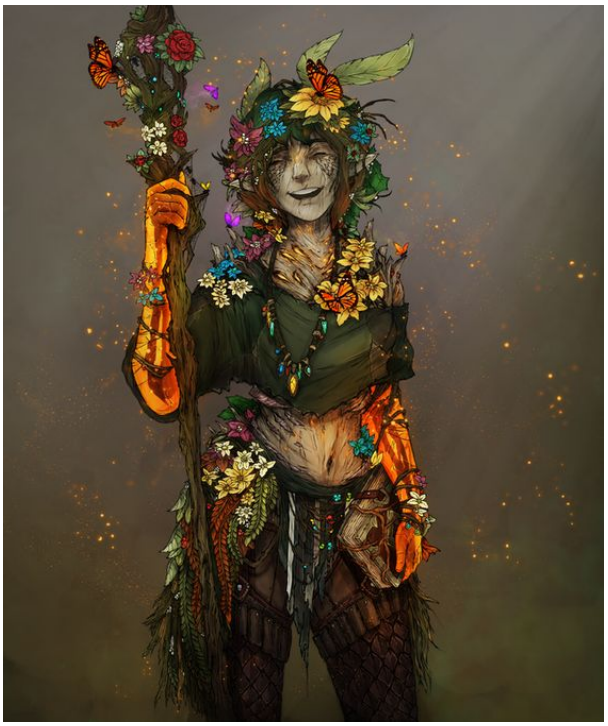
Inspiromat pro jednotlivá povolání

DRUID

Druidové jsou propojeni s přírodou a jejich kostým to odráží. Jsou ochranitelé rovnováhy a jejich kostým často poskytuje přístřeší mnoha fauně a flóře. Mohou mít plášť porostlý mechem, květiny vyrůstající z vlasů. Mohou nosit věnce či koruny z větví a být s přírodou jedno tělo jeden duch. Nejvíce se oblékají do přírodních barev, tak aby jim bylo pohodlne a mohli se dobře pohybovat divokými lesy.

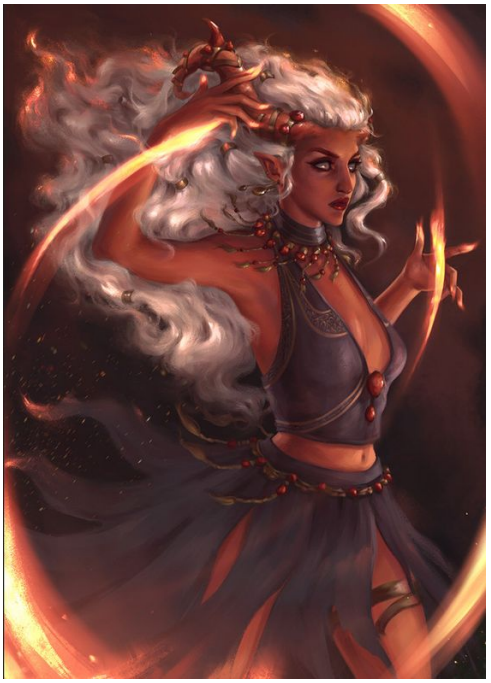


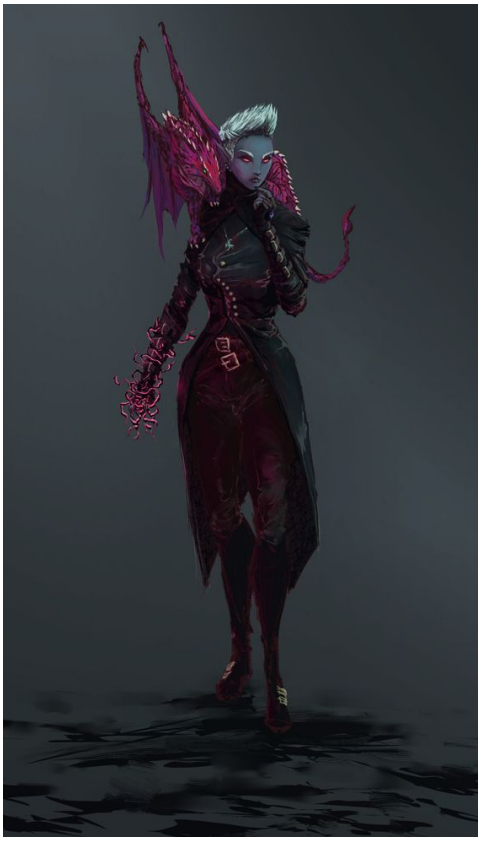
ZLODĚJ

Tohle povolání vyžaduje skrývání se ve stínech. Zloděj se bude snažit aby jeho oblečení nebylo příliš výrazné, a aby se do něj mohl, co nejlépe schovat, takže kápě, pláště a tmavé oblečení budou pravděpodobně jeho volba. Určitě nosí dobře uchycené tašvice a tajné kapsy na oblečení, tak aby si tam mohl schovat lahvičku jedu nebo tajné informace.

ČERNOKNĚŽNÍK

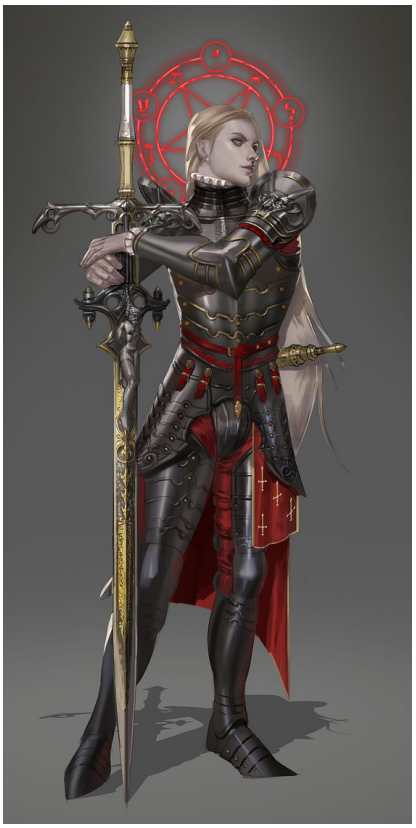
Černokněžník čerpá sílu od mocné a tajemné entity z jiné pláně, moc mu není propůjčena jen tak a proto, takový typ magie může být fyzicky vidět. Oblíkají se do temných a tajemných barev, jsou ověšení různými amulety například z lebek či zubů zvířat. Jako součást kostýmu můžete brát i líčení, které může pěkně dotvořit tajemný a pokroucený vzhled černokněžníka





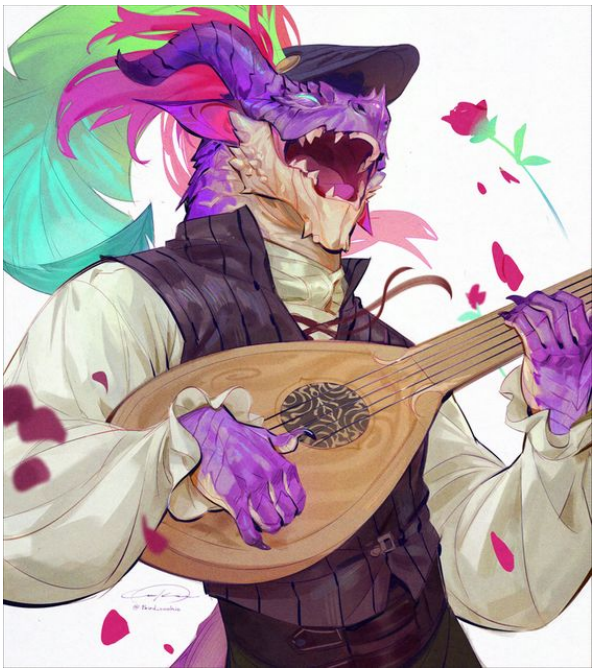
VÁLEČNÍK

Je velmi dobře vyzbrojen, jeho hlavní zbraní je čepel. Jeho oblečení bude takové, aby se mu dobře bojovalo a aby ho chránil. Části zbroje jako nátepníky nebo nárameníky, kalhoty pro dobrou pohyblivost, rukavice. Nemusí mít tu nejvíce naleštěnou zbroj, jde mu hlavně o funkčnost, tedy třeba například prošívanice je velmi dobrý prvek.



BARD

Svým uměním inspiruje své spolubojovníky. Bardovi bude záležet jak působí navenek, bude mít upravené oblečení a doplňky k jeho umělecké činnosti jako hudební nástroje nebo kniha básní. Můžete se inspirovat renesančním oblečením vyšší městské třídy. Velmi jednoduchý doplněk je baret nebo jiná netradiční pokrývka hlavy.

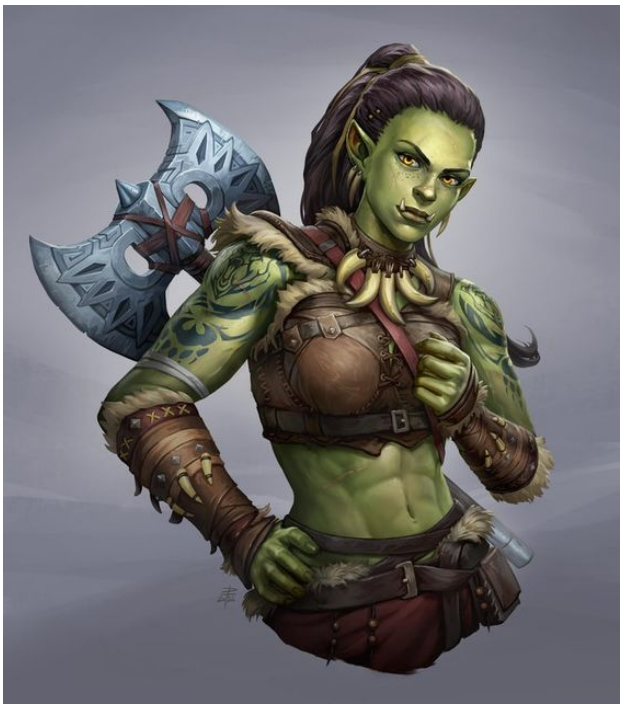


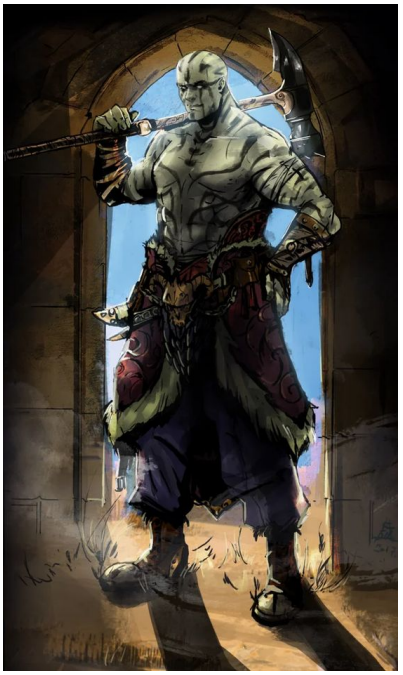
KLERIK

Povolání velmi duchovně založené. Čerpá sílu od nadpřirozených sil. Je léčitelem, ale mohou být i válečníkem. Oblékají se do rób a rouch a kombinují to s prvky zbroje pokud jsou i válečníky. V oblečení vašeho klerika se odráží víra v jeho boha. Tedy než začnete vymýšlet kostým nahlédněte do článku “BOHOVÉ”

BARBAR

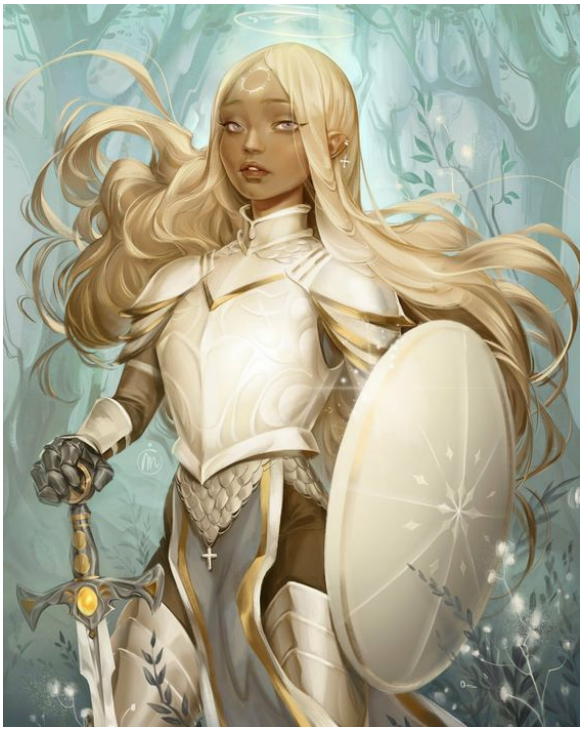
Barbaři často pochází z kmenů a pro své oblečení využívají, to co si sami seženou, tedy se oblékají primárně do kožených částí oblečení, kožených zbrojí a kožešin. Protože jsou velmi odolní na rány nemají ve zvyku nosit tolik oblečení a zbroje. Kožené prvky zdobí zuby monster nebo pery z ptáků. Jsou v kontaktu s přírodou a umí ji využívat. Jsou to velmi mocní válečníci a spíše než meči bojují sekerami, kladivy a podobnými zbraněmi.

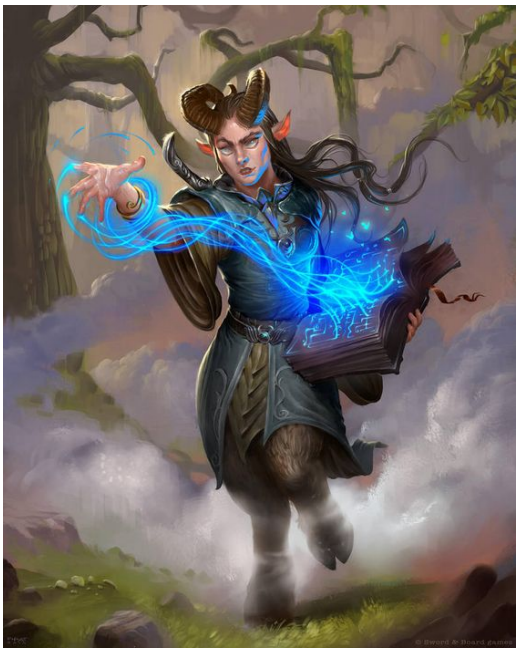




PALADIN

Paladinové jsou vznešení a chrabří válečníci, ochránci slabších. Jsou velmi propojení s vírou, protože si od bohů propůjčují sílu. Podle boha můžete volit jako doplněk insignie. Paladinové jsou vždy připravení chránit slabší, proto chodí ve velmi naleštěných plátových zbrojích, mají velmi upravené oblečení. Často bojují se štíty a meči. Lze volit plášť, který velmi jasně dodává vzhled chrabrého ochránce.



KOUZELNÍK

Kouzelníkův nejdůležitější majetek je jeho kniha kouzel, do které si zapisuje kouzla co zná, ale i ty, které se teprve učí. Bojuje primárně na dálku a vrhá kouzla. V boji bude spíše za řadou. Jako oblečení proto můžete volit různé dlouhé pláště, róby. Vždy u sebe nosí spoustu materiálu na svá kouzla, tedy potřebuje nějakou tašvici. Kromě tašvice u sebe může na pásku nosit zavěšené různé lahvičky nebo svitky s kouzly, které pořídil u obchodníka.