



Sub
Kultura





ubkultúra

Teoretické pojednanie cestovateľa o fenoméne zvanom Subkultúra a jedincoch túto oblasť obývajúcich.

S podtitulom

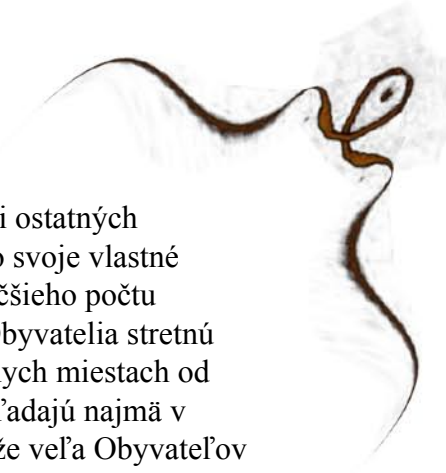
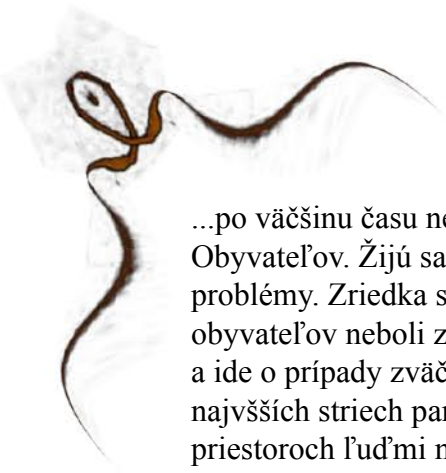
„teoretické závery empirických pozorovaní“

Subkultúra ako spoločnosť

Subkultúra je podmnožinou našej spoločnosti. Obyvatelia Subkultúry s nami zdieľajú ten istý priestor, z neznámej príčiny najmä jeho urbanizované časti. Napriek tomu sú tieto dve society oddelené akousi hranicou, síce abstraktnou, lež dosť výraznou na to, aby vznikli priepastné rozdiely. Subkultúra veľa zákonov a pravidiel, nám prirodzených, nerešpektuje a táto rozdielnosť sa mení dokonca od jedinca k jedincovi. A tak sa môže stať, že narazíte na osobu meniacu tvar, alebo chodiacu po stene, aj keď takto hraničné prípady sú nanajvýš zriedkavé a v posledných rokoch dokonca žiaden takýto prípad zaznamenaný nebol. Naproti tomu sa tu vyskytujú pravidlá pre našinca nepochopiteľné, pre Obyvateľov (ako sami seba nazývajú) však prirodzené a neporušiteľné. Tieto sa taktiež môžu líšiť a platí zásada, že kým Obyvateľ o pravidle nevie, nemá dôvod ho dodržiavať, akonáhle sa o ňom dozvie, nemá ani dôvod, ba dokonca v niektorých prípadoch ani možnosť pravidlo porušiť. Celkovo platí zákaz prechovávať kriedu, peniaze a kontaktovať vonkajší svet, či snažiť sa doň uniknúť. Tieto patria k najväčším prečinom, akých sa Obyvateľ môže dopustiť. Ukazujú okrem iného na fakt, že Obyvatelia si uvedomujú existenciu vonkajšieho sveta, tak isto, ako si uvedomujú existenciu Subkultúry, ktorú tak aj nazývajú. Miera uvedomenia týchto dvoch faktov sa však tak isto líši od jedinca k jedincovi a teda...

nasledujú poveternostnými vplyvmi zničené odstavce

(poznámka Knižnicu: Autor zrejme prešiel k téme života Obyvateľov, môžeme len hádať, že názov kapitoly bol „Subkultúra ako jednotlivci“ prípadne niečo podobné)



...po väčšinu času nemajú vysokú potrebu spoločnosti ostatných Obyvateľov. Žijú samotárskym životom, starajú sa o svoje vlastné problémy. Zriedka sa stane, že sa dvaja (stretnutia väčšieho počtu obyvateľov neboli zaznamenané s výnimkou Trhu) Obyvatelia stretnú a ide o prípady zväčša náhodné a krátke. Žijú na rôznych miestach od najvyšších striech panelákov až po kanály. Útočisko hľadajú najmä v priestoroch ľuďmi neobývaných. Zaujímavý je fakt, že veľa Obyvateľov si vynikajúco rozumie so zvieratami. Najmä menšími hlodavcami a vtáctvom.

Význačné osobnosti Subkultúry

Obyvatelia sa, ako som spomínal, líšia tvarom, veľkosťou a najmä povahou, avšak málokedy sa objaví jedinec, schopný a ochotný obsadiť významnú pozíciu.

Azda najpoprednejším je osoba zvaná Hlas. Je to Obyvateľ, ktorý ako jediný dokáže hovoriť s Radou trinástich, ktorá riadi chod Subkultúry. Rada 13 zvoláva Trh a vydáva zákony, zákazy, povolenia. Hlas, je teda skutočne váženým Obyvateľom.


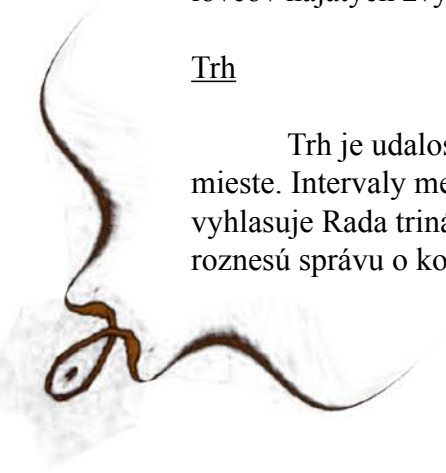
Nasleduje osoba zvaná Fízleľ. Toto zdanlivo hanlivé pomenovanie sa stalo nielen menom, ale aj hodnosťou. Je to výkonná moc Rady 13 a stará sa o poriadok a dodržiavanie zákonov. V rukách drží veľkú moc a Obyvatelia pred ním majú právom rešpekt.

Obchodník je jediný Obyvateľ, ktorý má povolenie obchodovať aj mimo Trh. Hovorí sa, že dokáže zohnať čokoľvek, ale pri niektorých komoditách býva cena neuveriteľne vysoká. Za jeho tovar sa často platí protislužbou v budúcnosti. Takto má zaviazaných množstvo Obyvateľov.

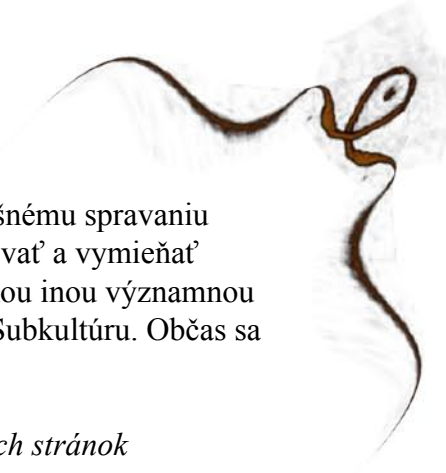
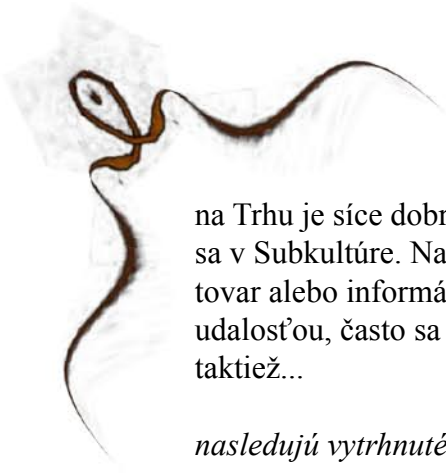
Nasledujú osobnosti ako Knižnica, zberateľ písma všetkého druhu, Choroba, obchodník s rôznymi telesnými a psychickými neduhmi, ale aj známy bojovník a šampión, Aquilla.

Chybou by taktiež bolo opomenúť Rodiny. V Subkultúre existujú tri Rodiny, ktoré majú istý vplyv na Radu 13 a tak do značnej miery usmerňujú chod celého spoločenstva. Konkrétne sú to Pelegrínovci, Wilsonovci a Biringerovci. O rodinných príslušníkoch je málo známe, snáď len, že ich je málo a žijú v opatrnosti, pre stálu hrozbu zo strany lovcov najatých zvyšnými Rodinami.

Trh



Trh je udalosť, ktorá sa koná vždy v určitom čase na určitom mieste. Intervaly medzi dvoma trhmi nie sú pevne stanovené. Trh vyhlasuje Rada trinástich a prostredníctvom Hlasu a jeho poslov roznesú správu o konaní Trhu vždy v dostatočnom predstihu. Účasť



na Trhu je síce dobrovoľná, patrí však k akémusi slušnému spraveniu sa v Subkultúre. Na Trhu je dovolené voľne obchodovať a vymieňať tovar alebo informácie. Trh sa väčšinou spája s nejakou inou významnou udalosťou, často sa hlasuje o veci dôležitej pre celú Subkultúru. Občas sa taktiež...

nasledujú vytrhnuté listy a po nich niekoľko prázdnych stránok

Štýl a atmosféra

LARP Subkultúra v sebe spája prvky rozprávky, modernej doby a steampunku. Hrou sa bude niest' príjemná a vtipom (prípadne fraškou) odľahčená atmosféra zameraná na zážitok zo snového, magického sveta a konfrontácie jeho Obyvateľov. Subkultúra je zvláštny svet, kde ničnie je až tak celkom nemožné. Hrdinovia víťazia vtipom a bystrým umom, 13 sôch riadi celú subkultúru a Knižnica nemusí byť miestom, kde si prečítate knihu.


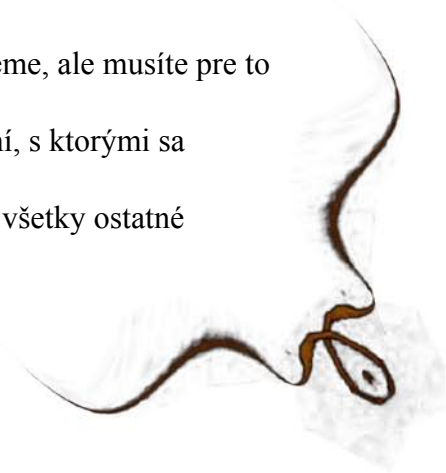
Hra

Hra bude o sociálnych a morálnych konfliktoch medzi postavami na základe herných reálií sveta a vzťahov vytvorených spoluprácou hráčov a organizátorov. Tento rozmer hry bude zarámovaný predovšetkým výrazným hraním role a voľným performance pre pobavenie seba a ostatných. Hráč bude môcť v rámci svojej role dosahovať určité herné ciele, ale hra nie je na tieto ciele zameraná primárne.

Chceme:

- dobrú, uvoľnenú náladu
- chuť „hrať sa“, baviť sa a baviť
- zodpovedný prístup k postave a hre
- zbytočné veci, ktoré ste ochotní vymeniť
- hnedé kabáty, zväračské okuliare, masky a oblečenie s patinou

Nechceme:

- to brať príliš vážne
 - snahu vyhrať
 - aby ste čakali, že vás budeme baviť len my (budeme, ale musíte pre to spraviť niečo aj vy)
 - trubkové meče a miralonu (a vôbec makety zbraní, s ktorými sa plánujete biť)
 - šermiarsky kostým, ktorý nosíte na tréningy a na všetky ostatné fantasy larpy
- 
- 

Referencie:

pre lepšie uvedenie do Subkultúry uvádzame zdroj našej inšpirácie. Neberte ich však úplne doslova. Majú slúžiť len ako pomôcka, nie ako študijný materiál.

Neverwhere, Neil Gaiman (1996) – svet, prostredie

Stardust, Matthew Vaughn (2007) – atmosféra, nálada, steampunk

Mirror Mask, Dave McKean (2005) – kostýmy

Comedia del Arte – charaktery postáv a ich stvárnenie

Spolky a Rodiny

Obyvatelia sa väčšinou z rôznych dôvodov nemajú potrebu združovať. Najbežnejšími dôvodmi sú nedôvera, záľuba v neprístupných miestach pre bývanie a tradícia. Patrí k pravidlám slušnosti mimo Trhu nikoho svojou prítomnosťou neobťažovať. Napriek tomu sa vyčlenilo pár skupiniek, ktoré majú dôvod aj mimo Trhu obývať zhruba rovnaký priestor a ťahať za jeden povraz.

Rada trinástich

Najvplyvnejší spolok v Subkultúre. Riadi jej celý chod vydáva nariadenia a zákazy, rozhoduje v dôležitých otázkach a zvoláva Trh. Tvorí ju sochy dvanástich apoštolov a Ježiša Krista v malom parčíku. S okolím komunikujú len prostredníctvom Hlasu, ktorý im ako jediný rozumie a má právo konať v ich mene. Dohľad nad dianím zabezpečuje tiež Fízel'.

Adventisti poslednej strany

Jediná cirkev v Subkultúre. Majú za cieľ zhromažďovať všetky písomnosti. Ich najposvätejšou relikviou je Veľká Kniha, ktorá bola za dávnych čias zničená a jej kusy roztrúsené vo vetre. Adventisti veria, že sa im raz podarí nájsť všetky kúsky a zložiť tak Veľkú Knihu až do poslednej strany. Ich najvyšším predstaveným je Knižnica.

Spolok Gentlemanov

Združenie najmocnejších básnikov v Subkultúre. Riadia sa prísny kódexom galantnosti. Na každom Trhu pravidelne usporadúvajú básnickú súťaž s cieľom vybrať nového učňa. Málokto si však pamätá, že by víťaz súťaže dostal niečo viac, ako slovné poďakovanie. Vízia členstva v spolku je však taká lákavá, že to Obyvatelia nevzdávajú a básnické súťaže sa tešia vysokej návštevnosti. Akonáhle je totiž niekto Gentleman, má o svoj

život postarané. Hovorí sa, že Gentleman nemusí celý život ani prstom pohnúť.

Rodiny

Rodiny sú zvláštne typy spolkov. Sú len tri a majú veľkú moc nad Subkultúrou. Členovia Rodín sú však už takmer legendou, pretože komunikujú výhradne prostredníctvom svojich majordómov. Byť členom Rodiny je veľkým privilegiom, ale znamená to taktiež život v strachu, kvôli večnej tichej vojne, ktorú medzi sebou vedú. Takmer na každého člena Rodiny je vypísaná odmena. Rodiny však majú moc ovplyvňovať rozhodnutia Rady trinástich a tak pôsobiť na celú spoločnosť.

Biringerovci

Ako o všetkých rodinách, aj o Biringerovcoch je toho veľmi málo známeho. Predpokladá sa však, že je to najmocnejšia Rodina v Subkultúre. Má veľa špiónov a nájomných vrahov a obrovské množstvo majetku. Hovorí sa však, že Biringer nemôže byť vzkriesený a akonáhle zmizne, je duchom naveky. Zatiaľ to však nikto nepotvrdil.

Wilsonovci

Wilsonovci boli kedysi jedinou rodinou v Subkultúre a je to teda najstaršia šľachta. Vraví sa, že už dlho neprijali nikoho nového a teda ich postupne kvôli narastajúcej moci Biringerovcov stále ubúda. Napriek tomu majú zjavne ešte dosť vplyvu a majetku, aby si udržali dôstojné postavenie. Stále ešte majú veľké slovo, keď je potrebné vyjadrenie Rodín.

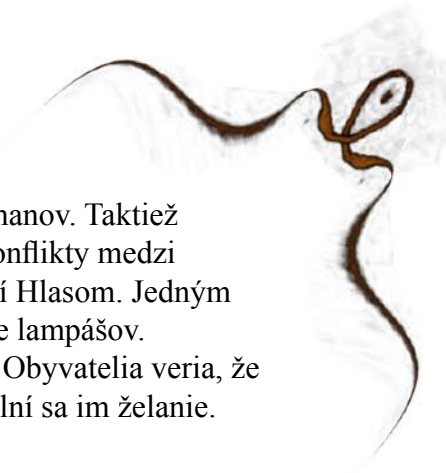
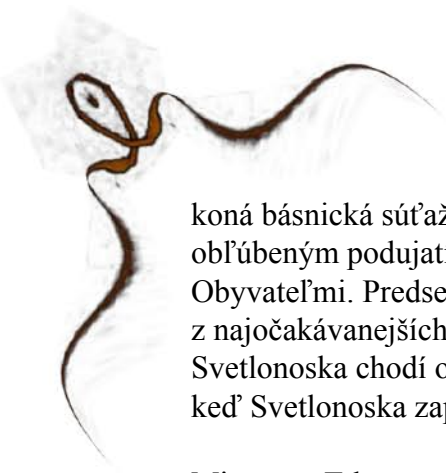
Pelegrínovci

Najmladšia z Rodín. Majú dlhotrvajúce nezhody najmä s Wilsonovcami, na čom si dokázali vybudovať postavenie Biringerovci. Sú však vraj najpočetnejší a tak sa im darí držať v boji o moc. Ich najväčším víťazstvom bol zákaz používania kriedy, čím takmer zruinovali Wilsonovcov.

Trh

Udalosti na Trhu

S trhom sa vždy spája nejaká nosná udalosť, zasahujúca priamo, alebo nepriamo všetkých Obyvateľov. Okrem nej sa však na trhu vždy



koná básnická súťaž, organizovaná Spolkom Gentlemanov. Taktiež obľúbeným podujatím je Súd, kde sa riešia osobné konflikty medzi Obyvateľmi. Predsedá mu Rada trinástich v zastúpení Hlasom. Jedným z najočakávanejších momentov je však rozsvetovanie lampášov. Svetlonoska chodí okolo trhoviska a zažína lampáše. Obyvatelia veria, že keď Svetlonoska zapáli lampáš, pod ktorým sedia, splní sa im želanie.

Miesta na Trhu

Na námestí trhoviska sa odohráva súd a takmer vždy tam sedí Hlas, ktorý prijíma otázky a sťažnosti od Obyvateľov. Hlavná ulica je miestom, kde sa odohráva takmer všetok obchod a v Čajovni zas ktokoľvek môže dostať s čajom aj pár slov. Možno práve tých, ktoré hľadá.

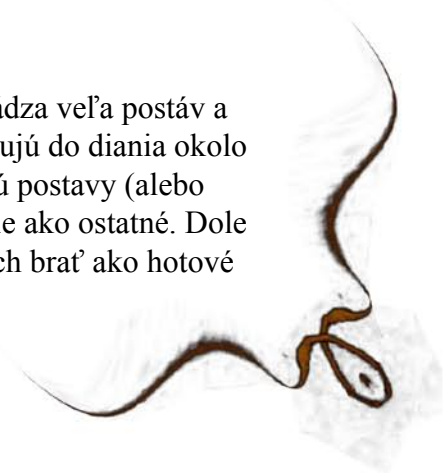
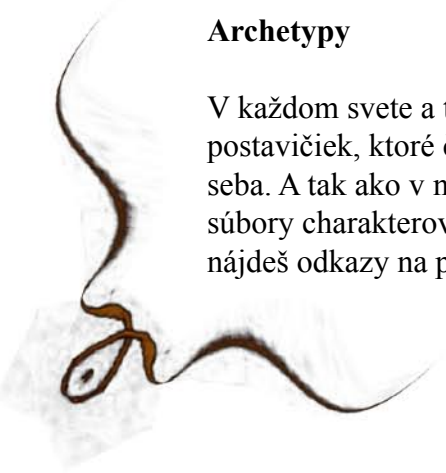


tvorenie postavy

Registrácia postavy

Pre úspešnú registráciu potrebujeme meno a všetky prezývky postavy a potom najmä charakter opísaný najvýraznejšími črtami so stručnou históriou najzaujímavejších momentov, prípadne spolok, ku ktorému sa postava hlási (či už otvorene alebo tajne). Ak viete, že na hre budete mať kamarátov a chcete sa dohodnúť na nejakých vzťahoch medzi vašimi postavami, napíšte to do registrácie. Takúto činnosť podporujeme a sme z nej nadšení :) hre prospieva a dáva jej väčšiu hĺbku. Tak isto sme otvorení všetkým nápadom, o ktorých si myslíte, že by mohli obohatiť postavu, alebo celú hru.

Archetypy



V každom svete a teda aj v svete Subkultúry sa nachádza veľa postáv a postavičiek, ktoré či už priamo alebo nepriamo zasahujú do diania okolo seba. A tak ako v našom svete aj v subkultúre existujú postavy (alebo súbory charakterových črt), ktoré sa objavujú častejšie ako ostatné. Dole nájdeš odkazy na popis jednotlivých postáv. Môžeš ich brať ako hotové

postavy, môžeš si z nich „namiešať“ vlastnú a taktiež ich môžeš ignorovať a použiť ich možno len ako inšpiráciu. Nezabudni však vždy pridať niečo vlastné. Nie je straka ako straka.

Opica

Opica je človek výnimočne šikovný telom ale pomalý myslou. To mu ale nebráni vydávať sa za vzdelaného a inteligentného človeka, keď to treba. Vždy má po ruke nejaké riešenie aj zdanlivo neriešiteľných situácií (ak napríklad nevie čítať, text si domyslí, alebo vymyslí od základu). Jeho hlavnými charakteristikami sú naivita, ignorancia a hlúposť hneď vedľa pôvabu, vtipu a radosti. Je energický a aktívne sa zapája do deja okolo seba, aj keď málokedy niečo sám iniciuje. V spoločnosti je často služobníkom alebo akýmsi zamestnancom niekoho vyššie postaveného. Mnohokrát je to dieťa ulice, ale môže sa vydávať za šľachtica alebo bohatého obchodníka.

Motívy:

Opica môže mať veľa motívov, často sú to ale najjednoduchšie materiálne slasti. Hlavne jedlo, pitie a úspech u opačného pohlavia. Jeho motívom tiež môže byť snaha šplhnúť si u nadriadeného, ak nejakého má.

Tipy:

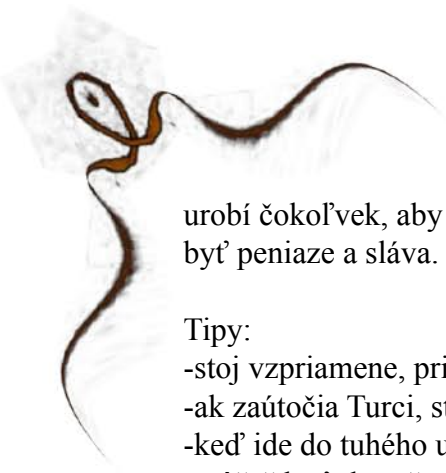
- nikdy nebuď „loser“
- ak treba, požívaj ostatných ako štít, uteč ak môžeš
- v reči používaj slangové slová, si predsa dieťa ulice
- rob si srandu a snaž sa ostatných zosmiešniť (ale nepreháňaj to, taktiež by to malo byť niečo veľmi povrchné, ako padnutie nohavíc pred všetkými v tej najnevhodnejšej chvíli)

Kohút

Jeho oči sa blýskajú skoro ako jeho meč. V nádhernej uniforme stojí vzpriamene, vždy pripravený na boj. Takto vyzerá kohút zvonka. Vnútri je zbabelý a bojazlivý. Nikdy nepochádza z miesta, v ktorom sa práve nachádza, čo mu dovoľuje hrdiť sa svojimi odvážnymi skutkami a dobrodružstvami. Kohút je egocentrik a narcis, má radšej svoje zrkadlo ako čokoľvek iné. Do boja ide ako posledný a odchádza z neho ako prvý. Rád ľudí ohuruje, ale často nakoniec ohúri len seba. Vystupuje ako najväčší milovník a zvodca.

Motívy:

Jediným motívom kohúta je jeho vlastné ego. Má o sebe vysokú mienku a



urobí čokoľvek, aby o nej presvedčil aj ostatných. Ďalším motívom môžu byť peniaze a sláva.

Tipy:

- stoj vzpriamene, pri chôdzi sa nes ako páv
- ak zaútočia Turci, staň sa Turkom
- keď ide do tuhého uteč, alebo hraj mŕtveho
- môžeš byť skutočne odvážny ale vtedy buď oveľa viac nebezpečný pre svojich priateľov ako nepriateľov
- zo všetkého najviac, ale PREDSTIERAJ

Holubica

Holubica je človek rozumný a rozvážny. Vždy vie, čo sa okolo nej deje a vie, kde je jej miesto. Jej najsilnejšou zbraňou je rozum. Vždy si premyslí dopredu, čo ide urobiť, čo niekedy môže byť na škodu. Kvôli svojej rozvážnosti môže zabudnúť konať, alebo sa rozkýve neskoro. V každom prípade si ale zachováva chladnú hlavu a keď treba, vie byť pánom situácie. Vie poradiť a usmerniť, nikdy však nie je v popredí, radšej zostáva vzadu.

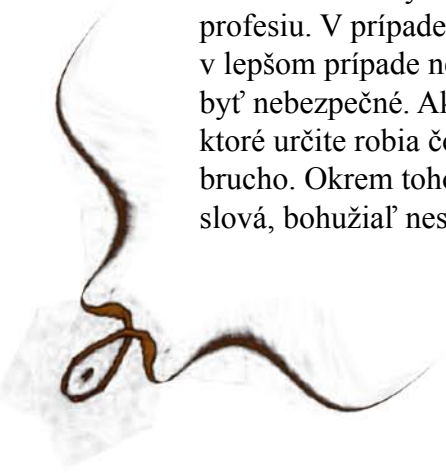
Motívy:

Holubica robí veľa vecí nezištne jej motívmi sú pomoc druhým alebo čistá láska.


Tipy:

- pomáhaj druhým, vysvetli im chyby, oprav ich, usmerni, ale nerob nič za nich
- keď treba zvýš hlas, ale nie často
- zostaň viac v úzadí a najskôr sleduj, premysli si až potom konaj

Prasa



Je presvedčený o svojom vzdelaní a o svojej vlastnej inteligencii. S dôrazom na „presvedčený“. Narozdiel od kohúta verí tomu, čo hovorí. Prasa sa môže vydávať najčastejšie za doktora, vedca alebo podobnú profesiu. V prípade, že je doktor, bude vyrábať rôzne lieky maste, ktoré v lepšom prípade nebudú mať žiaden účinok, v horších prípadoch môžu byť nebezpečné. Ako vedec zas bude vyrábať čudésné, záhadné prístroje, ktoré určite robia čokoľvek, len nie to, čo majú. Prasa má rád svoje brucho. Okrem toho sa strašne rád počúva. Z jeho úst vychádzajú cudzie slová, bohužiaľ nesprávne použité, alebo neexistujúce.



Motívy:

Iba svetské radosti. Ako bolo povedané, Prasa má rád svoje brucho. Jeho motívom je pohodlnosť.

Tipy:

- vyjadruj sa odborným jazykom, neboj sa vymýšľať slová, znejúce odborne (anagorický disadhyzmus)
- viac hovor ako konaj, reči sú tvojou najsilnejšou zbraňou
- sem-tam môžeš poukázať na triviálny fakt a vyhlásiť ho za svoj prevratný objav (čím viac z dosky odrežeš, tým bude kratšia)
- používaj citáty, alebo si nejaké vymysli, kludne cituj seba
- chváľ sa titulmi

Motýľ

Motýľ je prelietavý, márnivý, vrtkavý a žiarlivý. Napriek tomu je ale poctivý. Býva rozmazaný, netrzeplivý a stále na pochybách. Ľahko sa zaľúbi, ale v láske dramatizuje a vyžíva sa v trápení, aby mohol lamentovať a nariekať. Je hanblivý a v konfrontácii s opačným pohlavím môže byť neschopný reči. Tak isto však môže často flirtovať. Žije vo svojom vlastnom svete, je to romantik.

Motívy:

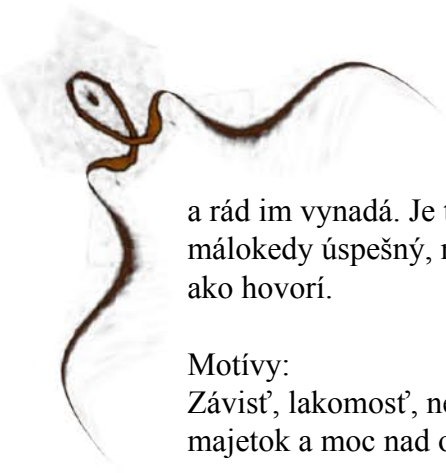
Motýľ je motivovaný citmi, najmä láskou. K sebe. Rád vidí, že o neho niekto má záujem a potrebuje byť v centre pozornosti.

Tipy:

- snaž sa byť čo najviac romantický
- plač, keď na to máš aspoň trochu príležitosť
- rob scény
- občas sa nechaj uniesť nejakou myšlienkou a dotiahni to do dlhého monológu, najlepšie veršovaného
- flirtuj

Straka

Tohto človeka sprevádzajú dve hlavné charakteristiky. Lakomstvo a problémy. Straka je lakomec od prírody. Miluje majetok a zhromažďuje ho. Dokáže sa ho vzdať len keď to naozaj treba. Verí, že všetko sa dá kúpiť a skúsenosti ho o tom neraz presvedčili. Ak veci neidú, ako plánoval, je nervózny a nevrlý. Ak má podriadených je k nim nepríjemný



a rád im vynadá. Je to tyran. Aj keď Straka je u opačného pohlavia málokedy úspešný, nikdy sa nevzdáva. Narozdiel od prasat'a viac koná ako hovorí.

Motívy:

Závisť, lakomosť, nenávisť. Toto všetko motivuje Straku. Straka má rada majetok a moc nad ostatnými.

Tipy:

- snaž sa byť slizký a úlisný
- podvádzaj kedykoľvek ti to prinesie zisk
- kalkuluj vždy dopredu čo bude pre teba najvýhodnejšie
- účel svätí prostriedky
- pri obchodovaní zjednávaj na najnižšiu možnú sumu

Kura

Introvert, hanblivý, uzavretý vo vlastnom svete. Je nešikovný, často mu veci padajú z rúk. Je charakteristický svojou naivitou. Často býva terčom rôznych vtíпов, je veľmi dôverčivý. Napriek tomu nikdy nestráca svoju dôstojnosť. Je väčšinou tichý aj keď to často len predstiera. Je citlivý, niekedy až precitlivelý. Ak sa robí niečo protizákonné alebo nesprávne, on je jediný koho chytiť, pre jeho nedostatok skúseností a naivitu. Zoberie na seba vinu za iných, niekedy presvedčí sám seba, že je to jeho vina. Je to večný rojko.

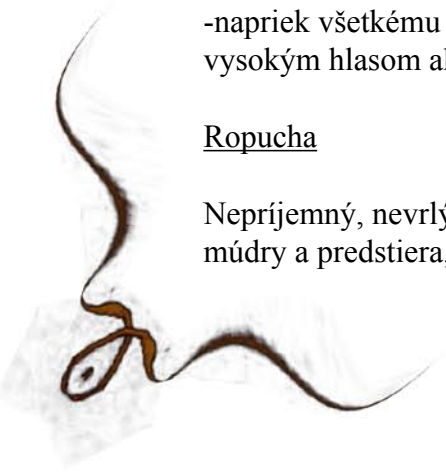
Motívy:

Snaha spoznať svet okolo, zapadnúť, nájsť si miesto. Povinnosť a zodpovednosť, ktorú cíti takmer voči všetkým.

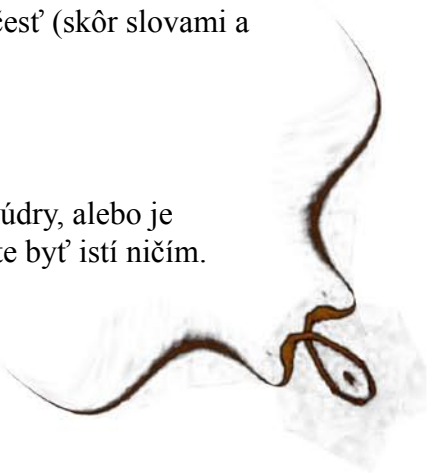
Tipy:

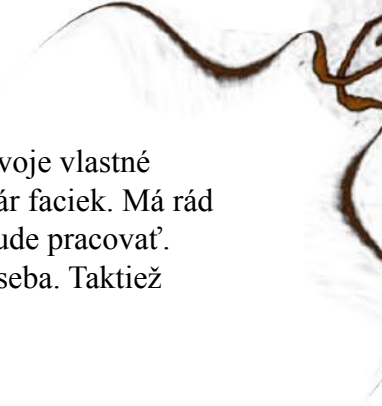
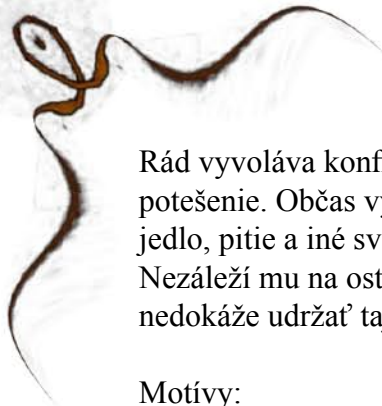
- buď intorvert (to neznamená, že netreba hovoriť...)
- reaguj trochu spomalene, akoby si bol napoly v nejakom inom svete
- občas sa zabudni vo svojich vlastných myšlienkach so zasneným výrazom v tvári.
- keď to situácia vyžaduje, neboj sa plakať
- napriek všetkému sa nenechaj ponížovať, bráň svoju česť (skôr slovami a vysokým hlasom ako päšťami)

Ropucha



Nepříjemný, nevrly. Buď je hlúpy a predstiera, že je múdry, alebo je múdry a predstiera, že je hlúpy. Pri ropuche si nemôžete byť istí ničím.





Rád vyvoláva konflikty, rád škodí ostatným, len pre svoje vlastné potešenie. Občas vyvolá bitku iba preto, aby rozdal pár faciek. Má rád jedlo, pitie a iné svetské radosti, ale nikdy pre ne nebude pracovať. Nezáleží mu na ostatných a nerešpektuje nikoho, iba seba. Taktiež nedokáže udržať tajomstvo.

Motívy:

Pre ostatných nepochopiteľné, škodoradosť, závisť. Ropuche záleží iba na tom aby, ostatným bolo horšie ako jej.

Tipy:

- provokuj
- podrážaj
- predstieraj
- podvádzaj
- pobi sa (ale treba vymyslieť nejakú výhovorku a pozor, lebo často ti to nevyjde)
- pozeraj sa veľmi škaredo

Kostým a rekvizity

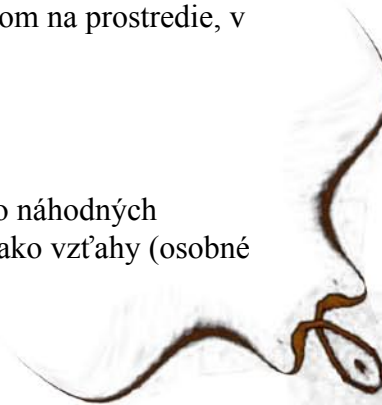
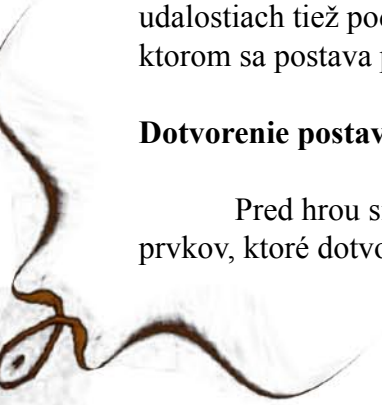
Keďže Subkultúra funguje súbežne s našou kultúrou nie je ničím zvláštnym, že sa Obyvatelia do istej miery obliekajú ako my. Skôr si ale za vzor treba brať homeless štýl obliekania. Tenisky na hre vôbec nebudú prekážať, ale nemali by sveiť belobou. Taktiež nie je problém s rôznymi modernými prístrojmi. Kludne sa na hre môže vyskytnúť televízor, keď bude vyzerat' veľmi použito.

V Subkultúre tiež existuje móda. Táto móda hovorí, že čím prehnanejšiu súčasť odevu máte (veľký klobúk, topánky...), alebo čím viac si zvýrazníte črty tváre (veľké nosy, silný make-up) tým ste prít'azlivejší.

Herné informácie

Po zaslaní registrácie postavy hráč dostane herné informácie. Budú tu informácie o ostatných obyvateľoch, o Trhu a pripravovaných udalostiach tiež podrobnejší popis Subkultúry vzhľadom na prostredie, v ktorom sa postava pohybuje.

Dotvorenie postavy



Pred hrou si každý z hráčov vytiahne niekoľko náhodných prvkov, ktoré dotvoria jeho charakter. Budú to prvky ako vzťahy (osobné

aj nadosobné), množstvo *kura* ale aj dlhy Obchodníkovi, prípadne trestné záznamy. Je preto treba sa pripraviť na to, že na základe náhody sa trošku ohne história. Ak som teda pôvodne mal charakter, ktorý by nikomu nikdy neublížil a vytiahnem si, že musím zavraždiť princeznú, určite ma k tomu donútili nejaké iné skutočnosti, napríklad chorá manželka. Charakter tak dostane ďalší rozmer pre vnútornú ale aj vonkajšiu hru.




Obchod

Najdôležitejšia činnosť na celom trhu. Zväčša funguje na princípe bežného bartového obchodu. Doneste si preto so sebou veci, ktorých ste ochotní sa vzdať výmenou za niečo iné. Čo je pre niekoho odpad, pre iného je poklad. Okrem toho sa dá platiť aj univerzálnym platidlom. Je to zelená tekutina *Peculium Armaris*. Je veľmi vzácna a používa sa ako prísada do rôznych magických zmesí. Pre krkolomnosť názvu sa ale zaužívali rôzne iné pomenovania od zjavného „pekulíka“ cez „armu“ až po úplne nepochopiteľný názov „kuro“ (tento je ale najpoužívanejší). Pre ilustráciu, $\frac{1}{2}$ deci *pekulíka* má hodnotu porovnateľnú s 80 Sk (berte to fakt pre ilustráciu, na hre nebude žiadne presné meranie ani cenovky na tovare).

Mágia

Jej použitie je v celku jednoduché. Najskôr oslovíte **menom** osobu, na ktorú chcete zoslať zaklínadlo. Potom prednesiete básničku, v ktorej popíšete účinok kúzla (musí sa rýmovať). Cieľ kúzla potom tento účinok zahrá.

Mágia je ale vec nevyspytateľná a tak zaklínadlo, ktoré ste vyslovili môže dopadnúť úplne inak, ako ste mysleli (cieľ ho pochopí inak). Je to prirodzená vec a platí pravidlo, že čím silnejšie zaklínadlo



(presnejšia, dlhšia básnička) tým lepší efekt (hráč zahrá to, čo ste mali na mysli).

Cieľ kúzla má ale šancu sa brániť tak, že zopakuje poslednú vetu zaklínadla a nadviaže na ňu svojím vlastným. Takto zruší účinok prvého kúzla a zakúzli vlastné (cieľ sa môže samozrejme znova brániť).

Smrť

Obyvatelia technicky nie sú schopní zomrieť. Pre stav smrti podobný sa teda zaužíval výraz zmiznúť (zmizol – zomrel, zmizol niekoho – niekoho zabil, je zmiznutý – je mŕtvy). Obyvatel' môže zmiznúť len rukou niekoho iného a to buď za pomoci mágie alebo jedu (jed pre zmiznutie sa symbolizuje veľkým množstvom kyseliny citrónovej). Po zmiznutí sa stáva duchom. Ako duch sa smie pohybovať, môže komunikovať s okolím, ale len prostredníctvom pantomímy. Nesmie vydávať žiadne zvuky ani fyzicky pôsobiť na prostredie.

Zmiznutie však nemusí byť večný stav. Duch len musí získať niekoho, kto pri ňom vysloví meno svojho „vraha“ a dá mu napiť trochu *Peculia Armaris*. V takomto prípade sa z ducha znova stáva Obyvatel'. Všetko si pamätá a zostáva mu taktiež oblečenie, ktoré mal na sebe pred zmiznutím. Existujú však otrokári, ktorí si práve príslubom pomoci dokážu duchov zaviazať a tým často nezostáva nič, len vykonávať, čo im ich pán nakáže a dúfať, že sa zľutuje, vysloví meno vraha a dá im *kuro*.

Zmiznutie niekoho nie je žiaden závažný zločin. Väčšinou sa hodnotí len ako priestupok, ale prihliada na okolnosti zmiznutia a na dĺžku existencie v podobe ducha.


Choroby

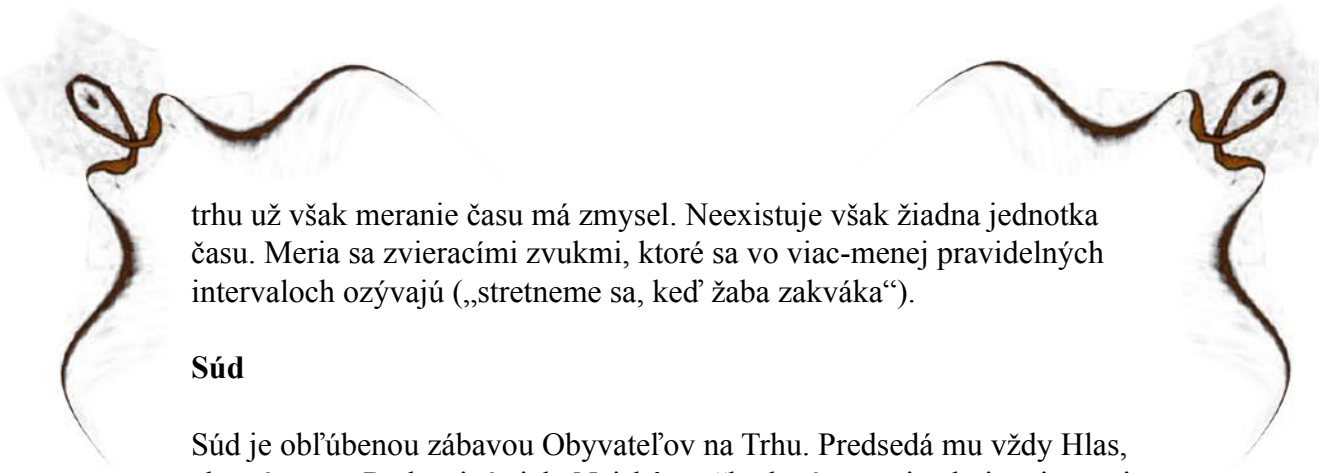
Choroby sú špecialitou Obyvatel'a menom Choroba. Odovzdávajú sa v podobe papierikov, na ktorých je napísané, ako sa choroba prenáša a čo spôsobuje. Choroby sa prenášajú napríklad škrabaním sa na nose, alebo hlasnou rečou. Ak máte chorobu a spozoruješ niekoho pri takejto činnosti, preniesieš chorobu na neho (odovzdáš mu papierik), pričom sám sa jej zbavíš. Iným prípadom je epidémia, pri ktorej sa choroba síce preniesie, ale zostáva aj na pôvodnom nositeľovi.

Ak sa Obyvatel' potrebuje rýchlo zbaviť choroby, môže ju Chorobovi vrátiť, ten za to ale požaduje *armu*. Tak isto, ak sa niekomu *arma* minie, môže si od Chorobu požičať, ale s touto *armou* dostane aj jednu z jeho chorôb.

Čas

V bežnom živote Obyvatel'a čas nehrá žiadnu dôležitú úlohu. Na

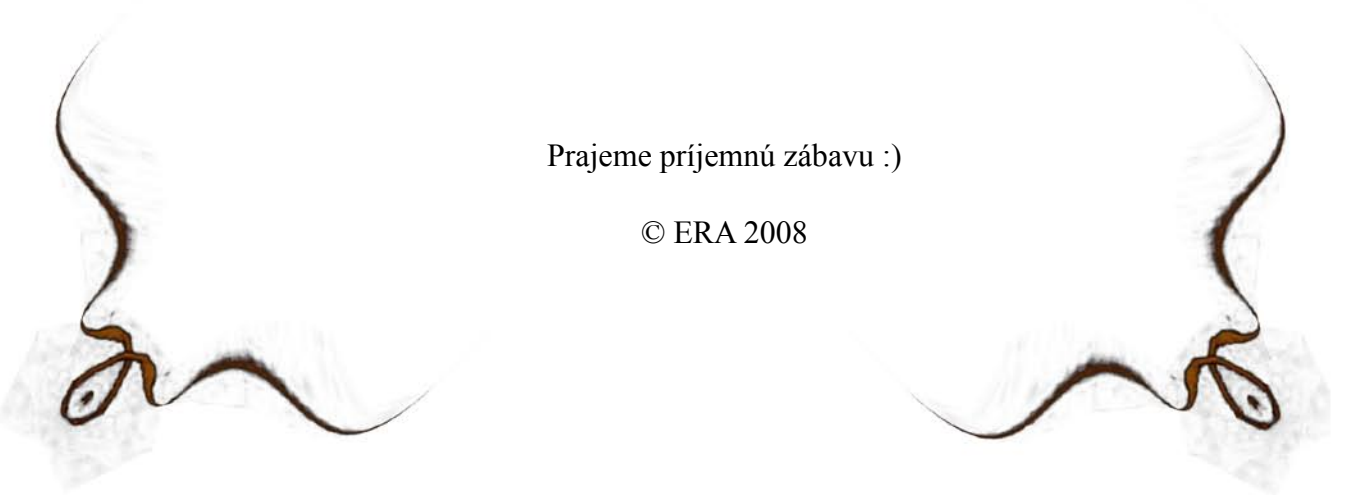




trhu už však meranie času má zmysel. Neexistuje však žiadna jednotka času. Meria sa zvieracími zvukmi, ktoré sa vo viac-menej pravidelných intervaloch ozývajú („stretneme sa, keď žaba zakváká“).

Súd

Súd je obľúbenou zábavou Obyvateľov na Trhu. Predsedá mu vždy Hlas, ako zástupca Rady trinástich. Najskôr poškodený vynesie obvinenie proti niekomu z prítomných. Môže ho obviniť z toho, čo urobil, neurobil alebo mohol urobiť. Potom nasleduje väčšinou ostrá nemoderovaná hádka, občas doprevádzaná pokrikmi okolostojacich, alebo dokonca hádzaním predmetov. Úlohou hlasu je potom určiť, kto je vinník. Je pravidlom, že ak sa nenájde skutočný vinník, je potrestaný poškodený (väčšinou však mierne). Tradícia totiž hovorí, že výsledkom každého súdu musí byť trest. Poškodený potom navrhne spôsob trestu a Hlas vynesie rozsudok, ktorý sa väčšinou okamžite aj vykoná.



Prajeme príjemnú zábavu :)

© ERA 2008