Metropolis

larp Evana Tornera

TŁUMACZENIE:
Andrzej Pierzchała

KOREKTA I REDAKCJA:
Paulina Gajewska
Anna Rymaszewska - Dybała

Jest tylko Miasto. Niewielu wie, co istnieje poza nim. Gdyby jednak takie Na Zewnątrz istniało, to jego Mieszkańcy desperacko by za tym tęsknili. Bo jak nic nie istnieje poza miastem, tak też nic nie istnieje w jego Mieszkańcach.

Architekci Metropolis zaprojektowali ją zgodnie z tym, na co mogli sobie pozwolić jej mieszkańcy:

Klasa rządząca żyje daleko ponad resztą społeczeństwa w Iglicy, ich synowie bawią się w cudownych Ogrodach Przyjemności, kiedy są młodzi, a w dekadenckiej dzielnicy Yoshiwara po osiągnięciu dojrzałości płciowej. Pod nimi leży tętniąca życiem Fabryka, w której ich podwładni pracują w niebezpiecznych warunkach, produkując towary oraz świadcząc usługi dla miasta dzięki mocy, jaką daje wszechmocna maszyna serca.

Podniebne autostrady i statki powietrzne zapewniają transport pomiędzy dużymi zakładami produkcyjnymi.

Zjazd windą w dół ujawnia ciasne obskurne apartamenty, w których mieszka większość Rządzonych. Mówi się, że inne miasto istniało przed Miastem, z jego krętymi katakumbami wciąż przenikającymi jego podbrzusze, jak korzeń ryjący System.



Pojedynczy, przysadzisty dom wśród wieżowców upamiętnia dawno zapomnianą architekturę, inżynier w jego murach gorączkowo wypracowuje nieśmiertelność innego rodzaju. Władcy - głowy miasta - rządzą, lekceważąc ich klasowe przywileje. Rządzeni - Ręce Miasta - kierują się strachem i nudą. Jest to zamknięty system, który sam się utrzymuje, ale jednocześnie okazuje się całkowicie niemożliwy do utrzymania. Hierarchia twardnieje, staje się krucha i pęka pod wpływem ich nieelastyczności. Pęknięcia zaczynają się też pojawiać w mieście. Czy Głowa i Ręce mogą być mediowane przez Serce?

SPIS TREŚCI

Opis gry	3
Przegląd świata	4
Zasady	7
Przebieg gry	8
Przygotowanie sceny	9
W trakcie Sceny	9
Zakończenie Sceny	11
Podsumowanie	12
Pełny przykład gry	13
Warsztaty	14
Rozdanie ról	15
Joh Fredersen	17
Freder Fredersen	18
Maria	19
Robot Maria	20
Grot	21
Rotwang	22
Josaphat	23
Georgy	24
Wąski Człowiek	25
Niektóre z obowiązków Miasta	26
Pomysły na krajobraz miejski	26
Karty postaci	32
Joh Fredersen	32
Freder Fredersen	32
Maria	33
Robot Maria	33
Grot	34
Rotwang	34
Josaphat	35
Georgy	35
Wąski Człowiek	36
Niektóre z obowiązków Miasta	36
Uwagi i podziękowania	37
O autorze	38

OPIS GRY

Metropolis to aktorska gra fabularna (larp) oparta na postaciach, scenariuszach i lokalizacjach zawartych w tytułowym niemieckim filmie science-fiction z 1927 r. autorstwa Thei von Harbou w reżyserii Fritza Langa. Ta gra sceniczna ma być pierwszą z serii larpów - adaptacji słynnych filmów, książek i powieści graficznych w stylu Anny Westerling (A Nice Evening with the Family, 2007; Sense and Sensibility, 2010) oraz chamber larpów Shifting Forest Storyworks (Hamlet, 2004) Johna H. Kima (Dyliżans, 2007), z mocnym ukłonem w stronę nordyckich scenariuszy jeepform (http://www.jeepen.org) z ostatniej dekady.

Gra zaprasza uczestników do ekspresjonistycznego mega-miasta science-fiction, gdzie ich postaci są w dużej mierze zdeterminowane przez ich klasę społeczną i przestrzenie, które zamieszkują. Postacie w niemych filmach ekspresjonistycznych mają nawet tendencję do zlewania się z planami i tłem, które je obramowują, a ich emocje barwią środowisko. Wyalienowani od Natury, Boga, siebie nawzajem i osamotnieni. Każda postać tęskni za jakąś formą bliskości w tym świecie, a jednak wszelkie próby nawiązania relacji są nieustannie udaremniane przez system społeczny, w którym żyją. Paradoksalnie również przez same kryzysy, które zagrażają temu systemowi. Ponadto, gracze fizycznie ucieleśniają samo Miasto, które grupuje bohaterów, manipulując działaniami i emocjami innych, a jednocześnie będące w pełni świadome nadchodzącej zagłady.

Zasady gry mają na celu zbadanie tych kwestii oraz sytuacji, jak również symulowanie przesadnego, bombastycznego stylu tego szczególnego niemieckiego filmu,unikając nakreślenia z góry przeważającej części narracji lub zakończenia historii. Chociaż mistrzowie gier mogą być obecni, mają pełnić rolę przewodników, ułatwić i monitorować przejścia między scenami i dramatyczną akcją. Gracze mają w dużej mierze kontrolę nad tym, jak rozwija się historia i jakie są jej konsekwencje dla wszystkich zaangażowanych w nią osób.

SPECYFIKACJA

Liczba graczy: 6-11
Oczekiwany czas trwania gry: 3-4 godziny
Gatunek: Ekspresjonistyczny melodramat science-fiction
System: Swobodna forma strukturalna (ustrukturyzowany freeeform)
Zapotrzebowanie: Otwarte pomieszczenie z kilkoma krzesłami i ewentualnie stołem lub dwoma.
Założenie: Larp na podstawie postaci, scenariusza i lokalizacji Fritza Langa.
Ekspresjonistyczny epos science-fiction Langa i Thei von Harbou, Metropolis
(1927). Gra zachęca graczy do zastanowienia się nad tym, jak przestrzeń i klasy społeczne dyktują wiele aspektów naszego życia, w tym nasze pasje.

Przecież Lang i Harbou mogli nie opowiedzieć jedynej wersji tej historii...

OPIS ŚWIATA

Cały Twój świat jest miastem, otaczającym cię z każdej strony. Wieżowce górują nad tobą.
W głębinach maszyny kipią bez wytchnienia, jak gdyby w morderczym wyścigu do nikąd. Miasto opiera się na jednym głównym zasobie: energii. Musi generować ogromne ilości energii w fabrykach poprzez enigmatyczną MASZYNĘ SERCA, aby zadbać o światło, ciepło, hydraulikę i inne potrzeby. W rzeczywistości Wasze miasto już dawno stałoby się w pełni zrównoważoną utopią, gdyby nie konieczność wykonywania ogromnej ilości pracy fizycznej, aby utrzymać maszynę w ruchu dla bogatych przemysłowców, którzy zbudowali miasto. Przemysłowcy płacą robotnikom, takim jak wy, skromną płacę godzinową za obsługę maszyn w zamian za ich istnienie i istnienie ich rodzin. Życia robotników (KLASA RZĄDZONA) są rzucane jak chrząstka dla maszyny, podczas gdy przemysłowcy i ich dzieci (KLASA RZĄDZĄCA) żyją w izolacji od okrutnych skutków tego systemu niewolnictwa płacowego. Socjalizm i religia są wrogami KLASY RZĄDZĄCEJ, a zarówno przemysłowcy, jak i ich siły bezpieczeństwa wewnętrznego podjęli ogromne wysiłki, aby podporządkować sobie te ideologie. Strach przed wyrzuceniem z tego monosystemu trzyma większość w ryzach; potajemne tortury i egzekucje trzymają krótko resztę. Obawiasz się, że aby KLASA RZĄDZĄCA mogła zapobiec przyszłym nieprzyjemnościom, możesz zostać zastąpiony.

Z technicznego punktu widzenia, KLASA RZĄDZONA Twojego miasta żyje w warunkach dziewiętnastowiecznej klasy robotniczej, ale używa zaawansowanego systemu windowego, aby dostać się do i z fabryk. KLASA RZĄDZĄCA korzysta z zalet stacjonarnych wideotelefonów do komunikacji, choć nadal prowadzą swoje obliczenia przy użyciu dużych, prymitywnych komputerów.



Mogą korzystać z windy osobistej, aby wchodzić i schodzić pomiędzy poziomami, lub korzystać z samochodów, samolotów lub sterowców, aby poruszać się poziomo, gdy zajdzie taka potrzeba. Duże natężenie ruchu na chodnikach można zawdzięczać klasie średniej - „białym kołnierzykom" - która musi dojeżdżać ze swoich mieszkań na obrzeżach do centrum miasta, aby służyć klasie Rządzącej. Prawdopodobnie jesz jedzenie z dozowników maszynowych, podczas gdy Rządząca klasa może spożywać świeże warzywa i owoce uprawiane w szklarniach i ogrodach na dachach wieżowców.

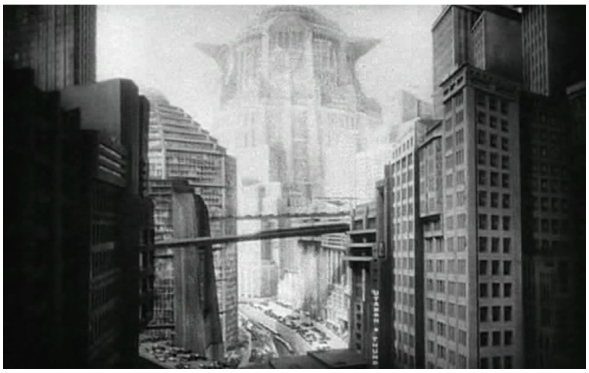
Miasto jest podzielone pionowo na cztery sektory, odzwierciedlające jego surowe podziały klasowe: Iglica, Fabryki, Domy Robotnicze i Katakumby.



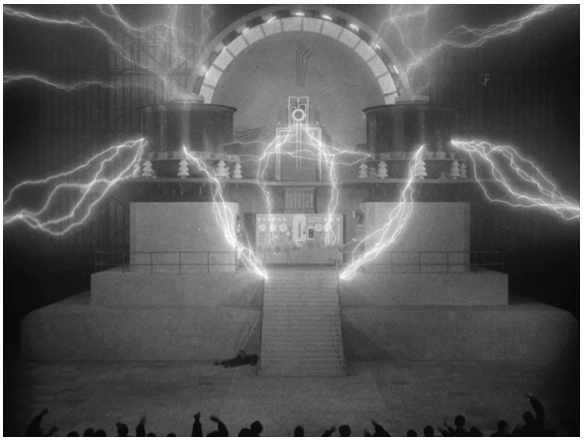
Iglica zawiera Biuro Iglicy Joha Fredersena, najbogatszego przemysłowca Miasta. Poniżej znajdują się Ogrody Przyjemności (powyżej po prawej stronie), gdzie synowie bogaczy bawią się na starannie zadbanych boiskach lekkoatletycznych otoczonych bujną roślinnością i fontannami.



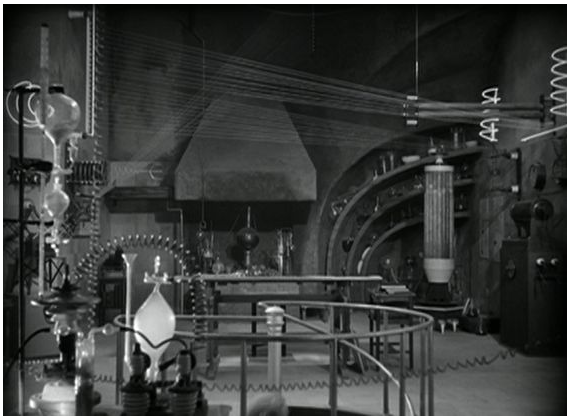
Fabryki stanowią większość część miasta. Przejmują wszystko, co jest ponad ziemią, a co nie jest Iglicą. Tutaj znajduje się Yoshiwara, dzielnica rozrywki, gdzie bogaci wydają pieniądze na niegrzeczne kabaretowe przedstawienia i inne rozrywki.



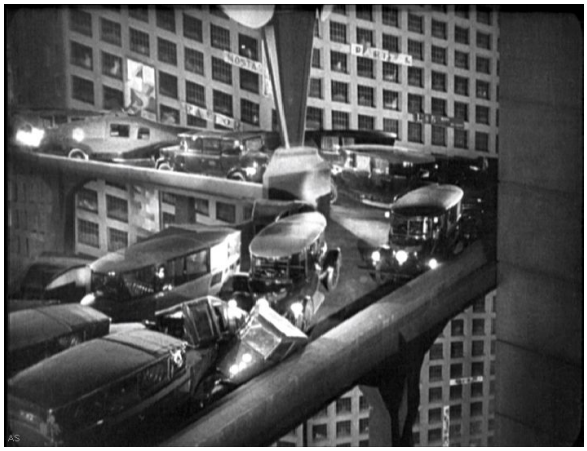
Apartamenty są miejscem, gdzie mieszkają wszystkie białe kołnierzyki: jednopokojowe mieszkanie z komunalną windą jadącą między nimi.



Na tym samym poziomie znajduje się Serce Miasta, które gromadzi, a następnie redystrybuuje całą energię miasta



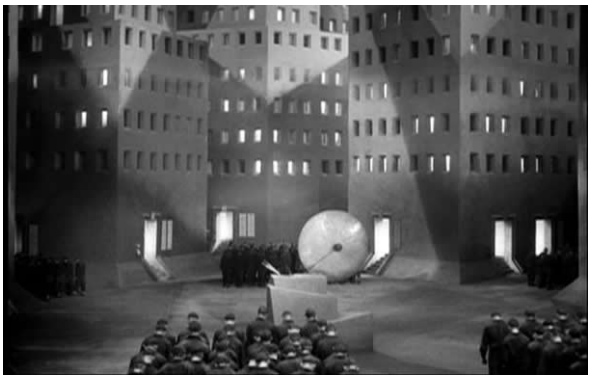
Laboratorium Rotwanga, jeden z niewielu pozostałych starych budynków Metropolis.



Możesz również zobaczyć elegancki Czarny Samochód należący do Wątłego Człowieka, który prawdopodobnie podróżuje w ramach specjalnej misji dla jego przemysłowych panów.



Na samym dole leżą starożytne Katakumby, które do niedawna pozostawały nie zmapowane. Plotka głosi, że robotnicy idą tam na dół, aby usłyszeć prorocze kazanie o zrozumieniu i miłości



Poniżej poziomu fabryk, pod ziemią, znajdują się Domy Robotnicze, które są zbudowane niebezpiecznie blisko wodociągów miasta. To tutaj mieszkają głównie żony i dzieci pracowników płci męskiej. Gdyby Maszyna Serca kiedykolwiek się zatrzymała, miejskie zasoby wody na pewno podniósłyby się by szybko pochłonąć tę część miasta.

ZASADY

Jako „USTRUKTURYZOWANA WOLNA FORMA" larp przypomina nieco spektakl teatru improwizacyjnego. Graczy zachęca się do rozwiązania dramatycznego poszczególnych scen, tzn. poprzez przepływ ich emocjonalnych i narracyjnych łuków, a nie poprzez zewnętrzne decyzje.

Niemniej jednak, gra ma również konkretną strukturę, jak również metatechniki, w jakie można i nie można interweniować w obrębie fikcji, które mieszczą się w kilku ważnych założeniach dotyczących ekspresjonizmu i filmu oryginalnego.

TE PRZESŁANKI TO:

- W Metropolis przestrzenie Miasta wyznaczają działania, które mogą mieć miejsce w grze. (RED. GRAMY W MIEŚCIE, W A SCENY POWINNY PASOWAĆ TEMATYCZNIE DO WYBRANYCH PRZEZ NAS PRZESTRZENI). Postaci są z góry określone przez ich środowisko fizyczne.
- Podobnie, EMOCJE Z GÓRY OKREŚLAJĄ POSTACI, a nie na odwrót. Jeśli w karcie pojawia się nakaz, by być smutnym, to Ty musisz znaleźć powód w trwającej scenie, aby być smutnym. Ciemne, nieznane siły kontrolują Cię.
- W kinie ekspresjonistycznym aktorzy działają aż nazbyt wyraziście, by uzewnętrznić wewnętrzne męki nowoczesności. Zachęca się do wielkich gestów i przesadnej mimiki twarzy.
- Przejrzystość przewyższa niejasności - jeśli coś wiesz, pokaż to. Jeśli nie wiesz, odgrywaj naiwność, a następnie przesadnie okaż zaskoczenie informacjami, których Twoja postać nie znała.

Znajomość tych warunków z wyprzedzeniem znacznie ułatwi Ci zabawę, ponieważ skupisz się na burzliwych wydarzeniach, które dzieją się wokół Ciebie, gdy miasto zaczyna się rozpadać w szwach. Każde dobre dzieło sztuki/gry zaczyna się od ograniczeń, więc zacznijmy od...



CO JEST ZAKAZANE

- Nie wolno ustawiać akcji poza miastem, z wyjątkiem sekwencji snów lub formy flashback. Nawet wtedy należy odnieść się do miasta.
- Nie możesz odejść od podanego łuku luźnej historii i nie możesz przerwać grę podczas aktu. Przestrzenie pomiędzy dwoma Aktami istnieją po to, abyś mógł pójść do łazienki, itp. Poza tym konieczne jest utrzymanie koncentracji przez cały czas trwania scen.
- Nie możesz używać gry jako środka do naruszania osobistych granic innych, czy to fizycznych, emocjonalnych, czy jakiekolwiek innych. Przekazuj informacje o tym, jakich tematów i działań (poza przemocą i oczywistymi przestępstwami) należy za wszelką cenę unikać, zanim gra się jeszcze rozpocznie. W razie potrzeby do Twojej dyspozycji są słowa bezpieczeństwa.

PRZEBIEG GRY

Wszystkie akcje odbywają się w ramach scen. Każda scena odbywa się w PEJZAŻU MIEJSKIM gdzieś w mieście, które to miejsce jest fizycznie ukształtowane i odegrane przez część graczy. Każdy z graczy zostanie na początku obsadzony w roli, którą będzie mógł odgrywać w czasie scen.

Najważniejszymi postaciami są JOH, FREDER, MARIA (może to być również ROBOT MARIA), JOSAPHAT, ROTWANG I ROBOTNIK 11811. Jeśli gracza nie ma w danej scenie, jest on częścią miasta, ze wszystkimi korzyściami i ograniczeniami, które się z tym wiążą. Jeśli jest tylko częścią miasta, to zakłada się, że odgrywa bardzo aktywną rolę w kształtowaniu każdego krajobrazu miejskiego. Liczba scen może być różna, ale sama gra jest podzielona na trzy odrębne Akty, luźno oparte na tych z pierwotnego filmu. Akt kończy się, gdy wszystkie jego warunki zostały spełnione organicznie poprzez larpa. Akt w zależności od grupy może trwać minuty lub godziny.

WAŻNE: Twoja gra może przypominać film, ale nie będzie przebiegać jak w filmie. Gra jest Twoja i zakończy się w sposób do jakiego doprowadzisz.

OPCJONALNIE:

By szybko wczuć się w atmosferę rozgrywki oraz melodramatu, zwłaszcza w przypadku nie skorzystania z dostarczonych WARSZTATÓW, pomocne może być rozpoczęcie gry czymś, co nazywam „SEKWENCJĄ OPRESJI". Połowa graczy tworzy przestrzeń wielkiej, industrialnej maszyny, a druga część tworzy uciśniony proletariat, który ciężko haruje przy maszynie. Każdy robotnik na zmianę przedstawia monolog na temat tego, w jaki sposób praca przy maszynach wywiera negatywne skutki na ich ciała, umysły i dusze. Następnie przejdź do otwierającej sceny pierwszego Aktu, który powinien dziać się w jednej z lokacji Iglicy pośród KLASY RZĄDZĄCEJ.

AKT I - UWERTURA

Akt I zakończy się, gdy wszystkie poniższe zdarzenia miały miejsce:
- Upłynęły cztery lub więcej scen.
- Przedstawione są wszystkie postaci, a przynajmniej jedno z ich Zakończeń zostanie ujawnione
- Freder poznaje Marię, jedzie do Fabryki, zastępuje Robotnika 11811 na linii montażowej, i odkrywa Katakumby.
- Rotwang i Joh dowiedzą się o Marii.
- Jozafat jest zwolniony za coś, co nie do końca jest jego winą, ma zamiar popełnić samobójstwo, ale coś go powstrzymuje.

AKT II - INTERMEZZO

Akt II zakończy się po wystąpieniu wszystkich poniższych zdarzeń:
- Upłynęły cztery lub więcej scen.
- Wszystkie Zakończenia ujawniają się w jakiś sposób poprzez narrację.
- Robot Maria został uwolniony przez Rotwang.
- Robotnik 11811 jedzie do Yoshiwara i dobrze się bawi.
- (Jeśli Wątły Człowiek jest w grze) Wątły Człowiek zostaje wysłany za Frederem przez Joha, ale pomyli go z Robotnikiem 11811.

AKT III - FURIOSO

Akt III zakończy się, gdy wszystkie poniższe zdarzenia będą miały miejsce:
- Upłynęły cztery lub więcej scen.
- Siedem grzechów głównych i śmierć zostały uwolnione.
- Części miasta są niszczone dzięki Robotowi Marii.
- Freder i Maria łączą się, a Jozafat do nich dołącza.

Wszystkie pozostałe punkty narracyjne nie wyszczególnione na powyższj liście są całkowicie zależne od grupy graczy, łącznie z końcówką. To, czy postacie osiągną swoje cele, czy też nie, nie jest ani przypisane, ani nie powinno być pewne.

PRZYGOTOWANIE SCENY

Gdy gracze mają już swoje postacie i wiedzę na temat struktury Aktu, można rozpocząć grę. Gracze będą potrzebowali kart postaci zawierających Listę Pasji - listę emocji, jakie zostały im przedstawione na liście w kolejności, w jakiej będą je odgrywać.
Na drugiej strony karty postaci i w opisie możliwości graczy wcielających się w Miasto opisane są zasady "grania" Miastem i jego funkcjonowanie.

Gra rozpoczyna się od wspólnego wyboru conajmniej dwóch postaci, które znajdą się w danej scenie, po czym miasto tworzy swój pierwszy Krajobraz Miejski - najlepiej Mieszkanie jednej z postaci. Mieszkania są powtarzającymi się miejscami w narracji, które mogą się jednak zmieniać w czasie.

Części Miasta fizycznie ustawiają tło w mieszkaniu, aby doszło do akcji: ramiona graczy mogą stać się elementami maszyn lub ościeżnic drzwi, gracze na krzesłach stają się wieżami, pozy stają się posągami, wędrowni ludzie z opuszczonymi oczami stają się statystami i tak dalej.

Może zacznijcie od tego, że ktoś powie: „Hej, jestem lampionem!" albo ktoś inny powie: „Ogrody Przyjemności powinien wyglądać jak jeden wielki mur" lub ktoś po prostu cicho przyjmie nieco niedorzeczną pozę i wszyscy inni za nią podążają.

Wyrażenia mogą wchodzić w interakcję z postaciami, ale nie mają Środków i Zakończeń ani długiego czasu ekranowego.

Na określoną wizję Miasta muszą się zgodzić wszyscy, ale zalecamy posiadanie jednej lub dwóch osób Miasta, które przejmowałyby inicjatywę i „formowali" pozostałych graczy. Jedna osoba z Miasta może wypowiedzieć monolog opisujący akcję sceny lub może zamilknąć. Miasto zawsze najpierw tworzy scenę, wypowiada monolog i dopiero wtedy pozwala postaciom na wejście.

PODCZAS SCENY.

W Metropolis gra się bardziej jak w teatrze niż konwencjonalny larp: pejzaże miejskie mają być bardziej jak tło filmowe niż wciągające 360° środowisko, sztuka dzieli się na pojedyncze sceny, zachęca się do monologów, a zamaszyste gesty a la kino nieme mają pierwszeństwo przed subtelnymi, intymnymi gestami późniejszych filmów dźwiękowych (lub larpów w ogóle). Niemniej jednak, istnieje kilka zasad gry, które utrzymują ją w sferze gry fabularnej.

„MUSZĘ..." PRZYKŁADY:
- Muszę pokonać stratę Hel!
- Muszę uczcić zniszczenie miasta!

W danej scenie bohaterowie melodramatycznie starają się osiągnąć swoje Zakończenia za pomocą swoich Środków. Wszystkie z nich są otwarcie komunikowane. Odgrywają scenę, zgadzając się na wszelkie ustalone fragmenty fikcji. Ich nastrój jest albo pierwszą pozycją na ich Liście Pasji, albo ostatnią odczuwaną Pasją z listy.

W odpowiednich momentach bohaterowie mogą zdecydować się na jednostronne wyrażanie jednego ze swoich Zakończeń jako formę szczerego stwierdzenia „Muszę...!". Odbywa się to raz w grze dla każdego Zakończenia, który dana postać posiada (tzn. 3 razy) i spełnia niektóre z warunków zakończenia Aktu.

„MOGĘ..." PRZYKŁADY:
- Mogę go z łatwością obezwładnić moim ciosem! (Grot łatwo go obezwładnia, w międzyczasie robotnicy demontują Maszynę Serca)
- Mogę jej opowiedzieć urzekającą historię! (Maria opowiada jej pewną historię, ale prowadzi ją ona do fantazji o bogactwie, którego nie może mieć).

Jeśli na scenie występuje konflikt lub wymagany jest test kompetencji, postać może zdecydować się na wypowiedzenie jednego zdania nie do współuczestników sceny, tylko w przestrzeń poza nimi, wyrażając jedno ze swoich Środków jako szczere stwierdzenie „Mogę...!" Postać używająca swoich Środków odniesie sukces w pewnym stopniu w zadaniu, które ma wykonać, ale Miasto może zdecydować się na złagodzenie tego sukcesu poprzez warunkowe stwierdzenie zawierające słowo „ale...". Stwierdzenia „ale" nie mogą zniweczyć sukcesu, ale zakwalifikować go w kategoriach narracyjnie interesujących możliwości.

To, czego bohaterowie sceny nie kontrolują, to ich otoczenie i ich aktualny stan emocjonalny. Miasto manipuluje tym pierwszym, po prostu przesuwając się do woli, aby podkreślić lub przekierować działanie w scenie. Mogą tworzyć się tłumy, drzwi mogą zostać otwarte, budynki mogą się zawalić, ściany mogą stać się ogromne i przerażające, maszyny mogą się uruchomić, itp. Miasto kontroluje emocje bohaterów poprzez dokonanie interwencji w scenę, zmuszając graczy biorących w niej udział do przejścia do kolejnego stanu emocjonalnego ich postaci zaskryptowanego na Liście Pasji. To oznacza, że Miasto jest tłem do zdarzeń larpa, ale ma możliwość ingerowania w zachowania postaci. Miasto może wymusić przesunięcie się stanu emocjonalnego na Liście Pasji najwcześniej dziesięć sekund po odegraniu poprzedniej zmiany. Zaleca się zdrowy rozsądek. Postaci dostosowują się do swoich nowych stanów emocjonalnych w tak zwanym „biegu" czy też „w trakcie" sceny, nie przerywając wykonywanych działań.

Jeśli w trakcie sceny wystąpi konflikt pomiędzy dwoma postaciami nierozwiązywalny za pomocą powyższych środków, oto co się dzieje: obie postacie wygłaszają swoje „Mogę...", a Miasto sprawdza, czy się wzajemnie wykluczają. Jeśli się nie wykluczają, to oba te stwierdzenia mają swoje zwykłe konsekwencje. Jeśli tak, to jedna część miasta może wybrać zwycięzcę, co musi być potwierdzone przez co najmniej jedną inną część, a następnie trzecia część miasta może zdecydować o konsekwencjach dla obu stron.

PRZYKŁADY ŚRODOWISKOWE:
- Grot uderza Rotwang w ścianę, która zawala się pod ich naporem.
- Robotnicy gromadzą się wokół, aby usłyszeć historię

PRZYKŁADY ZMIAN EMOCJONALNYCH:
- Grot obezwładnia tego faceta z solidarności z jego przełożonymi. Mężczyzna przebija się przez mur, a gracz Miasta upada, by to zasymulować. Grot przełącza się na Panikę na swojej Liście Pasji... i zaczyna szaleńczo uderzać człowieka.

- Maria zaczyna opowiadać historię robotnikom z zapałem dla swojej sprawy. Robotnik krzyczący „Amen!" powoduje, że Maria przechodzi w nastrój współczucia i przyciąga do siebie jednego pracownika, który "przypadkiem" okazuje się być Georgy, a następnie odnosi swoją historię do jego losu.

PRZYKŁADY ROZWIĄZAŃ:
- Rotwang chce zaatakować Marię przebywającą w Katakumbach, a ona chce uciec (oboje mają do dyspozycji Środki). Gracz-miasto grający Zwłoki mówi: „Rotwang ją złapie." Gracz grający Lewy Łuk mówi: „Popieram ten ruch!", a nawet zawala się, by zapobiec jej ucieczce. Druga połowa łuku mówi: „Maria zostaje złapana, ale Rotwang odsłania jedno z jego Zakończeń." Rotwang zobowiązuje się: „Muszę schwytać Marię, by ubrać moje sztuczne życie na jej podobieństwo!"

ZAKOŃCZENIE SCENY
Sceny kończą się na jeden z kilku sposobów:
- Wszyscy oprócz jednej postaci wybrali wyjście ze sceny, a Miasto nie wprowadza nowych postaci. Mogą dać monolog.
- Postać zemdleje, jest ciężko ranna lub umiera.
- Miasto postanawia zakończyć ją jednym z własnych wystąpień w monologu „I tak...", podsumowując akcję sceny.

Jeśli bohaterowie opuszczą scenę, Miasto podsumuje akcję - jak poniżej. Jeśli jakaś postać umrze, Miasto musi wyrecytować dla niej mowę pochwalną. Gracz zmarłej postaci będzie kadrować następną scenę. Ostatnia opcja to interwencja Miasta w akcję, podsumowując to, co się wydarzyło w ramach melodramatycznego monologu. Daje to graczom Miasta możliwość funkcjonowania jako rodzaj greckiego chóru, subtelnie komentując to, co się wydarzyło i zastanawiając się między sobą, jaka będzie następna scena. Po prostu nie przedłużajcie tego zbyt długo. Jeśli część miasta nie zgodzi się na to zakończenie sceny, może wyrazić protest głośnym szeptem: „Shhhh - to nie jest koniec!" Gra trwa do momentu, gdy ten gracz z miasta będzie zadowolony. Ktokolwiek śledzi, jak daleko posunięta jest gra w strukturze aktów zaznacza to, co zostało osiągnięte, albo ukończone w danym Akcie (oraz gracze robią sobie przerwę) lub też tworzy się następna scena.

„I TAK..." PRZYKŁADY
- „I tak Grot poddał się własnej wściekłości, gdy robotnicy zburzyli jego pracę."
- „I tak Maria oczarowała nas wszystkich swoją historią, uwalniając nas od rzeczywistości."

WAŻNE: Nawet jeśli istnieją oczywiste postaci główne i postacie poboczne, staraj się dać każdemu z graczy przynajmniej jedną scenę na akt, chyba że są one martwe. Zwróć uwagę, że sceny, które się przeciągają, mogą być swobodnie zakończone przez Miasto.

OPCJONALNIE: Na końcu sceny, postacie wciąż w kadrze mogą teraz zwracać się do Miasta jako „Moje Miasto..." i składać prośbę. Ta prośba musi być zgodna z ich zakończeniami, a Miasto może otwarcie deliberować, czy ją przyjmie, czy nie. Wniosek musi być jednak spełniony zarówno z równym i przeciwnym wnioskiem. Wszelkie poczynione ustalenia muszą być dotrzymane przez obie strony.

Kolejna scena jest kadrowana przez kogoś, kto nie wymyślał ostatnio żadnej sceny, lub przez gracza postaci, która właśnie zmarła w obecnej scenie. Miasto podąża w tym samym kierunku, montując następny Krajobraz Miejski. Jeśli scena odbywa się w tej samej przestrzeni, to należy dodać lub usunąć jakiś element, aby wyglądał nieco inaczej dla następnego zestawu postaci.

PODSUMOWANIE:

- Zrób rozgrzewkę, wybierz postaci i przejdź do zasad.
- Użyj struktury Aktu na stronie 9, aby określić, jak daleko jesteś.
- Aby znaleźć się w danym krajobrazie miejskim, wybieramy dwie lub więcej postaci. Nowe sceny są kadrowane przez kogoś, kto nie robił tego ostatnio.
- Krajobraz Miasta jest montowany, a postacie są wpuszczane.
- Sceny kończą się, gdy pozostaje tylko jedna postać, która została zraniona lub zabita, albo kiedy miasto zakończy to stwierdzeniem „I tak...". Jeśli jesteś postacią w danej scenie, to możesz:
- Ujawnić swoją postać i spróbować uzyskać zakończenie swojej postaci.
- Wygłaszać monologi i być melodramatycznym do woli.
- Wykonać monolog „Mogę..." z jednym z twoich środków, aby coś osiągnąć.
- Wykonać monolog „Muszę...", aby przekazać zamierzone działanie swojej postaci.
- Przenieś swój stan emocjonalny na następny na Liście Pasji, kiedy Miasto interweniuje w Twojej scenie.
- Wejdź i wyjdź z tej sceny, jeśli chcesz, chyba że Miasto fizycznie cię powstrzyma.
- OPCJONALNIE: Zawrzyjcie pakt z Miastem na końcu sceny. Jeśli jesteś postacią, która nie występuje w danej scenie, jesteś częścią Miasta i możesz:
- Odtworzyć osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostań obiektywnym, obojętnym elementem i częścią jego zbiorowego umysłu.
- Komponować część krajobrazu miejskiego.
- Pozwalać postaciom na wejście do sceny.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój i fabułę sceny.
- Dokonaj interwencji, aby popchnąć pasje bohatera.
- Dodaj oświadczenie „ale..." do sukcesu każdej postaci.
- Rozwiązuj wzajemnie wykluczające się spory, wykonując ruch, który musi być oddelegowany i poniósł konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzyjcie pakt z graczem na końcu sceny.

PRZYKŁAD:

Gracze A-D grają Miasto, podczas gdy gracz E gra Fredera, a graczka F gra Marię. Widzimy ich po raz pierwszy w Akcie I.
Gracze A, B, C, D wybrali „Mieszkanie Fredera w Ogrodach Przyjemności" jako lokacje.
Gracz A stoi na krześle i udaje, że jest fontanną. Gracz B rozkłada ramiona za fontanną, oznaczające wysoki mur wokół ogrodu.
Gracze C i D grają powabne, zabawne panny.
Gracz B postanawia rozpocząć scenę monologiem:
„Ogrody Przyjemności to miejsce, gdzie bogaci uciekają przed ciężarami swoich przywilejów poprzez wino i piosenkę. Freder jest dobrze rozpieszczonym chłopcem, jakich wielu w sferach Rządzących, wszystkich ich zaś obsługują zmysłowe, dostępne seksualnie kobiety. Maria wchodzi na scenę, kiedy wiemy, że Freder jest kompletnie zdewastowany."

Gracze C i D natychmiast otaczają Fredera, a natsępnie zaczynają chichotać. Gracz C wręcza mu kwiatek, interweniując w scenę.
Gracz E (Freder) spogląda w dół na swoją kartę pasji i widzi "Pierwszą miłość" jako jego początkowy stan emocjonalny.
Gracz E obejmuje gracza C, gapiąc się na niego z tęsknotą przez kilka sekund, jak na plakacie filmowym.
Gracz E: "Nie ma nikogo tak pięknego, tak delikatnego, tak..."
Gracz F wchodzi jako Maria. Jej początkowy stan emocjonalny to Współczucie
Rozgląda się skromnie po uczestnikach. Gracz C postanawia kontynuować rozmowę, interweniując w ten sposób przeciwko Marii.
Gracz C: „Więc... co?"
W tym momencie stan Fredera zmienia się na następny na karcie: Ciekawość. Maria przechodzi na Napomnienie. Freder patrzy się w górę i zauważa Marię. Widzimy zamieszanie na twarzy Gracza C, który zostaje odrzucony na rzecz Gracza F (Maria).
Gracz E: „Przepraszam... panienko? Zgubiła się pani?"
Gracz F: "Nie. Ale szukam tu zbłąkanego dziecka. Te Ogrody dla Bogatych wabią Młodych w swoje objęcia, a następnie połykają je. Jak oni śmieją! Gdzie jest ten chłopiec?"
Gracz E używa swoich Środków - Ratunku, aby wygłosić na boku monolog opowiadający o zdarzeniu i jego wyniku zaczynając od słów „mogę..."
Gracz E: Mogę łatwo znaleźć tego chłopca. Ukrywa się za fontanną tryskającą różaną wodą, jego nos marszczy się od zapachu. Zastanawiam się, jak jego ubrania stały się tak brudne pośród naszych czystych, nieskalanych ogrodów.
Gracz D zmienia się tymczasem ze zmysłowej panny w zagubionego chłopca. Ona ukrywa się za Graczem A, a potem bierze Fredera za rękę, gdy jest „znaleziony". Freder przekazuje ją Marii.
Gracz A przełącza konfigurację fontanny na kształt serca.
Emocje Fredera przechodzą do Wizji, Marii do Akceptacji.
Gracz E: „Oto on. Jestem zaskoczony, że znalazłem go tak szybko, ale wydaje mi się, że pamiętam. Spotkaliśmy się tak w moim śnie."
Gracz F: „Być może tak było. Dziękuję."
Gracz F używa swojego zakończenia - Znajdź kogoś, kto rozumie i składa oświadczenie zaczynające się od „Muszę..."
Gracz F: „Muszę doprowadzić do tego aby marzenia Fredera sprowadziły go do naszej Ewangelii!”
Gracz F zepchnął teraz marzenia Fredera na pewną ścieżkę, a gdy już to zrobił... Wydaje się, że ta przepowiednia może się spełnić, ale to do Gracza F należy ustalenie, czy to faktycznie się spełni czy nie. Gracz E zdecyduje, jak reagować dalej.

WARSZTATY

Oto kilka ćwiczeń dla Twojej grupy, których możesz użyć, aby poczuli dynamikę „grupowego myślenia", akt odwzorowania wyznaczonych kawałków i całość zasad.

ROZGRZEWKA: LICZENIE DO 20 JAKO GRUPA

Klasyk teatralny. Każdy stoi w kręgu. Grupa musi łącznie policzyć do 20 bez dwóch osób mówiących na głos tę samą liczbę. Jeśli zrobią to dwie osoby, weź głęboki oddech i zacznij od nowa od 1.

ROZGRZEWKA: MASZYNA
Wszyscy jesteście częścią maszyny produkującej... coś. Jedna osoba wykonuje powtarzający się, maszynowy proces w powietrzu. Inna osoba odbiera wytworzony wyimaginowany „produkt", następnie przetwarza go w jakiś sposób poprzez powtarzalny, maszynowy proces. Trzecia osoba przekształca ten produkt, i tak dalej, dopóki wszyscy nie będą jedną wielką maszyną. Zachęca się do wydawania odpowiednich dźwięków.

ROZGRZEWKA: TRÓJKĄT
Trójkąt to krótki film o trójkącie miłosnym, który ma być zagrany z powyższymi Regułami w ciągu 15 minut. Postaci to:

MĘŻCZYZNA - Środek: Zalecanie się, Obrona. Zakończenie: * Żonata kobieta; Pasje: Optymizm / Strach / Odwaga / Wściekłość / Tęsknota

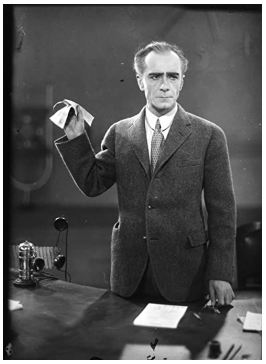
KOBIETA - Środek: Uwodzenie, Ucieczka. Zakończenie: * Osiągnij niezależność;
Pasje: W miłości / Wątpliwości / Strach / Pewność siebie / Podniecenie

PRZYJACIEL - Środek: Uprowadzenie, wtrącenie się. Zakończenie: * Żonata kobieta; Pasje: Żądza / Chciwość / Wrażliwość / Wściekłość / Akceptacja

POLICJANT - Środek: Zignoruj, Aresztuj. Zakończenie: * Służyć sprawiedliwości; Pasji: Nuda / Uwaga / Kontemplacja / Podniecenie / Szczęście

Wszyscy inni grają w Miasto, a w tym przypadku w zadupiaste amerykańskie miasto. Możliwe lokalizacje to: Zajezdnia Kolejowa, Tory Kolejowe, Posterunek Policji, Kościół, Pościg Samochodowy. Trójkąt zaczyna się od Mężczyzny, który z niecierpliwością czeka na Kobietę przy Zajezdni Kolejowej. Przyjaciel jest przedstawiany przez miasto jako rywal, a Gliniarz jest wprowadzany zawsze, gdy jest to właściwe. Graj krótkie sceny z oczywistymi rezultatami. Krótki film kończy się, gdy Kobieta podjęła długoterminową decyzję na podstawie tego krótkotrwałego szaleństwa, lub po upływie 15 minut.

PRZEDSTAWIENIE POSTACI:



John Fredersen
przemysłowiec



Freder Fredersen
spadkobierca



Maria
filantropka



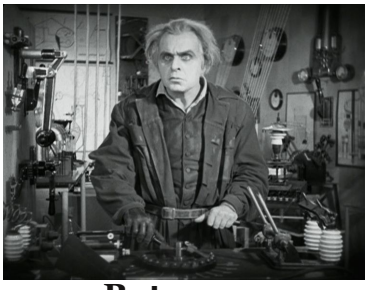
Josephat
kierownik



robot Maria
doppelganger



Grot
główny brygadzista



Rotwang
szalony wynalazca



Georgy
Robotnik 11 811



Wątły Człowiek
Pomagier

OPIS KARTY POSTACI

NAZWISKO: Nazwa postaci, wraz z informacją o roli w mieście.

KLASA SPOŁECZNA: Klasa Rządząca to ta, której siła mózgu pomaga w prowadzeniu Miasta. To oni mają największe przywileje społeczne.
Klasa Rządzona to ci, których siła robocza napędza miasto, ale którzy nie dostają za to żadnych przywilejów.

Warto podkreślić, że w Metropolis bohaterowie mogą przychodzić i schodzić ze sceny, jak chcą, ale postać Rządzona będzie wyglądać „nie na miejscu" w przestrzeni typu Rządzącego i na odwrót.

MIESZKANIE: gdzie postać prawie na pewno się znajduje; „domyślna" przestrzeń miejska postaci.

ŚRODKI: trzy czasowniki, które wyznaczają specjalne umiejętności tej postaci. Jeśli gracz sobie tego życzy, może wydać oświadczenie „Mogę...", używając jednego z tych czasowników, aby odnieść sukces w zadaniu, którego inaczej nie mógłby wykonać. Miasto może wtedy zdecydować się na dodanie klauzuli „...ale" do Twojej wypowiedzi jako warunku.

ZAKOŃCZENIA: trzy cele, które Twoja postać agresywnie realizuje podczas gry, zarówno tej konkretnej, jak i w warstwie abstrakcyjnej. Przed zakończeniem Aktu I Twoja postać musi sformułować jeden z tych celów w monologu „Muszę...", żeby wszyscy usłyszeli.
Reszta musi zostać ujawniona w Akcie II.

LISTA PASJI: stany emocjonalne w kolejności, w które Twoja postać będzie je przeżywać w trakcie gry. Zaczynasz od lewej górnej części i przechodzisz do następnej w prawo, kiedy miasto materialnie ingeruje w Twoją scenę. Jeśli ty dotrzesz do końca tej listy, cykl zaczyna się od nowa.
Te pasje są jak nagłe wezwania, które przychodzą do Twojej postaci, które musisz doprowadzić do manifestacji w ramach sceny bez zrozumienia dla Twojej postaci, dlaczego czuje się w ten sposób. Pomyśl o tym, jak o przełączaniu „biegu" sceny dla swojej postaci; nie zatrzymujesz tego, co robisz, ale teraz każde działanie, które podejmiesz, jest odbierane przez jakąś nową siłę.

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY: wskazówki do sposobu odgrywania postaci.

HISTORIA: wszystkie fakty, które wiemy o Twojej postaci. Reszta zależy od Ciebie.

NAZWISKO: Joh Fredersen, Bogaty przemysłowiec
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący
MIESZKANIE: Biuro Iglic
ŚRODKI: Intrygować, Dyscyplinować, Zastraszać



ZAKOŃCZENIA:
* Utrzymanie kontroli nad miastem i jego mieszkańcami dla zysku
* Poradzenie sobie ze stratą swojej żony Hel
* Chroń swojego syna Fredera przed zranieniem

LISTA PASJI: Duma / Sadyzm / Sympatia / Paranoja / Nienawiść / Samonienawiść / Miłość / Rozpacz / Niewybaczający / Wybaczający

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Zamyślone, wyrachowane spojrzenie
* Jedna ręka za twoimi plecami, drugą gestykulujesz

HISTORIA: Jesteś najpotężniejszym człowiekiem w Metropolis i można by powiedzieć, że jest to Miasto stworzone na Twój własny wizerunek: wydajne, produktywne, wieloaspektowe.
Udało ci się dotrzeć na szczyt, ponieważ jesteś oddany, skoncentrowany. W każdym razie nie tak jak reszta twoich ludzi; są leniwi i źle nastawieni. Niby czemu nie miałbyś nimi rządzić?

Miałeś kiedyś żonę imieniem Hel, którą uwiodłeś pomimo zalotów genialnego inżyniera Rotwanga. Masz z nią syna: Fredera. Ale ona umarła przy porodzie, a Rotwang nadal uważa cię za to odpowiedzialnego. Szkoda. Jest jednym z najlepszych umysłów w Metropolis.

W pełni poświęciłeś się wychowywaniu swojego syna, aby został kolejnym zarządcą miasta, i kochasz go tak, jak kochasz pamięć o swojej byłej żonie. Ale teraz do rzeczy. Robotnicy są ostatnio zbyt niesforni, o czym powiedziałeś już swojemu wiernemu sługusowi, Wątłemu Człowiekowi, głównemu brygadziście Grotowi w Sercu Miasta albo temu kierownikowi operacyjnemu - jak on się nazywał?

Niekompetentni, wszyscy! Może trzeba ich wymienić - może trzeba wymienić wszystkich...

NAZWISKO: Freder Fredersen, dziedzic
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący
MIESZKANIE: Ogrody Przyjemności
ŚRODKI: Badać, ratować, pośredniczyć



ZAKOŃCZENIA:
* Zjednoczyć się z jego Jedyną Prawdziwą Miłością
* Ocalić ludzi od nieszczęścia
* Bądź dobrym synem dla swojego ojca

LISTA PASJI: Zakochanie / Ciekawość / Halucynacje / Samobójstwo / Horror / Solidarność / Pobożność / Gniew rewolucyjny / Desperacja / Nadzieja

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Omdlenie
* Zbyt entuzjastyczny, ale niewinny uścisk

HISTORIA: Jesteś synem najbogatszego, najbardziej potężnego człowieka w Metropolis. Ale dla Ciebie to nadal tylko Twój tata.

Jako jedyne dziecko magnata wdowca, jesteś otoczony - niektórzy mogą powiedzieć, że osłonięty - każdą możliwą przyjemnością, wszystkie Twoje potrzeby są zaspokajane. A jednak płonie w tobie pragnienie, by zobaczyć miasto na dole, by spotkać innych ludzi, poza ojcem i jego psem na kolanach, Wątłym Człowiekiem.

Twoim jedynym przyjacielem jest Josaphat, kierownik operacyjny Twojego ojca. Lubisz go, bo w nim też pali się jakieś pragnienie. Chociaż jesteś otoczony przez kobiety, to z przyjemnością spotkasz kogoś wyjątkowego. Innego.

Tęsknisz za tym, by włóczyć się w butach innych mężczyzn i kobiet, zakradać się do miasta za wielkimi murami Ogrodów Przyjemności.

NAZWISKO: Maria, filantropka i kaznodzieja
KLASA SPOŁECZNA: Rządzeni
MIESZKANIE: Katakumby
ŚRODKI: Przewodnik, Opowiadaj historie, Ucieczka



ZAKOŃCZENIA:
* Zjednoczyć ludzkość jako wspólne rodzeństwo
* Rozpowszechniać Ewangelię wśród robotników
* Znajdź kogoś, kto rozumie

LISTA PASJI: Szkoda / Upomnienie / Akceptacja / Pożądanie / Strach / Rezygnacja / Optymizm / Zapał / Współczucie / Udręka / Spokój

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Modlitwa, oczy wzniesione ku niebu
* Ramiona otwarte na ludzi

HISTORIA: Jesteś córką robotnika z Podmieścia. Kiedy miałaś siedem lat, Twój ojciec zginął w wypadku w fabryce przy Sercu Miasta. Właściciel fabryki Joh Fredersen był obecny, obserwował, jak Twój ojciec był pożerany. W ślad za nim poszła Twoja matka, zmarła na chorobę, której nie można było wyleczyć.

Resztę Twojego dzieciństwa spędziłaś w sierocińcu i wyrosłaś na jednego z jego dziecięcych opiekunów. A jednak wybaczasz to, co ci zrobiono. Wiesz, że mimo niedbałości i przypadkowego okrucieństwa ludzkości, miłość łączy was wszystkich razem jako braci i siostry w oczach Boga. Tylko przebaczenie i pacyfizm może przezwyciężyć zło, które na nas czeka. Chcesz znaleźć kogoś innego, kto zrozumie to tak, jak ty.

NAZWISKO: Robot Maria, Zły Doppelgänger
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący
MIESZKANIE: Yoshiwara
ŚRODKI: Zwodzenie, Odwracanie uwagi, Podżeganie



ZAKOŃCZENIA:
* Podziel ludzkość przeciwko sobie
* Świętować zniszczenie miasta
* Zostań kochankiem Joha

LISTA PASJI: Żądza / Chciwość / Zazdrość / Łakomstwo / Lenistwo / Duma / Gniew / Samozniszczenie

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* gest palcem „Chodźcie do mnie"
* Maniakalne rzucanie rękami w powietrze

HISTORIA: Przyszłaś na ten świat bez duszy, i nie spodziewasz się jej zdobyć. Joh uważa, że jesteś zaprogramowany do wykonywania jego poleceń, ale jest wręcz przeciwnie. Twój twórca Rotwang zaprogramował cię, abyś rozebrał miasto Joha Fredersena na kawałki, kawałek po kawałku.

Zrobisz to uwodząc ludzi z klasy rządzącej, a następnie podburzając ludzi z klasy rządzonej do dzikiego buntu przeciwko nim. Nie tylko ty wiesz, jak prowadzić ludzi do zniszczenia, ale ty żywisz się nektarem ich gniew, żądza i zamieszanie. Nie jesteś złą dziewczyną, tylko tak zbudowaną.

NAZWISKO: Grot, główny brygadzista Serca Miasta
KLASA SPOŁECZNA: Rządzony
MIESZKANIE: Serce Miasta
ŚRODKI:Krzepa, Odwaga, Naprawa



ZAKOŃCZENIA:
* Służyć najlepszym interesom miasta
* Zadbaj o to, by sprawiedliwości ludowej stało się zadość
* Chronić Rodziny Robotników

LISTA PASJI: Pokora / Gniew / Ambicja / Zmieszanie/ Autorytet / Porażka / Zemsta / Solidarność / Panika / Stymulacja / Duma / Ambiwalencja

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Salut
* Zaciśnięte Pięści

HISTORIA: Jesteś głównym brygadzistą Serca Miasta, generatorem prądu dla całego miasta.
Dostałeś się tam mając żonę i pięcioro dzieci do wykarmienia i przyziemne zainteresowanie oglądaniem funkcjonowania Miasta. Jako człowiek znacznych rozmiarów przyzwyczaiłeś się do władzy, jaką daje ci Miasto i czujesz, że możesz zatrudniać niesfornych pracowników w dowolnej ilości.

Widzisz siebie jako twardego, ale sprawiedliwego ojca dla swojej załogi, choć zawsze podporządkowujesz się interesom Joha Fredersena ponad problemami własnymi lub swoich pracowników. Dlaczego to robisz? Ponieważ to on jest szefem.

NAZWISKO: Rotwang, Szalony Wynalazca
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący
MIESZKANIE: Laboratorium w domku pośród wieżowców
ŚRODKI:Stworzyć, Związać, Zaatakować



ZAKOŃCZENIA:
* pomścić śmierć Hel
* Stworzenie sztucznego życia
* Rewolucjonizować społeczeństwo

LISTA PASJI: Obliczenia / Podniecenie / Zemsta / Sadyzm / Smutek / Radość / Nadpobudliwość / Zdrada / Gniew / Zazdrość / Nienawiść / Rozpacz

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Podniesienie szponiastej dłoni do nieba
* Chwytanie się za serce

HISTORIA: Ludzkość nigdy nie doceniała Twoich możliwości, ale przede wszystkim nie doceniał Cię były pracodawca Joh Fredersen. Kiedyś byłeś zakochany w kobiecie, Hel, która została zwabiona przez tego mężczyznę z dala od Twoich łagodnych objęć. Potem umarła po urodzeniu mu przeklętego syna - Fredera. Obserwowałeś ją i wiedziałeś, że drogocenne miasto Joha zapłaci za jego zbrodnię. Wściekły, poświęciłeś się stworzeniu robota będącego wersją Hel, która może być Twoja na zawsze. Straciłeś rękę w rezultacie tych eksperymentów, ale zyskałeś funkcjonalny, robotyczny dodatek, który ją zastąpił. Teraz ukończyłeś swojego prototypowego robota i potrzebujesz tylko zakamuflować go jako człowieka. Jako kogo go zamaskować? Może jako Marii, która podburza pracowników w Katakumbach? Masz sekretne przejście w swoim laboratorium, które prowadzi prosto tam. Po zmroku pokażesz Johowi, kto naprawdę rządzi w tym mieście.

NAZWISKO: Josaphat, Kierownik Operacyjny
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący / Rządzony (oba)
MIESZKANIE: Mieszkanie w bloku 99, budynek 7, 7 piętro
ŚRODKI: Ukryć się, Uhonorować, Pomóc



ZAKOŃCZENIA:
* Zachować swoją godność
* Bądź dobrym przyjacielem Fredera
* Utrzymać miasto przy życiu

LISTA PASJI: Samobójstwo / Dominacja / Duma / Ignorancja / Represja / Bezradność / Spokój / Szacunek / Solidarność / Samonienawiść / Współczucie

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Posępne zdejmowanie kapelusza
* Zgrzytanie zębów

HISTORIA: Jako kierownik operacyjny Joha Fredersena, Twoim zadaniem jako średniego szczebla menedżerskiego jest nadzorowanie ogromnych maszyn, które pomagają w prowadzeniu miasta i zabezpieczaniu zysków Fredersena. Twoją nagrodą jest mieszkanie, pensję i prawo do chodzenia w pozycji pionowej rano. Mocno identyfikujesz się z pracą i cieszysz się nieco lepszym niż przeciętnym standardem życia, jaki ona zapewnia. Nie wiesz właściwie, co byś zrobił, gdybyś stracił pracę. Jesteś również w bardzo dobrych stosunkach z synem Joha Fredersena, co wydaje się być Twoją jedyną poważną gwarancją przeciwko powyższemu scenariuszowi.

NAZWISKO: Georgy, Robotnik 11811
KLASA SPOŁECZNA: Rządzony
MIESZKANIE: Fabryka
ŚRODKI: Harowanie, Marnowanie, Zmiana



ZAKOŃCZENIA:
* Przekroczyć jego klasę społeczną
* Bądź rozrywkowy.
* Zostań męczennikiem dla sprawy Marii

LISTA PASJI: Lenistwo / Chciwość / Zapał / Ekstaza / Żądza / Wyczerpanie / Łakomstwo / Zadowolenie / Perwersja / Męczeństwo

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Wytrzyj pot z brwi
* Suchy kaszel

HISTORIA: 8 godzinne zmiany, 10 godzinne zmiany, 12 godzinne zmiany - pracowałeś na nich wszystkich. Nie zatrzymuj się. Ależ one cię wyczerpały: Twoje dłonie są słabe, pamięć ulotna, a plecy rutynowo buntują się przeciwko tobie. Był taki moment, w którym wierzyłeś, że możesz wznieść się ponad swoją pozycję w życiu z odrobiną dodatkowej ciężkiej pracy, ale Twoje problemy zdrowotne związane z pracą pogrążyły cię w takim zadłużeniu, że spłacenie go zajmie trzy kolejne życia. Pogodziłeś się jednak tymczasowo z tym faktem, ponieważ odnalazłeś panią Marię, która głosi Ci życie wieczne ponad tym. Brzmi to obiecująco, ale czego byś nie zrobił, gdybyś miał możliwość zdobyć choć tylko jeden wieczór w Yoshiwarze, dzielnicy rozrywki, w butach dżentelmena z wyższej półki...

NAZWISKO: Wątły Człowiek, Bezpieka
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący
MIESZKANIE: Czarny samochód
ŚRODKI: Polowanie, Łapówka, Raporty



ZAKOŃCZENIA:
* Złapać innych na gorącym uczynku
* Spełniaj życzenia swojego szefa
* Ukrywaj swoje własne słabości za Maską Władzy

LISTA PASJI: Zdystansowanie / Dociekliwość / Sadyzm / Duma / Uciecha / Powaga / Histeria / Agresywność / Pokora / Profesjonalizm

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Pocieraj palcami czubek nosa
* Diabelski śmiech

HISTORIA: Nikt nie wie skąd się wziąłeś. Może i tak jest dobrze: byłeś wyrośniętym chłopaczkiem, któremu wszyscy dokuczali, a który następnie przez całą noc obmyślał jak się na nich odgryźć, tylko po to, żeby następnego dnia pozostać bezradnym wobec kolejnych zaczepek.
Ale Twoje plany pozostały. Kiedy osiągnąłeś pełnoletniość, byłeś wystarczająco sprytny, aby znaleźć drogę do właściwych kręgów wśród elity i nauczyć się rzemiosła inwigilacji i zastraszania, doskonałych narzędzi w mieście uwarunkowanym do posłuszeństwa przez strach.

Twoje cyniczne zaangażowanie w zrobienie tego, co klasa Rządząca uważała za stosowne dla utrzymania swojej władzy, w końcu zaowocowało miejscem u boku Joha Fredersena, głównego przemysłowca w mieście.

OBOWIĄZKI MIASTA

Kiedy nie jesteś postacią w scenie, jesteś częścią Miasta. Kiedy jesteś w scenie, powinieneś wiedzieć, jak Miasto na Ciebie działa. Równie dobrze możemy umieścić Miasto w spisie charakterów: pod wieloma względami, o wszystkim, co nie zostało postanowione zaimprowizowane w trakcie gry, decyduje Miasto. Tak, to znaczy, że to Miasto decyduje o tym, czy żyjesz, czy nie. Miasto działa albo jako chór zbiorowy (rzadko), albo jako głosy indywidualne, które nie współpracują. Miasto planuje kierunki działania, ale także improwizuje. Ponieważ każdy uczestnik porusza się w grze w tych funkcjach i poza nimi, powszechnie przyjmuje się, że powinny one być traktowane poważnie przez tych, którzy w nie grają i tych, którzy otrzymują ich polecenia.

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:
- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesunąć się z pozycji wyjściowej, aby dopasować się do nastroju lub fabuły sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, wygłaszając monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

PAMIĘTAJ: Jesteś tak samo ważny, jak się zachowujesz. Kiedy jesteś Miastem, Twoje obowiązki są tym, co czyni cię ważnym. Wypełniaj je z dumą.

POMYSŁY NA KRAJOBRAZ MIEJSKI

Widziałeś film, przeczytałeś zasady gry, a teraz zastanawiasz się: jak mamy naśladować fantastyczne scenografie Metropolis naszymi ciałami? Pierwsza odpowiedź brzmi: nie macie. Te sety w pojedynkę zbankrutowały studio, które je finansowało. To chyba nie jest dobry pomysł, by znów podążać tą drogą. Druga odpowiedź brzmi: możesz je interpretować, jak chcesz. Chodzi o to, by tak przesycać przestrzeń obecnością swoich ciał, by przywoływać otoczenie.

Możecie stać się m.in. ścianami, drzwiami, meblami, statuetkami, maszynami i masami ludzi. Skoncentruj się na szczegółach, które chcesz podkreślić, jak również na liczbie osób. które masz do dyspozycji. Możesz również zmieniać projekt w miarę rozwoju sceny, w oparciu o to, co się dzieje. Jeśli grasz na wystarczająco dużej przestrzeni, powinieneś podzielić pomieszczenie na 4 oddzielne sektory wyszczególnione na stronie 6. Poniżej znajduje się kilka prymitywnych opisów i elementów do symulacji, aby zachęcić wyobraźnię. Pamiętaj: nie ma właściwej interpretacji, tylko Twoja własna jako Miasto.

BIURO IGLIC

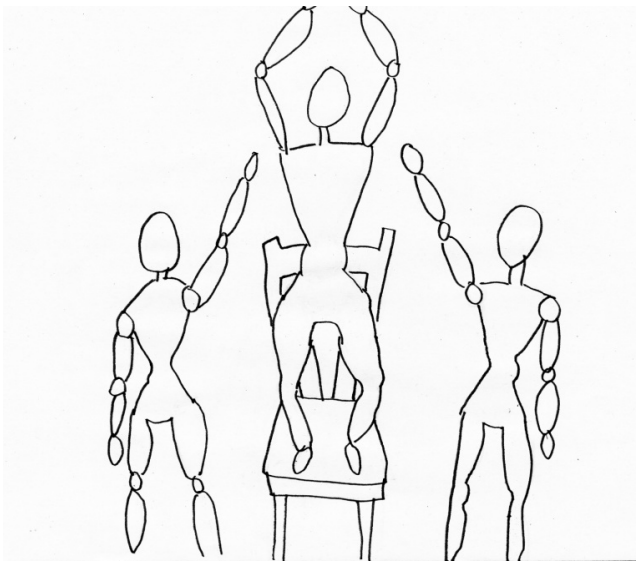
OPIS 1 - „FALLUS": Krzesło w centrum, 1 gracz stojący na nim, ramiona
nad głową, aby uformować kształt trójkąta, 2 graczy z wydłużonym ramiona po obu stronach, tworząc ściany emanujące z krzesła.

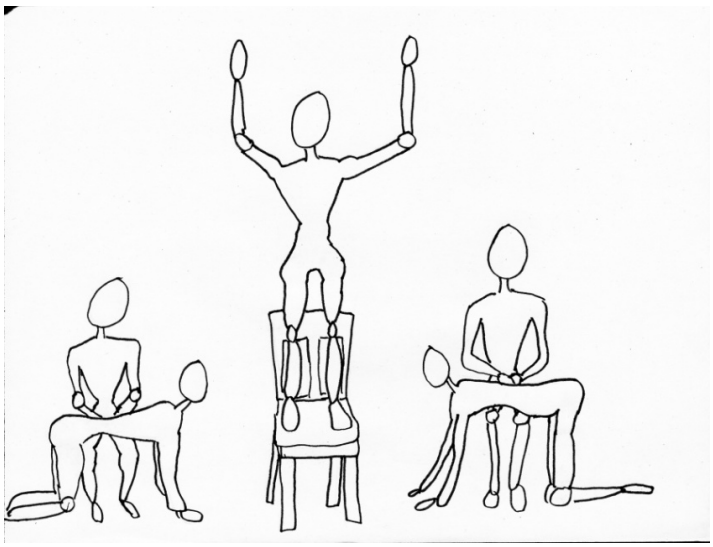
OPIS 2 - „TYŁKI ROBOTNIKÓW": Krzesło w centrum, 1 gracz stojący na nim jako posąg, po 1 graczu na lewej i prawej krawędzi zestawu z ramionami pod kątem 90°, tworzącymi zewnętrzne narożniki pomieszczenia. Reszta graczy na rękach i kolanach jako "biurka".

OPIS 3 - " MANIAK": Krzesło i stół, 2 graczy za nim z wyciągniętymi prostymi ramionami wyznaczającymi zewnętrzną ścianę, 2 graczy z połączonymi ramionami tworzącymi ekran wideofonu, 1 szalony pracownik biurowy "pisze" na innym graczu, który jest maszyną do pisania.

SUGEROWANE ELEMENTY DO SYMULACJI: wideofon, pracownicy biurowi, duże drzwi, biurko, komputer, duże okna.

SUGEROWANE ODGŁOSY: tykanie maszyny do pisania, bełkot pracownika biurowego, samolot lecący na zewnątrz, odgłosy windy.





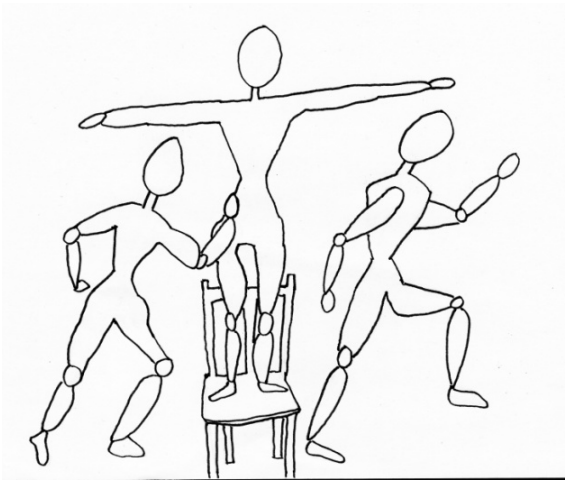
OGRODY PRZYJEMNOŚCI

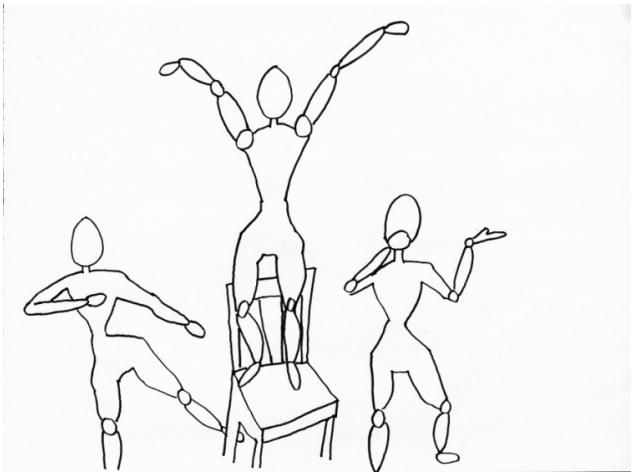
OPIS 1 - „WYSOKIE MURY": Tyle krzeseł, ile jest graczy, ułożonych
w linii, wszyscy gracze Miasta stoją na krzesłach i wyciągają ręce, by po prostu...
dotykając się, tworzyć nieprzejezdną i wysoką ścianę.

OPIS 2 - „FONTANNY I POSĄGI": Co tam jest napisane - 1 gracz na krześle
jako fontanna, kilkoro kolejnych ustwionych jako klasyczne greckie posągi pozuje na
ziemi, reszta gra chichoczące pokojówki.

SUGEROWANE PRZEDMIOTY DO SYMULACJI: rośliny, fontanny, posągi, pokojówki, surrealistyczny sprzęt ogrodowy, bezsilny wychowawca, łuki gąsienicowe, sklepienie tyczkowe, inni chłopcy.

SUGEROWANE ODGŁOSY: chichotanie, pluskanie wodą, krzyki, delikatna muzyka.





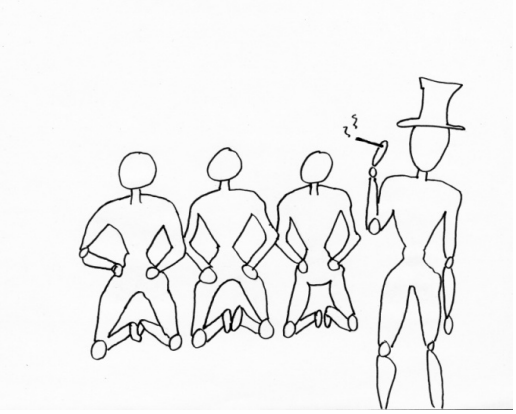
YOSHIWARA

OPIS 1 - „ZŁY KABARET": 3 graczy na kolanach przed Robotem Maria podczas jej występu, lub przed graczem miejskim wykonującym ogólny akt kabaretowy, reszta graczy miejskich to mężczyźni oglądający występ.

OPIS 2 - „GODZINA HAZARDU": wszyscy gracze Miasta to mężczyźni stojący i palący, od czasu do czasu podchodzący do stołu i grający w kości.

SUGEROWANE PRZEDMIOTY DO SYMULACJI: scena, zasłony, drzwi łukowe, rasistowskie posągi, egzotyczni wykonawcy, hałaśliwi mężczyźni, barman i bar, zespół.

SUGEROWANE ODGŁOSY: śmiech, walka, muzyka jazzowa, bębniarstwo, szarpanie okularów.



KATAKUMBY

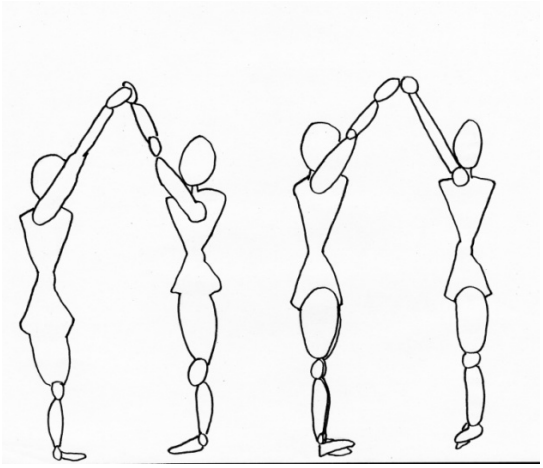
OPIS 1 - „ŁUKI": Postaci mogą wchodzić tylko przez niskie łuki uformowane przez miasto łączące ramiona w łuk.

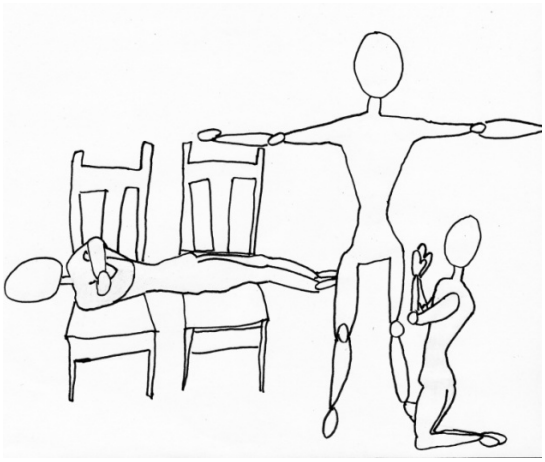
OPIS 2 - „WIĘCEJ CIAŁ": Cztery krzesła ustawione są w 2 parach w linii z przestrzenią pomiędzy dwiema parami, 2 graczy Miasta leży na krzesłach jak martwi ludzie, 2 kolejnych graczy tworzy łuk pomiędzy dwoma ciałami.

OPIS 3 - „TAJNY KOŚCIÓŁ": 1 osoba leży na krześle z wyciągniętymi ramionami jak krzyż, reszta to robotnicy modlący się. Za każdym razem, gdy Maria musi mówić, stoi między krzyżem, a robotnikami.

SUGEROWANE PRZEDMIOTY DO SYMULACJI: robotnicy, krzyże, ciała, łuki, tunele, tajemnicze kryjówki, przejścia labiryntowe, schody.

SUGEROWANE ODGŁOSY: echa, robotnicy modlący się, walące się skały.





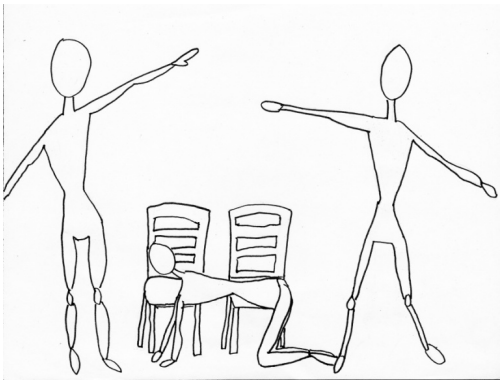
APARTAMENT

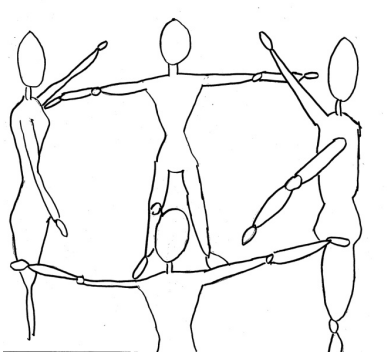
OPIS 1 - „DZIURA W ŚCIANIE": 2 graczy tworzy narożniki pod kątem 90°, które ograniczają przestrzeń, kanapa z dwoma fotelami umieszczona niezręcznie pomiędzy nimi, wszyscy pozostali gracze Miasta ustawiają się jako różne meble.

OPIS 2 - „DZIWNA WINDA": Jak powyżej, jednak dodatkowo oprócz jednej ściany jest jeszcze 2 graczy, którzy łączą ręce i poruszają nimi w górę i w dół na rozkaz.

SUGEROWANE ELEMENTY DO SYMULACJI: lampa, kanapa, winda, wideofon.

SUGEROWANE ODGŁOSY: dzwonienie, ludzie jadący w górę i w dół windą.





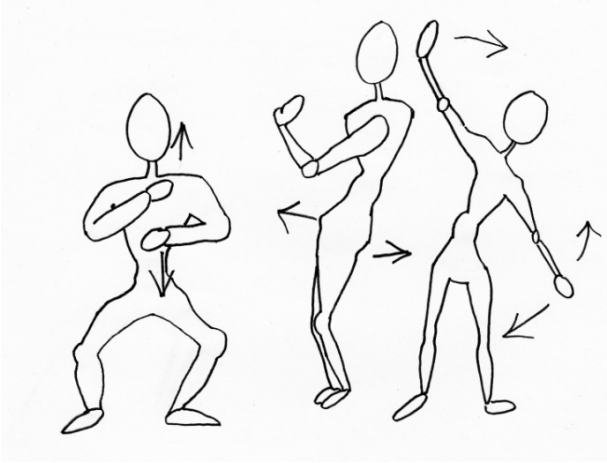
SERCE MIASTA

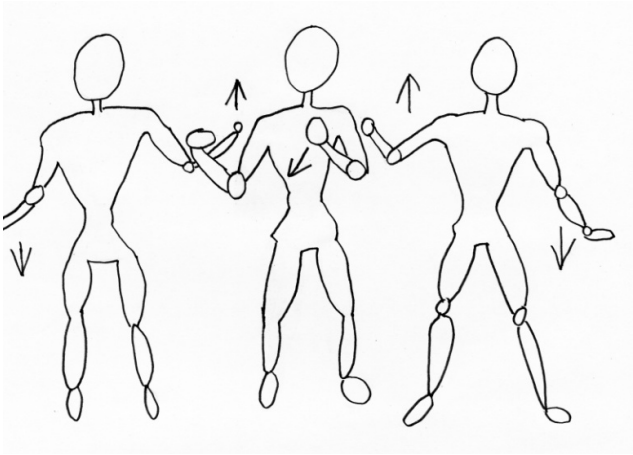
OPIS 1 - „PUSTY ŚRODEK”: 2 krzesła ustawione na środku, oddalone nieco od siebie, gracze na nie wchodzą, wyciągają ramiona przed siebie i machają nimi w górę i w dół, kolejni gracze stają obok nich po każdej zewnętrznej stronie i wyciągają ramiona na boki, machając nimi w górę i w dół w rytmie z innymi, 2 następnych graczy stają po jednym po każdej stronie, robiąc rytmicznie przysiady.

OPIS 2 - SERCE": 2 graczy robi wężowe ramiona na stronę trzeciego, który wyrzuca rękę na klatkę piersiową w rytmiczny, serdeczny sposób. Ruch. Reszta graczy odgrywa przesuwane drzwi do obiektu.

SUGEROWANE ELEMENTY DO SYMULACJI: drzwi, korby, przekładnie, serca, dźwignie, wideofon.

SUGEROWANE ODGŁOSY: syczenie, warkot, brzęczenie, szmer rozmów robotników, skrzypienie.





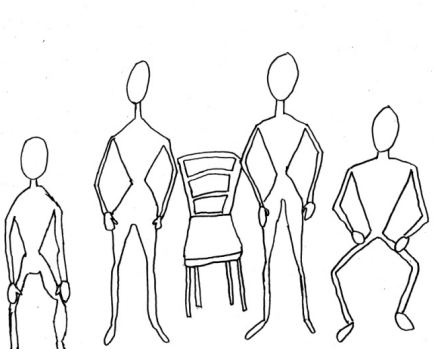
LABORATORIUM

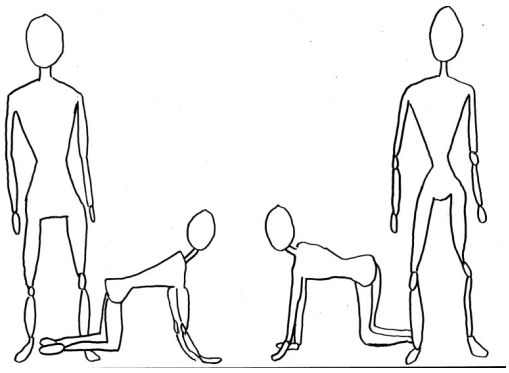
OPIS 1 - „WIEŻE MOCY": Dwóch graczy stoi obok krzesła, które może zawierać robota lub nie i robi ramię węża w kierunku krzesła, gdy maszyna Rotwanga jest aktywna; inni grają rozmaite kawałki sprzętu laboratoryjnego, które zasilają Wieże Mocy.

OPIS 2 - COŚ JAK BIURO": Stół i krzesła, w otoczeniu gracze wyciągający ramiona jak mury; kiedy Rotwang coś aktywuje, gracze robią wężowe ramiona.

SUGEROWANE PRZEDMIOTY DO SYMULACJI: stół do eksperymentów, krzesło dla robotów, drabinki Jacoba, wieże elektryczne, zlewki bąbelkowe, posąg Hel, zasłony, karzełek.

SUGEROWANE ODGŁOSY: bąbelkowanie, wietrzenie, stukanie, karzeł ostrzegający Rotwanga przed czymś.





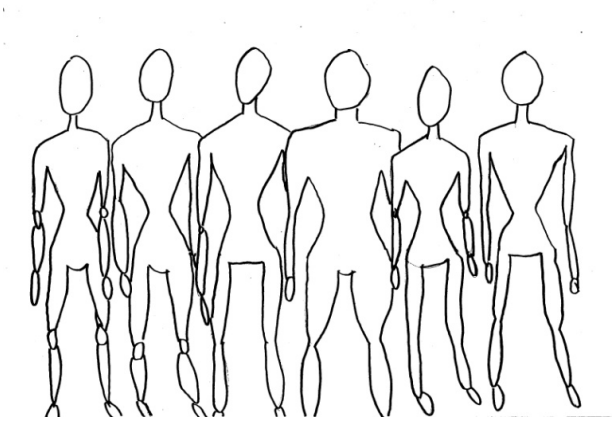
FABRYKA

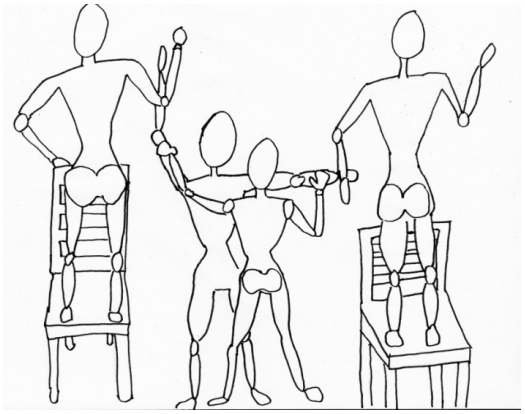
OPIS 1 - „BEZDUSZNY MARSZ": wszyscy gracze Miasta to linia robotników, powoli maszerujących do przodu w kolejce.

OPIS 2 - „TANIEC MIASTA": 2 krzesła umieszczone w centrum z 2 graczami na górze, zwróconymi tyłem do siebie i wykonującymi powtarzające się ruchy, inni pracownicy pomiędzy nimi, wykonujący ten sam powtarzalny ruch, ale w przeciwnym kierunku, 1 gracz gra na automacie zegarowym, stawiając dwa ramiona w górę jako wskazówki zegara, którymi Georgy musi manipulować.

SUGEROWANE ELEMENTY DO SYMULACJI: dźwignie, przełączniki, przegrody, zawory ciśnieniowe, narzędzia, pracownicy wykonujący strasznie powtarzalną pracę.

SUGEROWANE ODGŁOSY: syczenie, warczenie, chrzęst, wyczerpane jęki, chrupanie.





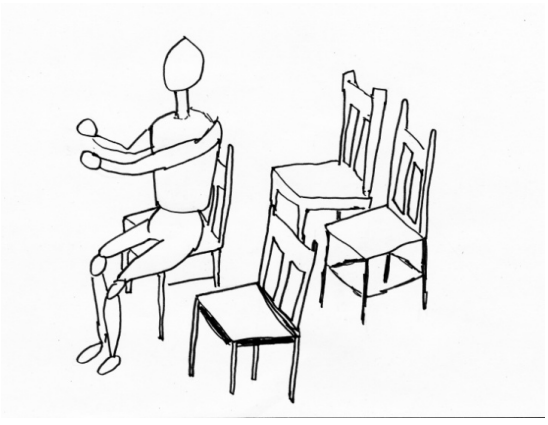
SAMOCHÓD WĄTŁEGO CZŁOWIEKA

OPIS 1 - „TWÓJ PODSTAWOWY SAMOCHÓD" - 2 krzesła z przodu, 2 z tyłu, kierowca z przodu, Thin Man siedzi z tyłu, reszta graczy w mieście przesuwa się tam i z powrotem jako piesi na zewnątrz, poruszają się wszyscy w jednym kierunku, gdy odjeżdża.

OPIS 2 `- „FANCY SAMOCHÓD" - Tak samo jak powyżej, z wyjątkiem dwóch graczy łączy ręce, aby utworzyć szybę oddzielającą Wątłego Człowieka od kierowcy. Ta szyba może być zrolowana w dół.

SUGEROWANE ELEMENTY DO SYMULACJI: części samochodu, mijani ludzie i budynki, gazety są sprzedawane.

SUGEROWANE HAŁASY: pisk opon, trąbienie, ludzie krzyczą, szelest, uruchamianie/wyłączanie silnika.



KARTA POSTACI: JON FREDERSEN - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ZŁÓŻ JĄ.

NAZWISKO: JOH FREDERSEN, BOGATY PRZEMYSŁOWIEC
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący
MIESZKANIE: Biuro Iglic
ŚRODKI: Intryga, Dyscyplina, Zastraszanie

ZAKOŃCZENIE:
* Utrzymanie kontroli nad miastem i jego mieszkańcami dla zysku
* Przezwyciężyć stratę swojej żony Hel
* Chroń swego syna Fredera przed Harmem

LISTA PASJI: Duma / Bez emocji / Sadyzm / Sympatia / Paranoja / Nienawiść / Samonienawiść / Miłość / Zachwyt / Rozpacz / Nieprzebaczenie / Wyrozumiałość

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Zamyślone, wyrachowane spojrzenie
* Jedna ręka za plecami, druga gestykuluje

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:

- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

KARTA POSTACI: FREDER FREDERSEN - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ZŁÓŻ JĄ.

NAZWISKO: FREDER FREDERSEN, DZIEDZIC
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący
MIESZKANIE: Ogrody Przyjemności
ŚRODKI: Eksploracja, Ratunek, Mediacja

ZAKOŃCZENIE:
* Zjednoczyć się z jego Jedyną Prawdziwą Miłością
* Ocalić ludzi od nieszczęścia
* Być dobrym synem dla swojego ojca
* Ocalić ludzi od nieszczęścia

LISTA PASJI: Zakochanie / Ciekawość / Halucynacje / Samobójstwo / Horror / Solidarność / Pobożność / Gniew rewolucyjny / Desperacja / Nadzieja

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Omdlenie
* Zbyt entuzjastyczny, ale niewinny uścisk

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:

- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

KARTA POSTACI: MARIA - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ZŁÓŻ JĄ.	
NAZWISKO: Maria, filantropka i kaznodzieja Klasa społeczna: Rządzony. Mieszkanie: Katakumby Środki: Przewodnik, Opowiadaj historie, Ucieczka Zakończenia: * Zjednoczyć ludzkość jako wspólne rodzeństwo Końcówki: * Zjednoczyć ludzkość jako wspólne rodzeństwo * Rozpowszechniać Ewangelię wśród robotników * Znajdź kogoś, kto rozumie Lista pasji: Szkoda / Upomnienie / Akceptacja / Tytuły / Pożądanie / Strach / Rezygnacja / Optymizm / Zapał / Współczucie / Udręka / Spokój / Odmowa Charakterystyczne gesty: * Modlitwa, oczy wzniesione w niebo * Ramiona otwarte na ludzi	JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ: - Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny. - Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta. - Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu. - Pozwalać postaciom na wejście w scenę. - Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny. - Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów. - Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale". - Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje. - Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..." - OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

KARTA POSTACI: ROBOT MARIA - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ZŁÓŻ JĄ.	
NAZWISKO: Robot Maria, Zły Doppelgänger Klasa społeczna: Rządzący Mieszkanie: Yoshiwara Środki: Zwodzić, Odwracać uwagę, Podżegać Zakończenia: * Podziel ludzkość przeciwko sobie * Świętować zniszczenie miasta * Zostań kochanką Joha Pasje: Żądza / Chciwość / Zazdrość / Łakomstwo / Lenistwo / Duma / Gniew / Samozniszczenie Charakterystyczne gesty: * gest palcem „Chodźcie do mnie" * Maniakalnie rzucanie rękami w powietrze	JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ: - Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny. - Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta. - Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu. - Pozwalać postaciom na wejście w scenę. - Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny. - Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów. - Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale". - Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje. - Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..." - OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

KARTA POSTACI: GROT - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ZŁÓŻ JĄ.

NAZWISKO: GROT, GŁÓWNY BRYGADZISTA SERCA MIASTA
KLASA SPOŁECZNA: Rządzony.
MIESZKANIE: Maszyna Serca
ŚRODKI: Krzepa, Odwaga, Naprawa

ZAKOŃCZENIA:
* Służyć najlepszym interesom miasta
* Zadbaj o to, by sprawiedliwości ludowej stało się zadość
* Chronić Rodziny Robotników

LISTA PASJI: Pokora / Gniew / Ambicja / Zamieszanie / Autorytet / Porażka / Zemsta / Solidarność / Panika / Stymulacja / Duma / Ambiwalencja

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Salut
* Zaciśnięte pięści

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:

- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

KARTA POSTACI: ROTWANG - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ZŁÓŻ JĄ.

NAZWISKO: ROTWANG, SZALONY WYNALAZCA
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący
MIESZKANIE: Jego Laboratorium w domku pośród wierzowców
ŚRODKI: Stworzyć, Związać, Zaatakować

ZAKOŃCZENIE:
* pomścić śmierć Hel
* Stwórzcie sztuczne życie
* Rewolucjonizować społeczeństwo

PASJE: Obliczenia / Podniecenie / Zemsta / Sadyzm / Smutek / Radość / Nadpobudliwość / Zdrada / Gniew / Zazdrość /Nienawiść / Rozpacz

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Podniesienie szponiastej dłoni do nieba
* Chwytanie się za serce

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:

- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

KARTA POSTACI: JOSEPHAT - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ZŁÓŻ JĄ.

NAZWISKO: JOSAPHAT, KIEROWNIK OPERACYJNY
KLASA SPOŁECZNA: Rządzący / Rządzony (w obu przypadkach)
MIESZKANIE: Mieszkanie w bloku 99, budynek 7, 7 piętro
ŚRODKI: Ukryć się, Uhonorować, Pomóc

ZAKOŃCZENIE:
* Zachować swoją godność
* Bądź dobrym przyjacielem Fredera
* Utrzymać miasto przy życiu

LISTA PASJI: Samobójstwo / Dominacja / Duma / Ignorancja / Represja / Bezradność / Spokój / Szacunek / Solidarność / Samonienawiść / Współczucie

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Posępne zdejmowanie kapelusza
* Zgrzytanie zębów

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:

- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

KARTA POSTACI: GEORGY - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ZŁÓŻ JĄ.

NAZWISKO: GEORGY, ROBOTNIK 11811
KLASA SPOŁECZNA: Rządzony.
MIESZKANIE: Fabryka
ŚRODKI: Harowanie, Marnowanie, Zmiana

ZAKOŃCZENIA:
* przekroczyć jego klasę społeczną
* Bądź rozrywkowy.
* Zostań męczennikiem dla sprawy Marii

LISTA PASJI: Lenistwo / Chciwość / Zapał /Ekstaza / Żądza / Wyczerpanie / Łakomstwo / Zadowolenie / Perwersja / Męczeństwo

CHARAKTERYSTYCZNE GESTY:
* Wytrzyj pot z brwi
* Suchy kaszel

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:

- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

KARTA POSTACI: WĄTŁY CZŁOWIEK - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ZŁÓŻ JĄ.

NAZWISKO: Wątły Człowiek, Bezpieczeństwo Wewnętrzne Metropolii
Klasa społeczna: Rządzący
Mieszkanie: Czarny samochód
Sposób: Polowanie, Łapówka, Raporty

Zakończenia:
* Złapać innych na gorącym uczynku
* Spełnij życzenia swojego szefa
* Ukrywa swoje własne słabości za Maską Władzy

Lista pasji: Zdystansowanie / Dociekliwość / Sadyzm / Duma / Uciecha / Powaga / Histeria / Agresywność / Pokora / Profesjonalizm

Charakterystyczne gesty:
* Pocieraj palcami czubek nosa
* Diabelski śmiech

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:

- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

KARTA MIASTA - WYTNIJ POŁOWĘ KARTKI I ROZDAJ PO JEDNEJ ELEMENTOM MIASTA.

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:

- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

JAKO CZĘŚĆ MIASTA, MOŻESZ:

- Zagrać osobę, miejsce lub rzecz, która nie jest przedmiotem sceny.
- Pozostać obiektywną, zdystansowaną częścią zbiorowego umysłu Miasta.
- Fizycznie skomponować część miejskiego krajobrazu.
- Pozwalać postaciom na wejście w scenę.
- Przesuń się z pozycji wyjściowej, aby dopasować nastrój lub fabułę sceny.
- Dokonać interwencji, aby przesunąć emocje na liście emocji bohaterów.
- Dodać oświadczenie do sukcesu każdej postaci, zaczynając od słowa „ale".
- Rozwiązać wzajemnie wykluczające się spory poprzez złożenie wniosku, który musi być zrealizowany i mieć określone konsekwencje.
- Zakończyć scenę, robiąc monolog „A więc..."
- OPCJONALNIE: Zawrzeć pakt z graczem na końcu sceny.

UWAGI I PODZIĘKOWANIA

LARP METROPOLIS wyłonił się z dwóch inspiracji. Jedną z nich była pełna odtworzona 35 mm wersja ekspresjonistycznego filmu science fiction FRITZA LANGA METROPOLIS (1927) w berlińskim Kinie Babilon z samodzielnie skomponowaną partyturą autorstwa brytyjskiego pianisty Neila Branda. Po raz pierwszy poczułem, że naprawdę postrzegam ten film jako historię, a nie jako trywialny, ale fascynujący film o sztuce monumentalnej. Moją drugą inspirację znalazłam na FASTAVAL 2010 W AARHUS W DANII, gdzie zagrałem w wiernej larpowej adaptacji "ROZWAŻNEJ I ROMANTYCZNEJ" JANE AUSTEN autorstwa ANNY WESTERLING.

„Drogi Boże!" Powiedziałem sobie wtedy. Po czterech godzinach zwarto zaprojektowanej rozgrywki czuję się jak po przeczytaniu powieści." Połączenie A) reinterpretacji jednego z moich ulubionych filmów poprzez kreatywny ruch i grę, B) odkrywania doniosłej sztuki przetwarzania dobrze napisanej powieści na satysfakcjonujące doświadczenie RPG-owe, C) szukania sposobów, dzięki którym gracze szybko i łatwo poczują się komfortowo z rytmem systemu wzmocniło moje zainteresowanie i zaangażowanie tym projektem.

Kiedy uczę studentów niemieckiego ekspresjonizmu, staram się przekazać im, że postaci w niemych, ekspresjonistycznych filmach mają tendencję do zlewania się z i/lub mają swój los określony przez samą scenografię i tło, na którym są nakręcone. Najbardziej znanym przykładem jest oczywiście "GABINET DOKTORA CALIGARI" (1920), w którym zakrzywione okna, kręte ścieżki i spiralne podwórka kontekstują i uwiarygodniają sposób działania każdej postaci. Somnambulista musi zabijać, Doktor musi stać się Caligari, i tak dalej, opierając się przede wszystkim na nieprzeniknionym abstrakcyjnym i zagrażającym świecie, w którym żyją.

Ponadto, emocje w sztuce ekspresjonistycznej nie pochodzą znikąd: wybuchają nieokiełznane i bez zbędnego wyjaśnienia przyczynowego (skłaniając zarówno do powinowactwa, jak i rozróżnienia od logiki freudowskiej). Bohaterom nadaje się niewiele wnętrza na rzecz maniakalnej ekspresywności, która sama w sobie jest wyzwaniem i sprawia przyjemność ich odgrywaniem.

Ponieważ nie mają żadnego "Ja", do którego mogliby się odwoływać, są zarówno podmiotami, jak i obserwatorami wyrażonych emocji.

Zapraszam jednocześnie do ponownego napisania strasznego skądinąd zakończenia oryginalnego filmu Metropolis. Naturalnie, należy również zgłębić przekonujące wątki oryginalnego dzieła, do których należą napięcie klasowe, mechanizacja pracy i zniszczona niewinność.

Chciałem zbadać, co się dzieje, gdy nie dokonuje się rozróżnienia między głównymi bohaterami, a miastem, w którym mieszkają; między ich zwiększonymi emocjami, a nastrojami, które je wywołują. Wszystko w tej grze ma taką samą wagę: krajobrazy miejskie, nastrój, emocje, postaci.

Chciałbym podziękować KAT JONES, EMILY CARE BOSS, JULII ELLINGBOE, VINCENTOWI BAKEROWI, MEGUEY BAKER, MATTHIJSOWI HOLTEROWI, FREDERIKOWI JENSENOWI, ANNIE WESTERLING, BILLOWI WHITE'OWI, THE SHIFTING FOREST STORYWORKS ORAZ JOHNOWI H. KIMOWI za ich bezpośredni lub pośredni wkład w to dzieło. Chciałbym również podziękować pierwszym graczom INTERCONU 2011, których komentarze okazały się przydatne przy dokonywaniu drobnych zmian w tekście.

O AUTORZE: Evan Torner jest doktorem filologii niemieckiej i filmoznawstwa na Uniwersytecie Massachusetts Amherst w USA. Zapalony mistrz gry, postanowił napisać swój własny scenariusz na Intercon LARP 2011 po wizycie w Fastaval 2010 w Aarhus w Danii. Szczerze mówiąc, zachęca wszystkich na świecie do udziału w obu dorocznych konwencjach.

Zdjęcie by Jenni Toivonen / University of Tampere

