

Historie ve světě – Permon vesměs překlady různých zdrojů...

Jako je již u LARPU běžné, zjišťujeme, že ani jeho historie není nikde pořádně zmapována. Obvykle se jako jeden z výrazných milníků uvádí rok 1974, kdy byla firmou *Tactical Studies Rules* (TSR) publikována hra *Dungeons & Dragons* (D&D). Můžeme si všimnout, že v názvu této hry se slova *role-playing* vůbec neobjevují. A ano, podle názoru mnohých se o hru na hraní rolí vůbec nejedná. Sama firma TSR již ve svém názvu skrývá svůj původní záměr – válečné hry. D&D ve svém podtitulu skrývá tento text: pravidla pro fantastické středověké válečné hry. Lze nalézt i jiné předchůdce dnešního RP. Údajně se něco jako „povídací hry“ hrálo již někdy v šedesátých letech. Přestože tyto hry měly nepochybně hodně společného s hrami na hraní rolí, tak byly také nepochybně velmi blízko i jiným formám sdílené mluvené zábavy. Je tedy těžké je určit jako přímé předchůdce RP či snad dokonce jako první hry na hraní rolí.

Podobně tak existoval i oslavovaný svět *Tékumel*, vytvořený profesorem M. A. R. Barkerem, existoval již desítky let předtím než TSR publikovala *Empire of the Petal Throne* v roce 1975. Nakolik však objevení světa Barkera a jeho přátel zformovala hraní rolí je přinejmenším diskutovatelné.

Než se hádat o tom, kdy LARP začíná svoji historii, prostě jen konstatujeme rok 1974 a první edici *Dungeons and Dragons* jako „rok nula“ her na hraní rolí.

Prvotní záměr hry byl, jak už jsem naznačil výše, zcela válečný – *hack & slash* – chcete-li. Prostoru pro hraní rolí nebylo mnoho a hra pro to ani nebyla určena. Pouze poskytovala pravidla pro výstřelky hráčů válečných her. Představme si dnešního typického hráče LARPU. Hráči D&D té doby by byl zřejmě považován za nesnesitelného extremistu, který do hry zanáší zbytečné a nevhodné prvky jakým by pro ně jistě nějaké hraní postavy bylo. Úroveň ponoření by byla víceméně nulová.

Tato koncepce sice nějakou dobu vydržela, ale poměrně záhy se začaly objevovat jisté skupiny problémů. Jednotlivá dobrodružství byla stavěna na tom, že se skupina hráčů vpustí do podzemí, kde má za úkol zabít a shromážďovat poklady. Jako zásadní se zde jevila koncepce pána hry. Vidíme zde paralelu s počátkem (a leckde i koncem) hraní českého *Dračího doupěte*. Pán hry byl tehdy nazýván *Dungeon Master*, v české verzi podobně jako *Pán jeskyně*. Již ze samého názvu vyplývá obrovská moc, kterou DM měl. Časem (1983) se vytvořily dva základní modelové problémy. První byl nazýván *Killer Dungeon* a je celkem zřejmé, že DM zde měl neomezenou moc nad životem a smrtí postav. Druhým extrémem by *Monty Haul*, kde se DM neustále snažil hráče konejšit přísunem pokladů všude možné.

Oba tyto problémy plynuly mimo jiné i z toho, že koncept DM byl převzat z předchozích válečných her, kde sloužil v podstatě pouze k rozhodování problémových situací a řešení *fog of war*. V prvních hrách nového typu tak byl dokonce ještě používán koncept „*mluvčího skupiny*“, který jako jediný komunikoval s DM.

Přestože se tyto problémy řešily téměř od počátku, tak trvalo několik let, než se přišlo na pravou příčinu zmatení cílů hry. Jako hra čistě o konfliktu totiž D&D neměla žádný smysl (a jako taková byla mnohými hráči válečných her zavržována). Důvod byl ten, že DM měl neomezené prostředky, které mohl postavit proti silně omezeným prostředkům hráčských postav. Pouze více příběhově orientované hry měly šanci přežít. Nicméně tím muselo dojít i k větší zainteresovanosti DM.

Během tohoto historicky druhého období se objevilo výrazně více kreativity. Původní podzemí ve hrách D&D bylo popisováno jako jakési „ZOO“. Všude spousta příšer a zlata – obé rozmístěno víceméně náhodně. Mnoho hráčů shledávalo tuto fantasmagorickou skládačku jako neuspokojivou a začali vytvářet cosi, čemu se začalo říkat „*living dungeons*“ - živé kobky. Tento fascinující kompromis umožnil hráčům udržet koncept podzemního labyrintu (či v mnoha případech hradu) jako základu pro jejich herní zkušenost, nicméně přidal jejich světu zdání logiky. „Kobky“ byly překuty na funkční komunity. Idea se rychle rozšířila až do komerční sféry. TSR publikovala celou řadu modulů (dobrodružství) v řadě G počínaje *G1 Steading of the Hill Giant Chief* v roce 1978.

Přirozeným pokračováním této myšlenky bylo opuštění podzemních prostor a přenesení hry do

„světa“. V této chvíli – zejména v Anglii – bylo mnoho autorů inspirováno Tolkienovým esejem *O pohádkách* [Tolkienxx]. Zde je motivovala část o tvorbě Středozemě, která popisuje proces tvorby tzv. *Druhotného světa* (Subcreation). Britské fanziny starších hráčů (např. *The Acolyte* Peta Tamlyna a *Drunk & Disorderly* Peta Lindsaye) začaly ve zvýšené míře přinášet materiály o množství jevů, jak fyzických tak i kulturních, v nových imaginárních světech. V tomto období prozkoumávání často setting míval vrch nad tvorbou role. Jeden z původních aspektů D&D kromě boje bylo i prozkoumávání a objevování. Poté, co se objevil i svět mimo podzemí, tak tento prvek nabyl mnohde až nehorázných rozměrů.

Pravděpodobně nejvýznamnějším počinem té doby se stala analýza hráčského zážitku pomocí čtyřnásobné taxonomie (Blacow 1980). Hráčova motivace byla rozčleněna na čtyři prvky: wargamer (hráč válečné hry), powergamer (mocenský hráč), storyteller (vypravěč) a role-player (hráč rolí). I přes mnohá nevyhnutelná úskalí (zpravidla zapříčiněná pokusy vyzdvihnout více jeden z aspektů) se tato terminologie brzy uchytila. Odchod z podzemí totiž způsobil opravdu velké potenciální problémy. Původně měli hráči poměrně velkou míru svobody. Byli prostě jen vpuštěni do podzemí a tam si mohli dělat, co chtěli. Bylo na nich, kterým směrem vyrazí a jak budou postupovat. Pán jeskyně měl detailní mapu a popis všeho, co se v podzemí nalézalo. Přes Herkulovské snahy (které se také objevily) nebylo možno podobný systém udržet i na povrchu potažmo v celém fantasy světě. Nejasná role DM opět nabyla na významu.

Řešením se tehdy zdálo odebrání svobody hráčů (jež bylo návykem z bojového pojetí hry) a podívat se po inspiraci do jiných žánrů. Jelikož vždy autoři těchto her brali mnohé náměty z děl literárních a filmových (zde je vidět nepochybný Tolkienův vliv na ranné D&D (ač byly veškeré explicitní reference odstraněny)), tak se začali zamýšlet i nad nějakou metodologií. V knihách a filmech autor tvořil zápletky. Proč by tedy DM neměl také vymyslet nějakou zápletku? Místo investice času do vymýšlení funkčního světa a lokálního prostředí, v kterém hráči mohli „hrát“ cokoliv, začal DM plánovat příběh, který se hráčským postavám mohl stát víceméně nezávisle na jejich konání.

Tento přístup se samozřejmě neobjevil ze dne na den. Jeho základní prvky byly v D&D přítomny již od samého začátku. Ale až v osmdesátých letech články zřetelně oslovují DM aby sami na sebe nahlíželi jako na režiséry a co bylo důležitější – začaly se objevovat i scénáře napsané s tímto přístupem. Pravděpodobně právě proto, že tento přístup umožnil role-playing přirovnat snáze i k jiným médiím, tak rázem narostla jeho popularita. Jednoduchá myšlenka přivedla RP do zcela jiné kategorie.

Ač čtenář tento odstaveček přeletěl jako ne zcela důležitý, já bych se u něj ještě chvíli zdržel. Nárůst hráčů je v tomto bodě opravdu velmi zřejmý. A ať budeme přemýšlet sebevíc, tak opravdu je zde jediný prvek PR. Můžeme teď říct, že hra není o tom, že jsi úžasný elfí bojovník, který zachrání svět tím, že vyvraždí věž temného mága

Počátky RP se nám tak jeví trochu osvětleny. Vidíme, že původně se tato činnost vydělila z válečných her. Podobné tomu bylo i s hraním naživo. Původně to vůbec nebyla samostatná kategorie. Nicméně v obecném povědomí let osmdesátých znamenalo D&D (tedy RP) hraní rolí naživo. Tento rozdíl lze sledovat v zobrazení této činnosti v médiích – obzvláště v ranném filmu Toma Hankse *Mazes & Monsters* (1982) a o něco méně ve španělském filmu *El Corazón del Guerrero*.

Zde bych se zase na chvíli zdržel. Obzvláště první dílko je typickým představitelem filmů na zakázku a americké netoleranci. V tomto roce (1982) došlo k sebevraždě syna Patricie Pullingové. Ta z jeho úmrtí vinila zálibu v RPG. Po celých státech se zdvihla vlna odporu k těmto hrám (zpravidla, aniž by odpůrci D&D znali – prostě je to hra, která učí děti zabíjet (nedovolím si nezmínit lehkou konotaci se situací kolem brněnského Assassina v roce 1998, nicméně v menším měřítku). Film brzy následoval a pojednává o skupince hráčů, jejíž GM postupně ztrácí povědomí o hranici mezi hrou a skutečností – levný americký thriller. Kauza je ne zcela nepodobná „náboženské válce“ ohledně sběratelské karetní hry *Vampire: The Eternal Struggle*. Hra se původně jmenovala *Vampire: The Jihad*. Jméno zcela politicky nekorektní – firma White Wolf po nějaké době ustoupila a hru přejmenovala.

Pro mnoho hráčů bylo hraní naživo přirozeným rozšířením stolních her. Brzy se začaly šířit legendy o vytápěcích tunelech pod univerzitními kampusy, kde příznivci D&D také začali hrávat. Nevítanou

publicitu přivolal případ Jamese Dallase Egberta, který se ztratil – údajně během živého hraní D&D – v roce (1991)

Nicméně nacházíme i některé skupiny před vznikem D&D. *Society for Creative Anachronism* je společnost pro 'oživení' středověku a byla založena roku 1966. Stejně jako u podobných organizací ve světě (*Sealed Knot* ve velké Británii, či naše společnosti pro experimentální archeologii) se snažili znovu oživit středověkou společnost. Nicméně, takovéto snahy se nutně zvrhly v jistou formu hraní rolí, kde jednotliví účastníci hráli zcela odlišné identity. SCA zcela přímo ovlivnila vývoj RP her v USA (např.: pravidla *Rulequest*¹ se například nechala inspirovat souboji v SCA). Ovlivnění ovšem bylo i opačné. V některých liniích SCA se přestal klást zásadní důraz na boje a přidávaly se výraznější prvky RP. SCA nakonec vyústilo v mnohem více politický RP, než boj.

Nerozlišování jednotlivých poddruhů her bylo pouze z toho důvodu, že nikdo nezformuloval, co že to vlastně to hraní rolí je. Vidina rozdělení přišla až s formulováním této nové myšlenky. V Británii toto období koinciduje se vznikem *Treasure Trap*. Jednalo se o komerční záležitost v opravdovém hradě. *Treasure Trap* replikovala veškeré prvky D&D pro hraní naživo a to včetně povolání postav a průzkumů podzemí a kobek. Další herní mechanismy byly minimální a pouze zajišťovaly realizaci chybějících 'živých' prvků. Tehdy se poprvé objevil zásadní rozdíl mezi RPG a LARPovými pojetím. Hráči, kteří přicházeli z prostředí D&D byli rozčarováni a tento komerční model brzy opustili. Namítali, že přestože se stále nepochybně jedná o adrenalinovou záležitost, tak se rozhodně jedná o velmi omezený RP. Hráči jsou nyní limitováni svými fyzickými dispozicemi stejně jako mentálními. Tým argument byl použit zastánci nového směru (v té době nazývaného post RP), kteří hovořili o 'odcizení' či 'vzdálenosti' akcí od postav. Nyní hráči získávají novou příležitost přemýšlet hlouběji nad svými akcemi (které do jisté míry neoddelují, ba naopak spojují hráč a postavu). Nazývali tuto novou formu 'čistějším' RP.

Jako většina podobných debat i tato byla z velké části politickým přesvědčováním o tom, že 'zrovna ten náš způsob je ten nejlepší'. Nicméně i tak přinesla několik nových pozitivních myšlenek. Poprvé se například začal klást větší důraz na vztah mezi postavou a hráčem. Pravidla se snaží zaručit, aby postava mohla dosáhnout věcí, kterých hráč není schopen. Pokud ovšem bude tato logika dotažena do trpkého konce, tak hráč nebude smět udělat nic, jelikož i rozhodnutí o činu je projevem hráčových schopností, nikoliv vůle postavy. Pravděpodobně se tedy nevyhnutelnou částí pokroku v této době, kdy LARP (a zde se již dá opravdu mluvit o LARPU) začínal přinášet první ovoce, staly první pravidlové systémy bez kostek a dokonce hry zcela bez pravidel. Zvláště v druhém případě si je třeba ovšem uvědomit, že se nejedná o hru bez pravidel, jak ji zpravidla známe dnes. V drtivé většině bezpravidlovost spočívala v tom, že GM vše rozhodoval vlastní vůlí. Nebyl tedy například možný souboj bez GM. Objevily se i pokusy více začlenit osobnost postavy do pravidel. Jinými slovy – odebrat části osobnosti z hráčova vlivu. V systému tvorby postav se tento jev komerčně poprvé objevuje ve hře *Pendragon* firmy Chaosium ve formě osobnostních rysů. Rozšířenější model používající 'tečkování' byl uveden ve hře *Champions* a rozpracován v systému GURPS. V podstatě se jedná o totéž, nicméně více svázáno pravidly.

Na druhé straně světa – v Austrálii – se v osmdesátých letech objevuje nový typ hry. Podobné aktivity se sice objevovaly i v Británii a USA, takže založení stylu možná spočívá pouze ve jméně a tím je 'freeform', tedy cosi jako 'volná forma'. Tento typ se odklání od bojové orientace, která byla hlavním poznávacím rysem *Treasure Trap* a jejích následovníků. Typ hry se posléze ujal díky publikaci knihy *The Freeform Book* a souběžnými experimenty v Británii. Významné byly zejména ty spojené s oceňovaným fanzinem *Aslan*. Otevřela se tak cesta pro mnohem hlubší a sofistikovanější současné formy. Původně to byl opět způsob pevně svázaný se stolními hrami. *Aslan* však přinesl první zprávy o integraci 'živých' scén do dříve zcela stolní hry *Ars Magica* na univerzitě ve Warwicku.

Premiéra freeform byla údajně zinscenována Peterem Quintonem na Octoconu v Canbeře v říjnu 1982. Další proběhla na Canconu 1983 a již se jí zúčastnilo na stopadesát hráčů.

Přestože to tenkrát vypadalo, že *Ars Magica* (1988) byla poměrně okrajovou a mělou hrou, tak měla

¹ *Runequest* je sada pravidel pro RPG konkurující D&D z roku 1978. Bojový systém například zavedl zraňování jednotlivých částí těla. (D&D má pouze celkovou výdrž postavy) Další informace viz např.: <http://www.maranci.net/whatrq.htm>

významný dopad na komerční sféru. Prvky a nápady, které byly dříve doménou experimentálních skupinek se dostaly do tisku. Její autoři sbíraly vavřany všude možně. Jonathan Tweet byl o dvanáct let později spoluautorem třetí edice D&D a Mark Rein-Hagen se stal vůdčí hlavou studia White Wolf. Pro oba autory je příznačné, že společně s Robine Lawsem (který se stal nejvýraznější postavou konce století²) přispívali do *Alarums & Excursions*, kde byly jejich nápady zavrhovány a podrobovány drsné kritice „zkušených“ teoretiků.

Ars Magica se zabývala především společnou tvorbou příběhu za účasti celé skupiny. Ve stejnou chvíli se ovšem důstojně snažila vypořádat s většinou problémů, které by takto mohly vznikat. Pozadí hry poskytovalo relativně omezený setting (magickou „smlouvu“), která mohla být poměrně detailní, nicméně ostatní místa mohla být tvořena zcela podle potřeby. Typy postav nebyly vytvořeny jako zcela rovnocenná povolání dřívějších her, ale tak, aby spíše podporovala styl hraní nazývaný „troupe“. Zde opět narážíme na nedostatek českých termínů. Mohli bycho to přeložit jako vružinové hraní. Slovo troupe ovšem znamená spíše něco jako „herecká společnost“ a vnáší do hry jakýsi prvek hraní role pro ostatní. Postava tedy není jako někdo sám pro sebe, ale do určité míry baví ostatní hráče. Snažím se to zde rozepsat proto, že se jedná o jednu ze zásadních změn stylu hraní RPG, vesměs komerčně úspěšně dotažené v sérii *World of Darkness*. Dalším prvkem byla rotace GM. To byly hlavní důvody, proč se *Ars Magica* dostala do zcela originálního postavení. Hráči mohli také používat jakési „sdílené postavy“, které mohli hrát v případě, že jejich vlastní postava byla mimo hlavní záběr příběhu.

Nebyly to nijak překvapivě nové myšlenky. Skupinky hráčů *Tékumelu* používali rotační princip již mnoho let. Nicméně se jednalo o první uvedení těchto principů do komerčního světa. Další zaměření na vyprávění příběhu přišlo s publikací *Vampire: The Masquerade* v roce 1991. Tato událost byla významná přinejmenším ze dvou důvodů. Byla dalším příkladem způsobu, jakým se proud RP rozděluje a posléze znovu spojuje. Vampire vzešel z úspěšné skupinky LARPerů a cit pro LARP obohatil tuto stolní hru. Pro mnoho lidí tato hra reprezentuje konečné propojení válečných her a RP. Druhým významným prvkem bylo vytržení žánru RP z rukou jeho dosavadních věřících uvízlých ve spárech posttolkienovské fantasy a zavedení nové alternativní víry – gothů posedlých nemrtvostí...

Kromě linie stolních RPG lze pozorovat i nevýznamný vliv počítačů v obou směrech. Od počátku osmdesátých let se začínají objevovat různé hry, které si víc či méně braly příklad z RPG her. První hry tohoto typu byly inspirovány klasickým RPG (v pojetí válečných her). Již na konci sedmdesátých let se objevila hra *Rogue*, která v různých variantách dospěla až do dnešní hry známé jako *Angband*. Protože většině čtenářů tyto názvy nic neřeknou, tak vezte, že se jedná o *Diablo* v textové podobě. Odlišnosti těchto her jsou minimální a zcela zanedbatelné. Jedná se o wargaming v té nejčistší podobě. Většina tzv. CRPG se od tohoto modelu příliš nevzdaluje. Některé prvky se snaží tuto základní inspiraci poněkud zastířit, avšak většinou neúspěšně. Druhým v poslední době úspěšným proudem jsou produkty založené přímo na pravidlech D&D, resp. AD&D. Ať to jsou již hry *Ishar*, nebo *Baldur's Gate* či *Neverwinter Nights*. Jediným znatelným pokrokem v této oblasti jsou nové hry pro více hráčů (zpravidla po internetu) a zejména nedávný úspěch *World of Warcraft*. Nicméně, abychom se dostali k opravdovému hraní rolí, tak má tento segment ještě co dohánět. V opačném směru, tedy ovlivnění RPG CRPG je situace dle mého názoru ještě o něco horší. GM byli dříve nuceni vymýšlet leco snového, nyní je mnoho her, které prostě vycházejí z CRPG a jsou jimi značně omezovány.

USA, Kanada

Anglie

1.1.1.1 Nordický LARP

Nordický LARP jako záviděníhodný fenomén současné doby. I proto o něm zahajuji samostatnou kapitolu. Pro dobou představu je třeba si uvědomit, že ač se jedná o řádově větší země (Švédsko, Finsko 5x, Norsko 4x, jen Dánsko je zhruba poloviční), tak oplýváme větším počtem obyvatelstva (9;

² Pro Čechy zejména jako autor *House of Tremere*, *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy*, *Feng Shui*, *Star Trek RPG*, etc.

5; 4,5; 5,4 ve výše uvedeném pořadí). Poměr obyvatel na kilometr čtvereční je pak srovnatelný pouze v Dánsku. Oproti těmto údajům je úroveň a množství LARPů výrazně vyšší. Důvody se budu zabývat v této kapitole o něco později.

Idea hraní rolí dorazila do nordických zemí na počátku osmdesátých let. Nicméně zhruba do začátku až poloviny devadesátých let nemůžeme mluvit o něčem jako „specifický nordický LARP“ či o „stylu“ nebo „komunitě“. Z počátku samozřejmě každá země měla vlastní LARPy, které se časem nevyhnutelně setkaly a tak i LARP překročil hranice. Po vzniku Knutepunktu³ došlo k významnému posílení integrace a mohlo se začít hovořit o „nordické scéně“. LARP v nordických zemích se vyvinul v několika podobných charakteristikách.

Důvodem budiž jak propojenost těchto zemí, tak i jisté zázemí ve společné kultuře a dějinách. V prvním přiblížení je můžeme porovnat s naším propojením se Slovenskem. Druhá vlna zemí (zejména Litva a Lotyšsko) pak jako naše (minimální) napojení na Polsko.

Ony společné charakteristiky také značně odlišují nordický LARP od angloamerického, či tzv. kontinentálního pojetí.

Scénografie: Mnoho larpů zde má silný vztah ke scénografii. Zaujetí scénou pak dochází až do takových podob, jakými jsou středověké vesničky postavené pouze pro hraní larpů. Na druhé straně jsou pro takzvané arthauz⁴ larpy navrhovány scény profesionálními scénografy. Švédsko je v tomto ohledu zřejmě „nejposedlejší“ zemí.

Kostýmy: Návrh kostýmů a jejich šití je zvláště v Norsku a Švédsku nedílnou součástí živého hraní rolí. Není neobvyklé, že hráči tráví měsíce (dokonce ručním) šitím kostýmu, který využijí pouze čtyři dny hry. Zde lze jen zopakovat, že Švédi jsou v tomto ohledu extrémisté. I zde je potřeba zaútočit na typický český argument: „vždyť oni si to kupují“. Není tomu zpravidla tak.

Minimalizace herních mechanismů: Je zde značná snaha používat minimum herních mechanismů. V případě kdy je to možné se bez nich i zcela obejít. Tzv. „systém čestnosti“ - kdy si hráči navzájem důvěřují natolik, že raději improvizují, než aby se řídili nějakými pravidly – je základem mnoha zdejších larpů. Pochopitelně se stále objevují co nejjednodušší pravidla například pro magii a boj.

Omezení bojových scén: Řešení problémů, diplomatické intriky, běžné životní události (svatba, pohřeb, vesnický život) a atmosféra postupem času získaly převahu nad bojem, který je v mnoha zemích stále dominantní složkou. Latexové zbraně se na larpech zhusta objevují, avšak málo z nich používá opravdu k boji. Občas se samozřejmě objeví závěrečná bitva, či noční přepad nájezdníků, ale zdaleka se nejedná o běžnou záležitost.

Perzistentní RP: Téměř u všech nordických larpů se předpokládá, že hráč přijede na akci a začne hrát. Svoji roli opustí až s koncem larpu. Rozhovory týkající se běžného života jsou zpravidla organizátory zcela zakázány a toto pravidlo je dodržováno jakýmsi obecným konsensem hráčské komunity.

Žánr: Fantasy je stále dominantním žánrem nordického larpu. Většina se blíží tzv. Tolkienovskému pojetí. Je zde samozřejmě mnoho výjimek a v dnešní době již není problém narazit na hráče, který na žádném fantasy larpu nikdy nebyl. „Historické“ larpy jsou hned na druhém místě. Některé jsou těm fantasy velmi podobné, jen „Království Arbogard“ je nahrazeno „Svatou říší římskou“, zatímco jiné se snaží o věrné napodobení doby, mentality a prostředí v kterém se larp odehrává.

Na tomto místě je dobré upozornit na dvě výjimky. První jsou larpy založené na komerčně úspěšném systému *Vampire: the Masquerade* od firmy *White Wolf*, které se zdají být podobné svým soukmenovcům po celém světě – zhusta hrány s vlastními pravidly. Druhou skupinou budiž Arthaus larpy popsané o něco později.

Odlíšnosti jednotlivých států

Přestože, mají tyto larpy mnoho společného, tak je zde samozřejmě i několik rozdílů.

³ Knutepunkt – Slovo znamenající „křižovatka“, jedná se o každoroční konferenci o teorii a praxi LARPU. Každý ročník probíhá v jiném nordickém státě a zaměřuje se na výměnu zkušeností s důrazem na teorii.

⁴ Arthauz – škola tzv. uměleckých larpů

Významným rozdílem budiž trvání larpu. Běžný švédský či norský larp je od dvou dnů (víkend) do týdne. Cokoliv kratšího je zde nazýváno „mini-larp“ či „krátký larp“. Ve Finsku a Dánsku je normální doba trvání od čtyř do dvanácti hodin. Rozdílnost formátů vedla i k jinak vyvinutému hernímu stylu. Kratší doba vede k intenzitě, rychlosti a dramatu, zatímco delší k prohloubování, dennímu životu, odpočinku uvnitř postavy a vytváření složitých příběhů. Vykládá se mnoho historek o Dánech, kteří přijeli na norský larp a zničili se dřív, než se Norové vůbec dostali do role. Podobně tak o Norech přijedších do Dánska a zjistivších, že larp skončil zhruba v době, kdy si dostavěli stany.

Dalším rozdílem budiž to, že ve Švédsku je všechno větší, ba megalomanštější. „Velký“ švédský larp má 250-1000 účastníků, zatímco „velký“ norský nebo švédský larp jich má jen 100-200. Ve Finsku je to dokonce ještě méně (povšimnutíhodnou výjimkou budiž *Dragonbane*⁵). Mix žánrů a věkových skupin se liší stát od státu. Extrémně nevědecké odhady říkají toto: Švédsko 10000, Dánsko 5000, Finsko 3000 a Norsko 2000 hráčů. Norsko má také nejvyšší průměrný věk, kde jen málo hráčů je mladších dvaceti let (pomineme-li děti dospělých hráčů). Dánsko má pak naopak nejmladší základnu. Je zde mnoho hráčů, kterým ještě není patnáct let a to zejména díky tradici tzv. „Junior“ larpů. Otázky pohlaví a věku jsou stále horkým tématem na Knutepunktu, takže poznamejme, že ve Švédsku je podíl muži/ženy zhruba 60/40. Dánsko má výrazně méně že a nopak ve finském larpu se brzy muži stanou ohroženým druhem.

5 <http://www.dragonbane.org> – událost čítající 600-1000 účastníků