Previous Occupants

Poprzedni lokatorzy

Autorzy: Frederik Berg Østergaard i Tobias Wrigstad, *Vi åker jeep.*

Layout oryginału: Frederik Berg Østergaard.

Fotografie użyte w oryginalnym pliku: Özgür Donmaz @ istockphoto.com.

Wersja polska (na podstawie wersji angielskiej): Dorota Kalina Trojanowska

nasi Playtesterzy, którym jesteśmy bardzo wdzięczni

1 playtest (GenCon 2009): James Brown (Chłopak), Emily Care Boss (Dziewczyna), Paula Dempsey (Mąż), Danielle Lewon (Żona).

2 playtest (AlmuddenCon 2009): Anna-Karin Linder (Żona), Petter Karlsson (Mąż), Fredrik von Post (Chłopak), Anna Westerling (Dziewczyna).

3 playtest (AlmuddenCon 2009): Emma Hansdotter (Żona), Daniel Krauklis (Chłopak), Kristoffer Lindh (Mąż), Miriam Lundqvist (Dziewczyna).

4 playtest (JulCon 2009, bez MG): Martin Brodén (Żona), Petter Karlsson (Chłopak), Joel Östlund (Mąż), Tobias Wrigstad (Dziewczyna).

5 playtest (Dreamation 2010): Courtny Hopen (Dziewczyna), Daniel Eison (Chłopak), Julia Bond Ellingboe (Żona), Terry Hope Romero (Mąż).

krótko o grze

Uczestnicy: 1 MG i 4 graczy, najlepiej 2 mężczyzn i 2 kobiety, ale nie jest to mocno istotne

Czas: 1-3 godziny

Aktualna wersja: marzec 2010.

wstęp

Poprzedni lokatorzy to scenariusz oparty na metaforze, opowiadający o radzeniu sobie ze zmianami, jakie zachodzą w ludziach. Na pierwszy rzut oka to dwuaktowa historia o duchach, traktująca o zazdrości, zaufaniu i pragnieniu. Akcja toczy się gdzieś w Stanach, w stosunkowo współczesnym otoczeniu. Obejmuje dwie linie fabularne, dziejące się w dwóch różnych punktach czasowych. W pewnym momencie obie historie zlewają się w jedną i przeszłość nawiedza teraźniejszość.

Najważniejszym motywem tej gry jest powtarzanie się historii. Aby go podkreślić, zastosowanych jest kilka różnych technik z jeepformowego przybornika: nawiedzanie jest przedstawione przez zmianę osoby odgrywającej daną postać, fabuła rozwija się dzięki przeplataniu się scen z dwóch równoległych historii, przestrzeń jest podzielona na dwie części stanowiące swoje lustrzane odbicia, a wpływ przeszłości na teraźniejszość jest uwidoczniona dzięki kilku rekwizytom, które są wspólne dla obu linii fabularnych.

Dodatkowo gra opiera się na czterech zasadach, których muszą przestrzegać gracze. Są one przedstawione w tekście.

tło

Pomysł na *Poprzednich lokatorów* pojawił się latem 2009 roku, podczas 10-dniowego maratonu gier, który zaczął się jeepformowym pokazem zrobionym przez Frederika i Tobiasa w Bratysławie, a zakończył na amerykańskim GenConie. Podczas rozmów kilkakrotnie pojawił się temat stworzenia nowego jeepforma koncepcyjnego, który pasowałby do odbiorców w Stanach lepiej, niż zwyczajny jeepform. Po przerzucaniu się różnymi pomysłami powstała klasyczna historia o duchach, tocząca się w zamkniętym pokoju – *Previous Occupants*. Następnie należało wybrać odpowiednie narzędzia, które miały uczynić tę grę interesującą.

Efektem jest bardzo zwarta konstrukcja, którą można wykorzystać też w różnych innych historiach, oraz która pozwala na wykorzystanie ciekawych technik i cięć bez szkody dla przepływu gry.

przygotowanie do gry

Czterech graczy odegra dwie Pary, po jednej w każdej z równolegle toczących się historii. W przeszłości są to Mąż i Żona, a w teraźniejszości Chłopak i Dziewczyna. Scenariusz czasem określa ich jako Starą i Młodą Parę.

Porozmawiajcie krótko o granicach w grze, zwłaszcza odnośnie fizyczności, oraz uzgodnijcie odpowiednie słowo bezpieczeństwa.

Obszar gry powinien być podzielony na dwie równe części, będące swoimi odbiciami lustrzanymi i przedstawiającymi ten sam Pokój Motelowy. Tu będzie się toczyła cała gra. Określ, gdzie jest przeszłość, a gdzie teraźniejszość. Spróbuj tak zorganizować obie części przestrzeni, by się wzajemnie odbijały.

Pośrodku przy ścianie ustaw stół – po połowie na każdą z części. To jest Stół Rekwizytowy. W scenariuszu użytych jest kilka rekwizytów, które powinny się na nim znaleźć. Podczas playtestów użyliśmy noża, pistoletu, sznura, trucizny na szczury, kabla telefonicznego oraz pary dłoni, niezwykle skutecznych w dusicielstwie. Poza tym na stole musi znaleźć się dzwonek hotelowy, do którego będą mieli łatwy dostęp zarówno gracze, jak i MG. Jeśli nie masz takich rekwizytów, możesz użyć kartki z napisem „nóż," albo nawet zwyczajowego długopisu czy plastikowego kubka po kawie. Stół Rekwizytowy ma być inspiracją, nie warunkiem akcji. Gracze mogą też wprowadzać własne rekwizyty zgodnie z aktualnym zapotrzebowaniem.

postacie

Stara Para

Młoda Para

Trzecia para, dwa tygodnie przed narodzinami pierwszego dziecka

struktura gry

Obie pary odgrywają swoje historie równolegle, każda w swojej własnej przestrzeni. Historia Starej Pary toczy się w przeszłości, a Młodej – w teraźniejszości. Zawsze aktywna jest tylko jedna historia, a zmianę ujęcia wywołuje się za pomocą dzwonka na Stole Rekwizytowym. Dzwonkiem może zadzwonić każdy, w dowolnym momencie – ale MG jest jedyną osobą, która ma obowiązek go używać, by nadzorować zmiany ujęć. Ważne jest to, że gracz może użyć dzwonka, żeby przesunąć ujęcie ze swojej linii czasowej.

Kiedy ujęcie się przesuwa, nieaktywna historia „zamarza," a jej gracze stają się widownią historii aktywnej. Po ponownym uaktywnieniu historia nie musi zaczynać się dokładnie w tym samym momencie, w którym się zatrzymała. Zmiana ujęcia powinna raczej przewinąć wydarzenia, które w normalnej sytuacji toczyłyby się zbyt powoli albo są trudne do odegrania, jak scena seksu.

Historia Starej Pary to klasyczna opowieść o morderstwie z zazdrości. Mąż z Żoną są w podróży i po drodze zatrzymują się na noc w motelu.

Historia Młodej Pary opowiada o młodych chrześcijanach, którzy zamierzają się pobrać. Są właśnie w drodze do jakiegoś specjalnego miejsca, gdzie Chłopak ma zamiar się oświadczyć. Po drodze zatrzymują się na noc w motelu – tym samym, co Stara Para, ale lata później.

Akt Pierwszy przedstawia dwie Pary i ich związki. Kończy się do punktem zwrotnym, w którym Mąż zabija Żonę.

Akt Drugi kontynuuje obie historie: duch Męża opętuje Chłopaka i dąży do zabicia Dziewczyny. Z kolei duch Żony opętuje Dziewczynę i próbuje ją obronić, zabijając Chłopaka, w którym kryje się Mąż. Gracze zmieniają się w odgrywaniu danej postaci trochę jak w sztafecie. Kiedy gracz z rolą Męża odgrywa Chłopaka, jest to opętanie Chłopaka przez ducha Męża. Kiedy gracz z rolą Chłopaka wraca na miejsce, opętanie kończy się i duch Męża się wycofuje. To samo dotyczy Żony i Dziewczyny. Mąż nie może opętać Dziewczyny, tak samo, jak Żona nie może opętać Chłopaka.

Sugerujemy ustalenie jasnego sygnału na zmianę osoby odgrywającej daną postać – jak klepnięcie ramienia drugiej osoby. Czytelny sygnał pomaga na początku gry, z czasem jednak gracze wciągają się w grę tak bardzo, że zazwyczaj sygnał jest już niepotrzebny. Zauważ, że gracz może „wyklepać się" sam i się wycofać, tak, jak może „wyklepać" drugą osobę.

Akt Pierwszy

§1 Nie wolno opuszczać pokoju. Nigdy.

Pierwsza część scenariusza obejmuje dwie historie, rozgrywające się naprzemiennie.

Akt Pierwszy zaczyna się wejściem Starej Pary do pokoju motelowego. Szybko staje się jasne, że w ich małżeństwie się nie układa. Mąż jest przekonany, że Żona go zdradza, a ona nie potrafi mu udowodnić, że to nieprawda.

Główny wątek Starej Pary to „nabudowywanie gniewu", a główny wątek Młodej Pary to „nabudowywanie namiętności." Nabudowywanie gniewu skutkuje podwójnym morderstwem, a nabudowywanie namiętności – stosunkiem seksualnym. Te dwie sceny końcowe są ukazane

równolegle, z ujęciem skaczącym od jednej do drugiej, by stworzyć wrażenie wydarzeń dziejących się w tym samym czasie. W dalszej części scenariusza piszemy więcej o treści Aktu Pierwszego oraz o tym, jak poinstruować graczy.

Nabudowywanie gniewu następuje stopniowo, poprzez eskalację napięcia i złości. Wreszcie następuje punkt kulminacyjny, podczas którego Mąż zabija Żonę jednym z rekwizytów ze Stołu Rekwizytowego. Podczas pierwszego i czwartego playtestu morderstwo odbyło się przez uduszenie. Przy drugim i trzecim Żona najpierw została związana, a później zabita nożem. W pierwszym playteście Mąż popełnił samobójstwo, strzelając do siebie, a w pozostałych trzech podciął sobie żyły. Zazwyczaj przejście od momentu morderstwa Żony do samobójstwa zajmuje Mężowi kilka minut.

Po jakichś pięciu minutach gry Młoda Para uderza w dzwonek i wchodzi do pokoju motelowego. Pamiętaj, że to stopuje Starą Parę. W opowieści Młodej Pary Dziewczyna wie, że Chłopak ma zamiar się jej oświadczyć, bo przez przypadek znalazła pierścionek. Żeby nie zniszczyć chwili, udaje, że o niczym nie wie. Tym niemniej zdecydowała, że tej nocy wreszcie pójdzie z nim do łóżka – uważa, że Bóg nie będzie miał nic przeciwko temu. Ich rozmowy są słodkie i pełne uczucia: marzenia o przyszłości, skończeniu szkół, znalezieniu dobrej pracy, domu, rodzinie, imionach dzieci; ujawnianie zapomnianych sekretów; rozpamiętywanie ich pierwszych spotkań, początków związku, pierwszego pocałunku.

W pewnym momencie Chłopak wychodzi na chwilę do łazienki, a Dziewczyna zagląda do jego kurtki, żeby znów zerknąć na pierścionek. Kiedy on wraca do pokoju, ona jest już w łóżku i oznajmia mu, że tym razem nie będzie go powstrzymywać.

Scena seksu może być raczej niezręczna – to wielkie wydarzenie dla obojga. By uniknąć niezręcznego ocierania się, gracze powinni być blisko siebie, nie spieszyć się, zapytać „Czy tak jest dobrze?” i wykorzystać jedną ze zmian ujęcia podczas równoległych punktów kulminacyjnych, żeby przewinąć właściwą scenę seksu, sugerując jej dokonanie się pytaniem w stylu „Czy tak się powinno czuć po wszystkim?” Zasypiają, przytulając się nawzajem.

Na tym etapie Stara Para jest już martwa. W tym momencie przebudza się Mąż i zajmuje miejsce Chłopaka w łóżku. Żona i Chłopak odsuwają się na bok.

To koniec Aktu Pierwszego i początek Aktu Drugiego. Najlepiej nie robić w tym momencie przerwy, by nie wytracić impetu zyskanego w scenie morderstwa. Akt Drugi zaczyna się, gdy Chłopak – aktualnie opętany przez Męża – budzi się ze snu.

Akt Drugi

Duchy przeszłości opętują Młodą Parę, co jest próbą sił prowadzącą do punktu kulminacyjnego, zależnego od graczy. Głównym zamysłem Aktu Drugiego jest budowanie napięcia: gracze na zmianę przejmują postacie, coraz bardziej zbliżając się do powtórzenia historii z przeszłości i tworząc swoją własną strukturę dramatyczną. Ta część gry jest otwarta na interpretację i działania graczy. Czy Żona pomści swą śmierć, zabijając Chłopaka? A jak zareaguje Dziewczyna, gdy odzyska nad sobą władzę i zobaczy, co uczyniła?

§2 Wraz z upływem czasu duchy coraz silniej kontrolują swoich nosicieli, a opętani są coraz bardziej świadomi tego, co się dzieje.

Są trzy możliwe zakończenia. Pierwsze: historia się powtarza, jedna postać zabija drugą i w jakichś okolicznościach, na przykład po opadnięciu opętania, popełnia samobójstwo w przypływie paniki, gniewu lub nienawiści do samej siebie. Drugie: jedna postać zabija drugą, po czym opuszcza pokój motelowy. Trzecie: obie postacie opuszczają pokój.

§3 Gracze przedstawiają opętanie i kontrolę nad postacią, klepiąc drugą osobę w ramię, co sygnalizuje zamianę gracza w roli. Duch może opętać jedynie postać tej samej płci. Gracz może sam „wyklepać się" ze sceny. Jeśli w scenie stanie się coś, co ciężko będzie zinterpretować jako dana postać – przykładowo, jeśli Mąż usłyszy coś, na co będzie umiał zareagować jedynie Chłopak – oddanie wodzy drugiemu graczowi jest dobrym wyjściem z sytuacji.

W drugiej połowie gry gracze mają pełną kontrolę nad tempem akcji i pomagają sobie takimi zamianami, by łatwo wycofać się z zagrożenia. Na przykład: kiedy Mąż trzyma nóż i chce wbić go w plecy kobiecie, drugi gracz może szybko klepnąć go w ramię, by zdezorientowany swoim działaniem Chłopak szybko schował przedmiot, zanim jego towarzyszka się odwróci.

Podczas pierwszego playtestu miała miejsce piękna scena, w której Młoda Para przytulała się z płaczem i powtarzała sobie, że wcale nie chcą się nawzajem zabić. W następnej sekundzie oba duchy „wklepały się" jednocześnie do gry.

§4 Zarówno duch, który akurat nie opętuje postaci, jak i „właściwy" gracz postaci opętanej

wciąż przebywają w grze. Mogą szeptać do innych graczy, np. „To tylko ja," „przestań," fizycznie zablokować drogę ruchu innemu graczowi, popchnąć kogoś, albo podać komuś przedmiot ze Stołu Rekwizytowego.

Jeśli obie postacie przeżyją, krąg zostaje przerwany, a pokój oczyszczony. To kończy grę. Jeśli jednak ktoś zginie, historia się powtarza i gra toczy się dalej.

W tym wypadku MG powinien zebrać rekwizyty i odłożyć je na Stół Rekwizytowy, po czym wprowadzić graczy Starej Pary do pokoju motelowego (po którejkolwiek stronie) jako trzecią parę i zacząć Akt Drugi od nowa., z Trzecią Parą Jeśli zarówno Chłopak, jak i Dziewczyna zginęli, oboje pojawiają się jako duchy. Jeśli zginęło tylko jedno z nich, pojawia się tylko jeden duch. Pozwól graczom pograć nowymi postaciami przez kilka minut, aż nowy duch (lub duchy) zacznie oddziaływać na nowych lokatorów. Zakończ grę, gdy uznasz, że nadszedł odpowiedni moment.

tajemnice

Można rozegrać grę bez uprzedzenia graczy, że dwoje z nich stanie się duchami i będą nawiedzać pozostałą dwójkę. Choć niektórzy mogą uznać trzymanie tego w tajemnicy za dobry pomysł, nasze doświadczenia pokazały, że tłumaczenie mechanizmu opętania już w trakcie gry wybija uczestników z rytmu i sprawia, że wytraca się spora część impetu zyskanego w scenie morderstwa. Dlatego uważamy, że wszystkie wyjaśnienia powinny nastąpić przed grą – ale to Twoja decyzja jako Mistrz Gry. To, co może być utrzymane w sekrecie to to, że Mąż zajmuje miejsce Chłopaka już na samym początku Aktu Drugiego.

nabudowywanie gniewu

Nabudowywanie gniewu jest stosunkowo proste – to po prostu pogłębianie konfliktu. Najtrudniejsze jest znaleźć odpowiednie tempo eskalacji: nie przyspieszać jej za bardzo, pozwolić, by złość rosła powoli. Gracze, zamiast od początku na siebie krzyczeć, powinni raczej odegrać napięcie i dopiero po jakimś czasie się do niego przyznać. Ważne są tu insynuacje i podejrzenia, jak: „Nie wiem, gdzie są kluczyki, mogę sprawdzić Twoją torebkę?" Niech konflikt rozwija się stopniowo. Najpierw niech Mąż przyzna się do swoich podejrzeń, a później niech Żona odpowie na nie, wypominając mu jego wady. Może Mąż ją uderzy, a ona stwierdzi że to koniec tego

małżeństwa – po czym on ją zabije, by ją powstrzymać. Może ona, chcąc go zdenerwować, będzie chwalić się umiejętnościami łóżkowymi kochanka (prawdziwego czy też zmyślonego), co doprowadzi Męża do szału. Tutaj rola MG polega głównie na kontrolowaniu tempa, w jakim gracze rozwijają swój wątek.

nabudowywanie namiętności

Nabudowywanie namiętności jest trudniejsze niż nabudowywanie gniewu. Nie ma tu żadnego prawdziwego konfliktu, więc gracze mają tendencję do poganiania akcji i przeskakiwania od razu do oświadczyn – co jest OK, choć właściwie nie powinny się one odbywać w pokoju motelowym. Żeby pomóc graczom, podrzucaj im tematy do rozmowy. Marzenia o przyszłości, jak chcieliby spędzić życie, dzieci, jakie im nadać imiona, małżeństwo, praca. Rozmowy o przeszłości, jak wcześniejsza znajomość Chłopaka z kuzynką Dziewczyny, jak się w sobie zakochali, pierwszy pocałunek, pierwsze pieszczoty. Sceny mogą dotyczyć przybycia do pokoju, robienia lunchu przez Dziewczynę, rzucania okiem na pierścionek oraz niezręcznego seksu.

Łamanie Zasady Pierwszej

Zauważ, że aby historia się nie powtórzyła, należy złamać Zasadę Pierwszą. Mieliśmy taki przypadek przy pierwszym playteście i jest to jak najbardziej w porządku. Z naszego doświadczenia wynika, że gracze honorują zasady tak długo, jak mają one sens. Jeśli zajdzie taka potrzeba, MG powinien wziąć pod uwagę możliwość łamania zasad, ale nie mów o tym otwarcie.

tempo i cięcia

Jeśli gracze mają problemy z timingiem i tempem Aktu Pierwszego, MG może im pomóc, uderzając w dzwonek trzy razy by zasygnalizować, że czas powoli doprowadzać wątki do kulminacji. Może to być na przykład po godzinie – ale najlepiej dopasować tempo do tego, co się dzieje w grze, na przykład jeśli widać, że Stara Para jest już bliska podwójnego morderstwa, MG powinien zmusić Młodą Parę do przejścia do sceny seksu.

Przypomnij graczom, że mogą przewijać akcję pomiędzy ujęciami. Jeśli mają obawy lub

wątpliwości, możecie najpierw krótko przetestować zmianę ujęć przed rozpoczęciem właściwej gry. Przypomnij im też, że mogą użyć dzwonka by uaktywnić swój wątek, jak również go zastopować. Oczywiście, ważne jest tu wygodne umiejscowienie dzwonka.

Zmiana ujęć pomiędzy równoległymi liniami czasowymi to niełatwe zadanie i wymaga wyczucia rytmu. Gracze przyzwyczajeni do larpowania mogą mieć zastrzeżenia do gwałtownego urywania scen. Fanom freeformów może być łatwiej przeskakiwać między ujęciami i budować napięcie.

rekwizyty

Na Stole Rekwizytowym powinno znaleźć się kilka przedmiotów, które gracze mogą wykorzystać do morderstwa. Oczywiście, powinny być odpowiednie do otoczenia, w którym rozgrywają się historie. Jeśli obecność pistoletu w pokoju motelowym jest nieprawdopodobna, nie powinno go być na stole.

Sugerowane rekwizyty to na przykład: nóż, sznur, trucizna na szczury, tępy przedmiot, butelka, pistolet. Można do nich dołożyć Biblię z kilkoma zaznaczonymi miejscami (fragmenty odnoszące się do wierności, zmian, duchów, seksu itd.) oraz jeden czy dwa inne przedmioty, które nie będą bronią, ale pobudzą kreatywność graczy.

Jeśli Akt Drugi jest rozgrywany ponownie z trzecią parą, MG powinien natychmiast przywrócić Stół Rekwizytowy do stanu wcześniejszego.

Poprzedni lokatorzy – krok po kroku

Podziel obszar gry na dwa oddzielne lustrzane odbicia pokoju motelowego, w których jedynym wspólnym meblem jest stół. Upewnij się, że stół nie będzie niczego zasłaniał nawet, jeśli gracze usiądą na podłodze.

Podziel czworo graczy na dwie pary: małżeństwo oraz dwoje młodych chrześcijan, którzy wkrótce mają się zaręczyć.

Przedstaw fabułę gry, to co ma się stać z obiema parami w Akcie Pierwszym i jak się on kończy. Pokaż Stół Rekwizytowy i dzwonek, upewnij się, że ten ostatni jest w takim miejscu, by nikt nie miał problemów z dosięgnięciem go.

Porusz tematy odgrywania seksu i przemocy. Sprawdź, co będzie OK dla graczy. Powiedz, że jeśli

chcą przewinąć scenę seksu, jedno z nich może po zmianie ujęcia powiedzieć na przykład: „Czy tak się powinno właśnie czuć po wszystkim?”

Po Akcie Pierwszym zamień Męża z Chłopakiem, a pozostała dwójka graczy niech się wycofa ze sceny.

Wytłumacz sposób zamiany graczy i to, co może robić gracz, który akurat nie kontroluje postaci. Podkreśl, że można się samemu wyłączyć z gry, jako że łatwo się o tym zapomina.

W Akcie Pierwszym pomóż Młodej Parze przy odgrywaniu ich scen, które są nieco trudniejsze przez brak wyraźnego konfliktu. Podrzuć Chłopakowi wątpliwości co do tego, czy Dziewczyna przyjmie oświadczyny albo niech się pokłócą o imiona dla dzieci. Jeśli trzeba, podszeptuj im różne myśli do ucha, albo zadaj im monologi o strachu przed odrzuceniem, marzeniach o przyszłości, strachu przed seksem i tak dalej.

Aby zakończyć Akt Pierwszy, zadzwoń kilka razu dzwonkiem. Zamień Męża z Chłopakiem, pozwól graczom przez chwilę odetchnąć, po czym zacznij Akt Drugi mówiąc, że Chłopak właśnie się budzi.

Akt Drugi zazwyczaj nie potrzebuje tak wiele wkładu MG. Graczom może się co najwyżej przydać drobna pomoc przy utrzymaniu właściwego tempa albo kiedy następuje jakieś zamieszanie przy wymienianiu się graczy. MG powinien się raczej skoncentrować na innych rzeczach, na przykład odtwarzaniu muzyki lub podszeptywaniu do ucha. Czasem możesz zmusić do czegoś gracza, podając mu coś ze Stołu Rekwizytowego.

Decyzja o zakończeniu Aktu Drugiego może być dla graczy trudna do podjęcia, chyba, że obie postacie zginą lub uciekną z pokoju. Dlatego jako MG musisz wyczuć dobry moment, by zakończyć grę lub wprowadzić trzecią parę. To ostatnie to dla graczy niespodzianka, ale do tego czasu powinni się już na tyle oswoić z grą, by nie stanowiło to dla nich problemu.

Nie wolno opuszczać pokoju.

Wraz z upływem czasu duchy coraz silniej kontrolują swoich nosicieli, a opętani są coraz bardziej świadomi tego, co się dzieje.

Obejmujesz kontrolę nad postacią, klepiąc w ramię jej gracza. Gracz może się też sam „wyklepać” z postaci.

Gracze nie sprawujący kontroli nad postacią mogą szeptać, krzyczeć, ruszać przedmiotami i popychać innych graczy.