

4.12. 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 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 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 5m 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*).

4.12.1. 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 dvou hráčů za herní blok.
- 2. úr.** Může se dotázat čtyř hráčů za herní blok. (*Musí se dotázat šesti hráčů*)
- 3. úr.** Může se dotázat šesti 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*)

4.12.2. 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 neboneystavovali 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*)

4.12.3. 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

- Zastrášení vypadá tak, že gardista na oběť z plných plic zařve „zastrášení“.
- 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)*