

# CIEÑ AÑOS DE SOLEDAD



O HŘE

## O HŘE

*O mnoho let později, když stál před popravčí četou, vzpomněl si plukovník Aureliano Buendía na ono vzdálené odpoledne, kdy ho otec vzal k cikánům, aby si prohlédl led. Macondo v oněch dobách sestávalo z dvaceti domků z hlíny a divokého rákosu, postavených na břehu řeky, jejíž průzračné vody se hnaly řečištěm plným ohlazených kamenů, bílých a obrovských jako předvěká vejce. Svět byl tak mladý, že řada věcí ještě ani neměla jméno, a kdo o nich chtěl hovořit, musel na ně ukázat prstem.*

G. G. Márquez —



*Cien Años de Soledad* je larp inspirovaný stejnojmennou knihou kolumbijského spisovatele

Gabriela Garcíi Márqueze. Hra skrze životní zkušenost místních obyvatel přibližuje vzdálenou kulturu a bouřlivý vývoj Jižní Ameriky. Spojuje v sobě mýtické příběhy a všední každodennost. Skrze intimní vyprávění o rodinných osudech vykresluje odlišné pojetí cti, pocity izolace, nezvratnost životního údělu nebo význam komunity a její sounáležitosti. Hra nahlíží do prostředí nucené koexistence potomků španělských kolonizátorů, afrických otroků, indiánů i nově příchozích Američanů. Je jižní, barvitá, expresivní, jemná i syrová zároveň.

Hra je vystavěna na výrazných herních mechanikách, které otvírají dveře jinému způsobu vyprávění. Pracuje s opakováním času i jeho zrychleným během, který ve dvou dnech obsáhne osud několika generací. Hra je silně skriptovaná a cílem hráčů je zejména hledání interpretací, výkladů a příčin chování postav. Hra tak nabízí příležitost k dramatickému hraní pro ostatní a zároveň poskytuje intenzivní prožitek ze ztvárňování postavy. Nepracuje ovšem s jednotou informací pro hráče a postavu. Většina hráčů během hry ztvární osudy více postav. Vcítění do postavy bude do jisté míry zachováno možností prožívat osud postavy, stejně jako společným obloukem mezi jednotlivými postavami a citlivými přechody mezi nimi.

Myslíme si, že si hru užijí nejvíce hráči, které baví experimentování s možnostmi larpu, mají rádi dramatické hraní a dokáží se vcítit do problémů postav. Rozhodně ji doporučujeme milovníkům knihy *Sto roků samoty* či obecně Marquézovské poetiky. Tato znalost však není pro účast na hře nezbytná. Hra bude jistě bavit i ty, které zaujala témata spojená s odlišnou kulturní zkušeností a zároveň takové, které láká jižní temperament. Nepředpokládáme žádnou vstupní znalost historie Kolumbie ani Jižní Ameriky a hra také nesměřuje k chronologickému popisu dějin. Vzhledem k tomu, že *Cien Años* pracuje s množstvím herních mechanik a klade na hráče velkou zodpovědnost za vytváření příběhu, domníváme se, že je vhodná spíše pro zkušenější účastníky. Součástí hry není naturalistické odehrávání sexuálních scén, jež se v knize vyskytuje. Na stranu druhou však hra s těmito tématy intenzivně pracuje a vyžaduje proto hráče, kteří dokáží vytvářet prostředí vzájemné důvěry a otevřenosti zahrnující i fyzický kontakt.

## KDY A KDE (A ZA CO)

---

Úrsula si kladla otázku, do čeho se to zapletl, jestli snad nekrade nebo se nakonec nestal zlodějem dobytka, a

*pokaždé, když viděla, jak otvírá láhev šampaňského jen proto, aby si požitkářsky vylil pěnu do vlasů, vyčítala mu hlasitě jeho rozmařilost. Aurelianu Segundovi to natolik vadilo, že jednoho rána v nejlepší náladě vstal, přinesl si truhlici s penězi, plechovku lepidla a Štětku a prozpěvuje si hrdelním hlasem staré písně Francisca Člověka, polepil celý dům zevnitř i zvenčí a odshora až dolů jednopesovými bankovkami. Aureliano Segundo polepil všechny zdi od průčelí až ke kuchyni, nevyjímaje koupelny a ložnice, a přebytečné bankovky rozhodil po dvoře. "A teď doufám," prohlásil nakonec, "že už mi tu žádný nebude vykládat nic o penězích."*

G. G. Márquez —

## KDY

V roce 2016 plánujeme dvě uvedení hry a to  
**25.-28. srpna a 1.-4. září.**

## JAK

Příjezd ve **čtvrtek** v podvečerních hodinách, začátek hry v pátek během dne, konec v sobotu večer.

## KDE

Akce se uskuteční v rekreačním objektu ve  
*Chválkově u Kamenice nad Lipou.*

## ZA CO

Jednotná cena registrace **1200Kč**  
(Cena zahrnuje hru, pobyt, jídlo, části kostýmu.)

## DONATION

Možnost podpořit hru darem - když pošlete peněz víc, slibujeme, že je investujeme do produkce nad její základní rozpočet.

## KDO

Hra má 16 mužských a 15 ženských "míst".  
S rolemi je to komplikovanější. :)

## POSTAVY

---

Následující popisy postav obsahují několik rolí v jednom popisu. Viz mechanika "více postav na hráče".

---

*“Přesto však v posledním okamžiku Amaranta necítila zklamání, a naopak ji opustila dřívější zatrpkllost, poněvadž smrt jí dopřála nebývalou výsadu a ohlásila se jí několik let předem. Spatřila ji jednoho žhavého poledne, jak spolu s ní sedí na verandě a šije. Poznala ji okamžitě, a nebylo na ní vůbec nic strašného: byla to žena v modrých šatech a s dlouhými vlasy, vyhlížející poněkud starosvětsky a trochu podobná Pilar Ternerové v době, kdy jim chodila pomáhat do kuchyně. Byla tak skutečná a lidská, že jedenkrát Amarantu dokonce poprosila, aby jí navlékla do jehly nit. Smrt jí neřekla, kdy umře, nařídila jí však, aby si šestého dubna příštího roku začala tkát rubáš. Dovolila jí, aby ho ušila tak složitě a dovedně, jak jen bude chtít a oznámila jí, že umře bez bolesti, beze strachu a bez trpkosti navečer onoho dne, kdy rubáš dokončí.”*

G. G. Márquez —



## ARCADIO

*Neměl nejmenší představu o zeměpisu kraje. Vrátit se nemohli, poněvadž stezka, kterou razili, hned zase zarůstala novými rostlinami, které jim bujely málem před očima. “Na tom nesejde,” prohlašoval, “hlavní je neztratit směr.” Neodkládal kompas ani na chvíli a vedl svou družinu dál k neviditelnému severu, až konečně měli onen začarovaný kraj za sebou.*

Arcadio je spojen s Macondem, ať už jako jeho zakladatel a správce, směšný tyran nebo svědek jeho konce. Skrytá zodpovědnost za město a jeho obyvatele ale Arcadia až příliš omezuje v jeho skutečné vášni, kterou je vědění. Chronická touha porozumět světu a pochopit jeho zákonitosti s sebou ale přináší i poznání vlastní malosti, marnosti tohoto cíle a konečně i šílenství. Stejně nedosažitelná jako poznání je i žena, která je mu zapovězena.

Kdyby snad bylo možné oba zákazy překročit, jistě by to nezůstalo bez následků.

## PIETRO/PETER/PIERRE

*Pietro byl nejhezčí a nejlépe vychovaný muž, jaký se kdy v Macondu objevil; byl to světlouhlavý mladík, natolik dbalý na své oblečení, že vzdor dusivému vedru pracoval v brokátové vestě a v těžkém saku z tmavé látky. Později si uvědomila, že už během té projížďky ji upoutal jeho mužný půvab, vyjma jeho drsné ruce, potom však řekla Patricii Brownové, že ji dráždila jeho povýšená sebejistota. Když poprvé přišla v sobotu s otcem do kina, uviděla ho, jak sedí nedaleko nich ve svém plátěném oděvu, a všimla si, že vůbec nesleduje film a každou chvíli se po ní ohlíží ani ne proto, aby ji uviděl, ale aby postřehla, že se po ní dívá. Připadalo jí to neslušné.*

Pietro přichází ze vzdáleného civilizovaného světa do Maconda, které ho ohromí svou barbarskou nespoutaností. Takové prostředí ale může být pro člověka odjinud nebezpečné. Čeká ho nejen okouzlení, ale i mnoho neporozumění. Je cizincem a tím pro všechny vždy i zůstane. Peter se zdá sebejistý, uhlazený a galantní, ale v Macondu to bude možná nakonec on, komu bude scházet rozhodnost, a kdo ztratí vládu nad vlastní situací. Hráč Pierra vystřídá větší množství postav.

## JOSÉ

*Čím víc otvíral lahvi šampaňského, aby napojil své přátele, tím ztřeštěněji rodila jeho zvířata a tím víc se utvrzoval v názoru, že jeho šťastná hvězda nezávisí na jeho počínání, ale na vlivu jeho souložnice, jejíž láska byla s to rozněcovat přírodu. Rozhazoval a hýřil víc než kdykoliv dřív. Vlaky, které teď jezdily každý den o jedenácté, mu přivázely jednu bednu šampaňského a koňaku za druhou. Cestou z nádraží sbíral každého, koho potkal, ať byl z Maconda nebo ne, ať ho znal nebo se s ním teprv musel seznámit, nevybíraje si ani v nejmenším, a vodil je na ony nepřipravené zábavy. "Jděte z cesty, krávy," vykřikoval, rozohněn zábavou. "Jděte z cesty, vždyť život je krátký."*

José žije požitkem, touhou po dobrodružství, rozhazuje a hýří. Žije přítomností a nikdy nemá dost. Hýření mu dává sílu a přináší úspěch. Zároveň ho ale vždy přivádí až na hranici vlastní zkázy. José je však i přes svou vášeň pro okamžik schopen najít ženu, která s ním v jeho pitkách nejen drží krok, ale která ho nakonec přivede i k pochopení sebe sama. Přestože Josého jeho bezuzdnost přivádí do sporu s rodinou, nakonec je to právě on, kdo se za svou rodinu postaví.

## AURELIANO

*Plukovník Aureliano vyvolal dvaatřicet ozbrojených povstání a ve všech byl poražen. Unikl čtrnácti atentátům, třiasedmdesáti léčkám a jedné popravě čtyř. Přežil dávku strychninu v kávě, která by byla stačila zabít koně. Odmítl Řád za zásluhy, který mu propůjčil prezident republiky. Byl vrchním velitelem všech revolučních vojsk a podle názoru vlády nejnebezpečnějším mužem v celé zemi, poroučel a soudil od jedné hranice až po druhou, nikdy však nedovolil, aby ho někdo vyfotografoval. Vždycky bojoval v čele svých mužů,*

*jedinou ránu, kterou utržil, si však způsobil sám po podepsání kapitulace, jíž skonalo téměř dvacet let občanských válek. Jediné, co z toho všeho zůstalo, byla ulice, kterou po něm pojmenovali. Jak však prohlásil několik let předtím, než zemřel stářím, nepočítal ani s tím.*

Aureliano se vždy rodí jako tichý a osamělý chlapec, který je zastíněn svým nebojácným bratrem Josém. Samota a zdrženlivost jsou ale v rozhodující chvíli vystřídány rozhodností, mimořádným vůdčím duchem a bojovností. Aureliano se staví do vedení hnutí a to vede k jeho nevyhnutelné porážce. Tu předchází kompromitace mocí, vlastními ideály a nakonec i vyhoření. Osudová neporazitelnost však Aurelianovi nepřináší hrdinskou smrt, ale potupné stáří plné hořkosti.

## SANTIAGO

*Z jakéhosi blíže nevysvětlitelného důvodu zůstal Santiago i po tolikaleté nepřítomnosti podzimním dítětem, velice smutným a osamělým. Vzдор svému mdlému vzezření šel přímo a rozhodně za svým cílem. Vytáhl z prádelníku cizelovanou skříňku s rodinným erbem, vyloženou voňavým santálovým dřevem, a našel v ní obsáhlý dopis, ve kterém matka ulevila svému srdci a vyjevila mu bezpočtu věcí, které před ním tajila. Četl ho vstoje, dychtivě, ale beze spěchu, a na třetí stránce přestal a prohlédl si Arcadia, jako by ho podruhé poznával. "Takže ty jsi ten parchant," řekl hlasem, jenž čímsi připomínal břitvu.*

Santiago vždy zůstává v pozadí za úspěšnějšími a oblíbenějšími. Jedinou útěchu nachází v nerovném vztahu se starší ženou, který ho ale zároveň vnitřně zraňuje a v kterém nikdy nezíská rozhodující slovo. Prostředkem k úspěchu se mu postupně stává lež a vnitřní krutost s jejíž pomocí se snaží zakrýt pocit vlastního selhání. Nespokojenost se sebou samým překrývá nucenou veselostí a manipulací s jinými.

## DON MARRÓN/PAN BROWN

*V předvečer voleb don Marrón osobně přečetl vyhlášku, která na osmačtyřicet hodin, sobotní půlnocí počínaje, zakazovala prodej alkoholických nápojů a shromažďování více než tří osob, které by nenáležely k jedné rodině. Volby proběhly v naprostém klidu. V neděli od osmé ranní stála na náměstí dřevěná urna, střežená šesti vojáky. Volilo se zcela svobodně, jak si mohl ověřit sám Aureliano, jenž téměř celý den spolu s tchánem dohlížel, aby nikdo nevolil víckrát než jednou. Ve čtyři hodiny odpoledne ohlásilo víření bubnů, že volby skončily, a don Marrón zapečetil urnu štítkem, přes který se pak podepsal.*

Don Marrón je představitel vnější moci a vnějšího světa ať už jako zástupce státu nebo jako americký podnikatel. Je to rozumný člověk, který přijel s cílem vymoci zájmy, které vnější svět v Macondu má a který má rovněž významný úkol učinit Macondo součástí tohoto světa. Vždyť stát i kapitalismus jsou systémy, ze kterých může městečko jen profitovat. Takový úkol vyžaduje nejen pochopení, ale i jistou míru tvrdosti a zejména odvahy. Stavět se proti všeobecnému názoru, který v izolovaném Macondu převládá, není jednoduché.

## ÚRSULA

*Tentokrát však Úrsula jeho horečné plány předešla. Skrytou a neúnavnou mravenčí prací popudila všechny ženy proti nestálosti jejich mužů, kteří se už začínali chystat na stěhování. Arcadio ani nepostřehl, kdy se jeho plány začaly zaplétat do změti záminek, potíží a vytáček, až se proměnily v pouhopouhý přelud, a jaké síly to vlastně způsobily. Úrsula ho sledovala s nevinnou pozorností a onoho jitra, kdy ho našla v zadním pokojíku, jak mezi zuby bručí něco o stěhování a skládá jednotlivé součásti laboratoře zpátky do původních beden, bylo jí ho dokonce trochu líto. Nakonec se odvážila zeptat, proč to dělá, a on jí poněkud zatrpkle odpověděl: “Když nikdo nechce jít, půjdeme sami.” Úrsula zachovala klid. “Nikam nepůjdeme,” prohlásila. “Zůstaneme tady, poněvadž tady se nám narodil syn.”*

Úrsula je vždy rozhodná, podnikavá a činorodá žena, která cítí velkou odpovědnost za svou rodinu, kterou se snaží za každou cenu udržet pohromadě. Je velmi praktická, i když někdy snad až příliš unáhlená, a zručně řeší všechny problémy, které by se snad mohly vyskytnout. Stráží dobré jméno rodiny, k čemuž ji vede nejen pocit morální povinnosti, ale zejména výčitky svědomí způsobené vlastním osudovým proviněním, které spáchá hned dvakrát. Nikdy jí však není dovoleno zažít konec příběhu, který rozehrála.

## REBEKA

*Nikdy se nesetkali o samotě ani mezi nimi nepadlo jiné slovo než pozdrav, až do oné noci, kdy se jí zdálo, že ji při jakémsi ztroskotání zachránil, necítila však vděčnost, nýbrž vztek. Jako kdyby mu poskytla příležitost, o níž usiloval; Rebeka však toužila po opaku, nejenom s Peterem, ale i s každým jiným mužem, který by se o ni zajímal, a proto ji tak pohoršilo, když druhého dne ráno, místo aby jím pohrdala, pocítila neodolatelnou potřebu ho spatřit. Během týdne ona touha ještě zesílila a v sobotu byla už tak naléhavá, že se musela krajně přemáhat, aby nepostřehl, že má srdce až v hrdle, když se v kině pozdravili.*

Rebeka je velmi živelná, někdy se ale cítí nejistá a nešťastná, protože se bojí sebe sama a svých vlastních tužeb, kterýmproti svojí vůli podléhá. Jakmile je přijme, stává se odvážnou a rozhodnou. Je nezávislá a dělá to, co ona sama chce. Její volby, jakkoli jsou pro ni osobně vítězstvím, ale vždycky zároveň přinášejí trest. Rebeku čeká zavržení vlastní rodinou a je tak otázkou, nakolik rodinná pravidla přijmout, a nebo se jim rovnou postavit.

## AMARANTA

*Pietro se na ni vždycky díval jako na děvčátko a podle toho se k ní choval; tím větší objev pro něj teď představovala. Nebyla sice nijak půvabná, vyznačovala se však vzácnou schopností ocenit skutečnou hodnotu věcí a navíc skrytou něhou. Jednoho dne, když už nikdo nepochyboval, že k tomu dříve nebo později dojde, ji požádal, aby se za něj provdala. Amaranta neodložila vyšívání. Počkala, až se jí z usních lalůčků vytratila teplá červeň a potom promluvila s klidným a zralým důrazem. “Ovšemže ano, Pietro,” řekla, “ale až budeme jeden druhého líp znát. Člověk se nikdy nemá unáhlovat.”*

Amaranta se musí vyrovnávat s rivalitou a žárlivostí. Je přísná k jiným i sama k sobě. Neodpouští. Chová se uměřeně, někdy možná až příkře a tvrdě. Její vystupování je výsledkem snahy o důslednou sebekontrolu. Bojí se sebe sama. Možná je moc zbabělá, aby se odhodlala jít za tím, o čem sní, a nebo žádné vlastní sny nemá. Někdy proti vlastní vůli kontrolu nad svým jednáním ztrácí a ubližuje nejenom sobě, ale i druhým. Možná, že však rozumí svému osudu více než jiní a žije ho dobrovolně a vědomě.

## REMEDIOS

*Zdávalo se, že jí jakýsi bystrozrak umožňuje pominout všechny vnějšnosti a spatřit skutečnou tvář věcí. To byl aspoň názor plukovníka Aureliana Buendíi, jenž Krásnou Remedios v žádném ohledu neměl za duševně zaostalou, jak se tvrdilo, ale právě naopak. "Jako kdyby se vrátila z dvacetileté války," říkal o ní. Pokud jde o Úrsulu, děkovala Bohu za to, že obdařil jejich rodinu stvořením tak vzácně čistým, mátlá jí však její krása, poněvadž se jí zdálo, že je s tím neslučitelná, že je to ďáblova léčka, skrytá pod nevinností. Proto se rozhodla vzdát ji od ostatních lidí a uchránit ji všech světských pokušení, netušíc, že Krásná Remedios je už z matčina lůna zabezpečena proti vši nákaze.*

Remedios se těší bezprostřední přítomností smyslového světa. Naopak nerozumí tomu, co je to erotická přitažlivost, ať už proto, že dosud nedosáhla dospělého věku, nebo proto, že toho není schopná. O to snáze se ale sama stává objektem i obětí touhy jiných. Její chování je o to vyzývavější, čím méně si je jeho působení na muže vědoma. Vlastní spontánnost a bezděčnost jsou jen dalšími příčinami pro jejich beznaděj a šílenství. Remedios se ve své jednoduchosti a přímosti dostává do konfliktu s povinnostmi a řádem okolního světa. Jednou proto, aby se pokusila požadavky okolí co nejrychleji přijmout, podruhé, aby se od nich zcela oprostila.

## PILAR

*Když se však objevila v domě, veselá, lhostejná a povídavá, nemusil se nijak namáhat, aby zakryl své napětí, poněvadž ta žena, jejíž hlučný smích plašil holuby, neměla nic společného s neviditelnou silou, která ho naučila zhluboka dýchat a ovládat bušení vlastního srdce a dala mu poznat, proč se muži obávají smrti. Unavilo ji už čekat na muže, který zůstal tam v dálce, na muže, kteří odešli, a na nečisté muže, kteří ztratili cestu k jejímu domu, pomýleni nespolehlivými kartami. Dlouhým čekáním se jí nadělaly vrásky, prsy jí povisly a oheň v srdci vyhasl.*

Pilar je přímá, živelná a živočišná žena na okraji společnosti. Velká životní zkušenost a upřímnost jí umožňuje rozpoznat pravé jádro věcí. Pečuje o muže, kteří za ní přicházejí, poskytuje jim povzbuzení, útěchu i společnost. Sama je ale odsouzena k samotě, protože muži mají jiné lásky a ženy. Snad může být jejich nenápadnou rivalkou. Často je však spíše tichou pomocnicí a pozorovatelkou štěstí druhých.



# MECHANISMY

---

## JEDEN HRÁČ HRAJE VÍCE ROLÍ

**Hra chce vyprávět příběh dlouhý 100 let, který se odehrává na jednom místě. Každý hráč v něm ztvární dvě až čtyři postavy.**

Záměrem hry je vyprávět příběh rodu, opakovaného vracejícího se času, osudovosti, rodinné a kulturní historie. T oho chceme dosáhnout skrze sérii zážitků z příbuzných, ale oddělených perspektiv. Jednotlivé postavy, hrané jedním hráčem, budou sdílet témata a dramatický oblouk, nicméně budou mít vždy vlastní příběh i vztahy, skrze které je budou naplňovat. Pro usnadnění budou mít až na výjimky všechny postavy hrané jedním hráčem shodné jméno. Důležitou součástí hry budou strukturovaná přechodová období smrti, narození a dospívání, kde hráč "ve hře" (diegeticky) získá představy o další roli. Nedílnou součástí hry bude i přítomnost mrtvých postav a interakce s nimi.

## PŘÍBĚH SE TROJITĚ ZRCADLÍ

**V Macondu se odehrává jeden děj paralelně**

**třikrát. Tři rodiny a s nimi spjatí cizinci žijí souběžně obdobný osudový příběh. Většina postav má dvě alter-ega a hraná dvěma jinými hráči se stejným jménem postavy a shodným osudem.**

Každý hráč patří do jedné ze tří specifických rodin. V ní i v dalších rodinách má pevně definované spoluhráče, na které primárně hraje a s kterými odehrává větší část děje, zejména klíčové dějové zlomy. Hra však počítá s nemalou interakcí "hráčů jedné role" (alter-eg) a za specifických podmínek umožní jejich splývání i ovlivňování děje v jiných variantách příběhu. Alter-ega mohou vést reflexivní "vnitřní dialog" a vzájemně sdílet svoje pocity a motivace. Alter-ega jsou rozlišitelná jako samostatné postavy, které jednají sami za sebe a nesou samostatně zodpovědnost za své jednání a příběh.

## HRANÍ INTIMITY

**Hra využívá mechaniku pro hraní intimního kontaktu mezi postavami.**

Přes svou snovost a "magickou" rozostřenost chce být hra fyzická a smyslová, nicméně také přístupná, komfortní a respektující osobní prostor hráčů. Ve hře existuje nahota, která je vyjádřena bílým oblečením bez doplňků (košile pro muže, sukně-halenka nebo šaty pro ženy). "Oblečený člověk" má kromě pevně daného bílého základního oděvu další oděv (doplňky). Dále hra nabízí tři způsoby, jak vyjádřit fyzický kontakt: doteky čel jako symbol polibku, odkládání volných částí kostýmu (vesta, šátek) jako svlékání a společné jezení jako symbol sexu. Skrze tyto nástroje je možné vyjadřovat a hrát různou povahu intimního setkání. Během předherních dílen si hráč osvojí užívání těchto mechanik tak, aby pro něj bylo snadné s nimi ve hře zacházet, stejně jako rozlišovat (a vyjadřovat) osobní

zóny postavy i hráče.

## SKRIPTOVANÝ DĚJ: FATEPLAY

**Dlouhý, cyklický a osudový čas vyžaduje silné skriptování děje. Osudy všech postav jsou předurčené formou jednoduchých příběhů.**

Hráči se seznamují s osudem své postavy v rámci hry (při „narození postavy“) a neznají osudy spoluhráčů (nikdo nezná celý „scénář“). Úkolem hráče je vyložit a ztvárnit příběh, interpretovat ho a hledat motivace postavy. Fateplay je ozvláštněn trojitostí světa a možností odehrávat scény z minulosti. S částmi osudu postavy se hráč seznámí až v průběhu hry, a proto je třeba být připraven podvolit se běhu hry.

## BARVY URČUJÍ VZTAHY

**Osudové vztahy mezi postavami jsou definovány barvou kostýmových doplňků.**

Hráč bude rozpoznávat osudové vztahy pomocí barevně odlišeného kostýmového prvku („osudově tě přitahuje osoba s červenou růží“), nikoliv skrze dopředu známou informaci o postavě („zamiluješ se do Juanity“). Hra v základu odlišuje dva výchozí typy přitažlivosti - partnerská (philia) a sexuální (eros). Změna kostýmového prvku vyústí ve změnu vztahu. Příběh obsahuje jen heterosexuální vztahy, ale také pracuje s tématy pedofilie a incestu.

## REINTERPRETACE MINULOSTI

### Hra umožňuje odehrávat a reinterpretovat scény z minulosti

Prostřednictvím nabídnutí a přijetí kousku čokolády bude možné ustanovit mezi hráči mikro-scénu z minulosti, kterou společně odehrají. Změny, které tato nová scéna přináší, mohou měnit vyznění přítomnosti, ale nikoli již daná fakta, např. uzavřený sňatek. Tento mechanismus přináší možnost prozkoumat a dotvářet motivace a smysl života postav.

## ORGANIZÁTOŘI VE HŘE

### Organizátoři budou přítomní ve hře v rolích indiánských sluhů.

Po narození postavy organizátoři předají hráči informace formou příběhu a budou k dispozici po celou dobu hry pro konzultace role v rámci hry (diegeticky). Nebudou do hry přímo zasahovat a budou kostýmem odlišitelní od krátkodobých postav. Aktivní roli budou hrát zejména v přechodových obdobích narození, dospívání a smrti postavy.

## PŘIHLAŠOVÁNÍ

---

*“Plukovníku,” řekl, “prokažte nám laskavost a nepodepisujte první.” Plukovník Aureliano Buendía jim vyhověl. Ve stanu se rozhostilo takové ticho, že by podle škrábání pera po papíře bývalo možné uhadovat jednotlivé podpisy; listina obešla celý stůl, první řádek však byl ještě prázdný. Plukovník Aureliano Buendía*

*zvedl pero, aby ho zaplnil. "Plukovníku," pronesl v tu chvíli jiný z jeho důstojníků, "ještě máte čas zachovat si čest."*

G. G. Márquez —

Přihlašování bude otevřeno od **15. 3. 2016 do 31. 3. 2016**. Po jeho skončení projdeme přihlášky, vyhodnotíme je a informujeme vás o obsazení jednotlivých běhů. Zároveň budete vyzváni k uhrazení registračního poplatku a až po potvrzení zájmu o hru jeho zaplacením budou rozděleny role. Pokud se kapacita hry nenaplní bude otevřeno další kolo přihlašování.

V přihlášce jsou otázky, které se vztahují ke **stylu hry a použitým mechanikám**, proto doporučujeme se předem seznámit s mechanikami hry a vytvořit si vlastní představu o jejím obsahu. Přihlášky budeme vyhodnocovat anonymně.

V případě, že se hry nebudete moci zúčastnit a dáte nám vědět více než měsíc před vaším během vrátíme vám registrační poplatek v plné výši. Po tomto datu závisí navrácení poplatku na tom, zda se nám společně podaří najít náhradníka, který by poplatek zaplatil a místo převzal. V případě, že uspějeme, dojde k navrácení poplatku, v případě, že nikoliv, bude poplatek nevratný.

## KONTAKT

---

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky můžete se na nás obrátit na emailové adrese [cienanos.larp@gmail.com](mailto:cienanos.larp@gmail.com). Jakákoliv zpětná vazba vítána.

## TÝM

---

*Úrsula rozhodla, že nebožtíka vystaví u nich v domě. Otec Nicanor se zpěchoval vykonat náboženské obřady a pohřbít ho do posvátné země. Úrsula se postavila proti němu. "Svým způsobem, který vy ani já nejsme schopni pochopit, byl ten člověk světec," řekla mu. "A proto ho pohřbím vedle Melquíadesova hrobu i proti vaší vůli."*

## KATEŘINA "MORGAIN" HOLEDOVÁ

hraje a organizuje larpy od roku 2003. Její začátky se úzce pojí s městkými larpy Písek by Night a později Stezky krve. Komorní larpy si vyzkoušela přepracováním larpu Sen noci Svatojánské a za své doposud nejzajímavější dílo považuje svůj podíl na Dance Macabre. Na hrách jí zajímá možnost práce s emocemi, jejich přesah do života mimo hry a možnost využití různých mechanik v game designu. Od roku 2007 se podílí na činnosti sdružení Tempus ludi, o.s.

## LUKÁŠ "KYTKA" BRYCHTA

hraje larpy od roku 2004. Na hrách ho zajímají především niterná dilemata a vztah hráče k postavě. Teoreticky i prakticky se věnuje interaktivním divadelním formám.

## SARAH "FEAIN" KOMASOVÁ

hraje larpy od roku 2004. Podílela se na přípravě her Engelchen, Porta Rossa, Skoro Rassvet a Salon Moravia. Zbožňuje knížku Sto roků samoty. Ve zbylém volném čase studuje Bezpečnostní studia.

## TOMÁŠ "HAMPI" HAMPEJS

zkoumá larpy a ztrácí se v nich od začátku tisíciletí. Zajímají ho jako technologie tvorby sdíleného smyslu a významu. Přečetl Sto roků samoty mimo školní kurikulum povinné literatury a byl uchvácen magickým realismem a jeho religionistickou relevancí.