

Claus Raasted

CROSSING BORDERS

Przekraczanie Granic

Gra otwierająca KP 2013

Remake *Naboerne* - gry Johannesesa Daa z Fastaval 2013

Wersja polska: Dorota Kalina Trojanowska
Wersja angielska dostępna na wiki.rpg.net

WSTĘP

Witaj, super Mistrzu Gry!

Przed Tobą kilka słów o krótkiej grze, którą będziesz prowadzić. Nosi ona tytuł *Crossing Borders* („Przekraczanie granic”) i jest remakiem gry Johannaesa Daa z Fastaval 2013 - *Naboerne*. Idea jest prosta. Ośmioro graczy odgrywa role czterech par - sąsiadów w niewielkiej społeczności, którzy podczas gry od zwykłej wzajemnej niechęci przeskoczą do morderstw rodem z filmów *gore*.

To w założeniu szybka i lekka komedia, więc nie przejmuj się immersją, bleedem, 360-stopniową iluzją i takimi tam. To ma być zabawa, która dostarczy graczom wspólnych przeżyć (oraz, miejmy nadzieję, frajdy).

JAK PROWADZIĆ TĘ GRĘ

Crossing Borders to bardzo prosta gra. Złoży się na nią 15-20 scen rozegranych we freeformowym stylu i z użyciem takiej scenografii, jaką akurat masz pod ręką. Twoim zadaniem jest wprowadzenie jakiejś sceny i ucięcie jej (jak reżyser filmowy) kiedy poczujesz, że wyczerpała już swój potencjał dramatyczny czy komediowy. Ma być krótko i śmiesznie.

Przedstawione dalej scenki to tylko luźne pomysły, które możesz wykorzystać - lub też zmienić, jeśli stwierdzisz, że dzięki temu rozgrywka będzie fajniejsza. Ważne jest to, żeby gra skończyła się w przeciągu godziny i żeby na końcu ktoś zginął! Kolejna rzecz - uważnie słuchaj swoich graczy. Jeśli radzą sobie sami, pozwól im grać, ale jeśli utkną, musisz im jakoś pomóc.

*„Podczas naszej gry
zostało podpalonych
kilka garaży - z ludźmi
w środku.”
- gracz norweski*

*„Najlepsza gra
otwierająca Knutpunkt!”
- gracz niemiecki*

*„Graliśmy zarówno w
wersję cztero-, jak i
ośmioosobową i ta druga
była lepsza. W drużynie
grało się łatwiej.”
- gracz duński*

*„Największym problemem
było to, by gracze się
pozabijali. W końcu
padło: «Ludzie...
Weźcie odpiszczcie sobie
po 10 punktów Intelaktu
i zaczniście się
wreszcie zabijać!»
Pomogło, bardzo.”
- Mistrz Gry z Izraela*

PRZYGOTOWANIA

Na początku wytłumacz graczom, co będziecie robić. Opowiedz im o grze, jej klimacie i pięciu etapach. Wyjaśnij też, jak wygląda rozgrywka. Potem rozdaj postacie. Uczestnicy grają w parach, więc są po dwie takie same postacie. Pary mogą być rzeczywiście parami, ale też rodziną, przyjaciółmi i tak dalej. Istotne jest to, by graczy zgrupować w cztery dwójki i rozdać im archetypy postaci.

Cztery pary to:

- *Naziści Od Zasad*
- *Odrażający Dziwacy*
- *Nieznośni Łamacze Zasad*
- *Pasywno-Agresywni Paranoicy*

To, jak pogrupujesz graczy i rozdasz postacie zależy od Ciebie. Jeśli nie masz na to pomysłu, zrób to losowo. Po rozdaniu archetypów daj im kilka minut na przemyślenie postaci (kim są, jakie mają wady i tak dalej). Następnie daj każdej parze chwilę na przedstawienie swoich bohaterów i opowiedzenie, czemu tak bardzo nienawidzą swoich sąsiadów.

Potem można zacząć odgrywać scenki. Pamiętaj - mają być krótkie, na temat i mocno przegięte.

ZASADY

Crossing Borders ma trzy zasady.

1) **„Bo ty zawsze...!”** - jeśli na pierwszych dwóch etapach ktoś zrobi albo będzie narzekać na coś, co w domyśle nie stało się po raz pierwszy, można się do tego odnieść jako do częstej sytuacji. Na przykład: „Zawsze stawiasz samochód na moim miejscu parkingowym!”

2) **„Przegięcie!”** - *CS* to komedia. Niech wszystko będzie przesadzone: reakcje, gra, działania. Więcej to więcej!

3) **„Nie bój się!”** - to trzecia i ostatnia zasada. Nie bój się zrobić czegoś głupiego! Nie bój się innych graczy! Macie się razem pośmiać, a nie oceniać się nawzajem.

SCENY

Gra jest podzielona na pięć etapów. Wyjaśnij to graczom, zanim zaczniecie - im więcej wiedzą, tym lepiej.

Pięć etapów *Crossing Borders*:

Wstęp
Przygotowania
Eskalacja
Zaangażowanie
Eksplozja

#1 Wstęp: Gra zaczyna się sceną, podczas której postaci przychodzą na spotkanie mieszkańców. Oczywiście, podczas takich spotkań wszyscy tak naprawdę mają to gdzieś i od lat wciąż słyszy się te same narzekania.

Scena zaczyna się, gdy Naziści Od Zasad otwierają spotkanie, a kończy, gdy ktoś się wścieka i opuszcza towarzystwo. Kto wychodzi i dlaczego - to już zależy od graczy.

#2 Przygotowania: Teraz następuje seria krótkich (jedno-, dwuminutowych) scenek, które mają wprowadzić odpowiedni nastrój oraz przedstawić konflikty. Mogą to być na przykład sąsiedzi rozmawiający przez żywopłot, spotkanie przy zbieraniu poczty przed domem, wpadnięcie na siebie w supermarkecie i tak dalej. Pozwala to postaciom podzielać sobie nawzajem nerwy w zwyczajny sposób, podczas codziennych sytuacji.

#3 Eskalacja: Po kilku krótkich scenach (Ty podejmujesz decyzję, kiedy już ich starczy) następuje sytuacja, kiedy ktoś przekracza dotychczasowe granice. Może ktoś po pijaku obsikuje skrzynkę pocztową? A może czyjś pies sra w konkursowych różach sąsiadów? Ma to być coś, co wywoła prawdziwą kłótnię.

Po kłótni (która ma tylko pogorszyć sprawę) wszystko już idzie z górki. „Pokrzywdzeni” z poprzedniej sceny robią coś strasznego w ramach zemsty. Graffiti. Cegła w okno. Martwy kot. Dość drobiazgów - to ma być coś poważnego!

#4 Zaangażowanie: Jeśli reszta sąsiadów jeszcze nie została włączona w toczącą się wojnę, czas to zmienić. Zostaje zwołane drugie spotkanie mieszkańców i następuje wybuch. Wszędzie fruwać oskarżenia i groźby, a wszystkim wydaje się, że cała reszta to bezmózdzy idioci. Scena kończy się, gdy wszyscy opuszczają spotkanie.

Potem przedstaw kilka sytuacji, kiedy wszystko jeszcze bardziej wymyka się spod kontroli. Może ktoś w nocy maluje kota sąsiadów na różowo? A może podjeżdża ciężarówka i na specjalne zamówienie zrzuca na czyjś trawnik tonę nawozu? Czas na powalone, zupełnie przezięte akcje!

#5 Eksplozja: Czas na przemoc! Wszystko tak się popieprzyło, że jedynym sensownym rozwiązaniem wydaje się być morderstwo. Niech gracze zdecydują, kto odgrywa pierwszą scenę i kto pierwszy ginie. I do roboty! Potem następują kolejne sceny morderstw, aż skończą się wszystkie konflikty - i pamiętaj, im więcej groteski, tym lepiej!

Kiedy wystarczająca liczba ludzi zginie, zakończ grę i podziękuj graczom. Posiedźcie chwilę razem, by pośmiać się z historii wojennych - i to wszystko.

Dzięki za Przekroczenie Granic.
- Claus Raasted, Oslo, 17 kwietnia 2013
claus.raasted@gmail.com