

Tak zpíval Listopad...

Proní hra ze série Říše Nekonečného Jara

Něco málo úvodem...

Tak zpíval Listopad je krátkým larpem o jednom setkání a několika navzájem propletených osudech. Nesnažíme hrou ukázat na nějaké sociální problémy nebo politickou situaci, jde nám pouze a jen o zážitek a o podání celého příběhu. A nakonec doufáme, že do konce roku vám připravíme další hry z tohoto světa.

Mad Fairy

Nyní k samotnému zasazení hry...

O Střepech, Závojích a o Jinde

Kolem světa smrtelných se nacházejí závoje a za nimi jsou světy nejrůznější, říkáme jim Střepy. Mezi ty největší patří Říše nekonečného jara a Země - Terra. Dají se tam najít i další země a místa, ale vždy jde o menší oblasti, většinou spadající k jedné bytosti nebo tvorovi. Závoje jsou jakési bariéry nebo místa, přes které se obyčejní smrtelníci nemohou dostat. Ono i pro ty nesmrtelné a nadpřirozené bytosti to není nic snadného, ale existují místa - Brány - přes které to jde snáz. Tam, kde nejsou střepy, tam je Jinde. Někdo to místo přirovnává k absolutní prázdnotě, nebo k nebytí, někdo zase říká, že je plné barev a pocitů. Co je však jasné všem je to, že v Jinde jsou Věci. A Věc nechcete potkat.

O Říši nekonečného jara

Říše je místo, kde žijí skřítkci, víly a další, dalo by se říci pohádkové, bytosti, jako jednorožci, elfové a tak. Většinou jsou to ale víly a skřítkci. V Říši je vždy jaro a vše je v rozkvětu, protože tak to má být. Všem obyvatelům vládne ze svého kostěného trůnu Královna, všemi oblíbená, milovaná a nejmoudřejší ze všech.

O Velkém snu

Jednou za Věk přijde okamžik, den, kterým ten Věk skončí a začne nový. Tímto přelomovým okamžikem je Velký sen, kdy se všichni obyvatelé Říše sejdou a usnou. Po dobu, co spí se jim zdají sny, které jim předurčí jejich osud pro celý další Věk. Sen rozhoduje o tom, kdo bude vládnout, o tom, kdo bude patřit k jakému Domu a i tom, kdo se neprobudí. A také se Snem rodí mladí skřítkci a víly. Velký sen je zkrátka nejsvatější ze svátků a největší událostí Věku. Pro skřítkka je existenčním problémem vynechat několik Snů v řadě, takoví časem slábnou, až nakonec vymizí.

O Domech

Obyvatelé Říše se dělí na čtyři Domy. Dům Knih, Dům Hudby, Dům Meče a Dům Svodu. Každý ze skřítků a víl patří k nějakému domu a i ostatní bytosti většinou s nějakým nějak spolupracují nebo sympatizují.

Dům Knihy

Vážený dům, který narozdíl ode ostatních nikdy nezažil větší či menší změny. Už třeba to, že mu 17 věků vévodí jedna a tam samá víla vypovídá o tom, že tento dům je velmi tradiční. Dům knihy patří mezi udržovatele tradic a zapisovatele činů, skutků a legend. Mezi největší poklady domu tradic patří Knihovna věků, kde jsou uloženy všechny písemnosti Říše.

Dům Meče

Velmi výrazný a mocný Dům, jehož starostí je obrana Říše před všemi vnějšími vlivy. Každý z jeho členů hrdě nosí svou zbraň, nejčastěji měděný nebo bronzový meč. Krátké kopí se také používá, ovšem ne příliš často.

Dům Hudby

Dům zastávají ty neklasičtější skřítky a víly – ty hudebně nadané. Ty, kteří inspirují všechny kolem sebe a ty, kteří píší legendy a báje. Nejpočetnější Dům ze všech, avšak nepříliš vlivný. Skřítci Hudby bývají veselí, náladoví a celkově bezstarostní.

Dům Svodu

Sem patří rusalky a bludičky. Ty víly a skřítkové, kteří lákají smrtelné z cest do bažin a tak. Je to Dům, jehož členové jsou nejčastěji mimo Říši a jehož členové nejvíce jednají se smrtelníky. Vládne mu Purpurová víla, velmi stará a mocná víla, která se nebojí postavit se hlasem dokonce i Královně.

O brugách

Ti skřítci, kteří žijí mimo královnin palác se sdružují v tzv. brugách. Jde o sídlo, kde žije více skřítků nezávisle na příslušnosti k domu. Brugu vede její pán, většinou skřítek s velikou mocí a významným postavením. Brugy jsou různé, někde skřítci žijí na základě smluv a dohod ne nepodobných našemu feudálnímu systému, jinde to může vypadat třeba jako squat.

O Věcech

Věci jsou různé. Jsou chaotické a proměnlivé. Někdo říká, že nemají mysl a vše, co dělají je dílem náhody a chaosu. Někdo říká, že mysl mají a jsou v ní ty nejčernější myšlenky. A jak vypadají? Těch několik skřítků, kteří o setkání s nimi mohou vyprávět většinou zmateně povídá o drápech, chapadlech a očích. Věci jsou prostě různé. A hladové.

O Teře

Terra je jedním z největších střepů a má svá pravidla, která se v mnohém liší od Říše. Nehledě na to, že je zde mnohem těžší dělat kouzla nebo nějaké nadpřirozené triky, tak se tu navíc vyskytuje železo, které je pro skřítky smrtelné. Co je na Teře zajímavé je to, že obyvatelé Říše tam přichází v lidské podobě, která se často velmi liší od jejich původního vzhledu. Je dobrým zvykem a jakousi 'hrou' se jiného skřítka neptat na jméno a snažit se ho zjistit jinými způsoby. Ať už trikem, hrou, lží nebo to prostě poznat z nějakých náznaků.

O Anoru

Anor, nebo Orbis, jak mu říkají skřítci Knihy, je další z velkých střepů. Je v mnoha věcech podobný Teře, ale v těch zásadních se liší. Lze tam stále najít draky, jednorožce a lidé tam nikdy nepustili staré pořádky. Žijí tam i skřítci, kterým vládne Princ. Ale tamnější skřítci jsou jiní, nemají ty z Říše rádi.

O Trní

Povídá se, že kdysi dávno nějaký rytíř, jehož jméno bylo už dávno zapomenuto, urazil královnu a uhodil ji rukou. A protože nosil těžký prsten, královně z tváře padlo několik kapek krve. Tam, kde se vpily do země vyrostlo několik trnitých keřů, který její výsost pak chránily před veškerým nebezpečím. Po nějaké době tyto keře Královna s její Paladinkou vysázely po celých hranicích říše jako bariréry před vším nebezpečstvím.

O obyvatelích Říše...

Skřítkci, víly a tak podobně

Jsou poměrně různí, jak náladou, tak myšlením i zjevem. Někteří jsou více či méně podobní lidem a jiní mají teba špičaté uši nebo zvláštně protáhlé končetiny. Křídla nemají. Vážně ne.

Oblékání

Většina skřítků a víl se orpavdu obléká tak, jak si představujeme - do zelené, klidných motivů a převážně do věcí, které bychom nazvali pohádkovými. Je poměrně jasné, že si tohle oblečení nenosí sebou na Terru, tady se oblékají v lidském stylu i když u některých je vidět, že opravdu neví, co k čemu patří a jak se to nosí...

Zbraně

Vyjma skřítků z Domu Meče mco skřítků zbraně nenosí. I rytíři z meče nosí většinou jen krátké meče nebo kopí z bronzu. Střelné nebo dokonce palné zbraně nejsou v oblibě.

Královna

Posledních několik věků vládne Královna Aire-Teresci. Vládne moudře a žádný správný skřítek by si nikdy nedovolil zpochybnit její slovo protože by tím zpochybnil výběr Velkého Snu, který ji před věky vybral.

Paladin

Největší z víl z Domu meče bývá vybrána jako Paladin, který od té doby stojí po královnině boku nejen jako strážce, ale i jako rádce a přítel. Nyní je paladinkou Aurora, mocná víla se kterou moc skřítků ovšem nesouhlasí.

A na závěr několik příběhů a legend...

O Zlatém věku a výpravě Jinam

Už je to dlouho, co Říše byla natolik mocná a rytíři Meče natolik pyšní, že chtěli hrozbu věcí konečně vyřešit. Tehdy paladinka Daneli vzala nejlepší ze svých rytířů a vypravila se Jinam. Nikdo přesně neví, co se tam stalo, ale těch několik, co se vrátilo, vyprávělo zmatné a napůl šílené příběhy o Velké věci, která srazila Paladinku i s jejími rytíři. Od té chvíle ale uplynula dlouhá doba a spousta pořádků se změnila...

O Pandoře

Kdysi dávno, ve Věku, který se pamatuje jen v Knihovně, se narodila Pandora, víla, která byla snad dcerou Královny. Tehdy se stalo něco, co vílu proklelo a ta začala nosit smůlu celé Říši a všem jejím obyvatelům. Královna ji vyhnala a ona se nejspíš ztratila někde mezi střepy. A po dalším snu se narodila další víla, která nesla její znamení a její prokletí. A věky na to další a další. Vždy byla jen jedna a vždy jí z Říše nakonec vyhnali. I v tomto čase je její vtělní někde mimo Říši.

O Toktem

Tokte je skřítek, který se narodil do Domu Svodu. Už od prvních dnů se ukázal jako problémář. Lhal, kradl a podváděl všechny kolem sebe. V Říši snad nebyl jediný skřítek, kterému by Tokte neublížil, který by k němu nechoval zášť a neměl s ním nějaké nevyřešené spory.

A nakonec o hře samotné...

“Něco je špatně. Věci se stahují blíže k Říši stejně jako můry k plameni. Já sám jsem zaneprázdněn lovem, ale i přesto vidím, co se děje. Nejsem slepý. Blíží se chvíle, kde se někteří z nás budou muset rozhodnout, co je pro ně přednější...”

-Rytíř Arkus

“Něco je špatně. Purpurová víla je více a více uzavřená do sebe a já jsem přestala vidět do jejích plánů. Často jen sedí zavřená ve svém sále a přemýšlí. A jiní skřítkci Svodu povídají o tom, že cestování přes Závoje je stále nebezpečnější.”

-Tereí, víla Svodu

“Něco je špatně. Spousta skřítků zmizela nebo se schovala a i já jsem zažil několik těžkých chvil při cestování Závoji. Kdybychom byli lidé, řekl bych, že se blíží válka, ale takhle? Nevím, bude potřeba být hodně, hodně opatrný.”

-Princův Lovčí

A stalo se. Královna vydala rozkaz k zavření poslední Brány na Teře a k uzavření Říše před okolím. S příkazem přišla i věc, která mnohé překvapila - Milost.

Milost pro všechny, kteří byli vyhnáni a kteří se nesměli nebo nechtěli do Říše vrátit. Přece jen, ani Královna nechce nechat své poddané venku bez Velkého snu.

Teď přichází večer, kdy se brána bude zavírat a kdy budou mít vyhnanci poslední možnost se vrátit. Výpravou byla pověřena paladinka Aurora, která sebou na Terru vede několik skřítků. A je samozřejmě otázkou, jak ona vyloží Královninu milost, že?

Každý z hráčů stvární jednu postavu, buď někoho z Říše, kdo přišel na místo Brány s Aurorou nebo někoho z Vyhnanců, který se chce vrátit. Co se týče předchozích informací a textů, není potřeba, abyste je znali z paměti, ale je dobré mít alespoň nějaké povědomí o světě hry.

Na dalších stránkách budou velmi strohé popisy postav včetně toho, co od nich na hře zhruba očekáváme a s čím se tam nejspíše potkájí. Mimo krátkých textů tam bude i několik ukazatelů:

Řešení: Ukazatel toho, nakolik předpokládáme to, že hráč bude řešit nějaké spory, zjišťovat tajemství a celkově se snažit nějak konstruktivně rozebírat problémy, které se objeví.

Konflikty: Ukazuje to, nakolik je postava konfliktní směrem k ostatním. Více hvězdiček v tomto ukazateli znamená, že postava bude mít víc problémů a více napjatých vztahů s okolím.

Nalinkování: Některé postavy mají hraní více jasně nastavené dopředu nebo mají některé okamžiky, kdy se musí zachovat tak, jak jim káže postava. Více hvězdiček znamená více těchto prvků. Neberte to jako záporný faktor, tato přímost pomáhá dramatičnosti hry.

Kostým: Většina postav na hře nemá nijak zásadně náročné kostýmy, ale jsou i výjimky. Více hvězdiček znamená složitější kostým.

Víla z Říše, Paladin

Víla, která vede zbylé skřítky z Říše a je Královnou pověřena dohledem nad hladkým průběhem setkání. Má k ruce druhého skřítku z Domu Meče.

Postava v kostce: Arogantní, povýšená až zlá víla. Jedná z pozice moci, protože může.

Její hra: Bude obsahovat řešení, nějaké detektivní zjišťování a hodně zloby.

(v případě nedostatku hráček možná mužská role)

Řešení: ★★★★★☆ Konflikty: ★★★★★☆ Nalinkování: ★★★★★☆ Kostým: ★★☆☆☆☆

Skřítek z Říše, Páže

Skřítek Meče cestující s předchozí postavou. Není to její otrok nebo sluha, má vlastní problémy a vlastní linky, nicméně mají společné věci na vyřešení.

Postava v kostce: Poměrně kladný skřítek, hodně dbá na tradice.

Jeho hra: Bude z části detektivní a z části o nějakých morálních rozhodnutích.

Řešení: ★★★★★☆ Konflikty: ★★☆☆☆☆ Nalinkování: ★☆☆☆☆☆ Kostým: ★☆☆☆☆☆

Víla z Říše, Cílevědomá

Snaživá víla Domu Svodu se spoustou práce, která je potřeba vykonat a s několika kostlivci ve skříni. Chce mít větší slovo, ale v podstatě jí to zas tolik nejde.

Postava v kostce: Snaživá, plánovací a trochu smolař.

Její hra: Bude z větší části řešící a trochu o nějaké politice (ale nic zásadního).

(v případě nedostatku hráček možná mužská role)

Řešení: ★★★★★☆ Konflikty: ★★★★★☆ Nalinkování: ★☆☆☆☆☆ Kostým: ★☆☆☆☆☆

Víla z Říše, Zasněná

Intelektuální víla z Domu Knihy. V podstatě asociální postava, která by se - nebýt několika drobností - této výpravě ani jinak neúčastnila. Má problémy, které tady chce vyřešit.

Postava v kostce: Chytrá, trochu spontánní a dost mimo společenskou kruhu.

Její hra: Obsahuje romantickou linku, nějaké řešení a vedoucí pozici, co se týče obřadů a tradic.

Řešení: ★★★★★☆ Konflikty: ★☆☆☆☆☆ Nalinkování: ★★☆☆☆☆ Kostým: ★☆☆☆☆☆

Skřítek, Rytíř vyhnanec

Charakterní, kladný a zásadový skřítek. Odešel z Říše dobrovolně. Je hnaný vlastní zapáleností možná hraničící s fanatismem.

Postava v kostce: Má několik zásadních konfliktů, několik jasných cílů a pevně stavenou cestu.

Nebojí se jít do sporu, když ví, že je právo na jeho straně.

Jeho hra: Obsahuje romantickou linku, několik konfliktů a poměrně složité výchozí postavení.

Řešení: ★★☆☆☆☆ Konflikty: ★★★★★☆ Nalinkování: ★☆☆☆☆☆ Kostým: ★★☆☆☆☆

Víla, Hledající smysl

Kladná víla se zásadním problémem. Opustila Říši dobrovolně.

Postava v kostce: Kladná víla, která má problém. Emotivní a výrazná postava.

Její hra: Musí být výrazná a hodně ven. Postava je poměrně jasně nastavená dopředu a obsahuje více hraní pro okolí.

Řešení: ★☆☆☆☆ Konflikty: ★★☆☆☆ Nalinkování: ★★★★★ Kostým: ★☆☆☆☆

Skřítek, Zločinec

Skřítek, který se provinil a byl vyhnán. Nepatří mezi ty hodné obyvatele Říše. Rád plánuje a věci si promýšlí dopředu.

Postava v kostce: Přemýšlivá a prohnaná. Snaží se nejít do otevřených konfliktů.

Jeho hra: Bude obsahovat hodně opatrného hraní, lhaní a vyhýbání se problémům.

Řešení: ★★☆☆☆ Konflikty: ★★☆☆☆ Nalinkování: ★★☆☆☆ Kostým: ★☆☆☆☆

Skřítek, Cizinec

Jde o skřítko, který je z daleka i pro ostatní obyvatele Říše. Je to poměrně akční skřítek, který nebude mít pozici mezi zbylými snadnou pozici.

Postava v kostce: Samostatný skřítek, kterého se volají na řešení problémů. Přímá, nějakým svým způsobem snad i férová postava.

Jeho hra: Bude mít těžší pozici pro jednání, na druhou stranu má dost věcí na práci.

Řešení: ★★☆☆☆ Konflikty: ★★☆☆☆ Nalinkování: ★☆☆☆☆ Kostým: ★★★★★

Skřítek, Rebel

Skřítek se slušnou řadou provinění. Byl vyhnán a chce se dostat zpět. U něj už může být otázkou, jestli Královnina milost platí opravdu pro všechny.

Postava v kostce: Nejde o kladnou postavu. Je zlá a ráda se tak projevuje. Hodně výrazný charakter.

Jeho hra: Má těžší hru hodně zaměřenou na interakci s ostatními. Také bude velmi konfliktní.

Řešení: ★★☆☆☆ Konflikty: ★★★★★ Nalinkování: ★☆☆☆☆ Kostým: ★★☆☆☆

Skřítek, Idealista

Byl vyhnán za porušení tradic a za to, že moc mluví. V podstatě kladný skřítek, co jen neví, kdy má přestat.

Postava v kostce: Kladný, trochu ukecaný a asi trochu zmatený skřítek.

Jeho hra: Bude více o hraní s ostatními než o řešení. Má jasně nastavený konflikt.

Řešení: ★★☆☆☆ Konflikty: ★★★★★ Nalinkování: ★★☆☆☆ Kostým: ★☆☆☆☆

Víla, Dítě

Víla, která se kouká na svět očima dítěte. To, že je to v dospělém těle je pro někoho komické a pro jiné smutné.

Postava v kostce: Smutná, veselá, možná trochu blázen?

Její hra: Je poměrně striktně nastavená dopředu, je z většiny založená na výrazné interakci s okolím a rozhodně není jen o hraní dítěte.

Řešení: ★☆☆☆☆ Konflikty: ★★☆☆☆ Nalinkování: ★★★☆☆ Kostým: ★★☆☆☆

Smrtelník

Muž, kterému patří dům s Bránou. Mezi skřítky je docela znám, i když sám si svou roli snad ani neuvědomuje.

Postava v kostce: Starší muž, který úplně neví, co se to sakra kolem děje.

Jeho hra: Bude trochu o objevování skřítkového světa, trochu o tajemstvích a nebude příliš akční.

Řešení: ★★☆☆☆ Konflikty: ★★☆☆☆ Nalinkování: ★★☆☆☆ Kostým: ★☆☆☆☆

Nesmrtelný

Někdo, kdo není skřítek a přesto si může svou účast na setkání obhájit.

Postava v kostce: Je v podstatě tajná.

Jeho hra: Bude hodně o jemném vyjednávání. Nesmrtelný má složitou výchozí situaci.

Řešení: ★★☆☆☆ Konflikty: ★★★☆☆ Nalinkování: ★★☆☆☆ Kostým: ★★☆☆☆

Mám vybranou postavu, možná dvě, co dál?

Je to jednoduché. Chceme po vás dvě postavy, které určitě NECHCETE hrát a dvě postavy, které vás zaujaly. Nechceme systém vybírání "kdo dřív přijde, ten dřív mele", ale chceme, aby každý hrál to, co mu přijde zajímavé. Takže jakmile od tebe dostaneme tyto priority, porovnáme to s ostatními hráči a co nejdřív ti pošleme detailněji rozepsanou postavu včetně dalších organizačních detailů (kdy, kde, co si přinést, co tam dostanu a takové ty věci).

Za organizační tým
Gordhart