

## **Seznam příloh:**

1. Pravidla
2. Informace o hře
3. Historie hráčů
4. Interview
5. Odborná zpětná vazba
6. Prohlášení

## **Příloha č. 1 – Pravidla**

### **Základní pravidla larpu**

1. Dodržujte zákony ČR
2. Bezpečnost je na prvním místě
3. Berte ohled na civilisty, chovejte se slušně, neomezujte je, neděste je ani jinak neotravujte a nepoškozujte
4. Vyvarujte se jakýchkoli problémů s civilisty, policií, etc.
5. Každý účastník larpu musí na sobě viditelně nosit placku larpu, aby bylo jasné, že hraje. Na larpu je kostýmová povinnost, proto je nutné po celou dobu hry nosit kostým.

### **Život, zranění a smrt**

#### ***Zranění***

Hraje se na systém tzv. „paralimpiády“, to znamená, že všechny zásahy se roleplayují (hrajete, jako byste byli reálně zasaženi). Není důležité, zda vás zasáhne střelná nebo chladná zbraň, obě účinkují stejně. Po zásahu do trupu jste těžce zranění, po zásahu do končetiny jste zranění lehce a končetina je vyřazená -> nesmíte ji používat. Při druhém lehkém zranění jste zranění těžce.

#### ***Lehké zranění***

Jde o zranění končetiny, pokud je zraněná ruka, nemůžete ji používat a bezvládně vám visí podél těla. Pokud jste zranění do nohy, jste na 5 vteřin ochromeni (nohu nesmíte vůbec používat, tzn. žádná chůze ani běh). Po 5 vteřinách přejde prvotní šok a jste schopní na nohu kulhat, ovšem tento pohyb je pravdu pomalý a způsobuje vám bolest.

#### ***Těžké zranění***

Je buď po jednom zásahu do trupu, případně po dvou zásazích do končetin. Pokud jste těžce zranění, padáte do mdlob (ideálně ležíte, ale bereme v potaz, že ne každý se chce válet po městě po zemi, proto si místo ležení můžete dát obě ruce za hlavu). V mdlobách jste 5 minut a po jejich uplynutí jste vykrváceli a umíráte. Tato doba se nedá nijak zkrátit, tzn. žádné dorážení.

#### ***Smrt***

Pokud zemřete, vyčkejte na místě cca 5 minut. Během této doby můžete být obráni o veškeré věci, které máte u sebe (výjimku tvoří střelné a chladné zbraně, které nelze ukrást). Poté vyhledejte hrobníka, kterému také odevzdejte své věci, pokud jste nebyli obráni. Hrobník vám sdělí další instrukce.

Je jistá pravděpodobnost, že vaše postava byla jen velmi těžce zraněna, ale zvládne se z toho dostat. Tato šance se snižuje s každou další smrtí (z první smrti se dostane téměř každý, ale víc jak třikrát se to nepovede téměř nikomu). Pokud se podařilo vaší postavě dostat se z hrobníkovy lopaty, po dvou hodinách se vrací do hry. Trpí lehkou ztrátou paměti, tzn. nepamatuje si

posledních deset minut před svou smrtí. Pokud vaše postava nepřežije, bude vám přidělena zbrusu nová, odlišná postava.

### **Zbraně**

Všechny informace týkající se zbraní najdete v sekci Výbava->Zbraně

Zde už doplním jen to, že každou zbraň si musíte herně sehnat nebo koupit a mít k ní příslušný „glejt“, který prokazuje, že ji vlastníte herně. Kdo přijede s dobrým kostým, bude mít pravděpodobně většinu zbraní už od začátku.

Chladnou zbraní nelze odrážet střely, pokud byste to přesto udělali, je tímto chladná zbraň zničena (ale tu jednu střelu zastaví)

### **Speciální dovednosti**

Ve hře se vyskytuje několik speciálních dovedností, kterými některé postavy disponují. Popisy několika z nich zde najdete, ve hře se ale budou vyskytovat i některé další, které jsou tajné. Následuje popis několika dovedností, u některých nejsou konkrétní pravidla, ale jen nástin toho, co umí.

#### **Ranhojič**

Umí základní obvazování ran, takže dokáže vyléčit lehké zranění. Toto zranění obváže a dotyčný pak musí být 10 minut v klidu. Těžce zraněného člověka umí zachránit a zastavit mu krvácení. Dotyčný je pak lehce zraněný a plouží se (musí ho ideálně někdo podpírat), ale není v nebezpečí smrti, aby se dostal do normálu, musí vyhledat doktora.

#### **Doktor**

Umí vše co ranhojič a navíc umí vyléčit i člověka, který prošel těžkým zraněním, a to tak, že ho ošetří a pacient pak musí být 20 minut v klidu. Po uplynutí této doby je zcela zdrav.

#### **Kutil**

Disponuje základními dovednostmi v oboru techniky a strojů, umí opravovat zbraně a jednodušší zařízení.

#### **Inženýr**

Mistr v oboru techniky, který postaví, zprovozní a opraví téměř cokoli, pokud má vhodné prostředky.

#### **Tvrďák**

Tvrďáci jsou zocelení bojovníci a pistolníci, kteří už toho schytali tolik, že je nějaký ten zásah nerozhází. Proto ignorují první zásah, který dostanou, a až pak se řídí obecnými pravidly.

#### **Svatý muž**

Provází ho boží síla a jeho požehnání už opravdu něco znamená. Ten, kdo ho dostane, má mnohem větší šanci, že na něm hrobník hned tak nevydělá.

## **Hrobník**

Dokáže vyprovodit člověka na onen svět se vši parádou. Připraví vám pohřeb od jednoduché dřevěné bedny až po zdobenou rakev s hromadou serepetiček kolem. Investovat do pohřbu se vyplatí, co kdybyste ho náhodou přežili. Pak se bude každý dolar schovaný v rakvi hodit.

To by jako příklad mohlo stačit, další určitě potkáte sami ve hře.

## **Příklad**

Tři desperádové jménem Joe, Mike a Butch se sešli k partii pokeru v městském salonu. Joe je typický pistolník, a proto nosí u pasu upilovanou brokovnici. Mike je zkušený pokerový hráč, takže deringer v každé botě je pro něho jasná volba. Zato Butch se raději spoléhá na chladnou ocel, a proto nosí na hrudi kyrys a v ruce pořádné kladivo, se kterým se ohánějí dělníci při stavbě železnice.

Jak už to tak u pokeru bývá, Butch začal po hodině hraní docela slušně vyhrávat, což se Mikovi moc nelíbilo. Proto se rozhodl, že situaci vezme do svých rukou, bleskově vytáhl oba deringery a na každého ze svých spoluhráčů jedním vypálil. Joe ji schytl do levé ruky, což ho navíc shodilo ze židle. Butch měl větší štěstí, protože rána sjela po jeho ocelovém kyrysu, což rozhodně nezabránilo tomu, aby ho to pořádně namíchlo. Odhodil stůl, u kterého seděli, a kladivem opsal velký smrtící oblouk, který zasáhl Mika přímo do hrudi, až s ním rána praštila o zem. Mika už teď čeká jen 5 minut krvácení na podlaze.

Joe se mezitím nějak sesbíral ze země a je mu jasné, že rozezlený Butch ho určitě nevynechá. Proto využil svojí zdravé pravé ruky, vytáhl upilovanou brokovnici a za doprovodu drsné hlášky „Tancuj“ mu vypálil pro jistotu z obou hlavních do nohou. První rána minula, ale druhá zasáhla jeho levé stehno. Butch se teď bude příštích 5 vteřin jen rozezleně svíjet bolestí, protože nedisponuje žádnou střelnou zbraní.

Joe se sice tváří jako drsňák, ale ve skutečnosti je docela zbabělec, proto se ani moc dlouho nerozmýšlí a než zkoušet štěstí s nabíjením brokovnice jednou rukou, dá se raději okamžitě na útěk. Butchovu nohu mezitím přejde ochromení, ale to, že na ni teď kulhá, mu rozhodně nedává moc šancí na to, aby Joea dohonil. Vyřeší to tak, že v záchvatu vzteku udělá svým kladivem z dalšího stolu třísky.

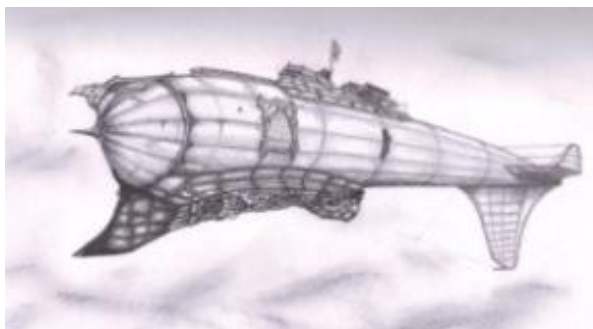
K jeho smůle se ale mezitím probral barman z prvotního šoku a vytáhl zpod baru svoji vysloužilou opakovačku. Protože je to bývalý voják, tak bez servítků vysolil do Butche salvu výstřelů. I když jich jeho kyrys pár chytil, zázraky se jen tak nedějí a jedna ho dostala do levé ruky. Protože už je to druhé lehké zranění, které inkasoval, složil se na zem hned vedle Mika a připojil se k jeho veselému krvácení.

Ve výsledku měl štěstí jedině Joe, který sice přišel o všechny peníze, ale naskočil do právě odjíždějícího vlaku a ujel pryč. Butche a Mika ještě stihl ošetřit městský lékař, ale dva dny nato je šerif oba pověsil.

## **Příloha č. 2 – Informace o hře**

### **Obecné reálie**

Dokud bylo New Daniels zapomenutým městečkem uprostřed texaských pustin, byl tu docela klid. Život tu nebyl lehký – farmáři dělali, co mohli, ale neúrodné louky v okolí stále stejně sotva stačily pro těch pár kusů dobytka. Ale když už se něco stalo, šerif rovnou věděl, že má jít za starým lumpem Pedro Chuarézem...



Tyhle časy už jsou dávno pryč. Není to dlouho, co starý Bill O'Donell objevil (při dalším zoufalém pokusu o zúrodnění okolí) ropu. Nebylo to tak úžasné, jako by našel zlato nebo diamanty (přeci jen, využití téhle černé, odporně páchnoucí tekutiny je teprve ve fázi experimentů, a to často dost výbušných experimentů), ale na poměry New Danielsu to byl vážně objev. Šťastný farmář začal bohatnout a město ožilo. Přibyli poctiví lidé vydělávající si poctivou prací stejně jako ti, kteří je pak připravují o jejich poctivě získané peníze. Město zbohatlo, pestrost obyvatel se skokem zvětšila, od vysoké honorace po individua na pokraji společnosti... Ale to ještě nemělo být všechno. Je tomu teprve pár dní, co New Daniels podruhé ve své krátké historii vidělo parovzducholod'. Podruhé ztroskotanou. Co to bude pro New Daniels znamenat tentokrát?

### **Trocha dějepisu**

Kde se vlastně vzalo New Daniels uprostřed ničeho? Je tomu asi padesát let, kdy se anglický šlechtic a gentleman Sir Artur Daniels proslavil prvním zdoláním Atlantiku v parovzducholodí. Doletěl až do Ameriky, kde už ovšem takové štěstí neměl. Narazil zde na silnou bouři (podobnou té před v New Daniels před několika dny), které jeho koráb neodolal a skončil svou cestu poněkud neslavně na pláních kdesi v Texasu. Nadšení ho ale neopustilo. Téměř okamžitě se pustil do oprav a vylepšení. A vzhledem k tomu, že s sebou měl poměrně vysoké jmění, našlo se brzy mnoho pomocných rukou. Nově vzniklá osada byla pojmenována New Town. Pět let po jeho ztroskotání zemřel Daniels na infarkt. Jeho práce tím sice skončila, ale většina lidí už New Town přijala za svůj domov a rozhodla se zůstat. Aby ani jejich děti nezapomněly na zvláštní okolnosti založení města, pojmenovali ho osadníci Daniels Town.

## **Významní občané New Danielsu**

### ***Starosta Michael Bloomberg***

Spořádaný muž dobrých mravů a pevných zásad, jenž poctivě dbá o blaho města a jeho občanů. Tak je to aspoň psáno ve volebním letáku z posledních voleb. Skutečnost je ale taková, že starosta moc dobře kouká, kolik z čeho kápne. Do vlastní kapsy, samozřejmě. Z toho důvodu jej mnohdy vláčí místní tisk bahnem, ale z důvodu blízkého přátelství pana starosty se ctihodným Tomášem Maninem můžeme politicky korektně prohlásit, že u žádné veřejné zakázky nikdy nebylo shledáno cokoliv protiprávního.

### ***Šerif Don McConnel***

Don McConnel je strážcem pořádku v New Danielsu už po mnoho let. Tento šerif je nebezpečný pistolník a veterán moha válek s rudochy. Každý, kdo v městě chystá nějakou špatnost, musí počítat s tím, že mu šerif bude stát v cestě. Je to zásadový muž, ale jako každý má své slabosti. Vzpomínky na válečné i současné násilí mu ruší klidný spánek, který si léčí možná trochu přehnaným pitím. Jeho úřad zaměstnává také dva pomocníky, jenž pomáhají udržovat pořádek v ulicích.

### ***Šmelinář George Jones***

Veselý chlapík, který vám prodá vše. Od bouchačky přes past na medvěda až po lízátko s kaktusovou a kokovou příchutí. Co nemá, to doveze, sežene a dodá. Za patřičnou cenu, samozřejmě. Obchod ho nejenom živí, ale ještě k tomu baví. Na svých obchodních cestách se již setkal s mnoha zajímavými lidmi, s nimiž se rád pobaví o posledních divech techniky, výstřelcích módy, a ještě zanádá na politiku.

### ***Soudce Thomas Manin***

Ctihodný soudce Thomas Manin zasedá v městské radě a soudí veškeré spory v New Danielsu. Kromě toho je blízkým přítelem ctihodného pana starosty Michaela Bloomba (Michael Bloomberg zastává starostenský úřad již devět let). Ctihodný soudce shlíží na prostý lid s onou shovívavostí danou do vínku pouze těm největším státníkům nebo lumpům. Ctihodný soudce rád zdůrazňuje vážnost svého úřadu a vede soukromou válku s místním bulvárním tiskem. Rád se pochvaluje za zákon o novinářské objektivnosti, který sám vymyslel a protlačil městskou radou.

### ***Puškař Harry Raid***

Harry Raid je nejstarším občanem města. Podle svých slov pomáhal Jacku Danielsovi zdejší město zakládat, a to bylo ještě předtím, než Kolumbus začal senilnět (jak s oblibou říká, když se notně napije své oblíbené whisky). Harry ale není žádný usměvavý stříbrovlásý dědeček. Je to protivný starý dědek, který s nikým nevyhází a ani nemá potřebu vycházet. Nejraději ze všeho se s každým hádá. Nejčastější argument je, že Daniels by to udělal jinak. Jeho druhou nejoblíbenější kratochvílí je všem připomínat, že on je tady ten starší, tudíž zkušenější. Přes to všechno je Harry opravdovým mistrem přes techniku a velmi zručným kovářem.

### ***Reverend Ray***

Zapálený morální a náboženský idealista, který je známý svými velmi plamennými (a k tomu i velmi dlouhými a čas od času i nudnými) proslovými na kazatelně. Tvrdí, že na vlastní oči viděl, jak Pán koná zázraky, a tudíž ví, že je Bůh. Reverend Ray je muž činu, vždy připraven bránit své ovečky v New Danielsu proti nástrahám ďábla. Pro tuto svatou povinnost čas od času porušuje jak desatero, tak ustanovená církevní dogmata. Jeden z potulných mnichů o něm mluvil jako o posledním jezuitovi. Amen.

### ***Lékárník Andrew Jackson***

... A holič v jedné osobě je příjemným a možná až příliš dobráckým chlapíkem. Naproti tomu jeho hádavá žena Miriam Eleanora Jacksonová je typickou semetrikou, která drží svého muže pěkně u huby a nedá mu chvíli pokoje.

### ***Miriam Eleonora Jackson***

... Rozená Bush je pravou hádavou semetrikou všelijak ztrpčující svému manželovi život. Až to vypadá, že by manžela ani neměla ráda. Ačkoliv se bulvární plátek Záhrobní listy snažil, seč mohl, nic na paní Miriam Eleonoru nenašel, tudíž se musíme spokojit s tvrzením, že přestože se jedná o hádavou fúrii, jinak je vše v pořádku.

### ***Hrobař Jack Elmer***

Jako každý správný hrobař je trochu potrhlý. Kanadské žertíky, které se naučil při studiu medicíny na patologii, s oblibou aplikuje vůči všem okolním lidem, kteří nemají to potěšení a přijdou s ním do styku. S morbidností sobě vlastní vykonává své řemeslo svědomitě a práce má vždycky dost. Kromě kopání na hřbitově ho ale baví kopat i mimo hřbitov. Je to on, kdo vydává místní nezávislé noviny a časopisy pochybné kvality a ještě pochybnějšího obsahu. Často obsah svých investigativních žurnalistických počinů musel obhajovat před soudem. Z toho důvodu si zřídil institut odpovědného redaktora.

### ***Majitelka salonu Madam Mercedes***

Krásná a opěvovaná provozovatelka místní putyky, kasina, hodinového hotelu a veřejných služeb. Není žádné tajemství, že Madam Mercedes je přímo napojena na rodinu Chuarézových. Krása této praktické ženy pochází údajně i z toho, že mezi jejími předky byli indiáni. Madam Mercedes vládne svému podniku pevnou rukou a nezapomíná, komu má být patřičně vděčna. V podniku Madam Mercedes nikomu nenalévají na sekeru. Jedinou výjimku tvoří šerif Don McConnel.

### ***Bratři Daltonové***

Joe, Jack a William – tři ze čtyř obávaných pistolníků divokého Západu s nechvalně známou pověstí zavítali do poklidného New Danielsu. Nikdo přesně neví, co tu chtějí, ale zcela určitě neodjedou, dokud to nezískají. Už tu trčí nějaký ten pátek a rozhodně se nemají k odjezdu.

## ***Pedro Juaréz***

Pedro Chuaréz rozhodně nepatří k těm lidem, kteří se po smrti odeberou do nebe. Šušká se dokonce, že v pekle už mají pro něj připravenou litinový kotel s vlastním ohříváním a hrobník už před lety pro něj nechal zhotovit speciální dvojitou rakev (prý aby z ní tak snadno neutíkal). Pedro Chuaréz však jen tak tento svět opouštět nehodlá. Ve městě má pěkně rozjetou živnost, kterou pro něj provozuje Madam Mercedes, nad kterou drží ochrannou ruku. V mnoha ohledech je i jedna ruka se starostou. Se svými syny a dalším početným příbuzenstvem se jedná o sílu, se kterou je vždy nutno počítat. On sám umí počítat přinejmenším do šesti.

## ***Velkostatkář Bill O'Donell***

Jen úcta k pohádkovému majetku, který dokázal tento honák krav nashromáždit, když na svých polích objevil ropu, nám zabraňuje o něm mluvit jako o buranovi a vesnickém křupanovi. Tento velmi namyšlený venkovsky jadrný člověk má veliké politické ambice a rád by reformoval celé město podle svých představ. Díky obratnému finančnímu poradci Malcolm Riedovi, který vešel do jeho služeb, dneska nenajdete v New Daniels skoro nikoho, kdo by O'Donellovi nedlužil peníze nebo alespoň malou službičku.

## ***Malcolm Ried***

Kdysi pomáhal bankám vydělávat peníze, teď vydělává peníze pro Billa O'Donella. Díky tomu do „Starej Bill“ bere jako součást rodiny a přemýšlí o tom, že ho sváže ještě těsněji s rodinou, když mu dá za ženu svoji dceru Christie. Malcolm Ried je velmi loajální k Malcolm Riedovi.

## ***Christie O'Donell***

Zhýčkaná, rozmazlená dámička z lepší společnůstky. Nikdy nemusela sáhnout na práci a nikdy nepoznala strádání. Pro ni je přirozené, že všichni muži se jí dvoří. Je to HVĚZDA New Danielsu a pro místní bulvární plátky opravdové požehnání, neboť jinak by snad ani sekce věnovaná celebritám a společenské rubrice nemohla existovat.

## ***Baron Jonathan Cardif***

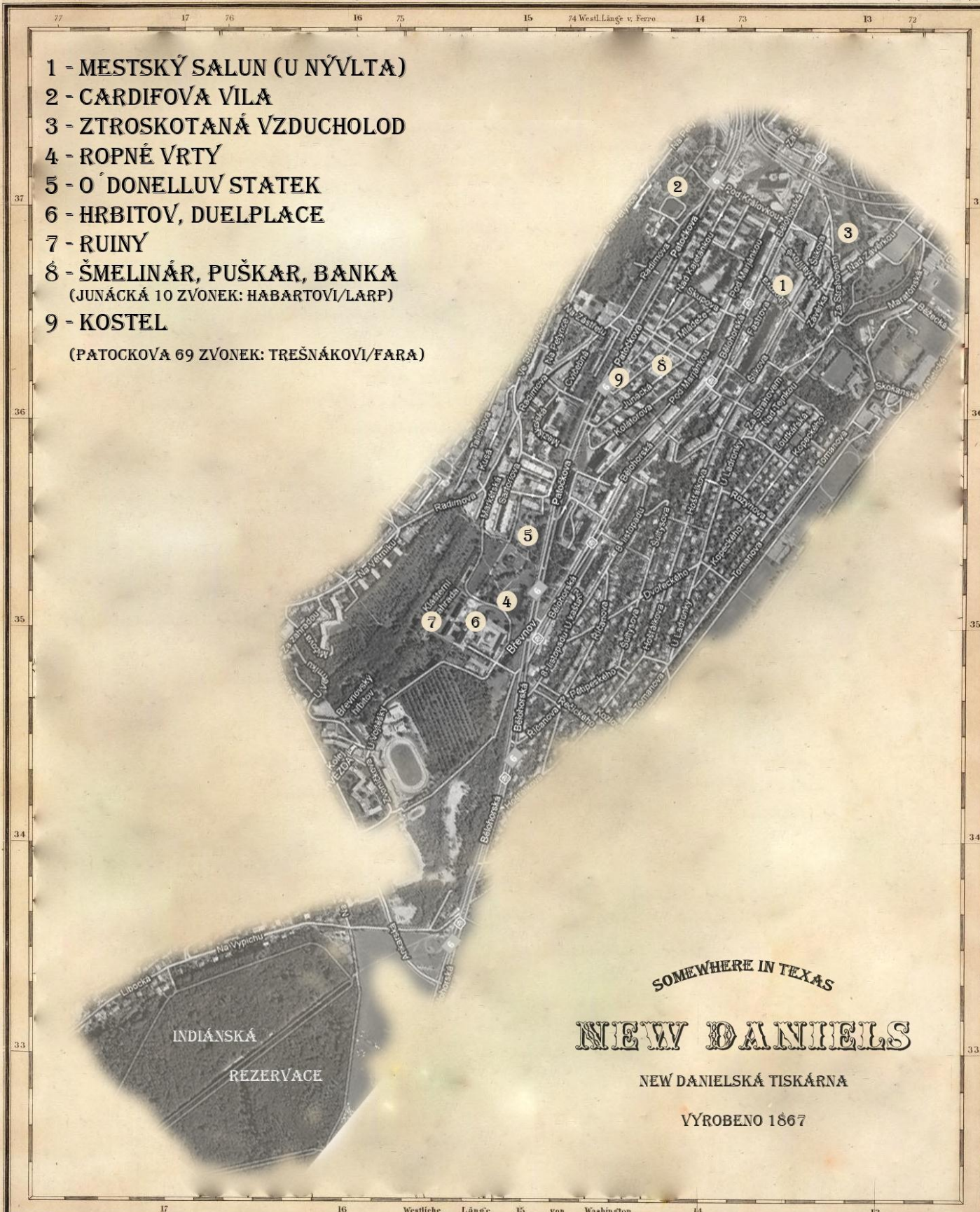
Anglický aristokrat, který byl vyhnán ze své vlasti z politických důvodů a skončil v exilu v Americe. Často sní o návratu do vlasti, ale jeho současná situace není vůbec dobrá, neboť dluží spoustu peněz statkáři O'Donellovi. O pohodlí a záležitosti exilového sídla se stará (až za hrob) oddané služebnictvo. Jonathanova manželka, baronka Emily Cardif, je již po smrti, nicméně zplodila jednoho syna, který dostal jméno Archibald Carpentier Cardiff.

## ***Archibald Carpentier Cardiff***

Syn zchudlého šlechtice. Jako správnému anglickému gentlemanovi (byť žijícímu v exilu) se mu dostalo správného vychování. Mladý pan Archibald je tudíž nejen okouzující mladý muž, který umí psát a recitovat poezii, ale i šermovat, střílet a zkrotit koně. Mezi další dovednosti, které mladý pan zvládá na výbornou (ale mezi slušnými lidmi se o nich nemluví), patří Londýnský závod. Ten sestává z vypití velkého množství alkoholu, pomilování většího množství (i ne)svolných slečen a pak tryskového závodu na zpěněných koních do sousedního města, kde se rozbije hospoda a ujede se před šerifem. Mladý pan Archibald zvládá tuto náročnou disciplínu s jistotou a umem pravého šlechtice.



- 1 - MESTSKÝ SALUN (U NÝVLTA)
- 2 - CARDIFOVA VILA
- 3 - ZTROSOTANÁ VZDUCHOLOD
- 4 - ROPNÉ VRTY
- 5 - O' DONELLUV STATEK
- 6 - HRBITOV, DUELPLACE
- 7 - RUINY
- 8 - ŠMELINÁR, PUŠKAR, BANKA  
(JUNÁCKÁ 10 ZVONEK: HABARTOVI/LARP)
- 9 - KOSTEL  
(PATOCKOVA 69 ZVONEK: TREŠNÁKOVI/FARA)



SOMEWHERE IN TEXAS

# NEW DANIELS

NEW DANIELSKÁ TISKÁRNA

VÝROBENO 1867

## Příloha č. 3 – Historie hráčů – ukázka

### **Ukázka předpřipravené historie:**

#### ***Michael Bloomberg***

Michael Bloomberg už má coby starosta za sebou celá dvě volební období ve funkci starosty New Danielsu a připravuje se na třetí volební období. Nutně se potřebuje udržet u moci, protože má rozjeto mnoho bočních špinavých kšeftů a nechce o ně přijít. Navíc nepotřebuje, aby se některé věci provalily. K tomu, aby se starosta udržel u moci potřebuje vyhrát volby, které proběhnou přesně o půlnoci ze soboty na neděli.

Michael moc nedá na veřejné mínění a žije v jakémsi vlastním světě představ o tom, „jak to funguje“.

#### **S kým a za kolik**

Jediný člověk, kterému Bloomberg v celém New Danielsu věří, je soudce Thomas Manin. S tímto člověkem si jdou až neuvěřitelně na ruku a vždycky se dokážou dohodnout. Nicméně starosta je vazalem Pedra Juaréze, který mu zajišťuje jeho nadstandardní příjmy (výměnou za zajištění monopolu a odstranění šerifa z cesty).

#### **Být silný v kramflecích**

Bloomberg těží ze svého spojení s Pedrem Juarézem, ale má pocit, že po téměř deseti letech nastal čas se tohoto spojení zbavit. Nadobro. Pedro začíná být vlezlý a dotěrný, navíc Michael má pocit, že Pedro chce stále víc a víc. Mnohem víc, než kolik dává protislužbou.

#### **Takhle jedou naše dealy**

Otázkou samozřejmě je, jak to vlastně spolu starosta a Pedro pečou. Základ je jednoduchý. Pedro má dovoleno šikanovat mírumilovné obyvatele a v jistém rozsahu krást. O tyto peníze se pak šábnou. Ano, starosta je tímto způsobem placen z daní obyvatel. Dále Pedro pálí alkohol, vyrábí nekvalitní kopie cigaret a všechno to distribuuje skrz Salon. Starosta a soudce to kryjí a starají se o to, aby Pedro neměl žádnou větší konkurenci. Žurnalistickým útokům na Pedra se jenom blahosklonně usmívají a zatím to nijak neřeší.

Michael musí vždycky krotit místního šerifa, Dona Connela. De facto Pedra ochraňuje před Donem. Moc dobře ví, že pokud by se Pedro dostal Donovi pod ruku, nechal by Pedro zveřejnit mnohé citlivé informace a ještě citlivější fotky. Tímto způsobem Pedro starostu vydírá. Ale teď už je na čase s Pedrem udělat řádný konec.

**Výrazné charakterové rysy** – společenský chameleon = politik. Nikdo moc dobře neví, jestli s ním zrovna teď jedná na rovinu nebo ne.

**Čeho se nejvíce bojí** – že přijde o starostování.

**Čeho by chtěl dosáhnout** – udržet se v úřadě až do úplné smrti + udržet shnilé pořádky.

#### **Obecná verze**

Spořádaný muž dobrých mravů a pevných zásad, jenž poctivě dbá o blaho města a jeho občanů. Tak je to aspoň psáno ve volebním letáku z posledních voleb. Skutečnost je ale taková, že starosta moc dobře kouká, kolik z čeho kápne. Do vlastní kapsy, samozřejmě. Z toho důvodu jej mnohdy vládčí místní tisk bahnem, ale z důvodu blízkého přátelství pana starosty se ctihodným Tomášem Maninem můžeme politicky korektně prohlásit, že u žádné veřejné zakázky nikdy nebylo shledáno cokoliv protiprávního.

### **Ukázka hráčské historie:**

#### ***Historie dodaná hráčem:***

##### ***sir Tomas Black***

#### *Výrazné charakterové rysy:*

Sir Tomas Black, přátelé mu říkají sir Tom Black. Vše, čeho dosáhl, musel tvrdě získat. Některé jeho aktivity se pohybovaly (a občas ještě pohybují) v šedé zóně mezi zákonným a nezákonným podnikáním. Nechápe například, proč by měl při dovozu „zajímavého, luxusního“ zboží platit něco tak stupidního, jako je clo. Když to jsou jeho těžce vydělané peníze, co za to inkasuje, ne? A neví, proč by měl snášet urážlivé narážky na svou osobu, že je pašerák. Takové urážky trestá v soubojích. Je velice vázán na rodinu a svou dceru a udělal by pro její blaho úplně všechno. Jen si jaksi neuvědomuje, že dceřina představa o jejím životě se v jistých směrech dost odlišuje od jeho představ, a tak má z toho těžkou hlavu. Pokud to jde, uzavírá obchody čestným způsobem a vždy se řídí svým vlastním kodexem cti a těmi zákony, které mu vyhovují.

#### *Čeho by chtěla tvá postava dosáhnout:*

Dostat z dceřiny hlavy ty její „nesmyslné, romantické“ představy o životě. Poohlédnout se v Americe, zda by se tam nedal uzavřít nějaký výhodný obchod. A v neposlední řadě pokusit se najít si novou ženu. Aby měla dcera „vhodný“ vzor.

#### *Čeho se nejvíc obává tvá postava sira Blacka:*

V podstatě asi ničeho, krom možnosti, že by nebylo po ruce kafe a musel pít čistou vodu. :-D (Pak ještě toho, že se na něj dcera vykašle a vdá se a on zůstane sám, ale to by nikdy nepřiznal.)

#### *Stručná historie postavy:*

V podstatě jsem kladřas a poctivec, ale neváhám (podle hesla: „zákony tu jsou pro mne, a tak si je pozměním, když mi nevyhovují“) podplatit nebo zašmelit. „Výhodně“ prodat či nakoupit a neptat se po původu. Dané slovo je pro mne svaté. A ten, kdo mne podrazí, nemá kam utéci. Prošel jsem válkou, a když je potřeba vymládit z někoho duši, tak mu dám šanci ve férovém souboji.

## ***Doplňková historie dodaná organizátory***

### **Školní ozvěny, trable s dcerou a druhá míza**

Co sir Black očekával, že objeví u oné ztroskotané vzducholodi, těžko říct. Ať to bylo cokoliv, Henryho Smithse nejspíš vůbec neočekával. Henry kdysi dávno, ještě na polytechně, chodil s Alicií, Alfrédovou současnou snoubenkou (jako ne, že by Alfréd byl nějaké terno, je to přeci jen – není urozeného původu). Ach, ty školní lásky. Kdysi dávno sir Black velice tvrdě a nekompromisně ukončil románek Alicia–Henry. K čemu to ale bylo, když za půl roku si Alicia našla Alfreda? To se sir Black také pokusil ukončit, ale tady narazil.

A od té doby naráží na čím dál tím větší vzdorovitost ze strany své dcery. Například celá ta věc se studiem. Proč by anglická šlechtična měla studovat? A ještě k tomu takový obor, který si vybrala? Častokrát se jí to pokoušel vymluvit, ale jedinou odpovědí mu byly oči v sloup, chvíle zuřivého ticha, následné hlasité prásknutí dveřmi a dvě hodiny okázalého ignorování jeho osoby.

Ve finále se rozhodl, že mladé dámě tedy předvede, co je to za život, který tak vzdorovitě chce vést. Koupil cestovní vanshipy (to jsou taková technická udělátka, těm ženský nerozumí) – a vyrazili na cestu. Pravým důvodem téhle „cesty za poznáním a dobrodružstvím“ ale je, že sir Black už chtěl vypadnout z Anglie. Je to holt tak, že sir Black začal cítit druhou mízu. A druhá míza musí někde zapustit kořeny. A v Anglii se holt krásné slečny nevyskytují. Teda, kromě jeho dcery. Pokud si přestane hrát na chlapa a sedne konečně za piáno.

### **Pan od foťáků**

Druhý člověk, kterého sir Black v New Danielsu potkal, aniž to očekával, je Patrick. S tímhle člověkem kdysi dávno absolvovali čtrnáctidenní vědecký seminář, věnovaný především novinkám ze světa techniky. Hodně se tehdy mluvilo o magnetismu, elektřině a darwinismu. Sir Black byl skoro pořád na pořadech o magnetických udělátkách, zatímco Petr trávil až nezdravě mnoho času na technice pohyblivých obrázků. Skutečně – měl by přestat fantazírovat a začít se věnovat něčemu pořádnému, jako je například magnetismus, pohyblivé obrázky jsou hračky dobré akorát tak pro děti. Z toho nikdy žádné peníze koukat nebudou. Ale o tomhle a všeličems jiném si oba dva popovídají hezky v klidu, u sklenky jemné whisky. Bože, ani nevíš, jak se sir Black těší.

## **Příloha č. 4 – Interview**

### **Strukturovaný rozhovor – klíčové otázky**

- Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?
- Jak dlouho a jak často se jich účastníš?
- Proč se jich účastníš, co ti přináší?
- Myslíš si že LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?
- Myslíš, že ti pomohl lépe chápat mezilidské vztahy?
- Zlepšil tvoje verbální dovednosti a obecně komunikační dovednosti?
- Jaký máš názor na tento konkrétní LARP a jeho vliv na tebe? Přinesl ti něco, naučil/a ses v něm něco nového?

### **Lenka 18**

#### **Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?**

Larpů se účastním pravidelně.

#### **Jak dlouho a jak často se jich účastníš?**

Účastním se pět let, průměrně to vychází tak larp na dva měsíce, odhadem. Ale je to dost nárazové, zvláště u komorních larpů, které se dají za víkend zvládnout tři čtyři.

#### **Komorní larpy? Takže tě láká spíš hraní postav než akce?**

Rozhodně. Na larpy jezdím především, abych si odpočinula do svého života a zažila něco tak říkajíc v cizí kůži.

#### **Proč se jich účastníš, co ti ještě krom toho co už jsi zmínila přináší?**

Především asi kamarády na stejné vlně. Lidi s podobným smyslem pro humor i životními názory. A pak je to také smysluplné trávení volného času. Rozhodně smysluplnější než se někde slejzat JEN za účelem se ožrat jak dobytek.

#### **Myslíš si, že LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?**

To už je těžší a musím se nad tím zamyslet. Jestli přímo larp jako takový? Ale ano, myslím, že mi hodně pomáhá v pochopení jiných lidí, proč dělají věci, které dělají a tak. Je toho určitě víc, ale to už je dost spojené s komunitou kolem larpů.

#### **Myslíš, že je to proto, že si zkoušíš být někdo jiný?**

Určitě. Ale také proto, že se pak často po hře bavíme, jak u koho vlastně co dopadlo a jaké měl pohnutky k tomuto a tomuto činu, dost často se někdo po hře přijde omluvit, že to, co provedl v roli, tak nemyslel, že to byl roleplaying. Navíc občas hraji s lidmi, které dobře znám, a je pak dobře vidět rozpor mezi jejich rolí a nimi.

#### **A co třeba rozvoj verbálních dovedností a celkově umění komunikace?**



Myslím, že se to také projeví, ale v daleko menší míře. Myslím, že každý používá a i vybírá roli podle svých schopností a zvyklostí, a proto se moc nerozvíjí.

**Jaký máš názor na tento konkrétní LARP (Tenkrát v Danielsu) a jeho vliv na tebe? Přinesl ti něco, naučil/a ses v něm něco nového?**

Tak to rozhodně. Zaprvé jsem si poprvé zkusila intrikařit a vůbec udělat něco vážnějšího, čemu se na larpech normálně vyhýbám jak čert krizi. Zadruhé jsem zjistila, že když na určité téma začnu improvizovat a povídat sebejisté věci, ve kterých si vůbec nejsem jista, že tak jsou, všichni budou spokojeni a ono to půjde. To už jsem sice párkrát použila dřív, ale tady to bylo výrazně intenzivnější a častější. A zatřetí jsem zjistila, že mám strašný problém v roli lhát. Doufám, že se mi to povede brzo odstranit

**Proč se tomu vyhýbáš?**

Bojím se. Jako člověk bývám docela opatrná a o své postavy se pak dost obávám. Aby se z toho dostaly ve zdraví a pořádku.

Je to jako hazardní hra. Nikdy jsem neměla hazardní hry ráda, protože jsem spíše vše ztratila, než vyhrála.

**Iva 22**

**Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?**

Pravidelně.

**Jak dlouho a jak často se jich účastníš?**

Jak dlouho? No, od mých 13 let. A jak často? V poslední době méně a méně. Tak průměrně 2–3 za rok.

**Takže o ně ztrácíš zájem, proč?**

Jsou složitější a složitější – vyrobit kostým. Mění se lidi. Měním se i já. Celý ten svět se dost změnil. Dneska jsem koukala na fotky z jednodenní akce v Praze – Trhlinovky, a co ti lidi byli schopni kvůli pár hodinám se sebou udělat, je neskutečné. Jaké měli masky, obličejové pomalované a tak. Tak tolik toho už tomu nejsem ochotna obětovat. Druhá věc je ta, že když já chci jet někde na larp, tak pořádně se vším vybavením, to znamená auto, stany, truhly, poháry atd. atd. a je to poněkud náročnější, než bývalo. – vzít jídlo, stan, jeden kostým a hurá pryč.

**Přesto se teda LARPů stále účastníš, proč, co ti přináší nebo přinášely dříve?**

Relaxace. Člověk vymění své problémy za problémy fiktivní postavy, které skončí hned, jak opustí larp. Teda obrazně. Občas se to táhne i roky, co tam ten dotyčný dělal na tom larpu. Což je možná taky důvod, proč nejedít. Ale ta hra, to prostředí, to, jak ti lidi uvažují, je vlastně stále přitažlivé. Ač teda jen řidčeji.

**Myslíš si, že LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?**

Larp má mnoho přesahů do běžného života. Naučil mě šít. To je významné. Pak jsem tam potkala spousty lidí, které bych jinak nepotkala a jsou nyní mými velmi dobrými přáteli, kamarády. A taky spousta lidí, které jinak ráda nemám, ale to je taky zkušenost. A další přesah? To je dost z psychologického hlediska. Je zajímavé sledovat, jak lidi reagují. A jak se jejich reakce i v průběhu let mění. Jací noví lidé přichází a jací staří lidé odchází.

### **Takže myslíš, že hlavní přínos je spíš v komunitě než konkrétně v larpu?**

To jsem neřekla. Byla to jedna z věcí, co jsem zmínila. Psychologie přece jde zjišťovat v jakékoliv komunitě. Nejde o to, že je to tahle. A to, že jsem se naučila šít, jsem psala na první místo, protože jsem díky tomu získala obecně rozhled o oblečení, designu a historii.

### **Myslíš, že ti pomohl lépe chápat mezilidské vztahy?**

To bych ráda řekla, ale asi ne. To mi nejvíc pomohly předměty ve škole – a pak následné vyzorování v komunitě. Ale samotná komunita je z psychologického hlediska poměrně patologická.

### **A co verbální dovednosti a obecně komunikace s ostatními lidmi? Myslíš, že v tomhle směru ti něco přinesl?**

No, zase bych řekla, že mi mnohem víc přinesla práce, škola. I když těžko říct, zda jsem tu školu a práci nezvládala dobře díky larpům.

### **Jaký máš názor na tento konkrétní LARP a jeho vliv na tebe? Přinesl ti něco, naučila ses v něm něco nového?**

Těžko říct, na tomto larpu jsem byla jen pár hodin, a to těsně po vytržení osmiček. Zajímavé to bylo z hlediska toho, že to bylo v jiném „vzhledu“ než obvykle. Jiné tematicky. Ty vztahy lidí, tak to jistě bylo i jinde, ale steampunkový larp takový ne. A zvládla jsem se tam pohádat s přítelem kvůli hře. Což je všechno hrozně osobní a asi to nemá význam. A vše je to hrozně ovlivněno těma zubama.

## **Lukáš 21**

### **Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?**

Účastním se pravidelně, hraji LARP asi šestým rokem a navštěvuji zhruba 5 za rok

### **Proč se jich účastníš, co ti přináší?**

Hlavně kvůli zábavě, potom taky kvůli lidem, co to hrajou.

### **Co ti na Larpu přináší tu zábavu? Co tě na něm nejvíc baví?**

Hlavně akce při bojích, potom způsoby řešení questů... zábava s ostatními lidma (zkoušení vlkodlakovitosti lékárníka XD), pak taky teda večerní kecání u ohně.

### **Myslíš si že, LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?**

Tak naučil jsem se vyrábět hromadu ptákovin, převážně z pásky a jekoru XD, jinak třeba taky projev, když velíš pár lidem, tak se naučíš mluvit k nim, další věc je týmová práce a vidíš subordinaci v praxi.

### **Takže myslíš, že ti larp pomohl zlepšit komunikační dovednosti a organizování lidí?**

Určitě, v normálním životě se k tomu nedostaneš, ale když už jsi na larpu a máš pod sebou třeba 10 lidí, tak se něco určitě naučíš.

### **Myslíš, že ti pomohl lépe chápat mezilidské vztahy?**

Jako že když někdo někomu nakope pr... tak že ten někdo je pak nas.....? XD

Hm... tak určitě ti to nějakým způsobem pomůže, i když mě teda zrovna nic konkrétního nenapadá.

**Jaký máš názor na tento konkrétní LARP a jeho vliv na tebe? Přinesl ti něco, naučil/a ses v něm něco nového?**

Tak určitě mě to naučilo, že když máš nějakou zodpovědnost, tak je na jednu stranu na ..., protože po tobě každej něco chce, každá věc je nejdůležitější a nikoho nezajímá, že na to nemáš třeba čas nebo že ti to je úplně putna. XD

**Pavel 22**

**Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?**

Larpů se účastním pravidelně. Kolikátý byl tento larp, si už nedokážu přesně spočítat, protože roky splývají a akcí bylo hodně.

**Jak dlouho a jak často se jich účastníš?**

Tyjo, ty mě nutíš počítat. OK, takže na Moravě jsem byl poprvé 2007, a to jsem měl za sebou už dva roky larpů v západních Čechách. Takže tohle je šestý rok ? A kdybych to měl vzít v průměru, tak momentálně jezdím na 5–6 akcí za rok.

**Proč se jich účastníš, co ti přináší?**

Hmm, otázka na tělo, proč někdo chodí hrát tenis, proč někdo chodí do šachových kroužků nebo na aerobik? Protože se dostane do kontaktu s lidmi stejného nebo podobného ražení. Navíc nejde jen o stereotypní koníček, který může časem omrzet. Larp je něco víc, je proměnlivý a pokaždé dokáže překvapit. Lidé, kteří ho dělají, jsou osobnosti a pochází z širokého spektra společnosti. Nejlepší na Larpu je, že se v něm společenské rozdíly stírají a každý hraje čistě za sebe, jak nejlépe umí.

**Myslíš si, že LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?**

Do reálného života přenesl možná tak schopnost komunikovat s kýmkoliv a za jakýchkoliv okolností. Kterou jsem měl už předtím myslím docela dobrou, ale po 3 letech organizování Larpů se člověk dost naučí. Joo, a taky od určité doby píšu „skoro“ všema deseti. A taky nebát se vyrazit na druhou stranu republiky sám a za neznámými lidmi – viz Aurelin.

**Myslíš, že ti pomohl lépe chápat mezilidské vztahy?**

To si příliš nemyslím, protože larp není realita, a pokud mají všichni v tak krátkém časovém úseku stihnout vše, co musejí, tak musí hrát většinou afektovaně nebo jinak nepřírozeně, a to má s normálními vztahy mezi lidmi společného pramálo. A pokud jde o večerní posezení u ohně s vínkem a kytarou, tak to je to nejlepší, co existuje, a vztahy se navážou samy.

**Zlepšil tvoje verbální dovednosti a obecně komunikační dovednosti?**

Asi viz výše, ne ?

**Máš pravdu.**

Majstr štik: rezervoval jsem si studentagency a spletl si hodinu – tzn. přišel jsem a neměl jsem rezervaci – tak jsem zahrál strašně zmatenýho a jel zadarmo a ona mě fakt pustila. Předtím abych asi šel koupit lístek



## **Jaký máš názor na tento konkrétní LARP a jeho vliv na tebe? Přinesl ti něco, naučil/a ses v něm něco nového?**

Naučil jsem se, že za den se člověk může stát šerifem, členem volební komise a majitelem největší destilační fabriky whisky v Texasu.

Ne, teď vážně:

Především jsem se po dlouhé době vžil do role obyčejného hráče, nemusel se starat o žádné organizační záležitosti a to mě výrazně osvěžilo, protože jsem si takhle nezahrál docela dlouho. Jo, a možná mi přinesl to, že už mi nevádí chodit po Strahově v jakkoliv šíleném kostýmu a bavit se se známými, kteří vůbec netuší, o co jde, což bych třeba před pár lety nedokázal.

## **Jan 20**

### **Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?**

Účastním se pravidelně už asi 3. rokem.

### **A jak často?**

Většinou zvládám tak kolem 7 akcí do roka, většinu z nich o letní prázdniny.

### **Proč se jich účastníš, co ti přináší?**

Přináší mi zábavu v uměle vytvořeném světě, který se mi líbí, navíc mi dávají pohyb, občas pocit omnipotence, zlepšují mé herecké schopnosti, potkávám se tam s přáteli, které znám, nebo si tam nové najdu, dávají mi pocit úlevy a odpočinku, kdy nemusím myslet na náš svět a jeho starosti a taky mi dávají prostor pro seberealizaci.

### **Myslíš si, že LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?**

Tak nejvíc mě asi naučil spoléhat se sám na sebe a své schopnosti, být kreativní a nebát se něco vytvořit, dál taky trochu intrikařit a být trochu víc kritický ke světu a ostatním, nebýt příliš naivní a nenechávat se oblafnout či okrádat.

### **Takže ti umožnil chápat lépe mezilidské vztahy?**

Nechtěl jsem to přímo takhle napsat, ale ano, jak jednotlivce, tak mezilidské vztahy jako takové, spíš tedy stále pomáhá.

### **Napadá tě, proč tomu tak je, co konkrétně na těch hrách tohle přináší?**

Nejvíc asi otevře člověku oči, když ho někdo podvede nebo okrade, výhodu to má to, že ve hře ta újma není taková, ale jeden si aspoň uvědomí, že se sebou nemá nechat manipulovat a nemá věřit každému. ale ať jsou to ty špatné zážitky, nebo ty dobré, myslím, že jsou to různé herní situace a „konflikty“, které v oné hře nastávají a které by třeba člověk ani v běžném životě nezažil, nebo je zde má možnost třeba znovu prožít avšak v odlehčenějším duchu či s mírnějším nadhledem. Ovšem nejsou to jen herní zážitky, ale taky chvíle, kdy sedíte po hře nebo o pauzu s hráči kolem ohně a povídáte si o tom, kdo, co a proč udělal, tedy odhalujete pocity těch herních postav. Taky to, jak se hráči k sobě chovají při hře a po hře mezi sebou, leccemu přispívá.

### **A co verbální dovednosti a obecně komunikační dovednosti, myslíš, že má na ně hraní larpů vliv?**

Myslím, že rozhodně, neboť pokud si chceš hrát, tak musíš s lidmi komunikovat, což samozřejmě vede k tomu, že se naučíš s kým a jak jednat, občas ty hry také boří určitou stydlivost a uzavřenost. Ne u všech, samozřejmě. Jsou hráči, které, i když tlačíš nebo nutíš, tak se nehnou a s nikým prostě nepromluvěj, ale myslím, že většině otevřené populace to v komunikaci pomůže. Jak v verbální, tak i v neverbální komunikaci.

**Jaký máš názor na tento konkrétní LARP a jeho vliv na tebe? Přinesl ti něco, naučil/a ses v něm něco nového?**

Tak bylo to poprvé, kdy jsem měl na larpu nějakého dospělého syna, který byl možná i reálně starší než já sám, tak sem se musel snažit aspoň vystupovat jako starší anglický mrzutý gentleman. Pomohlo mi to vcítit se do role staršího muže, jehož syn je milovníkem žen a neposlušným holomkem, který neuznává tradice svého otce, taky mne to posadilo do jiné konverzační úrovně. Vše, co jsem řekl, muselo být předem promyšleno (tedy jako u většiny rolí) a odpovídat mé roli, takže to člověka alespoň trochu naučí intrikovat v jazyce vyšší třídy.

### **Patrik 38**

**Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?**

Tohle byl můj první larp.

**Myslíš si, že LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?**

U lidí, kteří se pravidelně účastní larpů, je přesah do běžného života očividný. Vede k tvořivosti – duševní (vytváření příběhů, postav) i manuální (vytváření kostýmů, doplňků...). Učí lépe komunikovat, učí základům i pokročilé diplomacii. Mě naučil, jak je v životě důležitá komunikace a proaktivní přístup, a pokud mám být upřímný, jak se vyplácí zákeřnost a přetvářka a na druhé straně nedůvěřivost.

**Oslovil tě, budeš chtít vyzkoušet další?**

Už jsem k tomu tíhnul dlouho, oslovil mě velmi, včera jsem byl na dalším, za týden půjdu asi zase.

**A očekáváš od něj něco víc než jen zábavu?**

Od larpu jako životního stylu? Nebo od nějakého konkrétního? Nebo od larpů?

**Od larpů obecně, jestli myslíš, že tě můžou nějak obohatit, co se týče třeba lepšího pochopení mezilidských vztahů nebo komunikačních dovedností?**

V podstatě očekávám jen to, že je to něco velmi zajímavého, nezvyklého, tvořivé prostředí a tvořiví, zajímaví lidé. To mi vyhovuje, to mi stačí. Jinak samozřejmě vliv na rozvoj komunikačních dovedností jsem zmiňoval, i když to osobně neočekávám, stejně tak jako neočekávám, že bych pak lépe chápal mezilidské vztahy (oproti zkušenostem z reálného života), ale asi to může mít pro jiné i tento efekt.

**Jaký máš názor na tento konkrétní LARP (Tenkrát v danielsu) a jeho vliv na tebe? Krom toho, co už jsi psal výše.**

Byl výborný, pohodový. Co se týká vlivu, tak věta „pokud mám být upřímný, jak se vyplácí zákeřnost a přetvářka a na druhé straně nedůvěřivost“ patří až sem.

## **Robert 23**

**Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?**

Byl to můj první.

**Myslíš si, že LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?**

Přesah – asi ne, bral jsem to jako hru, nemam pocit, že by mě to něco naučilo.

**Oslovil tě larp, budeš chtít vyzkoušet další?**

Určitě ano, bylo zajímavé si to vyzkoušet, ale příště si to užiju víc.

**Takže od něj neočekáváš něco víc než jen zábavu?**

Ne, беру to čistě jako hru.

**Myslíš, že hra nemůže nijak ovlivnit hráče?**

Hra určitě hráče ovlivňuje, stejně jako jakýkoliv jiný podnět z prostředí.

**Myslíš, že mají larpy potenciál zlepšit komunikační dovednosti?**

Myslím, že ano, tenhle LARP byl především o komunikaci, což pro mě bylo možná trochu zklamání.

**Co jsi od něj čekal?**

Především akci, přestřelky, souboje.

**Takže jaký máš názor na tento konkrétní LARP? Přinesl ti něco, něco nového, rozšířil obzory?**

Celkový dojem byl kladný, přeci jen došlo i na nějaké ty přestřelky, i když ne tolik, kolik jsem čekal. Poznal jsem nové lidi, potkal i některé staré tváře a poznal je z jiného úhlu pohledu. Přišlo mi, že pro většinu hráčů je LARP spíš životní styl a taky nákladný koníček.

## **David 21**

**Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?**

Co považuješ za pravidelně?

**Několikrát do roka.**

Jako nejezdím každý týden, ale sem tam se zúčastním.

**Jak dlouho a jak často se jich účastníš?**

Nevím přesně, ale řekl bych, že jezdím něco přes 6 let, tak zhruba 5x do roka.

**Proč se jich účastníš, co ti přináší?**

odpoutání od světa a problémů, užití si rp a zakrvení s kámošema

**Myslíš si, že LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?**

Podporuje komunikaci s lidmi a rozvíjí kreativní myšlení.

**Takže myslíš, že v tomhle směru obohatil tvůj život?**

No, můj život určitě obohatil v hodně směrech a v tomhle asi taky, navíc díky němu nesedí člověk za počítačem a podívá se do přírody.

**Ohledně té komunikace s lidmi, myslíš to jen jako trénink mluvení, anebo i jako chápání vztahu mezi lidmi obecně?**

No spíše takové to vystupování před lidmi, takže spíše trénink toho mluvení, člověk si nacvičí mluvit před davem a vyzkouší si různé formy projevu.

**Jaký máš názor na tento konkrétní LARP a jeho vliv na tebe? Přinesl ti něco, naučil/a ses v něm něco nového?**

No určitě jsem se dozvěděl a přiučil věci z oblasti steampunku, trochu pronikl do toho stylu.

## Vít 23

**Účastníš se LARPů pravidelně, občas, nebo byl tenhle tvůj první?**

Účastním se zhruba 4 LARPů ročně, takže bych řekl, že se to dá považovat, že se účastním pravidelně.

**Jak dlouho se jich účastníš?**

Od svých 15 let, takže 8 let.

**Proč se jich účastníš, co ti přináší?**

Zábavu, setkávání s přáteli, potkávání nových lidí, v podstatě jako každá jiná rekreační aktivita.

**Myslíš si, že LARP má nějaký přesah do běžného života? Naučil tě něco?**

Určitě, člověk musí kupovat věci na kostýmy a vybavení, takže to má dopad na finance. Taky pokud chce hrát něco bojového, tak alespoň trochu procvičuje šerm. LARPy mě naučily šít a vyšívát vzhledem k tomu, že si většinou kostýmy dělám sám, takyj sem se při výrobě zbraní naučil dělat se dřevem.

**A co chápání mezilidských vztahů, myslíš, že ti v tomhle směru nějak pomohl?**

To bych neřekl, že na mě v tomhle směru měly LARPy nějaký vliv.

**A co komunikační dovednosti a mluvení (projevy starosty např.)? Myslíš, že v tom tě nějak obohatil?**

No, rozhodně při larpech získávám zkušenosti s mluvením před více lidma, což u mě moc častý nebývá, ale že by se to nějak projevovalo na mém projevu, se mi nezdá. Díky nim mi nevadí, když mě lidi vidí oblečeného v něčem výstředním.

**Jaký máš názor na tento konkrétní LARP a jeho vliv na tebe? Přinesl ti něco, naučil/a ses v něm něco nového?**

Naučil jsem se, že když chci ozubený kolečko, tak si mam jít do bazaru pro natahovací budík.

**A to je všechno?**

No hlavně sem se o sobě dozvěděl, že na politiku se vážně nehodím.

## **Příloha č. 5 – Odborná zpětná vazba**

### **Pozorování hráčů při hraní LARPU**

Výroky zde uvedené jsou vytvořené na základě dvoudenního pozorování akce nazvané Tenkrát v Danielsu, takže by neměly být brány dogmaticky, a ani autor je nepovažuje (a ani nechce) za absolutní.

Nádech celé akce je silně neformálního rázu. Žádná autorita zde není uznávána jako absolutní, celkový přístup lidí k věci je mírně laxní a spíše působí dojmem, že sem zde hráči přišli popít a podiskutovat s přáteli. Nálada jako taková je veselá a upovídána.

Tak jako téměř v každém sociálním prostředí, i zde hráči vytvářejí menší skupinky s ohledem na několik kategorií, které stále nepovažuji za absolutní:

- 1) Herní skupina tvořena reálnými kamarády bez ohledu na herní roli
- 2) Herní skupina tvořena společným herním zájmem bez ohledu na neherní konflikty či známosti
- 3) Herní skupina tvořena za účelem semknutí se u potenciálně nejsilnějšího hráče hry
- 4) Herní skupina tvořena nezkušenými hráči kolem potenciálně zkušeného jedince či skupiny
- 5) Neherní skupina tvořena lidmi se stejnými zájmy bez ohledu na celkový chod hry
- 6) Neherní skupina tvořena lidmi se stejnými zájmy s ohledem na herní mechanismy
- 7) Skupina smíšená

Samozřejmě optimální situace by nastala, kdyby všichni hráči využívali kategorii č. 2, která ovšem vyžaduje značnou část přemáhání, tudíž je její vytvoření nejobtíznější, a tak se s touto kategorií setkáme jen málo, nebo akce hráčů jsou vedeny též neherními reáliemi, nejen těmi herními.

Na hře se také odráží celkové sociální postavení hráče v dané skupině (Názvy prosím brát s nadhledem). Záleží samozřejmě hlavně na osobnosti hráče, ale nebudu se zde bránit trochu generalizovat s ohledem na pozorování:

- 1) Nováček bez přátel mezi hráči či organizací – působí nejistě, většinou plaše a tiše, mapuje prostředí a okolí, zjišťuje vztahy mezi jednotlivými hráči a jejich vlastní schopnosti a dispozice a buď se snaží příliš neprojevat, nebo se přidá k někomu zkušenějšímu, který jej hrou „provádí“ – tento průvodce je pak zdrojem řady informací, zkušeností a podnětů a hlavně nováčka učí, téměř vzdělává v problematice LARPU atd.
- 2) Nováček s přáteli mezi hráči či organizací – je upnutý ke skupině či jednotlivci, kterého zná, ale hru prožívá jako „přívětivé“ prostředí, v tomto případě asi jako „posezení s přáteli v hospodě u piva mezi ostatními lidmi“. Jeho herní akce jsou závislé na skupině či onom jedinci, však celkově působí jistěji a neobává se vyvinout vlastní iniciativu či invenci.
- 3) Veterán bez přátel mezi hráči či organizací – jedinec zaměřený na plné hraní své role. V sociální interakci se opírá o postavení svého herního charakteru a snaží se chovat dle historie své postavy a zároveň mapovat prostředí i hráče. Často nezávislý na ostatních a snažící se vytvořit si stabilní herní zázemí.

4) Veterán s přáteli mezi hráči či organizací – nebojí se projevovat či vykřikovat z davu, jeho chování je silně konformní, ovlivňované skupinou a náladou skupiny. Nebojí se i rozvracet určité herní mechanismy a na LARP chodí bavit hlavně sám sebe než hrát roli.

Celková herní atmosféra, kterou se snaží hráči hrající důležitější role, jako např. pan starosta, kněz, atd., navodit, bývá často srážena nemístnými poznámkami a drzostmi některých hráčů, kteří tak srážejí celkovou atmosféru hry opět na neoficiální úroveň, kdy vlastně snižují herní autoritu daného hráče a vystavují jej tak posměchu i přesto, že by jim to jejich herní postavení nemělo dovolit, což samozřejmě kazí funkci učení, kterou tato hra má přinést jakožto (nejen) vedlejší produkt hned po zábavě.

Na základě pozorování tak mohu soudit, že většina hráčů (s ohledem na množství hráčů na dané steampunkové hře) jezdí na LARPy právě za zábavou, tedy pobavit sami sebe a užít si připravené prostředí. Zápal a udržování se v roli je však jiná kapitola.

### ***„Pozitivní“ a „negativní“ vzdělávání***

Jakožto běžný život, tak i LARPy vytvářejí v člověku potřebu učit se novým dovednostem, schopnostem či znalostem, ať už tím, že hráč momentálně potřebuje umět či znát něco, co doposud neznal či neuměl, nebo tím, že jej vystavuje věcem, které se mu zalíbí a uzná je jako „hodné za naučení“. Výhodou LARPů v tomto ohledu je jak to, že člověka dostává téměř okamžitě, či dle záměrů, do situací, které by v běžném životě nezažil, nebo prožil jen stěží, nebo po delší době, tak i to, že veškeré teoretické sociální přístupy, principy či naučené dovednosti zde lze téměř hned aplikovat a sledovat jejich vývoj. Tedy že nově naučenou znalost či dovednost zde můžeme téměř bez úhony okamžitě vyzkoušet.

### ***Pozitivní***

#### ***Kreativita, zručnost a imaginace***

Na akci byla znát velmi dobře rozvinutá schopnost kreativity, a to u více než 70 % zúčastněných. Jejich doplňky, upravené zbraně či oblečení, které měli na sobě, svědčily o rozvinuté schopnosti tvořit, kombinovat a přizpůsobovat se tématu. Všichni dotazovaní mou osobou navíc potvrdili, že k odhalení či zlepšení této dovednosti je vedly právě LARPy (vliv jiných činností opomímám, neboť dotazovaní sami přikládali největší váhu právě larpům). Někteří zmínili, že např. k práci s kůží či šití je dovedly právě LARPy, které nasměrovaly dotyčné k novým koníčkům – zlepšování jemné i hrubé motoriky samozřejmostí.

#### ***Diplomacie a výřečnost***

Ať hráči chtějí, nebo ne, hra je přímo nutí komunikovat. I když se brání zuby nehty, sedí v rohu místnosti apod., téměř vždy se najde někdo, kdo dotyčného donutí mluvit. Ať už je to banda zlodějů, co se ho snaží okrást, nebo policie, která jej vyslýchá, hráč je konfrontován s nutností komunikovat, a tím i zlepšovat své dorozumívací schopnosti. V rámci role se tak dotyčný učí schopnost, která se přenáší (jako u všeho) do běžného života.

#### ***Sociální cítění***

Tím, že člověk přichází do kontaktu s „rolemi“, které ostatní hrají, učí se rozeznávat jednotlivé nálady, pohnutky a také motivy daných rolí. Jazykem psychologie řečeno, jedinec se nevědomky

učí rozeznávat Personu, tedy hereckou masku, kterou mu herci ukazují. Na základě toho je poté citlivější na sociální role, kterých je svědkem v běžném životě.

Mimo to jej LARPy dosazují do emocionálně nabitých situací, které hráči umožňují vžít se jak do své role, tak do rolí ostatní, a působí tak jako empatický stimulator. Pokud tedy není hráč vyloženě otupělý a umí si hrát, stává se, že slzy, které roní, jsou skutečné.

### Náhled na svět

Samozřejmě tam, kde se střetávají kultury, se střetává lidská osobnost s novými vjemy a podněty, které musí zpracovat. LARPy jsou příkladem toho, kdy je člověk doslova vhozen, co se týče různých akcí, do různých kultur a prostředí, které (nebo alespoň by měly) formují jeho myšlení a pohled na svět. Ať už se jedinec nalézá ve světě fantazy, nebo zde, ve světě „steampunku“, je konfrontován s mnoha světonázory, se kterými se občas i identifikuje. Proto se nesmíme divit, když člověk, který prošel např. naším „Tenkrát v Danielsu“, který hrál roli odpůrce moderní techniky, tento názor přijme za vlastní na základě úvah, které nad tímto tématem učinil. (Nezahrnuji zde případy, kdy daný jedinec tento názor už měl předtím, než začal hrát, a upravil svou roli na základě svého světonázoru.)

### **Negativní vzdělávání**

Tak jako všude, i zde mají vlivy prostředí své negativní stránky, kterým se jen často vyhýbá, neboť – ať chceme, nebo ne – mimo organizátory celkovou hru tvoří hlavně hráči, kteří interagují nejen herně, ale i neherně a ovlivňují se navzájem. Proto onen neúplný výčet věcí, které byly popsány výše, má i svou zápornou stránku, téměř ve všech ohledech. Z člověka se tak může stát asociál uvízlý ve světě fantazie, neschopný se navrátit a žít v reálném světě, nebo pesimista s apokalyptickými sklony k pohledu na svět apod.

Tyto případy nejsou časté, ale stejně by se měly brát na zřetel, neboť někteří berou hru více vážně, než by měli, a hra má tak pro ně destruktivní charakter, někdy vedoucí jedince k obsesi.

Z mého pohledu je LARP podnětnou volnočasovou aktivitou, která člověka všestranně rozvíjí. Hráči ji dobrovolně vyhledávají a motivuje je k učení se novým věcem. Dala by se použít v pedagogickém prostředí, a pokud bude LARP pořádán s přihlédnutím k jeho výchovnému přesahu, může se stát v tomto směru velmi efektivní.

Shrnuto a podtrženo, mají LARPy, alespoň dle pozorování tohoto, velký potenciál jak v zábavě, tak možnostech terapeutických či pedagogických. Jestli tento potenciál však bude využit tímto směrem, je věcí jinou.

**Vypracoval – Jan Franěk**

## **Příloha č. 6 – Prohlášení**

### **Steampunklarp**

## **Prohlášení**

My, níže jmenovaní a podepsaní prohlašujeme následující bez výhrad:

1. Městské hry *Steampunk larp* a aktivit s ní spojených se účastním dobrovolně a výhradně na vlastní nebezpečí.
2. Pořadatelé této hry nepřebírají jakoukoliv odpovědnost, explicitní nebo implicitní, včetně, ale nikoliv výlučně, za můj majetek, mé zdraví či můj život.
3. Beru na vědomí, že po dobu hry je povoleno užívat jen dřevěných maket zbraní a maket střelných zbraní na pěnové náboje a že každý účastník musí dodržovat, pravidla hry a pokyny pořadatelů, jinak může být z účasti na hře vyloučen bez nároku na vrácení účastnického poplatku.
- 4. Byl jsem poučen o zásadách bezpečnosti při pohybu ve městě a účasti ve hře, zúčastnil jsem se úvodního a případně všech dalších školení bezpečnosti a školení o zásadách požární ochrany pro účastníky a zavazuji se je dodržovat.**
5. Souhlasím, aby pořadatelé této hry uchovávali a zpracovávali mé osobní údaje uvedené níže na této přihlášce pro potřeby pořádání příštích ročníků této hry.

**Příjmení a jméno**

**Datum narození**

**Adresa**

**Podpis**

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_ . \_\_\_ . \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_