

PŘIHLÁŠENÍ NA AKCI

Přihlášení

Městský larp Pražská Hlídka XIX

Termín konání akce: 23.11. – 1.12. 2018

Aktuálně přihlášeno:

Světlá hlídka 15

Temná hlídka 11

Mimo hlídky 3

Přihlášení již dříve registrovaných postav - **JE UZAVŘENA**

- 1) vyplňte tento přihlašovací [formulář](#)
- 2) Aktualizujte případně své údaje <http://hlidky.ernies.cz/sign/in>
- 3) Zaplaťte registrační [poplatek](#)

Přihláška - pro nové postavy - **JE OTEVŘENA**

DO SVĚTLÉ HLÍDKY JE MOŽNÉ HLÁSIT SE ZA: ZAŘÍKAVAČ, OBRATEŇ, LÉČITEL

DO TEMNÉ HLÍDKY JE MOŽNÉ HLÁSIT SE ZA: VĚDMA, VLKODLAK, UPÍR

POSTAVU HRAJÍCÍ MIMO HLÍDKY JE TŘEBA PROBRAT S NÁMI.

Před přihlášením je nutné, abyste si vytvořili postavu, která bude unikátní. Prosíme, najděte si vlastní cestu, kterou byste rádi šli.

Základním kamenem každé postavy je její charakter, proto se nebojte si s jeho tvorbou pohrát. Dejte si na něm záležte, protože se jedná o prvek, který nejvíce ovlivňuje vaši hru a prožitek z ní. S vaší postavou budeme dále pracovat, a proto je nutné, abyste svůj charakter důkladně vykreslili.

Vaše postava by neměla být starší než sto let. Preferujeme, pokud postava pochází České republiky. Není to pravidlem, nicméně je žádoucí mít na ČR vazby.

Mějte prosím na paměti, že budete se svou postavou trávit značné množství času, a proto si dobře rozmyslete, jak moc komplikovaný charakter chcete hrát. Může to pro vás být vyčerpávající a nelze vyloučit, že se dostanete do situací, které budou nepříjemné vám jako hráči. Nechceme vás tímto odrazovat od roleplayově zajímavých charakterů, pouze chceme upozornit na to, že vše by mělo mít svou míru. Také berte ohled na to, že pokud budete fungovat v Hlídce, musí vaše postava být otrlejší a mít i důvod proč v hlídce je.

Noví hráči budou začínat s postavami na 6. kategorii a s 20expy.

Hráči odložených či mrtvých postav si mohou vytvořit postavu podle těchto kritérií:

Dostanete 60% expů původní postavy (maximálně 130xp, minimálně jako nová postava)

- Začínáte stavět od 7k.
- Můžete si vzít maximálně 4k.
- Celá postava podléhá schválení (antiMunchkin)

Vymyslete si prosím k tomuto adekvátní historii. S dotazy či nejasnostmi se na nás neváhejte obrátit (prazskahlidka@gmail.com), rádi vám pomůžeme.

[FORMULÁŘ PRO NOVÉ POSTAVY](#)

Další věcí, kterou po vás bude registrace vyžadovat je váš osobní symbol. Při jeho tvorbě se vyhněte klasickým motivům (pentagramy, znamení zvěrokruhu, kříže, abecedy,..). Pamatujte, že tento symbol je něco jako váš osobní podpis, budete jej ve hře často používat, neměl by tedy být příliš složitý. Každý symbol bez výjimky je vždy uzavřen v dvojitém kruhu a nijak nepřesahuje.

Registrace je kvůli přechodu na nový administrační systém malinko složitější.

- 1) pošlete email na adresu prazskahlidka@gmail.com s předmětem **Registrace** a do přílohy přidejte vyplněný registrační formulář.
- 2) Registrujte se do systému na adrese <http://hlidky.ernies.cz/sign/in>
- registrujte se pod emailem, ze kterého jste nám poslali postavu
- použijte svoje civilní jméno, přezdívkou / ne jméno postavy
- 3) Vyčkejte na přidělení postavy v systému :)
- 4) Zaplaťte registrační [poplatek](#)

Specializace

Každá strana (Světlí x Temní) disponuje pěti specializacemi.

Temní

Temný mág

Mágové jsou profesionálové s velkou zásobou kouzel do všech situací, kteří dokáží velmi efektivně zacházet s Šerem. V populaci Temných Jiných nejsou mágové právě běžní, proto jsou obvykle velmi uznáváni.

Temní mágové jsou obvykle ctižádostivé typy, deroucí se za mocí stůj co stůj. Může se snadno stát, že vám Šerou dýku do zad vrazí spolubojovník, který vám včera zachránil život. Jako všichni Temní vyznávají osobní svobodu, ale také právo silnějšího a primárně hrají ve svůj vlastní prospěch.

Vědma/vědmák

Tato specializace je ve světě Temných Jiných nejrozšířenější. Vědmy a vědmáci spoléhají na sílu svých nástrojů, amuletů, talismanů, artefaktů, především ale mocných rituálů.

Vědmy a vědmáci jsou díky velkému rozsahu svých schopností základním kamenem společnosti Jiných. Připravte se na to, že vědmy hodně pracují s rituály, ke kterým potřebují hodně rekvizit. Nejdůležitější a povinné jsou křída, gong (či jiný nástroj na dlouhý stálý tón) a hmoždír (něco k drcení surovin). Další rekvizity jsou vždy psány u daných rituálů.

Mezi důležité činnosti vědem a vědmáků patří vytváření amuletů a kreslení rituálních obrazců, mějte to při výběru specializace na paměti.

Upír

Mezi Jinými je na upíry nahlíženo jako na podřadné členy společnosti, především proto, že se Jinými nenarodili, ale byli stvořeni. Aby přežili, musí se živit lidskou krví, která je pro ně hnacím motorem. To je také důvod, proč jimi Světlí jiní pohrdají.

Upíři jsou mistry v psychické magii, nejvíce ale spoléhají na svou nadlidskou rychlost a sílu, díky které jsou často využíváni v boji. V poslední době upírů v populaci Jiných přibývá.

Upíří společnost má pevně danou hierarchii, která má svá vlastní pravidla.

Vlkodlak

Pokud je na upíry nahlíženo s despektem, vlkodlaci jsou tou pravou spodinou společnosti Jiných. Jejich krvelačnost a zvířecost z nich dělají spíše zbraň, než osobu magicky aktivní. Jejich nejsilnější a zároveň nejslabší stránkou je schopnost proměny v obrovskou a smrtelně nebezpečnou bestii.

Za svoji obrovskou sílu platí i velkou cenu. Zvíře v nich je natolik silné, že trpí nutkavou touhou krmit se čerstvým lidským masem, jinak hlady zešílí. Jsou nicméně schopni přežít na speciálně vyrobených náhradách.

I když mají vlkodlaci tendence sdružovat se do velkých rodin, výjimkou nejsou ani samotáři.

Vykladač

Vykladači nejsou pro svou schopnost odhalovat pravdu přijímáni právě kladně. Dokáží číst z míst a z věcí, rekonstruovat vzpomínky a události tak, jak se skutečně staly a vidět pravou podstatu věcí. Tyto schopnosti si ale samozřejmě vybírají svou daň, jak na samotném vykladači, tak na přístupu okolí k jeho osobě. Nejdůležitější pro vykladače je nejen sebeovládání, ale také jistá dávka empatie. Tito hledači pravdy mohou být cennými členy Hlídky, schopnými vyšetřovateli, ale jejich největší síla spočívá ve vzájemné spolupráci.

Světlí

Bílý mág

Bílý mág je protiváhou Temnému mágovi. Stejně jako on dokáže výjimečně dobře pracovat s Šerem a ovládá široké spektrum kouzel.

Bílí mágové, hnáni silným smyslem pro povinnost, mnohem častěji vstupují do služeb Hlídky, než jejich kolegové na druhé straně barikády. Mohou být společností vnímáni jako autority a jejich talent je předurčuje k velikosti, ale najdou se mezi nimi i tací, kteří raději volí přímou cestu boje a stávají se tak v poli ceněnou figurou.

Zaříkávač/zaříkávačka

Zaříkávači jsou mezi Světlymi nejpočetnější sortou Jiných. Jejich síla nespočívá v rychlém sesílání manter s okamžitým účinkem. S energií pracují pomocí rituálů, které bývají časově náročné a jsou k nim potřeba patřičné rekvizity, které každý zaříkávač musí mít, např. hmoždír (na drcení surovin), křída, patřičné ingredience a gong (či jiný nástroj, který vydává táhlý tón). Jsou protiváhou k Temným vědmám, i oni mohou vytvářet magické předměty.

Léčitel

Jak už jméno této specializace napovídá, jedná se o Jiného, který se především zabývá léčením a záchranou života. Svým nadáním pro práci s magií je velmi podobný zaříkávači.

Kromě léčení se zaměřují i na obrannou magii, kterou dokáží využít velmi efektivně. Jejich velmi užitečnou schopností je tvoření golemů, kteří je poslouchají na slovo a velmi dobře chrání.

Zacházení s destruktivní magií je vyčerpává, je to proti jejich přirozenosti.

Obrateň

Obrateňové upřednostňují použití hrubé síly namísto magie. Užívají velice silnou magii transformace, která není vlastní žádné jiné specializaci. Talent obrateňů spočívá ve schopnosti proměny v jedno konkrétní zvíře, které je danému Jinému blízké. V proměně uplatňují fyzickou sílu a rychlost. Na rozdíl od vlkodlaků je nikdy neovládne zvíře, v které se mění, a proto se nemusí krmit.

Jako schopní bojovníci jsou posíláni do prvních linií.

Jasnovidec

Jasnovidci jsou ceněni jako spojenci a obávaní jako protivníci. Jejich přímým protějškem u Temných jsou vykladači, a

i když jsou jejich schopnosti založeny na stejném principu, jasnovidci se nesnaží získávat informace tak nekompromisně, jako vykladači, ale raději nechávají věci přirozeně plynout. Tento dar může být zároveň tako prokletím a proto je k jeho ovládnutí třeba velké duševní síly a vyrovnanosti.