

# PRAVIDLA

## Obecná pravidla

Verze 4.0

### Život, vyřazení a smrt

Základní počet životů (HP) je 10. V případě poklesnutí hodnoty HP na 0 se postava dostává do vyřazení (agonie) trvajícího deset minut. Pokud je během těchto deseti minut postava vyléčena z vyřazení (specializovanými kouzly či rituály), vrací se s příslušným počtem HP zpět do hry. Pokud vyléčena není, umírá. V případě smrti postavy počkejte alespoň deset minut na místě, kde jste byli usmrceni - možná vaši mrtvolu stihnou objevit ostatní hráči. Během této doby dejte vědět hlavnímu organizátorovi, že jste mrtví. V každém případě pro vás hra končí.

Pozor zranění se sama neuzdravují. Musí být řádně ošetřena, jinak počet hráčových HP zůstává stále stejný (není-li v pravidlech řečeno jinak).

**Každé zranění bolí! Čím je zranění větší, tím logicky bolí více. Zamýšlejte se nad svým zdravotním stavem. Pokud jste vážně zranění, tak to asi na nějaký velký běh či atletické výkony nebude.**

### Zbraně, ochranné pomůcky a boj

Ve hře jsou povolené pouze zbraně do maximální délky 60cm, ale prosím vás, žádné brutosekery, hustořemdihy, krutopalcáty. Pokud bude vaše zbraň o centimetr delší, tak vám nikdo hlavu neutrhne, ale nepřehánějte to.

Každá chladná zbraň v ruce jiného zraňuje za DMG 1 (vyjma transformovaných Jiných)

Kombinace zbraní nejsou hráčům povoleny (není-li v pravidlech řečeno jinak).

Zásahová plocha končí krkem, zápěstím a kotníky, nezáhahové plochy jsou tedy hlava od krku nahoru, rozkrok, ruce od zápěstí dál a nohy od kotníků dolů.

Ve hře nejsou povoleny žádné střelné a vrhací zbraně.

Ochranné pomůcky (vesty, helmy, chrániče atd.) samozřejmě nosit můžete, ale nemají žádný herní efekt.

Během souboje se v žádném případě nesmí používat kopy nebo dokonce rány pěstí! Nepoužívejte ani žádné páky a obecně se kontaktnímu způsobu boje vyhněte!

### Herní/ neherní

Vše ve světě je herní.auta, motorky, domy, byty, restaurace atd. Neherní zóna neexistuje (není-li organizátorem vyhlášena).

Respektujte prosím osobní vlastnictví. Tzn, i když je kamarádův byt herní, vždy se zeptejte, zda můžete vstoupit, i když je kamarádčina peněženka herní, vždy se zeptejte, zda se jí můžete dotknout atd.

Hraje se 24 hodin sedm dní v týdnu, pokud není řečeno jinak.

Hráči jsou označováni unifikovanou plackou. Ta slouží pouze jako indikace osob připojených ke hře. Pokud na sobě máte placku, jste ve hře. V případě, že potřebujete na čas ze hry vystoupit (jdete do divadla, jste v práci, kde nemůžete hrát, na jednání se zákazníkem, na obědě s rodinou apod.), placku sejměte. V takovém případě se také zdržte jakékoli herní interakce – a pokud o takové situaci víte předem, je dobré na to upozornit organizátory. Mechanismus placky nezneužívejte, odkládejte placku jen v případě, že je to nutné, a vystupování ze hry a vstupování zpět provádějte vždy mimo herní dění a dohled ostatních hráčů (ideálně doma, v práci apod.)

### Peníze

Jiní žijí v moderním světě a v takovém se ani oni neobejdou bez finančních prostředků. Jiní peníze ve větší či menší míře stále potřebují. Je mnohem snazší ovlivňovat svět lidí pomocí peněz, než nebezpečnější cestou, pomocí magie. Univerzálním měnovým platidlem ve světě Jiných je Euro.

O finanční záležitosti Jiných se stará banka založená v roce 1828 v Belgii, která nese hrdé jméno Belgium Trade Bank (BTB).

Jediným uznávaným platebním stykem mezi Jinými je bezhotovostní platba pomocí BTB.

Každá hráčská postava a velké množství NPC má otevřený účet s unikátním číslem na své jméno. Totéž může platit o některých institucích, i když zde se nemusí jednat o pravidlo.

Platby ve hře jsou striktně bezhotovostní a nebudou se tedy vyskytovat žádné mince či bankovky.

Toto opatření organizaci umožňuje velmi dobrou finanční kontrolu celého ekonomického systému a tím udržování adekvátní síly peněz i kupní síly hráčů.

Pokud by byly nějaké otázky k penězům jako takovým nebo k ekonomice, neváhejte a kontaktujte organizaci.

### Peněžní účty BTB

Každý hráč vlastní účet na jeho jméno a číslo. Další účty si hráč může založit za poplatek v herní měně (10 000 eur).

Pro správu tohoto účtu slouží jednoduchá webová aplikace, která poměrně dobře funguje i na telefonech a která umožňuje prakticky okamžitou transakci peněz mezi účty.

Za převod peněz z účtu na účet si banka účtuje poplatek 1 euro (platí plátce).

### **Padělání a Hackování**

**Všechny herní platformy - Bistra, Banky, Blogy a pod hackovat herně ani neherně nejdu.**

**Zásahy ani povolenky k lovu nejdu padělat.**

### Vývoj postav

Na konci týdne (u kratších her po jejich skončení), napíšete krátký report toho, co jste za týden dělali (jakých jste se účastnili akcí, na co jste přišli, co vás ovlivnilo, atd.). Podle tohoto popisu vám bude uděleno určité množství

expů. Reporty odesílejte na adresu [prazskahlidka@gmail.com](mailto:prazskahlidka@gmail.com) a do kolonky předmět vepište velkým písmem „report, datum“ a herní jméno.

Investovat expy můžete buď do zvýšení vlastní kategorie, nebo do konkrétních kouzel, schopností či rituálů. Dobře si rozdělení expů rozmyslete, vysoká kategorie nemusí vždy stačit.

Při přestupu mezi kategoriemi postupujte následujícím způsobem:

Ohlásíte přestup mezi kategoriemi, zaplatíte hodnotu v XP. V řádu několika málo dní vám pak organizace dá vědět, že jste postoupili, případně dosáhli kategoriálního stropu své postavy. Přestupy mezi kategoriemi probíhají pouze v herním čase.

Připravte se na to, že pokud požádáte o přestup "mimo kategorie", cena je stejná, jako za postup na 1. kategorii, a nepůjde jen o zaplacení daného počtu expů. Takový přestup vyžaduje od postavy skutečně velký zásah do světa. Přestupy mimo kategorie bude organizace řešit individuálně.

### Strop

Strop Jiného je jeho předurčením. Je to maximální kategorie, kam se dotyčný dokáže dostat. Strop je neveřejná hodnota, kterou znají pouze organizátoři. Strop je určen při přihlášení postavy a k jeho změně může dojít jen velmi výjimečně a jen u některých postav. Zjišťování úrovně stropu je věc komplikovaná a čistě herní.

Pravděpodobnost, že Jiný bude mít potenciál stát se Jiným mimo kategorie je asi 1: 50.

### Symboly

Symbol je magický podpis (reprezentovaný křídou namalovaným v kruhu uzavřeným symbolem na zemi), který za sebou zanechává každý Jiný v následujících situacích:

- po seslání kouzla - zde se k symbolu píše úroveň kouzla římským číslem. V případě provedení více kouzel na jednom místě stačí nakreslit jeden symbol a připsat, kolik kouzel a jaké kategorie dotyčný seslal (tj. třeba 2xII, 3xI)

- po útoku v proměně – zde se k symbolu píše arabskou číslicí úroveň proměny. V případě delšího boje s více protivníky není třeba zapisovat jednotlivé útoky, jeden symbol a jedna číslice postačí. Stejně tak pokud proměněnec přechází průběhu do boje do proměny a zpět.

- po čerpání energie – zde k symbolu naznačte výsečí směr čerpání a zapište počet cílů a množství energie, čerpané z každého z nich (např. 2x10)

- po upírím nebo vlkodlačím lovu - zde se k symbolu nepíše nic dalšího

- po použití schopnosti, která zanechává symbol - zde se k symbolu nepíše nic dalšího

- při provádění rituálu – součást rituální mandaly, přesněji viz rituální magie

Se symbolem se to má jako s otiskem prstu. Můžete ho nalézt do té doby, dokud je reálně čitelný. Každý z hráčů má svůj specifický symbol nepodobný ostatním symbolům. Každý symbol je uzavřen v kruhu.

**Je zakázáno symboly kreslit na těžce dostupná místa, jako jsou dna skříní, automobily atd.**

### Talismany

Talisman je předmět, který chrání svého nositele proti těmto rituálům: Pátrací rituál, Nutková návštěva, Dálková pomoc, Prokletí, Nečestný boj, Vysátí energie, Magická distorze.

Oproti amuletům působí krátkodobě, záleží na zručnosti jeho tvůrce. Talisman je nutné neustále nosit při sobě a musí mít podobu náhrdelníku či náramku. Vědma či zaříkavač jej vytváří z předmětu, který je pro cílovou osobu drahý či cenný. K vytváření slouží Tvůrcův rituál.

### Čerpání energie z lidí

Jiní dokáží čerpat energii z obyčejných lidí, to je obecně známá věc. Přímé čerpání energie provádí pouze Mágové, Vědmy, Zaříkavači, Léčitelé, Vykladači, Jasnovidci a Obrateňové. Upíři a Vlkodlaci mají jiné způsoby získávání energie, proto se jich tento text netýká. Všichni Jiní, schopní čerpat energii ze svého okolí mají tři úrovně intenzity čerpání této substance. Podle efektivity práce s energií dokáží různé specializace z tohoto čerpání získat různé množství energie - to je uvedeno v pravidlech jednotlivých specializací.

K načerpání energie je nezbytná přímá viditelnost na osoby, z kterých Jiný hodlá energii čerpat. Pokud je na dosah vhodná kořist, Jiný se postaví do stabilní pozice, s dlaněmi obrácenými směrem k cílům a začne recitovat mantru:

„Co bylo tvé, již není tvé. Co bylo tvé, teď bude mé.“ Tuto mantru mág zopakuje 7x. Vzdálenost, do jaké může Jiný čerpat, je dána kategorií dotyčného. Každá kategorie zvyšuje účinnost cca o deset metrů. Jiný na sedmé kategorii tedy dokáže čerpat do vzdálenosti 10m od sebe, Jiný na první kategorii až do vzdálenosti 70 metrů.

Čerpání energie probíhá ze všech viditelných lidí ve výseči 45° v patřičné vzdálenosti.

NAPR: Jiný vidí pět mužů, kteří sedí v kavárně a povídají si. Protože vidí, že je to maximálně deset kroků, tak je může připravit o energii a tím se posílit. Protože je náš modelový Jiný Temným mágem, má na výběr z čerpání 20, 30, 40Mg z jednoho člověka. Jelikož nepotřebuje energie moc, rozhodne se pro čerpání 20Mg z jednoho. 20x5=100Mg a ubohým cílům bude dnešek připadat jako noční můra. Po načerpání namaluje na viditelné místo svůj symbol (více v pravidlech symbolů). Po nakreslení symbolu následuje odeslání SMS [dle instrukcí zde](#).

POZN: při kreslení symbolu, pro lepší orientaci případných objevitelů symbolu, připojte orientační znázornění výseče, v které k odsávání energie došlo.

Lidé jsou náchylnější k energetickému narušení, než Jiní, kteří se před ním dokáží bránit (běžné čerpání pomocí konkávních vlny na Jiné nefunguje). Pro Jiné je známé, že lidé oproti nim dokáží energii vytvářet (kdežto Jiní ji pouze shromažďují a přetvářejí). Rychlé odebírání energie u lidí vytváří šok, který je může v nejhorším i zabít.

Čerpání první (nejnižší) úrovně intenzity člověku zkazí den, udělá se mu trošku slabo, ztratí náladu atd. Za normálních okolností člověku nehrozí nebezpečí (pozor na piloty, řidiče, těhotné ženy atd., užíjte fantazii).

Čerpání druhé (střední) úrovně intenzity již člověku způsobí velmi vážný šok, který většinou způsobí mrtvici, infarkt, epileptický záchvat či jinou náhlou příhodu. Takový člověk je v bezprostředním ohrožení života, avšak u zdravých lidí k smrti dochází pouze zřídka. Většinou stačí obyčejná lidská sanitka.

Čerpání třetí (nejvyšší) úrovně intenzity člověku způsobí stejný šok, jako v předchozím případě, spolu s jeho neblahými následky. Navíc se v člověku cosi změní, upadne do těžké deprese a mohou se u něj začít projevovat mnohé neurózy a psychózy. Doba, po kterou je dotčený takto postižen, se různí, ale obvykle nemá delšího trvání než týden. Pro člověka tak velký úbytek energie znamená na konci týdne smrt. Ať už vlastní rukou či při potyčkách s lidmi, kterým se bude snažit ubližovat. Takto postiženou osobu je možné zachránit, a to důkladnou energetickou terapií a užitím odeklinacího rituálu. Výše popsaný jev je někdy označován jako Černá smršť, protože dotčení, postižením čerpáním takové síly, mají v Šeru nad hlavou zřetelný energetický vír.

### Štábní bariéry

Štábní bariéry jsou specifický druh bariér, obvykle vytvořených pomocí silných a komplikovaných rituálů, které nejsou zachyceny v pravidlech rituální magie. Zpravidla je nelze zničit konvenčními způsoby (Kladivo osudu apod.), mají však vlastní způsob, jakým je zničit lze.

Vstup do prostoru chráněného štábní bariérou je obvykle vázán buď na splnění podmínek (příslušnost k Hlídce, vlastnictví klíče apod.) nebo na povolení ke vstupu.

Rovněž u nich obvykle platí, že v prostoru, který chrání, má většina osob omezen vstup do Šera a aktivní užívání magických prostředků. Aktivní magické prostředky jsou takové, které vyžadují magickou aktivitu k jejich provedení (například kouzlení, používání hůlek či amuletů, používání artefaktů, vyžadujících sesílací mantru či jinou aktivaci, akt transformace, používání aktivních schopností některých specializací apod.). Naproti tomu stojí pasivní magické prostředky jsou takové, kterým magická aktivita obvykle předcházela a již není zapotřebí (například dlouhodobý efekt kouzla, setrvání v transformaci, použití artefaktu bez jeho aktivace, spuštění efektu cejchu při splnění podmínek apod.) Ačkoli štábní bariéry obvykle zastaví prostředky akční magie (tj. kouzlení z venku dovnitř bariéry), obvykle nezastaví prostředky rituální magie (prokletí, nečestný boj, pátrací rituál apod.)

Přesné podmínky fungování štábních bariér jsou vypsány u jejich vchodu.

A pro jistotu několik konkrétních příkladů, co je možná používat pod (cizí) štábní bariérou a co nikoli:

Uvnitř štábní bariéry není možné se transformovat. Naproti tomu je možné se transformovat vně štábní bariéry, a uvnitř bariéry pak v transformaci setrvat.

Uvnitř štábní bariéry není možné sesílat kouzla, nicméně jejich efekty uvnitř přetrvávají (Balzám stále léčí, Mágův štít zůstává atd.)

Uvnitř štábní bariéry není možné použít artefakt Jakešův prst, který při pronesení patřičné mantry sešle kouzlo Prst smrti. Artefakt Ghándího hrnek, ze kterého se stačí napít a vyléčí vám 6 HP použít lze.

Uvnitř štábní bariéry není možné vyrábět léčitelské obvazy, leč je možné je používat.

### Pravidla pro děti na Hlídkách

Děti na Hlídkách jsou povoleny.

**TOHLE PLATÍ PRO VŠECHNY - DĚTEM SE NESMÍ ZA ŽÁDNÝCH OKOLNOSTÍ NIC STÁT.**

**ZLATÉ PRAVIDLO - NEBUĎTE DEBIL.**

**Za děti si po celou dobu co jsou s rodiči ve hře odpovídá rodič. Organizace za děti nebere jakoukoliv odpovědnost. Děti jsou neherní osoby - prostě jako ostatní civilisti. Bavte se o nich, ňuchejte je, ale neubližovat, neunášet a speciálně pro upíry a vlkodlaky - NEŽRAT ANI NEVYSÁVAT.**

**V případě, že je RODIČ s dítětem terčem útoku či únosu. Domluvte se. RODIČ automaticky prohrává, neuteče, nekouzlí, nepere se.**

**Pokud se dítě dostane do bojové situace - tak rodič či jím pověřená osoba opouští bojiště (klidně s pokřikem DÍTĚ).**

### Slovníček pojmů z pravidel

Exp - zkušenost

Mg - magická energie, „mag“

Kategorie - vývojový stupeň Jiného, 7-1

Úroveň - většinou magická, 1-5

HP - životní energie, každý má maximálně 10HP

DMG - fyzické zranění

Mg. DMG - magické zranění

DEF - obrana (modifikátor, který snižuje fyzické zranění, příklad: dostanu zásah za DMG 5 a mám DEF 3 = jsem zraněn za 2HP. Pokud je DEF stejná nebo větší než DMG, je zranění vždy alespoň 1HP (není-li uvedeno jinak))

Mg. DEF - Magická obrana je vlastnost Jiných, která jim poskytuje sílu odolávat působení magie na jejich osobu. **Mg. DEF nikdy nemůže přesáhnout 5.**

### V praxi to znamená toto:

Mg.DEF 1 - snižuje magické zranění o 1 HP (čili je možné zraňující kouzlo znegovat na 0 Hp)

- chrání též před odčerpáním energie o 10 Mg

- zkracuje působení efektů delších než 1 minuta o 1/4
- Mg.DEF 2 - snižuje magické zranění o 2 HP (čili je možné zraňující kouzlo znegovat na 0 Hp)
- chrání též před odčerpáním energie o 20 Mg
- zkracuje působení efektů delších než 1 minuta o 1/2
- Mg.DEF 3 - snižuje magické zranění o 3 HP (čili je možné zraňující kouzlo znegovat na 0 Hp)
- chrání též před odčerpáním energie o 30 Mg
- zkracuje působení efektů delších než 1 minuta o 3/4
- Mg.DEF 4 - snižuje magické zranění o 4 HP (čili je možné zraňující kouzlo znegovat na 0 Hp)
- chrání též před odčerpáním energie o 40 Mg
- zkracuje působení efektů delších než 1 minuta na přesně 5 vteřin
- Mg.DEF 5 a více - Snižuje zranění magií o 5 HP (čili je možné zraňující kouzlo znegovat na 0Hp)
- chrání též před odčerpáním energie o 50 Mg
- zkracuje působení efektů delších než 1 minuta na pouhé provedení efektu bez časového trvání. (např. pokud je Jiný s Mg. DEF 5 sražen k zemi na minutu, lehne/klekne/sedne si, ale může ihned vstát)

POZN: Změní-li se Jinému Mg.DEF (např. Transformace) v průběhu působení omezujícího kouzla, na které bylo uplatněno snížení, stále platí efekt Mg.DEF, který měl cíl v době seslání (počátku působení) kouzla

Gris-gris [gri gri] - technika, umožňující těm, kteří ji ovládají, odložit efekt některých rituálů na později a v pravém okamžiku jej vyvolat.

Paralýza – cíl je zcela znehybněn, nemůže ani kouzlit, mluvit atd., okolí vnímá, vidí a slyší. Paralýza je ukončena ve chvíli, kdy dotyčný ztratí alespoň 1 HP.

Štít - ochrana, vázaná na konkrétní osobu (obvykle sesilatele), chrání pouze danou osobu, pohybuje se spolu s ní. Například Mágův štít, Bariéra duše, Hradba tisíce čepelí, Psychická stabilita apod. (Pozor, ačkoli se Hradba tisíce čepelí počítá mezi štíty, stále platí, že padá v okamžiku, kdy se sesilatel začne pohybovat.)

Bariéra - ochrana, která je vázaná na konkrétní místo (určeno při seslání či aktivaci), nepohybuje se, často chrání více osob (všechny, kdo se nacházejí uvnitř). Například Šaabova zeď, Bezpečí domova, Štítový rituál apod.

Osobní předmět - ingredience používaná v rituální magii (např. Patrácí rituál, rituál Prokletí). Jedná se o předmět, který prokazatelně patřil osobě, na niž je daný rituál cílený (vlasy, nehty, karta na MHD, tělní tekutiny...) Prosím nepoužívejte jeden vlas, část nehtu apod. Osobním předmětem také nutně nemusí být každá věc, kterou má dotyčný u sebe.

Např.: Náhodný zapalovač, který v nestřežené chvíli seberu kamarádovi na stole v hospodě, není osobní předmět. Ovšem, pokud dotyčnému kamarádovi štípnu oblíbený benzinový zapalovač, bez kterého nedá ani ránu, získal jsem osobní předmět jedna báseň.

Osobní předmět je možné použít až 3x, po třetím použití už je spojení s původním nositelem příliš slabé.