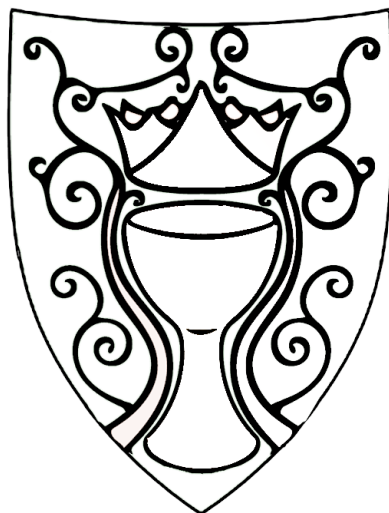


LARP Kráľovstvo Vína

Špeciálne herné pravidlá

pre tých, čo chcú vedieť viac



Zostavil: Roman Vizváry a Lukáš „Elf“ Reviľák

Game design: Roman Vizváry, Richard Frolkovič, Lukáš „Elf“ Reviľák, Veronika „Vio“ Zelenáková, Filip Červenák, Veronika „Naty“ Herceková, Tomáš „Trpaslík“ Perbecký, Michal „Ismo“ Dobrota, Michal „Isky“ Hrabovský, Anita Paulovská, Barbora Kubišová, Jakub Vojtko, Martin „Moldawk“ Benko, Matúš Jarošík

Ilustrácie: Klára Fedora Homzová

Aktualizácia: 2023

Obsah

ÚVOD	2
POVOLANIA	3
Bojovník	3

Liečiteľ.....	5
Kňaz.....	7
Nekromant.....	9
Zlodej.....	11
Obchodník.....	12
Čarodejník.....	14
Slobodné povolanie.....	18
Lesné bytosti.....	19
Šľachtic.....	21



ÚVOD

Mechanizmy:

Pri vytváraní vašej postavy sa musíte sami seba spýtať, čo vaša postava dokáže. Základným pravidlom je, že dokáže to čo vy – teda to, čo dokáže hráč. **Existuje však niekoľko prípadov, kedy sú schopnosti postavy upravené špeciálnymi mechanizmami, aby ostatní hráči pochopili jej úmysly a vedeli sa podľa toho zachovať** (kňaz, kurtizána), ďalej sú tu mechanizmy zavedené z dôvodu bezpečnosti (bojovníci, zloději), prípadne ide o schopnosti, ktoré ako ľudská bytosť jednoducho neovládate (liečenie, mágia).

Inšpirácie:

Nasledujúce pravidlá vám poskytnú nielen vysvetlenie herných mechanizmov, ale aj **príklady niektorých povolání**, ktoré sa už na hre objavili, **spolu s tipmi a náčrtmi hry, ktorú by ste asi mohli očakávať**. Výber schopností (povolania) ovplyvní aj to, aké herné zážitky vás môžu stretnúť, keďže ním do istej miery určujete spôsob, akým budete dosahovať ciele vašej postavy.

Tipy:

Niektoré povolania síce neobsahujú nové mechanizmy, ale dozviete sa tu o hernej praxi. Bližšie popisujeme vedomosti, ktoré by mala vaša postava ovládať, ak chce byť úspešná vo svojom odbore (napr. obchodník). Môže vám to pomôcť ľahšie dosiahnuť vaše ciele.

Vyberajte si múdro a podľa toho, čo vás najviac osloví.

Príprava:

Poslednou vecou, ktorú budeme zdôrazňovať, je **príprava pred hrou**. Niekedy bude nutné pripraviť si nástroje a rekvizity (napr. zbrane). Inokedy si bude treba naštudovať ďalšie materiály alebo si vymyslieť vlastné formy rituálov, ktoré budú špecifické pre vašu postavu (napr. modlitby, zaklínadlá alebo bojové pokriky).

POVOLANIA

Bojovník

Má zbraň. Je ochotný bojovať a umrieť. Trénuje sa v boji.

Príprava

Zbrane:

Je pravdou, že na hre môže bojovať každý hráč, no bojovať možno len s organizátorom schválenou mäkkčenou zbraňou. Minimálne nároky na zbrane nájdete [v našich normách](#).

Zbroje:

Pravidlá rozlišujú len dva stavy: s brnením a bez brnenia. Zásah do brnenia sa za platný zásah nepovažuje. Za brnenie považujeme jedine plátovú zbroj, ale v individuálnych prípadoch môžu majstri (a jedine oni) vopred uznať aj iný typ brnenia.

Štít je povolený, avšak musí spĺňať bezpečnostné štandardy mäkkčenia (musí mať mäkkčené okraje).

Mechanizmy

Súboj

Pre bojovníkov sme pripravili súbor súbojových pravidiel, pri ktorých sa nemusia aplikovať všeobecné pravidlá. Ten má na rozdiel od všeobecného boja svoje rituály a možno si pri ňom dohodnúť počet platných zásahov. Uplatňuje sa pri súbojoch cti, ordáloch (božích súdoch), turnajoch alebo pri tréningu.

V rámci zachovania atmosféry si hráči môžu medzi sebou dohodnúť súboj bez toho, aby sa dohadovali o číslach. Ako? Vyberú si jeden z typov súbojov známych v Kráľovstve Vína:

„Na život a na smrť“ = súboj podľa všeobecných herných pravidiel pre boj, kým jeden nezabije druhého.

„Do prvej krvi“ = bojuje sa po prvý zásah súpera podľa všeobecných herných pravidiel pre boj.

„Náš najlepši proti vášmu“ = súboj dvoch skúsených bojovníkov (súboj šampiónov), v ktorom víťazí ten, ktorý druhému skôr spôsobí tri ťažké zranenia. Používa sa hlavne pri súboji bojových družín, ktoré sa chcú vyhnúť zbytočnému krviprelievaniu. Porazený bojovník je ťažko zranený. Víťaz, ak bol počas súboja zasiahnutý, je zranený ľahko.

„Tréningový“ = keď postavy trénujú v boji so svojím učiteľom či druhom, pochopiteľne používajú „tréningové“ zbrane. Zranenia sa vtedy nepočítajú.

Tipy:

Dobrodruhovia

Ide o najpočetnejšiu skupinu. Ich pôvod je rôzny, od bývalého otroka až po šľachtica. Dobrodruhovia opúšťajú svoj domov, aby vo svete nabrali skúsenosti, slávu a bohatstvo. Často ide o bojovníkov (a nielen nich) na voľnej nohe. Vo Vlčích Skalách sa tiež uchytila pobočka dobrodružného cechu drakobijca Janka Mrkvičku. So svojím podporným programom je skvelou možnosťou pre každého začiatočníka.

Vlčia Stráž

Strážcovia poriadku majú povinnosti, ktoré nie vždy patria k vyhľadávaným zážitkom. Z tohto dôvodu sme im vytvorili hru v hre. Ich úlohou je plniť špeciálne strážnické úlohy, získať za ne ocenenia – „zárezy“ a stúpať po kariérnom rebríčku. Cieľom takmer každého strážnika je stať sa generálom a môcť tak účinne vykonávať trestanie kriminálnikov.

Krípy

Ďalšou špeciálnou skupinou bojovníkov sú krípy – príšerky na zabitie pre dobrodruhov. Aj pre túto skupinu sme vytvorili hru v hre, aby aj ich neustále umieranie bolo zábavné. V pekle, kde sídlia, majú svoj zoznam úloh, ktoré plnia, aby za ne získali bobríkov. Kríp s najväčším počtom či hodnotou bobríkov sa stáva arcikrípom a môže rozprávať. Inak krípovia poznajú iba jediné slovo: „kríp“. Úlohy časom pribúdajú a ich cieľom je zvyčajne vyrobiť chaos a humorne pri tom umrieť. Tu nastupuje ďalšia výhoda. Krípovia v pekle nemajú tresty (oživujú sa hneď) a niekedy dozerajú na iné postavy pri ich pobyte v pekle.

Dobrodružný cech

Dobrodružný cech drakobijca Jožka Mrkvičku poskytuje služby aj mimo právomoci stráže (ochrana pred lúpežníkmi, vyšetrovanie krádeže, potrestanie vraha) postavám, ktoré sa u nich poistia. Pre ich 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 strážnika by malo byť to, že drží slovo a o svojho chránenca sa postará, inak riskuje, že si jeho služby nikto neobjedná.

Ako hrať bojovníka

Bojovníci žijú neustále na hrane života a smrti. Mali by teda utužovať vzťahy s liečiteľmi a felčiarimi, 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 urýchlenný.



Inšpirácie:

Žoldnier. Rytier. Zbojník. Duelant. Lovec hláv.

Liečiteľ

Vie liečiť. Zbiera byliny a varí odvary.

Príprava

Hráč, ktorý chce hrať liečiteľa, by sa mal na to pripraviť – mal by mať k dispozícii prostriedky, s ktorými môže verne inscenovať proces liečby. Takými sú napríklad hrniec na prípravu odvarov či obväzy zo starej plachty alebo inej tkaniny, s ktorými bude môcť zranenému pomôcť. Veľmi dobrým doplnkom liečiteľovej výbavy sú rôzne liečivá a tinktúry, ktoré ozvláštnia proces liečenia. Môžu to byť masti, med, viazaničky bylín, súprava chirurgických nástrojov a podobne. Hráč môže po vizuálnej stránke aplikovať liečbu akýmkoľvek spôsobom či postupom. A aj keď samotný základ a podstata liečenia zostáva rovnaká, pre všetkých zúčastnených to môže pridať rôznorodosť a šťavu.

Liečiteľ (bylinkár, mastičká, felčiar, ranhojič...) vie liečiť choroby aj zranenia. Na oba prípady si musí zo správnych bylín pripraviť odvar a ten podať svojmu pacientovi. Skúsenejší liečiteľ vie podať správny liečivý lektvar už len z popisu symptómov choroby alebo vzhľadu zranenia. Samozrejme zranenia sa stále odporúčajú po dobu liečenia obviazať.

Mechanizmy

Liečivý odvar – liek

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

Proces liečenia – choroba

Hráč chorej postavy popíše symptómy choroby, ktorú má. Liečiteľ na základe toho prejde index, kde má popísané symptómy pre rôzne choroby a zoznam bylín, ktoré na ich liečenie môže použiť. Namieša vybraný odvar a aplikuje liečbu. Keď chorá postava (resp. jej hráč) vypije odvar, liečiteľ mu 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 dochtor! 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 indexe. 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 liek na ľahké zranenie alebo štvorliek na ťažké zranenie, prípadne zranenie obviažu, natrú masťou, alebo inou formou prikryjú (kreativite sa medze nekladú). Liek musí pôsobiť presne stanovenú dobu (do najbližšieho zazvonenia pre ľahké a druhého najbližšieho pre ťažké zranenia). Obväz pre bojovníkov slúži ako dôkaz zranenia, za čo si od zamestnávateľa môžu pýtať dávku PN (bolestné).

Proces liečenia – strata končatiny

Stratenú končatinu či zmyslový orgán možno prinavrátiť jedine pomocou na to určeného čarovného predmetu. Tieto je treba vyhľadať. Niektoré z predmetov, ktoré sú známe svojou liečivou silou, sú napr. uťatá ruka zlodeja či noha pašeráka.

Bylinkové oltáre

V prírode okolo Vlčích Skál sa nachádza niekoľko prírodných oltárov, ktoré sú identifikovateľné za pomoci označených neprenosných truhličiek. Pozíciu týchto truhličiek budú poznať lesné bytosti, ktoré ich vďaka svojmu pokrvnému dedičstvu a spojeniu s prírodou vedia aj využívať. Pre iné postavy sú tieto oltáre neprístupné.



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 mnoho času, určite si cenník. Inak sa môže stať, že si nebudete môcť doplniť zásoby, a preto ani liečiť. Pokojne si však môžete nájsť mecenáša alebo zaviesť poistenie. Závisí na vašej šikovnosti, prípade na dohode so šikovným obchodníkom.

Inšpirácie

Babka korenárka. Mastičkár.
Medicinman. Chirurg.

Kňaz

Stará sa o prirodzený kolobeh života. Robí rituály (omše, pohreby, svadby, požehnania). Nabáda k zbožnosti.



Príprava

V prvom rade si musíte vybrať vieru, ktorú bude kňaz zastupovať – informácie o vierach v Kráľovstve Vína nájdete na stránkach v sekcii Svet.

Je potrebné pripraviť si rituály a modlitby, aby priamo na hre vedel kňaz reagovať na vzniknuté situácie a jeho ovečky sa naňho vedeli spoľahnúť, že ich naučí zbožnosti. Ich prevedenie nechávame na tvorivosti hráča.

Rituály, ktoré si odporúčame pripraviť:

- modlitby na každú príležitosť
- pohreb
- omša
- svadba
- požehnania
- exorcizmus (očistenie nekromantom pošpinenej duše)
- iné rituály, ktoré uzná za vhodné (spoveď, obeta bohom, odpustky...)

Mechanizmy

Znamená viery

Kňaz má k dispozícii tzv. znamená viery, ktoré odovzdáva postave ako hodnotenie jej pobožnosti a svedomia. Kňaz znamená viery udeľuje veriacim napríklad za účasť na omši, spoveď, odpustok, zbožný skutok a podobne. Za jeden úspešne zvládnutý prejav zbožnosti veriaci dostane jedno znamená viery od jedného kňaza. Tie potom nosí pri sebe, viditeľne alebo nie, je to na hráčovi. Tieto znamená sú metaherným symbolom a nemožno ich ukradnúť.

Znamená viery dostáva kňaz od organizátorov podľa toho, koľko má veriacich, či má svoje sväté miesto a ako dobre vedie svoju cirkev. Kňaz môže dostať znamená viery napríklad za zorganizovanie omše, obrátenie pohana na vieru, zahnanie nemŕtveho, pohreb, svätú výpravu a pod.

Boží dotyk

Ak sa kňaz dotkne postavy, ktorá dostala čierny žetón od nekromanta, postava v tom momente padá k zemi ako pri dorazení.

Nočný hriech

Nočný hriech získava hráč na začiatku každého dňa. Na zbavenie sa ho stačí jednoducho zúčastniť sa omše kňaza a hriech zo seba zmyť na oltári.

Svätyňa

Každý kňaz pre svoje správne fungovanie potrebuje miesto, ktoré ho spája s jeho Božstvom a dodáva mu tak moc. Bez neho kňaz nevie robiť zázraky a aj množstvo znamení viery, ktoré dostáva, je menšie. Preto je úlohou každého kňaza zaobstarať si svoje sväté miesto s oltárom. Vysvätenie miesta sa robí za pomoci rituálu. Kňaz v jednom momente môže mať len jednu svätyňu. Taktiež ju musí chrániť pred znesvätením.

Okrem toho svätyňa pomáha aj bežným veriacim, ktorý sa v jej prvom kruhu môžu skryť pred nemŕtvymi a krípmi.

Oltár

Ak vysvätenie prebehne správne, na oltári sa zjaví nádoba na hriechy a viery. Tá taktiež patrí k predmetom, ktoré sa nedajú vziať či pripraviť o obsah bežným spôsobom.

Zázraky

Zázraky sú prepožičaním malej časti moci boha svojmu kňazovi a vyzerajú ako malé rituály. Sú preto špecifické pre kňazov a môžu ich vykonávať len oni, avšak nutne za pomoci iných veriacich postáv. Zoznam a návod k zázrakov dostáva každý hráč kňaza pri registrácii a je vlastný pre jeho postavu. Tento zoznam sa dá v priebehu hry rozšíriť. Príklady zázrakov sú: Božské vnuknutie, Vzkriesenie, Zmazanie mena z hrobu, Zázračné liečenie, Vstupenka do pekla, Svätá poprava, Exorcizmus, či Zrušenie strašidelného miesta.

Božský zrak

Kňaz vidí postavy duchov zosnulých a vie s nimi komunikovať. Rovnako tak aj so smrtonosmi či smrťou, ak sú mimo ich dimenzie.

Tipy

Podľa čoho môže kňaz udeľovať znamenia viery? 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, kupuje odpustky, chodí na spovede...), za splnenie svätej úlohy a podobne.

Inšpirácie

Kňaz. Mních. Prorok. Šaman.

Nekromant

Kradne Smrti mŕtvych a používa ich na svoje ciele.

Príprava

Na začiatok by bolo dobré určiť si alter ego, pod ktorým nekromant vystupuje. V našom ponímaní je nekromant opakom kňaza, ktorý si hovie v znesväcovaní a tvorení chaosu. Vie udržať zosnulé postavy pri živote a využiť ich pre vlastné ciele, ale vždy za určitú cenu na oboch stranách. Preto sú nekromanti cirkvami vnímaní ako úhlavní nepriatelia.

Mechanizmy

Temné znamenie

Nekromant podobne ako kňaz dostáva od organizátora znamenia, ktoré nemožno postave ukradnúť či vziať, ak k tomu neslúži priamo schopnosť alebo rituál. **Jeho znamenia sú vždy čierne a majú len jednu funkciu – vrátiť mŕtvu postavu späť do života.**

Nekromant na začiatku hry dostane určitý počet čiernych znamení od organizátorov a ďalšie neskôr za udržiavanie nesvätého miesta či za plnenie svojich povinností. Pri nich často musí mať k dispozícii znamenia viery, ktoré získava od oživených mŕtvych výmenou za temné znamenia.

Nesväté miesto

Rovnako ako kňazi majú aj nekromanti svoje miesto s oltárom na vykonávanie temných zázrakov. Rozdielom ale je, že môže byť iba jedno. Jeho umiestnenie je tajné a musí byť chránené pred očistením.

Revenant

Postava, ktorú nekromant oživí, bez ohľadu na jej súhlas, sa stáva revenantom. Takto oživená postava nemôže zradiť (zabiť, nahlásiť, prezradiť, ukázať na) svojho pána a jej neživot trvá, kým nekromant nerozhodne inak. Revenanta je možné zraniť aj doraziť, no po 10 minútach neodchádza do pekla, ale vstáva a bez zranení pokračuje v neživote.

Nekromant nepotrebuje súhlas hráča či postavy na jej reanimáciu. Potrebuje však svojimi temnými znamienami preplatiť znamenia viery mŕtvej postavy, ktorú chce oživiť, aspoň o jedno. Ak nekromant usúdi, že revenanta už nepotrebuje, počas osobného kontaktu mu zavelí: „Tiahni do pekla!“ Tým revenanta zabije a až na jedno temné znamenie, ktoré zostáva nebožtíkovi, si zvyšok investovaných temných znamení môže vziať späť. Postava oslobodená z neživota odchádza priamo do pekla.

Temné zázraky

Aj nekromanti majú svoje zázraky, špecifické pre každého z nich. Nepotrebujú k nim síce žiadnych nasledovníkov, no získané znamenia viery od iných hráčov sú nutnosťou. Príkladmi takých zázrakov sú: Rozpútanie choroby, Poštvanie krípov, Privolanie smrtonoša, Napísanie mena na hrob, Otvorenie pekelnej brány, Zámena znamenia viery v temné, alebo Vytvorenie strašidelného miesta.

Tipy

Nekromant zväčšuje svoju moc počtom temných znamení, ktoré vlastní. Na ich získavanie môže robiť činnosti opačné k tým kňazským. Napríklad: rozvod, znesvätenie, rituálna vražda - krvavá obeta, alebo vytvorenie nového nekromanta (musí to byť dieťa z rozvedenej rodiny).

Inšpirácie

Černokňažík. Šialený vedec. Nešťastný pozostalý. Zapredanec Lešijov.



Zlodej

Bohatým berie a cechu dáva. Ponúka diskrétnu službu zmeny majiteľa. Uteká pred zákonom. Vydiera. Falšuje. Sabotuje.

Príprava

Pred hrou je potrebné, aby sa hráči zlodejov zorganizovali do zlodejských cechov. Na hre býva vždy aspoň jeden, s ktorým ho môžu skontaktovať majstri, ale môžu si založiť aj svoj vlastný cech. Zároveň pre každý cech platí, **že ukradnuté predmety sa vždy objavujú na mieste (zväčša v truhlici), ktoré určia majstri.** Kradnúť sa teoreticky dá aj bez členstva v cechu, no vyžaduje si to neustále schvaľovanie majstrom (každá krádež zvlášť), zatiaľ čo pri kradnutí v rámci cechu je táto zodpovednosť prenesená na vedúceho cechu. Kradnúť sa tak dá efektívnejšie a hráči nemusia vychádzať zo svojich rolí.

Mechanizmus

Každý zlodejský cech musí mať vodcu, ktorý bude mať pod správou truhlicu, kam sa budú umiestňovať predmety v zmysle všeobecných pravidiel. Vodca cechu potom rozdeľuje odmeny za krádež a je zodpovedný za predmety do truhlice uložené. **Z tejto truhlice sa nedá kradnúť** – ukladajú sa tam aj predmety, ktoré patria iným hráčom.

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).

Hľadajte si klientov, pre ktorých možno kradnúť (napríklad čarodejníci často potrebujú predmet osoby, ktorú chcú očarovať).

Inšpirácie

Vreckár. Podvodník. Mafián. Vekslák. Pašerák. Lúpežník.



Obchodník

Snaží sa zohnať či rozmnožiť majetok. Vyzná sa v cenných papieroch a pozemkových listinách. Hľadá, čo by mohol s iným zameniť. Majetky kombinuje a vytvára tak ešte väčšie bohatstvo.

Príprava

Pred hrou si môžu obchodníci vybrať tovar, s ktorého cennými papiermi chcú obchodovať. Majstri im poskytnú zoznam tovarov a hodnotu, za ktorú si ich zadovážili v meste, z ktorého prišli. Hodnota tovaru sa líši v rôznych mestách, vďaka čomu môžu obchodníci na hre uskutočniť výhodné výmeny.

Pre postavu obchodníka neexistuje veľa nových mechanizmov, dôležité je len vyznať sa v minciach a cenných papieroch.

Na hre rozlišujeme dva typy cenných papierov:

- tzv. malé cenné papiere – vyjadrujú vlastníctvo tovaru (vino, ryby, železo, múka, drevo)
- tzv. veľké cenné papiere alebo majetkové listiny – vyjadrujú vlastníctvo pozemku alebo privilégia

Okrem klasického obchodovania, kde sa hodnota majetku zvyšuje rovnomerne (o koľko mám viac, o toľko to má vyššiu hodnotu), je možné založiť aj tzv. podniky (cechy, obchody, spoločnosti...), ktoré poskytnú vyššiu hodnotu ako je samotný súčet vloženého majetku. Ide o kombináciu cenných papierov, majetkových listín, nejakého nápadu a ľudí, ktorí zabezpečia fungovanie podniku.

Niektoré majetky (napr. pozemky a podniky) môžu dávať výnosy vo forme pravidelne vyplácaných mincí alebo materiálu (drevo, ovocie, víno...).



Mechanizmy

Bankár

Na hre sa bude vyskytovať postava bankára, ktorý má na starosti spravovanie účtov, majetok banky, kataster a solventným zákazníkom poskytuje pôžičky. Vypláca tiež výnosy z pozemkov a podnikov.

Licitátor

U licitátora si môžete dať v určenej hodiny poslať dostavník s tovarom do vami určeného mesta. Po uskutočnení obchodu s tovarmi (malé cenné papiere) licitátor vydáva obchodujúcim novozískané malé cenné papiere, prípadne výnosy z ich predaja.

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.

Predaj nehnemých predmetov

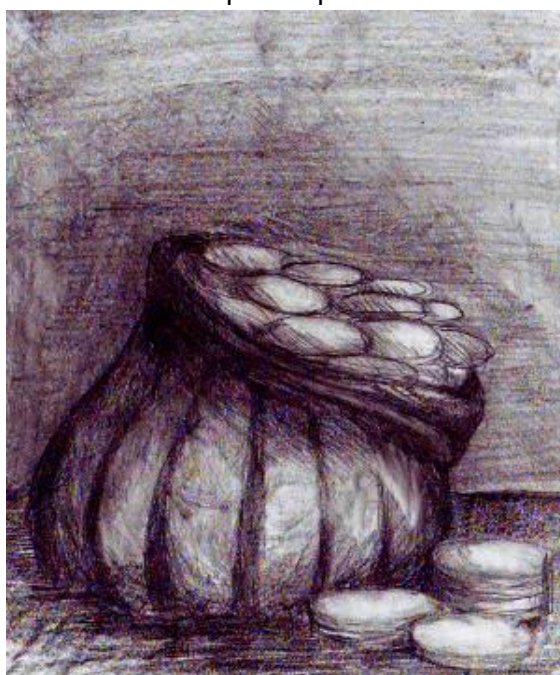
Na hre je možné (po dohode s majstrom) predávať aj niektoré nehnemé veci za nehnemé (kovové) peniaze. Ide o vaše výrobky, ako sú napríklad prívesky, mäččené zbrane, časti kostýmov a pod. Podmienkou je, že sú to veci, ktoré ste si doniesli vy, sú tematické (v štýle fantasy alebo histórie) a boli vám schválené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

Tipy

V hre sa nachádza veľké množstvo predmetov (bylinkárske medikamenty, alchymistické ingrediencie a pod.), ktoré budú potrebovať iné postavy a s tými môžete 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.

Inšpirácie

Kupec. Šmelinár. Bankár. Úžerník. Priekupník. Špekulant.



Čarodejník

Pátra po veľkých tajomstvách. Má moc ovládať ostatných. Prenasledujú ho kliatby. Vyhľadáva stratené kúsky mágie vo svete.

Príprava

Pred hrou je potrebné si vybrať, ktorý odbor mágie bude vaša postava ovládať. Je to dôležité, aby hráč vedel, akými rituálmi bude čarovať. Môže si doma začať chystať recepty alebo čarovné formulky. Po tom, ako si vyberie svoje povolanie, majstri mu ešte môžu poslať dodatočné materiály (overené recepty a formulky), podľa toho ako veľmi bude postava v mágii zbehlá. Prosíme tiež každého čarodejníka, aby si doniesol malý zápisník na zapisovanie nových kúziel.

Zaklínač

Kúzla čerpajú moc z vyrieknutých slov, ktoré zaklínač ukladá do čarovných veršovaných formulácií. Zároveň s tým zaklínač používa uhrančivý pohľad. A teda priloží si jednu ruku na spánok a druhou ukáže na cieľovú osobu. Tá zariekavačovi venuje plnú pozornosť. Jedinou obranou voči zaklínadlu je prerušiť zariekavanie útokom na daného zariekavača. Pred hrou by si hráč mohol precvičiť nejaké tie zaklínadlá, aby sa na hre nehanbil.

Runový mág

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

Pred hrou by si hráč mal naštudovať runy a ich význam v Kráľovstve Vína. O študijné materiály je potrebné požiadať majstra. Na začiatku dostane malú sadu rún, ktorú v rámci hry ďalej rozširuje. Celá sada rún pozostáva z 28 rún (7 základných – vzácných a 21 zložených – bežných) a každá má svoj vlastný význam. Runy sa delia na dve kategórie:

- 1) dočasné-spotrebné, ktoré runový mág bežne používa.
- 2) permanentné. Permanentné runy sa nachádzajú rôzne na hernom území. Nedá sa s nimi hýbať a sú vytesané, či inak organizátormi zaznačené do nejakých predmetov.

Alchymista

Kúzla čerpajú moc zo vzácných ingrediencií, ktoré alchymista využíva podľa prastarých alebo vlastných novovytvorených receptov. Alchymisti varia odvary, otravy a elixíry. Bolo by vhodné, ak by si hráč priniesol pár vlastných prísad na efekt, možno i nejakú šikovnú súpravičku. Na hre však vždy mávame alchymistické laboratórium, takže to nemusíte preháňať. Na začiatku hry dostanete od organizátorov určitý počet alchymistických ingrediencií (tie jediné majú efekt na silu kúzla, všetko ostatné je len divadlo) a ďalšie môžete získať v priebehu hry.

Forma

Mágia v našom ponímaní je založená na kreativite. Nižšie si prečítate len základné hranice fungovania a účinkov, no 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.

Mechanizmy

Kúzlo.

Pre všetky tri typy magických odborov platí rovnaké pravidlo (pravidlo jednotky):

Kúzlo: 1 rým/ingrediencia/obrazec = 1 povinnosť pre 1 postavu na 1 hodinu (do najbližšieho zazvonenia).

Jednu konkrétnu kliatbu možno zopakovať len raz medzi dvoma zazvoneniami (raz za hodinu).

Alchymistické kúzlo – elixír sa skladá v základnej forme z jednej ingrediencie na efekt, jednej prísady na určenie polarít a nosiča. Nosičom sa rozumie voda, malý predmet, alebo osoba. Na určenie polarít, ktorá určuje negatívnu alebo pozitívnu stránku efektov ingrediencií, sa používajú byliny života a smrti od lesných bytostí. Použitá alchymistická ingrediencia aj prísada na polaritu sa minie.

Dočasné runy možno po uplynutí času do ich obnovy znovu použiť (po použití ich treba odovzdať a potom aj vyzdvihnúť na infostánku).

Z tohto pravidla vyplývajú tri hlavné atribúty kúzla:

- Sila kúzla
- Cieľ kúzla
- Trvanie kúzla

Sila kúzla

Tento atribút určuje, aké ťažké je zaklínadlo zlomiť. Závisí od množstva energie vlozenej do kúzla (vyjadrené počtom rýmov / rún / ingrediencií). Čím viac energie, tým vyššia kategória kúzla. Zvýšiť silu kúzla tak možno pridaním ďalšieho rýmu / dvojice rún / ingrediencie.

Pomôcka:

Sila kúzla / odbor mágie	Alchýmia	Zaklínanie	Runy
1 (kúzlo prvej kategórie)	1 ingrediencia	1 rým	Obrazec z 3 rún
2 (kúzlo druhej kategórie)	2 ingrediencie	2 rýmy	Obrazec z 5 rún
3 (kúzlo tretej kategórie)	3 ingrediencie	3 rýmy	Obrazec zo 7 rún
a tak ďalej... +1 =	+1 ingrediencia	+ 1 rým	+ 2 runy

Lámanie kúziel

Silu kúzla sledujeme pre prípad, že by cieľ kúzla už bol pod vplyvom iného kúzla, ktorého účinok chceme zrušiť. Vtedy hovoríme o lámaní kúziel. Pravidlo je jednoduché: kúzlo je možno zlomiť, ak použijeme protikúzlo vyššej sily. Zlomením kúzla sa končí aj jeho trvanie (kúzlo sa rozplynie).

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 1. kategórie (sila kúzla 1) ochrany pred kúzлами. Príde, prehodí pár slov s nervóznym alchymistom, dopije čaj a odchádza si za svojim. Vilém doma smutne šúcha nohami a nadáva sám sebe, že šetril prísadami. Keby do čaju pridal dve prísady miesto jednej, dozvedel by sa, v čom sa skrýva tajomstvo Elizinho úspechu.

Trvanie kúzla

Kúzlo trvá do najbližšieho zazvonenia (max. 1 hodinu) plus dlhšie o 1 zazvonenie za každú energiu vloženú do kúzla navyše. Runová mágia má výnimku z tohto pravidla – kúzlo trvá, kým sú runy spotrebované (sú odovzdané na infostánku a ešte nenadišiel čas ich možného prevzatia späť). Obnovujú sa 3x za deň.

Pre trvanie kúzla má prioritu vždy zazvonenie (aj keby neuplynula plná hodina!), takže i načasovanie kúzla má svoj význam pre kúzelníkov (možno i preto tak často študujú pohyb nebeských telies).

Pri elixíroch trvanie začína v momente, keď obeť vypije celý nezriedený elixír.

Pri človeku v momente, keď sa alchymista dotkne prvej osoby hneď po vytvorení kúzla a tá je očarovaná.

Pri predmete alchymista nabije ten, ktorého prvého sa dotkne, a kúzlo sa aktivuje prvou osobou, ktorá sa dotkne predmetu. Samozrejme kúzlo zasiahne práve túto osobu. Takže opatrne.

Pomôcka:

Trvanie kúzla / odbor mágie	Alchýmia	Zaklínanie	Runy
+ 1 zazvonenie	+ 1 ingrediencia	+ 1 rým	Kým nenadijde čas obnovy rún

Cieľ kúzla

Cieľom kúzla je vždy nejaká osoba, ktorej sa určí nejaká povinnosť (alebo ochrana pred mágiou). Aby mohlo byť kúzlo na danú osobu zoslané, musí byť táto osoba prítomná a súhlasiť, alebo:

- Pri zaklínaní, ak je zo znenia zaklínania jasné, kto je cieľom kúzla a cieľ ho počuje.
- Pri runovej mágii, ak cieľ vstúpi do magického kruhu.
- Pri alchýmii, ak cieľ požije magický elixír, alebo sa ho prvýkrát dotkne alchymista s pripraveným kúzlom.

V prípade runovej mágie možno použiť tzv. vzdialený dotyk a to tak, že zosielateľ bude mať pri vyvolávaní niečo, čo osobe, ktorá je jeho cieľom, patrí (musí to byť predmet tej osoby, ku ktorému má zosielateľ nejaký vzťah, nestačí, aby to boli jej peniaze alebo pohár z krčmy, z ktorého pila).

Pomôcka:

Cieľ kúzla / odbor mágie	Alchýmia	Runy	Zaklínanie
Na cieľ kúzlo pôsobí ak:	ho požije	vstúpi do kruhu rún	ho počuje a pochopí
	Dotkne sa prvej osoby s nabitým kúzlom	ak počas vyvolávania kúzelník použije osobný predmet obete	
	Prvá osoba sa dotkne nabitého predmetu		

Spoločné kúzla

Ak by chcel jeden čarodejník zoslať kúzlo, na ktoré nemá dosť energie, môže sa spojiť s iným vyznávačom rovnakého umenia a zvyšovať podľa uváženia silu aj trvanie kúzla pridávaním energie.

Iná mágia

V hre sa nachádzajú čarovné predmety, ktorých magickú silu vedia používať i laici (muklovia). Informácie o týchto predmetoch vám poskytnú organizátori.

Fungovanie

Všetky kúzla kontroluje (potvrdzuje účinok) majster, okrem zaklínačových klatieb a kúziel, ktoré sú už majstrom overené (dané kúzlo sa už v minulosti vydarilo a majster potvrdil, že ak sa použije ten istý postup, kúzlo bude fungovať rovnako). Čarodejníci si vedú evidenciu o svojich kúzlach v zápisníku spolu s majstrom, aby ten vedel rozhodnúť v prípade lámania kúziel. Zaznamenávajú si silu kúzla, čas vyvolania, trvanie a cieľ kúzla. Odporúčame preto zaobstaráť si nejaké vkusné písacie potreby, ktoré k mudrcom a učencom patria.

Minerálne oltáre

Tak ako v prípade bylinkových oltárov pre liečiteľov sa v prírode okolo Vlčích Skál nachádza niekoľko minerálnych oltárov pre alchymistov, ktoré sú identifikovateľné za pomoci označených neprenosných truhličiek. Pozíciu týchto truhličiek budú poznať lesné bytosti, ktoré ich vďaka svojmu pokrvnému dedičstvu a spojeniu s prírodou vedia aj obsluhovať.

Nakoniec opakujeme pravidlo, že žiadnym kúzlom nemožno vziať ani vrátiť život. Nemožno ani magicky prikázať hráčovi, aby priamo vzal život inej postave. Život vedia len spríjemniť alebo znepříjemniť. Na hre sa však s pomocou rôznych artefaktov a obetí budú môcť uskutočniť aj rituály, ktoré tieto pravidlá nepopisujú a ich následky môžu byť oveľa grandióznejšie. Tieto rituály vyplynú z príbehu hry a ich finálny efekt potvrdí majster.

Tipy

Ak potrebujete niekoho začarovať „na diaľku“, neváhajte využiť služby zlodejského cechu, aby ste získali nejakú osobnú vec obeť.

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



Nezabúdajte na zapisovanie si zoslaných kúziel. Ak pôjdete okolo infostánku, môžete ich tam priebežne nahlasovať a organizátori budú mať lepší prehľad o tom, čo sa deje.

Nevytvárajte pre hráčov príliš dlhé a ponížujúce klatby (napríklad aby sa ako had plazili 3 hodiny). Ak chcete niečo ukázať/dokázať, postačí, aby klatba trvala len pár okamihov („kým nezatlieskam“). Je veľmi veľká pravdepodobnosť, že sa to hráčovi

po dlhej dobe zunuje a vykašle sa vám na to tak či tak.

Inšpirácie

Bosorka. Černokňažník. Potulný čarodej. Alchymista. Mystik. Magický akademik. Šaman.

Slobodné povolanie

Vie niečo, čo iní chcú alebo potrebujú. Spestruje svet. Tvorí, vyrába alebo slúži.

Príprava

Mnohým vašim nápadom vieme napomôcť k realizácii. Chceli by ste si zahrať umelca? Z minulých hier sa nám zachovalo množstvo piesní či divadelných hier, ktoré môžete na hre odohrať. Váš hrobársky cech by chcel robiť parádne pohreby? Vieme vám požičať našu rakvu. Chceli by ste na hre vykonávať nejaké remeslo (kováč, rezbár, stolár..)? Môžeme vám zabezpečiť prístrešok, pár drobností a možno nejaký materiál.



Mechanizmy

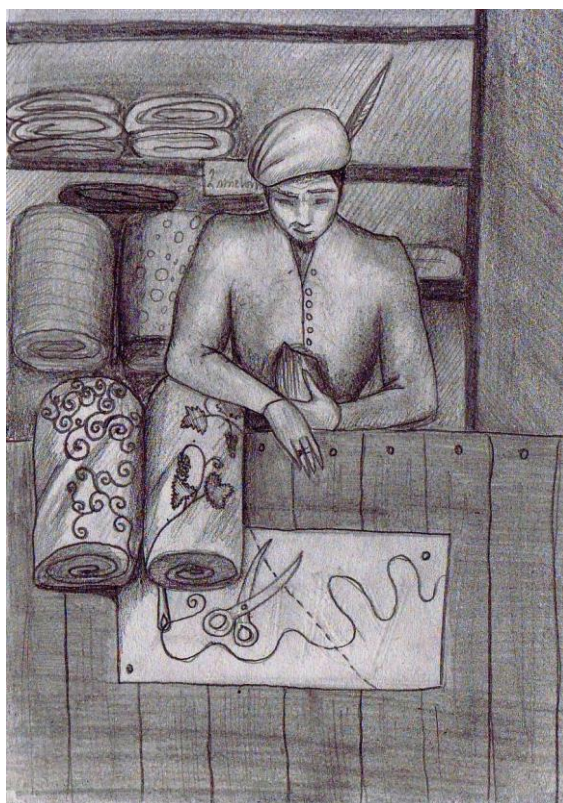
Väčšinou sa dá riadiť podľa všeobecných pravidiel. Môže sa však stať, že pridete s takým dobrým nápadom, že sa nám oplatí nejaký mechanizmus pridať. Nebojte sa a napíšte majstrovi.

Tipy

LARPy Kráľovstva Vína vždy spestrovali aj umelci a remeselníci. Ak by ste si chceli zahrať niečo také, neváhajte kontaktovať majstrov.

Inšpirácie

Bard. Kaukliar. Kurtizána. Hrobár. Kováč. Stolár. Plačka. Pisár. Maliar. Novinár. Sudca. Detektív. Hľadač pokladov.



Lesné bytosti

Nie je človekom. Je za jedno s lesom a prírodou. Lesný duch je jeho patrónom. Z prírody sa narodil a v prírodu sa obráti.

Príprava

Hranie lesnej bytosti zvyčajne zahŕňa prípravu výrazných čŕt odlišujúcich ju od človeka. Uši elfa, brada trpaslíka, krídla víly, rohy satyra, nezelenalá pokožka dryády, podoba na strom enta... A samotné oblečenie nesie prvky ázijskej kultúry (India, Čína, Japonsko...).

Mechanizmy

Povolania

Povolania lesných bytostí sa od tých ľudských líšia iba názvom. Kde je človek šermiarom, elf bude tanečníkom meča. Ľudia majú kňazov, lesné bytosti druidov. Alebo runoví mágovia sú u trpaslíkov runotepci. Špeciálne pravidlá viažuce sa na povolanie sa teda uplatňujú rovnako.

Špeciálne prísady:

Krv lesnej bytosti – Veľká časť lesných bytostí si nesie v sebe kúsok mágie. To je dôvod, prečo v minulosti boli lovené a zotročované. Túto ich vlastnosť najviac využívali mágovia a hlavne alchymisti, preto ich do dnešného dňa bytosti nemajú v láske.

Ovocie života a ovocie smrti – Tieto dve prísady pestujú výhradne lesné bytosti vo svojej osade. Potrebujú k tomu vodu z prameňa živej vody, respektíve z prameňa mŕtvej vody. Prísady sú potrebné hlavne pre liečiteľov, ale určite nájdu svoje uplatnenie aj medzi alchymistami.

Svätý háj

Posvätné miesto a „cintorín“ lesných bytostí. Jeho umiestnenie udržiavajú v tajnosti, nakoľko drevo z posvätného hája nepoškodí ani dračí oheň. Je to žijúca entita, ktorá sa niekedy zhovára s druidom a drží ochrannú ruku nad celým lesom. Hnev svätého hája nie je síce tak silný ako ten Lesovikov, ale len blázon sa ho pokúsi vyvolať.

Lesný kruh

Je to magické miesto, kde postavy nemôžu klamať, krahnúť, bojovať, či mať hocikaké iné zlé úmysly. Takéto kruhy sú v oblasti Vlčích skál dva. Vedľa osady lesných bytostí a okolo prameňa živej vody.

Bylinkový a minerálny oltár

Ako bolo už spomenuté v pravidlách skôr, niektoré lesné bytosti majú prístup k bylinkovým alebo minerálnym oltárom, nikdy však nie viac ako k jednému.

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 – obetina lesu k ingrediencii, či dávke bylín. 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.

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 bylín, 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 chvíľu na to 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.

Tipy

Veľkú časť bytostí z rozprávok, mýtov a legiend sme zradili práve pod túto skupinu. Ak si nejakú chcete zahrať, neváhajte sa s majstrom poradiť, aké budú jej schopnosti a povolanie.

V každom prípade odporúčame krotiť sa v kombinácii rás, bytostí a povolaní. V jednoduchosti tkvie krása.

Inšpirácie

Elfský veršotepec, trpasličí živlomág, gnómsky golemológ, rusalka, bludička, permoník



Šľachtic

Vlastní veľký kus zeme. Má majetky a poddaných. Určuje, čo sa smie a čo nie. Nasledujú ho dvorania a rytieri.

Príprava

Možno sa to nezdá, ale aj šľachtic potrebuje prípravu. A z určitého uhlu pohľadu ide o prípravu ťažšiu, než má zvyšok povolání. Veď počas hry si bude užívať výhod svojho postavenia. Ale teda k veci – okrem honosného kostýmu, ktorý by mal obsahovať aj erb príslušného rodu alebo aspoň jeho farby, sú to minimálne štyria spoluhráči ako dvorania. Samozrejme, aj tí musia mať správne a príslušné kostýmy (pripravenosť seba aj svojej družiny bude potrebné deklarovať pri tvorbe postavy pred hrou).

Mechanizmus

Sila šľachtica

Šľachticova moc je úmerná počtu jeho nasledovníkov. Čím viac „Lojality“ (vyjadrenej za pomoci špeciálnych žetónov) má, tým väčšie je jeho slovo pri rozhodovaní v rade šľachticov a tým skôr sa dostáva na rad pri výbere výsad pre svojich ľudí. Šľachtic sa môže o Lojalitu ostatných obyvateľov Vlčích Skál uchádzať tým, že ich presvedčí svojím programom alebo im ponúkne určité výhody alebo výsady. Výsady môžu šľachtici nakupovať v rámci programu Šľachtickej rady. Ak sa obyvateľovi Šľachticova vízia zapáči, odovzdá mu svoj žetón „Lojality“ a šľachtic do jeho občianskeho preukazu zapíše, že z obyvateľa sa stáva jeho poddaný / chránenec. Obyvateľ si môže svoju lojalitu rozmyslieť a vtedy mu musí Šľachtic jeho žetón vrátiť a vyčiarknuť sa z jeho občianskeho preukazu. Pozor, žetóny Lojality sú herne nehmotné, nedajú sa kradnúť, vyrábať ani falšovať.

Šľachtická rada

Zasadnutie šľachticov vo Vlčích Skalách sa udeje dvakrát do dňa a to o desiatej a šestnástej hodine. Tieto zasadnutia budú verejné a slúžia na nákup výsad, predkladanie nových zákonov 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 rody kupujú, určuje ich sila. Nákup musí prebehnúť hneď, inak výsady posol zbalí a odíde ďalej. Rod môže počas oslovenia kúpiť len jednu výsadu. Ak by však po oslovení všetkých rodov výsady ešte ostávali, šľachtic môže vo svojom "nasledujúcom ťahu" kúpiť ďalšiu.

Zákony a nariadenia

Po ukončení kupovania výsad nastáva predkladanie návrhov miestnych zákonov. Na tie 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 každá vojvodina. Ak je z vojvodiny viacero šľachticov a každý by chcel predložiť iný, musia sa dohodnúť na jednom z nich. Výnimkou sú vladyka a najsilnejší šľachtic, ktorí majú možnosť uviesť ešte jeden.

Potom nasleduje hlasovanie. Hlasuje sa o zákonoch v poradí, ktoré určí starešina, ktorý aj celé zasadnutie vedie. Šľachtici hlasujú celou silou svojho hlasu vždy za alebo proti. Iná možnosť nie je.

Ak by dva prijaté zákony chceli obsadiť to isté miesto, do platnosti vstúpi ten, ktorý bol prijatý neskôr.

Šľachtic má právo v každom momente zasadnutia svoj návrh stiahnuť.

Veto

Ak šľachtic namieta voči aktuálnej časti zasadnutia, povie "Veto!" a zloží peňažný poplatok. V takom prípade sa vyjadrí a na základe pravidiel rady sa jeho veto uplatní. Ak sa však niekto rozhodne veto prelomiť, prebehne súboj (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. skôr než sa prejde k ďalšiemu kroku/bodu programu.

Výsledky

Všetky výsledky zasadnutia sa bezodkladne vyhlásia na námestí, vyvesia sa na informačné tabule a rozšíria za pomoci pamfletov.

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

Vyššie šarže šľachticov už do šľachtickej hry nezasahujú, pretože ich nepodstatné drobnosti jednej zapadnutej dediny nezaujímajú. Také tituly sa vlastne ani neobjavujú na hre, lebo úprimne povedané, prečo by tam vôbec boli, špinili si topánky a mrhali svoj drahocenný čas?!

Inšpirácie

Rytier, Šerif, Abbé, Baronet, Earl, Zeman, Barón, Barónka, Vikomt, Vikontesa,