

Popołudniowe odwiedziny

nadprzyrodzona gra obyczajowa dla dwóch graczy

Popołudniowe odwiedziny to gra o słuchaniu innych i nawiązywaniu z nimi relacji. O tym, jak wysłuchać historii całkowicie obcej osoby, która zrewanżuje się tym samym. Zaprasza, by przemyśleć i zrozumieć innego oraz zadać głośno pytania, które zwykle pozostają niewypowiedziane. Bo oto przypadkiem spotykają się dwie osoby – z tym, że jedna z nich jest martwa.

Popołudniowe odwiedziny to gra dla dwóch graczy, którzy wspólnie tworzą improwizowaną historię. Ma tylko kilka zasad, niezbędnych by modelować rozmowę pomiędzy żyjącym i zmarłym, którego duch nie odszedł jeszcze w zaświaty. Pozwala rozegrać pojedynczą sesję, która potrwa godzinę – może dwie.

Na kolejnych stronach opisano, jak tę sesję przygotować, jak stworzyć postaci, nawiązać i utrzymać kontakt między człowiekiem i duchem oraz wspólnie zarządzać rozmową.

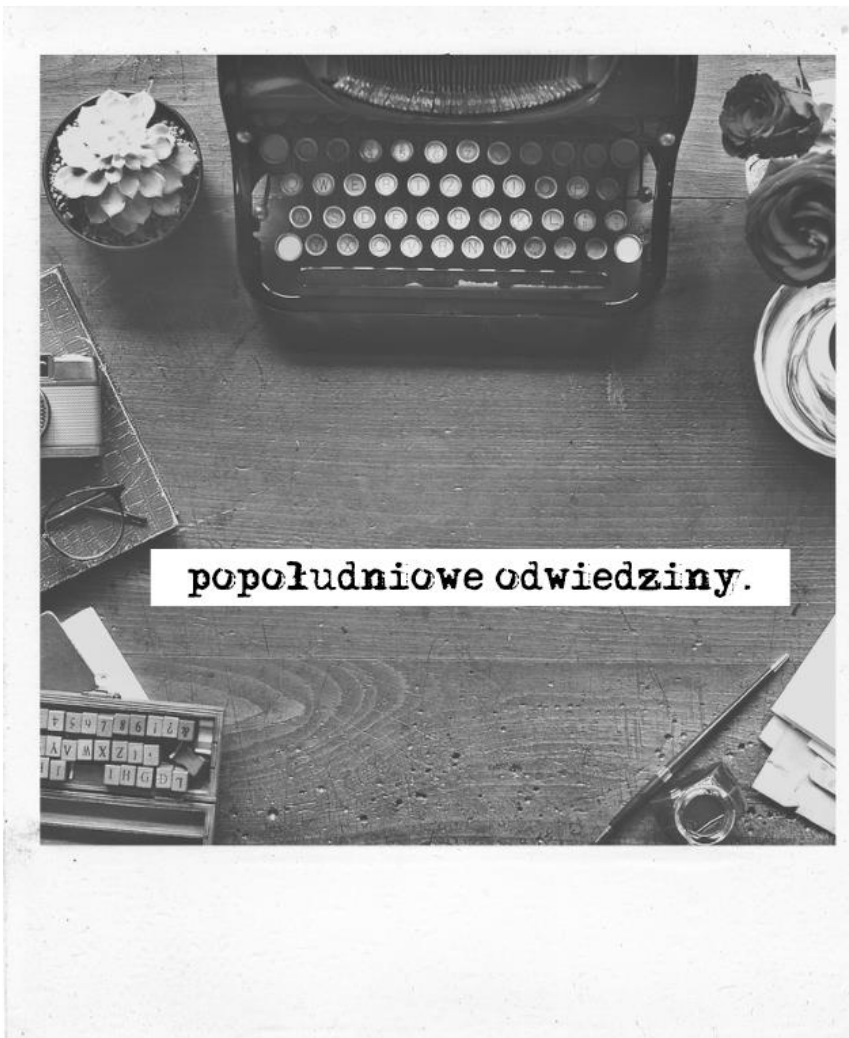
Jeżeli chcecie podzielić się wrażeniami z gry, wyślijcie mail (po angielsku) na adres petra.volkhausen@gmail.com, oznaczając go #AVisitInTheAfternoon. Z góry dziękuję!

A Visit in the Afternoon © 2019 Petra Volkhausen
petrav.online

Zdjęcie: Pixabay

Wersja polska: Tomasz Z. Majkowski dla Gramel Books

<http://wydawnictwogramel.pl/>



Pewnego zupełnie zwykłego dnia...

...wchodzisz do cudzego mieszkania. Ale nie przez przypadek – z jakichś powodów pracujesz w firmie sprzątającej. Całkiem nieźle ci płacą, a sama praca nie jest zgoła nudna. Porządkujesz przecież domy ludzi, którzy stracili kontrolę nad swoim mieszkaniem i nad swoim życiem. Tego popołudnia masz przeprowadzić oględziny mieszkania osoby niedawno zmarłej. Powinno pójść szybko: musisz tylko sprawdzić, ile po niej zostało i ocenić, co nadaje się na śmietnik, a co przedstawia jakąś wartość. Od progu zauważasz, że w mieszkaniu zostały rzeczy osobiste: książki, ubrania i rozmaite drobiazgi. Czy zmarły nie miał przyjaciół? Rodzina się od niego odwróciła? Był niegodziwcem? Krążysz po pokojach, notując inwentarz i rozmyślasz, czy pewnego dnia i po tobie zostanie nietknięty dobytek, o który nikt się nie zatroszczy. Bo za życia przed nikim się nie otworzysz i z nikim nie zwiążesz. By odegnać ponure refleksje nad kierunkiem, który ostatnio przyjęło twoje życie, zaczynasz przeglądać dotychczasowe notatki. Kątem oka widzisz, jak porzucana zeszłotygodniowa gazeta sama z siebie się otwiera i... zaraz, co?

...zastanawiasz się czemu twój duch wciąż trzyma się świata żywych. Czemu nie jesteś w zaświatach? Czy to dlatego, że...? Cóż, są sprawy o których szkoda gadać. Żałujesz, że nie ułożyło się inaczej. A teraz już na wszystko za późno. Nie żyjesz – przynajmniej to wiesz na pewno. Od kilku dni w mieszkaniu nie było nikogo żywego. Podczas ostatniej wizyty nijak nie udało ci się zwrócić uwagi przybysza, pokazać, że nie udało ci się zaznać wiekuistego spokoju i cały czas tu jesteś. Brakło ci siły, by poruszyć choćby najmniejszy drobiazg, nie mówiąc nawet o przyjęciu widzialnej postaci. Dziś masz drugą szansę. Od pięciu minut po mieszkaniu kręci się obca osoba, spisując przedmioty. Ma na notesie logo firmy sprzątającej, więc łatwo zgadnąć, że już niedługo usuną stąd wszystko, co po tobie zostało. A co będzie z tobą?

Czy przepadniesz wraz z dobytkiem, czy na zawsze utkniesz w tych czterech ścianach? Gdyby tylko udało ci się zwrócić uwagę nowej osoby, wydaje się sympatyczna. Ale też zaniepokojona, a może nawet smutna? Przecież każdy ma jakąś historię. Może chwilka rozmowy pomoże wam obojgu. W najgorszym wypadku strasznie wystraszysz niespodziewanego gościa. Na stoliku znajdujesz gazetę, lekkomyślnie rzuconą tam w zeszłym tygodniu. Skupiasz wszystkie siły. To tylko papier. I dajesz radę! Nie było wcale tak trudno! Ale – co teraz?



Przygotowanie do gry

Po pierwsze zdecydujcie, kto będzie grał człowieka, a kto ducha. Pamiętajcie, że duch przez większość czasu będzie opisywał otoczenie i swoje działania, na człowieku natomiast spocznie ciężar mówienia, bo początkowo zmarły nie komunikuje się werbalnie.

Po drugie, ustalcie czy rzecz rozgrywa się współcześnie, czy w przeszłości. Najlepiej wybrać dowolną dekadę między rokiem 1900 a chwilą obecną, chociaż właściwie można brać w każdej epoce, od średniowiecza po odległą przyszłość. Jeżeli macie ochotę możecie nawet włączyć *Popołudniowe odwiedziny* w tok kampanii, którą właśnie rozgrywacie!

Potem poinformujcie współgracza, jeżeli z powodów osobistych nie czujecie się na siłach, by podejmować podczas gry jakieś tematy lub wątki, bezpośrednio albo nie wprost. Pamiętajcie, że podczas gry dwuosobowej przeżywa się zwykle znacznie większe emocje, niż w czasie rozgrywki w większej grupie.

Jeżeli trzeba, róbcie przerwy. Ustalcie też hasło, którego użyjecie kiedy gra nagle zrobi się zbyt ciężka. W takiej sytuacji najlepiej jest „przewinąć czas” i poprowadzić rozmowę w innym kierunku.

Po załatwieniu tych wstępnych kwestii wypełnijcie kwestionariusze ze strony piątej. W ten sposób przygotowujecie postaci których skomplikowana przeszłość pasuje do gry. Wymyślcie jak wyglądają, jak się nazywają, czy są dobrymi ludźmi. I, co najważniejsze, o czym chciałyby porozmawiać, gdyby tylko miały z kim?

Jak grać w *Popołudniowe odwiedziny*

Na początku sesji człowiek powinien opisać, jak dociera do budynku, odbiera klucze od właściciela albo dozorca i wchodzi do mieszkania. Zna nazwisko zmarłego, ale nie ma pojęcia o okolicznościach zgonu.

Następnie duch przedstawia kilka rzeczy, na które człowiek natrafia katalogując pozostawiony majątek. Podczas tej sceny szczególnie warto skupić się na przedstawieniu ogólnego wrażenia, jakie wywiera mieszkanie. Co widzi, słyszy, czuje człowiek?

Duch może spróbować kontaktu – choć na razie będzie to rozmowa w stylu „zastukaj raz na tak, dwa razy na nie”. Komunikacja będzie coraz bardziej rozbudowana w miarę, jak między postaciami powstawać będzie coraz silniejsza emocjonalna więź. To właśnie cel, do którego gracze dążą. Pogłębianie relacji reprezentują tak zwane *punkty więzi* – w miarę, jak je gromadzicie, duch może próbować coraz bardziej bezpośrednich form kontaktu. Dokładne zastosowanie *punktów więzi* opisano w sekcji *Rozmowa z duchem*.

Gdy już jasne stanie się, że w mieszkaniu wciąż przebywa duch zmarłego lokatora, konwersacja może potoczyć się w dowolną stronę. Czego chcecie się dowiedzieć? Co jesteście gotowi zdradzić? Możecie wyjść od kwestii opisanych w kwestionariuszach postaci.

Słuchajcie uważnie, dopytujcie o szczegóły – byle z szacunkiem! – i zobaczcie, dokąd was to zaprowadzi.

Możecie grać aż uznacie, że powiedzieliście już wszystko, co mieliście zamiar wyznać. Albo ustawicie sztywny limit dwóch godzin – po ich upływie wyobraźcie sobie, że do mieszkania wchodzi właściciel budynku, prosząc o zwrot kluczy.

By zakończyć, opiszcie jeszcze, oboje dokąd teraz udają się wasze postaci i jak wpłynęła na nie ta rozmowa. Jeżeli osoba odgrywająca ducha uzna, że dzięki niej zmarły znalazł spokój, może uznać, że odszedł w zaświaty – ale to tylko jedna z możliwości i nie należy jej traktować jak celu gry.



Rozmowa z duchem

Jak już wspomniano, im lepiej postaci czują się w swoim towarzystwie, tym bardziej duch może się wyrazić. Związek pomiędzy człowiekiem i upiorem reprezentują *punkty więzi*, którymi płaci się za każdą formę komunikacji poza przesuwaniem drobnych przedmiotów. Kiedy już duch nauczy się jakiegoś sposobu porozumiewania, może go używać do końca sesji.

Grę zaczynacie posiadając zero punktów więzi. Zawsze, gdy konwersacja wywoła „konstruktywne” emocje, człowiek lub duch dodają jeden punkt do puli. Wystarczy, że zakomunikują ten fakt drugiemu graczowi.

Konstruktywna emocja to taka, która wzmacnia relację pomiędzy postaciami albo pomaga którejś z nich. Najprostsze przykłady to współczucie, radość, wzruszenie i wdzięczność – ale nawet smutek może mieć pozytywny wymiar, na przykład kiedy wywołuje ulgę. Gdy zgromadzicie dość *punktów więzi*, duch może „zapłacić” nimi za nowy sposób porozumiewania się. Potem możecie kontynuować rozmowę i, miejmy nadzieję, zgromadzić więcej *punktów więzi*.

Gdy któraś postać poczuje się nieswojo i nie będzie chciała kontynuować rozmowy, nie tracicie *punktów więzi*. Gdyby między rozmawiającymi wybuchł spór, wskutek którego relacja nie będzie się pogłębiać, po prostu odblokujecie wszystkich form porozumienia. Tej gry nie można przegrać ani jej wygrać. Liczy się tylko wierność prawdziwej naturze postaci i szczerze przyznawanie się do emocji, które ta odczuwa.

Dopóki zdolności ducha nie osiągną trzeciego poziomu (patrz tabela po prawej), grająca nim osoba tylko opisuje co postać robi – na przykład, jeżeli coś napisze, to człowiek musi odczytać tekst na głos.

Ostatnia sprawa: pamiętajcie, że duch nie może pominąć któregoś poziomu i przejść od razu do bardziej skomplikowanych sposobów porozumiewania się.



Poziom	Umiejętność	Koszt
I Drobne przedmioty	<ul style="list-style-type: none"> przesuwanie, rzucanie i łapanie przedmiotów do pół kilograma 	za darmo
II Drobne przedmioty Srednie przedmioty Urządzenia elektroniczne	<ul style="list-style-type: none"> precyzyjna manipulacja małymi przedmiotami (piórem, kluczami, maszyną do pisania) manipulacja przedmiotami do pięciu kilogramów włączanie i wyłączanie urządzeń elektronicznych oraz wyświetlanie na nich tekstu 	1 punkt więzi
III Ciężkie przedmioty Urządzenia elektroniczne	<ul style="list-style-type: none"> manipulacja przedmiotami cięższymi niż pięć kilogramów nagranie głosu na taśmę lub z pomocą aplikacji użycie konkretnych plików na komputerze albo telefonie 	1 punkt więzi
IV Mowa Odbicie	<ul style="list-style-type: none"> bezciesny głos odbicie w lustrzanych powierzchniach 	2 punkty więzi
V Zjawienie	<ul style="list-style-type: none"> widzialna postać człowieka, który może przenikać przez przedmioty nie możesz dotknąć żywej istoty 	3 punkty więzi

Człowiek

Nazwisko:

Wiek:

Zaimki:

Kwestie podstawowe:

- ❖ Obecnie moje życie to _____.
- ❖ Czemu? Co się stało?
- ❖ Czemu z nikim o tym nie rozmawiasz?
- ❖ Jak można cię opisać trzema słowami?
- ❖ Opróżnij kieszenie. Co w nich było?
- ❖ Co robisz w czasie wolnym?
- ❖ Czy wierzysz w duchy? Czemu (nie)?

Kwestie drugorzędne:

- Czy przejmujesz się, co inni o tobie myślą?
- Jak reagujesz, gdy znajomy zaprasza cię na imprezę?
- Znajdujesz na ulicy stówkę. Co robisz?
- Kiedy ostatnio zdarzyło ci się tańczyć, jakby nikt nie patrzył?
- Czego chcesz dokonać przed śmiercią?

Duch

Nazwisko:

Wiek:

Zaimki:

Kwestie podstawowe:

- ❖ Jak, gdzie i dlaczego nastąpiła twoja śmierć?
- ❖ Co stanowiło twoje źródło utrzymania?
- ❖ Co napisano o tobie w nekrologu?
- ❖ Czemu nikt nie posprzątał twojego mieszkania?
- ❖ Czego żałujesz, że nie dane ci było zrobić lub powiedzieć?
- ❖ Które z pozostawionych rzeczy szczególnie cenisz?
- ❖ Co się z tobą stanie, gdy już opuścisz ten świat?

Kwestie drugorzędne:

- Jak się czujesz jako duch?
- Dlaczego twoim zdaniem nie odchodzisz w zaświaty?
- Kiedy ostatnio zdarzyło ci się płakać z radości?
- Na czym najczęściej upływał ci wolny czas?
- Jakiego jedzenia lub napoju najbardziej ci brakuje?