

SABAT

Pravidla a mechaniky



Obecné mechaniky	2
Deeskalace konfliktu, scény	2
Eskalace konfliktu, scény	2
Opuštění scény	2
Rudé stop	2
Pravidla pro boj a disciplíny	3
Bojové číslo a herní boj	3
Číslo vůle	4
Disciplíny	4
Pravidlové disciplíny	5
Auspex	5
Manipulace (Presence)	5
Ovládání (Dominate)	5
Skrývání (Obfuscate)	5
Šílenství (Dementation)	5
Nepřavidlové disciplíny	6
Obtenebrace (Obtenebration)	6
Nekromancie (Necromancy)	6
Protean	6
Vicissituda (Vicissitude)	6
Ostatní disciplíny	6
Stavy bytí	7
Vaulderie	7
Diablerie	7
Frenzy	7
Rötschreck	8
Kolík v srdci	8
Druhá smrt postavy	8
Ostatní pravidla	8
Alkohol a drogy	8
Spoutání	9
Krvavé panenky a jiná pochoutka pro Kainity	9
Pravidla pro sex a intimitu	9

Obecné mechaniky

Tato hra je především o hraní scén, vaši postavy, vašeho příběhu. Právě proto zde jsou tyto mechaniky, které jsou tím hlavním pravidlem celé hry. Dávají vám možnost Nebojte se tyto mechaniky používat. Není to žádná ostuda a nikdo si o vás nebude myslet nic špatného, pokud je použijete. Od toho tu koneckonců jsou. Tyto mechaniky platí pro jakékoliv aspekty hry. Ať už pro konfrontaci fyzickou a nebo psychickou, popřípadě pro hraní intimity apod.

Deeskalace konfliktu, scény

Pokud se naleznete v situaci, která vám je nějakým způsobem nepříjemná a chtěli byste, aby ostatní hráči scénu umírnili, použijte frázi “**Nepřeháníš to trochu?**”. Někdy bývá vhodné i upřesnit, co vám vadí.

Př. skupina Kainitů bičuje usvědčeného zrádce a přitom na něho sprostě pokřikují. Hráči zrádce nevadí sprostá slova, ale bičování ho docela bolí a tak řekne: “Nepřeháníte to mlácení trochu?”, z čehož hráči Kainitů poznají, že ho můžou trestat i nadále, jen by měli ubrat na rákách.

Z toho také vyplývá, že musíte dávat pozor na to, co vám vaši spoluhráči říkají a např. nezacpávat jim pusy (nedomluvíte-li se jinak). Nechytejte se za slovíčka, když někdo takovou větu zformuluje trochu jinak. Když si nejste jisti, raději se zeptejte.

Eskalace konfliktu, scény

Pokud si naopak myslíte, že by nějaká scéna mohla přitvrdit, použijte frázi “**Na víc se nezmůžete?**”, opět můžete použít na konkrétní činnost. Váš protějšek se však může rozhodnout, že scénu již více eskalovat nechce.

Např. hráči zrádce z minulého příkladu se zdá, že skupina Kainitů na něho řve dost, ale mohli by více bičovat. Hráč zrádce tedy může říci: “Na větší bičování se nezmůžete?” Hráči Kainitů se mohou rozhodnout zda scénu opravdu budou eskalovat a nebo že jim tohle bičování už stačí.

Opuštění scény

Pokud z nějakého důvodu chcete scénu opustit (ať už vám je nepříjemná fyzicky nebo psychicky), ale nijak nepřerušovat, položte si ruku na hlavu a scénu v tichosti opusťte. Ostatní hráči vám toto musí umožnit a pokud možno na to nijak nereagovat. Používá se spíše, pokud v dané scéně nejste ústředními protagonisty.

Rudé stop

Pokud musíte scénu přerušit a “vypadnout ze hry”, ať už kvůli tomu, že je vám scéna opravdu nepříjemná a nebo aby se předešlo zraněním (a to jak fyzickým, tak psychickým), použijte frázi “Rudá stop”. Všichni přítomní jsou povinni přerušit hru, dokud se situace nevyřeší.

Pravidla pro boj a disciplíny

Ve hře bude boj reprezentovaný v naprosté většině formou duelu. Pokud mají mezi sebou konflikt větší skupiny, budou se pokud možno snažit vybrat svého šampiona, který bude za jejich zájem bojovat. Jak přesně takový boj vypadá, je popsáno níže.

Bojové číslo a herní boj

Každá postava ve hře má své bojové číslo. Tedy číslo, které určuje, jak dobře umí postava bojovat. Bojové číslo se pohybuje na stupnici 1 - 5. Běžní smrtelníci mají obvykle 1, zatímco Kainita - elitní veterán mnoha bojů může mít až 5. Pokud dojde na boj, soupeři si sdělí své bojové číslo (ukáží na prstech, pošeptají apod.) a vyhrává ten, kdo má číslo větší. Obecně platí, že vyzyvatel sděluje své číslo jako první. Pokud jsou čísla stejná, souboj skončí remízou. Aby nebylo vždy jasné, kdo vyhraje, je bojové číslo částečně variabilní. Kromě svého základního bojového čísla máte k dispozici ještě číslo o 1 menší a o 1 větší. Každé z daných čísel můžete použít pouze jednou. Až když použijete všechna tři čísla, výběr se obnoví a můžete znovu použít libovolné z vašich tří čísel. (Pozn. pokud je vaše bojové číslo 1, máte k dispozici dvakrát 1 a jednou 2.)

Př.: Petr vyzval Tomáše na duel. Petrovo bojové číslo je 4, Tomášovo 3. Petr už předtím dvakrát k něčemu bojové číslo použil. Při svém prvním použití použil číslo 4, podruhé číslo 5, nyní mu tedy zbylo pouze číslo 3. Ukáže tedy Tomášovi tři prsty. Tomáš ještě své bojové číslo nepoužil, použije tedy číslo 4 a tím duel vyhrává. Příště má Tomáš ale k dispozici už jen čísla 3 a 2, zatímco Petr už má k dispozici všechna tři svá čísla.

Souboj jako takový je potom sehrán divadelně. Pouze ti, kteří bojují už dopředu vědí jeho výsledek a mohou tak podle toho hrát. Mohou používat v průběhu souboje jakékoliv zbraně a schopnosti (nechat si narůst drápy apod.), které ovládají. Výsledek souboje to již nijak neovlivní.

Bojové číslo můžete použít i při použití fyzické síly, abyste například někoho zadrželi. K tomu opět slouží porovnávání bojových čísel, zda jste uspěli, či nikoliv.

Také pokud někoho mučíte za použití hrubé síly, je toto číslo, které sdělujete své oběti.

Čísly “neplývejte”. Např. vás může velice rychle napadnout, že svá menší čísla použijete na kamaráda, se kterým se domluvíte, abyste měli k dispozici pouze vaše nejvyšší číslo. Toto prosím nedělejte.

Hra primárně není bojová, proto podporujeme hlavně duely. Pokud by však z nějakého důvodu nastala situace, kdy by se proti sobě postavilo více osob, každá strana boje si zvolí jednoho svého zástupce, který sdělí své bojové číslo protistraně. Všichni ostatní účastníci přidávají +1 za osobu (tedy ne své bojové číslo). Vyhrává skupina, která má nejvyšší společné bojové číslo.

Př.: Petrova smečka bojuje proti Tomášově smečce. Petr za svou smečku sdělí své bojové číslo 3, Tomáš za tu svou také 3. Z Petrovi smečky se boje účastní ještě Radek a Karel, z Tomášovi pouze Emil. Petrova smečka má tedy dohromady bojové číslo 5, zatímco Tomášova má 4. Sehraji proto souboj, ve kterém nakonec zvítězí Petrova smečka.

Pozn. bojové číslo přiděluje postavám organizace.

Číslo vůle

Každá postava ve hře má své číslo vůle. Toto číslo určuje “sílu vůle” postavy, tedy především jak dobře ovládá různé psychické disciplíny, odolává mučení apod. Číslo vůle nemusí být stejné, jako vaše bojové číslo. Podobně jako bojové číslo, se číslo vůle pohybuje na stupnici 1 - 5 a máte k dispozici čísla celkem tři. Tedy i číslo o jedna vyšší a nižší, než je vaše číslo vůle a musíte použít všechna tři čísla, abyste některé číslo mohli použít znovu.

Pokud používáte číslo vůle k nějaké činnosti, výslovně řekněte, že se jedná o vůli. Například pokud pomocí disciplíny Ovládání (Dominate) chcete někomu přikázat, aby si sednul, řekněte mu například: “Přikazuji ti: sedni si! Vůle 3.”

Pokud vás někdo mučí, číslo vaší vůle určuje zda mučení odoláte.

Pokud je vůle útočníka i obránce stejná, vyhrává obránce (a efekt tedy neplatí). Obránce není povinen sdělit, jaké číslo použil a dokonce, ani zda útočník uspěl. Může se však rozhodnout nepoužít číslo žádné a dobrovolně neuspět.

Pozn. číslo vůle přiděluje postavám organizace.

Disciplíny

Disciplíny jsou nadpřirozené schopnosti, které upíři umí ovládat. Jaké disciplíny vaše postava ovládá záleží především na domluvě mezi hráčem a organizací při tvorbě postavy. Disciplíny jsou oproti své předloze značně zredukované. To, že zde nejsou nějaké disciplíny uvedeny znamená, že se nenachází ve hře a nebo se neprojevuje přímo. Můžete o nich mluvit, ale nelze je ve hře použít.

Jak silný je efekt disciplíny určuje cíl, tedy ten na koho byla disciplína použita. Řiďte se především tím, co vám přijde nejlepší pro danou scénu. Např. pokud se vám někdo chce zalíbit pomocí disciplíny Manipulace (Presence), můžete se rozhodnout, že se vám daná osoba zalíbila třeba jen na zcela krátkou dobu, a nebo naopak se vám může zalíbit klidně na věky.

Disciplíny dělíme v zásadě do dvou skupin. Jedna skupina je taková, pro kterou existují přesně daná pravidla, obvykle se kontestuje pomocí čísla vůle. Takovým disciplínám budeme říkat “pravidlové disciplíny”. Druhá skupina disciplín je taková, která nemá přesně daná pravidla. Bude sloužit zejména pro účely “hraní si” a jejich výsledek je obvykle na domluvě s organizací.

Disciplína má svůj název. Pokud má disciplína český překlad, je uveden ten. V závorce je potom původní (anglický) název, který může být znám některým zkušenějším hráčům. Také je uvedeno, které klany (obsažené v setting dokumentu) tyto disciplíny obvykle mívají (což je zde především jako inspirace, co si za disciplínu vzít, pokud nevíte). Kolik disciplín si můžete vzít je na domluvě s organizací - zejména těch pravidlových. Obecně mají postavy takovou disciplínu jednu, silnější postavy dvě.

Vaše postava může provést dvě disciplíny za hodinu. Do tohoto limitu se počítá i boj. Tzn. vaše postava může např. jednou za hodinu bojovat a jednou provést disciplínu. Pokud se napijete krve, snižuje se limit na půl hodiny (tzn. pokud jste před půl hodinou použili dvě disciplíny, napijete se krve, tak můžete bez následků třeba bojovat).

Pokud tento limit překročíte, ihned po bezprostředním vykonání úkonu propadáte frenzy (viz níže).

Pravidlové disciplíny

Toto jsou disciplíny, které lze užívat během hry a jsou nějak ošetřena danými pravidly.

Auspex

Používají: Malkavian antitribu, Toreador antitribu, Tzimisce, Ventrue antitribu

Mystická schopnost, která umožňuje odhalit postavy skryté pomocí disciplíny Skrývání (Obfuscate).

Používá se číslo vůle.

Manipulace (Presence)

Používají: Brujah antitribu, Toreador antitribu, Ventrue antitribu

Schopnost, která způsobí, že je sesilatel více sympatický cíli. Může být použito pro přesvědčení někoho o vlastním názoru (pokud je cíl nerozhodnutý a nebo “nalomený”) a nebo např. pro svádění.

Používá se číslo vůle.

Ovládání (Dominate)

Používají: Lasombra, Ventrue antitribu

Tato schopnost umožňuje dát někomu jednoslovný příkaz (zájmena se nepočítají). Lze uvést v kontextu (například přikázat někomu utíkat a ukázat směr). Cíl této schopnosti neudělá nic, co by přímo vedlo k jeho smrti.

Používá se číslo vůle.

Skrývání (Obfuscate)

Používají: Assamite antitribu, Malkavian antitribu, Městští gangrelové, Nosferatu antitribu

Schopnost, která dokáže sesilatele skrýt před zraky ostatních. Během trvání této disciplíny se skrytý jedinec může pohybovat maximálně velice pomalou chůzí a nesmí manipulovat s žádnými předměty nebo se s někým bavit apod. Nelze se skrýt před někým, kdo vás pozoruje. Skrytý jedinec má překřížené ruce na hrudi a na prstech ukazuje číslo vůle, které použil k seslání této schopnosti.

Šílenství (Dementation)

Používají: Malkavian antitribu

Schopnost, kterou téměř výlučně používá klan Malkavian. Říká se, že nemusíte být šílení, abyste tuto schopnost mohli používat, ale pomáhá to. Pomocí této schopnosti dokáže sesilatel probudit v cíli nějakou emoci. Pokud cíl tuto emoci již má, emoce je ještě zesílena.

Sesilatel cíli sdělí, jakou emoci teď cítí.

Používá se číslo vůle.

Alternativně lze tuto schopnost použít k nějaké vizi (a také se může stát, že k vám nějaká vize přijde samovolně. V takovém případě se vám nepočítá do vašeho limitu disciplín za hodinu).

Nepravidlové disciplíny

Toto jsou disciplíny, pro která nejsou žádná přesně daná pravidla a jsou spíše pro vytváření scén (rituály apod.). Konkrétní efekty jsou na domluvě s organizátory (ať už před hrou a nebo během hry). Mohou sem patřit i různé jiné druhy krevní magie, než níže zmíněné. Efekt však mají podobný.

Obtenebrace (Obtenebration)

Obtenebrace je téměř výlučně schopnost klanu Lasombra. Uživatelé mimo klan bývají loveni a členové klanu, kteří tuto schopnost naučí někoho mimo klan bývají těžce trestáni (smrt je obvykle milosrdný trest). Je to schopnost ovládat stíny a temnotu, která pochází z tzv. Abyssu, spirituálního světa nicoty a nekonečné noci, některými učenci je dokonce považováno za Peklo. Mistři v oblasti Obtenebrace nezřídka bývají jacísi kvazi-teologové Abyssu, jiní zase upířími krvavými mágy. S Obtenebrací se můžete setkat při provádění temných rituálů.

Nekromancie (Necromancy)

Disciplína, kterou za současných nocí ovládá především klan Giovanni, který je Sabatem často diablerizován pro přístup k této schopnosti. Její uživatelé mohou prohlédnout Oponou, která odděluje svět živých a mrtvých a komunikovat s duchy zemřelých, v některých případech dokonce ducha vyvolat zpoza Opony do našeho světa.

Protean

Schopnost původně Gangrelů, dnes však v Sabatu velice oblíbená a rozšířená schopnost. Kainita si díky ní může nechat narůst drápy a ty používat k boji.

Vicissituda (Vicissitude)

Schopnost, pro kterou jsou (nechvalně) proslaveni členové klanu Tzimisce. Vicissituda je schopnost formovat a ohýbat maso a kosti zvířat, lidí a nebo i Kainitů a to do nepřírozně krásných a nebo nevyslovitelně obludných tvarů. Mnozí Tzimiscové používají tuto schopnost i sami na sebe, proto někteří bývají nadpozemsky krásní, ti méně zruční potom zkrátka nelidští.

Ostatní disciplíny

Další disciplíny, které zde nejsou popsány nemají obvykle žádný přímý herní efekt. Je možné, že se ve hře potkáte i s disciplínou, která zde není popsána a v takovém případě vám její uživatel efekt popíše. Další disciplíny mohou být brané čistě jako pozadí pro postavu. Například uživatel fyzických disciplín jako je Síla (Potence) nebo Rychlost (Celerity) mívá obvykle vyšší bojové číslo (ale nemusí být pravidlem).

Stavy bytí

Vaulderie

Pro přesnější popis viz dokument o settingu.

Vaulderie je nejčastější rituál ve smečce a celém Sabatu. Vaše Smečka by měla alespoň jednou za hru Vaulderii provést (ale klidně i vícekrát, obzvláště, pokud se obmění členové a nebo se stane pro smečku něco důležitého). Přesné provedení je na vás. Ať už rituál budete provádět veřejně a nebo soukromě, jde o vážnou věc. Bezpodmínečně je na to nutný kalich, či jiná slavnostní nádoba a rituální dýka či jiný ostrý předmět (tedy “ostrý” - používejte spíše měkčené zbraně, aby nedošlo k úrazu. Jen jde o to, že je to předmět speciálně vyhrazený k tomuto rituálu a nepoužívá se k ničemu jinému. Na to dohlíží zejména kněz. Samozřejmě, že pokud chcete tyto rituální předměty znesvětit, můžete. Počítejte ale s následky, které by od ostatních postav měly bez prodlevy přijít. I to však může být hezká herní situace).

Při rituálu Vaulderie vzniká stav tzv. Vinkulum, náklonost mezi těmi, kteří rituál provedli. Je na rozhodnutí každého hráče, jak silné jeho Vinkulum bude, jakou má náklonost k ostatním, se kterými Vaulderii provádí. Škála je od “moc mě nezajímá” po “dal bych za něho život”. Tato náklonost může být různá i k osobám, které se účastnily té samé Vaulderie.

Diablerie

Diablerii lze provést pouze na někom, kdo může zemřít (viz pravidla pro smrt postavy). Provádí se tak, jak je popsáno v dokumentu o settingu. Nejprve vysajete krev své oběti a poté ji vysajete i duši. Diablerizovat jde pouze poražené oběti (tzn. např. pokud jste jej předtím porazili v boji, někdo vám ho přidržuje apod.). Diablerii vždy hlase organizaci, pokud možno ještě před samotnou diablerií.

Do vínku dostanete nějakou pěknou schopnost a duševní poruchu navrch.

Frenzy

Frenzy je stav, kdy Kainitu popadne téměř nekontrolovatelný stav zuřivosti. V tu chvíli Kainitu ovládá Bestie. Může být způsoben z hladu, z důsledků zranění (kdy Kainita ztratil hodně krve a má tedy hlad) a nebo třeba veřejnou urážkou (zvláště Brujahové jsou k tomu náchylní). Frenzy umí vyvolat i různé disciplíny. Může se vám stát, že některé speciální efekty ve vás vyvolají Frenzy, potom odoláváte svým číslem vůle.

Frenzy se projevuje tím, že se vrháte na nejbližší osobu, ať již to je člověk, Kainita a nebo jiný tvor a snažíte se jej buďto vysát (obvykle do dna) a nebo na něj útočíte (potom bojové číslo určuje výsledek, stejně jako u jakéhokoliv jiného boje). Kainita přitom cení zuby a vydává zvuky podobné zvířeti - různé syčení nebo vrčení. Není schopný nějaké smysluplné konverzace a nebo racionálního myšlení.

Můžete se sami rozhodnout, zda vaše postava upadá do Frenzy (např. po veřejné urážce a nebo po velké nakládačce atd.). Každé Frenzy po chvíli dokážete přemoci a vrátit se zpět do normálu. Zvláště, dostanete-li napít krve.

Rötschreck

Rötschreck je další projev Bestie. Kainita v tomto stavu zažívá záchvat panické hrůzy a prchá z místa, kde v něm byl rötschreck vyvolán a nebo se alespoň choulí v koutě. Způsoben může být buď zraněním z ohně a nebo slunce a nebo disciplínou (určete si sami, jak velkého ohně se bojíte. V průběhu hry byste však neměli narazit na oheň větší, než svíce. Alespoň tedy mimo vize a nebo sny :-)). V takovém případě odoláváte svým číslem vůle. Podobně jako při frenzy, během rötschrecku není Kainita schopen nějaké smysluplné komunikace a nebo racionálního myšlení. Je to projev Bestie - primitivního predátora uvnitř každého upíra. Z rötschrecku se po chvíli dokážete sami probrat zpět do normálu.

Kolík v srdci

Mezi Kainity známé jako tzv. vykolíkování. Pokud má Kainita v srdci řádně zabodnutý dřevěný kůl, nachází se ve stavu strnulé paralýzy. Vnímá cokoliv co se (mu) děje, ale nemůže nijak reagovat.

Vrazit kůl do srdce jde pouze znehybněné postavě. Například, pokud jí drží několik Kainitů tak, že není schopna se bránit, je po prohraném souboji, pod vlivem některé disciplíny, která jí činí bezbrannou a podobně.

Kolík by měl vypadat jako kůl, který lze někomu opravdu vrazit do srdce (žádné čínské hůlky). Může mít tupou špičku kvůli bezpečnosti.

Toto pravidlo prosím nenadužívejte a postavy v tomto stavu nenechávejte dlouho. Opravdu to pro hráče není zábava trávit delší čas v tomto stavu.

Druhá smrt postavy

Vaše postava zemřela poprvé, než se stala upírem. Pokud zemře podruhé, její neživot končí. Ukončit něčí neživot je vcelku snadné. Stačí, pokud postavu poraženou v boji (a nebo spoutanou, zakolíkovanou a nebo jinak neschopnou se bránit) prostě dorazíte. Pokuste se takový úmysl dát jasně najevo, aby všem zúčastněným bylo jasné, co se děje. Například může říci "zemři" a podobně.

Hra bude mít několik fází. Pouze v poslední fázi hry bude možné zabít (a tím pádem i například zdiablerizovat) postavu nehledě na to, zda hráč zemřít svou postavu nechat chce a nebo ne. V předchozích fázích bude možné také zemřít, ale pouze se souhlasem hráče, který takovou postavu hraje. Rozhodnout se zemřít můžete v případech, kdy si myslíte, že to danou scénu vylepší, že to bude lepší pro příběh apod. Dejte v takovém případě vašim spoluhráčům nějak najevo, že vaši postavu mohou zabít (např. můžete říci něco ve smyslu "tak už to skončí").

Ostatní pravidla

Alkohol a drogy

Na hru NENÍ povoleno nosit vlastní občerstvení. To platí i o alkoholu (koneckonců, hra se pořádá na místě, kde je bar i kuchyně).

Alkohol během hry pít můžete a vlastně se to k párty i trochu hodí. Pijte však tak, abyste byli schopni hry. Pokud organizace usoudí, že jste se opilí tak, že schopni hry nadále nejste, může vás ze hry vykázat.

Podnik je nekuřácký, kouřit se chodí ven (je k tomu speciálně určené místo).

Žádné další drogy (lehké ani těžké) na hře nejsou povoleny!

Spoutání

Spoutat postavu lze. Nekomová pouta (např. provaz) mají sílu 4 (tzn. je potřeba mít alespoň bojové číslo 4 na zpřetrhání) a kovová 5. Opět platí, že nechat někoho dlouho spoutaného v koutě není zábavné. Pokud někoho spoutáte, dál s ním prosím hrajte.

Krvavé panenky a jiná pochoutka pro Kainity

Ve hře se mohou vyskytovat osoby, které budou určeny k tomu, aby se z nich upíři mohli napít krve. Takové budou označeny červenou stužkou a to na místě, ze kterého jim nevadí, že budete “pít jejich krev”.

Pravidla pro sex a intimitu

Intimní fyzický kontakt je apriori zakázaný. Povolen je pouze v případě, že všechny strany k němu dají jasný verbální souhlas (na svědky ohledy brát nemusíte). Míru intimity si nastavte podle toho, jak bude vyhovovat zúčastněným stranám (např. objetí, polibek, pohlázení etc., ale třeba i explicitní slovní popis může pro někoho fungovat) a ano, i zde platí mechaniky na eskalaci a deeskalaci scény.

