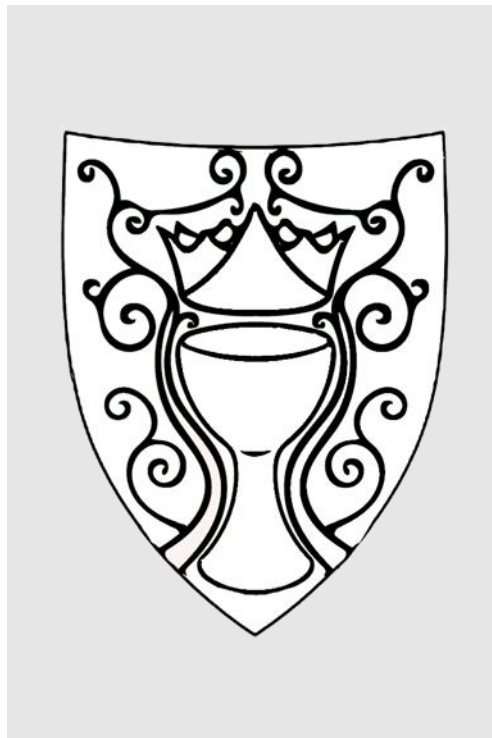
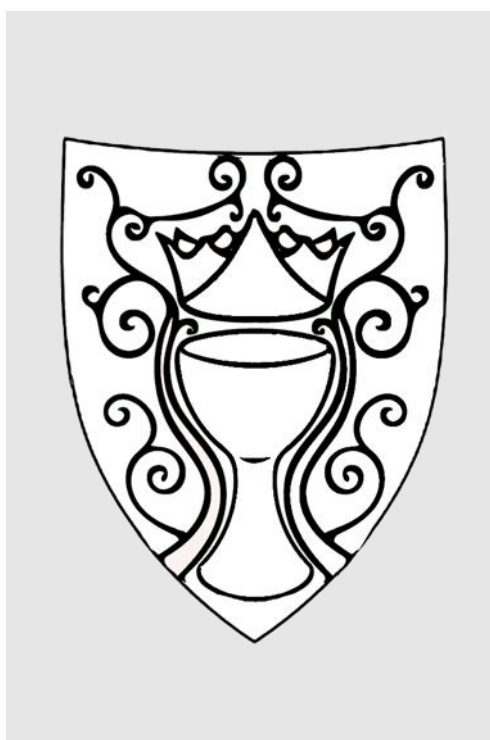


LARP Kráľovstvo Vína

Špeciálne herné pravidlá

pre tých, čo chcú vedieť viac





Zostavil: Roman Vizváry a Lukáš „Elf“ Revilák

Game design: Roman Vizváry, Richard Frolkovič, Lukáš „Elf“ Revilák, Veronika „Vio“ Zelenáková, Filip Červenák, Veronika „Natý“ Herceková, Tomáš „Trpaslík“ Perbecký, Michal „Ismo“ Dobrota, Michal „Isky“ Hrabovský, Anita Paulovská, Barbora Kubišová, Jakub Vojtko, Martin „Moldawok“ Benko, Peter Patrnčiak, Ivana Cingelová

Korekcia: Ivana Cingelová

Ilustrácie: Klára Fedora Homzová

Aktualizácia: 2024

Obsah

ÚVOD.....	2
Bojovník.....	3
Liečiteľ.....	5
Kňaz.....	7
Nekromant.....	9
Zlodej.....	11
Obchodník.....	12
Čarodejník.....	14
Lesná bytosť.....	18
Radný.....	20
Slobodné povolanie.....	22



ÚVOD

Čo tu nájdeš:

V tomto dokumente nájdeš popisy k jednotlivým povolaniam na LARPe 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, zlodeji...) 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 Vína zabehnuté, tak ti v tomto odstavci poradíme. Zvyčajne ide o príslušnosť k nejakej otvorenej skupine či cechu, kde sa daný typ povolania zdržuje.

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.

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

Zbroje

Pravidlá rozlišujú len dva stavy: s brnením a bez brnenia. Brnením je každá kovová zbroj (pláty, krúžky, doštičky, šupiny...) s prešívanicou alebo podobnou ochranou pod ňou. V individuálnych prípadoch môžu majstri (a jedine oni) vopred uznať aj iný typ brnenia. Zásah do brnenia sa nepovažuje za platný.

Štít je povolený, avšak 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 požehnať 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 nezasahovej časti), môže tak spraviť. Napríklad podrezanie krku, omráčenie kladivom, šíp do kolena alebo umlátenie početnou bandou napriek kovovej zbroji.



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 často i slávu a bohatstvo. Často ide o bojovníkov (a nielen nich) na voľnej nohe. Vo Vlčích Skalách sa však uchytila pobočka Dobrodružného cechu drakobijcu Jožka Mrkvičku. So svojim podporným programom je skvelou možnosťou pre každého začiatočníka.

Vlčia stráž

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 strážníka 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) a tiež dozerajú na iné postavy pri vykonávaní ich trestov.

Tipy:

Ak by niekto prišiel v plnej plátovej zbroji, teda ukrytý v kove od hlavy k päte, nie je ho možné cez toto oblečenie zraniť. Je to síce celkom veľká prekážka, ale nie je neriešiteľná, pokiaľ požiadate o pomoc priateľa inej profesie.

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 felčiarimi, v prvom rade však nesmú zabúdať na svoju dušu. Bojovník by mal byť zmierený so svojim 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.



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 mechanizmom 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 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 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 jednoliek na ľahké zranenie alebo štvorliek na ťažké zranenie. Potom prípadne zranenie obviažu, natrú masťou alebo inou formou prikryjú (kreativite sa medze nekladú). Liek musí pôsobiť presne stanovenú dobu. Jednoliek do najbližšieho zazvonenia a štvorliek do druhého najbližšieho zazvonenia.

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:

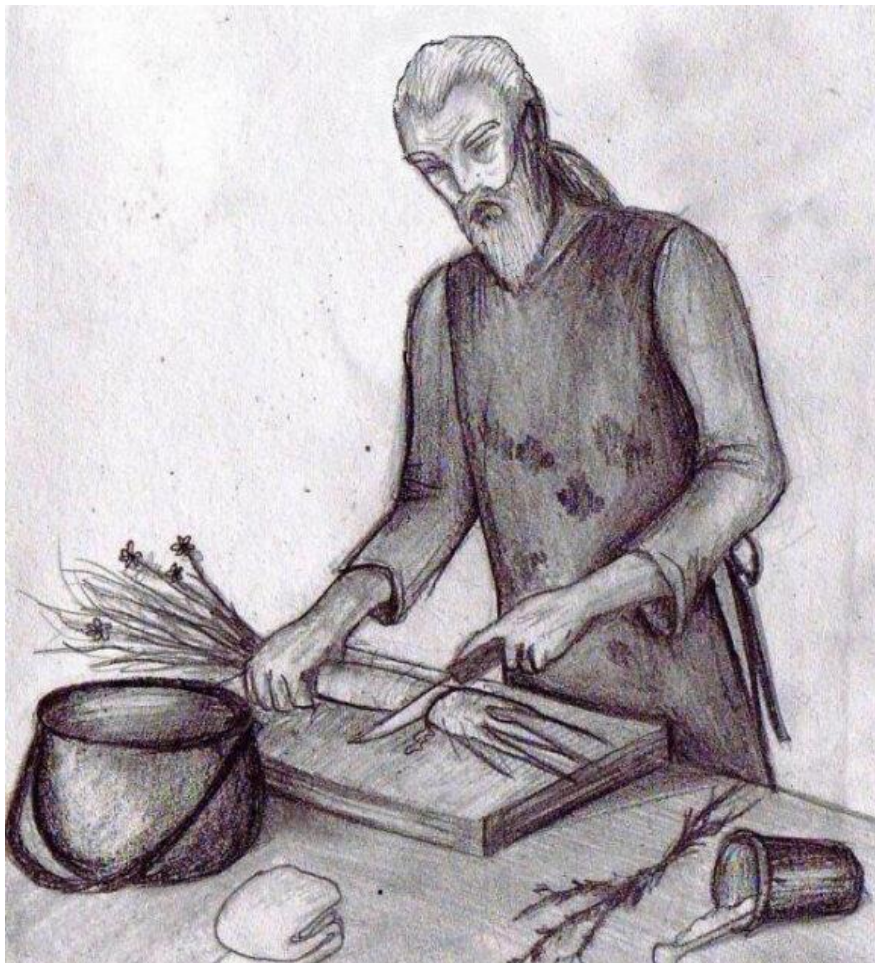
Cech liečiteľov

Jeho hlavný stan sa nachádza v usadlosti lesných bytostí, s ktorými sú v úzkej spolupráci. Cechmajster zvyčajne disponuje zásobou bylín, cenníkom služieb, kópiami základného Medicónu a nejakými 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).



Kňaz

Príprava:

V prvom rade si musíte vybrať vieru, ktorú bude postava kňaza zastupovať. Informácie o existujúcich vierach v Kráľovstve Vína nájdete na stránke v sekcii Svet.

Je potrebné pripraviť si rituály a modlitby, aby priamo na hre vedel kňaz 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:

- modlitby na každú príležitosť
- pohreb
- omša
- svadba
- požehnanie
- 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 prejav zbožnosti veriaci dostane jedno znamená viery od jedného kňaza. Znamená potom nosí pri sebe. Či už viditeľne alebo nie, je na hráčovi. Tieto znamená sú metaherným symbolom a nemožno ich ukradnúť.

Znamená viery si vieš vyzdvihnúť v priebehu hry na info stánku. Ich počet sa určuje nasledovne:

1. Počet veriacich

Za každého veriaceho, ktorý ti počas dňa odovzdal desiatok, dostaneš jedno znamená viery. 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 ďalšie jedno znamená viery 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 ďalších 6 znamení viery. Za deň vieš takto získať znamená viery za tri rôzne činy. Či ide o dostatočne svätý čin vyhodnocuje infostánok, pričom sa hodnotí hlavne zábavnosť a počet aktívne zapojených postáv.

Boží dotyk

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

Svätyňa

Každý kňaz pre svoje plné 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 je zaobstarať si svoje vlastné sväté miesto s oltárom. Charakteristické je dvoma kruhmi so spoločným stredom, kde menší kruh v vnútri predstavuje zónu smrti pre každého, kto nie je kňazom daného náboženstva, a vonkajší kruh zónu bezpečia pred revenantmi, duchmi a pekelníkmi. Vysvätenie miesta sa robí pomocou rituálu. Kňaz v jednom momente môže mať len jednu svätyňu. Takže si ju musí chrániť pred znesvätením.

Oltár

Ak vysvätenie prebehne správne, na oltári sa zjaví nádoba na odpustky a znamenia viery. Tá taktiež patrí k predmetom, ktoré sa nedajú vziať či pripraviť o obsah bežným spôsobom. Je teda označená žltou stužkou.

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 hráčov. Jednoducho povedané, sú nutné znamenia viery veriacich, ktoré dobrovoľne odovzdajú na oltár. Zoznam a návod k zázrakom 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 (státie), 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 Pekla.

Kde začať:

Kňazi Praotca a Pramatký

Najrozšírenejšia viera má svoje vysvätené miesto pri Jopiho stolci neďaleko kuchyne dedinskej krčmy.

Myrmekovi kňazi

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

Druidi

Svätyňa Prírody s reprezentáciou štyroch živlov sa nachádza priamo na mesačnej vyhládke

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.



Nekromant

Príprava:

Na začiatok by bolo dobré určiť si alter ego, pod ktorým nekromant vystupuje. V našom ponímaní je nekromant opakom kňaza, ktorý sa vyžíva v znesväcovaní a tvorení chaosu. Vie udržať zosnulé postavy pri živote a využiť ich k osobnému cieľu. Preto sú nekromanti cirkvami vnímaní ako úhlavní nepriatelia.

Mechanizmy:

Temné znamenie

Hlavným pracovným nástrojom nekromanta, za pomoci ktorého získava znamenia viery, sú temné znamenia. Nekromant ich podobne ako kňaz dostáva od organizátora. Temné znamenia nemožno postave ukradnúť či vziať, ak k tomu neslúži priamo schopnosť alebo rituál. Tieto znamenia sú čiernej farby a majú len dve funkcie – vrátia mŕtvu postavu späť do života a predlžujú cenu vykúpenia sa z Pekla.

Nekromant na začiatku hry dostane desať čiernych znamení od organizátorov. Ďalšie dve dostáva denne za udržiavanie nesvätého miesta a rovnako dve získa aj za úspešné vykonanie svojich temných zázrakov. V poslednom rade skrz jeden špeciálny temný zázrak, pri ktorom premieňa znamenia viery, ktoré získal pri vytvorení revenanta, na 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, spoločné pre všetkých nekromantov. Jeho umiestnenie je tajné a musí byť chránené pred očistením.

Revenant

Postava, ktorú nekromant oživi bez ohľadu na jej súhlas, sa stáva revenantom. Takto oživená postava nemôže zradiť (zabiť, nahlásiť, prezradiť, ukázať na) svojho pána ani pod vplyvom pravdovravného kúzla a jej neživot trvá, kým je s tým nekromat spokojný alebo nevyprší dohoda o službe. Revenanta je možné zraniť aj doraziť, no po 10 minútach neodchádza do Pekla, ale vstáva a bez zranení pokračuje v neživote. Je možné nakaziť ho chorobou, ale smrtonos nad ním nemá moc.

Povolanie a odvolanie revenanta

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 má dostatočný počet, temné znamenia odovzdá mŕtvej postave výmenou za jej znamenia viery, ktoré si berie. Nasleduje dohoda o službe medzi nekromantom a revenantom. V nej sa dohodnú na počte úspešne splnených úloh, ktoré musí revenant vykonať, aby mohol ísť do Pekla bez temného znamenia. Čím viac temných znamení, tým viac úloh. Podmienkou je, že musia byť na hre splniteľné. V prípade zložitejšej úlohy sa môžu dohodnúť, že bude mať cenu viacerých menších. Úlohy nekromant nemusí zadať hneď. Táto dohoda je záväzná pre obe strany. Nekromant musí postavu prepustiť hneď po splnení poslednej úlohy, pričom si použité temné znamenia berie späť.



Ak nekromant usúdi, že revenanta už nepotrebuje ešte pred splnením poslednej úlohy, počas osobného kontaktu mu zavelí: „Tiahni do Pekla!“. Tým revenanta zabije a až na jedno temné znamenie si zvyšok investovaných 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 znamenia viery od iných hráčov (získané pri vytváraní revenantov, vid' vyššie), sú nutnosťou. Za temné zázraky sa teda neplatí temnými znamienami, ale ukradnutými znamienami viery. Príkladmi takých zázrakov sú: Rozpútanie choroby, Poštvanie pekelníkov, Privolanie smrtonoša, Napísanie mena na hrob, Otvorenie pekelnej brány, Zámena znamenia viery v temné, alebo Vytvorenie strašidelného miesta

Kde začať:

Nekromanti nemajú svoj cech či obdobné spoločenstvo, iba spoločné nesväté miesto. Pracujú zvyčajne samostatne a inkognito. Ak sa však v oblasti objaví ich patrón, nemajú problém sa k nemu verejne prihlásiť.

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.



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. Rovnako dokáže len zlodej brať nájdené veci, ktoré jeho postave nepatria. Pri kradnutí platia pravidlá zo všeobecných pravidiel.

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.

Kde začať:

Cech strát a nálezov

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

V dedine bude mať svoj stánok aj šmelinár.

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.



Obchodník

Príprava:

Pripraviť sa na hru obchodníka dá trojako.

1. Ak ide o veľkoobchodníka s tovarom putujúcim vo veľkých množstvách cez celý kraj, je potrebný k tomu zodpovedajúci honosný kostým. Rekvizity predstavujúce vlastníctvo tovaru, tak ako je uvedené vo všeobecných pravidlách, dodajú organizátori.
2. Obchodník s miestnymi komoditami sa potrebuje pripraviť materiálne. Z veľkej časti opäť pôjde o predmety dodané organizátormi, ale je možné do hry vložiť aj vlastné ako napríklad „drahokamy“ alebo rôznu bižutériu. Osobné náklady treba ešte pred zakúpením konzultovať s majstrom!
3. Obchodník predávajúci vlastný tovar remeselnej činnosti (kožené výrobky, viazané knihy, kováčske výrobky...) sa musí s organizátormi dohodnúť na podmienkach predaja.

Mechanizmy:

Veľkoobchodníci

Veľkoobchodnícka hra sa pre vojnovú situáciu nehrá (čítaj, potrebujeme ju z dizajnových dôvodov upraviť). Vieš síce stále obchodovať s cennými papiermi, no pôjde o čisto roleplay hru bez pridanej mechaniky.

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 nanešťastie ešte nemajú cechový dom. Zvyknú sa stretávať práve 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.



Čarodejník

Príprava:

Pred hrou je potrebné si vybrať, ktorý odbor mágie bude vaša postava ovládať. Následne si môžete doma začať chystať recepty alebo čarovné formulky na schválenie majstrom. Každý čarodejník musí mať so sebou aj zápisník/grimoár svojich overených kúziel s miestom na nové, získané počas hry.

Mechanizmy:

Zariekavač

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

Uhrančivý pohľad

Zariekavač 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 zariekavačovi plnú pozornosť. Jedinou obranou voči zaklínadlu je zastaviť zariekavanie útokom na daného zariekavača.

Zariekavačské kúzlo

Efekt kúzla sa ukrýva práve v rýme a pôsobí tak, ako ho obeť kúzla pochopí. Jednu konkrétnu kliatbu možno zopakovať len raz medzi dvoma zazvoneniami (raz za hodinu).

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: 7 základných – vzácných a 21 zložených – bežných. Každá má svoj vlastný význam.

Runy sa delia na dve kategórie:

- 1) dočasné-spotrebné, ktoré runový mág bežne používa. Spotrebované runy sa síce nemíňajú, ale je potrebné ich nabíjať za pomoci správnych surovín. Nabitie jednej runy stojí jednu ingredienciu.
- 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

Základné runové kúzlo sa skladá z troch rún a teda začína so silou 3. Efekt kúzla je vyložením významu použitých rún. Nové kúzlo schvaľuje vždy majster.

Alchymista

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

Alchymistické kúzlo

V základnej forme sa skladá z jednej ingrediencie na efekt, jednej prísady na určenie polarity a nosiča. Nosičom sa rozumie voda, malý predmet alebo osoba. 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.

Kúzlo

Pre všetky tri typy magických odborov platí rovnaké pravidlo (pravidlo jednotky), ktoré budeme nazývať energia. 1 Energia = 1 rým/ingrediencia/runa = 1 povinnosť pre 1 postavu na 1 hodinu (do najbližšieho zazvonenia).

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 vloženej do kúzla. Takže logicky, čím viac energie vloženej do sily, tým vyššej kategórie je kúzlo.

Lámanie kúziel

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

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 kúzlami. 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 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.

Trvanie elixírov začína v momente, keď obeť vypije celý nezriedený elixír. Pri človeku v momente, keď sa dotkne prvej osoby hneď po vytvorení kúzla. Až táto osoba sa stáva očarovanou. A pri predmete je to moment, keď sa nabitého predmetu dotkne prvá osoba, ktorá sa tak stane cieľom kúzla.

Cieľ kúzla

Cieľom kúzla je vždy nejaká osoba, ktorej sa určí nejaká povinnosť. Pri zaklínaní je to osoba, na ktorú zaklínač ukazuje. Pri alchýmii 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 pozná jej celé meno, ktorým sa na hre predstavuje.

Na zvýšenie počtu cieľov je potreba vloženia ďalšej energie.

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 spoluúčastníka.



Obmedzenia kúziel

Nakoniec opakujeme pravidlo, že žiadnym kúzlom nemožno vziať ani vrátiť život. Nemožno ani magicky prikázať hráčovi, aby priamo vzal život inej postave. Život vedľa len spríjemniť alebo znepríjemniť.

Rituálna mágia

Rituály sú špeciálne formy mágie, ktoré dokážu obchádzať bežné pravidlá. A vzhľadom na túto skutočnosť sú omnoho viac 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 (mág, kňaz, nekromant), minimálne 4 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 – Vyskej 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:

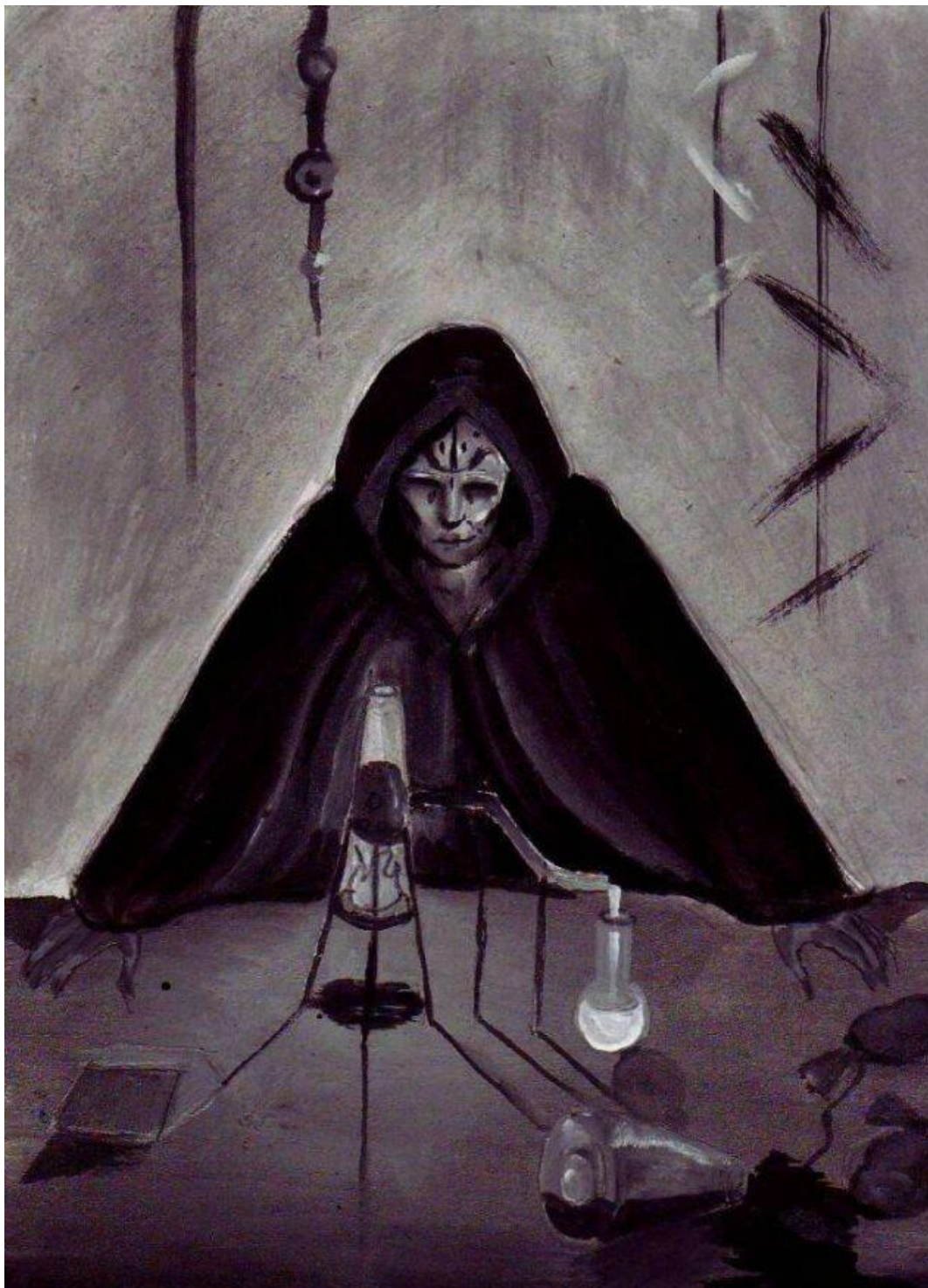
Pátrajte po overených receptoch a formulkách – tieto kúzla budú fungovať aj bez potvrdenia majstra.

Nevytvárajte pre hráčov príliš dlhé a ponížujúce kliatby (napríklad aby sa ako had plazili 3 hodiny). Ak chcete niečo ukázať/dokázať, postačí, aby kliatba 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.

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.



Čarodejnici si vedú evidenciu o svojich kúzlach v zápisníku a rovnako ho nahlasujú na infostánku alebo najbližšiemu statickému majstrovi, aby v prípade lámania kúziel majster vedel, ako rozhodnúť. Zaznamenávajú si spolu s kúzlom, jeho silu, čas vyvolania, trvanie a cieľ. Odporúčame preto zaobstarať si nejaké vkusné písacie potreby, ktoré k mudrcom a učencom patria. Nezabúdajte na zapisovanie si všetkých zoslaných kúziel. Ak ste nahlásenie kvôli scéne nespravili hneď, môžete tak spraviť aj neskôr, aby mali organizátori lepší prehľad o tom, čo sa deje.



Lesná bytosť

Príprava:

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

Mechanizmy:

Povolania

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

Pastieri lesa a pastieri hôr

Ide o povolanie, ktoré si lesná bytosť môže vybrať namiesto bežných, čím sa jej umožní prístup k zberu surovín z bylinkových alebo minerálnych oltárov.

Špeciálne prísady:

1. Krv lesnej bytosti

Veľká časť lesných bytostí si v sebe nesie 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.

2. 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, kraďnúť, bojovať či mať hocikaké iné zlé úmysly. Takéto kruhy sú v oblasti Vlčích Skál dva. Vedľa osady lesných bytostí a v blízkosti prameňa živej vody.

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



výměny jedna k jednej obetiny lesu k ingrediencii či dávke bylíniek. 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.

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 bylíniek, 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 príhodi 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 niele bylinky. Pomer je však štedrý a teda jedna dávka vody za desať bylíniek. Ešte jednou odlišnosťou je, že v truhličke nie sú suroviny dopredu.

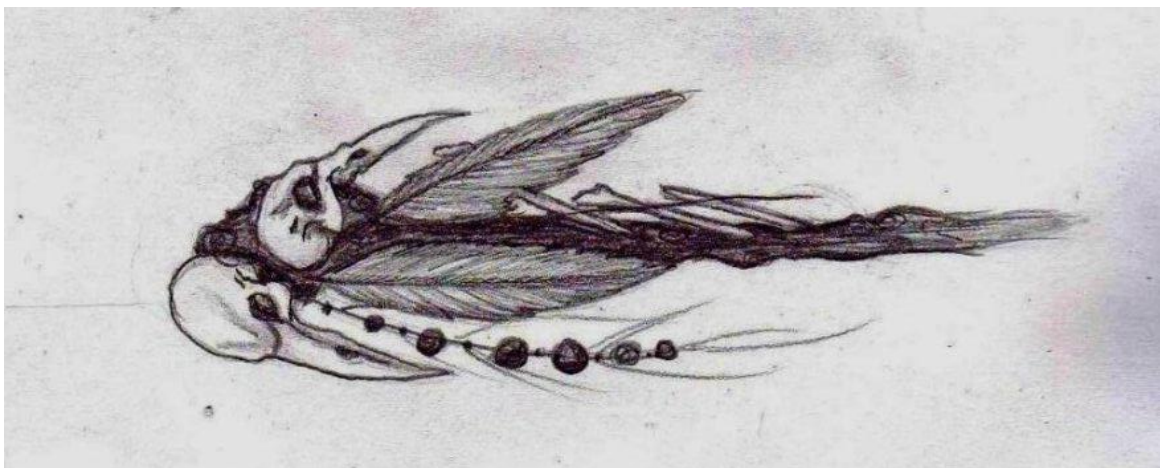
Kde začať

Lesné bytosti majú svoju vlastnú usadlosť neďaleko dediny. Od nej to je na skok k magickému lesnému kruhu, svätému háju i svätyni na mesačnej vyhládke.

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.



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 mu musí radný jeho podpis vyškrtnúť z listiny aj seba z jeho občianskeho preukazu.

Sila radného

To je jednoduchá matematika. 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

Sa skladá v maximálnom zastúpení z vладыku a štyroch členov, ktorí získali najviac hlasov. V ideálnom prípade ide o predstaviteľov cirkvi, ozbrojencov, cechov a obchodníkov. Zasadnutie radných vo Vlčích Skalách sa udeje dvakrát do dňa a to o desiatej a šiestnástej hodine. Tieto zasadnutia budú verejné a slúžia na nákup výsad, predkladanie nových zákonov, nariadení a návrhy rozdeľovania financií z dedinskej truhlice 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 vyjadří 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, vyvesia sa na informačné tabule a rozšíria za pomoci pamfletov.

Kde začať:

Tu odporúčame začať čo najskôr. Teda vytvoriť si postavu v predstihu a informovať majstra o vóli 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 navrhnuť svojho kandidáta. Hlasuje sa za nového vladyku rovnako ako za zákon. Ak hlasovaním neprejde, zostáva starý.



Slobodné povolanie

Príprava:

Existuje množstvo povolání, ktoré je možné na LARPe Kráľovstva Vína 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.

