

GoblinMode

Instructions

Σε όποιον διαβάζει αυτό το κείμενο:

Αυτό το παιχνίδι LARP αναπτύχθηκε από τους LARPifiers για το KA2 Project B.E Y.O.U.

Το LARP σημαίνει Live Action Role Playing και έχει αξιοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο για την άτυπη και μη τυπική εκπαίδευση. Είναι μια πολύ ελκυστική εκπαιδευτική δραστηριότητα βασισμένη στην βιωματική εμπειρία, που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να εμβαθύνουν στο θέμα από ένα σημείο όπου αισθάνονται αντί να μελετούν, καθιστώντας ευκολότερη την κατανόηση και την ενσυναίσθηση με το θέμα που συζητείται.

Κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού LARP, οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν ρόλους τους οποίους παίζουν, σε ένα συζητημένο περιβάλλον. Αυτό μπορεί να γίνει για διάφορους λόγους, που κυμαίνονται από τη διασκέδαση μέχρι την ψυχοθεραπεία. Φαντάσου το λίγο σαν μια παράσταση αυτοσχεδιαστικού θεάτρου, μόνο που αντί να έχεις ηθοποιούς, έχεις ένα μάτσο ανθρώπους που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Οι παίκτες καλούνται να ενεργήσουν όπως οι ρόλοι τους και να αφήσουν το παιχνίδι να εξελιχθεί. Τα υπόλοιπα εξαρτώνται από τον συντονιστή, ο οποίος πρέπει να δημιουργήσει το σκηνικό για να πραγματοποιηθούν οι στόχοι του παιχνιδιού.

Η οργάνωση και η διεξαγωγή ενός τέτοιου παιχνιδιού μοιάζει πολύ με τη διεξαγωγή πολλών δραστηριοτήτων Youth Work, και αυτό το εγχειρίδιο που ακολουθεί θα σε βοηθήσει να λύσεις όλες τις απορίες που μπορεί να έχεις, θα σου πει τι να πεις αν δεν είσαι σίγουρος και θα σου δώσει ιδέες για το πώς να διεξάγεις αυτό το παιχνίδι χωρίς προβλήματα.

Υπάρχει πολλή βιβλιογραφία και έρευνα γύρω από το LARP, οπότε σε περίπτωση που θέλεις να διαβάσεις περισσότερα πριν κάνεις αυτό το παιχνίδι, μπορείς να ψάξεις ελεύθερα!

Στο υπόλοιπο του εγχειριδίου, οι λέξεις που είναι γραμμένες με πλάγια γράμματα αποσκοπούν στο να διαβαστούν δυνατά στους συμμετέχοντες, αλλά μπορείς ελεύθερα να τις ερμηνεύσεις με δικά σου λόγια. Αυτά υπάρχουν απλώς για λόγους διευκόλυνσης του συντονισμού.

Παρακαλούμε να διαβάσεις το εγχειρίδιο πριν το εφαρμόσεις, ώστε να βεβαιωθείς ότι καταλαβαίνεις τι πρέπει να κάνεις και ότι έχεις όλα τα απαραίτητα βήματα έτοιμα πριν από την εκτέλεση.

Αυτό το παιχνίδι *larp* χρησιμεύει ως συμπληρωματικό υλικό για το Κεφάλαιο 1 «Επικοινωνώ καλύτερα επειδή πιστεύω στον εαυτό μου» του Οδηγού B.E. Y.O.U. . Σκοπός του είναι να αποτελέσει μια μεταμορφωτική εμπειρία πάνω στην οποία οι συμμετέχοντες μπορούν να αναστοχαστούν και η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί πριν ή μετά την εισαγωγή στον Οδηγό. Η εμπειρία έχει σκοπό να θέσει τους συμμετέχοντες αντιμέτωπους με κάποια δύσκολα καθήκοντα, και να έχουν κατά νου τις Αρχές των Υπουργείων τους και τις δικές τους προσωπικές επιθυμίες στο μεταξύ - με βάση το υλικό του Οδηγού. Στο τέλος της εμπειρίας βρίσκεται μια σημαντική εμπειρία ανασκόπησης, η οποία τους βοηθά να αναστοχαστούν την εμπειρία τους και να ελέγξουν με τον εαυτό τους τι κατάλαβαν καθ' όλη τη διάρκειά της. Αφού παίξουν το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αφεθούν να αναρωτηθούν πόσο αποτελεσματικά μετέδωσαν τα συναισθήματα και τις επιθυμίες τους, πόσο επιτυχημένοι ήταν στο να προτείνουν τις λύσεις τους στα καθήκοντα που είχαν τεθεί και πόσο καλά εφάρμοσαν την ενσυνειδητότητα στην επικοινωνία τους.

Θυμηθείτε να διασκεδάσετε όταν τρέχετε αυτό το παιχνίδι και να μας πείτε πώς πήγε, αν έχετε χρόνο!

Περιγραφή:

Το *Goblin Mode* είναι ένα παιχνίδι που εξερευνά μια φανταστική κοινωνία *Goblins* στην καθημερινή τους ρουτίνα. Τα *Goblins* είναι μικρά ανόητα και άτακτα πλάσματα που απολαμβάνουν να προκαλούν χάος.

Τα συγκεκριμένα *Goblins* κυβερνώνται από έναν μάλλον ανίκανο μάγο, ο οποίος διαταράσσει συνεχώς την καθημερινότητά τους για να τους δώσει εργασίες που δεν θέλει ο ίδιος να κάνει.

Τον μάγο θα υποδυθείς εσύ ως *Game Master*, και ο ρόλος σου είναι να ρυθμίζεις το παιχνίδι και να βοηθάς τους ανθρώπους όταν φαίνονται χαμένοι.

Κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού, οι παίκτες εξερευνούν την κοινωνία των Goblins - τους μικροπρεπείς καυγάδες μεταξύ τους, την αδελφότητα τους που τείνει να οδηγεί σε πισώπλατα μαχαιρώματα, τη γελοία αυτοπεποίθησή τους και τα καταπιεστικά καθήκοντα από τους μάγους. Τα Goblins θα χωριστούν σε διαφορετικές ομάδες και θα αναλάβουν διαφορετικά καθήκοντα, ενώ θα εμβραθύνουν στην αίσθηση του εαυτού τους και θα επιλέξουν σταδιακά τι θέλουν να κάνουν.

Τα Goblins έχουν φυσικά ένα οπλοστάσιο από κόλπα και φάρσες που παίζουν το ένα στον άλλο, τα οποία θα χρησιμοποιηθούν ως «δυνάμεις» από τους παίκτες προκειμένου να αποκτήσουν πλεονέκτημα έναντι των ανταγωνιστών τους. Αυτές οι «Δυνάμεις» υποδηλώνονται από την «Τράπουλα των Κατεργάρηδων», η οποία είναι το μόνο φυσικό στοιχείο που πραγματικά χρειάζεστε για να παίξετε το παιχνίδι.

Αν διεξάγεις αυτό το παιχνίδι για πολύ ενθουσιώδεις συμμετέχοντες, μπορείς να επιλέξεις να εισάγεις κοστούμια - ανόητα καπέλα, μακριές μύτες, μεγάλα αυτιά ή πράσινα πρόσωπα. Μπορείς επίσης να αντλήσεις έμπνευση από το πώς μοιάζουν τα Goblins στην κουλτούρα σου - αλλά ασχολήσου με αυτή την άσκηση μόνο αν θα βοηθήσει στη δημιουργία ενδιαφέροντος από τους παίκτες.

SalesPitch

Αν διοργανώνεις αυτή την εκδήλωση και προσπαθείς να προσελκύσεις πλήθος κόσμου, μπορεί να χρειάζεσαι ένα δείγμα κειμένου για να το δημοσιεύσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, σε έναν ιστότοπο ή σε ένα email - εδώ είναι ένα έτοιμο κείμενο για να σε βοηθήσει σε αυτό!

«Φανταστήκες ποτέ να είστε απλώς ένας ανόητος μικρός караγκιόζης, να σκαρώνεται κόλπα, να κάνετε σκανδαλιές και να προκαλείται χάος κάθε είδους; Ήθελες ποτέ να μπεις σε Goblin Mode;

Το Goblin Mode είναι ένα Live Action Role Playing game, που έχει σκοπό να μας θυμίσει να είμαστε παιχνιδιάρηδες, να παίρνουμε καμιά ανάσα, να κάνουμε καλαμπούρια στους φίλους μας και να - ανατρέψουμε το καθεστώς των μάγων;

Αναρωτιέστε πώς η πονηριά και η δολιότητα μπορούν να ενισχύσουν την αυτοανάπτυξή σας;
Εξασκηθείτε στην πιο ανόητη φωνή σας, πάρτε την πιο χαζοχαρούμενη πόζα σας και κάντε φάρσες
(ή κέρασματα) για να μπειτε στην Κοινωνία των Goblin!»

Μη διστάσεις να προσαρμόσεις αυτό το κείμενο όπως χρειάζεται για να το κάνεις να ταιριάζει στο
προφίλ σου ή στο κοινό σου!

Προδιαγραφές:

Είδος: Υπαίθριο, Αφηρημένο, Εκπαιδευτικό

Θέματα: Αυτοπεποίθηση, Ελευθερία & Καταπίεση, Φαντασία

Εμβέλεια: Εξερευνήστε τον εαυτό σας χαμηλώνοντας τα στάνταρ σας, παρατηρήστε νέα πράγματα,
δείτε ποιες εργασίες σας κινητοποιούν περισσότερο και συνδεθείτε με την ομάδα σας.

Προδιαγραφές:

- Εγχειρίδιο παιχνιδιού (αυτό το έγγραφο)
- Τυπωμένα παραρτήματα
- Έως 30 παίκτες - διαιρέσιμο με το 5
- 1 GM
- 6 συνδετήρες ή άλλο γυαλιστερό αντικείμενο που μπορεί κανείς να επιδείξει στα ρούχα του.
- 100 πολύχρωμες πέτρες ή orbeez
- Περίπου 10 γυάλινα βάζα/φιάλες μικρού μεγέθους με τυχαίες ποικιλίες σκόνης
(περισσότερες πληροφορίες στο Παράρτημα Γ)
- Χαρτί και στυλό
- Πολλαπλά ελιξίρια γενναιότητας - φίλτρα σε γυάλινα φιαλίδια με ευδιάκριτες ετικέτες και
υποαλλεργικό περιεχόμενο (π.χ. τσάι από βότανα)

Briefing

[Περίπου 1 ώρα]

Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, είναι σημαντικό να δημιουργήσουμε ένα μικρό κοινωνικό συμβόλαιο προκειμένου να διασφαλίσουμε τη συναισθηματική και σωματική ασφάλεια όλων των συμμετεχόντων. Ως εκ τούτου, θα χρησιμοποιήσουμε ορισμένα εργαλεία συντονισμού και καλές πρακτικές συμπαικτών για να διασφαλίσουμε ότι όλα θα κυλήσουν ομαλά.

Traffic Lights System

Το Traffic Light System είναι μια μέθοδος επικοινωνίας της συναισθηματικής σας κατάστασης μεταξύ των παικτών αυτού του παιχνιδιού. Λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο που λειτουργούν οι φωτεινοί σηματοδότες στην πραγματική ζωή:

- Πράσινο σημαίνει ότι μπορείς να προχωρήσεις
- Πορτοκαλί σημαίνει ότι πρέπει να επιβραδύνετε (αποκλιμάκωση)
- Το κόκκινο σημαίνει ότι πρέπει να σταματήσετε.

Τώρα που έχεις μια γενική εικόνα, ας την παρουσιάσουμε στους παίκτες!

«Πριν ξεκινήσουμε το παιχνίδι, θα εισάγουμε κάποια κοινά σημεία μεταξύ μας.

Ας ξεκινήσουμε με το Traffic Light System (σύστημα φωτεινών σηματοδοτών). Αυτός είναι ένας τρόπος για να επικοινωνήσουμε πώς αισθανόμαστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σε περίπτωση που συγκλονιστούμε, χρειαζόμαστε λίγο χρόνο για να ηρεμήσουμε, πρέπει να θέσουμε κάποια όρια ή να δείξουμε στον συμπαίκτη μας ότι θέλουμε να κλιμακώσουμε περαιτέρω την κατάσταση.

Αν, για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια ενός καυγά, κάποιος μας φωνάζει πολύ βίαια, θα πρέπει να εκφράσουμε:

- Πράσινο - αν μας αρέσει το πώς εξελίσσεται αυτό, είναι εντάξει για εμάς συναισθηματικά και μπορούμε/θέλουμε να κλιμακώσουμε ακόμη περισσότερο. Είναι μια πρόσκληση για τον άλλο παίκτη να συνεχίσει να κάνει αυτό που κάνει και τον διαβεβαιώνουμε ότι είμαστε καλά.
- Πορτοκαλί - αν δεν είμαστε σίγουροι για το πώς νιώθουμε, αυτό ξεπερνάει σιγά σιγά κάποια από τα όριά μας ή δεν επιθυμούμε να κλιμακωθεί περαιτέρω. Αυτός είναι ένας τρόπος για να επικοινωνήσουμε, ε, προσπάθησε να ρίξεις λίγο τους τόνους, νιώθω λίγο άβολα.

- *Κόκκινο - αν επιθυμούμε να σταματήσει αμέσως η κατάσταση - κάτι μας χτύπησε νεύρο, νιώθουμε καταβεβλημένοι, μας πυροδότησε κάτι κ.λπ. και δεν μπορούμε να αλληλεπιδράσουμε περαιτέρω. Ουσιαστικά, λέμε στον άλλο παίκτη ότι δεν είμαστε εντάξει και ότι πρέπει να μας αφήσει ήσυχους. Αν ακούσετε το Κόκκινο - φύγετε από εκεί.*

Απορίες;»

Play to Lose:

Στη συνέχεια, θα εισαγάγουμε μια νοοτροπία παιχνιδιού που θα βοηθήσει τους παίκτες μας να συνυπάρξουν και να παίξουν ο ένας με τον άλλον. Για να το θέσω πολύ απλά, παίζετε με τη νοοτροπία να ψάχνετε για προβλήματα, αντί να ψάχνετε να είστε σούπερ ασφαλείς και να κερδίζετε.

«Κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού, θα ενεργούμε ως διαφορετικοί χαρακτήρες, ο καθένας με τις δικές του ατζέντες και στόχους. Και παρόλο που οι χαρακτήρες σας θέλουν να επιτύχουν όλους αυτούς τους στόχους και να κερδίσουν, αυτό δημιουργεί μια λιγότερο διασκεδαστική εμπειρία. Για παράδειγμα, σκεφτείτε το παιχνίδι Monopoly - δεν είναι πολύ διασκεδαστικό αν ένα άτομο κερδίζει και δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα εναντίον του. Αυτό το παιχνίδι δεν έχει στόχους μέτρησης της επιτυχίας ή υπαγόρευσης της αποτελεσματικότητας - είναι ένα παιχνίδι όπου εσείς, ως παίκτες, επινοείτε τι συμβαίνει καθώς παίζετε.

Ως εκ τούτου, παίζουμε για να χάσουμε και όχι για να κερδίσουμε. Έχετε κάποιο μυστικό που δεν πρέπει να μάθει κανείς; Ε, κάπως το καυχθήκατε και τώρα το ξέρει ο τοπικός κουτσομπόλης. Είστε ο ισχυρότερος πολεμιστής στη χώρα και πρόκειται να πολεμήσετε με έναν αρχάριο. Ουπς, γλίστρησες σε μια μπανανόφλουδα και τώρα ο αντίπαλος σου έγινε θρύλος.

Αυτό επιτρέπει περισσότερες ευκαιρίες για τη δημιουργία ωραίων ιστοριών και για περισσότερους ανθρώπους να κερδίσουν. Φυσικά αυτό δεν σημαίνει ότι πρέπει πάντα να σαμποτάρετε τον εαυτό σας, αλλά να έχετε πάντα στο μυαλό σας τι ωραίες στιγμές μπορείτε να δημιουργήσετε με αυτή τη νοοτροπία».

Mechanics:

Παρουσίασε στους παίκτες τους όρους ή τους μηχανισμούς που θα εμφανιστούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να είναι εξοικειωμένοι με αυτούς.

«Ας μιλήσουμε λίγο για όλα αυτά που θα δούμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Έχουμε στο μυαλό μας τα Traffic Lights και το Play to Lose, οπότε τώρα, θα παρουσιάσουμε την έννοια του Off Game.

Το Off Game είναι μια κίνηση κατά την οποία σηκώνετε τη γροθιά σας ανάμεσα στα μάτια σας, για να δείξετε ότι δεν παίζετε το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι κάνετε κάτι σημαντικό (π.χ. παίρνετε νερό, πηγαίνετε στην τουαλέτα) και ο χαρακτήρας σας δεν είναι εκεί. Όσο κάνετε αυτόν τον ελιγμό, ο χαρακτήρας σας είναι αόρατος για όλους στο παιχνίδι.

Δυνάμεις. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα σας δίνεται μια μοναδική Δύναμη με τη μορφή μιας κάρτας που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε - είτε για τον εαυτό σας είτε για άλλους. Αυτές οι Δυνάμεις ποικίλλουν, αλλά πολλές από αυτές αναγκάζουν τον χαρακτήρα σας να κάνει κάτι συγκεκριμένο για 5 λεπτά. Αυτό σημαίνει ότι όταν σας δείξουν αυτή την κάρτα, ΠΡΕΠΕΙ να κάνετε αυτό που λέει για τα επόμενα 5 λεπτά. Αν δεν είστε εντάξει με αυτό, μπορείτε να καθίσετε και να πάρετε λίγο χρόνο για να ηρεμήσετε. Παρακαλώ προσπαθήστε να μην εκμεταλλευτείτε ένα μόνο άτομο με τις κάρτες σας και να μοιράσετε τις αταξίες σας σε όλους εξίσου.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ένας μάγος μπορεί να έρθει κοντά σας και να σας κάνει ένα ξόρκι λέγοντας για παράδειγμα: «Φαγούρα στη μύτη, ισχυρή». Αν σας συμβεί αυτό, οι χαρακτήρες σας ταλαιπωρούνται εξαιρετικά και τρομοκρατούνται και πρέπει να κάνουν ό,τι περιγράφει το ξόρκι (εφόσον νιώθετε άνετα με αυτό) για τα επόμενα 10 δευτερόλεπτα. Αν δεν νιώθετε άνετα με αυτό, απλώς φανείτε τρομοκρατημένοι.

Επιπλέον, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να βιώσετε τις επιδράσεις ενός φίλτρου με την ονομασία « Ελιξίριο Γενναιότητας ». Θεωρήστε το φίλτρο αυτό ως φίλτρο αλήθειας, που σας κάνει να πείτε ό,τι έχετε στο μυαλό σας και πώς αισθάνεστε. Θυμηθείτε να εκφράσετε Ευαλωτότητα και να πείτε ό,τι έχετε στο μυαλό σας, γνωρίζοντας ότι βρίσκεστε σε ασφαλές μέρος.

Το Παιχνίδι έχει επίσης αυτά τα αντικείμενα (δείξτε τα orbeez/γυαλιστερές πέτρες) που είναι εξαιρετικά σημαντικά για τα Goblins και τα ονομάζετε Γυαλιστερά!. Σκεφτείτε ότι οι χαρακτήρες σας θα έκαναν τα πάντα για ένα από αυτά, αλλά επίσης θα έδιναν εύκολα ένα από αυτά αν ήταν πολύ τεμπέληδες για να κάνουν κάτι.

Αυτά τα Γυαλιστερά, μαζί με τα γυάλινα φιαλίδια που περιέχουν αλχημικές ουσίες, μπορούν να συλλεχθούν και οι χαρακτήρες σας μπορούν να τα τσεπώνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να τα ανταλλάσσουν με χάρες ή άλλα πράγματα.

Τέλος, σημειώστε ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα σας ανατεθούν διάφορες αποστολές, γρίφοι και περιπέτειες. Να θυμάστε ότι το ζητούμενο δεν είναι να βρείτε μια σωστή λύση ή να ερευνήσετε κάτι - το ζητούμενο είναι να επινοήσετε πράγματα, να είστε δημιουργικοί, να εξυπηρετήσετε τους στόχους των επιμέρους υπουργείων σας και να προσθέσετε λίγο Goblin χάος στο παιχνίδι!

Απορίες;

Ιστορία:

Τώρα ήρθε η ώρα να πείς στους παίκτες τι πρόκειται να παίξουν και να τους παρουσιάσεις την ιστορία στην οποία θα συμμετάσχουν. Καθ' όλη τη διάρκεια αυτού του τμήματος, φρόντισε να επικοινωνήσεις με σαφήνεια τι κάνεις, τι είναι διασκεδαστικό σε αυτό και να περιγράψεις τον τρόπο με τον οποίο θα παιχτεί το παιχνίδι - ή με άλλα λόγια, τι αναμένεται από τους παίκτες. Ακολουθεί ένα δείγμα κειμένου για τη βοήθειά σου:

«Πριν ξεκινήσουμε το παιχνίδι, ας γνωρίσουμε την ιστορία των βοηθών Goblin του Άιβαρ του Επαρκή, του τρομερού (;) μάγου του Τρεμάμενου Πύργου. Κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού, θα παίζετε ρόλους ως μέλη των 5 Ισχυρών Υπουργείων του Τρεμάμενου Πύργου, καθένα από τα οποία έχει αναλάβει να κάνει τη ζωή του Άιβαρ πιο εύκολη.

Λοιπόν, ποιος είναι ο Άιβαρ ο Επαρκής; Ο Άιβαρ είναι ένας αρχάριος μάγος, ο οποίος επιθυμεί να είναι άνετος στη ζωή του. Δεν είναι ο ισχυρότερος από τους μάγους, αλλά αρκετά δυνατός για να τρομάξει μικρά Goblin όπως εσείς. Ο Άιβαρ περνάει το μεγαλύτερο μέρος της ζωής του συλλογιζόμενος τη μαγική σφαίρα του, ή παρασκευάζοντας φίλτρα, και αφήνει όλες τις δουλειές σε εσάς. Ως επί το πλείστον, δεν σας ενοχλεί, αλλά όταν κάνει μια ανακοίνωση, πρέπει όλοι να την προσέξετε, για να μη σας εξαπολύσει «Αηδιαστική φαγούρα» ή «Μέγιστη μύξα». Αυτός ο χαρακτήρας θα παίζεται από εμένα, ως Game Master.

Είστε όλοι σας Goblin του Τρεμάμενου Πύργου και έχετε ζήσει εδώ πολύ πριν εμφανιστεί ο Άιβαρ. Η ζωή ήταν κυρίως γεμάτη με πολλή ξεκούραση και φάρσες, αλλά από τότε που εμφανίστηκε ο

Αίβαρ,, απαγόρευσε τις φάρσες και σας καταχράστηκε μέχρι το κόκαλο. Έχετε ακόμα πολύ χρόνο για να κάνετε ό,τι θέλετε, αλλά φοβάστε πολύ την ιδιοσυγκρασία του μάγου.

Χωρίς Καθοδήγηση, τα Goblin λαχταρούν πάντα να έχουν ένα Μεγάλο Αφεντικό. Ο Μάγος μπορεί να είναι το Μεγάλο Αφεντικό σας προς το παρόν, αλλά όλοι σας φιλοδοξείτε να έχετε έναν Goblin οδηγό να σας καθοδηγεί. Ως γνωστόν, το Μεγάλο Αφεντικό έχει πολλά Γυαλιστερά και έχει κερδίσει τον σεβασμό της κοινωνίας των Goblin. Παραδοσιακά, το Μεγάλο Αφεντικό εκλέγεται όταν όλοι τον αποθεώνουν, αφού δείξει τον πλούτο του και βγάλει λόγο για το γιατί πρέπει να είναι το Μεγάλο Αφεντικό. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να κάνετε εκστρατεία για το Μεγάλο Αφεντικό όσες φορές θέλετε.

Η Κοινωνία σας αποτελείται από 5 Υπουργεία, το καθένα με τον δικό του μοναδικό Σκοπό. Τα Υπουργεία είναι: Τα Υπουργεία είναι: Κοροϊδία, Πονηριά, Χαζομάρα, Χαμός και Χειροδικία.

Πρώτον, σας παρουσιάζουμε το **Υπουργείο Κοροϊδίας**. Θεωρούνται οι ακαδημαϊκοί της κοινωνίας των Goblin και είναι υπεύθυνοι για τα δύσκολα καθήκοντα, όπως η σκέψη, η οργάνωση πάρτι, η θεραπεία των βαβά και οι επεξηγήσεις. Τα μέλη αυτού του Υπουργείου ανταμείβονται με τον περισσότερο ύπνο, αφού κάνουν τις πιο δύσκολες εργασίες.

Δεύτερον, σας παρουσιάζουμε το **Υπουργείο Πονηριάς**. Θεωρούνται οι πιο σωματικά δραστήριοι της κοινωνίας των Goblin, είναι γνωστοί για την ικανότητά τους να γλιστρούν, να ξεγελούν, να δαγκώνουν αστραγάλους, να παραδίδουν μηνύματα και φυσικά να κλέβουν. Είναι υψίστης σημασίας για επικίνδυνες εργασίες, όπως το να κλέβουν απαρατήρητα τα γυαλιστερά του μάγου ή να αρπάζουν τυρί από τα κελάρια.

Τρίτον, σας παρουσιάζουμε το **Υπουργείο Χαζομάρας**. Υψηλή τέχνη μεταξύ της κοινωνίας των καλικάντζαρων, το χάος και η σκανταλιά, καθώς και οι ελαφρώς θανατηφόρες φάρσες χαίρουν μεγάλης εκτίμησης από τα Goblin και θεωρούνται σημαντική πολιτιστική κληρονομιά. Τα μέλη αυτού του Υπουργείου είναι γνωστά για την ικανότητά τους να εκτελούν ληστείες, να στήνουν παγίδες, να γλιστρούν τις περισσότερες φορές από τις σκάλες και να τρομάζουν τους αντιπάλους τους.

Τέταρτον, παρουσιάζουμε το Υπουργείο Χαμού. Τα παράπονα και οι διαμαρτυρίες είναι σημαντικά μέρη της κοινωνίας των καλικάντζαρων που δεν μπορούν να τα κάνουν όλοι. Η κατανόηση του προβλήματος και η διατύπωσή του με τον πιο ηχηρό τρόπο, η τιμωρία του υπεύθυνου και η δημιουργία καβγάδων είναι απλά εξαιρετικά σημαντικά και η Κοινωνία των Goblin δεν θα ήταν η ίδια χωρίς αυτά.

Και τέλος, δυστυχώς, είναι το Υπουργείο Χειροδικίας. Πρόκειται για γραφειοκράτες του Μάγου, που έχουν ως στόχο την αποτελεσματικότητα και τις αποφάσεις. Τους έχει δοθεί από τον Μάγο ο «Συνδετήρας Προνομίων», που αναδεικνύει την τεράστια εξουσία τους. Είναι ανελέητοι δικαστές που δεν διστάζουν να σας χαστουκίσουν το χέρι όταν φέρεστε άτακτα. Μπορούν να φτιάχνουν κανόνες και να τους επιβάλλουν κοιτάζοντάς σας επίμονα. Μια μάλλον νέα και τρομακτική προσθήκη στην κοινωνία των Goblin - κατάλληλη για όσους αναζητούν τον έλεγχο και την εξουσία.

Με όλα τα Υπουργεία να έχουν παρουσιαστεί, παρακαλείστε να αφιερώσετε χρόνο για να χωριστείτε σε 5 ομάδες, ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Παρακαλούμε να θυμάστε ότι οι ομάδες πρέπει να έχουν τον ίδιο αριθμό ατόμων, γι' αυτό χωριστείτε ισομερώς. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να μην μπορέσετε να παίξετε στο Υπουργείο που θέλατε, αλλά και πάλι θα διασκεδάσετε πολύ, ανεξάρτητα από αυτό».

Δώστε λίγο χρόνο στους παίκτες να χωριστούν, πριν προχωρήσετε στη Δημιουργία Χαρακτήρων. Μόλις χωριστούν σε ομάδες, δώστε σε κάθε υπουργείο το αντίστοιχο σημείωμα από το Παράρτημα Α.

Δημιουργία χαρακτήρα:

Τώρα θα δώσεις στους παίκτες σου 10 περίπου λεπτά για να δημιουργήσουν τους χαρακτήρες τους. Θα έχουν πλήρη ελευθερία στη δημιουργία των χαρακτήρων τους, ώστε να τους κατανοήσουν και να δημιουργήσουν κάτι αξιοσημείωτο, αλλά και προσωπικό γι' αυτούς. Θα τους δώσουμε μόνο κατευθυντήριες γραμμές που θα βοηθήσουν στην ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού. Ενώ το κάνουν αυτό, μπορείς ελεύθερα να τακτοποιήσεις τις κάρτες για την προετοιμασία (βλ. παρακάτω).

«Τώρα, στα αντίστοιχα Υπουργεία σας, θα δημιουργήσετε τους χαρακτήρες σας. Μπορείτε να συζητήσετε ιδέες με τους υπόλοιπους γύρω σας και να βρείτε τρόπους να συνδέσετε αυτούς τους χαρακτήρες μεταξύ τους. Έχετε κατά νου ότι όλα τα Goblin είναι από τη φύση τους τολμηροί - ξέρουν τα πάντα, είναι έτοιμοι να κάνουν τα πάντα και έχουν μηδενικές αμφιβολίες όταν βάζουν κάτι στο μυαλό τους! Ας πάρουμε μια καλύτερη ιδέα για τα υπουργεία, τους χαρακτήρες και τα κίνητρα σας!

- *Επινοήστε κάτι που το Υπουργείο θεωρεί πολύ σημαντικό για την κοινωνία των Goblin. (Αυτό θα μπορούσε να είναι καθημερινές ασκήσεις, παρατσούκλια ο ένας για τον άλλον, φάρσες και αστεία, διαγωνισμοί ή συνθήματα)*
- *Φτιάξτε κάτι που σας ενοχλεί συλλογικά και θέλετε να το αλλάξετε. (Αυτό θα μπορούσε να είναι ένας κανόνας, μια υποχρέωση, μια αγγαρεία, ένας τρόπος αντιμετώπισης ή απλά ο μάγος που είναι τρομακτικός)*
- *Επινοήστε μια χειρονομία που κάνετε για να επικοινωνήσετε ότι είστε αναστατωμένοι. (Αυτό θα μπορούσε να είναι να σηκώνετε τα χέρια σας στον αέρα, να κάνετε ήχους με το στόμα σας, να χορέψετε, να χειροκροτήσετε ή να κάνετε μη προσβλητικές χειρονομίες).*

Αφιερώστε λίγο χρόνο για να αποφασίσετε αυτά τα πράγματα, και όταν τελειώσετε, θα σας φέρω μερικά επιπλέον πράγματα για να αποφασίσετε μεταξύ σας».

Προετοιμασία!

Αφού οι παίκτες φτιάξουν τους χαρακτήρες τους, παίρνουν τις Δυνάμεις/Κάρτες τους από την τράπουλα των Κατεργάρηδων. Κάθε Υπουργείο έχει τη δική του τράπουλα, οπότε είναι καλή ιδέα να έχετε τακτοποιήσει τις κάρτες από πριν ή να τις τακτοποιήσετε ενώ οι ομάδες συζητούν.

«Θα βάλω κάποιες κάρτες μπροστά στα Υπουργεία σας, καθεμία από τις οποίες περιέχει μια μοναδική δύναμη.

Πρόκειται για συμβολικά χαρτάκια πραγματικών ικανοτήτων που μπορούν να κάνουν οι χαρακτήρες σας. Παρακαλώ διαλέξτε ένα. Αυτή η κάρτα παραμένει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και έχει απεριόριστες χρήσεις, αλλά μπορείτε να την



χρησιμοποιήσετε μόνο μία φορά κάθε 10 λεπτά - σκεφτείτε το ως ένα «cool down» της δύναμης. Θα δείτε ότι υπάρχουν περισσότερες κάρτες από εσάς. Αφήστε τις υπόλοιπες κάρτες που δεν διαλέξατε στο τραπέζι. Καθώς βρίσκετε την κάρτα σας, φανταστείτε τι σημαίνει αυτή η δύναμη για το Goblin σας - και τι μπορεί να θέλει να πετύχει με αυτήν!

Αφού διαλέξετε τις κάρτες σας, θα ξεκινήσουμε το παιχνίδι μας. Αν έχετε άλλες ερωτήσεις, τώρα είναι η κατάλληλη στιγμή».

Το παιχνίδι:

[Περίπου 1 ώρα - 80 λεπτά]

«Τώρα θα κλείσετε τα μάτια σας και θα φανταστείτε τους χαρακτήρες σας, πώς υπάρχουν στο μυαλό σας. Αφήστε αυτά τα Goblin να κατοικήσουν στο σώμα σας, αφήστε τα να βγάλουν ανόητες φωνές από το στόμα σας. Όταν ανοίξετε τα μάτια σας, θα είστε άτακτοι μικροί ταραχοποιοί που δουλεύουν για έναν τεμπέλη μάγο. Το μυαλό σας θα είναι κυρίως στραμμένο στη σκανταλιά και το χάος. Ανάμεσά σας, θα βρείτε φίλους με τους οποίους μοιράζεστε κοινούς στόχους, καθώς και άλλα Goblin που μπορεί να συμπαθείτε - αλλά ακόμα πρέπει να τους δείξετε ότι είστε καλύτεροι από αυτούς! Πάρτε μια βαθιά ανάσα κααααααα... ανοίξτε τα μάτια σας».

Από τώρα ξεκινά το παιχνίδι - άφησε τους παίκτες να εξερευνήσουν το περιβάλλον για περίπου 5 λεπτά, προτού αναλάβεις τον ρόλο του μάγου.

Ο μάγος θέλει να δοκιμάσει μερικά ξόρκια και θα χρειαστεί εθελοντές καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορείς να ελέγξεις τον τρόπο οργάνωσης αυτών των ξορκιών παρακάτω (όπως σημειώνεται στο Παράρτημα Ε).

Σε όλο το δωμάτιο, μπορείτε να αφήσετε κάποιες εργασίες (όπως σημειώνεται στο Παράρτημα Δ). Αυτά τα καθήκοντα μπορούν να αναληφθούν από 5 Goblin, ο καθένας από ένα ξεχωριστό Υπουργείο. Μόλις μια τέτοια ομάδα έρθει σε εσάς με ένα από αυτά τα καθήκοντα, τους «ευλογείτε» και τους αφήνετε να το λύσουν. Αν τα καταφέρουν, τους ανταμείβετε με 10 Γυαλιστερά.

«Αγαπητά μου Goblin, έχω κάποιες ενδιαφέρουσες εργασίες για εσάς που πρέπει να τακτοποιηθούν. Για την ολοκλήρωσή τους θα σας χρειαστώ να σχηματίσετε ομάδες των 5 ατόμων - η καθεμία με ένα μέλος από κάθε Υπουργείο. Δεν με ενδιαφέρει πώς θα επιλέξετε να κάνετε τις εργασίες σας, αρκεί να ολοκληρώσετε κάθε ένα από τα βήματα που περιγράφονται και να μου αρέσουν. Φυσικά, τα αγαπημένα μου Goblin θα είναι εκεί για να σας κρατούν σε τάξη. Βρείτε μια εργασία, σχηματίστε μια ομάδα και ελάτε σε μένα για να λάβετε μια εργασία. Αν προσπαθήσετε να τεμπελιάσετε, θα σας κάνω μερικά πολύ κακά ξόρκια. Α, και σας ανέφερα - Κάθε επιτυχημένη αποστολή σας ανταμείβει με 10 Γυαλιστερά!»

Και από τότε απλά τους αφήνεις στην ησυχία τους, ζητώντας περιστασιακά εθελοντές για να τους κάνουν ξόρκια. Να θυμάσαι να έχεις Γυαλιστερά μαζί σου για να μπορέσεις να τους πληρώσεις.

Αφού περάσουν 40 λεπτά - 1 ώρα, ή όταν το κρίνεις σκόπιμο, αρχίζεις να οδηγείς το παιχνίδι προς την κορύφωσή του. Ο Μάγος αρχίζει ξαφνικά να βήχει από το πουθενά και καταρρέει στο έδαφος. Τα Goblin μένουν να σκεφτούν πώς θα το αντιμετωπίσουν - τώρα που η Αναρχία είναι στο τραπέζι. Ο Μάγος θα μείνει εκτός παιχνιδιού για το υπόλοιπο της διάρκειας του παιχνιδιού, οπότε σχεδίασε αυτή την κορύφωση 15 λεπτά πριν θελήσεις να τελειώσεις το παιχνίδι.

Debrief

[Περίπου 40 λεπτά]

Πριν ξεκινήσουμε με το Derolling και το Debriefing, δώσε τους λίγο χρόνο να εκφράσουν όλα τα συναισθήματά τους.

Στη συνέχεια, ζήτη τους να αποχωρήσουν από το ρόλο, αφήνοντας πίσω τον χαρακτήρα και επιστρέφοντας την κάρτα τους.

«Και τώρα, αφού είχαμε καταληφθεί από τα Goblin, ήρθε η ώρα να επιστρέψουμε στους συνηθισμένους μας εαυτούς. Ας βγούμε από τους ρόλους, επιστρέφοντας την κάρτα του χαρακτήρα μας στη μέση του κύκλου και λέγοντας:

Ήμουν το X Goblin και τώρα είμαι ξανά ο Υ άνθρωπος».

Κάνουμε αυτή την άσκηση για να επαναφέρουμε τους ανθρώπους στην πραγματικότητα και να τους υπενθυμίσουμε τις διαφορές μεταξύ του προσώπου και του χαρακτήρα. Τα LARPs τείνουν συνήθως να είναι πολύ έντονα, και μερικοί άνθρωποι τείνουν να κολλάνε στους ιδιοματισμούς του ρόλου, εκτός και αν είναι σωστά Derolled.

«Θα συζητήσουμε τώρα γιατί παίξαμε αυτό το παιχνίδι. Αυτό το παιχνίδι δημιουργήθηκε για να είναι εκπαιδευτικό, με σκοπό να κατανοήσουμε τον εαυτό μας, να επικοινωνήσουμε καλύτερα και να εκφραστούμε. Η ιστορία μας ήταν βασικά ένα κανονικό γραφείο - το αφεντικό, οι διευθυντές και τα διάφορα τμήματα. Η μόνη διαφορά είναι ότι τα καθήκοντά μας ήταν λίγο πιο διασκεδαστικά από το συνηθισμένο. Θέλω να χωριστείτε σε ζευγάρια, πιάνοντας ένα άτομο με το οποίο δεν έχετε αλληλεπιδράσει πολύ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Θα σας δώσω προτάσεις και λίγο χρόνο για να συζητήσετε αυτές τις προτάσεις μεταξύ σας».

Αφιερώστε λίγο χρόνο για να βεβαιωθείτε ότι όλοι έχουν έναν συνεργάτη και να ελέγξετε την ατμόσφαιρα της ομάδας σας. Στη συνέχεια, δώστε την πρώτη πρόταση.

«Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σας ανατέθηκε να κάνετε κάποια πράγματα. Πώς αισθανθήκατε για τα καθήκοντά σας;»

Δώσε περίπου 2 λεπτά για κάθε πρόταση, υπενθυμίζοντάς τους να εναλλάσσουν συνομιλητή κάθε ένα λεπτό.

«Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες μπορεί να χρησιμοποιήσαν ξόρκια/δυνάμεις πάνω σας. Πώς αισθανθήκατε γι' αυτό;»

-

«Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είχατε επίσης μια Κάρτα/Δύναμη. Πώς χρησιμοποιήσατε τη δική σας και γιατί;»

-

«Σας έμαθε τίποτα ο Goblin χαρακτήρας σας; Ή υπάρχει κάτι που θα θέλατε να διορθώσετε σε αυτόν;»

-

«Υπάρχει κάτι που θέλατε πραγματικά να κάνετε αλλά δεν μπορούσατε; Γιατί ήταν σημαντικό;»

-

«Υπάρχει κάποια στιγμή που τολμήσατε κάτι που κανονικά δεν θα κάνατε ποτέ, ή που ενεργήσατε με έναν τρόπο που θα φοβόσασταν να ενεργήσετε κανονικά;»

-

«Ποια είναι τα συναισθήματα που νιώσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; Γιατί αισθανθήκατε έτσι;»

Τέλος, αφού όλοι μοιραστούν τις ιστορίες τους, συγκεντρώστε τους όλους μαζί και ευχαριστήστε τους για την εμπειρία.

«Σας ευχαριστώ που παίζατε μαζί μου αυτά τα Goblin - αυτά τα ανόητα άτακτα πλάσματα που αποδέχονται και αγαπούν πλήρως τον εαυτό τους γι' αυτό που είναι και δεν έχουν κανένα πρόβλημα να επικοινωνήσουν τις ανάγκες τους μέσω σκανταλιάς. Πριν σας αφήσω να φύγετε, θα ήθελα να σας δώσω ένα πολύ ιδιαίτερο απόσπασμα για να το σκεφτείτε όταν κάτι σας ενοχλεί: Αν το έδινα αυτό ως αποστολή στους φίλους μου Goblin - πώς θα το αντιμετωπίζαν;»

Παραρτήματα:

Τα παραρτήματα έχουν ειδικά αρχεία που μπορείτε να βρείτε [συνδεδεμένα](#) με τα κατάλληλα γραφικά και μορφές.

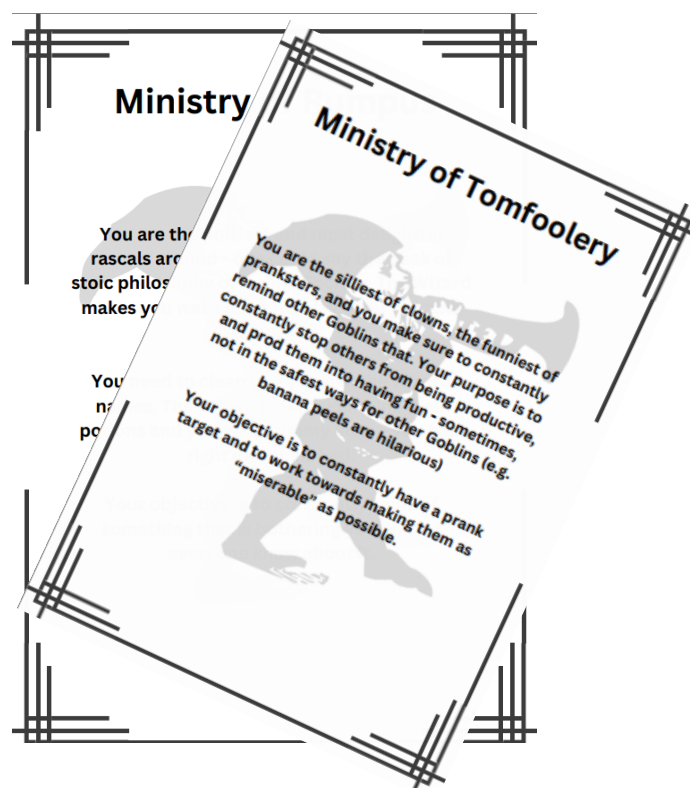
Ωστόσο, παρατίθενται επίσης εδώ, ώστε ο GM να μπορεί να τα αναζητήσει εύκολα.

A stands for Anarchy:

Υπουργείο Κοροϊδίας

Είστε η επιτομή της εξυπνάδας της Κοινωνίας των Goblin - ό,τι κι αν σημαίνει αυτό. Η δουλειά σας είναι να υπενθυμίζετε στα άλλα Goblin να είναι σοφοί - π.χ. μην πέφτετε δύο φορές από την ίδια σκάλα - πέστε από άλλη σκάλα. Δημιουργείτε δόγματα για την Κοινωνία, την προστατεύετε από τον εαυτό της και μαθαίνετε από τον κόσμο γύρω σας.

Ο στόχος σας είναι να επινοήσετε Τελετουργίες που περιέχουν τη σοφία σας και να τις ενσωματώσετε στην κοινωνία - έτσι ώστε όλοι σιγά σιγά να μαθαίνουν από αυτές. Ένα παράδειγμα θα μπορούσε να είναι η υποχρεωτική σίεστα για 5 λεπτά κάθε πρωί.



Υπουργείο Πονηριάς

Είστε αδέξιοι, γεμάτοι αδρεναλίνη προάγγελοι του χάους, πάντα έτοιμοι να γίνετε ήρωες, με τον πιο παράτολμο τρόπο που μπορεί να φανταστεί κανείς. Η συμβολή σας στην κοινωνία είναι ότι είστε εντελώς αναλώσιμοι και ταυτόχρονα πιο ικανοί από όλους τους άλλους. Η αδεξιότητά σας μπορεί να συγκριθεί μόνο με τον τεράστιο εγωισμό σας.

Ο στόχος σας είναι να λαμβάνετε συνεχώς όσο το δυνατόν περισσότερους επαίνους ή να προκαλείτε και να νικάτε τους άλλους σε αυτές τις προκλήσεις.

Υπουργείο Χαζομάρας

Είστε οι πιο ανόητοι κλόουν, οι πιο αστείοι φαρσέρ, και φροντίζετε να το υπενθυμίζετε συνεχώς στα υπόλοιπα Goblin. Σκοπός σας είναι να σταματάτε συνεχώς τους άλλους από το να είναι παραγωγικοί και να τους ωθείτε να διασκεδάζουν - μερικές φορές, όχι με τους ασφαλέστερους τρόπους για τα άλλα Goblin (π.χ. οι μπανανόφλουδες είναι ξεκαρδιστικές)

Ο στόχος σας είναι να έχετε συνεχώς έναν καινούργιο στόχο για φάρσες και να προσπαθείτε να τον κάνετε όσο το δυνατόν πιο «δυστυχισμένο».

Υπουργείο Χαμού

Είστε οι πιο θορυβώδεις και απολαυστικοί κατεργάρηδες - θα μπορούσε να πει κανείς ότι είστε η κορυφή της στωικής φιλοσοφίας της κοινωνίας των Goblin. Ο Μάγος σας αναγκάζει να ξυπνάτε το μεσημέρι - γκρινιάζετε γι' αυτό.

Πρέπει να καθαρίσετε - βρίζετε τον Μάγο. Ο Μάγος σας βάζει να πιείτε τα φίλτρα του και σας πονάει η κοιλιά - ξερνάτε κατευθείαν στο κρεβάτι του.

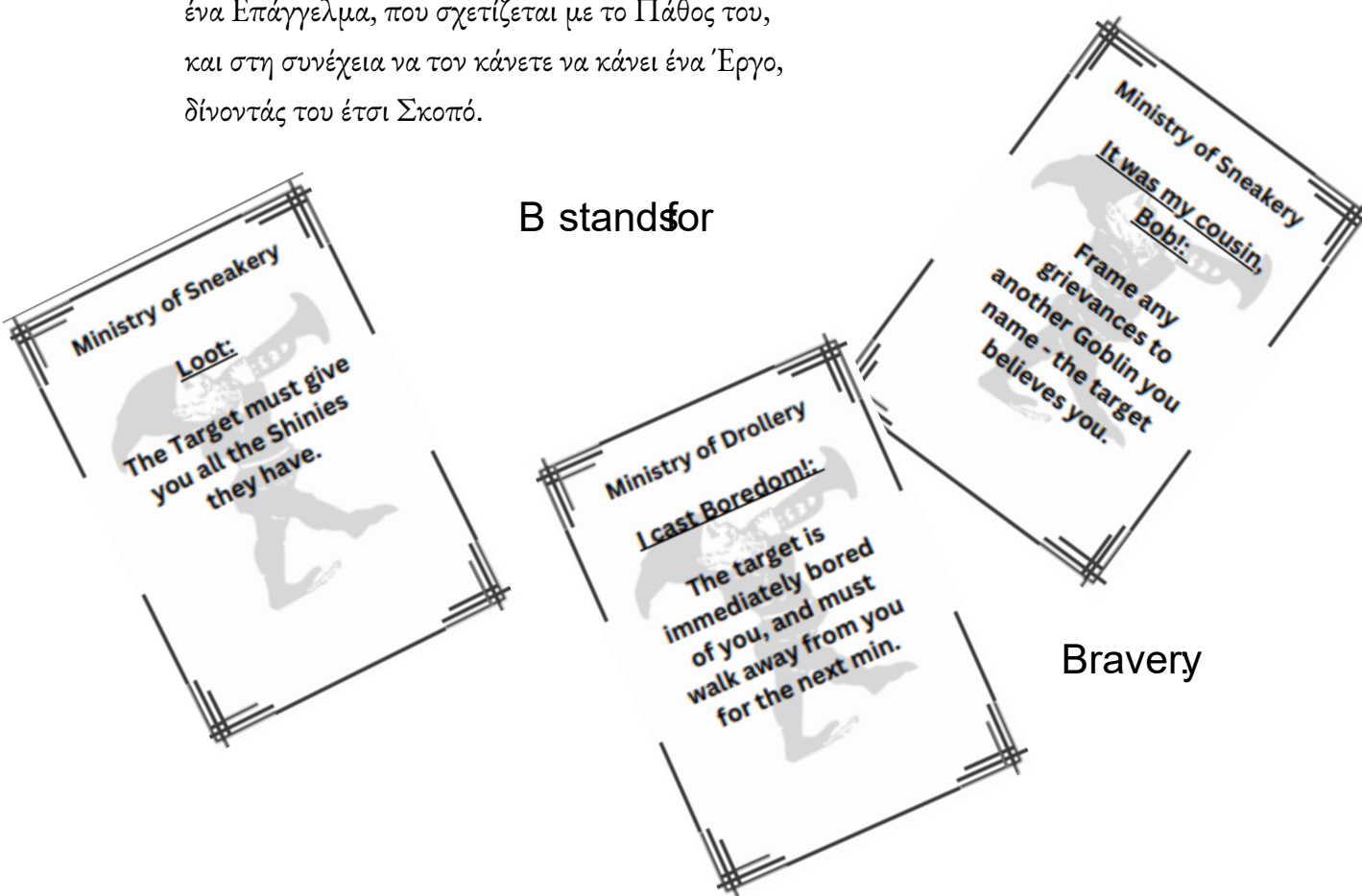
Ο στόχος σας είναι να σκέφτεστε συνεχώς κάτι που σας ενοχλεί και να το γνωστοποιείτε σε όλους.

Υπουργείο Χειροδικίας

Είστε οι λακέδες του Μάγου, βοηθώντας τον να επιβάλλει κανόνες και κανονισμούς για να κάνει τα Goblin πιο αποτελεσματικά. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν επιθυμείτε να χαζολογάτε με τα υπόλοιπα Goblin ή ότι δεν είστε επιεικείς σε μια μικρή παραμόρφωση των κανόνων - απλώς είστε πιο επιρρεπείς στο να κάνετε κατάχρηση της όποιας εξουσίας σας δόθηκε για να επιβληθείτε στους άλλους και να τους αναγκάσετε να κάνουν ό,τι θέλετε.

Το Υπουργείο σας έχει 4 υψηλές αξίες - Πάθος, Επάγγελμα, Σκοπός και Έργο.

Προσπαθείτε να αντιστοιχίσετε κάθε Goblin σε ένα Επάγγελμα, που σχετίζεται με το Πάθος του, και στη συνέχεια να τον κάνετε να κάνει ένα Έργο, δίνοντάς του έτσι Σκοπό.



B stand\$or

Bravery

Τράπουλα των Κατεργάρηδων:

Υπουργείο Κοροϊδίας

1. Χονκ Σου Μι Μι Μι: Αμέσως αποκοιμήσου για τα επόμενα 5 λεπτά - τίποτα δεν θα σε επηρεάσει όσο βρίσκεσαι σε αυτή την κατάσταση.
2. Αυθαίρετη γιορτή: Για το επόμενο 1 λεπτό, όποιος διαβάσει αυτή την κάρτα, πρέπει να αρχίσει να παρτάρει για 5 λεπτά.
3. Επιστρατευμένες Ασυναρτησιες: Ξερνάς “Σοφία” - Ο στόχος ζαλίζεται από τις γνώσεις σας για 5 λεπτά.
4. Είναι γνωστό: Για τα επόμενα 5 λεπτά, ο στόχος θα πιστέψει ότι κάτι γινόταν πάντα έτσι.
5. Αντισυμβατική ιατρική: Θεραπεύστε έναν στόχο από την τρέχουσα κατάστασή του - είναι αμέσως πλήρως λειτουργικός.
6. Σκέφτομαι, άρα Σκ’ΕυΤοΜαΙ: Αγνοήστε το επόμενο αποτέλεσμα κάρτας που θα σας επηρεάσει..
7. Παίζω Βαρεμάρα σε θέση επίθεσης!: Ο στόχος σας βαριέται αμέσως και πρέπει να απομακρυνθεί από εσάς για το επόμενο λεπτό.

Υπουργείο Πονηριάς

1. Houdini: Κάνε το σήμα Off-Game - είσαι αόρατος για τα επόμενα 5 λεπτά.
2. Μονομαχία: Ο στόχος πρέπει να αποδεχτεί μια πρόκληση που του προτείνετε. Αν ο στόχος δεν επιθυμεί να κάνει την πρόκληση, μπορεί να την χάσει..
3. Πλιάτσικο: Ο στόχος πρέπει να σας δώσει όλα τα Γυαλιστερά που έχει.
4. Ματάκιας: Ελέγξτε τη δύναμη/κάρτα του στόχου.
5. Γλιστερός: Ανακατευθύνετε τη Δύναμη που ενεργοποιήθηκε πάνω σας στο πλησιέστερο Goblin. Αν είστε μόνο οι δυο σας στην άμεση περιοχή, η δύναμη αυτή δεν μπορεί να ενεργοποιηθεί.
6. Κοίτα!: Στρέψτε το στόχο προς μια κατεύθυνση. Πρέπει να συνεχίσουν να κοιτάζουν προς αυτή την κατεύθυνση μέχρι να φύγετε.
7. Ήταν ο ξάδερφός μου, ο Μπομπ!: Ενοχοποιήστε οποιοδήποτε παράπονο σε ένα άλλο Goblin που θα ονομάσετε - ο στόχος σας πιστεύει.

Υπουργείο Χαζομάρας

1. Κλεμμένα φίλτρα αναψυχής: Δίνετε στο στόχο μερικά πειραματικά φίλτρα - ενεργεί άρρωστος για τα επόμενα 5 λεπτά.
2. Πόδια σπαγγέτι: Ο στόχος ενεργεί σαν να γλίστρησε και να έπεσε κάτω. Μπορεί να κλαίει από πόνο, να παραπατάει για τα επόμενα 5 λεπτά..
3. Δέκα γαργαλητά: Ο στόχος γαργαλιέται βίαια - γελάει απρόθυμα για τα επόμενα 5 λεπτά.
4. Βρέχει Αμόνια!: Ο στόχος πέφτει αναίσθητος για τα επόμενα 5 λεπτά.
5. Μπου!: Ο στόχος φοβάται για τα επόμενα 5 λεπτά.
6. Η Ιδιοφυΐα: Κάποτε έκανες ένα πολύ καλό κόλπο. Ο στόχος σας σέβεται βαθιά και συγχωρεί τα όποια παράπονα.
7. Χλευασμός: Κάνεις μια πολύ κακή φάρσα - ο στόχος είναι τσαντισμένος μαζί σου για τα επόμενα 5 λεπτά.

Υπουργείο Χαμού

1. Μονόλογος: Για τα επόμενα 5 λεπτά, ο στόχος πρέπει να προσέχει μόνο και μόνο εσένα.
2. Δεν μπορείς να χειριστείς το Εγώ!: Για τα επόμενα 5 λεπτά μπορείς να συνεχίσεις να μιλάς, ανεξάρτητα από τις όποιες επιδράσεις έχεις.
3. Συμφωνία: Ο στόχος μοιράζεται τη γνώμη που μοιράζεστε μαζί του για τα επόμενα 5 λεπτά.
4. Ενδυνάμωση: Ο στόχος πρέπει να μοιραστεί μαζί σου κάτι που δεν του αρέσει.
5. Hype!: Για το επόμενο 1 λεπτό, όποιος διαβάσει αυτή την κάρτα, πρέπει να λέει το όνομά σας για το επόμενο 1 λεπτό.
6. Τώρα, Ξύλο!: Δείτε ένα Goblin - ο στόχος αυτής της κάρτας θέλει να ξεκινήσει μια μάχη μαζί του για τα επόμενα 5 λεπτά.
7. Προπαγάνδα: Ο στόχος πρέπει να αναλάβει την ευθύνη για το θέμα που συζητείται.

Υπουργείο Χειροδικίας

1. Κατάσχεση: Πάρτε την κάρτα ενός στόχου - πρέπει να την επιστρέψετε σε 5 λεπτά.
2. Οι Κανόνεςζζζ: Καθορίστε μια συμπεριφορά που πρέπει να έχει ο στόχος για τα επόμενα 5 λεπτά (π.χ. Να είναι ευγενικός).
3. Α, ένας εθελοντής: Υπαγορεύστε μια εργασία στο στόχο - πρέπει να την εκτελέσει.
4. Θανατική ποινή: Ο στόχος πρέπει να σας δώσει όλα τα Γυαλιστερά του.
5. Ανάκριση: Ο στόχος πρέπει να σας πει όλα όσα έκανε τα τελευταία 5 λεπτά.

6. Ο αγαπημένος του μάγου: Δείξτε αυτή την κάρτα σε έναν στόχο - δεν μπορεί να σας βλάψει για τα επόμενα 5 λεπτά.
7. Εξομολόγηση: Ο στόχος πρέπει να ομολογήσει τυχόν εγκλήματα που έχει διαπράξει.

C stand\$for Clobber

Σημειώσεις του Άιβαρ:

Σημείωση: Το παιχνίδι έχει δομηθεί έτσι ώστε να διεξάγεται με έναν Game Master (GM) υπεύθυνο για τους παίκτες, κάτι που μπορεί ωστόσο να αποδειχθεί δύσκολο για όσους δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία ως GM. Μη διστάσετε να προσθέσετε επιπλέον χαρακτήρες GM, που θα έχουν τη μορφή μαγικών γκόλεμ (σαν ρομπότ), οι οποίοι θα βοηθούν τον Μάγο, θα κρατούν τα Goblin στη θέση τους ή θα τους βοηθούν στις ερωτήσεις τους.

Ο χαρακτήρας του GM που θα υποδυθείτε είναι ένας αρχάριος μάγος που προσπαθεί να περάσει το τελευταίο έτος της σχολής μαγείας. Τεμπέληδες και καταβεβλημένοι, έχουν αποφασίσει να αναθέσουν το μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς τους σε Goblin, ώστε να έχουν περισσότερο χρόνο να κοιμηθούν ή να κερδίσουν Μαγικά Ευρώ. Έχει χάσει σταδιακά το μεγαλύτερο μέρος του πάθους του, και θέλει απλώς να γίνουν τα πράγματα, προκειμένου να μην τον ενοχλούν.

Ο χαρακτήρας σου είναι κυρίως εκεί για να φαίνεται απασχολημένος, να περπατάει πάνω-κάτω στην περιοχή ή να ρίχνει πειραματικά ξόρκια. Εκτός παιχνιδιού, βρίσκεσαι εκεί για να απαντάς σε ερωτήσεις, να βοηθάς τα Goblin που είναι καταβεβλημένα ή φαίνονται χαμένα και να εκφοβίζεις τα Goblin ώστε να φαίνονται απασχολημένα.

Να θυμάσαι ότι το παιχνίδι υποτίθεται ότι βιώνεται από τους παίκτες και, ως εκ τούτου, θα πρέπει να είσαι εκεί περισσότερο ως οδηγός παρά ως παίκτης - δεν είσαι εκεί ως λύτης προβλημάτων. Ταυτόχρονα, υποτίθεται ότι είσαι εκεί για να τιμωρείς τα άτακτα Goblin. Σε περίπτωση που ένα Goblin έρθει σε σένα για δικαιοσύνη, γίνε εξαιρετικά δημιουργικός με κάποιο τυχαίο, ελαφρώς ακίνδυνο μαγικό ξόρκι.

Ακολουθεί ένας κατάλογος μερικών δημιουργικών:

- Φαγούρα, Απρόσιτη
- Οδοντόπονος, Επώδυνος
- Ευερέθιστο έντερο, Ήπιο
- Θόρυβοι σκύλου, Ήπιοι
- Φτέρνισμα, Απαίσιο

Το έπιασες το νόημα, μη διστάσεις να γράψεις τις δικές σου σημειώσεις για τα ξόρκια πριν τρέξεις το παιχνίδι!

Εδώ θα βρεις επίσης μια λίστα με Εργασίες για Goblin που μοιάζουν να χρειάζονται βοήθεια, καθοδήγηση, κάτι να κάνουν ή μια πρόκληση. Είναι καλή ιδέα να έχεις ετοιμάσει μερικά γυάλινα φιαλίδια/βαζάκια/φιάλες με μια ποικιλία από σκόνες, ώστε να φαίνονται μαγικά. Μπορείς να επιλέξεις να προσθέσεις γκλίτερ για το εφέ, ή απλά να πάρεις τυχαίες σκόνες από το ντουλάπι σου.

Μια πιο φιλική προς το περιβάλλον ιδέα είναι να αναμείξεις τα απορρίμματα τροφίμων σε σκόνη και να γεμίσεις τα μπουκάλια με αυτή.

Στη συνέχεια, ανάλογα με την ατμόσφαιρα που έχεις από τα μείγματά σου, μπορείς να σκεφτείς δημιουργικά ονόματα όπως:

- Μύξες Troll
- Νεραϊδόσκονη
- Μάτι Σαλαμάνδρας - Ελαφρώς πολτοποιημένο

Καταλαβαίνεις τι εννοώ.

Μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις ως αποστολές - Κρύψε τα αντικείμενα τριγύρω, και στείλε τα Goblin σε αποστολές για να βρουν τα συστατικά που χρειάζεσαι «τόσο πολύ για να φτιάξεις αυτό το ηλίθιο φίλτρο». Επιβραβεύσε τα αν τα καταφέρουν και, στη συνέχεια, κρύψε ξανά το αντικείμενο.

Μπορείς επίσης να πλησιάσεις Goblin και να τους δώσεις «Ελιξίριο γενναιότητας», ώστε να μπορούν να επικοινωνήσουν τα συναισθήματα και τις φιλοδοξίες τους, ή να δώσεις «Ελιξίρια γενναιότητας» στο Υπουργείο Χειροδικίας για να τα παραδώσουν στη θέση σου.

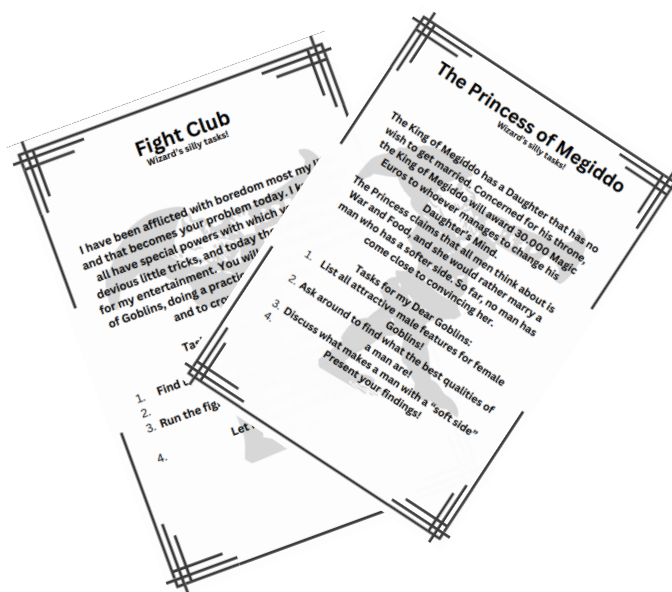
Βεβαιωθείτε ότι έχετε αφήσει μερικά Γυαλιστερά μαζί με τα αντικείμενα που θα αφήσετε τριγύρω.

Εκτός από αυτό, μπορείς πάντα να προτρέψεις κάποιο Goblin να σε ακούσει να ξεσπάς για μερικά Γυαλιστερά, ή να το βάλεις να σου πει την πιο σπουδαία ιστορία που ξέρει, ή να του ανακοινώσεις ότι βαριέσαι και ότι θέλεις να σου κάνει μια παράσταση. Δώσε τους μια μικρή ώθηση/αντικείμενο για να ξεκινήσουν, αλλά μην γίνεσαι καταπιεστικός στο να θέλεις να γίνει αυτή η εργασία. Δεν πειράζει αν οι παίκτες δεν είναι τόσο αφοσιωμένοι και θέλουν απλώς να χαλαρώσουν.

D stands for Deviltry:

Τα Σχέδια:

Κατά την έναρξη του παιχνιδιού, μοιράζεται τις κύριες εργασίες αποστολή πρέπει να αναληφθεί ομάδα 5 ατόμων. Ως εκ τούτου, εργασίες θα μοιραστούν μεταξύ των 5 ατόμων, με 6 Εργασίες συνολικά αν έχετε μια πλήρη Κάθε εργασία ορίζει 10 Γυαλιστερά. Σε περίπτωση που διαπιστώσεις ότι τα Goblin σου στο τέλος του Παραρτήματος περιγράφεται μια 7η Εργασία που είναι πραγματικά δύσκολη.



ο μάγος
Κάθε
από μια
αυτές οι
ομάδων
ομάδα.

είναι εξαιρετικά ικανά,

1. Η πριγκίπισσα της Μεγιδδώ

Ο βασιλιάς της Μεγιδδώ έχει μια κόρη που δεν επιθυμεί να παντρευτεί. Ανησυχώντας για το θρόνο του, ο βασιλιάς της Μεγιδδώ θα απονείμει 30.000 μαγικά ευρώ σε όποιον καταφέρει να αλλάξει τη γνώμη της κόρης του. Η Πριγκίπισσα ισχυρίζεται ότι το μόνο που σκέφτονται οι άντρες είναι ο

πόλεμος και το φαγητό και ότι θα προτιμούσε να παντρευτεί έναν άντρα που έχει μια πιο ευαίσθητη πλευρά. Μέχρι στιγμής, κανένας άντρας δεν έχει καταφέρει να την πείσει.

Εργασίες για τα αγαπητά μου Goblin:

1. Απαριθμήστε όλα τα ελκυστικά αρσενικά χαρακτηριστικά για θηλυκά Goblin!
2. Ρωτήστε γύρω σας για να μάθετε ποια είναι τα καλύτερα χαρακτηριστικά ενός άνδρα!
3. Συζητήστε τι κάνει έναν άνδρα με « ευαίσθητη πλευρά »
4. Παρουσιάστε τα ευρήματά σας!

2. Κραυγή για μια πίτα

Τα τοπικά αρτοποιεία έχουν έλλειψη από πίτες - κάποιο είδος εισβολέα φημολογείται ότι τρώει όλη τη Ζάχαρη τους. Το βασίλειο είναι κατεστραμμένο και οι αρτοποιοί είναι εξαιρετικά λυπημένοι. Το Συμβούλιο της Μαγείας πρόκειται να πληρώσει 10.000 Μαγικά Ευρώ σε όποιον λύσει το πρόβλημα και επιτρέψει την παραγωγή Πιτών ξανά.

Εργασίες για τα αγαπητά μου Goblin:

1. Ερευνήστε όλους τους αδελφούς σας. Βρείτε αν κάποιος είναι ο ένοχος. Χαστουκίστε το χέρι του.
2. Γράψτε συνταγές πίτας που δεν χρειάζονται ζάχαρη
3. Απαριθμήστε 5 βασικά συστατικά της κουζίνας των Goblin
4. Παρουσιάστε τα ευρήματά σας!

3. Ένας φίλος παντρεύεται την πρώην μου

Υπάρχει λοιπόν αυτός ο τύπος, ο Ράβι, που ήταν ο καλύτερός μου φίλος σε όλη μου τη ζωή. Είναι επίσης ο πιο ταλαντούχος νεαρός μάγος. Δυστυχώς, τα έφτιαξε με την πιο κακιά μου πρώην και έλαβα πρόσκληση για το γάμο τους. Στην πρόσκληση υπάρχει ένα πολύ χαριτωμένο σχόλιο για το

πόσο πολύ θα τον πληγώσω αν δεν πάω. Ανέφερε επίσης πόσο εύφλεκτος είναι ο πύργος, για κάποιο λόγο.

Εργασίες για τα αγαπητά μου Goblin:

1. Κάντε μια λίστα με όλα τα ατυχήματα που μπορούν να μου συμβούν και να μη με σκοτώσουν.
2. Κάντε μια λίστα με όλα τα ατυχήματα που μπορεί να συμβούν στην πρώην μου και θα τους καταστήσουν ανίκανους να παντρευτούν.
3. Φτιάξτε μια λίστα με όλα τα ατυχήματα που μπορεί να συμβούν στον φίλο μου, ώστε να μην μπορεί να μου κάνει κακό.
4. Παρουσιάστε τα ευρήματά σας!

4. Ο πόλεμος των Νάνων και των Ιπποτών

Ο πόλεμος έχει ξεσπάσει μεταξύ των Νάνων και των Ιπποτών, αποκόπτοντας πολλούς εμπορικούς δρόμους και δημιουργώντας πολλά προβλήματα στην παγκόσμια αγορά. Ωστόσο, η διαμάχη τους δεν μας αφορά, καθώς δεν είναι ούτε Goblin, ούτε Μάγοι.

Εργασίες για τα αγαπητά μου Goblin:

1. Δημιουργήστε ένα πλαίσιο στοιχημάτων για Γυαλιστερά μεταξύ των άλλων Goblin για κάθε πλευρά.
2. Κλέψτε τα Γυαλιστερά τους και φέρτε τα σε μένα.
3. Πείτε τους ότι η πλευρά τους έχασε
4. Επιβραβεύεστε!

5. Μαγική εργασία για το σπίτι

Ο καθηγητής του Κολλεγίου Μάγων μας ανέθεσε να φτιάξουμε 3 νέα ξόρκια που θα μπορούσαν να ωφελήσουν την κοινωνία με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. Δεδομένου ότι δεν είμαι πολύ κοινωνικό

άτομο, σας αναθέτω να βρείτε τα κύρια προβλήματα της κοινωνίας σας και να με βοηθήσετε να βρω ξόρκια για να τα πραγματοποιήσω.

Εργασίες για τα αγαπητά μου Goblin:

1. Βρείτε κάτι που μισείτε πραγματικά - σκεφτείτε ένα ξόρκι που θα μπορούσε να το εξαφανίσει.
2. Βρείτε κάτι που αγαπάτε πραγματικά - σκεφτείτε ένα ξόρκι που θα μπορούσε να το κάνει να εμφανίζεται πιο συχνά.
3. Βρείτε κάτι που θα μου άρεσε πραγματικά - θεωρήστε το δώρο σας σε μένα.
4. Παρουσιάστε τα ξόρκια σας!

6. Το κόστος του να έχεις δίκιο

Τις προάλλες τσακωνόμουν με τους γονείς μου και μου είπαν ότι δεν έχω ταλέντο στην Τέχνη. Προφανώς δεν έχω, αλλά δεν υπάρχει περίπτωση να τους αφήσω να πάρουν τη νίκη γι' αυτό. Ως εκ τούτου, σας αναθέτω να γράψετε/δημιουργήσετε την Τέχνη που θα παρουσιάσω ως δική μου.

Εργασίες για τα αγαπητά μου Goblin:

1. Συζητήστε και συμφωνήστε σε ένα κοινό θέμα για ένα έργο τέχνης
2. Συζητήστε και συμφωνήστε σχετικά με το κοινό μέσο του έργου τέχνης (σχέδιο, μουσική κ.λπ.)
3. Δημιουργήστε το εν λόγω έργο τέχνης
4. Παρουσιάστε/εκτελέστε το για μένα!

7. Fight Club

Έχω ταλαιπωρηθεί από την πλήξη στο μεγαλύτερο μέρος της ζωής μου - και αυτό γίνεται το πρόβλημά σας σήμερα. Ξέρω ότι όλοι σας έχετε ειδικές δυνάμεις με τις οποίες κάνετε τα πονηρά σας κόλπα, και σήμερα θα τις χρησιμοποιήσετε για την ψυχαγωγία μου. Θα δημιουργήσετε μια Λέσχη Μάχης των Goblin, κάνοντας έναν προπονητικό αγώνα για να με διασκεδάσετε και να στέψετε έναν πρωταθλητή.

Εργασίες για τα αγαπητά μου Goblin:

1. Βρείτε έως και 6-10 εθελοντές για τη λέσχη μάχης
2. Προγραμματίστε ποιος πολεμά ποιον
3. Διεξαγωγή των αγώνων (επιτρέπονται οι δυνάμεις - shadowboxing - όχι πραγματικό χτύπημα)
4. Αφήστε με να παρακολουθήσω τους αγώνες.

E stand\$or Evil

Παρακάτω θα βρεις μια λίστα με οδηγίες για το πώς μπορείς να εκτελέσεις ξόρκια για τα Goblin, αν θέλεις να αναλάβεις έναν πιο ενεργό ρόλο και να εμπλέξεις τα Goblin περισσότερο στο παιχνίδι. Κάθε ένα από τα παρακάτω ξόρκια είναι ένα είδος σεάνς, κατά τη διάρκεια της οποίας τα Goblin μπορούν να εκφραστούν ελεύθερα.

Αυτά τα ξόρκια προορίζονται για στιγμιαίες τελετουργίες διάρκειας 5 λεπτών που επιτρέπουν στα Goblin να εκφράσουν ό,τι συμβαίνει στο κεφάλι ή το σώμα τους.

Όταν επιχειρείς ένα ξόρκι, χρησιμοποίησε το παρακάτω κείμενο για να αναζητήσεις εθελοντές:

Αγαπητά μου Goblin, αναζητώ τουλάχιστον 5 ικανούς εθελοντές για να επιχειρήσουν το (x) ξόρκι. Όσοι από εσάς πιστεύετε ότι μπορείτε να τα καταφέρετε, παρακαλώ ακολουθήστε με.

Τώρα που σας ακολουθούν κάποια Goblin, βάλτε τα Goblin σε κύκλο και πείτε τους να κλείσουν τα μάτια τους. Εξηγήστε ότι τώρα θα κάνετε το ξόρκι και θα χρησιμοποιήσετε λέξεις Δύναμης. Αυτές οι λέξεις θα τους κάνουν να κάνουν ό,τι περιγράφει το ξόρκι. Μπορείτε να τους διαβάσετε το ακόλουθο κείμενο:

Τώρα, παρακαλώ καθίστε σε έναν κύκλο και κλείστε τα μάτια σας. Θα αρχίσω να κάνω τα ξόρκια που θα διαρκέσουν 5 λεπτά. Αυτά τα ξόρκια θα περιγράψουν ακριβώς τι σας συμβαίνει. Μη διστάσετε να αφήσετε τα λόγια της Δύναμης τους να κινήσουν το μυαλό και το σώμα σας.

*Διαβάστε κάθε ένα από τα παρακάτω Ξόρκια για τις υπόλοιπες οδηγίες.
Αφού γίνει το ξόρκι, αφήστε τα Goblin να φύγουν.*

- Ξόρκι αλήθειας

RAH, ADA, SULLA!

*Αφήστε όλες τις παρατεταμένες αλήθειες να ξεχυθούν,
Ανοίξτε τα μάτια σας στην αλήθεια
Διατάζω όλους τους υπέροχους εθελοντές μου να μιλήσουν ό,τι έχουν στο μυαλό τους
Μοιραστείτε αυτό που αισθάνεστε βαθιά μέσα σας!*

Αφού περάσουν 5 λεπτά, τερματίστε το ξόρκι:

*RAH, ADA, SULLA!
Το ξόρκι τελείωσε!*

- Ξόρκι πάρτι

PAH, TAH, SUFAH!

*Αφήστε τα σώματά σας να ξεσηκώσουν την κίνηση,
Ανοίξτε τα μάτια σας, νιώστε το groove
Χορέψτε και τραγουδήστε και κινηθείτε μαζί
Αφήστε το σώμα σας να πει το τραγούδι του!*

Αφού περάσουν 5 λεπτά, τερματίστε το ξόρκι:

*PAH, TAH, SUFAH!
Το ξόρκι τελείωσε!*

- Ξόρκι θρήνου

CUH, GUH, FTUH!

*Δάκρυα θλίψης να χυθούν,
Ανοίξτε τα μάτια σας και αφήστε τα να φύγουν
Μοιραστείτε τις φορές που σας αδίκησαν
Όλος ο πόνος που νιώθεις πονάει περισσότερο!*

Αφού περάσουν 5 λεπτά, τερματίστε το ξόρκι:

CUH, GUH, FTUH!
Το ξόρκι τελείωσε!

- Ξόρκι άνεσης

MEH, BEH, TRUG!

*Δεν υπάρχει πόνος σε αυτό το δωμάτιο,
'νοιξε τα μάτια σου και ξάπλωσε σιωπηλά
Βρες μια σκέψη πιο ανακουφιστική
Και μέσα από το σώμα σου, κάνε την να ηχήσει!*

Αφού περάσουν 5 λεπτά, τερματίστε το ξόρκι:

MEH, BEH, TRUG!
Το ξόρκι τελείωσε!