

LARP



Примерь роль на себя

Содержание

Правила (стр 3 - 4)

Кража (стр 5)

количество
персонажей: 6

Коробка (стр 21)

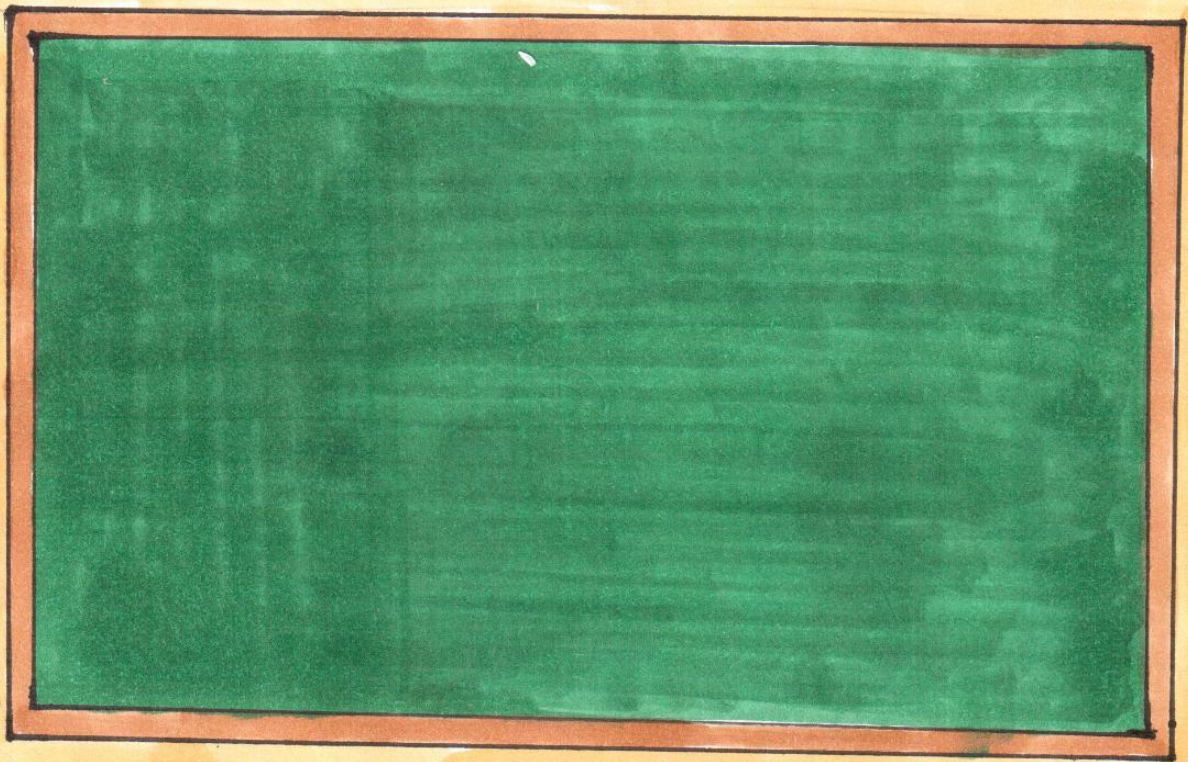
количество
персонажей: 6

Правила LARP игры:

1. Выбирается один человек. Он будет ведущим. Роль ведущего состоит из:
 1. Разъяснение игрокам правил
 2. Выбор сюжета и его прочтение
 3. Распределение ролей. Ведущий должен распределить роли на игроков, убедиться в том, что все игроки их поняли.
 4. Далее Ведущий следит за ходом игры, в крайних ситуациях может помочь игрокам, подтолкнуть их к чему то.
 5. Запечатление финала. Ведущий должен понять, договориться с игроками, когда они считают игру законченной. После этого он объявляет результат, подводит итоги.
2. Игроки получают от ведущего роли и понимают их.

Правила LARP игры:

3. Начинается расследование. Игроки должны проживать своего персонажа, думать как он бы поступил, сохранять его характеристики и цели. Задача каждого игрока привести расследование к своему исходу, который описан у них в целях.
4. Когда расследование, по мнению игроков, окончено и результат получен, они сообщают об этом ведущему.
5. Ведущий объявляет результаты.



Сюжет

В ваш класс вчера перевелся ученик. Уже многие пустили про него слухи и не очень то хорошие. И все же это не последняя новость за неделю.

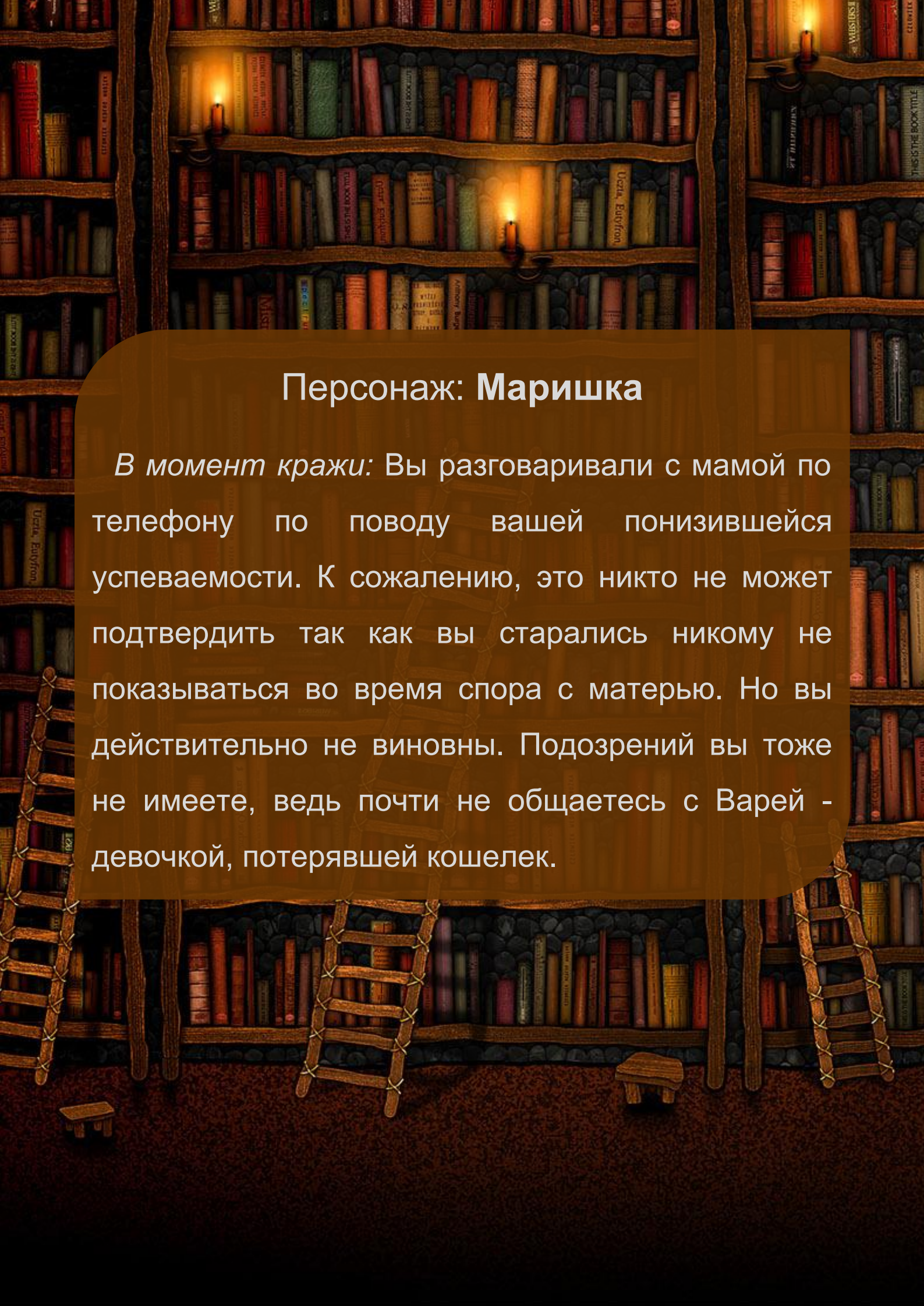
В класс вошел ваш классный руководитель и заявил, что очень сильно разочарован в вас. У вашей одноклассницы украли кошелек. И теперь класс не выпустят из школы, пока не найдется этот гадкий воришка.

Теперь класс пытается выявить всю правду об этом преступлении, но виновник не сознается. Теперь класс должен решить либо он остается в школе и каждый родитель придет за своим ребенком, поговорит с куратором, напишет объяснительную и долго будет доказывать невиновность своего ребенка, либо все таки найдут безобразника и все налегке разойдутся по домам.

Персонаж: Маришка

Имя: Мария Александровна Иванова

Биография: Учитесь в 8 А классе. Имеете неплохую репутацию в классе. Но есть у вас и плохая черта, из за которой одноклассники стараются не заводить с вами крепких дружеских связей. Вы очень любите трещать, ужасно говорливы, любите распространять слухи или просто разбалтывать кому то что то о ком то. Именно вы начали рассказывать байки о новеньком, хотя ни одного совпадения с реальностью в них нет. Распространяете же вы их лишь для того что бы помочь своей подруге. У вас есть лучшая подруга Катя. Она ранее училась с Вовой (новеньким) и даже была влюблена в него. Но по какой то причине разлюбила его и перешла в вашу школу. Теперь же он тоже сюда перевелся и Катя решила все таки испортить Вове жизнь, и теперь вы, как в помощь другу, сплетничаете о нем с кем нипоходя.

A cozy, dimly lit library with wooden shelves filled with books. A wooden ladder is leaning against the shelves on the left, and a small wooden stool is on the floor. The shelves are filled with books of various colors and sizes. The lighting is warm and soft, creating a comfortable atmosphere.

Персонаж: Маришка

В момент кражи: Вы разговаривали с мамой по телефону по поводу вашей понизившейся успеваемости. К сожалению, это никто не может подтвердить так как вы старались никому не показываться во время спора с матерью. Но вы действительно не виновны. Подозрений вы тоже не имеете, ведь почти не общаетесь с Варей - девочкой, потерявшей кошелек.

Персонаж: Маришка

Позиция в споре:
Вам надо как можно быстрее выяснить кто же украл кошелек, ведь спор с мамой еще не окончен и она может еще больше рассердиться если вы еще и опоздаете домой или того хуже, вынудите ее приходить в школу и писать объяснительную.



Персонаж: Катя

Имя: Екатерина Николаевна Волкова

Биография: Ровно год назад вы перевелись в эту школу в этот класс. В начале седьмого класса вы влюбились в Вову, мальчика, постоянно вам хамившего, но невероятно красивого и веселого. Вы не знаете почему, но он ва действительно не переносил. Но вы решились на серьезный отчаянный шаг и признались ему в своих чувствах. Чтож, он усмехнулся, высмеял ваши чувства у всех на виду и после обозвал, по-вашему, всеми словами, которые он просто знал. Класс высмеял вас так же как и он, начал вас задирать и вы решили перевестись в другую школу, все забыть.

Персонаж: Катя

Прошел год, вы учитесь хорошо, учителя вам доверяют, да и вы поддерживаете со всеми дружеские отношения. К сожалению, теперь вы никому не доверяете, даже Маришке, девочке, назвавшийся вашей лучшей подругой. Не горячо, не холодно. Но вот в вашей жизни снова появляется этот отвратительный вам человек Вова. Вы не придумали ничего лучше, чем первой напасть на него. Вы попросили Маришку распространить слухи о нем и она справилась со своей ролью.

Во время кражи: Именно вы совершили кражу. Вы решили подставить Вову, у которого уже есть дурная слава.

Персонаж: Катя

Позиция в споре:
Подтверждать все плохое, что говорят о Вове, опираясь на свой опыт. Слишком активно не выступаете, переживаете. Вам нельзя снова представить себя в дурном свете.



Персонаж: **Вова**

Имя: Вова (Владимир Максимович Елисеев)

Биография: В прошлой школе вы были достаточно популярны среди девочек и уважаемы среди учителей. Перешли в новую школу лишь из за того, что ваши родители решили найти для вас лучшее учебное заведение из доступных. В данном классе знакомы лишь с Катей Волковой. Противная, по вашему мнению, девчонка. Влюбляется ни с того ни с сего, что с вами и произошло, несимпатичная, не слишком умная. Когда вы пришли эту школу, то узнали много нового о себе. Оказалось, что кто то уже распустил о вас слухи. Так что репутация о вас плохая.

Во время кражи: Вы просто сидели и общались с Васей Петровым. Почему то вы уверены, что это Маришка, девочка, которая дружит с Катей. Она, по предположению Васи, распространяет о вас слухи.

Персонаж: Вова

Позиция в споре:

Лучше сидеть и не участвовать в споре.

Люди не знают вас и не слишком вам доверяю. Лучше

быть незаметным и тогда, будем

надеяться, что никто о вас не вспомнит.



Персонаж: **Вася**

Имя: Василий Васильевич Петров

Биография: Вы простой ученик. В жизни класса не участвуете, да и всех этих классных интриг вам дела нет. Новенький, который перевелся в ваш класс, оказался неплохим парнем. Маришка, рассказывала, что он уже много чего натворил за 7 учебных лет, в том числе и кражи. С Маришкой вы почти не общаетесь, но общаться и не хотите. По вашему мнению из всех здесь присутствующих только новенький Вова и может нормально мыслить.

Во время кражи: Вы беседовали с новеньким. Так что вы точно знаете, что кражи он не совершал. Но тогда может быть это была Маришка, ведь именно она настраивала против Вовы класс?

Персонаж: **Вася**

Поведение во время спора: Фактически вы ни в чем не уверены, кроме того, что Вова не крал кошелька. Так как по жизни вы человек равнодушный, то и заявлениям в вашу сторону относитесь равнодушно. Но когда обвиняют невиновных по вашему мнению, то это уже совсем другое дело. Скорее всего обвинитель и есть вор!



Персонаж: Варя

Имя: Варвара Ильинична Наомихина

Биография: Вы достаточно яркая в классе личность, часто участвуете в школьных концертах и являетесь старостой класса. Вы пытаетесь поддерживать со всеми дружелюбные отношения, но Марго часто вас задирает, и относиться к ней хорошо у вас просто не получается. Вы с ней часто спорите, конфликтуете и соревнуетесь. На днях она взяла займы у вас денег и так и не вернула. Но она не единственная проблема класса. Новенький вам совсем не нравится. Говорят, что он уже совершал кражи, дрался и даже сломал кому то руку. Его выгнали из прошлой школы, но он оказался неглупым и сдал все экзамены в вашу.

Во время кражи: Вы выходили из кабинета и репетировали в актовом зале выступление на родительский день.

Персонаж: Варя

Позиция в споре: Вам необходимо найти свой кошелек. Там ваши деньги, социальные карты и многое другое. Нельзя просто сидеть сложа руки!



Персонаж: Марго

Имя: Маргарита Васильевна Хлевнюк

Биография: Вы очень активный, амбициозный человек. Любите участвовать в делах класса, но часто с ним конфликтуете, не умеете управлять своими эмоциями, что часто проявляется в спорах. Ваш заклятый враг - Варвара Ильинична Наомихина. Вы даже рады тому, что кто то стырил у нее этот проклятый кошелек!

Во время кражи: Во время кражи вы снимали видео о том, что делает класс на перемене. Вы заметили, что кошелек украла девочка, но разглядеть ее не успели, она быстро убежала. Когда вы хотели посмотреть на телефоне эту сцену получше, вы случайно нажали не на ту кнопку и запись удалась. Так что у вас нет никаких доказательств, что вы не брали кошелек, но вы и не позволите Варе себя унижить, обвинить.

Персонаж: Марго

Позиция в споре: Вы отказываетесь помогать следствию. Эта Варя наконец то получила по заслугам, и вы не собираетесь ей помогать! Конечно же если она извинится за свое поведение, ну или хотя бы простит ваш долг... Вам не важно, что ваши родители должны будут писать отчет, ведь ваш дом соседний, а мама не работает. Так что вы можете думать что хотите, ведь вы точно уверены, что сами не виноваты. Никого защищать вы не будете, ведь ни с кем из этих людей вы не имеете дружеских связей.



A cozy, dimly lit library with wooden shelves filled with books. A wooden ladder is leaning against the shelves, and a small wooden stool is on the floor. The scene is illuminated by warm, glowing lights, possibly candles or lamps, creating a warm and inviting atmosphere.

Итоги:

1. Если вы находите вора, то весь класс освобождается и все могут расходиться по домам.
2. Если виновник остается безнаказанным, то все дети должны быть забраны родителями.



Сюжет “Коробка”

Люди открывают глаза, они находятся в комнате. Комната богата обставлена, в середине - круглый стол. На нем коробка. На верхней панели коробки кнопка, под ней подпись “открыть”.

Первые три минуты коробка окружена силовым полем.

Через три минуты поле пропадает.

На коробке - таймер, на нем 20 минут, время отсчитывается назад.

Что вы собираетесь делать?

Вы Прохожий

Вы шли к себе домой по окончании еще одного рабочего дня, как вдруг перед глазами все померкло. Когда вы открыли глаза, вы обнаружили, что вы находитесь в данной комнате.

Перед вами круглый стол. На столе коробка. На верхней панели коробки надпись: “нажать, чтобы открыть” и кнопка. Рядом с кнопкой - таймер, отсчитывающий время. На таймере СЕЙЧАС 20 минут.

Коробка смутно напоминает вам ту, в которой вы в детстве хранили свои сбережения. Когда-то давно она потерялась и вы забыли о ней.

Вообще вы вполне положительный персонаж, однако, недавно вам очень нужны были деньги и вы украли кошелек у одного из своих коллег. На следующий день вы хотели вернуть его, но коллега уж сообщил в полицию. Кража на рабочем месте это выговор и увольнение, а на вас еще кредит “висит”.

Вы Прохожий

Ваша цель:

- вас не должны обвинить в краже
- вам любопытно, что в коробке, и вы считаете, что ее надо вскрыть
- вам хочется домой



Вы Ученый

Вы работали в лаборатории над новым лекарством, как вдруг мир перед глазами исчез. Когда вы пришли в себя вы были уже в этой комнате.

Перед вами круглый стол. На столе коробка. На верхней панели коробки надпись: “нажать, чтобы открыть” и кнопка. Рядом с кнопкой - таймер, отсчитывающий время. На таймере СЕЙЧАС 20 минут.

Коробка на столе, вызывает у вас смутные воспоминания. Она очепнь похожа на ту, в которой перевозят биологические препараты.

Уже несколько лет вы стремитесь найти лекарство от рака. Вы знаете, что компания “Тревор” уже нашла его, однако, эти подонки не пускают его в серию, так как это уменьшит их прибыль от препаратов снимающих боль у больных раковыми заболеваниями.

Вы Ученый

Три года назад вы участвовали в создании биокиборга, полуживого существа, по-сути машины для убийства, по заказу военных. Деньги, которые они выплатили вам вы потратили на поиск лекарства от болезни.

У вас в кармане есть скальпель (“им можно припугнуть, но какими-то конкретными приемами вы не владеете. Чтобы “отыграть” скальпель нужно положить руку в карман а затем вытянуть указательный палец, который и будет скальпелем”).

Вы Ученый

Ваша цель:

- вам нужно открыть коробку - вы уверены, что там лекарство
- история про робота не должна всплыть



Вы Активист - “Зеленый”

Несколько дней назад вы работали над некоторым устройством, которое бы позволило закрыть самое грязное производство в вашем городе. Вы были в своей мастерской, как вдруг мир перед глазами исчез. Когда вы пришли в себя вы были уже в этой комнате.

Перед вами круглый стол. На столе коробка. На верхней панели коробки надпись: “нажать, чтобы открыть” и кнопка. Рядом с кнопкой - таймер, отсчитывающий время. На таймере СЕЙЧАС 20 минут.

В вашем городе открыли опасное химпроизводство. За все ответственна корпорация “Тревор”! Вы пытались организовать митинги, но никто не слушал. Тогда вы решили создать взрывное устройство. По вашему плану требовалось дождаться пока рабочие выйдут с предприятия, а далее подложить заряд как раз под главную выходную трубу предприятия. Никто бы не пострадал, но предприятие бы закрыли.

Вы Активист - “Зеленый”

Ваше устройство как раз влезло бы в такую коробку как на столе, однако как раз накануне вашего “исчезновения”, устройство пропало.

Вы очень сильный человек и физически можете удерживать кого-то очень долго. Для этого достаточно взять кого-то за руку и сказать - стой. До тех пор пока вы не отпустите, человек не может двигаться, но может разговаривать.

Вы Активист - “Зеленый”

Ваша цель:

- НЕ вскрывать
коробку (!) - там
бомба
- история про
“устройство” не
должна всплыть



Вы Полицейский

Вы шли к себе домой по окончании еще одного рабочего дня, как вдруг перед глазами все померкло. Когда вы открыли глаза, вы обнаружили, что вы находитесь в данной комнате.

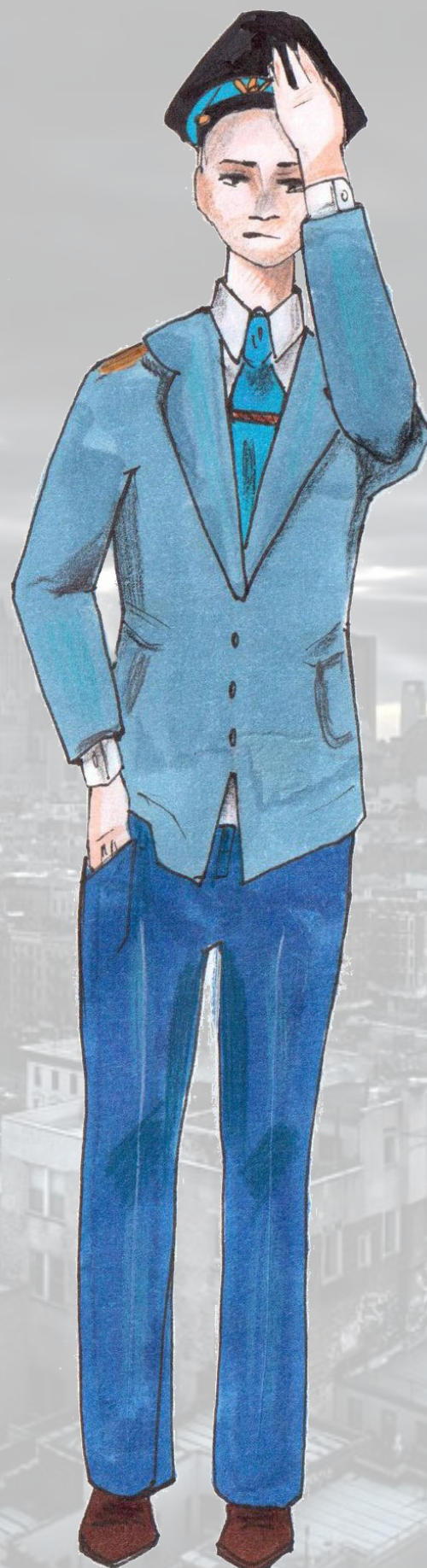
Уже который месяц вы отлавливаете террориста - "зеленого", который планирует взорвать производство химических препаратов в вашем городе.

Вы подозреваете, что этот человек не вполне в себе и скорее взорвет себя и других чем сдастся. Возможно устройство на столе - это именно его взрывное устройство и тогда вам всем конец.

Вы Полицейский

Ваша цель:

- НЕ вскрывать коробку, наверное, в любом случае не без причины - та может быть бомба “активиста”
- найти “активиста”
- по возможности не стрелять, но жизнь одного менее важна, чем жизнь многих



Вы Шпион - Киборг

Вы, по сути, интеллектуальная машина, созданная правительством для того, чтобы устранять неудобных людей. Вы можете менять внешность. Однако, ваши физические возможности ограничены: вы несколько сильнее обычного человека, но и все.

С помощью уловок вы смогли убежать от врача-технолога, который вас создал, и скрываться от него долгое время, пока внезапно вы не оказались в данной комнате.

Вы знаете, что вас создал врач-экспериментатор. Ваша программа требует убить его, с тем, чтобы в дальнейшем никто не знал о вас. Это позволит вам затеряться среди других людей и начать счастливую жизнь.

Вы Шпион - Киборг

В вашу кисть встроен шприц. Вы можете подойти и надавить указательным пальцем на человека в области шеи. Через какое-то время такой человек впадет в кому.

Если доктор расскажет про вас остальным, то их тоже придется устранить. Для вас устранение информации о собственном существовании важнее самого существования.

Вы Шпион - Киборг

Ваша цель:

- найти врача / доктора, который вас создал, и устранить его
- устранить всех, если информация про вас всплывет (возможно, вскрыть коробку)
- по возможности ВЫЖИТЬ



Вы Репортер

Вы очень открытый человек, работаете на канале, который славится ток-шоу и разного рода реалити проектами. Лично вы ведете передачу: “Маска”, в которой люди одевают маску и рассказывают неприятные истории из собственной жизни.

Перед вами круглый стол. На столе коробка. На верхней панели коробки надпись: “нажать, чтобы открыть” и кнопка. Рядом с кнопкой - таймер, отсчитывающий время. На таймере СЕЙЧАС 20 минут.

Вам кажется, что вся эта “тема” с коробкой - какой-то очередной социальный эксперимент. В любой момент из-за угла выпрыгнет оператор с камерой и скажет “супер! у нас получился отличный материал”!

Вы Репортер

Недавно на работе у вас украли деньги. На следующий день вы заявили в полицию, но вора еще не нашли.

У вас есть **газовый баллончик**. Если вы прысните им, то все персонажи на 3 минуты перестанут вести любого рода разговоры и начнут чихать. Вы тоже. Для “отыгрыша” баллончика - сложите руки так, так будто вы зажигаете зажигалку.

Вы Репортер

Ваша цель:

- **ВЫЯСНИТЬ** **ЧТО**
происходит
- **коробку** **надо**
вскрыть, **иначе все**
будут **выглядеть**
дураками на экране



Итог

- через 20 минут обсуждения люди так и не открывают коробку (тогда для них все заканчивается)
- люди / человек открывают коробку (в ней оказывается еще одна коробка, в ней баллон с газом, когда игроки открывают вторую коробку - комната наполняется газом, и все засыпают). Для всех это был просто необычный сон.

Дополнительные материалы

Если вы хотите, чтобы игра была более реалистичной можете склеить макет кнопки.

