

# DESIGN DOCUMENT

## PRAKTICKÉ

### KDY

Na hru přijďte ve čtvrtek vpolední, odjezd bude v neděli dopoledne. Můžete přijet i v pátek ráno, nejpozději prosím v půl deváté, abychom vás zvládli obléct. A odjet můžete nejdříve v sobotu v noci po hře.

### KDE

Hrát budeme na státním hradě Lipnice nad Sázavou. Je to státní památka, kde není téměř žádný nábytek. Jelikož je to státní památka, musíme se k tomu místu podle toho chovat. To, že můžeme na Lipnici tuto hru pořádat je dáno velkou benevolencí pana kastelána a NPÚ a je to velké privilegium, kterého si moc vážíme. Proto vás prosíme, abyste se zde chovali ohleduplně k prostředí.

### PRO KOHO

Hrad Lipnice nad Sázavou bohužel není bezbariérový a během hry hráči v areálu hradu nachodí přibližně 10 km denně. Takže určitá fyzická způsobilost je nutná.

Hra je přístupná pouze pro hráče nad 18 let.

Tato hra se odehrává ve středověku a hrajeme s různými prvky různých náboženství a to v podobě zjednodušené pro hru natolik, aby hra bavila i hráče kteří s náboženstvím nikdy předtím nepřišli do styku. Pokud má někdo problém s hraním víry, náboženství a s tím spojených témat, tak tato hra pro něj není vhodná.

Hra je ošetřena herními mechanikami pro fyzickou i psychickou bezpečnost hráčů. Jakoukoliv scénu můžete kdykoliv ukončit.

### DOPRAVA

Je možné dojet autobusem do Havlíčkova Brodu nebo do Humpolce, odtamtud jedou další spoje na Lipnici. V nejhorším vás můžeme nabrat autem v těchto dvou městech a odvézt na hrad. Autem se dostanete až na nádvoří, parkovat se dá před branou nebo pod hradem. Spolujízdu si plánujte ideálně přes organizátory připravovanou událost na FB.

## TEPELNÝ KOMFORT = JE TAM ZIMA

Na hradě se není kde ohřát. Jediná dobře vytopená místnost je ta, která je určená na spaní. Budeme hrad temperovat plynovým topením, ale je to obrovská budova a na ve střední Evropě běžnou pokojovou teplotu (21° C) se nedostaneme. V hradě bývá průměrně okolo 12-13 stupňů a venku okolo 5-8 stupňů. Podzimní běhy bývají trochu vlídnější, jarní většinou trochu chladnější.

### **Dostanete od nás vlněné kostýmy, ale zodpovědnost za teplé oblečení pod kostýmem je na vás!**

Teplých vrstev pod kostým si vezměte několik. Funkční prádlo, dva svetry, péřovou vestu, šálu, ledvinový pás, dvoje silné ponožky, kožené nebo pletené rukavice, představitelům ženských rolí se pod pokrývky hlavy vejde i hladká čepice. A věřte, že během hraní všechny tyto vrstvy oceníte. Kostýmy jsou objemově trochu naddimenzované. Bude-li vám během hry zima, nejdřív si přidejte teplou vrstvu pod kostým, teprve když to nebude stačit, jděte za námi pro další vrstvu kostýmu.

## CO S SEBOU

Kromě výše zmíněného nezapomeňte na dostatek oblečení, hygienické potřeby, osobní věci, peníze v CZK, v případě potřeby redukci do eurozásuvky, nabíječky na elektroniku, léky a **MISKU na jídlo, LŽÍCI a NÁDOBU na pití!** Některá jídla jsou spíše polévky nebo kaše, takže určitě radši misku.

## CATERING

### **V CENĚ HRY JE PLNÁ PENZE OD ČTVRTEČNÍ VEČEŘE PO NEDĚLNÍ SNÍDANI**

Jsme schopni připravovat jídlo pro tyto speciální diety – vegetariány, celiatiky, alergiky a lidi s mléčnou intolerancí. Jen je potřeba to předem hlásit, kuchyně si s tím poradí, ale potřebuje vědět, s čím hrát.

Bohužel nejsme schopni zajistit veganskou stravu ani ostatní diety.

Kuchyně bude středověká a jídlo se bude připravovat přímo na hradě na otevřeném ohni. Vařit budeme podle středověkých receptů, takže k snídani očekávejte kaši s ovocem nebo vejce, k obědu hustou polévku s chlebem a k večeři dvouchodové jídlo.

Mezi jídly bude k dispozici chléb se sádlem nebo s tvarohem.

K pití bude po celou dobu hry k dispozici teplý ovocný čaj a na požádání káva.

Můžete využít také organizátory vedenou hospodu a čajovnu, kde si můžete za cash CZK zakoupit svařené víno, horký džus, čaje, horké i studené drinky a alkoholy.

## SPANÍ

Spaní je zajištěné na hradě. Budete spát ve (relativně) vytopené místnosti ve druhém patře hradu na zemi na provizorních lůžkách: desky z měkké mechovky (Mirelon). Je to podobný materiál jako karimatka, je 3 cm silná a velká cca 50 x 200 cm. **Všechny ostatní věci jako spacáky, deky, polštáře a ručníky si musíte přivést s sebou.** Doporučujeme vzít si špunty do uší.

**Na hradě není sprcha, jen toalety s tekoucí studenou vodou v přízemí.**

Na vlastní režii si můžete zamluvit pokojíček v některém z řady penzionů pod hradem. Není to daleko, pár set metrů od hradu a je možné tam v noci odejít přespat a ráno přijít na hru. Jen to už nezajišťujeme my.

## HYGIENA

Na hradě jsou v přízemí dva a dva splachovací záchody a jedno a jedno umyvadlo s tekoucí (studenou) vodou. Dodáváme toaletní papír, mýdlo, dezinfekci na ruce a papírové ručníky. Je k dispozici jedno zrcadlo.

## VIZUÁL A ESTETIKA HRŮ

Chceme vám zprostředkovat co nejautentičtější pocit ze středověku, k čemuž slouží prostředí hradu, dobová kuchyně, hudba a hlavně kostýmy. Přesto jsme se rozhodli, že **brýle a moderní boty jsou v pořádku**. Boty si prosím ale vezměte **alespoň kožené** nebo koženě vypadající, klidně dvoje. Ne tenisky. **Kanady, pohorky, kozačky, moderní zimní boty, sněhule černé nebo hnědé barvy ano.**

**Představitelé mužských rolí, prosím vemte si s sebou jednobarevné bavlněné tepláky** a pod ně ještě funkční prádlo nebo merino. Má-li vaše postava dostat krátkou suknici, tepláky se dají nejsnáze ovinout ovinkami.

Estetický ideál středověku se liší od dnešních ideálů krásy a naše kostýmy tomu odpovídají. To, že jsou střihy poněkud neforemné, je móda doby, ve které hrajeme. Středověk byl také velmi barevný, možná více, než na co jsme zvyklí dnes. Děkujeme, že budete tento náš vizuální záměr respektovat.

## DOPLŇKY

Tašky a taštičky pro vás máme.

Kdo bude hrát ženskou postavu, nepřehánějte to prosím s líčením, i když Akkon je výjimečný svým umístěním do Orientu a výrazné líčení můžete naopak pojmout jako součást vizuálu vaší postavy..

Většina postav dostane i pokrývku hlavy, ženské postavy čepce a závoje, muži coify a čapky a kápě. Opět toto patří k estetice doby.

Vyšíváte-li nebo šijete-li v ruce, vezměte si propriety s sebou. Na místě budou k použití jehly, nitě, zbytky látek, klubka vlny, lucety. Můžete si něco drobného ušít nebo uplést šňůrky a nechat si výrobek jako suvenýr.

## ZBRANĚ A ZBROJ

Na našich hrách používáme **výhradně měkčené larpové zbraně** (bofr) a pokud má být vaše postava ozbrojena, budeme pro vás mít její výzbroj. Pokud máte svojí - **kompletně měkčenou bez kovových prvků** - můžete si ji vzít s sebou, ale raději se předem zeptejte. Párkrát byli někteří hráči smutní, když jsme jim nedovolili zbraně s kovovou nebo tvrdou dřevěnou záštitou nebo kovovou hlavicí. **Žádné kovové zbraně na hře neakceptujeme, VČETNĚ OSTRÝCH NOŽŮ, děkujeme za pochopení.**

Některé postavy mohou mít lehkou zbroj, kterou vám také půjčíme. Ale nepočítejte s velkou výzbrojí, máme toho zatím málo. Dostanete maximálně prošívanici, či část kroužkové zbroje, jestli si chcete přivést vlastní odpovídající postavě, vítáme to.

## TABÁK

Hra je nekuřácká. Ale protože víme, že někteří by s tím mohli mít problém, ve hře bude jedno místo – KONÍRNA – kde bude kouření a další drobné vypadnutí z role povoleno. Toto místo je určeno pro kouření i když se ještě nebo už nehraje. Jinde se kouřit nesmí.

## CHILL OUT ZONE

Jelikož je hra emočně náročná, celé horní patro bude vyhrazeno k odpočinku od role a off game talk. Prosím, neprozrazujte si zde vaše herní tajemství a zápletky!

## ČASOVÝ ROZVRH HRY

*Časový rozvrh berte spíše orientačně. Na místě ještě může být upřesněn.*

### **Čtvrtek**

Příjezd hráčů ve čtvrtek od 16:00 do 22:00

16:00 - 22:00 Fitting kostýmů

18:00 večeře (polévka, chleba)

Večerní program:

20:00 - 22:00 dobrovolné workshopy hlavně na módu - česání, závoje, zpěv, focení!

### **Pátek**

8:00 - 9:00 snídane

9:00 workshopy a úvod do světa a postavy

13:30 oběd

14:00 - 15:00 pauza a příprava na hru

15:00 rituální průchod do hry

15:00 - cca 0:00 hra

Hra je členěna bohoslužbami

cca 17:00 nešpory

někdy kolem 20:00 večeře

cca 22:00 kompletář

cca 00:00 spánek (po 00:00 vyhlašujeme noční klid, ale nevypadáváme z rolí)

### **Sobota**

9:00 - 10:00 snídane

10:00 - cca 20:00 hra

10:00 ranní bohoslužba

cca 13-14:00 polední bohoslužba

cca 19:00 večerní bohoslužba

po večerní bohoslužbě se hra bude schylovat ke svému konci, naplánujte si ji tedy tak, abyste v průběhu a po skončení bohoslužby stihli uzavřít své herní linky.

cca 20:00 rituální odchod ze hry

20:00 Debrífung, večere a párty!

Na hře bude funkční hospoda, kde můžete zakoupit alkoholické i nealkoholické nápoje. Prosím mějte hotovost, neumíme přijímat platební karty.

### **Neděle**

9:00 - 12:00 snídaně, úklid a odjezd.

**Budeme vděční za pomoc s úklidem hradu!**

# HISTORICKÉ OVERVIEW

Je obsažené v samostatném dokumentu INTRO AKKON

## HERNÍ STYL

### PŘÍPRAVA HRY

Hra je typu „pojď si hrát“ a od hráčů se očekává jen lehká příprava. Dostanete scénář postavy, nepodílejte se na jeho psaní; požádáme vás však, abyste si jej důkladně přečetli, zamysleli se nad svým výkladem a případné problémy, které by mohly nastat, konzultovali s organizátory.

Nebudeme také očekávat, že budete sami studovat podrobné historické informace. Dodáme vám vlastní komplexní materiály, shrnující to, co potřebujete vědět a co by se vám mohlo hodit. Chybět nebudou ani rekapitulace všech potřebných informací. Viz již zmíněný dokument INTRO AKKON.

### MÍRA SKRIPTU

Akkon je hra skriptovaná charakterem postav a některými našimi zásahy do průběhu hry. Postavy mají poměrně velkou svobodu v rozhodování v klíčových momentech. Nemusí řešit, jak je to „správně“, protože žádné správně neexistuje. Hra může dopadnout velmi různě, není to sled jasně daných kroků

Není to ovšem ani sandbox, kde si postava dělá, co chce. Postavy mají řadu věcí k řešení, řadu vztahů k odžití, ale mají i prostor pro vlastní hraní si, užívání si situace.

### Hráč není postava

Obecně platí, že nejlepší je co nejvíc se vžít do dané postavy a jednat v souladu s tím, jak by jednala tato postava. Což je velmi často úplně jiné, než byste jednali vy jako hráči. Ale když zůstanete “v postavě”, je velmi malé riziko, že byste dělali něco, co by vybočovalo z rámce, který jsme hře vymysleli.

### LITURGIE, BOHOSLUŽBY, KAPLE a DALŠÍ NÁBOŽENSTVÍ

Všechny postavy zažijí krátké herní (středověké) bohoslužby a některé postavy tyto bohoslužby budou i vést. V Akkonu je to trochu složitější, protože část postav jsou Židé a část muslimové. Mají své bohoslužby, ale protože se během bohoslužeb

často dějí věci důležité pro celou hru, počítáme s tím, že herní Židé i muslimové se účastní někde v zadní části kaple v podobě PŘEDSTAV (se závojem přes obličej, viz herní mechaniky). A bude to platit i opačně, představitelé dalších náboženství se mohou se závoji v podobě představ účastnit svátostí a modliteb ostatních náboženství.

Velkou část bohoslužeb bude tvořit společný zpěv liturgických textů a jiných latinských náboženských písní. Herní bohoslužby se budou odehrávat v kapli v areálu hradu. Postavy, které budou mít za úkol vést bohoslužbu, dostanou materiály předem a k dispozici jim bude ručně psaný misál (herní návod na bohoslužbu s několika latinskými texty) a text modliteb či úkonů daného náboženství. Všechno nacvičíme během předherních workshopů.

## JAK SI HRÁT

Akkon je hra vážná s mnoha dramatickými a tragickými prvky, řeší se tu vážná a těžká témata. Většina postav se setkává s náboženskými a mystickými prvky. Užijte si tyto její rozměry.

### AKTIVITA

Jako v každé hře platí, že hru si uděláte především sami. Když ji budete hrát aktivně, budete chodit do konfliktů, budete hluční, hrát se svými emocemi ven, budete iniciativní- pak vaše hra bude plná akce a zábavy. Možnost, že byste seděli a čekali, co přijde úplně nefunguje. Jděte do toho naplno!

### MÍSTO VE STŘEDOVĚKÉ HIERARCHII

Středověká společnost byla velmi hierarchická. Ve hře nemáme spodinu, máme tu patricije a různé úrovně šlechty. Zkuste na to myslet a hrát s tím. Patricij se k šlechtě chová s respektem a k členům královské nebo císařské rodiny se s obrovským respektem chovají všichni.

Šlechtic je od Boha. Král a královna a princezna nebo císařská milost je od Boha. I když máte s prominutím holý zadek, jste křivák až na půdu, vraždíte lidi: dokud to není královražda, spiknutí proti králi nebo nějaká zlovolná akce proti církvi, jste prakticky beztrestní. Víte to a chováte se podle toho a vaši poddaní to přijímají, protože je to tak dáno od Boha.

Navíc král / královna, to není jen "hlava státu", to je ve středověkém myšlení až mystická bytost, protože jeho postavení mu bylo svěřeno Bohem. Je to něco, co moderní společnost nezná, ale v Akkonu to tak platilo a je hezké s tím hrát.



## VÍRA, NÁBOŽENSTVÍ A VZTAH JINOVĚRCŮM

V Akkonu máme řadu různých náboženství. Opět platí, že moderní evropská společnost je velmi tolerantní. To středověká nebyla. I když Svatá země byla v mnohém kosmopolitní - a úplně jiná než třeba střední Evropa ve stejné době - stále tu mezi příslušníky různých náboženství platila animozita a v nejlepším případě chladná nedůvěra. I to vezměte do hry, nakolik zvládnete. Pro hru je to herně zábavný moment.

## TAJEMSTVÍ

Naše hra není transparentní a pracuje s překvapením a tajemstvím.

Postavy mají svá tajemství. **Tajemství MAJÍ BÝT ODHALENA**, ale v pravý čas; a věříme, že hra funguje dobře, pokud jsou tajemství překvapením pro postavy i hráče.

Proto budete před hrou požádáni, abyste prodiskutovali své herní preference a stanovili úroveň intimity a fyzické hranice se svými blízkými herními partnery, ale nezahrnujte prosím „spoilery“; nevyzrazujte jim svá tajemství ani jim neříkejte, co si vaše postava myslí o jejich a co s tím plánujete udělat. Pokud jste s něčím ve hře nespokojeni, máte pocit, že byste si chtěli postavu interpretovat trochu jinak než je napsaná, chcete udělat zásadní rozhodnutí, které by mohlo ovlivnit vaše spoluhráče, nebo chcete něco vylepšit ve svých vztazích ve hře, jděte prosím a promluvte si s organizátory. Znájí hru opravdu dobře a vymyslí způsob, jak udělat radost vám i vašim spoluhráčům.

## CÍLE

Na konci textu ke své postavě najdete shrnutí “CÍLE”. Je to inspirace pro vás. Pomůže vám to navázat herní linky. Rozložte si je tak, ať si zahrajete oba dny, není smyslem je za hodinu všechny “splnit” a pak nevědět, co se svou postavou dál.

Hra vám také často přinese různé zvraty, cíle a preference vaší postavy se mohou změnit - tak jak se mění v reálném životě. Počítáme s tím a pokud si během hry projdete svou vlastní katarzí, je to dobře. Není smyslem celou hru trvat na něčem, co máte v cílech, přestože hra se vyvinula úplně jiným směrem.

## BAZAR

Během hry bude dvakrát, možná třikrát (podle toho, jak se bude hra vyvíjet) otevřený herní Bazar neboli tržiště. Místní obchodníci tam mohou prezentovat své umění a zákazníci přijít okukovat nebo nakupovat. Je to veřejná událost, kde se mohou sejít všechny společenské vrstvy i všechna náboženství. Prvním bazarem se otvírá hra.

## CECHOVNÍ SNĚM

Akkon má svou cechovní radu, ve které jsou zastoupeni všichni důležití řemeslníci a obchodníci. Mohou volit svého zástupce, který může jednat s králem a místodržícím. Tento post je dost prestižní. A nemusí ho po celou dobu hry zastávat ten, který tam byl dosud.

## KONFLIKTY

V běžném životě má většina z nás snahu konflikty uhlazovat a chovat se konsensuálně. Pro hru je ale zábavné konflikty naopak eskalovat. Tím, že vaše postava vyostří konflikt s jinou postavou, uděláte i její hru plnější a emotivnější. Užijte si možnost chovat se emotivně, hlučně, konfliktně, hádat se s jinými, křičet na sebe a dát průchod svému špatnému já.

## MECHANIKY

### INSTANTNÍ PŘERUŠENÍ SCÉNY

Pro odchod z jakékoli scény, která je vám neúnosně nepříjemná, aniž byste museli hru ukončit nebo přerušit pro ostatní hráče, je věta: **Potřebuji se vyzpovídat, potřebuju se jít pomodlit.** Můžete odejít a jít si promluvit s organizátorem (zpovědníkem), dát se dohromady, případně se zeptat na to, co byste potřebovali vědět, a hrát dál. Neváhejte si po jakékoliv pro vás jako hráče nepříjemné situaci promluvit s orgy nebo zpovědníky. Od toho tam jsme.

### ZASTAVENÍ SCÉNY NEBO HRY

Pro zastavení scény se používá známé **STOP**. Přeruší to jen konkrétní situaci a zbytek hry pokračuje plynule dál. Umožní vám to ukončit situaci, kde se fyzicky nebo psychicky cítíte špatně a potřebujete z ní odejít.

Pro ukončení scény používáme asi docela známé larpové **Rudá STOP**. **Rudá stop** zastavuje celou hru - protože se např. musí zavolat lékař apod. **Rudá STOP** ukončuje nejen scénu, ve které nechcete dál pokračovat, protože míra vašeho psychického nepohodlí, coby hráče, překročila únosnou mez, ale zastavuje do vyřešení situace celou hru. Třeba při zranění někoho z hráčů. Po Rudé STOP se vyřeší situace a hrajeme dál.

### FORMA REGULACE NÁTĚLU NEBO NÁSILÍ BEZ PŘERUŠENÍ HRY A SCÉNY

Pakliže je na vás nějaká scéna příliš silná, můžete regulovat situaci hláškou: **Pane bože / Alláhu / Hospodine stůj při mě.**

Existuje možnost, že se vaše postava dostala do problémů, a její přátelé ji chtějí pomoci a ochránit (třeba před výslechem). Jenže vy, jako hráč, tu scénu chcete absolvovat a nechcete se nechat zachránit nebo odtáhnout. Pak svým spoluhráčům řeknete: **Svůj úděl zvládnou sám!** A oni vás nechají prožít váš osud.

## INTIMITA A NÁSILÍ

Pro hraní intimity máme také mechaniku. Používáme pro ni jednu ruku a ukazujeme počet prstů. Pakliže se vaše postava dostane do situace, kdy by mělo mezi dvěma lidmi dojít k intimitě, ukážete si vzájemně prsty na jedné ruce v závislosti na intenzitě, kterou chcete zažít.

0 - Ruka v pěst - vůbec se mě nedotýkej.

1 - Jeden prst - zvládnou letmý dotek, pohlazení po rameni

2 - Dva prsty - lehké objetí, polibek na tvář

3 - Tři prsty - pevné objetí, pohlazení přes oblečení i na intimnějších partiích

4 - Čtyři prsty - totéž co před tím plus polibek na ústa, francouzský polibek

5 - Pět prstů - jsem ochoten experimentovat, kam až můžeme zajít.

**Platí vždy nižší číslo!** Když se potká ruka v pěst se třemi prsty, nebude se nikdo nikoho dotýkat.

Sexuální styk konsensuální i nekonsensuální probíhá tak, že hráči použijí prstovou mechaniku. Pak ve skutečné realitě udělají to, co odpovídá domluvenému stupni explicitity a slovně si řeknou, co herně zažily herní postavy. Rádi bychom zdůraznili, že herní znásilnění není nosné téma této hry a vždy musí být dopředu konzultováno s organizátory.

## SMRT

Několik postav zemře v průběhu hry (a hráči se vrátí v kůži jiné postavy), další k jejímu konci. Bude-li možnost, užijte si tuto situaci jako příležitost k velkým emocím.

**O tom, kdy postava zemře rozhoduje většinou hráč té postavy.** Pokud někoho chcete zabít a on nechce svou postavu nechat umírat, prostě se vám to nepovede.

Budete-li mít takový nápad, raději ho předem konzultujte s organizátory, a pokud vám zabití nedovolíme, nebudte smutní, je to velmi elementární pravidlo hry. Ke konci hry budeme do hry vpouštět ANDĚLY, kteří některým postavám řeknou, že mají v příštích scénách zemřít nebo naopak, že přežijí. U ostatních hráčů je to volitelné.

Jak se konstatuje smrt? Pakliže vám “mrtvola” nezmáčkne podanou ruku, je postava mrtvá. Pakliže třeba těžce zraněná postava leží a nejeví známky života, zmáčknete-li jí ruku a ona odpoví taky zmáčknutím, ještě žije.

## PŘEDSTAVY

Ve hře Akkon používáme mechaniku “představy”, příp. vzpomínky. Každý hráč může svou hru obohatit tím, že se jiným postavám zjeví jako svá představa. Zakryje si obličej závojem, který všechny postavy budou mít v tašticí a tím se na chvíli změní z postavy na představu.

Představa není “duch”. Zatímco duch je “objektivní” entita existující bez ohledu na toho, kdo ho vidí a slyší, představa probíhá pouze v hlavě toho, kdo ji vidí a slyší.

To znamená, že představa je vázaná na příjemce. Představa může říkat a předvádět věci, které by postava jako taková vůbec neřekla. Odehrává se jen v hlavě. Například může navést svého herního muže na to, aby žárlil, může mu ukázat svého milence, navést ho na podezření, vyčítat mu věci, nebo ho naopak povzbuzovat.

Pro hráče, který jde s někým interagovat jako “představa” je to velká svoboda, představa nemusí být vůbec konzistentní s postavou. Může mít jiné názory a postoje. Může jít o milou vzpomínku či noční můru. Ztělesnění přání nebo obav. A může být i zavádějící.

Představovat či vzpomínat můžete na postavu, která je ve hře a žije svůj příběh nezávislý na hře. Může to být ale i vzpomínka na někoho, kdo je dlouho mrtvý (takové představy budou do hry pouštět orgové) nebo na někoho, kdo právě zemřel. To je prvek, který si můžete hodně užít, pokud ve hře vaše postava zemře.

Můžete ho použít jako způsob, jak někomu říci něco, co jako postava z logiky té postavy a hry říci nemůžete. Můžete někoho znervóznit nebo utěšit. Je to velmi silný herní nástroj a dává vám prostor pro spoustu další hry. Užívejte ho rozumně a s ohledem na atmosféru hry, ale nebojte se ho užít. Udělá spoustu hry vám i vašim spoluhráčům.

Máte-li k jeho užití dotazy, ptejte se na workshopu, budeme se této mechanice věnovat.

## ANDĚLÉ

Některým postavám se v průběhu hry zjeví anděl. Někdy bílý, někdy černý. Nebude to často, ale pokud se vám to stane, vezměte to jako součást hry. Můžete (a nemusíte) to sdílet s jinými postavami. Rozhodně to vždy bude mít pro vaši postavu velkou důležitost.

Pokud vás anděl obejmě, vyjadřuje se tím k vaši smrti. Obejmě-li vás černý anděl, říká vám tím, že během příštích událostí, akce (nejčastěji bojové) vaše postava zemře. Nebude to hned, vždy budete mít určitý čas k tomu si promyslet, jak svou smrt budete chtít zahrát tak aby to pro vás i pro ostatní bylo co nejzábavnější a nejmotivnější.

Některé postavy obejmě bílý anděl. Bude to výjimečné a bude tím postavě říkat, že tato postava nezemře. Takže svou hru (většinou to bude násilná a vypjatá situace) hrajte tak, aby postava přežila.

Většinu postav anděl nikdy neobejmě. Pak svou postavu dovedte k sobotnímu závěru a jak se svou postavou naložíte v závěrečných scénách, je na vás.

## BOJ A ZBRANĚ

Stejně jako ve středověku i na této hře používáme jisté formy boje a odpovídající zbraně. Zbraně nejsou železné, ale umělohmotné a měkčené (typu bofry). Jak píšeme výš - zbraně pro hráče máme, pokud si chcete přivést svou, je to možné jen tehdy, když je měkčená a neobsahuje ŽÁDNÉ kovové prvky.

Boj je divadelní, není to dřevárna.

Hra je v některých chvílích velmi emotivní, udržte prosím i v těchto chvílích zběsilost na uzdě a buďte ohleduplní k soupeřům. I cizí postavy jsou lidi. :)

## LÉČENÍ

Ve hře je několik herních lékařů. Je dobré se po střetech s nepřítelem nechat uzdravit. Všechno uzdravování probíhá násobně rychleji než v realitě, ale hraní zranění si náležitě užijte. Diagnóza všech neduhů probíhá tak, že lékař nahmatá váš tep na zápěstí a vyslechne pacienta.

Léčení samotné probíhá podáním léku (trocha cukru) nebo obvázáním zranění. Zintenzivnění a ožívování se provádí modlitbou, ideálně hlasitou. (Prosím berte v potaz, že jsme ve středověku a neznáme ani umělé dýchání ani masáž srdce, nic takového nebudeme ani hrát)

## NEHERNÍ CHOVÁNÍ NEBO DEBATA

Někdy se stane, že se někdo z hráčů zapomene a převede řeč na neherní témata. Na upozornění používáme mechaniku “**Tyhle řeči bych nechal do konírny**”. Konírna viz výš.

## HUDBA

Atmosféru hry dotváří také živá hudba. Liturgickému zpěvu se budeme věnovat na předherních workshopech. Jste-li kdokoli z vás hudebník a umíte hrát na nástroj, který je bližší středověku, určitě nám napište. Rádi se s vámi domluvíme, jestli je pro hru vhodný nebo ne.

## HERNÍ EKONOMIKA

Hra není primárně o ekonomice a není to deskovka. Peníze jsou prostředek hraní, nelze s nimi nijak extra čarovat a “vyhrát hru”. Stanovovat nějaké ceníky a tabulky nechceme, bylo by to jen na obtíž.

Ve hře budete mít rekvizity v podobě mincí. Pro elementární představu - měďák je něco jako dnešní desetikoruna, stříbrňák pětistovka a zlaták deset tisíc. Ale různé věci měly tehdy různou hodnotu a vše se může hodně měnit v závislosti na situaci.

Postavy mají samozřejmě další majetek kromě obyčejné hotovosti - movité i nemovité věci, domy, lodě atd.

Hrajte si s tím vším tak, aby to pro vás bylo zábavné. Fabulujte, improvizujte při stanovování cen, smlouvejte a hádejte se, půjde-li o placení - na blízkém východě je to navíc pravidlo, jenom hlupák se nehádá o ceně.

## KONZULTACE

Na hře je celou dobu k dispozici tým orgů. Tento tým s vámi bude konzultovat veškeré vaše potřeby týkající se postavy i fyzického a psychického komfortu.

## HLUCHÁ MÍSTA

Během každé hry se najdou hluchá místa, kdy vaše postava nemá zrovna přesně dáno, co má dělat. Tady je pár nápadů, čím vyplnit čas:

**Smaltalky s hráči, se kterými jinak nemáte důvod interagovat.** Témata jako jak se vyvíjí válka, jestli odjet nebo zůstat, kdo si koho bere, jak stoupají ceny všeho a kolik je ve městě uprchlíků a jak to všechno dopadne. Jaké má princezna Markéta krásné šaty. A jaký bordel tu dělají Lombardané a že vyznavači náboženství (doplň

dle libosti) jsou modláři a všechny nás tu čeká Boží hněv, a je to trest za naše hříchy. Tímhle druhem konverzace nemůžete udělat chybu.

**Běžte se podívat do zlatnického krámků.** Tam se můžete potkat úplně všichni, i šlechta a měšťané. Během bazaru si běžte “koupit” nějaké zboží. Smlouvejte o ceně, handrkujte se.

**Běžte se projít na hradby a podívat se po hradě.** Je na co koukat, využijte volnou chvíli k relaxaci.

**Běžte si zazpívat do kaple.** Židé a muslimové kamkoli, kde vám bude dobře a zpívejte své modlitby.

**Dojděte pochválit kuchaře,** třeba dostanete něco dobrého (nebo cibuli k nakrájení...).

**Postarejte se o svou tělesnou schránku,** dojděte se v klidu napít a na záchod. Zeptejte se někoho ze spoluhráčů, jestli nepotřebuje napít a doneste mu pití. To ocení každý (i pomocníci a organizátoři!). Můžete tak taky navázat nějaké nové nečekané vztahy.

**Počtete si v některé ze svatých knih,** které na hře budou volně rozmístěny. Můžete tam najít inspiraci pro svou další hru.

**Běžte za knězem nebo nejstarším členem židovské komunity nebo za věštcem,** který je někde mezi muslimy (ale pozor, je to kacířství, veřejně vám to nikdo neprozradí, kdo to je). A nechte si vyložit osud.

## ODBORNÁ POMOC BĚHEM HRY A PO HŘE

Všechny naše hry obsahují mechaniky, které zaručují fyzické i psychické bezpečí hráčů. Vysvětlujeme a nacvičujeme je během předherních workshopů.

V průběhu hry i po jejím skončení jsou hráčům k dispozici psychologové, koučové a terapeuti ať už z řad organizátorů, nebo kde by bylo třeba rozsáhlejší pomoci, jsme připraveni hráčům doporučit další odbornou pomoc.

### DEBRÍFINK

Po konci hry následuje dobrovolný debrífing, který doporučujeme absolvovat, protože umožní plynulé ukončení hry ve vaší mysli. Budeme si povídat o tom, co vám hra přinesla nového, co po jejím skončení máte, co jste před tím neměli. Debrífink neslouží k vyprávění historek ze hry, na to je afterpárty. Zvláště lidem, kteří během hry zažijí velké emoční turbulence doporučujeme debrífink absolvovat, je to součástí emoční hygieny.

## PROHLÁŠENÍ O BEZPEČNOSTI A OCHRANĚ ZDRAVÍ A MAJETKU

Odesláním přihlášky na hru hráči prohlašují, že se během celé akce budou chovat tak, abych neohrozili život, zdraví ani majek sebe ani ostatních účastníků. Konzumace alkoholických nápojů je v průběhu akce povolena, ale hráči prohlašují, že ho budou konzumovat odpovědně a uvážlivě. Konzumace jiných psychotropních látek není v průběhu hry povolena.

Hráči prohlašují, že se budou chovat ohleduplně i vůči prostorám státního hradu Lipnice s vědomím, že jde o národní kulturní památku. Nebudou jakýmkoli způsobem poškozovat budovu ani její vybavení, jakkoli zasahovat do omítky nebo poškozovat podlahu, na rozlité tekutiny bez otálení upozorní organizátory, aby je mohli uklidit.

Hráči se v průběhu hry budou chovat ohleduplně i k rekvizitám a kostýmům, které jim budou svěřeny.

Hráči se v průběhu hry budou chovat ohleduplně k dalším hráčům. Tak aby jim svým chováním nenarušovali hru (např. debatou o neherních věcech apod.) Pokud budou potřebovat na chvíli opustit roli, udělají to výhradně v prostorách které k tomu budou smluvené.

Naše hry jsou nekuřácké. Hráči - kuřáci se budou v tomto směru chovat ohleduplně. Pokud ve hře budou kuřáci, budou kouřit výhradně na místě, které k tomu bude předem smluvené

## ZDRAVOTNICKÉ ZAJIŠTĚNÍ

Během našich her nedochází k situacím, které by byly přímočaře nebezpečné nebo ohrožující. Ale nehoda se může stát i za zcela nepředvídatelných okolností a jsme na to připraveni. V průběhu všech našich dramatických larpů je přítomný zdravotník a jsme připraveni v případě nouze zavolat i rychlou lékařskou pomoc.

## PROHLÁŠENÍ O RESPEKTU VŮČI NÁBOŽENSKÉMU VYZNÁNÍ, POHLAVÍ A NÁRODNOSTI

Tým autorů hry si uvědomuje, že ve hrách využívá reálie některých náboženství a historie některých národů. Řada postav vidí věci černobílým zjednodušeným pohledem, jaký v rámci možností přiblížení k historii odpovídá vidění osob žijících na



daném místě v době, kam nás hra přenáší. Snažíme se přiblížit myšlení a vidění světa lidí v historii. A také ho nastavit tak, aby to byla zábavná a šťavnatá hra.

Z toho důvodu i vzhledem k genderu - postavy v našich hrách se snaží přiblížit historické realitě. Ta nebyla nábožensky, národnostně ani genderově vyrovnaná a korektní. Není to proto, že bychom těmito okolnostmi vyjadřovali vlastní postoje vůči právům menšin nebo pohlaví, ale proto, aby hra byla dramatická, zábavná - a historicky co nejvěrnější.

Ve hře přesto mohou být věci popsány způsobem, který se zcela neshoduje s objektivním stavem věcí nebo historie. Připravujeme historické dramatické hry, ale ne dokument. Konflikty a protiklady jsou ve hrách záměrně akcentované, někdy zveličené, někdy jednostranné a někdy nespravedlivé k určitému vyznání, představitelům oněch vyznání nebo příslušníkům některých národů. Chceme hráče ubezpečit, že je to jen a pouze v zájmu hry. Dobrý příběh potřebuje mít napětí, a napětí vytváří vyostřené konflikty. Není v tom žádné naše hodnocení daných vyznání nebo národů. Všechny národy, pohlaví a vyznání považujeme za stejně hodnotné. Upřímně se omlouváme každému, kdo by si myslel, že tyto prvky hry jsou útokem na jeho vyznání, pohlaví nebo národnost – nic takového nemáme v úmyslu.

## GENDER

Až na explicitně prezentované výjimky mají všechny postavy ve hře nastavené pohlaví a jsou buď muži nebo ženy. Toto je součást herního designu a nemůžeme měnit postavy podle potřeb jednotlivých hráčů. Vzhledem k tomu, že naše historické hry se zaměřují na určitou úroveň historické vizuální autenticity, není-li to explicitně uvedeno, až na úplné výjimky, kdy jsme si jisti, že hráč daný crossgender zvládne dobře vzhledem k celé hře, nehrajeme s crossgender postavami.

## Zásady ochrany osobních údajů - Osobní údaje a GDPR

Abyste se mohli přihlašovat na naše hry, musíme zpracovávat některé vaše osobní údaje. Pro přihlašování na naše hry potřebujeme některé další údaje.

V souladu se zákonem č. 101/2000 Sb., v platném znění (zákon o ochraně osobních údajů a o změně některých zákonů, dále jen „zákon“) odesláním přihlášky souhlasíte se zpracováním osobních údajů správcem Tomáš Houška, se sídlem Václavkova 2, Praha 6 (dále také jen „správce“) pro účely uskutečňování a organizace hry.

Osobními údaji se rozumí údaje obsažené v objednávkovém nebo registračním formuláři, tj. zejména jméno, příjmení, telefon, e-mailová adresa a veškeré další údaje uvedené v přihlašovacím formuláři.

Osobní údaje bude správce zpracovávat manuálně v nejužším týmu organizátorů hry. Údaje nebudou poskytnuty žádné třetí osobě.

Tento souhlas je udělen na dobu neurčitou.

Uživatel má základě zákona právo přístupu ke svým osobním údajům zpracovávaných správcem (zejména právo na poskytnutí informace o účelu zpracování, rozsahu zpracovávaných osobních údajů a jejich zdroji, povaze zpracování a příjemci či příjemcích osobních údajů). Správce mu tuto informaci bez zbytečného odkladu za přiměřenou úhradu nepřevyšující náklady nezbytné na poskytnutí informace předá.

Zjistí-li uživatel, že zpracování jeho osobních údajů je v rozporu s ochranou jeho soukromého a osobního života nebo v rozporu se zákonem, má právo požadovat od správce nebo jím pověřeného zpracovatele vysvětlení a odstranění takto vzniklého stavu.

Vaše osobní údaje uvedené v objednávce v eshopu zpracováváme pro následující účely:

- Zpracování přihlášky na hru.
- Právním důvodem tohoto zpracování je plnění smlouvy. Uvedené osobní údaje za tímto účelem zpracováváme po dobu trvání záruční doby.

I vaše osobní údaje uvedené v přihlášce na naše hry považujeme za důvěrné a využíváme je výhradně pro přihlášení a hru a předvýběr postavy. K těmto údajům mají výhradní přístup organizátoři her. Ke sběru těchto informací používáme Google formulář, Google doc a mailový klient Google.

## FOTKY A VIDEA

### **Politika týkající se audiovizuálních materiálů pořízených na našich hrách**

Na našich hrách pořizujeme audiovizuální záznamy. Přihlášením na hru hráč vyjadřuje svůj souhlas a uděluje organizátorům hry svolení k pořízení fotografií, audio a videozáznamu v průběhu hry, a poskytuje organizátorovi neomezené výhradní licence k užití tohoto záznamu, případně kterékoliv jeho části, všemi známými způsoby užití a bez omezení územního, časového, technologického, množstevního a bez omezení účelu. Licence i ostatní oprávnění podle předchozího odstavce jsou poskytovány jako výhradní, neomezené, platné od dne vytvoření záznamu na celou dobu trvání autorských a majetkových práv podle platných zákonů.

Fotografie a audiovizuální záznamy, nebo jejich části mohou být šířeny zejména prostřednictvím webu a sociálních sítí, dokumentárních snímků, almanachů, přehlídek, festivalů, souborných děl, veřejným promítáním, použitím ve filmovém díle, televizním, rozhlasovém nebo jiným vysíláním a dalších médií, mohou být zařazovány a užity v rámci rozsáhlejších děl souborných, sborníků a dokumentů, stříhových pořadů, upoutávek, trailerů apod.

Současně chceme hráče ubezpečit, že nám jde o to, aby se hráč cítili bezpečně a komfortně a před zveřejněním těchto materiálů publiku mimo okruh hráčů budeme postupovat podle následujícího klíče:

- Automaticky budeme zveřejňovat záběry, které budeme považovat za nekonfliktní
- Fotografie budeme nejdříve prezentovat v uzavřené skupině určené pouze pro hráče hry. Pokud hráč bude mít pocit, že některá fotografie je pro něj pocitově dehonestující, protože zachycují třeba herně vypjatý moment, nebudeme ji zveřejňovat mimo tento hráčský okruh.
- Na fotografiích ani videu neuvádíme identifikaci hráčů, na sociálních sítích je z principu neoznačujeme a žádáme současně všechny hráče, aby zde každý označoval výhradně sám sebe.

## PŘIHLAŠOVÁNÍ A CASTING

Přihlašování je otevřeno, dokud se nenaplní kapacita hry, tj. 65 hráčů. Účast na hře je přidělována podle času přihlášky. Kdo se přihlásí po naplnění kapacity, bude veden jako náhradník a v případě odhlášení jiného hráče bude mít přednostní účast na hře.

Postavy jsou rozdělovány organizátory podle vyplněných preferencí v přihlášce. Většinou hráč dostává na výběr ze 3 postavy. Právo na finální rozhodnutí, kterou postavu nakonec dostane si ale vyhrazujeme my organizátoři.

Více na webu <http://akkon1291.com> v sekci přihlášky.

## Možnosti stornování

Přihlášku je vždy možné stornovat, ale s blížícím se termínem hry roste stornoplatek. Storno poplatek měsíc před hrou (a později) je 50% ceny, Storno poplatek posledních 14 dnů před hrou je 100% ceny

Více na webu <http://akkon1291.com> v sekci platby.