

5.10. Gardista

Specializace: Finančák, Detektiv, Civilní ochránce

Pravidla základního povolání

Verbování

- Každý gardista si může zajistit podporu tak, že si vojáky reálně naverbuje (bude je hrát někdo z organizátorů), verbovat lze pouze v hospodě.
- Gardista může verbováním pověřit jiného hráče (musí mu vystavit glejt potvrzující pověření)
- Jakmile si gardista naverbuje vojáka, musí mu zařídit ubytování, výzbroj a tři kvalitní jídla denně, jinak mu začne upadat morálka.
- Za každého naverbovaného vojáka získává gardista jeden život a +1 do útoku.
- Gardista na sobě musí mít viditelně umístěnou cedulku s počtem naverbovaných vojáků.
- Za každý zásah ztrácí hráč okamžitě jednoho naverbovaného vojáka a bonusy s ním spojené (př. Za 2 zásahy ztratíš 2 naverbované vojáky i s bonusy do útoku.)

- 1. úr.** Může velet 1 vojákovi (*na začátku hry*).
- 2. úr.** Může velet 2 vojákům (*udrží plnou morálku 1 vojáka po dobu tří herních bloků*).
- 3. úr.** Může velet 3 vojákům (*udrží plnou morálku 2 vojáků po dobu tří herních bloků*).

Udržení morálky

- Morálka má tři stupně, za splnění podmínek (viz. verbování) v herním bloku se zvedne morálka o jeden stupeň, za nesplnění podmínek morálka o jeden stupeň klesá.
- Naverbovaní vojáci jsou ochotni zaútočit na měšťany pouze v případě, bude-li o nich soudně rozhodnuto jako o zločincích, gardista u sebe musí mít papír vystavený soudcem s tímto prohlášením.

Stupně morálky:

- 1. stupeň** = vojáci jsou ochotni chránit město.
- 2. stupeň** = vojáci jsou ochotni jít do akce mimo město.
- 3. stupeň** = vojáci jsou ochotni jít do riskantních akcí (dungeony).

Výpad

- Dostane-li gardista platný zásah, může zahlásit heslo „výpad“, a tak způsobí svému protivníkovi zranění za jeden život.
- Počet použití a typ zbraně, se kterou je schopen tuto schopnost aplikovat, je dán úrovní.

- 1. úr.** 1x za herní blok, jeden typ zbraně (*na začátku hry*)
- 2. úr.** 2x za herní blok, dva typy zbraně (*musí ovládat dva typy zbraně*)
- 3. úr.** 3x za herní blok, tři typy zbraně (*musí ovládat tři typy zbraně*)

Podpora domobrany

- Ti, co bojují pod velením gardisty, vzdálení cca 5 m od něj, získávají určitý bonus podle gardistovy úrovně podpory.
- Tato schopnost NEMÁ vliv na naverbované vojáky.

- 1. úr.** Může velet dvěma hráčům, kteří získávají bonus +1 život (*na začátku hry*).

2. **úr.** Může velet třem hráčům, kteří získávají bonus +1 život (*musí při obraně města zabít dva útočníky*).
3. **úr.** Může velet čtyřem hráčům, kteří získávají bonus +1 život (*musí při obraně města zabít čtyři útočníky*).

5.10.1. Finančák

= Má své základní povinnosti, což je ochrana města a občanů, dohlíží však především na to, aby byly řádně placeny daně, na poctivost nabytí majetku, má právo a je schopen číst v obchodníkových a bankéřových výkazech aj.

Otázka

- Tato otázka se musí týkat peněz, např.: „Zaplatil jsi daně?“, „Přijal jsi úplatek?“ ... Hráči musí popravdě odpovědět ANO/NE.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Verbování.*

1. **úr.** Může se dotázat pěti hráčů za herní blok.
2. **úr.** Může se dotázat deseti hráčů za herní blok. (*Musí se dotázat šesti hráčů*)
3. **úr.** Může se dotázat dvaceti hráčů za herní blok. (*Musí se dotázat dvanácti hráčů*)

Značení peněz

- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Výpadu.*

1. **úr.** Umí označit peníze (označení fixem), jejich pohyb si může hlídat a odhalí je tak, že si je sám najde.
2. **úr.** Může pěti hráčům za herní blok položit jednu otázku, zda mají u sebe nějaké označené peníze, a hráči mu musí popravdě odpovědět ANO/NE. (*označit peníze u 4 hráčů*)
3. **úr.** Může položit jednu otázku ohledně značených peněz každému hráči za herní blok, a tito hráči musí popravdě odpovědět ANO/NE. (*musí 4x úspěšně dohledat peníze*)

Daňový dozor

- Bude-li finančák doprovázet výběrčího daní při výběru daní, pak se hodnota každé vybrané mince od poplatníků zvedne podle úrovně.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Podpory domobrany.*

1. **úr.** jedna mince = 1,5 mince
2. **úr.** jedna mince = 2 mince (*účastnit se dvou vybírání daní*)
3. **úr.** jedna mince = 3 mince (*účastnit se čtyř vybírání daní*)

5.10.2. Detektiv

= Má také své základní povinnosti, jako je ochrana města a občanů, řeší však především vraždy, únosy a velké krádeže.

Výslech

- Může vyslychanému položit jakoukoli otázku, na kterou musí odpovědět po pravdě ANO/NE.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Verbování.*

1. úr. Může položit dvě otázky za herní blok.
2. úr. Může položit čtyři otázky za herní blok. (*musí položit šest otázek*)
3. úr. Může položit šest otázek za herní blok. (*musí položit šest otázek*)

Hledání stop

- Každý hráč má svou značku, která znázorňuje jeho stopu.
- Kdykoli nějaký hráč provede zločin, jako je vražda, vykradení banky nebo domu, či podpálení libovolné stavby, musí po sobě zanechat svou stopu.
- Stopu na místě činu může objevit jedině detektiv, ale to, jak stopa vypadá, může vědět kdokoli, pokud ji uvidí. Je tedy v nejlepší zájmu hráčů si na své značky dávat pozor, aby je neztratili nebenevystavovali na obdiv.
- Stopu nelze ukrást.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Podpory domobrany.*

1. úr. Umí najít stopu na místě činu.
2. úr. Může pěti hráčům položit jednu otázku za herní blok ohledně vzhledu jejich značky, např. „Obsahuje tvoje značka kruh?“, „Obsahuje tvoje značka dvě svislé čáry?“, a dotázaný musí popravdě odpovědět ANO/NE. (*musí vyšetřit aspoň jeden případ, u kterého se našla stopa*)
3. úr. Může položit, kolika hráčům chce, jednu otázku na vzhled značky. (*musí se při otázce na stopu uhádnout jaký tvar je ve stopě. Takhle musí uhádnout u třech lidí správně*)

Omráčení

- Zasažená osoba zůstane omráčená po dobu 5 minut, nebo do probuzení (profackování, polití vodou apod.).
- Gardista musí oběť „udeřit“ svou zbraní naplocho do zásahové plochy od pasu nahoru.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Výpadu.*

1. úr. 1x za herní blok
2. úr. 2x za herní blok (*musí použít 1x omráčení a 1x výpad, a to v situaci kdy je v sebeobraně*)
3. úr. 3x za herní blok (*musí použít 2 omráčení a 2x výpad, a to v situaci kdy je v sebeobraně*)

5.10.3. Civilní ochránce

= Úkolem tohoto gardisty je především ochrana města a občanů, řeší veškeré výtržnosti, malé krádeže, a především zajišťuje celkovou bezpečnost města.

Odzbrojení

- Zahlásí-li gardista „odzbrojení“, musí jeho soupeř odhodit tu zbraň nebo štít, které gardista zasáhl.
- Heslo „odzbrojení“ musí gardista zahlásit před zásahem.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Výpadu.*

- 1. úr.** Může použít odzbrojení 1x za herní blok.
- 2. úr.** Může použít odzbrojení 2x za herní blok. *(musí použít 3x úspěšně odzbrojení v boji s nepřítelem)*
- 3. úr.** Může použít odzbrojení 3x za herní blok. *(musí použít 6x úspěšně odzbrojení v boji s nepřítelem)*

Omráčení

- Zasažená osoba zůstane omráčená po dobu 5 minut, nebo do probuzení (profackování, polítlí vodou apod.)
- Gardista musí oběť „udeřit“ svou zbraní naplocho do zásahové plochy od pasu nahoru.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Podpory domobrany.*

- 1. úr.** 1x za herní blok
- 2. úr.** 2x za herní blok *(musí použít 3x omráčení)*
- 3. úr.** 3x za herní blok *(musí použít 5x omráčení)*

Zastrašení

- Zastrašení vypadá tak, že gardista na oběť z plných plic zařve „zastrašení“.
- Zasažená osoba pak musí od gardisty s křikem utíkat po dobu 5 sekund.
- *Podmínka odemknutí: 2. úr. Verbování.*

- 1. úr.** 1x za herní blok
- 2. úr.** 2x za herní blok *(3x musí zastrašit nepřítele)*
- 3. úr.** 3x za herní blok *(5x musí zastrašit nepřítele)*