

Sorrow
and Bliss



"Nechci předstírat, že se s Hertfordshirem
loučím nerada; budu postrádat jen jedno,
a to Vaši milou společnost, drahá přítel-
kyně, doufejme však, že se někdy v budoucnu
opět naskytne vítaná příležitost hojně pěst-
tovat příjemné vzájemné styky; do té doby
necht' zmírní bolest z odloučení co nejčastější
a nejupřímnější dopisy."

✍️ slečna Bingleyová slečně Bennetové

Úvod

Velectěné hráčky, velectění hráči,

v tomto design dokumentu se dozvíte všeobecné informace týkající se larpu Sorrow and bliss. Některé další dokumenty jako je vaše postava nebo historické reálie budete mít k dispozici ve svojí složce na google drivu, na který vám pošleme odkaz.

Praktické informace

Kde se hraje

Sorrow and bliss je distanční hra. Hráči spolu komunikují pouze dopisy. Organizační a technická část hry probíhá online (facebook, google drive, zoom).

Kdy se hraje

Workshopy a příprava na hru začínají v pátek ve 20:00 na zoomu nebo jiné online komunikační platformě. Bude vždy včas upřesněno. v průběhu víkendu si hráči individuálně dělají předherní přípravu a hra začíná v pondělí zveřejněním prvních herních novin a odesláním prvních dopisů. Hra bude probíhat zhruba 2 následující měsíce. Její délka je variabilní a bude se přizpůsobovat tomu co v ní probíhá. Hráči budou upozorněni, že se blíží konec a hra skončí v pátek, kdy od 20:00 proběhne společné zakončení přes zoom, dobrovolná reflexe hry a dobrovolná online párty

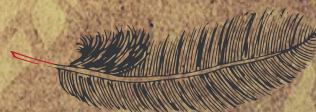


Co ke hře potřebujete

- Hráč musí mít možnost odesílat dopisy českou poštou a přístup k internetu.
- Dopisní papíry - může to být obyčejný bílý papír, ale rozhodně podporujeme cokoliiv lepšího. Mělo by to být dobově přijatelné - tzn. žádné barvené s hvězdičkami. Můžete si koupit hezčí papír a třeba si na něj natisknout dekorace, které dávají smysl.
 - Psací potřeby - Nikdo po hráčích nechce aby psali brkem. Jestli chtějí a zvládnou to tak aby byl výsledek čitelný, tak prosím, hurá do toho. Jinak doporučujeme plnicí nebo bombičkové, inkoustové pero s modrým nebo černým inkoustem. Propisky nebo tužky jsou spíš hloupé
 - Obálky a známky - obálky doporučujeme obyčejné bílé

Kostým

Hra není kostýmová. Je možné používat doplňky a dekorace nebo i kostýmy pro budování si atmosféry, ale není to nutné.



Základní fakta o hře

Co je to za larp

Sorrow and bliss je distanční, dopisní larp vycházející primárně z díla Jane Austen.

Primárně nejde o larp historický, ale o larp romantický. z historie vycházíme, ale nesnažíme se o historickou rekonstrukci, spíše o románový

nebo dokonce filmový historizující larp. Hráči jsou hrdinové svého vlastního filmu nebo románu. Obsah je ro-

mantický, předdramatizovaný, až místy kýčovitě přehnaný. Zásadní je,

nesnažit se proti tomu bojovat, ale naopak se s tím sžít. Některé lin-

ky a plot twisty jsou uhodnutelné a pokud hráč přímo nemá pocit, že je to proti jeho charakteru, měl by tomu spíš jít naproti.

Rozhodně se nejedná o play to win.



Inspirace

Vycházíme z klasické, nejen austenovské, místy i starší, romantiky. Pro představu o atmosféře hry doporučujeme filmy a seriály: Pýcha a předsudek; Rozum a cit; Bridgerton; Lady J.; Nebezpečné známosti; Becoming Jane; Bright star; Vanity Fair (hlavně seriál)

Je to slow larp

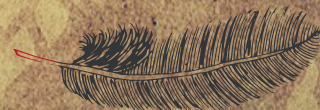
To že hráči přijde dopis neznamená, že musí okamžitě přečíst, okamžitě odpovédět a odeslat. Konkrétní postupy se proberou v rámci workshopů, ale je potřeba uvědomovat si, že tahle hra je pomalá, trvá dlouho a čekání, třeba i netrpělivé je její integrální součástí.

Zasazení

Hra se odehrává na podzim roku 1805. Postavy se nachází na různých místech v Anglii. v dramatických případech by samozřejmě dávalo smysl, že by člověk sedl na koně a jel problém řešit osobně. Pracujeme ale s mechanikou nejohavnějšího podzimu za poslední desítky let. Bouře neustávají a když náhodou chvíli neprší, tak jsou cesty v takovém stavu, že je nemožné se někam dostat. Poslové a poštáci se dostávají ke svému cíli jen s největšími obtížemi. Běžný člověk prostě není schopen se kamkoliv přesunout.

Příběh

Každý prožívá svůj příběh sám. Hra nemá ústřední téma, ale soustředí se na příběhy dvanácti lidí. Šesti žen a šesti mužů (kteří ale mohou být reprezentováni hráčem/hráčkou libovolného genderu) z různých sociálních vrstev. Žádný hráč nebude komunikovat se všemi ostatními.



Pravidla a mechaniky

Aby hra v tomto formátu fungovala, zavádíme několik pravidel a mechanik. Ty ještě budeme probírat na předherních workshopech. Některá pravidla můžou takhle znít komplikovaně, ale není se jich třeba bát. Všechno si vysvětlíme.

Hráč není postava

Každý hráč reprezentuje jednu postavu, rozhoduje a jedná za ní. Každá postava je reprezentována herním portrétem. Tak postava vypadá. Postava tedy nevypadá jako hráč.

Psychická bezpečnost

Na této hře nemusíme řešit fyzickou bezpečnost, protože se nikdy nepotkáme, ale ta psychická je pořád důležitá. Postavy hráči vybírají podle medailonků, které obsahují i trigger. Pokud by se ale stalo, že hráče něco rozhodí nebo mu způsobí jakoukoliv neúměrnou psychickou nepohodu, měl by se hráč ozvat organizátorům. Organizátoři nejsou s hráči ve stálém kontaktu, pokud hráč potřebuje podporu nebo pomoc, je naprosto v pořádku si o ní říct. Je v pořádku zažívat emoce a to včetně smutku. Je v pořádku si poplakat, je v pořádku mít psychicky zničenou postavu, ale rozhodně není v pořádku aby byl zničený i hráč.

Soukromí

Hráč má povinnost respektovat soukromí ostatních. Účastí na hře se zavazuje, že kontakty na ostatní hráče mimo rámec hry nijak nepoužije. Prosíme hráče aby dopisy nezveřejňovali a to ani po konci hry.

Způsoby komunikace

S organizátory

Pro neherní komunikaci a řešení problémů hráči používají messenger facebookové skupiny Sorrow and bliss, ne osobní účty organizátorů. v případě akutního problému mají k dispozici telefonní čísla na organizátory a mohou jim zavolat.



S ostatními hráči

Prosíme hráče aby se svými spoluhráči v průběhu hry nekomunikovali o hře. Ať už naživo nebo na internetu. Tím neříkáme že nemají mluvit se svými kamarády, ale věříme, že dokáží vynechat tohle téma. v případě jakéhokoliv problému, může hráč napsat organizátorům. Je jedno jestli je hráč nespokojen s něčím co dělá spoluhráč nebo ho naopak chce pochválit. Prosíme nekontaktujte své spoluhráče.

Herní komunikační kanály

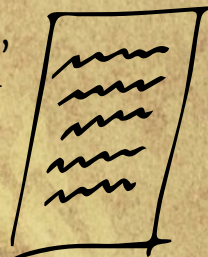
Noviny

Uzavřená facebooková skupina Daily Dispatch reprezentuje noviny, ke kterým mají všichni hráči přístup. Jsou to občasně noviny. Jsou výrazně nehistorické ve své formě a částečně i obsahu. Vypadají spíše jako dnešní nebo minimálně výrazně pozdější noviny, například tím, že běžně obsahují obrazové reprodukce. Obsah, který nesou je pro nás ale významnější než to, jak vypadají, protože jsou jediným kanálem, který do hry přináší informace ze strany organizátorů. Stejně jako jakékoliv jiné noviny jsou jen ke čtení. Budou připraveny jak ke čtení online, tak k tisku. Hráči na příspěvky nijak nereagují, jen doporučíme zatrhnout si prioritu zobrazování, aby hráči neutekly nové informace. Budou zde také odkazy na všechny dokumenty, kontakty na hráče i organizátory.

Dopisy

Zde je popsána jen jejich praktická stránka. Jak se dopisy píší – tedy jak se hra hraje – je v samostatné sekci

- Je rozhodně lepší psát dopisy rukou. Hráči mají spoustu času, můžou si chystat drafty nanečisto a věříme, že většina hráčů je schopna vytvořit čitelný dopis. Ideální je psát psace, ale pokud by to nebylo čitelné, tak tiskace je v pořádku. Zásadní je čitelnost. Pokud hráč z jakéhokoliv důvodu nemůže psát rukou, nezvládne psát čitelně nebo by ho to příliš stresovalo, je tu ještě jedna možnost. Hráč si v rámci své hry napíše dopis rukou, ale mimoherně ho přepíše do počítače a vytiskne. v takovém případě je potřeba používat historický font s českou diakritikou.

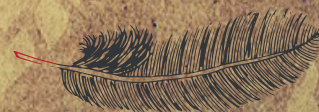


- Dopis se píše na dopisní papír. Může to být obyčejný bílý papír, ale rozhodně podporujeme cokoli lepšího. Mělo by to být dobově přijatelné – tzn, žádné barvené s hvězdičkami. Hráč si může koupit hezčí papír a třeba si na něj natisknout grafiku, která bude dávat smysl

- Dopis se píše ideálně plnicím perem s černým nebo modrým inkoustem (pokud o to hráč stojí a nesníží to čitelnost, tak klidně namáčecím brkem). Propisky jsou nevhodné. Obyčejná tužka se dá použít na psaní draftu.



- Dopis se vkládá do obyčejné obálky se standardní známkou české pošty. Na obálku se píše jméno a adresa hráče, nezapouje se žádné herní titulování na prvním řádku adresy (obzvlášť u crossgender hráčů by to bylo velmi divné). Do levého horního rohu obálky se nakreslí simplifikované logo hry aby adresát věděl že mu přišel herní dopis

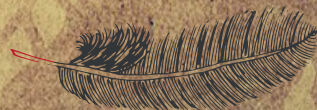
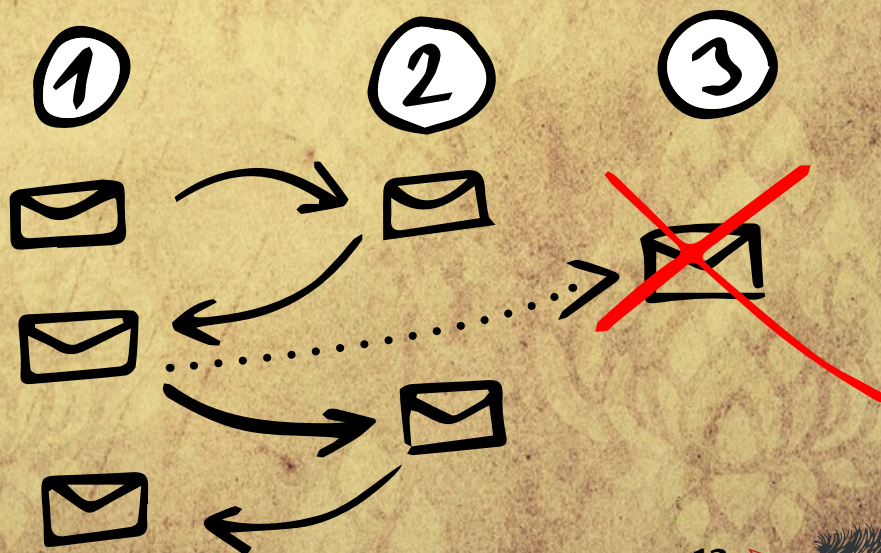


- Technická stránka dopisu – jak se píše dobový dopis se dozvíte v následující části. Tady probereme mechaniky, která nás jednak chrání před případnou nepřízní české pošty, jednak dává organizátorům přehled, co se ve hře děje.
- “název dopisu” – Každý dopis bude ve svém pravém horním rohu mít “název dopisu”, který obsahuje jméno odesílatele, pomlčka, jméno příjemce, pořadí, pomlčka, datum. Příklad: Alec si píše s Athenais, dopis má hotový třetího února. Když jí bude psát první dopis, bude v pravém horní rohu napsáno “Alec Clairmont – Athenais Clairmontová 1 0302”. Ona mu odepíše osmého února a v pravém horním rohu bude “Athenais Clairmontová – Alec Clairmont 1 0802”. Alec si to se zájmem přečte a odpovídá jí dvanáctého února. v pravém horním rohu je “Alec Clairmont – Athenais Clairmontová 2 1202” a tak dále. UDĚLAT K TOMU GRAFIKU – Symeon
- Digitální verze dopisu – Když je dopis napsaný, tak se naskenuje nebo vyfotí (musí to být čitelné!), soubor se pojmenuje názvem dopisu a nahraje se do osobní složky na google drivu, ke které všichni hráči dostanou přístup. Pokud je součástí libovolný další dokument nebo objekt, vyfotí se také, pojmenuje se “jméno dopisu + příloha” a také se nahraje UDĚLAT K TOMU GRAFIKU? nebo je to pochopitelné?

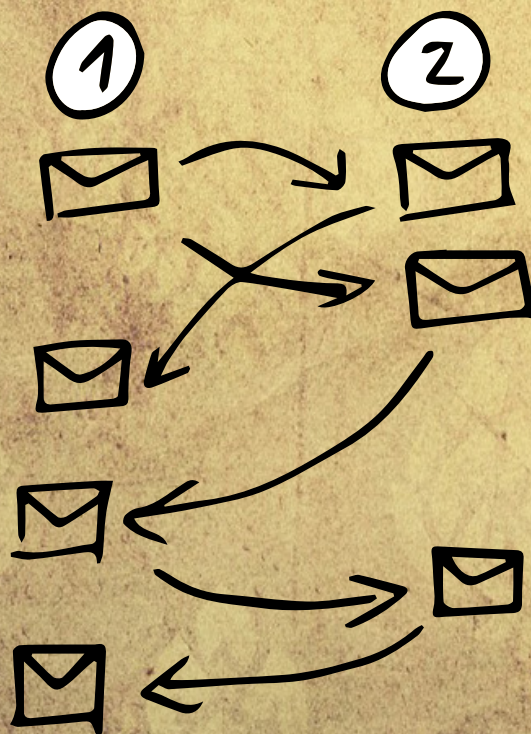
Jak psát dopisy

Herní mechaniky a obsahy dopisů

Pravidlo jedné dopisní linie – zásadní pravidlo, které nám pomůže udržet ve hře pořádek. Aby hra hezky šlapala, tak je nutné aby mezi dvěma hráči probíhala střídavá výměna. Příklad: Paní Snowleyová napíše Dorothee, Dorothea jí odepíše, paní Snowleyová jí odepíše, Dorothea jí odepíše... Na začátku se může stát, že mimo scriptované poštovní cesty hráč napíše někomu dalšímu, ale on mu o den později napsal taky. Je velmi nepravděpodobné že by kterýkoliv z těch dopisů byl smrtelně závažný. Aby nám neexistovaly zároveň dvě dopisní linie, odepíše jen jeden z nich. a to ten, který vytvořil svůj dopis dřív (napsáno je to v pravém horním rohu u jména přijatého dopisu a v digitální kopii na drivu u odeslaného dopisu). Pokud by se stalo, že oba vytvořili dopis ve stejný den, napíšíou organizátorům, kteří rozhodnou, kdo bude odepisovat. v odpovědi se dá zmínit jaká je to náhodička a klidně zopakovat nějaké části toho co už bylo v odeslaném dopisu nebo to i upravit vzhledem k aktuální situaci.



Výjimka z pravidla jedné dopisní linie – Může se stát, že hráč někomu odešle dopis a den na to mu přijde dopis od někoho jiného, který mění celou situaci. v takovém případě doporučujeme se velmi dobře rozmyslet, jestli napsat hned adresátovi prvního dopisu znovu lepší hru nebo ne. Rozhodně doporučujeme konzultovat. Pokud se nejedná o něco naprosto zásadního, je vždycky lepší počkat, na odpověď. Pokud se dopisní linie takto zdvojí, je potřeba zdvojení co nejdříve odstranit. Příklad: Pan Clairmont píše paní Clairmontové, že je na služební cestě v pořádku a odesílá dopis. Den na to se dozví, že bylo zavražděno její dítě (tohle se na hře opravdu nestane, je to jen příklad dobrého důvodu, proč napsat druhý dopis) a píše o tom paní Clairmontové druhý dopis. Pokud paní Clairmontová nespěchala s odesláním odpovědi na první dopis, tak jí druhý přijde včas, ona napíše nový dopis a linie se hned sjednotila. Pokud odpoví dříve než jí přijde druhý dopis, bude odpovídat podruhé. Pan Clairmont ale ví, že mu jistě na tak dramatickou zprávu přijde odpověď, na její první dopis nebude odpovídat a počká aby mohl dopisní linii sjednotit.



Drafty

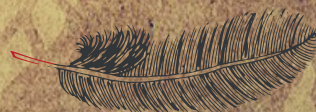
Doporučujeme je psát. Klidně tužkou (propiska je prostě trapná) a až když budete spokojeni, tak to přepsat na dopisní papír. Dá se s tím i hezky hrát. Zamilovaný mladík neví jak se vyjádřit a po pokoji má poházené množství neúspěšných pokusů je pěkná scéna.

Délka

Libovolná. Nejsou to smsky, ve kterých by měla být jen rychlá zpráva. Je dobře rozepsat se. Je možné být poetičtí (pokud to sedí k postavě). Před hrou se dá najít si a vytisknout básně nebo kusy textů (třeba i biblických) a pak z nich citovat. Většinou je vhodné řešit víc věcí najednou. Podrbat, okomentovat, co bylo v novinách, řešit počasí (počasí je zásadní!!! a protože ve hře je pořád hnusně, dá se řešit že je hnusně i to, že na hodinku vykouklo sluníčko). Probrat zdraví. Optat se jak se má někdo další. Jsou samozřejmě chvíle, kdy hráč chce řešit jen jednu konkrétní věc, ale i v dopise, ve kterém se oznamuje snoubence zrušení zasnub je slušné se zeptat jestli je zdráva a okomentovat počasí.

Drby

Není dobře vymýšlet si postavy, které ve hře nejsou. v novinách budou články i o osobách a příbězích, které nemají jinou funkci než být podkladem pro drbání. Správně je drbat je a ostatní hráče. Pokud je hráč zlá klepna, tak si ale klidně může vymýšlet nové drby na ve hře existující jména, ať už hráčská nebo nehráčská.



Formality a jazyk

Jazyk

Je velmi dobré vyhnout se čistě moderní mluvě a používat lehce archaický způsob psaní. Hlavně to ale musí být srozumitelné. Zamotat se do přechodníků a ztratit význam není dobré. Rozhodně nikdo nikoho nebude hanit za špatnou gramatiku. Grammar nazis to musí nějak vydržet a můžou to brát jako pěkný historický prvek, protože lidi psali jako prasata vždycky.

Několik postav ve hře je velmi urozených a pro přehled přidáváme tabulku oslovení, kterou by každý z dobré společnosti a mimo blízký rodinný kruh používal.

vévoda/vévodkyně	Vaše Výsosti
markýz/markýza	Vaše Magnificence
kníže/kněžna	Vaše Milosti
hrabě/hraběnka	Vaše Vznešenosti
vikomt/komtesa	Monsignore/vikomte/komteso
baron/baronka	barone/baronko
rytíř/baronet - manželka rytíře/baroneta	Sire - Lady






Anonymní dopis

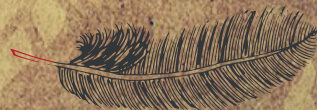
Ano, dopis lze poslat anonymně. Příjemce nebude zkoumat obálku, aby zjistil, od koho dopis je.

Komu se dá psát

Krom prvního dopisu (viz.) je možné psát komukoliv, když hráč zná jeho jméno a dává to smysl. Dá se psát komukoliv kdo je zmíněný v postavě nebo v novinách. Dá se psát do redakce novin. Dá se napsat třeba anglickému králi. Kdokoliv není jeden z hráčů má adresu libovolného z uvaděčů.

Co se dá přidat do dopisu

- Ovonět - jen dámy 
- Sušenou kytičku - dá se připravit předem 
- Pramínek vlasů převázaný stužkou - klidně paruka nebo něco co vlasy připomíná. Stejně o tom budete v tom dopisu i psát, tak to spoluhráč pochopí - extrémně intimní gesto 
- stužku/kraječku 
- Obrázek sebe s věnováním
- Peníze a právní dokumenty (o těch si bude řeč později) 
- Kresbu (může být i vytištěná)
- Dopis někoho jiného - pokud vás o to ale nepožádal, tak to může být dost nevhodné. Dopisy mezi dvěma lidmi jsou velmi osobní, až intimní věc



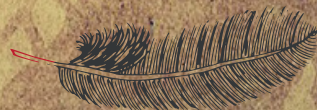
Co se nedá přidat do dopisu

- cokoliv proti zákonům České republiky nebo pravidlům České pošty
- cokoliv se nevejde do obálky. Je to hra o dopisech, ne o balíčcích
- nedobové nebo neherní předměty

Co jde dopisem udělat

- Vést běžnou konverzaci. To je základ celého larpu
- Uzavřít smlouvu. Ta se vyrábí se ve dvou kopiích. Na dva samostatné papíry se napíše navrhované podmínky, dole navrhovatel napíše jméno svoje a jméno protistrany a sebe podepíše. Obě kopie pošle protistraně. Pokud ta souhlasí, podepíše se a jednu kopii pošle zpět. Pokud nesouhlasí, vytvoří vlastní verzi a odešle vám ji. grafika nebo je to pochopitelné? symeon
- Zasnoubit se. Zasnoubení má dvě fáze. Nejdřív muž požádá v dopise slečnu o ruku (Vždy jen muž! Emancipaci tady nechceme!). Pokud slečna odpoví ne, tak má pán smůlu, ale může jí pochopitelně dál přesvědčovat. Pokud odpoví ano, je společenským standardem aby muž požádal o svolení dívka opatrovníka, kterému napíše. Opatrovník buď svolí a pošle snoubenci smlouvu s navrhovaným věnem slečny (je to jako jakákoliv jiná smlouva). Když se na věnu domluví, pošle opatrovník minimálně snoubenci (ale může i snoubence) dopis s požehnáním. Tímto jsou zasnoubeni. Pokud opatrovník nesvolí, můžou ho pochopitelně dál přesvědčovat. Když to nevyjde, existuje poslední možnost a to se dohodnout, že spolu prchnou do Gretna Green, kde se pod skotským právem vezmou a budou spolu žít bez požehnání. To ale udělá skutečně málokdo. Znamená to naprostou ztrátu společenského postavení a reputace nejen pro snoubence, ale zanechá to nesmazatelné stopy i na reputaci celých jejich rodin.

- Rozejít se. Může udělat on i ona. Pokud nepadly žádné sliby a nebylo oficiálně oznámené zasnoubení, tak je to možná pro jednu nebo obě strany bolestivé, ale krom možná lehkých drbů to nezpůsobí společenské problémy.
- Zrušit zasnoubení. Může udělat on i ona. z toho už může být celkem zajímavá septanda.
- Rozvést se. Toto je právo vyhrazené pouze mužům a to pouze z vysokých vrstev. Pokud se muž chce dát rozvést musí požádat se zdůvodněním o rozhodnutí Parlament spojeného království, konkrétně Lorda Kancléře Johna Scotta, 1. hraběte Eldona. Pokud je mu vyhověno, manželství je ukončeno a žena ztrácí nárok na jakoukoliv finanční podporu. Rozhodně je z toho obrovský skandál.
- Rozejít se od stolu a lože. O tento typ rozvodu může požádat on i ona a to u zástupce Anglikánské církve, arcibiskupa Canterburského, jeho excelence Charlese Manners-Suttona. v případě tohoto rozchodu spolu manželé přestávají žít, ale muž ženu i nadále finančně podporuje. I tento rozchod vytváří velký skandál



- ještě si nejsme jisté, že to chceme. Velmi speciální je otázka sebevraždy. Ano, je to velké romantické téma, ale rozhodně nechceme aby se nám tu přihodila vyvražďovačka. Není problém někoho citově vydírat a vyhrožovat sebevraždou - “když nebudu s vámi, má lásko, zemřu žalem”, to je herně zcela přijatelné. Pokud by se hráč rozhodl, že jeho postava chce skutečně ukončit svůj život, je to možné, ALE! Nejdřív je potřeba to konzultovat s organizátory. Pokud to organizátoři schválí, napíše hráč dopis ve kterém bude mimo jiné podtržená fráze “poručím svou duši Bohu”. To znamená, že po odeslání dopisu postava skutečně umírá. Předem říkáme, že když se během běhu nestane žádná sebevražda, je to zcela v pořádku.

Jak hrát

Rozhodně se nehraje 24/7, opravdu nechceme abyste byli v roli pořád. Krom toho, že to nemá žádnou hodnotu, je to neudržitelné a bylo by to i dost psychicky nezdravé. Hraje se při otevírání dopisu, při čtení dopisu a při psaní dopisu. Dá se ještě hrát při čtení novin. Je v pořádku si občas popřemýšlet o svém snoubenci nebo si postesknout že vám dlouho neodepisuje, ale to úplně stačí. Doporučujeme aby hráči byli ohledupní ke svému okolí a zamysleli se, jestli jejich přítel/kyně, manžel/ka nebo spolubydlící stojí o to poslouchat je v roli.

Z velké části si hráč hraje sám pro sebe. Když bude číst dopis a odpovídat na něj, nikdo s ním není. Jaké si to udělá, je jen na něm.

Co se dá dělat pro vytvoření si atmosféry.

- Neotvírat dopis hned jak přijde. Dát si ho stranou a udělat to až v roli a při-pravení hrát
- Najít si čas, kdy nebude rušit práce nebo zbytek domácnosti
- Vytvořit si scénu. Typicky udělat si snídani nebo alespoň čaj. Nebo naopak počkat na tmu, zapálit si svíčky a ztlumit elektrická světla. Nebo si dopis vzít na zahradu, do parku nebo někam do přírody. Nebo se třeba i jen roz-valit sami v posteli. Pokud se hráč umí do role dostat rychle a jeho postava je dychtivá mladá slečinka, tak ho samozřejmě můžete rozškubnout hned jak ho vytáhne ze schránky. Podstatné je udělat si to hezké.
- vytisknout si noviny a přečíst si je až v roli v rámci své scény
- **Playlisty.** Připravili jsme celkem čtyři playlisty, které jsou přístupné na Youtube a Spotify (podle Vaší preference, obsah se liší jen v detailech podle dostupnosti daných písní). Doporučujeme si ke každé scéně pustit hud-bu, podle typu emocí, kterou byste rádi zdůraznili. Tři playlisty jsou velmi konkrétní ve svém obsahu - veselý, smutný a dramatický - a je snad po-chopitelné, ke kterým emocím se váží. Pokud si nejste ještě jisti, co by Vás v příchozím dopise mohlo čekat, nebo co chcete vyjádřit, je tu vždy playlist všeobecný. To, jestli budete během scény mezi playlisty přepínat, je zcela na Vás. Je to Vaše imerze, vyzkoušejte si, co Vám vyhovuje.

Youtube

[všeobecný](#)

[dramatický](#)

[smutný](#)

[veselý](#)

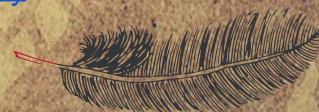
Spotify

[všeobecný](#)

[dramatický](#)

[smutný](#)

[veselý](#)



Máme také speciální písně, které můžete použít pro vstup nebo výstup ze scény, či je použít jako písně přechodové. v každém z výše zmíněných playlistů je najdete vždy jako první a poslední píseň. Pro jednotlivý poslech je máte zde:

Youtube

[vstupní](#)

[výstupní](#)

Spotify

[vstupní](#)

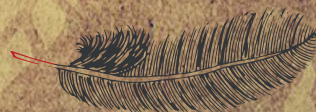
[výstupní](#)

Portréty

Každá postava je reprezentována portrétem a vypadá tak, jak je nakreslená, nikoliv jako její reálný hráč. Portréty postav, se kterými budete interagovat (nebo klidně všechny, včetně svého) si můžete vytisknout a položit před sebe pro vizuální přehled všech hráčských postav (další postavy se kterými si můžete psát často podobiznu nemají). Během vstupu do scény se můžete na svůj portrét dívat a zamyslet se nad cestou, kterou svojí postavu provedete. Ostatní portréty také můžete využít k tvorbě balíčků pro každou postavu, která Vám poslala dopis.

Závěr psaní, závěr scény

Draft je hotový, z něj je přepsaný na dopisní papír finální dopis. (V případě hráče, který volí formu psaní tištěného dopisu se bavíme o chvíli, kdy má finální verzi ručně psaného draftu) Protože jít to fotit a nahrávat na internety by nebyl vůbec hezký závěr scény, tak se to nedělá hned. Doporučujeme si v klidu sednout nad hotovým dílem, vložit ho do nenadepsané obálky (nezalepovat!), zavřít oči a pustit si závěrečnou přechodovou skladbu. a u té vystoupit z role. Pak si jít buď dělat svoje a vrátit se k tomu nebo rovnou dopis nafotit, nahrát, zalepit, nadepsat adresu hráče a nakreslit do levého horního rohu herní logo. Jak je komu příjemné



Kdy dopis odeslat?

Úkolem hráčů rozhodně není dopis okamžitě přečíst a okamžitě odeslat. On pošták, obzvlášť v takovém počasí, taky nechodil každý den. Mezi 'přišel mi dopis' a 'dávám svoji odpověď do schránky' by ale neměly uplynout víc jak tři dny. Pokud by tento termín hráč z jakéhokoliv důvodu nebyl schopen splnit, napíše organizátorům aby věděli co se děje a pokud by to byl problém delší, tak společně došli k nějakému řešení.

Jak hrát svojí postavu - muže/ženu/společenské postavení/společenské konvence dělá josefína

Reaálie

Ekonomický systém

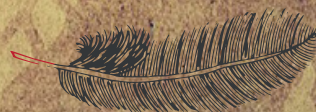
Jeden z problémů které budou naše postavy řešit je otázka peněz. Někdo méně, někdo více, ale řešit to budou všichni. Pro někoho je to otázka poklesu životního stylu, pro někoho otázka přežití. Pro mnoho postav to bude dilema jestli je lepší řídit se srdcem nebo rozumem.

Oproti realitě je ekonomický systém poměrně zjednodušený. Používáme jen jeden typ měny a to jsou libry. Menší peníze jsou pro nás nezajímavé a jiná platidla by hru zbytečně komplikovala.

Každá postava má uvedeno kolik je hodnota jejího majetku a jaký je její roční příjem. Tady se to pokusíme zasadit do nějaké perspektivy. Čísla a principy vycházejí z knih Jane Austen a jsou lehce simplifikované. Jako příklady zde používáme osoby z Pýchy a předsudku a Rozumu a citu, shrnutí příkladů můžete najít v tabulce i s přepočtem na dnešní koruny.

Částky jsou uváděna absolutně nebo za rok. Nikdy za měsíc, jak je zvykem dnes. Přestože se hra odehrává na podzim, tak pro jednoduchost počítáme s tím, že postava má k dispozici celou částku svého ročního příjmu. Ale třeba ti, kteří platí nájem si rozhodně nemůžou dovolit o tuto částku přijít, protože za pár měsíců budou platit nájem. Skončí-li taková postava na konci hry bez peněz, znamená to pro ni vystěhování.

Jedna libra začátku devatenáctého století měla hodnotu téměř 34 dnešních liber nebo zhruba 950 českých korun.



Výdělky a roční příjem

Majetky a příjmy postav jsou různé. Ten, kdo má majetek, vlastní nějaké pozemky, peníze, případně nemovitosti, má příjem ze zisku nebo úroků. Roční příjem činí 4% z majetku. Když má tedy někdo majetek 1.000 liber, má roční příjem 40 liber

Peníze jsou zásadní. Pro různé společenské vrstvy se ale bavíme o různých částkách. Zatímco běžná sloužící má příjem 5-15 liber ročně, paní Dashwoodová řeší, že má pro čtyři lidi jen 500 liber ročně a nemůže si už dovolit tolik sloužících.

Kdyby paní Bennetové zemřel manžel, jí a jejím dcerám poklesne roční příjem na desetinu toho co měly, protože v rodině Bennetů není žádný syn.

Pan Darcy má majetek v hodnotě 250.000 liber, jeho sestra dostane věno v hodnotě 30.000 liber a on si může dovolit nemajetnou nevěstu, ale i pro něj je poměrně riskantní snížit o tolik svůj majetek a nedoplnit ho penězi z věna své nastávající. U někoho chudšího už by to mohlo znamenat i výrazné snížení životního standardu.

Peníze a láska - "Náklonnost je žádoucí. Peníze jsou naprosto nepostradatelné!" - Paní Bennetová (Becoming Jane)

Mládí a krása mají svojí hodnotu. Stejně tak láska. Ale zásadní pro tvorbu rodiny jsou otázky dědictví, ročního příjmu a toho kolik je člověk za krásu nebo lásku ochoten zaplatit.

Pan Willoughby byl sice do slečny Marriane opravdu zamilovaný, ale protože ho po jeho skandálním chování jeho příbuzná vydělila, skončil bez peněz a rozhodl se vzít si slečnu Greyovou s věnem 50.000 liber. Slečna Greyová byla bohatá sirota, ale byla považována za poměrně nehezkou. Ona si mohla dovolit zaplatit si za krásu mladého pana Willoughbyho. Znamenalo to, že budou žít

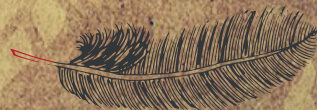
pouze z jejího věna a jejich roční příjem bude 2.000 liber (4% z 50.000), což znamená možnost mít velký dům, přes deset sloužících, kočár a koně.

Dědictví a věno

V základu vlastní majetky muž - hlava rodiny. Ten se stará o svou ženu a své děti. Dědí po něm synové, kteří si majetek dělí. Pokud muž nemá syna, dědí nejbližší mužský příbuzný. Jeho manželka má nárok na věno, které do manželství přinesla. To se stává jejím majetkem.

Pan Bennet má ženu a pět dcer. Pokud by zemřel, zdědí jeho majetek pan Collins, jeho synovec a nejbližší mužský příbuzný. Paní Bennetová má ale nárok na svoje věno. To bylo 5.000 liber a ona a její dcery by musely žít z 200 liber ročně (4% z 5.000)

Důvod proč paní Dashwoodová přijde o dům i příjem je, že byla až druhou ženou pana Dashwooda a všechno zdědil jeho syn z prvního manželství. Toho sice otec zapřísahal, aby se o svou macechu postaral, ale ten neměl zákonem danou povinnost to udělat a neudělal to. To z čeho paní Dashwoodová a její dcery žijí, je její věno. Do svazku s panem Dashwoodem přinesla věno 12.500 liber, na které má po jeho smrti nárok. Její roční příjem je 500 liber (4% z 12.500) Pokud by paní Dashwoodová zemřela, každá z jejích třech dcer by měla nárok na 4.100 liber a musela by žít se 165 librami na rok. Každá z dcer Dashwoodových měla přislíbené věno 1.000 liber, tedy kdyby se dostaly do stejné situace jako jejich matka, měla by každá z nich k dispozici jen 40 liber na rok (4% z 1.000)



částka v librách roku 1810	částka v korunách roku 2021	
20-60	19.000 - 57.000	Roční plat mužského služebníka + byt a strava
5-15	4.750 - 14.250	Roční plat sloužící ženy + byt a strava
12-25	11.400 - 23.750	Nájem středního domu v Londýně
100 (200)	95.000 (190.000)	Pokud je příjem jednotlivce pod 100 liber ročně (200 na dvě osoby), musí hlava rodiny pracovat
200	190.000	Skvělé plesové šaty
2000	1.900.000	Větší rodina si může dovolit velký dům, početné služebnictvo, kočár a koně
50	47.500	Částka, kterou měla Jane Austen od svých bratrů na své roční výdaje
140	133.000	Výdělek Jane Austen na knize Rozum a cit
684	649.800	Celkový výdělek Jane Austen za všechny čtyři knihy během jejího života
12.500	11.875.000	Věno paní Dashwoodové
500	475.000	Částka ze které musí paní Dashwoodová a její dcery žít po smrti pana Dashwooda (4% z 12.500)
50.000	47.000.000	Celkový majetek pana Benneta
2.000	1.900.000	Roční příjem pana Benneta pro sedmičlennou rodinu (4% z 2.000)
5.000	475.000	Absolutní částka, kterou získá paní Bennetová a jejích pět dcer v případě smrti pana Benneta. Její věno.

200	190.000	Roční příjem, který by paní Bennetová dostávala po smrti svého manžela (4% z 5000)
1.000	950.000	Absolutní částka, kterou by Lizzie získala po smrti své matky, paní Bennetová (x z 5000)
40	38.000	Roční příjem Lizzie v případě smrti paní Bennetové (4% z 1000)
100.000	95.000.000	Celkový majetek pana Bingleyho
4.000	3.800.000	Roční příjem pana Bingleyho (4% ze 100000)
250.000	237.500.000	Majetek pana Darcyho
10.000	9.500.000	Roční příjem pana Darcyho (4% z 250000)
30.000	28.500.000	Věno slečny Georgianny, sestry pana Darcyho



Medailonky

