



Krčmářka

Ať je krize, válka nebo mír, jíst se musí pořád. Vždy tu budou žijící hladoví dobrodruzi i pracující, kteří potřebují všední starosti hodit za hlavu a spláchnout kalichem lahodného moku, aby mohli pokračovat dál. A starat se to aby se kolečka společnosti na tomhle místě nezadrhly je posláním krčmářek.

Citlivý jazyk

Krčmářka má léty praxe dokonale vytrénovaný jazyk. Po ochutnání malého kousku libovolného pokrmu či nápoje je schopna odhalit jakoukoli nesrovnalost v chuti a tak odhalit případný přidaný jed či drogu. Pokud je v krčmě je schopna nahradit tento pokrm „čistým“ v nulovém čase. Jinak řečeno jídlo od krčmářky může být vždy bezpečné.

Součást inventáře

Hosté si obsluhy nikdy moc nevšímají, vždyť je to jen hospoda. Tato skutečnost ti umožňuje se uvnitř krčmy kdykoliv změnit v informační oblaček odposlouchávat hovor hostů. Pokud si však odposlouchávání budou šeptat a dávat pozor, jestli je kdokoliv nesleduje, všimnou si tě. Pokud bude v hospodě někdo hledat přímo tebe, uvidí tě. Tato forma „neviditelnosti“ je odolná proti mágovskému, kostlivčímu a golemovu speciálnímu zraku.

Šeptanda

V krčmě se mluví o všem, i o tom, co by neměl vědět každý, co není nikde zapsáno a o čem se na veřejnosti a nahlas mluvit nesmí. A tak se ti může stát, že ti občas ORG či někdo jiný sdělí nějakou informaci, která může být pro hru významná. Jednou za hodinu také můžeš také ORGů zeptat na nějakou obecnou otázku ať už o válečné situaci, palácovém zákulisí, či stavu státní pokladny nebo o dávných legendách. Odpověď nemusí být přesná. Jak tyto informace zúročíš je na tobě.

Vyražení

Každý štamgast se nejvíce bojí toho, že si znepřátelí ruku, která mu nalévá a podává jídlo. Krčmář/ka tedy silou své osobnosti může z hospody vykázat kohokoliv, kdo je pravidelný návštěvník, opilý či jinak obtěžuje hosty. Útočící armádu či rabující hordy však vyhnat nedokáže.

Vaření

Pokud chce krčmářka cokoli uvařit, musí si k tomu shromáždit nějaké herní jídelní suroviny. Ty může shánět od různých povolání a řemesel, nebo si je nechat dovážet od kostlivců. **Na začátku každé hodiny** v níž chcete vařit **odevzdejte** do recyklačního koše **2 suroviny jídla**; pokud v dané hodině chcete vařit maso, musí mezi odevzdanými surovinami být maso. Množství surovin, které je třeba odevzdávat vám mohou organizátoři průběžně měnit.





Mezi jídelní **suroviny** se počítá: Obilí (cizrna), Maso (kartičky, produkuje lovec) a některé bylinky (ovoce, špenát, mrkev, ryba,...). Všechny suroviny vykupuj nejvýše za 1 valounek, nespotřebované klidně přeprodávej dále.

Krčma je povinna vykupovat suroviny pokud na to má finance!

Jídelníček

Je spousta dalších jídel, která můžete chtít vařit. Sepište je, vyvěste a udělejte si reklamu. **Cena běžných jídel se pohybuje okolo 1 valounku i méně, jeho skutečnou cenu však určuje trh.** Dále si na jídelníček zařaďte jídla uvedená níže. Na ně jsou již potřeba herní suroviny a jejich cena odpovídajícím způsobem roste.

Vydatné jídlo (1 surovina)

Kvalitní, dobře zapitá bašta postaví na nohy každého. Pokud konzumaci tohoto jídla věnuje někdo v klidu a pohodě alespoň 5 minut, uzdraví se mu 2 životy vnějšího zranění. Je možno používat na jednu osobu maximálně 1 za hodinu. Cena takového jídla je alespoň 3 valounky.

Delikatesní jídlo (2 suroviny)

Toto jídlo musí být připraveno z nějaké netradiční suroviny (např. Maso pekingského psíka nebo). Toto jídlo má obdobné účinky a podmínky, jako vydatné jídlo, avšak léčí i vnitřní zranění.

Alkoholický koktejl (pálenka)

Není nic jednoduššího, než někoho opít. Pokud krčmářka spotřebuje na výrobu nápoje pálenku (vyrábí felčar), konzument je automaticky opilý a nemůže používat schopnosti svého povolání do konce hodiny. Kromě jiné krčmářky to na nápoji nikdo nepozná.

Hostina (2 surovina/osoba)

Uspořádat skutečnou hostinu nejen pro jazyk a žaludek ale i pro oko a nos je úkol pro mistra šéfkuchaře. Kromě toho musí být v krčmě alespoň 1 gril (vyrábí konstruktér). Hodokvas trvá alespoň 10 minut. Účastníci hodokvasu budou v jeho průběhu nakloněni kompromisu a dobře naladěni. Toto dobré rozpoložení jim vydrží až do konce následující herní hodiny a tato blahobytnost způsobí odolnost proti veškerým formám psychického, magického či fyzického nátlaku (Jakékoliv Markytánčino kouzlo osobnosti, Lstivý obchod, Mučení, Kancléřské právní kličky, Kněžská zповěď, Mágská psychická kouzla neubírající životy, Válečnické pokřiky...)

Povinné potřeby: ... *hodinky!*

Doporučené potřeby: *dobré recepty, případně nějaké netradiční koření, zástěru*

