



DZIEDZICTWO, czyli co nas inspiruje?

- a) postać - polityk, urzędnik, właściciel, żołnierz, dowódca, duchowny, uczony?
- b) wydarzenie - bitwa, zjazd, założenie instytucji, uczta? (np. **zawarcie unii w Lublinie**)
- c) miejsce - kościół, klasztor, zamek, pałac, mury obronne, stary młyn, stara karczma, cmentarz, pole bitwy, most?
- d) artefakt

GATUNEK, czyli jakie emocje chcemy wzbudzić?

- a) komedia - śmiech, luz, parioda (np. **chcemy, żeby gracze inspirowali się zwierzętami**)
- b) dramat - wzruszenie, patos, podniosły nastrój
- c) kryminał, film szpiegowski - zaciekawienie, dreszczyk emocji
- d) romans - przeżycie bliskości, wyjście ze strefy komfortu

GENEZA, czyli o co chodzi w tym larpie?

- a) Z czego składa się świat tego larpa? Jakie są najważniejsze elementy składowe? (np. **są dwa kraje, Polska i Litwie; w tych krajach mieszka szlachta, która ma różne zdanie na temat unii; Litwa ma wroga w postaci Moskwy**)
- b) Co się wydarzyło? (np. **król zwołał sejm do Lublina, żeby debatować o unii polsko-litewskiej; szlachta polska i litewska spotyka się w Lublinie**)
- c) Kto ucierpiał, kto jest w niebezpieczeństwie, kto oczekuje zmiany, kto stoi przed wyzwaniem? (np. **niektórzy oczekują unii, inni się jej boją lub się jej sprzeciwiają**)
- d) Kto może zyskać, a kto stracić?
- e) Jak podzielili się bohaterowie? Czy powstały stronnictwa? (np. **zwolennicy unii i przeciwnicy unii; Polacy, Litwini i Rusini**)



POSTACI, czyli czym różnią się od siebie bohaterowie?

- a) korzystamy z archetypów - "król", "mędrzec", "niewinny" itd.; **archetypy zwierzęce**
- b) korzystamy z popularnych teorii osobowości, np. 16 typów osobowości
- c) bohaterowie różnią się swoim stanem społecznym i rolą w społeczeństwie - duchowny, rzemieślnik, bogaty szlachcic, biedny szarak itd.
- d) bohaterów dzielą poglądy, np. polityczne - zwolennicy silnej władzy króla, zwolennicy demokracji, zwolennicy tolerancji religijnej, przeciwnicy tolerancji religijnej



PROLOG, czyli jak zaczyna się larp?

- a) Gdzie się znajdują bohaterowie? (np. w Lublinie podczas sejmku)
- b) Dlaczego bohaterowie spotkali się w tym miejscu? - sejm lub sejmik, zjazd rodzinny: wesele, pogrzeb, spotkanie w karczmie, obóz wojskowy, więzienie, oblężony zamek, zagubieni w lesie, jarmark, negocjacje pokojowe, rejs statkiem, uczta u króla, (np. szukali noclegu w karczmie)
- c) Jakie są ich cele? (np. znaleźć dla siebie sienniki) Na jakim tle dochodzi między bohaterami do konfliktu? (np. brakuje sienników dla wszystkich)
- d) Jaki problem muszą rozwiązać bohaterowie? Jaka misja została im powierzona?



SCENY, czyli co wydarza się podczas larpa?

- a) Ile czasu zajmuje akcja larpa? Jeden dzień, kilka dni, lata? (np. kilka dni roku 1569)
- b) Jakie sceny są kluczowe dla tego larpa? Czy to sceny kameralne czy grupowe?
- c) Jak można tymczasowo zatytułować te sceny?

ROZWIĄZANIE, czyli do czego zmierza ten larp?

- a) rozwiązanie problemu (np. ustalenia, jak podzielić się siennikami w karczmie)
- b) wielkie głosowanie - zwycięstwo frakcji
- c) rozwiązanie zagadki

PODPISY TWÓRCÓW