

<p>E: Ahoj, vítáme vás na naší přednášce o hororu. Protože nikdo z nás není ochoten o hře dobrovolně vypovídat, rozhodli jsme se být k sobě tvrdí. Sledujte dále</p> <p>L: Tak copak tu dnes máme? Á ta cestující mrtvola. Dáme se do práce. Vaše jméno:</p> <p>E: Eskor.</p> <p>D: Jméno chlape!</p> <p>E: Petr Zítka</p> <p>L: Víte proč jste tady?</p> <p>E: Netuším.</p> <p>D: Tak ty netušíš Zítka? Tak já ti to povím. Ty nám tu všechno pěkně vyklopíš. O to se postarám.</p> <p>L: Přesně tak. Když budete spolupracovat, budeme za 5 min hotoví a můžeme na oběd. Jste jedním ze skupiny, kterou někteří nazývají LED underground?</p> <p>E: Ano.</p> <p>L: A kdo jsou vaši komplicové?</p> <p>E: Deff a Lump.</p> <p>D: Všichni jste lumpové! Chceme jména.</p> <p>E: David Urbášek a Lukáš Homola.</p> <p>L: Kdy se ten váš trojlístek dal dohromady?</p> <p>E: Před 10 lety.</p> <p>L: Za jakým účelem?</p> <p>E: Zpočátku jsme spolupřáteli Florii a pak několik utajených komorních her.</p> <p>D: Ha, takže utajená činnost!</p> <p>L: A o čem ty vaše hry byly?</p> <p>E: Snažíme se účastníkům zprostředkovat silný prožitek. Většinou jde o nějakou emoci jako izolace, pronásledování, strach...</p> <p>L: Dobrá, dobrá. Zpátky k věci. Co jste dělal v březnu někdy kolem roku 2007?</p> <p>D: <i>otázka policisty je hodně nepřesná, protože si fakt nemůžeme vzpomenout, kdy jsme tu hru pořádali</i></p> <p>E: Myslíte první víkend?</p> <p>D: Jo.</p> <p>E: Pořádali jsme Ságu rodu z Vlastimilu. Byl to takový hororový LARP.</p> <p>L: LARP?</p> <p>E: Nechtějte po mě, abych vám to slovo definoval. Zkuste</p>	<p>Před zahájením zkontrolovat projektor, jeho ovládání, zkusit nachystat stůl, 2 židle a zapojit lampičku</p> <p>Přichází E</p> <p>E si sedne na židli</p> <p>Vchází L a D v policejním, L si sedá a bere papíry, D stojí u něj.</p> <p>D občas v rozčilení chodí k E židli.</p> <p>Stronzo, Deff vystoupí z role, a jde k divákům a říká jim:</p> <p>Deff se vrátí do své původní pozice. Hrajem.</p>
--	---

internet.

L: Hmm, to bude chtít soudního znalce.

L: Poznáváte místo činu?

E: Jo, tady se sága odehrávala.

D: Proč zrovna tady?

E: Je to ideální prostor pro strašidelnou hru. 150 let starý obrovský srub. Spousta místností, schodů, temných zákoutí a propadel. Není tam elektřina. Záchod a voda jsou venku v lese. Topí se v krbu. Je to daleko od civilizace uprostřed lesů na kraji rybníka.

D: A kdo by si vám na takový místo jako přijel hrát?

E: Hráči.

L: Kdo to byl?

E: 10 lidí. Chlapi a ženský napůl.

D: A kde jste je sehnali?

E: Našli jsme je v seznamu v mobilu.

D: Cože? Kradenej mobil!

E: Naš mobil. Oni to byli naši kamarádi. Tak jsme je vybrali a pozvali. A protože je známe, tak jsme jim role mohli napsat na tělo.

L: A oni vážně jeli dobrovolně přes půl republiky na vaši hru?

E: Jasně a ještě nám za to platili.

D: Kolik.

E: 500.

D: 10x500, to máme ....5 táců! Co ste za to proboha pořídili?

E: Nooo, nájem, benzín, rekvizity a výlet do Chřibů s obědem v hospodě.

L: Pokryli jste všechny náklady?

E: Ještě jsme museli dát ze svýho. Grant nám bohužel nevyšel, že jsme málo postižený.

L: Takže to shrnu. Vybrali jste 10 kamarádů, kteří vám zaplatili a jeli někam jenom proto, aby se báli?

E: Ale vůbec ne. Oni vůbec nevěděli, že to bude horor. To jsme jim zatajili, aby se pak víc báli. Voni se sešli kvůli tý vraždě přece.

D: Vražda! Já to věděl.

L: Výborně. Přiznal se. Odvést!

L: Takže pan Urbášek, v podsvětí zvaný Deff.

E: Hele Urbášek, teď nám pěkně vyklop, jak to bylo s tou vraždou.

D: Já o ničem nevím.

L: Ale víte, moc dobře víte. Pěkně nám všechno povězte. Ulevte svědomí.

D: Ne.

L: Nebojte se, všechno bude jednodušší.

D:

Promítne první snímek –  
obrázek srubu.



D počítá na prstech

D odvádí E, vymění si triko, E přivede D a posadí jej na židli. L si rovná papíry.

D vrtí hlavou

E: Poslyš Urbášek, neseř mě, nebo to z tebe vymlátím.  
D: Ne, znám svý práva. Chci si zavolat.  
E: Jo tak ty si chceš zavolat. Já ti to z tý palice vymelu. Seržo podej mi telefonní seznam.

E: Sakra, co má bejt seržo?  
L: No co, Zlatý stránky přeče.

L: Podívejte Urbášek. Tady Zítka před vámi krásně spolupracoval. Hezky nám popište, jak to bylo s tou vraždou během Ságy rodu z Vlastimilu.

D: Jo ták, vám de vo hru. Tak to jo.

L: No výborně. Tak jak to začalo.

D: Celé to vlastně začalo smrtí starýho Klenky z Valstimilu. Starej pán byl jeden z posledních potomků rodu.

L: Ten rod existuje.

D: Jasně, používali jsme současné reálie, aby hra byla co nejuvěřitelnější. Většina informací šla ověřit na internetu.

L: Takže jak Klenka zemřel.

D: Záhadně. Našli ho ležet mrtvýho u jeho srubu. Hra se zpočátku kolem té smrti motala. Hráči byli Klenkovy nejbližší příbuzní a spolupracovníci. Navzájem se neměli moc rádi. A všichni měli nějaký motiv k smrti starýho pána. Navíc nikdo z nich neměl dokonalý alibi. A na každýho někdo něco věděl. Hráči měli dojem, že se sejdou a budou řešit takový ten detektivní LARP.

E: Zase ten LARP?

D: Nechtějte po mě, abych vám to slovo definoval. Zkluste internet.

L: Zpátky k věci, co bylo dál.

D: Starej Klenka po sobě nechal pohádkový dědictví. Všechny postavy mohly být dědici. Ale Klenka to v závěti zašolichal tak, že je mohl podědit jenom jeden.

L: Jak to provedl.

D: Odkázal své majetky vítězi hry, kterou svým pozůstalým připravil na srubu před svou smrtí. Byla to vlastně taková zašifrovaná pokladovka. Hráči tím mohli trávit hluchá místa ve hře a taky je to motivovalo prohledávat srub.

L: A jak se na ten srub dostali?

D: Tam jsme je nechali odvézt. Oni se zprvu sešli v Brně v restauraci při čtení závěti. Netušili, že se hra bude odehrávat někde úplně jinde. Po přečtení závěti byli naloženi do aut a odvezeni na srub, kde byli ponecháni osudu. Tou dobou už se smrákalo.

L: Dobrá. Takže jste dojeli s hráči na srub. Co jste tam s nimi dělali potom?

D: Ale to je vomyšl. My tam s nimi vůbec nebyli. Celou dobu

E se našťvaně sklání k D a drží ho pod krkem.

E natáhne ruku k seržovi ale dívá se na D. L mu podá CD zlaté stránky, E s nimi D bezmyšlenkovitě přetáhne po hlavě.

E zoufale zavyje, CD zahodí a pustí D.

hráči organizátory nepotkali. Hra fungovala úplně sama. Aby to bylo takový uvěřitelnější.

E: Mě to zase připadá čím dál neuvěřitelnější.

L: A co se dělo dál?

D: Co jako?

L: No nahnali jste lidi do srubu, nechali je tam daleko od civilizace, tak co se dělo dál.

D: Jo tak. No voni mají hráči už takový herní instinkty, takže to začali prozkoumávat. Navíc někteří se nesnášeli, jiní milovali, takže měli i takový ty interakce mezi sebou.

L: A co tam během toho prohledávání mohli nalézt?

D: No, hledali hlavně indicie k té Klenkově pokladovce. Ale ten barák byl narvaný věcmi z Klenkovy minulosti. Hlavně fotky, rozházené útržky jeho deníku a spousta okultních předmětů. To bylo takový Klenkovo hobby. No a pak tu byly stopy, po jeho smrti.

E: A to bylo jako všechno. Celá hra byla jen prohledávání starýho baráku?

D: Ne, vůbec ne. To byl jen takovej bazál, na kterým jsme postavili tu horovou hru. Postavy se začaly během noci postupně ztrácet.

L: Jak ztrácet?

D: No záhadně mizet. Ten první zmizel už v deset večer. To bylo s ním domluvený. Prostě šel do lesa a už ho neviděli.

L: A to jim nepřipadalo divné?

D: To nevím. Ale když se začali dít další divný věci, to už jim divný připadalo. Navíc si postupně dávali dohromady další souvislosti a temný příběh začal vyplouvat na povrch.

E: Jaký divný věci?

D: Tak například tam byl Klenkův syn posedlý neustálým natáčením na videokameru. Jednou ztratil svou kameru v lese. Když se pak našla, byla na ní nahraná scéna s malou holčičkou, která stojí v tmě zády k divákovy. Kameraman se k ní blíží a pak kamera spadne a vypne se. Tohle si hráči po nálezu kamery prohlíželi.

L: Hmm, no a co bylo dál?

D: Pak začaly postav umírat.

E: Cože, kdo umřel?

D: Nakonec všichni.

E: Já to věděl. Masovka! Pusťte mě na něj!

L: Tak se uklidníme. Pěkně po pořádku. Kdo je všechny zabil?

D: Mladá Klenková.

E: Kdo?

D: Ta malá holčička, co měla fotky v deníku i všude po srubu.

L: Je to tato?

D: Jo to je ona.

L: Osoba na fotce je Karolína Homolová. Mladší sestra jednoho z vás.

D: Jasně Lukinova sestra. Ta je všechny zabila. Ale ve hře to byla mladá Klenková.

Promítně fotku Karolíny.



E: Já už z toho začínám být pěkně zmatenej.

L: Ted' nám to budete muset vysvětlit.

D: Tak já to vezmu úplně vod začátku.

E: To bych ti doporučoval.

D: Starej Klenka, když byl mladej, tak měl mladší sestru. Kdysi v padesátých letech trávili volno na srubu. Brácha ségru hlídal, rodiče byli pryč. Při hře sestře podtrh židli, ona se omráčila. Klenka si myslel, že je mrtvá a zpanikařil. Zakopal ji v lese u srubu. Ona ale byla živá a v hrobě se udusila. Policie tenkrát nic pořádně nevyšetřila. Klenka s tím tajemstvím žil celý život a trápilo ho svědomí. Zkoušel najít úlevu ve všem. Nic nepomáhalo. Ani ženský, pití, zpověď, nic. Nakonec skončil u okultismu. Chtěl se tak spojit se sestrou a smířit se. Zkoušel různé vyvolávání a zaříkání, ael neúspěšně. Zato se na srubu začaly dát divný věci. Tu noc, kdy umřel se mu to vymklo z rukou. Bylo zrovinka výročí ségřiny smrti. Vyvolávání bylo úspěšné, ale duch byl hodně rozzuřený. Klenka umřel, když s hrůzou prchal ze srubu. Narazil se hlavou o kámen u vchodu a umřel. Duch byl pěkně naštvanej a řádil ve srubu. Roztrhal a rozházel deníky, okultní předměty a vůbec.

L: Takže podle vás Klenkova smrt byla nehoda způsobená duchem. A kdo zabil těch ostatních 10?

D: No taky duch.

E: Jó? A jak?

D: Vždycky, když postavy zabloudily potmě do lesa, nebo si hráli s okultními předměty nebo šahali na zamilovaný věci malé Klenkové, tak se holčička rozzuřila a postavě způsobila nějakou brutální smrt.

L: Takže počítám malá Klenková, starej Klenka a 10hráčů.

Dobře, takže vámi pořádaná hra způsobila smrt celkem 12 lidí?

D: Jo, tak to bylo.

E: A máme tě. Přiznal se. Ty dostaneš takovou čočku Urbášek...

L: Víte co, já si ho raději odvedu sám.

D: Tady se posad'.

E: Áaa, pan Homola. Dobrý den. Vaše jméno?

L: Homola.

D: Křestní Homola, křestní!

L: Lukáš.

E: Kdo je osoba na obrázku?

L: To je moje ségra.

E: Přiznáváte, že jste ji navedl, aby během hry Sága rodu z Vlastimilu zavraždila přes 10 lidí.

L: No to teda nepřiznám.

D: Ale přiznáš Homola, přiznáš. Roztrhnu ti kušňu hákem a přiznáš.

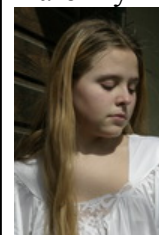
E: Ti dva před vámi se taky přiznali že jste ji navedli.

L: Ale to je omyl. My ji tam jen přivedli. Ona se občas zjevovala v lese kolem srubu a jednou se vznášela nad

L a E mají znuděnou etudu zakončenou zapálením si cigarety, D zatím vysvětluje divákům

E se vrhne na D, L ho zastaví a odvádí D, výměna triček D přivádí L a posazuje na židli. E si sedá za stůl.

Promítne obrázek Karolíny



rybníkem.

D: Co to tu blábolíš Homola?

L: No vážně. Holčička do fyzického kontaktu s hráči vůbec nepřišla. Chtěli jsme, aby hrůza byla co nejreálnější a tak jsme se vyhýbali všem kontaktům. I smrti postav byla vlastně jejich sugesce.

E: No konečně se dostáváme k věci. Takže jak to bylo s tou smrtí 10 lidí?

L: Smrt byla vlastně jediný herní mechanismus. Smrt byla důsledkem nějaké chyby, která naštvala ducha holčičky. Třeba když jí někdo šáhnul na medvídku. K navození smrti jsme použili metodu pošotvních obálek.

E: S antraxem?

L: Ne, s časováním, podmínkou a efektem.

D: Co to zase meleš?

E: Srozumitelněji prosím.

L: To je takový jednoduchý pravidlo. Každý dostal svou obálku, na které bylo „otevři sám v 1:00“ například, a následovalo “pokud jsi během hry zůstal sám v lese potmě, čti dál“. Hráč si vzpoměl, že mu během průzkumu kadibudky zhasla svíčka a tak četl dál. V textu bylo “Pohltila tě černá tma. Nemůžeš se ani hnout. Cítíš na krku drobné ručičky, které ti rvou hrdlo. Zemřel jsi. Odejdi na místo, kde se ti to přihodilo a odehraj svou smrt nejlépe, jak umíš“. No, a tak šel do kadibudky, chvíli se tam svíjel a řval o pomoc a pak klesl mrtev k zemi.

E: A co se pak dělo s mrtvolami?

L: Chvíli si poležely a když už nebyli okolo žádné svědkové, tak jsme si je vyzvedli na předem domluveném místě.

D: Ha, takže žádní svědkové, zametání důkazů! Ty to máš taky jasný Homola!

E: Takže všichni měli naplánovanou smrt v 1 v noci?

L: Vůbec ne. Každý otvíral obálku někdy jindy. Postupem času se intervaly mezi obálkami zkracovali a pravděpodobnost smrtelné chyby zvyšovala. To nám umožnilo hru gradovat častějšími a dramatičtějšími umíráními.

E: Měli vůbec ti lidi možnost uniknout z vašich nástrah?

L: Ale jo, měli. Ale jako ve všech hororech to bylo hodně těžký. Buď mohli zkusit přežít do rána nebo mohli vykopat ostatky mladé Klenkové, aby se pak mohla řádně pohřbít a odpočívat v pokoji.

D: A jak na to sakra měli přijít?

L: Pocit bezmoci je jeden ze základních kamenů hororu. Nicméně ve srubu bylo několik indicií, ze kterých se to dalo domyslet.

E: Ale nikdo na to asi nepřišel, že?

L: Postupně všichni umřeli. Posledních pár se rozhodlo utéct do lesa, ale to byla taky smrtelná varianta. Temná smrt.

D: Co to furt meleš o té tmě?

L: Tma je totiž jeden z nejlepších nástrojů k docílení strachu.

Hra se odehrávala přes noc. Srub i okolí je pořádně temný. Ani

D se vrhne se na L

v dále žádné světlíčko civilizace.

E: Takhle daleko od lidí jste to vybrali schválně,co?

L: No jasně. Izolovanost je pro horor taky důležitá. Postavy se neměly jak ze srubu dostat. Nefungovaly jim ani mobily. Byli tam úplně sami. Mimochodem osamělost je taky moc důležitý aspekt hororu. Podpořili jsme to navíc tím, že si postavy nedůvěřovaly a konkurovaly si. No a taky uvěřitelnost. Ta je taky moc důležitá.

D: To máš pravdu, zato já ti teda vůbec nevěřím.

L: Ale my sesnažili aby tomu věřili hráči. Minimalizovali jsme herní mechanismy. Jako organizátoři jsme do hry viditelně nezasahovali. Ani jsme u ní nebyli přítomní.

E: Aha, takže vy tvrdíte, že jste u toho vůbec nebyl.

L: Ne, my byli asi kilometr odtam na jiné chatě.

D: A co ste tam vyváděli?

L: Převážně chlastali s mrtvolama.

D: No to už je vrchol. Pusťte mě na něj!!

E: Klid! Jak to bylo s touhle mrtvolou? Kdo je to?

L: Albert.

D: Jakej Albert zase?

L: No mladá Klenková. Ve hře.

D: Coto zase motáš?

L: Jak jsem říkal, chtěli jsme udělat hru co nejuvěřitelnější, tak jsme použili lidské ostatky do hrobu mladé Klenkové.

E: A kde jste tykosti vzaly?

L: Na Ukrajině.

E: Jak ten dotyčný zemřel.

L: Na průstřel mozku, bych tipl podle té d'ourky v oku.

E: Jeden svědek vypověděl, že vás tři viděl na podzim 2006 kopat za srubem a chovat se velmi podězřele.

L: Zatracenej dědek zvědavá. Motal se okolo zrovna, když jsme tam zakopávali Alberta. My totiž chtěli aby vypadal, že už tam leží dlouho.

E: A co se s kostrou dělali potom?

L: No pak tam ležel až do hry. Pohře jsme ho exhumovali a uložili ho i ostatními věma ze hry do jednoho baráku v Pisárkách v Brně.

E: Je to tento dům?

L: Jo, přesně ten. On záhadně expolodoval na jaře 2008 přesně rok po konání hororu.

E: Zvláštní je, že podle vyšetřování byly všechny věci v domě výbuchem zničené.

L: No, všechno. I předměty ze hry. On teda pouze Albert zůstal netknutej.

D: Co sním bylo pak?

L: Já se ho začal trochu bát a tak jsem se ho zbavil.

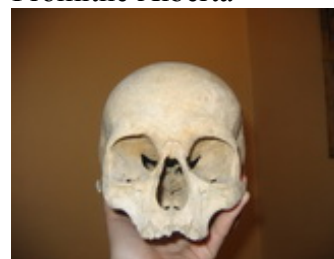
E: Poznáváte tuto osobu.

L: To je Terouk.

E: Je vám jasné, proč byla zatčena?

L: Ach jo. Je mi to jasný. Vnutil jsem jí Alberta, aby se na něm

D se opět vrhá na L  
Promítne Alberta



Promítne obrázek  
zničeného domu

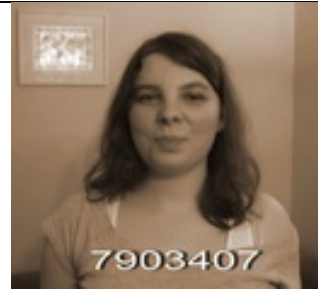


Promítne obrázek Terouka

učila anatomii a já se ho zbavil. Promiň Terouku.  
D: Je to jasný. Zbavil se mrtvoly. Přiznání!  
E: Odvést!

D: Děkujeme za vaši pozornost při našem lehce netradičním příspěvku o Sáze rodu Z Vlastimilu. Hororu u kterého se báli někteří hráči i organizátoři. Na případné otázky se můžete ptát nás teďka nebo třeba později některého z hráčů, kteří si hru zahráli a my jim tímto za skvělé hraní si děkujeme. Jsou to Afri, Anýska, Bedla, Brouk, Gavin, Gendrim, Ismael, Orniel, Šotek, a Turpoš.

Jak chystaná scénka nakonec dopadla už asi víte 😊



D odvádí L, E vstává a bere papíry  
Stronzo

Stronzo konec, jdeme si všichni civilně stoupnout před lidi a odpovídat.