

# Machove Poviedky 2018

## Pravidlá

verzia 0.4

Spísali: Chlebo a Lindon

Prispel: Mojmír a Adka

Tisk: G-nomo-print s.r.o., Net. Ante diem VIII Idus Novembres MMXVII.

<b>Roleplay a interpretácia pravidiel</b>	<b>2</b>
<b>Schopnosti</b>	<b>2</b>
Mágia	2
Kradnutie	2
Podrezanie	3
Výhody / Nevýhody	3
<b>Atribúty</b>	<b>3</b>
<b>Život postavy</b>	<b>4</b>
Jedlo a hladovenie	4
Náboženstvo a etické smerovanie postavy	5
Sociálny a intímny život	6
Socializácia	6
Intímny život	6
<b>Boj a liečba</b>	<b>7</b>
Zásahy a zranenia	7
Zbrane a zbroj	8
Odolnosti zbrojí	9
Zranenia a ich liečba	9
Mechanizmy	10
b. Stavy postavy a bežné zranenia	10
c. Špeciálne stavy	10
<b>Smrt'</b>	<b>11</b>

## 1. Roleplay a interpretácia pravidiel

Hrať sa bude od vydania herného signálu až po uzavretie herného dňa organizátorom (zväčša 9/10:00 až 22:00). Na hernom území nechceme vidieť počas herného času, neherné chovanie, či nikdy žiadne chovanie zjavne ohrozujúce ostatných, prípadne porušujúce normy a zákony ČR.

Táto akcia je postavená na roleplayi, nakoniec preto máme zväčša šatrhové pravidlá. Existujú mnohé sporné prípady interpretácie pravidiel, bojových situácií a ďalších akcií. V zápale vžitia do hry sa občas pozabudnú aj kvalitní hráči. Zmysel LARPU však vidíme v zábave pre všetkých. Nejedná sa o to podľa pravidiel si vyiplať najsilnejšiu postavu, ale zahrať ostatným svoju rolu kvalitne. Dúfame, že nebudeme musieť zasahovať a ak, tak iba mierne (ono však vždy nejaké tie triesky potom lietajú). Ak budete mať pocit, že idete vykonať niečo sporné, či máte pocit, že herný svet to nedovoľuje, *dopredu* nás kontaktuje.

Budiž preto Tvojím prvým i posledným pravidlom, že:

Organizátor má vždy pravdu.

## 2. Schopnosti

Hra je do veľkej miery ŠATRHOVÁ, teda, čo zvládneš v reálnom svete zvládneš i v hernom, ak máš na to správne nástroje, s pár obmedzeniami. Znamená to, že s výnimkou nižšie uvedených výnimiek, u nás neexistuje tradičný schopnostný a levelovací systém. To však neznamená, že sa nemôžeš naučiť veci od iných postáv, či značne zlepšiť spôsob fungovania a možnosti tvojej postavy.

### Mágia

Jediná disciplína, kde sú predom dané schopnosti, je elementálna mágia. Pravidlá dostanú dané postavy. Je možné sa dohodnúť na unikátnych, prevažne jednorázových schopnostiach. Toto platí hlavne pre magické rituály, ktoré sú jednak unikátne, potrebné suroviny a kúzla na ich vykonanie budú musieť zistiť hráči herne. Ich výsledok posudzuje organizátor (Zdenko) v závislosti od herného prevedenia.

### Kradnutie

Kradnutie je reálne, jedinou výnimkou je postava s výhodou "Chmaták", čo reprezentuje jej zbehosť v kradnutí, a krádež v takom prípade reprezentuje pripnutím kolíčku na predmet,

ktorý chce ukradnúť. Všetky tieto akcie sa hlásia organizátorovi. Neherný mešec s osobnými vecami treba mať viditeľne označený znamením organizátora.

### Podrezanie

Podrezať sa dá odzadu, iba krátkou reznou zbraňou, ľahkým prejdením po krku/kľúčnej kosti. Pri sporných situáciách, v momente, kedy má obeť dýku pod hrdlom, ak už je postava vydaná na milosť a nemilosť útočníkovi, argumenty typu "Stihol som tam dať ruku" sú absolútne nevalidné, radšej si užívajte role-play.

### Výhody / Nevýhody

Každá postava je jedinečná, čo môžu reprezentovať jej výhody a nevýhody, ktoré predstavujú nejaké špeciálne schopnosti a vlastnosti, či už získané, alebo vrodené. Výhody a nevýhody môžu byť získané primárne na základe postavy, podľa jej BG, a v neposlednom rade za rasu, ktorej je postava. V prípade veľmi dobrého kostýmového prevedenia získa hráč výhodu "zdarma" (nebude k nej mať nevýhodu).

Pri registrácii môžete v BG napísať výhodu / nevýhodu, ktorú by ste pre svoju postavu chceli, a zdôvodniť ju (ako ste k nej prišli, k čomu vám bude). Každá výhoda musí byť vyvážená nevýhodou, pridelenie nevýhod za výhody, alebo naopak, je na uvážení organizátora. Výhody a nevýhody budú pomerne slabé a prísne zvažované. Už vlastníctvo zbrane, ktorá nedáva tieňové, ale reálne zranenie, je považované do začiatku za výhodu. Môžete zažiadať o bonusový obnos peňazí, jedla, prípadne možno nejaký špeciálny predmet, alebo aj o opak (tj. menej peňazí...), a organizátor vám podľa uváženia pridelí nevýhodu/výhodu k tomu, čo by ste chceli.

## 3. Atribúty

Atribúty reprezentujú "nadanie" postavy k rôznym činnostiam. Každá postava má štandardne na začiatku každý atribút na 2 (ak nemá Výhodu-Nevýhodu).

### **Sila**

reprezentuje fyzickú silu postavy, čo dokáže niesť, používať.

- herný fyzický súboj / rôzne zápasenie
- používanie zbraní, ťažké sečné a drtivé zbrane (viď nižšie)

### **Zručnosť**

reprezentuje schopnosť postavy narábať s predmetmi, či svojími fyzickými danosťami a elegantne a precízne ich využívať.

- zjednávanie ceny, vypočúvanie
- nosenie zbroje (viď nižšie)

### **Inteligencia**

reprezentuje vzdelanie postavy, schopnosť vymýšľať a chápať zložité machinácie a plány

čítať a písať (jazyky)

- základne čítanie/písanie ovláda postava až s int 3
- mentálny súboj

### **Obrazné hodnotenie atribútov**

0 - kripeľ

1 - dengľavý

2 - priemer

3 - nadpriemer, vie sa vypracovať vlastnými silami / má vrozený bonus

4 - majster / dopomohol si (dočasne)

5 - poloboh, veľmi ťažko dosiahnuteľné aj za pomoci mágie

#### *Herné využitie atribútov:*

Počas hry môžu nastať situácie, ktoré by mohli "herne" skončiť inak, ako je hráč schopný zahrať reálne. Pre niektoré takéto situácie budú použité atribúty, kde hráči budú "overovať" ich zdatnosti. "Overovanie" atribútov je vec vzájomnej dohody dvoch hráčov (musia súhlasiť obe strany), a nedá sa použiť počas boja. Prebieha formou hry, ideálne kameň, papier, nožnice (nepotrebuje kocky ani nič podobné, takže sa dá hrať kdekoľvek). Hráči majú toľko "životov", ako je výška atribútu, ktorý overujú. Podmienky výhry a prehry musia byť vopred dané, a obaja hráči s nimi musia súhlasiť (tj. ak prehrám, zaplatím ti 1 zlaťák, ak vyhrám, dostanem 1 zlaťák).

#### *Príklad:*

Stretnú sa hráči A a B, a chcú sa herne pretláčať. Hráč A hrá postavu, ktorá je mocný bojovník so silou 3, hráč B mága s nízkou silou, len na 1. Reálne to však je úplne naopak, a hráč B by nemal problém hráča A pretlačiť. *Ak sa dohodnú na mimošatrhovom riešení situácie použijú pravidlo atribútov.*

Hráči A a B sa dohodnú na podmienkach overovania atribútov. Napríklad si dajú stávkou, že ak vyhrá A, dostane 2 strieborné, ale ak vyhrá B tak dostane 5 strieborných, lebo je slabší. Hráči môžu hrať, dokiaľ jeden z nich neprehrá toľkokrát, ako je výška jeho atribútu (tj. hráč A so silou 3 môže prehrať trikrát, hráč B so silou 1 len raz). Pokiaľ by hráč B vyhral, a hráč A by mu následne odmietol zaplatiť jeho sľúbenú sumu, dajú sa z toho vyvodiť herné následky (porušenie dohody je ťažký prečin proti božským zákonom).

## **4. Život postavy**

### **Jedlo a hladovenie**

Každá postava musí počas dňa skonzumovať 3 jedlá (predstavujúce raňajky, obed a večeru, jedlo neherne odovzdá organizátorovi kedykoľvek počas dňa). Za každé jedno chýbajúce jedlo dostáva postava bod hladovenia, a efekt súvisiaci s počtom bodov hladovenia, pričom pri štvrtom bode postava umiera.

Body hladovania sa "stackujú", a pokiaľ už nejaká postava má, musí odovzdať jedlo za ne, až potom odovzdať jedlo za aktuálny deň. Tj. pokiaľ postava včera jedla len raz, má dnes dva body hladovania. Pokiaľ sa dnes nenaje, získa ďalšie 3 body hladovania, čím sa dostáva na 5 bodov hladovania, to znamená, že pravdepodobne v priebehu noci umrela hladom. Na to, aby ďalší deň nemala body hladovania, musí teda odovzdať dokopy 5 jedál. Jedlo odovzdané navyše sa neráta na ďalšie dni, avšak za každé 2 odovzdané jedlá navyše je postava schopná zregenerovať si mimo boj jedno ľahké zranenie v priebehu +-5 minút.

1 bod hladovania	postava je podráždená, zvykne reagovať prehnane
2 body hladovania	postava má slabé kľče v žalúdku, má -1 do sily aj zručnosti, je agresívna, a chová sa neobvykle na úkor snahy zohnať jedlo
3 body hladovania	postava má silné kľče v žalúdku, -2 do sily aj zručnosti, sotva sa hýbe, a robí všetko preto, aby sa najedla
4 a viac bodov hladovania	postava umiera

## Náboženstvo a etické smerovanie postavy

Smrteľníci majú sedem zákonov, ktorých dodržiavanie vyžadujú samotní bohovia. Ich porušovanie je proti náture ľudí, a má pre nich ťažké následky, ktoré sú metaherne symbolizované tzv. "bodmi šialenstva". Pokaždé, keď postava poruší niektorý z týchto zákonov, získa jeden bod šialenstva. Tie sa následne odrážajú na jej psychickom zdraví, pričom horný limit je 4 bodov šialenstva. V momente, kedy ho niektorá z postáv dosiahne, musí to oznámiť organizátorovi. Bodov šialenstva sa dá zbaviť spoveďou u kňaza, ktorý postave určí, za akých podmienok bude postave odpustené. Oficiálne existujú iba kňazi Otca a Matky, preto je možné spovedať sa len u nich.

- 1) Nezavraždíš - najhorší hriech voči ľuďom - pokiaľ postava niekoho zavraždí, dostane až 3 body šialenstva
- 2) Neporušíš prísahu - porušenie či nedodržanie prísahy je najhorší hriech voči cti a etike, za porušenie či nedodržanie prísahy dostane postava až 2 body šialenstva
- 3) Nezosmilníš
- 4) Neukradneš - akékoľvek privlastnenie si predmetu, ktorý nie je váš
- 5) Budeš uctievať hodinu svojho pána - aktívne zúčastnenie sa na bohoslužbách
- 6) Nebudeš jednať proti dobrému menu svojho Pána
- 7) Vždy vstaneš pravou nohou

## Sociálny a intímny život

### Socializácia

Väčšina postáv žije v nejakej komunite z ktorej vychádza a do ktorej sa vracia. Nejaké kontakty a ich kvalitu postava dostáva do začiatku od organizátorov, ale zvyšok je na nej. Môže si budovať nové priateľstvá, alebo len kontakty, či dokonca zanevrieť na staré, ale tie základné, zväčša sprevádzajú veľkú časť jej života. Postavy môžu medzi sebou uzatvárať ako účelové/obchodné zväzky, vytvárať si partie, prípadne uzavrieť manželstvo, fantázii sa medze nekladú.

Okrem verbálnych prejavov (poprosíme bez prvoplánových vulgarizmov) a štandardných medziľudských giest, ponúkame pre plachšie povahy mechanizmy k zjednodušeniu. Aktivujú sa po získaní jej pozornosti namierením dvoch prstov na svoje oči a potom na osobu, voči ktorej to budete uplatňovať.

1. *pozitívna väzba, náklonnosť, silné príjemné pocity*
  - a. Dotyk danej osoby od dlane vyššie až po lakeť. Začína sa vždy dole a čaká sa na odpoveď postavy smerom na vás. Čím vyššie dojdete, tým pozitívnejšie emócie vyjadrujete.
2. *negatívna väzba, poslanie do prdele, silné negatívne pocity*
  - a. ako u náklonnosti, ale v rámci vlastnej ruky. Čím vyššie, tým nerudnejšie.

### Intímny život

K výraznej kvalite obohacujúcej život postavy patrí i intímna oblasť. Nie každej postave medzi honbou na draky a skúmaním artefaktu večnosti sa to podarí a je to na Tebe, hráčovi, ako si to nastaviš. Nakoniec, žiaden hrdina sa väčšinou nechová ako bežný človek. Postavy však okrem negatívnych emócií môžu pociťovať i pozitívne veci a veľmi pozitívne veci. Tož, ako nato? Okrem návštevy Bon-Dažé, kde vám to miestne zamestnankyne (a zamestnanci) radi za poplatok predvedú, existujú štyri stupne stvárnenia intímneho života. Je na spoločnej dohode interesovaných - vždy obidvoch (troch, štyroch....), aký si zvolíte. Existuje aj piaty, ale ten je počas herného času a medzi postavami zapovedaný.

1. Slovom - Jednoducho, ak sa dvaja (alebo viacerí) dohodnú, vzájomne každý popíše jednou vetou svoju akciu a druhý mu na to odpovedá, až sa to (ne)stane
2. Dotykom - rovnaký mechanizmus ako pri vyjadrovaní náklonnosti, ale významové spektrum je posunuté, ruka sa priloží, najprv, od lakťa, potom pozdĺž výšky ramena hore, a pozrie sa partnerovi do očí. Ten reaguje pohľadom, (popisom) svojej akcie a priložením ruky na tvoju. Atd'.
3. Technika, zvaná fajčenie šalátovej ukurky
4. Masážou (obyčajnou) - spojenou v istom momente s technikou č.2.

5. Ani pri poslednej technike č.4, nesmie bielizeň dole!! Stelesňovanie postáv má tiež svoje hranice. Náklonnosť postáv je oživenie hry pre postavy a (ideálne) sa nesmie prelínať s realitou, ale to už je na tebe.

## 5. Boj a liečba

### Zásahy a zranenia

O zásahoch rozhoduje zasiahnutý (v spornom prípade si organizátor vyhradzuje posledné slovo).

Platí, že všetci, bez ohľadu na povolené zásahové plochy útočia na trup, nohy a ruky sekou. Body a finty cez hlavu sú prísne zakázané.

*Primárne nezasahové zóny:* 1. Hlava a krk 2. oblasť genitálií 3. zápästia a dlane, členky a chodidlá

Zranenia:

- a. *Lahké* - obmedzuje funkcionality zasiahnutej oblasti
  - b. *Ťažké* - postava padá v bolestiach na zem a nepokračuje v boji
  - c. *Kritické* - postava v agónii padá do bezvedomia k zemi
- B. Tieňové zranenie (obušky, kyje )
- a. Všetky zásahové plochy s výnimkou genitálií
  - b. Do trupu: 1. zásah je ochromenie (po dobu 5s), 2. zásah dáva postavu do bezvedomia (5 min) a ľahké zranenie
  - c. Do rúk a nôh: hráš bolesť
- C. Chladnou zbraňou (rezné, sečné a bodné), Strelnou a vrhacou zbraňou:
- a. Do trupu: 1. zásah - ľahké zranenie, 2. zásah - ťažké zranenie
  - b. Do rúk a nôh: ľahké zranenie (končatiny)
- D. *Drtivé a trieštivé zbrane* ochromujú, spôsobujú zranenia a triešťa kosti:
- a. Zásah do trupu - 1. zásah = kritický stav (ochromenie orgánov/zlomenie kostí)
  - b. Zásah do rúk a nôh, ľahké zranenie, ochromenie na 5s
- E. Mágiou:
- a. Zásahová zóna: Celé telo, ideálne primárne zásahové zóny.
    - i. Projektil sa na tebe musí zastaviť
  - b. Zbroj:
    - i. Prvý zásah ničí zbroj
    - ii. Druhý zásah dáva ťažké zranenie
- F. Špeciálne zbrane: efekt oznámi ich nositeľ, zasahujú všade

## Zbrane a zbroj

Zásahy sa dajú udeľovať pomocou príslušných zbraní a dá sa im predchádzať zbrojou. Výhody plynúce z kategórie zbrane môže požívať osoba s príslušnou silou. Rovnako to platí pre zbroje a obratnosti.

Sila	1	2	3	4	5
Zbraň	<b>Rezné</b> (dýka)	<b>Tieňové</b> (Kyjaky, obušky) <b>Vrhacie</b>	<b>Sečné (Meče)</b> <b>Bodné (kopie)</b> <b>Strelné (luky)</b>	<b>Drtivé a</b> <b>trieštivé,</b> palcáty	<b>Legendary</b>
Zbroj	<b>Prešivaná</b> <b>zbroj</b>	<b>Kožená</b> <b>zbroj</b>	<b>Kružková</b> <b>zbroj</b>	<b>Plátová</b> <b>zbroj</b>	<b>Legendary</b>
Zručnosť	1	2	3	4	5

Zbrane a zbroje musia prejsť kontrolou a schválením organizátora a budú niesť neherné znamenie organizátora "CZM". Zbraň musí vypadáť na to čím je.

Všetky zbrane na hre musia byť bezpečne mäčkéné. Základ je ideálne drevo alebo sklolaminát, v žiadnom prípade železo, betón atď. Každá zbraň musí mať aspoň 3 cm mäčkénia, a samozrejme by mala vyzeráť ako zbraň, ktorú má reprezentovať.

Obušky a kyjaky musia byť extra bezpečné a extra mäčkéné.

Zbroje na hre poskytujú odolnosť voči určitým typom zbraní. V pravidlách sú obsiahnuté zbroje kovové, kožené a prešivané, napodobeniny budú posudzované individuálne, v závislosti na kvalite prevedenia.

Každý štít, nehľadiac na materiál, z ktorého je vyrobený, musí mať mäčkéné hrany, aby neničil zbrane, ktoré blokuje. Štíty bez alebo s rozpadnutým mäčkéním NEBUDÚ VPUSTENÉ NA HRU.

Štíty sa delia na malé a veľké = malý štít má najväčší namerateľný rozmer DO 60 CM (priemer, alebo v prípade exotických tvarov - štvorec a podobne - UHLOPRIEČKA). Veľké štíty (nad 60 cm) majú podmienku, že majiteľ štítu nosí HELMU (NIE LEN BATVAT, REGULÉRNŤ HELMU) A ZÁSAH NA HLAVU PREŇHO ZNAMENÁ ŤAŽKÉ ZRANENIE, hlava síce nie je zásahová zóna, ale to neznamená, že keď si ju nekryješ, tak po nej nedostaneš, z tohoto dôvodu si človek s veľkým štítom počítá zásahy aj na hlavu.



Strelné zbrane (luky, kuše) majú obmedzenie na náťah, ideálne do 15 kg (30 lb.). Šípy budú prísne kontrolované, základ je povolený iba drevený a laminátový. Bambula musí mať priemer aspoň 5cm, a tiež aspoň 5 cm mäkkčenia a záraz na základ na jadre (korok, štupeľ...).

Magické projektily bez jadra, papier, látka, čokoľvek mäkké, a ideálne farebne nerušivé.

Typ	Zbrane / štíty
Rezná zbraň	Zbrane do 60 cm (dýky, tesáky)
Sečná zbraň	Meče, sekery, 60 cm +
Bodná zbraň	Kopia, STRELNÉ (a vrhacie) ZBRANE
Drtivá zbraň	Kladivo, palcát
Strelné zbrane	Náťah do 15 kg, mäkkčené šípy (priemer do 5 cm), schvalované individuálne pri registrácií na hre.
Vrhacie zbraňe	Uvažované individuálne
	<b>Rozmery</b>
Jednoručná zbraň	Limit do 90 cm - povolené aj ako nočné
Obojručné zbrane	Nad 100 cm - zákaz nimi bojovať v noci

### Odolnosti zbrojí

Zbroj↓Zbraň →	Tieňové	Rezné	Bodné	Sečné	Drtivé
Prešívaná	+	1 zásah	1 zásah	1 zásah	1 zásah
Kožená	+	+	1 zásah	1 zásah	1 zásah
Krúžková	+	+	+	1 zásah	1 zásah
Plátová	+	+	+	+	1 zásah

- + = zbroj má imunitu voči danému typu zbraní
- 1 zásah = zbroj znesie jeden zásah daným typom zbrane, potom je zničená

### Zranenia a ich liečba

## a. Mechanizmy

### *Liečba*

Stav postavy sa vďaka magickému/klerickému/inému zásahu zlepšuje o jednu priečku stavu okamžite/postupne. K zlepšeniu o ďalšiu priečku potrebuje nové ošetrenie.

### *Zranený*

Každé zranenie vedie bez ošetrenia k zhoršovaniu stavu o jednu priečku za daný čas (ak nie je povedané pri efekte inak).

## b. Stavy postavy a bežné zranenia

Zmena	Nefixované
L'ahké zranenie	30 min
Ťažké zranenie	5 min
Kritický stav	1 min

### *Zdravý*

Postava je zdravá a môže vykonávať všetky funkcie. Jej stav sa s výnimkou štatútu (choroba, závislosť) nezhoršuje.

### *L'ahké zranenie*

Postava sa bez fixácie, či najedenia stav zhoršuje po pol hodine. Môže vykonávať činnosti, bez namáhania danej končatiny, inak to vedie k okamžitému zťaženiu stavu.

### *Ťažké zranenie*

Postava padá na zem, čaká na ošetrenie a môže byť dorazená. Je fixovaná, rozpráva s námahou.

### *Kritický stav*

Postava zlyhala dôležité funkcie. Padá do bezvedomia. Bez okamžitého zásahu umiera.

## c. Špeciálne stavy

Otravy, Zlomeniny, Poleptanie, Spálenie, Amputácie, Zranené orgány, Roztrieštené a rozdrtené kosti

### *Ochromenie*

Postava sa nemôže hýbať po danú dobu.

### *Bezvedomie*

Postava upadá do bezvedomia na danú dobu a má amnéziu (stratu pamäti) na dobu min. 30s predchádzajúcej tejto udalosti. Útok na postavu v bezvedomí vedie k jej okamžitému precitnutiu.

### *Choroba*

Postava je nakazená (a nakažlivá) danou chorobou. Bez odbornej pomoci sa jej stav progresívne zhoršuje podľa informácii ktoré dostala pri nákaze. Všetci nakazení a lieky na choroby majú **neherné znamenie organizátora "CZM"**, ktoré si hráč musí vyžiadať/skontrolovať.

### *Závislosť*

Postava je závislá v časových intervaloch na nejakej látke, činnosti, alebo osobe. Intervaly sa skracujú podľa uvedeného. Navyše, bez dostatku daného elementu postava získava stav ľahké zranenie (ktoré samozrejme bez liečby, alebo dostania elementu sa zhoršuje).

## Smrť

Postava umiera. Po smrti, ak s mŕtvolou nebolo inak manipulované (pohreb, znesvätenie, iné), hráč ostáva na mieste po dobu **15** minút (alebo do doby, kým mŕtvolu niekto neodprace, nespáli či nejako inak nezneužije) reprezentujúc mŕtvolu svojej postavy. Následne vyhľadá organizátora (Chleba) a dostane novú postavu. Počas ďalších zhruba dvoch hodín bude hráč povinný zdržiavať sa v creep tábore, kde môže vykonať svoje neherné potreby (jedlo, hygiena, prípadne si len odpočinúť), alebo môže vypomáhať creep teamu (dohoda s Mojmírom). Pointou tejto pauzy je, aby "neherní" ľudia nevstupovali do "hernej" zóny, ale tiež aj na to, aby sa hráč trochu odreagoval a odosobnil od svojej postavy, pripravil sa na novú, a medzitým organizátori dopripravia jeho novú postavu.