
ANABASIS

Anabasis je bojový larp. Anabasis je drsná a syrová hra. Anabasis se s hráči nemazlí a hodně od nich požaduje. Za to jim dá prožít opravdové přátelství ve zbrani, tvrdou bitku, vojáckou pitku a cestu do záhuby, na jejíž konec může dojít jen málokdo.

Anabasis na podzim uvedou Lukáš, Eskor, Deff a Afri.

ZÁKLADNÍ INFORMACE

Datum: 6-8.10.2017

Místo: Česká Kanada v okolí Starého Města, nejlépe se dá dojet autem (ev. vlakem do Slavonic), místo srazu upřesníme

Cena: 300-500 Kč

Počet hráčů: 30 až 50

Harmonogram: Pátek večer příjezd, sobota dopoledne workshopy, sobota poledne až neděle poledne hra, neděle odpoledne odjezd

Co sebou: Výzbroj, výstroj, alkohol, jídlo, čturu, věci na spaní kromě stanů

Co dodají organizátoři: Vozy, stany, vodu

Co si ponese: Na sobě si ponese výzbroj, výstroj a čturu s vodou; stany, věci na spaní a jídlo potáhneme na vozech

Jídlo: Každý se stará o vlastní jídlo, v sobotu večer budeme společně vařit ze zásob od organizátorů

Postavy: Hráči si píšou sami

Typ hry: Putování (celou hru si povezeme sebou včetně rekvizit, CP a organizátorů), tvrdá bitka měkčenými zbraněmi, railroad, základní rámec a scénář hry je daný, od hráčů nečekáme, že budou běh hry měnit, ale spíš, že se naladí na její vlnu,

Náročnost: Fyzicky hodně náročná hra, půjdeme 12 km ve zbroji, potáhneme vozy s nákladem a budeme hodně bojovat, psychická traumata neočekáváme

Konflikt: Konflikty budeme řešit tvrdou bitkou, divadelní rvačkou nebo kostkami, všichni účastníci bojují

BOJ

Jednou z podstatných charakteristik Anabasis je zacílení na fyzický prožitek. Přejeme si, abychom společně prožili intenzivní pocit vojenského tažení se vším, co k tomu patří. Chceme vám zprostředkovat syrový zážitek, který se zadře pod kůži. Občas možná doslova.

Budeme tedy hodně bojovat. Nebude to jak na bitvě, ale boje plánujeme hodně a pro hru

budou jednotlivé bojové situace stěžejní, přece jenom jde o vojenské tažení. Boj bude jeden z hlavních nástrojů k docílení fyzického prožitku, a proto je důležité si to vyjasnit hned na začátku.

Boj na Anabasis bude probíhal formou „kekel“. Nicméně tento v našich luzích a hájích zavedený pojem přesně nevystihuje naši představu o bitce. Aktuální vyhocenost násilí na kekelu není to, co na hře chceme. Říkejme tomu raději „Tvrdá bitka“, kterou si představujeme jako kekel v jeho počátcích. Každý je zodpovědný za svoji bezpečnost a přizpůsobuje tomu ochranné pomůcky (helma, prošívká, zbroje,...). K zemi padá ten, kdo vyhodnotí první kvalitní zásah (do hlavy, do trupu,...), s občasnou výjimkou, kdy postava hrdinsky vydrží nemožné, ale to už bude vycházet ze hry samotné. Ve stylu boje vás nebudeme omezovat (prorážení, navalování se štítem, chytání topora zbraní apod.), na druhou stranu nechceme vidět nebezpečné techniky jako páky, kopy, údery hranou štítu nebo neměkčenou částí zbraně apod.). Podobně nechceme omezovat zbraně. Pokud budou bezpečné, tak si přivezte, co máte rádi. S jednou výjimkou: dlouhé sečné zbraně. Obouručka po ramena je v pohodě, ale nechceme tam žádné cepy, halapartny a jiné než bodné tyčovky.

Je nám jasné, že mnoho z vás může tvrdá bitka odradit. Přesto bychom vás rádi přesvědčili, že se jedná o skvělý zážitek, který není tak nebezpečný, jak se na první pohled jeví. Rádi vám budeme naši představu osobně vysvětlovat a definovat úroveň násilí před hrou.

BAND OF BROTHERS

Zážitek z Anabasis má být intenzivní pro každého účastníka. Nechceme se soustředit na vytváření dobře vypadajících scén. Nechceme probouzet obavy, jestli děj vedete správným směrem, nebo hru zatěžovat složitými vnitřními konflikty. Přejí bychom si, abyste si to užili sami pro sebe. Abyste prožili přátelství ve zbrani a vypjaté situace, kdy jste odkázaní jeden na druhého a společně čelíte nástrahám nepřátelského území. Nic nespojí tolik jako smrt, co vám dýchá za krk a vědomí, že ztráta dalšího druha je nejen ztrátou kamaráda, ale i posilou pro nepřátele.

Anabasis chceme mít hrou, kdy prožitek je víc než scéna pro scénu a skrze boj, náročné podmínky a složitost situace navodit pocit Anabáze. Pocit nebezpečí, beznaděje a melancholie. Pocit přátelství a sounáležitosti druhů ve zbrani.

ROLE

Nechceme si to dělat složité, a proto všichni poputujeme společně jako součást válečného tažení. Role plánujeme rozdělit na Pojmenované a Šedé. Pojmenovaní jsou důležité postavy, které od ostatních výrazně barevně odlišíme. Šedí plní roli běžných zbrojnošů a ostatních lidí trénu. Před bojem se část šedých „vytratí“ do lesa, kde se přemění na nepřátele obléknutím výrazného kostýmového doplňku a pak pod velením nepřátelských velitelů budou útočit na karavanu. V případě smrti Pojmenovaného se Pojmenovaný změní na Šedého. Postupně tak bude jedné skupiny ubývat a druhá naopak bude na síle nabírat.

TAŽENÍ

Anabasis chceme pojmout jako válečné tažení. Obrazně i doslova. Plánujeme to tak, že vše potřebné si ponese s sebou včetně stanů, jídla i vody. A protože to nechceme všechno tahat na zádech, naložíme náklad na vozy. Cílem rozhodně není nás ztrhat taháním vozu a bude tomu odpovídat i zvolená trasa tak, abychom si mohli pořádně užít vojenské tažení nepřátelským územím se vším, co k tomu patří, včetně bojů, útoků, překážek na cestě, ale i vaření, stavění tábora a zabezpečení karavany. Nepočítejte však se zbytečnou buzerací a nesmysly jako držení hlídek v době, kdy se nic dít nebude. To je něco, co nás opravdu nebaví.

Časově si to představujeme tak, že se v pátek všichni potkáme na místě srazu, v sobotu dopoledne se na pohodu zabalíme a pak vyrazíme na cestu (hru). Do večera budeme putovat, na noc se utáboříme a v neděli kolem poledne by mělo být hotovo a snad se z toho i někdo dostane :)

NÁMĚT

Hru schválně nechceme zasadit do konkrétního místa a času. Raději bychom pracovali s obecným příběhem, bez nutnosti znát konkrétní historické pozadí. K tvorbě Anabasis nás inspiroval jeden z nejstarších příběhů o putování a strádání vojáků v nepřátelské zemi. Při procházení slavných tažení nás fascinovalo, kolikrát se stejný příběh v dějinách zopakoval, až se pro nás stal téměř mýtem. A tento mýtus bychom chtěli na naší hře převyprávět.

V našich představách se Anabasis odehrává daleko za územím mocné říše, které budeme říkat Císařství. Říše je světlem civilizace, je největší a nejmocnější ve známém světě. V temnotě za jejími hranicemi žijí barbarské národy, před kterými je Císařství chráněno početnými armádami.

Jednoho dne Císařství vyslalo expediční vojáky, aby zkontrolovali barbarské nepřátele za hranicemi. Expediční sbor byli ti nejlepší válečníci, kteří barbary mnohonásobně převyšovali organizací, výcvikem i morálkou. Tažení bylo zpočátku velmi úspěšné. Armáda se jako nuž zařizla hluboko do barbarského území a pak se vše pokazilo. Barbaři se najednou objevují neznámo odkud, neúnavně napadají kolonu a připravují jednu past za druhou. Trestná výprava se mění v zápas o holý život a vojákům zbývá jediný cíl – najít cestu z pekla ven a zachránit se.

VYBAVENÍ

Společné věci pro karavanu (vozy, stany, sudy, kotlíky apod.) plánujeme dodat my. Od hráčů bychom chtěli, aby si sehnali vybavení pro sebe.

Výzbroj na drsnou bitku musí splňovat určité nároky a nám jde v první řadě o bezpečnost. Předpokládáme, že hodně účastníků si bude vybavení půjčovat a snadno seženou klasický mix výstroje z období od raného do vrcholného středověku. Na Anabasis bychom neradi hráčům situaci komplikovali nutností shánět konkrétní vybavení na konkrétní námět. Naopak, čím více se přiblížíte neurčitému vzhledu vojáka, tím lépe. Klidně si tedy vezměte, co seženete. Hlavní je, aby vám to sedělo a dobře chránilo. Bez helmy a prošívky se neobejdete.

Druhou důležitou vlastností vybavení je váha. Putování sice nebude dlouhé, ale cesta bude náročná překážkami a tažením vozů. Proto si raději dobře rozmyslete, co všechno na sebe

naložíte, abyste se nezničili dlouhodobým nošením.

Ohledně vzhledu kostýmu bychom chtěli zdůraznit jednu věc. Na hře budeme rozlišovat tři různé skupiny pomocí výrazného barevného doplňku. Z tohoto důvodu bychom chtěli apelovat na účastníky, aby svůj základní kostým měli co nejméně barevný. Ideální je černá, šedá, hnědá a obecně tmavé odstíny čehokoli. Tažení již trvá delší dobu, takže se nebojte mít výstroj opotřebovanou a špinavou.

PLUK

Na Anabasis všichni patří do Pluku. Pluk je náš domov, naše rodina. Pluk má velmi dlouhou historii, během níž se utvořilo mnoho tradic.

Vojáci v Pluku nosí červené pláště, a proto mu někteří říkají Rudý Pluk. Stát se plnohodnotným členem není snadné. Čekatel této jednotky na počátku obdrží bílý plášť. Teprve, až se mu podaří jej celý obarvit do ruda svojí a nepřátelskou krví, může vstoupit do Pluku. Velitel mu při slavnostním nástupu připne rudý plášť na znamení, že se může považovat za plnoprávného člena Pluku. Pláště mají vojáci ve velké úctě. Připomíná jim, kam patří a krev, kterou prolili. Mnozí sebou dodnes pro štěstí tahají své zakrvácené plátno z dob kdy, bývali mladí.

Voják má svůj plášť, Pluk má svou insignii. Insignie představuje historii Pluku. Každá bitva se na ní podepsala. Nosit insignii je čest. Nosíme ji v čele útoku. Shromažďujeme se kolem ní při ústupu. Insignie nesmí padnout na zem nebo do rukou nepřátel.

Vojáci se dostávají do sporů. Řeší je po svém, někdy hádkou, jindy bitkou. Když se spor vyhrotí a ani jedna ze stran nedokáže uhnout, vytáhnou se hrací kostky a vojáci před svědky nechají rozhodnout osud. Kostky jsou posvátné a nikdo si nedovolí jejich rozhodnutí zpochybňovat.

Někdy si voják zaslouží trest. O trestu rozhoduje velitel. Trestají ostatní vojáci. Jeden po druhém přistupují k odsouzenému a bijí jej. Odsouzený se snaží trest snášet se ctí. Podoba trestu je vždy stejná, liší se konec. Když má odsouzený přežít, je pouze bit. Když má zemřít, je ubit k smrti.

Když voják zemře, jeho přátelé se s ním rozloučí, s úctou mu sejmou rudý plášť a předají jej veliteli.

POSTAVY

Chtěli bychom, abyste si postavy na Anabasis vytvořili sami. Postavu si dobře rozmyslete. Napište si ji raději tak, aby se vám hrála pohodlně. Bude třeba s ní vydržet celou hru v náročných a fyzicky vyčerpávajících podmínkách. Nám se třeba osvědčuje psát si postavu hodně na tělo, nebo vytáhnout svůj oblíbený archetyp. Necháme to na vás. Pracujeme s nadčasovým mýtem, takže pro inspiraci klidně sáhněte, kam vás napadne. Na hře chceme řešit, jak žije banda přátel ve stínu smrtelného nebezpečí a vyčerpání. Témata, která na hře příliš neočekáváme, jsou vztahovky a zásadní vnitřní konflikty.

Hlavní otázka zní, jestli raději chcete hrát pojmenovanou postavu (červená), nebo bezejmennou (šedá). V zavedených larpových pojmech červení představují hlavní postavy a šedí se blíží spíš CP. Šedí nemají jméno, místo na sebe hrají na ostatní červené, nemusí si vytvářet promyšlený charakter a v průběhu bojů se většinou budou měnit na nepřátelské barvary. Být šedý je ideální

pro někoho, kdo si chce zahrát hru, ale nechce se mu vyrábět postavu.

Následující instrukce a nápady jsou určeny pro tvorbu pojmenovaných postav. Zásadní jsou pro nás jméno, charakteristika a smalltalk.

Postava musí mít jméno. Doporučujeme vymýšlet spíš vojenské přezdívky, které jsou hodně popisné a usnadní zapamatování. Např. organizátoři budou Velitel, Stopař, Staršina a Blondák. Jako stručná charakteristika nám stačí pár vět, které vystihují vaši postavu. Např. *„Od té zlomené nohy se stále budím s bolestí, zapomenu na ni jen když zpívám, piju nebo bojuju. A tak zpívám, piju a bojuju.“* Navrhněte si svůj smalltalk – něco na vaší postavě, z čeho si kamarádi utahují, když je nuda. Něco, co vám může říct přítel, ale cizí by už dostal po tlamě. Pro inspiraci přidáváme ještě další témata, o kterých si myslíme, že bude zajímavé je řešit.

Proč jsem v armádě? Někdo byl odveden. Někdo slouží za trest. Jiného vylosovali. Další se přihlásil dobrovolně. Pro někoho už nebylo doma místo a jinému velí rodinná tradice. Co budu dělat, až tohle skončí? Mám něco, na čem mi záleží? Znam vůbec něco jiného? Mám proč žít? Nebo se jen bojím umřít? Co po mě tady zůstane? Kdo jsou moji nejbližší přátelé? Co nás spojuje? Společné dětství? Společná vina? Společná láska? K čemu se utíkám, když je zle, když něčemu nerozumím? Co považuju za zlé znamení? Mám něco pro štěstí? Jak mám v úctě ty, co padli přede mnou? Věřím, že nám pomáhají, nebo jen nechci opakovat jejich chyby? Kde jsem sehnal výstroj? Někdo ji koupil za poslední peníze. Jiný zdědil po otci otce jeho otce. Další ji postupně kompletuje z těl mrtvých nepřátel.