

Obecná pravidla

(verze 1.0)

1.0) Základní informace

Pravidla tvoří základ každé hry. Myslete na to, jinak budete kazit zážitek sobě i ostatním. Zde je první, takzvaných „svatá“ pětice:

- 1) Organizátor má vždycky pravdu, vidí i za roh a jakékoliv jeho rozhodnutí je nezvratný fakt, i když se vám nelíbí.
- 2) Všichni účastníci jsou povinni dodržovat zákony ČR (včetně např. dodržování nočního klidu,...).
- 3) Po celou dobu konání akce platí zákaz kouření v uzavřených prostorách a na lesních pozemcích.
- 4) Po dobu noční hry je zakázáno konzumovat alkohol, užívat omamné látky nebo být pod jejich vlivem.
- 5) Omyl nebo chybu každý přežije, ale kdo bude pravidla porušovat záměrně a nepůjde to s ním po dobrém, ten pojede domů.

2.0) Tvorba postavy

Každá postava náleží k některé ze supernaturálních frakcí, dle výběru hráče při registraci. Příslušnost k frakci ve hře již nelze změnit a to ani po úmrtí původní postavy.

Hráči, kteří se již účastnili předchozích dílů (počínaje jarem 2017) pro sebe mohou získat různé výhody (viz. dokument „Talenty“ v rámci sekce „Pravidla“). Nemusí se přitom jednat o tutéž postavu, určujícím faktem je herní účast jako taková.

2.1) Vlastnosti

Pro herní postavu jsou určující tři základní vlastnosti:

Životy

Jejich počáteční hodnota i maximum je 2. Odrážejí především fyzickou kondici postavy, a pakliže o ně jakýmkoliv způsobem přijdete, zemřete.

Samovolně se životy neobnovují, ale lze si je doplňovat prostřednictvím předmětů či dovedností.

Esence (krve / země / víry)

Jejich počáteční hodnota i maximum je 2. Představují v podstatě „manu“, tedy zdroj síly vaší postavy pro užívání nadpřirozených schopností či sesílání kouzel. Každá frakce přitom využívá pouze svůj druh esence - upíří krev, vlkodlaci zemi a lovci víru.

Samovolně se esence neobnovují, ale lze si je doplňovat prostřednictvím předmětů, dovedností či zříděl esencí (viz. „Lokace“).

Síla mysli

Její počáteční hodnota i maximum je 2. Odráží především mentální a duševní dispozice postavy.

Některé efekty jsou podmíněny testem síly mysli (psychická magie, kletby,...). Ten probíhá tak, že hráč, který chce efekt uplatnit řekne např. „Sugesce 6“ a hráč, který je terčem, porovná dané číslo se svojí SM. Pokud má hodnotu stejnou nebo vyšší, nahlásí Imunitu. Pokud má hodnotu nižší, naopak potvrdí, že efekt účinkuje a je mu pak následně sdělen efekt. Svoji SM přitom obrátce nikdy nesdělí.

Pojmenované postavy mají možnost si při tvorbě postavy mezi vlastnosti rozdělit další 2 body a jejich doprovod 1 bod navíc.

Všichni bez výjimky mají možnost si při tvorbě postavy jednou libovolnou z vlastností snížit o 1 a jinou naopak o 1 navýšit.

2.2) Dovednosti

Každá postava má na počátku hry (ale pouze tehdy, nové postavy viz „Život a smrt“) k dispozici 3 zkušenostní body (Zk), které můžete dle navazujících pravidel investovat do známých dovedností. Výjimku tvoří postavy pojmenované, které mají o 4 Zk a jejich doprovod o 2 Zk více.

3.0) Vývoj postavy

Rozvíjet potenciál vaší postavy můžete sbíráním dalších Zk v průběhu hry a tyto dále investovat do jednotlivých dovedností. Zk si přitom nelze mezi sebou žádným způsobem předávat, není-li výslovně uvedeno jinak.

Získávání Zk

Postava automaticky získává 1 Zk každou celou hodinu hry (tedy 20:00, 21:00, 22:00, atd. každé noci). Dále je pak možné Zk získávat způsoby jako je průzkumem lokací, za splnění úkoly, či ve formě individuálního ohodnocení (kostým, RP,...)

Učení se dovednostem

Vyjma těch vybraných při tvorbě postavy (či po reinkarnaci) se všechny ostatní dovednosti musíte naučit již přímo ve hře. U většiny stačí zkrátka zaplatit daný počet Zk, pro některé je však třeba splnit ještě další nároky. Samotný proces přitom lze absolvovat pouze v útočišti a herně trvá 2 minuty za každou investovanou 1 Zk. Dovednosti jednou naučené již nelze vyměnit (není-li přímo uvedeno jinak).

Každá frakce má svůj vlastní seznam dovedností. Ty mají vždy 5 úrovní. Pakliže je daná dovednost přístupná pouze vaší frakci, je pro přehlednost označena jejím počátečním písmenem a vykřičníkem. Některé dovednosti také sice ovládají všechny frakce, ale jenom některé z nich mohou obsáhnout všech 5 stupňů (ostatním jsou přístupné pouze 3), ty jsou pak označeny počátečním písmenem frakce bez vykřičníku. Množství Zk potřebných pro naučení se daného stupně dovednosti se řídí vždy totožným schématem a to 1 / 2 / 4 / 6 / 9 (celkově).

4.0) Život a smrt

Platný zásah libovolnou zbraní ubírá vždy v základu 1 život. Žádným způsobem přitom nelze nikdy udělit jedním zásahem zbraní zranění větší než 3, cokoliv navíc propadá. Zranění za více než 3 životy mohou způsobit pouze události na povědomých místech (viz. „Lokace“), jedy, či kouzla.

Agonie

Pokud vaše životy klesnou na 0, či méně, upadáte do agonie. Tento stav označuje bezvědomí, v němž setrváte 10 minut. Poté se znovu probíráte s 1 životem. Postavu v agonii nelze léčit, na pozitivní ukončení agonie jsou potřeba zvláštní dovednosti. Agonii lze negativně ukončit dobrovolným úmrtím, nebo doražením postavy. Doražením se rozumí např. useknutí hlavy, nestačí do těla jen uprostřed boje zběžně rýpnout. O výsledku rozhoduje v případě sporu usmrcovaný.

Postavy v agonii lze přenášet, ale když se nesenému něco nelíbí, musíte to zahrát jinak (je to vždy váš problém).

Postava v agonii může být herně prohledána, kdy na požádání odevzdá veškeré herní předměty, které má u sebe. Prohledávaný nesmí proces předání předmětů zdržovat, ale prohledávající je stále součástí hry (může se stát terčem útoku, kouzla,...).

Smrt

Následuje po doražení postavy v agonii. Coby mrtvola vyčkáte případně ještě konce střetu či scény a poté se s oběma rukama viditelně za hlavou odebere nejkratší cestou do útočiště. Po cestě nesmíte s nikým mluvit, ani nevnímáte dění okolo vás.

Mrtvola může být herně prohledána, kdy na požádání odevzdá veškeré herní předměty, které má u sebe. Prohledávaný nesmí proces předání předmětů zdržovat, ale prohledávající je stále součástí hry (může se stát terčem útoku, kouzla,...). Pokud jste prohledání nebyli a zemřeli jste s nějakými herními předměty, odevzdáte je po příchodu správci útočiště.

Oživování

Oživit se můžete pouze v útočišti. Samotný proces oživování trvá 20 minut. Na průběh dohlíží správce útočiště, kterého o svém skonu i reinkarnaci informujete. Po skončení oživování se stáváte zcela novou postavou, stále však z téže frakce, jako byla postava počáteční. Máte plný počet životů i esencí, ale ztrácíte polovinu (zaokrouhlenou nahoru) z vašich Zk, které si však nyní můžete znovu okamžitě přerozdělit.

4.1) Adepti

Pakliže vaše postava vlastní adepta své frakce (viz. reálie supernaturálních druhů), proces oživování trvá pouze 10 minut, nedochází při něm ke ztrátě Zk a jedná se stále o tutéž postavu (včetně osobnosti, vzpomínek,...). Adept při takovémto použití umírá a lze využít nejvýše 1 v průběhu celé hry.

Na začátku hry mají všechny pojmenované postavy k dispozici právě 1 adepta (nemusí jej využít pro sebe).

5.0) Zbraně a boj

5.1) Zbraně

Všechny zbraně musejí být před začátkem hry schváleny organizátory. Předpokladem úspěšného schválení je dostatečná míra polstrování a slušný estetický dojem. Co je to dostatečné či estetické rozhoduje pověřený schvalovač. Zbraň lze zakázat i bez udání důvodu. Mezi střelnými zbraněmi jsou povoleny pouze pistole či pušky NERF. Nejkratší délkou zbraně pro boj zblízka je 30 cm. Vrhací zbraně jsou zakázány.

Na počátku hry smíte vlastnit jednu zbraň, kterou jste schopni po sečení všech dovedností používat (platí i pro případ reinkarnace jako nová postava). Jakoukoliv další výzbroj je třeba již herně koupit.

Munici do střelných zbraní je třeba dokupovat zvlášť. Střelba cizí municí bez povolení je zakázána (doporučujeme udělat si na náboje např. fixou značku, aby se vám nepletly).

Reálnou zbraň nelze hráči odebrat. Měla-li by mu být z jakéhokoliv důvodu herně odejmuta, viditelně si na ni pouze umístí proužek bílého krepáku (musí mít pro každou zbraň u sebe) a po příchodu do útočiště ji odevzdá správci k bezpečnému uložení.

5.2) Herní zóny

Herní plocha je rozdělena do dvou barevných zón. Tyto barvy určují (ne)možnost určitého jednání v dané oblasti na základě toho, jak moc je z herního hlediska oblast pod dohledem (kamery, policejní hlídky,...), konkrétně:

Zelená

V této zóně nelze používat zbraně ani kouzla, schopnosti používat lze.

Červená

V této zóně lze zbraně a dovednost používat bez omezení.

Viditelné nošení zbraní v zónách, kde je pro vás zakázáno jejich používání, může vést k herním následkům (důrazně doporučujeme nepodceňovat).

5.3) Soubojový systém

Platné zásahové plochy: Trup, ruce po zápěstí (včetně), nohy po kotníky (včetně).

Neplatné zásahové plochy: Od zápěstí níže, od kotníků níže.

Zakázané zásahové plochy: Hlava, krk a rozkrok.

Při boji je povinností:

- tlumit zásahy
- zásahy provádět se zřetelným náprahem (i drápy)
- kontrolovat svoji zbraň

Při boji je zakázáno:

- bodat nebo body naznačovat
- jakýkoliv fyzický kontakt (mimo výslovné výjimky dále)
- používat zbraně či munici kohokoliv, kdo vám to nedovolil

Při boji je povoleno:

- krátké a nebolestivé přidržení soupeře za předloktí
- krátké přidržení či přišlápnutí neúčinné části zbraně

Pravidla průběhu:

- zásah je platný, pokud zasáhne platnou plochu
- zásah do platné a neplatné plochy je platný
- zásah do platné a zakázané plochy je neplatný
- po zásahu se souboj nepřerušuje, i od více soupeřů či ve sledu za sebou jsou platné
- při souseku jsou zasaženi oba soupeři
- zásah uznává zasažený

- při zásahu útočník hlásí způsobené zranění
- zásah obouruční zbraní platí jen, je-li držena oběma rukama
- zásah střelou platí pouze, pokud nepokračuje dále v původní dráze letu

Pravidla bezpečnosti:

- kdo je bolestivě zasažen, dá to na vědomí a úměrně situaci je dočasně nedotknutelný
- je povinností útočníka hlídat terén za obráncem a varovat ho, pokud za sebou má strom, hlubokou díru, apod.

6.0) Dovednosti (kouzla a schopnosti)

Veškeré herní dovednosti se dle následujících kritérií dále dělí na kouzla a schopnosti (v pravidlech dovedností určeno)

Kouzla

Proti soupeřům se uplatňují automaticky dle dosahu / rozsahu.

S kouzlem je vždy spojeno zaklínání. Zaklínající při něm není nikterak omezen, ale pokud je zraněn, zasažen jakýmkoliv efektem nebo zaklínání přeruší, kouzlo se nezdařilo a použití propadá. Podoba zaklínání záleží na vaší fantazii, ale každé musí mít počet slov nejméně: stupeň kruhu (1 - 3) + 3. Zároveň se nesmí jednat o projev jakkoliv zaměnitelný za obvyklý.

Schopnosti

Proti soupeřům se uplatňují zásahem zbraní, dotykem ruky nebo automaticky dle dosahu / rozsahu.

Pokud je schopnost omezena cooldownem (CD), znamená to, že má určen maximální počet použití a zároveň dobu, po níž se vždy 1 použití dobije (interval začíná automaticky běžet od chvíle, kdy počet použití klesne pod maximum).

Při použití schopnosti zásahem zbraní je soupeř i normálně zraněn.

Není-li jasné, zda se jedná o kouzlo či schopnost, užívající hráč info doplní.

Není-li uvedeno jinak, efekty bez ohledu na jejich původ (předmět, kouzlo,...) nelze při užití kumulovat ani kombinovat (včetně průzkumu lokace, léčení, zranění, apod.).

6.1) Hesla efektů

Důsledky dovedností se souhrnně nazývají efekty. Níže uvedené se hlásí pouze daným heslem nebo gestem, je třeba je znát a vědět, jak se při nich chovat. Existují i mnohé další, ale ty buď nevyžadují vzájemnou interakci, nebo skýtají dostatek prostoru pro vysvětlení (typicky mimo boj).

- **Imunita**
Úplná odolnost na daný druh útoku či efektu. Pokud je neúčinný útok samotný, jakýkoliv doprovodný efekt taktéž nepůsobí. Zamezí-li Imunita ale pouze projevení efektu, je zasažený stále normálně zraněn. V obou případech si přitom soupeř použití započítá. Zároveň se nahlášení Imunity nevyhodnocuje jako platný zásah.
- **Krvácení**
Za každých uplynulých 10 minut hráč ztratí 1 život. Může se nasčítat až třikrát. Přibývajícím stupněm Krvácení se vždy projevují již v intervalu Krvácení počátečního a jednotlivé stupně je třeba případně léčit zvlášť.
- **Odhození**
Musíte ustoupit 10 metrů vzad. Pokud by v ustoupení bránila jakákoliv herní či reálná překážka (i hráč), dojdete nejdále k ní, ale budete zraněni za 1 život. Na odhazovaného nelze útočit.
- **Paralýza**
Po dobu 10 sekund se nesmíte pohybovat, bojovat, používat dovednosti ani mluvit.
- **Redukce**
Zmenší utřené zranění. Nesdělujte se o kolik, ale zasažený vždy ztratí alespoň 1 život.
- **Skrytí**
Kdokoliv jej použije, musí mít viditelně ruku za hlavou. Po tuto dobu pro své okolí herně absolutně neexistuje.

- **Strach**
Po dobu 5 minut se nesmíte k osobě uplatňující na vás tento efekt přiblížit na méně než 10 metrů a ani mimo tuto vzdálenost nebudete vůči ní schopni žádného druhu agrese nebo jednání, kterým byste ji vyprovokovali (např. si nevezmete rukojmí). Budete-li danou osobou napadeni, můžete se libovolným způsobem bránit, ale jenom do té míry, abyste mohli uprchnout nebo se dostat z bezvýchodné situace.
- **Šílenství**
Po dobu 30 sekund musíte útočit na své okolí, bez ohledu na to, o koho se jedná. Hráč postižený Šílenstvím útočí pouze zbraněmi a nemůže používat aktivní schopnosti ani kouzla.
- **Úhyb**
Vyhnutí se útoku (i dotyku), nejste tedy zraněni, ani nijak postižen případným efektem. Soupeř si přitom použití započítá. Zároveň se nahlášení Úhybu nevyhodnocuje jako platný zásah.
- **Umlčení**
Po dobu 30 sekund nesmíte mluvit. Nelze tudíž ani používat dovednosti, jež vyžadují verbální projev (typicky zaklínání). Omezení neplatí pro nutné neherní projevy (např. sdělení výše zranění, vysvětlení pravidel,...).
- **Zapletení**
Po dobu 20 sekund nesmíte pohnout nohama, respektive odlepit chodidla od země.
- **Zmrzačení**
Končetinu zasaženou tímto efektem nelze používat. Můžete však např. na nohu kulhat (jen si představte, že v ní máte otevřenou zlomeninu). Daná končetina také stále zůstává zásahovou plochou.

7.0) Herní lokace

Útočiště

Reálná budova sloužící jako společenské centrum stínu (Hotel Draakon). V útočišti se nachází neherní správce s pravomocemi organizátora. Některé části útočiště mohou být přístupné pouze za určitých podmínek.

Nachází se zde nástěnka s mapou města, na níž jsou vyznačeny zóny, povědomá místa a zřídla esencí. Dále se zde mohou objevovat různé úkoly či zprávy (hráči smějí cokoliv umístit jen na základě efektů dovedností, nebo po konzultaci se správcem).

Povědomá místa

Ve hře je celkem 8 povědomých míst a to: arboretum, knihovna, muzeum, nemocnice, stará léčebna, uzavřená továrna, vyhořelé divadlo a zapečetěná kanalizace.

Jsou znázorněna obálkou s kartičkami a listem papíru, včetně přiložené propisky (nebrat!). Pokud chcete vstoupit, budete karty náhodně vytažovat. Na každé se nachází buď předmět, nebo událost, vše vždy jasně popsáno. Průběhem události se musíte řídit vždy, kdežto předmět si vzít můžete, ale nemusíte. Předmět, který nechcete, stejně jako událost, jež nastala, vždy poté musíte dát náhodně zpět do balíčku. Ve chvíli, kdy už nechcete v prohlídce pokračovat, nebo pokud jste se rozhodli si aktuální předmět (včetně Zk) ponechat, musíte ještě absolvovat cestu zpět. Tedy vytáhnout si za totožných pravidel ještě tolik karet, kolik jste jich táhli až do této chvíle (kromě té poslední). Jediný rozdíl při zpáteční cestě je ten, že žádnou z karet předmětů si již ponechat nesmíte.

Svým původem specifické negativně působící události jsou vždy označeny symbolem v trojúhelníku, udávajícím jejich charakter: fyzické - ozubené kolo, chemické - lebka, elementální - černobílý vír a nadpřirozené - duch.

Kdo na místo vstoupil, podepíše se spolu s uvedením času do prvního volného okénka a další hráč (ani znovu tentýž) nesmí vstoupit dříve, než za 10 minut. Zároveň, i pokud by od posledního průzkumu uplynul časový úsek delší než 10 minut, vždy tak lze učinit pouze jednou.

Při průzkumu místa se postava nemůže mít žádnou interakci s okolím (nelze ji tedy napadnout, předávat si předměty, vést konverzaci,...). Pokud budete při průzkumu některou událostí zraněni, můžete takto upadnout do agonie a postava potom z lokace „vypadne“ (lze ji tedy např. prohledat či dorazit).

Zřídla esencí

Ve hře je celkem 6 zřídla esencí a to: dětský domov, kostel, noční klub, park, ubytovna a zoo.

Jsou znázorněna listem papíru, včetně přiložené propisky (nebrat!). Pokud chcete zřídlo využít, podepíšete se spolu s uvedením času do prvního volného okénka a další hráč (ani znovu tentýž) nesmí vstoupit dříve, než za 10 minut. Zároveň, i pokud by od posledního využití uplynul časový úsek delší než 10 minut, vždy tak lze učinit pouze jednou. Každé využití zřídla vám okamžitě obnoví 1 esenci uvedeného druhu (pakliže používáte jinou, nestane se nic, ale okénko vypíšete).

8.0) Předměty

Jsou znázorněny primárně zalaminovanými kartičkami s obrázkem a vysvětlujícím textem. Počet, který můžete nosit u sebe, je omezen kategorií předmětu (viz. níže, na předmětu je vždy uvedena).

Ingredience

Bylinky, jednorozčí žíně, pekelný prach a zkrátka vše, co slouží k přípravě finálních produktů alchymie či techniky. Lze u sebe mít nejvýše 10 kusů ingrediencí (včetně použitého, dokud jej neodevdáte správci útočiště).

Vybavení

Tlumič na pistoli, starý grimoár, noha od židle, balíček žvýkaček, zkrátka všechno možné i nemožné, čím se můžete ověsit nebo to s sebou odnést. Lze u sebe mít nejvýše 3 kusy vybavení (včetně použitého, dokud jej neodevdáte správci útočiště).

Pomocníci

Zatoulaný pes, černá kočka, krysí duch a další existence, jenž se stanou vaším novým nejlepším přítelem. Lze u sebe mít nejvýše 1 pomocníčka (včetně použitého, dokud jej neodevdáte správci útočiště).

Peníze / Stínokamy

Tvoří výjimku z předmětů ve smyslu, že jsou znázorněny bankovkami (resp. barevnými krystaly), nedisponují vysvětlujícím textem a množstvím, jenž můžete nosit u sebe, není nijak omezeno.

Na začátku hry má každá postava k dispozici 50 euro + 3 stínokamy, doprovod pojmenovaných postav 100 euro + 6 stínokamů a postavy pojmenované 150 euro + 9 stínokamů.

9.0) Vliv

Představuje vyjádření vašeho společenského kreditu, jímž můžete ovlivnit události, které mohou mít poměrně zásadní dopady na herní prostředí. Je znázorněn kartičkami různých barev a hodnot (či speciálních efektů). Maximální hodnota vlivu, který může hráč (nikoliv postava) za hru uplatnit je 100 (i záporný vliv se přičítá). Vliv vygenerovaný pomocí kartiček speciálních efektů se do tohoto omezení nezapočítává. Vliv jednou získaný již nemůže žádným způsobem změnit majitele (nelze jej ukrást, prodat,...). Výjimkou je nákup u správce útočiště. Pokud zemřete, veškerý nevyužitý vliv postavy ztrácíte, nedojde-li k oživení adeptem.

Bude-li probíhat jakákoliv událost s vlivem spojená, tento investujete vždy za pomoci správce útočiště, kterému jej odevzdáte a už nemůžete získat zpět.

Na začátku hry má každá postava 10 vlivu barvy dle svého výběru, není-li řečeno jinak (k vyzvednutí u správce útočiště, barvy nelze kombinovat).

Druhy vlivu

Bílý – občanský

Červený – akademický

Modrý – kulturní

Zelený – obchodní