

Zaczarowani

Bjergtaget

Larp o nordyckich mitach i magii autorstwa Marii i Jeppe'a Bergmann Hamming

Tłumaczenie na język polski: Andrzej Pierzchała
Korekta: Paula Mackiewicz



Tłumaczenie wersji trzeciej larpa, z 13 października 2019 roku.
Autorstwo grafik przy kartach postaci: Maria Bergmann Hamming
Autorstwo zdjęcia: JR Korpa na Unsplash

Użytek zastrzeżony. Prosimy nie wykorzystywać materiałów bez uzyskania zgody autorów oraz przypisania autorstwa.

Podziękowania:
Frederikkowi Piilowi, Charlesowi Bo Nielsenowi & Simonowi Jamesowi Pettittowi za stworzenie okazji do powstania tego larpa przy okazji Black Box Light, Horsens, 2018.

Dziękujemy Alexowi Uthowi za pokazanie nam, jak powinno się używać światła i dźwięku, a także za pracę twórczą razem z nami w ramach Black Box Copenhagen 2019. Na zawsze zapamiętany, na zawsze kochany.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Fikcja	4
Wizja	5
Mechanika	6
Postaci	8
Muzyka	9
Sceny	10
Światło	10
Scenografia	11
Warsztaty	13
Gra	20
Opisy scen	21
Epilog	26
Streszczenie	27
Karty postaci	29





WPROWADZENIE

Zaczarowani to czterogodzinny, niewerbalny chamber dla 10 -30 uczestników. Uczestnicy wcielą się albo w ludzi, albo w istoty z mitów Skandynawii - podziemców. Poprzez symboliczne gesty i ruch do muzyki gracze przeniosą swoje postaci w ciemną noc w świecie Podziemia. Ludzie są tam zwabieni i związani magią z podziemcem, a w serii scenek badana jest relacja między człowiekiem a nieznanym światem do którego trafia. Na rozwiązanie, które nastąpi o Świcie, wpływać mogą różne siły: zauroczenie, konflikt czy wspomnienia tego, co na ludzi czeka ich w domach. Czy wrócą tam, czy też zostaną z podziemcami?

Poprzez warsztaty uczestnicy uczeni są symbolicznych gestów oraz poruszania się do muzyki, zanim wszyscy wejdą w świat magii i mitu.

FIKCJA

Scenariusz rozgrywa się gdzieś w Skandynawii jakieś sto lat przed epoką oświecenia i industrializacji. Świat jest zamieszkany przez ludzi: szlachtę, duchownych, handlarzy, rzemieślników i rolników oraz przez istoty podziemia: elfy, gnomy, trole i tym podobne.

Świat ludzi jest światem ładu, pracy, religii, lojalności i miłości. Świat podziemny jest pełen magii i zabawy, to świat ciemności, chaosu i gier uwodzenia. Podziemcy posiadają magiczne moce, którymi mogą zauroczyć człowieka i zmusić go do wspólnego tańca i ruchu według ich zachcianek. Poidziemcy nie doświadczając zmiany i zawsze pragną ludzi, chociaż nie mogą ich długo posiadać nie odmieniwszy ich nieodwracalnie. Nie mają duszy i gdy umierają, znikają na zawsze. Ludzie za to mają wiarę i miłość, które pozwalają im oprzeć się magii podziemców. Budują silne relacje, które mogą trwać całe życie. Mają perspektywę szczęścia, jeśli nie w tym życiu, to w życiu po śmierci.

Gdy wkroczysz do pałacu Króla Gór, czas, rozum i rozsądek tracą znaczenie, a to, co wydaje się jedną nocą, dla reszty świata może trwać cały wiek.

WIZJA

W czasach nim nastał porządek, przed wycięciem lasów, nim uporządkowano linię brzegową, a całą ziemię oddano pod uprawy, w cieniach ledwo dostrzegalnych kątem oka i pod ziemią po której chodziliśmy mieszkało coś nieludzkiego. Zanim nadszedł czas rozumu, który zniszczył magię, podziemne stworzenia północy bawiły się, tańczyły i pragnęły być blisko ludzi.

Czasami młody mężczyzna lub kobieta wkraczali do lasu w noc letniego przesilenia i wpadali w oko jednej z podziemnych istot. Zwabiano ich do pałacul Króla Gór, gdzie zapominali o czasie, miłości, lojalności i wszystkim, co po sobie zostawili. Tam tkwili nawet przez setki lat, zanim powrócić mogli do nowego, odmienionego świata.

Ten scenariusz opowiada o ludziach i istotach z cienia i magii - podziemcach. O kuszeniu, o utracie pamięci i samego siebie. Także o odnalezieniu drogi powrotnej do domu i rzeczach, którego do tego powrotu przywołują: wierze, miłości i nadziei.

Zagramy jedna noc w pałacu Króla Gór, noc pełną uwodzenia, ekstazy, wspomnień i konfliktu, oraz możliwego powrotu do domu, kiedy świt zakłóci magię.

Scenariusz wykorzysta pejzaż muzyczny i świetlny do stworzenia atmosfery magicznej krainy.Uczestnicy zagrają albo ludzi albo istoty z folkloru nordyckiego - podziemców. Będą oni wchodzić w interakcje poprzez symboliczne gesty i poprzez ruch do muzyki.

Poprzez tę grę chcemy dać uczestnikom poczucie magicznego świata opowieści nordyckich i chcemy eksplorować magię, uwodzenie i walkę o wolną wolę. Chcemy dać uczestnikom doświadczyć magicznej nocy zarówno w obawie, jak i tęsknocie za świtem.





MECHANIKA GRY

Niewerbalna gra: rozgrywka toczy się bez słów, ponieważ naszym celem jest doświadczanie scenariusza poprzez symbolikę. Komunikujemy się poprzez ruch naszych ciał oraz poprzez serię gestów.

Prowadzący ustawiają sceny werbalnie i używają muzyki do kierowania nastrojem i działaniami uczestników.

Taniec: Sceny są odgrywane poprzez ruch w rytm muzyki. Przed rozpoczęciem gry uczestnicy uczą się prostych kroków tanecznych, które pozwolą im komfortowo odgrywać. Każda postać ma charakterystyczny sposób poruszania się, do przećwiczenia podczas warsztatów. To ważne, ponieważ różne rodzaje poruszania się to element estetyki gry i reprezentuje to rodzaj postaci, czy jest człowiekiem czy podziemcem. Różne rodzaje ruchu oferują uczestnikom alternatywę do tańca, jeśli nie czują się z nim komfortowo. Uczestnicy nie muszą tańczyć przez cały czas, mogą się poruszać w inny sposób, ale wciąż to ruch jest sposobem komunikacji podczas gry.

Rutyna: służy do oddzielania scen i do kreowania wrażenia, że czas płynie, ale nikt nie wie, jak szybko go mija. Jest to krótka choreografia do muzyki z "I Dovregubbens Hall", która zostanie przećwiczona z uczestnikami podczas warsztatów. Zapewni to również uczestnikom bezpieczny wzorzec ruchu pomiędzy bardzo interpretacyjnymi scenami.

Prowadzenie: Uczestnicy będą uczeni, jak prowadzić i podążać podczas klasycznego tańca par. Wiodącą techniką jest to, w jaki sposób magia wchodzi do gry, ponieważ istoty podziemne będą prowadzić i używać serii sygnałów do kontrolowania ludzi, którzy są zaczarowani.

WIĄZANIE

Wiązanie jest ważnym aspektem życia ludzkiego i podziemnego. Kiedy podziemiec wiąże człowieka, używa do tego wstęgi. Kiedy człowiek jest związany, musi być posłuszny wiążącemu. Każda z istot podziemnych ma trzy wstążki i może związać trzech różnych ludzi. Może też związać tego samego człowieka kilka razy, aby podkreślić siłę czaru.

Podziemiec może związać człowieka na trzy sposoby:
• Przekonać go do tańca
• Przekonać do zjedzenia lub wypicia oferowanego jedzenia
• Dać mu prezent

Kilku podziemców może związać tego samego człowieka, który następnie musi spróbować podążać za wszystkimi swoimi panami. Podziemiec może uwolnić człowieka od swojej więzi, ale to zrywa wszystkie inne więzi z tym człowiekiem, być może wzbudzając gniew innych podziemców.

W pewnym momencie gry człowiek może zerwać wszystkie swoje więzi, ale to na zawsze odcina go od magii Podziemców, zmuszając go do opuszczenia pałacu Króla Gór.

ZERWANIE WIĘZÓW

Aby wrócić do domu, człowiek musi zerwać więź za pomocą jednej z trzech wartości:
• Wiary
• Nadziei
• Miłości

Dane uczucie musi być odegrane podczas gry. Gracz musi pokazać przykładowo wiarę swojej postaci w Boga, lub miłość do innego człowieka. W przeciwnym razie więź może zostać przerwana tylko wtedy, gdy podziemiec zdecyduje się uwolnić człowieka.





POSTACI

Scenariusz ma dwa rodzaje postaci: podziemców i ludzi. Podziemcy są inspirowani stworzeniami skandynawskiego folkloru. Ludzie są inspirowani zawodami i klasami społecznymi średniowiecznej Skandynawii.

Opisy postaci są krótkie i mają na celu pozostawienie graczom pola do interpretacji i nadbudowy postaci. Opis koncentruje się na dwóch aspektach: jak postać się porusza i jakie ma marzenia, jakie nadzieje i ambicje. Ma to na celu zapewnienie jak największej grywalności. Posiadanie wzorca ruchowego daje uczestnikom pretekst do tańca jako ktoś inny niż oni sami. Można więc tańczyć brzydko, gwałtownie lub niezręcznie, tak jak by to robiła postać. Larp ten jest o marzeniach i nadziejach, więc są one trzonem wszystkich postaci.

Jeśli jest więcej uczestników niż dostępnych postaci, wystarczy zrobić kilka kopii każdej karty. Scenariusz świetnie sprawdza się dla wielu trolli, gigantów, szlachciców, duchownych lub innych postaci. Karty z postaciami można znaleźć jako ostatnie strony tekstu scenariusza. Są one sformatowane do drukowania dwustronnego na grubym papierze, aby z jednej strony znajdował się rysunek, a z drugiej z informacje o postaci. Podczas rozdawania postaci dobrze jest przydzielić role podziemców osobom, które czują się komfortowo z tańcem. Magiczne moce są pokazywane za pomocą tańca, przez co taniec podziemców będzie trudniejszy i bardziej komfortowy dla osób z jakimś doświadczonych w sztuce tanecznej. Postacie ludzkie są pod tym kątem mniej wymagające. Uczestnicy wybierają postać na podstawie wizerunku, więc wystarczy, że karty będą rozłożone rozłożone na podłodze. Po wybraniu karty postaci istoty magiczne będą mogły również wybrać maskę i kolor wstęgi. Maski mogą być używana przez każdego podziemca, więc jest to tylko kwestia osobistych preferencji.

MUZYKA

Scenariusz zakłada wybór muzyki skandynawskiej z historyczną inspiracją. Kliknięcie na nazwę playlistu poniżej lub utworu w opisie sceny otwiera hiperlink. Muzykę podzieliliśmy na kilka playlist, które będą pasowały do różnych scen:

Konflikt:
Uwodzenie:
Bal:
Melancholia:

Jest to muzyka inspirowana folklorem północy, ale nadal ma dobre do tańca, nowoczesne brzmienie. Piosenki po duńsku nadadzą grze inne znaczenie dla osób mówiących w tym języku i dla tych, którzy go nie znają. Spodziewamy się, że osoby mówiące w języku duńskim będą miały bardziej sentymentalne doświadczenie, a dla osób, które nie rozumieją tekstu, gra będzie bardziej mistyczna. Podczas rozgrywania scenariusza wykorzystajcie muzykę z playlist, aby wzmocnić emocje graczy, prowadząc ich do kulminacji przy wsparciu muzyki. Jako mistrz gry powinieneś zadbać o to, by zapoznać się z muzyką przed larpem. Do rutyny używamy specjalnej wersji muzyki:

Wersja standardowa:

Wersja dłużna do ostatniej sceny:





SCENY

Sceny będą miały wstępy zawarte w scenariuszu larpa, które opisują, gdzie znajdują się bohaterowie i co się dzieje. W pierwszej scenie mamy świat ludzi i przebudzenie podziemców. Polecamy tutaj dwa różne zestawy głośników, tak aby jeden koniec sali mógł być światem ludzi, a drugi komnatą Króla Gór. Zazwyczaj dwa utwory pasują do danej sceny. Czasami niektóre początkowe sceny biegną bardzo szybko, jak na przykład kiedy każdy człowiek jest związany w ciągu jednego utworu w scenie wiązania. Wtedy warto uciąć scenę już w tym momencie. Czasami też trzecia scena nie ma sensu, jeśli każdy Podziemiec zdążył związać i zabrać swojego człowieka w czasie drugiej sceny. Wtedy można wyciąć trzecią scenę. Jeśli ją pominiesz, to rozważ dodanie kolejnych utworów w czwartej scenie, która może trwać prawie 20 minut. Sugerowana muzyka dla każdej sceny jest wyszczególniona w jej opisie.

ŚWIATŁO

Scenariusz ma na celu stworzenie krajobrazu mgły i światła na początku i na końcu gry. W trakcie trwania sceny oświetlenie będzie się zmieniać zgodnie z założeniami scenariusza.
Wykorzystaj różne warianty oświetleniowe do stworzenia nastroju dla poszczególnych scen, tak jak w przypadku muzyki.

Polecamy:
• Białe, punktowe światło do wykorzystania na koniec w porannym słońcu
• Czerwone światło dla intensywnych scen miłości i złości
• Niebieskie światło dla melancholijnych scen i retrospekcji
• Zielone lub żółte światło dla kłamstwa
• Miękkie białe światło dla bardziej neutralnego wrażenia

Należy użyć światła do stworzenia dwóch różnych obszarów gry na początku i na końcu, podobnie jak w przypadku muzyki, tak aby świat ludzi miał białe jaskrawe światło na poranek w ostatniej scenie.

SCENOGRAFIA

Miejsce musi być wystarczająco duże, aby 30 osób mogło tańczyć w tym samym czasie.

Zapotrzebowanie:

- Najlepiej sala zaciemniona
- Przynajmniej 5x10 metrów
- Nieśliska podłoga.
- Możliwość wyłączenia światła
- System sterowania oświetleniem
- Białe ostre światło
- Miękkie białe światło
- Kolorowe światło (czerwone, niebieskie, zielone, żółte)
- Dym w miarę możliwości
- System dźwiękowy
- Sprzęt nagłaśniający do odtwarzania i zmiany głośności
- Komputer z dostępem do Spotify

Masz za zadanie stworzyć w tym pomieszczeniu komnatę Króla Gór i przejście z i do świata ludzi. Przykładowa metoda to pudła, których połowa boków jest srebrna, a druga strona czarna. Pudła służą do zbudowania bramy dzielącej pomieszczenie i pokazującej przejście ze świata ludzi do komnat Króla Gór. Po stronie komnaty można ustawić więcej pudeł, na których znajdować się będą jedzenie i prezenty. Można też zawiesić girlandy szklanych koralików pod sufitem odbijania światła. Ale bądźcie świadomi, że uczestnicy potrzebują przestrzeni do poruszania się, by móc tańczyć. Świat ludzi potrzebuje tylko ostrego, jasnego światła i żadnych ozdób.





REKWIZYTY

Będziesz potrzebował następujących rekwizytów do tego scenariusza:

• Coś, co będzie reprezentować kuszące jedzenie i dary podziemnych. Na prezentów polecamy biżuterię wyglądającą jak srebro i klejnoty. Bransolety i naszyjniki, które ludzie mogą nosić. Do jedzenia polecamy winogrona i jakieś smakołyki. Polecamy srebrny lukier spożywczy.
• Zestawy 3 tasiemek w tym samym kolorze i ilość tasiemek wystarczającą dla wszystkich istot magicznych, aby każdy miał zestaw trzech wstążek o charakterystycznym kolorze
• podziemcy będą nosić maski dla podkreślenia ich tajemniczości. Stworzyliśmy białe tekturowe maski z szablonów wykonanych przez https://ntanos.co.uk/.

Mogą być one drukowane na kartonie. Następnie ozdobiliśmy je, aby każda była wyjątkowa. Powinieneś mieć co najmniej jedną maskę na jednego podziemnego.

Polecamy maski:
• Bauta
• Crescent moon
• Demon
• Devil
• Icarus
• Jester
• Phantom
• Sugar skull
• Sun

WARSZTATY

W następnym rozdziale opisano ćwiczenia, które należy przeprowadzić z uczestnikami, aby przygotować ich do odegrania scenariusza. Celem jest ustalenie ramy rozgrywki, zbudowanie zaufania, nauczenie się narzędzi i odgrywanie ról.

1. Wprowadzenie do scenariusza (5 minut)
a. Harmonogram - powiedz uczestnikom, że warsztaty będą trwały około dwóch godzin, podczas których nauczą się tej gry
b. Wizja - przeczytaj tekst wizji ze strony 3
c. Nie ma butów - będziemy tańczyć i nie chcemy się skrzywdzić

2. Rozgrzewka (10 minut)
a. Runda powtarzania funkcji/imion
b. Policzcie do 10 z zamkniętymi oczami, wszyscy razem. Zaczyna się od powiedzenia "1", a następnie ktoś inny mówi "2" i dalej do 10. Nie wolno komunikować się i jeśli dwie osoby mówią ten sam numer, zaczyna się od nowa.
c. Poruszajcie się po pokoju, rozstawcie się na równą odległość
d. Wykonywanie ciężkich ruchów kojarzących się z ziemią
e. Wykonywanie lekkich ruchów kojarzących się z powietrzem
f. Wykonywanie szybkich, silnych ruchów kojarzących się z ogniem
g. Wykonywanie płynnych, spokojnych i ociężałych ruchów kojarzących się z wodą

3. Rozmowa o byciu człowiekiem (2,5 minuty)
a. Kiedy jesteś człowiekiem, życie jest ciężkie i krótkie. Przechodzisz przez życie ciężkiej pracy, która w końcu cię zabije.
b. Jest wiele rzeczy na świecie, które mogą rozerwać człowieka na strzępy, a ich jedynym sposobem obrony jest:

- Wiara
- Nadzieja
- Miłość





4. Bycie podziemcem (2,5 minuty)

a. Podziemne życie to niekończący się bal. To chaotyczny świat, w którym nic nie ma prawdziwego znaczenia. Istoty nie mają wiary, nadziei i miłości, ale mają:

- Wolność
- Pragnienie
- Wieczność

5. Podstawy tańca (20 minut)

a. Do tańca nie używamy konkretnych kroków, lecz skupiamy się na prowadzeniu i byciu prowadzonym.

b. Uczestnicy powinni skupić się na odczuwaniu więzi poprzez dotyk dłoni

c. Prowadzący będzie używał lewej ręki, prowadzony prawej.

d. Prowadzący:

i. Stań złączony dłonią z prowadzonym i poczuj napięcie między wami

ii. Jedna osoba jest prowadzącym. Stara się poruszać tam i z powrotem, a druga powinna podążać za nim bez zrywania kontaktu

iii. Zmiana prowadzącego i prowadzonego

iv. To samo ćwiczenie, ale bez dotyku. Między wami powinna być niewidoczna kolumna. Spróbujcie ponownie przesuwać się w tę i z powrotem

v. Pokaż, że gracze mogą poruszać się po pomieszczeniu i zmieniać kierunek.

vi. Poproś o poćwiczenie po czym zmień prowadzącego i prowadzonego miejscami

vii. Pokaż graczom, że mogą sprawić zbliżyć do siebie drugą osobę, obracając dłoń i wykonując ruch ciągnący ku sobie. Nie mogą odepchnąć drugiej osoby, mogą ją tylko zbliżyć lub puścić, opuszczając rękę.

viii. Niech spróbują podejść bliżej, zatrzymać się, przytrzymać dystans i zmienić prowadzącego, a następnie spróbować ponownie.

ix. Powiedz graczom, że to zawsze osoba prowadząca, jest odpowiedzialna za bezpieczeństwo drugiej osoby.

x. Niech spróbują poruszać się do muzyki

xi. Teraz niech spróbują powtórzyć wszystkie kroki z muzyką

e. Zmiana partnerów

f. I ponownie zmiana partnerów

6. Role (20 minut)

a. Przydzielanie ról może być trudne. Jeśli gracze zapisywali się w parach, to oczywiście należy to uszanować. W przeciwnym razie możliwe jest losowe sortowanie, aby zmniejszyć stres uczestników. Ale okazało się, że najlepiej sprawdza się następujące rozwiązanie:

b. Powiedz uczestnikom, że będą mieli bezpośredni wątek fabularny z jednym z pozostałych graczy. Ale będą też mogli zagrać ze wszystkimi innymi graczami, więc nie jest to jedyna osoba, z którą mogą się bawić.

c. Następnie powiedz im, że zrobisz krótką przerwę i jeśli znają kogoś, z kim chcieliby zagrać szczególnie blisko, niech znajdą tą osobę podczas przerwy i dobiorą się w parę. Jeśli nie mają preferencji, to nie powinni się martwić, połączysz w pary.

d. Następnie daj im kilka minut, zazwyczaj ponad 70% graczy dobiera się w pary. Niech ci, którzy znaleźli partnera staną po jednej stronie pokoju a pozostali po drugiej. Powiedz solistom, żeby patrzyli w dół i żeby powoli podnieśli wzrok i złapali spojrzenie kogoś ze swojej grupy. Powtórz ten proces kilka razy aż wszyscy się dobiorą się w pary

e. Dobrym pomysłem jest, aby nie mieć dwóch osób w okularach w tej samej parze, jeśli to możliwe, okularnikom może być trudno założyć maskę podziemcy.

f. Zapytaj ludzi, którzy noszą okulary, czy potrzebują ich do zabawy. Jeśli nie masz żadnych masek, które można założyć na okulary, okularnicy powinni zostać ludźmi.

g. Osoby, którzy chcą prowadzić w tańcu, dostają role podziemców

h. W innym przypadku rozdziel role losowo pamiętając, żeby połowa osób dostała role ludzi, druga połowa istot magicznych

i. Role mają być inspiracją. Gracze nie muszą zapamiętywać każdego szczegółu. Wyjaśnij im to i dać chwilę na przeczytanie.





7. Gracze zmieniają ubrania na kolor, który pasuje do ich roli (5 minut)

a. Istoty magiczne w bieli

b. Ludzie w czerni

c. Następnie rozdzielamy się i jeden organizator dołącza do podziemców, a drugi do ludzi. Gdy gracze podziemców wybiorą rolę, mają chwilę aby szybko opowiedzieć innym z grupy kim są. Potem wybierają maski i kolor wstążki. Następnie mają chwilę na zdjęcia. Ludzie w tym czasie mają za zadanie stworzyć przynajmniej jedną silną relację z drugim człowiekiem. Tak, żeby mieli brata, kochankę, żonę, itp. Zazwyczaj daje im to więcej możliwości w grze. I to podkreśla różnicę między dwoma grupami, gdyż podziemcy nie mają tych relacji i muszą się skupić na ludziach, podczas gdy ludzie mają miłość i lojalność do swojego rodzaju.

8. Poruszanie się w roli (5 minut)

a. Stań jako swoja postać w wybranym miejscu

b. Zacznij się ruszać i staraj się, aby twoje ruchy coraz bardziej przypominały postać

c. Spróbuj poruszać się tak jakbyś był

- Radosny
- Wściekły
- Podekscytowany
- Smutny
- Przestraszony

d. Ruszajcie się i spróbujcie zastanowić się, jaka jest wasza postać

- Życzenia i marzenia - spróbuj wymyślić ruch, który to pokaże. Przećwicz go kilka razy.
- Lęk i strach - spróbuj wymyślić ruch, który to pokaże. Przećwicz go kilka razy.

9. Rutyna (25 minut)

a. Wszyscy wykonują rutynę w części scenografii, która reprezentuje pałac Króla Gór.

b. Najpierw przećwicz rutynę ze wszystkimi, żeby każdy znalazł swoje trzy pozycje. Potem przećwicz ją tylko z ludźmi, potem z podziemcami, a na koniec ponownie wszyscy razem.

c. Ludzie nie powinni używać rekwizytów jak jedzenie czy woda podczas rutyny.

d. Najpierw obchodzimy salę dookoła, odgrywając przy tym jeden dzień

- Najpierw każdy z graczy musi znaleźć swoją pozycję nr 1, 2 i 3. Przećwicz z graczami przechodzenie do pozycji 1, 2 i 3

- Dla ludzi
  - Pierwsze 20 sekund:
    Ludzie budzą się i rozpoczynają swój dzień jak zawsze w pośpiechu, podczas gdy myślą i marzą o swoich nadziejach na przyszłość
  - Następne 20 sekund
    Ludzie wykonują swoją pracę i pokazują swoje oddanie temu, w co wierzą
  - Ostatnie 20 sekund
    Ludzie są ze swoimi ukochanymi pokazując małe owoce swojej ciężkiej pracy
- Dla podziemców
  - Pierwsze 20 sekund
    Podziemni budzą się do kolejnej nocy w swoim wiecznym życiu, poruszając się powoli, ponieważ wiedzą, że mają cały czas świata do dyspozycji
  - Następne 20 sekund
    Podziemcy korzystają ze swojej wolności, aby zrobić coś szalonego lub okropnego.
  - Ostatnie 20 sekund
    Podziemcy bawią się i rozkoszują wszystkim, czego można zapragnąć. Uwodzą się nawzajem i bawią się jakby nie było jutra
  - Następnie trzy razy wspólnie.





e. Zróbcie tę samą trasę raz po raz, aż do momentu, gdy wszyscy będą się ruszać w odpowiednim tempie
f. Spróbujcie z muzyką - rutynowa muzyka z sekcji muzycznej
g. Rutyna powinna zawierać:
- posuwisty ruch
- ciężki ruch
- lekki ruchy

i. Powitanie (człowieka, jeśli gracz jest człowiekiem, podziemca jeśli podziemcem)
j. Rozmowa z tą osobą, którą witałeś o łączącej was relacji
k. Dołącz kolejne powitanie i rozmowę
l. Przećwicz całą serię
m. Kiedy połączysz grupy podziemców i ludzi przestrzeń może się zrobić ciasna, ale to jest w porządku. Gracze powinni robić rutynę tak, jakby nie zauważali ludzi, jeśli są podziemcami i na odwrót.

10. Wiązanie i zerwanie więzów (10 minut)
a. Wiązanie: wyjaśnij, że wiązanie jest tym, co podziemni robią, aby ludzie musieli za nimi podążać.
b. Więzy powstają poprzez:
- •. Taniec z podziemcem
- •. Jedzenie/picie podanego im jedzenia
- •. Przyjęcie prezentu

c. Jeśli człowiek zrobi jedną z trzech powyższych rzeczy, podziemiec może związać człowieka i ten człowiek musi teraz słuchać jego tanecznych rozkazów
d. Podziemiec może powiązać tego samego człowieka kilka razy
e. Człowiek może uwolnić się tylko w sposób opisany poniżej
f. Zerwanie więzów
g. Jeśli człowiek naprawdę tego chce, może zerwać więź z istotą. Oznacza to, że będzie wolny od wszystkich więzi i będzie mógł wrócić do domu. Kończy to również wpływ magii na człowieka, a ich świat będzie od tego momentu na zawsze prozaiczny.
h. Ludzie zrywają więzi, rozgrywając akt jednej z następujących
- •. Wiara
- •. Nadzieja
- •. Miłość

i. Odczytaj nazwy scen, aby uczestnicy poznali strukturę gry i powiedz im, że mają mnóstwo czasu, więc powinni spróbować badać różne sytuacje i doświadczenia w scenach: (Zachód słońca, Wiązanie, Porwanie, W komnatach Króla Gór, Sny z przeszłości, Konflikty, Nowe związki, Zaklęci, Zerwanie więzów, Świt)

11. Ponownie powtórzyć różne ruchy taneczne (5 minut)

a. Kroki

b. Prowadzenie

- Podejdź
- Odejdź
- Zatrzymaj się
- Więź

c. Spróbuj tańczyć do muzyki jako postacie

12. Przerwa przed startem (10 minut)

13. Przed rozpoczęciem krótko powtórzyć strukturę gry (5 minut)

a. Rutyna - Scena (do 20 minut, nie musisz cały czas tańczyć) - Rutyna - Scena etc.

b. 10 scen - scena końcowa zostanie odpowiednio zapowiedziana

c. Za każdym razem, gdy usłyszysz dzwonki, oznacza to, że musisz udać się do pozycji wyjściowej twojej rutyny.

d. Rutyna jest zawsze wykonywana w pałacu Króla Gór.

e. Każda scena zaczyna się od dwukrotnego odczytania na głos jej opisu.

f. Zwróć uwagę, że pierwsza scena jest szczególna i podzielona, zaczyna się od podziemców, a następnie dodaje się ludzi. Ludzie i podziemcy nie mogą wchodzić w interakcje w tej scenie.

g. Kiedy ludzie mają retrospekcje, podziemcy tylko oglądają z ciemności

h. Gra kończy się rutyną w podwójnej długości

i. Bawcie się dobrze!





GRA

Gra zaczyna się od rutyny, i każda scena się nią kończy. Więc jak tylko rutyna kończy się, wyłączasz muzykę i dwa razy czytasz opis następnej sceny.

Podczas scen ustawiasz muzykę dopasowaną do motywu sceny i starasz się sterować nastrojem za pomocą muzyki i światła.

Kolor czerwony pasuje dobrze do intensywnych uczuć, walki i uwodzenia.
Zielony/żółty pasuje do oszustwa.
Niebieski dobrze sprawdza się w przypadku melancholii i smutku.

Użyj smugi światła do symulacji wschodu słońca w ostatniej scenie. Zauważ, że pierwsza scena jest szczególna, ponieważ musi zawierać dodatkowy obszar do gry, a ostatnia rutyna to jej specjalna, podwójna wersja.

SCENY

Scena 1: Zachód słońca

W pałacu Króla Gór czuć jakby eony minęły od ostatniej chwili gdy gościł tu był śmiech, taniec i radość. Ścigani przez prawo chrześcijańskie, podziemcy mogą tylko obserwować świat ludzi ze swojej podziemnej kryjówki. Samotni tańczą w ciszy, nie znajdując w nikim ze swoich pobratymców prawdziwego ludzkiego śmiechu lub płaczu. Po kilku minutach przeczytaj ten tekst i włącz muzykę i światło w obszarze ludzi: "Wtedy podziemni słyszą odgłosy wioski, gdzie ludzie tańczą ze sobą, ciesząc się z końca kolejnego dnia pracy. To noc wigilii świętojańskiej. Za kilka godzin rozpocznie się wielka zabawa. "

Muzyka i światło:
Podziemcy: Niebieskie światło, spokojna muzyka
Melancholia - *Høstmånen*:

Ludzie: żółte światło, rozrywkowa muzyka
Zabawa - *Egerndansen*, potem *Mønliren*:

Scena 2: Wiązanie

Minęło kilka godzin. Słońce powoli zachodzi. Wino zostało wypite, a ludzie są przepełnieni radością. Chwalą ciężką pracę i Boga śmiechem i tańcem. Podziemcy mieszają się ze śmiertelnikami, zafascynowani każdym ich ruchem. Jeden po drugim podziemcy zbliżają się do ludzi, którzy wzbudzą ich zainteresowane. Ludzie czują działanie magii podziemców. Zaczynają podążać za tymi dziwnymi nieznajomymi, dając się prowadzić w uwodzicielskim tańcu.
Scena kończy się, gdy wszyscy ludzie zostaną związani przez podziemców

Muzyka i światło:
Niebieskie, uwodzicielska muzyka

Uwodzenie - *Seidrunar*





Scena 3: Porwanie

Ludzie związani magią podziemców są prowadzeni przez do srebrnej bramy i do pałacu Króla Gór. Mogą być porażeni strachem i próbować oprzeć się magii, pozostać w wiosce ze swoimi bliskimi. Ludzie mogą również pamiętać słowa Biblii i walczyć z porwaniem. Walka może trwać tylko minuty, ale wydaje się trwać setki lat. W końcu wola każdego człowieka łamie się pod wpływem magii Podziemia.

Muzyka i światło:
Niebieskie światło, uwodzicielska muzyka

Uwodzenie – *Trøllebundin*:
Uwodzenie – *Venelite*:

Scena 4: W pałacu Króla Gór

Ten świat jest niepodobny do niczego, co zna człowiek. Wino jest słodsze, łóżka bardziej miękkie, widoki piękniejsze, a muzyka zniewalająca. Ludzie mają możliwość doświadczyć radości i śmiechu intensywniej, niż kiedykolwiek było to możliwe. Podziemcy mają szansę skusić ludzi tańcem i słodkim winem. Jest to bal jak żaden inny, jakiego ludzie nigdy wcześniej nie widzieli, a który staje się coraz bardziej dziki w miarę upływu czasu.

Muzyka i światło
Czerwone światło, muzyka taneczna która staje się coraz bardziej szalona

Uwodzenie – *I tokuni:*
Bal – *Roselil Rose*:

Scena 5: Sny z przeszłości

Ludzie zapadają w sen po szalonym tańcu i piciu, śnią o powrocie do życia w swojej wiosce. Sny odczuwają prawdziwie, czują ich smak i zapach. W sennym tańcu przeżywają swoje wspomnienia razem z innymi ludźmi. Tańczą o młodości, o pierwszym zakochaniu, o przyjaciołach, którzy zawsze pozostaną wierni. A w najciemniejszych zakamarkach ludzkich snów czają się podziemcy, oglądając spektakl ludzkich namiętności, zazdrośni o ich prawdziwe uczucia.

Muzyka i światło:
Niebieskie światło i muzyka sentymentalna

Melancholia – *Tokka*:
Melancholia – *Mary*:

Scena 6: Konflikty

Ludzie budzą się w pałacu Króla Gór. Nikt nie wie, od jak dawna tańczą, ani od jak dawna śpią. Podziemcy odzyskują związanych z nimi śmiertelników. Być może ci to akceptują, być może nie mogą się oprzeć - ale zaczynają rozpoznawać innych ludzi ze swoich marzeń sennych. Szukają ich, tańczą, pamiętają. W miarę jak wracają do swoich przyjaciół i kochanków, podziemcy muszą walczyć o utrzymanie władzy nad śmiertelnikami.

Muzyka i światło:
Czerwone światło, uwodzicielska muzyka

Konflikt – *Juopolle Joutunut*:
Konflikt – *Krummi*:

Albo:

Konflikt – *Nøkken*:





Scena 7: Nowe więzi

Nikt nie wie, ile czasu minęło w pałacu Króla Gór, mogły to być godziny, dni, a nawet lata. Podziemcy fascynują się kolejnymi i kolejnymi śmiertelnikami, próbując ich również kusić i wiązać. Ludzie mogą znaleźć się pod zaklęciem kilku z nich, a między podziemcami mogą zacząć się pojawiać konflikty, kłótnie o tego czy innego człowieka.

Muzyka i światło
Zielone światło, uwodzicielska muzyka, agresywna muzyka

Uwodzenie – *Mjørkaflokar*:
Melancholia – *Dunker*:

Albo

Melancholia – *Bonden & Elverpigen*:

Scena 8: Zaklęcie

Wszędzie panuje chaos i zamieszanie, które wzmacniają więzi między ludźmi a podziemcami, którzy sprowadzili ich do pałacu. Znowu się odnajdą. Być może więź między nimi polega na miłości, być może na nienawiści, strachu lub niechęci, ale są oni połączeni magią, dzięki której nie są w stanie zostać osobno na długo. Zarówno człowiek, jak i podziemiec czują, jak ich losy są utkane razem, może po raz pierwszy odczuwają siebie jako całość...? Albo jako na zawsze straconych?

Muzyka i światło:
Coraz bardziej intensywna muzyka

Konflikt – *Fehu*:

Być może:
Uwodzenie – *Trøllabundin*:

Scena 9: Zerwanie więzi

Wszyscy czują, że czas dobiega końca i że wkrótce magia podziemców nie będzie tylko krótkotrwałym urokiem, ale na zawsze zwiąże ludzi z podziemnym pałacem. Teraz nadszedł czas, aby ludzie przekonali się, czy chcą zostać, czy chcą spróbować złamać magiczne łańcuchy, a nawet czy jest to dla nich możliwe. Zatańczą z tymi, którzy przypominają im o domu. Zatańczą z podziemcami, którzy chcą ich zatrzymać. Czy ludzie odważą się zerwać te więzi? Zerwanie magii na zawsze odetnie ich od tego świata, którego blask tak bardzo kusi.

Muzyka i światło:
Czerwone światło, dramatyczna muzyka

Konflikt – *Seidrunar*:

Być może:
Melancholia – *Jeg kan se på dine øjne*:

Scena 10: Świt

W końcu wstaje świt, a gdy pada pierwsze światło poranka, brama pałacu znów lśni srebrnym światłem. Rozpoczyna się ostatni taniec balu Króla Gór. Niektórzy ludzie rozstają się z światem magii i odchodzą przez srebrną bramę, nie będąc pewni, do czego wracają. Inni nie przekroczą jednak tego srebrnego progu, na zawsze straceni. Ludzie, którzy odchodzą i ludzie, którzy zostają, mają jedną ostatnią szansę zatańczyć ze sobą przed tym ostatecznym rozstaniem.

Muzyka i światło:
Światło imitujące świt, melancholijna muzyka

Melancholia – *Om hundrede aar er alting glemt:*

Być może, chyba, że wszyscy zakończyli swoje sceny przy pierwszym utworze:
Melancholia – *Jeg gik ud en sommerdag*:





EPILOG

Gdy kończy się scenariusz, gasną światła i gra muzyka.
Poproś uczestników o zajęcie miejsc siedzących

• Chwila ciszy

• Zapytaj postaci ludzi jeden po drugim, czy kiedykolwiek wrócili do domu

• Zapytaj pokolei podziemców, czy znaleźli to, czego pragnęli i czy ponownie porwą drugiego człowieka

• Chwila ciszy

• Runda szwedzka (runda pytań, w której każdy może teraz powiedzieć, co czuje lub czego potrzebuje. Żadne komentarze nie są dozwolone, żadna krytyka ani "opowieści wojenne" nie są dozwolone).

• Podziękowania

PRZEGLĄD:

Przed rozpoczęciem gry przygotowanie sali trwa około 2 godzin.
Warsztaty (130 minut)

5 minut: Intro (Przeczytaj wizualizację)
10 minut: Warsztaty (powtórka ról, liczenie do 10 z zamkniętymi oczami, chodzenie po pokoju, ruchy jak: ziemia, powietrze, ogień, woda)
2,5 minuty: Rozmowa o byciu człowiekiem (krótkie i ciężkie życie, wiara, nadzieja, miłość)
2,5 minuty: Rozmowa o byciu podziemcem (chaos, wolność, pragnienie, wieczność)
20 minut: Podstawy tańca (kroki rumby, prowadzenie, bez kontaktu, zmiana partnerów)
10 minut: Przerwa na rozmowę o rolach
10 minut: Obsada ról (dobór w pary, prowadzący jako podziemcy, wybór rolę, wybór masek)
5 minut: Przebieranie się jeśli potrzeba (Istota = czarny, człowiek = biały)
5 minut: Poruszanie się w postaci (szczęśliwy, zły, podekscytowany, smutny, strachliwy, marzenia, lęki)
25 minut: Rutyna (najpierw ludzie, potem podziemni, potem wszyscy)
10 minut: Wiązanie i złamanie wiązania (taniec, jedzenie/picie, dar, wiara, nadzieja, miłość)
5 minut: Powtórkać taniec (i spróbowanie technik)
10 minut: Przerwa przed rozpoczęciem
5 minut: Powtórka strukturę

Gra (110 minut)
Gra zaczyna się od rutyny. Każda scena jest cięta rutyną, a następnie następna scena rozpoczyna się poprzez odczytanie opisu sceny dwa razy. Zauważ, że pierwsza scena jest szczególna, ponieważ musi zawierać dwa obszary do gry. Gra kończy się przedłużoną rutyną.





Epilog (10 minut)

• Chwila ciszy.

• Zapytaj postaci ludzi jeden po drugim, czy kiedykolwiek wrócili do domu

• Zapytaj pokolei podziemców, czy znaleźli to, czego pragnęli i czy ponownie porwą drugiego człowieka

• Chwila ciszy

• Runda szwedzka

• Podziękowania



Król Gór jest władcą podziemi. Wysoki. Potężn. Majestatyczny. Król Gór jest Istotą najbardziej przerażającą ze wszystkich zamieszkujących podziemny pałac. Jego charakterystyczne cechy to długie włosy, klarowne spojrzenie i władcze gesty. Wzbudza wielki respekt w swym podziemnym królestwie.Jest gospodarzem krainy do której czasami trafiają pechowi ludzcy wędrowcy.

Król jest zmęczony i pożąda rozrywki, jakiej dostarczyć mu mogą śmiertelnicy tańcząc, kochając i pogrążając się w rozpaczy. Jeśli któryś z ludzi, co zdarza się z rzadka, wzbudzi zainteresowanie Króla, ten wiąże go jako nową zabawkę.

Król Gór porusza się niczym wielka puszcza lub wzgórze. Związany jest z ziemią i z prastarą historią.



Olbrzym. To ogień i burza, trzęsienie ziemi, chaos i zniszczenie. Są istotami magicznymi i jeżeli ktoś odważy się ich szukać może zdobyć wielką władzę, potęgę, może też jednak stracić wszystko. Jötunny są zawsze związane z żywiołem. Możesz być Jotunnem mrozu, Jotunnem ognia czy jakimkolwiek innym. Jotunny poruszają się tak jak ich żywioł. Ich chód może odwzorowywać ruch pękającego lodu, lub pożaru idącego przez suchy las. Uwielbiają bawić się z śmiertelnikami, czy też raczej bawić się śmiertelnikami) Wabią ich nadzieją zdobycia siły, piękna czy poznania odwiecznych sekretów i cieszą się budzeniem w ludziach lęku, miłości czy pożądania. Do wściekłości doprowadza ich to, że siła ludzi rośnie. Mają świadomość, że przyjdzie dzień, że nie będą już dla ludzi straszne.



Draug zmarł, ale nie pozostał martwy. Może był to szlachetny wojownik pogrzebany w kopcu lub dzielny marynarz, który stracił życie na morzu? Niezależnie kim był, nie został pochowany w poświęconej ziemi ani nie uświadczył chrześcijańskiego pochówku. Teraz znów powstaje, by nawiedzać żywych. Wygląd Drauga zależy od jego dawnego życia i sposobu śmierci. Zagubieni na morzu mogą być pokryci wodorostami, zmarli w bitwie wciąż nosić zbroję wojownika. Draugi zazdroszczą żyjącym i opłakują wszystko, co stracili. Pamiętają, jak to było smakować słodkie wino albo cieszyć się domem z kochającą rodziną. Teraz próbują znaleźć ludzi przypominających swoich utraconych bliskich w nadziei, że będą w stanie odtworzyć życie, które kiedyś mieli.



Nix jest stworzeniem wodnym, istotą związaną z do rzekami i strumieniami, Mocno wpływa na życie śmiertelnych, na przykład może pozwolić rzekom zalać grunty orne, gdy nie otrzyma stosownych darów. Nix jest uwodzicielski i silny jak wartka rzeka. Grając na skrzypcach lub flecie zwabia mieszkańców wsi z dala od domu, by popływali w rzece i zostali przez niego schwytani.
Nix może zagrać najpiękniejszą melodię i nic nie jest tak żywe i dynamiczne jak las rozbrzmiewający jego muzyką. Będąc duchem rzeki i wody, ruchy Nixa są silne i płynne, a każdy, kto z nim zatańczy będzie się czuł jak niesiony prądem. Nix uwielbia ludzkie towarzystwo i wabi ludzi do siebie, ale zapomina jak delikatni są ludzie i jak łatwo ich utopić.



Krasnoludy to humanoidalne stworzenia, które mieszkają w podziemnych pałacach i górskich jaskiniach. Są związani z ziemią i z górami, twardzi jak kamienie, wśród których żyją. Są mistrzami rzemiosła i potrafią tworzyć przedmioty o potężnej magicznej mocy i niewyobrażalnym pięknie. Mogą ofiarować ludziom wielką moc, jeśli tylko będą mieli taką zachciankę.
Nie ma człowieka, który nie pragnie krasnoludzkich skarbów, dlatego krasnoludy są podejrzliwe wobec obcych. Mimo to chcą, żeby ktoś docenił ich sztukę. Dlatego często zapraszają ludzi z nadzieją, że ci okażą coś więcej niż chciwość. Niestety, zazwyczaj kończy się to rozczarowaniem i krasnoludy chwytają ludzi w niewolę dopóki ci nie spłacą swoich długów.



Elle żyją w lesie, na bagnach lub wzgórzach. Lubią śpiewać, tańczyć i grać w gry. Elle są uwodząco piękne z długimi włosami, ubrane w luźne suknie, z głębokim spojrzeniem. Ale widziane z tyłu są okropne i przerażające. Nie mają pleców, są puste. Jeśli ktoś spojrzy przez plecy Elle, to jest pewne że wkrótce umrze.
Zwabiają ludzi do tańca i zabawy z nimi, upijania ich słodkim winem i miłością. Jeśli dołączysz do nich, mówi się, że będziesz tańczyć do końca życia. Elle poruszają się z lekkością jak delikatny wiatr. Szybko jednak mogą zmienić się z lekkiej bryzy w niebezpieczną burzę.
Elle lękają się pustki i samotności. Wiedząc, że są puste, szukają czegokolwiek, co je wypełni.



Trolle to groteskowe humanoidy żyjące w górach i w rzekach. Mogą one być ogromne lub być diabelskie w swoim wyglądzie. Zawsze mają długie, smukłe ogony.

Dzięki magii, która płynie w ich żyłach mogą kształtować świat tak, jak sobie tego życzą. Kiedy las jest wypełniony ciężką mgłą, jest to dzieło magii trolli, które prowadzą ludzi na manowce by ich porwać.

Trolle są zafascynowane pięknem ludzi i dlatego ich porywają. Często wolą wychowywać piękne ludzkie dzieci zamiast swoich szpetnych. Wiele historii mówi również, że trolle pożerają ludzkie dzieci.

Ruchy trolli są jak skały i ciemne jaskinie. Są silne, ciężkie, głodne i posuwiste, a także magiczne i pełne charyzmy w swoim potężnym wyglądzie.



Gnomy są duchami rzemiosła, które mogą być pomocne, jeśli są dobrze traktowane. Wiedzą, jak sprawić, by krowy i kozy dawały więcej mleka. Mogą nauczyć kota, jak przestraszyć wszystkie szczury i wciąż mieć czas na drzemkę. Znają wiele czarów i potrafią przeklinać nieszczęściem, chorobą czy przeciągiem tych, którzy nie potrafią odpłacić im szacunkiem.

Są małe i zwinne. Poruszają się bardzo szybko i zdecydowanie. Zawsze będą o krok do przodu i nigdy nie zabraknie im pomysłów. Ale są też nieśmiałe i ostrożne. Nie zbliżają się zbyt często do miast, ufając lasom i polom.



Lindworm jest smokowatym, wężowym stworzeniem o skórze pokrytej łuskami. Lindworm mieszka w jaskiniach lub w wielkie lasach. Żąda od ludzi ofiar ze zwierząt aby pozostać w uśpieniu i ich nie nękać.

Potrafi przybrać ludzki kształt, ale zawsze porusza się szybko i groźnie jak wąż. Lindworm jest znany z tego, że posiada wielką moc, a stanięcie z nim twarzą w twarz i przetrwanie jest z pewnością oznaką szczęścia.

Lindworm jest znany z tego, że bierze co to tylko zechce - a szczególnie lubi pięknych mężczyzn i kobiety.



Rzemieślnik nauczył się umiejętności od ojca albo matka. To te umiejętności pozwalają mu tworzyć nowe przedmioty przez kowalstwo, stolarstwo czy piekarstwo. Rzemieślnicy są centralną częścią społeczności. Po ukończenia nauki czeladnika i akceptacji przez innych członków dołączają do gildii rzemieślniczych. Produkują beczki, tkają tkaniny, robią strzały albo szyją ubrania bogatych. Rzemieślnik jest silny i zdolny, rzadko ma przerwę. Rzemieślnik ma ciężkie kroki i ruchy, które sygnalizują kontrolę i dumę z posiadanych umiejętności. Ich rzemiosło równocześnie wpływa na nich, więc może krawiec jest elegancki, podczas gdy kowal jest trochę brutalny. Rzemieślnik nosi szaty reprezentujące ich rzemiosło. Ale nawet jeśli rzemieślnik ma jasne cele w życiu oraz status w społeczności, może marzyć o łatwiejszym życiu, pięknie lub może dniu odpoczynku.



Kupiec zajmuje się sprzedażą dóbr, podróżując z miasta do miasta, przewożąc towary zagraniczne i nabywając lokalne specjały. Jest szybki i energiczny, zawsze czujny na nowe okazje, ale trudno mu się skupić na dłużej. Jest też ciekawy i nie boi się odkrywać nowych miejsc i podróżować, ponieważ być może tam, gdzieś daleko, znajdzie ten drogocenny towar który przyniesie mu wielkie bogactwo i pozwoli osiąść gdzieś na stałe. Kupiec nosi egzotyczne ubrania i uwielbia błyskotki. Obnosi się z bogactwem zdobytym dzięki handlowi.

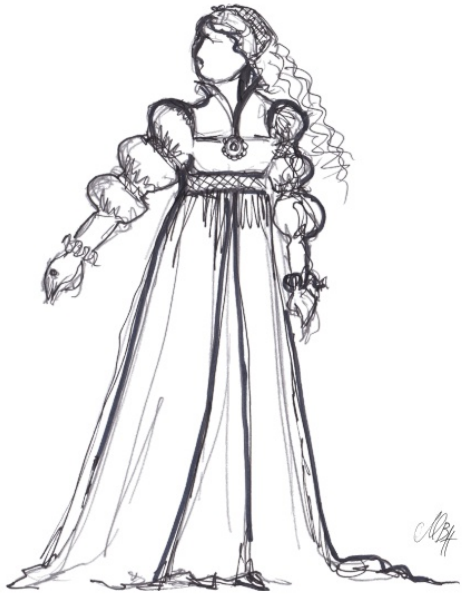


Edukacja jest rzadkim przywilejem i tylko uczony ma dar jej przekazywania. Obowiązek nauczania młodych ludzi, by potrafili posługiwać się językiem łacińskim i literaturą jest rzeczywiście ważnym zadaniem i uczony jest tego świadomy. Uczony będzie poruszał się w sposób stanowczy i kontrolowany, aby od razu przekazać wszystkim wokół swój autorytet. Ale uczony troszczy się o swoich uczniów, nawet jeśli musi spuścić im manto brzozową witką za lenistwo lub niechlujstwo.

Uczony wiele podróżował i widział odległe miejsca. Być może czuje się uwięziony w tej małej wiosce, wiedząc, że reszta lat wymyka mu się między palcami. Nadal ma tęsknotę za uczeniem się i odkrywaniem nieznanych rzeczy. Pragnie czegoś więcej niż tylko podążania ubitym szlakiem.



Potomek dumnej i starej rodziny, szlachcic wie, jak dbać o wygląd i jak odpowiednio się zachowywać. Zawsze nosi się dumnie, patrząc z góry na innych. Szlachcic kroczy przez życie przekonany, że to on jest najważniejszy. Będzie patrzył ci w oczy, ale wciąż będzie cię lekceważył, świadomy swojej pozycji i honoru swojej rodziny.
Istnieje wiele rodzajów szlachty. Arystokracja blisko króla i królowej, stara szlachta z okresu jeszcze nim ustanowiono państwa, szlachta urzędnicza, która uzyskała swoje tytuły poprzez królewski edykt, szlachta mieczowa, która walczyła o swoją pozycję i niższa szlachta, która domaga się swojego tytułu poprzez prawo krwi do małego majątku ziemskiego.
Szlachcic odziany jest w złoto i jedwabie i cieszy się wszystkimi, co życie ma do zaoferowania.



Potomek dumnej i starej rodziny, szlachcic wie, jak dbać o wygląd i jak odpowiednio się zachowywać. Zawsze nosi się dumnie, patrząc z góry na innych. Szlachcic kroczy przez życie przekonany, że to on jest najważniejszy. Będzie patrzył ci w oczy, ale wciąż będzie cię lekceważył, świadomy swojej pozycji i honoru swojej rodziny.
Istnieje wiele rodzajów szlachty. Arystokracja blisko króla i królowej, stara szlachta z okresu jeszcze nim ustanowiono państwa, szlachta urzędnicza, która uzyskała swoje tytuły poprzez królewski edykt, szlachta mieczowa, która walczyła o swoją pozycję i niższa szlachta, która domaga się swojego tytułu poprzez prawo krwi do małego majątku ziemskiego.
Szlachcic odziany jest w złoto i jedwabie i cieszy się wszystkimi, co życie ma do zaoferowania.



Rolnik uprawia ziemię poprzez pot i ciężką pracę. Rolnik jest związany z ziemią i wie, że to od niej zależy jego przetrwanie. Więc gdy nadejdzie dobry sezon rolnik będzie pełen radości, podczas gdy susze i burze przytłoczą go smutkiem..
Długie, ciężkie życie w pracy mogło odcisnąć na nim swoje. A może rolnik jest nadal młody i silny, zdolny do przenoszenia ciężkich ładunków, uspokajania zwierząt i ciężkiej pracy w polu. Rolnik ma tylko proste ubrania, a przy odrobinie szczęścia solidne buty. Marzy o dniu wolnym,wylegiwaniu się w miękkim łóżku i po prostu cieszenia się życiem.
Rolnik nigdy nie widział żadnych innych miejsc poza gospodarstwem i może marzyć o tym, co leży poza horyzontem.



Żebrak jest być może rolnikiem, który stracił gospodarstwo lub służącym, który stracił swoją pozycję. Teraz żyje na ulicy, prezentując proste sztuczki lub w nadziei, że bogaci okażą mu łaskę.
Żebracy znają wiele historii z drogi i wiedzą, jak utrzymać ciepło i jakoś przeżyć przy minimalnych zasobach.
Poruszają się z ciężarem wiedzy o wszystkim, co stracili, lub czego nigdy nie mieli. Szybko kłaniają się innym lub padają na kolana w prośbie. Szybko odwracają wzrok i nigdy nie spodziewają się przeprosin.
Trudno jest żebrakowi wyprostować plecy i stanąć prosto, ale ma nadzieję, że pewnego dnia życie się odwróci i będzie znów mógł stanąć z dumą.



Służący zatrudniony jest w gospodarstwie domowym, ułatwiając życie tych bogatszych. Służący nie ma zbyt wiele od życia, ale przynajmniej otrzymuje posiłek i suche miejsce do spania. Może bym nawykłym do posłuchu nieudacznikiem, ale to nie znaczy że nie ma nadziei i marzeń. Służący może być zarówno delikatny jak i silny, może być dumni z siebie i domu, w którym służą.
Służący porusza się szybko i cicho, co jest potrzebne przy długich dniach pracy od świtu do zmierzchu. Dlatego sługa wie też, jak się bawić, kiedy jest szansa na świętowanie. Nie traci więc czasu i szybko wpada w doskonały nastrój. Codziennie patrzy na przykład życia lepszego od jego własnego, więc nietrudno mu o nim marzyć.



Duchowni są filarem wspólnoty i starają się chronić swoich wiernych, Są świetlistymi wieżami nadziei i wiary. Mogą to być kapłani, mnisi lub mniszki, a wszyscy mają tą cechę wspólną, że poruszają się powoli i z powagą, ponieważ życie to sprawa święta i poważna. Kierując się wiarą, każdy ich krok sygnalizuje, że zmierzają w dobrym kierunku. Duchowni noszą ciężkie szaty i dbają o powagę. Ale przede wszystkim są oni nadal ludźmi i mają pragnienia, które być może musiały ustąpić miejsca powołaniu. I nawet oni, choć rzadko to pokazują, toczą konflikt pomiędzy pragnieniami człowieka i czystością wiary.