

Príručka Tordhan 2010

1 Pribeh registrácie

1.1 Spôsob registrácie

Registrácia na Tordhan 2010 bude prebiehať iba a výhradne len pomocou elektronického systému. Registrácia bude odštartovaná 15. januára a bude prebiehať v troch vlnách, ktoré budú striktne oddelené časovými horizontmi.

1.2 Systém troch spoločenských vrstiev

Zvolený postup registrácie má svoje opodstatnenie. Chceme totiž mať na hre tri úrovne postáv, ktoré budú mať rôzne charakteristiky.

V prvej vrstve sú postavy, ktoré majú najväčší vplyv na hru (budú predstavovať spoločensky vysoko postavené osobnosti) a tiež budú podrobne na túto hru pripravené. Budú najviac zapletené do hlavných dejových línií a budú mať široké herné možnosti. Je veľmi pravdepodobné, že niekoľko postáv z tejto skupiny/vrstvy bude mať dopredu určené kedy, kde a za akých okolností bude ich osud spečatený na večné veky. Preto tieto postavy budú niest' výsadu toho, že nikto z nižších (druhej a tretej) vrstiev nesmie usilovať o ich smrť.

V druhej vrstve sa budú nachádzať postavy, ktoré patria do strednej spoločenskej vrstvy. Na prípravu týchto postáv bude tiež vynaložené veľké úsilie, avšak ich počet bude niekoľkonásobne (približne trojnásobne) vyšší ako počet postáv v prvej vrstve pre to už tieto postavy nebudú natoľko presne pripravené a preto aj hráči budú mať možnosť vnieť do týchto postáv kus zo svojej predstavy. Tieto postavy budú niest' výsadu toho, že nikto z tretej vrstvy nesmie usilovať o ich život.

Tretia vrstva bude obsahovať postavy patriace no najnižšej spoločenskej kategórie. Pri ich príprave budú organizátori spolupracovať v obmedzenej miere, keďže táto vrstva bude obsahovať najväčší počet hráčov.

Možno sa niekomu zdá zvláštne, že žobrák nesmie zabiť šľachtica, ale je to logické. Pretože takýto skutok by pre žobráka znamenal automatickú smrť, pravdepodobne by nebola rýchla a tiež by pred ňou veľmi dlho trpel. Pud sebazáchovy a celoživotné skúsenosti žobráka mu nedovolia v hernom svete niečo také vykonať – či len na to pomyslieť.

2 Vysvetlenie dotazníka

- Prvá časť dotazníku bude obsahovať tieto položky: *meno; priezvisko; nick (ak je známy); vek; akcie, ktorých sa hráč zúčastnil; e-mail; rýchly kontakt (ICQ, ...)*. Bude spoločná pre všetkých hráčov. Položka *akcie, ktorých sa hráč zúčastnil* je pre nás veľmi dôležitá, najmä v prípade ak sa jedná o hráča, ktorého nepoznáme alebo, ktorý sa ešte nezúčastnil našich hier. Podľa tejto položky môžeme kontaktovať daného organizátora a pýtať si referencie na konkrétneho hráča. Toto opatrenie je spôsobené tým, že sa nám niekoľkokrát na hru dostali hráči, ktorý tam vlastne nemali čo robiť :-).
- Ďalšia časť dotazníka bude tiež spoločná pre všetkých hráčov a bude obsahovať: *meno postavy; charakter; ciele; rodinné vzťahy*. Položka *ciele* je veľmi dôležitá, preto si dobre rozmyslite, čo do nej napíšete. Podľa toho budeme vedieť o čo vašej postave celú hru pôjde. Keď nám 50 % hráčov napíše, že chcú zbohatnúť, tak mi na hru donesieme vrece mincí a tým to bude pre nás vybavená vec :-). Položka *rodinné vzťahy* bude taktiež dôležitá, pretože budeme chcieť, aby na tej hre dotyčný rodinný príslušník bol. Má to dva veľké významy. Prvý je v tom, že hra nadobudne skutočnejšiu podobu, keď bude obsahovať rodinné väzby a druhý, že hráči a teda aj postavy budú konať logickejšie, keď bude existovať možnosť, že za ich skutky môže trpieť ich blízky.
- V tomto mieste vznikne delenie podľa vrstvy, do ktorej sa budete chcieť registrovať. **1. vrstva** bude obsahovať položky: *návrhy; očakávania*. Je to preto, že postava ďalej bude riešená veľmi individuálne so zodpovedným organizátorom. Pre **2. vrstvu** to budú tieto položky: *očakávania; živobytie; názor na spoločenské rozdelenie v Cisárstve a fungovanie Cisárstva; názor postavy na Slnko, Cisára a Cirkev; názor postavy na pašovanie nelegálnych technických a technologických zariadení na územie Cisárstva; názor postavy na magicky nadané osoby; počet detí*. Položka *živobytie* je z logického významu veľmi dôležitá, pretože hovorí o tom, ako si postava zarába na svoj každodenný chlebiček. Byť žoldnierom je veľmi romantické, ale čo sa stane ak si vás dakto týždeň alebo dva nenajme? Dane platiť treba a aj čo to do brucha sa občas patrí dať. Ďalšie štyri otázky zodpovedzte tak, aby ste sa podľa týchto odpovedí dokázali riadiť a hrať počas celej hry. Zmena životného názoru je prípustná, pokiaľ má logické opodstatnenie. V tomto mieste registrácie vám bude automaticky pridelený šľachtic. Je to z dôvodu rovnomerného rozloženia populácie medzi šľachtu a tiež jej rovnomerného administratívneho zaťaženia. Taktiež sa vám tu upraví hodnota vami

vybraného počtu detí. Na základe tejto položky bude jemne dotvorené pozadie vašej postavy. **3. vrstva** bude mať možnosť vyplniť tieto položky: *očakávania; živobytie; názor na spoločenské rozdelenie v Cisárstve a fungovanie Cisárstva; názor postavy na Slnko, Cisára a Cirkev; názor postavy na pašovanie nelegálnych technických a technologických zariadení na územie Cisárstva; názor postavy na magicky nadané osoby*. Počet detí a aj príslušenstvo k šľachticovi bude automaticky generované.

Pre tých, ktorí by náhodou nespĺnili podmienky registrácie v danom termíne budú pripravené okovy, putá a obojky abudú začínať na trhu s otrokmi. Polonahí, hladní a unavení na smrť:-).

3 Popis a tvorba hry

Tvorba hry je už v plnom prúde, ideovo je už celkom pripravená no rozhodli sme sa, že sa pokúsime do tejto tvorby zapojiť aj vás, hráčov, aby ste si mohli prispieť k Tordhanu nielen tým, že nám tesne pred hrou (ako je to už niekoľko rokov dobrým zvykom, za ktorý sme nesmierne radi a veľmi vďační) fyzicky vypomáhate ale, že budete mať možnosť ovplyvniť samotné herné reálie. Preto by nás veľmi potešilo keby hráči z 1. vrstvy napísali napríklad čoto ku svojim šľachtickým rodom, prípadne keby ďalší príslušníci tejto vrstvy napísali niečo čo sa bude týkať ich postavy a vrhne svetlo do najvyššej (niekedy aj najpokrivenejšej) spoločenskej vrstvy. Hráči z 2. vrstvy by mohli vytvoriť kus reálií z ich spoločenského postavenia, možno niečo korenisté či až príliš naturalistické. No a nakoniec hráči 3. vrstvy môžu uvoľniť svoju fantáziu a napísať legendy, poverky a povesti. Veď medzi chudinou a bedačou sa kadečo natára a našepká. V tomto smere vám ponúkame nástroj, ako prispôbiť hru čo najviac vašim očakávaniam a tiež sa podieľať na tvorbe Tordhanu 2010 – využite ho čo najlepšie.

4 Čo sa od hráča očakáva

Čo sa od hráča očakáva? Je to hlavne aktívne zapájanie sa do procesu pred hrou a samozrejme počas hry. Tu je pár tipov, o ktorých by hráč mal vedieť a tiež sa od neho očakáva, že ich bude vedieť.

Prvou a veľmi dôležitou vecou je uvedomiť si, že postava, ktorú hráč bude hrať, má pre niekoho, kto pochádza z cisárskeho mesta Grinburg, hodnotu nepríjemého znečistenia na podrážke jeho veľmi drahej obuvi. To platí pre všetkých na hre. Aj pre šľachticov. Je to spôsobené obrovskou majetkovou a sociálnou priepasťou medzi nimi. Dalo by sa tvrdiť, že aj

žobrák, ktorý žije v Grinburgu, je majetnejší a má vyššiu spoločenskú hodnotu ako živnostník žijúci v hraničných oblastiach, ku ktorým patrí aj Eulévia.

Druhou a tiež veľmi dôležitou vecou je uvedomiť si, že ako jedinec vaša postava v niekoľko desaťmiliónovom a mnoho-kultúrnom štáte, akým je Chlimudská ríša, nemá žiadnu hodnotu.

- **Herné zákonitosti**

- **nie je možné spraviť štáty prevrat („Režim je väčší ako ty!“)**

Eulevia nie je zabudnutým ostrovom, ale je súčasťou fungujúcej ríše. Nie je možné – a nie je to v silách akejkoľvek postavy na hre – spraviť štátny prevrat, či viesť verejnú diskusiu na niektorú z nediskutovaných náboženských alebo svetských tém.

- **nie je možné sa otvorene rúhať („Režim je väčší ako ty!“)**

Náboženstvo, ako jeden zo základných pilierov Chlimudskej ríše sa chráni proti akejkoľvek neposlušnosti a všetky úrady a prostriedky v krajine sú mu v tomto smere k dispozícii. Nie je reálne, aby sa psychicky zdravá postava otvorene rúhala voči Slnku. Nie je možné, aby sa vytvoril skupina viacerých postáv, ktoré by toto robili.

- **nie je možné byť neúctivý voči vyššie postavenému („Režim je väčší ako ty!“)**

Autorita a dôstojnosť na verejnosti sú hlavné pracovné nástroje každého aristokrata, politika, či akejkoľvek vysoko postavenej postavy. Tie si ju vedia a chcú chrániť, zvyčajne živelne, kruto a v niektorých prípadoch až ostentatívne. Každá postava si je vedomá následkov, ktoré by vyplývali z neúctivosti voči vyššie postaveným a žiadna dané následny nechce zažiť na vlastnej koži.

- **Štátni kúzelníci**

- **podmienky ako sa stať štátnym kúzelníkom (viď Kroniky - Dekrét o užívaní síl magických v Chlimudskej ríši, ako aj v jej provinciách)**
- **povinnosti aké má štátny kúzelník (viď Kroniky)**
- **spoločenské postavenie (niekto, kto prešiel zo stavu „režimom prenasledovaný“ do stavu „režimom tolerovaný“)**

Kúzelník je v Chlimudskej ríši nevítanou osobou – náboženstvom je považovaný za nečistého, až hriešneho, preto sa žiaden slušný človek nikdy nespriatelí, alebo nebude udržiavať vzťah s kúzelníkom. Vzhľadom na možnosti využitia sa však režim rozhodol dekriminalizovať tých kúzelníkov, ktorí mu budú prisahať vernosť a platiť dane – náboženský podtext nečistosti však ani týmto aktom neustáva a bežný ľud sa kúzelníkovi vyhýba.

- **Ozbrojovanie obyvateľstva**

- **dôsledky neprimeraného ozbrojovania** (viď Kroniky - Nariadenie o ozbrojovaní sa v ríši Chlimudskej)
- **zbraň ako taká je veľmi drahá záležitosť a preto množstvo z postáv nemá prostriedky na jej zabezpečenie.**
- **A tiež („Režim je väčší ako ty!“)**

- **Náboženstvo**

- **Slnko je jediná cesta ako spasiš svoju dušu („Režim je väčší ako ty!“)**

Bežný ľud verí v Slnko a spája s ním všetky svoje strasti aj radosti života. Drvivé percento ľudí je bezvýhradne presvedčené o fakte, že Slnko je boh a Slnko je dobré. Nie je možné sa otvorene rúhať voči Slnku.

- **ostatné náboženstvá sú netolerované („Režim je väčší ako ty!“)**

V hre nie je možné otvorene viesť, alebo organizovať akýkoľvek kult, či náboženstvo, okrem oficiálneho náboženstva. Podobná -či dokonca aj silnejšia- nevraživosť je voči kultom Slnka, ktoré však nie sú vedené oficiálnymi autoritami Chlimudskej ríše.

- **bezverci sú ničení („Režim je väčší ako ty!“)**

Hriešny je nielen bezverec, ale aj ten, kto bezverca toleruje. Bežné obyvateľstvo je silne nepriateľské voči čomukoľvek odlišnému od ich tradičných náboženských predstáv a automaticky vytláča bezverca mimo komunitu.

- **Cisár, Správca, Veľkňaz**

- **Cisár je jediný Slnkom vyvolený zvrchovaný vládca a panovník Chlimudskej ríše a je tiež najvyššou cirkevnou autoritou, niektorí, najmä nevzdelaný ho dokonca považujú za boha.**
- **Správca je miestnym zastúpením Cisárovho majestátu a všetkej svetskej moci.**
- **Veľkňaz je miestnym zastúpením Cisárovho majestátu a všetkej cirkevnej moci.**

- **Povinnosti voči štátu**

- **platiť dane (od osoby, od živosti - malá, veľká)**

Je právom každého šľachtica vybrať dane v ním stanovenej výške – neplatiči, či podvodníci sú vydávaní priamo súdnej moci. Svetská moc v zastúpení Správcu rieši neplatenie, či odmietanie platenia daní ako jeden z najťažších deliktov.

- **platiť clo a mýtno**

Postavy, alebo hráči, ktorí opúšťajú herné územie sú povinní zaplatiť clo a mýtno. Je tak nastavená kompenzácia za prínos materiálu (potravín, apod.) z mimoherného prostredia do hry. Odmietanie platenia cla, alebo mýta rieši svetská moc ako jeden z ťažkých deliktov.

- **zúčastňovať sa ranného obradu v Chráme a na celom cirkevnom živote**

Aktívna účasť na náboženskom živote v kraji sa považuje za samozrejmosť a vynechaním pravidelných bohoslužieb sa veľmi rýchlo zaradíte do kategórie “bezverec”. Komunita sama vyžaduje dodržiavanie týchto zásad a ľudí z nich sa vymykajúcich zo seba vyčleňuje.

- **podriadiť sa osobe z najvyššej spoločenskej triedy, či autorite**

5 Čo môže hráč očakávať od organizátora

V rámci dohody sa bude organizátor podieľať v primeranej miere na tvorbe vašej postavy. Ďalej zabezpečí lokáciu, zdravotníka, vytvorenie samotnej hry a jej dejových línií, pripraví informačné aj fyzické materiály, zabezpečí najnutnejšie žrdlo pre psy a žobrotu, koordináciu prípravy a priebehu samotnej hry, bude vykonávať konzultácie s hráčmi. Fyzicky, duševne, ale aj administratívne sa bude podieľať na realizácii týchto cieľov.

6 Workshopy

Do začiatku samotnej hry sa uskutočnia niekoľko workshopov vo vybraných miestach, na ktorých prebehne diskusia s hráčmi o hre, budú zodpovedané otázky a vznikne prvý fyzický kontakt s „nováčikmi“. Tieto workshopy budú veľmi dôležité najmä pre nováčikov, lebo bude možnosť sa s nimi osobne stretnúť a zoči-voči sa s nimi porozprávať. Budú mať najlepšiu možnosť ukázať sa v najlepšom svetle a tiež budú mať najlepšiu možnosť spoznať hru ešte pred jej konaním. V prípade zvýšeného záujmu z niektorej časti našej rodnej hrudy sme ochotní spraviť workshopy aj na predtým neplánovaných miestach – treba sa len ozvať.

7 Záver

Čo na záver? Asi len toľko, že príprava Tordhanu 2010 je v plnom prúde, maká sa na ňom viac ako kedykoľvek predtým. Veľmi sa tešíme na spoluprácu s vami!