

Kiedyś byliśmy blisko



Niektóre przyjaźnie umierają wśród wzajemnych oskarżeń, którymi niedawni bliscy obrzucają się jak kamieniami. Ale większość po prostu więdnie, gdy przyjaciele się od siebie oddalają. Nie ze złej woli – ale ot tak, po prostu. Przydarza się to najczęściej przyjaciółom z dzieciństwa: oto budzisz się pewnego dnia i odkrywasz, że jesteś już całkiem inną osobą, i twój najlepszy kumpel też. Patrzycie na siebie i nagle do was dociera: jeszcze kilka miesięcy temu byliście naprawdę blisko, a teraz ziele między wami przepaść.

Kto pierwszy zaczął się oddalać, ty czy on? Czy próbowaliście to zatrzymać – i co by to w ogóle dało? Tak to już bywa: mija dzień za dniem, życie płynie, a jego nurt porywa ludzi i niesie w różne strony.

Ale oto wracasz do rodzinnego miasta. Jesteś tu przejazdem, wpadasz z wizytą, może na urlop. Pijesz właśnie kawę w knajpie, której nie było tu podczas twojej poprzedniej wizyty, gdy w tłumie nieznanymi twarzami dostrzegasz tę jedną, niezapomnianą. Zmienił się oczywiście, ale przecież poznasz go na końcu świata. Wasze spojrzenia się krzyżują i już wiesz, że też cię rozpoznał, że doszło do zupełnie nieprawdopodobnego spotkania.

Od razu podchodzi do twojego stolika. Z początku jest niezręcznie. A potem siadacie przy stoliku, jakbyście się tu umówili. Pijecie kawę i gadacie: o dobrych czasach i o nienajlepszych, i o tym jak wasze drogi się rozeszły. Nie wiesz, czy to nowe otwarcie, ani nawet czy chcesz wskrzeszać tę przyjaźń. Ale to się teraz nie liczy: magiczna chwila trwa, ożywają wspomnienia – dobre i złe. Cieszysz się towarzystwem kogoś, z kim kiedyś byliście naprawdę blisko.

Kiedyś byliśmy blisko to melancholijna obyczajowa gra fabularna (RPG) dla dwóch graczy, przeznaczona do pojedynczych sesji. Nie wymaga w zasadzie przygotowań i opiera się o improwizację. Na kolejnych stronach znajdziecie zasady rozgrywki, kwestie z przeszłości i pusty stoik, który wypełnicie wspomnieniami z dzieciństwa. Ponieważ sami decydujecie, ile tematów poruszycie, rozgrywka może trwać od jednej do trzech godzin.

Przygotowanie do gry

Po pierwsze, omówcie z drugim graczem **znaki ostrzegawcze**: tematy i motywy, które budzą w was na tyle duży niepokój, że nie chcecie szeroko ich omawiać podczas rozgrywki. Każde z was powinno też określić **znaki zakazu**, czyli tematy i motywy które naruszają wasz komfort psychiczny i w ogóle nie mogą się w grze pojawić. Ustalcie też znak lub hasło, którego użyjecie gdy drugi gracz przypadkowo zacznie poruszać kwestie obciążające się emocjonalnie, budzące przykre wspomnienia, autoagresję i tak dalej. Jeżeli trzeba, cofnijcie scenę i skierujcie rozmowę na inne tory.

Potem omówicie **realia**. Akcję *Kiedyś byliśmy blisko* osadzić można w dowolnym właściwie miejscu i czasie, a nawet włączyć w kampanię rozgrywaną w dowolnej grze RPG.

Na koniec ustalcie **ile lat** miały postaci, kiedy na dobre straciły kontakt i **ile czasu** minęło, odkąd się po raz ostatni widziały.

Tworzenie postaci

Stwórzcie postaci odpowiadając na następujące pytania:

- Jak się nazywasz?
- W jakim rodzaju gramatycznym o sobie mówisz?
- Jak zarabiasz na życie? Skąd taka kariera?
- Czy wciąż żyjesz w rodzinnym mieście?
- Kto należał do twojej rodziny podczas ostatniego kontaktu z przyjacielem? Co się w tej kwestii zmieniło?
- Co porabiasz w wolnym czasie?
- Czy twoje życie cię zadowala?

Potem wypełnijcie tekst prologu z szarej ramki po prawej.

Jak grać w *Kiedyś byliśmy blisko*

Na początek opowiedzcie, które z was pierwsze weszło do kawiarni. Co zamówiło? Czy pogawędziło chwilę z baristą albo innymi klientami? Kiedy już na siebie wpadniecie, przeczytajcie co następuje:

Kiedy się ostatnio wiedzieliśmy, miałam/miałem _____ lat.
Teraz mam _____.

Jestem wyższa/wyższy niż wtedy./Jestem tego samego wzrostu.

Wyglądam inaczej niż wtedy./Wyglądam prawie tak samo. (*opisz, co masz na sobie*)

Mam inną fryzurę./Czeszę się tak samo. (*opisz swoją fryzurę*)

Mam wciąż ten sam szeroki/nieśmiały/ciepły uśmiech.

Wtedy, w mojej rodzinie byli _____
_____ i ja.

Od tamtej pory minęło _____ lat i to spotkanie jest ostatnią rzeczą, której się dziś spodziewałam/spodziewałem.

Wtedy byliśmy naprawdę blisko.

Teraz na zmianę używajcie **kwestii z przeszłości** z następnej strony jako pretekstów do rozmowy. Możecie wybierać je sami, albo rzucać kostką i zdać się na los. Jeżeli chcecie, nie wahajcie się dowolnie ich rozwijać i zmieniać.

Za każde przywołane wspomnienie narysujcie reprezentujący je znaczek wewnątrz słoika na stronie czwartej. **Znaczniakiem wspomnienia** może być cokolwiek: przedmiot, osoba, zwierzę lub słowo. Podczas części *Pożegnanie* zajrzyjcie wspólnie do słoika i zdecydujcie, jak rozstajecie się osobą, z którą kiedyś byliście blisko.

Kwestie z przeszłości

Co u ciebie słycać?

(wybierzcie ile chcecie)

1. Co tam u ciebie?
2. Czy wciąż tu mieszkasz?
3. Co się tu sprowadza?
4. Jak ci się wiedzie?
5. Co u rodziny?



Na koniec jedno z was pyta:

Czy czasem myślisz o wszystkim, co razem przeżyliśmy?

Jak się poznaliśmy

(wybierzcie jedno)

1. Pierwszego dnia w przedszkolu błagałem rodziców, żeby zabrali cię do domu. Próbowalem cię pocieszyć.
2. W sklepie wrywaliśmy sobie tę samą zabawkę.
3. Po raz pierwszy byłem sam na obozie i próbowałem być taki dzielny, jak ty.
4. Przelazłeś przez płot do naszego ogrodu.
5. Poznaliśmy się na festynie, podczas konkursu jedzenia na czas.
6. Ty chciałeś karmić w parku gołębiami, a ja je przegoniłem.

Dobre wspomnienia

(wybierzcie ile chcecie)

1. Wymyśliliśmy grę, która dla innych była bez sensu, ale my bawiliśmy się doskonale.
2. Zbieraliśmy żaby/motyle i wkładaliśmy do słoika. Komuś się to nie spodobało.
3. Uparliśmy się, że będziemy spać w domku na drzewie, chociaż tej nocy było strasznie zimno/szałała okropna burza.
4. Zakradliśmy się do wesołego miasteczka/kina i czuliśmy niepokonani.

5. Już trochę starsi, trafiliśmy nagle na naszą dawno zapomnianą tajną bazę.
6. Kiedyś przez całe lato udawaliśmy superbohaterów.
7. Poszliśmy na koncert i prawie się upiliśmy.
8. Pomogłem ci wysprzątać strych w domu dziadka/babci.

Nienajlepsze wspomnienia i jak jednak daliśmy sobie radę

(wybierzcie jedno albo dwa)

1. Pierwszy zrozumiałeś, co się dzieje z moją mamą/tatą/siostrą/bratem.
2. Pojechaliśmy na wycieczkę z rodziną i zobaczyliśmy/usłyszeliśmy coś, czego nie powinniśmy byli wiedzieć.
3. Wspierałeś mnie kiedy moja rodzina straciła na jakiś czas dom i inne dzieci się ze mnie śmiały.
4. Nie rozumiałem w czym problem, kiedy wyznałeś mi że masz dysleksję/depresję/stany lękowe.
5. Tamten wypadek samochodowy wszystko zmienił.
6. Naprawdę tęsknię za twoją babcią/dziadkiem.

Jak rozeszły się nasze drogi

(wybierzcie dwie)

1. Wsiąknę w hobby, które cię nie interesowało/było dla ciebie zbyt niebezpieczne.
2. Podczas twoich ostatnich urodzin powiedziałaś, że tak naprawdę wolałbym być gdzieindziej. Miałaś rację, choć temu zaprzeczałem.
3. Coraz więcej czasu spędzałem z moją sympatią, a ty nie chciałaś być piątym kołem u wozu.
4. Tamtego lata trafiliśmy do dwóch zupełnie różnych środowisk.
5. Strasznie się pokłóciliśmy o jakąś bzdurę.
6. Dostaliśmy się na różne uczelnie/staże.

Czemu straciliśmy kontakt

Zapytajcie się nawzajem: Czemu zerwałeś ze mną kontakt?

Pożegnanie

Musicie już iść. Czekają na was znajomi i rodzina.

Zajrzyjcie jeszcze raz do słoika na wspomnienia i ustalcie, w jaki sposób powinniście się pożegnać.

Epilog

Żeby opanować emocje opowiedzcie sobie nawzajem jak ta rozmowa wpłynęła na waszą postać. Czy będzie przez jakiś czas do niej wracać? Czy odnowi kontakt z przyjacielem? Opowiedzcie o wszystkim, co przychodzi wam do głowy.

Dzięki za grę! Jeżeli chcecie podzielić się wrażeniami, napiszcie maila (po angielsku) na petra.volkhausen@gmail.com albo użyjcie #OnceBestFriends.

Od tłumacza

Wszystkie polskie czasowniki posiadają rodzaj gramatyczny i nie sposób opowiedzieć o wspólnych wspomnieniach bez ujawniania potencjalnej płci rozmówców. Zdecydowałam się na rodzaj męski, ponieważ jest zgodny z moim doświadczeniem spotykania kumpli z dzieciństwa. To nie znaczy, że gra nie jest przeznaczona dla osób określających się w rodzaju żeńskim, albo lekceważy ich doświadczenia – tylko że ja ich nie posiadam.

„Znaki ostrzegawcze” i „znaki zakazu” to odpowiedniki pojęć „veil” i „line”, zwykle stosowanych przez polskich graczy w oryginale. Tłumaczenie podsunęła Joanna Płaszewska.

Once Best Friends © 2019 Petra Volkhausen
petrav.online

Ilustracja: Annie Sauvage (z CreativeMarket.com)

Wersja polska: Tomasz Z. Majkowski dla Gramel Books
<http://wydawnictwogramel.pl/>

Nasze wspomnienia

