

## Pravidlový výtah 0.9

### Zde naleznete to nejdůležitější z pravidel.

#### **1) Mana, životy a čísla**

pro jednoduchost shrnu to co je výše uvedeno roztržštěně nebo jen naznačeno. Máte životy, člověk jich má 7, životy máte jen jedny pro všechno zranění všech aspektů. Pokud vám něco přidá životy a je u toho napsáno že tyto životy jsou fyzické nebo nehmotné. Tak takové životy vás chrání jen v daném aspektu a ubírají se jako první.

Postava člověka má 7 životů

|   |  |
|---|--|
| 7 | zdraví, maximálně škrábance  |
| 6 | lehké zranění- menší rány, zhmožděny,...   |
| 5 | mírné zranění- hlubší rány,...   |
| 4 | mírné zranění - máte problémy s pohybem  |
| 3 | vážné zranění, máte problém běhat.-omezující zranění, zlomenina ruky, žeber velké tržné rány apod.               |
| 2 | fatálně raněný – sotva se ploužíte – jste vážně ohrožení, menší otevřené zlomeniny, velké rány ...               |
| 1 | vyřazený, fatálně raněný – možná jste schopni se pomalinku plazit.- otevřená zlomenina nohy, amputovaná ruka,... |
| 0 | Smrtelné zranění - agonie, umírás- umírání netrvá déle než 10 minut.   |

zde je vidět že pokud něco způsobí zranění za 7 životů je to smrtelné zranění, které člověk obvykle nepřežívá.

Životy si můžete doléčit, pokud je vaše zranění stabilizované a to rychlostí 1 život za hodinu. Léčení zranění je podstatně rychlejší. Stabilizace obvykle funguje jen na fyzická zranění. U manových a duševních si najdete odborníka(nejlépe léčitele)

**Zbroje:** vlastně redukuje zranění o svůj stupeň(1-4) a chrání jen tam, kde reálně jsou. Zbroje nejdu kumulovat. Zbroje získané pomocí kouzel a schopností existují taktéž, ale budou podstatně slabší. Běžná zbroj blokuje jen fyzické útoky.

**Zbraně:** zranění zbraně záleží tom jestli ji herně ovládáte. Základní zranění zbraně je TŘI a utočí fyzicky.

Za TŘI dávají běžné zbraně od 30cm do cca 100 cm a pistole.

Pouze za JEDNA zranují ti kteří na zbran nemají dovednost nebo používají něco opravdu směšného(jídelní nožik)

Za PĚT zranuje velké a ničivé zbraně a většina speciálních útoků(finty, upír používající potenci, nasraný dlak,brokovnice...)

**Bang a podřezání:** smíte ohlásit Bang a naznačit výstřel či podřezání a zranit tak postavu za všechny její životy v okamžiku kdy o vás a vašem útoku reálně neví a neučiní nic na svou obranu. Bang i Podřezání musí projít reálnou ochranou(tj těžkooděncem kompletní zbrojí takhle zabít nepůjde). TENTO ÚTOK NELZE provést za pomocí dovedností, které vás herně kryjí či mění rovinu vašeho působení(z šera a neviditelností je Bang zakázán)

**Vyvolané zbraně:** některá kouzla se chovají jako zbraň, pokud vás zasáhne nějaká koule, vrhačka nebo něco podobného, a nic vám k tomu nikdo neřekne je to nějaké fyzické kouzlo a zraní vás to za 3 životy. Cokoliv jiného vám musí mág ohlásit jinak má smůlu. Vyvolané nosiče jdou použít jen jednou, když minou jejich moc pomine.

#### **Mana:**

Běžní smrtelníci mají veškerou manu spoutanou ve svém těle a to je chrání před přímou manipulací. Snílkové, kteří nejsou magicky aktivní mají stejnou výhodu. Magicky aktivní postavy dokáží tok své many uvolnit a ovládat. Kolik many mají závisí na magické moci postavy.

Vzoreček na manu 3 + 3 many za každý bod magické moci.

**Regenerace many:** samovolně se regeneruje 1 mana za 60 minut.

Existují speciální znalosti vyžadující Okultismus, které manu regenerují podstatně rychleji.

#### **Na co se mana používá:**

Magicky aktivní za ni primárně kouzlí.

Udržování kouzel stojí manu, o kterou vám klesnou vaše zásoby(to je důležité pro všechny, kdo chtějí být načarování)

Některé předměty se spouštějí, tak že se do nich uživatel musí nalít manu.

Některá kouzla vám ji spálí, spálení many způsobí cíly dočasný šok a poškození(většinou 1:1)

Některé bytosti vám ji mohou vysát.(to většinou šok nepůsobí)

**Bojové Rezervy:** jsou rezervy do kterých lze sáhnout když chcete vzdorovat osudu a chňapnout ho za pačesy. Všechny nemagické postavy mají 6 Bodů Vůle vyjadřujících jejich rezervy sil a tyto mohou spálit do speciálních schopností. Bojové rezervy můžete uplatnit u všech nemagických schopností, které vyžadují zaplatit za použití cenou.

Body vůle se regenerují na konci scény za předpokladu, že máte alespoň 20 minut klidu, najíte se, nebo jinak dostanete šanci nabrat druhý dech.

**Všichni kteří jsou nadpřirození** své bojové rezervy nahrazují manou, neboť nadpřirozená energie se stává jejich přirozeností a pomáhají si jí, i když nechtějí. Pokud zvládnou nějakou dovednost vyžadující extra úsilí a spálení Vůle z rezerv, nahradí ji manou.

### **Herní předměty**

ve hře je herní vše, z hlediska morálky a únosnosti pro vás pro hráče jsou ale 3 kategorie předmětů

**předměty neherní:** tj takové které ve hře jsou, ale nemají na ní žádný vliv například oblečení, výbava bytu či pouliční lampa, takových si nevšímejte, nekraďte je, neničte apod....

**předměty Herní:** jsou takové, které mají ve hře svou obvyklou funkci, obvykle se k nim váže obvyklá mechanika z pravidel (například dýka a její použití v souboji) takové herní předměty obvykle nemají žádný glejt protože je naprosto zjevné k čemu je použit. V případě, že takový předmět někdo chce ukrást a majitel se ho nechce či nemůže vzdát (třeba drahý meč, pistole, mobil...) tak si jen vytvořte improvizovaný glejt a předejte si jen glejt.

**Herní artefakty:** jakýkoliv předmět s glejtem a popiskem co je zač je herním artefaktem, obvykle má i svou reprezentaci, za artefakt se dá považovat i místo s popisem. Artefakty se pohybují v celku a obvykle mají nějakou speciální mechaniku, kterou využívají a mají přednost před pravidly popsanými zde.

### **Herní viditelnost a přítomnost**

Pokud nejste vůbec ve hře sundejte si placku

Pokud jste ve hře, ale nemůžete být žádným způsobem vnímatelný použijte zelenou stužku na place

Pokud jste ve hře a můžete být vnímán nějakým speciálním způsobem použijte stužku na place podle popisu speciality která vám takový stav umožňuje.

Reagovat na nepřítomné smí jen postavy, kterým to pravidla výslovně dovolují (obvykle vám řeknou jakou stužku vidíte).

### **Stopy**

na místech kde někdo něco udělal lze nalézt stopy. Stopa je psaníčko, které musí být zanechané viditelně na místě kde se něco stalo. Na psaníčku jsou 4 znaky, které představují okolnosti, které tam pachatel zanechal.

Znalost významu jednotlivých značek na stopách je specialita a herní informace.

#### **Jak zanechávat stopy:**

Každý hráč dostane svůj znak (většinou něco jednoduchého a kreslitelného) navíc některé efekty dostanou svůj znak taky. Stopu zanechává jakákoliv magie s trvalým účinkem a jakékoliv zabití.

Stopy mají taky aspekt označený barevným papírem: Bílá, Modrá= fyzické, červená= nehmotno

Otevřít lísteček a přečíst si stopu vyžaduje detekci daného aspektu.

Když už stopu umíte přečíst můžete s ní pak dál zacházet normálně, to že někomu ukážete opsané symboly je ekvivalentní tomu že mu popíšete to podstatné z místa kde byla stopa nalezena.

Stopy se nesmí přemísťovat, krást nebo ničit.

### **Znaky osob**

Znak osoby lze získat pomocí některé ze schopností co vám umožní číst stopy. Pokud cíl nesouhlasí dokážete jen porovnávat znak který již znáte se znakem, který má zkoumaný subjekt. Pravidlově vám hráč musí odpovědět jestli se znaky shodují.

Pokud chcete získat přímo znak osoby musí vám ho buď sám vydat, nebo musí být bezmocný a vy na něj musíte požit kouzlo které vám výslovně povoluje číst znaky postavy.

### **Omráčení**

Pokud vás někdo omráčí (rána obuškem, eter, uspávací kouzlo) máte okno na poslední scénu a pamatujete si jen velmi matně kdo vám to udělal. Smíte popsat útočnicka slovy: JEDEN, MNOHO, VÍC a vágní popis: povoleno je prozradit pohlaví, jestli byl oblečen normálně nebo výrazně divně. Oběti mají zakázáno prozradit víc. Pokud se orgové dozvědí, že jste přímo udaly útočníky, spadne na vás meteor za SMRT. Toto pravidlo tu je proto, aby jste se nemuseli zabíjet a tudíž chrání vás, oběti. Pokud to někdo nechápe a kazí ostatní hru, bude hra zkažena jemu. Pokud zjistíme že toho někdo zneužil jinak, potrestáme ho taky.-- Konec výhrušné vložky.--

### **Šero**

Hra existuje na dvou rovinách, jedna je normální viditelný svět a druhá je šero. Šero je svět, který smrtelní nevidí, místo kterého si jsou Jiní vědomi a kam se mnoho z nich dokáže dostat. Pro hru je důležité že z šera nejde ovlivňovat reálný svět a naopak. Vyjimku tvoří schopnosti které to výslovně zmiňují a místa, kterým se říká „Hloubení“. To, že je někdo v šeru poznáte tak že na něm na place visí bílá stužka. Věci v šeru jsou stvořeny z duchovní podstaty takzvané efeméry což je důvod, proč některá kouzla a schopnosti v šeru fungují podstatně lépe.

Existují i další místa kam se můžete dostat. Pokud tato situace nastane budete obvykle sundávat placku a řídit se instrukcemi od orgů.