

Obecná pravidla Matrixu

Kdy a kde: 23. 10. - 1. 11. 2015 v Praze (na celém území hl. města), nonstop, ale většina významnějších herních událostí se bude odehrávat o víkendech a k večeru.

Co a jak: Matrix je městský LARP - tj. hra v rolích odehrávající se ve městě. Z toho plyne několik zásadních omezení, která zkušení hráči městských LARPů znají, přesto je zde však raději shrneme:

- 1) **berte ohledy na civilní obyvatelstvo** a nezapojujte ho do hry (ani dotazy na téma "neviděli jste tady takovou skupinku divných lidí" a pod., natožpak jako posly nebo živé štíty). Herně je to "zaonačeno" tak, že pokud rozpoutáte bitku před hromadou svědků, je vysoká pravděpodobnost, že po vás půjdou agenti. A to až do té míry, že se vám může zkomplikovat vstup do Matrixu nebo pohyb v něm (zvýší se energetická náročnost obojího, protože agenti se budou snažit vašemu pobytu v Matrixu bránit). Pokud se civilní obyvatelstvo bude samo doptávat, je povoleno a zcela v pořádku vysvětlit mu, že se jedná o hru a o jakou.
- 2) berte ohledy na zákony ČR - pokud budeme ve hře chtít, abyste například vstoupili na nějaký soukromý pozemek, bude vám to výslovně sděleno (nebo bude místo označeno jako herní - buď popiskem nebo QR kódem). Taktéž herní předměty budou označeny jako herní (popisem nebo QR kódem). Žádné jiné předměty není povoleno krást. Zbraně a náboje můžete někomu odebrat (např. zajatci), ale nesmíte je používat a následně prosím dohlédněte, aby se vrátily majiteli. Pokud dojde k jakémukoliv setkání s policií, buďte prosím slušní, respektujte pokyny policie a pokud to bude vhodné, vysvětlte, o co se jedná.

Placky

Všechny osoby, pohybující se v Matrixu, budou označeny plackami s unikátním QR kódem (dostanete je při registraci, placka je specifická pro každého hráče, tudíž si je nepůjčujte navzájem!). Osoba s plackou "je něčím divná" - to jest můžete reagovat na osoby s plackou (oslovovat je, prchat před nimi a pod.), i když jste je nikdy předtím ve hře nepotkali. Pokud někdo zrovna placku nemá, buď nehraje, nebo není v Matrixu (tj. neinteragujte s ním herně, pokud si nejste jisti, že jste zrovna ve stejném prostoru - posádky lodí si samozřejmě mohou povídat a mohou se za tímto účelem i někde sejít, aniž by si nasazovaly placku - jsou na lodi). **Scanovat veškeré QR kódy lze jen za použití speciální schopnosti!** Pokud plánujete mít schopnost scan, doporučujeme si pořídit do mobilu QR čtečku - ne všechny jsou schopny placky přečíst, nejlépe se osvědčila seznam čtečka (<https://www.seznam.cz/aplikace/> na konci stránky je QR čtečka).

Matrix, vstup do Matrixu a výstup z Matrixu

Matrix bude ve hře reprezentován naším světem, zatímco "reálný svět" bude symbolizován virtuálním prostorem, do něž všichni, kterých se týká, dostanou před hrou přístup.

Posádky lodí

Abyste se mohli začít pohybovat v Matrixu, musíte se do něj nejprve "nahrát". V případě posádek lodí se takové nahrání se (vstup do Matrixu) odehrává přes pevnou telefonní linku (telefonní budka - nemusí být nutně funkční, nebo pevný telefon - musíte se k němu však reálně dostat, varianta "v tomhle baráku má určitě někdo pevnou" neplatí). Vstup do Matrixu, stejně jako pobyt v Matrixu, vás stojí energii (podrobněji ve speciálních pravidlech). Výstup z Matrixu probíhá stejně jako nahrání se do něj (dotykem telefonní budky nebo telefonního aparátu pevné linky), ale nic vás nestojí. Nahrání se do Matrixu i výstup z něj probíhají okamžitě (výjimky existují - většinou jde o získané postihy, pokud se vás to bude týkat, dozvíte se to) - stačí se dotknout telefonní budky nebo aparátu. Pokud při nahrávání se do Matrixu (např. cestou k budce) zpozorujete nějaké nebezpečí a chcete nahrávání "přerušit", můžete, ale energii za nahrávání se už ztratíte. Vstup a výstup z Matrixu a přerušování nahrávání vždy oznamujete sms (přesný tvar sms a číslo, kam ji posílat, obdržíte před hrou.). **Komunikovat s lodí v průběhu pobytu v Matrixu lze přes mobilní telefon nebo internet.**

Programy

Programy vstupují do Matrixu tak, že se do něj nahrají přes některé ze svých "úložišť" (blíže ve speciálních pravidlech pro programy). Jinak vše probíhá stejně jako u posádek lodí (včetně toho, že i programy stojí nahrát se do Matrixu a pobývat v něm nějakou energií).

Neprobuzení lidí

Neprobuzení se v Matrixu pohybují neustále, ale pokud budou potřebovat po dobu hry někdy nehrát (pohybovat se bez placky), nahlásí nám adresu svého domova (případně dalších míst, kde budou vstupovat a vystupovat ze hry - maximálně 3), přičemž vstup a výstup z domova bude probíhat stejně jako u posádek lodí - až na to, že dotýkat se nebudou telefonních budek, ale dveří na nahlášené adrese. Neprobuzené lidi však tento "vstup do hry" nestojí žádnou energii. Energii, kterou potřebují pro pobyt v Matrixu, jim dodává sám systém (takže ji nemusí řešit a ani netuší, že existuje). Nemusí také posílat žádné sms (z hlediska Matrixu jsou stále v Matrixu). První výstup z Matrixu má pro neprobuzené zvláštní pravidla (viz speciální pravidla posádek lodí, neprobuzení samozřejmě nic netuší).

Sloty

Každá postava, která je schopna se nahrát do Matrixu (posádka lodi nebo program) má 0 až n takzvaných slotů (obvykle 3). Do slotů si postava při vstupu do Matrixu (lidé při nahrávání se z lodí, programy při opuštění svého úložiště) může nahrát schopnosti (karty), které má k dispozici - každý slot pojme jen jednu schopnost. O sloty lze přijít - například pokud máte smůlu při návratu z Matrixu poté, co jste upadli do agónie. Poškozené sloty dokáží některé postavy "opravit", není to ovšem snadné. Ve hře lze také získat nové sloty, jedná se však o velmi vzácnou komoditu.

Schopnosti

Schopnosti jsou ve hře představovány kartami (dostanete je při registraci), které mají na jedné straně název a popis schopnosti a na druhé číslo (to vás bude zajímat při soubojích bullet time, na schopnost vliv nemá).

- schopnosti (karty) nelze kopírovat (ale některé postavy to mohou umět) - tj. máte k na výběr jen z tolika schopností, kolik karet vlastníte.
- posádky lodí mají karty se schopnostmi pro celou loď (tj. než se z lodí nahrajete do Matrixu, můžete si vybrat, jaké ze schopností, které vlastní vaše loď, chcete mít nahrané). Pozor, to, jakým způsobem jsou schopnosti na jednotlivých lodích sdíleny je otázka vnitřní politiky lodí - z hlediska pravidel si prostě můžete vybrat z lodní "zásoby" schopností cokoliv, co v ní zrovna je (tj. nemá to nahrané někdo jiný - pokud by pro vás fyzické předávání si karet mezi hráči představovalo zásadní problém, můžete se s organizátory dohodnout na tom, že budete mít více fyzických zástupců karet, ale pak je nezbytné, abyste si před nahráním se zkontrolovali, jestli schopnost nemá nahranou někdo jiný z lodí).
- schopnosti si můžete mezi sebou měnit i v Matrixu (přehrát si je), ale pozor, je třeba k tomu mít alespoň jeden volný slot (tj. slot, ve kterém nemáte zrovna nahranou žádnou schopnost), nebo médium (speciální herní předmět), přes které přehrání provedete. Tj. pokud se potkají dva hráči, kteří mají všechny sloty plné (nezávisle na tom, jestli jsou schopnosti v nich nabitě nebo vybitě), nemůžou si schopnosti vyměnit (nejde zároveň schopnost ze slotu vymazávat a zároveň ji do něj nahrávat). Měnit schopnosti si mohou posádky lodí i programy. Všechny zúčastněné strany musí s výměnou schopností souhlasit - nelze obrát o schopnosti zajatce!
- bez souhlasu majitele lze schopnosti "krást" jen osobám v agónii - ovšem ne jen tak, existuje speciální schopnost, která to umožňuje (umí do sebou obsazeného slotu přehrát cizí schopnost a sama se přehraje do slotu osoby v agónii - fyzicky si vyměníte karty se schopnostmi). Tento případ je zároveň výjimkou z výše řečeného - není při něm potřeba mít volný slot nebo médium.
- většina schopností se používáním vybíjí (tj. kartu smíte použít jen jednou). Abyste ji mohli použít znovu, musíte buď počkat, až se přirozeně "nabije" (30 minut), nebo si ji nechat nabít od operátora lodí (přes pevnou telefonní linku - dotekem telefonní budky nebo aparátu pevné linky).
Pozor, kartu může vybit i to, že jste ji použili v bullet time! A naopak, vybitou kartu v bullet time použít nemůžete, musíte počkat, až se znovu nabije (nebo si ji nechat nabít).

Konkrétní schopnosti

Existuje řada veřejně známých schopností, ale také mnoho schopností neznámých. Pokud byste rádi nějakou zde neuvedenou schopnost, kontaktujte organizátory, je možné, že se pro vás vhodné řešení najde.

Používání dlouhé zbraně: postava smí používat zbraň delší než 60 cm, maximálně však 90 cm. Tato schopnost se používáním nevybíjí.

Používání dvou chladných zbraní: postava smí používat dvě zbraně do 60 cm. Lze kombinovat s používáním dlouhé zbraně - v takovém případě může být jedna ze zbraní delší než 60 cm, maximálně však 90 cm. Tato schopnost se používáním nevybíjí.

Elektrická nerfka: postava smí používat elektrickou nerfku. Tato schopnost se používáním nevybíjí.

Používání dvou střelných zbraní: postava smí používat dvě manuální nerfky. Lze kombinovat s "elektrickou nerfkou" - v takovém případě může být jedna ze zbraní elektrická nerfka. Tato schopnost se používáním nevybíjí.

Scan: postava smí proscanovat jeden QR kód. Pak je schopnost vybitá a musí se znovu nabít.

Zvednutí postavy z agónie: zvedne jednu postavu z agónie. Postava zvednutá z agónie je zcela zdráva (schopnosti se jí tím nenabíjí). Pokud si to však ten, kdo ji z agónie zvedá, přeje, je postava jeho zajatcem.

Prodloužení agónie: prodlouží trvání agónie o 15 min (tj. celkem na 20 min).

Léčení I: vyléčí všechna aktuální fyzická zranění postavy (nefunguje na poškozené sloty) za 10 min. Lze použít i na sebe. Nefunguje na agonii.

Léčení II: vyléčí všechna aktuální fyzická zranění postavy (nefunguje na poškozené sloty). Lze použít i na sebe. K vyléčení dojde okamžitě. Nefunguje na agonii.

Krádež schopnosti: tato kata dovoluje svému vlastníkovvi, aby postavě v agónii vzal libovolnou kartu. Musí však vědět, jaká schopnost nebo jaké číslo na kartě jsou (nemůže si prohlédnout všechny karty protivníka a vybrat si - řekne si o kartu, kterou chce a když se netrefí, schopnost selhala a je vybitá - stačí ale znát nebo tipnout číslo, není potřeba vědět, co je na druhé straně karty). Kartu krádež schopnosti dá pachatel okradenému místo jeho karty (tj. okradený získá možnost příště také někoho okrást). Ukradená karta je vybitá, tj. je třeba počkat 30 min než se nabije nebo si ji nechat nabít od operátora lodi.

Nouzový signál - postava může kdykoliv (i v zajetí) spustit vysílání nouzového signálu, přičemž určí jednoho příjemce (ten může být v Matrixu i mimo Matrix). Tomu poté každých cca 15 min (čas se snažte přizpůsobit tomu, aby odesílání sms příliš nenarušovalo váš rolepalying) odesílá sms s kódem "NS" a svou pozicí (žádné jiné informace, např. co se vám stalo, prosím takto neposílejte). Odesílání nouzového signálu není odhalitelné (výjimky existují), posílání sms je proto zcela neherní a nelze ho zajatci zakázat (je také možné použít některou z aplikací, které určují polohu vašeho mobilního telefonu, a příjemci odešlete jen oznámení, že má vaši pozici sledovat, pokud jste s ním předem domluveni - i pak se jedná o neherní prvek a nelze mu zamezit tím, že by vám zajímavější odebral mobilní telefon). Nouzový signál bude vysílán dokud ho "nevypnete" nebo dokud nezmqizíte z Matrixu. Vysílá se i v agónii (ale příjemce neví, že jste v agónii). Vysílání nouzového signálu nezneužívejte (např. jako záminku k tomu, abyste nemuseli se zajímavějším někam jít - pokud vás zajímavější někam rychle vleče, nejprve dojděte na místo, do auta, do mhd a pod. a pak vyšlete signál - přednost má chůze před vysíláním signálu).

Pravidla boje

Existují dva typy soubojů – *souboj zbraněmi* (chladnými a střelnými) a *bullet time* – souboj s využitím ovlivňování Matrixu. Každý z těchto soubojových systémů má vlastní pravidla a omezení.

Souboj zbraněmi

Čím

Zbraněmi jsou myšleny bezpečné chladné zbraně (měkčené zbraně, možno s pevným jádrem - např. novodurová trubka a mirelon – schvalují organizátoři) o délce minimálně 30 a maximálně 60 cm (tyto zbraně může používat kdokoli, delší zbraně budou povoleny, ale jejich využití se váže na speciální schopnost) a střelné zbraně – nerfky (manuální nerfky může používat kdokoli, využití elektrických nerfek se váže na speciální schopnost). Hráč smí v jednu chvíli používat jen jednu zbraň, použití dvou zbraní je speciální schopnost (lze však druhou zbraň držet v ruce - například střílet a když vám dojdou náboje, začít používat chladnou nebo i střelnou zbraň v druhé ruce).

Kde

Souboj zbraněmi smí probíhat kdekoli venku – tj. kdekoli, kromě místností (čtyři stěny a střecha), dopravních prostředků (auta, mhd) a prostorů metra (týká se celých prostorů metra - ne jen placeného prostoru - u podchodů platí, že pokud se jimi dá dojít na metro, patří k metru a zbraněmi se tam nebojuje). Dokud jste venku (byť třeba s rukou na dveřích auta nebo domu), jste zranitelní zbraněmi. Stejně tak jste zbraněmi zranitelní v podchodech které nevedou na metro, pod mosty a pod. Dbejte na bezpečnost nezúčastněných osob!

Jak

Soubojový systém je takzvaná „paralympiáda“ neboli šatrh - po zásahu končetiny nesmíte tuto až do vyléčení používat (s jednou zraněnou nohou můžete buď poskakovat po druhé nebo velmi viditelně kulhat – jako s vykloubeným kolenem – o nohu se neopřete, se dvěma zraněnými nohama můžete buď bojovat vkleče nebo v sedě nebo stát snožmo a neměnit pozici – žádné poskakování), v zasažené ruce nesmíte nic držet ani se jí krýt (zbraň si můžete přehodit do druhé ruky), po zásahu do trupu upadáte okamžitě do agonie. Co se po souboji děje s vašimi zraněními se dozvíte v pravidlech léčení, podrobnosti o agonii najdete v pravidlech agonie.

Zásahové plochy

Zásahovými plochami nejsou krk, hlava a rozkrok – zásahy do těchto míst nezraní, ale zabolí – nemiňte na ně cíleně, ani se jimi cíleně nekryjte.

Zásah uznává vždy zasažený – v případě nejistoty zda k zásahu došlo (škrábnutí špičkou zbraně, náboj z nerfky vás jen škrtně apod.) doporučujeme hrát méně významné zranění – např. končetina je oslabena, ale dá se omezeně používat, s postřeleným bokem se potácíte v předklonu apod. – hezký roleplay organizátory potěší, hádky ne.

Kryty

Lze se krýt prakticky čímkoliv, co nemáte oblečeno – židlí, kabátem v ruce, víkem od popelnice, notebookem, deštníkem... ale je to vždy na vaše vlastní riziko – nestěžujte si pak, že vám někdo poškodil deštník, nebo že se notebooku nelíbila rána mečem.

Co se nesmí

- bodat
- zachytávat zbraně, ruce, či oblečení a vybavení protivníka rukama
- používat k útoku něco jiného, než schválené zbraně (kryjte se, čím chcete, ale neohrožujte tím svého protivníka – žádný šerm deštníkem nebo židlí...)
- používat bez předchozí domluvy cizí zbraně a náboje (buďte rozumní a pokud to bude možné, náboje a zbraně vračejte původnímu majiteli – sbírání nábojů ovšem není důvod k přerušení hry!)

Bullet time

Čím

Karty, na nichž je z jedné strany napsána schopnost a ze druhé číslo nebo matematická operace. K bullet time se využívají právě ona čísla a matematické operace. Každá postava má omezený počet karet (slotů, do nichž může karty při vstupu do Matrixu nebo přes pevnou telefonní linku nahrát) – obvykle 3. Každou kartu lze v rámci jednoho souboje použít jen jednou, pak je vybita (pozor, pokud jste do 30 min před bullet time tím použili schopnost napsanou na kartě, je karta taky vybitá a nemůžete ji použít při bullet time). Karta se sama od sebe „nabije“ za 30 minut nebo ji může hráči „nabít“ operátor lodi – k tomu se hráč musí dotknout pevné telefonní linky (dotknout se telefonní budky nebo najít třeba v nějakém podniku pevný telefon). Do Matrixu vstupují postavy vždy s „nabitými“ kartami. Karty nelze nabíjet v průběhu bullet time.

Kde

Bullet time smí vyhlásit osoba, které se nachází pod střechou (střecha musí být z pevného materiálu – tj. podchody, stříšky nad vchody apod., ne slunečníky a látkové stříšky), v dopravních prostředcích a v prostorách metra (počítají se celé prostory metra, ne jen placený prostor). Pokud vyhlásíte bullet time v autě, doporučujeme před pokračováním někde bezpečně zaparkovat (rozhoduje řidič).

Bullet time lze vyhlásit na jakoukoliv osobu, která je k vám blíže než 3 metry – tj. i na osobu, která sama pod střechou není. Osoba, která bullet time vyhlásila a na kterou byl vyhlášen, stejně jako všechny osoby, které se do něj přidají, jsou po čas trvání bullet time nezasažitelné zbraněmi.

Bullet time se vyhlašuje zřetelným zvoláním „bullet time“, označením cíle (ty v tom klobouku! Franto! apod.) a zvednutím ruky s kartou kterou útočíte (tak, aby bylo vidět číslo). To, zda se cíl nachází ve vzdálenosti dostatečné pro vyhlášení bullet time (3 m) určuje vždy cíl. Po čas trvání bullet time se do něj

může přidat kdokoliv, kdo dorazí do vzdálenosti nejméně 3 metrů od probíhajícího bullet time – touha přidat se k probíhajícímu bullet time se označuje též zvednutou paže a oznámením bullet time a označením cíle, na který útočíte (nemusí to nutně být stejná osoba, se kterou byl bullet time zahájen - v bullet time jsou vždy jen dvě strany, takže označením osoby se vlastně přidáváte k jedné ze stran). Dokud se k bullet time nepřipojíte, jste jen diváci, ať říkáte, co říkáte, jakmile zvednete ruku (do tří metrů od probíhajícího bullet time), už nemůžete vycouvat a musíte přihodit alespoň jednu kartu. Od zvednutí ruky jste také nenapadnutelní zbraněmi. Z bullet time nelze vycouvat – všichni, kdo se zapojí (řeknou bullet time), ponесou následky. Zapojit se lze jen na straně útočníka nebo obránce - tj. v boji jsou vždy jen dvě strany. Stranu lze však kdykoliv v průběhu boje změnit položením karty na druhou hromádku (pozor, některé karty matematických operací se pokládají na hromádku soupeře - to není pokládáno za změnu strany - u takové karty by byla změna strany položit ji na vlastní hromádku). Pro jistotu upozorňujeme, že změnit stranu v průběhu boje je zrada a pokud tuto možnost zvolíte, počítejte s následky. Vaší zradě by měl odpovídat i popis vaší akce.

Útočník po vyhlášení bullet time popíše efekt dle vlastního uvážení a fantazie, sdělí číslo použité karty a položí ji na stůl (na sedačku, na ruku – prostě tak, aby bylo viditelné číslo) a začne (klidně a pomalu) počítat do pěti. Obránce ukáže kartu, popíše efekt, položí kartu vedle a začne počítat do pěti. Po celou dobu počítání může kdokoliv vstoupit do souboje na straně útočníka nebo obránce – zvedne kartu tak, aby bylo vidět číslo, pokud to ještě neřekl, řekne bullet time a začne popisovat další efekt, pak sdělí číslo a kartu položí na kupičku útočníka nebo obránce. Nezáleží na tom, kdo dřív zaútočí – na konci souboje se sečtou karty na kupičce útočníka a kupičce obránce a vyšší číslo vyhrává – doporučujeme však stranám, aby se střídaly, je to hezčí. Existují karty (dělení, odmocnina...), které se pokládají na kupičku soupeře. Karty matematických operací platí vždy na součet všech karet pod nimi. Lze také vyložit více karet najednou (to má smysl především pokud víte, že vám nikdo nepomůže a když vyložíte jednu kartu, svého soupeře neporazíte).

Bullet time končí ve chvíli, kdy někdo dopočítá do pěti, aniž by kdokoliv další začal popisovat další efekt. Když bullet time skončí, spočítají se obě kupičky – vyšší číslo vyhrává. Všichni účastníci souboje na straně poražených okamžitě upadají do agónie. **Pozor, pokud jsou čísla shodná, upadají do agónie obě strany!**

V průběhu popisování efektů můžete i volat o pomoc nebo se vyjadřovat k okolostojícím (Uhýbám padajícímu stropu, hážu po tobě košem a křičím „Pomozte mi někdo, do háje, zaplatím vám! A Pepo, ten bastard zabil tvého strýčka, to si přece nenecháš líbit!“), nemluvte však, když nepopisujete efekt (tj. prostor pro diskusi je omezen na věty, které vložíte do popisů efektů). Není také povoleno v průběhu bullet time telefonovat. Kdykoliv (i mimo svůj tah) v průběhu bullet time se můžete vzdát někomu ze soupeřů (ne spolubojovníkovi!) a ten to může oznámením „zajímám tě“ (i mimo svůj tah) přijmout. Pokud se však nevzdají všichni, bullet time pokračuje. Následky bullet time se na zajatce nevztahují, ale věznitel (pokud byl na vítězné straně a není v agónii) si s ním může dělat co chce – podle pravidel zajetí. Dokonce ho může ještě v průběhu bullet time předat přítomné osobě, která se bullet time neúčastní.

Vítězství v bullet time není dáno kvalitou vašich popisů efektů, ale snažte se být kreativní. Využívejte své okolí a popisujte především to, co děláte vy. Zároveň lze popisu efektů využít k poslednímu, byť omezenému pokusu o vyjednávání.

Příklad bullet time – Pepa a Franta proti Hance, Věrce a Nataše

H: Bullet time, Franto (zvedá ruku s kartou s číslem 1), hážu po tobě támhle tou zelenou škodovkou, 1 (pokládá kartu a začne počítat). Jedna, dvě, tři...

F: (zvedá ruku s kartami 1 a 1). Uhýbám škodovce, strhávám tamhle ten drát ze sloupu a hážu ti smyčku kolem krku. Zároveň křičím: „Pepo, pomoz mi, řeknu ti to, cos chtěl vědět!“, 2 (pokládá karty a začne počítat) Jedna, dvě...

V: Bullet time, Franto (zvedá ruku s kartou 2), Utrhnu okap z támhle toho domu a praštím s ním Frantu přes hlavu. Křičím: „Vykašli se na něj, Pepo, nic neví!“, 2 (pokládá kartu a začne počítat) Jedna, dvě, tři, čtyři...

P: (rozhodl se věřit Frantovi) Bullet time, Hanko (zvedá ruku s kartou 3), vytrhnu támhle ten strom, odrazím s ním okap a hodím ho po Hance, 3 (pokládá kartu a začne počítat). Jedna...

H: (zvedá ruku s kartou 3) Vyrvu ti strom z ruky, zapálím korunu od škodovky, co zatím začala hořet a vrazím ti hořící větve do obličeje, 3 (pokládá kartu a začne počítat) Jedna, dvě, tři...

N: (přibíhá) Potřebujete pomoc, holky?

F: (zvedá ruku s kartou /2) Utrhnu hydrant, proud vody uhasí strom i škodovku a já praštím hydrantem Hanku. Křičím: „Natašo, nepleť se to toho, to se tě netýká!“, /2 (pokládá kartu na Hančinu hromádku, čímž z ní dělá jen 3 – a začne počítat) Jedna, dvě...

V: (zvedá ruku s kartou 1) Křičím „Jasně že potřebujem pomoc, podívej, co dělá Hance!“ a kopem odrazím hydrant na Frantu, 1 (pokládá kartu a začne počítat) Jedna, dvě...

P: (zvedá ruku s 1) Vyskočím, odrazím se od zdi a kopnu Věru do obličeje, 1 (pokládá kartu a začne počítat) Jedna, dvě...

N: (zvedá ruku s 3) Bullet time, Pepo, strhnu na tebe támhle ty elektické dráty, 3. (pokládá kartu a začne počítat) Jedna, dvě, tři, čtyři, pět.

Nikdo další už kartu nepřidal, tudíž se sečtou obě hromádky. Děvčata mají po Natašině zásahu 7, pánové jenom 6. Pepa a Franta tudíž upadají do agónie. Nataša má ještě nepoužitou kartu s číslem 1, což ale není tak důležité, podstatné je, že na druhé straně je schopnost “zvednutí z agónie” a tak zvedne Pepu z agónie a zajme ho. Věrka využije toho, že stojí kousek od telefonní budky, nechá si od operátora rychle dobít kartu 2, která má na druhé straně schopnost “krádež schopnosti” a sebere Frantovi kartu /2 (na druhé straně je schopnost scan). Dá mu za ní dle pravidel kartu “krádež schopnosti”. Po 5 minutách od upadnutí do agónie Franta zmizí z Matrixu zpět na svou loď.

Následky souboje

Léčení

Veškerá zranění, kromě agónie, se samovolně vyléčí 30 min po ukončení souboje. Dále lze zranění vyléčit s použitím schopností “léčení”. Zranění se léčí průběžně, takže od ukončení souboje až do vyléčení smíte zraněné končetiny začít velmi omezeně používat – pomalu kulhat s jednou zraněnou nohou, s oběma zraněnými nohama se dobelhat opření o kamaráda do nejbližší hospody nebo se dopotácet k lavičce a sednout si, ve zraněné ruce můžete něco neohrabaně držet... Rozhodně však nebudete zraněné končetiny schopni aktivně používat v dalším boji, pokud od předchozího neuplynulo více než 30 min nebo jste nebyli vyléčeni. Na zraněných nohách také nebudete schopni běhu nebo rychlejší chůze, pokud vás někdo neponese (hodí si vaši ruku přes ramena a podpírá vás – pak můžete jít maximálně rychlou chůzí).

Agonie

Agonie nastává po zásahu do trupu (po libovolném množství zásahů, nemá smysl uřezávat hlavy, pálit těla, přejíždět je parním válcem a pod.) nebo po prohře v bullet time a trvá 5 minut (existují schopnosti, jimiž lze trvání agónie prodloužit). Postava v agonii může mluvit (obtížně, sténá u toho, chrchlá krev apod.) nebo se plazit (velmi pomalu – třeba se dovleče na lavičku), či být nesena (alespoň jedna osoba si hodí ruku postavy v agonii přes ramena a podpírá ji – pak mohou jít ne rychleji než rychlou chůzí). Pokud do 5 min není postava probrána z agónie (k tomu je třeba zvláštní schopnost) nebo jí není agónie prodloužena a je to člověk, který není součástí systému (tj. „probuzený“), zmizí z Matrixu a probere se v „reálném“ světě (většinou na lodi, pokud je jeho tělo na lodi). Programy po ukončení agónie zmizí z místa, kde se nacházely, a objeví se ve svém úložišti.

Ani po programech, ani po probuzených nezůstane v Matrixu žádné tělo, ani jeho části nebo tělní tekutiny (krev apod.). Opuštění Matrixu tímto způsobem (po agonii) sice nezpůsobuje smrt postavy (ano, zde jsme se vědomě odchyli od kánonu, abychom vám umožnili pestřejší hru), ale vede k nepěkným postižením – volejte organizátory. Neprobuzený člověk po ukončení agónie zemře a jeho tělo (i veškeré jeho části) na místě zůstávají. Zemře samozřejmě i tělo tohoto člověka v “reálném” světě. Totéž platí pro těla “obsazená” agenty při zabití agenta - tělo “obsazeného” smrtelníka na místě zůstane (a člověk zemře i v reálném světě), zatímco se agent “přehraje” jinam (to je důvod, proč by někteří humanisté mohli odmítat zabíjet agenty, pokud by samozřejmě byli něčeho takového, jako porazit agenta a uvést ho do agónie, vůbec schopni).

Postava si pamatuje, co se jí dělo v agonii, její vzpomínky jsou však zastřeny bolestí a nepřesné – zde je prostor pro váš roleplay – zkuste brát v úvahu, jak jste se do agónie dostali a jak moc jste byli zraněni.

Spáchat sebevraždu (dobrovolně upadnout do agonie) může postava, která není v zajetí (můžete se třeba podříznout, skočit pod tramvaj a pod. - případným hrajícím svědkům to popište). Pokud to však uděláte, nahlaste nám to - je možné, že to bude mít nepříjemné následky (pokud vás samozřejmě někdo z agonie neprobere).

Zajetí

Postava může upadnout do zajetí několika způsoby:

- v souboji zbraněmi přijde o všechny končetiny a někdo jí sdělí, že ji zajímá
- postava upadne do agonie (při bullet time i souboji) a její soupeř ji z agonie zvedne s tím, že jí oznámí, že ji zajímá
- postava se vzdá a její soupeř to přijme a oznámí jí, že ji zajímá

Zajatec může být kdykoliv svým vězňem uveden do agonie – stačí k tomu buď zásah zbraní do trupu podle pravidel souboje zbraněmi nebo vyhlášení bullet time – zajatec se nemůže bránit (ale může ho bránit někdo jiný). Zajátce nelze nechat zabít „na dálku“, aniž by ho zabil nějaký hráč. Zajatec nemůže spáchat sebevraždu ani používat své schopnosti (pokud existují výjimky, je to u nich výslovně uvedeno). Vězňem může zajatci povolit použít nějakou konkrétní schopnost, ale nemůže ho k tomu donutit. Zajatec pak smí použít pouze vězňem „povolenou“ schopnost.

Zajatec nemusí být reálně spoután, ale v rámci roleplayingu mu sdělte, jak je zajištěn, případně to symbolicky naznačte třeba šátkem (pokud s tím obě strany souhlasí, můžete používat i reálná pouta, dbejte však prosím na bezpečnost – zajatec by měl být vždy schopen se sám z pout dostat). Zajatec musí zůstat na místě, které mu jeho vězňem určí (a sdělí mu, jak ho tam zajistil) nebo svého vězňem následovat, nejrychleji však rychlým krokem.

Dlouhodobé držení zajatců v Matrixu je problematické – pokud je zajatec na nějakém místě déle než hodinu, je relativně snadné odhalit, kde se nalézá (a je možné, že to někdo dokáže i dříve). Pokud je zajatec ponechán sám (nestřeží ho žádný hráč), dokáže se po 2 hodinách osvobodit (pokud zajatec někde nemůže fyzicky zůstat, ale vězňem by ho i nadále osobně střežili, konzultujte situaci s organizátory).

Výslech a mučení

Výslech a mučení budou povětšinou zcela roleplayingové záležitosti a ponecháváme je na vaší fantazii a vzájemné dohodě. Existují ovšem (pravidlové) způsoby, jak z někoho dostat pravdu i proti jeho vůli – jsou vzácné a časově náročné a pokud je někdo ovládá a použije je na vás, pravidla vám sdělí.

Smrt

Jak vidno z předchozích pravidel, v Matrixu není snadné úplně zemřít (pokud nejste neprobuzený člověk, ten po agonii umírá). Vzhledem k tomu, že podmínky, za nichž může ke smrti dojít, jsou odlišné pro programy a posádky lodí a nejsou veřejně známé, najdete je ve speciálních pravidlech.

Agenti

Agenti agonii netrpí – po zabití agenta po něm zůstane v Matrixu mrtvé tělo člověka, kterého předtím obsadil (a dotyčný zároveň zemře i v reálném světě) a agent může obsadit dalšího člověka, který je součástí systému (tj. ne probuzeného člověka nebo program).

Pozor, vyvražděním všech lidí kolem se agentů nezbavíte - to pak přijede třeba armáda...

Sérum pravdy

Jde o program, který je aplikován do krevního řečiště oběti. Oběť může vzdorovat 20 min za každý slot, který má (ať už v něm má něco nahraného nebo ne), aniž by to slot poškodilo. Další 20 min může vzdorovat za každý slot, který trvale obětuje (za každých započatých 20 min je jí trvale vypálen jeden slot). Když postavě dojdou sloty nebo se rozhodně vzdát (obojí musí zřetelně oznámit), musí komukoliv, kdo je přítomen, 30 min pravdivě odpovídat na jakékoliv otázky. Působení programu lze přerušit jen výstupem postavy z Matrixu (pozor, pokud jde o zajátce, nemůže spáchat sebevraždu!) nebo speciální schopností, u níž je to výslovně uvedeno nebo speciální schopností, u níž je to výslovně uvedeno.