



Koně, kolty, přestřelky, ale i barové salóny a ohnivá voda. To vše patří k Divokému západu. Je to doba, kdy Indiáni byli pronásledováni, kdy kovbojové hlídali stáda krav a kdy šerifové nasazovali svůj život v sázku při chytání chamtivých banditů. Doba, ve které muži brali osud svůj i svých blízkých do vlastních rukou. Doba, kdy nezmáčknot spoušť první znamenalo jistou smrt. A právě v tomto čase se odehrává i náš LARP Cena za život.

Pozadí hry

Divoký západ je směsicí historie, mýtu, legend a příběhů západu Spojených států amerických v 19. století. Skončila již občanská válka, která přinesla nejen zrušení otroctví, ale i první masivní využití nových vynálezů jako např. lokomotivy, telegrafu či kulometu. Oblast Divokého západu lze na východě zhruba vymezit hranicemi států Severní a Jižní Dakota, Nebraska, Kansas, Oklahoma a Texas.

Tato éra se vyznačuje svou drsností a krutostí. Přežít znamenalo mít dobrou mušku, chytrou hlavu nebo spoustu peněz. Bylo na denním pořádku, že muži nasazovali své životy a přicházeli ně. Každou chvíli docházelo ke sporům obchodníků, rančerů, Indiánů a vlády. Šerifové byli úplatní a desperáti nelitostní.

K Divokému západu ovšem nepatří jen přestřelky a nebezpečí na každém rohu, ale i specifický druh zábavy. Po večerech se otevírají bary, salóny a nevěstince. Kovbojové, pistolníci a desperáti měli možnost trochu se uvolnit a pobavit. Pořádaly se pokerové turnaje. Pilo se pivo, tequila, whisky a kouřily doutníky nebo cigarety. Na pozadí vřavy hrál pianista a tanečnice sváděly tělem a pohyby hosty.

Sunken city

Městečko, kolem kterého se točí osudy všech našich postav, Sunken city, se nachází asi tři dny jízdy od Kansas city, dva od Hollow city a pět dní od Lager city. Žije tu něco málo pod tisíc obyvatel. Rozhodně se tedy nedá říct, že každý zná každého. Ve městě je několik obchodů, banka a salón, který patří Royi Cassidymu. V čele Sunken city stojí starosta Sid Mallory, o dodržování zákona dbá šerif Jeffrey Stone. Jsou tomu tři dny, co se tu odehrála nešťastná událost. Někdo unesl Jane Mallory, dceru starosty. Šerif tvrdí, že na to nasadil všechny své lidi, ale pátrání zatím nijak výrazně nepokročilo.

Westernový slovníček

desperát - psanec

bandanna - „šátek na krk“, čtvercová nebo pravoúhlá látka, která může být složena a uvázána kolem krku kvůli pocení a chrání kovboje proti vdechování prachu zvířeného dobyt看em

buckaroo - jiné jméno pro kovboje

greenhorn - „zelenáč“, někdo nový od dobytka či kovbojského řemesla, nebo nováček obecně

jerky - „trhanec“, sušené a kořeněné maso, obvykle hovězí, které bylo kovbojům snadno přístupné na dlouhé cestě se stádem

prérie - rovinatá plocha země, většinou bez stromů, pokrytá trávou

rodeo - jezdecká soutěž, která udržovala mezi kovboji obratnost a zručnost během shánění dobytka i cesty se stádem; obratnost spočívala v chytání telat do lasa a jízdě na divokém koni či býkovi

rustler - ten, kdo kradl dobytek nebo koně.

kolt/kvér/šestiraňák – pistole; mnoho kovbojů nosilo na boku zbraň, ale používala se především puška

gatling - kulomet

duel – souboj pistolníků jeden na jednoho na určitou vzdálenost; cílem je tasit kolty rychleji než soupeř a zásáhnout ho

stetson – kovbojský klobouk

kankán - francouzský výstřední tanec s vysokým přednožováním

ragtime – specifický způsob klavírní hudby, slýchaný převážně v barech a salónech na Divokém západě

dostavník – vůz převážející zboží i lidi, cestující z jednoho města do druhého

zlatá horečka (gold rush) - je termín užívaný pro hromadný přesun zlatokopů do míst objevu zlata; dnes se užívá i pro vyjádření něčí neutichající touhy po zlatě a bohatství

squaw (čti „skuo“) - rasistické, hanlivé označení pro mladou indiánskou ženu či dívku

kojot – psovitá šelma, často též užívané jako nadávka (stejně jako šakal nebo skunk).

Soubojový systém

Tato hra není primárně stavěna na souboje. Proto se raději situacím, při kterých se schyluje k nějakému fyzickému napadení, vyhybejte. Dojde-li však k nim, věříme ve vaše divadelní schopnosti. Ránu či facku pouze naznačte (nečiňte tak doopravdy!) a zasažený necht' zareaguje, jako by byl opravdu udeřen.

Pokud se přece jen budete chtít pustit do většího souboje, kde by jeho výsledek mohl být sporný, zřetelně zvolte „STOP“. Na tento pokyn musí všichni zůstat v divadelním štronzu (zamrznout v pohybu, ve kterém se právě nacházejí). Poté přijde průvodce hrou, kterému sdělíte své záměry a on celou situaci vyhodnotí. Užívání „STOP“ však brzdí plynulý průběh hry, čiňte tak tedy pouze v krajních případech.

Objeví-li se ve hře zbraň, můžete ji použít. Pokud není stoprocentně jasné, po kom střílíte, zvolte „BANG“ a jméno postavy, na kterou míříte. Většinou je i vhodné uvést část těla, kterou se snažíte zásáhnout. Na tak malém prostoru, ve kterém se bude hra odehrávat, je nepravděpodobné, že byste se netrefili.

Není-li vám v postavě řečeno jinak, žádnou zbraň ve hře nemáte a ani o žádné nevíte.

Podmínkou krupiéra bylo, že se k pokerovému stolu zasedne BEZ zbraní.

Osobní zóna

Může se stát, že se hráč v rámci své role dostane do situace, která je mu nepříjemná. LARP je hrou, která má sloužit především k odreagování a zábavě - hráč tedy kdykoli může LARP opustit, kdyby začal získávat pocit, že se ho téma nepříjemně dotýká. Není to žádná ostuda, takové věci se prostě stávají.

Kostýmy

Jako u většiny komorních LARPů není kostým pro hru podmínkou. Přesto bychom byly rády, kdyby se hráči pokusili najít nějaké vhodné dobové oblečení a pomohli nám tak nastínit atmosféru Divokého západu. Třeba jen klobouk, šátek kolem krku či košile udělají hodně.