



Zapadlou uličkou na Malé Straně se prohání podzimní vítr, žene před sebou seschlé listy, jehož šramocení zní jako chřestění kůstek. Lezavý chlad se vtírá pod kabát a člověk si přeje dostat se co nejdřív pod střechu a do tepla. Nebe je olověně šedé, těžká, neproniknutelná vrstva mraků visí hrozivě nízko a hrozí příchodem další podzimní plískanice. Ještěže chybí už jen pár kroků a budete v suchu a v závětrí.

Nejodlehlejší dveře a fasáda v Malé ulici náleží starému, pavlačovému domu s dvorem uprostřed. Na kočičích hlavách dvora a okolo staré studny přikryté mříží se povaluje tu tam opuštěná kostra suchého listu. Ve škvírách mezi kameny zahlédnete polehlá prokřehlá stěbla a taky navlhle vajgly, které nejspíš buď rychle zmizí, nebo pan domácí někomu pěkně dupne na krk.

Na pavlači profukuje, zato uvnitř je teplo a ve všech oknech se svítí. Domem se rozléhá smích a povyk. Většinu nájemníků, kteří přebývají v malých pokojících a sdílejí společnou umývárnu a kuchyň na chodbě, tvoří studenti. Studenti se, jak známo, umějí bavit a zván je kde kdo! Různí známi a známi jejich známých... Kdosi pouští neskutečně nahlas hudbu, odněkud zní falešný trojhlasý zpěv – samozřejmě úplně jiná melodie. Hurónský smích, který následuje po zvuku tříštěného skla. Vypadá to, že někteří nezvládnou ani nerozbit skleničku.

Všude postávají debatující skupinky. Barevné oblečení v kontrastu s několika naprosto černými zjevy, narychlo přehozené kabáty kuřáků, kteří si vyběhli zapálit na pavlač. Na dvůr se právě vymotal kdosi značně opilý a jeho dva kamarádi ho tahají a rozcházejí kolem studny.

Rozjivená skupinka, čítající většinou děvčata, halasně přemlouvá úhledného usměvavého muže, aby jim předvedl spiritistickou seanci. Zdá se, že spiritista nemá to srdce je odmítnout, nebo jsou zkrátka v přesile. Holky nadšeně ječí, až skoro drnčí okna. Vzápětí se umluvený spiritista, bledá dívka, která ho doprovází, a zástup rozesmátých studentek vydávají hledat nějaký volný pokoj, nebo vhodný tmavý kumbál k vyvolávání duší mrtvých.

Neuplyne víc než pár minut. Podlaha se zachvěje a ozvou se první výkřiky.

Ztratí se první stěna, první část podlahy se propadne do prázdnoty – i s lidmi, jejichž drásavý křik prudce ztichne.

Dům mizí, vypaňuje se v černočernou mlhu, bez jediného zvuku, bez řinčení vysklených oken, bez dunění zborcených zdí. Tiše jako padá tráva podřátá kosou.

Zpoza oken jako by se dovnitř vylila ledová tma, mrazivá nicota.

Ne, tohle není sen! Ani halucinace! Tohle je skutečnost! Tak děsivá, tak studená.

Ani atomová puma by nedokázala něco takového!

Zoufale utíkáte, dokud je ještě kudy... Před vámi se rýsují dveře slibující záchranu. Vrhnete se přes práh, bez zaváhání, bez přemýšlení.

Za vámi kdosi dveře zabouchl s děsivým kovovým zadrnčením kliky. Stěny kolem vás drží. Zatím.

Obecné informace

Larp Poslední pokoj se odehrává v současné Praze, na Malé Straně. Jedná se o hru pro osm až deset hráčů, přičemž všechny postavy jsou rovnocenně zapojené a propracované, záleží na vás, kolik z jejich potenciálu vytáhnete a co vystoupí při hře do popředí.

Pro hraní jedné z nich (Magistr Michael) se hodí alespoň zběžně ovládat okultní názvosloví.

Co se týče oblečení a stylu – ač se původně v domě odehrával studentský večírek, mezi přeživšími postavami v Posledním pokoji je rozevlátých rozflámovaných studentů naprosté minimum. Postavy spíš patří k více či méně uhlazené intelektuální vrstvě současné společnosti.

Některé postavy se hrají „dovnitř“, jako introvertnější, jiné naopak „ven“. Přesto je velmi vhodné i ty „dovnitř“ hrát alespoň trochu „ven“, aby si to vaši spoluhráči mohli užít, aby všichni viděli, jak je vaše postava introvertní. Postavy koncipované k tomu, aby byly hrané „ven“, je potřeba hrát opravdu výrazně a projevovat se. Mezi postavy hodně vyhraněné „ven“ patří zejména Eva Malá, David Winkler a Magistr Michael.



Průvodce

Průvodce je organizátor a ztělesňuje herní mechanismy. Ptejte se Průvodce na případné nejasnosti, pokud možno před hrou, ale kdyby bylo v průběhu hry potřeba – pokud nastane situace, kterou by bylo potřeba rozhodnout a vyvstane nejasnost – tak se na Průvodce obraťte.

Žádný předmět ve hře nesmí být použit jako zbraň. Hra není postavena tak, aby se postavy měly fyzicky střetnout, nicméně možnost to udělat existuje. V takovém případě zavolejte „Stop!“ a o výsledku fyzické konfrontace postav rozhodne Průvodce. Ale zvažte vždy důkladně, zda je fyzický střet postav opravdu nutný a zda má pro hru nějaký přínos.

Průvodce je zde také od toho, aby vám pomohl s volbou postavy. Pokud je něco (všeobecně, stylově), co byste hodně chtěli, nebo naopak hodně nechtěli hrát, neváhejte si vzít Průvodce hned na začátku stranou a poradit se s ním. Průvodce vám sice myšlenky číst neumí, ale udělá maximum pro to, abyste dostali postavu, která vám „sedne“.

V průběhu hry by měl Průvodce zasahovat co nejméně, pokud možno vůbec.

Osobní zóna a bezpečnost

Je potřeba respektovat osobní zónu ostatních. Pokud někomu vadí například když mu někdo cizí dá ruku kolem ramen nebo ho vezme za ruku, necht' to řekne před hrou. Není to žádná ostuda a ostatními hráči to bude respektováno.

Poslední pokoj je jen hra, která po třech hodinách skončí, a vaše role zůstanou odložené za vámi. Kdyby se ale v průběhu hry stalo cokoli, co vás osobně, jako hráče, dostává do extrémně nepříjemné situace, máte možnost hru opustit.

Jsou zakázané skutečné drogy a alkohol.

Zvuky a vlastnosti Posledního pokoje

Poslední pokoj je během hry uzavřený mikrosvět. Má sice okno, ale nejde otevřít a za ním je černočerná prázdnota. Má sice dveře, ale ani ty už nepůjdou otevřít, jakmile za vámi zapadnou (ač jimi možná nejedna postava zkusí lomcovat). Dovnitř nedoléhá ani hlásek.

Jedinou výjimkou bude zvuk, který se možná v některou chvíli ozve – jde o hučení, které znamená, že se stěny pokoje začaly viditelně chvět. Čím hlasitější zvuk, tím silnější chvění.

Světlo v pokoji je ambientní, čili vychází „odnikud a odevšad“, elektřina pochopitelně nefunguje. Mobilní telefony v Posledním pokoji nemají signál, ale třeba hodinky a podobné věci fungují normálně, protože nejsou závislé na vnějším světě.

Herní materiály

Papíry označené po okraji fixem jsou herní materiály, čili pokud si je někdo čte, tak si toho nevěšmejte, protože si jenom osvěžuje nebo doplňuje informace pro postavu. Z toho vyplývá, že materiály o postavách si můžete vzít s sebou dovnitř pro případ, že by vám něco vypadlo z paměti, ale mějte je schované. Zároveň platí, že pokud si čtete herní materiály v průběhu hry, číňte tak nenápadně, aby to nerušilo, nevytahujte je uprostřed rozhovoru a podobně.

Popis postavy

V materiálech, které si rozeberete podle velmi stručných náznakových popisů postavy a podle dohody s Průvodcem, naleznete informace o postavě, kterou budete následující tři hodiny ztvárňovat. V materiálech není naprosto všechno – ani být nemůže – takže v některých aspektech neváhejte improvizovat a doplňovat si detaily tak, aby se k vaší postavě hodily a byly obohacující. Nicméně informací, které máte dané, je potřeba se držet a mít je na paměti, jinak by se mohly narušit vazby mezi postavami a smysluplnost zápletky.



Jméno a věk – jak se postava jmenuje a kolik je jí let. Při hře na to pamatujte.

Charakterizující citát – jeho smyslem je okořenit postavu, poskytnout možnost postavu uchopit intuitivně; zároveň může jít o citaci, kterou má postava jako svou oblíbenou.

Fotka – popis nějaké klíčové události ze života postavy, abyste se do postavy lépe vžili.

Historie – minulost postavy, její názory, a jak se dostala do domu v Malé ulici a do Posledního pokoje.

Speciální informace – pokud vaše postava něco neobvyklého ví, zná nebo umí, pokud má nějaký extrémní názor, najdete to právě zde.

Vztahy – v této části jsou rozepsány vztahy a názory na ostatní postavy, dlouhodobé, pokud se znáte déle, případně jen první dojem, pokud se vidíte poprvé; tyto postoje se pochopitelně mohou měnit a vyvíjet během hry, podle interakce postav.

Cíle – cíle slouží k orientaci v tom, co postava chce a oč se bude snažit; rozhodně nejde o povinný „úkol“, který byste v průběhu hry museli splnit! Spíš se o Cíle opřete, pokud budete mít pocit, že najednou uprostřed hry nevíte, k čemu postavu směřovat, případně pokud s hraním nemáte zkušenost a hodí se vám vodítko.