

Pravidla Války o Cintru 2016

(verze 0.2)

Cintránské království je bez panovníka a všude vládne zmatek. U jižní hranice se dávají do pochodu císařské armády, zatímco na hranici severní se šikují vojska spojených království. Jejich cíl je jasný – porazit nepřátelské armády a tak si podmanit celou říši. Válka o Cintru se tak nezadržitelně blíží...

Důležitá upozornění!!!

Hra je určena zejména pro děti – z toho vyplývají některá omezení a pravidla.

- **na akci* nepatří alkohol, cigarety ani vodní dýmky! Je zakázáno jejich užívání i distribuce!**
- **po celou dobu hry zodpovídá dospělý doprovod za osoby jemu svěřené**
- **při hře je důležitá bezpečnost – smí se bojovat jen se schválenými zbraněmi, tak, aby nedošlo ke zranění (takže žádné "nekontrolovatelné agresivní kydlení nebo mlácení")**
- **účastníci se svou účastí zavazují k dodržování pravidel a k čestnému jednání**

Organizátoři si vyhrazují právo postihnout účastníky, kteří tato pravidla poruší. Dále si vyhrazují právo zabavit do konce hry veškeré herní předměty (zejména zbraně), u kterých získají důvodné podezření, že mohou ohrožovat ostatní. Při hrubém porušení pravidel mohou být hráči vyloučeni ze hry (popřípadě z účasti na dalším ročníku Cintry).

Dodržování zákonů ČR je samozřejmostí.

Každý účastník musí mít kartičku zdravotní pojišťovny!

** Nejste-li si jisti, co to znamená „na akci“ a jak je akce ohraničena, chápejte to jako 23. – 25. září kdekoliv na světě...*

Úvod

Jako každá hra má i Válka o Cintru (VOC) svá pravidla. Nejsou zase tak složitá a je potřeba je znát i dodržovat. Ten, kdo je nezná, nebo se jimi neřídí, kazí hru nejen sobě, ale i ostatním.

Před tím, než odjedete na Cintru, je dobré si připravit kostým a zbraň. To, jaké mají být, se dozvíte v části **Příprava na válku**.

Nespornou výhodou při hře vám poskytnou znalosti z kapitol **Postavy a skupiny** i **Místa**. V nich se dozvíte, koho můžete ve hře potkat (a co od něj můžete očekávat) a kde se můžete ocitnout.

Nutností pro každého hráče je znát **Základní pravidla**, kde je vysvětleno, jak probíhá hra z pohledu jednotlivce (kolik má kdo životů, jak se bojuje atd.).

Pokročilá pravidla se soustředí na otázky skupin – týkají se QB, zástav, ale hlavně toho, **co musí splnit ten, kdo chce hru vyhrát!**

Během hry budou tištěná pravidla k dispozici u správců mrchovišť a organizátorů. V případě, že narazíte na část pravidel, která bude nejasná, nebo na situaci, která se pravidlům vymyká, kontaktujte organizátory. Během hry nejlépe osobně (správci měst je mohou přivolat vysílačkou). Mimo dobu konání Cintry můžete posílat připomínky a dotazy na email info@cintra.cz.

Genderová poznámka: Pro zjednodušení je většina osob v textu uváděna v mužském rodě (hráč, účastník, velitel apod.). Neznamená to, že jsme zapomněli na ženy, dívky, slečny atd. – budeme naopak rádi, když se naší hry budou účastnit v co největším počtu. Pokud to nebude přímo zmíněno, berte to tak, že se jedná o souhrnný název pro všechny osoby (tj. i hráčky, účastnice, velitelky aj.)

Příprava na válku

Na samotnou hru je potřeba připravit si dopředu vhodný kostým a samozřejmě zbraň.

Kostým

Na VOC platí kostýmová povinnost. Je proto potřeba, aby si každý účastník připravil vhodný kostým v barvě armády, za kterou hraje. Jednotlivým armádám jsou přiřazeny následující barvy:

Císařství (Nilfgaard) – černá**Království (Kaedwen, Redanie, Temerie) – žlutá, červená, bílá**

Z kostýmu musí být na první pohled patrné, ke které armádě hráč patří. Barva vrchní části kostýmu (od pasu nahoru) musí být v barvě armády. Tato část nesmí být ani překryta oděvem jiné barvy. V případě, že chcete nosit zbroj, musíte zajistit rozeznatelnost na první pohled, např. nohavice kalhot a rukávy, plášť. Každý hráč musí mít viditelně na hlavě stužku své armády. V případě královských armád tolerujeme i kostýmy v barvě spojenců.

Další doplňky kostýmu nesmí být rušivé (= nesmí být vidět, reflexní spodky nám nevadí):

- reflexní barvy
- rušivé barvy - růžová, jedovatě zelená, oranžová, svítivé barvy
- nevhodné doplňky - čepice, bundy, šátky
- kalhoty - šustáky, vícebarevné tepláky, moderní stříhy
- obuv - moderní, barevná

Proto před vstupem do hry probíhá kontrola – účastníci, kteří nemají odpovídající kostým, dostanou růžovou pásku – takto označení hráči mají po celou hru pouze jeden život (dokud si nepořídí vhodný kostým)! Tuto magickou pásku je samozřejmě možné získat i během hry...

Jako součást kostýmu velmi doporučujeme kožené rukavice, které jsou nejen vkusným doplňkem kostýmu, ale zejména chrání ruce při boji.

Zbraně**Zbraně používané ve hře musí být před hrou schváleny organizátory!**

Při schválení probíhá kontrola obalení, zejména s ohledem na to, aby zbraně nezpůsobovaly reálná zranění, ani nepoškozovaly obalení zbraní protihráčů. To se týká i štítů. Za ideální obalovací materiál je považován molitan a mirelon, všechny ostatní materiály jsou posuzovány individuálně na místě. Zbraně nesmí mít ostré hrany, ani na částech, kterými se běžně nebojuje (záštita, hruška).

V následující tabulce jsou uvedeny rozměry a materiál sloužící pro jejich výrobu. **Pokud si přivezete zbraně, které tabulce neodpovídají, je velmi pravděpodobné, že s nimi nebudete moci bojovat (výjimkou jsou některé zvláštní postavy, které si mohou speciální zbraně domluvit před registrací).** V tabulce není uvedena přesná váha zbraně, ale při schvalování dbáme na to, aby nebyly zbraně příliš lehké (např. meče bambusáky) ani příliš těžké (to platí zejména pro palice a kladiva). Organizátoři si vyhrazují právo zabavit zbraně do konce akce bez udání důvodu.

povolené kombinace zbraní (tzn., které zbraně smíte používat najednou)

luk + šípy

obouruční meč nebo sekera (palice či kladivo)

jednoruční meč, sekera nebo dýka (palice či kladivo) + štít

Specifikace zbraní

Název zbraně	Max. Rozměr	Min. molitanu / mirelonu	Komentář
Obouruční meč	125 cm	Celé ostří	Ne prkno ani kyj, nejlépe z hokejky
Jednoruční meč	100 cm	Celé ostří	Ne prkno ani kyj, nejlépe z hokejky
Dýka	40 cm	Celé ostří	Kulatá špička
Obouruční sekera (palice a kladiva)	125 cm nejdelší rozměr	Čepel z měkkého materiálu	
Jednoruční sekera (palice a kladiva)	100 cm nejdelší rozměr	Čepel z měkkého materiálu	
Luk	Neomezeně	-	Pravidla viz níže
Šípy	průměr 8-10 mm	Hlavice měkká a bezpečná, pod hlavicí nesmí být špička! Hráč potřebuje do hry minimálně 15 šípů, viz níže	
Štít	78 cm úhlopříčka nebo kulatý – poloměr 31 cm	Oblé a změkčené rohy i hrany!	

Pravidla pro luky a střelbu

Všechna níže uvedená pravidla jsou pro lučištníky povinná a bez jejich splnění nebudou vpuštěni do hry.

1. Luky – v žádném případě nebudou schvalovány luky z běžek. Silně doporučujeme luky koupené. Luky musejí mít malý průraz, aby byly bezpečné (maximum nereflexní luky s tahem do 10kg či ekvivalent). Luky by měly vypadat stylově (chápejte tak, že svítivé růžovou laminátovou odpornost vám neschválíme). Bezpečnost bude posuzována individuálně. Luk z větve, ze které ční hřebíky, nemá šanci.
2. Každý střelec nese zodpovědnost za jím vystřelený šíp, byť by nebyl jeho vlastní. Proto před každým výstřelem zkontrolujte stav šípu. **NIKDY nemiřte na hlavu a krk!** Munič, která pozbyla během hry na kvalitě (ulomené bambule, zohýbaná, či nalomená týbla) ihned vyřadte ze hry – nejlépe tak, že poškozenou munič odevzdáte organizátorům na mrchovišti.
3. Každý šíp musí být na předním konci opatřen bezpečnou bambulí, která musí být připevněná tak, aby se při opakovaném používání šípu samovolně neuvolňovala či neskouzávala. Vnitřní část bambule musí tvořit pevné jádro, které zabrání průchodu dřívku skrz bambuli. Vhodné je např. víčko od PET láhve, nový korek či jiný vhodný materiál. Toto pevné jádro musí být poté obaleno z boku a zepředu tak, aby průměr bambule byl minimálně 5 cm a na dotek byl měkký. Bambule nesmí obsahovat žádný ostrý či kovový předmět. Organizátoři si taky vyhrazují právo ověřit způsob výroby jednoho náhodně vybraného šípu ze sady i za cenu jeho zničení. Šíp s nevhodnou bambulí nebude schválen.
4. Dřík šípu musí mít průměr 8-10 mm (většina dřívků je kupována již v tomto rozměru). Tímto chceme zabránit, aby byly ve hře používány šípy, které se lehce lámou. Dřík je vhodné (ne povinné) mít namořen. Mořidlo zabrání zvlhnutí a následnému zakřivení šípu. Tato investice se vám jistě vyplatí. Příliš křivé šípy či příliš tenké šípy nebudou schváleny.
5. Každý šíp musí být opatřen zářezem (drážkou) pro zakládání na tětívu. Mezi vámi jsou samozřejmě mnozí, kteří tento zářez nepotřebují, ale berte ohledy na ty, kteří neumí šíp bez zářezu používat. Zářezem se myslí menší či větší jamka na konci šípu, která umožňuje bezpečně uložit šíp na tětívu. Šípy bez zářezu nebudou schváleny.
6. Každý šíp musí být též opatřen letkami z vhodného materiálu. Většina z vás si určitě myslí, že se jedná o zbytečnou a neúčinnou okrasu, zvláště na dřevárně. Ale vezte, že takové letky ovlivní let i takových šípu, které se na dřevárnách používají. Šíp s letkami léta přesněji a je méně náchylný k přetočení v případě sražení. Vhodným materiálem na letky je samozřejmě peří či jeho umělohmotná obdoba. Dále pak „powertape“ páska a další voděodolný materiál, který nemá ostré hrany, a má vůli se ohnout – čili neřeže. Letky na šípech je možné nahradit i jinou, reálně fungující metodou stabilizace šípu za letu. To může být například flu-flu letka (roztřepená letka okolo dřívku), či stabilizační „snop“ z provázků. Šíp, který nebude mít letky (nebo jiný obdobný systém), nebude schválen.
7. Většina lučištníků ví, jak moc je šíp spotřební materiál. A to díky neohleduplnosti ostatních hráčů, kteří na šípy záměrně či nechtěně šlapou a tak je ničí, nebo díky jiným lučištníkům, kteří se nedostatečně připraví a pak si domů odváží cizí šípy. Z tohoto důvodu byl stanoven minimální počet **15 šípu na jednoho lučištníka** (jeden luk). Pokud nepředložíte ke schválení luk a 15 šípu splňující výše stanovená pravidla, nebudete smět váš luk ve hře používat. Organizátoři si v takovémto případě vyhrazují právo luk i šípy zabavit do konce hry. Lučištník bez 15 schválených šípu nebude smět svou zbraň používat. Neschválená zbraň ve hře bude zabavena a spolu s majitelem ihned vypovězena ze hry i z tábořiště. Pokud si přivezete 15 šípu a půlku vám nedovolíme, nebudete jich mít dost na schválení zbraně, takže si jich radši pořídte víc.
8. V rámci pravidel se také pro lučištníky stanoví povinnost po konci hry shromáždit všechny šípy na místě stanovené organizátory a zde si je vyměnit či směnit za své. Pokud nenajdete majitele, zanechte cizí šípy u organizátorů. Lučištník nemá v žádném případě právo odvézt si šíp, který mu nepatří, je to krádež.

Postavy a skupiny

Všichni účastníci akce se dělí na hráče, CP (cizí postavy), organizátory a nehrající doprovod. Hráči, CP a organizátoři se hry účastní aktivně (každý má své cíle a účel ;). Nehrající doprovod (jak už název

napovídá) hru jen sleduje, ale nesmí do ní zasahovat (výjimkou je samozřejmě poskytnutí první pomoci a podobné situace).

Hráči

Ve hře je zastupují strany (císařství nebo království) a dělí se na Vojáky a Velitele.

Vojáci jsou všichni hráči do 16 let včetně. Jsou základní částí armády. Jsou vhodné zejména pro boj a plnění různých drobných úkolů (konkrétní pravidla, kterými se řídí, jsou v části *Základní pravidla*).

Velitelé jsou hráči starší 16 let, kteří mají na starost zejména velení Vojákům a plnění herních úkolů.

Zvláštním případem velitelů jsou **panovníci**, kteří velí celým armádám.

Hráči se rozdělují na dvě herní strany – císařství a království. Každá strana má tři armády.

Království (nebo přesněji koalice severních království)

Temerie, Redanie a Kaedwen – severní království, která spojila své síly v boji proti Nilfgaardu.

Aby odvrátili císařskou hrozbu a získali moc nad územím Cintránského království, rozhodli se zanechat dřívějších sporů a postupovat ve společném zájmu. Jelikož však každá země zůstává suverénní a samostatná, vyžaduje spolupráce značné diplomatické úsilí...

Armády: Temerie (bílá), Kaedwen (žlutá), Redanie (červená)

Císařství

Nilfgaard – mocné císařství, které usiluje o území Cintry a neváhá jej získat vojenskou silou. Celé impérium ovládá císař. V jeho službách jsou dva prefekti. Spravují pro císaře část území a každý velí své armádě. Přestože mají ve svých rukách značnou moc, jsou bezvýhradně podřízeni svému vládci...

Armády: Císařská (černá), prefekta Attre (černá), prefekta Riedbrune (černá)

CP (cizí postavy)

Postavy, které ze začátku hry nepatří k *císařství* ani *království* (to ovšem neznamená, že se nemohou během hry k někomu přidat). Mají různé speciální schopnosti i různý počet životů.

Pojmenované postavy

Zaklínače, mágy a trapalíky zvukných jmen můžete potkat během rozličných dobrodružství, téměř kdekoli ve hře. V některých případech se za patřičnou odměnu nechají najmout, aby vám pomohli s plněním obtížných úkolů, kde dozajista oceníte jejich speciální dovednosti. Přesto, že jde o nestranné profesionály, je třeba s nimi jedna s respektem a není rozumné si je zneptáletit.

Veverky a Potkani

Význačné bojové skupiny, které operují na hracím území a používají některé z vesnic jako své základny. Veverky jsou nelítostná komanda elfů a dalších nelidí. Potkani zas nechvalně proslulá banda lupičů. Mohou být silnými spojenci, ale i nebezpečnými nepřáteli. Spojenectví je pro ně často jen otázkou ceny, ale v mnoha ohledech jsou i hrdí a prchlíví. Na to vše je potřeba myslet při vyjednávání i případných bojích.

Bestie a příšery

Zákeřná stvoření, která se povětšinou snaží zahubit vše, co se hýbe. Existují mezi nimi i inteligentnější stvůry, které dokáží intrikovat a sprádat (h)různé plány. Pouhý pohled na taková stvoření často vzbuzuje až panickou hrůzu. Můžete se setkat například s kostlivci, upíry, kikimorou.

Správci

Úředník, který nestranně zastupuje vaši říši v městě – něco mezi CP a organizátorem. Bdí nad hladkým průběhem hry a v případech problému přivolá vysíláčkou organizátora, popřípadě zdravotníka.

Je to postava nebojová - proto na ní není možné útočit (nemá žádné životy v herním slova smyslu).

Organizátoři

Během Cintry se starají o plynulý průběh akce. Poznáte je podle oranžových Cintra triček, organizátorských visaček nebo podle oranžového šátku s černým lemlem (který může být i součástí herního kostýmu). Během konání akce se na ně můžete obracet s herními i neherními problémy. Během hry je jejich hlavní stanoviště na mrchovišti.

Organizátoři navíc mají výhradní právo během hry používat píšťalku – pokud na ni někdo z organizátorů během hry zapíská, všichni v doslechu přeruší hru (boj) a vyčkají dalších pokynů.

Místa

Většina důležitých míst, například mrchoviště, je ve hře označena provázky, které jsou natažené mezi stromy – ty značí hradbu, palisádu, vysokou zeď apod. Ve hře to znamená že:

- není možné je přelézat ani podlézat
- přes provázek ani pod ním není možné podávat herní předměty
- nesmí se přes něj ani pod ním bojovat

Zároveň je zakázáno takové hradby jakkoliv upravovat (např. zaházet klacky nebo je přerušovat – výjimku mohou mít naprosto speciální postavy (kterým to výslovně umožňují jejich zvláštní pravidla), nikoliv však běžní hráči). Lukem není možné střílet přes hradby ani všechny ostatní herní hranice (viz *Základní pravidla*).

Tato místa také bývají označena informační cedulí, kde se dozvíte název místa, popřípadě další důležité informace. Na některých místech jsou také umístěny speciální značkovací kleště. Přestože jsou součástí hry, nejedná se o běžný herní předmět - je zakázáno je přenášet, maskovat či jinak upravovat.

Mrchoviště

Území císařství i království je na herní ploše zastoupeno takzvaným mrchovištěm. Každá strana má vlastní mrchoviště – to je nedobytné cizí armádou a protivníci do něj nesmějí vstupovat. Mimo to, že zde běžní hráči začínají hru, je to téměř jediné místo, kde se mohou reinkarnovat (tzn. obživovat, viz *Základní pravidla*). Zároveň se zde mohou léčit. Speciální společnou částí mrchoviště je Laboratoř.

Labyrint

Místo, kde číhá spousta nebezpečí, ale i drahocenné poklady. Do labyrintu se hráči mohou dostat při plnění různých questů v doprovodu CP nebo organizátorů

Laboratoř

Můžete zde za určitých podmínek vyrábět lektvary, nicméně je také místem, kde začíná a končí převážná část herních úkolů (dostanete zde informace a předměty důležité pro zahájení questu, stejně tak si zde často budete moci přebrat odměnu za splnění úkolu). Najdete ji ve společné části mrchoviště.

Další místa

Ve hře se ještě vyskytují další místa, různá hradiště, věže, doly apod. Mohou hrát důležitou roli při plnění questů. **Místa, na která není možná vkročit, jsou ohrazena nepřerušným kruhem z provázku (do takových míst se můžete dostat jen za pomoci některých speciálních postav).**

Stanoviště zdravotníka a hlavní stanoviště organizátorů je na mrchovišti poblíž Laboratoře.

Předměty

Herní předměty je možné nosit jen u sebe, nelze je nijak schovávat v lese apod.

Questové body, jsou ve hře drobné skleněné kamínky (červené, zelené, žluté a čiré). QB získáváte přímo na mrchovišti.

Zlatáky (mince) využijete zejména v Laboratoři. Ve hře platí, že jeden kus (mince) je jeden zlaták (nehledě na číslo, které je na minci).

Suroviny ve hře zastupují speciální hliněné kuličky různých barev.

Magické předměty jsou označené fialovou stužkou a glejtem, kde jsou popsány vlastnosti předmětu. Magické předměty lze získat například v Labyrintu. **Hráči smí přenášet a tedy i používat vždy jen jeden magický předmět!**

Lektvar je požitelná (nikoliv však nutně chutná) tekutina, zavřená v lahvičce se jménem lektvaru. Musíte jej napřed vypít a teprve potom se můžete podívat, jaký měl/má účinek. Vyrábějí se v laboratoři na mrchovišti, kde získáte i více informací o tom, jak na to. Výrobou lektvarů můžete získat jedno z herních povolání. Lektvary ani kouzelné předměty nelze využívat v závěrečné bitvě!

Herní zástava je velká vlajka se znakem armády. Na začátku hry dostane každý panovník jednu (takže každá strana má tři). Herní zástavu využijete při různých questech a úkolech. Smí ji přenášet pouze velitelé a nesmí se krást – pokud na hrací ploše najdete opuštěnou cizí herní zástavu, předejte ji organizátorům nebo veliteli z armády, které zástava patří. Zástava také hraje klíčovou roli v závěrečné bitvě. Více se o herní zástavě dočtete v pokročilých pravidlech.

Trofej je kartička označující panovníka nebo **CP**, kterou dostane její přemožitel. Jde o normální herní předmět, který je přenositelný.

Zadání questu a questová kartička se nebere jako běžný herní předmět. Pokud vaše postava zemře, můžete si je ponechat nebo s krátkým vysvětlením povahy questu předat jinému spřátelenému hráči. Tento předmět často slouží k tomu, aby bylo možné postup v plnění úkolů označit herními kleštičkami.

Další herní předměty poznáte podle glejtu, který vysvětluje jejich účel.

Základní pravidla (pro hráče)

Každý hráč dostane na začátku hry rozlišovací stužku své armády, kterou musí během hry nosit na hlavě nebo na jiném dobře viditelném místě. Dostane také herní pásku, na kterou se budou zaznamenávat jeho povolání.

Soubojový systém

Bojovat se smí pouze se schválenou zbraní!

Zásahové plochy (kam máte mířit, když bojujete) jsou trup, nohy od kolen (rána přímo do kolene neplatí z žádné strany) nahoru a paže od ramen k loktům (rána přímo do loktu neplatí z žádné strany).

Zakázané části (kam se nesmí útočit ani náznakem) jsou hlava, krk a rozkrok. Při boji se nesmí bodat, ani náznakem.

Zásah šípem platí jen do zásahových ploch a šíp se přitom musí zastavit (neplatí tedy jen škrábnutí). Zásah šípem platí i do vlastních hráčů!

Zásah zbraní do části oděvu či jiné výstroje, pokud by zasáhl platnou zásahovou část, rovněž platí. Vykřívat střely je možné také jen povolenou zbraní a je přísně zakázáno vykřívat těmi částmi těla, do kterých zásah neplatí.

Zásah je platný v případě, že zbraň zasáhla zásahovou plochu (škrábnutí oděvu špičkou, kdy čepel pokračuje dál a ani se nezastavila, neplatí).

V případě současného vzájemného zásahu (sousek) platí oba.

Zásahy těsně před nebo po zásahu do zakázané části těla také neplatí! To znamená, že pokud je někdo do zakázané části zasažen (nebo je dokonce reálně zraněn), má právo na krátkou chvíli přerušit boj (tzn., nebojuje a protivníci se jej nesnaží zasáhnout) – ve chvíli, kdy chce pokračovat, zřetelně to oznámí. Pokud tento hráč zůstane vzadu za postupující řadou, má právo a povinnost se do ní vrátit (řada je řada, ne prchající dav, ale i rychle ustupující řada je pořád řadou).

Štít a samotný luk samozřejmě nezraňují. Šípy zraňují pouze, když jsou vystřeleny z luku (nesmí se házet ani používat jako dýka).

Žádné cizí zbraně se nesmí chytat rukou, jinak to platí jako zásah. Šípy se smí odrážet zbraní, sbírat je smí jen lučištníci anebo jim je někdo může podat (to znamená sebrat šíp a dát jej do ruky, ne s ním ještě deset minut někde běhat). Zbraně, které nejsou uvedeny v pravidlech, smí používat jen ten, komu byly povoleny, nikdo jiný. Soupeř vždy hlídá záda protivníka, aby ho nenatlačil někam, kde mu hrozí fyzické nebezpečí!

Nejdůležitější je bezpečnost:

- Hráč musí vždy svoji zbraň při dopadu brzdit.
- Brutální máchání zbraní, které nemá nic společného se šermem ani se mu nepodobá, ve snaze zabránit přiblížení nepříteli, je zakázáno.
- Ke každému zásahu je nutný náprah. Nelze jedním zásahem zranit více osob (tzv. „vlnitý plech“)
- Je zakázáno útočit naslepo, když útočník neví, v jaké pozici se přesně nachází jeho protivník

- (např. ohánět se mečem za zády atd.)
- Nesmí se útočit otočením kolem své osy s následným udeřením protivníka.
 - Se štítem se nesmí klečet, zakázané je i prorážení i jakékoliv jiné útočení štítem (štít je pouze k obraně)!

Pokud je hráč zasažen, odečte si jeden život a řekne nahlas, kolik životů mu ještě zbývá. **Pokud hráči klesne počet životů na nulu, je mrtev.**

Hráč je povinen odpovědět na dotaz jiného hráče na počet jeho životů vždy, okamžitě a zřetelně, i pokud je mrtvý.

Když hráč zemře, počká krátký okamžik, zda nebude obživen kouzlem některého CP. Pokud se tak nestane, položí na místě všechny herní předměty (výjimkou je zástava) a se zbraní za hlavou odchází nejkratší cestou na své mrchoviště, kde se může opět oživit (reinkarnovat se). Po cestě nikomu nesdělujte informace o hře – každému může maximálně říci, že je mrtvý, popřípadě mu rychle předat kartičku s popisem questu. Organizátoři si vyhrazují právo potrestat hráče, kteří tato pravidla nedodržují růžovou stužkou (hráči klesne počet životů a nesmí být povýšen - dokud organizátoři trest nestáhnou).

Reinkarnace (oživení)

Aby se mohl mrtvý hráč reinkarnovat (obživit a tak se vrátit zpět do hry), musí dojít na mrchoviště, které náleží jeho straně (je to místo, na kterém v sobotu začíná hra, proto by jej měl být schopný najít každý).

Zde stráví 5 minut (na mrchovišti je k dispozici časomíra) a potom se může vrátit do hry.

Reinkarnované (obživlá) postavě zůstávají všechny nabyté povolání a úrovně, které měla v předchozím životě.

Některé speciální cizí postavy mohou reinkarnovat hráče přímo na místě smrti. Tyto schopnosti se týkají převážně speciálních questů, hráč dostane bezprostředně po smrti instrukce, jak má dále pokračovat ve hře.

Léčení

Hráči si mohou doléčit ztracené životy (podle maxima dosažené úrovně). Léčení probíhá na mrchovištích. Doléčení libovolného množství životů trvá stejně jako reinkarnace, tj. 5 minut. Léčit vás také mohou některá CP.

Kouzlení

Kouzlit sice umí jen různé speciální postavy, nicméně kouzlo mohou použít na běžného hráče nebo se hráč může vyskytovat v oblasti, kde kouzlo působí. Po zakouzlení kouzla (tedy potom, co speciální postava odříká celé zaklínadlo) musí daná postava vysvětlit pravidla, a proto je potřeba, aby se na určitou dobu v okolí zastavila hra. Tato postava určí, kdo všechno takhle musí přerušit hru, ostatní mohou dál pokračovat.

Je také možné, že potkáte někoho, kdo je pod vlivem kouzla, lektvaru, nebo magického předmětu. Taková postava musí být schopna vysvětlit, jak kouzlo působí (nemusí vám však říkat, co nebo kdo to kouzlo způsobil/vykouzlit).

CP vás také mohou požádat o pomoc při sesílání kouzla, v tom případě, se řiďte jejich pokyny.

Vojáci

Vojáci, jak už bylo řečeno, jsou všichni hráči do 16 let včetně. **Na začátku hry má voják 3 životy.** Může bojovat s libovolnou zbraní, která mu byla schválena. Může získat speciální vlastnosti, tzv. **Povolání**, díky kterým se může povyšovat. Povolání může mít hráč několik, ale žádné nesmí mít vícekrát (když se vyučí alchymistou několikrát, bude mít stále jen jedno povolání alchymista). Povolání mohou být důležitá také pro plnění některých questů.

Povyšování

Aby voják mohl být povýšen:

- na první úroveň musí mít dohromady minimálně 2 povolání
- na druhou úroveň celkem 6 povolání

Každá úroveň vojákovi přidá 1 život, který už mu zůstává do konce hry včetně závěrečné bitvy. Takto může mít voják až 5 životů.

Povýšený voják dostane po povýšení placku, která bude sloužit jako označení jeho úrovně.

Povyšování probíhá na mrchovišti přibližně 2x denně, s konkrétními časy a způsobem budou obeznámeni panovníci.

Velitelé

Velitelé jsou všichni hráči z království nebo císařství starší 16 let. Jejich úkolem je především velet mladším a pomáhat jim orientovat se ve hře a pravidlech. Na nich je, aby vymýšleli taktiku a vedli hráče k plnění questů. Tomu jsou přizpůsobeny i jejich pravidla:

- Velitel má základní počet životů **3**. Pouze králové, císař a prefekti mají základní počet životů (ale jen při první inkarnaci) větší o 2.
- Velitelé jako jediní mohou nosit herní zástavu.

Povyšování

Velitele je možné povýšit spolu s vojáky, ovšem jen o jednu úroveň celkem. Úroveň přidá veliteli stejně jako vojákům +1 život, který jím zůstává do konce hry, včetně závěrečné bitvy. Velitel tedy může mít až čtyři životy (v případě panovníků se tento život navíc počítá až pro další inkarnaci, tedy po první smrti.).

Jediné, co k tomu potřebuje, je 6 povyšujících se vojáků. Nerozhoduje při tom, o jakou úroveň vojáka se jedná - voják může během hry takto povýšit dva různé velitele (každého při přestupu na další úroveň).

Velitel může být vyučen libovolnému množství povolání, ale stejně jako voják nesmí mít stejné povolání vícekrát.

Povolání

Povolání získávají hráči od CP nebo organizátorů, kteří to potvrzují zápisem na herní pásku hráče. Povolání zůstává hráči i po jeho smrti, není žádným způsobem přenositelné na jiného hráče nebo zrušitelné.

Pokročilá pravidla (pro skupiny)

Kdo vyhraje?

Zatímco CP mají své různé tajné cíle, království a císařství mají cíl jasný – **vyhrát závěrečnou bitvu.**

V závěrečné bitvě se útočí na nepřátelské zástavy. **Vyhrává ta strana, která uhájí v závěrečné bitvě více zástav.**

Počet zástav, které má strana v závěrečné bitvě k dispozici se odvíjí od toho, jak je úspěšná během hry v jednotlivých **taženích**. Pokud jedna ze stran žádnou zástavu během hry nezíská, hraje v závěrečné bitvě jen o remízu. Během hry je také možné získávat questové body, za které můžete získat do závěrečné bitvy další výhody.

Průběh závěrečné bitvy:

Před závěrečnou bitvou rozmístí organizátoři po herní ploše dobývací zástavy jednotlivých armád. Vlajkonošem každé zástavy bude CP s jedním životem. Vlajkonoše je možné zasáhnout pouze zbraní na blízko, **ZÁSAH ŠIPEM SE NEPOČÍTÁ**. Pokud vlajkonoš umírá (tzn., pokud je řádně zasažen do zásahové plochy) padá i zástava (nepočítá s jako uhájená). Zástavy budou během této bitvy nepřenosné, organizátoři určí jejich pozici před začátkem bitvy. První ze zástav na každé straně je předřazena bitevním řadám.

Během závěrečné bitvy platí stejná pravidla pro boj, jako platila celý víkend. Na rozdíl od předchozí hry nefungují žádné kouzelné předměty, lektvary, kouzla, není možné se léčit ani reinkarnovat. Závěrečná bitva trvá 5-15 minut, podle toho jaké výhody armády v bitvě použijí. Organizátoři mohou závěrečnou bitvu ukončit dříve, pokud jedna ze stran padne (všichni její vojáci i velitelé jsou mrtvi) nebo získá fatální převahu (například ve chvíli kdy jedné straně zůstanou tři vojáci, zatímco druhé třicet apod.).

Výhody do závěrečné bitvy:

Většina splněných questů vám přinese questové body. Ty budete moct investovat přímo do výhod v závěrečné bitvě, nebo k tomu abyste získali speciální úkoly, které vám umožní získat výhodu za zlomek její hodnoty. Mezi výhody patří životy pro hráče navíc, zkrácení času bitvy, výběr strany a další.

Jak získat zástavy do závěrečné bitvy - vojenská tažení

Během sobotní hry proběhnou tři velká vojenská tažení. Za každé vítězné tažení získáte zástavu do závěrečné bitvy.

Každé vojenské tažení má tři části:

- šarvátka (ve které bude potřeba pomoci dvou zástav dobít určená herní území).
- quest (speciální úkol vztahující se k povaze tažení).
- střetnutí (mini-bitva, ve které se na konci tažení střetnou dvě znepřátelené armády).

Šarvátka a quest budou probíhat současně na herním území. V každé části můžete získat questové body. Část z nich pak musíte vsadit do střetnutí, které proběhne na závěr. **Tažení vyhraje strana, která z něj po závěrečném střetnutí získá více questových bodů.** V případě, že je výsledek nerozhodný, získávají zástavu do závěrečné bitvy obě strany.

Střetnutí

je mini-bitva probíhající během hry na bitevní louce, mimo herní území. Za každou stranu se jí zúčastní jedna armáda (tedy cca třetina vojáků, které má strana k dispozici). Mini-bitva probíhá podle pravidel závěrečné bitvy s tím že:

- do střetnutí nelze získávat žádné další výhody.
- doba trvání je 5 minut.
- každá ze stran musí mít v bitvě minimálně jednu zástavu.
- za zástavu, která ve střetnutí padne, nezískáte **žádné questové body**.
- za zástavu, kterou do konce střetnutí uhájíte, získáte **dvojnásobně questových bodů**.

Dobývání strategických lokací - Šarvátka

Na začátku tažení budou v Laboratoři k dispozici dva glejty zástav (GZ), které může vyzvednout libovolný velitel se zástavou (na každou je potřeba vlastní velitel i zástava). GZ je do konce tažení nedílnou součástí zástavy.

Úkolem hráčů bude dobít co nejvíc z pěti vybraných herních lokací a v určeném čase donést zástavu s označeným glejtem zpět do laboratoře. Dobitím se rozumí to, že vlajkonoš označí GZ herními kleštičkami. V rámci tažení nemá žádnou hodnotu, pokud se GZ označí vícekrát ve stejné lokaci. Označení musí být jasně viditelné a nesmí se navzájem překrývat. Pokud je GZ označen, je možno rovnou pokračovat v označování na dalším místě.

Pravidla pro zástavy

Zástavu smí používat (tzn. přenášet a označovat její glejt) pouze živý velitel armády, které vlajka náleží (popřípadě velitel spřátelené armády), takového velitele používajícího zástavu nazýváme vlajkonoš. Pro toho platí:

- pokud vlajkonoš zemře, musí hlasitě napočítat odpočítat deset vteřin, teprve potom může předat zástavu živému veliteli nebo ji odnést na mrchoviště. Vlajku nesmí nechat na místě.
- když mrtvý vlajkonoš přenáší vlajku na mrchoviště, učiní tak bez zbytečných průtahů (nejkratší možnou cestou), nikdo jej nesmí blokovat nebo mu jinak bránit dopravit vlajku na mrchoviště.
- v případě že po cestě potká živého velitele, který se může stát vlajkonošem, může mu zástavu předat.

- vlajkonoš může používat vždy pouze jednu zástavu. Pokud jednu ze zástav nemůže předat jinému veliteli, může buď čekat na místě nebo přenést zástavy na mrchoviště (opět bez zbytečných průtahů).

Obsah

Důležitá upozornění	1
Úvod	1
Přípravy na válku	1
Kostýmy.....	1-2
Zbraně (rozměry, materiál, kombinace).....	2
Luky.....	3
Postavy a skupiny	3-4
Hráči.....	4
CP (cizí postavy).....	4-5
Organizátoři.....	5
Místa	5
Mrchoviště.....	5
Labyrint.....	5
Laboratoř.....	5
Další místa.....	5
Předměty	5-6
Základní pravidla (pro hráče)	6-8
Boj (soubojový systém).....	6-7
Reinkarnace (obživení).....	7
Léčení.....	7
Kouzla.....	7
Vojáci.....	7
Velitelé.....	8
Povolání.....	8
Pokročilá pravidla (pro skupiny)	8
Kdo vyhraje.....	8
Dobývání strategických lokací.....	9
Pravidla pro zástavy.....	9

Kontakt na organizátory:

Šéf organizátor (kontakt během hry): Ladislav Pelcl / Bilbo / Laddobar
tel. 777 212 633, **E-mail:** ladislav@pelcl.cz

Hlavní e-mail VOC (kontakt během roku): info@cintra.cz
Další informace: <http://www.cintra.cz>