

KLUB SEBEVRAHŮ - KRÁTKÝ KOMORNÍ LARP

Je podzim roku 1888. Celý Londýn překryl šedý závoj mlhy a už několik dní slabě mrholí. Z Emersonovy ulice se line nazelenalý svit. Některé části města jsou již osvětleny elektrickými svítilnami, zde ale mlhu stále ještě prozařují plynové lampy ze začátku století. Z řady zašlých cihelných fasád tu vyčnívá jedna šedá, kamenná. Špinavá dešťová voda stéká po mosazné cedulce, v černých rýhách písmen. Gentlemen's Club. Members only. Nic víc. Za slepými okny visí těžké závěsy, které pohlcují veškeré světlo. Měsíc je v novu a v klubu džentlmenů dnes večer budou hořet svíčky místo petrolejových lamp. Dnes večer je potřeba vybrat mezi členy klubu jednoho, aby byly dodrženy stanovy. Z desíti členů klubu na se příští schůzku dostaví jen devět. A jeden nový. Tak si to žádají stanovy.

OBCENÉ INFORMACE:

Setkání Klubu sebevrahů se bude odehrávat v útulném prostředí Londýnského soukromého klubu, ve večerních hodinách listopadového dne. Scházíte se po jednom a sluhovi trvá každé otevření vchodových dveří nekonečně dlouho. Za chvíli vás jistě přivítá osobně pan Jesperson a popřeje hodně štěstí. Přípravy k losování dnešní oběti a jejího vraha začnou již za chvíli, celý ten směšný rituál prováděný ve vši vážnosti, jak si pan Jesperson přeje. Zatím se ale můžete pohodlně posadit...

Klub Sebevrahů je LARP pro osm až deset hráčů. Postavy jsou v Klubu sebevrahů rovnocenné co se týče hloubky a zapojení v příběhu. Žádná z nich nevyžaduje zvláštní znalosti a schopnosti.

CO MNE 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 v Klubu 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. Za účelem přiblížení dekadence konce století budou některé z postav vybaveny ještě jednou z asi desítky vášní, psychických poruch a charakterových vad. Tato porucha by Vám spolu s doplňujícími otázkami měla pomoci ztvárnit skutečně unikátní postavu. Zbytek už je jen na Vás.

CO SE OČEKÁVÁ ODE MNE?

Klub Sebevrahů bude trvat 3 - 4 hodiny včetně asi hodinové přípravy před hrou. Poté se ještě podle zájmu můžeme věnovat společné debatě nad proběhlou hrou. Pro pochopení a kvalitní ztvárnění role je třeba, aby si každý hráč důkladně prostudoval materiál související s jeho postavou.

Přítom si může promýšlet, jaká jeho postava je, jak by na některé podněty reagovala, na čem jí opravdu záleží, co je její

hnací silou. Pro zjednodušení jsme připravili několik pomocných otázek. Není vůbec špatné si některé modelové situace pro sebe vyzkoušet a sžít se tak s rolí. Prostředí, do kterého je Klub sebevrahů zasazen, je zasazeno do Anglie na konci devatenáctého století. Hra však nevyžaduje rozsáhlé znalosti doby a situace. Pro jednodušší vplynutí do atmosféry roku 1888 jsme pro vás připravili krátké shrnutí událostí a názorů. Návštěva v klubu se však považuje za 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 jej. 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 Klubu sebevrahů ve všech směrech a důsledcích konečné, nemá smysl jej diskutovat. Pouze pokud se domníváte, že vypravěč opomněl zvážít nějakou skutečnost, připomeňte mu ji. Je to také jenom člověk.

SPOUŠTĚČE UDÁLOSTÍ

Ve hře se 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 Klubu sebevrahů omezené na několik případů, které budou vždy iniciovány určitým úkonem, na který budou poté postavy reagovat. Těmto úkonům budeme říkat spouštěče událostí.

Následující seznam uvádí spouštěče, které budou v Klubu sebevrahů použity včetně popisu jejich dopadu na hru:

Zvuk gongu: je čas přikročit k další části rituálu (viz. část o rituálu).

MĚŘENÍ FYZICKÝCH SIL

V rámci hry může dojít k nějakému fyzickému násilí mezi postavami. Není možné tolerovat skutečné fyzické násilí mezi hráči, nicméně i přesto nemá Klub sebevrahů 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 poté možné 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 nezvítězí 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 Klubu sebevrahů nejsou primárně koncipovány tak, aby se praly. Zvažte tedy, jestli má postava opravdu důvod k násilí a zda to hru nějak obohatí.

VIKTORIÁNSKÁ ANGLIE

Době mezi léty 1837 a 1901 se někdy říká též Viktoriánská, dle jména vládců: Královny Viktorie, a pokrývá Britskou průmyslovou revoluci a vrcholný rozmach Britského Impéria. Královna Viktorie vládla ze všech Britských vládců nejdéle a změny, které se za její vlády odehrály ve společnosti, ekonomice, průmyslu a vědě byly pozoruhodné.

Objevy Charlese Lyella a Charlese Darwina znamenaly změnu pohledu na vývoj člověka, společnosti, historie a náboženství. V polovině století došlo k výraznému posunu ve společnosti: ženy sice neměly volební právo, získaly ale právo na majetek skrze manželství, právo k rozvodu a v případě rozvodu i možnost bojovat o svěřené děti do jejich péče. Tato doba je často popisována jako dlouhé období míru a rozvoje průmyslu, ekonomiky a upevnění moci v koloniích.

ARCHITEKTURA:

V architektuře spolu o místo na slunci soupeřil klasicismus a novogotika, která má svůj původ v Anglii. Říká se, že se v této době postavilo více gotických staveb, než v původní gotice.

KULTURA:

V roce 1851 je Anglie svědkem Velké výstavy, která předvedla divákům výdobytky nejmodernější techniky. Křišťálový palác, který byl pro výstavu postaven, byl do té doby ojedinělým spojením skla a kovu a stal se prototypem moderní architektury.

SPOLEČNOST

Zkostnatělá anglická společnost byla rozdělena do tří vrstev: aristokracie, střední třída a pracující třída.

Aristokracie zahrnující šlechtu a církve disponovala bohatstvím a vlivem. Spadaly do ní asi 2% populace včetně královské rodiny.

Střední třída či buržoazie byla tvořena bankéři, továrníky, obchodníky a jinými profesionály. Příslušníci této třídy někdy mohli být extrémně bohatí, ale většinou nebyli příliš privilegovaní. Mezi nimi a pracující třídou přesto zela velká propast.

Pracující třída tvořená dělnictvem a chudinou představovala asi 85% populace a spolu se střední třídou musela trpět vysoké daně. Průmyslová revoluce ještě zvýšila rozdíly mezi třídami.

ZÁBAVA

Ve Viktoriánské Anglii přímo bujely kasina. Různé formy hazardu byly běžnou formou zábavy. Hazard dosáhl takových rozměrů, že církevní a reformní hnutí vyvinuly snahu cíleně na

takové zařízení za účelem potlačení hazardu, prostituce a alkoholu.

Oblíbenou formou zábavy byly též okultní a šarádni podívané zahrnující hypnózu, komunikaci s mrtvými a vyvolávání duchů. Cílem bylo především pobavení diváctva.

VĚDA

V průběhu Viktoriánské doby se věda stala disciplinovanou, jakou ji známe dnes. S rostoucí profesionalitou univerzitní výuky se mnoho lidí začalo zabývat studiem přírodních věd.

POSTAVENÍ ŽENY A PROSTITUCE

Žena byla vnímána jako čistá bytost, jejíž náplní má být zajišťování domácnosti. Nevěrnice byly chápány jako vtělené porušení tohoto ideálu a v roce 1857 byl dokonce zaveden zákon, který muži usnadňoval rozvod z důvodu cizoložství, zatímco ženě umožňoval rozvod, pouze pokud bylo mužovo cizoložství doprovázeno násilím.

Koncem padesátých let se zvedla velká vlna zájmu o prostituci. Velká převaha žen nad muži a vnímání ženské čistoty mělo za následek obrovské množství žen, které se živily svým tělem. Mezi roky 1848 a 1870 vzniklo mnoho institucí pro nápravu "padlých žen" z ulice a jejich přeškolení k životu ve slušné společnosti, většinou v pozici služebné. Prostituce se v chápání společnosti změnila z běžného jevu v sociální problém.

Ve vzdělání byla nerovnoprávnost také velmi markantní. Ženy studující právo, či přírodní vědy byly přehlíženy či zesměšňovány. Očekávalo se, že žena se naučí pouze to, co bude potřebovat k výchově dětí a vedení domácnosti. Ženy tak měly zůstat okrasou společnosti a být podřízeny svým manželům. Vše, co se od nich očekávalo, byla poslušnost.

UDÁLOSTI:

1850: v parlamentu se zformovaly strany Liberální a Konzervativní

1851: Velká výstava

1853: Krymská válka, trvala 3 roky

1855: Livingstone objevil Viktoriiny vodopády

1857: Povstání v Indii proti Východoindické společnosti. Po roce bylo otláčeno, Východoindická společnost byla zrušena a Indie přešla pod přímou vládu Britské koruny.

1858: Položen první telegrafní kabel napříč Atlantickým oceánem

1859: Charles Darwin vydává O původu druhů

1861: Zemřel princ Albert. Královna Viktorie se po mnoho let neukázala na veřejnosti a když se tak stalo, namísto koruny měla černý závoj.

1867: Alfred Nobel vynalézá dynamit

1870: Povinná školní docházka pro děti od 5ti do 12ti let

1882: Egypt se stal protektorátem Britské koruny

1887, prosinec: Demonstrace nezaměstnaných na Trafalgar Square proti Britskému útlaku Irska. Zasáhlo 2000 policistů.

Dva mrtví a stovky dalších demonstrantů bylo zraněno.

STANOVY KLUBU SEBEVRAHŮ:

Klub sebevrahů je tajným spolkem několika málo lidí. Majitel a předseda klubu William Jesperson stanovil několik pravidel a zákazů, která jsou pro členy klubu závazná.

- Klub se schází jednou za měsíc, přesné určení místa a času bude členům včas oznámeno.
- Náplní schůze klubu je los a výplata renty.
- Členem se může stát každý, kdo projeví zájem a zaváže se dodržovat pravidla klubu.
- Členství v Klubu Sebevrahů je dobrovolné, závazné a doživotní.
- Člen klubu má nárok na měsíční rentu ve výši sto liber šterlinků. Výjimku tvoří ten člen klubu, který ví, že se dalšího setkání nebude účastnit.
- Účast na setkání klubu je povinná.
- Každý z nových členů je povinen při první návštěvě odevzdat toliko pár kapek své krve pro archivační a pamětní účely klubu.
- Předseda klubu je vyňat z povinností běžného členství a dbá na řádný běh klubu
- Protože není možné opakovat los vícekrát za jedno setkání klubu, dbá každý člen na jeho hladký průběh. Výsledky jsou neměnné a závazné.
- Členové klubu se zavazují chránit tajemství klubu vlastní ctí.
- Porušení pravidel klubu je trestáno odnětím členství.

PRŮBĚH RITUÁLU LOSOVÁNÍ:

Náplní schůzky klubu pak bývá především losování. Podoba losování se v průběhu dvou let existence klubu několikrát změnila, ale poslední úpravy byly již spíše kosmetické. Rituál losu je rozčleněn do několika kroků. Každý krok je vykonán jedním či více členy.

1. Psaní jmen: Vykonavatel alfabety je pověřen napsáním jmen všech přítomných členů na jednotlivé kusy papíru. Tyto by potom úhledně složil, aby zabránil přečtení jména pouhým okem.
2. Nevyšší strážce klíče poté uloží jména do požehnaného vaku a ten skryje to bezpečné schrány.
3. Většinou 2 Mlčenliví ochránci mají za úkol strážít schránu, aby nedošla úhony.
4. Když nadejde doba losování, předá Nejvyšší strážce klíče klíč Zvěstovateli třinácti
5. Pravověrný služebník osudu má povinnost šáhnout právě jednou do požehnaného vaku a vytáhnout právě jeden list se jménem.
6. Pravověrný služebník štěstěny má povinnost rovněž vylosovat jeden list.
7. Obě jména jsou jejich žadatelé umístěna pod bezpečí poklopu a jsou proneseny modlitby ke Kálí.
8. A konečně, když nadejde čas, Našeptávač tajného poznání, jež nese též jméno Úst smrti vyzvedne oba listy, každý zvláště a přečte jejich obsah.

Protože jednou došlo k záměně listů, stal nepsanou součástí proces, kdy list tažen Pravověrným služebníkem štěstěny je při umístění pod poklop označen kapkou inkoustu, aby bylo zřejmé, kdo se stane nástrojem vůle Kálí.

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. Popis postavy obsahuje následující kolonky (včetně

vysvětlení jejich obsahu):

- Hlavní nadpis: Obsahuje jméno postavy a její věk.
- První nenadepsaný odstavec: Uvádí jakýsi první vzhled do základního charakteru postavy, ta se vám tak vlastně krátce představuje.
- Dětství, Dospívání, Dospělost: Shrnuje strukturovanou minulost postavy popisnějším a rozsáhlejším způsobem, jeho účelem je, kromě zprostředkování faktografie, také vytvoření nějakého dojmu z postavy ve vaší představivosti (viz. výše).
- 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. 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.
- Klub sebevrahů a rituál: Předkládá názor postavy na samotný klub a losování vraha a oběti. Proč v klubu je, a jaké zkušenosti má s losováním, například zda ji byl nucen zabít.
- 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. Ne všechny postavy mají tajemství.
- Cíl: Vyjmenovává základní cíle postavy, kterých by chtěla během setkání Klubu sebevrahů 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 a jejího vzhledu.

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 vášně. 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 představitivost, 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 požitky ze hry měli vy i ostatní hráči. Larp není hra o vypravěči a hráčích, larp je hra o hráčích a vypravěči. A hra nikdy nebude zábavná a dobrá, pokud vy sami k tomu nepřistoupíte stejným způsobem.