

## nesnadné rozhodnutí



Larp Nesnadné rozhodnutí se odehrává ve svém vlastním světě, který se od našeho vcelku liší. Ve světě Nesnadného rozhodnutí existuje magie, technika je zhruba na úrovni na jaké byla v našem světě v době před první světovou válkou.

K tomu, abyste si mohli Nesnadné rozhodnutí zahrát, nepotřebuje znát detailní realie Světa. Stačí si pouze pamatovat určité stěžejní body, které jsme pro vás připravili zde. Informace v tomto dokumentu jsou důležité a neměly by se příliš zaměřovat. Na druhou stranu plně vystačí pro představu prostředí hry. Budete-li se tohoto textu držet, záleží zbytek už jen a jen na vaší fantazii.

**Technika** je na úrovni techniky před první světovou válkou. To znamená, že se běžně používají telefony a v budovách již několik let fungují výtahy. Existují automobily na spalovací motor, podobné Ford modelu T, které jsou již poměrně cenově dostupné. K dopravě po městě se využívají elektrické tramvaje, první malé autobusy se spalovacím motorem a samozřejmě také omnibusy. Jednou z novějších vymožeností je metro. První metro bylo otevřeno nedávno a občané jsou z něj nadšení.

Nacházíme se v **městském státě**. V čele městského státu stojí tři **komandanti**, bývají starší třiceti let a jsou voleni na dobu devíti let. Každé tři roky se volí jeden z komandantů. Právo volit mají všichni občané městského státu starší devatenácti let. Aktuálními komandanty jsou Douglas Patten, William Moloney a Richard Allen.

Všichni vědí, že **existuje magie**. Málokdo ale ví, jak konkrétně magie funguje. Všeobecně je známo, že magie se musí nejprve pečlivě teoreticky nastudovat, než se začne jakýmkoli způsobem praktikovat a že její praktikování je komplikované. Působí spíše na jakési éterické rovině-žádné vrhání ohnivých koulí, ale spíše jemné ovlivňování energií.

Většina magie bývá ve formě rituálů.

Magií se zabývá **Universum**. Universum je společnost vědců, která má ve správě univerzity. Členové Universa jsou velmi vážení občané. Jsou považováni za nejmoudřejší a děti často sní, že se stanou jedním z nich. Universum se nikdy nestaralo o politiku.

Ne všichni vědci jsou v Universu. Někteří pracují soukromě, většinou za peníze sponzorů.

Všeobecně se věří se, všechno je už předurčeno a řízeno magií - neboli osudem. Magie je chápána jako životní síla proudící v každém z nás, jako energie určující běh světa.

Existují ale i lidé, kteří této všeobecně uznávané pravdě nevěří. Podle nich je magie chaotická stejně jako všechno na světě. Všechno (a to včetně magie) se podle nich děje jen náhodou a žádný osud neexistuje. Tito lidé by se dali přirovnat k dnešním nevěřícím.

Společnost je vychovávána k uznávání žen. Ví se, že energie kolem žen je jiná než kolem mužů. Zejména v době těhotenství je energie hodně silná. Muži se k ženám chovají uctivě. Ženy mohou vykonávat teoreticky stejná povolání jako muži. Převážně ale pracují na místech, kde mohou využít svou ženskost – jako například nemocnice, učitelství apod.

Obě pohlaví spolu nebojují a uvědomují si svou vzájemnou potřebu, výhody a nevýhody.

# nesnadné rozhodnutí

## Herní mechanismy

### Zvuky:

*Flétna:* Kdykoli uslyšíš během hry zvuk flétny, zůstaň ve štronzu (=zamrzni v pozici, v jaké zrovna jsi) a vyčkej příchodu Průvodce, od kterého si vylosuješ jednu z obálek. Všechny obálky jsou označeny symboly. Každá postava má přidělený symbol. Budeš-li mít na výběr, vyber si obálku, na které je symbol, který nepatří tvé postavě a který jsi ještě neměl.

Texty v obálkách popisují tvé pocity nebo scény, které vidíš. Je vždy jasně poznat, jestli se jedná o pocit nebo o popis scény.

*Klavír:* Když ve hře uslyšíš tóny klavíru, cítíš se podivně šťastný. Všechno je jak má být. Chce se ti spát, příjemně si odpočinout. Dokážeš říci jednu větu a poté šťastně usínáš.

*Varhany:* Uslyšíš-li ve hře zvuk varhan, je ti strašně zle. Točí se ti hlava, cítíš se vyčerpaně. Stihneš říci jednu větu, potom ztrácíš vědomí.

Všechny tyto zvuky jsou nereálné, postavy je ve skutečnosti neslyší.

Všechny *ostatní zvuky*, které by se ve hře objevily, jsou reálné a postavy je slyší. Neozývají se z jednoho konkrétního místa, ale jakoby odevšad.

Odchod z místnosti: Kdykoli bys chtěl odejít z místnosti, dojdeš ke dveřím, ale neotevřeš je. Rozmyslíš si to. Najdeš důvod proč uvnitř zůstat a uvědomíš si, že ve skutečnosti zůstat chceš.

Boj: Kdykoli bys chtěl řešit konflikt fyzicky, rozmyslíš si to. Dojde ti, že to vlastně není potřeba, že neshody se dají řešit i jinak než pěstmi, že dost možná tomu člověku ani nechceš ublížit.