

## “Sansara”

Autorzy: Marta Górna i Mateusz Makowski

### Co to jest za gra?

Sansara, czyli nieustanne wędrowanie, wieczny kołowrót życia i śmierci, któremu od początku świata podlegają wszystkie żywe istoty.

Gra jest gatunkiem synkretycznym, z pogranicza larpa i freeforma. Gracze w trakcie gry wcielają się w dusze, które wędrują przez różne inkarnacje ludzkie celem spłacenia długu karmicznego i osiągnięcia stanu nirwany, tworząc przy okazji różne skomplikowane relacje i interakcje między sobą. Jeden gracz cały czas ma przydzieloną tę samą duszę, startuje z konkretnym wcieleniem (pierwsza postać) i w trakcie gry inkarnuje w kolejne. Nie muszą i wręcz nie powinny być to inkarnacje następujące po sobie, MG powinien postawić na różnorodność i zaskoczenie. Gra toczyć się powinna w trzech epokach, okresach historycznych, wybranych przez MG lub wspólnie z graczami, może też toczyć się w przyszłości (np. renesans - II wojna światowa - współczesność/futuryzm). Wybór MG lub MG i graczy dotyczy również miejsca, settingu. Jest to gra, stanowiąca swego rodzaju system, do którego można dokleić dowolne uniwersum, konstrukt czasowy i kulturowy, zachowując zasady jej przebiegu, wobec czego można grać wiele razy, nie nudząc się.

### Inspiracje

Gość - każdy człowiek, każde istnienie jest na Ziemi tylko gościem, wędrowcem, częścią natury, duszą, która gości czasowo w różnych ciałach i dąży do stanu nirwany

Północ - spotkania online podsumowujące żywoty kolejnych inkarnacji duszy powinny odbywać się o północy strefy czasowej graczy (o ile gracze i MG nie ustalą inaczej dla wygody, równie dobrze może to być fabularna północ), ponieważ dusza inkarnuje w kolejne wcielenie nad ranem

Szuflada - każdy z graczy powinien założyć w domu szufladę, pudełko, czy inną skrytkę, w której umieszczać będzie otrzymane w trakcie gry listy i inne przesłane rzeczy oraz wszelkie przedmioty, które uzna za pomocne podczas budowania swojej postaci np. perfum, drobna pamiątka, zdjęcie etc.

Refleksje - kolejne etapy gry są autoewaluacją postaci pod kątem jej długu karmicznego i stanu duszy oraz służą do refleksji nad dobrem i złem

### Liczba graczy:

Minimalna liczba graczy to 2 osoby, maksymalnej w teorii nie ma, ponieważ formuła jest bardzo multiplikowalna, ale polecamy, by było to maksymalnie 5-7 osób, ponieważ spotkania z większą liczbą osób mogą wydawać się nużące ze względu na przebieg, a relacje zbyt skomplikowane.

### Technikalia

- Korzystanie z poczty/kuriera/paczkomatu - opcjonalne
- Korzystanie z telefonu komórkowego przez graczy - opcjonalne
- Platforma Discord lub inna umożliwiająca zarówno prowadzenie konwersacji pisanych, które zapisują się oraz połączeń video - obowiązkowe
- Talia Cosmic Dancer Oracle, opcjonalnie karty Dixit lub inne baśniowe, fantastyczne, inspirujące obrazy wybrane przez MG, ważne, by były to obrazy należące do jednej serii, podobne stylistycznie ([https://www.youtube.com/watch?v=\\_7xVjKoQ0Zo](https://www.youtube.com/watch?v=_7xVjKoQ0Zo) tutaj można zobaczyć Cosmic Dancer Oracle - stylistyka obrazów powinna być podobna)
- talia kart online - opcjonalnie

### Przebieg gry

Gra ma charakter epistolarno-telefoniczno-onlajnowy, gdzie kolejne etapy następują po sobie, zależnie od settingów historycznych, które zostaną wybrane przez MG/wspólnie z graczami na pierwszym spotkaniu. Zalecamy, by jednak mimo wszystko nie rezygnować z epistolarniej części gry na rzecz wygody i obniżenia kosztów, choć oczywiście jest możliwe odbycie się gry całkowicie w przestrzeni online. Spotkania online odbywają się północy naprawdę lub fabularnie. Etapy gry trwają tyle czasu, ile zarządzi MG, etap epistolarny powinien być najdłuższy ze względu na realia.

I spotkanie - spotkanie zapoznawcze online - video, gdzie MG wybiera z graczami 3 settingi, w których będą się poruszać - to w tych czasach odbywać się będą inkarnacje, tworzone będą też startowe inkarnacje, każda inkarnacja otrzymuje jeden obraz np z Cosmic Dancer Oracle, który posłuży do interpretacji jej w postaci

I etap gry - epoka epistolarna - gracze piszą do siebie listy na podstawie stworzonych relacji i wysyłają je wraz z przedmiotami dla postaci pocztą tradycyjną

II spotkanie - spotkanie online - ewaluacja duszy, ocena jej długu karmicznego - gracze mają sesję ze sobą nawzajem, gdzie rozmawiają na temat przeżyć swoich postaci i ewolucji, wspólnie wypełniają formularze dla nowej inkarnacji, podejmując wraz z MG i współgraczami refleksje na temat tego, czy postać powinna spaść w drabinie karmicznej, czy iść w górę, bliżej nirwany. Tworzone są nowe inkarnacje.

II etap gry - zalecamy rozmowy telefoniczne postaci

III spotkanie - wygląda podobnie jak I i II spotkanie

III etap gry - online

IV spotkanie - podsumowanie gry, sesja feedbackowa, osiągnięcie przez dusze stanu nirwany lub nie, ewaluacja ostateczna

Relacje rozwijane są na podstawie wspomnień i wydarzeń z życia kolejnych wcieleń. Gra ma charakter narratywistyczny i pomiędzy kolejnymi spotkaniami gracze wymyślają fabułę, mechanika jest tylko wspierająca.

### **Wskazówki dla MG**

- Wycuj, czy Twoja grupa graczy potrzebuje Twojego większego udziału i prowadzenia, czy woli mieć więcej dowolności w konstrukcji kolejnych wcieleń przyznanej im w postaci duszy - w pierwszym przypadku czeka cię większa ilość pracy przed grą, celem przygotowania gotowych inkarnacji i dzięki temu spotkanie wprowadzające oraz kolejne, służące ewaluacji duszy, będą krótsze, w drugim przypadku nastaw się na otwartość, dłuższe spotkania i większe nurzanie się w niuansach losów i emocji postaci wspólnie z graczami
- Dobierz tło, na którym będziesz mówił do graczy na spotkaniach online - może być to np. wzór mandali, czy coś z motywem roślinnym, często w sklepach z orientalnymi ozdobami są takie chusty, możesz też ustawić sobie tło online
- Wybierz 3 spójne, ale różniące się motywy muzyczne, najlepiej instrumentalne (mogą być z muzyki relaksacyjnej, z dźwiękami natury): I - sygnał oznaczający "północ" - śmierć starej inkarnacji i rozpoczęcie ewaluacji duszy, II - sygnał narodzin, nowe inkarnacji, III - sygnał osiągnięcia nirwany, opcjonalnie - jeśli na koniec gry dusza osiągnie ten stan
- Nie cofaj się w czasie - inkarnacje biegną do przodu i jeśli część gry była np w XIX wieku, to nie cofamy się do baroku, tylko idziemy naprzód
- Przygotuj się na dość uduchowiony, sensualny styl prowadzenia, zadbaj o odpowiedni ton głosu, dobór słów, swój wygląd - możesz mieć na sobie elementy związane z naturą, żywiołami, pomalować twarz na blady kolor lub w inny dowolny sposób podkreślić swój boski charakter i związki z siłami natury.

- Zrób tak, by gracze grali różnymi płciami - swoją oraz przeciwną, postaciami niebinarnymi czy postaciami bez płci, oczywiście realistycznie tj. osoby niebinarnej nie umieszczaj w średniowieczu, ale we współczesności czy czasie settingu futurystycznym już możesz
- Jeśli wybierasz konkretne epoki, zadбай o wprowadzenie historyczne do nich dla graczy np. nagraj krótkie video, w którym przedstawiś im wcześniej stylistykę epoki, tak, by na spotkaniu online mogli pojawić się już z grubsza świadomi
- Postać nie inkarnuje jako niemowlę, na spotkaniach pomiędzy kolejnymi etapami gry ustalamy wstępne zarysy postaci, a gramy postaciami na pewnym, wybranym etapie życia, gdy postać ma już jakąś historię i umie się komunikować
- Dbaj o to, by karma postaci miała wpływ na kolejne wcielenie
- Twórz cross relacje między postaciami graczy w różnych wcieleniach i miksuj to między graczami, patrząc na ich liczbę np. I wcielenie gracza A jest matką I wcielenia gracza B, a w kolejnym II wcielenie gracza A jest dawną miłością gracza B, I wcielenie gracza C jest dawnym przyjacielem gracza A i współpracownikiem gracza B etc., ekstrapoluj to na gracza C, D etc. - zależnie od liczby graczy, tak by miało to sens pod względem realizmu i wieku postaci
- Daruj sobie inkarnacje zwierzęce - uniemożliwi to kontakt między postaciami, chyba, że masz jakiś pomysł na to - przetestuj go

### **Formularz**

MG może skorzystać z naszego przykładu formularza do stworzenia postaci, zarówno postaci startowych, jak i kolejnych wcieleń. Może też na pierwszym spotkaniu z graczami ustalić własny wzór formularza, który będzie dopasowany pod grupę graczy, jednak ważne jest, by przez cały czas trwania jednej rozgrywki (wszystkich jej etapów) korzystać z tego samego formularza, by zapewnić ciągłość ewolucji duszy. Elementy formularza startowego, przed otrzymaniem pierwszej postaci przygotowuje MG lub MG wspólnie z graczami. MG może zarówno przyjąć rolę bardziej aktywnej - "sprawcy inkarnacji" i wszystkie informacje o postaci narzucać graczom, albo współtworzyć z graczami kolejne inkarnacje na spotkaniach podsumowujących poprzedni żywot. Relacje mogą być tworzone na podstawie mechaniki kart wykorzystanej np. w larpie "Czekając na Gogo" Doroty Kaliny Trojanowskiej, gdzie kier oznaczał dobre wspomnienie z postacią, pik - złe, trefl - wydarzenie dotyczące swojej postaci, a karo - dowolne wydarzenia dotyczące kilku postaci. Można do tego wykorzystać talię online

### **Postać:**

Imię i nazwisko: (wybór MG, ponieważ pełni on rolę "sprawcy inkarnacji")

Krótką historią postaci:

Rodzina i relacje:

Zalety: (uwaga, do zalet należy wymyślić jakieś wydarzenia z życia postaci, które te zalety podkreślają)

Wady: (uwaga, do wad należy wymyślić jakieś wydarzenia z życia postaci, które te wady podkreślają)

Dobre i złe wspomnienia:

Praca/zawód/wykształcenie:

Rekwizyt:

Zapach:

Potrawa:

Utwór muzyczny z epoki:

Roślina:

Kolor:

Kategorie od rekwizytu do koloru służą budowaniu postaci, jej kolorytu, skojarzeń, tak by była ona bardziej żywa mimo tego, że charakter gry nie zakłada kontaktu na żywo. Gracz powinien we własnym zakresie zapewnić sobie rzeczy, które stworzą mu klimat postaci tj. przesłuchać utwór, nabyć lub choćby obejrzyć zdjęcia danej rośliny, zjeść ulubioną potrawę postaci - są to elementy nieobowiązkowe, ale oddziałujące na zmysły, pomagające wrzuć się w postać.