

Z Popelu kalicha

Pravidla hry- Verze 2

Pravidla Hry

Rudá stop!

- 1) Kdykoli při hře je nějakému z účastníků situace něco nepříjemné (fyzicky i psychicky), může říct heslo "Rudá stop!" a **hra se hned přeruší**.
- 2) Když uslyšíte heslo, **okamžitě ho volejte dál**.
- 3) Až poté co se problém vyřeší a všichni v situaci souhlasí k opětovnému spuštění hry, může se hra spustit.
- 4) "Rudá stop!" volejte i pokud vidíte že se něco stalo jinému hráči, či CP.

Zásahová plocha

- 1) Zásahová plocha jsou končetiny a trup.
- 2) Zásahy se nesmí vést, ani naznačovat na tyto místa:
 - a) Hlava
 - b) Krk
 - c) Rozkrok
 - d) Bodat na jakákoli místa na těle, pokud není zbraň schválena k opaku.
 - e) Házet na jakákoli místa na těle, pokud není zbraň schválena k opaku
- 3) Zásahy se nepočítají na tomto místě:
 - f) Prsty, ale hřbet a dlaň ruky platí

Zásahový systém (systém zranění)

- 1) Na akci se nebude používat systém životů, ten má každý jen jeden (a když ho ztratí, jeho postava zemře). Místo toho budou používány zranění (prakticky negativní životy)
- 2) Zásahový systém:
 - a) **Lehká zranění**
 - i) Každý hráč vydrží dvě lehká zranění, než je vyřazen z boje (tudíž ho ten třetí vyřadí)
 - ii) Hráč který nebude mít kostým, vydrží pouze jedno lehké zranění (to druhé ho z boje vyřadí)
 - iii) **Úder do trupu** se počítá za **dvě lehká zranění**
 - b) **Těžké zranění (vyřazení z boje)**
 - i) Každý hráč, který je vyřazen z boje získá jedno těžké zranění
 - ii) Musí padnout na zem, jediný způsob pohybu je plazit se.
 - iii) Nesmí bojovat, a dělat herní akce jako je ranhojičství.
 - iv) Pokud v tomto stavu obdrží ještě dva jakékoliv zásahy, upadá do agonie.
 - c) **Agonie**
 - i) V agonii nesmí nic dělat, pouze hrát mrtvého.

- ii) Pokud mu nikdo do 30 minut nepomůže, jeho postava umírá (dojde za org v zázemí)
- iii) Každý hráč může postavu v agonii stabilizovat, pomocí čisté vody a obvazu. To znamená že se maximální doba v agonii přesune na nekonečnou dobu.

Lehké zranění	úder do končetin (trup za 2)	hráč vydrží 2, hrajte zásahy
Těžké zranění	tři lehké zásahy	Hráč se musí plazit, a nedělat herní akce, hrajte bolest, jeho jediná starost je se vyléčit
Agonie	další 2 zásahy po těžkém zranění	Hráč leží na zemi, hraje mrtvého. Může sebou cukat či hrát bolest. Nesmí vydávat zvuky

Pokud vám někdo způsobí těžké zranění, je jedno jestli budou další zásahy do trupu, či do končetin. Každý vydrží pouze dva.

Zbraně

Všechny zbraně musíme schválit.

Obuchy

Ve hře se také budou objevovat takzvané obuchy, zbraně tvaru vařeček, válečků, či obušků které i do těla dávají za jedno lehké zranění, a každý druhý zásah neplatí, když neplatí útočník řekne: "Jen škráblo.", když platí: "tumāš!" pokud vás taková zbraň vyřadí z boje, omráčí vás.

Můžete používat i svoje hesla, ale musí dávat smysl, znít herně a být rozpoznatelná.

Majetek

1) Kořistění a krádeže

a) Smí se krást a kořistit (to ce není na seznamu si přivlastnit nemůžete):

- i) Herní předměty
- ii) Schválené zbraně (nesmí se používat, jsou jen k přeprodání)
- iii) Zbroje (používat se smí jen ty od CP. Hráčské jsou k přeprodání)

b) Kořistění

- i) Kořistění je okrádání mrtvol.
- ii) Mrtvoly se okrádají ručně. Pokud je to však mrtvole nepříjemné může vsechen svůj majetek vydat. Ze zbroje se mrtvola svléká sama.
- iii) Herní předměty si dávejte do měšců a kapes. (Nedávejte je do bot, do kalhot atd.)

c) Krádeže

- i) Na kradení není žádná mechanika.

Zásady role play (hraní rolí)

- 1) Nepřenášejte vztahy, sympatie i antipatie z vašeho života do hry.
- 2) Vztahy ze hry nepřenášejte do života.
- 3) Nezapomínejte že vám ostatní ubližují jen jako postavy, ne jako lidi.

- 4) Přemýšlejte a hrajte jako vaše postava, ne že se budete jen hnát po penězích. Každá postava má nějaké zásady, i sebehorší vrahoun.
- 5) Pokud se vaší postavě nedaří, nebo je třeba zajatá, berte to spíše jako RP výzvu, či novou zkušenost. hra proto pro vás bude o něco zábavnější
- 6) Podněcujte svoje pocity při hře, a také pocity ostatních (hlavně strach, ale i další).

Mechaniky pomocí role play

Na této akci bude oproti ostatním akcím málo schopností. Ty nahradí mnohem širší, otevřenější a abstraktnější mechanika, totiž žádná.

Pokud si například chcete uvařit lektvar, či postavit neprostupnou stěnu, dojděte za org. v zázemí, a on vám dá podmínky vaší akce.

Nebo můžete zkusit nejdříve uvařit lektvar, a až poté za org. dojít pro efekt.

Potom je třetí případ, na ten org. nepotřebujete.

Pokud například chcete omráčit nepřítele, který se před vámi svírá v bolestech, můžete naznačit ránu zbraní do spánku, a on bude omráčený.

Poslední varianta je hráčsky nejobtížnější, a je potřeba zapojení obou hráčů. Buďte čestní, a například si nepřidávejte životy jen proto, že na vás zasvítí slunce. Doufám že to zvládnete.

Respektujte nápisy na různých předmětech a jiných místech a řiďte se podle nich.