

ANDRZEJ PIERZCHAŁA

KRÓTKA BALLADA O...

Napisane na potrzeby wyzwania "Napiszę cztery
czambery w 2018r". Redakcja: Kamila Buchalska.

Opis gry:

Gracze wcielą się w postaci bohaterów opowieści w wybranym przez siebie świecie. Po kolei wspólnie generują kolejne sceny na bazie losowego, pobranego z internetu opisu przygody do dowolnego systemu RPG.

Najważniejsze informacje:

- larp przewidziany jest na 4-6 graczy,
- nie ma określonego czasu trwania,
- larp składa się z rund podzielonych na sceny,
- liczba scen w rundzie jest równa liczbie graczy,
- liczbę rund ustalają gracze.

Przygotowanie do gry:

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

Postaci:

Zbudowane na archetypach odpowiednich do historii, którą chcecie opowiedzieć.
Wspólnie ustalacie klimat, setting, warunki brzegowe świata przedstawionego.

Stwórzcie swoje postaci przez przydzielenie klas i dodanie szczegółów o postaci - słowa-klucze. Stańcie w kole. Gracz/-ka wymyśla imię swojej postaci i opisuje ją krótko. Osoba po jego prawej stronie wymyśla przydomek tej postaci - bez uzasadnienia!

Kolejne dwie osoby na prawo od rozpoczynającego/-cej rozgrywkę dzielą się z resztą krótkim opisem dowolnych faktów z życia postaci słowami zaczynającymi się od: „Ludzie mówią o tobie, że...”. Chodzi o opisanie tego, jaka jest dana postać.

Mechanika:

Właściwie nie występuje. Wprowadzone fakty stają się prawdą, jednak zalecane jest unikanie rzucania stwierdzeń-pewników co do innych postaci, raczej powinny to być sugestie i opinie wyrażane ze swojej perspektywy.

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

Schemat gry:

Warsztaty i tworzenie postaci

1.runda

1. scena

2. scena

...i tak dalej - tyle scen, ilu/-e graczy/-ek

2. runda...