

Mechanika

Hra probíhá metodou LARP. Existuje 6 stanovišť s NPC. Týmy jsou rozděleny na malé a velké. Hra je rozdělena do dvou časových úseků - den a večer.

Malí

Malí mají k dispozici mapu všech stanovišť.

Ve dne i večer za úkol obejít všechna stanoviště v jasně daném pořadí, a získat zde nějaké předměty, tedy 6 + 6 předmětů. Každý tým začíná na jednom stanovišti, kam dojdeme před začátkem hry - hra bude tedy odstartována synchronizovaně na všech stanovištích.

Předměty slouží k bodování a případně k úkolům velkých, viz níže.

Velcí

Velcí mají průvodku a kopii pravidel.

Velcí se mohou pohybovat mezi NPC a řešit pro ně navazující úkoly. Ty jsou dvojího typu: *krátké a celodenní*.

Krátké denní úkoly jsou ve formátu: NPC A chce věc/službu/potvrzení X. To má NPC B. Děti musí z NPC B objekt X nějak vytáhnout a donést ho NPC A. ***Tím se otevírá celodenní quest od NPC A. Není to moc na jedno brdo? Co takhle mít alespoň dva delší navazující úkoly - od A přines B předmět X. B tě pošle k C pro předmět Y, ale musíš ho ukrást. Přines ho A.***

Celodenní quest je podmíněn prvním krátkým questem. NPC A při něm zadá něco, co musí být splněno až večer a to u jiného NPC.

Krátké noční úkoly jsou dvojího typu: *normální a předmětové*.

Normální úkoly fungují stejně jako krátké denní úkoly.

Předmětové úkoly jsou kratší, ale vyžadují, aby danému NPC děti dodaly nějaký předmět, který získala *dopoledne mladší skupina*. Musí jej ale dodat starší. O tomto typu questů děti předem neví (protože jinak si po konci "dne" předměty prostě všechny pro jistotu předají), ale je jim jasně řečeno, že předmět musela předem získat jejich mladší skupinka.

Asi polovina večerních questů (každé druhé NPC) by měla být předmětového typu. Protože quest nutně znamená ztrátu bodů za donesení předmětů z dopoledne, hodnocení je vyšší.

Příklady questů:

Malí

Je potřeba opatřit učebnice, ale nemáte peníze. Můžete zkusit přesvědčit prodavače knih, učebnice ukrást, vyměnit je za jiný předmět, nebo prodavače vybrat pokladnu (pomocí alohomory) a koupit si učebnice za jeho vlastní peníze.

Velcí - krátký denní

Prodavač knih potřebuje získat metodickou příručku, aby věděl, které má objednat knihy. Příručku mají na poště, ale chtějí ji proplatit. Pokud děti splnili pro pošťáka quest, dá jim ji zadarmo. Pokud ne, mohou ji ukrást, vymámit atd.

Velcí - celodenní

Prodavač knih dostal metodickou příručku a rád by objednal nějaké obskurní knihy. Ty má ale pouze prodavač v obchodě s pyrotechnikou, který si přivydělává jako překupník, ovšem pouze v nočních hodinách. Děti ho musí navštívit a zadat mu objednávku.

Velcí - noční předmětový úkol

Barman si chce rozšířit znalosti magie, aby našel lepší práci a potřebuje k tomu knihy. Přes den ale spal a teď už má obchod s knihami zavřeno. Děti mu mohou přinést knihy, které získala mladá skupina přes den.

Seznam NPC

Prodavač hůlek Olík Vandrák

Popis: Prodává hůlky a příslušenství.

Lokace:

Malí

Denní úkol:

Noční úkol:

Velcí

Denní krátký úkol:

Celodenní úkol:

Noční úkol:

Prodejna košťat

Popis:

Lokace:

Malí

Denní úkol:

Noční úkol:

Velcí

Denní krátký úkol:

Celodenní úkol:

Sadomír Lichvár, Gringottova banka

Popis: Vyřizuje finanční transakce, půjčuje peníze atp.

Lokace:

Malí

Denní úkol:

Noční úkol:

Velcí

Denní krátký úkol:

Celodenní úkol:

Noční úkol:

Krucánky a kaňoury

Popis: Kouzelnické knihkupectví

Lokace:

Malí

Denní úkol:

Noční úkol:

Velcí

Denní krátký úkol:

Celodenní úkol:

Noční úkol:

Kratochvíl Kejkliř, Kratochvilné kouzelnické kejkle

Popis: Prodávají žertovné předměty a další objekty denní potřeby

Lokace:

Malí

Denní úkol:

Noční úkol:

Velcí

Denní krátký úkol:

Celodenní úkol:

Noční úkol:

Zverimex Holubí dům

Popis: Prodává zvířata, například sovy a poštovní holuby

Lokace:

Malí

Denní úkol:

Noční úkol:

Velcí

Denní krátký úkol:

Celodenní úkol:

Noční úkol: