

# ODZNAK

## Ú V O D N Í I N F O R M A C E

### Co mne čeká aneb co je LARP

Odznak pochází z málo známé rodiny her, které se označují jako LARP, což je zkratka z anglického „live action role-playing“. Volně přeložit se dá jako „hraní rolí naživo“. Jedná se o hru, která je kombinací herecké improvizace, participačního divadla (divadla, kde sami herci utváří děj) a sociální hry. Ve stručnosti lze LARP popsat jako formu divadla, v níž nehrají herci pro diváka, ale pro sebe a ostatní hráče.

Účastníci larpu přijímají roli, ve které potom fyzicky jednají, hovoří a činí herní rozhodnutí. Obvykle jsou v larpu nastavena jednoduchá pravidla, která definují, co hráč v rámci role učinit může a co již nikoliv. Společnou improvizací se hráči snaží vytvořit zajímavé situace, v nichž jejich postava naplní své cíle a zároveň přispěje k rozvoji dramatického příběhu.

Každý hráč dostane jednu roli, kterou pak během hry bude ztvárňovat

podobně, jako to dělají herci v divadle. Každá role je předpřipravená, takže od nás jako hráč/ka dostanete určité vstupní informace, které je třeba respektovat. Tyto informace zahrnují minulost postavy, hrubé charakterové rysy, nastavují základní vztahy s ostatními postavami, které se ve hře objeví, a další náležitosti, které je dobré o své postavě vědět.



### Co se očekává ode mne?

LARP Odznak bude trvat asi čtyři hodiny včetně asi hodinové přípravy a závěrečné společné debaty nad uplynulou hrou. Pro pochopení a kvalitní ztvárnění role je třeba, aby si každý hráč důkladně prostudoval materiál související s jeho postavou. Přitom si může promyšlet, jaká jeho postava je, jak by na některé podněty reagovala, na čem jí opravdu záleží, co je její hnací silou. Hra nevyžaduje jakékoliv zvláštní znalosti ani rozsáhlejší přípravu. Speciální kostým pro hru není potřeba. Pánům bude stačit košile a dámy požádáme, aby přišly v kalhotách. Sukně se do prostředí policejní stanice nehodí. Dále Vás poprosíme, abyste si vzali s sebou na hru svůj mobilní telefon.

### Farmingtonský okrsek

Farmington je nejhynusnější čtvrt' LA. Je plná děvek a feťáků, kteří neváhají kolemjdoucího bodnout kudlou, když z toho kouká pár dolarů. Normální lidi po setmění nevycházejí ven a ti ostatní nevycházejí nezbrojení. Lidská džungle, kde přežívají jen ti silní a bezohlední.

Žije zde velké množství přistěhovalců. Rasově motivované útoky jsou na denním pořádku. V oblasti operuje nezvykle vysoký počet gangů a je zde mnohem snazší pořít si dávku heroínu než dnešní noviny.

### Konečně policie!

Před půl rokem byla ve Farmingtonu založena nová policejní stanice. Její součástí se stala speciální zásahová jednotka, která, ač nepříliš početná, dosahuje mimořádných výsledků. Po půl roce fungování stanice je na ulicích znatelně bezpečněji a přestřelky mezi gangy už nejsou každodenní záležitostí. Farmington však stále není čtvrt', kde by chtěl slušný člověk žít. Místní obyvatelé si však většinou vybírat nemohou.



*Před půl rokem*

## Brutální vraždy konečně vyřešeny

...Detektivové farmingtonského oddělení včera zatkli sériového vraha. Jeho zločiny sahají až čtyři roky do minulosti. „Nashromáždili jsme

dostatek důkazů na to, aby pachatel dostal několik doživotních trestů za sebou.“ uvedl detektiv Schwartz...

*Před 4 měsíci*

## Černý pátek zločinu

Výrobní drogy, nevěstince, opravní auta, ve kterých se rozmontovávaly kradené vozy a skládaly nové. To všechno ještě včera bylo součástí rozsáhlého arménského gangu.

Dnes po dlouho připravované akci farmingtonské zásahové jednotky se dvacítkou dealerů, obchodníků se zbraněmi a pasáků ocitla ve vězení...

*Před měsícem*

### Brutálně ubodán

...nalezeno tělo bezdomovce. Případ byl kvůli nedostatku důkazů odložen. Kapitán farmingtonského oddělení Mendoza...

*Před týdnem*

### Honička v ulicích L.A. skončila tragédií

...při útěku z místa činu pachatel srazil vozem náhodného kolemjdoucího. Mladý muž nyní bojuje v nemocnici o život...

*Před 24 hodinami*

## Policista zabit v akci

Při včerejším zátahu farmingtonské zásahové jednotky byl zastřelen jeden z jejích členů Terry Crowley (34). Série akcí proti distributorům drog tak byla završena tragickou tečkou za jinak...

## 1.) 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 hry ve všech směrech a důsledcích konečné, nemá smysl jej diskutovat. Pouze pokud se domníváte, že vypravěč opomněl zvážit nějakou skutečnost, připomeneťte mu ji. Je to také jenom člověk.

## 2.) Jde pouze o hru

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 to tu 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.

## 3.) 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 spouště dalších činností, 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 představitost, nikoliv kontakt.

## 4.) Zastavení hry a vystoupení ze hry

Pokud se dostanete do situace, která ohrožuje zdraví Vaše nebo kohokoliv jiného nebo Vás nějakým jiným a významným způsobem ohrožuje, máte právo zastavit běh celé hry výkřikem „STOP!“. Tento signál zastaví běh celé hry. Všichni hráči neprodleně ukončí veškeré herní aktivity a

přivolají vypravěče, který jediný má právo opět spustit běh hry po vyřešení situace. Tohoto pravidla je přísně zakázáno jakkoliv zneužívat, je možné ho použít pouze v kritických situacích, kde byly vyčerpány všechny alternativní možnosti.

Hry se každý účastní dobrovolně a na základě svého vlastního zájmu. Může kdykoliv ze hry vystoupit tak, že tuto skutečnost oznámí vypravěči. Pamatujte, že tak uberete část zábavy ve hře ostatním hráčům, ale Vaše fyzická, psychická i sociální kondice je pro nás přednější.

## 5.) Měření fyzických sil

V rámci hry může dojít k nějakému fyzickému násilí mezi postavami. Není možné tolerovat skutečné fyzické násilí mezi hráči. Pokud by se někdo chtěl opravdu prát, domluví se předem na výsledku zápasu a následně jej divadelně sehraje. Pokud soupeři nejsou schopni výsledek boje určit, zastaví hru zřetelným pronesením slova „stop“, čímž pro všechny pozastaví hru a požádají 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 hráči či vypravěč, by měl vycházet z fyzických dispozic postav a také z jejich aktuálního stavu. Je tedy pravděpodobné, že potlučený chlapec asi ne zvítězí 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. Zvažte tedy, jestli postava opravdu má důvod k násilí a zda to hru nějak obohatí.



## 6.) 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 Odznaku omezené na několik případů, které budou vždy iniciovány určitým úkonem, na který budou poté postavy (potažmo hráči) reagovat. Těmto úkonům budeme říkat spouštěče událostí.

Následující seznam uvádí spouštěče, které budou ve hře Odznak použity včetně popisu jejich dopadu na hru:

- **Výstřel:** Pokud na vás někdo namíří pistoli (naznačí prsty pistolí) a hlasitě zakřičí „BANG!“, je vaše postava zraněna, případně pomalu umírá (určí střelec). Tuto situaci zahrajte, jak nejlépe umíte.
- **STOP:** viz. pravidlo č.4.
- **Vypravěč:** Může zasáhnout do hry několika způsoby. Pokud nastane nečekaná situace, podrobně ji popíše všem hráčům, kterých se týká. Také vnáší do hry informace z vnějšku. Řiďte se proto pokyny vypravěče.

## 7.) 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.

## 8.) Nejde o výhru

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. Hra nikdy nebude zábavná a dobrá, pokud vy sami k tomu nepřistoupíte stejným způsobem.