

Sborník  
z larpové konference  
**Odraz 2011**



Proceedings from the Larp Conference  
Odraz 2011



## Obsah

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| Předmluva .....                                                         | 5   |
| Postavení larpu v rámci právního řádu České republiky.....              | 7   |
| O elitách v larpové komunitě.....                                       | 25  |
| Cizí postavy.....                                                       | 33  |
| Mechaniky použitelné v městském larpu.....                              | 39  |
| Píšu dobrý komorní larp .....                                           | 53  |
| Odkud přišli a kam jdou tvrdší bitvy .....                              | 65  |
| Soumrak: alternativní metody návrhův praxi.....                         | 71  |
| Porta Rossa – ocitnout se ve filmu.....                                 | 81  |
| Perunův boj.....                                                        | 87  |
| Ardávské údolí 1462 .....                                               | 97  |
| Zlenice - Erien: dekáda zkušeností pořádání velkoformátových larpů..... | 105 |
| Moderní technologie v larpu.....                                        | 111 |
| Virtualizace v larpu .....                                              | 113 |

**Sborník byl vydán při příležitosti pořádání Odrazu 2012**

Sborník sestavil: **D&D** aneb **Darien a Devid**

Sazba: **Michal „Mealtiner“ Truhlář**

Rok vydání: **2012**



## Předmluva

Drazí čtenáři,

Tímto se vám dostává do ruky sborník těch příspěvků z Odrazu 2011, které bylo možno vydat. Tento sborník vychází hlavně díky pomoci Moravian Larp, o. s., které zařídilo kompletní technické záležitosti ohledně vydání sborníku. Pokud chcete někomu poděkovat za to, že sborník držíte v ruce, že si jím můžete listovat a mazáčky si ho dát na poličku, tak děkujte právě jim.

Co ve sborníku najdete? Předně prošly příspěvky z konference dalším výrazným tříděním. Některé články jsme se rozhodli po dohodě s autory nechat raději ještě nějakou dobu dozrát. Některé články se rozhodl autor raději nepublikovat z důvodu rychlého zastarávání materiálu, strachu z perzekuce vládou nebo z důvodu nepřevoditelnosti formátu intenzivního workshopu či diskuze do smysluplné formy psaného příspěvku. Najdete zde i něco navíc – příspěvky těch, kteří se na konferenci nemohli osobně dostavit, aktualizované a doplněné příspěvky a díky práci Knights of Red Hills i videozáznamy přednášek. U diskuze a některých přednášek tak zde najdete jenom odkaz na internet, kde je možné video shlédnout.

O co na Odrazu šlo? To upřímně zhodnotit neumím. Mohu napsat, co jsme zkusili a co podle sebe považuji za přínosné a hodné zamyšlení.

Jako první bod bych jmenoval zvětšení prostoru workshopům na takovou míru, které na minulých Odrazech nebylo dosaženo. Formát je to oblíbený – jeho úskalí vidím v tom, že trochu svádí k sice zábavnému, ale nekoncepčnímu pojetí a hlavně v problematice jejich záznamu a předání dál. Jako možnost zde vidím prostě tuto část popřít. Výstupy v podobě „natočili jsme video“, „našlehali dort“ nebo „secvičili vtipnou scénku“ jsou příjemné a pěkné, ale nijak nepředávají informace z workshopu dál.

Jako druhý zásadní přídavek vidím v zavedení recenzování příspěvků. Proč si to myslím? Věřím, že hlavním smyslem konference je obsah. Tento obsah by měl být co nejkvalitnější a zároveň by (kromě vybraných expertních pohledů z venku, které jsou jistě přínosné) měl být tvořen komunitou, hráči. Recenze má nejen potenciál kultivovat obsah příspěvku, ale také může konfrontovat diametrálně odlišné názory lidí. A právě na základě této konfrontace si můžeme lépe porozumět, najít společnou řeč a hlavně se i něco naučit. Forma recenzí nebyla ideální, mnoho recenzentů si s kritikou nevědělo úplně rady a někteří autoři měli trochu problém přínosně tuto kritiku použít. To jsou ale všechno dětské nemoci, kterými si bude muset forma projít. Pokud jí dáme šanci.

Třetím bodem byly dvě na první pohled protichůdné věci. Za prvé, zavedení bloku Krátce!, ve kterém se v patnácti-minutových úsecích prezentovaly krátké zprávy, oznámení a stručná zamyšlení (včetně vynikajícího Martušákova postřehu o lacinosti lasečivosti). Druhým bodem, kvůli kterému byl blok Krátce! zaveden, pak bylo rozšíření standardní délky příspěvku na téměř dvojnásobek. Proč? Cítili jsme, že příspěvky na minulých Odrazech se často potýkaly s jistou nevyhnutelnou povrchností jedné vyučovací hodiny. Z mého osobního dojmu na většině z nich stihl přednášející problém nějak roztřídit, říct základní nutné poučky – a skončil. Přidaný čas samozřejmě neřeší

problém sám o sobě, ale je jedním z kroků, které nás mohou dovést blíže k cíli: hlubokému porozumění tématu.

Výše zmíněné tři body považuji za zásadní věci, které bych rád přidal ke zřeteli nějaké další debaty na téma „Odraz“ a které by mohly osvětlit naše motivace v pozadí věcí. Nejsou to jediné body, které jsme řešili a které mohou vznášet nárok na pozornost, je tu například mechanismus získávání příspěvků a systém financování, otevírání se pro další účastníky, hledání optimálního místa pořádání atd., nicméně tomu zde věnovat prostor už nemůžeme.

Jak dál? Za smysluplné považuji zachování bloku Krátce! a smíšení krátkých a dlouhých přednášek. Pokud si chceme vypěstovat obsah, musíme mu dát prostor a zároveň uchovat i možnosti zábavy a otevřenosti. Oba dva extrémy vedou k marginalizaci konference. Nezapomeňme jenom prosím ve světle moderního volání po komunitě a neformálních vazbách i na to, že je dobré mít v ruce nějakou teorii a že ta teorie musí být tak nějak naše a tak nějak praktická nebo povznášející. A že není nutné být za každou cenu na stejné vlně či mít stejný názor; hodnotnější je chovat se k sobě s respektem a na tom základě budovat smysluplnou komunikaci – ať už na Odrazu nebo mimo něj.

A to bude vše. Chtěli bychom z celého srdce poděkovat:

Autorům za jejich příspěvky a jejich ochotu zkusit nový formát,

Slavenovi a Newmanovi za krásnou spolupráci při práci na programu i na sborníku,

Mad Fairy, o.s. za pořádání Odrazu 2011,

Moravian Larp, o.s. za vydání sborníku z Odrazu 2011,

recenzentům za každý jeden postřeh: pomohl o to kus zlepšit konferenci

a v neposlední řadě všem, kdo přijeli, něco si prožili a něco předali ostatním.

Čas si číst.

Děkujeme za pozornost

Darien a David

# Postavení larpu v rámci právního řádu České republiky

Jakub „Maoren“ Šváb

Narozen 1986, absolvent Právnické fakulty Masarykovy univerzity v Brně, v současnosti praktikující právník. Součástí larpové komunity je již od roku 2002 (když ještě mezi larpem a „dřevárnou“ nikdo moc rozdílů nedělal, zbraně byly tvrdší, chlapi drsnější... to byly ale časy:-) ), organizátorem akcí je od roku 2003. Z organizační činnosti lze vypíchnout cyklus Warhammer, jehož zřejmě poslední, osmý ročník se uskutečnil v loňském roce. Ze zálib uvádí historický šerm, SFF literaturu, vaření a povalování se v zajímavých podnicích zajímavé pověsti (např. v Krakatitu).

Recenzent: Jan Huňka

Pozn.:

Článek byl rozšířen a doplněn na základě debaty na přednášce.



Následující text zazněl v rámci přednášky na české larpové konferenci Odraz. Zaměřuje se na problematiku postavení larpu v rámci právního řádu České republiky a na to, jak se aktuálně účinné právní předpisy dívají na larpu podobné aktivity. Jedná se o přednášku primárně zaměřenou na laickou veřejnost hlavně z ohledu použitého, do jisté míry „neprávního jazyka“. Autorem je Mgr. Jakub Šváb.

Je třeba mít na paměti, že právo je věda argumentativní a velmi dynamická. Celý jeho smysl tedy spočívá na výkladu norem a aktualizacích právních předpisů. Proto doufám, že pro posluchače a čtenáře nebude tento stručný exkurs definitivním bodem ve zkoumání předložené problematiky, ale počátkem pro zkoumání hlubší a v budoucnu se tak této přednášce dostane konfrontace nejen s aktualizovanými předpisy, ale též s hlubšími odbornými závěry, než jaké vám v rámci přednášky předestřu se svými stále ještě omezenými schopnostmi.

## *I. Larp a právo obecně*

### **Definovat larp**

K tomu, abychom mohli začít larp zkoumat z pohledu právních kritérií, si nevyhnutelně budeme muset larp nějakým způsobem vymezit. Jak ale najdeme definici dostatečně přijatelnou, aby o ní nebylo sporu?

Někteří larpoví teoretici v ČR již publikovali příspěvky na toto téma v různých médiích<sup>1</sup>, definici najdeme též na internetovém portálu wikipedia.org, mezi dalšími jazyky též v češtině. V množství definic a přístupů k jejich určení je však téměř vyloučeno, aby se na definici spolehlivě shodli všichni larpaři a larpoví teoretici. Dovolím si proto ten luxus a vymezím larp tzv. konotativním přístupem s tím, že i když budu larp určovat výčtem prvků, nestanovím žádnou konkrétní definiční větu, ale zůstanu pouze u tohoto výčtu prvků, společných ve větší či menší míře všem definicím.

**Ze znaků společných všem definicím lze vymezit tyto:**

- larp je volnočasovou či vzdělávací aktivitou
- larp je druh dramatické hry
- larp je založen na zážitcích a prožívání účastníků
- larp je produktem kolektivní snahy účastníků o ztělesnění herních rolí
- larp má vymezená pravidla a herní realie.

---

<sup>1</sup> Viz např. <http://www.larpard.cz/co-je-to-larp>, autor: Kristýna Obrdlíková

Pokud přijmeme tyto prvky jako definiční znaky larpu, máme tedy pracovní definici larpu hotovou. Jak se však tato pracovní definice promítne do práva a právních předpisů? A jak právo samotné nahlíží na larp v obecné rovině?

## Je larp jako činnost zanesen do právní řeči?

Pro právní veřejnost je larp víceméně neznámým pojmem, larpová veřejnost typicky larp řadí mezi VOLNOČASOVÉ AKTIVITY PRO DĚTI A MLÁDEŽ. Toto zařazení by se mohlo zdát správné, ale nejprve si musíme odpovědět na otázku, jak jsou takové aktivity definovány. A tady se objevuje poměrně zajímavý problém – v žádném právním předpisu definici takových aktivit nenalezneme. Jak si tedy k takové definici pomoci, když ani právní literatura nenabízí dostatečně konzistentní definici těchto aktivit? Podívejme se tedy do dostupných, aktuálně účinných právních předpisů a pokusme se najít zmínky o těchto aktivitách.

Vzhledem k předpokládané povaze larpu jako volnočasové aktivity pro děti a mládež se jeví na místě nahlédnout nejprve do Školského zákona<sup>2</sup>. Zde v textu nalezneme pouze stručné odkazy na podobné aktivity, konkrétně v § 117 a 118 pojednávajících o školských výchovných a ubytovacích zařízeních, resp. školských zařízeních pro zájmové vzdělávání. Zákon konkrétně přiřazuje k těmto zařízením zajišťování zotavovacích pobytů dětí a žáků (§117), resp. tematických rekreačních akcí (§118). S obdobným pojmem pracuje též hygienicko-právní úprava takových aktivit<sup>3</sup>, definující hygienické standardy pro tzv. zotavovací akce pro děti. Zákon o sociálně-právní ochraně dětí<sup>4</sup> pak pracuje s pojmem tzv. výchovně rekreačních táborů pro děti (§43). Jiné bližší specifikace těchto aktivit však v právních předpisech nenalezneme. Původně plánovaný Zákon o práci s dětmi a mládeží byl již v návrhové fázi tolikrát zkritizován, upravován a přepracováván, až ho vláda nakonec definitivně smetla ze stolu<sup>5</sup> a žádný jiný právní předpis podobného druhu od té doby schválen nebyl.

Nezbude nám tedy než se spolehnout na odvozené dokumenty publikované vládou. Jako takový dokument je třeba zmínit především tzv. NÁRODNÍ PROGRAM ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ (NPRV), reprezentovaný tzv. BÍLOU KNIHOU, která samotná je víceméně převzetím textu zpracovaného orgány EU, konkrétně úřadem evropského komisaře zodpovědného za školství. Než se na tento text podíváme blíže, je však třeba upozornit na skutečnost, že NPRV není právně závazný a ani jeho definice tedy není zavazující.

NPRV v textu Bílé knihy<sup>6</sup> pojednává o budoucí koncepci „zájmového vzdělávání a využívání volného času“, přičemž zájmové vzdělávání je v textu definováno jako „SOUHRN VÝCHOVNĚ VZDĚLÁVACÍCH, POZNÁVACÍCH, REKREAČNÍCH A DALŠÍCH SYSTEMATICKÝCH,

---

<sup>2</sup> Zákon č. 561/2004 Sb., Školský zákon, ve znění pozdějších předpisů

<sup>3</sup> Vyhláška Ministerstva zdravotnictví č. 106/2001 Sb., O hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti, ve znění pozdějších předpisů

<sup>4</sup> Zákon č. 359/1999 Sb., O sociálně-právní ochraně dětí, ve znění pozdějších předpisů

<sup>5</sup> K tomu blíže a podrobněji např. [http://cs.wikipedia.org/wiki/Zákon\\_o\\_práci\\_s\\_děťmi\\_a\\_mládeží](http://cs.wikipedia.org/wiki/Zákon_o_práci_s_děťmi_a_mládeží)

<sup>6</sup> Str. 54an.

ALE I JEDNORÁZOVÝCH ČINNOSTÍ A AKTIVIT, SMĚŘUJÍCÍCH K ÚČELNÉMU A EFEKTIVNÍMU NAPLNĚNÍ VOLNÉHO ČASU.“

Text dále k tématu uvádí, že taková aktivita „VEDE ÚČASTNÍKY K SEBEREALIZACI A SEBEPOZNÁNÍ, OBJEVOVÁNÍ VLASTNÍCH SCHOPNOSTÍ A JEJICH ROZVÍJENÍ. TÍM SE PODÍLÍ NA KULTIVACI OSOBNOSTI, NA ROZVOJI TALENTŮ A VEDE K VYTVÁŘENÍ A UTUŽOVÁNÍ SOCIÁLNÍCH VZTAHŮ A VAZEB.“

Text dále hovoří o nutnosti kontaktu s přírodou při takových aktivitách a též předkládá čtenáři vhled do současné situace mimoškolního vzdělávání a výchovy a budoucí možnosti a doporučení. Pokud tedy porovnáme definiční prvky zájmového vzdělávání a využívání volného času uvedené v Bílé knize NPRV, lze usoudit, že larpy jsou součástí právě této skupiny aktivit. Pokud pak uvedeme tyto skutečnosti do širší souvislosti s aktuálně účinnou právní úpravou, dospějeme k závěru, že zařazení larpu mezi volnočasové aktivity pro děti a mládež je teoreticky v souladu s existujícími právními předpisy, ačkoliv tyto předpisy zároveň vykazují značný rozptyl v používaných pojmech.

Nakonec, pokud definici v Bílé knize porovnáme s naší pracovní definicí larpu, resp. pokud se pokusíme podřadit pracovní definici larpu pod definici zájmových volnočasových aktivit v Bílé knize, můžeme naši definici larpu ještě poněkud upřesnit.

Definitivní výsledek tohoto našeho pokusu lze pak shrnout do následujícího tvrzení:

**Z PRÁVNÍHO POHLEDU JE LARP ZÁJMOVOU VZDĚLÁVACÍ A VÝCHOVNOU AKTIVITOU URČENOU PŘEVÁŽNĚ PRO DĚTI A MLÁDEŽ, ZAMĚŘENOU NA VOLNOČASOVOU KOLEKTIVNÍ DRAMATICKOU HRU SE STANOVENOU ORGANIZACÍ, RŮZNĚ VYMEZENÝM PROGRAMEM A INDIVIDUÁLNĚ DEFINOVANÝMI REÁLIEMI KAŽDÉ JEDNOTLIVÉ HRY<sup>7</sup>.**

Při použití takové definice (pokud se ji v tomto znění rozhodneme akceptovat) tedy lze larp uznat jako platnou součást vzdělávacího systému ČR, se všemi výhodami (a nevýhodami) z toho vyplývajícími.

Taková definice nám však stále neobjasňuje některé z právního pohledu důležité otázky. Především jaký je vztah mezi organizátorem a hráčem? Jak lze vymezit odpovědnost organizátora z právního pohledu? A je vůbec larp v aktuální podobě legální aktivitou? Na tyto otázky se pokusím najít odpověď v následujících kapitolách.

---

<sup>7</sup> Problémy s touto definicí spojené na sebe nenechaly dlouho čekat, jak jsem předpokládal, definice neobstála už během rozpravy na Odrazu 2011 a zdaleka ji tedy nelze považovat za finální, pouze za jakýsi pokus o vymezení těžko vymezitelné oblasti aktivit

## *II. Larp z pohledu soukromoprávního*

V předchozí části jsem rozebral larp z právního pohledu obecně, v této pasáži se pokusím přiblížit možné pohledy právní teorie na larp jako právní vztah mezi hráčem a organizátorem. Předem varuji, že tato část bude spíše teoretickým právním pojednáním, proto pokud kohokoliv z vás přestane tato pasáž zajímat, klidně ji přeskočte a navažte až kapitolou III.

Pro začátek si zrekapitulujme výstup z předchozího textu a definujme pojmy. LARP JSME SI V PŘEDCHOZÍ PASÁŽI DEFINOVALI JAKO SOUČÁST ZÁJMOVÝCH VZDĚLÁVACÍCH A VÝCHOVNÝCH VOLNOČASOVÝCH AKTIVIT, TEDY OBLASTI SPADAJÍCÍ DO PŮSOBNOSTI MŠMT<sup>8</sup>. To nám však nedává žádnou odpověď na otázku, jaký právní vztah je účastí na akci založen mezi hráčem a organizátorem.

### Co je to soukromé právo

Pro nalezení takové odpovědi tedy budeme muset larp přezkoumat z pohledu tzv. soukromého práva. A cože vlastně to soukromé právo je? Existuje hned několik definic tohoto pojmu<sup>9</sup>, pro zjednodušení použiji k přiblížení pojmu definici nejstarší od starořímského právníka Ulpiana, který vymezil soukromé právo jako právní oblast s převahou zájmu soukromých osob a proti ní právo veřejné jako oblast s převahou zájmu veřejného. Moderní právní věda mezi odvětví soukromého práva řadí například občanské, obchodní, rodinné či pracovní právo, tedy právní oblasti založené na rovnosti stran právních vztahů a smluvní a volní svobodě.

Pokud tedy z tohoto úhlu pohledu zkoumáme larp jako právní skutečnost zakládající vztah organizátora a hráčů, dojdeme k závěru, že VZHLEDEM K NEPŘÍTOMNOSTI VEŘEJNÉHO ZÁJMU V TOMTO PRÁVNÍM VZTAHU SE O SOUKROMOPRÁVNÍ VZTAH JEDNÁ, PŘIČEMŽ SELSKÝ ROZUM POSTAČÍ K TOMU, ABYCHOM TENTO VZTAH OZNAČILI ZA SMLOUVU, kdy hráč se zavazuje účastnit se hry a zaplatit poplatek a organizátor se zavazuje umožnit hráči účast na hře, jejíž uskutečnění zajistí.

Jak ale takovou smlouvu klasifikujeme z pohledu právních předpisů? Pokusme se na tuto otázku odpovědět, ačkoliv nalézt právě tuto odpověď bude těžší, než se může zdát.

Vzhledem k povaze vzájemných práv a povinností organizátora a hráče se zdá jako nejbližší smluvní typ smlouva o dílo, a to podle občanského zákoníku<sup>10</sup>. Další možností je posouzení tohoto vztahu jako

---

<sup>8</sup> Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR

<sup>9</sup> Blíže např. viz [http://cs.wikipedia.org/wiki/Veřejné\\_a\\_soukromé\\_právo](http://cs.wikipedia.org/wiki/Veřejné_a_soukromé_právo), nebo též dostupná literatura k Teorii práva, doporučuji publikace prof. Gerlocha či zesnulého prof. Knappa

<sup>10</sup> Zákon č. 40/1964 Sb., Občanský zákoník, ve znění pozdějších předpisů

smlouvy příkazní. Porovnejme tedy vztah hráče a organizátora s uvedenými smluvními typy občanského práva.

## Larp jako smlouva o dílo?

Smlouva o dílo je založena na vztahu, ve kterém se zhotovitel zavazuje zhotovit na příkaz objednatele podle jeho pokynů konkrétně určené dílo. Dílem se přitom rozumí určitý pracovní výsledek, který obvykle má hmotnou povahu, spočívá ve zhotovení věci, opravě nebo úpravě, vyloučeno není ani zničení, ale také nehmotný charakter<sup>11</sup>. Tato definice celkem koresponduje se vzájemnými právy a povinnostmi stran na larpu. Nebo ne?

Bohužel to tak jednoznačné není. Předně, soudní praxe spojuje s pojmem dílo jako předmět smlouvy o dílo pouze hmotný výsledek sjednané pracovní činnosti, např. autorské dílo podle autorského zákona (tedy i pěvecké vystoupení atp.) klasifikuje jako smíšenou smlouvu. A také je třeba uvést, že stejně jako organizátor se zavazuje zajistit uskutečnění larpu, hráč se zavazuje, že v rámci organizátorem nastavených pravidel provede vlastní dílo – ztvárnění postavy. Tím se navíc dostáváme k problému zhotovení díla. Larp totiž netvoří pouze organizátor, ale dost často i hráči samotní a nelze tedy jednoznačně vymezit, kdo je zhotovitel a kdo objednatel. Smlouvu o dílo tedy z našeho průzkumu vyřadíme.

## Larp jako příkazní smlouva?

Pokud porovnáme vztah organizátora a hráče se vztahem založeným příkazní smlouvou, dojdeme k obdobnému závěru. Příkazní smlouvou se příkazník zavazuje pro příkazce opatřit určitou věc nebo vyřídit určitou záležitost. Příkazce a příkazníka však v tomto vztahu nelze jednoznačně určit, ať už při zhodnocení, kdo či pokyny vlastně v tomto vztahu následuje, nebo kdo pro koho vlastně obstarává určitou věc či záležitost. Larp, jak jsem již uvedl, je kolektivní dílo hráčů a organizátora, a proto ani příkazní smlouva neodpovídá přesně povaze smluvního vztahu založeného larpem.

**TENTO VZTAH TEDY NEODPOVÍDÁ ŽÁDNÉMU SMLUVNÍMU TYPU UPRAVENÉMU OBČANSKÝM ZÁKONÍKEM.** Jedná se pak ale stále ještě o smlouvu? Jedná.

## Larp jako... smlouva.

Jak již bylo uvedeno výše, soukromé právo, tedy i občanské právo je založeno na principu smluvní a volní svobody. Jejím vyjádřením je všeobecně známá věta „Je dovoleno vše, co není zakázáno.“ Tento

---

<sup>11</sup> Viz Kolektiv autorů, Občanské právo, Meritum, Praha 2006, nebo též <http://www.epravo.cz/top/clanky/smlouva-o-dilo-versus-jine-smluvni-typy-15343.html>

přístup k občanskoprávním vztahům má ostatně též oporu v samotném občanském zákoníku<sup>12</sup> a není tedy na překážku, pokud strany uzavřou smlouvu v zákoně neupravenou, pokud tato zákonu neodporuje nebo není v rozporu s dobrými mravy<sup>13</sup>.

Z toho tedy vyplývá, že SMLOUVU MEZI ÚČASTNÍKEM A ORGANIZÁTOREM O ÚČASTI NA LARPU LZE UZAVŘÍT S JAKÝMKOLIV PODMÍNKAMI, NA JAKÝCH SE STRANY DOHODNOU, POKUD TYTO BUDOU ODPOVÍDAT ZÁKLADNÍM PRINCIPŮM SMLUVNÍHO A OBECNÉHO PRÁVA. Zároveň se tak nabízí organizátorovi jasná možnost v rámci této smlouvy upravit podmínky tak, jak to bude vyhovovat zejména jemu. Hráč pak má možnost pouze takovou smlouvu odmítnout a larpu se tedy neúčastnit. Toto omezení se sice může jevit jako porušení zásady rovnosti, nicméně v praxi je běžné, že zásada rovnosti a smluvní svobody se u hospodářsky slabší strany projeví pouze možností odmítnout uzavření smlouvy. Druhou stranou mince však je, že každý organizátor má zájem na obsazení svého larpu kvalitními hráči a jejich spokojenosti na akci. Nelze tedy do budoucna ani zcela vyloučit ochotu organizátorů smluvní podmínky upravit a v případě některých hráčů dokonce smlouvu upravovat na míru. Je navíc třeba poznamenat, že smluvní vztah stran není upraven pouze smlouvou samotnou, ale též podmínkami účasti na akci, řádem akce, pravidly akce a dalšími dokumenty. V případě písemného sjednání smlouvy je ale třeba na tyto dokumenty odkázat (nejlépe konkrétně), pokud totiž dojde ke sporu, bude závaznost těchto podmínek ve smyslu hráčovy obeznámenosti s nimi a jeho souhlasu s nimi těžko prokazatelná a argument konkludentního souhlasu<sup>14</sup> před českými soudy svázanými mnohdy až přepjatým právním formalismem dle mého názoru nemá moc šancí na úspěch.

Je však třeba mít na paměti, že smlouva je prokazatelná potud, pokud je prokazatelné její uzavření oběma (či více) stranami, tedy pokud lze prokázat, že obě strany souhlasily svobodně a bez nátlaku se všemi podmínkami smlouvy a o existenci vyjádření souhlasu nemůže být sporu.

Právní teorii stačí k uzavření smlouvy vzájemný projev vůle stran, kdy smlouvu lze uzavřít písemně, ústně i konkludentně. Opět si ale dovolím poukázat na formalismus ovládající rozhodovací praxi, z médií dobře známé jsou i případy kdy soud jako důkaz nebyl ochoten akceptovat ani notářsky neověřenou písemnou smlouvu a z vlastní (ač krátké) praxe v advokacii znám několik případů, kdy k průkazu existence písemného dokumentu bylo dokonce třeba zajistit svědecké výpovědi více osob.

LAICKY ŘEČENO TEDY JAKOŽTO AUTOR-PRÁVNÍK DOPORUČUJI VŠEM ORGANIZÁTORŮM, ABY V BUDOUCNU UZAVÍRALI S HRÁČI TAKOVOU DOHODU POKUD MOŽNO PÍSEMNĚ A UCHOVALI VŽDY NEJMÉNĚ JEDNU VERZI PODEPSANOU HRÁČEM NA TÉTO LISTINĚ PŘESNĚ URČENÝM. STEJNĚ TAK DOPORUČUJI, ABY KAŽDÝ HRÁČ OBDRŽEL SVOU KOPII SMLOUVY PODEPSANOU ORGANIZÁTOREM ČI ORGANIZÁTOREM S PODPISOVÝM OPRÁVNĚNÍM A ABY VE SMLOUVĚ BYL JEDNOZNAČNĚ OBSAŽEN TÉŽ ODKAZ NA VŠECHNY DOKUMENTY, KTERÝMI BY SE HRÁČ MĚL V RÁMCI HRY

---

<sup>12</sup> §2 odst.3 zákona č. 40/1964 Sb.

<sup>13</sup> §51 zákona č. 40/1964 Sb.

<sup>14</sup> Souhlas udělený tzv. mlčky, tedy tak, že se jednoduše začnu chovat tak, jako bych nastavená pravidla akceptoval

ŘÍDIT, POPŘ. ABY BYLY SEZNÁMENÍ A SOUHLAS HRÁČE S PRAVIDLY NEOBSAŽENÝMI VE SMLOUVĚ ŘÁDNĚ ZAZNAMENÁNY.

## Larp ve střetu s právy k duševnímu vlastnictví

Samostatnou kategorií soukromoprávních vztahů jsou pak vztahy vycházející z osobnostních práv jedince a práv k duševnímu vlastnictví. Tato otázka zatím v rámci larpů nebyla příliš řešena, což může v konečném důsledku znamenat značné riziko jak finanční, tak z trestněprávního hlediska. Nebudu se však zabývat všemi detaily práva duševního vlastnictví a osobnostních práv, jedná se o oblast příliš komplexní i pro právníky samotné a neprávnícké posluchače by tudíž taková přednáška mohla spíš mást a nudit, než přinést žádoucí informativní výsledky. Proto se v této sféře omezím pouze na několik základních varování:

1. Pozor na autorská práva k hudbě!!! OSA, INTERGRAM a další kolektivní správci práv nikdy nespí a pokuty, které udělají, rozhodně nejsou zanedbatelného rozsahu!!!
2. Pokud nesouhlasíte se zveřejněním svých fotek, máte právo se tomuto zveřejnění bránit na základě právních norem ochrany osobnosti<sup>15</sup>. Výjimkou z tohoto pravidla je použití těchto fotek mj. pro umělecké účely, tedy pokud akceptujeme larp jako uměleckou formu, užití fotky v rámci (a pouze v jeho rámci!) larpu není vázáno na souhlas fotografovaného. Tento souhlas lze mj. začlenit do smlouvy hráč-organizátor nebo do dalších podmínek vztahu hráč-organizátor. Stejná výjimka se vztahuje na tiskové či zpravodajské použití. Na souhlas se zveřejněním rozhodně dejte pozor, jelikož oproti tradičním „pravidlům“ skutečně i na uměleckou, nekomerční produkci byste podle práva měli mít tento souhlas udělen<sup>16</sup>.
3. Pozor na užívání názvů a označení, které jsou registrovanými ochrannými známkami! Porušení práv z ochranné známky či zneužití cizí ochranné známky může mít zásadní následky a neváže se na něj výjimka vztahující se k osobnostním právům. Na druhou stranu ne všechny pojmy a názvy označené jak TM jsou skutečně registrovány, proto pokud chcete svůj larp zasadit do známého settingu, doporučuji zkontrolovat databáze dostupné z webu [www.upv.cz](http://www.upv.cz) a ověřit všechny pojmy, názvy a jiné známky, které hodláte využít.
4. Raději se vyhněte se vyobrazování grafických ochranných známek na webu akce, jejich používání na materiálech a užívání (částí) literárních textů bez řádné citace či uděleného souhlasu autora. I za předpokladu, že dílo není chráněno ochrannou známkou, je totiž chráněno jako autorské dílo a jeho zneužití bez souhlasu autora může mít opět dalekosáhlé následky. Zpravidla však zřejmě nebude takový problém s autorem se domluvit, popř. dílo řádně ocitovat (nejlépe obojí).

---

<sup>15</sup> ) blíže viz §11-17 Občanského zákoníku

<sup>16</sup> to že je obecně zvykem s podobnými použitími nedělat problém je věc druhá, navíc je třeba uvést též tzv. školskou licenci, tzn. umělecká díla ztvárněná za účelem školní práce, tedy díla nekomerční, jsou automaticky předmětem volné licence, tzn. mají souhlas s použitím těchto materiálů dán ze zákona, musí se ale skutečně jednat o školní, nekomerční dílo!

5. promítání filmů a zneužívání softwaru v rámci larpu se raději vůbec nebudu zmiňovat, mediální kampaň je v tomto směru dostatečně silná. Bylo by zřejmě možné uspořádat projekci filmu, k tomu by však bylo třeba uzavřít podlicenční smlouvu s distributorem, kdy ty levnější sazby za jeden film začínají na 1.600 Kč. Pokud však má organizátor akce o něco takového zájem a je ochoten tuto částku zahrnout do rozpočtu, není důvod komukoliv cokoliv rozmlouvat. Obdobná licenční pravidla se vztahují též na užití softwaru.

Závěrem dodám, že není až tak problém porušit hned několik zde uvedených práv naráz, proto si dávejte dobrý pozor na všechny výše uvedené skutečnosti.

### *III. Larp z pohledu orgánů veřejné moci*

Jak vyplývá z předchozích kapitol, pojem larp sám o sobě nemá žádný právní význam, právní význam mu propůjčuje až jeho zařazení do systému právních předpisů a právních institutů definovaných právním řádem země konání larpu, v tomto případě České republiky.

Pokud tato východiska přijmeme jako základ pro výklad v rámci této kapitoly, je celkem jasné, na co se tato kapitola zaměří – na vztah orgánů veřejné moci k zájmovým a vzdělávacím volnočasovým aktivitám dětí a mládeže. Bude přitom třeba též poukázat na rozdíly ve vnímání takových aktivit podle toho, zda jsou určeny osobám mladším či starším patnácti let.

### **Akce pro účastníky jakého věku?**

V případě alternativy druhé upozorním opět na skutečnost, že takové akce se řídí poněkud jiným, mnohem přísnějším právním režimem<sup>17</sup> a v praxi se s nimi proto příliš často nepotkáte, pokud se osoby mladší 15 let na akci vyskytují, tak zpravidla na zapřenou. Problémy v otázce zletilosti, právní způsobilosti a právní odpovědnosti všeobecně též může ve všeobecném povědomí zdánlivě vyvolat rozdíl v určení dítě – mladistvý, tedy zákon č. 106/2001 Sb. vs. Trestní zákoník. Dítě podle správně-zdravotní úpravy je určeno hranicí 15 let, což odpovídá hranici trestní odpovědnosti. Další kategorií ovšem je mladistvý, vymezený trestněprávní úpravou rozpětím 15 – 18 let věku, kdy mladistvý je sice trestně odpovědný, ale posuzování této odpovědnosti vykazuje řadu odchylek, zejména z důvodu zvláštní právní úpravy pro soudy pro mladistvé<sup>18</sup>.

Odpovědnost organizátora za osobu svěřenou mu do péče je vůbec poměrně specifickým problémem, její případné zanedbání může mít závažné trestněprávní důsledky, a proto nelze než doporučit potenciálním organizátorům, aby nepřivírali oči a osoby pod 15 si na akce raději nepouštěli, vyvarují se tak celé řadě nevyžádaných a zbytečných rizik.

---

<sup>17</sup> Např. výše zmíněný zákon č. 106/2001 Sb., pro další legislativu v této oblasti viz [http://www.khsstc.cz/obsah/legislativa\\_82\\_1.html](http://www.khsstc.cz/obsah/legislativa_82_1.html)

<sup>18</sup> zákon č. 218/2003 Sb. O soudnictví ve věcech mládeže, ve znění pozdějších předpisů

Způsobilost k právním úkonům ve smyslu, zda mladistvý může uzavřít smlouvu či nikoliv, naopak může být předmětem právní diskuse. Občanský zákoník tuto možnost nevylučuje<sup>19</sup> a dle mého právního názoru by tyto smlouvy byly uznatelné jako platné, ovšem soudy zpravidla takové smlouvy neakceptují (i když jsou výjimky) a dokážu si představit i naprosto odlišné právní názory na tuto otázku, proto se nebudu pouštět do polemiky a doporučím uzavření takové smlouvy buď přímo s plně způsobilou osobou, nebo s osobou, které byla opatrovníky mladistvého udělena (písemná) plná moc k zastupování mladistvého. Já osobně si ovšem dovedu představit jak mladistvého blíže 18tému roku jednajícího samostatně, tak např. zletilého vedoucího skupiny jednajícího za členy skupiny, kteří nedosáhli plné zletilosti.

## Larp jako shromáždění osob ve vyhláškách

Vzhledem k problémům uvedeným výše se tedy zde budu primárně zabývat variantou první, tedy akcí s účastí osob starších patnácti let. V takovém případě se v principu jedná o shromáždění osob, nikoliv však o veřejné shromáždění dle zákona o právu shromažďovacím<sup>20</sup>. Přímou v zákoně uvedenou výjimku o shromáždění za účelem poskytování služeb lze totiž vztáhnout též na larp, ostatně definici shromáždění dle tohoto zákona najdeme již v §1 odst. 2 a larp se do ní „vejde“ jen těžko.

Žádný obecně závazný předpis upravující kulturní a zábavní akce pořádané na veřejných prostranstvích však v českém právním řádu nenajdeme. EXISTUJE TEDY NĚJAKÁ PRÁVNÍ ÚPRAVA, JEJÍMŽ REŽIMEM BY SE POŘÁDÁNÍ TĚCHTO AKCÍ ŘÍDIL?

ODPOVĚĎ ZNÍ ANO, A TO VE FORMĚ OBECNĚ ZÁVAZNÝCH VYHLÁŠEK, JIMIŽ OBCE<sup>21</sup> zpravidla upravují pravidla konání těchto akcí v oblasti spadající do jejich místní působnosti coby samosprávného úřadu. V každé takové vyhlášce jsou stanoveny bližší podmínky, které je třeba splnit, pokud taková akce má být uspořádána v souladu s místními předpisy. Tyto podmínky se však poněkud liší, i když některé body jsou všem takovým vyhláškám společné. Takovými společnými body jsou typicky ohlašovací povinnost organizátora místně příslušnému úřadu ve vyhláškou stanovené lhůtě a úprava podmínek pro pořádání těchto akcí mimo uzavřené prostory v době nočního klidu. Jelikož však z nich nelze vyvodit žádné univerzální pravidlo, doporučuji vždy zjistit, která obec má místo konání larpu ve své působnosti a prostudovat příslušnou vyhlášku tuto oblast upravující<sup>22</sup>.

Navíc, pokud se jedná o úpravu kulturních a zábavních akcí na veřejných prostranstvích, je třeba též uvést, že TYTO VYHLÁŠKY, RESP. KOMENTÁŘE A DŮVODOVÉ ZPRÁVY K NIM, SPECIFIKUJÍ TYTO AKCE JAKO AKCE VEŘEJNOSTI PŘÍSTUPNÉ, kdy v některých případech jsou výslovně vynechávány akce soukromé. Soukromou akci si zřejmě všichni dokážeme představit, jako obecná kritéria uvedu jen akce uzavřeného okruhu osob na soukromém pozemku.

<sup>19</sup> blíže viz text §8 Občanského zákoníku

<sup>20</sup> Zák. č. 84/1990 Sb. ve znění pozdějších předpisů

<sup>21</sup> Či vyšší územně samosprávné celky (Hl.m. Praha v krajské působnosti např.)

<sup>22</sup> Zpravidla se jedná o vyhlášky upravující ochranu veřejného pořádku a problematiku místních poplatků

Zvláštní kapitolou jsou pak UŽÍVÁNÍ PYROTECHNIKY na veřejných akcích a chování v lese. Užívání pyrotechniky zpravidla upravují stejné vyhlášky upravující kulturní a zábavní akce, chování v lese upravuje lesní zákon<sup>23</sup>, konkrétně ustanovení §20.

Alespoň prozatím stále okrajově též upozorním, že LARP JAKOŽTO VÝDĚLEČNOU ČINNOST může provozovat pouze osoba s vhodným živnostenským oprávněním<sup>24</sup>, popř. též občanské sdružení<sup>25</sup>, pokud tato činnost není spojena s hlavní činností či neplní faktickou funkci hlavní činnosti takového sdružení. Laicky shrnuto je předpokladem pro legální výkon takové činnosti IČ a DIČ, tedy podnikatelská a daňová registrace. Samozřejmě je třeba akci řádně zaúčtovat a zdanit.

Závěrem je třeba uvést, že larp pořádaný v ČR se řídí všemi předpisy tvořícími právní řád ČR, a účastníci i organizátoři tedy jsou povinni chovat se tak, aby neporušovali platné předpisy, ať už trestní, přestupkové či jiné veřejnoprávní. Veškeré aktivity s akcí spojené jsou samozřejmě v mezích těchto předpisů kontrolovatelné orgány veřejné moci a jakékoliv porušení, např. z pohledu živnostenského zákona<sup>26</sup>, může být přirozeně příslušnými orgány postiženo.

#### *IV. Realizace larpu z pohledu právních norem*

V předchozích kapitolách jsem se zaměřil na specifikaci larpu jako pojmu z pohledu právní teorie a právních předpisů. V této kapitole vám hodlám stejným způsobem přiblížit samotnou realizaci larpu a možné modely, které lze aplikovat do praxe.

Jak plyne z předchozího výkladu, LARP JE Z VEŘEJNOPRÁVNÍHO POHLEDU VNÍMÁN JAKO VÝCHOVNÁ A VZDĚLÁVACÍ VOLNOČASOVÁ AKTIVITA PODLE SPRÁVNÍHO PRÁVA, NEBO TÉŽ VÍCE OBECNĚ JAKO KULTURNĚ-ZÁBAVNÍ AKCE PODLE PODZÁKONNÝCH PŘEDPISŮ SAMOSPRÁVY. ZE SOUKROMOPRÁVNÍHO POHLEDU LZE PAK LARP VNÍMAT JAKO SMLOUVU PODLE §51 OBČANSKÉHO ZÁKONÍKU, VYJADŘUJÍCÍ VŮLI NĚKOLIKA OSOB K USPOŘÁDÁNÍ A REALIZACI KONKRÉTNĚ URČENÉ DRAMATICKÉ HRY.

Z těchto pohledů tedy vychází jako modelové přístupy dvě základní možnosti – soukromá akce a veřejnosti přístupná výchovně-vzdělávací akce. Podívejme se teď na tyto dvě varianty blíže a vzájemně je porovnejme.

---

<sup>23</sup> Zák. č. 289/1995 Sb. ve znění pozdějších předpisů

<sup>24</sup> postací zřejmě živnost volná – odrážky 72. a 73. příl. č. 4 zákona č. 455/1991 Sb., Živnostenského zákona, ve znění pozdějších předpisů

<sup>25</sup> K této otázce blíže viz <http://neziskovsky.cz/cz/fakta/legislativa/navody/1501.html>

<sup>26</sup> Typicky provozování živnosti bez oprávnění

## Larp jako soukromá akce

Larp uspořádaný jako soukromá akce má jistě celou řadu výhod. Předně, takovou akci z teoretického pohledu není třeba hlásit<sup>27</sup>, a pokud už taková povinnost vyplývá z příslušné vyhlášky, taková akce nebude předmětem povolování příslušným samosprávným orgánem<sup>28</sup>. Další výhodou je bezproblémová možnost distribuce potravin, včetně alkoholických nápojů, mezi účastníky akce. Pokud se skutečně bude jednat o distribuci pouze mezi účastníky jako konkrétně vymezeným okruhem soukromých osob, není k této distribuci<sup>29</sup> třeba živnostenské oprávnění. Režim soukromé akce má však i své nevýhody. Předně v případě soukromé akce není přípustné, aby veřejnost měla volný přístup na akci. Zúčastnit se akce by tedy v takovém případě mělo být možné jenom na přihlášku a účast by měla být co nejvíce uzavřena, aby bylo jasné patrné, že akce je určena pouze pevně dané skupině osob. Dalším omezením je pak prostor, kdy v případě plného režimu soukromé akce by se celý larp musel odehrát na soukromém pozemku či soukromých pozemcích a nijak svým děním fyzicky nezasahovat na pozemky pro larp nezapůjčené/nepronajaté. Dále podmínky nočního klidu (22 – 6 hodin) se vztahují i na soukromé akce a rušení nočního klidu je tudíž postižitelné, pokud akce tento klid ruší v obytné zóně<sup>30</sup>.

Nakonec je též třeba upozornit na ÚPRAVU LESNÍHO ZÁKONA, kdy v tomto předpisu vymezený právní režim se vztahuje i na lesy soukromé a je tedy třeba za všech okolností dodržovat zákonem stanovené podmínky pro užívání lesa, zejména z hlediska manipulací s otevřeným ohněm. Stejně tak je třeba i v případě soukromé akce tuto oznámit místně příslušnému orgánu státní správy lesů a tomuto orgánu v případě nutnosti poskytnout potřebnou součinnost.

Jako poslední a možná nejzásadnější nevýhodu je pak třeba uvést nutnost co nejpřesněji vymezit vztah organizátora a hráčů smluvně, jelikož právě v rámci soukromé akce převažuje smluvní režim nad režimem zákonným a organizátor má vůči hráčům jen takovou odpovědnost, jakou si mezi sebou sjednají, stejně jako hráči vůči organizátorovi. Organizátor se navíc smluvně zavazuje k užívání pozemků a ručí tedy v zákonném či sjednaném rozsahu za jemu svěřené věci.

## Larp jako veřejná volnočasová akce

V porovnání se soukromou akcí by se v kontextu předchozího odstavce mohlo zdát, že veřejná volnočasová akce je v nevýhodě. Pokud se však podíváme blíže, není toto porovnání zdaleka tak jednoznačné. Veřejná volnočasová akce sice postrádá výhody soukromosti, tedy téměř dokonalé

<sup>27</sup> Ohlášení místně příslušným úřadům však nelze než doporučit, obzvlášť proto, že některé vyhlášky lze interpretovat i tak, že ohlásit je třeba každou akci konanou pod širým nebem bez ohledu na vlastnictví pozemku, kde se akce uskutečňuje.

<sup>28</sup> Opět za předpokladu, že nebudou vyhláškou vymezeny žádné další zvláštní podmínky

<sup>29</sup> Pokud ovšem taková distribuce nesplňuje znaky podnikání, např. dosažení zisku

<sup>30</sup> Což je jedna z důležitých podmínek rušení nočního klidu

uzavření akce například pro veřejnoprávní kontrolu<sup>31</sup> či jiné veřejné zásahy do dění na akci, na druhou stranu však má vlastní výhody a postrádá některé z nevýhod soukromé akce. Z těchto výhod je třeba upozornit především na pevnější a přesněji vymezený právní režim, kdy – jak již bylo zdokumentováno výše – takové akce mají v různých podobách určité zakotvení v právním řádu ČR. Tento určený a specifikovaný právní status je pak důvodem a zdrojem další, oproti soukromým akcím stěžejní výhody – pro veřejnost určená volnočasová aktivita (zvláště pokud je zaměřena na mládež) má mnohem větší šanci získat prostředky na svou organizaci z veřejnoprávních a neziskových zdrojů<sup>32</sup>, kdy šance soukromých akcí na takovou podporu jsou spíše na procentuální úrovni statistického omylu či zázraku.

Na druhou stranu však tento právní status má i stinnou stránku, a to přísnější právní režim, definovaný veřejnoprávními předpisy<sup>33</sup>, zejména ve vztahu k odpovědnosti organizátora, kterou tyto předpisy mohou upravovat. Další zásadní nevýhodou použití tohoto modelu je odlišná odpovědnost organizátora za chování hráčů na akci. Zatímco v rámci soukromé akce lze tuto odpovědnost vůči třetím osobám zpochybnit či pozměnit dohodou účastníků, u veřejné volnočasové akce tato možnost odpadá, resp. je značně limitována skutečností, že vůči orgánům veřejné moci bude organizátor vždy osobou odpovědnou za akci.

Závěrem této kapitoly uvedu, že rozlišení těchto modelů samozřejmě není absolutní. Většinou se setkáme s akcemi spojujícími prvky soukromých a veřejných akcí a vyhraněný model by se ostatně nemusel ukázat ani praktický, obzvláště vzhledem k potřebě spojit jak kvalitní úpravu vztahů hráč-organizátor, tak i možnost zisku grantů a dotací.

## *V. Realizace larpu v současné praxi*

V poslední části svého příspěvku se pokusím uvést některé právně problematické body v současné praxi larpové organizace, přiblížím vám možnosti, jak tyto problémy „vyřešit“ z právního pohledu a nakonec uvedu několik závěrečných rad shrnujících celý text.

V předchozí kapitole jsem přestřelil určité právní modely, které se jeví jako právně optimální pro organizaci larpu. V praxi se však dost často setkáváme s mnohdy dost zásadními odchylkami. Tyto odchylky jsou zpravidla pouze systémově-organizačního rázu, mohou ale znamenat též odchylku právní a v některých případech dokonce mohou vést až k porušení právních předpisů. Z těchto problematických bodů se v tomto textu zaměřím na následující:

---

<sup>31</sup> Samozřejmě mimo extrémní situace, např. prověrka ohlášení trestné činnosti, běžná a obvyklá je též počáteční kontrola, pokud není akce nahlášena, což sice v případě soukromé akce na vyhrazeném pozemku není automatickou povinností, preventivní kontrolu však v takovém případě lze očekávat. Navíc je opět třeba poukázat na potřebu nastudovat konkrétní podzákonné předpisy, jelikož jejich text může ohlášení vyžadovat a dále specifikovat podmínky pro tyto aktivity až do té míry, do které podzákonná normotvorba nepřekračuje pravomoc jí svěřenou ústavněprávními a správněprávními předpisy.

<sup>32</sup> Rozuměj granty, dotace, ale i sponzorské dary podnikatelských subjektů

<sup>33</sup> Zejména pro akce cílené i na účastníky mladší patnácti let

## Neohlášení akce splňující podmínky veřejné akce

Tento nešvar už sice mezi organizátory není tak častý jako dříve, nicméně stále se můžeme setkat s problémem, že některému z orgánů, které by měly být na konání akce upozorněny, zkrátka organizátor akci zapomene ohlásit. Tedy jen pro shrnutí, AKCI SPLŇUJÍCÍ PODMÍNKY VEŘEJNÉ AKCE JE TŘEBA NAHLÁSIT V PŘÍSLUŠNOU VYHLÁŠKOU STANOVENÉ LHŮTĚ MĚSTSKÉMU ÚŘADU. Pokud se část akce bude odehrávat v lese, je třeba obdobným způsobem ohlásit akci místně PŘÍSLUŠNÉMU ORGÁNU STÁTNÍ SPRÁVY LESŮ v souladu s ust. §20 odst. 5) lesního zákona. Osobně doporučuji akci nahlásit též místně příslušným policejním orgánům, i když tuto povinnost místní vyhlášky v mnoha případech přenáší na příslušný obecní úřad. Neohlášení akce je pak případně postižitelné dle ust. §53 odst. 1) písm. p) lesního zákona pokutou až do výše 15.000 Kč<sup>34</sup>, v případě neohlášení místně příslušnému úřadu územní samosprávy pak dle ust. §47 odst. 1) písm. g) zákona o přestupcích<sup>35</sup>, popř. dle ust. §46 zákona o přestupcích, s pokutou až 50.000 Kč, resp. 30.000 Kč. Zdá se to tedy jako drobnost, nicméně sami si spočítejte, jakou část rozpočtu akce by pokuta v plné výši pohltila.

## Nedostatečný úklid po akci

Opět je v první řadě třeba říci, že s nedostatky v úklidu po akci se už setkáme zřídka, s čím je ale možné se čas od času setkat, je nesprávné zbavování se odpadu, a koneckonců ne vždy je úklid po akci proveden stoprocentně, i když málokterý organizátor by si toto v dnešní době dovolil zanedbat. Nedostatečný úklid je postižitelný dle ust. §47 odst. 1) písm. d) zákona o přestupcích, v případě znečištění lesa dle ust. §53 odst. 1) písm. r), s pokutou až do výše 20.000 Kč, resp. 15.000 Kč. Tzv. černou skládku, tedy nesprávné zbavení se odpadu pak upravuje ust. §47 odst. 1) písm. h) s postihem až 50.000 Kč. Zvláštním problémem je pak případné spálení odpadu. V tomto případě platí, že podle §16 odst. 1) písm. c) zákona o odpadech<sup>36</sup> je původce odpadu povinen odpad k likvidaci předávat pouze osobám k tomu oprávněným dle tohoto zákona. Dle zákona o požární ochraně<sup>37</sup> v souvislosti s výkladem ostatních norem ochrany ovzduší lze dovodit, že je přípustné spalovat rostlinný odpad, pokud jsou dodrženy minimální podmínky bezpečnosti manipulace s otevřeným ohněm stanovené v zákonech. Na ostatní odpad se vztahuje výše zmíněná obecně formulovaná povinnost odpad k likvidaci předat oprávněné osobě a případné spalování odpadu lze postihnout podle §69 odst. 2) zákona o odpadech pokutou až do výše 1.000.000 Kč v případě odpovědnosti fyzické osoby, v případě právnické osoby či fyzické osoby-podnikatele dokonce až 50.000.000 Kč<sup>38</sup>. Jak vidno, spalovat odpad z akce nelze doporučit nikomu, kdo nedisponuje spalovnou odpadu nebo není multimilionářem.

<sup>34</sup> Viz §53 odst. 2) lesního zákona

<sup>35</sup> Zák. č. 200/1990 Sb. ve znění pozdějších předpisů

<sup>36</sup> Zák. č. 185/2001 Sb. ve znění pozdějších předpisů

<sup>37</sup> Zák. č. 133/1985 Sb. ve znění pozdějších předpisů

<sup>38</sup> Pokud bude takový prohrěšek kvalifikovatelný podle §66 odst. 4) zákona o odpadech.

## Manipulace s otevřeným ohněm v lese

I tento problém se v současnosti daří odbourávat, nicméně jen pro pořádek a připomenutí: lesní zákon takový prohřešek, upravený v §53, postihuje pokutou až do výše 15.000 Kč. Zákazové ustanovení naleznete v §20 tohoto zákona, kde je výslovně stanoven zákaz v lese kouřit, rozdělovat nebo udržovat otevřené ohně, tábořit mimo vyhrazená místa a odhazovat hořící nebo doutnající předměty. Zákaz rozdělování ohňů platí i do vzdálenosti 50m od kraje lesa<sup>39</sup>. Zvláštností však v tomto případě je možnost domluvit si s majitelem podmínky od tohoto zákona odchýlné, a to dle ust. §20 odst. 4) lesního zákona, který umožňuje vlastníkovu umožnit uživatelům po dohodě v lese kouřit, rozdělovat či udržovat otevřené ohně. Dle zákona o požární ochraně je pak zakázáno též vypalovat porosty.

## Rušení nočního klidu

Problém zpravidla spojený s městskými larpy a larpy konajícími se v blízkosti obytné zóny. Rušení nočního klidu je upraveno jak místními vyhláškami, tak zákonem o přestupcích, konkrétně v §47 odst. 1) písm. b). Za rušení nočního klidu může být přestupcům uložena pokuta až do výše 5.000 Kč.

Problémů podobných těmto zde uvedeným by se dozajista našlo mnohem více, nicméně tyto jsou dle mého soudu nejsnáze identifikovatelné a stále dost časté. Navíc není mou ambicí předvést kompletní, uzavřený výčet těchto problémů, proto tuto kapitolu berte jako určitý příklad a zejména jako důkaz, že každý z těchto problémů může mít snadné řešení a že předpisy lze dodržovat, pokud se ujistíte, že nebudete nijak jednat v rozporu s nimi.

## *VI. Závěr*

Závěrem bych rád poděkoval čtenářům a posluchačům tohoto přednáškového příspěvku za pozornost. Doufám, že vás přednáška vědomostně obohatila, posloužila svému účelu a že dostojí svému určení, tedy odstartuje bližší zkoumání larpu jako souboru právních vztahů a jeho pozici v právním řádu České republiky a pomůže tím k většímu rozvoji larpu v ČR a zvýšení uznání a podpory těchto aktivit ze strany veřejného sektoru.

---

<sup>39</sup> § 20 odst.2

### **O článku:**

Tento článek se zabývá jen omezeným počtem problémů, na které můžeme narazit. Vězte tedy, že pokud se vám zdá, že v článku některé zásadní věci jsou objasněny nedostatečně nebo vůbec, máte pravdu. V návaznosti na tento článek hodlám vydat několik dalších, které se budou podrobně zabývat konkrétními právními problémy spojených s larpem. Tyto články vyjdou na portálu

[www.larpard.cz](http://www.larpard.cz) a pravděpodobně i na [www.larp.cz](http://www.larp.cz).

### **O autorovi:**

Jsem sice absolventem právnické fakulty, nicméně s diplomem jsem neobdržel patent na univerzální výklad právních norem. Přednáška tedy bude reflektovat především můj výklad právních norem opřený do nejvyšší možné míry o soudní rozhodovací praxi a aplikační praxi správních orgánů. Jak v rámci přednášky (v pro tento účel vymezeném čase), tak mimo ni proto přivítám možnost diskuse o předestřených tématech a pokud se dle názoru posluchačů snad budu mýlit, v případě přesvědčivé argumentace nemám problém se změnou na přednášce předloženého závěru a případnou budoucí korekcí textu.

### **O autorských právech:**

Autorská práva k článku náleží subjektu Larpy Pardubice o.s. Tento článek je napsán s nekomerčními, výchovně-vzdělávacími cíli a plně respektuje autorská práva všech uvedených autorů. Pokud jakýkoliv zde uvedený autor má problém s citováním jeho díla, ať mne neváhá kontaktovat a příslušná citace bude stažena/nahrazena.



## O elitách v larpové komunitě

Martin "Pirosch" Buchtík

Martinova „sociologická série“ je sérií tří přednášek a zároveň i tří článků na [larp.cz](http://larp.cz) (adresy přiloženy níže). Články zaujaly jak tématem, tak vysokou akademickou úrovní. Obzvláště jejich publikace na [larp.cz](http://larp.cz) přinesla dávku internetové kontroverze a hádek, od jiných názorů na věc až po rozhořčené urážky různých stran diskuse. V tomto sborníku najdete obsah třetí přednášky, která proběhla na Odrazu. Níže také přikládáme její videozáznam.

Martin "Pirosch" Buchtík

Sociolog, přednáší a studuje v postgraduálním studiu na FSV UK v Praze. Věnuje se problémům sociální soudržnosti, sociálním nerovnostem a metodám výzkumu ve společenských vědách. V posledních letech se věnoval organizování zážitkových a vzdělávacích akcí, ale také larpů. Poslední z jeho počínů je komorní kus Moon, v minulosti spolupřádal nebo pořádal Odznak, Jedinou Cestu, Nikdykde a Dies Irae.

První díl série z [larp.cz](http://larp.cz):

<http://www.larp.cz/cs/clanek/2719/co-je-komunita>

Druhý díl série:

<http://www.larp.cz/cs/clanek/2985/crta-k-larpove-komunita-ii>

Třetí díl série:

<http://www.larp.cz/cs/clanek/3116/crta-k-larpove-komunita-iii>

Videozáznam přednášky: <http://vimeo.com/27831787>



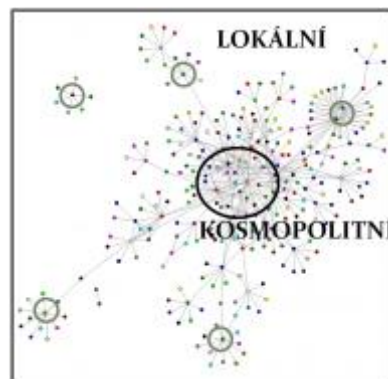
## *Nebrajeme stejné role*

Pokud jsme si položili otázku, kam se může larpová komunita vyvíjet, musíme se také jedním dechem tázat, *kdo* ji má možnost posouvat dál. Je celkem jasné, že ne každý má stejné možnosti, ne každý hlas má v tomto směru stejnou váhu. Jako každá větší skupina, i larpová komunita má své vůdčí postavy, které jsou právě tou hybnou silou komunity, jejím základním stavebním kamenem. Těmto vůdčím postavám budeme říkat *elity*. Cílem článku je ukázat, kdo jsou elity a jakým způsobem komunitu ovlivňují. Nečekejte ale, že se na konci dočtete jména deseti lidí, které nějakou teoretickou úvahou či všelidovým hlasováním označíme za elity a budeme zbožně čekat, co vymyslí, nebo lépe takový rozhodovací proces v flamové smršti napadneme/obhájíme, protože zrovna naše jméno/jméno kamarádky na seznamu je/není. Nelze totiž stanovit přesnou hranici toho, kdo již je a kdo ještě není elita v jakémkoliv smyslu.

Jak jsem již v minulém článku nastínil (*pozn. redakce: Črta k larpové komunitě I*), larpová komunita tvoří v určitém slova smyslu vlastní mikrokosmos, který jsem označil pojmem pole. Toto naše pole sousedí s dalšími poli, částečně se s nimi prolíná, přebírá z nich inspiraci, atp. Jako každé jiné pole, i toto má svá pravidla, své vítěze a své poražené. A změna pravidel, jejich určování a důsledky těchto změn nás dnes budou zajímat především.

## *Dvoustupňový koncept elit a lokální elity*

Elity můžeme z hlediska jejich pozice v rámci sítě, rozsahu jejich působnosti a dopadu, které jejich rozhodování má na larpovou komunitu nebo její část, rozdělit na dvě skupiny. Jednomu typu elit můžeme říkat lokální, druhému kosmopolitní. Jde o přepracovaný koncept převzatý ze sociologie a je z dřevních dob, kdy ještě nebyl Internet [Lazarsfeld, Berelson, Gaudet 1944]. Kosmopolitní elity, kterým se v článku budeme věnovat především, jsou takoví lidé, kteří ovlivňují celou komunitu nebo její velkou část (ať přímo nebo nepřímo). Lokální elity jsou naopak ti, kteří mají strategickou pozici v rámci sítě a ovlivňují specifickou větev (viz. obrázek). I lokální elity mají svůj význam, často totiž propoují jednotlivé části komunity a svým způsobem existenci komunity umožňují. Pojďme se nejprve alespoň stručně věnovat jim.



## *Lokální elity*

Lokální elity jsou zpravidla akční lídři, kteří propojují jinak izolované ostrovy. Mají tak strategickou pozici v síti, protože jsou něčím jako tlumočníky mezi jádrem a periferií. Jde nezřídka o ty, kteří přivedli k larpu celou skupinu lidí, vkládají do něj nejvíce času a úsilí. To je také důvod, proč mají nejvíce informací z celé komunity, přinášejí informace, novinky (jak se co dělá, co frčí), vyhledávají hry, na které je/není dobré jezdit a velmi ovlivňují zbytek skupiny v tom, čí hlas je a čí není hodný

pozornosti. Obecněji můžeme říct, že právě lokální elity jsou ti, kdo sledují dění, třídí informace a rovnou je interpretují a předávají dál, jsou tedy mimo jiné výraznými názorovými vůdci, se kterými je třeba počítat. Podobný proces funguje samozřejmě i obráceně. Pokud určitá skupina přijde s nějakou inovací, jsou to právě lokální elity, které tyto inovace představují a nabízejí k širšímu využití. Přímý vliv na své okolí mohou využít docela snadno i opačným způsobem než je komunikace se zbytkem komunity. Informace nejen předávají, ale mohou je i zablokovat.

Lokální elity tedy fungují jako odborníci na dění v komunitě, dodávají vlastní interpretovaný pohled na různé situace, který mohou více či méně vědomě zkreslovat a měnit. Mohou tak zesložitit nebo přímo rovnou znemožnit jakoukoliv komunikaci (pokud chcete nějaký pojem pro takové lidi, pak jsou zpravidla označováni jako "žáby na prameni"). Jejich úloha je velmi důležitá při šíření informací, ale ne už tolik při rozhodování o směřování komunity jako celku.

### *Kosmopolitní elity*

Přestože je význam lokálních elit pro celou komunitu velmi podstatný, v tomto článku se zaměřím spíše na elity druhého typu – elity kosmopolitní. Abych tak mohl učinit, zavedu ještě jeden pojem, který je nezbytný pro pochopení fungování pole, a tím je pojem *kapitál*<sup>40</sup>. (prosím zapomeňte na Marxe).

Kapitál je každý zdroj, který lze zužitkovávat v nějakém sociálním poli (jak fyzicky – například peníze, tak abstraktně – například pověst dobrého organizátora). Může nabývat různých podob: ekonomické, kulturní, sociální, kapitál dobrého jména, symbolické atp. Jejich součet určuje pozici v poli [srv. Bourdieu 1998: 22]. Je jasné, že pro každé pole je ve hře něco trochu jiného. Jiné charakteristiky a kapitály využijete v poli literárním a jiné v poli příznivců *bojových umění*<sup>41</sup>. Pro pole larpu je typická určitá sada kapitálů, které určují pozici jedince v něm. Kosmopolitní elity pak poznáme tak, že disponují největším množstvím kapitálu v poli larpu. Není ale možné stanovit přesnou *hranici elitnosti*<sup>42</sup>.

Kapitál je také možné získávat (vystudováním školy, absolvováním většího množství larpů, ...) ale také přeměňovat jeden typ kapitálu na druhý. Například si mohu díky sociálnímu kapitálu (jednotlivé druhy kapitálů osvětlíme v zápětí) půjčovat odpovídající vybavení na různé hry, čímž zvýším svůj kapitál kulturní. Pokud nemám dostatek sociálního kapitálu, musel bych vynaložit značné množství kapitálu ekonomického (na každou hru si kupovat nové kostýmy, ...) nebo se smířit s faktem, že nebudu vládnout dostatkem kapitálu kulturního.

---

<sup>40</sup> Právě na pojmech pole, kapitál a habitus je vystavena teorie Pierra Bourdieu [1998]. Pro zjednodušení jsem se rozhodl třetí z pojmů vynechat, je však třeba říci, že i on má svou úlohu. Velmi zjednodušeně řečeno, habitus označuje naši předchozí zkušenost a schopnosti, které si do pole přinášíme, určuje naši schopnost se v poli pohybovat a přijmout jeho pravidla hry.

<sup>41</sup> Například autor tohoto článku by mohl hrát alespoň druhé housle v poli literárním, zato v poli bojových umění nedisponuje žádným žádoucím kapitálem. Nicméně si stále slibuje, že jednou někoho zbije, jen co pořádně naposiluje – tedy získá potřebný kapitál.

<sup>42</sup> Je třeba říci že úvaha typu: "Karel elitou je a Pepa jen když napíše ještě jeden článek, čímž zvýší svůj kulturní kapitál" je prostě scestná a takto představený koncept použít prostě nejde.

## *Kapitál*

Pro pole larpové komuniky je možné, s jistou mírou tolerance, stanovit určité klíčové kapitály, které nyní ve stručnosti představím:

- **Ekonomický kapitál:** označuje nejen peníze, ale i majetek, kterým můžu v rámci pole disponovat (třeba i zbraně, ale i auto, kterým můžu na hru přijet). Je to také schopnost sehnat prostředky na produkci další činnosti. Tento druh kapitálu je vlastní spíše celým sdružením než jednotlivcům, protože právě sdružení dokáží disponovat výrazně většími prostředky.
- **Kapitál tvůrce larpu:** je asi zřejmé, že tento typ kapitálu nemůže chybět a je poměrně výrazným a také specifickým prvkem larpového pole.
- **Kapitál Dalších aktivit:** v larpovém poli tvůrci neprodukují jen hry, ale jsou aktivní i jinak, od webů až po festivaly. Tímto typem kapitálu disponuje jen relativně málo členů larpového pole a je zde rozhodně řada příležitostí.
- **Kapitál dobrého hráče:** to je kapitál člověka, kterého na hrách chceme, ale také lidé, kteří jezdí na spektrum her. Špatně se říká, kdo ho má a kdo ne.
- **Kulturní kapitál:** označuje jednak získaná ocenění a znalosti, také předměty kulturní hodnoty (dobové kostýmy) a účast na velmi dobře hodnocených akcích. Často je také tím, co si neseme z "opravdového" světa. Dovednosti, znalosti, často vystudované školy...
- **Externí kapitál:** schopnost získat zdroje mimo komunitu (médiu, kontakty, místa na hry, DDM)
- **Sociální kapitál:** označuje naše kontakty v komunitě a schopnost, jak jich dokážeme využívat. Je to trochu o tom, jak jsme známí. Mohu sice udělat skvělou hru, ale pokud o ní nikdo nebude vědět, bude to, připusťme si, z hlediska celé komunity trochu k ničemu. Sociální kapitál je motorem, který určuje postavení v poli. Často také představuje čas a energii věnovanou do larpového pole.
- **Symbolický kapitál:** nezávisle na tom, jestli v současnosti něco děláme nebo ne. Často jde o kapitál získaný v minulosti, je to takový "konzervovaný" kapitál. Bývalí tvůrci, zasloužilí hráči, ale i celebrity.

Celkové množství kapitálu každého z nás můžeme s velkou mírou tolerance vyjádřit asi takto:

*Celkový kapitál = sociální x (ekonomický + kulturní + tvůrce larpu + dalších aktivit + dobrého hráče + externí) + symbolický*

Vzhledem k tomu, že naše komunita je relativně mladá a teprve se ustanovuje, je poměrně jednoduché stát se elitou. Jde zejména o ochotu věnovat čas a energii zejména do těch forem kapitálu spojených specificky s larpovým polem<sup>43</sup>. Proč by se ale někdo chtěl vůbec stát takovou larpovou elitou?

<sup>43</sup> Nutné je zdůraznit, že nabývání kapitálu a manipulace s ním se zpravidla neděje vědomě, ale jaksi automaticky, intuitivně.

## *Proč jít nahoru a co s tím dělat*

Snaha postoupit v hierarchii pole je spojená s touhou po uznání. Toho se právě dostává zejména těm s největším množstvím potřebného kapitálu, protože právě ti jsou v hierarchii pole nejvýše. Dále však platí, že čím výše v hierarchii pole jsem, tím více můžu ovlivňovat jeho podobu. Například určovat pravidla pole, říkat co se má a co nemá, ale také specifikovat, jaké kapitály určují strukturu pole (tedy co je třeba mít nebo umět k tomu, abych mohl postoupit v hierarchii pole) a v neposlední řadě určují trendy, které následuje nebo se vůči nim vymezuje zbytek komunity. Autority se pak snaží (nevědomě) definovat pravidla pole tak, aby se udržely nahoře.

Abychom se vrátili z abstraktního teoretizování zpět k diskutované problematice, aplikujeme nabyté poznatky na pole larpu. Je jasné, že autority určují další vývoj larpů u nás a také pravidla hry, podle kterých tento vývoj směřuje.

Ne vždy ale existuje mezi elitami na konkrétních pravidlech shoda. Čas od času dochází k rozštěpení pole a nastává situace, ve které není zřejmé, co je tou "dobrou praxí", co se "má" dělat. Zřejmá ukázka určování a změny pravidel je léta omílaná diskuse o ceně larpů, která měla ve své první fázi před čtyřmi lety za následek nejen samotné prosazení vyšších cen některých larpů (toto vnímeje jako ilustraci, cílem tohoto článku rozhodně není diskutovat cenu her), ale také jasné vymezení se celé komunity vůči těm, kteří tvrdí, že takové ceny "kradou dřevárnám duši" a naopak. Mimo takových zjevných pravidel ale mají také výrazný vliv na pravidla nepsaná, částečně nevědomá. Například, co je dobrý a špatný roleplaying, vymezení se vůči těm, které jsem označil za celebrity (to jsou podle nich ti, kteří sedí a tlachají v hospodě a nikdy nic neudělali, kteří vlastně nemají mít právo kritizovat ty, kteří něco dělají).

Důležitá skupina pravidel, kterou ovlivňují elity výrazně, je něco, co bychom nazvali vkus. Jsou to pravidla, co je pěkné, co není, co se má a co nemá dělat, jak mají vypadat kostýmy. V minulosti tímto způsobem došlo k odklonu od gamistického pojetí her, protože se "ukázalo, že se to má hrát jinak". Tím se také elity stávají přirozeným vzorem pro ostatní. Určují trendy, ostatní se podle nich řídí, existuje zde určitá nápodoba elit. Druhou stranou téže mince je pak vymezení se vůči elitám ("*pojďme to dělat přesně opačně*").

Mimo určování pravidel pole elity budují komunitu jako takovou, dokonce rozhodují o tom, jestli komunita jako taková bude, nebo nebude existovat, případně v jaké podobě (protože právě tyto lidé mimo jiné zajišťují komunikaci mezi sebou, mezi sebou se také často vymezují. Dokážeme si jistě například představit rozštěpení na dřevárnickou a larpovou komunitu jako dvě podobná, personálně částečně spojená, ale ideově rozdílná pole).

Elity mají též koordinační úlohu v komunitě. Předávají vědomosti, se střídavých úspěchem zajišťují, aby se další lidé nevydávali cestami, kde už je jasné, že "tudy ne, přátelé", zkrátka abychom dokola nemuseli objevovat kolo. Zpravidla se také snaží, aby se ta samá věc neděla zároveň na několika místech, snaží se lidi propojovat. Díky tomu se dílčí kroky jednotlivců nerozpadají na úplně nahodilosti, ale máme kde navazovat, pokud chceme.

Z druhé strany elity způsobují to, čemu sociologové říkají symbolické násilí. Jde o nenápadný tlak na ostatní, který ale "ti ostatní" často přijímají. Například nepsaný úzus, že prvohráči nemají hrát důležité role, protože je přeci logické, že to nemusí zvládnout.

V rámci vymezování se a konkurence jednotlivých elit a jejich vzájemného zápasu o co nejvyšší prestiž a úctu, dochází k narušení ideje komunity jako něčeho velmi sluničkového, kde se všichni mají

rádi a kde si všichni skvěle rozumí. V některých případech může být takový konflikt pro komunitu užitečný, může ji posunout dál, jindy jde jen o jakousi osobní antipatii a nesmyslné, stále omílané diskuse.

Možností, které se elitám (ať již vědomě, či nevědomě) nabízí, je tedy celá řada. Proč ale nemáme skvěle fungující skupiny, diskuse na úrovni a veřejnost stále o našich aktivitách nemá žádné specifické povědomí?

### *Proč elity neplní svou úlohu*

Primárním zájmem autorit je udržet své postavení, protože jim přináší uznání. Změna pravidel pole, kterou mají ve svých rukou, by mohla způsobit ztrátu jejich privilegovaného postavení, které přináší nejen uznání, ale i další zisky přesahující larpové pole. Proto zdánlivě není jejich cílem cokoli měnit. Stávající stav mnohosti konkurenčních paradigmat umožňuje získat pocit důležitosti relativně větší skupině lidí. To je však do značné míry iluze, značná část takových pseudo "autorit" je uznávána jen ve svém nejbližším okruhu, pokud vůbec. V širokém měřítku celého pole je však změna směrem k multiparadigmatickému přístupu změnou pozitivní a přínosnou. Mohlo by tak dojít k oživení pole, změně jeho struktury a pravidel a bylo možné do něj vnést nové impulzy.

K tomu však může dojít jen při větší otevřenosti pole samotného. To mají v rukou současné autority larpové komunity. Autority by tak ale musely nutně riskovat svou pozici, poměrně rychle by ztratili pocit uznání ti, kteří se autoritami být *snaží*<sup>44</sup>. Zároveň by bylo třeba uvolnit pravidla pole tak, aby do názorové debaty mohli přispět další, kteří jsou zatím na jeho okraji. Není cílem rychle dodat novým členům pole potřebné kapitály, ale spíše upravit pravidla pole tak, aby se ti opravdu schopní měli možnost podílet na poli samotném.

Druhým výrazným aspektem je, že nejvyšší patra elit už nepotřebují službu komunity, ta jim nemá co nabídnout, jak jim pomoci. Tyto elity jsou totiž objektivně dál než ostatní, které nota bene často vedou za sebou a musí investovat svůj čas a energii (tedy kapitál) do toho, aby vůbec ti další nějak fungovali. Jinými slovy: elity nemají důvod investovat kapitál do celé komunity, ve které se investice hodně rozpustí (vezměme si jenom náklady na snahu komunikovat něco skrze celou komunitu), přitom by přicházely o řadu výhod, které v současnosti mají. V současné chvíli jsou něčím jedineční, ale o to by mohli snadno přijít, pokud by nedokázali dělat něco lépe než ostatní a dali veškeré své know-how jako podporu ostatním. Místo toho mohou investovat to samé výlučně do svého postavení a tím si mimo jiné udržet dostatečnou distanci od ostatních, ale také v rámci konkurenčního boje mezi elitami. Touha elit po důstojnosti, užitečnosti a cti si tak paradoxně žádá odmítnutí komunity.

Protože elity mají v tuto chvíli své postavení víceméně jisté, stačí jim, aby komunita fungovala na karnevalové bázi, protože tam se stačí šířit informace, mimo jiné o tom, že to jsou právě oni, kdo mají to postavení, kapitál, a že ho náležitě investují.

Co ale bude dál? Leží budoucnost komunity opravdu v rukou těch, kterým sice dala vyrůst, ale kromě nostalgie nemají jiný důvod, proč do ní dál investovat?

<sup>44</sup> V zásadě je situaci pseudoautorit možné přirovnat ke snobismu. Snobové jsou lidé, kteří se snaží napodobit styl vyšších vrstev, ale chybí jim dostatečný kapitál a z jejich okázalého hýření vzniká často pouze směšná karikatura.

## *Aco bude dál?*

Načrtli jsme tedy, jak vypadá larpová komunita, že jsou v ní klíčoví hráči, které nazýváme elity. Tyto elity mají široké pole možností, jak komunitu ovlivňovat, fomovat a budovat. A jsou to především ony, které mají tuto úlohu. Avšak zdá se, že elity potenciál, který jim jejich postavení dává, úplně nevyužívají. Je to tedy taky, že budoucnost komunity leží v rukou těch, kteří na ní mají jen malý nebo žádný zájem? Myslím, že do značné míry ano. Nicméně jde o přirozený (a neříkám, že správný) důsledek současného stavu.

Je velmi pravděpodobné (a zde se dostávám do teoretizující *roviny*<sup>45</sup>), že nastane izolace části elit, které se z komunity v podstatě vydělí a stanou se z nich ikony, které nebudou potřebovat komunitu. Budou to ti slavní, heroičtí tvůrci, kteří vytvářejí ty "nedostižné" larpky a stanou se "opravdovými" (profesionálními) elitami, se kterými se budou ostatní poměřovat a srovnávat. Tím se z nich po čase svými způsobem stanou celebrity, lidé, o kterých se hodně mluví.

Ze zbývajících částí elit se stanou tzv. služební elity [srv. Keller 2010]. To budou lidé, kteří přestanou investovat do vlastního postavení a budou svůj kapitál investovat do komunity jako takové. Budou spojnicí mezi komunitou a "opravdovými" elitami, budou komunitě ukazovat, jak tvoří "opravdové" elity. Samozřejmě se budou objevovat nové elity, které budou (narozdíl od "opravdových" elit) komunitu výrazně potřebovat, aby jim umožnila dostat se na její pomyslný vrchol a budou tak tvořit druhý pilíř, který bude komunitu budovat po odchodu části elit. Budou se spíše než vůči zbytku komunity vymezovat právě proti těm "opravdovým" elitám, které komunitu již opustily (což může, ale nemusí, být ku prospěchu komunity jako takové).

Je velmi pravděpodobné, že z naší komunity se stane karneval pro masy, které budou především konzumovat tvůrčí počiny relativně malého počtu elit.

Autor: Martin "Pirosh" Buchtík

## *Literatura*

- [1] BOURDIEU, Pierre: Teorie jednání. Praha. Karolinum: 1998.
- [2] KELLER, Jan: Tři sociální světy: sociální struktura postindustriální společnosti. Praha: Sociologické nakladatelství. 2010.
- [3] LAZARSFELD, Paul Felix; BERELSON, Bernard; GAUDET, Hazel. 1944. The people's choice: how the voter makes up his mind in a presidential campaign, Columbia University Press.

---

<sup>45</sup> Podobnou situaci a trendy, které dál nastíním však můžeme sledovat na příkladu larpové komunity ve Skandinávských zemích.

## Cizí postavy

Petra „Vendi“ Malečková

Cizí postavy jsou jedním z nejčastějších prvků larpů všeho druhu. Každý ví o co jde – a zároveň je vzhledem k variabilitě přístupů k jejich úloze jen těžko pojmenovat. V následujícím článku, vzniklém jako úprava a přepracování přednášky z Odrazu 2011 si můžete přečíst stručný úvod do problematiky CP.

David

Petra „Vendi“ Malečková

Spoluzakladatelka občanského sdružení Krokodýl. Několik let připravovala tábory pro Stáje Štětice, spoluvytvářela kurz Smíchov pod Prázdninovou školou Lipnice a občas je viděna na akcích České cesty. Při studiu psychologie se ještě věnuje dramatické výchově, kterou uplatňuje nejen při kurzech, ale i na larpech, o které se zajímá od roku 2002. V roce 2007 spojila lásku ke koním a psychologii v jedno zaměstnání v Eponě.



Na larpech se organizátoři někdy neobejdou bez speciálních postav, takzvaných CP (cizí postavy). Existují hry, kdy se CP vůbec neumísťují, nebo jen okrajově. Někteří z nás tvořili hry, které se bez CP obešly. Někteří z nás naopak tvořili hry, které obsahovaly více CP než hráčů – a to několikanásobně. My bychom se chtěli zabývat hrami, kde pracujeme s lidmi – s hráči CP. V podstatě jsme se shodli na tom, že CP jsou postavy ve hře, se kterými se hráči setkávají a interagují a jsou v přímém spojení s organizátorem. Od této definice se odvíjí i samotné funkce CP ve hře.

#### Proč hledáme a bereme na svou akci CP?

- Hybnost děje: potřebujeme hru posouvat někam dál, ať už questy pro hráče, nebo jakkoliv jinak
- Atmosféra: pokud jsou CP dobře připravená, udržují svým RP (role play, hraní rolí) a kostýmem atmosféru hry
- Roznos informací a předmětů ve hře: mohou přinášet do hry v rámci svých postav mnohé nové informace nebo předměty, například v podobě obchodníků
- Interakce s hráči, RP: rozehrávají s hráči různé zajímavé herní situace, komunikují s nimi nebo je motivují
- Z hlediska hráčů jsou CP: nositelé informací, předmětů a zábavy, občas určeny k zabití

Organizátor by si měl před samotnou hrou uvědomit, jaká očekávání od CP má a tato jim předestřít.

#### Jaké vlastnosti předpokládáme u CP:

- Dochvilnost, zodpovědnost a spolehlivost
- Akceptuje organizátora, pochopí koncept a potřeby hry, projeví správnou míru kreativity při řešení herních situací
- Na základě svého slibu přijede na hru
- Základní herecké schopnosti a schopnost udržet se v roli
- Má zkušenosti, nepoužívá „neherně“, nehraje pro sebe, ale pro hru
- Jde příkladem a je nesobecký

Bohužel se stává, že CP naše představy nesdílí, a pak mají hráči horší dojem ze hry a mohou získat dojem, že CP:

- neumí dobře hrát
- nemají dobře načtenou a připravenou postavu
- vymýšlí si a nechápou herní svět a neznají pravidla, kterými se neřídí
- nemají dostačující kostýmy

Před hrou bychom už měli přibližně vědět, kolik a jaké CP budeme potřebovat. V první řadě musíme tedy zajistit jejich obsazení. Nejvíce organizátorů využívá možnosti osobní pozvánky konkrétního člověka na konkrétní postavu. Dále se hojně používají i jiné komunikační kanály jako například: internetová diskuzní fóra (HL, Nyx), sociální sítě (FB) nebo webové stránky (kalendáře akcí, stránky samotné akce). Mnoho lidí, kteří měli možnost se účastnit laru jako CP uvádí, že se o příležitosti hrát cizí postavu dozvěděli zejména na základě osobního pozvání, od svých kamarádů nebo známých. Menší procento uvedlo, že je zaujaly informace na internetu.

Najdou se mezi námi i tací, kteří nepotřebují žádným způsobem motivovat k účasti. Jedná se zejména o motivaci na larpy, které mají například dobré jméno. Může se stát, že budete organizovat první larp,

nebo takový, který se teprve vyvíjí a nemá příliš dobrou reputaci. V daném termínu může být akcí i více nebo jiné komplikace.

### Jak motivují organizátoři v Česku svá CP?

- Zajímavou hrou
- Zajímavou postavou
- Odpuštění/vrácení registračního poplatku
- Benefity (stravování, nápoje, zázemí...)
- Účast přátel a známých
- Vnitřní motivace (chce zlepšit hru, hrát pro hráče aj.)

Na některých larpech se stává, že komunikace mezi CP a organizátorem utichá domluveným příjezdem na hru. Mnoho z námi oslovených CP by předherní komunikaci uvítalo a někteří by se na ní chtěli i aktivně podílet, především při dotváření jednotlivých dlouhodobějších CP. Nemusí se nutně jednat o dlouhá osobní setkání, některé problémy se mohou řešit přes emaily, IM (jako je např. ICQ) apod. Další variantou je skupinový nebo individuální briefing, kde je možné vysvětlit základní nebo i podrobné informace ke hře.

### Co je důležité zajistit před hrou? Co CP vyžadují?

- Informace:
  - o Základy konceptu hry/cíle
  - o Pravidla
  - o Postava - jméno, charakter, schopnosti, cíle, kostým, inventář postavy, konexe (např. fotografie), čas výstupu, životnost, historie postavy

Důležitý při jakékoliv práci s lidmi je jejich komfort. Je dokázáno, že člověk, který se dobře cítí, podává mnohem lepší výkony, než člověk, který je ve stresu a bez uspokojení základních potřeb (viz Abraham Maslow a teorie základních potřeb). Samotný fakt, že budeme mít spokojená CP, znamená, že si tvoříme i dobrou reklamu, kterou budou nosit hráči CP a následně i spokojení účastníci.

### Co ocení hráči cizích postav?

- Materiály ke hře na místě a časový plán (viz informace)
- „Balíčky“ pro CP (informace o postavě, inventář atp.)
- Šatna/kostymérna (vlastní zázemí s možností zapůjčení kostýmu)
- Místo vyhrazené pro CP
- Pití/jídlo
- Teplo
- Spánek
- Relaxace, čas pro sebe
- Hlášení, zpětná vazba
- Poděkování

## Co je důležité při hře? Jak pracovat s CP?

Práce s CP na hrách, kde se jich využívá jen několik nebo se jejich úloha příliš neliší od běžných hráčů, se ještě dá zvládnout „na koleni za pochodu“. Občas to však vede k tomu, že to organizátora neúměrně časově zatěžuje a potenciál CP zůstává plně nevyužit. Při větších akcích, kde je potřeba koordinovat početnější týmy CP, už s tímto jednoduchým modelem nevystačíme. Neznamená to, že bychom museli vymýšlet nic složitějšího, většinu věcí pro práci s lidmi už někdo vymyslel a nám stačí se inspirovat.

Můžeme na LARP nahlížet jako na projekt, který je připravovaný nějakým organizačním týmem, kde má každý své vymezené úkoly a zodpovědnost. Hráči/účastníci jsou našimi klienty, kteří očekávají kvalitní, dobře připravenou hru a hráči cizích postav jsou tu naši „zaměstnanci“, kteří naši vizi pomáhají uskutečnit. Už jsme si řekli, že o CP je třeba se starat, od výběru vhodných adeptů, přes předherní přípravu, až po udržování kontaktu, aby dorazili na místo konání.

Ze zkušeností, z diskusí s organizátory a z obecných zákonitostí řízení lidských zdrojů, vyplývá, že je vhodné pověřit alespoň jednoho člena organizačního týmu, aby měl na starost jen CP, (připomínám, že se pořád bavíme o konceptu hry, která stojí do jisté míry na CP) tento koordinátor (CP master apod.) je zodpovědný za výběr hráčů cizích postav do konkrétních rolí, za jejich předherní instruktáž (musí tedy znát poměrně dobře pravidla), a za jejich působení ve hře samotné, tedy

### CP master

- funguje jako „rozhraní“ mezi hlavním organizátorem a hráči CP
- je pro ně k dispozici, má odpovědi na jejich otázky
- ví, kde CP aktuálně jsou
- ví, kde jsou pro ně nachystané rekvizity, balíčky, kde je zázemí
- má přehled o plánovaném i aktuálním vývoji hry a umí říct, kdy budou CP potřeba
- alokuje spotřební CP podle potřeb hry a lidí, které má k dispozici
- stará se o to, aby netrpěli hladem a žízní, zimou nebo horkem a dalšími neduhy
- dostává od CP hlášení o jejich interakcích s hráči a tím i nepřímo o vývoji hry (další funkce je například uvolnění nahromaděného stresu CP, snazší přepínání mezi jednotlivými rolemi a v neposlední řadě se pobaví)
- ověřuje, že vše ohledně nasazení CP funguje jak má a řeší případné problémy

Závěrem bychom chtěli podotknout, že co hra, to specifický typ řešení problémů u konkrétních situací a že není v našich silách postihnout veškerou problematiku tohoto tématu. Jedná se spíše o shrnutí informací, které už všichni známe.

TEČKA

-

## Mechaniky použitelné v městském larpu

Jan „Eridor“ Volný

Student japanistiky a anglistiky na Masarykově univerzitě v Brně, larpům se věnuje od roku 2007. Zajímá se o lingvistiku, japonskou historii a kulturu. V larpech se specializuje především na městské, klade důraz na plynulost hry a dostatek děje pro všechny postavy. Na kontě má mimo jiné detektivní larp podle anime Death Note, v současné době vzhledem k nedostatku času spíše ukládá nápady do šuplíku. Na konferenci promluví v angličtině o městských larpech.

Videozáznam je dostupný na <http://vimeo.com/30009292>.



Cílem tohoto článku je představit některé mechaniky využívané v městských larpech, popsat je a uvést příklady jejich využití v konkrétních larpech nebo v teoretických příkladech. Mechaniky zde uvedené nemusí být nutně specifické jen pro městské larpy, ale jejich popis zde je vždy uváděn s ohledem na prostředí, ve kterém jsou využívány – ve městě. Toto je první díl článku, který se zabývá dvěma mechanikami specifickými právě pro městské larpy. Další díly se budou zabývat zbraněmi v městských larpech a mechanikami, které jsou v městských larpech často využívány, ale mohou se bez problémů vyskytnout i jinde.

## *I. Využívání mobilních telefonů*

Ačkoli mobilní telefon není mechanikou sám o sobě, umožňuje použití značného množství mechanik, které by jinak nebyly možné nebo aplikovatelné obtížněji. Ve většině městských larpů je mobilní telefon nutný pro efektivní komunikaci s hráči a koordinaci celé hry. V rámci mobilní komunikace je možné uvažovat (mimo jiné) následující využití:

### **Prostá komunikace mezi hráči.**

Od koordinace skupinky hráčů mezi sebou např. tak, jak to probíhalo mezi agenty na larpu Matrix 2010, kdy měli agenti nastavené volání zdarma a fungovali prakticky nepřetržitě v komunikaci mezi sebou, až po domlouvání schůzek nebo obchodů mezi jednotlivými postavami. V každém případě se jedná o rychlou a efektivní komunikaci, která dává značnou, minimálně časovou, výhodu.

### **Předávání informací mezi hráči a organizátory.**

Komunikace s CP, která jsou hrána organizátory (virtuální sekretářka na Death Note larpu, Architekt v Matrix larpu, informátor), předávání vjemů, myšlenek nebo snů (jasnovidectví nebo komunikace mrtvých s nekroskopem v Nekroskop larpu), ale například i zadávání nových questů.

### **Nástroj pro používání herních dovedností.**

V Matrix larpu bylo možné použít dovednost „sledování kódu“, která probíhala tak, že byl konkrétní hráč na základě telefonátu povinen uvést místo, kde se právě nachází. Mezi další možnosti patří telepatie, která v larpu Arkánium fungovala tak, že bylo možné napsat dotyčnému sms zprávu, ačkoli mobilní telefony ve hře jinak nebyly reálně použitelné. Dále informovanost, kdy postava znalá místních poměrů může zjišťovat od organizátora různé informace, a další.

Mobilní telefon už ale dávno není jen nástrojem pro komunikaci. V současné době už není problémem vytvořit v larpu skupinky, kde vždy alespoň jeden hráč vlastní smartphone, což otevírá řadu dalších možností. Velká část z nich ještě nebyla využita nebo je využívána velice málo, nicméně některé zajímavé jsou:

- **GOOGLE LATITUDE.** Aplikace od Googlu, která umožňuje sledovat aktuální polohu všech připojených hráčů. Je velice snadné představit si larp ve stylu Matrixu, kde mají agenti absolutní přehled o aktuální pozici hackerů.
- **QR KÓDY.** Velice jednoduché kódy, které lze dešifrovat telefonem a do kterých lze skrýt prakticky libovolnou informaci. Vynikající a stylové zpestření jakéhokoli larpu v moderním settingu.
- **AUGMENTED REALITY.** Existují programy, které při namíření čočky fotoaparátu telefonu nějakým směrem zobrazí např., kde se nachází restaurace, obchody atp. Pokud je v organizačním týmu programátor (nebo je týmu dostupný), je možné, aby napsal program, který by stejným způsobem zobrazoval např. místa se zvýšenou magickou aktivitou, místa, kde je vhodné vstoupit do Šera (při settingu Noční hlídky), a další. Velice vhodné pro larpy, ve kterých je nějakým způsobem zapojeno nadpřirozeno.
- **INSTANTNÍ PŘÍSTUP NA INTERNET.** Kromě toho, že umožňuje používání lokátorů jako Google Latitude nebo aplikací typu Augmented reality, je možné díky němu zjišťovat informace z webových stránek vytvořených přímo pro hru a konkrétní herní skupiny. Umožňuje také vyhledávat konkrétní informace a postavit tak některé zápletky na reálných událostech a faktech.
- **FOTOAPARÁT A KAMERA.** Díky mobilním telefonům mají hráči nepřetržitě dostupné i tyto věci. Je tak možné nafotit si důležitá místa nebo informace; stejným způsobem se ale dají získávat i kompromitující materiály o konkrétních postavách a pak je jimi vydírat, ve hře je zpeněžit nebo je použít jako důkaz při vyšetřování.

Využití mobilních telefonů v larpech s sebou nicméně nese minimálně jedno úskalí – výdrž. Zejména aplikace, které využívají internet, jsou zpravidla náročné na baterie. Hra s tím tedy musí počítat a nevyužívat takto náročné činnosti naplno; jinými slovy, hra nesmí celá stát na mobilních telefonech, jinak jí hrozí kolaps kvůli nedostatku energie. Je dobré si předem vyzkoušet několik různých telefonů a udělat si přesnější představu o průměrné výdrži při požadované náročnosti konkrétní hry.

## *II. Práce s nehrájícími lidmi*

Věc, která je specifickým problémem (ale i výhodou) městských larpů. Je nutné vždy počítat s tím, že se hráči budou potkávat s civilisty, které budou muset patřičně začlenit do svého vnímání hry. To je zpravidla nastaveno jejím settingem. Zde je uvedeno několik možných způsobů, jak civilisty ve hře (ne)využít:

## Naprosté vyčlenění.

Vhodná metoda pro fantasy larpy typu Svět zlodějů. Přítomnost nehrajících lidí není v larpu žádoucí a hráči je jednoduše ignorují. Tato metoda je ale aplikovatelná pouze v případě, že je civilistů v herní oblasti jen málo a/nebo hra probíhá pouze v noci (obojí splňoval právě Svět zlodějů). Centrum města tak zpravidla nepřipadá v úvahu, v okrajových částech je ale nutné brát v potaz tmou zhoršenou viditelnost. Zmíněný Svět zlodějů probíhal v historickém centru Znojma, které bylo dobře osvětlené, ale město samo bylo dost malé na to, aby v něm nebyl rušný noční život, který by hru narušoval, což vytvářelo ideální kombinaci pro tento typ larpu. V případě takového larpu jsou z herního hlediska hráči jediní lidé (resp. bytosti), kteří se v herním území vyskytují.

## Přehlížení.

Nehrající lidé se sice v herní oblasti vyskytují, ale pro hru nejsou žádným způsobem podstatní ani ji svou přítomností nijak nenarušují. Tímto způsobem se odehrává většina larpů zasazených do moderního settingu. Civilisté nejsou nijak využíváni, ale vzhledem k modernímu settingu ve hře jednoduše existují. Takto fungovala například detektivka Death Note.

## Plné začlenění.

Vyskytlo se například v pardubických Matrix larpech, kdy se hackeři připojovali do světa, v němž civilisté vlastně nevědomky hráli lidi připojené do Matrixu, což mělo výborný efekt na dokreslení atmosféry a kulís celé hry. Navíc pro agenty existovala možnost „reinkarnovat se“ do některého z civilistů při desetivteřinovém pobytu v jeho přítomnosti. Hra tak částečně podbízí hráče k tomu, aby civilisty začleňovali do hry a místo prosté ignorance na ně nějakým způsobem reagovali.

## *III. Airsoft a palné zbraně*

Druhá část článku se zabývá přítomností zbraní v městských larpech; věci, která je při porovnání s larpy v přírodě výrazně komplikovanější. Budou zde nastíněny zejména problémy, které vyplývají z jejich užívání, a možnosti, jak se jim vyhnout. Vzhledem k tomu, že užití chladných zbraní je značně přímočaré a nenese s sebou výrazně specifické problémy, je tento článek zaměřen na zbraně palné.

### Airsoft a zákon

Nejběžnější reprezentací palných zbraní v larpech je airsoft, v současné době pravděpodobně stále nejvěrnější náhrada reálných zbraní. Pro jeho užití mluví zejména následující tři věci:

- Značně realistický vzhled, který v praxi podporuje atmosféru hry a imerzi hráčů.
- Střelba fyzických projektilů, které mají dostatečnou rychlost na to, aby letěly relativně daleko a zasáhly s relativní přesností. Do jisté míry to znamená i realistické užití – namířenou airsoftovou zbraň se ve hře rozhodně nevyplatí brát na lehkou váhu.
- Finanční dostupnost, případně možnost zapůjčení od přátel. Airsoft je v České republice poměrně rozšířenou záležitostí, a pro hráče tak není problém si zbraň na hru opatřit.

První dva zmíněné body týkající se realističnosti s sebou ale pochopitelně nesou i některá nebezpečí, a tedy i zákonná omezení. Zejména v minulosti platilo, že měli hráči a organizátoři ke své škodě tendenci je přehlížet (ve velkém množství případů kvůli pouhé neznalosti) a vystavovat tak všechny účastníky dotyčného larpu v podstatě na milost policii. Podle zákona o zbraních a střelivu z roku 2003 patří airsoftové zbraně do kategorie D, do níž spadají „plynové zbraně, u nichž kinetická energie střely na ústí hlavně dosahuje nejvíce 16 J – §7 písm. e).“ [1] Regulací týkajících se této kategorie je vícero, pro hráče a organizátory larpů jsou pak podstatné především tyto:

1. „ZBRANĚ KATEGORIE D nebo střelivo do této zbraně může nabývat do vlastnictví a držet nebo nosit fyzická osoba starší 18 let způsobilá k právním úkonům – §15 odst. (1).“
2. „STŘELBA ZE ZBRANĚ uvedených v §7 písm. c) až g) (airsoftové zbraně) nebo ze zbraně uvedených v §7 písm. j) je zakázána na místě, kde by mohl být ohrožen život nebo zdraví osoby nebo způsobena škoda na majetku, pokud se nejedná o použití zbraně k ochraně života, zdraví nebo majetku – §15 odst.(3).“
3. „DRŽITEL ZBRANĚ kategorie D nesmí zbraň nosit viditelně v místech, kam má veřejnost volný přístup - §15 odst. (5) písm. a).“
4. „PŘÍSLUŠNÍK POLICIE je oprávněn zadržet zbraň kategorie A, B, C nebo D, střelivo, (...) aby jejich držitel zabránil v jednání, kterým porušuje povinnost nebo nedodržuje zákaz stanovený tímto zákonem. Příslušník policie, který zadržel věc uvedenou ve větě první, vydá jejímu držiteli na místě potvrzení o převzetí zadržené věci.“ [1]

Rozeberme si teď jednotlivé body podrobně.

## Zbraň kategorie D

nebo střelivo do této zbraně může nabývat do vlastnictví a držet nebo nosit fyzická osoba starší 18 let způsobilá k právním úkonům. Fakticky u nás není problém pořídit si airsoftovou zbraň i v nezletilém věku, případně ji dostat od rodičů. Pokud ale takový hráč přijede na larp a nastanou problémy, odpovědnost padá na zletilé hráče a zejména na organizátory. Je tedy lepší nezletilým hráčům zbraně vůbec nepovolit (neznalost neomlouvá) nebo si od jejich rodičů opatřit podepsaný souhlas a seznámení s možnými riziky. Odpovědnosti sice nezbaví, ale může být značně prospěšný při případných problémech – například při žalobě od rozlícených rodičů. [1]

## Střelba ze zbraně

je zakázána na místě, kde by mohl být ohrožen život nebo zdraví osoby nebo způsobena škoda na majetku. Zde je důležité zamyslet se i nad silou zbraní, které jsou ve hře povoleny, vzhledem k ochranným pomůckám a vybavení, které hráči při hře využívají. Oproti airsoftovým akcím, kde jsou hráči zpravidla dobře oděni a vybaveni, není taková bezpečnost v larpech často možná (zejména kvůli důrazu na kostým, který se s požadavky na bezpečnost nemusí shodovat). Jedinou ochrannou pomůckou využívanou v larpech jsou obvykle pouze ochranné brýle, často sluneční, tedy relativně křehké a rozhodně ne prvoplánově určené pro ochranu očí před čímkoli jiným než sluncem. Kromě toho běžně oděný člověk v tričku nebo košili obvykle nechce stát proti AEG samopalu a podlitiny na těle zážitku ze hry rozhodně neprospívají. Na běžném larpu tedy není dost dobře možné, aby byly povoleny opravdu kvalitní zbraně. Zpravidla by to mělo znamenat vyřazení většiny elektrických (i pro jejich značnou výhodu oproti běžným a poměrně pomalým manuálním) a plynových zbraní. Pokud je přítomnost takových zbraní ve hře žádoucí, měla by být povolena pouze několika privilegovaným postavám hraným hráči, kteří jsou seznámeni s možnými riziky – za vystřelenou kuličku (a zranění jí způsobené) nese odpovědnost ten, kdo ji vystřelil. Tento fakt také rozšiřuje vhodnost toho mít při použití airsoftu v larpu podepsaný souhlas a seznámení s riziky na všechny přítomné hráče, nejen na nezletilé (resp. jejich rodiče).

Na tomto místě je dobré zmínit i kategorii, která se snaží dostat se k airsoftu o něco blíže při zachování vlastností larpů. Bývá označována termínem larpssoft a definována z obou pohledů – jako larp s prvky airsoftu i jako airsoft s prvky larpu. Jedním takovým případem na našem území jsou larp(soft)y Wolfenstein. [2] K airsoftu je možné se přiblížit ještě více, zde už je ale třeba vyhrazený prostor bez přístupu civilistů (což je ve městě často nemožné) a dochází k výraznému posunu od RP postavy k zaměření na ozbrojené konflikty. Takovou událostí u nás byla Abkhazia ve vojenském prostoru Milovice. [3]

## Držitel zbraně

(...) nesmí zbraň nosit viditelně v místech, kam má veřejnost volný přístup. V kombinaci s výše uvedeným to znamená především fakt, že jakékoli konflikty v přítomnosti nehrajících lidí jsou naprosto vyloučené. Pokud se ale hraje ve městě, je téměř nemožné zamezit tomu, aby byl konflikt vidět např. z okna (člověk přikrčený za autem s pistolí v ruce je ukázkový příklad vyděšení okolních nájemníků). V současné době už se tyto situace stávají jen výjimečně, ale v každém případě platí, že je žádoucí informovat o probíhající akci policii (státní i městskou). I vyhrocená herní scéna bez fyzického kontaktu může někoho vyplašit, takže je dobré policii preventivně uvědomit i v případě, kdy to není zákonem vyžadováno (pod 50 účastníků). Skryté nošení zbraní by mělo být samozřejmostí.

Problém samozřejmě nastává ve chvíli, kdy je ozbrojený konflikt pro městskou hru žádoucí. Existuje několik způsobů, jak takovou situaci řešit, například:

- Použít koncept původně navrhovaný pro pardubické Hlídky. Zbraně měly být postavám odebrány jejich nadřizenými a vydávány jen v případě akce. Samotné konflikty pak měly

probíhat na odlehlých místech (kam by se hráči svezli auty), kde nehrozí ohrožení nehrajících lidí.

- Pokud je to pro hru vhodné, pořádat ji pouze v noci (případně povolit konflikty až od určité hodiny), např. Nekroskop, H.R.A.
- Použít jiné zbraně než airsoft (viz níže).

## **Příslušník policie**

je oprávněn zadržet zbraň, (...) aby jejich držitel zabránil v jednání, kterým porušuje povinnost nebo nedodržuje zákaz stanovený tímto zákonem. Příslušník policie, který zadržel věc uvedenou ve větě první, vydá jejímu držiteli na místě potvrzení o převzetí zadržené věci. Pokud už dojde k problému a policie má potřebu zasáhnout, je alespoň dobré vědět, že je povinna vydat potvrzení o převezetí a stavu zbraně. Pokud dojde k jejímu poškození, má majitel nárok na náhradu škody. [1]

Tolik k zákonům. Právě tato omezení jsou hlavními důvody, proč se v městských larpech již airsoft spíše nevyskytuje. Protože zatím nebyl prosazen dostatečně adekvátní systém, bývají střelné zbraně vypuštěny úplně, případně používány pouze symbolicky. Např. v larpu Arkánium 2011 byly airsoftové zbraně povoleny pouze pro první výstřel (automatický zásah bez vystřelení projektilu) a „bang“.

## ***IV. Alternativy***

Přímé náhrady za airsoft (tedy takové splňující všechny tři body uvedené nahoře) v současné době neexistují. Existují do jisté míry funkční náhrady, z nichž každá má své klady a zápory, ale které zatím nebyly v České republice využity. Podívejme se teď na čtyři z nich.

**Využívání reálných zbraní určených pro sběratelské účely**, tedy takových, u kterých je fyzicky znemožněna střelba. Jedná se o koncept využíváný mj. ve Finsku, který ale na našem území zatím spíše nemá budoucnost. Problémem je zejména cena zbraní, nutnost skrytého nošení a absence fyzického projektilu. Jedná se ale o vynikající koncept pro atmosférické larpy, kde není fyzická střelba nutná (případně je nežádoucí) – hráč vnímá kromě vizuální podoby zbraně i její váhu a má vědomí toho, že se jedná o reálnou zbraň, jakkoli jí byla střelba znemožněna.

**Využívání kapslových pistolí.** Zde se jedná o do značné míry bezproblémově dostupnou věc, na kterou zákon nahlíží jako na hračku – značný rozdíl oproti airsoftu. Vizuálně se reálným zbráním tolik nepodobají a opět jim chybí fyzický projektil k vystřelení, díky schopnosti vydávat zvuk výstřelu jsou ale vhodné jako atmosférická zbraň, podobně jako kategorie výše.

**Nerf.** Jedná se o akronym pro „non-expanding recreational foam“. [4] Tyto „zbraně“ stílí pěnové projektily a je s nimi tedy možné uspořádat i přestřelku, což je v předchozích dvou případech značně obtížné. Proti použití mluví zejména jejich cena a vzhled, díky kterému jsou nerf zbraně vhodné spíše

pro futuristické larpy. Nicméně je možné je přetvořit ve stylu steampunk (viz obrázek) a o využití nerfu se i u nás občas spekuluje, takže larp s těmito zbraněmi nemusí být až takovou utopií.

**Laser tag.** [5] Pokud je pro hru žádoucí množství ozbrojených konfliktů ve městě, toto může být ideální volba. Laser tag je někdy využíván i při bojových cvičeních v armádě a ze všech zde uvedených alternativ naplňuje výhody airsoftu nejvíce. Existují dostatečně atmosfericky vypadající zbraně, nebezpečné projektily jsou nahrazeny laserovým paprskem (který sice není vzorem bezpečnosti, ale nezraní tak snadno), a dá se tedy využívat pro poměrně reálné simulace bojových scén. Zásadním problémem laser tagu je jeho cena, která převyšuje i značně drahé nerfy; s trochou diplomacie by ale snad bylo možné tyto zbraně pro některé larpy zapůjčit.

Obecně platí, že jednodušší airsoft ze hry naprosto vypustit. Úspěšně pořádané Hlídky v Brně a Pardubicích dokazují, že i takový larp může fungovat velice dobře. Pokud je přítomnost střelných zbraní ve hře žádoucí, mají organizátoři (a hráči) dvě možnosti. Být si vědomi rizik airsoftu a učinit patřičná opatření, která zamezí zraněním a konfliktům se zákonem, nebo se stát průkopníkem některé alternativy a dát české larpové scéně další zajímavý rozměr.

[1] <http://www.airsoft-zbrane.estranky.cz/clanky/zakon-o-zbranich-a-strelivu.html>

[2] <http://www.aeriagloris.cz/pages/ag/nase-projekty/wolfenstein.php>

[3] <http://www.larpy.cz/reportaze/reportaz-reportaze/reportaz-abkhazia/>

[4] <http://en.wikipedia.org/wiki/Nerf>

[5] [http://en.wikipedia.org/wiki/Laser\\_tag](http://en.wikipedia.org/wiki/Laser_tag)

## *V. Nespecifické mechaniky*

Třetí část článku se, podobně jako část první, zaměřuje na konkrétní mechaniky využitelné v městském prostředí, za cíl si ale volí mechaniky, které nejsou specifické pouze pro město a mohou být bez větších potíží aplikovány i jinde. Podobně jako v předchozích případech budou u jednotlivých mechanik uvedeny příklady jejich využití v konkrétních larech nebo teoretických příkladech.

## *VI. Práce s lokacemi*

Lokace se v zásadě dají rozdělit do dvou základních skupin. První jsou lokace, které slouží pouze jako místo vhodné pro setkávání, výměnu informací nebo zvláštní činnosti (např. magie). Druhý, komplikovanější typ s sebou kromě specifického umístění nese ještě předmět nebo informaci, s čímž pro organizátory souvisí několik komplikací, které budou rozebrány níže. Teoretickým třetím typem je pak libovolná kombinace nebo využití jen některých prvků těchto dvou mezních kategorií. Možnosti práce s lokacemi je samozřejmě mnohem více, na tomto místě je tedy zmíněný jen jakýsi obecný přehled.

### **Lokace jako místo**

V souvislosti s tímto typem je vhodné si nejprve odpovědět na otázku, proč takové lokace vůbec používat. Pakliže se hra odehrává na rozlehlejší prostoru, může být pro hráče obtížné se během jejího průběhu potkat; tyto lokace, pokud je hráči využívají, pak přispívají k rychlejšímu spádu hry, protože postavy mají logicky lepší možnost na sebe narazit (např. Matrix 2008, Pardubice). Použití jako místo vhodné pro zvláštní činnosti (namátkou: magie, vstup do Šera, napojení se do systému...) navíc nutí hráče hrát směrem ven a provozovat tyto (často podstatné) úkony v dosahu a viditelnosti ostatních hráčů. Kromě zajímavějšího spádu hry samotné tak takové lokace mohou současně i vylepšit prožitek samotného hráče, který je nucen ukázat se ostatním, místo aby se schovával v pohodlném úkrytu.

### **Lokace jako nositel předmětu nebo informace**

Tato kategorie je už ze své podstaty více problematická. Vzhledem k tomu, že většina her nebo některé jejich úseky probíhají ve dne (a v Čechách), není reálné ponechávat herní předměty volně ležet – existovala by příliš velká pravděpodobnost, že se ztratí nebo budou poškozeny. V zásadě existují tři možnosti, jak s takovými předměty nakládat – skrýt je, doručit je konkrétnímu člověku prostřednictvím CP nebo zvolit lokaci, kde nehrozí výše uvedené nebezpečí.

Skrývání je značně přímočaré, organizátoři ale pochopitelně musí mít na zřeteli, že takové předměty, jakkoli skryté, musí být nalezitelné pro hráče během hry. Je tedy vhodné hráče na konkrétním místě

nějakým způsobem upozornit, že se v okolí nachází herní předmět. Dobrým příkladem tohoto postupu jsou pardubické Matrix larpy, v nichž barevná stužka symbolizovala, že je poblíž skrytá herní informace. Celkově vzato se jedná o vhodnou metodu, která je maximálně nezávislá na organizátorech, z logických důvodů je ale vhodná spíše pro informace nebo menší předměty.

Využití CP je často kombinováno s mobilním telefonem a dalo by se klasifikovat jako přechod mezi prvním a druhým typem lokací. Postava na určeném místě (případně i v určený čas) zavolá kontaktní osobě (organizátorovi, CP osobně) a obdrží informaci, případně je jí doručen předmět. Stejným způsobem může probíhat i domlouvání schůzek nebo naopak předávání informací dalším CP. Atmosfericky se jedná o velice přínosnou metodu, která hráče nutí k dalším interakcím se hrou, nejedná se o „samoobsluhu“ jako v předchozím případě. Běžná kapacita organizačního týmu přirozeně nedovoluje využívání jen tohoto typu lokací, je jimi ale možné hru velice dobře zpestřit.

Třetí způsob zahrnuje zejména využití konkrétních soukromých míst. Může se jednat o restaurace nebo bary, jejichž majitelé o hře vědí a nemají s ní problém, i o ryze soukromá místa jako kanceláře nebo byty. První případ je částečně komplikovaný přítomností nehrajících osob, např. zamluvený salonek se ale výborně osvědčil na larpu Death note (Pardubice, 2009). Byty a kanceláře jsou pro změnu využívány (tuším) brněnskými Hlídkami. Taková lokace pak samozřejmě neslouží jen jako místo pro předávání předmětů a informací, ale často i jako základna nějaké herní frakce. Je ale zpravidla nutné počítat s penězi za pronájem, a tedy i s vyšším organizačním poplatkem, což nemusí být vždy žádoucí.

Výjimkou jsou případy, kdy se hra koná pouze v noci a dovoluje tak ponechat předměty ve hře poměrně volně. Tento způsob využíval např. Nekroskop, jehož lokace se nacházely mimo časté trasy chodců. Jiný způsob využíval znojemský Svět Zlodějů, kde byly herní předměty uloženy v pytlích roznesených večer na určitá místa a sesbíraných ráno po skončení herní doby. Tento systém navíc dovoluje využívání herních zámků a dalších navázaných mechanik (pytle představovaly domy, které bylo možné vykrást).

## Vymezení lokací ve hře

Herní existence konkrétní lokace nemusí být podmíněna jejím fyzickým označením na příslušném místě. Naopak, v mnoha případech by se mohlo jednat spíše o rušivý prvek. Taková lokace pak může být jednoduše zmíněna v herních materiálech, neznamená to ale, že by musela být nutně využívána jen jako místo pro zvláštní činnosti – zmiňované stuhý v Matrix larpech se nacházely právě na takto označených místech.

Přímé označení může probíhat několika způsoby. Prvním je vhodným symbol, ideálně takový, který podporuje atmosféru místa, jak to bylo využito v larpu Arkánum (Pardubice, 2011). V případě, kdy je ale žádoucí k lokaci viditelně přidat i nějakou informaci (zejména popis místa, pokud se neshoduje s realitou), bývá stále využíván prostý list papíru s popisem (Nekroskop, Světy Zlodějů, Arkánum...). Ideálním případem je samozřejmě lokace, kterou není třeba takto popisovat, reálné ztvárnění ale často nemusí být možné (nadpřirozeno) nebo značně drahé (socha postavy důležité pro hru). Pokud je tedy cílem organizátorů minimalizovat virtualizaci ve hře, je vhodné zvolit vhodné časové zasazení a setting, který vzhledově odpovídá faktické herní oblasti.

## *VII. Herní doba*

Oproti larpům pořádaným v přírodě v městských larpech spíše není žádoucí, aby hra trvala nepřetržitě po dobu několika dní. Proti hře nonstop (která by měla imerzi spíše podporovat) mluví především fakt, že není dostatečně dobře možné zabránit vypadnutí hráčů z role ve chvíli, kdy jdou spát. Hráči žijící ve městě, kde se larp odehrává, se jednoduše vrátí do svých domovů (a životů) a přespolní hráči mívají zpravidla zařízení pouze jedno místo na přespaní. Pokud by se na takovém místě potkali dávní nepřátelé, těžko by mohli v poklidu spát vedle sebe. Tento problém se dá vyřešit speciálními místy pro přespaní všech členů jednotlivých frakcí, opět je ale třeba počítat se zvýšenou cenou.

## *VIII. Intimní kontakt*

Znázornění intimního kontaktu tak, aby zůstala pořád zachována hra jako taková, může je všeobecně poměrně obtížné. Reálné ztvárnění je z pochopitelných důvodů často nemožné a při použití už by mělo spíše tendenci posouvat hru mimo hranice larpu (pokud to není přímo cílem, takový larp pak ale zpravidla ztrácí zaměření na cokoli jiného). Opět existuje několik více či méně dostatečných možností jak intimní kontakt ztvárnit, od prosté improvizace s ponechaným oblečením (alespoň některým, viz Warhammer 2008), která má ale tendenci vyznívat spíše komicky, až po konkrétní mechaniky, které se touto formou kontaktu zabývají. V českých končinách jsou k nalezení především dvě z nich.

První formou je použití masáže (rukou, krku...), jejíž intenzita a způsob provedení (přitlačení, plácnutí) znázorňuje, jak pohlavní akt probíhá. Nespornou výhodou je, že se partneři navzájem uvolní a je pro ně snazší doprovázet hraní i zvuky a pohybem těla. Naopak proti mechanice mluví především obtížnost aplikování této mechaniky mezi partnery navzájem; vzniká tu větší nutnost se střídat, což může hru částečně narušovat.

Druhou formou je pak metoda *ARS AMANDI* (umění milovat) pocházející ze Skandinávie. Míra intimního dotyku je znázorněna dotykem partnerovy ruky, kdy platí jednoduchá úměra – čím blíže k ramenu, tím je dotyk intimnější. Nikde ale není stanoveno, kde končí např. polibek a začíná položení ruky na stehno, vše je ponecháno na fantazii hráčů. Stejně jako v předchozím případě je možné znázornit intenzitu pomocí způsobu dotyku (stisk, škrábnutí...). Oproti masáži je v tomto případě pro partnery snazší „uspokojovat se“ navzájem a udržovat i oční kontakt, mechanika ale pochopitelně vyžaduje vyšší zapojení fantazie hráčů. Díky společenské bezproblémovosti dotyku rukou je ale snadné tuto mechaniku použít například i v případě, kdy se jedná o osoby stejného pohlaví.

## *IX. Losované/organizační rozdělené dovednosti*

Toto je poněkud kontroverzní mechanika, která byla použita v larpu *Nekroskop*. Jejím cílem bylo přiřadit k hráči předem připraveným postavám paranormální dovednosti, o kterých neměli hráči předem vědět, aby se tak při přípravě postav koncentrovali spíše na jejich charakter a příběh, než na dovednosti. Tato mechanika narazila ve chvíli, kdy takto připravených postav bylo velice poskrovnu,

přesto ale není nutné ji úplně zavrhnout. Funkčnější varianta v dané situaci by vypadala tak, že by si hráči před hrou současně se schopnostmi vylosovali i dějovou linku, která by na konkrétní schopnost byla navázaná. V takovém případě zůstává zachované hráčům předem neznámé rozdělení dovedností, zároveň ale není vyžadovaná výraznější aktivita hráčů při přípravě svých postav.

## *X. Stopy*

Mechanika vhodná pro použití v larpech, kde jsou předpokládány nelegální činy a potřeba po nich pátrat. Je v praxi ověřené, že stopy skutečně mohou vést k odhalení pachatele. Po spáchání nekalého činu zanechá pachatel na místě stopu, papírek se svou osobní značkou a dvěmi až třemi dalšími vymyšlenými (případně opsanými). Pronásledovatel je pak schopen opakující se značky vysledovat a za přispění dalších mechanik (například sejmutí otisku aury v Arkánu) dojít až k odhalení pachatele. V případě, kdy není žádoucí, aby stopy dokázal číst každý, je papírek jednoduše přeložený a otevřít ho může až například stopař.

## *XI. Závěr*

Stejně jako v případě lokací platí, že mechanik je nepřeberné množství a není možné je popsat všechny. Berte prosím toto krátké představení některých z nich jako pomůcku pro inspiraci a zamyšlení se nad některými problémy, které z konkrétních mechanik mohou vyplývat. Ačkoli současný vývoj tíhne spíše k minimalizaci pravidel a mechanik, které se ve hře vyskytují, larp sám o sobě je do značné míry závislý na virtualizaci – a bez jejích, jakkoli jen částečného, pravidlového omezení se neobejde.



## Píšu dobrý komorní larp

Pavel Gotthard

Bakalář umění v oboru rozhlasové a televizní dramaturgie a scenáristiky. V současné době je na Jamu posluchačem magisterského stupně tohoto oboru. Jako autor spolupracuje s Českým rozhlasem. Od roku 2007 je členem občanského sdružení Court of Moravia, kde se participuje jako autor larpů, scénárista a copywriter. V rámci sdružení se podílel na tvorbě osmi různých komorních larpů a vede kurzy tvůrčího psaní. Je redaktorem larpové rubriky časopisu Pevnost, v roce 2008 byl členem organizačního týmu prvního ročníku Odrazu. Příležitostně přednáší na conech a festivalech o larpech, stavbě příběhu a technikách vyprávění.

Recenzenti:

### **Knight of Red Hills**

Knights of Red Hills, známí pod zkratkou KoRH, jsou volnočasovým klubem z Brna. Od roku 2003, kdy byl klub založen, se postupně jejich zájmy rozšiřovaly od rpg her přes dřevěné bitvy až po larpy a jejich organizaci. V současné době se zaměřují především na tvorbu larpů ze středověkého a současného prostředí. Jejich vlajkovou lodí a nejrozsáhlejší hrou je stealth larp Soumrak, jehož čtvrté pokračování právě připravují. V tvorbě larpů mají několik priorit. Snaží se hru dělat komplexní, s věrohodným příběhem. Chtějí dát hráčům herní obsah a považují to za svou povinnost, coby organizátora. V neposlední řadě se snaží dělat larpy herně i finančně dostupné všem věkovým skupinám, chtějí podporovat a zajistit novou mladou generaci.

Videozáznam přednášky je dostupný na

<http://vimeo.com/24821455>



## *I. Úvodem*

Obecně vzato existují dva přístupy k tvorbě larpu: *intuitivní* a *systematický*. Během intuitivní tvorby larpu organizátoři spojují své nápady (námět larpu, postavy, herní mechaniky apod.) intuitivně, podle pocitu; byť založenému na předešlých zkušenostech. Při systematické tvorbě larpu naopak tvůrce spoléhá na teoretické zásady, postupy a techniky.

Výhodou intuitivní tvorby je zábavnost tvůrčího procesu. Výhodami systematické tvorby je rychlejší proces zlepšování tvůrce, možnost předávání zkušenosti mezi organizátory (neurčitý inspirativní impulz při intuitivní tvorbě předat nelze) a především fakt, že systematická tvorba vždy zaručuje alespoň průměrný výsledek.

U intuitivní tvorby můžete vytvořit hit nebo propadák – pokud se ale budete držet určitých pravidel a zásad, budete mít zajištěnou určitou výchozí kvalitu hry. Budete pak moci říct: „Píšu dobrý komorní larp a vím o tom.“ Následující článek je stručný výčet takové sady systematických zásad.

## *II. Komorní larp*

Tento článek je zaměřený na komorní larpy. Byť se v určitých přesazích může dotýkat i larpů jiných formátů, všechny popsané postupy jsou vhodné a zkoušené na komorních hrách.

- Komorní hrou myslíme larp s následujícími parametry:
- Pro 3-20 hráčů, včetně případných cizích postav
- Hráči jsou soustředěni v malém prostoru, organizátor má přehled o činnosti všech hráčů
- Čistá herní doba nepřesáhne šest hodin
- Těžištěm hry je dramatický konflikt (tedy ne reálná simulace boje měkkými zbraněmi, air-softem a podobně)

## *III. Co je na hře důležité*

V dnešní době vzniká poměrně hodně komorních larpů a pokud má nějaký z nich být úspěšný, musí se výrazně vydělit od ostatních. Musí nabídnout něco, co jiné larpy nenabízí, musí být v něčem originální nebo mít nějakou svou složku extrémně propracovanou. Každý tvůrce larpu by tedy měl mít jasno v tom, co bude nejsilnější devízou jeho larpu, tzv. „markantem“.

Tento markant může spadat do jedné ze čtyř kategorií:

- Prostor – tvůrce má k dispozici atraktivní nebo neobvyklý prostor pro hru (hrad, kryt civilní obrany, laboratoř...)

- Rekvizity – tvůrce má k dispozici zajímavé rekvizity či kostýmy, které může pro hru poskytnout (stohy knih, vojenské uniformy, velkou televizi)
- Mechanika – tvůrce má vymyšlenou originální mechaniku, kolem které celou hru postaví (simulace sexu dotekem ruky, hráčská postava ovládá mechanického robota)
- Příběh/Téma – tvůrce má připravený silný příběh, který chce hráčům předat, či se hra zabývá zaujetím postoje k nějakému aktuálnímu tématu

Markant, který si tvůrce zvolí (jeden z těchto čtyř), musí být ve hře maximálně akcentován.

Pokud je markantem skvělá podzemní laboratoř, ale během hry se do ní hráči podívají jen na pár minut nebo bude dostupná jen pro některé hráče, je to nedostatečné využití markantu. Správně by hra, je-li jejím markantem podzemní laboratoř, měla být o této laboratoři, každá postava by k ní měla mít vztah, hráči by zde měli strávit maximum času, a každá rekvizita, která se v laboratoři nachází (zkumavky, odstředivka, chemikálie, knížky, počítač, periodická tabulka pověšená na stěně), by měla být ve hře využita. Tvůrce neselže pouze tehdy, když vysaje svůj markant na samou dřevě.

Prvním krokem při tvorbě laru je tedy zamyšlení nad tím, co bude markant hry a jak je ho možné co nejvíce promítnout do hry. Odbýt tuto fázi znamená stavět dům na chatrných základech.

**Krok 1: Zamyslíme se, co je markant hry (co na naší hře bude zajímavé a jiné)**

#### *IV. Téma a zápleтка*

*Zápleтка* představuje faktickou podstatu toho, co se ve hře bude dít (skupina lidí po atomové válce otevírá kryt, lidé se hádají na palubě ponorky,...). *Téma* pak popisuje základní náladu hry a sdělení, které hra předává.

To, že larp pojednává o skupině lidí, která opouští atomový kryt, ještě nepredikuje, co je její skutečnou podstatou. Je to hra o naději a nových začátcích? Je to melancholická hra o konci lidstva? Je to veselá komedie vztahů v neobvyklém prostředí? Je to horor? Detektivka? Špionážní hra?

Druhý krok při tvorbě laru je tedy ustavení *tématu* a *zápletky*. Dobrým doporučením je volit téma a zápletku protichůdně, do kontrapunktu. Vyhrocené drama v bunkru už dělalo mnoho organizátorů – nikdo ale nedělal hru o oslavě narozenin v bunkru, nikdo nedělal krásnou romantickou svatbu v bunkru nebo komedii vztahů. Vytvořením kontrapunktu mezi tématem a zápletkou vznikne dostatečně zajímavý a neotřelý koncept, který bude lákat hráče.

**Krok 2: Vybereme setting a náladu, ideálně tak, aby byly v kontrapunktu**

## V. Herní svět

Každý larp má svůj specifický svět, kde se odehrává. I narozeninová párty v současnosti je svět – jen není definovaný počtem draků a formami magie, ale reálnými atributy. Kde dům stojí, jaké tam panují zvyklosti, co se sluší, co ne, kdo má v domě hlavní slovo, a kam všude se dá beztravně vlézt. Nicméně relativně velký podíl informací o světě již hráči mají, jelikož není odlišný od toho našeho – hráči znají hodnotu věcí (rozbít televizi je horší než rozbít židli), rozumí sociální strukturu společnosti, znají zákony a podobně. Pokud by tvůrce vytvářel pro svůj larp zcela nový svět, velkou část těchto obecných informací by hráči museli pojmout – což je samozřejmě velmi náročné (i když se tak děje). Proto se v případě fiktivních settingů častěji využívají dvě cesty.

Jednak je běžné využít *zjednodušení*. Tedy že je použita vizuálně jiná realita (středověk, fantasy), ale fungování tamní společnosti je odrazem té naší (policii se zde říká garda, místo do kanceláře se chodí pracovat na pole nebo do dolu, jinak je vše stejné). Otázkou u tohoto přístupu ale vždy zůstává zda má pak skutečně smysl larp přenášet do jiného světa, a zda by jeho příběh nebyl efektnější v současnosti, nezátížený transpozicí do jiné reality.

Druhou cestou pro vytvoření funkčního fiktivního světa je použití *literární či filmové předlohy*. Zde je pouze důležité předpokládat, že ne všichni hráči předlohu larpu důvěrně znají. Skalní fanoušci se budou sice ve fiktivním světě orientovat stejně dobře jako v tom reálném, pro ostatní to však může být obtížné. Člověk, který nečetl Harryho Pottera, neví, kdo jsou Mozkomorové, někdo, kdo nezná Hvězdné války, neví, jestli je dobře nebo špatně, že se k moci dostal Palpatine. Svoji nevědomostí pak takoví hráči narušují hru ostatním, protože neadekvátně reagují na situace u kterých organizátoři předpokládali, že jsou jasné.

Proto je-li používán libovolný fiktivní setting, je nezbytné hráčům explicitně sdělit a představit každou odchylku od reality, kterou chceme, aby ve hře znali a používali.

Tato rada platí i pro hry, které se rozhodly vycházet z čistě fiktivních settingu vytvořených organizátorem.

Bez ohledu na to, zda chceme hráčům předat vizi světa inspirovaného knihou nebo našeho vlastního, cesta nevede přes obsáhlé pdf předherních informací, kde je detailně popsán každý atribut světa od ekonomiky přes sociální uspořádání. Takový text je příliš obsáhlý, a i když hráči projeví vůli si jej přečíst a nastudovat, ve hře pak pro ně bude obtížné tyto informace využívat. Podobně, jako je obtížné zároveň hrát divadlo a počítat matematický příklad, je obtížné přistupovat zároveň k částem mozku odpovědným za skladování informací a mluvu či pohyb těla. Proto musí být všechny důležité informace podány co nejjasněji, nejstručněji a co nejvíce propojeny se samotnou hrou.

Řešením je vybrat tři základní rysy světa, které chceme, aby hráči znali, a ty akcentovat. Ostatní rysy ve hře zanedbáme.



Příklad: Pokud se řekne „svět po atomové válce“, vybavíme si mnoho rysů, které tento svět může mít. Některé fikce počítají s životem v bunkrech, jiné s mutanty, s nedostatkem vody, motoristickými gangy, kanibaly, náboženskými fanatiky a tak dále.

Aby larp dostala konkrétní náladu, hráči věděli, jak si tento svět představit, a zažili si ty věci, které jsou pro hru důležité, je třeba vybrat několik málo rysů (zhruba tři), kolem kterých bude hra postavena. Výběr těchto tří rysů pak také výrazně ovlivní podobu celé hry. Post-apo larp s mutanty, motorizovanými gangy a náboženskými fanatiky bude jiný, než larp plný radiace, kanibalů a smetánky skrývající se na orbitálních stanicích.

Při výběru rysů, které chceme akcentovat, je dobré se vrátit zpátky k tématu hry. Cílem je najít takové rysy, které podpoří požadovanou náladu naší hry a ideálně budou i nějak podporovat markant.

**Krok 3: Vybereme rysy světa, které podporují téma a markant hry**

## VI. Lokace

Rozlišujeme dva typy lokací, *diegetické* a *nediegetické*, podle toho, jak odpovídají prostředí, které mají představovat.

Diegetickým herním prostorem rozumíme prostor, který je v realitě hry stejný jako ve skutečnosti. Například larp o rodinné oslavě hraný v panelákovém bytě nebo larp o lyžařském kurzu hraný na vysokohorské chatě – to jsou typické příklady diegetických prostorů.

Nediegetické herní prostory rozdělujeme na dvě další skupiny – na *zástupné prostory* a zcela *stylizované lokace*.

*Zástupným prostorem* rozumíme lokaci, která sdílí náladu simulovaného prostoru nebo má s ním nějaké společné prvky. Hra o krizi na palubě ponorky tak může být umístěna do kotelny (trubky, hukot, kovová kola), hra ze sci-fi prostředí například do počítačové učebny nebo serverovny (obrazovky, dráty, sloupky počítačů).

*Stylizovanými lokacemi* rozumíme prostory, které jsou zcela odlišné od simulované reality ale tím, že jsou zároveň dostatečně neutrální, tuto stylizaci ničím neruší. Nejtypičtějším příkladem stylizovaného prostoru je divadelní jeviště či prázdná místnost.

I když ten či onen larp nemá prostředí jako svůj markant, je dobré se v tomto směru snažit být co nejvěrohodnější, protože autentický prostor výrazně posiluje zážitek ze hry. Vždy je tedy lepší volit prostor diegetický, pak zástupný a nakonec až stylizovaný.

Je důležité zdůraznit, že pokud je použit prostor, který neodpovídá náladě nebo stylu simulovaného prostoru, jenom mu to uškodí. Hra z vesmírné lodi bude vždy působit lépe v prázdné místnosti, kde nic není, než na horské chatě (jakkoli hezké).

**Krok 4:** Vybereme vhodnou lokaci tak, aby co nejvíce podporovala atmosféru simulovaného prostoru

## *VII. Konflikty*

Konflikty se v larpu vyskytují na dvou úrovních. Jsou to *konflikty celkové* (všechny postavy řeší unikající kyslík z ponorky) a *konflikty osobní* (John i Bill chtějí být kapitánem). Konflikty celkové jsou primárně navázány na hlavní postavy a konflikty osobní na postavy vedlejší (viz dále), ale oba typy konfliktů by měly podporovat markant larpu. Tímto postupným provazováním dalších a dalších prvků s markantem dojde k vytvoření uceleného a atmosférického prostředí larpu.

První komorní larpy, vznikající v letech 2007–2009, vždy stály na jednom celkovém konfliktu. Jeho expozicí (jsme v ponorce, uniká vzduch) hra začínala a jeho vyřešením (vynořili jsme se nebo umřeli) hra končila. Problémem tohoto principu je, že ve hře není dost herního obsahu k řešení. Jinými slovy: tři hodiny herní doby je příliš dlouhá doba na ždímání jedné situace.

Ve snaze toto řešit se tvůrci uchylují k přidávání většího množství osobních konfliktů, které nesouvisí s hrou (kromě řešení unikajícího kyslíku postava pátrá po tom, s kým je mu nevěrná jeho přítelkyně) nebo zavedením druhotné hry (ponorka má počítač, kde je možné luštit šifry). Spojujícím negativním aspektem obou řešení je, že buď odvádí koncentraci od hlavního problému a rozměňují hru, nebo jsou ignorovány, protože nikdo nechce během krize s kyslíkem řešit partnerské vztahy.

Korektním řešením problému s nedostatečně silnou situací jsou tzv. *změny rámce*. *Změny rámce* jsou události, které v určité momenty hry změni povahu probíhajícího konfliktu na jiný.

Na příkladu ponorky: Napřed se řeší unikající kyslík. Po půlhodině se únik podaří zastavit, ale je nutné vypátrat, kdo je za něj zodpovědný před tím, než ponorka vystoupí na povrch. Za půl hodiny je dotyčný vypátrán, ale ukazuje se, že do ponorky dal bombu a posádka z něj musí nějak vymámit deaktivací kód, jinak všichni zemřou. Za půl hodiny se to povede, ale je přitom odhaleno, že na palubě je ještě jeden zrádce – a tak dále, a tak podobně.

Změny rámce by měly přicházet v rozestupu cca 30 minut a vždy by mělo jít o události, které jsou v souladu s markantem a atmosférou hry. Je v pořádku, když se ve špionážním dramatu chvíli řeší deaktivace bomby a chvíli je někdo vyslýchán, ale není na místě, aby se změna rámce týkala například milostných avantýr dvou postav (proč řešit, že je Jill nevěrná s Jackem, když kolem zuří válka špiónů).

Každá změna rámce by měla vytvořit novou situaci k řešení. Ty se dělí na dva typy, podle toho, zda je larp (resp. jeho hráči) spíše *dramatický* či *imerzionsitický* nebo spíše *gaimistický*. Dramatiky a imerzionisty baví řešit sociální situace, proto je změnou rámce dobré vytvořit situaci, která povede k nutnosti něco řešit hovorem (hádkou, usmiřováním, omluvami, přesvědčováním). Gaimisty baví řešit konkrétní úlohy, proto by změna rámce měla vést k nějakému úkolu (zjistit kód od bomby, vyluštit šifru, vymyslet řešení).

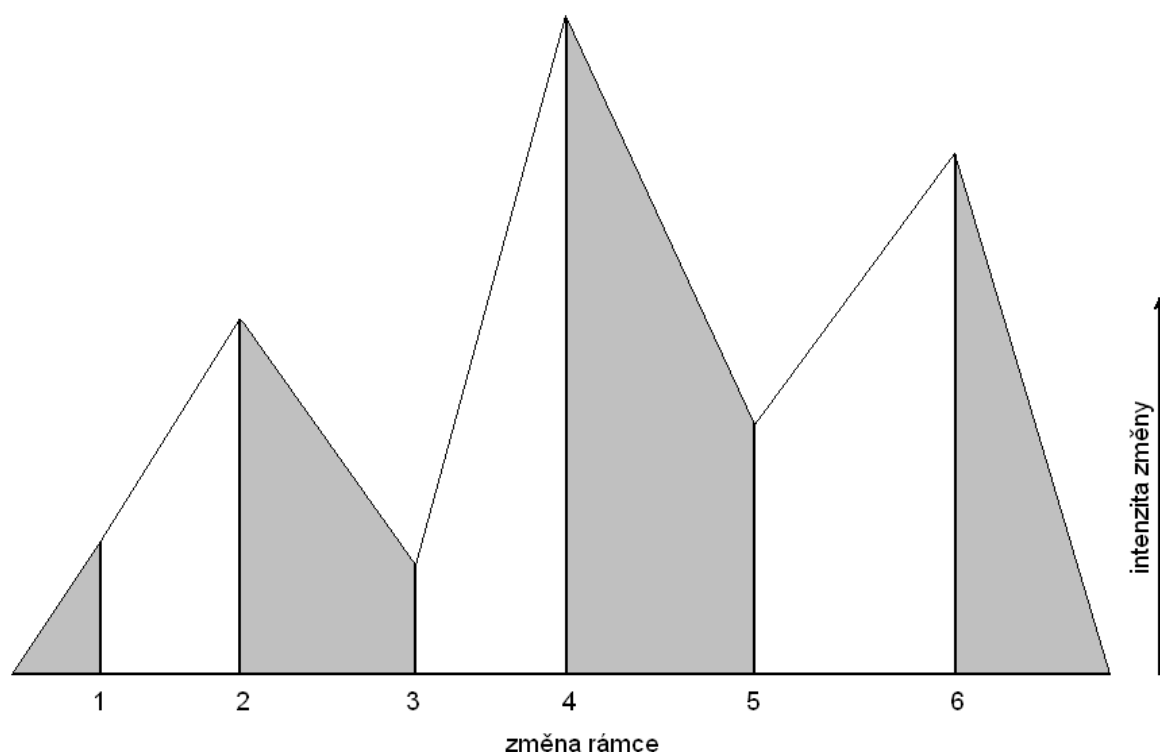
To, jak konkrétně realizovat změny rámce je téma mimo rozsah tohoto článku. Obecně se dá říci, že to může být učiněno buďto *zevnitř* prostřednictvím vědomostí co mají postavy (postava A zná jednu polovinu informace, postava B druhou, až je dají dohromady, něco pochopí a dojde ke změně rámce) nebo *zvenku*, kdy do hry nějak zasáhne organizátor (rozdá hráčům texty s novými informacemi, rozsvítí zprávu na počítačové konzoli, atp.).

Krok 5: Vytvoříme několik změn rámce a zamyslíme se nad tím, jak je spustíme

## VIII. Struktura

Struktura larpu se skládá z pevně daného začátku a konce. Prostor mezi nimi je vytvořen průběžnými změnami rámce ve zhruba půlhodinových rozestupech.

Důležité je vědomí toho, že dobře připravený začátek a konec larpu, spolu s jednou silnou scénou (změnou rámce), dají hráči pocít dobré hry. Všechno ostatní může selhat, ale vyjde-li začátek, konec a jedna scéna, larp je vždy alespoň průměrný. Je proto dobré přípravu začátku a konce hry nepodcenit.



Samotný počet změn rámců není jinak limitován, ale vždy je dobré si dávat pozor na to, aby každá změna rámce měla různou sílu. Budou-li všechny změny stejně intenzivní, ztratí se mezi nimi kontrast a hra se stane jednolitou (mysleli jsme si, že agent je Bob, pak se ukázalo, že je to John, ale ten přiznal, že za vším stojí Jack...). Budou-li ale změny rámce různě intenzivní a závažné, vytvoří se dramatická struktura hry (viz obr).

Po největším vrcholu hry (4) je dobré zařadit ještě jeden menší zvrat těsně před konec (6), aby měli hráči možnost si po vrcholu oddechnout a zažít si dojmy. Tento poslední zvrat ale musí pracovat se stejným tématem jako vrchol hry, aby nedošlo ke zničení vyznění hry.

Dobré řešení: Mysleli jsme si, že na konci seance jsme krvežíznivého ducha vymetli, ale on se vrátil a posedl médium, které se nás pokusilo zabít. (stejně téma vrcholu a dojezdu; stále se řeší duch)

Špatné řešení: Na konci seance jsme ducha vymetli, ale pak se ukázalo, že médium od začátku užívalo drogy a do domu vtrhla protidrogová policie. (jiné téma vrcholu a dojezdu; řešil se duch a teď najednou drogy)

**Krok 6: Uděláme strukturu, vyjasníme si začátek a konec**

## *IX. Hlavní postavy*

Důvodem pro dělení postav na *postavy hlavní* a *postavy vedlejší* je jednak nutnost mít variabilní počet hráčů pro případ, že někdo na hru nedorazí, a jednak potřeba dát pasivnějším hráčům role, od kterých není vyžadován velký vklad do příběhu. Jsou hráči, kteří nejsou rádi ve středu dění a užívají si jen „být součástí příběhu“, bez ambice nějak ovlivňovat jeho průběh – což samozřejmě není špatné, pokud nejsou nuceni hrát postavu, od které se vyžaduje opak.

Proto by pro aktivní hráče měly být připraveny postavy hlavní, pro pasivnější hráče či nováčky postavy vedlejší. Poměr mezi nimi by měl být zhruba 1:1 (viz dále).

**Hlavní postavy jsou nositeli celkových konfliktů.** Hlavní postavy tedy musí mít přímý vliv na změny rámce, nebo je naopak tyto změny rámce musí v co největší míře zasahovat. Hlavní postavy jsou totiž ty, které budou svými reakcemi po změně rámce rozdmýchávat hru a hnát ostatní postavy k řešení vzniklé situace. Nejdůležitějším aspektem hlavních postav tedy je, aby měli logickou a silnou motivaci řešit změny rámce – bez této motivace se rozpadne základní dynamika larpu, jelikož nikoho nebude zajímat to, co se ve hře děje.

**Krok 7: Vytvoříme hlavní postavy a navážeme je na změny rámce**

## *X. Vedlejší postavy*

Vedlejší postavy jsou určeny introvertním a dovnitř hraným hráčům. Tyto postavy by měly představovat **sidekicky pro hlavní postavy**. Prakticky to znamená, že jedné hlavní postavě se vždy bude hodit pomoc jedné postavy vedlejší, případně spolu budou v nějakém těsném vztahu (manželé, sourozenci, doktor a sestra, dozorce a vězeň).

Pro funkčnost larpu je důležité ohlídat, aby hra mohla běžet i po odebrání vedlejší postavy (tedy že v případě nutnosti je hlavní postava schopná jednat sama), ale zároveň tato postava nesmí být jen doplňkovým přívěškem postavy hlavní.

Na praktickém příkladu: Je-li ve hře doktor a sestřička, je nutné, aby doktorova schopnost léčit byla nějak omezená a k jejímu provádění nutně potřeboval sestřičku – například je zchromlý. Nebyl-li by doktor zchromlý, sestřičku by k ničemu nepotřeboval a scény léčby by odehrál sám. V případě, že před startem hry bude nutné vyřadit vedlejší postavu sestry, odstraní se spolu s ní i doktorova zchromlost, a ten bude moci fungovat normálně.

Právě vzhledem k tomu, že vedlejší postavy mohou být odebrány, není vhodné je navazovat na změny rámce, protože by jejich nepřítomnost mohla výrazně změnit dynamiku hry. **Vedlejší postavy je proto dobré navázat na rysy světa, které jsme dříve vydefinovali.**

Dalším důvodem tohoto kroku je zpřítomnění rysů světa ve hře. Je to nutné, jelikož samotné pročtení herního popisu světa nebude hráče nutit ke znázorňování tohoto rysu. Vysvětleno na banálním příkladu – pokud se v popisu světa píše, že města po atomové válce obývají mutanti, ale žádná postava ve hře není mutant, je s rysem zcela mrháno. Vedlejší postavy jsou ideální právě k tomu, aby se v nich výrazněji promítly rysy světa a exponovala se tak nálada světa.

Je rovněž důležité, aby si vedlejší a hlavní postavy byly rovnocenné. Tedy pokud hlavní postavy mají návaznost na dění, vedlejší postavy musí mít o to větší zázemí vztahů, tajemství, znalostí či rekvizit, aby bylo vyváжено, že přímo neovlivňují změny rámce.

**Krok 8: Vytvoříme vedlejší postavy; navážeme je na rysy světa a na hlavní postavy jako sidekicky**

## *XI. Vzájemné vztahy*

Předposlední krokem v tvorbě larpu je provázání hlavních a vedlejších postav vazbami. Cílem je, aby síť vztahů byla zhruba rovnoměrná, tedy aby jedna postava nestála ve středu všech vztahů, zatímco jiné mají jen jednu vazbu.

Máme-li deset postav a chceme vytvořit lehce agresivní larp, je **optimální kombinace dvou negativních a jedné pozitivní vazby na postavu**. Při poměru 1:1 dostaneme unylou a mírumilovnou hru, při poměru 3:1 a větším naopak drsnou hádku.

Platí to stejné co u předešlých bodů – vazby, které ustavujeme, by měly mít vztah k markantu našeho larpu, zápletky či tématu hry; ideálně ke všem třem. Tímto krokem se larp uzavře dovnitř a vytváří kompaktní a ucelenou hru s jednotnou náladou.

**Krok 9: Propojíme postavy mezi sebou pozitivními a negativními vazbami**

## *XII. Test*

Testování larpu je nedílná součást tvůrčího procesu. Nikdo nedovede udělat brilantní produkt (knihu, hru, program) bez testování a v larpu to není jiné. Pro testování není nutné mít hotový kompletní larp s rekvizitami a kostýmy – **stačí si pouze ověřit, zda fungují změny rámce a sítě vztahu**. Vliv všech ostatních složek je pouze doplňkový; zda hra bude fungovat nebo ne se pozná i bez nich. Je dokonce žádoucí testovat hru v co nejlehčí formě, protože případné změny si pak nevyžádají nový nákup rekvizit nebo změny v už vysázených postavách.

Při testování hry je dobré si také všimnout toho, zda se do hry co nejčastěji dostává zvolený markant, téma hry a atmosféra světa. Pokud existuje prvek, který byl přítomen v návrhu, ale ve hře se

neobjevuje, je nutné ho buďto odstranit z konceptu hry (a nezmiňovat ho při prezentování larpu, aby nemátl hráče a netříštil jejich pozornost) nebo jej dostat do popředí.

Po dvou testech je hra většinou tak dokonalá, jak jí její výchozí koncept (který snad nebyl odbyt na začátku tvůrčího procesu v kroku 1) dovoluje.

#### **Krok 10: Provedeme betatest a spravíme chyby**

### ***XIII. A máme hotovo!***

A to je vše. Hlavní postavy se budou soustředit na řešení děje hry, vedlejší postavy jim budou nápomocny a budou reflektovat svět, čímž prohloubí atmosféru hry. Několik změn rámce způsobí dostatek herního materiálu, jasný začátek a konec vytvoří silnou vstupní a výstupní scénu, které celý zážitek orámují.

Tyto body zaručí, že hra, kterou napíšete, bude alespoň průměrná. Samozřejmě to, co z dobrého komorního larpu dělá výborný, je velmi těžké obsáhnout. Náhoda, cit, množství práce, kombinace hráčů – neexistuje žádný recept na zaručený hit. Ale i tak se vyplatí to zkoušet.

### ***IX. Poděkování***

Srdečné díky patří Michalu „Maniku“ Havelkovi a Martinu „Godricu“ Hanzlovi ze skupiny KoRH za recenzi tohoto článku a chytré nápady, díky kterým jej můžete číst v této podobě.

## Odkud přišli a kam jdou tvrdší bitvy

Tomáš „Vojcl“ Vojáček

Následující článek je jeden z těch, které jste si na Odrazu nepřízní osudu vyslechnout nemohli. V následujícím článku se vám tedy jeden z předních organizátorů jednoho z druhů dřevářenských taškařic pokusí vysvětlit jak nový a progresivní žánr vznikl, co už nám stačil přinést do dalších her a kam by se možná i mohl vyvíjet.

David

Tomáš „Vojcl“ Vojáček

Je studentem Filozofické fakulty Univerzity Karlovy, kde druhým rokem studuje obor Historie - Evropská studia. Jako člen skupiny Ascheron se aktivně věnuje hraní larpů již od roku 2006. Organizací her, speciálně bitev, se začal zabývat v roce 2007. Je tvůrcem série moravských bitev Warhammer, spolupodílel se na organizaci bitev jako Brody přes Želíz či Bitva o Západní Úvaly.

Jako bonus k přednášce si můžete na adrese <http://drevarnycz.rajce.idnes.cz/> projít Vojdou vytvořené fotogalerie toho nejzajímavějšího a nejtypičtějšího, co se na bitvách v jakém roce našlo.



## Něco málo ke vzniku a vývoji LF řezaček na české larpové scéně

Přibližně před dvaceti lety se u nás poprvé objevil tehdy nový fenomén, nazvaný larpem či dřevárnou. Od těchto dob, které se dnešním hráčům jeví tak strašlivě dávno, se mnohé změnilo. Během onoho dvacetiletého vývoje se na larpové scéně vystřídal poměrně široké spektrum herních stylů a variací. Mým záměrem nebude ho obsáhnout celé, nýbrž bych v tomto příspěvku rád napsal něco málo ke vzniku a vývoji jednoho ze stylů, jenž se rozmáhá v poslední době a k němuž mám poměrně blízký vztah. Pracovním názvem jej můžeme nazývat „LF řezačka“.

### *O co se jedná a jak to vzniklo?*

Jedná se o druh bojové simulace, která je založená na realističnosti boje a maximálním herním prožitku. Pro realnost střetů je třeba, aby hráči byli dostatečně chráněni. Podmínkou je tedy odpovídající výbava, především bezpodmínečně nutná helma a další ochrana těla dle vlastního uvážení. Pro maximální herní prožitek je pak nutné, aby všechny herní rekvizity, ať už dodané organizátory, či připravené hráči byly co nejlépe zpracované.

Hra samotná probíhá dle předem připraveného příběhu (s otevřeným koncem), který by sám o sobě měl být velkou herní kulisou dodávající hře (bitvě) potřebnou atmosféru. Příběhová linie bývá většinou propracovaná a zasazené do více či méně realistický kulis, v nichž se potom odehrávají jednotlivé střety a samotný děj. Tyto střety bývají velice dynamické a tvrdé (tzn. Realistické), což je umožněno právě splněním vyšších standardů na výzbroj a výstroj u jednotlivých účastníků. Cílovou skupinou hráčů, účastnících se těchto akcí jsou skupiny i jednotlivci, mající v oblibě realističtější ztvárnění boje, včetně fyzické konfrontace, větší využití taktických prvků a obecně akčnější spád hry.

První experimenty s tvrdším stylem boje vznikaly již poměrně dávno a je možné je spojit s úspěšnou sérií pražských bitev Za krále a proti králi. Na této akci se obvykle setkávali účastníci s kvalitní výstrojí i výzbrojí. Po skončení hry se takto vybavení hráči obvykle ještě dodatečně rozdělili na dvě skupiny, které se pak několikrát zase sebou utkávaly v realistické řeži, tělo na tělo a bez v té době obvyklého životového systému. Klasické „počítání životů“ bylo nahrazeno novým systémem nazvaným ŠATRH<sup>46</sup>, jenž měl přispět k další autentičnosti hry. Bojovníci si tedy nepočítali jednotlivé zásahy od nepřátel jako stejně hodnotná zranění, nýbrž dle vážnosti úderu a funkčnosti své zbroje dokázali určit, nakolik vážný zásah pro ně byl. V praxi to fungovalo velice jednoduše. Po řádném úderu např. přes helmu bojovník okamžitě padá mrtev k zemi. Tato možnost rychlé smrti měla velký vliv na obraz boje. Střety byly rychlejší a akčnější, na vlivu získávali dlouhé a do té doby netradiční zbraně, s čímž se zvyšoval taktický prvek v průběhu boje. Mělo však trvat ještě poměrně dlouho, než si tento nový styl našel na larpové scéně své místo a prosadil se jako zcela nový druh her naživo.

První oficiální bitvou organizovanou v tomto tvrdém a realistickém stylu, jenž začal postupně vyčnívat z larpového spektra, se v listopadu roku 2008 stala Bitva o Pellenorská pole, pořádaná v Praze, na Divoké Šárce. Této hry, inspirované třetím dílem Tolkienova Pána prstenů, se zúčastnila necelá stovka hráčů. Sto bojujících se mohlo tehdy jevit oproti veřejným a běžně známým akcím typu masových

<sup>46</sup> Tento systém byl vytvořen již dříve. Byl pouze oprášen a upraven pro soudobé potřeby.

Bítev pěti armád či jiných akcí, určených pro širokou veřejnost jako nicotná účast, v případě tohoto nového typu her se však jednalo o pravý opak.

První „Pellenor“ (pod tímto názvem akce zlidověla) byl ve své době něčím zcela jedinečným. Oproti všem, do té doby známým akcím, nebyl ryze veřejnou bitvou. Každý, kdo se chtěl této očekávané akce zúčastnit, musel splnit kritéria (v té době ještě poměrná náročná, viz. výše). Kromě odpovídající výbavy musel být na akci doporučen, některým ze zkušených hráčů, organizátoři si museli být jisti kvalitou jeho výstroje, pokud jej neznali přímo osobně, bylo nezbytnou nutností zaslat svou fotografii v kostýmu. Teprve poté mohl být přidán na registrační formuláře.

Organizační trio: Tomš (doplň jméno prosím), David „Daysir“ Wagner a Julie „Nardur“ Chocholová uzpůsobilo hru především podle představ samotných hráčů, kteří bitvu podobného ražení již delší dobu s očekáváním vyhlíželi. Zde je třeba uvést na pravou míru, že ačkoliv požadavky na vybavenost hráčů, jakožto podmínky pro přihlášení, které se v té době zdály mnohým zbytečné a příliš přísné, byly v praxi relativně snadno splnitelné a skutečně minimální. Naopak efekt, který na českou larpovou scénu přinesly, byl obrovský.

Právě proto je zde, u Bitvy o Pellenorská pole, dle mého názoru možné vidět jeden z velkých milníků ve vývoji laru (myšleno u žánru bitvy) na české scéně. Hráčská komunita, byla od svých počátku zvyklá na bitvy různého typu, všechny si však byly stylem boje velice podobné. Omezení délek a druhů zbraní z bezpečnostních hledisek, omezené zásahové plochy a s tím související boj armád většinou ve dvou pasivních řadách, to všechno zapříčinilo, že část hráčů byla poměrně znavená stereotypem mnohých bitev a hledala něco nového, nějaké oživení či změnu. A právě v této době přichází na scénu Pellenor a brzy po něm další akce nového typu...

V čem byla ona již tolikrát zmíněná Bitva o Pellenorská pole tak přelomová? Především v tom, že odstartovala nový fenomén her, během nichž si hráč mohl opravdu připadat jako jeden z bojovníků armád, zápasících o budoucnost „světa“. Podle většiny účastníků byl hlavním kladem této akce obecně velký zážitek, pro mnohé zcela jedinečný a do té doby nevídaný. Bylo tomu tak z několika důvodů. Jednak díky vynikající kostýmové úrovni, pestrosti zbraní a s tím spojenou různorodostí střetů. Většina hráčů, do té doby zvyklá na boj v pasivních řadách, si nyní prvně vyzkoušela držet zeď vytvořenou svými štíty, kterou se protivníci mnohdy marně snažili rozbít vlastními těly. Jindy nezbylo hráčům, než útočit proti jezkům pík trčících do všech stran. Každá chyba, každý špatný krok, jediný úder nebo taktická chyba velitele, mohly v této hře na válku rozhodnout, zdali bojovník porazí svého nepřítele, či sám padne mrtev k zemi. Právě tato obava či napětí obsažené v každém střetu dokázali dát akci zdání opravdového boje a války, což bylo přesně to, co skupina milovníku historie a fantasy onoho chladného listopadového dne tak moc chtěla.

Během následující zimní pauzy mezi sezónou 2008-2009 se na internetových fórech diskutovalo ještě o trochu více, než bylo obvyklé. Hráči na podzimní Pellenor nechtěli jen tak zapomenout a nehodlali se smířit s tím, že se další podobné akce dočkají až téměř za rok. Na rychlo začaly vznikat některé další projekty, které měly za cíl vytvořit další akce, systémově podobné Bitvě o Pellenorská pole. Prvním úspěšnějším následovníkem se hned na velikonoce roku 2009 stala bitva, jež vstoupila na do povědomí hráčů pod názvem Brody přes Želíz.

Příběhově vycházela rovněž z Tolkienových knih, a dějově byla zasazena těsně před příběhem slavné trilogie - Pán prstenů. Organizátoři akce, Michal „Loqo“ Horbal a Tomáš „Vojcl“ Vojáček se rovněž zúčastnili podzimního Pellenoru a měli v plánu vytvořit bitvu podobného rázu i na Moravě a rozšířit,

tak povědomí o tomto nově se formujícím stylu dřeváren dále. Prvního ročníků se zúčastnilo kolem padesáti bojujících. Menší účast, než v případě Pellenorských polí byla zapříčiněna především tím, že se nejednalo o akci jednodenní, nýbrž víkendovou.

Dalším krokem k pozvednutí atmosféry ještě výše se tedy nyní stalo stylové táboření. Nejen, že bylo pro hráče nutností mít odpovídající kostým, ale pokud si chtěli přes víkend užít skvělé atmosféry panující v autentickém polním ležení, jevílo se nezbytné sehnat si i stylovou tábornickou výbavu.

Co se týče náplně a průběhu samotných bitev, byli si Pellenor i Brody v mnohém podobné. Jednalo se vždy především o realistickou řez několika (u Pellenoru většinou dvou, u Brodů pak čtyř) armád s různými cíly. Ať už během tažení, dobývání či jiných úkolů vytvořených dle dějové linky, do níž organizátoři zasadili hru, se hráči snažili porazit a zničit své nepřátele. Čím bohatší příběh byl, tím byla hra zajímavější. Největším lákadlem pro hráče však i nadále zůstával adrenalin a zážitek plynoucí z již tolikrát zmíněné dynamičnosti a různorodosti střetů.

Tyto dvě akce, které se na dobu tří let staly hlavními protagonisty nově se rodícího stylu her na živo, však měly naštěstí i některé rozdíly. Ty nejzásadnější se projeví v jejich směřování do budoucna. Brody zůstaly po celou dobu sice akcí dbající na realističnost a všechny znaky tohoto nového stylu zmíněné výše, ale vždy byly do určité míry prostoupeny jakousi hravostí a pohádkovostí, kterou do nich vlil hlavní organizátor Michal „Loqo“ Horbal.

Bitva o Pellenorská pole, se v následujících letech stala k velké radosti hráčů rovněž víkendovou akcí. Pod taktovkou nového organizačního týmu došlo ke změně místa konání a hra se přesunula do malebného okolí města Dobříše. Právě ve zdejších lesích se tato akce přetvořila na velké vojenské tažení se všemi jeho aspekty. Právě tento důraz na epické střety a vojenskou připravenost i důslednost v každé situaci se mi jeví, jako zásadní rozdíl v herním settingu obou akcí. Pevně věřím, že právě díky svým specifikům se mezi hráči staly, tak oblíbenými, ne-li legendárními.

Formativní léta toho nového bitevního stylu skončila společně s kalendářním rokem 2009. Později už byly tyto akce tvrdého rázu považovány za plnohodnotnou součást larpové scény a získávaly stále více na oblibě. Jasným dokladem pro toto tvrzení mohou být statistiky účastníků právě na dvou zmíněných tradičních akcích, (opět Brody a Pellenor) kam rok od roku přijíždělo stále více hráčů. Že o podobné akce je stále větší zájem, neuniklo ani pozornosti organizátorů. Hráčské volání bylo vyslyšeno a na scénu se dostali další bitvy podobného rázu. Ať už se jednalo o znovuoobnovení pražského Za krále a proti králi (čili jednoho z předchůdců samotného Pellenoru) v novém kabátě či originální Krvavou zimu pořádanou pro změnu nedaleko od Zlína. Vznik dalších takovýchto akcí je pro hráčskou komunitu velice důležitý, obzvláště v současnosti proto, že rokem 2011 byly uzavřeny příběhy jak Brodů přes Želíz, tak i Bitev na Pellenorském poli.

Jedno z volných míst v kalendáři již zaplnil atraktivní projekt nazvaný Bitva o Západní úvaly, jenž bude letos pokračovat druhým ročníkem. Organizační záštitu nad touto akcí převzalo sdružení Rosenthal o. s., známé především tvorbou propracovaných zážitkových larpů. Díky velkému organizačnímu týmu a dobrému materiálnímu zázemí byla hranice realističnosti posunuta, tak daleko, jak si před čtyřmi lety troufl málokdo doufat. Boj mezi rohanskými jezdci a sarumanovými skuruty se tradičně odehraje na hradišti Curia Vítkov, které poskytuje právě onu realistickou kulisu a atmosféru, jenž je pro tento typ akcí tolik potřebná.

Jaký bude úspěch tohoto herního stylu u hráčů i nadále je zatím ve hvězdách. Je možné, že zůstane stále velice oblíbeným a masověji navštěvovaným než dříve, poněvadž vybavenost hráčů se neustále zlepšuje. Možné je ale i to, že se mnozí účastníci se nechají zhýčkat vysokými standarty některých akcí, což povede k odsouzení akcí menších (pro ně neznámých) a jejich postupnému odsunutí na kraj hráčského zájmu. Tento scénář by byl velice neblahý. Osobně doufám a věřím v první z uvedených možností a v závěru se pokusím vyložit, proč by tomu tak mělo být.

## *Závěrem*

Vliv „LF řezaček“ na českou larpovou scénu je zcela nepopiratelný. Za dobu, kdy se tyto akce prvně objevily, došlo k mnoha změnám. Ačkoliv na počátku byly určeny primárně pro jakési „VIP“ hráče, kteří měli již tenkrát odpovídající výbavu (tehdy možná ještě nadstandardní), dnes tomu tak již není. Za poslední 3 – 4 roky došlo k velkému zlepšení kostýmové úrovně mezi českými hráči a dříve nadstandardní kostýmy dnes pomalu zapadají do průměru. Osobně v tom vidím právě velký podíl akcí, jimž je věnován tento článek. Počáteční elitářství a vyšší nároky na účast u zmiňovaných druhů bitev, posunu kostýmové úrovně výrazně napomohlo. Když ostatní hráči, byť v teple domova viděli galerie a videa z těchto akcí, značnou část z nich mohl nový styl jednak zaujmout a některé rovněž inspirovat k práci na vlastním kostýmu, aby se podobné akce mohli napřesrok sami zúčastnit. Je jasné, že toto pravidlo není obecně platné, ale nabízí se jako jedno z možných vysvětlení rychlého zlepšení celkové kostýmové úrovně započaté touto dobou.

Závěrem bych rád poznamenal, že záměrem toho článku není bitvy typu Pellenoru, Brodů atd. někomu vnucovat a výrazně vyzdvihoval. Snažil jsem se především o to, nějakým způsobem v krátkosti zformulovat o co že se vlastně jedná a jak tyto akce vznikly. Vzhledem k tomu, že si určitou sortu hráčů získaly, jen svědčí o to, že na nich něco zvláštního a snad i zajímavého pro většinu larpové komunity být musí. Proto doufám, že z mnoha hráčů, kteří tyto akce sami navštěvují, vzejdou vbrzku další organizátoři, jenž na základě vlastního vkusu jednou vytvoří hry jejich srdci i představám nejbližší a my, členové hráčské komunity tak budeme mít i nadále z čeho vybírat.

# Soumrak:

## alternativní metody návrhů praxi

### Knight of Red Hills

Knights of Red Hill je uskupení organizátorů a hráčů z Brna, které v minulosti pořádalo několik městských her. Přípravě a designu her věnují nebývalou péči a praktické kroky při realizaci podkládají důkladnou analýzou problémů. Následující text nabízí pohled pod pokličku připravovaného larpu Soumrak a to nejen v konkrétních příkladech, ale i v ukázce metodologie jejich práce.

Darien

### Knight of Red Hills

Knights of Red Hills, známí pod zkratkou KoRH, jsou volnočasovým klubem z Brna. Od roku 2003, kdy byl klub založen, se postupně jejich zájmy rozšiřovaly od rpg her přes dřevěné bitvy až po larpy a jejich organizaci. V současné době se zaměřují především na tvorbu larpů ze středověkého a současného prostředí. Jejich vlajkovou lodí a nejrozsáhlejší hrou je stealth larp Soumrak, jehož čtvrté pokračování právě připravují. V tvorbě larpů mají několik priorit. Snaží se hru dělat komplexní, s věrohodným příběhem. Chtějí dát hráčům herní obsah a považují to za svou povinnost, aby organizátora. V neposlední řadě se snaží dělat larpy herně i finančně dostupné všem věkovým skupinám, chtějí podporovat a zajistit novou mladou generaci.

Recenzent:

Petr Špiřík

Larpy hraje od roku 2001. Zorganizoval několik ročníků vlastní hry a podílel se na organizaci jiných. Na hrách hledá silný zážitek a kouzlo okamžiku. Pořád ještě preferuje hry s akčními prvky a touží si zahrát skvělý horor, cyberpunk nebo fantasy. Rád zažívá nové situace.

Vítá diskuzi, snaží se vyhnout nevědomé zlobě a učí se mlčet.

Mimo larpy ho fascinuje internet, informační bezpečnost, kybernetická válka a terorismus.



Soumrak II je 4 a půlté pokračování nočního městského larpu s historickou (fantasy) tematikou. Hra je plánovaná pro 70 hráčů, hraje se přes dvě noci, tedy zhruba 16 hodin čistého času. Tvůrcem a organizátorem hry je klub Knights of Red Hills (KoRH) z Brna.

Článek se věnuje však především organizačnímu pozadí hry a návrhovým metodám, které se pro hru používají, a jsou do jisté míry přenositelné i do jiných typů her.

### *Odkud přicházíš?*

Když jsme začali plánovat první noční stealth fantasy hru (v roce 2006), nebyl to nápad na zelené louce. Naopak, vlastně přímou motivací a předobrazem byl tehdy uskutečněný poslední třebičský Thief, larp inspirovaný stejnojmennou počítačovou hrou.

Zamýšlený dojem hry se od té doby téměř nezměnil: Prioritami zůstala mystická atmosféra, napětí a strach z neznáma, vše rozehrávané na pozadí pseudostředověkého města. Hra proto nabízí různé herní prvky, nebo chcete-li styly, které se v závislosti na zvolené roli v různé míře projeví:

**Stealth akce** se asi nejvíce blíží původnímu stylu hry thief - plížení, nenápadné krádeže, přepadávání a zběsilé pronásledování, pokud je hráč odhalen.

**Detektivka/kriminálka** jako hledání stop a důkazů a pohánění ilegálních činů před spravedlnost. Takový způsob hry odkazuje skutečně na televizní kriminálky (jen v historickém hávu) nebo klasické detektivní romány jako Sherlock Holmes.

**Detektivka/mystika** znamená taky hledání a spojování stop, kromě nich ale také tajemství minulosti a rébusy, špetku magie a mnoho znepokojivých otázek, jako třeba Šifra mistra Leonarda.

**Život středověkého města** je posledním, ale neméně důležitým prvkem. Požadavkem na hru bylo, aby kromě obsahu organizátorů i samy a přirozeně vznikaly zápletky, situace a problémy, které je třeba řešit. Jinými slovy aby město skutečně *žilo* a probíhalo v něm mnoho procesů samo, pouze na základě pravidel<sup>47</sup> hry.

O tom, které prvky se projeví a jak, hráč rozhoduje při výběru postavy (respektive jejího společenského postavení), zároveň ale má možnost to ovlivnit i volbami postavy za hry samotné - hra

---

<sup>47</sup>Tím jsou myšleny obecně zákonitosti a určené vztahy ve hře, nejen skutečně psaný text pravidel pro hráče.

nemá být stylem homogenní. Je naopak na hráči, kým chce být. Jestli politikem, který intrikaří celou hru a jednou za tuto dobu se na něj vrhne plížíci se lapka s pilníkem, nebo naopak hrdinně vezme spravedlnost do vlastních rukou v první linii boje proti zločinu a zaintrikaří si jen jednou za hru. Pokud toto rozhodnutí změni za běhu, hra mu to za určitou cenu umožní.

### *Za oponou...*

Dřív, než se pustíme do detailů metodiky, je ještě třeba říct něco o tom, jaký tým a jakým způsobem s těmito metodami pracuje, nebo může pracovat.

Hru navrhuje pět tvůrců; hlavními podklady pro návrh jim jsou zpětné vazby z minulých ročníků, mnoho osobních setkání s hráči jak našich, tak jiných larpů, i naše vlastní inspirace, které sporadicky přicházejí. Vyplácí se strategie “vše si zapisovat” - díky ní nám zbývá nepoužitých nápadů na různé prvky do hry ještě přes 200.

Za zmínku stojí i to, že i v tomto ne úplně nejmenším teamu se rozhoduje prakticky vše kolektivně - což by za běžných okolností nebylo časově únosné, a umožňuje to právě určitý rámec, o kterém bude řeč dál.

Hra postrádá něco jako “hlavního organizátora” - člověka, který dohlíží, komanduje, sekýruje (motivuje?) a rozhoduje, a jeho místo zastává určitý systém. Říká se tomu *decentralizovaná tvorba*, a znamená to následující věci:

Práce na hře je rozdělena na velmi malé bloky, mnohem menší než například kategorie “postavy, děj, zázemí...”. Tyto bloky paradoxně mohou zasahovat do více takových kategorií, což umožňuje pružnější práci s hrou (chce-li tvůrce něco do hry vložit, nepotřebuje komunikovat s člověkem co dělá postavy, s člověkem co dělá zázemí, ... místo toho si může vše co potřebuje vyrobit ihned sám).

Tyto bloky (hra jich může obsahovat desítky až stovky) jsou adresné, už při jejich vzniku se určí tvůrce, který je má na starosti, a tudíž není možné dostat do hry žádnou věc nebo myšlenku, která “se udělá”. Jinými slovy nemůže se stát, aby se pár dní před hrou zjistilo, že “se má vyrobit rekvizita”, “se má domluvit úřad” nebo “se má dodělat postava”, kterou ovšem nikdo reálně vyrobit nemůže. Každý organizátor má tou dobou zpravidla svojí práce dost, a v lepším případě ji stíhá tak tak (v horším nestíhá vůbec).

Rozdělit takto hru má hned několik výhod: Jednak jsou nuceni tvůrci všechno psát dle pravidla “co není napsáno, to neexistuje”. Přináší to i určitou práci navíc, ale umožňuje efektivně spolupracovat třeba na dálku a vytváří určitý tlak na to, aby si daný tvůrce své nápady promýšlel, staral se o ně a nezapomínalo se na ně. Umožňuje to i nahraditelnost *každého* člena tvůrčího týmu, a to bez zásahů do hry, stejně jako lze za běhu tým rozšiřovat. Hra se dá odehrát bez autorů (ovšem ne bez organizátorů) a především, hra je *škálovatelná*. Co to znamená?

Běžná hra má v osobě hlavního organizátora člověka, který ji má zpravidla z většiny v hlavě a dohlíží na to, aby věci navzájem fungovaly, neobjevovaly se logické chyby a podobně, a tedy je limitovaná právě tím, kolik toho hlavní organizátor v hlavě rozumně udrží. Soumrak ovšem už dříve přerostl úroveň, kterou by kdokoli z tvůrců byl schopen v hlavě udržet, a právě decentralizovaná (distribuovaná) tvorba umožnila tuto hranici překročit. Břemeno hlavního organizátora převzal systém, a díky tomu se hra stala škálovatelnou - nejenže je možné překročit limit toho, co udrží v hlavě jeden člověk, ale jediným dalším limitem je počet tvůrců. *Pokud se dvakrát zvýší počet organizátorů, dvakrát se zvětší i hra.*

Celou metodiku kolem hry pak doplňuje ještě několik detailů prováděných až za běhu hry samotné<sup>48</sup>: Hra je celou dobu tvůrci aktivně sledována, buď na základě změn v herním prostředí (například předměty, o kterých je známo, za jakých okolností je někdo vezme - z toho že jsou sebrány se pak bez komunikace s hráči dá vysledovat jejich projití určitým klíčovým bodem děje) nebo na základě nastrčených hráčů - určité skupiny hráčů, která není veřejně známá, a hraje zcela shodně jako ostatní hráči, pouze čas od času informuje organizátory o tom co se děje a v případě nouze může odradit spoluhráče od akcí jdoucích zásadně proti formátu hry.

Kromě přirozeného děje, který generuje hra (město) sama a osobních záležitostí postav má hra i jednotící děj. Jeho realizátory jsou v tomto případě CP, což jim ovšem dává také velkou odpovědnost. Tento aspekt není nechán náhodě, ani elitářství při výběru hráčů CP, ale je zajištěn velmi striktními pokyny. CP mají sice moc hýbat hrou - na oplátku jsou ovšem povinny absolvovat mnohem více přípravy než hráči, a také se musí *přesně* řídit konkrétními instrukcemi, které dostávají, a jejich míra autonomie (v ostrém kontrastu oproti hráčům) je prakticky nulová.

## Model

Dle slovníku je model (zjednodušeným) zobrazením určité skutečné věci. Model mostu - například - může být papírová stavba, nebo třeba několik výpočtů. Pokud jste někdy tvořili larp, a měli o něm něco napsáno na papíře (třeba jaká bude obsahovat CP, co se kdy stane, a podobně) byl to váš model hry. Tento model zobrazoval určitou skutečnost (reálný běh vaší hry) zpravidla zjednodušenou o nedůležité části. Pokud například Adam hrál detektiva a Eva prostitutku, zapsali jste si že pro Adama potřebujete pistoli a Eva by neměla mít příliš ostýchavou hráčkou, aby vše vyšlo jak má. Naopak to, jestli má být Adam vegetarián, nebo jak dlouhé má mít Eva vlasy, byste vynechali. Přesto v reálném běhu vaší hry Adam bude nebo nebude vegetarián a rovněž Eva bude mít nějak střižené vlasy, ale tyto informace jsou pro hru nedůležité, a proto v modelu nemají být.

Dobrý model sice nikdy hru nespasí, špatný model ji ale může snadno položit. Projevuje se to zpravidla tak, že se zapomene na to či ono, informace na různých místech hry kolidují, hráči narazí na místo kdy nevědí jak se zachovat, nebo vypadávají z role se slovy “co to k sakru...?” Rozdíl mezi dobrým a špatným modelem je v tom, jak dobře zachycuje to podstatné a odstraňuje to nepodstatné. A

<sup>48</sup>Tedy samozřejmě pokud je autor na hře přítomen

na rozdíl od obsahu hry, který je často otázkou kumštu, zkušenosti a uměleckého citění, model má výhodu. Dá se popsat a předat dál.

Tato část představí modely, pomocí kterých dříve byl a v současnosti je zachycován Soumrak.

### *Démoni minulosti*

V roce 2006 přišla naše první stealth hra nazvaná příznačně “Alfatest”. Jejím modelem (tedy po totálně ztroskotaném pokusu o zapisování děje do dokumentu pod sebe podle času) byl *časový rozvrh*: v podstatě analogie školního rozvrhu, se sloupci odpovídajícími času po půlhodinách a řádky odpovídajícími skupinám hráčů. V každém poli byla pak určitá činnost (například “vykradení hospody” pro určité CP a “pokus o polapení CP” v případě hlídky). Kromě toho se ve hře objevily i náznaky linií, o kterých bude dál řeč, a některé další samostatně stojící dílky, jako seznamy CP a rekvizit. Tento model jsme brzy vyhodnotili jako příliš svazující, i když mnoho současných her ho stále používá.

Pokračování Alfatestu, hra Betatest, představila model *linií* (zůstal zachován i pro první Soumrak). Pro mnoho hráčů nebo frakcí byly vytvořeny sekvence překážek, které musejí překonat v cestě za svým cílem. Pakliže je vaším cílem například se najít, dojdete do obchodu. V obchodě jídlo není - musíte tedy například za pekařem. Nevíte kde se nachází... Zeptáte se třeba informátora, pokusíte se to najít v knihovně nebo se zeptáte chláпка, co má v ruce rohlík. A po určitém množství peripetií nakonec vybojujete onen rohlík, nebo zachráníte svět, což bylo v Betatestu častějším cílem. Rysem linií bylo zejména, že záleželo na odhodlání hráče, jestli dokáže svého cíle dosáhnout. Linie hráli více dějově a “detektivně” založení hráči (označení HP - hlavní postavy), ovšem s tím aby dílčí problémy delegovali na druhou polovinu akčnějších a přímočařejších hráčů. To se ukázalo jako úzké hrdlo a hlavní nedostatek celé hry. Někdy tím, že HP obsah příliš neřešily a nepředávaly, někdy však i tím, že přes snahu HP se zbytek hráčů nechtěl společným obsahem zabývat, a chtěl si hrát vlastní hru. Kromě linií ve hře přibýly i dobře fungující cechy - hráči hrající zejména na základě herních mechanik a vytvářející “život města”.

Aby se nedostatky linií odstranily, pro aktuální Soumrak II byl vytvořen model, kterému říkáme *objektový*.

### *Budiž objekty*

Jak byl řečeno dřív, hra je rozdělena na většinou malé bloky. Těmto blokům se říká *objekty*. Kromě objektů ale tvoří model i *návaznosti* - spoje mezi objekty, které říkají, jak na sobě objekty závisí (a pro celou věc jsou klíčové).

Objektem může být prakticky cokoli, od střípku hry (pár prvků linie) přes CP, zajímavé místo, až po pravidla, časový rozvrh hry nebo seznam rekvizit. Návaznost především řekne “co od sebe navzájem objekty očekávají”. Například - scéna pronásledování očekává od lékařského cechu, že v něm pronásledovaného nechají schovat. Tím vznikne návaznost, a autor lékařského cechu ví, že ho může upravit jakkoli, *ale musí zachovat možnost schovat se v něm* a podobně autor scény pronásledování ví, že lékařský cech návštěvu pronásledovaného očekává - nemůže se tedy stát, že lékařský cech skrýš neposkytne, nebo že pronásledovaný nepřijde. Navzdory tomu v přirozeném zápisu do textu by se to snadno stalo - a skončilo by nepříjemnou herní situací. Návaznosti tedy (pokud se je tvůrce naučí používat) mají dramatický dopad na celkovou kvalitu hry - ve smyslu minimalizace počtu chyb, které můžou v modelu vzniknout.

### Navrácení zraku - rozpracováno, stav: 50%

Vytvořil(responsible)

Tajemný cizinec

Návaznosti

CP01 Slepec -zadává tento úkol

CP02 Pan velkoobchodník Bruno -vlastní špitální knihu

Univerzita -vlastní překladový klíč

Anotace

CP / HP slepec se snaží vyléčit svou slepotu.

Obsah

Slepec se snaží získat lék na svou slepotu, ale lékaři mu s ní nedokážou pomoci. Doslechl se, že místní sběratel CP02, má starobylou lékařskou knihu ze starého kontinentu. Slepec je chudý a sběratel nechce knihu dát jen tak z ruky (a nevěří nikomu dost na to, aby ji půjčil).

Slepec tedy hledá někoho, kdo by ji od sběratele získal (třeba i nelegálně, ale nechce žádné násilí).

Slepec nemůže za službu zaplatit, ale může mít cennou informaci, nebo mu někdo z minulosti dluží laskavost. Chce tedy vyměnit službu za službu nebo informaci.

### Rekvizity

#### P00 Špitální kniha ve starém jazyce

Obsahuje postup pro léčbu očí. Může to být ve skutečnosti návod na tvorbu nějakého alchymistického prostředku, který vrátí zrak.

Obsah je psán v abecedě tvořené neznámými symboly - k rozluštění je potřeba sehnat překladový klíč (=P14).

Reálnou reprezentací bude kniha, obsah vložen na listu papíru s vypsáním / vytištěným návodem na tvorbu léku (nebo můžeme zruinovat nějakou knihu z antikvariátu a na prase to do ní vepsat).

Volitelně se může do knihy nasázet hromada dalšího bordelu, ať to hráčům nějakou chvíli trvá.

#### P14 Překladový klíč ke starému jazyku

Reálně se jedná o knihu s vepsanými symboly staré abecedy. Číslo stránky, na které je symbol uveden, se převede na odpovídající písmeno (na str. 1 symbol pro 'A', na str. 2 'B' atd, různé symboly pro velká i malá písmena).

### Komentáře

*Líbí se mi, že by při luštění reálně listovali knihou. – Wicki*

*Objekt je čistě logický úkol, což samo o sobě je dobré, ale je třeba přidat i nějakou emoci nebo dilema, ať to není tak suché – Manik*

### *Reálný příklad objektu*

Dalším příjemným rysem objektů a návazností je už zmiňovaná škálovatelnost - z výš popsaného vyplývá, že objekty jsou krom návazností zcela autonomní, a pro přidání čehokoli do hry stačí získat rámcovou představu o stylu a ladění hry a napojit návaznosti na to, co je třeba. Nic dalšího ze hry nepotřebuje autor znát - nic dalšího ho neomezuje. Zároveň je objekt velmi podobný textu, který by autor napsal úplně přirozeně. Jakoukoli novou myšlenku jednoduše sepíše, a pouhým správným doplněním návazností zajistí, že jeho myšlenka do hry zapadne a nebude s ničím kolidovat (což by se v přirozeném návrhu bez návazností stalo, a taky se často skutečně stává).

Všimněte si, že navzdory popisování velké fantasy městské hry nebylo zatím krom příkladů řečeno nic, co by nešlo aplikovat stejně na sci-fi komorní larp nebo larpsoftovou<sup>49</sup> bitvu. Objektový model je univerzální, v této surové formě dává tvůrci obrovskou svobodu, jak s ním naložit. Jak se ovšem říká, svoboda znamená odpovědnost, či lépe “svoboda znamená moc dělat věci špatně”. Právě rozhodnout jak hru rozdělit na objekty a k čemu mají jednotlivé objekty být, chce předvídavost a přemýšlení. I to, jak s objekty zacházet, se po chvíli promýšlení možností přestane zdát tak průzračně jednoduché.

Návaznost mezi lékaři a pronásledovanou postavu byla vcelku jasná, návaznost mezi předmětem a časovým rozvrhem, nebo samotná existence objektu *časový rozvrh* už je určitě jasná méně - proto v Soumraku existují nad rámec objektového modelu ještě *metody*, soubor postupů a seznam důležitých objektů, více či méně konkrétní pro danou hru.

Metody<sup>50</sup> říkají, jak s modelem pracovat. Jedním z nejdůležitějších bodů je *životní cyklus objektu*. Ten popisuje, jak objekty při navrhování hry vznikají a zanikají, jak jsou dokončené a kdo a kdy rozhodne o tom, jestli už jsou součástí hry. Další součástí metod je samotný popis toho, co objekt má mít. V Soumraku má krom přirozeného textu a návazností třeba ještě texty rekvizit (dopisů) a úvodní instrukce pro hráče, komentáře, seznam věcí které je v něm potřeba dodělat, a v neposlední řadě zhodnocení, jak objekt naplňuje atmosféru a příběh hry spolu s diskuzí organizátorů k danému objektu.

Jako samostatné objekty jsou v metodách popsány seznam rekvizit a časový rozvrh, stejně jako postupy kdy a jak na tyto objekty dělat návaznosti. Jiným prvkem jsou palety (seznamy věcí, které můžeme ve hře opakovaně používat: pronásledování, plížení, rébus, ...) a požadavky (například že objekty, pakliže jde o herní obsah, mají tvořit třístupňovou příběhovou strukturu, že mají tvořit určitou emoci a dojem, a další podmínky).

Přestože takové metody mají kolem tří stran, zkuste si popsat model nějaké složitější hry a práci s takovým modelem, pokud používáte zvlášť například předměty, pravidla, kouzla, CPčka, lokace, frakce, ... Prováděli jsme takový pokus pro první Soumrak, založený na *liniích*, a děsivým výsledkem bylo víc jak 20 stran textu.

## *Kam kráčíš?*

Tak tedy vypadá *objektový model*, způsob, kterým je navrhován Soumrak II, a z pohledu organizátora to na hře možná nejprínosnější. Víme tedy jak, a zbývá zodpovědět poslední otázku: proč?

<sup>49</sup>larp s výrazným nasazením airsoftových zbraní

<sup>50</sup>K nahlédnutí <http://korh.cz/metody-oo>. Detailní popis metod je úzce spjatý s konkrétní hrou a rozsahem přesahuje možnosti tohoto článku. Pro práci s objekty používáme google docs, stejně dobře poslouží ale jakýkoli systém pro sdílení dokumentů (např. Dropbox, Wiki, Soumrak 1 využíval Subversion, ...)

V předchozím textu bylo předvedeno několik výhod a možností objektového modelu, a dá se říct, že právě požadavky na většinu těchto možností byly přímo důvodem, proč model vytvořit. Naším cílem v Soumraku je, aby obsah od organizátora byl vytvořený a k dispozici skutečně pro každého hráče. Pochopitelně, takového obsahu je při počtu 70 lidí výrazně víc, než na podobně rozsáhlém obvyklém “fantasy světě”, tedy hře typu pískoviště<sup>51</sup>. A protože ani jeden z nás už nedokázal rozumně udržovat v hlavě přehled o celé hře, byla možnost to buď vzdát, nebo přijít se způsobem, jak to vyřešit. Přes četná doporučení první možnosti se nám jevila zajímavější ta druhá.

Důležité je i to, že správně zvládnutý objektový model zajišťuje kvalitní návrh hry - tedy že ve hře nebudou chyby, zbytečné nudné scény, logické nesmysly a zádrhely, které by tam jinak sám organizátor vložil. Přes všechnu složitost se ovšem dobrý obsah sám neudělá - to zůstává stále odpovědností tvůrce. Jinými slovy, přestože můžete udělat kvalitně navrženou hru, nemusí být populární. Kvalitní návrh rozhodně negarantuje nadšení a uznání hráčů. Je pak otázkou každého organizátora, jestli nadšení a uznání je tím, co bude v jeho hře nejdůležitější (a jestli tvorba her je pak tou správnou cestou).

V neposlední řadě jsme chtěli sobě, a případně všem dalším, otevřít možnosti k tomu dělat větší hry. Přestože Soumrak II stále není nijak obrovskou hrou, s dostatkem místa, lidí a odhodlání (naopak i s nedostatkem času) by mohl být. Což nám přijde jako dobrý výsledek.

Umožňuje to právě objektový model. Stručně shrnuto tedy rozdělení hry na malé části (objekty) a tvorba spojení (návazností) říkajících “co od sebe objekty očekávají”. Samotný objektový model je univerzální - je tedy přenositelný. Rádi pomůžeme komukoli, kdo by se rozhodl ho pro svou hru použít.

Přes všechno úsilí a zkušenosti získané objektovým návrhem jsme ale v tvorbě modelů her a systematickém návrhu na úplném začátku. Je jen na nás, larpové komunitě, jestli se rozhodneme zůstat v krabicích “cépéček”, děje, a rekvizit, anebo se odhodláme i v navrhování her hledat nové cesty, vedoucí třeba k lepší spolupráci, snadnější tvorbě, nebo, nakonec, i kvalitnějším hrám.

---

<sup>51</sup>Hra, ve které mají hráči určeny pouze hranice, v rámci kterých se pohybovat (například pravidla), ale děj a zápletky vytvářejí zcela sami v průběhu hry, bez zásahu nebo podpory organizátora.

## Porta Rossa – ocitnout se ve filmu

Autor:

**Sarah Komarová**

Je hráčkou larpů od roku 2005. Studuje druhým rokem na Fakultě sociálních věd Univerzity Karlovy. Podílela se na organizaci několika her. V rámci projektu Porta Rossa spolupracuje na zápletkách.

Video ze záznamem přednášky můžete najít na <http://vimeo.com/26293078>.

Navazující článek obsahující zhodnocení provedení hry můžete najít na <http://www.larp.cz/cs/clanek/3009/porta-rossa-mdvii-pohledem-organizatoru>.



První listopadový víkend roku 2011 budete mít, v rámci hry Porta Rossa, šanci přenést se do raně novověké Itálie a na vlastní kůži prožít osud jednoho z posledních přeživších obyvatel Janova zasaženého morem. Larp se odehraje 3.-6. listopadu na hradě Točník a za jeho organizaci je odpovědno občanské sdružení Rosenthal a skupina externistů.

## *I. Setting*

Děj hry je zasazen do italského přístavu Janova roku 1507 a odehrává se ve světě lehce pozměněné historie. V „naší“ historii Francie vznesla nárok na Milán a následně jej dobyla. Milánský vévoda Lodovico Sforza se po této prohře pokusil zachránit útekem do Janova, který jeho rodina již asi dvacet let ovládala. Francouzská vojska následovala jeho kroků a v létě 1506 Janov oblehla. V obleženém městě se zanedlouho objevil mor, který proměnil obléhání v karanténu. Město se ponořilo do naprostého chaosu. Umírání a smrt byly přítomny na každém kroku, stejně jako strašlivá nákaza a lidé jí zasažení, kteří v ukrutných bolestech pozbyvše rozumu napadali ostatní. Pokusy získat poslední místa na odplouvajících lodích se proměnily v masakr, který společně s drancováním zachvátil celé město. Přeživší, kteří se pokusili utéci po souši, byli bez milosti zavražděni obléhající armádou. Jen malé skupince osob se podařilo uniknout smrti, a to za branami zapadlé městské pevnosti Porty Rossy. Přeživší se musí vyrovnat nejen se ztrátou svých bližních, ale i s novým uspořádáním, kde tradiční sociální vazby ztrácí sílu a kde se mnohé hodnoty jeví ve zcela novém světle. To se může zdát ještě těžší a tíživější před blízcími se Velikonocemi, největšími svátky křesťanstva. I letos by měl však předcházející půst zahájit karneval, který snad přinese alespoň trochu rozptýlení. Právě do těchto dní je situován náš příběh.

Při tvorbě tohoto settingu nás lákala především možnost propojit a zpracovat velké množství motivů, které, jak se domníváme, utvoří vhodný podklad pro stavbu zápletek. Kromě motivu karnevalu a karnevalovosti nás zaujal především přerod středověkého způsobu uvažování v novověký. Zde jsme se zaměřili především na příklon k „rozumovému“ vnímání světa, na nový způsob státoprávního uvažování, ale i na vědecké objevy na poli lékařství a geografie (vlastně vznik tradičně chápané vědy vůbec). Inspirovala nás rovněž umělecká stránka renesance přicházející s novými postupy v divadle, hudbě i malířství. Nejvíce jsme ale akcentovali otázky náboženské, jejichž aktuálnost podtrhuje zejména všudypřítomnost Černé smrti. Ta dává v našem světě vzniknout množství chiliastických kultů pochopitelně vycházejících z křesťanského základu. Ve hře se budeme snažit vytvořit hutnou atmosféru, jejíž vznik bychom rádi podpořili zejména množstvím zajímavých dramaticky ztvárněných scén.

## *II. ...octnout se ve filmu*

Snaha o dramatické pojetí scén vychází z našeho „filmového“ přístupu, od něhož je odvozen i název celé přednášky. Koncept Porty Rossy se na populárním „hráčském trojúhelníku“ (viz třeba Trojúhelník pro všechny) blíží nejvíce k jeho „dramatickému“ vrcholu. Přesto ve velké většině případů zachováváme předpoklad „svobodného“ rozhodování postav-hráčů a tak doufáme, že ani

odpůrci dramatického přístupu se nebudou na naší hře nudit. Naším cílem je připravit napínavou hru, nabitou množstvím zápletek a hráčské akce, navodit atmosféru italského renesančního města zasaženého morem, kde jsou tradičně uznávané lidské hodnoty vystaveny zkoušce. Naším záměrem je, aby tato iluze působila uvěřitelně. Nechceme se pokoušet vytvořit nápodobu reality. Podobně jako filmoví tvůrci se tedy nesnažíme o dokumentování života lidí v raném novověku, ale o vytváření zajímavých a poutavých příběhů na historickém pozadí, které by mělo působit reálně a nerušivě a které by nám mělo především pomoci takové příběhy vytvářet. Z této koncepce „vypadat reálně“ nikoliv „být reálně“ vychází celý náš organizační přístup. To se projevuje nejen v dramatizaci zápletek, ale především i v našem přístupu k prostředí, rekvizitám, kostýmům a ke stravování. I zde je pro nás důležité zejména to, jak působí celek, nikoliv skrytý detail (drobné dobové odchylky v oděvu, nedobovost látek a jiných materiálů, strojové švy, moderní spodní prádlo). V případě stravování chceme zachovávat především čistotu herního prostředí a udržení tempa hry. Hra rozhodně nemá být jakýmsi „středověkým survivalem“ založeným na trýznění hráčů hlady. Hráči se tak mohou těšit na chutná jídla z rukou zkušeného kuchařského týmu, který již prokázal svoje schopnosti na hrách Rosenberg a Ardavské Údolí 1462.

### *III. Organizace*

Příprava takto komplexní hry je pochopitelně značně organizačně i časově náročná, proto bych se ráda zmínila i o postupech, které jsme při její přípravě zvolili.

Organizační tým je rozdělen na dvě sekce: takzvanou sekci kreativní, která vytváří pomyslný „software“ hry a sekci realizační, která se stará o hmotné zajištění akce. Realizační sekce je složena z klíčových členů Rosenthal o.s., sekce kreativní byla vytvořena Mikym, předsedou Rosenthal o.s. a Daysirem, kteří již dříve spolupracovali na organizaci hry Ardavské Údolí 1462 a Loudou a Feain, kteří jimi byli k organizaci Porty Rossy přizváni.

Toto rozdělení nám dovoluje plně se věnovat nám příslušející části hry. Zázemí dlouhodobě fungujícího občanského sdružení je zároveň ideální pro realizaci komplikovaných položek zahrnujících účetnictví, žádosti o dotace, propagaci, správu webu a především pro technické zajištění celé akce.

### *IV. Kreativní sekce*

Kreativní sekce se schází od počátku podzimu jednou týdně. Během naší práce jsme si nejprve upřesnili otázky týkající se settingu, motivů, které chceme, aby se ve hře objevily, a časového rozdělení. Vyjasnili jsme si mezinárodní situaci v herním světě, situaci ve městě, v samotné Portě Rosse i otázky týkající se moru. Následně jsme pomocí brainstormingu shromáždili motivy, se kterými chceme ve hře pracovat, dále jsme si definovali, v čem budou tyto motivy pro hru přínosné. Vytvořili jsme i hrubý „dramaturgický plán“ – určili jsme, do jakých částí hry chceme směřovat jednotlivé hlavní akce a jak vůbec chceme celou hru vnitřně rozdělit.

Dalším bodem byla tvorba postav, při níž pro nás bylo rozhodující připravit si pro další práci vysoký potenciál zápletek. Vzhledem k tomu, že jsme se rozhodli vytvořit hru pro sto hráčů, bylo nutno vytvořit i sto rolí. Abychom mohli postupovat co možná nejsystematičtěji navrhli jsme nejprve skupiny a skupinky a určili počty míst v nich. Tyto skupinky (jejichž seznam je přístupný na našem webu) byly někdy závislé na logice hry, např. šlechtický rod, obchodnická rodina, členové kultu, někdy se však jednalo spíše o velmi volně sdružené jednotlivce. Následně jsme začali vytvářet jednotlivé postavy postupující podle jednotlivých skupin. Každá z postav je unikátní, podrobně rozpracovaná a jak doufáme, uvěřitelná. Velkou pozornost jsme věnovali i tvorbě životných a plastických ženských rolí. Nyní pracujeme zejména na vytváření jednotlivých zápletek a jejich načasování.

### *V. Hráči a výběr role*

K již zmiňovaným skupinám zveřejněným na našem webu přibyl již i seznam postav, ze kterého si hráči mohou volně vybírat. Tato volná volba postav je umožněna settingem hry, který počítá s tím, že se všechny postavy vzájemně alespoň vzdáleně znají a není tedy na škodu, když si hráči kromě shrnutí své postavy přečtou informace ještě o několika dalších. Přestože jsou postavy poměrně pevně definované, jejich výsledné vyznění bude samozřejmě silně závislé na přístupu konkrétních hráčů a jejich interpretaci jednotlivých rolí. Nebudeme se bránit ani novým motivům navrženým hráči, které bychom mohli do jejich postav začlenit.

Od hráčů však očekáváme, že se důkladně seznámí se settingem hry, se svojí postavou a v neposlední řadě i se svými vazbami na další role. Stejně tak doufáme, že hráči nepodcení svou předherní přípravu ani v oblasti kostýmu, a nebo, že využijí naší nabídky na jeho zajištění.

Během samotné hry budou pak hráči ztvárňovat jimi zvolenou postavu, budou pracovat na rozvíjení zápletek své postavy, budou se podílet na zápletkách skupinových i na tvorbě příběhu celé hry.

V rozvíjení specifické osobní zápletky pak spatřuji hlavní rozdíl mezi naším „filmovým“ přístupem a mezi hrami, které bych označila jako „systémové“, na kterých jsou hráčské akce motivovány samotným schématem hry a kde jsou příběhové linie spíše doplňkem, bonbonkem a kde jsou motivace a cíle všech postav na daných postech shodné.

Při ztvárňování postav a rozvíjení jejich linek budou hráči používat svých hereckých schopností. Budou řešit mocenské a mezilidské (mezipostavové) spory a zápletky, k čemuž využijí svých verbálních, organizačních a jiných schopností. Otázka řešení konfliktů nás posouvá k pravidlům celé hry.

## *VI. Pravidla*

Hlavní devizou pravidel je především jejich jednoduchost. Jejich cílem bude zabránit situacím, které by mohly být nepříjemné samotným hráčům (STOP), a vyřešit fyzický konflikt postav. Zde bude použito osvědčené „rvačky“. Jedná se o princip, při němž jsou hráčům přidělena pomyslná „čísla rvačky“, která vyjadřují fyzickou sílu (schopnost se rvát) jejich postavy. V případě konfliktu si oba hráči svá čísla nenápadně sdělí a rvačku potom divadelním způsobem odehrají. Sčítání čísel rvačky umožňuje simulovat i konflikt s více útočníky. Použití tohoto mechanismu je motivováno snahou zabránit rychlé smrti postav a přitom zachovat dramatický charakter hry. Vážné konflikty, ve kterých se objeví zbraně, bude řešit jednoduchý souborový systém. K bojům mezi postavami by na hře mělo docházet spíše ojediněle, objeví se však patrně možnost boje proti CP.

## *VII. Formát hry*

Hra začne v pátek ráno workshopem (seznámení ve skupinách, odehrání některých scén, seznámení s místy, sladění nejasností) a po poledni bude následovat larp samotný. Hrát se bude do nedělního poledne, kdy se hráči po krátké reflexi a rozloučení rozjedou do svých domovů. Herní doba je nepřetržitá, důležité akce jsou však směřovány do hráčsky přijatelných časů a vzhledem k dramatickému charakteru hry bude i apelováno na hráče, aby svou hru tomuto charakteru přizpůsobili. Vnitřně je hra rozdělena na sedm dějství, což by mělo napomoci udržení jejího temporytmu, neboť na jednotlivá dějství je vázáno řešení konkrétních linek. Zde se opět projevuje převaha „dramatického“ přístupu, neboť některé postavy znají načasování svých linek.

## *VIII. Realizační tým*

Realizační tým je zodpovědný za faktickou realizaci celé hry od tvorby rozpočtu až po zajištění webové propagace, stavebního materiálu a kuchyně. V jeho čele stojí Adam Pešta, který koordinuje veškerou činnost. Zároveň se společně s Miroslavem Punčochářem podílí na marketingu celé akce, jednání se sponzory a především na přípravě žádostí o granty. V současnosti jsou v jednání granty Ministerstva Školství Mládeže a Tělovýchovy a Mládež v akci, které mají podpořit projekty tohoto občanského sdružení. V případě jejich získání by umožnily pokrýt přibližně třicet procent nákladů spojených s organizací této hry, dalších deset procent rozpočtu by mělo být financováno ze sponzorských darů. Miroslav Punčochář je rovněž zodpovědný za získávání sponzorských darů a jejich účelné využití. Jejich práce by však nebyla možná bez pomoci Aleny Kučerové, která zajišťuje ekonomickou stránku celé akce. Webové stránky a IT zabezpečení celé hry spadají do kompetence Tomáše Voříška. Za výjimečně kvalitní logistické zabezpečení a provedení nutných stavebních úprav zodpovídá pracovní team Tomáše Stehlíka.

Pro hráče klíčovým je však jistě team vedený Lucií Děkanovskou, který bude připravovat veškeré pokrmy, které budou na hře předloženy a který již sklídl zasloužené ovace na hrách Rosenberg a Ardavské údolí 1462.

## Perunův boj

Jindřich „Kouzelník“ Kačer

Vystudoval historii na FF MU v Brně a v současné době pracuje jako redaktor časopisu Živá historie. Dějiny jsou tedy jeho koníčkem, povoláním a částečně i životním posláním. Snad právě proto se v roce 2009 rozhodl spojit je se svou další zálibou, kterou provozuje už asi 12 let, tedy s larpem. Společně s přáteli a sdružením Tempus Ludi uspořádal čtyřdenní larp Perunův stín, který měl účastníkům přiblížit dějiny starých Slovanů formou zážitkové hry. Po ní následoval druhý ročník pod jménem Perunův boj, který zachytil období tvrdého střetu starých pohanských tradic Slovanů s novým progresivním křesťanstvím. V současnosti se podílí na přípravě třetího a posledního ročníku pod jménem Perunův pád.

Vedle historie a larpů se čas od času věnuje i divadlu v historizujícím sdružení žakérském Poustevník. Když se všechny tyto koníčky pěkně sešroubují dohromady, vzniká z toho zajímavá kombinace, ideální pro historické larp s výrazným zapojením dramatických momentů.

Recenzent:

**Sarah Komasová**

Je hráčkou larpů od roku 2005. Studuje druhým rokem na Fakultě sociálních věd Univerzity Karlovy. Podílela se na organizaci několika komorních i outdoorových her, z poslední doby pak Porta Rossa.

Videozáznam je dostupný na <http://vimeo.com/29672750>.



## *I. Perunův boj*

Druhý ročník larpu z prostředí starých Slovanů navazoval na ten předchozí především stylem hry a atmosférou. První se nazýval Perunův stín a vyzkoušeli jsme si na něm spoustu herních mechanismů i funkčnost základního nastavení hry. Jednalo se o čtyřdenní letní larp v přírodě pro zhruba 70 hráčů odehrávající se v sídle jednoho slovanského kmene, kam přijde čistě náhodou (jak už to tak v larpu bývá), několik další skupin, tentokrát většinou poselstev jiných kmenů a střetnou se v „ideovém“ boji, a občas i čistě fyzickém. Skupinek bylo tentokrát oproti loňsku dvojnásobek, tedy šest, což dávalo prostor k lepšímu manévrování v rámci vyjednávání.

Perunův boj naopak vůbec nenavazoval na Perunův stín příběhově. Posunuli jsme ostatně časově i prostorově prostředí hry, aby některé účastníky předchozího ročníku náhodou nenapadalo vzpomínat, jak to bylo „tenkrát“. Zatímco Perunův stín se odehrával v sedmém století ve střední Evropě (tedy v české kotlině), tak Perunův boj byl zasazen do počátku devátého století do Pobaltí, čili k polabských Slovanům. Pro nehistoriky je to možná úplně marginální odlišnost, protože se to přece moc neliší kostým, tak proč o tom vůbec píšu? Pro příběh a zápletku je to však dost zásadní. Nejde jen o to, že namísto předchozích divokých Avarů přišla tentokrát jedna skupina „civilizovaných“ Franků a menší skupinka byzantských obchodníků, ale především tu byl naprosto rozdílný přístup k náboženství a taky vztahu k domovské půdě. Jak napovídá název celé hry, náboženství hrálo klíčovou roli.

V Perunově stínu byly slovanské kmeny nově přišlé či čerstvě usazené, přinesly s sebou nové bohy a hledali pro ně „místo na slunci“. Střetly trochu i mezi sebou v pojetí jednotlivých bohů, kteří je měli mimo jiné chránit a dodávat jim sílu v boji s divokými nájezdníky. Avaři si sice udržovali vlastní náboženství, ale to nikomu nijak zvlášť nevnucovali, jen občas poslouchali šamana. V Perunově boji byly naopak kmeny usedlé, které měly pocit, že tato země jim odpradávná patří a jejich bohové jsou s ní hluboce svázáni prostřednictvím zažitých kmenových tradic. A do toho jim přijde křesťanství, které už delší dobu tlačí ze západu Franská říše v čele s císařem Karlem Velikým. Vliv nové víry je natolik zásadní, že se k němu už některé slovanské kmeny přiklání, byť většinou z politických důvodů, zatímco jiným tradičnějším kmenům se to naopak nelíbí. A hlavně o tom byl letošní ročník slovanského larpu.

Loni se nám výrazně osvědčilo rozdělit hráče na začátku podle jejich skupin a nechat každou z nich první noc přenocovat na jiném místě. Poté jsme ji každou zvlášť uvedli do hry dle jejich zapojení do příběhu a nechali je vyrazit směrem k hlavnímu veletskému hradišti, kde se celá hra odehrávala. Protože skupin bylo šest a my jsme byli tři organizátoři, tak jsme je pěkně seskupili po dvou – vždy jedna větší a jedna menší.

## *II. Usedlí Slované a kupci*

Největší domácí kmen Veletů pochopitelně nikam necestoval a začínal doma. Byl to kmen na půl cesty mezi starými tradicemi a křesťanstvím, přičemž vладыka inklinoval ke křesťanství a poddal se víceméně Frankům. Hráči tohoto kmene byli rozděleni podle svého vztahu k víře (nikoliv striktně, většina byla dost vlažná) a proti křesťanskému vладыkovi vystupoval jeho tradicionalistický agilní

bratr. Oni měli být jakési „herní pole“, na němž budou ostatní jasněji profilované kmeny uplatňovat své přesvědčovací schopnosti. Bohužel je nutné předem říct, že se to až tak moc nepodařilo, protože většina hráčů zůstávala opravdu nábožensky vlažná, nebo si podržela tu víru, co měla na začátku. V tom vidíme poučení pro příště, že je třeba to takovým hráčům o dost víc zdůraznit. Veleti měli ještě jednu jasnou výhodu, protože byli z nastavení vedoucím kmenem slovanského kmenového svazu, kam spadala i většina ostatních slovanských kmenů ve hře (kromě Obodritů), takže jejich vladyka jim byl svým způsobem nadřazen.

S Velety začínali u jejich hradiště i byzantští kupci, což byla malá skupinka 5 hráčů, kteří se jako jediní prakticky vůbec neangažovali v náboženství a přijeli hlavně obchodovat. Usídlili se v honosném stanu vedle hradiště a nabízeli své věci k prodeji. Navíc se snažili dohodnout obchodní vztahy s místními Slovany, protože měli zájem o jantar, který se jak známo na břehu Baltského moře těží. Nechtěli jsme do hry dodávat žádnou složitou ekonomiku, a tak jsme hráčům nechali v tomhle víceméně volnou ruku. Peněžní směna byla v počátcích, ale nějaké ty byzantské i franské mince jsme do hry hodily. Musím říct, že tohle vyšlo mnohem lépe, než jsme původně předpokládali. Asi proto, že kupce hráli opravdu zkušené hráči. Určili jsme spolu s nimi nějaké základní ceny komodit, ceny za jantar a fungovalo to relativně dobře. Jedním z důvodů bylo i to, že součástí hry bylo i dobové jídlo a pití (trochu alkoholu na večer), takže i s tím se muselo obchodovat. A překvapivě, byl zájem.

### *III. Zastánci starých bohů*

Druhou dvojskupinu tvořili „radikální“ slovanští tradicionalisté, větší kmen Milčanů a tři příslušníci kmene Rujánů, kteří hráli ve hře roli jakýchsi slovanských hrdinů. Rujány jsme nastavili jako ty, kdo budou nejvíce oddaní starým bohům a ochotní bojovat za ně do poslední kapky krve. Tři Rujáni – tři hrdinové – silný bojovník, mocný tajemný volch (slovanský čaroděj) a starý moudrý žrec (kněz). Každý z nich měl svůj příběh a svůj úkol. Křesťané je samozřejmě nenáviděli a oni plnili roli vůdčí síly starých tradic. V zásadě splnili naše očekávání, byť třeba starý žrec si stěžoval, že řeší celou hru problémy ostatních namísto svých. Ale to se od moudrého starce tak nějak očekává. Nakonec věnoval svůj život (a duši) starému dubu a přispěl k posílení starých bohů. Bojovník bojoval proti běsům z okolních lesů, ale k závěrečnému boji s křesťany nakonec nedošlo. Volch (či spíše „volchyně“ čili vědma) překvapovala svými krásnými rituály a zviditelnila se především přivoláním ohnivého muže, jenž měl zapálit kostel. Zapálil, kostel neshořel, uhasili ho, ale bylo to pěkné.

Milčané byli početně největším kmenem tradicionalistů. Teprve nedávno (dle příběhu před 10 lety) byli podrobeni Velety a začlenění do jejich svazu. Ale nelíbilo se jim, jak moc se přiklání ke křesťanství. Nicméně tlak Franské říše byl neústupný a Frankové chtěli i z Milčanů alespoň vlažné křesťany. A máme tu základní střet. Jejich setkání bylo pochopitelně domluvené u Veletů, což je relativně neutrální půda. Milčané měli mezi sebou i skupinu Moraniných kněží, což byly vytvořené role pro aktivní hráčky, které si jinak v historickém larpu moc nezahrají. Tím měli mezi sebou i vnitřní problém (jako ostatně každá skupinka) a museli ho řešit. Kromě otázek náboženských a politických hrály u nich velkou roli rodinné vazby a různé staré křivdy. Hráči všech skupin tyhle vnitřní spory před hrou hodně odmítali a nechtěli je hrát. Nicméně jsme na nich trvali a věřím, že ve většině případů to nakonec hodně přispělo k atmosféře hry. Nezastupitelnou roli hráli též milčanští volchové a žrecové, kteří pořádali slavnosti a rituály na počest starých bohů.

#### *IV. Frankové a jejich poddaní*

Nezbytnou protiváhou ke Slovanům byli tentokrát Frankové a to konkrétně poselstvo přímo z cášského dvora Karla Velikého. Hráči se dělili v zásadě na kněze, bojovníky a politické vyjednavče plus nějaké to služebnictvo. U některých se tyto role mísily dohromady, například ctěná abatýše jako vnučka Karla Velikého. Sám císař už v době hry (rok 814) ležel v Cáchách na smrtelné posteli, přičemž během hry přišla celkem očekávaná zpráva o jeho smrti. Tím jsme přenesli i do dalekých slovanských hradišť dvorské intriky z Cách. Někteří totiž patřili ke straně císařova syna a nástupce Ludvíka, kteří si to samozřejmě se starou císařskou garniturou chtěli vyřídit. I proto se konci Frankové také pozabíjeli mezi sebou. Jejich hlavním posláním byla ovšem náboženská mise a vyjednávání s Milčany o přijetí křesťanských misionářů. Tady hráli hlavní roli kněží a panovala všeobecná obava hráčů, že by mohlo dojít k nějaké zbytečné parodii na křesťanství, což je i v dnešní době dost citlivé téma. Přitom prakticky všichni hráči Franků byli v civilním životě nevěřící. V tomto bodě musím říct, že se obava nepotvrdila a křesťané zahráli svou roli s naprosto vážnou tváří a dokázali vytvořit skvělou atmosféru bohoslužeb jako protiváhu pohanským obřadům. Nalezli svatou relikvii, zjevili se jim andělé, prošli zkouškou víry.

Poslední skupinou, která doprovázela Franky, byli už víceméně pokřtění Slované z kmene Obodritů. Ti přijali franskou nadvládu (byť volnou) už před časem, i jejich misionáře a kněze. Křesťanství se u nich stalo hlavním náboženstvím, přestože stále udržovali slovanské tradice. Měli vlastní kmenový svaz a tudíž jako jediní Slované nepodléhali Veletům. Ve hře to byla malá skupina sedmi lidí, kteří měli být takový vstupní vyjednávací můstek mezi radikálními skupinami. Navíc měli mezi sebou nastavené také nějaké vnitřní různice ze starých sporů. Přijeli společně s Franky, kteří si výslovně vyžádali jejich doprovod. Nakonec bohužel ve hře byla jejich role trochu potlačená, protože několik z nich muselo z vážných důvodů během hry odjet a obecně si tito hráči více užívali život v táboře, než nějaké velké a složité příběhy. Svoji roli však splnili a Frankům doplňovali alespoň opticky bojovou sílu natolik, že si na ně hrdinní slovanští bojovníci za celou hru netroufli.

#### *V. Jak jsme menežovali hru*

Organizační tým měl tři hlavní členy: mě (Kouzelníka), Turpoše a Kirstena. Úlohy v týmu byly rozděleny podle dvou klíčů. První byl podle určité oblasti organizace: Kirsten byl vypravěč, který měl na starosti spojit všechny linky příběhu (ten jsme ale po částech vymýšleli všichni), Turpoš byl hlavní materiálový koordinátor (zajišťoval kostýmy, stany, nářadí, materiál, atd.) plus měl na starosti webovou propagaci (tedy správu stránek) a celkově to byl v podstatě vedoucí týmu, který nás všechny kopal do těch správných míst, abychom plnili úlohy. Já jsem zajišťoval historické pozadí, tedy správnou interpretaci situace v Pobaltí kolem roku 800, všechny popisné texty kolem toho a uvedení hráčů do historické atmosféry.

Druhý klíč byl potom podle jednotlivých skupinek. Kirsten měl na starosti Velety a Byzantince, Turpoš Milčany a Rujány, já pak Franky a Obodrity. S hráči svých skupinek jsme pak každý komunikovali před hrou i při hře, určovali jim role, vysvětlovali zápletky a motivace, ale také jsme

tvořili základní příběhy pro své skupiny (to znamená nedávnou historii a jejich hlavní cíle). Tyto příběhy pak zasazoval Kirsten do celkového propletence dějových linek.

Kromě toho nám hodně pomáhali Morgain a Permon, kteří zařizovali organizační věci kolem tábořiště, dopravy, vyúčtování apod. Vcelku se dá říct, že organizace vzhledem k výsledku docela fungovala, ale pro tři lidi toho bylo opravdu hodně. Na místě jsme měli často problémy s koordinací, protože tím, jak byl každý fixován na své dějové linky a staral se o své hráče, tak občas přes sebelepší snahu levá ruka nevěděla, co dělá pravá a nejvíc to odnášely CP. Hráči to naštěstí příliš nepoznali, takže se většinu zmatků podařilo umně zamaskovat, ale poučení pro příště je, že potřebujeme ještě minimálně jednoho člověka navíc, který nebude mít na starosti žádnou skupinu a bude to celé koordinovat. Vždy bude pro CP i ostatní hráče k dosažení v koordinačním centru a bude mít přesný přehled, kde kdo zrovna je a co se kde děje.

Během hry jsme s hráči komunikovali i ve formě „informačních oblačků“, když někdo potřeboval vědět nějakou organizační nebo technickou věc. Měli jsme na sobě v tomto případě barevné šerpy, aby hráči poznali, že tam zrovna fyzicky není žádná herní postava. Objevila se námitka, že by se hráči během hry takto neměli stýkat s organizátory, aby to nenarušovalo atmosféru hry. Nicméně to osobně považuji za nezbytné, protože se tak zabráni spoustě zmatkům.

## *VI. Hlavní zápletky a dějové linie*

Základním konfliktem od začátku deklarovaným byl náboženský souboj starých slovanských bohů spojených s tradicemi a nového útočícího křesťanského náboženství. Obě strany měly své silné zastánce a pak bylo spoustu nerozhodnutých a váhajících, kteří měli být jakýmsi „herním polem“, na němž měli možnost křesťané i pohané i působit a utkat se o jejich „duše“. Bylo už řečeno, že bohužel mnozí Veleti svoji roli až tolik nepochopili a zůstávali vlažní od začátku až do konce hry. I díky tomu to nakonec skončilo víceméně neutrálně, což je ovšem historicky věrné. Nicméně to naprosto neubralo atmosféře hry, protože obě strany náboženských „fanatiků“ zahráli své role naprosto skvěle, podpořili to mnoha svatými rituály (v kostele či ve svatých hájích) a dokázali vystihnout opravdovou podstatu obou odlišných „náboženských systémů“ a došlo v tomto směru k mnoha debatám, někdy i hádkám, sporům a dílčím konfliktům.

Naprostá většina zápletek se pak motala kolem náboženských či mytologických motivů, které měly jednu ze stran posílit či oslabit. Šlo například o divoký hon, ztracenou lopatku svatého Víta, řádícího běsa, Moranino prokletí, byzantské ikony, zkoušky pravé víry, atd. Zápletek a dějových linií bylo opravdu hodně, kromě toho bylo navíc pár osobních. Každý z kmenů (či skupinek) měl navíc svoji vlastní zápletku naznačenou výše v odstavci s jejich popisem. V rámci této zápletky měli hráči ve všech skupinkách zakomponované i vlastní vnitřní spory, které mohli řešit mezi sebou, aby se nenudili, když zrovna nekomunikovali s ostatními skupinami. Navíc to způsobilo, že žádná ze skupinek ve skutečnosti nebyla tak homogenní, jak se navenek zdála a umožňovalo to všem hráčům proniknout do okolních skupinek i bez nepřátelských projevů. Zpočátku se všichni hráči vnitřním rozporům bránili a odmítali je, protože samozřejmě chtěli být mezi sebou kamarádi, ale nakonec tyto zápletky dost přispěly k dramatičnosti celé hry.

Vedle náboženských zápletek ještě probíhaly dvě hlavní linie: obchodní a politická. Obchodní se týkala především blízkého naleziště jantaru, o nějž měli mnozí zájem, především ale byzantští kupci. Politická linie se motala kolem závislosti svazu Veletů, pod který patřili i Milčané a Rujáni, na Franské říši. Veletský vladyka se snažil udržet s Franky dobré vztahy, protože věděl, jak jsou mocní, ale mnoha jiným Slovanům se to moc nelíbilo, zvláště těm, kteří si zakládali na starých tradicích. Tímto způsobem byly pochopitelně všechny tři linie (obchodní, politická i náboženská) navzájem propletené do kontextu. Slovanský kmenový svaz Veletů (tzn. Veleti, Milčané, Rujáni a dva další kmeny, které hrály CP – Havolané a Rataři) tak řešil, jakým směrem se vlastně vydá.

## *VII. Hráči a jejich zázemí*

Jedním z výrazných úspěchů Perunova boje (alespoň jak se to jeví mě), bylo spojení různých typů hráčů, kteří očekávali od hry různé věci a všichni přitom většinu z nich dostali. Někteří přijeli hlavně relaxovat a užít si atmosféru života v historickém slovanském hradišti. Nechtěli nic moc řešit, hráli si s dětmi, občas zašli do kostela či do svatyně, starali se o ovce, vařili a sem tam je vyrušila nějaká událost kolem nich, která byla příjemným zpestřením. Jiní naopak přijeli řešit zápletky, tlačit se do obchodních či politických vyjednávání a vůbec všemožně působit akčně. K tomu patří samozřejmě i různé intriky a pletichy. Ti všichni měli dostatek zážitků dle svého gusta a v zásadě byli spokojeni (samozřejmě ne se vším, ale nikdy se nepodaří všechno). Relativně hůř na tom byli ti, kteří vyhledávali vyloženeň, boj a adrenalin, protože nedošlo na nějaký velký boj mezi křesťany a pohany, ale bojovalo se víceméně jenom proti CP, případně na lovu. Nicméně alespoň tyhle menší akce tam byly a hlavně všechny ty zbraně a zbroje působily na obou stranách tak hrozícím dojmem, že jedna strana měla respekt před druhou. Vůdci obou si říkali, že by skutečně měli chuť bojovat, ale byl tam pocit, že v ten okamžik by se všechno zhroutilo. Nebyl tedy velký boj, ale dostatek napětí.

Materiální zázemí bylo tentokrát soustředěné kolem hlavního veletského hradiště obehnaného jednoduchou dřevěnou palisádou (z krajinek). Jeho základem byla skautská stavba na tom tábořišti – což byla vlastně původně jídelna spojená s kuchyní. Tvořila jednu stranu hradiště i část našeho organizátorského zázemí. Další dva rohy hradiště byly tvořeny látkovými „domy“ s dřevěnou konstrukcí. Tak měl každý jednotlivý rod v kmeni Veletů svoji místnost a ještě zbyl prostor pro krytý sněmovní „sál“. Vzhledem k dešti to bylo občas potřeba. Kousek od hradiště byl rozestavěný kostel, také jako látkový dům s dřevěnou konstrukcí. Ostatní kmeny pak bydlely ve stanech, ať už vlastních nebo většinou našich. Byzantinci měli ten svůj vyvedený jako nádhernou obchodní stanici. Většina stanů byla pak obyčejné „áčko“, jaké se většinou v raném středověku používaly.

Jídlo dostávali hráči od nás v podobě základních surovin (maso, sýr, mouku, luštěniny, chleba, atd.) a připravovali si to sami na svých ohništích či píckách. Některé velké kotle jsme zapůjčili, jiné měli hráči vlastní. Kromě toho jsme ke hře potřebovali některé speciální kostýmy a rekvizity, většinu z nich dělala Alasea či jiná CP. Zakoupili jsme také umělého kostlivce, který představoval mrtvolu bratra Gervasia, po němž pátrali křesťané. Jeho vykopání a znovupohřbení podle správného křesťanského postupu, stejně jako přenesení na místo, které označil zjevivší se anděl, patřilo jistě k silným zážitkům hry.

## *VIII. Historičnost a living-fašisti*

Obecně bývá u historických larpů problém, jak sladit dobovou výbavu s hratelností a aspoň částečným pohodlím hráčů, na které jsou zvyklí. Proto jsme v tomhle případě přistoupili při pořádání Perunova boje (a před ním úplně stejně u prvního ročníku Perunova stínu) na **kompromis**, který všle doporučuji i ostatním organizátorům historických larpů. Nakázali jsme hráčům, že jejich vybavení musí být navenek na první pohled historické, ale uvnitř může obsahovat cokoliv moderního (když kanady, tak překryté nějakým koženým návlekm; když spacák, tak přehozený dekou nebo kožešinou, když moderní láhev, tak v koženém obalu-ale raději ne PET flašky, ty jsou divné i na dotyk a tím, jak se prohýbají!). Nejhorším vizuálním vjemem tak byla optika hráčů (brýle), která se dost dobře nedá zakázat. Pravda také je, že na rozdíl od prvního ročníku bylo tentokrát poměrně mokro a deštivo, takže zhruba třetí den musela ustoupit historická obuv kanadám, pokud jsme historické boty nechtěli zničit. Nicméně kanady v dešti snad až tolik nerušili.

I organizátoři a CP chodili přísně v historických kostýmech, pouze měli přes sebe přehozenou šerpu, aby bylo vidět, že nepředstavují žádnou postavu, ale jen pověstný „informační obláček“. Taktéž zázemí organizátorů, kam hráči neměli přístup, zůstalo moderní, stejně jako latríny (jinde to mohou být normální WC). Tyhle věci jsou prostě pro organizaci potřeba a historie musí ustoupit.

## *IX. Jak to dopadlo*

Musím neskromně říct: dobře. Ohlasy hráčů předčily mé očekávání a řekl bych, že nejvíc ze všeho oceňovaly skutečně dobrou atmosféru, k níž samozřejmě ale nejvíc přispěli oni sami. Velkým kladem bylo obsazení hlavních vůdčích rolí skutečně dobrými hráči a ti dokázali hru slušně rozhybat. Ze záporů a chyb jsem většinu už naznačil v předchozím textu. Z těch největších ještě jednou zopakuji, že jsme občas nestíhali koordinovat všechn děj. Někteří hráči říkali, že by snad i těch dějových linek mohlo být méně, aby se všechno stíhalo a byl čas na odpočinek. Nicméně z našeho organizátorského pohledu je dobré, že bylo minimum hluchých míst a vždycky je lepší, když je děje nadbytek, než nedostatek.

Kritická Feain nás upozornila na nedostatek „skupinkového modelu“. Cituji: *Když se tvoří zápletky určené hráčským skupinkám, dopadne to většinou tak, že se zápletkce věnuje šéf skupinky a nějaký jeden jeho pomocník- a ostatní nemají co dělat. Když se takových zápletek přidá (na základě stížností hráčů, že nemají co dělat), vede to jen k tomu, že šéf skupinky nestíhá a ostatní jsou ještě víc zpruzení, protože tuší, že jim něco uniká. Šéf navíc ani nemá čas na sdílení problému se zbytkem skupinky a nějaký ten roleplaying vůči jejím členům.*

*Podle mě je lepší, když se zápletky cílí na konkrétní hráče, nebo na skupiny, které jdou napříč základním nastavením (tedy ne Obodrité, ale třeba kováři...), čímž se potlačí výše uváděný efekt. Na druhou stranu je pravda, že „skupinkový model“ je relativně nový a že muselo proběhnout pár her, než se přišlo na to, že přesto, že má svoje výhody má i svoje velké mouchy.*

Uznávám, že to může být z určitého pohledu pravda a z výše uvedeného textu je vidět, že skutečně někteří byli mnohonásobně více vytížení než jiní. Na druhou stranu v modelu, kde každá skupinka pochází z jiného prostředí, se hůře dávají meziskupinové vazby typu „všichni kováři, všichni léčitelé, ...“. Oni samozřejmě cítí, že mají něco společného – hlavně žreci, volchové, křesťanští kněží apod., proto se schází. V tomhle to fungovalo samovolně. To jsme i očekávali a počítali s tím, nicméně uznávám, že úplně dopodrobna jsme to nepromysleli. Někteří hráči mezi skupinami byli provázáni příběhovými liniemi, ale pravda je, že jich nebylo mnoho. Do příštího ročníku můžeme zkusit tyto vazby posílit, ale musím říct, že jsem podle ohlasů ostatních kritických hráčů tento problém nijak zvlášť nepocíťoval. Kdo snad náhodou neměl co dělat, bylo to většinou proto, že se mu prostě nechtělo.

Obecně vzato považuji tento druhý ročník za úspěšnější, než ten první. Podařilo se nám vychytat ty nejzásadnější problémy, které nám hráči vytkli po prvním ročníku (například zapojení emancipovaných žen), a důležitá byla již zmiňovaná vytvořená atmosféra. Přestože hra neskončila žádnou velkou bitvou ani dramatickým rozuzlením, měla svou gradaci a většinu zápletek se podařilo vyřešit. Závěrečnou „bitvu“ (šarvátku) jsme plánovali tak napůl podle toho, jak se to vyvine. Hráči mívají takové jasné rozuzlení rádi, ale pokud k tomu dějově nedospějí, nemá cenu tlačit ji tam na sílu. Nedospěli k ní, a proto taky nebyla.

Letos plánujeme udělat ještě jeden závěrečný ročník slovanské larpové trilogie a to pod názvem Perunův pád.



# Ardávské údolí 1462

Mikuláš Pešta

Článek je reflexí již proběhnuvšího larpu, který nabízí pohled do zákulisí příprav a přiblížení problémů se kterými se organizátoři museli vypořádat. V první části jsou popsány jednotlivé herní skupiny, způsob obsazování rolí (který je v ČR stále ještě výjimečný) a také workshopy, které měly hráče připravit na vlastní hru. Druhá část je věnována příběhu, práci s cizími postavami a využití prostředí pro budování příběhu. Závěrem jsou popsány pravidlové mechanismy a jejich vyznění pro celkové nastavení hry.

Mikuláš Pešta

Je předsedou Rosenthal o.s. a studuje historii v prvním ročníku navazujícího magisterského studia na Ústavu světových dějin Filosofické fakulty Karlovy university se specializací na dějiny dvacátého století. V rámci Rosenthalu píše scénáře k divadelním představením a filmům, režíruje.

Byl hlavním organizátorem larpů Porta Rossa MDVII a Rosenberg, podílel se na Ardávském údolí 1462. Larpům a bitvám se věnuje od roku 2002.



Larp pro asi 80 hráčů se uskutečnil 9.-13. července 2010 u hájovny Na Dědku poblíž Rožmitálu pod Třemšínem. Akce navazuje na úspěšnou hru Ardávské údolí z roku 2007, odehrávající se v polovině 17. století na témže místě, pouze asi o dvě stě let později. Jedná se o historizující larp, kladoucí důraz na prožitek, silné, až divadelní scény, zajímavé a početné zápletky (skupinové i osobní). Na vývoji pracovali: David Wagner jako hlavní organizátor a zároveň tvůrce první Ardávie, Rothas, který spolu s ním vytvořil koncept larpu (ačkoli se ho nakonec sám nemohl zúčastnit), Newman, dějový dělník a také měl na starosti finance, Miki – dějový dělník a koordinace cizích postav, Adam – realizace projektu. Celou akci pak zastřešilo občanské sdružení Rosenthal, které poskytlo materiální zajištění, lidské zdroje, zajistilo místo, kuchyni a CP. Práce probíhaly přibližně od září 2009, vymýšlení zápletek a postav, poté spuštění webu, od ledna probíhala komunikace s hráči, v květnu-červnu rozesílání hotových postav, následovalo placení a vrcholná fáze příprav, v červenci pak realizace a poté účtování, zpětné vazby.

## *Skupiny*

Hra se odehrávala v roce 1462 na blíže neurčeném zapadlém údolí někde na Balkáně, kde se v této době pohybovala hranice s Osmanskou říší. Hráči byli rozděleni do skupin a dále podskupin. Největší byla vesnice, čítající asi 30 hráčů, rozdělených do jednotlivých rodin. Kromě osobních zápletek a vazeb na minulost, které byli společné všem hráčům, hráči ve vesnici museli řešit každodenní problémy vesnického života a především vztah k lesu, na jehož okraji se vesnice nachází. V lese totiž odpradáвна žily různé podivné a tajemné bytosti, které nejsou k lidem příliš přátelské, ale s nimiž se vesničané museli naučit žít. Další skupinou byla tvrz, tedy místní feudál s rodinou a služebnictvem (celkem asi 10 hráčů), jenž považuje za úřed svého rodu bojovat s lesními bytostmi. Dále jsou zde vyhnanci (7 hráčů), skupina znetvořených a šílených kreatur, jejichž prabába byla kdysi vyhnána z vesnice. Žily v lese, ale nebyly jeho součástí. Další skupinou byli obyvatelé mlýna (5 hráčů), stojícího kus cesty od vesnice – tedy mlynář, o němž se říkalo, že dovede kouzlit, a několik dívek, kterým bylo nějakým způsobem ublíženo a které ve vsi počestnosti ochraňoval. Velkou skupinou byl les (asi 20 hráčů), kde si mohli hráči vyzkoušet hru za bytosti ze slovanské mytologie ve zcela odlišných společenských strukturách. Poslední skupina byla tajná sedmičlenná družina byzantských vojáků, kteří s sebou nesli rakev posledního byzantského císaře, jež se snaží v místní starobylé hrobce pohřbít.

## *Nastavení*

Jednotlivé skupiny byly od sebe odděleny vzdáleností a částečně nebo úplně kulturní nebo společenskou bariérou, takže bylo třeba vymyslet několik odlišných herních prostředí nejen s vlastním zázemím, ale také s vlastními příběhy a vlastní minulostí, specifickou strukturou. Skupiny mezi sebou přicházely do kontaktu s různou intenzitou podle konkrétních dvou skupin a míry vyhocení situace, zpravidla však panovalo o jiných skupinách nějaké všeobecné mínění a ke kontaktu docházelo zpravidla jen skrze jednotlivce. Z odlišného zázemí vycházely skupinové zápletky, které byly často provázány do více skupin, z nichž každá měla svou verzi příběhu a na věc vlastní názor. Při

konfrontaci s postavami z jiného kulturního prostředí pak vznikaly konfliktní nebo alespoň zajímavé situace. Tyto třecí plochy mezi skupinami se nacházely takřka mezi každými dvěma skupinami ve hře.

Tento koncept samozřejmě přinášel organizátorům spoustu práce s vymýšlením různých variant příběhu, legend a tak dál, spoustu práce s organizačním zajištěním na místě (stavět obydlí, rozvážet jídlo...) a také práci navíc při přihlašování a komunikaci s hráči. Nemohli jsme například vyvěsit na stránkách žádné příběhy či legendy, vše se muselo řešit na úrovni skupin. Pro komunikaci s hráči i hráčů mezi sebou byla na webových stránkách spuštěna fóra pro jednotlivé skupiny. Tam se mohli domlouvat na slazení kostýmů apod. Kromě toho jsme do těchto skupinových fór vkládali dokumenty, pravidla, společnou minulost atp.

Nastavení vytvářelo problémy i při práci na zázemí – bylo nutné vybudovat několik samostatných sídlišť – domky ve vesnici, mlýn, tvrz, příbytky pro vyhnance a lesní bytosti.

### *Obsazování a komunikace*

Důležité při tvorbě larpu bylo, že všechny postavy byly napsané předem včetně jejich charakterů a zapojení do zápletek. Navrhovat vlastní postavy tedy nebylo pro hráče možné – potenciální účastník si mohl svou postavu vybrat ze předem zveřejněného seznamu se stručnými charakteristikami. Účelem tohoto opatření bylo vybudovat tematicky sourodé a vyvážené nastavení, které by odpovídalo představě organizátorů. Jedná se samozřejmě o krok, který měl zvýšit kontrolu organizátorů nad hrou – byla vyloučena možnost stejných nebo podobných postav, nehodících se příběhů z minulosti a tvůrci mohli lépe kontrolovat přísun předherních informací k hráči a nedocházelo k rozdílným představám hráče, který si svou postavu vytvořil, a organizátora, který se ji snažil zařadit do nějaké zápletky. Zápletky navíc vznikaly již dlouho před samotnou hrou a nebylo možné s jejich vývojem čekat, až se hráči přihlásí. Zároveň jsme se také snažili věnovat všem postavám čas a zapojení do několika zápletek, což by nebylo možné, navrhovali-li by si hráči své postavy sami – pozdě se přihlašující hráči by toho museli nutně mít méně. Seznam postav, z nichž se dalo vybírat, byl nicméně poměrně pestrý a tím, že jsme se všechny snažili udělat zajímavé, nedocházelo k výrazným problémům při obsazování ani při interpretaci charakteru a motivací postav. Pro tento koncept bylo důležité, aby co nejméně rolí zůstalo neobsazených – značné úsilí tedy bylo věnováno shánění hráčů na role, které zůstaly nerozebrány, nebo jejichž představitel odpadl. Tento „lov“ pak probíhal prakticky až do hry samotné – a v důsledku toho byl odpad poměrně dosti nízký. Nějací hráči však přesto nedorazili a jejich role se nepodařilo obsadit – přelinkovat jejich zápletky na místě pak nebylo jednoduché. Většina informací důležitých pro děj byla ale jištěna více zdroji, takže i když hráč nedorazil, nemělo to mít fatální následek pro hru ostatních. Bylo vytvořeno také několik pasivních postav (pro hráče, kteří raději ve svých rolích jen „přežívají“), které pak zůstaly neobsazené – nebyl o tento druh postav tedy zájem. S hráči byla jejich role po přihlášení konzultována a měli možnost si své postavy částečně dovytvořit – například vlastním vysvětlením některých situací z minulosti.

Tento koncept byl hráči po akci chválen, zejména pro rovnoměrné rozvrstvení zápletek.

## *Charakter příběhu a zasazení*

Při tvorbě zápletek a příběhů se vycházelo především ze slovanské mytologie, ale i z „velkých“ historických událostí. Snažili jsme se nenásilnou formou propojit mýty s historií, vytvořit uvěřitelnou realitu, v níž by byly mýty živé a součástí běžného života, ale zároveň by neztrácely na své tajemnosti. Velký počet mystických zápletek – černovy a spáč, les celkově. Vesničané a lidé na tvrzi s tím ale byli naučení žít. Snaha o postihnoutí mentality a sensibility středověkého člověka, který nerozlišuje mezi (z našeho pohledu) mystickými a realistickými linkami, ale realita je pro něj to, co je okolo něj. Pokud lidé věřili, že mýtické bytosti a kouzla jsou skutečné, tak skutečné byly. Nebylo účelem hledat pro to vše nějaké realistické vysvětlení a takové ve hře ani neexistovalo, ale chtěli jsme dosáhnout co nejzajímavější atmosféry. Nebyla to tedy fantasy, ale spíš středověká mytologie.

## *Přiznaná nereálnost*

Propletenost osobních linek ve skupinách i napříč nimi vytvářela prostředí plné náhod a shod okolností, které bylo při pohledu zvenku velmi nepravděpodobné. To však podléhalo účelu hry – všechny postavy měly mít nějaké zajímavé zapojení a dávali jsme přednost větší koncentraci náhod, než situacím, které sice byly odjakživa, ale postava by se je bez jasného důvodu snažila řešit až v době hry. Kromě toho se na larpu nevyskytovala postava, která by byla s to všechny vztahy postihnout.

Dále – ze zní se rovnou stávaly koláče, ve vesnici nebyly žádné děti ani zvířata atd. Např. Na děti se prostě nenaráží, nemluví se o nich, protože by to pouze vyvolalo diskuse o tom kde jsou, co dělají, muselo by se odpovídat že jsou zrovna doma, na poli a celkově by to bylo asi spíš trapné.

## *Workshopy*

Hra trvala dohromady více než 48 hodin, probíhala bez přestávek. Začalo se v pátek (tj. den příjezdu) večer. Pokusili jsme se (pouze s částečným úspěchem) zabránit hráčům ve vzájemném kontaktu dřív, než začne hra – účelem mělo být zabránění vyzrazení důležitých informací a také snaha o to, aby hráči pokud možno nevěděli, kdo hraje v ostatních skupinách. Před samotným začátkem probíhali v pátek večer a v sobotu dopoledne tzv. workshopy (teambuilding), tedy jakési organizátorem moderované seznámení hráčů ve skupinách, sžití se s rolí a s prostředím. Řada hráčů se v civilním životě neznala, ačkoli měli společně představovat například manželský pár, a tyto workshopy měly sloužit k zapamatování spoluhráčů a jejich jmen a zbavit je ostychu. Společně také odehráli nějaké důležité nebo rutinní scénky z minulosti. V pátek večer probíhaly workshopy spíše ve skupinách a v podskupinách, někteří jednotlivci měli i zvláštní scénku. V sobotu dopoledne se pak pokračovalo hromadnými scénami. Workshopy byly značně nevyvážené a i hráče to jistě museli cítit. Problém byl v tom, že je neměly všechny skupiny stejně připravené a že neměly všechny skupiny stejně informované kouče – z nedostatku kvalifikované pracovní síly. Některé scény tak mohly působit až trapně. Nedostatek koučů byl způsoben také nutným odjezdem několika klíčových osob na sobotu dopoledne.

## *Dějství*

Larp byl rozdělen do šesti dějství, jejichž trvání bylo předem zveřejněno. Zcela přiznaně tedy fungovala jakási osa hry, podle níž by se měli hráči řídit. Jednalo se způsob, jak účastníkům naznačit, v jaké fázi řešení svých úkolů by se měli nacházet a jakým způsobem by měli řešit krizové situace. Tím jsme snažili uměle dosáhnout nějaké gradace. Na dějství byla navázána i nějaká pravidla (..), ale především osobní úkoly (musíš něco udělat nejpozději do třetího dějství). Řada zápletek byla založena na rozhodování nějakého dilematu, řešení krizové situace a právě tyto byly často napojeny na určité dějství.

Na dějství bylo také navázáno léčení ze zranění a smrti postav. Hráči se měli po skončení dějství znovu vrátit do hry s novými charaktery (byly připravené role německých kolonizátorů oblasti). To však neproběhlo – většinou se jim nechtělo, dělali CP.

V každém dějství se objevilo několik předpřipravených scén, zpravidla za účasti CP. Většina z nich splnila svůj účel a skutečně se stala vyvrcholením celého dějství, ale v několika případech se to nepovedlo – příkladem může být dožínková slavnost z konce druhého dějství. Spousta lidí totiž šla radši řešit osobní problémy, než aby se zapojili do společné festivity.

## *Nedostatky v nastavení*

Mylně jsme předpokládali, že hráči budou moci vše řešit sami a konzultace s organizátory nebudou potřeba – pokoušeli jsme se hru takto postavit. Dotazy měl eliminovat jednak charakter úkolů a jednak systém pravidel – zdravý rozum a prospěch hře. Tím, že jsme postavu napsali sami, jsme chtěli také odstranit dotazy typu „nepamatuju si náhodou, jak...“ Hráč měl všechny důležité informace dostat se svou postavou a s ostatními problémy naložit podle zdravého rozumu a odehrát to.

Náhledy do hry měly fungovat skrze CP, vracející se z akce, mobilní dopisování s některými postavami, rychlá konzultace s některými hráči a problémovou skupinu vyhnanců chodila ještě pravidelně kontrolovat jedna z organizátorek.

Problémy však rozhodně nastávaly – dílem nepochopení systému některými hráči, dílem mezerami nebo nejasnostmi, z nichž mohl mít hráč pocit, že mu něco omylem zůstalo utajeno. Většinou se jednalo o nedůležité věci, o nichž se pouze hráči domnívali, že jsou důležité. Chyběl tedy systém, jak tyto problémy řešit; a když hráči přišli s problémem, o němž se organizátoři nedomnívali, že by byl problémem, mohli hráči získat dojem, že se jim organizátoři vysmívají, což se negativně projevilo jak na zapálení některých účastníků pro hru, tak samozřejmě potom v hodnocení.

## *Cizí postavy*

Důležitou roli hrály cizí postavy, které popoháněly děj a vnášely do údolí nové zápletky. Asi 20 osob hrálo více než 180 postav, a to bez přestávek – byli aktivní i v noci. Postavy bezesporu přispívaly k

větší zábavě zúčastněných a k neustálému řešení nových problémů, ale na druhou stranu jejich vysoký počet a vysoká frekvence výskytu vedly k otrkání hráčských postav, kterým posléze nečinilo potíže pustit se s nimi bez výraznějšího motivu do konfliktu s tím, že „je to jen CP“. Podle reakcí hráčů byly CP jednou z hlavních předností celé hry – vysoký počet, kvalitní kostýmy, kvalitní herecké výkony. Problém byl v jejich nerovnoměrném přístupu k hráčům. Ačkoli působili jako dějotvorný prvek a hru dosti posouvali dopředu, nevěnovali se všem skupinám stejně, např. vyhnanci byli zklamaní, ale nejen oni. Tím, že byl tábor CP hned vedle vesnice, tak mnoho CP se objevilo právě tam, a někdy tam také rychle skonali, i když se měli dostat k jiné skupině. Ačkoli tedy byly CP rozmístěny rovnoměrně časově, už ne tolik prostorově – s tím souvisí probuzená a ničím nevysvětlitelná odvaha některých hráčů. Problémem se stala část vesničanů, která se rozhodla připojit se na konci hry k jiné skupině hráčů a očekávali, že CP porazí, a pak byli značně překvapeni, když „padnout pro císaře“ znamenalo skutečně padnout. A pak to ve zpětných vazbách popisovali jako zásadní chybu CP.

Pro tolik CP bylo nutné mít poměrně složitý harmonogram, kdo bude kdy co dělat a přehlednou šatnu, odkud si mohli brát kostýmy. Zavrhlí jsme systém na směny, všichni hráči CP byli v pohotovosti prakticky pořád.

### *Herní území*

Velikost herního území byla poměrně značná, aby se lidi v lese úplně běžně nepotkávali. Hráči si na to trochu stěžovali – zvláště v lese, kde byly lokace roztroušeny po celém území a bylo nutné se po něm pohybovat. Komfortu nepřidávalo ani to, že bylo dost horko (což jsme ale nemohli vědět dopředu). Problémem též bylo, že spousta lidí se v herním prostoru neorientovala a ztrácela, ačkoli měla terén dobře znát. Snažili jsme se to řešit mapkami, které jsme hráčům rozdali, a na nichž byly vyznačeny lokace, jež by měli znát – s úspěchem jsme se setkali pouze částečně, mapky nebyly moc podrobné a navíc vyráběné dřív, než byly lokace skutečně vyrobeny. Výhodu měli rozhodně hráči, kteří už na místě konání někdy byli. Pro lesní bytosti to měl řešit jejich workshop (snad úspěšně).

### *Zážitek*

Zážitek ve hře tedy měly tvořit silné a vygradované scény, reálnost lokací a rekvizit (žádné popisky, papíry). Výpravnost hry – vysoké počty CP, lokace. Díky tomu všemu příliš nedocházelo k výpadkům z rolí. Mnoho hráčů uvedlo, že v roli vydrželi skutečně celou dobu bez výpadků a ani se příliš nesetkávali s výpadky, a pokud k nim u někoho došlo, tak ho ostatní do role vrátili.

### *Pravidlová specifika*

Velmi zdůrazňovaným prvkem byl „prospěch hry“ - tedy že člověk má jednat tak, aby to bylo především zajímavé pro hru a zábavné pro ostatní. Samozřejmě v souladu s charakterem, ale ne vždy

nutně ku prospěchu postavy. Fungovalo to? Celkem ano – trochu ale byly problémy s lidmi se zajetými zvyky z jiných akcí, kteří toto pravidlo příliš nerespektovali. I tak se připravené zápletky dostaly do oběhu skoro všechny – lidé je nezadržovali. Dalším heslem bylo „když se ti něco líbí a nevádí to ostatním, tak to dělej“ - to fungovalo bez problémů.

Pravidly byl ošetřen pěstní souboj, tzv. rvačka – princip funguje i jinde – každý má číslo, které si nenápadně dva soupeři před bojem sdělí, a kdo má vyšší, ten vyhrál, s tím, že celý souboj je následně divadelně odehrán.

K souboji na zraně mělo mezi postavami docházet, jen pokud to mělo smysl a měl končit smrtí jedné z nich jen při dobrém důvodu.

Zranění měla být především odehrána. Orientačně zde byly i životy – zásah do končetiny platil jako ztráta jednoho životu, do trupu dvou a do hlavy třech (hlava nebyla zásahovou plochou, toto byl pouze mechanismus, jak zabránit, aby se lidé hlavou bránili – nezaznamenali jsme případy zneužití), ale důležitější bylo, jak to člověk cítil, zranění hrál podle uvážení (což není totéž jako hra na reálná zranění!). Pokud nebyla doražena na zemi, střet postava přežila a za jedno období se zase uzdravila. Toto pravidlo mělo vyjádřit snahu o zachovávání postav ve hře, pokud nebyl vysloveně důvod k jejich smrti (v tom případě by došlo k doražení). Fungovalo to? Částečně. Hráči se o poznání méně báli smrti a tedy i konfliktu, což se projevilo zejména při konfrontaci s CP. O to překvapenější pak byli hráči, kteří se na konci hry rozhodli pomoci Byzantincům pohrbit jejich císaře a domnívali se, že turecké hordy jako vždy snadno odrazí – to se nestalo a většina zúčastněných slavně zahynula (a část z nich to dosti nelibě nesla).

## *Závěr*

Podle dotazníků vyplněných hráči ve zpětné vazbě se byla akce skutečně vydařená, nespokojených účastníků odjíždělo velmi málo. Českému larpu přinesla některé nové herní prvky a domnívám se, že žánr vícedenních outdoorových her posunula v našem prostředí kupředu.

Ardávské údolí 1462 bylo také prvním larpem, na němž spolupracovala skupina Rosenthal s Davidem a na němž vytvořili model pro své budoucí projekty. Tedy larpu se silnými vztahovými zápletkami, téměř divadelním charakterem, předpřipravenými postavami, důkladnou předherní přípravou a ambiciózní produkcí. Tento model jsme, ještě spolu s Loudou a Feain použili ještě v důslednější variantě na své další akci Porta Rossa MDVII, která proběhla v listopadu roku 2011. Na léto tohoto roku (2012) pak v podobné struktuře, avšak poučení z minulých chyb, chystáme návrat do Ardávského údolí, tentokrát zasazený pod názvem Bororgrav do druhé světové války. Doufáme, že se nám podaří na uplynulé akce důstojně navázat.

[www.rosenthalci.cz](http://www.rosenthalci.cz)

[www.bororgrav.cz](http://www.bororgrav.cz)

# **Zlenice - Erien:**

## **dekáda zkušeností pořádání**

### **velkoformátových larpů**

**Miroslav "Tarenor" Drozen**

Zlenice. Jeden z nejstarších českých larpů, velkoformátová hra, na které vyrůstali mnohé dnešní celebrity a i po více než deseti letech má co nabídnout. Pro nás konkrétně to bude krátké zhodnocení vývoje a hlavně pak poučení z něj a zajímavá spirála toho, jak se taková akce po letech může vyvíjet...

David

**Miroslav "Tarenor" Drozen**

Studuje dva magisterské obory na Fakultě životního prostředí na ČZU. Mezi jeho zájmy patří jeho studijní obor, sci-fi a fantasy, larpy a deskové hry.

V oblasti larpů se pohybuje přes deset let, účastnil se desítek akcí, několik jich spolupořádal či se podílel na organizaci. Na akce nyní jezdí jako zdravotník. Je členem ASF Asociace Fantasy, nejstaršího larpového sdružení. Zde zastává funkce 2. viceprezidenta, správce portálu LARP.cz, podílí se na stavbě fantasy vesničky.

Recenze:

**Matěj Huan Sybr**

Studuje andragogiku. Larpům se věnuje posledních dvanáct let, začínal právě na Zlenicích a zažil jejich všemožné proměny.



## *Stručné představení, co jste zač a co vás charakterizuje*

ASF Asociace Fantasy je nejstarší občanské sdružení zabývající se larpy v České republice. Zabýváme se podporou a realizací her, sdružováním hráčů a organizátorů, propagací larpů. Za svou historii od roku 2001 jsme realizovali či podpořili kolem 120 her a akcí převážně ve stylu fantasy.

Hlavní organizátoři Zlenic/Erienu se pro jednotlivé ročníky měnili, původními tvůrci byli členové klubu Erien, hlavním organizátorem akce je pro roky 2009 až 2011 Jaroslav Šilhavý z klubu HaFan Benešov, který jako organizátor mající na starosti technické zázemí působí od roku 2005. V roce 2009 akci pořádal spolu s Tomášem Trskem (Almon), v roce 2010 s Lukášem Pospíšilem (Khadgar).

## *Projekt, který představujete – jeho charakterizace*

Erien (dříve Zlenice) je outdoor fantasy larp poprvé uspořádaný v roce 1998 s bojovými prvky vhodný pro nováčky, takže zkušenější hráči s tím musí počítat a být vůči nim i nastavení hry tolerantnější.

## *Jaký „rozsah“ – rozpočet, počet lidí, rozsah přípravných prací, délka...*

Obrat hry je cca 120.000 Kč. Práce v terénu se konají od pondělí do čtvrtka, kdy večer začíná hra. Larp je koncipován na 48 herních hodin, končí v sobotu večer, v neděli probíhá úklid a odjezd. Počet hráčů je mezi 100 a 150. Zajímavým prvkem je, že se na večerní část programu zvyšuje návštěvnost akce na více než 200. Přisuzujeme to tomu, že večer přijedou z nedaleké Prahy přátelé a známí hráčů. Jedná se většinou o larpové veterány, kteří již nemají kvůli práci či rodinám čas či zájem účastnit se hry, ale večerní fantasy party je pro ně to pravé.

Příprava zabere celkem cca 3 měsíce v týmu 5-10 lidí jako hlavních členů organizačního týmu, kteří se schází jednou za 14 dní.

## *Jaké konkrétní mechaniky používáte při realizaci projektu*

Koncepčně má hra více úrovní schopných zabavit různé hráče s různými potřebami a cíli. Kromě hlavní zápletky jsou zde vedlejší linie, mnoho úkolů s různou délkou a obtížností, jak připravené, tak vymyšlené na místě, možnost pletichařit a politikařit, možnost si zabojovat s příšerami, učit se dovednosti či si jen užívat herního světa a být jedním z obyvatel.

Hra nemá požadavky na hráče ve stylu living fantasy: to aby se jí mohli účastnit i úplní nováčci. Na druhou stranu se snažíme udělat co nejvíce věcí reálně. Vytváříme herní městečko složené z gotických stanů, stavíme věž, zdi z krajinek, bránu. Za léta působení Asociace hojně využíváme celkem rozsáhlého skladu, který obsahuje velké množství rekvizit. Navíc na pozemku budujeme fantasy vesničku, vhodnou pro více her na místě. Přiléhající les je místem sloužícím jako herní divočina. Soustředíme se spíše na prostředí než na co nejlepší kostýmy jednotlivců. Současný hlavní organizátor akce Jaroslav Šilhavý říká, že je důležitější, kdo je v kostýmu a jak hraje, než jaký má kostým.

Celý organizační tým je rozdělen podle náplně. Herní svět je tvořen skupinou scénáristů v čele s Lukášem Pospíšilem (Khadgar), vytvářející příběh, děj, zápletky a úkoly. Tito příběhová organizátoři sledují aktuální dění ve hře prostřednictvím velitelů stran, nehráčských postav (CP) a mistrů a případně korigují jeho směřování, dotváří příběh, spouštějí události. Jeden z členů se v terénu stará o bestiář a hráče, kteří ho představují.

Historická zkušenost za dvanáct let říká, že lidé mají tendenci vypadávat z role při nonstop hraní, proto noční hra není povinná a neděje se v tu dobu nic zásadního (například vypálení města). Pokud je o ní hráči zájem, pak je možná a normálně probíhá, jsou pro ni připraveny vedlejší zápletky. Sobota je tradičně zakončena „afterparty“, která je zasazena do hry ve stylu svátku či nějaké oslavy. Té se návštěvníci účastní, dokud svítí osvětlení, hraje hudba a hospoda, kterou provozujeme na místě, hučí životem.

Technické zázemí zahrnuje transport věcí, stavění kulis, práce v hospodě a lidská síla obecně.

Celkový počet organizujících či lidí, kteří mají něco na starosti je přibližně čtyřicet, polovina z nich má danou pozici po celou dobu hraní.

Pravidla vytvářela Klaudie Teichmanová, z hlediska životů využíváme systému paralympiády převzatého ze hry Cormalen. Zranění se sice odehrává, ale podstatný je princip, že zásah do těla nebo tři zásahy do končetin způsobí ztrátu života a vyřazení hráče na deset minut. Poté se hráč probírá, a pokud mu v tom není zabráněno, může z místa činu odejít; vše si postižený pamatuje. Hráči mají obvykle tři životy a dají se vyléčit. Systém reálného odehrávání zranění a jednoho života známý jako šatrh byl zavrhnut, neboť se ukázalo, že se hráči příliš obávají o své postavy a nedochází k boji, který je součástí hry. Také docházelo k více případům powerplayingu. Takto mají hrající možnost ztratit jeden či dva životy a přesto mohou pokračovat ve své postavě. Stále je však možno postavy zabít, pokud se někdo snaží (kouzla, dovednosti vrahů, speciální herní situace...). Úmrtnost postav s těmito pravidly loni byla mezi 10-20%, aniž by proběhly nějaké velké organizované bitvy.

Hra má sestaven pestrý systém dovedností. Každá dovednost má tři úrovně a je zařazena pod jednoho mistra (válečník, zloděj, kněz, mág, alchymista, učenec), který slouží jako garant a vyučující předmětů. Drtivá většina hráčů však využila jednoho ze sedmnácti archetypů (šermíř, léčitel, kouzelník,...), který poskytuje jisté zvýhodnění - obětováním volného výběru měl archetyp daný seznam obsahující více dovedností, než by byla možnost získat volným výběrem na začátku hry. Jak je asi zřejmé, hráč nemusel mít žádnou dovednost, pokud nechtěl, a smyslem dovedností je obohatit svět laru o nadpřirozené prvky a možnost se vžít do postav fantasy hrdinů. V průběhu hry se hráči mohli za splnění podmínek doučit dvě dovednosti za den.

Rád bych se zastavil u konceptu mistrů. Ten funguje tak, že mistři jsou postavy nezapojující se svou činností do děje hry, jsou nestranní a jejich cílem je vyučovat dovednosti. Hráč, který chce své dovednosti užívat, musí projít zkouškami odpovídající učené dovednosti. Bojovník dokázat, že umí zacházet se zbraní, alchymista tvořit sloučeniny v chemické koloně, bylinkář splnit poznávačku z herních rostlin. Já jsem dovednost léčení učil tak, že jsem hráčům dával informace spojující požadavky roleplayingu na zranění a na léčitele, které jsem pojil se skutečnými prvky zdravotní. Poté studenti museli splnit test. Z pozitivních ohlasů je zřejmé, že mistři fungovali jako autority, které hráčům umožnily se svým chováním a zkouškami se lépe vžít do svých postav.

Krátce zmíním systém kouzel. Kouzelnými dovednostmi byly ty, které vyučoval mistr mág, alchymista a kněz. Všechny svým způsobem mohli vést ke svému cíli, řekněme vytvoření ohně. Alchymista k tomu využil suroviny světa, kněz silou mu danou shora od vhodného boha a mág silou, která vycházela z něj. Mágové ze začátku neměli žádná konkrétní kouzla, ale dle svých požadavků je vytvářeli spolu s mistrem mágem. Vytvořená kouzla pak mohl využít i jiní mágové.

## *Lze zmínit, co se nezdařilo a analýza proč. Co bude do příštího ročníku změněno a proč*

Velké změny oproti loňskému roku nechystáme, po dlouhé historii akce chceme pravidla po vychytání chyb nechat stejná, vlastní herní místo pomocí akcí každoročně zvelebujeme a loňský rok byl hráči hodnocen jako jeden z nejlepších vůbec.

Přesto Jaroslav Šilhavý říká, že nedostatek se objevil v přílišných nárocích na organizátory v průběhu hry. Mělo by být o ně pečováno stejně jako o hráče, měli by mít možnost si dát pauzu, být ve svých pozicích na pár hodin nahrazení zástupci. Kritickou se ukázala doba v sobotu kolem 15:00. Dalším důležitým prvkem je, aby chyby a konflikty byly řešeny koncepčně. Nakonec Jarin zdůrazňuje důležitost možnosti seberealizace a volnosti pro organizátory, aby se sami bavili, přesto však věděli, jaké jsou jejich pravomoci, a bylo jim co nejvíce specifikováno, co po nich před hrou a během hry bude požadováno.

## *Propagace akce*

Dnes lidé nehledají, chtějí, aby jim nabídka produktu byla podstrčena až pod nos. Propagace mezi komunitou moc nefunguje, protože se o akci ví, takže to chce zaměřit spíše na lidi mimo komunitu. Internetovou prezentaci má každý, proto se vracíme k „starým“ metodám jako je třeba roznášení plakátů na Bitvě pěti armád, umístování plakátů na jiné akce Asociace Fantasy, oslovení mládeže například v domech dětí a mládeže, na středních školách na conech apod. Přesto Zlenická komunita rozhodně existuje. Akce má jak velký podíl prvohráčů, ale i třeba hráčů, co jezdí deset let právě a jedině na Zlenice, nyní Erien.

## *Historie akce a zkušenosti z ní*

Zlenice mají velmi dlouhou tradici. Jaroslav Šilhavý ji přirovnává k tradici největší larpové akce u nás, Bitvě pěti armád. Za celou dobu organizování Zlenic, tj. od roku 1998, málokterý fantasy outdoor larp, či chcete-li „svět“, měl a má takovou účast. Počet hráčů se za ta léta pohyboval mezi 100 až 300, proto naše postavení bylo v mnohém unikátní a průkopnické, ať již to bereme z pozitivního či negativního hlediska.

Průkopnické postavení znamenalo jednak být na trhu první s daným produktem, druhak, jak už to bývá, si akce zakusila, co funguje a co ne o to více. Pravidla, dostupnost vody zdarma, chemické záchody, hra skřetbal, prodej triček... Nejednou se stalo, že byla hra za to či ono kritizována a nejednou Zlenicemi daný standart začali kopírovat další organizátoři. Pokud dnes někdo kritizuje organizátory nějakého larpu za to, že jsou komerční, pak organizátoři Zlenic toto slyšeli již před lety, kdy registrační poplatek byl celých 100 Kč při registraci předem.

Jaroslav Šilhavý říká, že Zlenice za svou historii kopírovaly fantasy v Čechách a jeho nároky. Navíc se každé dva roky měnil hlavní organizátor, takže docházelo k výraznějším obměnám pravidel a konceptu.

Mezi výraznější změny můžeme jmenovat rok 2006/2007, kdy došlo k výraznějšímu odklonu z bitevního stylu hry díky intrikám hráče postavy krále Hnikara. Rok 2007 kdy byl bestiář veden Simonem Steffalem, kdy třicet lidí s mělo různé kostýmy. Výsledkem bylo, že hráčům se nechtělo do terénu, protože ať se snažili, jak chtěli, stále se líhli noví nepřátelé.

Hráči měli v některých ročnících pocit, že jejich činy nic neovlivní. Ovšem stejně jako jakákoliv hra, její výsledek závisí na hráčích, kteří ji tvoří. Zkušenosti nechápali, co nováčci dělají a jak se chovají a přitom místo pomocné ruky spíše jejich počínání zkritizovali. Například ročník Zlenice 2008: Erien Zrovuzrození pořádaný Petrem Bratškou měl 86 artefaktů ve hře, ke kterým vedla cesta přes tři uzly, mnoho cest a činností umožnilo se k nim dostat. Hra byla koncipována mnohem volněji než předchozí ročníky. Hráčům nebyly úkoly podstrkovány pod nos, měli se zabavit sami, což se ukázalo jako chyba. Hráči tento koncept neočekávali, nevěděli, že musí pátrat sami. Se zmizením mistrů došlo ke ztrátě osob, které by běžné hráče podporovaly.

Ukázalo se, že takovíto lidé jsou potřeba; na sto hráčů dvacet CP – postav řízených organizátory. Dále se ukázalo, že je potřeba hráče nastavit tak, aby hráči šli proti sobě sami díky jasně rozděleným frakcím (stranám, rasám, národům,...) ovšem s takovými mechanismy, které zabrání brzké likvidaci jedné z nich. Protože hra byla a je víceúrovňová, pak vhodným provázáním je například spojení hráče-veterána, který ví, jak to na takové hře chodí – koho oslovit, s kým se bavit, na co si dát pozor – ovšem pro splnění svých tužeb potřebuje hráče-nováčky. Bez tohoto vedení nováčci tápou a hra pro není prožitkem.

A samozřejmě, že hra a její pravidla měla své záseky a chyby. Byly ve hře skupiny, co šly po dírách v pravidlech, a i nyní se na hře objeví někdo, kdo si z předchozích her ulil ražené mince a chce je využít na současném ročníku. Kombinace magického brnění na hrudi a nezranitelných rukou jako součást dovednosti vytvářely nepřemožitelného bojovníka. Tato situace byla ošetřena úpravou pravidel, a odstraněním magických zbrojí úplně. Když si na sebe kouzelník načaroval sto kostěných štítů, přičemž ho každý chránil před jedním zásahem, znamenalo to pro něj buď nepřemožitelnost, nebo, při vynalézavosti protivníků, sto bolestivých ran. Existovaly dovednosti, ke kterým pracně hráči došli po dvou dnech hraní a pak zjistili, že protivník má dovednost (opět pracně získanou), která způsobuje anulování obou. Byla zde pravidla, která poskytovala hráčům desítky životů (hit pointů), které nikdo neměl šanci v boji spočítat; mnoho dovedností, na které si hráč nestačil vzpomenout. Zkrátka spousta věcí vypadá dobře na papíře, ale nikoli v samotné hře. Došlo se k poznání, že čím detailnější pravidla, tím dochází k větším chybám.

Vývoj se dostal do kruhu či chcete-li spirály, neboť současný koncept mistrů pochází z let 2003, 2004; stejně tak existence tří až čtyř základních stran, které mezi sebou chovají animositu. Pokud není jasně ukázáno, že mezi stranami existuje řevnivost a silná rozdílnost, pak většina hráčů si nevybere ani jednu.

Více na <http://zlenice.asf.cz>

[erien@asf.cz](mailto:erien@asf.cz)



## Moderní technologie v larpu

Petr „Afri“ Muller

Moderní technologie se umí poměrně rychle stát nemoderními. To je i důvod, proč svojí přednášku do psané formy raději nepřevodl Petr „Afri“ Muller. K nahlédnutí zůstává videozáznam přednášky.

Pokud se chcete inspirovat v tom, jak můžou současné gadgety posunout vaší hru, můžeme vám jej jen doporučit.

<http://vimeo.com/30949242>

Petr "Afri" Muller

Petr Muller má k larpu dlouholetý vztah. Larpy hraje, kritizuje a výjimečně i tvoří. Spolupodílel se na tvorbě historicky prvního Odrazu v roce 2008. Krom toho je informatik tělem i duší. Svůj čas dělí mezi nadnárodní korporaci, výzkum na fakultě informačních technologií a baskytaru.



## Virtualizace v larpu

Na následujícím odkazu naleznete přibližně hodinové povídání o způsobech, jak v larpu nabídnout i takové prvky, které není za daných podmínek možné představit reálně – tedy jaké máme možnosti pro virtualizaci her. Nabízená panelová diskuze se pokouší nabídnout odpovědi na to, do jaké míry je virtualizace užitečná, snaží se ale také ukázat na různé způsoby, jak s ní pracovat, jaké máme jiné (například technické) prostředky než vlastní fantazii. Panel moderoval David „Ambeřan“ Maleček, hosty mu byli Kateřina „Morgain“ Holendová, Petr „Afri“ Muller, Lukáš „Ismael“ Veselý, Martin „Pirosh“ Buchtík, Lenka „Dráče“ Bartovská a Jiří Zahradník

Záznam diskuze naleznete na <http://vimeo.com/31203589>.



## Sponzoři a mediální partneři



