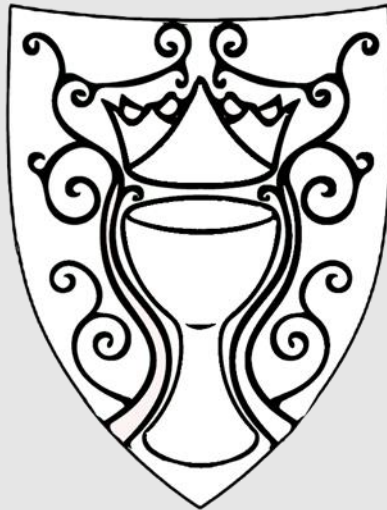


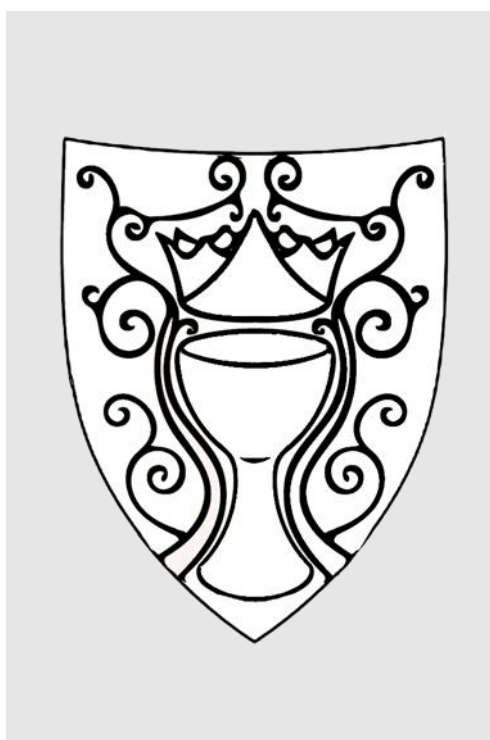
LARP Kráľovstvo

# Povolania

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 „Naty“ Hecceková, Tomáš „Trpaslík“ Perbecký, Michal „Jsmo“ Dobrota, Michal „Isky“ Hrabovský, Anita Paulovská, Barbora Kubišová, Jakub Vojtko, Martin „Moldawok“ Benko, Peter Patrnčiak, Ivana Cingelová, Andrej „Áčko“ Sekáč

**Korektúra:** Ivana Cingelová

**Ilustrácie:** Klára Fedora Homzová

**Aktualizácia:** 2025



## Obsah

ÚVOD.....	2
Bojovník.....	3
Liečiteľ.....	5
Duchovný.....	7
Zlodej.....	11
Obchodník.....	12
Čarodejník.....	14
Pastier lesov a hôr.....	17
Radný.....	19
Slobodné povolanie.....	21



# ÚVOD

## Čo tu nájdeš:

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 okrem kostýmu budeš 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, kedy 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 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.*







## 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 mäkkčenou 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 mäkkčenia (musí mať mäkkčené 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 **Cechu dobrodruhov 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. Strážnici sú za svoju službu dedine odmenení kratším pobytom v Pekle.

### 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 zvyčajne 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.

Cech dobrodruhov 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 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.





## Príprava:

Hráč liečiteľa sa musí vybaviť liečiteľskými pomôckami. Sú to 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 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:

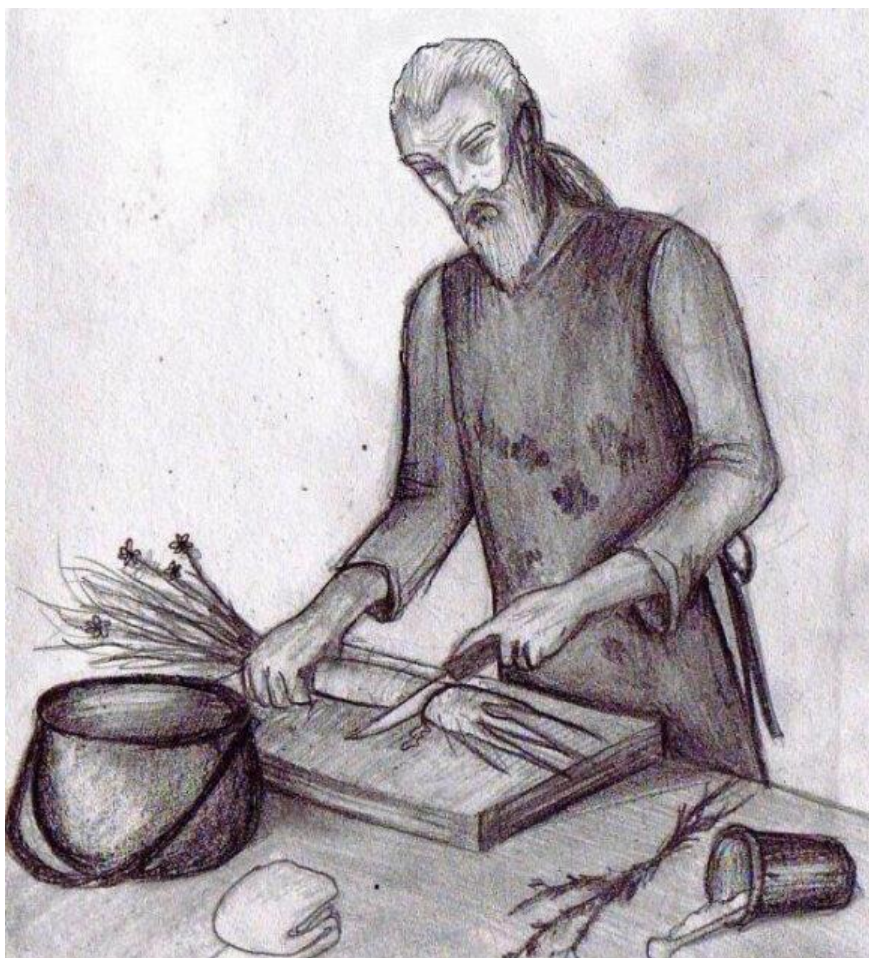
### Cech liečiteľov

Nájdete ho v blízkosti dediny v Lazarete u nemilosrdných bratov neďaleko tábora 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).





## 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. Znamená to, že ich môžu vykonávať iba duchovní, a to iba za pomoci iných hráčov, ktorí zosobňujú ich veriacich. Jednoducho povedané, duchovný potrebuje dušičky veriacich, ktoré veriaci dobrovoľne odovzdajú buď jemu, alebo ich položia na oltár. Celý 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 v prípade, keď ju zázrak nevyžaduje, a nahrádza 3 dušičky. Použiť ju síce vedia všetci duchovní, ale nie každý boh sa bude na takúto platbu pozerat priaznivo.

### Božský zrak

Duchovný vidí postavy duchov zosnulých a vie s nimi komunikovať, rovnako ako 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 aj množstvo dušičiek, ktoré dostáva, je menšie. Preto by malo byť úlohou každého kňaza či heretika zaobstarat 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. Jeden duchovný môže mať iba jednu svätyňu, takže si ju musí chrániť pred znesvätením a konvertovaním, pretože počet svätých miest je obmedzený.

### **Oltár**

Ak vysvätenie prebehne správne, na oltári sa zjaví nádoba na odpustky a znamenia viery. Patrí k predmetom označeným žltou stužkou, ktoré sa nedajú vziať či pripraviť o obsah bežným spôsobom. V oltári sa vždy musí nachádzať minimálny počet dušičiek, ktorý svätyňu chráni pred rituálom znesvätenia.

### **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 pripravujú umelci (Dom umení, pošta) podľa popisu heretika alebo apoštola. Ich cena v základnom vizuále je na pošte jeden hrmený. Plagát musí obsahovať názov a symbol kultu a všetky tézy. Pamflet je potom zmenšeninou plagátu. Každý akolyta má pri sebe minimálne jeden pamflet, ktorý je jeho preukazom príslušnosti. Zvyšné pamflety slúžia 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, čo je však náročnejšie na prípravu. 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, čo sa bude snažiť dosiahnuť.

Tézy predstavujú výroky, ktoré opisujú novú vieru členom aj zvyšnému okoliu. V tézach by malo byť popísanie, 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 smrťou. Smrť si vo väčšine prípadov nevyberie, ale ak už potrebuje v Pekle niečo vybaviť, môže použiť zázrak. Hlavne heretik a apoštol navštevujú Peklo, aby predplatili svojim akolytom návraty do života. Ich cena je 7 dušičiek a reprezentované budú štipcami na plagáte kultu v Pekle.

## **1. Kňaz**

### **Dušičky**

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, odpustok, 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 info stánku. Ich počet sa určuje nasledovne:





### 1. Počet veriach

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.

## 2. Heretik

### Dušičky

Heretik má takisto k dispozícii dušičky - časti svojej veľkej duše, ktoré využíva na vybavovanie predplatených priepustiek z Pekla pre svojich akolytov a vykonávanie zázrakov. Ich získavanie je nasledovné:

#### 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

heretik má moc obrátiť na svoju temnú cestu živých aj čerstvo mŕtvych. Stačí, aby ti hráč odovzdal všetky svoje dušičky, prijal pamflet a zázračne ožije ako nový akolyta.

#### 3. Okrádanie mŕtvych

Ak sa konverzia čerstvo umretej postavy nezdarí, heretik 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.

## 3. Apoštol

### Dušičky

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

#### 1. Konverzia

Apoštol môže prehovoriť postavu veriacu v inú vieru na tú svoju novú za pomoci pamfletu. Je to opäť výmenný obchod: pamflet a výhody akolytu za všetky dušičky, ktoré má hráč pri sebe. 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 však oslabuje, pretože si z oltára berie toľko dušičiek, koľko akolytov sa zúčastnilo na jeho omši. V tomto prípade si berie dušičky, ktoré majiteľ svätyne v oltári necháva na ochranu pred znesvätením. Preto ak chce zachovať priateľské vzťahy, mal by vlastníka požiadať o povolenie.

#### 3. Sväté púte

Rovnako ako u kňaza, zorganizovanie svojich veriach na svätú púť a jej úspešné uskutočnenie odmení apoštola menším počtom dušičiek. Cieľom púte môže byť obetovanie na určitom mieste, šírenie povedomia o svojom náboženstve alebo iný cieľ, ktorý je v súlade s cieľmi začínajúceho náboženstva.







## Kde začať:

### Kňazi Praotca, Pramanky a ich detí

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

### Myrmekovi kňazi

Ich sväté miesto je na Slnecnej 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 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, kupuje 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 neuznávate a ste si sami pánom.







## Príprava:

Príprava zlodeja 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 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 sa ďalej pohybuje aj šmelinár, ktorý ponúka Kurz diskkrétnej akvizície pre nových členov.

## 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:

### 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:

### 1. 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 práve v rýme a pôsobí tak, ako ho obeť kúzla pochopí.

### 2. 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.

#### Vdialený 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.

### 3. Alchymista

Kúzla čerpajú moc zo vzácnych 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.

### Kúzla

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

### Ochranné kúzlo

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

### Lámanie kúziel

Kúzlo je možné zrušiť kúzlom s opačným efektom alebo kúzlom určeným špecificky na zlomenie kúzla. Zlomením kúzla sa končí trvanie oboch kúziel.

Mág vie zadarmo zlomiť svoje vlastné kúzlo. Môže to vykonať jednoducho jednou vetou, ale býva pekné, ak to doplní roleplayom a napríklad 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 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.

### Obmedzenie kúziel

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

### Vyššia mágia

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

### 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, duchovný), minimálne 4 ďalší účastníci a vzácna surovina alebo magický predmet.

### Iná mágia

V hre sa nachádzajú čarovné predmety, ktorých magickú silu vedia 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 až do konca (napríklad aby sa niekto hodinu plazil ako had alebo rovnako dlho stál na mieste zmrazený v neprirodzenej polohe). Ak chcete niečo ukázať/dokázať, postačí, aby kliatba trvala len pár okamihov. 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.

Čarodejníci 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, čas vyvolania 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.





## 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 nájdu 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 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.

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 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, krátko potom vypukne epidémia žabej chrípky. Víla rýchlo dobehne k oltáru, ale nájde v ňom už iba štyri vrecúška, ktoré pre všetkých na tú plágu stačiť nebudú. A aj keď tam príhodiť 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 bylín. 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, svätyni na Mesačnej vyhládke aj bylinkovým a minerálnym oltárom.





## 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.







## 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 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 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 navrhnúť svojho kandidáta. Hlasuje sa za nového vladyku rovnako ako za zákon. Ak hlasovaním neprejde, zostáva starý.







# Slobodné povolanie

## Príprava:

Existuje množstvo povolaní, ktoré je možné na LARP-e Kráľovstva 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 pridete s takým dobrým nápadom, že sa nám oplatí nejaký mechanizmus pridať. Nebojte sa a napíšte majstromi.

## Kde začať:

To závisí 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.

