

Larp Křišťál se odehrává v 19. století na Britských ostrovech. Devatenácté století, spousta špinavých měst, prostitutky na každém rohu, hazard, ale zároveň i bezpočet dámských večírků, posezení u čaje, popřípadě whisky a intelektuální debaty na nejrůznější témata. Prostředí velmi podobné, jak jej známe z historie, ale s několika odlišnostmi – s těmito odlišnostmi vás seznámí předkládaný text.

Šoe

Hlavním rozdílem je, že v Anglii světa Křišťálu se v roce 1825 objevili Šoe. Nikdo neví, odkud a proč přišli, kde se tu vlastně vzali. Nikdo neví, proč si vybrali zrovna Anglii. Po pravdě řečeno, nikdo ani pořádně neví, co jsou vlastně zač. Ačkoli bylo mnoho takových, kteří se snažili pátrat po jejich původu, nikdo toto tajemství nikdy neodhalil. Lidé jim začali říkat Šoe, podle přezdívky prvního chlapce, o kterém bylo známo, že má nadání.

Ano, nadání. Šoe totiž vládnu neobvyklými schopnostmi, které propůjčují lidem. Tyto schopnosti jsou nejrůznějšího charakteru, zatím nikdy nebyli pozorováni dva lidé se stejně nadaným Šoe.

Jak tito tajemní tvorové propůjčují svou moc lidem? Inu, ani to nebylo nikdy doopravdy probádáno, ale existují více i méně pravděpodobné teorie.

Nejpravděpodobnější a zároveň nejrozšířenější variantou je, že Šoe se vtělují do lidských těl. Splynou s duší a přenesou na člověka část své moci. Důsledkem je, že duchové obdarí své vyvolené nějakou schopností. Někdy se třeba jedná jen o zdokonalení určité vlastnosti, někdy Šoe opravdu propůjčí lidem speciální magickou moc.

Vtělení Šoe není nijak složité ani bolestivé. Často člověk nepozná, že se tak vůbec stalo, a to, že vládne silou, zjistí až za nějakou dobu.

Sloučení Šoe s duší je ale trvalé. Pokud se jednou rozhodnou s někým spojit, už to nejde vzít zpátky. Ano, lidé se je v sobě mohou pokoušet potlačovat, zavrhnout je a zřít se tím magie. Potom se většinou mezi nimi a Šoe vytvoří jakási pomyslná zeď, a pak už duchové nedokáží zasáhnout do života těch, co se jich zřekli, ale v jejich těle přežívají pořád.

Použití magie – či zdokonalené schopnosti – pochopitelně vyčerpává. Odebírá si potřebnou energii nejen z Šoe, ale i z lidí samotných. Čím náročnější je magická činnost, tím pochopitelně ubývá více sil.

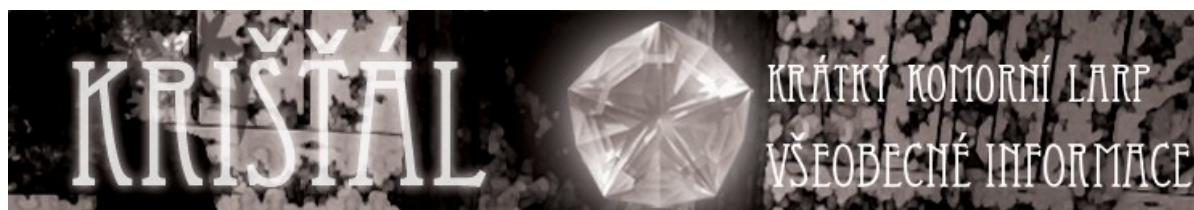
Období rozkvětu a kouzel

Chvilí trvalo, než si lidé uvědomili, jaká možnost jim byla dána. Zpočátku se magie možná i báli. Nedůvěřovali něčemu, o čem věděli tak málo. Bariéra mezi lidmi a kouzly se ale velice rychle prolomila. Angličané přišli na to, že dostali výsadu, které mohli využít. Došlo jim, že díky kouzlům předčí v mnohém ostatní státy. Kolik nových věcí magie přinesla? Kolik postupů se pomocí ní dalo urychlit? Nepochybně spousta. Nadaných nebylo příliš. Jejich počet se pohyboval v řádu desítek. Být jedním z výjimečných byla čest a mágové byli uznávání a obdivováni.

Lidé se odchýlili od jistoty a zlenivěli. Kdo nesl nástup nové doby velmi těžce, byli vědci a vynálezci. Dalo by se snad dokonce říci, že věda pomalu upadala a ustupovala do ústraní. Jediný důvod, proč se ještě stále držela, byl ten, že mágů nebylo mnoho a většina Angličanů stále ke svému životu potřebovala technologii a vědecké vynálezy.

Vládní systém se v Anglii světa Křišťálu už před příchodem Šoe lišil od toho, jak jej známe z historie. Vláda spočívala v rukou tří Radních. Náplní jejich práce bylo pouze schvalovat návrhy, zákony a vyhlášky. Tvorbou už se zabýval sbor rádců. Brzy po příchodu Šoe si lidé prosadili, aby vždy nejméně jeden z Radních a jeden ze sboru rádců patřil mezi nadané.

Éra rozkvětu a magie ale neměla trvat dlouho. Ostrovy brzy zasáhla velká rána.



Křišťálové peklo

Tak byla později lidmi nazývána tragická událost, která doslova otřásla Anglií dne 18.6. 1840. Ten den se zapsal do paměti všech. Začalo to obrovským výbuchem jednoho domu na severu Anglie. Oheň a hustý dým se šířily rychle. Z vesnic i měst zbyly jen trosky. Lidé umírali. Zabíjel je žár a kouř.

Vše se najednou zastavilo po sto milích, jako by tomu došel dech. Příčina byla jasná, někdo si pohrával s magií. Pachatel nebyl nikdy odhalen. Některé novinové články tvrdily, že jediné, co se našlo v ohnisku toho všeho, byl malý kamínek. Křišťál. Lidé pomalu začínali věřit tomu, že ten kus skály může za celé neštěstí. Novináři rozšiřovali, že právě při zhotovování onoho Křišťálu došlo k výbuchu.

Pro obyvatele Anglie tato událost nesla jasně poselství – magie selhala. Zabíjela spoustu nevinných. Ten jeden den rozhodl o osudu kouzel v Anglii. Není tak těžké uhodnout, jak na to reagovali lidé. Šoe ztratili jejich důvěru. Všichni se jich začínali bát.

Ano, to strach lidí dohnal k odsouzení kouzel a k opatřením proti jakékoli magii. Byl zrušen zákon o povinnosti mít v čele jednoho Radního z řad mágů a byly vydány zákony jiné, zakazující kouzla. Nadaní byli pronásledováni a zatýkáni. Po celé zemi probíhaly soudy a řízení ohledně porušení těchto nařízení.

Na severu Anglie, přesně v místech vzniklé pláně, byly vybudovány komplexy budov, nazývané Šedé domy. Mágové do nich jsou odvázeni po rozhodnutí soudů. Budovy plní funkci jakéhosi vězení. Občas je umožněno některým z pozatýkaných písemně kontaktovat příbuzné a přátele. K návštěvám v komplexu dochází jen zřídka, ale občas se někomu poštěstí vidět blízké osoby na vlastní oči. Domy jsou chráněny nejmodernějším zařízením a od doby jejich vzniku se ještě nepodařilo nikomu utéct.

O několik let později se našla skupina mágů (samí si říkali Společnost), kteří se pokusili přesvědčit znovu lidi o užitečnosti magie a snažili se navrátit moc Šoe zpět do Anglie. Tím však porušili zákony. Policisté je všechny pozatýkali a znovu obnovili pořádek.

Anglie doby po Křišťálovém pekle

Je tomu čtyřicet let, co zemřelo tolik lidí. Anglie se za tu dobu stihla vzpamatovat a navrátit se k životu, jaký vedla, než přišli Šoe.

Nebýt tenkrát tolika mrtvých, její vědci a vynálezci by den Křišťálového pekla jistě oslavili. Pád moci Šoe znamenal navrácení vědy do popředí a její opětovný rozvoj. Věda totiž mohla nabídnout něco, co kouzla nikdy. Jistotu. Technika, fyzikální zákony, vědecké vynálezy, to vše mohlo zklamat jen jednou. Anglie se v tomto oboru dostala znovu na nejvyšší příčky v žebříčku všech zemích světa.

Nadaní už nejsou. Pokud se přesto někde nějaký objeví, je velmi rychle nalezen, zatčen a odveden před soud. Poté většinou převezen do Šedých domů. Lidé se rozhodli kouzla vzdát a nyní jimi opovrhují. Tím jim zmizeli Šoe ze života

Po roce 1840 došlo pochopitelně rovněž ke změně tří Radních i složení sboru rádců. Je samozřejmostí, že ani ve sboru ani mezi Radními nesmí být mág.

Průvodce

Průvodce je organizátor a ztělesňuje herní mechanismy. Ptejte se Průvodce na případné nejasnosti, pokud možno před hrou, ale kdyby bylo v průběhu hry potřeba – pokud nastane situace, kterou by bylo potřeba rozhodnout a vyvstane nejasnost – tak se na Průvodce obraťte.

Žádný předmět ve hře nesmí být použit jako zbraň. Hra není postavena tak, aby se postavy měly fyzicky střetnout, nicméně možnost to udělat existuje. V takovém případě zavolejte „Stop!“ a o výsledku fyzické konfrontace postav rozhodne Průvodce. Ale zvažte vždy důkladně, zda je fyzický střet postav opravdu nutný a zda má pro hru nějaký přínos.

Průvodce je zde také od toho, aby vám pomohl s volbou postavy. Pokud je něco (všeobecně, stylově), co byste hodně chtěli, nebo naopak hodně nechtěli hrát, neváhejte si vzít Průvodce hned na začátku stranou a poradit se s ním. Průvodce vám sice myšlenky číst neumí, ale udělá maximum pro to, abyste dostali postavu, která vám „sedne“.

V průběhu hry by měl Průvodce zasahovat co nejméně, pokud možno vůbec.



Osobní zóna a bezpečnost

Je potřeba respektovat osobní zónu ostatních. Pokud někomu vadí například když mu někdo cizí dá ruku kolem ramen nebo ho vezme za ruku, necht' to řekne před hrou. Není to žádná ostuda a ostatními hráči to bude respektováno.

Křišťál je jen hra, která po třech hodinách skončí, a vaše role zůstanou odložené za vámi. Kdyby se ale v průběhu hry stalo cokoli, co vás osobně, jako hráče, dostává do extrémně nepříjemné situace, máte možnost hru opustit.

Jsou zakázané skutečné drogy a alkohol.

Popis postavy

V materiálech, které si rozeberete podle velmi stručných náznakových popisů postavy a podle dohody s Průvodcem, naleznete informace o postavě, kterou budete následující tři hodiny ztvárňovat. V materiálech není naprosto všechno – ani být nemůže – takže v některých aspektech neváhejte improvizovat a doplňovat si detaily tak, aby se k vaší postavě hodily a byly obohacující. Nicméně informací, které máte dané, je potřeba se držet a mít je na paměti, jinak by se mohly narušit vazby mezi postavami a smysluplnost zápletky.

Jméno a věk – jak se postava jmenuje a kolik je jí let. Při hře na to pamatujte.

Motto – jeho smyslem je okořenit postavu, poskytnout možnost postavu uchopit intuitivně; zároveň může jít o úsloví, které postava s oblibou používá.

Fotka – popis nějaké klíčové události ze života postavy, abyste se do postavy lépe vžili.

Historie – minulost postavy, její život a co ji přivádí na dnešní setkání.

Šoe – pokud se vaše postava nějakým způsobem setkala s těmito bytostmi a je si toho vědoma, naleznete informace o tom právě zde. Rovněž je zde popsáno, jak postava bude reagovat, když uslyšíte hrát hudbu.

Názory – v tomto krátkém odstavci jsou shrnuty názory postavy na život, Šoe a další věci, které jí připadají důležité.

Vztahy – v této části jsou rozepsány vztahy a názory na ostatní postavy, dlouhodobé, pokud se znáte déle, případně jen první dojem, pokud se vidíte poprvé; tyto postoje se pochopitelně mohou měnit a vyvíjet během hry, podle interakce postav.

Cíle – cíle slouží k orientaci v tom, co postava chce a oč se bude snažit; rozhodně nejde o povinný „úkol“, který byste v průběhu hry museli splnit! Spíš se o Cíle opřete, pokud budete mít pocit, že najednou uprostřed hry nevíte, k čemu postavu směřovat, případně pokud s hraním nemáte zkušenost a hodí se vám vodítko.