

Zeskanuj kod QR,
aby dowiedzieć się więcej.



Nagrane
sesje



Gotowe
postacie



Lista
Mononoke



Inspiracje

Odwiedź nas na:

<https://klubazji.szczecin.pl/mononoke-rpg>



RZUCAJ NIE GADAJ
PODCAST RPG

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD | WWW.GUSLA.EU



gusta
studio



Szczeciński
Klub Azji

Mononoke
JAPŃSKA GROZA

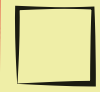
UCZUCIA



PSYCHIKA



FIZYCZNOŚĆ



WIEDZA



KARTA POSTACI

Za każdym razem kiedy wypadnie „4” na kości, pamiętaj, że nie możesz już jej użyć. Odtóż kość lub zaznacz jedno z okienek powyżej.

Mononoke

JAPŃSKA GROZA to gra narracyjna, w której co najmniej dwie osoby opowiadają wspólnie przerażającą historię. Jedną z osób będzie pełnić rolę Osoby Mistrzującej, pozostałe wcielą się w postacie. Pamiętajcie, aby przed rozpoczęciem gry omówić granice i jakich tematów nie chcecie poruszać.

Kim zagrać

Wcielcie się w mieszkańców Japonii w wieku 42 lat (Shi ni - umrzeć) lub 33 lat (Sanzan - trudny czas). W momencie rozpoczęcia sesji jesteście bliżej śmierci, gdyż coś w waszym życiu poszło nie tak, a za tym wszystkim stoi Mononoke (Youkai). Dostajecie od nich jeszcze jedną szansę, żeby naprawić swoje błędy. Mononoke cofa Was do czasów liceum. Tylko rozwiązanie sprawy pozwoli Wam wrócić do swojego życia, zajądą w nim jednak pewne zmiany.

Mechanika Gry

Rozdziel 12 kości k6 pomiędzy cztery aspekty: Psychikę, Fizyczność, Wiedzę, Uczucia. Gdy podczas tworzenia opowieści (rozgrywki) nie jesteście pewni czy jakaś czynność zakończy się sukcesem, rzucamy pulą kości przydzieloną na odpowiedni Aspekt, pasujący do wyzwania jakie podejmujemy. Jeżeli na żadnej z kości nie wypadnie nam wynik „4” oznacza to, że się nam udało. W przypadku gdy na kości wypadnie „4” oznacza to, że test nam się nie powiódł, a ponadto ta kość wypada nam z puli danego aspektu na stałe.

Jeżeli podczas gry stracimy wszystkie 12 kości, nasza postać umrze. W przypadku gdy utraciliśmy wszystkie kości w danym aspekcie, możemy jeszcze zdać test, ale musimy coś poświęcić. Każdorazowo należy zadeklarować jakie będą tego konsekwencje. Proste prawda?

Kość k6



Mononoke

JAPOŃSKA GROZA

Tworzenie opowieści

By rozpocząć grę trzeba wspólnie odpowiedzieć na następujące pytania:

- Dlaczego jesteście bliscy śmierci?
- Które Mononoke za tym stoi i dlaczego?
- Jak wygląda aktualne Wasze życie?
- Dlaczego po liceum zerwaliście kontakt?
- Co strasznego wydarzyło się w liceum?
- Jak wygląda Wasze zwyczajne życie?
- Czy macie dzieci, męża, żonę czy osobę partnerską?
- Gdzie pracujecie i co jest nie tak z pracą?

Relacje między postaciami

- Kto podkochiwał się w Tobie w liceum?
- Co wydarzyło się podczas letniego festiwalu?
O czym nie wiesz i kto to zrobił?
- Do jakiego kota zainteresowań należałeś?
Kto jeszcze do niego należał?
- Wymień dwie osoby które lubiłeś w liceum
i dwie, których nie lubiłeś.
- Z jakiego powodu trzymaliście się razem w liceum?

Szkoła na co dzień

Pierwsza lekcja zaczyna się o 8:30, dojazd może trwać jednak długo. Niektóre szkoły wymagają od uczniów określonego zachowania - nie mogą np. głośno rozmawiać w miejscach publicznych, stać w metrze pomimo wolnych miejsc czy trzymać się za ręce.

Uczniowie raczej przebywają w tej samej klasie przez cały dzień. Zmieniają miejsce głównie na w-f. Drugie śniadanie zwykle jedzą również w klasie. Często jest to bento - pudełko śniadaniowe z ryżem i dodatkami, przygotowanymi zwykle przez ich mamy wczesnym rankiem. Część szkół ma stołówki, ale jest ich mniejszość.

W niektórych szkołach trzeba chodzić na lekcje również w soboty.

Po zajęciach, codziennie, uczniowie sprzątają szkołę (tzw. shoji). Na tym lekcje się kończą, ale większość uczniów udaje się na zajęcia klubów zainteresowań i/lub do prywatnych szkół na korepetycje. Niektórzy uczniowie dodatkowo łapią się prac dorywczych po lekcjach.

Życie szkolne w Japonii / Kalendarz

- kwiecień - początek roku szkolnego;
- wiosna (lub jesień) - wycieczka szkolna (trwa ok. tydzień)
- 20.07-31.08 - wakacje (duże zadanie domowe do zrobienia, nie ustaje działalność klubów zainteresowań);
- lato - częste lokalne festiwale z pokazami fajerwerków
- 7.07 - święto Tanabata, dzień, w którym spełniają się marzenia. Życzeniami dekoruje się krzewy bambusowe;
- sierpień - święto Obon, kilkudniowe święto duchów przodków w buddyzmie, święto lampionów;
- wrzesień - festiwal sportowy (Undokai);
- październik/listopad - festiwal kulturalny (Bunkasai);
- 25.12 - obchodzony praktycznie jako dzień zakochanych;
- 1.01 - nowy rok z wyjściem do świątyni (ważne co się przysniło tej nocy);
- 20.12-początek stycznia - przerwa zimowa
- luty - końcowa sesja egzaminacyjna (egzaminami odbywają się też na koniec każdego z 3 semestrów);
- 14.02 - walentynki, dziewczyny wręczają chłopakom czekoladki;
- 14.03 - biały dzień, pora by chłopcy odwzajemnili się za czekoladki;
- koniec marca - koniec roku szkolnego.