

Tordhan

1.) O čo ide?

Tordhan je viacdenná hra v prírode. Je to simulácia pseudohistorického sveta, kde si môže každý zahrať rôzne postavy a role. Tordhan patrí medzi tzv. drevárne, teda prípadné boje sú riešené bojom drevenými zbraňami podľa pravidiel bezpečného boja. Pomocou pravidiel sú riešené aj mnohé veci a udalosti, ktoré nemožno uskutočniť reálne (hrady, mágia, lietajúce stroje, ...). Dôraz je kladený na dobrú zábavu, atmosféru, vysokú úroveň kostýmov a **tvorivé hranie svojej postavy**. Tordhan nemožno vyhrať, ale môžete si v ňom skvelo zahrať.

Svet Tordhan je určený primárne pre skúsených hráčov, a to z dôvodu absencie organizátorských questov. Je vytvorená určitá minimálna podpora pre nováčikov, klasické ťahanie za ručičky sa nekoná, existuje však možnosť mentorstva.

Herné reálie Tordhanu sú podobné orientálnemu svetu za Tureckej nadvlády – mix orientálnych a európskych prvkov v spoločnosti, správe štátu, ale aj v armáde a odievaní.

Kostýmové minimum je vysoko nad všeobecným priemerom. Kostýmy zvyšujú atmosféru hry a pomáhajú hráčom sa lepšie vžiť do sveta – preto bude vyžadovaná vysoká kvalita a výzor **a hráč s nedostatočným kostýmom nebude ku hre pripustený!** Pri registrácii bude vyžadovaná fotografia kostýmu, prípadných zbraní a výbavy a obecná znalosť kroník a reálií.

Čo je to vyhovujúci kostým?

- žiadne tenisky (minimálne “zhernené” kanady, preferovaná je historická obuv)
- žiadne kraťasy, tričká, kapsáče, maskáče a iné pofidérnosti
- odev pôsobí celistvo, nie ako kombinácia x kostýmov (ak to nie je cieľom)
- doplnky na hru – mešce, vaky, flakóniky, pochvy na zbraň, ...

2.) Bývanie, varenie, hygiena

Každý býva vo vlastnom dostatočne zahernenom (zamaskovanom) stane, či pod prístreškom, ktorý si zabezpečí. V čase hry sa tento prístrešok, či stan, považuje za herný (herne predstavuje dom)! Jedlo si zabezpečuje každý sám (v hernom hostinci bude možné zakúpiť si guláš, alebo iné jedlo, ale určite nie non-stop). K dispozícii bude zdroj pitnej vody (studnička) a niekoľko ohnísk, dostupné budú vrecia na odpadky. Varujeme, že v tomto termíne môže byť už zima (najmä v noci) a občas prší, preto tomu prispôbte svoje kostýmy!

3.) Herné a neherné

Herný čas je 24 hodín denne **PRE VŠETKÝCH ÚČASTNÍKOV** (okrem závažných zdravotných a iných ťažkostí bude vyhlásenie nehernosti jednoducho ignorované). Nejde nám o to buzerovať ľudí nasilu do hry – ide o to, aby ste v prípade, že s vami niekto chce herne riešiť neblokovali jeho hru svojou nehernosťou.

Latríny a iné vyznačené lokácie sa považujú za neherné územie.

Postava sa VŽDY nachádza tam, kde sa nachádza hráč.

Efekty -ako je napríklad mágia- je dobré vysvetliť predom, pokiaľ ich efekt nie je notoricky známy. Efekty experimentov, výsledky vlastnej iniciatívy a podobné aktivity sa zisťujú u organizátorov. Tam, kde nie sú definované pravidlá sa hra riadi zásadami slovenského Šatru (<http://satrh.larp.sk>).

Slovo NEHERNE, prípadne iné vyhlásenia nehernosti sa používajú v prípade ohrozenia života, zdravia, či majetku. Zneužitie v iných prípadoch môže vyústiť do vylúčenia z akcie.

4.) Pravidlá úspešného spolunažívania

Po celú dobu trvania akcie platí tzv. mierna prohibícia - osoby **NAD 18 ROKOV** môžu piť alkoholické nápoje podľa vlastného uváženia, avšak nesmú to prehnať, lebo im hrozí vylúčenie z hry. Užívanie akýchkoľvek iných omamných látok (marihuana či iné omamné a psychotropné látky) je zakázané úplne.

V Chlímudskej ríši je pijanstvo považované za hriech a postavu (hráča), ktorá to prehnela je možné zajať, súdiť a zotročiť oficiálnymi autoritami mesta.

Po celú dobu konania akcie platí kostýmová povinnosť! Musíte byť v dobovom kostýme, alebo vo svojej maske. Avšak prednosť má ochrana pred nepriaznivým počasím (pršíplášť, ...) a ochrana zdravia. Snažte sa svoje kostýmy vyrábať tak, aby boli použiteľné aj reálne - napr. aby vás v noci zahrial (plášť a nemuseli ste mať na sebe nehernú bundu) alebo aby nebol problém s dažďom (impregnácia).

Stanovať je možné v táborech, alebo na miestach, ktoré vám organizátor vyslovene schváli! Zakladať oheň je dovolené iba v ohniskách v tábore! Nikde, okrem tábora sa nesmú zapalovať fakle, "berušky" alebo sviečky! Fajčiť mimo tábora je zakázané! (uvedomte si, že bude august a riziko podpálenia lesov naokolo je vážne vysoké).

Fajčenie je povolené iba na miestach, kde nehrozí nebezpečenstvo požiaru a ak s tým VYSLOVENE súhlasia všetci prítomní (a samozrejme, cigarety sú nechutný výdobytok súčasnosti, užívajte fajku ☺).

Počas akcie (a to aj v "neherných" lokáciách) je zakázané robiť hluk a výtržnosti, najmä v dedine. Všetky odpadky (vrátane spotrebovaných herných predmetov) zhromažďujte pri sebe, alebo vo vreciach, ktoré poskytnú organizátori, po hre si ich odneste so sebou.

Straty a nálezy budú v organizátorskom stane, po hre bude na našej stránke vypísaný zoznam nájdených predmetov, prípadne dokumentovaný fotografiami.

V prípade zranenia alebo choroby okamžite vyhľadajte najbližšieho organizátora, alebo zdravotníka! Je vhodné včas pred akciou organizátorov upozorniť na známe ochorenia a alergie, spríjmnite tým nielen hru sebe ale aj nám organizátorom. Silná cukrovka alebo agresívna alergia na včelie pichnutie nie sú vecou, ktorú by ste pred zdravotníkom mali tajiť!

Pár dobrých rád:

NEHÁDAJTE SA! Veľmi tým kazíte zábavu sebe i ostatným. Do krvi sa háda iba blbec, rozumný radšej ustúpi. A už vôbec sa nehádajte o takých veciach, ako je uznávanie zásahov, hranie zranení, presakovanie neherných informácií apod. Ak si myslíte, že niekto sústavne

podvádza, upozornite na neho organizátorov.

Je rozdiel medzi tým byť výnimočný a byť výnimočné hovado. To, že hráte orkov ešte neznamená, že musíte byť skutočne hnusní, sprostí a oplzlí. Dá sa to zahrať aj s veľkým vtipom a gráciou a ostatní to ocenia určite viac, než lacnú "drsnosť".

Osobné problémy si riešte pred hrou. Nadávky na vašu ex a jej súčasného nesvedčia o nich, ale o vás a nikoho ani len krajne nezaujímajú. Tieto veci si poriešte doma, pri pive, alebo inde mimo hry.

5.) Systém hry

Svet Tordhan funguje na systéme pravidiel podľa Šatruhu. Špeciálne schopnosti sú iba doplnok!

5.1) Herné znamenia

*** *** **Stužky:**

- žltá stužka na čele a na oboch rukách (visiace rozmery aspoň: 30cm dĺžka, 5cm šírka)
=“**som neviditeľný**” (ignorujte takýchto ľudí, kým ich nezapočujete, nezacítite, nezakopnete o nich, ...)

- **červená stužka na hlave, aj na rukách** (visiace rozmery aspoň: 30cm dĺžka, 5cm šírka)
= postava je silnejšia, než ktorýkoľvek bežný tvor sveta (postava je nadprirodzená)

- **zlatá stužka** = postava má nesmiernu moc a silu, je silnejšia ako červená stužka.

Pravdepodobne sa s takou nestretnete ale ak náhodou áno, podľa situácie bude absolútne jasné, že nejde o stužku žltú. Ide o krajne silné postavy, ich sila bude vyplývať aj z hry samotnej.

Použitie červených a zlatých stužiek sa viaže na predchádzajúci výslovný súhlas organizátora. Postava s takouto (popr. so silnejšou) stužkou určuje výsledné efekty zranení protivníka. Zneužitie sa rovná okamžitému vylúčeniu z hry ;).

*** *** **Stop time:**

Je možné použiť v prípade, že je treba niečo bleskurýchlo vysvetliť **NEHERNE!** Používať len v prípade nutnosti! Zakričíte “**stoptime**”, na čo všetci prítomní zastavia všetky činnosti, nikto sa počas tejto doby nehýbe, ani nič nerobí. Hra sa začne hneď, ako bude dôvod stoptimu vyriešený.

Toto pravidlo je určené pre krajné situácie a jeho zneužívanie môže viesť k herným penalizáciám. Využívajte iba v prípadoch, keď nie je možné danú vec vysvetliť herne!

*** *** **Kocka 1k6:**

Potrebuje od každého hráča, aby si so sebou na hru priniesol šesťstrannú kocku. Jej hodom sa určujú mnohé herné efekty. Je na zodpovednosti každého jedného, aby kocku so sebou mal.

5.2) Herný svet

Herný svet je daný skutočným územím, skutočnými objektmi a tvormi, ktoré sa tu pohybujú. Dej v tomto svete je závislý na vzťahoch vyššie uvedených častí sveta. To znamená, že tvory - hráči, s použitím herných objektov - svojho vybavenia, objektov, ktoré sú dané dejom hry, obecných znalostí histórie a súčasnosti, spolu súperia o dosiahnutie svojich cieľov.

Tento svet sa po celú dobu hry vyvíja v rámci rôznych zápletiiek. Tvory herného sveta majú právo celkom slobodne sa pohybovať po hernom území s výnimkou oblastí označených ako organizátorské stanoviská.

História sveta Tordhan je spísaná v Kronikách na stránke <http://tordhan.larp.sk/03.php>.

Všetko, čo má hráč herne pri sebe (alebo to niekam odložil apod.), mu môže byť herne ukradnuté, zakliate, ...

5.3) Hráč

Aby sa človek mohol stať hráčom, musí:

- a.) registrovať sa pred hrou a zaplatiť štartovné
- b.) počas hry sa riadiť pravidlami a zdravým rozumom
- c.) byť v kostýme (**tepláky, tričko a krúžkovka sa za kostým nepovažuje!**)
- d.) kdekoľvek na hernom území poslúchať pokyny organizátorov, zdravotníkov a iných zodpovedných osôb

Pri registrácii sú stanovené časové limity pre jednotlivé vlny registrácie (pre jednotlivé sociálne vrstvy). V prípade, že sa hráč nestihne registrovať ani do jednej z nich, môže sa jedine a bez výnimky registrovať za otroka na trhu otrokov. Ostatné podmienky nemožno obísť.

Prvá vlna registrácie prebehne od 15.01.2010 do 10.02.2010 (alebo do vypredania zásob :)).
Druhá vlna registrácie prebehne od 20.02.2010 do 15.04.2010, tretia vlna prebehne od 30.04.2010 do 30.06.2010.

5.3.1) Mentor

Za mentora sa považuje skúsený registrovaný hráč, ktorý sa ako jeden z troch zaručil za **PRÁVE** jedného nováčika. Jeho povinnosťou je o tohto nováčika sa starať, vytvárať pre neho herné momenty, zapájať ho do deja, prispôbiť vlastnú postavu jeho postave (prípadne prispôbiť postavu nováčika svojej), aby sa tento nenudil a na hre nečinne nepostával. Každý mentor plne zodpovedá za svojho zverenca z hľadiska bezpečnosti aj z hľadiska hry (aby do hry nebolo vnášaných mnoho rušivých elementov a zbytočne sa tak neznižovala úroveň hry). **Rozdiel medzi Mentorom a Organizátorom je v tom, že mentor NIE JE organizátor, neurčuje výsledky efektov, experimentov, nerozhoduje spory a podobné aktivity, ktoré sú jednoznačne charakteru organizátorského.** Mentor je niečo ako poradca pre nováčika za ktorého zodpovedá, prípadne môže poradiť hráčom iným.

Mentor NIE JE organizátor! Porušenie tohto ustanovenia znamená okamžité vylúčenie z hry.

5.4) Organizátori

Organizátori nehrajú za postavy, ale za svet okolo vás. Majú rovnakú úlohu ako PJ v Dračím doupěti (DrD). Organizátori slúžia ako nestranní sudcovia, riešia neštandardné situácie a nezvyklé nápady. Fotografie organizátorov nájdete na našej webovej stránke. Na hre ich spoznáte podľa charakteristického doplnku zhodného pre všetkých organizátorov. Ak sa v hre môžete dostať k nejakej novej informácii (pomocou veštenia, ...), dostanete ju od nich. Ak potrebujete pomôcť zariadiť nejaký herný mechanizmus, môžete ich požiadať o pomoc (napríklad nalejete niekomu niečo do pitia a organizátor mu neskôr oznámi, že vypil jed, takže hráč netuší kedy, ako a kým bol otrávený). Ak niekde chcete vyskúšať niečo, čo by asi malo niečo robiť, zavolajte organizátora a on vám povie, čo sa stalo. Len to, prosím, nepreháňajte, organizátorov je málo a majú dosť roboty.

Snažte sa obmedziť prerušenia hry typu: prídem k lokácii, niečo tam spravím a potom bežím do tábora spýtať sa, čo to spravilo. Buď so sebou vezmite organizátora na miesto, alebo mu predom povedzte, čo budete robiť a on vám povie, čo sa stane. Veríme, že to potom zahráte napriek tomu, že prípadné následky by boli osudné, alebo prinajmenšom výrazne neprijemné.

Ak chcete zahrať niečo, čo nie je bežne k dispozícii (uloviť zlatého gryfa, chytiť obeť na rituál z radov obyvateľstva), povedzte si o to u organizátorov. Pokúsia sa pre vás zahranie týchto vecí zariadiť. Rozhodne nemusíte kvôli získavaniu mŕtvol zabíjať iných hráčov. A takého gryfa vám môže zahrať aj niekto z vašej družiny. Organizátori mu v tom prípade oznámia podrobnosti.

Každý hráč by mal sám od seba organizátorov často informovať o tom, čo sa v hre deje a na čo sa on sám chystá! Aj keď budú organizátori rozlietaní po celom hernom území, v tábore vždy nájdete aspoň jedného.

Ak vám na hre čokoľvek nevyhovuje (nudíte sa, niekto vás štvie, myslíte si, že niekto podvádza, zdá sa vám niečo nevyvážené, nejaké pravidlo vám obmedzuje zábavu), nenadáвайте sami pre seba, ale povedzte to čo najskôr organizátorom. Často s tým môžu ľahko niečo spraviť, len o vašom probléme zatiaľ nevedeli. Upozorňujte na podobné problémy aj za ostatných.

Ďakujeme... :)

Občas sa stane, že postava, ktorú ste si zvolili, nezapadne úplne do hry, alebo je svojimi vlastnosťami izolovaná od ostatných hráčov ("Aj by som s nimi šiel, ale môj zlodej by to nikdy nespravil..."). Vy si hry moc neužívate, ale nechcete zrazu v polovici hry radikálne meniť charakter svojej postavy. Obráťte sa tiež na organizátorov. Majú v ruke mnohé páky, ktorými môžu pomôcť.

5.4.1) Orgokracia

Organizátori si vyhradzujú právo vylúčiť z hry –prípadne na hry neprijímať- kohokoľvek, kto poruší v týchto pravidlách uvedené ustanovenia, zásady bezpečnosti, dobré mravy, etické zásady, či zákony Slovenskej Republiky. **S organizátormi sa neháda, ale diskutuje!**

5.5) Súboj

Herný boj dvoch alebo viacerých postáv za použitia zbraní zaregistrovaných, schválených pre hru a na vlastníkoch otestovaných, ako aj rôznych externých prvkov (jedy, mágia, ...).

5.5.1) Zranenie

Na Tordhane sa neriešia životy (hit points), ale zranenie sa roleplayuje. Každý jeden hráč je povinný vierohodne hrať svoje zranenie, ako aj jeho priebeh a liečbu. Každá postava reaguje na bolesť inak, takže vo väčšej miere je to nechané na hráčovi - **avšak nehranie tohto zranenia bude považované za hrubé podvádžanie.**

Ak bol zásah uskutočnený do neplatnej zásahovej plochy, tak sa:

1. zasiahnutý pokúsi čo najvernejšie zahrať dané zranenie (pokiaľ mu to bolesť dovoľuje, ak nebol zranený - inak sa postupuje podľa pravidla 2)
2. podľa závažnosti zranenia sa hráči na okolí pokúsia poskytnúť prvú pomoc a volá sa zdravotník, organizátor, prípadne sanitka.

Ak sa niekomu zásahy do neplatných zón “daria” podozrivo často, je povinnosťou prítomných okamžite to oznámiť organizátorovi vo veci porušovania bezpečnostných pravidiel !!!

5.5.2) Zbrane

Každá zbraň (okrem strelných a niektorých štandardných) má svoj váhový štandard, pod ktorým sa rozumie pomer váhy ku dĺžke zbrane. Hráč používajúci túto zbraň ju musí mať dokonale pod kontrolou (bude testované pred hrou), inak mu nebude autorizovaná. Iným spôsobom (dĺžkové limity apod.) nie sú zbrane rozmerovo obmedzované.

Aby hráč dosiahol daný váhový štandard, odporúčame zosilniť obalovanie zbrane, či lepšie vyváženie na hlavici (pri mečoch apod.). Rozhodne nie je vhodné pridávať drevnú, či inú tvrdú hmotu, to by zbraň nemusela prejsť po stránke bezpečnosti.

Reálna váha hernej zbrane je od tretiny (pre veľmi kvalitnú a drahú ocel') až po trištvrté (pre nekvalitnú ocel') reálnej váhy železnej zbrane (ak nie je povedané inak).

Príklad: klasická 1 a ½ rúčka z Nemecka váži v priemere 1.8 kg . To znamená, že hmotnosť vysoko kvalitnej mithrilovej zbrane napr. pre šľachtica v tomto rozmere môže byť minimálne (ako extrém) 600g (1800g / 3) na druhú stranu herná zbraň predstavujúca grc, patok, ledva opracovaný kus železa má hmotnosť približne 1350g ($\frac{3}{4} * 1.8$ kg).

Strelné:

Luk: maximálny náťah luku je 30lb (15 kg), luky sú povolené len na základe kvality šípov príslušného majiteľa

Kuša: maximálny náťah kuše je 30lb (15 kg), kuše sú povolené len na základe kvality šípiek príslušného majiteľa

Šíp: kvalita šípov bude prísne kontrolovaná pred hrou, šíp neschválený organizátorom nie je možné na hre použiť! Bude kladený dôraz na kvalitu bambule!

Každá zbraň musí byť obalená, alebo zmäkčená mäkkým materiálom (molitan, karimatka, mirelon, ...). Nesmú trčať žiadne kovové časti, všetky hrany (aj pod obalením) musia byť do hladka obrúsené. Nesmiete v hre používať žiadnu zbraň, či štít, ktorý nebol pre túto hru schválený organizátormi. Žiadna zbraň nesmie mať nebezpečné či ostré hrany a špičku, tiež nesmú byť používané nebezpečné materiály (kov, bambus). Na každej akcii majú organizátori právo bez udania dôvodu zakázať akúkoľvek zbraň.

Zákon o ozbrojovaní sa v Chlimudskej ríši:

Ja, cisár Jierhol, z mojej moci nariaďujem toto nasledovné, že podľa dôležitosti sa v našom cisárstve smú ozbrojovať osoby podľa svojho postavenia takto: Želiari a im podobní nech nosia pri sebe nôž alebo dýku dĺžky desať palcov. Zeman, sedliak a iní jemu hodní môžu mať pri sebe zbraň do dĺžky jedného lakťa. Štíty a zbrane drevcové a strelné sú povolené len pre vojenské oddiely. Loveckému luku sa udeľuje výnimka na základe listiny živnosti a zaplatením dane z užívania tohto nástroja vo výške 50 medených každý rok.

Porušenie tohto nariadenia bude súdené vojenským súdom a preto aj tresty budú prísnejšie. Tresty nech sa teda posudzujú takto. Želiarovi nech je napočítaných sto palíc a pokuta 50 medených alebo nech na dva roky slúži o chlebe a vode v Slnečnom chráme pre úžitok cirkvi. Zemanom a sedliakom nech je napočítaných 80 palíc a pokuta jeden strieborný alebo stratia svoj titul.

5.5.3) Štíty

Štíty nesmú mať žiadne hroty a potenciálne nebezpečné kovové doplnky. Všetky rohy musia byť zaoblené a všetky hrany obrúsené. Okraje **VŠETKÝCH** štítov musia byť obalené mäkkým materiálom. (nezaberie to ani 5 min a nestojí to viac ako 50SK,- / 1,65 eura)

5.5.4) Zásahové plochy a pravidlá boja

*ZAKÁZANÉ ZÁSAHOVÉ PLOCHY

hlava (použitie sekov "strecha" apod. je zakázané)

krk

rozkrok

Na tieto časti tela je zakázané útočiť alebo naznačovať útoky. Neuposlúchnutie tohto nariadenia a ich opakované porušovanie bude mať za následok vylúčenie z hry a prehodnotenie prípadných budúcich registrácií na hry.

*** ZÁSADY

O platnosti a efekte zásahu **rozhoduje VŽDY ZASIAHNUTÝ** (aby sa predišlo zbytočným hádkam).

Platí princíp hrania zásahov podľa Šatru.

*** ČO SA SMIE A ČO SA NESMIE

Pri boji sa smie

- zachytiť (ale nie dlhšiu dobu držať - maximálne cca. 3 sekundy) predlaktie útočníka ruky držiacej zbraň
- zachytiť (ale nie dlhšiu dobu držať - maximálne cca. 3 sekundy) rúčku meča alebo porisko sekery či kladiva. Je možné zbraň vypáčiť (iba rýchlo, dlhé boje o zbraň sú prísne zakázané!)
- zachytiť (ale nie dlhšiu dobu držať - maximálne cca. 3 sekundy) nebrúsenú časť čepele meča (ak na to máte vhodné rukavice apod.). **NEDÁ SA VYKONAŤ PRI SEKU APOD., ALE IBA KEĎ SA ZBRAŇ NEHÝBE.**
- bodáť (**ak máte na to uspôsobenú zbraň a vyslovený súhlas organizátora**)

Pri boji sa nesmie

- používať akúkoľvek formu fyzického útoku - údery rukou (ak nie je určené inak), kopy, údery hlavicou meča, podrážanie nôh, chytanie a držanie nepriateľa, páky, jednoducho čokoľvek, kedy dojde ku vzájomnému kontaktu tiel obidvoch bojujúcich
- chytať zbrane za čepeľ či ostrie **pri seku** (považuje sa za vykrývanie neplatnými zásahovými plochami)
- chytať protivníkov štít
- vykrývať zámerne útoky nepriateľa neplatnými zásahovými plochami (ak nie je určené inak)
- zatlačovať počas boja protivníka do nebezpečného terénu alebo na akokoľvek ináč nebezpečné miesto
- útočiť na niekoho štítom (obzvlášť v rozbehu)
- bodáť (**ak na to nemáte uspôsobenú zbraň a vyslovený súhlas organizátora**)

Po dohode oboch (všetkých) súperov je možné napr. naznačovať útoky hlavicou, pästami apod. Prípadné zranenia však v tomto prípade idú pomimo organizátorov.

*** NOČNÝ BOJ

Po západe slnka sú povolené **IBA zbrane určené na nočný boj! Každá postava má povinnosť priniesť si na hru nočnú zbraň a nechať si ju schváliť organizátorom.** Pri dostatočnom osvetlení je možné používať luky.

Za **povinnú nočnú** hernú zbraň budú považované zbrane zaregistrované a schválené pri nasledujúcich kritériách:

1. splňuje podmienky pre bežné denné zbrane
2. majú maximálny rozmer 50cm
3. nemajú pevné jadro
4. majú dostatočné obalovanie
5. nemajú tvrdé/špicaté časti (pri luku špeciálna kontrola)

Na tieto zbrane bude pri kontrole kladený veľký dôraz .

Pri nočnom boji je povolené používať výhradne štíty zhotovené z kartónu, pričom všetky hrany a okraje musia mať potiahnuté mirelonom, molitanom, alebo iným mäkkým materiálom.

Všetky nočné zbrane / štíty musia byť zhotovované, popr. farbené na bielo.

5.6) Postava a jej hranie

Hráč si pred hrou pripraví *postavu*, ktorú bude chcieť hrať (buď vytvorí, alebo prenesie z predchádzajúceho ročníka Tordhanu). V prípade, že hráč o svoju postavu príde, po konzultácii s organizátorom si založí novú, ktorá bude -bez výnimky- začínať ako otrok na trhu otrokov. Ku registrácii hráč dodá fotografiu kostýmov a vybavenia, ktoré plánuje použiť na hre – až potom je registrácia považovaná za uzavretú.

Postava je definovaná vyplneným dotazníkom a svojou minulosťou (background) poskytnutou pri registrácii. Má určitý **majetok**, ktorý však korešponduje s jej predchádzajúcim životom. **POSTAVA JE ŽIVÁ - MUSÍ JEŠŤ, PIŤ, SPAŤ, ... má prirodzené potreby nie vzdialené od potrieb hráča! Hrajte ju čo najvernejšie (herne kupovať jedlo, ...)** !Schopnosti postavy sú riešené pre každú jednu individuálne.

Postavy sú formálne rozdelené medzi 3 sociálne vrstvy. Nikto z nižšej vrstvy nesmie usilovať o život niekomu z vrstvy vyššej. Ide o herný mechanizmus zdravého rozumu, keďže pud sebazáchovy žobrákovi povie, že ak by sa usiloval o život kniežata, doplatil by na to veľmi nepeknou smrťou – nemusela by byť rýchla.

Opustenie herného územia hráčom (a tým pádom aj postavou) je možné, štát však od vás bude vymáhať clo za prenášaný tovar a mýto za prenášané osoby. Ide o herný mechanizmus, ktorý

zabezpečí, aby sa do hry svojvoľne neprenášal materiál (napr. Potraviny). Odmietnutie platenia mýta sa rieši ako ťažký delikt s ďalekosiahlymi nepríjemnosťami pre vašu postavu.

***** ĎALŠIE INFO O POSTAVÁCH *****

Hráč neruší svojou mimohernou komunikáciou, či inými prejavmi ostatných. **Postava sa vždy nachádza tam, kde je hráč.** Nie je možné byť niekde neherne (vyhlásenia „nehernosti“ budú brané na zreteľ iba v prípadoch bezpečnosti zúčastnených).