

Cintra 2015 – před bitvou

(verze 0.1)

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:

Nilfgaard – černá,

Kaedwen – žlutá,

Redanie – červená,

Temerie – 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.

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

1. reflexní barvy
2. rušivé barvy - růžová, jedovatě zelená, oranžová, svítivé barvy
3. nevhodné doplňky - čepice, bundy, šátky
4. kalhoty - šustáky, vícebarevné tepláky, moderní stříhy
5. 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!

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 svítivě růžovou laminátovou odolnost vám neschválíme). Bezpečnost bude posuzována individuálně. Luk z větve, ze které ční hřebíky nemá šanci.
2. Hroty šípů musí být opatřeny bezpečnostní "bambulí", která je dostatečně měkká, velká, pevně připevněná k dřívku. Mimo měkké vrstvy musí obsahovat i mezivrstvu (např. víčko od PET lahve) která bezpečně zakryje přední část dřívku, tak aby neprorazil měkkou vrstvu. Do hrotu nepatří žádné ostré předměty jako například hřebíky apod.
3. 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 šípů. Tato investice se vám jistě vyplatí. Příliš křivé šípy či příliš tenké šípy nebudou schváleny.
4. 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.
5. Každý šíp musí být též opatřen letkami z vhodného materiálu. 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.
6. Každý lučištník musí mít **minimálně 15**.

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.

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 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 brzdít.
- * 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 nápřah. 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 klečat, 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. Pak se zapojí dál do boje. **Pokud hráči klesne počet životů na nulu, je mrtev.**

Když hráč zemře, zřetelně to oznámí. Na místě musí zanechat všechny herní předměty (až na výjimky které jsou zmíněny v kompletních pravidlech). Potom jednu ruku položí na temeno hlavy a 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. Ruku na temeni hlavy má po celou cestu na mrchoviště, aby bylo jasně poznat, že nemůže zasahovat do hry.