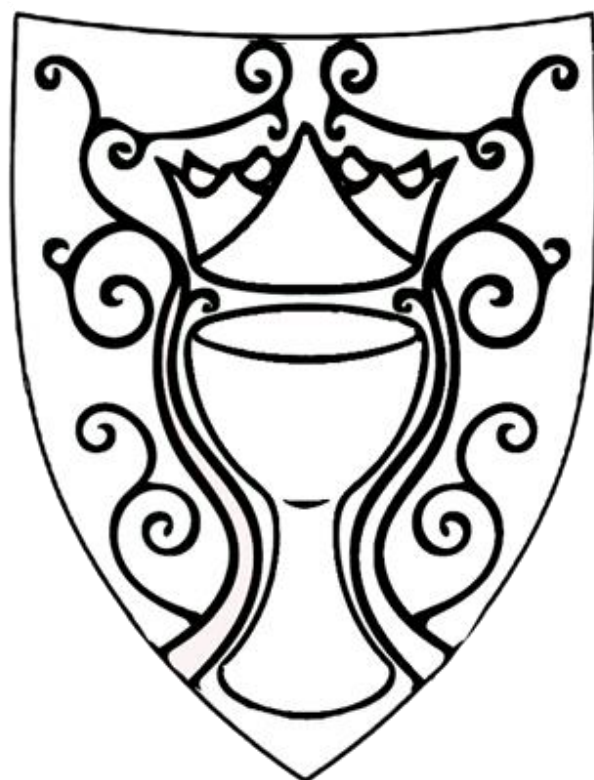
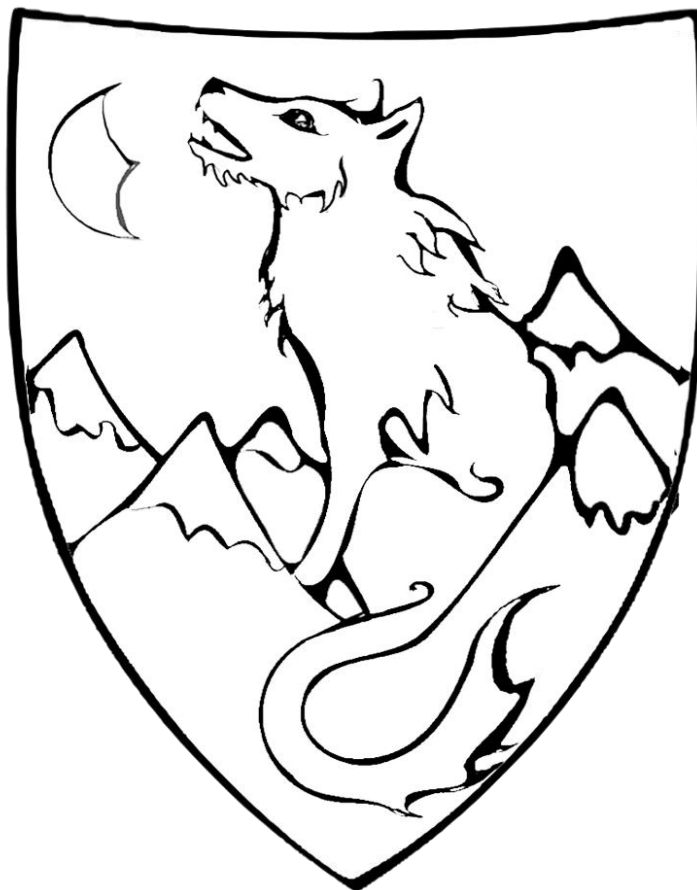




LARP Kráľovstvo

Povolania

pre tých, čo chcú vedieť viac



Zostavil: Roman Vizváry a Lukáš „Elf“ Reviľák

Game design: Roman Vizváry, Filip Červenák, Jakub Vojtko, Lukáš „Elf“ Reviľák, Richard Frolkovič, Ivana Frolkovičová, Michal „Ismo“ Dobrota, Peter Patrnčiak, Michal „Isky“ Hrabovský, Veronika „Verča“ Blahová, Andrej „Áčko“ Sekáč, Miroslav Panghy, Andrej Jurč, Natália „Naty“ Sabolová, Timea Šlauková, Matej Bunček, Veronika „Vio“ Zelenáková, Veronika „Naty“ Herceková, Tomáš „Trpaslík“ Perbecký, Anita Paulovská, Barbora Kubišová, Martin „Moldawk“ Benko.

Jazyková úprava: Ivana Frolkovičová

Ilustrácie: Roman Vizváry a Klára Fedora Homzová

Aktualizácia: 4. 7. 2026





Obsah

Úvod.....	3
Bojovník	4
Čarodejník.....	7
Duchovný	11
Liečiteľ'.....	15
Zlodej.....	17
Pastier lesov a hôr	19
Obchodník.....	21
Radný.....	23
Smrtonos.....	25
Slobodné povolanie	26
Multiclass	27





Úvod

Čo nájdeš v týchto pravidlách:

V tomto dokumente nájdeš popisy k jednotlivým povolaniam na LARP-e Kráľovstvo. Treba si hlavne naštudovať to, čo budeš na hre stvárňovať, no pokojne si pozri aj ostatné možnosti.

Pri všetkých povolaniach nájdeš opisy nasledujúcich častí:

Príprava

Niekedy si budeš okrem kostýmu musieť pripraviť nástroje a rekvizity (napr. zbrane). Inokedy si budeš musieť naštudovať ďalšie materiály alebo si vymyslieť vlastné formy rituálov, ktoré budú špecifické pre tvoju postavu (napr. modlitby, zaklínadlá, bojové pokriky...).

Mechanizmy

Základným pravidlom je, že tvoja postava dokáže to čo ty – teda hráč. Existuje však niekoľko prípadov, keď sú schopnosti postavy upravené mechanizmami, aby ostatní hráči pochopili jej úmysly a vedeli sa podľa toho zachovať (kňaz, kurtizána...). Inokedy sú mechanizmy zavedené z dôvodu bezpečnosti (bojovníci, zloději...) alebo ide o schopnosti, ktoré ako ľudská bytosť jednoducho neovládaš (liečenie, mágia...).

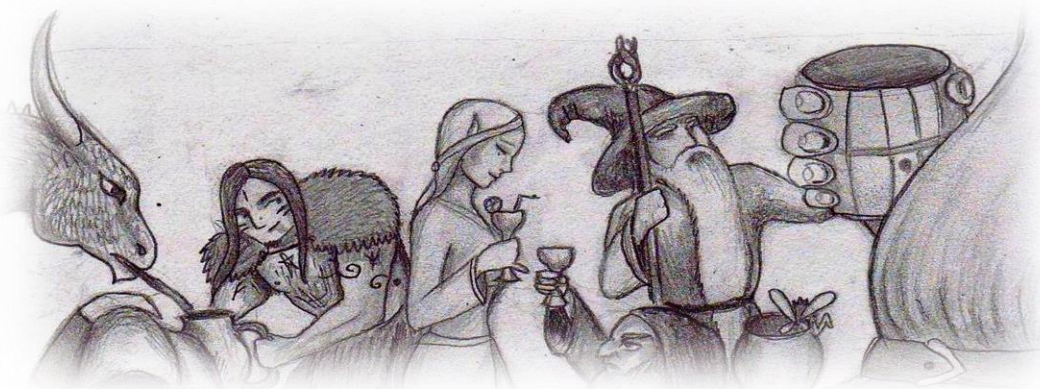
Kde začať?

Ak nechceš začínať samostatne a objavovať, čo už je vo svete Kráľovstva zabehnuté, tak ti v tomto odstavci poradíme. Zvyčajne ide o príslušnosť k nejakej otvorenej skupine či cechu, kde sa daný typ povolania združuje.

Tipy

Niektoré povolania síce neobsahujú nové mechanizmy, ale dozvieš sa tu o hernej praxi. Bližšie popisujeme vedomosti, ktoré by mala tvoja postava ovládať, ak chce byť úspešná vo svojom obore (napr. obchodník...). Môže ti to pomôcť ľahšie dosiahnuť tvoje ciele.

Vyberaj si múdro a podľa toho, čo ťa najviac osloví.





Bojovník

Príprava

Bojovníka definuje hlavne jeho zbraň, prípadne zbroj.

Zbrane

Je pravdou, že na hre môže bojovať každý hráč, no len ako bojovník môžeš bojovať dvoma jednoručnými zbraňami alebo obojručnou zbraňou.

Bojovať možno len s organizátorom schválenou mäkkou zbraňou. Minimálne nároky na zbrane nájdeš [v našich normách](#).

Brnenie

Iba bojovník môže používať brnenie. Brnením je časť kostýmu, ktorú takto vie hocikto v hociktorom čase jasne identifikovať. Materiál použitý na zbroj môže byť ako z bežných (kov, koža, vypchávka), tak náhradných (plasty, koženka, pena), ktoré spĺňajú vzhľadovú, výdržovú a ochrannú funkciu. Viac sa dozvieš v našej príručke pre zbroje. Konečné posúdenie brnenia vykonávajú majstri.

Pre brnenia platí, že prvý zásah do nich sa nepovažuje za platný.

Štít

Aj štít môže používať iba bojovník. Nemá však oproti brneniu obmedzenie na počet zásahov, ale musí spĺňať bezpečnostné štandardy rozmerov a mäkkenia (musí mať mäkké okraje).

Mechanizmy

Súboje

Pre bojovníkov sme pripravili súbor súbojových pravidiel, pri ktorých sa nemusia aplikovať všeobecné pravidlá boja. Takýmito súbojmi sú:

- **Tréningový** = keď postavy trénujú v boji so svojím učiteľom či druhom, pochopiteľne používajú „tréningové“ zbrane. Zranenia sa vtedy nepočítajú.
- **Do prvej krvi** = bojuje sa po prvý zásah súpera podľa všeobecných herných pravidiel pre boj.
- **Na život a na smrť** = súboj podľa všeobecných herných pravidiel pre boj, kým jeden nezabije druhého.
- **Súboj šampiónov** = súboj dvoch vybraných skúsených bojovníkov, v ktorom víťazí ten, ktorý druhému ako prvý spôsobí tri ťažké zranenia. Používa sa hlavne pri strete bojových družín, ktoré sa chcú vyhnúť zbytočnému krviprelievaniu. Porazený bojovník je ťažko zranený. Víťaz, ak bol počas súboja zasiahnutý, je zranený ľahko.
- **Ordál alebo Boží súd** – ide o špeciálnu verziu súboja šampiónov pred zrakmi bohov, ktorí na základe žiadosti kňazov vedú podporovanému bojovníkovi požeňať pred každým kolom stretu. Zároveň bohovia dozerajú na splnenie podmienok víťaza.





Takéto súboje sa dohadujú s časovým odstupom na prípravu a vyžadujú si prítomnosť majstra.

Pravidlo dobrovoľného padnutia

Ak hráč dostane taký zásah, o ktorom sám – a jedine on – uzná, že by ho vyradil či zabil (aj do nezásahovej časti), môže tak spraviť. Napríklad podrezanie krku, omráčenie kladivom, šíp do kolena alebo umlátenie početnou bandou napriek kovovej zbroji.

Povinnosti

Povinnosťou bojovníka je vykonávať svoje remeslo, starať sa o svoje nástroje a užívať si život vo voľnom čase. Preto musí denne splniť tri úlohy, ktoré sa viažu na vyššie uvedené aspekty života bojovníka. Ak by tak neurobil, prichádza o svoje výhody (možnosť používať zbroje, štíty, obojručné zbrane a dve jednoručné). Úlohy sa nachádzajú na hre a týkajú sa všetkého od záchrany urodzených panien cez ochranu pastierov lesa pred príšerami až po opravu výbavy u kováča či štedrú útratu na umení. Úlohy však nemusia byť len ušľachtilé. Úlohy šité na mieru si nájdu aj zbojníci či vrahovia.

Kde začať?

Dobrodruhovia

Ide o najpočetnejšiu skupinu. Ich pôvod je rôzny, od bývalého otroka až po šľachtica. Dobrodruhovia opúšťajú svoj domov, aby vo svete dačo okúsili, nabrali skúsenosti a slávu či bohatstvo. Často ide o bojovníkov (a nielen nich) na voľnej nohe. Vo Vlčích skalách sa však uchytila pobočka Cechu dobrodruhov drakobijcu Jožka Mrkvičku. So svojim podporným programom je skvelou možnosťou pre každého začiatočníka.

Vlčia stráž, respektíve Vlčia bezpečnosť

Strážcovia poriadku majú povinnosť udržiavať platné zákony. Ich úlohou je plniť špeciálne strážnické úlohy, získavať za ne ocenenia – „zárezy“ – a stúpať po kariérnom rebríčku. Cieľom takmer každého strážnika je stať sa generálom.

Bláznivý hon

Ďalšou špeciálnou skupinou bojovníkov sú pekelníci bláznivého honu. V Pekle, kde sídlia, majú svoj zoznam úloh, ktoré plnia, aby za ne získali bobríky. Pekelník s najväčšou hodnotou bobríkov sa stáva arcipekelníkom a teda veliteľom. Úlohy časom pribúdajú a ich cieľom je zvyčajne vyvolať chaos a niekedy pri tom humorne umrieť. Výhodou bláznivého honu je, že v Pekle jeho členovia nemajú tresty (oživujú sa hneď), ale naopak dozerajú na iné postavy pri vykonávaní ich trestov.

Tipy

Bojovník si svoje úlohy vyberá a splnené odovzdáva v cechu dobrodruhov, pričom nemusí byť nutne jeho členom. Úlohy sú buď na vykonanie, alebo zaplatenie. Sú mravne dobré, ale aj zlé. Žiadna z nich si však nevyžaduje veľkú časovú náročnosť.

Dobrodružný cech drakobijcu Jožka Mrkvičku poskytuje služby aj mimo právomoci stráže (ochrana pred lúpežníkmi, vyšetrovanie krádeže, potrestanie vraha) postavám, ktoré sa v cechu poistia. Pre vodcu je najpraktickejšie uzatvárať dohody o ochrane nielen s jednotlivcami, ale hlavne s vodcami iných cechov, v ktorých záujme je, aby boli ich členovia





v bezpečí a produktívni. Ďalšími klientami môžu byť aj šľachtici a obchodníci. Hlavným aspektom dobrodruha by malo byť to, že dodrží slovo a o svojho chránenca sa postará aj za cenu zranenia. Inak riskuje, že si jeho služby nikto neobjedná.

Bojovníci neustále žijú na hranici života a smrti. Mali by teda utužovať vzťahy s liečiteľmi a felčiarmi, v prvom rade však nesmú zabúdať na svoju dušu. Bojovník by mal byť zmierený so svojím bohom pred každým bojom, a to najlepšie prostredníctvom kňaza (požehnanie pred bojom, spoveď, kupovanie odpustkov...). Pobožnosť odporúčame nepodceňovať, lebo tak riskujete omnoho väčšie útrapy v Pekle.

Trochu lepšie sú na tom strážnici, ku ktorým sa viaže legenda, že za dávnych čias, ešte pred vynájdением zločinu, bolo ich úlohou udržiavať poriadok v byrokracii. Najvýznamnejší strážnici potom chodievali do Pekla a pomáhali s udržiavaním poriadku aj samotnej Smrti. Od tých čias je v Pekle milou tradíciou, že strážcovia poriadku majú v porovnaní s obyčajnými ľuďmi výstup späť na svet urýchlený, teda zadarmo.





Čarodejník

Príprava

Pred hrou je potrebné si vybrať, ktorý odbor mágie bude tvoja postava ovládať. Následne si môžeš doma začať chystať recepty alebo čarovné formulky na schválenie majstrom. Každý čarodejník si musí priniesť zápisník/grimoár svojich overených kúziel s miestom na nové, ktoré získa počas hry.

Mechanizmy - zarietavač

Kúzla zarietavača čerpajú moc z vyrieknutých slov, ktoré ukladá do čarovných veršovaných formulácií.

Uhrančivý pohľad

Zarietavač počas kúzlenia používa uhrančivý pohľad. To znamená, že si priloží jednu ruku na spánok a druhou ukáže na cieľovú osobu. Tá preruší svoju činnosť a venuje zarietavačovi plnú pozornosť. Obranou voči zaklínadlu je zastaviť zarietavanie útokom kamaráta na daného zarietavača, alebo mať na sebe kúzlo ochrany pred mágiou.

Zarietavačské kúzlo

Efekt kúzla sa ukrýva v rýme a pôsobí tak, ako ho obeť kúzla pochopí.

Mechanizmy – runový mág

Kúzla čerpajú moc z rún, ktoré musí mág nájsť a následne v správnej konštelácii rozmiestniť do magických obrazcov.

Runy

Celá sada rún pozostáva z 28 rún. Každá má svoj vlastný význam.

Runy sa delia na dve kategórie:

- 1) **prenosné**, ktoré runový mág bežne používa. Prenosné runy sa síce nemíňajú, ale na dokončenie kúzla je potrebné ich aktivovať jednou ingredienciou.
- 2) **permanentné**, ktoré sa nachádzajú rôzne na hernom území a sú neprenosné. Tieto runy sa nemíňajú a môžu byť súčasťou viacerých aktívnych kúziel.

Runové kúzlo

Runové kúzlo sa skladá minimálne z troch rún a obrazca v tvare kruhu. Efekt kúzla je vyložením významu použitých rún. Nové kúzlo schvaľuje vždy majster.

Vzdialený dotyk

Ak runový mág používa meno na zakliatie na diaľku, mení v kruhu seba alebo učňa na ducha, ktorý kľatbu cieľu odovzdá. Necháva pri tom všetky svoje pozemské majetky v kruhu, kým sa úspešne nevráti.





Mechanizmy – alchymista

Kúzla čerpajú moc zo vzácných ingrediencií, ktoré alchymista využíva podľa prastarých alebo vlastných novovytvorených receptov.

Alchymistické kúzlo

Skladá sa z jednej ingrediencie na efekt, jednej prísady na určenie polarity a nosiča. Nosičom sa rozumie voda alebo predmet. Na určenie polarity, ktorá určuje negatívnu alebo pozitívnu stránku efektov ingrediencií, sa používajú byliny života a smrti od lesných bytostí. Nové kúzlo schvaľuje vždy majster.

Spoločné mechanizmy

Kúzla

Pre všetky tri typy magických odborov platia rovnaké pravidlá. Pôsobia na jednu osobu a to buď do najbližšieho zvonenia, zrušenia samotným zasielateľom alebo protikúzlom. Zároveň na jednej osobe nemôže byť aktívnych viac kúzel s rovnakým efektom.

Cena kúzla

Každý mág platí za kúzlo jednu prísadu. Alchymista ju premieňa na náboj do predmetu či na samotný elixír. Runový mág ňou aktivuje svoj vytvorený obrazec. Zariekavač ňou dopĺňa svoju minútú energiu, ktorú do kúzla vložil. Robí tak v momente, keď je to už bezpečné a má na to moment pokoja.

Ochranné kúzlo

Ide o špecifické kúzlo, ktoré má jedinou funkciu. Ochranu jedinca voči jednému budúcemu kúzlom. A je jedno, či by bolo pre tú osobu pozitívne alebo negatívne.

Lámanie kúziel

Alebo aj rušenie kúziel sa deje buď kúzlom s opačným efektom, alebo s cieľom zlomiť dané kúzlo. Zlomením kúzla sa končí trvanie oboch kúziel.

Mág vie zadarmo zlomiť svoje vlastné kúzlo. Môže to vykonať jednoducho jednou vetou, ale radšej uvidíme runového mága obchádzať kruh pospiatku, alchymistu podávať protijed či zariekavača snímať kliatbu protikúzlom.

Príklad:

Alchymista Vilém pozval k sebe na čaj bosorku Elizu, najlepšiu čarodejnicu v dedine. Tá však vie, že jej Vilém jej postavenie závidí, a tak sa pre každý prípad obrní zaklínadlom ochrany voči mágii. Príde, prehodí pár slov s nervóznym alchymistom, dopije čaj a odchádza si za svojím. Vilém doma smutne šúcha nohami a nadáva sám sebe, že šetril prísadami. Keby do čaju pridal lektvar na pravdovravnosť dvakrát, možno by sa dozvedel, v čom sa skrýva tajomstvo Elizinho úspechu.

Cieľ kúzla

Cieľom kúzla je vždy nejaká osoba, ktorej sa určí nejaká povinnosť. Pri zaklínaní je to osoba, na ktorú zaklínač ukazuje. Pri alchymii je to vždy prvá osoba, ktorá s kúzlom príde do styku.





A v prípade runovej mágie musí byť osoba prítomná v strede obrazca, alebo runový mág musí poznať jej celé meno, ktorým sa na hre predstavuje.

Obmedzenie kúziel

Žiadnym kúzlom nemožno vziať ani vrátiť život. Nemožno ani magicky prikázať hráčovi, aby priamo vzal život inej postave. Život vedľa len spríjemniť alebo znepríjemniť.

Vyššia mágia

Všetky tri odbory vedľa za pomoci vyššej mágie vložiť do niečoho kúzlo, ktoré vie využiť aj laik počas celého jedného dňa. Runoví mágovia takto vedľa vytvoriť pascu – kruh, ktorý zakľaje osobu, ktorá doň vstúpi. Alchymisti vedľa vytvoriť magický predmet a zaklínači zvitok s kúzlom, ktoré môžu zakúzliť aj laici – iné povolania.

Rituálna mágia

Rituály sú špeciálne formy mágie, ktoré dokážu obchádzať bežné pravidlá. A vzhľadom na túto skutočnosť sú omnoho náročnejšie na prípravu a prevedenie. Za pomoci rituálu môžete skúsiť vykonať hocičo. Ak ho vykonáte správne a správne aj zaplatíte, odmenou bude úspešné splnenie zámeru. V prípade pochybenia môže mať rituál nečakané účinky. Zlyhanie alebo podhodnotenie zámeru môže naopak vyústiť do trestu od bohov.

Správnosť rituálu sa vyhodnocuje podľa:

- počet aktívne zúčastnených postáv
- teatrálnosť a zábavnosť scény
- výnimočnosť použitých predmetov (stačí aj príbehová)
- príbeh rituálu (prečo sa práve tieto bytosti a tieto predmety použili pre tento konkrétny efekt, od koho žiadate naplnenie rituálu a pod.)
-

Minimálne podmienky pre rituály sú: vedúca osoba s vyššou mocou (čarodejník, duchovný), minimálne štyria ďalší účastníci a vzácna surovina alebo magický predmet.

Iná mágia

V hre sa nachádzajú čarovné predmety, ktorých magickú silu vedľa používať aj laici. Informácie o týchto predmetoch vám poskytnú organizátori. Takýto predmet vám prepožičia svoju moc, len ak o nej viete.

Kde začať?

Vo Vlčích skalách už niekoľko rokov sídli detašované pracovisko VŠMU – Vysokej školy magických umení. Ak nechcete byť za bosoráka, určite sa registrujte, má to svoje výhody v podobe overených receptov a prísad. A možno sa tu nájdú aj zaujímavé štúdie.

Tipy

Pátrajte po overených receptoch a formulkách – tieto kúzla budú fungovať aj bez potvrdenia majstra.

Nevytvárajte ponižujúce kliatby, ktoré necháte trvať zbytočne dlho (napríklad, aby sa hráč ako had plazil celú hodinu, alebo rovnako dlho stál na mieste zmrazený v neprirodzenej polohe).





Ak chcete niečo ukázať/dokázať, postačí, aby kľatba trvala len pár okamihov. Je veľmi pravdepodobné, že sa to hráčovi po dlhej dobe zunuje a vykašle sa vám na to tak či tak.

Mágia v našom ponímaní je založená na kreativite. Preto konkrétne rituály, akými budete kúzla vyvolávať, ponechávame na vás. Pridávajte do zaklínadiel viac prvkov a okrás, aby z toho bolo skutočné divadlo. Prepracované rituály sa snažíme odmeňovať a odfláknuté sa často môžu obrátiť proti vám.





Duchovný

Príprava

V prvom rade si musíte vybrať vieru, ktorú bude postava duchovného zastupovať. **Kňaz** si vyberá z už existujúcich vier. Informácie o nich nájdete na stránke v sekcii Svet. Ak vám žiadna z týchto vier nevoní, môžete si za pomoci **apoštola** priviesť do sveta Kráľovstva vlastnú vieru. Alebo je tu ešte možnosť rebélie v podobe **heretika**.

Pre každý druh duchovného je potrebné si pripraviť rituály a modlitby, aby priamo na hre vedel reagovať na vzniknuté situácie a jeho ovečky sa vedeli spoľahnúť, že ich naučí pobožnosti. Ich prevedenie nechávame na tvorivosti hráča.

Ceremonie, ktoré si odporúčame pripraviť:

- pohreb
- omša
- svadba
- požehnania
- iné rituály, ktoré uzná za vhodné (spoveď, obeta bohom, odpustky...)

Mechanizmy

Zázraky

Zázraky sú prepožičaním malej časti moci boha svojmu duchovnému a vyzerajú ako malé rituály. Sú preto pre nich špecifické a môžu ich vykonávať len oni, avšak nutne za pomoci iných veriacich hráčov. Jednoducho povedané, sú nutné dušičky veriacich, ktoré dobrovoľne odovzdajú duchovnému alebo na oltár. Plný zoznam základných zázrakov a návody k nim dostáva každý hráč duchovného pri registrácii. Tento zoznam je možné v priebehu hry rozšíriť. Niektoré zázraky majú špeciálne požiadavky ako existenciu svätyne, počet prítomných veriacich alebo nutnosť krvavej obety.

Krvavá obeta

Krvavá obeta sa dá použiť aj vtedy, ak to nie je povinné, a nahrádza tri dušičky. Použiť ju síce vedú všetci duchovní, ale nie každý boh sa bude na takúto platbu pozeráť priaznivo.

Božský zrak

Duchovný vidí postavy duchov zosnulých a vie s nimi komunikovať. Rovnako tak aj so smrtonosmi či Smrťou, ak sú mimo Pekla.

Svätyňa

Každý kňaz alebo heretik pre svoje plné fungovanie potrebuje miesto, ktoré ho spája s jeho božstvom a dodáva mu tak moc. Bez neho nevie robiť zázraky a množstvo dušičiek, ktoré dostáva, je menšie. Preto by malo byť úlohou každého kňaza či heretika zaobstaráť si svoje vlastné sväté miesto s oltárom. Charakteristické je dvoma kruhmi so spoločným stredom, kde menší kruh vnútri predstavuje zónu smrti pre každého, kto nie je duchovným daného





náboženstva, a vonkajší kruh zónu bezpečia pred pekelníkmi. Vysvätenie miesta sa robí pomocou rituálu. Duchovný v jednom momente môže mať len jednu svätyňu. Takže si ju musí chrániť pred znesvätením a konvertovaním, pretože miesta, kde môže svätyňa vzniknúť, sú obmedzené.

Oltár

Ak vysvätenie prebehne správne, na oltári sa zjaví nádoba na odpustky a znamenia viery. Je označená žltou stužkou a patrí k predmetom, ktoré sa nedajú vziať či pripraviť o obsah bežným spôsobom. Oltár musí obsahovať minimálne počet dušičiek určený na ochranu pred znesvätením, čo je rituál slúžiaci na prebratie miesta.

Plagát a pamflet

Ide o povinné predmety, bez ktorých heretik ani apoštol nevie fungovať. Bez plagátu nie je ich kult registrovaný bohom ani Peklom a bez pamfletov neexistujú akolyti. Oba predmety si pripraví hráč, zašle ich majstrovi a po schválení vytlačí a donesie. Ak by mu v priebehu hry došli, vytlačíme mu ďalšie. Plagát musí obsahovať názov kultu, symbol kultu a tézy. Pamflet je potom zmenšeninou plagátu. Každý akolyta má pri sebe minimálne jeden pamflet, ktorý je jeho preukazom príslušnosti. Zvyšné pamflety sú na verbovanie nových akolytov.

Ciele a tézy

Pre začínajúce náboženstvo je dôležité určiť si, kto je jeho bohom, čo tento boh predstavuje a čo od svojich nasledovníkov vyžaduje. Samozrejme, nemusí to byť len jeden boh, ale aj celý panteón. Je to však na prípravu náročnejšie. Predpokladáme, že jedným z konečných cieľov by malo byť založenie plnohodnotného nového náboženstva. Nemusí to tak nutne byť, alebo to nemusí byť jediný dlhodobý cieľ.

Okrem toho sú dôležité aj čiastkové, krátkodobé ciele. Tie by mali zahŕňať, čo má skupina vedená heretikom alebo apoštolom v pláne na hre robiť, teda čo sa bude snažiť dosiahnuť.

Tézy predstavujú potom výroky, ktoré opisujú novú vieru členom aj zvyšnému okoliu. V tézach by malo byť popísané, kto je bohom, čo od svojich veriacich vyžaduje, ako sa majú správať, čo sú hriechy alebo naopak záslužné činy, a pod. Téz nesmie byť menej než 5 a viac než 95. Platí, že prvou tézou je: *Neprijmeš dušičku od kňaza cudzieho!* a druhou: *Prihlásim sa u Smrti o svoje benefity.*

Peklo

Duchovný sa do Pekla vie dostať dvoma spôsobmi: zázrakom alebo úmrtím. Úmrtie si vo väčšine prípadov nevyberie, ale na čo sa mu zide daný zázrak? Zrejme musí niečo v Pekle vybaviť. Hlavne heretik a apoštol Peklo navštevujú, aby predplatili svojim akolytom návraty do života. Stojí sedem dušičiek a je reprezentované štipcami na plagáte kultu v Pekle.

Dušičky - kňaz

Kňaz má k dispozícii tzv. dušičky – časti svojej veľkej duše, ktoré odovzdáva postave ako hodnotenie jej pobožnosti a svedomia. Kňaz dušičky udeľuje veriacim napríklad za účasť na omši, spoveď, kúpu odpustku, zbožný skutok a podobne. Za jeden prejav zbožnosti veriaci dostane jednu dušičku od jedného kňaza. Svoju dušu potom nosí viditeľne pri sebe. Dušičky sú metaherným symbolom a nemožno ich preto ukradnúť.

Dušičky si vieš vyzdvihnúť v priebehu hry na infostánku. Ich počet sa určuje podľa:





1. Počet veriacich

Za každého veriaceho, ktorý ti počas dňa odovzdal desiatok, dostaneš jednu dušičku. Každá postava ti vie raz na každej omši odovzdať ľubovoľnú hernú hlinenú mincu ako desiatok. Tieto mince odovzdávaš svojej cirkvi na infostánku.

2. Sväté miesto

Ak máš svätyňu, dostávaš prídavne ďalšiu dušičku za každého veriaceho.

3. Sväté činy

Ak si so svojimi veriacimi konal v prospech svojho boha (masové konvertovanie, svätá púť, veľký pohreb, svadba...), tak vieš získať ďalšie dušičky. Za deň vieš takto získať znamenia viery za tri rôzne činy. Či ide o dostatočne svätý čin vyhodnocuje infostánok, pričom sa hodnotí hlavne zábavnosť a počet aktívne zapojených postáv.

Dušičky – heretik

Heretik má takisto k dispozícii dušičky časti svojej veľkej duše, ktoré využíva na vybavovanie priepustiek Pekla pre svojich akolytov a vykonávanie zázrakov. Získava ich za:

1. Temné miesto

Ak máš svätyňu, dostávaš za každého veriaceho, ktorý ti počas dňa odovzdal desiatok, jednu dušičku. Každá postava ti vie raz na každej omši odovzdať ľubovoľnú hernú hlinenú mincu ako desiatok. Tieto mince odovzdávaš svojej cirkvi na infostánku.

2. Konverzia

Kultista má moc obrátiť na svoju temnú cestu živých aj čerstvo mŕtvych. Stačí odovzdať všetky dušičky výmenou za pamflet a nový akolyta zázračne ožije.

3. Okrádanie mŕtvych

Ak sa konverzia čerstvo umretej postavy nevydarí, kultista si stále môže zobrať dušičky do maxima polovice z celkového počtu hráča zaokrúhlenej smerom dole. Napríklad pri šiestich dušičkách je to 0, 1, 2 alebo 3, pri troch 1 alebo 2 a pri jednej, bohužiaľ, nič.

Dušičky – apoštol

Rovnako ako u heretika, aj apoštol potrebuje dušičky na zázraky a predplatenie voľných návratov z Pekla do života v plnom zdraví pre svojich nasledovníkov.

1. Konverzia

Apoštol môže prehovoriť postavu veriacu v inú vieru na tú svoju pomocou pamfletu. Je to opäť výmenný obchod: pamflet a výhody akolytu za všetky dušičky, ktoré má hráč pri sebe. A takto konvertovať môže aj čerstvo mŕtva postava.

2. Bohoslužba v cudzej svätyni

Apoštol si vie požičať svätyňu iného náboženstva na vykonanie bohoslužby. Sväté miesto tým oslabuje, pretože si z oltára berie toľko dušičiek, koľko akolytov sa zúčastnilo jeho omše. Používa dušičky, ktoré tam kňaz necháva na ochranu pred znesvätením. Ak chce teda zachovať priateľské vzťahy, mal by vlastníka požiadať o povolenie.





3. Sväté púte

Rovnako ako u kňaza, zorganizovanie svojich veriacich na svätú púť a jej úspešné ukončenie odmení apoštola menším počtom dušičiek. Púť môže vykonať kvôli obetovaniu na určitom mieste alebo hľadanie grálu.

Kde začať?

Kňazi Praotca, Pramatky a ich detí

Najrozšírenejšia viera má svoje sväté miesto pri Jopiho stolci neďaleko kuchyne v dedinskej krčme a čajovne.

Myrmekovi kňazi

Ich sväté miesto je na Slnecnej vyhladke, kde sú najbližšie k slnku a majú svoje ležoviská na vyhrievanie sa.

Druidi a šamani prírodných náboženstiev

Svätyňa Prírody s reprezentáciou štyroch živlov sa nachádza priamo na Mesačnej vyhladke

Tipy

Podľa čoho môže kňaz udeľovať dušičky? Nechávame to na jeho uvážení, ale ponúkame mu malú pomôcku: za účasť na omši, za uloženie obety bohom, za parádny pohreb, za pobožné správanie (často sa modlí, predáva odpustky, chodí na spovede...), za splnenie svätej úlohy a podobne.

Heretik predstavuje možnosť hrať aj ateistický kult. Neveriť v boha vo svete, kde sa bežne prejavuje ich moc, nie je také ľahké, ale dá sa to pojať zo stránky, že žiadneho z nich neuznávajú a ste si sami pánom.





Liečiteľ

Príprava

Hráč liečiteľa sa musí vybaviť liečiteľskými pomôckami. Sú to napríklad hrniec na prípravu odvarov či obvazy zo starej plachty alebo inej tkaniny, s ktorými bude môcť zranenému pomôcť. Veľmi dobrým doplnkom liečiteľovej výbavy sú rôzne liečivá a kúry, ktoré ozvláštnia proces liečenia. Môžu to byť rôzne masti, med, viazaničky bylín, súprava chirurgických nástrojov a podobne.

Hráč môže po vizuálnej stránke aplikovať liečbu akýmkoľvek spôsobom či postupom. A takým mechanikou liečenia zostáva rovnaká, rôznorodosť prevedenia môže zúčastneným pridať šťavu do hry.

Mechanizmy

Liečivý odvar – liek

Na to, aby liečiteľ mohol liečiť chorobu alebo zranenie, musí vytvoriť liek. Na ten potrebuje získať bylinky a pripraviť z nich odvar alebo lúh. Bylinky (bylinkové čaje) vkladajú do hry organizátori. Liečitelia ich môžu nájsť na hernom území alebo kúpiť od šmelinára či iného hráča.

Medicón

Je to zbierka receptov na vytvorenie jednotlivých liekov, ktorú hráči liečiteľov dostávajú na začiatku hry pri registrácii.

Proces liečenia – choroba

Hráč chorej postavy popíše symptómy choroby, ktorú má. Liečiteľ na základe toho prejde Medicón, kde má popísané symptómy pre rôzne choroby aj zoznam bylín, ktoré na ich liečenie môže použiť. Namieša vybraný odvar a aplikuje liečbu.

Keď chorá postava (resp. jej hráč) vypije odvar, liečiteľ jej oznámi chorobu, ktorú odvar liečil. Môžu nastať dve situácie. Ak liečiteľ správne identifikoval liečenú chorobu (hráč chorého to vhodným spôsobom naznačí liečiteľovi: „*Už sa cítim oveľa lepšie!*“), tak je chorý vyliečený. Ak liečiteľ identifikoval chorobu nesprávne, hráč chorého mu to naznačí (napríklad: „*Fuj pán doktor! Čo ste mi to dali za dryják? Vôbec mi to nepomohlo!*“) a ďalej hrá symptómy choroby. Hráč liečiteľovi neoznamuje názov svojej choroby!

V prípade nesprávnej liečby liečiteľ oznámi hráčovi chorého vedľajšie účinky liečby – komplikácie popísané v Medicóne. Tieto efekty sa pridávajú k symptómom choroby, lebo hráčovi liečba nepomohla, ale mu priťažila.

Proces liečenia – zranenie

Liečiteľ obhliadne zraneného, zistí anamnézu, stanoví diagnózu a nasadí liečbu. Tá sa môže u jednotlivých liečiteľov líšiť, spoločné však majú to, že zranenému podajú príslušný liek na zranenie. Potom prípadne zranenie obviažu, natrú masťou alebo inou formou prikryjú (kreativite sa medze nekladú). Liek musí pôsobiť presne stanovenú dobu. Pri ľahkom zranení a jednoliek je to doba do najbližšieho zazvonenia. Dvojliek, trojliek a štvroliek ho liečia okamžite. Ťažké zranenie sa lieči minimálne dvojliekom, pri ktorom je doba liečenia do





druhého zvonenia. Trojliek túto dobu skracuje na jedno zazvonenie a štvorliek ho lieči okamžite. Platí, že čím rýchlejšie liečenie, tým je drahšie.

Proces liečenia – strata končatiny

Stratenú končatinu, zmyslový orgán ba dokonca skalp možno prinavrátiť jedine pomocou na to určeného čarovného predmetu a silného štvorlieku. Tieto predmety je potreba vyhľadať. Z tých dobre známych svojou liečivou silou sú napríklad uťatá ruka zlodēja alebo noha pašeráka.

Kde začať?

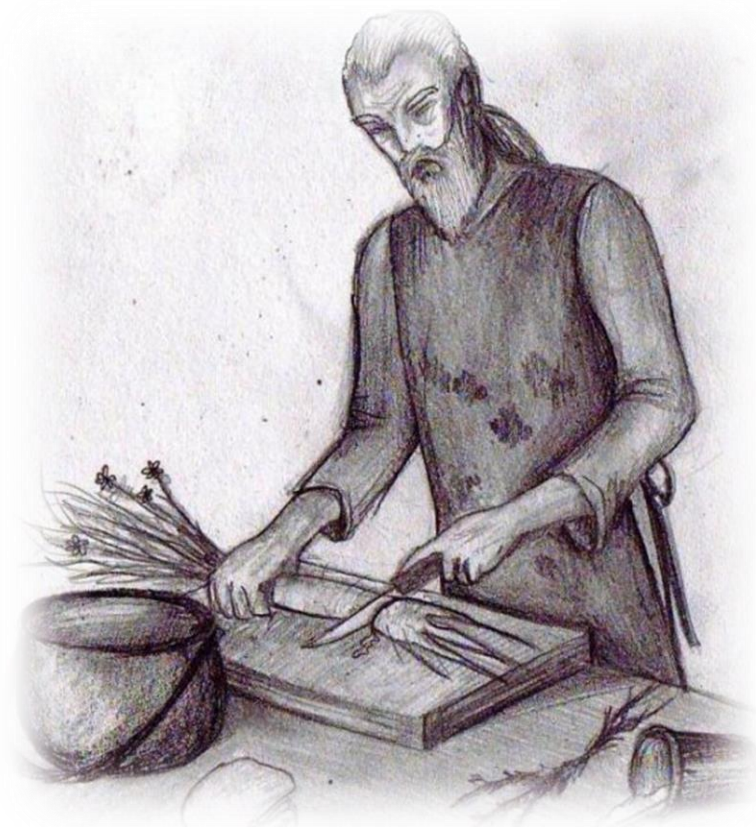
Cech liečiteľov

Lazaret u nemilosrdných bratov sídli v miestnej pevnosti neďaleko tábora lesných bytostí, s ktorými liečitelia úzko spolupracujú. Cechmajster zvyčajne disponuje zásobou bylín, cenníkom služieb, kópiami základného Medicónu a úlohami pre členov.

Tipy

Liečenie je remeslo ako každé iné a vyžaduje si nielen množstvo vedomostí, ale i zdrojov – preto by ani služby liečiteľov nemali byť zadarmo. Keďže suroviny na lieky si musíte kúpiť a liečeniu venujete kopu času, určte si cenník. Inak sa môže stať, že si nebudete môcť doplniť zásoby, a preto ani liečiť. Pokojne si však môžete nájsť mecenáša alebo zaviesť zdravotné poistenie. Závisí od vašej šikovnosti či dohody so šikovným obchodníkom.

Obväz pre bojovníkov slúži ako dôkaz zranenia, za čo si od zamestnávateľa môžu pýtať dávku PN (bolestné).





Zlodej

Príprava

Príprava zlodēja nie je ani tak o kostýme či vybavení, ako o tom, aby organizátori vedeli o ich existencii a aby hráč vedel o uložení zlodejskej truhlice. Tá je zvyčajnej umiestnená u šmelinára.

Mechanizmy

Kradnutie

Kradnúť dokáže len zlodej, ktorý na to má svoje šikovné prsty a taktiež verné zlodejské nožnice. Sú totiž tri spôsoby, ako kradnúť predmety na to určené. Nenápadne vziať nestrážený predmet, šikovne zbaviť osobu predmetu na háčiku na opasku alebo na taške, alebo nožnicami odstrihnúť nami dodané vrecúška na mince a iné herné predmety. Pri kradnutí platia pravidlá zo všeobecných pravidiel.

Zbieranie predmetov

Len zlodej dokáže brať nájdené veci, ktoré jeho postave nepatria.

Zlodejská truhlica

Ukradnuté veci zlodej donesie šmelinárovi, ktorý mu za ne dá odmenu. Podľa ich kategórie ich ďalej ponúka alebo uloží do truhlice, kde budú čakať na vykúpenie majiteľom.

Zámok a kľúč

Všetky domce a stany sa dajú „zamknúť“ pomocou zámku, ktorý je reprezentovaný číselným visiaticim zámkom s fialovou stuhou. Ku každému zámku potom patrí „kľúč“, ktorý bude na hre zastúpený zvitkom s číselnou kombináciou previazaný rovnakou fialovou stuhou. Tento kľúč bude majiteľ nosiť na háčiku na opasku. Kľúče sú kradnuteľné a zámky je možné otvárať aj bez nich, ak si na to zlodej trúfa.

Falšovanie

Áno, aj to je špecialita zlodēja. Dokumenty ako úverové zmluvy, listy vlastníctva alebo napríklad občianske preukazy sú všetky označené byrokratickou pečatou. Takéto pečate má pri sebe každý vyslanec, bankár, radný, starešina či úradník. Napodobiť či požičať si pečať je pre zlodějov hračka.

Pašovanie

Niektorí zasvätení zloději poznajú umiestnenie pašeráckej skrýše. A práve tým občas príde tajomná pošta od Pašeru, ktorý ich za značnú odmenu žiada o pripravenie zásielky na pašovanie. Musia teda do nasledujúcej hodiny hojnosti zohnať veci zo zoznamu v liste a uložiť ich nenápadne do skrýše. Správne vykonaná práca je po hodine hojnosti ohodnotená odmenou zanechanou v skrýši.



Kde začať?

Cech strát a nálezov

Vo Vlčích skalách sídli preslávený Cech strát a nálezov. Patrí mu jeden z domcov priamo v dedine. Keďže je cech oficiálne uznaný kráľom, má aj svoje viditeľné označenie.

Po dedine a blízkom okolí sa ďalej pohybuje šmelinár, ktorý slúži ako prostredník medzi zlodejmi a ostatnými hráčmi.

Tipy

Nekradnite zbytočne ako straky predmety, ktoré nepotrebujete.

V hre sa nachádza veľké množstvo predmetov, ktoré si nepriniesli hráči, no budú mať pre nich hodnotu (herné peniaze, mešce, cenné papiere, bylinkárske medikamenty, alchymistické ingrediencie, šťastné amulety).

Zlodeji sú veľmi dôležité povolania na každé ťaženie za pokladom, keďže iba oni dokážu poklad zobrať. Platí to aj pre voľne pohodené predmety. Je teda pravdepodobné, že zákazníkovi bude dosť. Dajte o sebe vedieť alebo sa registrujte v Cechu strát a nálezov.





Pastier lesov a hôr

Príprava

Ide o povolanie, ktoré funguje v súlade s prírodou, čím sa mu umožní prístup k zberu surovín z bylinkových alebo minerálnych oltárov. Postavy s týmto povolaním zákonite patria medzi pokrvných bratov a sestry lesných bytostí a elfov.

Mechanizmy

Ovocie života a ovocie smrti

Tieto dve prísady pestujú výhradne pastieri v osade lesných bytostí. Potrebujú k tomu vodu z prameňa živej vody, respektíve z prameňa mŕtvej vody. Prísady sú potrebné hlavne pre liečiteľov, ale určite nájdú svoje uplatnenie aj medzi alchymistami.

Bylinkový a minerálny oltár

Ako bolo už spomenuté v pravidlách skôr, pastieri lesa majú prístup k bylinkovým a pastieri hôr k minerálnym oltárom.

Hráč postavy lesnej bytosti dostane v rámci registrácie od majstra kľúč prislúchajúci práve jednej truhličke predstavujúcej bylinkový alebo minerálny oltár. Oltár funguje na princípe výmeny jedna k jednej obetiny lesu k ingrediencii či dávke byliniek. A pretože príroda je štedrá a svojim deťom verí, na výmenu netreba čakať, ale udeje sa hneď, nakoľko truhlička už nejaké suroviny bude obsahovať. Ak lesná bytosť zoberie surovín viac, ako dá obetí, bude musieť najprv dlh doplatiť, aby sa na v truhličke suroviny znovu zjavili.

Zámena obetí sa na oltároch deje dvakrát do dňa, ráno a poobede počas takzvanej hodiny hojnosti.

Príklad:

Na začiatku bude v krabičke desať vrecúšok s bylinkami. Prvýkrát lesná víla obetuje päť hrmených a zoberie si päť vrecúšok. Počas doby obnovenia z truhličky päť hrmených zmizne a objaví sa tam ďalších päť dávok byliniek, takže keď víla truhličku znovu otvorí, bude ich tam opäť desať. Lesná víla si však povie, že potrebuje veľa zarobiť, lebo bude mať svadbu. Tak ďalší raz zoberie osem dávok, ale odovzdá len dva hrmené. Bohužiaľ, krátko potom vypukne epidémia žabej chrípky. Víla rýchlo dobehne k oltáru, ale nájde v ňom už iba štyri vrecúška, ktoré pre všetkých na tú pliahu stačiť nebudú. A aj keď tam prihodí kôpku mincí a iných predmetov, do ďalšej obnovy je ďaleko a mor sa šíri rýchlo.

Pestovanie ovocia života a smrti

Ide o podobný proces ako pri bylinkových oltároch. Tu sa však v truhličke zamieňa výhradne voda z prameňa za čierne a biele bylinky. Pomer je však štedrý a teda jedna dávka vody za desať byliniek. Ešte jednou odlišnosťou je, že suroviny sa v truhličke nenachádzajú vopred.





Kde začať?

Lesné bytosti majú svoju vlastnú usadlosť neďaleko dediny. Od nej to je na skok k magickému lesnému kruhu, svätému háju, svätyni na Mesačnej vyhládke aj bylinkovým a minerálnym oltárom.

Tipy

Veľkú časť bytostí z rozprávok, mýtov a legiend sme zradili práve do skupiny lesných bytostí, ktoré sa často venujú práve tomuto povolaniu. Ak si chcete zahrať lesnú bytosť, neváhajte sa s majstrom poradiť o jej ďalších schopnostiach.





Obchodník

Príprava

Pripraviť sa na hru obchodníka sa dá dvojako:

- Postava **obchodujúca s miestnymi komoditami sa potrebuje pripraviť materiálne**. Z veľkej časti opäť pôjde o predmety dodané organizátormi, ale je možné do hry vložiť aj vlastné veci, ako napríklad „drahokamy“ alebo rôznu bižutériu. Osobné náklady treba ešte pred zakúpením konzultovať s majstrom!
- Obchodník predávajúci **vlastný tovar remeselnej činnosti** (kožené výrobky, viazané knihy, kovácke výrobky...) sa musí s organizátormi dohodnúť na podmienkach predaja.

Mechanizmy

Miestni obchodníci

Miestni obchodníci budú začínať s už vybavenou väčšou pôžičkou od bankára, za ktorú si na infostánku zakúpia v nákupnej cene tovar, ktorý následne budú predávať v dedine. Počas hry môžu taktiež tovar vykupovať a ponúkať ďalej. Ich úlohou je pôžičku splatiť čo najskôr, aby si mohli rátať už len čistý zisk.

Bankár

Na hre sa bude vyskytovať postava bankára, ktorý má na starosti spravovanie účtov, majetok banky a katastra. Vypláca tiež denné vreckové šľachticom a iným zámožným postavám s vysokou cenou majetku.

Šmelinár

Na hre môžete naraziť aj na šmelinára, u ktorého je možné za rozumnú cenu kúpiť rôzne užitočné predmety – ingrediencie do alchymistických odvarov, liečiteľské pomôcky a iné. Taktiež je správcom zlodejskej truhlice.

Predaj neherných predmetov

Na hre je možné (po dohode s majstrom) predávať aj niektoré neherné veci za neherné (kovové) peniaze. Ide o vaše výrobky, ako napríklad prívesky, mäččené zbrane, časti kostýmov a pod. Podmienkou je, že sú to veci, ktoré ste si doniesli vy, sú tematické (v štýle fantasy alebo histórie) a boli vám schválené pred hrou majstrom.

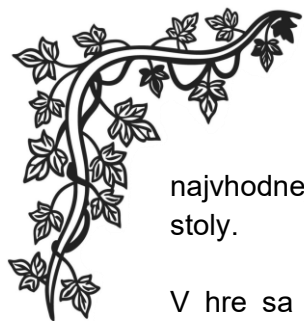
Kde začať?

Obchodníci vzhľadom na pravidlá začínajú pri infostánku nákupom a potom smerujú do dediny, kde na nich čakajú obchodné príležitosti.

Tipy

Obchodníci vo Vlčích skalách zatiaľ nemajú cechový dom. Zvyknú sa stretávať na zvolávaní licitátora, ktorý určuje miesto a čas. Obchody, samozrejme, môžu robiť kdekoľvek, no





najvhodnejšie miesta sú dedina a usadlosť lesných bytostí, kde sú na ich činnosť dostupné aj stoly.

V hre sa nachádza veľké množstvo predmetov (bylinkárske medikamenty, alchymistické ingrediencie a pod.), ktoré budú potrebovať iné postavy a môžete s nimi obchodovať takpovediac z ruky do ruky, takže sa neobchoduje len medzi obchodníkmi. Vyššie uvedené pozemky a podniky často prinášajú výnos práve v týchto predmetoch, takže môžete nájsť investorov aj medzi neobchodníkmi.





Radný

Príprava

Radný je člen dedinskej rady, ktorý má za sebou dostatok podporovateľov na zastupovanie ich záujmov. Prípravou teda je politický plán a kampaň, vďaka ktorým si získa dostatok hlasov zvyšku hráčov na hre.

Mechanizmy

Lojalita

Radného moc je úmerná počtu jeho nasledovníkov. Čím viac „lojality“ (vyjadrenej za pomoci špeciálnych žetónov) má, tým väčšie je jeho slovo pri rozhodovaní v dedinskej rade a tým skôr sa dostáva na radu pri výbere výsad pre svojich ľudí. Radný sa môže o lojalitu ostatných obyvateľov Vlčích skál uchádzať tým, že ich presvedčí svojim programom alebo im ponúkne určité výhody alebo výsady. Výsady môžu radní nakupovať v rámci programu dedinskej rady. Ak sa obyvateľovi radného vízia zapáči, odovzdá mu svoju „lojalitu“ podpísaním sa na listinu a do jeho občianskeho preukazu sa mu zapíše príslušnosť k dedinskej frakcii. Obyvateľ si môže svoju lojalitu rozmyslieť. Vtedy musí radný jeho podpis vyškrtnúť z listiny a seba z jeho občianskeho preukazu.

Sila radného

Radný má takú silu, koľko má ukončených desiatok nasledovníkov. Teda v prípade 15 nasledovníkov 1, 22 nasledovníkov 2, 59 nasledovníkov 5, atď. Z tohto taktiež vypláva, že ak má menej ako 10 lojalít, nemá žiadnu silu a nemôže byť radným, kým sa to nezmení.

Dedinská rada

V maximálnom zastúpení sa skladá z vладыky a štyroch členov, ktorí získali najviac hlasov. V ideálnom prípade ide o predstaviteľov cirkvi, ozbrojencov, cechov a obchodníkov. Zasadnutie radných vo Vlčích skalách sa deje dvakrát denne. Tieto zasadnutia sú verejné a slúžia na nákup výsad, predkladanie nových zákonov, nariadení a návrhov, a hlasovanie za ich uvedenie do platnosti.

Výsady

Kupovanie výsad nastáva len vtedy, ak sú donesené na zasadnutie poslom. Ich ceny určuje veľká kráľovská burza a poradie, v ktorom si výsady radní kupujú, určuje ich sila. Nákup musí prebehnúť hneď, inak výsady posol zbalí a odíde ďalej. Radný môže počas oslovenia kúpiť len jednu výsadu. Ak by však po oslovení všetkých členov výsady ešte ostávali, môže vo svojom poradí kúpiť ďalšiu.

Zákony, nariadenia a návrhy financovania

Po ukončení kupovania výsad nastáva predkladanie návrhov miestnych zákonov, nariadení, alebo prerozdelenia financií. Na zákony a nariadenia je obmedzený počet miest a tak by malo každé predkladanie okrem finálneho znenia obsahovať aj pozíciu. Tá je buď voľná, alebo obsadená, čím sa oznamuje nahrádzanie daného zákona. Takto predloží alebo nepredloží svoj návrh každý radný. Návrhy sa predkladajú na rannom zasadnutí.

Hlasovanie prebieha na poobednom zasadnutí. O zákonoch sa hlasuje v poradí, ktoré určí





starešina, ktorý celé zasadnutie vedie. Radní hlasujú celou svojou silou vždy za alebo proti. Iná možnosť nie je.

Ak by dva prijaté zákony či nariadenia chceli obsadiť to isté miesto, do platnosti vstúpi ten, ktorý bol prijatý neskôr. Radný má právo v každom momente zasadnutia svoj návrh stiahnuť.

Veto

Ak šľachtic namieta voči aktuálnej časti zasadnutia, povie „Veto!“ a zloží peňažný poplatok, ktorého výšku určuje starešina na základe kráľovského dekrétu. V takom prípade sa vyjadrí a na základe pravidiel rady sa jeho veto uplatní. Ak sa však niekto rozhodne veto prelomiť, prebehne súboj šampiónov (šľachtici sa môžu nechať zastúpiť). Víťaz súboja má pravdu. Súboj sa koná ihneď na porade a tá je na danú chvíľu pozastavená.

Počas schôdze má každý len jedno veto.

Veto treba uplatniť hneď, t.j. predtým, ako sa prejde k ďalšiemu kroku/bodu programu.

Výsledky

Všetky výsledky zasadnutia sa bezodkladne vyhlásia na námestí a vyvesia sa na informačnú tabuľu.

Kde začať?

Tu odporúčame začať čo najskôr. Teda vytvoriť si postavu v predstihu a informovať majstra o vôli byť členom dedinskej rady. Po schválení postavy môžete začať s kampaňou už pred hrou, pričom môžete využiť aj naše sociálne siete na schválené príspevky. Na hre samotnej to bude centrum dediny, kde vás budú oslovení hráči hľadať s odovzdaním podpisov lojality.

Tipy

Keďže sa na zasadnutiach o predložených zákonoch nedebatuje, je na mieste si ich aj ich znenia prejsť s kolegami alebo rivalmi mimo tohto času. Napríklad pri džbánke vína v krčme či nerušene pri oltári svätyne.

Nezabúdajte, že hlasovania sú verejné a vašu voľbu môže vidieť každý váš nasledovník. Je teda na mieste sa občas stretnúť i s nimi a svoje konanie, ktoré by ich mohlo nepotešiť, nejako ospravedlniť. Mohlo by sa totiž stať, že prejdú k niekomu inému a vy tak stratíte na svojej sile.

Každý radný má na porade právo vyhlásiť nedôveru vladykovi a navrhnúť svojho kandidáta. Hlasuje sa za nového vladyku rovnako ako za zákon. Ak hlasovanie neprejde, zostáva starý.





Smrtonos

Príprava:

Je to povolanie, ktoré slúži Smrti. Jeho úlohou je nosiť chorých a mŕtvych do Pekla. Vie si však vziať pauzu a navštíviť svet ako človek. Preto sa ako každý pekelník potrebuješ na hru pripraviť najmä po kostýmovej stránke. Povolanie smrtonosa vyžaduje dva kostýmy. Kým ľudský kostým môže byť akýkoľvek, ten pekelný musí na prvý pohľad kričať: „Pozor, ide smrtonos!“

Mechanizmy

Pastier duší

Smrtonos je postava typu pekelník-duch. Je teda nezraniteľný bežnými spôsobmi a pre väčšinu hráčov neviditeľný. Ak sa niekomu ale prihovorí, môže s ním komunikovať.

Jeho úlohu je zbierať mŕtvych a chorých do Pekla. V tejto svojej podobe nedokáže postavám ublížiť, len ich odprevadiť k Smrti.

Volanie smrti

Nie je nutné, aby smrtonos obchádzal postavu po postave a pýtal sa na ich zdravie. Má totiž mocný hlas, ktorým si zvolá mŕtvych a chorých, ktorí k nemu musia prísť a on si môže vybrať troch, ktorých odnesie so sebou pred pekelný súd.

Pekelná autorita

Smrtonos je v Pekle postavením hneď pod Smrťou, ktorá si drží maximálne toľkých smrtonosov, koľko má prstov na ruke. Toto postavenie sa prirodzene premieta aj do správania pekelníkov na priepustke.

Posol Smrti

Smrtonos sa dokáže aj zviditeľniť odhalením svojej tváre. Robí to zvyčajne vtedy, keď potrebuje smrteľníkom odovzdať odkaz od Smrti.

Kde začať?

Smrtonos začína vždy v Pekle.

Tipy

Pred výberom tohto povolania kontaktuj organizátorov, či si ho vybrať ešte môžeš.

Nechaj sa uplatiť od chorých mincami či dušičkami, aby si ich ešte nebral so sebou. Nikde nie je napísané, že sa to nesmie. Ba naopak, ak to hráč spraví opakovane, časom si preplatí rýchlu návštevu Pekla. A navyše, dušičky idú do vrečka smrtonosovi.





Slobodné povolanie

Príprava

Existuje množstvo povolaní, ktoré je možné na Kráľovstve hrať bez potreby zásahu mechaniky pravidiel. Novinári, úradníci, remeselníci, farmári, umelci... V týchto prípadoch je príprava z veľkej časti na vás a na informovaní organizátorov o vašich prípadných potrebách na zabezpečenie. Možno budeme vedieť vybaviť prístrešok, pár drobností alebo nejaký materiál.

Mechanizmy

Väčšinou sa dá riadiť podľa všeobecných pravidiel. Môže sa však stať, že prídete s takým dobrým nápadom, že sa nám oplatí nejaký mechanizmus pridať. Nebojte sa a napíšte majstrovi.

Kde začať?

To záleží od daného povolania a komunikácie s majstrom, ale dedina je vždy dobrý štartovný bod.

Tipy

Z minulých hier sa nám zachovali nejaké materiály, tvorba a inšpirácie. Neváhajte sa teda opýtať, či už niečo pre vaše povolanie nemáme.

Vo Vlčích skalách sa už pravidelne pohybujú novinári, ktorých prácou je získavanie informácií a následné informovanie verejnosti skrz svoje plátky. V tomto prípade veľmi radi pomáhame s tlačou.

Umelci si už tiež našli uplatnenie. Plagáty hľadaných osôb, politické plátky s podobizňou dotyčného či ilustrácie do novín zdobia vstup krčmy už tradične.

Uplatnenie si určite nájdú aj bardi. Vo Vlčích skalách sa veselice konajú pravidelne pri príležitostiach, ako svadba, poprava, pohreb, oslava víťazstva... V krčme bardov dokonca odmeňuje krčmár jedlom a pitím.





Multiclass

Príprava

Áno, je to možné. Nie však ako možnosť pre nové postavy. Tie vždy začínajú len s jedným povoláním. Druhé sa môžeš naučiť v priebehu hry. To si potom vieš udržiavať pri registrácii pokračujúcej postavy v medziherných snaženiach. Vyhrad' si teda čas, zocel' trpezlivosť a priprav prostriedky na všetky nutné pokusy.

Mechanizmy

Postava sa môže naučiť jedno ďalšie iné povolanie. To znamená, že sa runový mág môže naučiť byť bojovníkom, liečiteľom alebo apoštolom, no nemôže sa naučiť byť zarietavačom, alebo alchymistom. Rovnako tak nemôže byť kňaz heretikom alebo apoštolom. Výnimkou je radný, ktorým môžeš byť bez učenia sa, len potrebuješ splniť podmienku dostatočného množstva lojalít.

Je teoreticky možné, aby si sa na ďalšej hre naučil aj tretie povolanie, ale možnosť preniesť si viac ako dve povolania medzi hrami neumožňujeme.

Učenie sa

Učenie sa prebieha počas dvoch herných dní, ktorými ťa vedie mentor. Toho si treba tiež nájsť a zaplatiť. Mentor ti na začiatku dá prednášku o novom povolaní a jeho schopnostiach. Následne ti urobí ukážku a zadá cvičenie. Nič si nerob z toho, že prvý deň ti to vôbec nepôjde a všetko pokazíš (vži sa do role mága, ktorý sa pri učení za bojovníka sám zraní a musí sa ísť dať vyliečiť), pretože dariť sa ti postupne začne až ten druhý. Koncom druhého dňa ti potom mentor zadá skúšku, ktorú ak splníš, budeš ceremoniálne prijatý do nového povolania.

Mentorovanie

Ak chceš byť mentorom, stačí sa v cechu prihlásiť u svojho vedúceho, ktorý má k dispozícii pravidlá pre učenie sa povolaniu. Je veľká pravdepodobnosť, že sa potom za tebou niekto zastaví s požiadavkou o naučenie sa povolania. Ak do cechu nepatríš, môžeš mentorovať aj tak, keď ťa niekto osloví a ty budeš súhlasiť. Podmienky pre učňa a inšpirácie ti vieme dodať na požiadanie.

Kde začať?

Najlepšie je vždy skúsiť nájsť mentora v príslušnom cechu, kde majú aj materiály s príkladmi výučby povolania. Mentora je možné si nájsť aj mimo cechov medzi postavami na voľnej nohe.

Tipy

Či už ako učeň alebo mentor, v tomto smere sa vieš vždy poradiť aj so statickým majstrom na lokačke. Máme pripravené inšpirácie a príklady na mentorovanie, aj predstavu, kto by ťa mohol učiť.

