

OPIS

Goblin Mode to gra, która eksploruje fantastyczne społeczeństwo Goblinów w ich codziennej rutynie. Goblino to małe, głupie i niegrzeczne stworzenia, które uwielbiają się chaos.

Tymi konkretnymi Goblinami rządzi raczej niekompetentny czarodziej, który stale zakłóca ich codzienne życie, aby zlecać im zadania, których nie chce wykonywać.

Wcielisz się w Czarodzieja jako Mistrz Gry, a twoją rolą jest regulowanie gry i pomaganie ludziom, gdy wydają się zagubieni.

Podczas tej gry gracze eksplorują społeczeństwo Goblinów - ich drobne walki między sobą, ich zdradzieckie braterstwo, ich śmieszna pewność siebie i przytłaczające zadania zlecane przez czarodziejów. Goblino zostaną podzielone na różne drużyny i podejmą się różnych zadań, jednocześnie zagłębiając się w swoje poczucie własnej wartości i stopniowo wybierając dla siebie to, co chcą robić.

Goblino oczywiście mają cały arsenał sztuczek i psikusów, które wykonują sobie nawzajem, a które będą wykorzystywane przez graczy jako „moce”, aby uzyskać przewagę nad konkurencją. Te „Moce” są oznaczone przez „Deck of Rapsallions”, który jest jedynym fizycznym elementem, którego potrzebujesz do uruchomienia gry.

SYSTEM SYGNALIZACJI ŚWIETLNEJ to metoda komunikowania swojego stanu emocjonalnego między graczami w tej grze. Działa w ten sam sposób, w jaki działają sygnalizacje świetlne w prawdziwym życiu:

„Zanim zaczniemy grę, wprowadzimy pewne wspólne płaszczyzny między sobą.

Zacznijmy od systemu sygnalizacji świetlnej. To sposób na komunikowanie tego, co czujemy podczas gry, na wypadek, gdybyśmy zostali przytłoczeni, potrzebowali trochę czasu, aby się uspokoić, musielibyśmy ustalić pewne granice lub pokazać naszemu współgraczowi, że chcemy jeszcze bardziej eskalować sytuację.

Jeśli na przykład podczas walki ktoś bardzo gwałtownie na nas krzyczy, powinniśmy wyrazić:

- Zielony - jeśli podoba nam się to, jak to się dzieje, jest to dla nas w porządku emocjonalnie i możemy/chcieć jeszcze bardziej eskalować. To zaproszenie dla drugiego gracza, aby kontynuował robienie tego, co robi i zapewnił go, że wszystko jest w porządku.
- Pomarańczowy - jeśli nie jesteśmy pewni, co czujemy, to powoli przekracza niektóre z naszych granic lub nie chcemy, aby to dalej eskalowało. To sposób na komunikację, hej, spróbuj trochę to stonować, czuję się trochę niekomfortowo.
- Czerwony - jeśli chcemy, aby sytuacja natychmiast się zakończyła - coś uderzyło w czuły punkt, czujemy się przytłoczeni, zostaliśmy wywołani przez coś itp. i nie możemy dalej wchodzić w interakcje. Zasadniczo mówimy drugiemu graczowi, że nie jest z nami w porządku i powinien nas

zostawić w spokoju. Jeśli słyszysz czerwony - wyjdź stamtąd.

Pytania?”

PLAY TO LOSE „W trakcie gry będziemy wcielać się w różne postacie, każda z nich ma własne plany i cele. I chociaż Twoje postacie chcą osiągnąć wszystkie te cele i wygrać, to jeśli gracie, żeby wygrać to jest po prostu mniej zabawnie. A ta gra nie ma na celu mierzenia sukcesu — to gra, w której Ty, jako gracz, wymyślasz, co się dzieje na bieżąco. W związku z tym gramy, aby przegrać, a nie aby wygrać. Masz sekret, którego nikt nie powinien znać? Eh, trochę się nim chwaliłeś, a teraz lokalny plotkarz o tym wie. Jesteś najpotężniejszym wojownikiem w kraju i zamierzasz walczyć z nowicjuszem. Ups, poślizgnąłeś się na skórce od banana i teraz są legendą. To daje więcej okazji do tworzenia fajnych historii i pozwala większej liczbie osób wygrywać. Oczywiście nie oznacza to, że zawsze powinniście sabotować samych siebie, ale pamiętajcie, że dzięki takiemu nastawieniu możecie stworzyć świetne chwile w każdej chwili.

OFF GAME to manewr, w którym podnosisz pięść między oczy, aby wskazać, że obecnie nie grasz. Oznacza to, że robisz coś ważnego (np. bierzesz wodę, idziesz do toalety), a twojej postaci tam nie ma. Podczas wykonywania tego manewru twoja postać jest niewidzialna dla wszystkich w grze.

MOCE. W trakcie gry otrzymasz unikalną Moc w formie karty, której możesz użyć — dla siebie lub innych. Moce te są różne, ale wiele z nich sprawia, że twoja postać robi coś konkretnego przez 5 minut. Oznacza to, że gdy ta karta zostanie ci pokazana, **MUSISZ** zrobić to, co ona mówi, przez następne 5 minut. Jeśli ci to nie odpowiada, możesz usiąść i dać sobie trochę czasu na ochłonięcie. Staraj się nie znęcać się nad żadną osobą swoimi kartami i dzielić psoty po równo między wszystkich.

W trakcie gry Mag może podejść do ciebie i rzucić zaklęcie, mówiąc na przykład „Swędzący Nos, Większy”. Jeśli ci się to przydarzy, twoje postacie będą bardzo skrępowane i przerażone i będą musiały robić to, co opisuje zaklęcie (o ile czujesz się z tym komfortowo) przez następne 10 sekund. Jeśli ci się to nie podoba, po prostu wyglądaj na przerażonego.

Ponadto w trakcie gry możesz doświadczyć efektów mikstury o nazwie „Eliksir Odwagi”. Rozważ to jako Miksturę Prawdy, która sprawia, że mówisz wszystko, co myślisz i co czujesz. Pamiętaj, aby wyrażać Wrażliwość i mówić wszystko, co myślisz, wiedząc, że jesteś w bezpiecznym miejscu.

Gra ma również te żetony (pokaż błyszczące kamienie), które są niezwykle ważne dla Goblinów i nazywasz je Shinies!. Weź pod uwagę, że Twoje postacie zrobiłyby wszystko dla jednego z nich, ale również łatwo oddałyby jeden z nich, gdyby były zbyt leniwe, aby coś zrobić.

Te Shinies, wraz ze Szklanymi Fiolkami, które zawierają substancje alchemiczne, można splądrować,

a Twoje postacie mogą je po prostu schować do kieszeni podczas gry i wymienić na przysługi lub inne rzeczy.

Na koniec pamiętaj, że w trakcie gry będziesz mieć do wykonania różne zadania, zagadki i przygody. Pamiętaj, że nie chodzi o znalezienie odpowiedniego rozwiązania ani o zbadanie czegoś – chodzi o wymyślanie różnych rzeczy, bycie kreatywnym, służenie celom poszczególnych służb i dodanie do tego trochę Goblinskiej Zadymy!

Pytania?

Zanim rozpoczniemy grę, zapoznajmy się z historią goblinskich pomocników Ivara, potężnego czarodzieja z Drżącej Wieży. W trakcie gry będziesz odgrywać role członków 5 potężnych ministerstw Drżącej Wieży, z których każde ma za zadanie ułatwić życie Ivarowi.

Kim więc jest Ivar Adepta? Ivar jest początkującym magiem, który chce czuć się komfortowo w życiu. Nie jest najpotężniejszym z czarodziejów, ale jest wystarczająco silny, aby przstraszyć małe gobliny, takie jak wy. Ivar spędza większość swojego życia, rozmyślając nad swoją magiczną kulą lub przygotowując mikstury, a wszystkie obowiązki pozostawia tobie. Zazwyczaj nie przeszkadza ci, ale kiedy coś ogłasza, wszyscy musicie tego posłuchać, aby nie rzucił na ciebie „Vile Itch” lub „Maximum Snot”. Ta postać będzie odgrywana przeze mnie, jako Mistrza Gry.

Wszyscy jesteście Goblinami z Drżącej Wieży i mieszkaliście tu na długo przed pojawieniem się Ivara. Życie było wypełnione głównie odpoczynkiem i psikusami, ale odkąd pojawił się Ivar, zakazał psikusów i wykańczał was do granic możliwości. Nadal macie dużo czasu, aby robić, co chcecie, ale bardzo boicie się temperamentu Czarodzieja.

Pozbawione przewodnictwa Gobliny zawsze pragną mieć Wielkiego Szefa. Czarodziej może być teraz waszym Wielkim Szefem, ale wszyscy aspirujecie do tego, aby Goblin was prowadził. Wielki Szef musi mieć wielu Shinies i szacunek społeczności Goblinów. Tradycyjnie Wielki Szef jest wybierany, gdy wszyscy wiwatują na jego cześć, po tym, jak pokaże swoje bogactwo i wygłosi przemówienie, dlaczego powinien być Wielkim Szefem. Podczas gry możesz prowadzić kampanię na Wielkiego Szefa tyle razy, ile chcesz.

Twoje Stowarzyszenie składa się z 5 Ministerstw, z których każde ma swój własny, unikalny Cel. Ministerstwa to: Dowcipu, Awantur, Podstępu, Wyglupów, Przymusu

Po pierwsze, przedstawiamy Ministerstwo Dowcipu. Uważane za Uczonych Goblin Society i odpowiedzialne za trudne zadania, takie jak myślenie, organizowanie przyjęć, leczenie ran i wyjaśnianie. Członkowie tego Ministerstwa są nagradzani największą ilością snu, ponieważ wykonują najtrudniejsze zadania.

Po drugie, przedstawiamy Ministerstwo Podstępu, uważane za najbardziej aktywne fizycznie w Goblin Society. Są znane ze swojej zdolności do podkradania się, oszukiwania, gryzienia kostek, dostarczania wiadomości i oczywiście kradzieży. Są najważniejsze w niebezpiecznych zadaniach, takich jak niezauważona kradzież błyskotek Czarodzieja lub rabowanie sera z piwnic.

Po trzecie, przedstawiamy Ministerstwo Wygłupów. Wysoka Sztuka w Goblin Society, chaos i psoty, a także łagodnie śmiertelne figle są wysoko cenione przez Goblina i uważane za ważne dziedzictwo kulturowe. Członkowie tego Ministerstwa są znani ze swojej zdolności do dokonywania napadów, zakładania pułapek, częstego zsuwania się ze schodów i straszenia przeciwników.

Po czwarte, przedstawiamy Ministerstwo Awantur. Narzekanie i protestowanie to ważne części Goblin Society, których nie każdy potrafi. Zrozumienie, na czym polega problem, i przedstawienie go w najgłośniejszy możliwy sposób, ukaranie osoby odpowiedzialnej i wywoływanie bójek są po prostu niezwykle ważne, a Goblin Society nie byłoby takie samo bez nich.

Najnowsze i niestety najmniej ważne jest Ministerstwo Przymusu. Są to biurokraci Czarodzieja, nastawieni na wydajność i rządzenie. Czarodziej daje im „Spinacze Przywilejów”, pokazując ich ogromną Władzę. Są bezlitosnymi sędziami, którzy nie wahają się dać ci klapsa, gdy zachowujesz się niegrzecznie. Potrafią wymyślać Zasady i egzekwować je, patrząc na ciebie. Raczej nowy i przerażający dodatek do Goblin Society - odpowiedni dla tych, którzy szukają kontroli i władzy.

Dzielenie na grupy wedle preferencji (5 min)

Kreowanie charakteru (10 min)

Teraz, w swoich Ministerstwach, będziecie tworzyć swoje postacie. Możecie omawiać pomysły z resztą ludzi wokół was i szukać sposobów na połączenie tych postaci. Pamiętajcie, że wszystkie Goblina są z natury śmiałkami - wiedzą wszystko, są gotowe zrobić wszystko i nie mają żadnych wątpliwości, gdy coś sobie postanowią! Poznajmy lepiej wasze Ministerstwa, postacie i motywacje!

- 1) Wymyślcie coś, co wasze Ministerstwo uważa za bardzo ważne dla Goblin Society. (Mogą to być codzienne ćwiczenia, przezwiska dla siebie nawzajem, kawały i żarty, konkursy lub motta)
- 2) Wymyślcie coś, co was zbiorowo drażni i co chcielibyście zmienić. (Może to być zasada, obowiązek, obowiązek, sposób zwracania się do kogoś lub po prostu przerażający czarodziej)
- 3) Wymyślcie gest, który wykonujecie, aby zakomunikować, że jesteście zdenerwowani. (Może to być podnoszenie rąk w górę, wydawanie dźwięków ustami, taniec, klaskanie lub wykonywanie nieobraźliwych gestów)

Dodanie kart

Położę przed twoimi Ministerstwami kilka kart, z których każda zawiera unikalną moc. Są to symboliczne żetony rzeczywistych rzeczy, które twoje postacie mogą zrobić. Wybierz jedną. Ta karta jest obecna przez całą grę i ma nieograniczone zastosowania, ale możesz użyć jej tylko raz na 10 minut — pomyśl o tym jako o odnowieniu mocy. Zobaczysz, że jest więcej kart niż ty. Pozostaw wszystkie pozostałe karty, których nie wybierzesz, na stole. Gdy znajdziesz swoją kartę, wyobraź sobie, co ta moc oznacza dla twojego Goblina — i co może chcieć dzięki niej osiągnąć!

Gramy

„Teraz zamkniesz oczy i wyobrazisz sobie swoje postacie, jak istnieją w twoich umysłach. Pozwól

tym Goblinom zamieszkać w twoich ciałach, pozwól im wydawać głupie głosy z twoich ust. Kiedy otworzysz oczy, będziesz niegrzecznym małym awanturnikiem pracującym dla leniwego maga. Twój umysł będzie głównie skupiony na psotach i chaosie. Wśród was znajdziecie przyjaciół, z którymi dzielisz wspólne cele, a także inne Gobliny, które możecie lubić - ale nadal musicie im pokazać, że jesteście lepszy od nich! Weź głęboki oddech, ii... otwórz oczy.”

„Moje drogie Gobliny, mam dla was kilka, hmm, ciekawych zadań, którymi musicie się zająć. Aby je wykonać, musicie utworzyć drużyny po 5 osób – każda z nich będzie miała jednego członka z każdego Ministerstwa. Nie obchodzi mnie, jak zdecydujecie się wykonać swoje zadania, o ile wykonacie każdy z opisanych kroków i będą mi się podobać. Oczywiście, moje ulubione Gobliny będą tam, aby utrzymać was w porządku. Znajdźcie zadanie, utwórzcie drużynę i przyjdźcie do mnie, aby je odebrać. Jeśli spróbujecie się obijać, rzucę na was kilka bardzo podłych czarów. Ach, czy wspomniałem – każde udane zadanie nagradza cię 10 Shinies!”

Po upływie 40 minut - 1 godziny lub gdy uznasz to za stosowne, zaczynasz prowadzić grę w kierunku jej punktu kulminacyjnego. Czarodziej zaczyna nagle kaszleć znikąd i upada na ziemię. Gobliny muszą wymyślić, jak sobie z tym poradzić - teraz, gdy Anarchia jest na stole. Czarodziej pozostanie poza grą do końca gry, więc zaplanuj ten punkt kulminacyjny na 15 minut przed zakończeniem gry.

„A teraz, po tym jak zostaliśmy opętani przez gobliny, czas powrócić do naszych zwykłych jaźni. Wyjdźmy z ról, odkładając naszą kartę postaci na środek kręgu i mówiąc: Byłem x Goblinem, a teraz znowu jestem Y Osobą”.

„Omówimy teraz, dlaczego graliśmy w tę grę. Ta gra została stworzona, aby być edukacyjną, w celu zrozumienia siebie, lepszej komunikacji i wyrażania siebie. Naszym otoczeniem było zasadniczo zwykłe biuro - Szef, Kierownicy i różne Działy. Jedyną różnicą jest to, że nasze zadania były trochę zabawniejsze niż zwykle. Chcę, abyście podzielili się na pary, chwytając jedną osobę, z którą nie wchodziliście w interakcje zbyt wiele w trakcie gry. Dam wam podpowiedzi i trochę czasu na omówienie tych podpowiedzi między sobą”.

Pytania

„W trakcie gry powierzono ci pewne zadania. Jak się czułeś w związku z tymi zadaniami?”

„W trakcie gry ludzie mogli używać na tobie zaklęć/mocy. Jak się z tym czułeś?”

„W trakcie gry miałeś również Kartę/Moc. Jak używałeś swojej i dlaczego?”

„Czy twoja postać Goblina czegoś cię nauczyła? Czy jest coś, co chciałbyś w nich naprawić?”

„Czy jest coś, co naprawdę chciałeś zrobić, ale nie mogłeś? Dlaczego było to ważne?”

„Czy był jakiś moment, w którym odważyłeś się na coś, czego normalnie byś nie zrobił, lub zachowałeś się w sposób, w jaki normalnie byś się bał?”

„Jakie emocje odczuwałeś w trakcie gry? Dlaczego tak się czułeś?”

„Dziękuję za odgrywanie ze mną ról tych Goblinów – tych głupich, niegrzecznych stworzeń, które w pełni akceptują i kochają siebie takimi, jakimi są, i nie mają problemu z komunikowaniem swoich

potrzeb poprzez żarty. Zanim cię puszczę, chciałbym dać ci bardzo specjalny cytat do przemyślenia, gdy coś cię dręczy: Gdybym dał to jako zadanie moim przyjaciółom Goblinom – jak by sobie z tym poradzili?”

Zaklęcia czarodzieja:

- Świad, nie do zadrapania
- Ból zęba, bolesny
- Zespół jelita drażliwego, łagodny
- Odgłosy psa, łagodne
- Kichanie, obrzydliwe