



SEANCE

Seance – Krátký komorní Larp

Možná to tak osud chtěl. Nebo bůh, nebo kdokoliv. Malá Klárka Veselá už ven nechodí. Je často v nemocnici, kde se doktoři pokouší zachránit to, co jim ještě nechala leukémie. Má holou hlavu, kterou zakrývá nevzhledným šátkem, když ji občas přijdou navštívit její kamarádky ze školy. Jana, její nejlepší kamarádka, přestala za Klárkou chodit před měsícem. Ostatní holky říkají, že se teď kamarádí s jinou holkou od nich z ulice.

Rodiče Klárky si myslí, že už zkusili všechno. Chemoterapie, ozařování, steroidy, tím vším s ní prošli. Velké naděje vkládali do transplantace, ale ani tato pomocná léčba nevedla ke zlepšení Klárčina stavu. V novinách se dočetli, že právě probíhá výběr pacientů pro novou experimentální léčbu akutní leukémie. Oni si ji ale nemohou dovolit, půjčku na byt si už vzali, aby Hanka -- Klárčina maminka -- mohla přestat pracovat a věnovat se malému. Manželé Veselí jsou zoufalí a nevěří, že je ještě naděje.

Zcela jiný názor na to má ale Klárčina babička z otcovy strany. Zarytě tvrdí, že peníze v rodině jsou, jen není možné očekávat, že se přikutálejí samy. Klárčina babička si myslí, že Hančin prastrýc Zdeněk peníze má a jistě jim je půjčí nebo dokonce dá, když jde o tu malou. Když se Klárčina babička svěřila Veselým s těmito skutečnostmi, nevěřili svým uším. Věc se má totiž tak, že Zdeněk už je několik let mrtvý. Nic, co by Klárčinu babičku dokázalo zastavit.

Obecné informace

Seance se bude odehrávat daleko od nemocné Klárky, přestože děj bude s pacientkou úzce souviset. Ivana, Klárčina babička, skutečně vzburcuje rodinu Veselých, aby se pokusili získat peníze od mrtvého prastrýce. Ivana za tím účelem zajistila specialistu, člověka s dlouholetými zkušenostmi v oblastech esoteriky a spiritualismu. Pan Ferdinand je odborníkem na komunikaci se záhrobím. Zdá se, že jediný, kdo tomu všemu opravdu věří, je právě Ivana, ale to jistě nebude pravda. Ostatně -- co kdyby to opravdu vyšlo?

Podaří se Veselým společně s Panem Ferdinandem promluvit s prastrýcem Zdeňkem a získat pro Klárku novou naději?

Seance je LARP pro osm až deset hráčů. Postavy v Seanci se dělí do dvou skupin, které budou přibližně stejně početné, v závislosti na tom, zda bude hrát osm, devět nebo deset hráčů. Jedna skupina bude sestávat s příslušníky rodiny Veselých, Pana Ferdinanda a jeho asistenta. Druhá skupina pak bude tvořena duchy, se kterými se bude první skupina pokoušet komunikovat. Obě skupiny jsou co do hloubky postav a zapojení v zápletku zcela rovnocenné, postavy duchů nevyžadují žádné zvláštní znalosti ani nelidské chování.

Co mě čeká?

Každý hráč dostane jednu roli, kterou pak během hry bude ztvárňovat podobně, jako to dělají herci v divadle. Každá role je námi předpřipravená, takže od nás jako

hráč/ka dostanete určité vstupní informace, které je třeba respektovat. Tyto informace zahrnují znalosti postavy, hrubé charakterové rysy, nastavují základní vztahy s ostatními postavami, které se při Seanci objeví, a další náležitosti, které je dobré o své postavě vědět. Vše je shrnuto na zhruba dvou stranách formátu A4, které dostanete k dispozici před hrou, abyste se nimi seznámil/a. Zbytek už je jen na vás. Dostanete možnost doplnit některé charakterové rysy vaší role, takže se pak postava, kterou budete ztvárňovat, stane opravdu unikátní.

Co se očekává ode mě?

Seance bude trvat 3 - 4 hodiny včetně cca hodinové přípravy před hrou. Poté se ještě podle zájmu můžeme věnovat společně debatě nad proběhlou hrou. Pro pochopení a kvalitní ztvárnění role je třeba, aby si každý hráč důkladně prostudoval materiál související s jeho postavou. Přitom si může promýšlet, jaká jeho postava je, jak by na některé podněty reagovala, na čem jí opravdu záleží, co je její hnací silou. Není vůbec špatné si některé modelové situace pro sebe vyzkoušet a sžít se tak s rolí.

Prostředí, do kterého je Seance zasazena, není nijak odlišné od běžného světa, do kterého každé ráno vstáváme, není proto třeba nějak výrazně řešit kostým. Na druhou stranu bude Seance dějem pokrývat určitou společenskou událost, takže je vhodné se slušně obléci.

Herní mechanismy

Vypravěč

Osoba vypravěče je jakýmsi chodícím funkčním mechanismem hry. Zná detailně příběh i jeho postavy, jejich život, schopnosti a další náležitosti. Navíc ví, kterým směrem by se hra měla ubírat tak, aby poskytla co nejvíce zábavy vám -- hráčům. Pokud si tedy před hrou ale zejména během hry nebudete vědět s něčím rady, neváhejte a zeptejte se ho. V průběhu hry se také mohou objevit situace, které budou přímo vyžadovat jeho zásah, aby například určil výsledek nějaké operace nebo zajistil pořádek ve výkladu a konfliktu různých událostí.

Rozhodnutí vypravěče je v rámci Seance ve všech směrech a důsledcích konečné, nemá smysl jej diskutovat. Pouze pokud se domníváte, že vypravěč opomněl zvážit nějakou skutečnost, připomeňte mu ji. Je to také jenom člověk.

Spouštěče události

Ve hře bude odehrávat řada událostí. Naprostá většina samozřejmě bude vycházet od vás, hráčů, ale někdy se také stane, že bude třeba do hry zasáhnout z vnějšku. Takové zásahy budou v Seanci omezené na několik případů, které budou vždy iniciovány určitým úkonem, na kte-



rý budou poté postavy reagovat. Těmto úkonům budeme říkat spouštěče události.

Následující seznam uvádí spouštěče, které budou v Seanci použity včetně popisu jejich dopadu na hru.

- Rozsvícení světla určité barvy (upřesněno před hrou): Nastane doba, kdy je vhodné realizovat seanci
- Zvuk kvílení větru, i silně deformovaný: Vítr (viz. část o Edenu) pronikl do místnosti a oslabuje Hlasy. Po dobu jeho vanutí není možné komunikovat mezi světy.

Zvláštní schopnosti

Může se stát, že nějaká postava má nějakou zvláštní schopnost. Seance se v tomhle ohledu může zdát nespravedlivá, ale věc se má tak, že takových schopností je ve hře naprosté minimum, to číslo je dokonce na hony vzdálené celkovému počtu hráčů.

Přesto se může taková věc vyskytnout a je třeba s tím zacházet. Schopnosti jsou zpravidla pasivní, k jejich použití není třeba pozastavovat hru, pouze se podle nich zařídit, neboť s největší pravděpodobností působí jen na postavu, která je má. Pokud by přeci jen nastal konflikt nebo bylo třeba vyjasnit použití takové schopnosti, vypravěč je připraven asistovat.

Popis Zvláštních schopností je uveden vždy na konci popisu postavy, pokud tam žádný takový oddíl není uveden, je jasné, že daná postava žádné Zvláštní schopnosti nemá.

Měření fyzických sil

V rámci hry dojít k nějakému fyzickému násilí mezi postavami. Není možné tolerovat skutečné fyzické násilí mezi hráči, nicméně i přesto Seance nemá žádný systém pro řešení souboje postav. Pokud by se někdo chtěl opravdu prát, zastaví hru zřetelným pronesením slova „stop“, čímž pro všechny pozastaví hru a požádá vypravěče o asistenci. Ten určí výsledek souboje, který je možné a vhodné poté bezpečně odehrát s naznačováním úderů nebo za použití podobných technik dle dohody obou bojujících stran. Výsledek, který určí vypravěč, vychází z fyzických dispozic postav a také z jejich aktuálního stavu. Je tedy pravděpodobné, že potlučený chlapec asi nezmůže v zápase s dvoumetrákovým svalovcem, nicméně nemusí to být zdaleka pravidlem.

V každém případě tato hra není o boji a fyzickém soupeření a vždy existuje nenásilná alternativa řešení nějaké situace. Postavy v Seanci nejsou koncipovány tak, aby se praly, zvažte tedy, jestli má postava opravdu důvod k násilí a zda to hru nějak obohatí.

Eden – svět mrtvých

Edenem provází Emanuel Grismont, mořeplavec, 1728 – 1763

Venku vane vítr. Pořád. Zvedá nekonečné množství částic šedivého prachu a metá je do vzduchu stále dokola,

žene je pustou plání, aby se otočil a hnal je zase na druhou stranu. Nikdo neví, kde se bere. V Edenu nikdy neprší, nikdy tam nesvítl slunce. Eden je pustá rovná pláň, kde nic neroste, nic nežije, kde nic není. Jeho zahrady jsou seschlé chuchvalce křovin, nejvýše několik desítek metrů široké, které jsou obalené prachem tak, že nikdo neví, jak skutečně vypadaly, kdysi. Není tam tma, ale určitě tam není světlo. Jen všudypřítomné šero, přesně na hranici temnoty lidské duše.

Občas, po nekonečných kilometrech holé země plné vířícího prachu, je možné narazit na torza staveb. Polorozpadlé a zřícené budovy, nevzhledně vyspravené, aby odolaly závanům větru a poskytovaly tak svým obyvatelům alespoň nějaký úkryt. Bývají tam, kde dříve stávala lidská sídla, nebo kde jsou nyní velká města. Jen smutně odráží jejich slávu, jejich rozloha je nesrovnatelně menší. Zbytek se ztrácí v troskách, které se jednou, jako vše tady, změní v prach. V těchto zbytcích sídel žijí Hlasy. V zemi beznaděje zvané Eden, v říši mrtvých.

Obyvatelé Edenu

Ti, kdo sídlí v Edenu jsou, jak už bylo napsáno, mrtví. Stane se to snadno. Srazí vás autobus, dostanete rakovinu a nepodaří vám boj s ní vyhrát, někdo vám prožene žaludkem kulku a než stačí přijet pomoc, otrávíte si krev vlastními trávicími šťávami. Nebo něco takového. Většina lidí má štěstí a prostě umře, hotovo, konečná. Ti, kteří mají smůlu, se dostanou do Edenu. Aby bylo jasno, neexistuje nic jako nebe, peklo, záhrobí, život po životě nebo nesmrtelnost duše. Je jen život a v horším případě pak jednoho uvítají zahrady Edenu.

Nikdo neví, co přesně to způsobuje. Jsou teorie, že je to způsobeno odkazem, který po sobě člověk v životě zanechal, nebo že je to nějakou „nedokončenou prací“. Jsou to řeči, v pravdě o tom nikdo nemá ani páru a nikdo neobjevil způsob, jak to zjistit.

Když jste tady, věci se změní. Vy se změníte. Není tu nic, k čemu by se dalo upnout, Eden je jedna velká prázdnota, fyzická i emocionální. To působí na jeho obyvatele, kteří se časem stávají afektovaní, přecitlivělí až labilní. Dá se podle toho poměrně dobře odhadnout stáří. Hlasy, jak se obyvatelé Edenu nazývají mezi živými, nemohou najít své touhy zde, leží totiž na druhé straně hrobu, ve světě živých. Většina těchto beznadějných existencí upírá svou pozornost směrem k městům, kde doposud dýchá svěží život a hledají uspokojení nebo alespoň zadostiučinění tam.

V Edenu není možné zemřít, není možné jej opustit. Jen výjimečně se stane, že je někdo natolik zesláblý, že ho unese vítr, ale později se dotýčný zase někde objeví. Nikdo neví, co se s ním tehdy děje. Hlasy, které dostanou možnost zažít něco takového, se zpravidla vrací mnohem více psychicky pohnutí, než byli dříve. Je možné, po fyzické konfrontaci dvou jedinců, že je jeden z nich natolik zesláblý, že jej vítr unese. To vyvolává mylný dojem, že násilí něco řeší. Zpráve se tím útočník sám vystavuje vysokému riziku toho, že jej vítr také odnese, zadruhé se jeho oběť vždy vrátí. Mož-



SEANCE

ná ještě více posedlá svými emočními stahy, ale vrátí se a pamatuje si vše. Násilí je v Edenu extrémně výjimečné. Hlasy se totiž pochopitelně v místních podmínkách naučili řešit problémy jinak – mnohem, mnohem kreativněji.

Komunikace mezi světy

Svět živých a Eden, zemi mrtvých, odděluje pomyslná komunikační bariéra, která poměrně efektivně znemožňuje vědomou komunikaci do Edenu. Hlasy promlouvat do světa živých mohou, ale vždy je to něco stojí. Cena je zpravidla tak vysoká, že většina z nich se zmůže maximálně na jednu, dvě věty týdně. Poté jsou vyčerpaní, jejich tělo je jaksi lehčí a hůře odolává větrům Edenu. Jen velmi mocné Hlasy dovedou vést kratší konverzaci, aniž by je to nějak výrazněji zasáhlo. Samy hlasy svět živých vnímat mohou, ale pouze v oblastech, kde jsou bezpečné před Větre.

Ríká se, že dříve mezi světy mluvilo více. Lidé neměli k nadpřirozenu tak daleko a v Edenu tehdy nebylo tak bezútešně. Vítr v Edenu vždy zesílí, když se moc mluví na druhou stranu. Jsou tací, kteří jsou přesvědčeni, že současný stav Edenu je způsoben přílišnou snahou ovlivnit svět, kam mrtví už nepatří.

Mezi živými jsou ale jedinci, kteří jsou schopni lokálně přiblížit oba světy k sobě, jaksi je prolnout. V takové situaci je pak možné navázat relativně bezproblémovou obousměrnou komunikaci. Pro takového spiritualistu je to zpravidla velmi náročný výkon, který nemůže provozovat příliš dlouho ani příliš často. Je k tomu zapotřebí vhodné místo a silná atmosféra působící na účastníky takové seance.

Zákon a právo

Zákon v Edenu v podstatě neexistuje. Je to dáno tím, že pro to není žádný důvod. Jak už bylo psáno, tady není co ztratit, nejde tu takřka nic získat a není toho moc, co šlo udělat špatně. Přesto je tu jedna věc, ve které je potřeba udělat pořádek a sice kontrola komunikace se světem živých. Ve velkých městech, ze kterých jsou ovšem v Edenu vidět jen torza, jsou úřady tzv. Kontroly. Jejich zaměstnanci, nebo spíš členové, mají za úkol hlídat a regulovat kontakty se světem živých. Jejich názor na věc je jasný – žádný kontakt. Nemohou být samozřejmě všude, ale jakmile se o něčem doslechnou, věřte, že jsou problémy. Časem k jejich „pracem“ přibýlo i udržování běžného pořádku. Nejde ani tak o to, že by někdo někoho zabíjel nebo se bouřil, to první dost dobře nejde a to druhé nemá cenu. Občas se ale i tady odehraje nějaká ta krádež nebo podvod, někdo někoho vyhostí z jeho sídla a pak je třeba zakročit. Jedno je třeba si pamatovat, Kontrolori jsou nekompromisní. Zcela.

Běžnou formou trestu je věznění. Je to vlastně zároveň jediná smysluplná forma trestu. Hlasy nemohou zemřít, řada z nich nevnímá fyzickou bolest, ne v běžném lidském chápání toho to výrazu, takže vězení je jedna z mála možností, které zbudou. Délka věznění není ani tak závislá na vážnosti provinění, jako na Kontrolorovi, který trest udě-

luje. Čas v Edenu jeho obyvatelé vnímají méně, než žíví. Vězte ale, že tresty jsou dlouhé...velmi, velmi dlouhé. Tak to chodí, když máte celou věčnost. Pro úplnost je třeba dodat, že se výjimečně vyskytne i trest fyzický, trestanec se úmyslně oslabí a nechá se trýznit větrem, v horších případech je tento trest završen uvolněním těla, které pak vítr zcela pohltí. Když tyto Hlasy vítr zvrátí zpět, v jejich očích není nic jiného, než čiré šílenství. V pláních Edenu je možné narazit na zubožené postavy potácející se volnou krajinou, šlehané větrem. Ve tvářích mají prázdný výraz, jen v očích se jim zračí naprostá vyšinutost. Každý rozumný Hlas se takovýmto individuím obloukem vyhne, jsou zcela nevypočitatelní. Dalo by se říci, že jsou přízraky říše, která už sama přízračná je.

Popis postavy

Popis postavy je dvoustrana A4, na které najdete vše, co požadujeme, abyste do své postavy zakomponovali. Není toho úplně málo, ale také ne příliš. Je potřeba si uvědomit, že skutečnosti v popisu postavy uvedené jsou pro hráče závazné proto, aby nebyly porušeny vzájemné návaznosti postav na sebe navzájem, aby nedošlo k zbytečným nedorozuměním a záměnám osob a událostí. V popisu není o postavě všechno, to ani není možné. Mělo by tam být ale dost informací, abyste si dokázali vytvořit její obraz a do tohoto obrazu poté dosadit kusy vlastní invence. Té se meze nekladou, jen vždy zvažte, zda se to k postavě opravdu hodí a zda to bude přínosem hře, když ji nějakým konkrétním způsobem dotvoříte.

Popis postavy obsahuje následující kolonky (včetně vysvětlení jejich obsahu):

- Hlavní nadpis: Obsahuje jméno postavy a její věk. V případě, že je postava Hlasem, je uveden i údaj o tom, jak dlouho je mrtvý.
- První nenadepsaný odstavec: Uvádí jakýsi první vzhled do základního charakteru postavy, ta se vám tak vlastně krátce představuje.
- Zázemí: Shrnuje minulost postavy popisnějším a rozsáhlejším způsobem, jeho účelem je, kromě zprostředkování faktografie, také vytvoření nějakého dojmu z postavy ve vaší představivosti (viz. výše).
- Jména: Rekapituluje jména důležitých osob, se kterými se postava v minulosti setkala včetně krátké specifikace toho, o koho se jedná.
- Vztahy k ostatním: Popisuje základní náhled postavy na ostatní postavy ve hře. Postavy zde uvedené budou hru s největší pravděpodobností hrát, takže popisy jsou relevantní. Výjimkou je dvojice Hana a Martin Veselí, kdy hraje vždy jen jeden. Dvě jména s lomítkem ukazují na to, že postava může být jak muž, tak žena, podle toho, jak je složena aktuální skupina hráčů. Je třeba si uvědomit, že tyto řádky popisují pouze počáteční pocity nebo názory související s postavou. Pokud by se dotyčná chovala zcela odlišně, je možné, dokonce se vhodné, část náhledu nebo celý náhled ignorovat nebo přizpůsobit.



- Seance: Předkládá názor postavy na samotnou seanci – proč na ní je, co od ní očekává.
- Tajemství: Připomíná nějakou událost v minulosti postavy, která na ni mohla vrhnout špatné světlo. Tajemství je něco, s čím se postava rozhodně nechlubí, jeho dobrovolné odhalení je na druhou stranu plně v její kompetenci.
- Cíl: Vyjmenovává základní cíle postavy, kterých by chtěla během seance dosáhnout. Dosažení cílů není měřítkem úspěšnosti hraní postavy, jsou to vodítka, která dávají možnost vydat se v hraní určitým směrem.
- Charakter a vzezření: Nabízí komplexnější popis základního charakteru postavy. Poslední odstavec obsahuje krátký popis jejího vzhledu.
- Názory: Uvádí několik názorů na svět, život, cokoliv.

Na čem opravdu záleží

Následujících šest bodů jsou důležitá pravidla dobrého larpu a jejich dodržování během hry považujeme za nezbytnost. Víme, že jste rozumní lidé, ale přesto si následující body přečtěte a řiďte se jimi.

1. Je to jen hra

Tohle je snad nejdůležitější pravidlo. Je to pouze hra. Je skvělé, jestli si svou roli dokážete prožít naplno a vžít se do pocitů vaší postavy. O tu to kráčí. Očekáváme, že dokážete v průběhu herní doby pociťovat radost, smutek, zoufalství i vášeň. Ovšem i přes všechnu tuhle vaši odevzdanost hře nezapomeňte nikdy na to, že je to jen hra. Pokud zjistíte, že prvky vaší postavy se přenáší až příliš do vašeho běžného života a vy nejste schopni se odpoutat, tak potom skutečně zvolněte. Protože opravdový život je jinde. Nezapomeňte, že ač možná hmatatelná a sugestivní, je to jen hra.

2. Intimní zóna

Ne každý hráč se odevzdává hře natolik, že musí prožít úplně vše na vlastní kůži. Není to ani záměrem larpu. Při zajímání, ošetřování zranění, svádění a při spoustě dalších činnostech, kdy dochází k blízkému kontaktu, vždy respektujte intimní zónu druhého hráče. To, že je něco příjemné vám, ještě neznamená, že tak smýšlí všichni. Základem hry je představivost, nikoliv kontakt.

3. Žádné zbraně jako rekvizity

Rekvizity jsou výtečnou cestou, jak učinit hru realističtější. Ovšem reálné zbraně nebo předměty vypadající jako reálné zbraně rozhodně nepoužívejte při konfrontaci s hráči ani nehrajícími civilisty. Protože v tomto případě opravdu dokonalost iluze nestojí za riskování vašeho bezpečí nebo bezpečí jiného člověka.

4. Žádné drogy ani alkohol

I v okamžiku, kdy je vaše postava opilá nebo pod vlivem narkotik, ji zahrajete mnohem lépe jako střízliví. Pokud si vypláchnete ústa levnou vodkou, aby z vás táhnul správný odér, tak dáváte vytvoření dokonalé iluze svého charakteru vše. Pokud si ovšem vypláchnete vodkou hrdlo, pak jen utlumujete vlastní herecké schopnosti. Hráče, kteří hrají opilí nebo pod vlivem drog, při hře nechceme.

5. Pamatujte, že ne každý hraje.

Ač se může zdát, že zatahování „běžných lidí“ do larpu může být zábava, tak je to jen klamný pocit. Lidé, kteří sami nehrají, nemají o hru zájem a není v nejmenším žádoucí, abyste je do hry zatahovali. Pokud hrajete na veřejnosti, pak se snažte nepůsobit nic, co by mohlo vést k tomu, že někdo zavolá policii, či se bude cítit obtěžován vaší přítomností. V rámci komorních larpů je toto pravidlo poměrně zbytečné, ale je dobré jej znát, kdyby došlo k něčemu neočekávanému.

6. Užijte si to.

Není tu žádné „vítězství“. Žádné „tenhle podváděl“ nebo „já jsem to hrál lépe“. Prostě si to užijte tak, abyste požitkem ze hry měli vy i ostatní hráči. Larp je hra o vyprávění a hráčích, larp je hra o hráčích a vyprávěči. A hra nikdy nebude zábavná a dobrá, pokud vy sami k tomu nepřistoupíte stejným způsobem.