

Pravidla Války o Cintru 2017

(verze 0.3)

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!
- 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
- 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 ohrozovat ostatní.

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

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

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 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.). Neznačená 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.):)

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. 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 kostýmů, při které 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. Ideální obalovací materiál je molitan a mirelon. 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. 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 (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
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 (maximum nereflexní luky s tahem do 10kg či ekvivalent). Luky by měly vypadat stylově. Bezpečnost bude posuzována individuálně.
2. Každý střelec nese zodpovědnost za jím vystřelený šíp. Proto před každým výstřelem zkontrolujte stav šípu. **NIKDY nemiřte na hlavu a krk!** Munici, která pozbyla během hry na kvalitě (ulomené bambule, zohýbaná, či nalomená týbla) ihned vyřadte ze hry – nejlépe tak, že poškozenou municí odevzdáte organizátorům na mrchovišti.
3. Každý šíp musí být na předním konci opatřen bezpečnou bambulí, která musí být připevněná tak, aby se při používání šípu neuvolňovala či nesklouzávala. Vnitřní část bambule musí tvořit pevné jádro, které zabrání průchodu dřívku skrz bambuli. Vhodné je např. víčko od PET láhve, nový korek apod. 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. Tímto chceme zabránit, aby byly ve hře používány šípy, které se lehce lámou. Dřík je vhodné mít namořen. Mořidlo zabrání zvlhnutí a následnému zakřivení šípu. Příliš křivé či tenké šípy nebudou schváleny.

5. Každý šíp musí být opatřen zářezem (drážkou) pro zakládání na tětivu. 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 tětivu. 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 vězte, že takové letky ovlivní let i takových šípů, které se na dřevárnách používají. Šíp s letkami létá přesněji a je méně náchylný k přetočení. Vhodným materiálem na letky je samozřejmě peří či jeho umělá 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 např. flu-flu letka (roztřepená letka okolo dřívku), či stabilizační „snop“ z provázků. Šíp, který nebude mít letky, nebude schválen.
7. Většina lučištníků ví, jak moc je šíp spotřební materiál. Z tohoto důvodu byl stanoven minimální počet **15 šípů na jednoho lučištníka** (jeden luk). Pokud nepředložíte ke schválení luk a 15 šípů 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 šípů nebude smět svou zbraň používat. Pokud si přivezete 15 šípů a půlku vám nedovolíme, nebudete jich mít dost na schválení zbraně, takže si jich radši poříd'te 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.

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 vhodní 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 trpaslíky zvučných 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.

Veverky, Dryády, Vesničané, Dřevorubci

Význačné bojové i méně bojové skupiny, které operují na hracím území a používají některé z vesnic jako své základny. Veverky jsou nelítostná komanda elfů a dalších nelidí. Dryády jsou nadlidské bytosti, ochraňující les Brokilon před všemi, kdo by do něj chtěli vstoupit. Dřevorubci jsou dobrodruzi a odpadlíci hrubšího zrna, kteří se umí velmi dobře ohánět sekyrou. Snaží se velmi usilovně těžít kvalitní Brokilonské dřevo. Vesničané jsou běžní obyvatelé vesnic, kteří hájí své statky a životy.

Bestie a příšery

Hrůzyplná stvoření, oběti konjunkce sfér či různých prokletí. Obávaní protivníci, ale pokud si odmyslíte všechny možné předsudky, mohou se ve výjimečných případech stát i vašimi spojenci. 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 vysílačkou 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 lemem (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 – 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. obžít, viz Základní pravidla). Zároveň se zde mohou léčit. Speciální společnou částí mrchoviště je Laboratoř. Další speciální částí mrchoviště je trůnní sál, kde sídlí panovníci a přijímají zde CP během audiencí, popřípadě vyhlašují důležitější questy.

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, začínají a končí zde převážná část questů. 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.**

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.

Zlatáky (mince) využijete, zejména pokud budete chtít získat některá z povolání. 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. Využijete je zejména při výrobě lektvarů v laboratoři.

Lektvar je požitelná tekutina, zavřená v lahvičce se jménem lektvaru. Musíte jej napřed vypít a teprve potom se můžete podívat, jaký má účinek. Vyrábějí se v laboratoři na mrchovišti, kde získáte i více informací o tom, jak na to. Lektvary 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 questech. 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. Pokud padne velitel, který vlajku nese, může jí předat jinému živému veliteli nebo odnést zpět do mrchoviště. Zástavu může předat kdykoliv během cesty na mrchoviště.

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 viditelném místě, a herní pásku, na kterou se budou zapisovat 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. Vykrývat střely je možné také jen povolenou zbraní a je přísně zakázáno vykrývat 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 meč).

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, 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 klečct, zakázané je i prorážení i jakékoliv jiné útočení štítem (štíť 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, 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.

Reinkarnace (oživení)

Aby se mohl mrtvý hráč reinkarnovat (obživnout 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 questy, kterých se účastní speciální CP, mají zvláštní režim reinkarnace, více informací o nich získáte během hry.

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).

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.

Vojáci

Vojáci jsou všichni hráči do 16 let včetně. **Na začátku hry má voják 3 životy.** Může bojovat s libovolnou povolenou a schválenou zbraní. 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.

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. Velitel tedy může mít až čtyři životy. V případě panovníků se tento život navíc počítá až pro další inkarnaci, tedy po první smrti.

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.

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 dobývají 3 území. Vyhrává ta strana, která jich dobude více.

Průběh závěrečné bitvy:

Před závěrečnou bitvou rozmístí organizátoři do středu bitevního pole řadu tří neutrálních vlajkonošů, každý z nich reprezentuje jedno území. V určité vzdálenosti se od této řady postaví na obou stranách armády. Teprve za armádami budou stát jejich bojové zástavy. Úkolem hráčů je tyto zástavy donést až k neutrálním vlajkonošům uprostřed a dobýt území. Získání území je finální, na výsledku nezmění nic ani to, pokud se někdy později dostane na místo nějaká další zástava.

Během závěrečné bitvy platí stejná pravidla pro boj, jako platila celý víkend. Na rozdíl od předchozí hry nefungují žádné lektvary, kouzla, není možné se léčit ani reinkarnovat. Hráč, který ztratí všechny životy, dá zbraň za hlavu a urychleně opustí bitevní území (neplatí pro velitele, který nese zástavu, viz níže).

Pravidla pro zástavu a dobývání území v závěrečné bitvě

- velitel se zástavou se může začít pohybovat až minutu po zahájení bitvy (bude dán jasný a jednoznačný signál)
- zástavu může přenášet v závěrečné bitvě stejně jako během hry pouze velitel.
- pokud zemře, předá vlajku okamžitě jinému veliteli nebo čeká na místě se zástavou v ruce a zbraní za hlavou, dokud vlajku nepředá nebo neskončí bitva
- velitel může nést normálně zbraň a bojovat, nesmí však aktivně bojovat zástavou (např. odrážet cizí zbraň apod., na druhou stranu není jeho povinností se zástavou uhýbat před nepřátelskými zbraněmi)
- zástava sice ze svého stanoviště vyrazí se zpožděním, nicméně ona i velitel, který ji nese, je ve hře od začátku hry, takže je na něj možné normálně útočit
- dobývání území probíhá tak, že je zástava donesena na území neutrálnímu vlajkonosi. Velitel mu položí jednu ruku na rameno a vyhlásí obléhání slovy "vyhlašuji obléhání", potom napočítá

do 30. Pokud na něj do té doby nikdo úspěšně nezaútočí zbraní na blízko, je lokace dobytá. Pokud na něj někdo úspěšně zaútočí, nebo se pustí ramene neutrálního vlajkonoše, dobývání se přerušuje a je potřeba vyhlásit nové.

- **neutrální vlajkonoš je nebojová postava, nemá herní životy, hráči na něj nesmí útočit**

Kdy závěrečná bitva končí

- vyprší časový limit 6 minut
- pokud to organizátoři uznají za vhodné (např. když jedna ze stran získá dvě území a je zbytečné pokračovat ve hře)

Výhody do závěrečné bitvy:

Strana, která během víkendu vyhraje více Tažení, získá automaticky jedno ze tří území v závěrečné bitvě (bojuje se tedy o dvě zbylá území). Hráči si zároveň nesou do závěrečné bitvy životy získané postupem na další úrovni. K tomu může celá strana získat další životy z linie questů Pátrání. Vítěz nedělních questů získá možnost vybrat si stranu na bitevním poli.

Druhy questů:

Během sobotní hry budou probíhat tři hlavní druhy questů armád:

- **Tažení** je přibližně hodinové dobývání lokací se zástavou zakončené Střetnutím (mini-bitvou)
- **Audience** jsou questy, ve kterých pomáháte CP v jejich úkolech, a na oplátku můžete získat netradiční povolání
- **Pátrání** jsou speciální questy, ve kterých pátráte po speciálních ingrediencích do elixíru mládí, který vám v případě úspěchu může přinést 1-2 životy navíc do závěrečné bitvy

Ve hře jsou ještě **další** drobné questy, které je možné plnit průběžně.

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>