

Pravidla Války o Cintru 2014

(verze 0.6)

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 27. – 29. 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 obchodování, cestování po moři, 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 v textu, 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:

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 a na kostýmu viditelně připevnění glejt.

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 střihy
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!

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.

Dovolené 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

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

Specifikace zbraní

Název zbraně	Max. Rozměr	Min. molitanu /mirelonu	Komentář
Obouruční meč	110 cm	Celé ostří	Ne prkno ani kyj, nejlépe z hokejky
Jednoruční meč	90 cm	Celé ostří	Ne prkno ani kyj, nejlépe z hokejky
Dýka	40 cm	Celé ostří	Kulatá špička
Obouruční sekera (palice a kladiva)	110 cm nejdelší rozměr	Čepel z měkkého materiálu	
Jednoruční sekera (palice a kladiva)	90 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 min. 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 průřez, aby byly bezpečné (maximum nereflexní luky s tahem do 10kg či ekvivalent). Luky by měly vypadat stylově (chápejte tak, že svítivě 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!** 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 opakovaném používání šípu samovolně 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 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 šípů. 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 vězte, že takové letky ovlivní let i takových šípů, 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

(roztržená letka okolo dříku), 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 neohledupnosti 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 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. Neschválená zbraň ve hře bude zabavena a spolu s majitelem ihned vypovězena ze hry i z tábořiště. 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 (výjimkou je samozřejmě poskytnutí první pomoci a podobné situace).

Hráči

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

Vojáci jsou všichni hráči do 16ti 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 16ti 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 Riedburne (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.

Zaklínači

Zabijáci vycvičení na lov příšer a oblud. Nedělají to samozřejmě zadarmo. Domluva je s nimi různá, podle toho kolik lidského v nich zbylo potom, co přežili zaklínačské zkoušky. Ve společnosti nebývají nejoblíbenější a běžní smrtelníci se jim spíše vyhýbají, dokud nepotřebují pomoc s nějakou obludou.

*Proslulým zaklínačem je **Geralt z Rivie**, o jehož činech panují mnohé legendy a zázky...*

Mágové

Tajemné postavy ovládající kouzla a magii. Sledují cíle, které běžný smrtelník jen stěží pochopí. Mohu být mocnými spojenci, ale i nepřáteli, podle toho jak se jim to zrovna hodí. Legendárními mágy jsou například **Vilgefortz** či **Yennefer** z Vengerbergu...

Bestie a příšery

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

Další pojmenované postavy

Ve hře se můžete setkat i s dalšími speciálními cizími postavami, které vám budou představeny na začátku hry, nebo se s nimi seznámíte v jejím průběhu...

Správcí města

Úředník, který nestranně zastupuje vaši říši v městě – něco mezi CP a organizátorem. Bdí nad hladkým průběhem hry (zodpovídá herní dotazy, řeší různé další herní i neherní problém, ...),

ve složitějších případech povolá vysílačku organizátora, popřípadě zdravotníka.

Je to postava nebojovná - 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 přerušují 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.

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 jediné místo, kde se mohou reinkarnovat (tzn. obžít, viz *Základní pravidla*). Zároveň se zde mohou léčit. Pouze zde je možné znovu nabít obléhací zástavu (viz *Pokročilá pravidla*). Speciální společnou částí mrchoviště je Laboratoř, kde můžete vyrábět lektvary a další zajímavé herní předměty.

Město Cintra

Cintra je jedním z mála míst, kde získáváte zlatáky. Prakticky neustále (cca jednou za 10 minut) se zde vybírají daně od obyvatelstva, které zde může vybrat buďto osobně panovník (vč. prefektů), nebo velitel se zástavou. Daně, které si nikdo v určitý čas nevybere, se ukládají do doby, než je někdo vybere (po půl hodině je tedy k dispozici trojnásobek).

Labyrint

Místo, kde číhá spousta nebezpečí, ale i drahocenné poklady. Do labyrintu se hráči mohou dostat za pomoci speciálních herních klíčů, popřípadě speciálního lektvaru.

Laboratoř

Zde můžete z ingrediencí vyrábět různé magické herní předměty. Najdete ji ve společné části mrchoviště.

Další místa

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

Stanoviště zdravotníka a hlavní stanoviště organizátorů je na mrchovišti.

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 číré). Více se o nich dozvíte v kategorii *QB – questové body*. QB získáváte přímo na mrchovišti, kde je rovněž mohou panovníci investovat do povyšování zástav.

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

Ingredience vypadají jako drobné hliněné kuličky. Využijete je při výrobě lektvarů a různých magických předmětů. Mají různé barvy, ale účel je stejný.

Recepty jsou papírové kartičky, na kterých je napsán postup výroby lektvarů, či různých kouzelných předmětů.

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

Lektvar je požitelná (nikoliv však nutně chutná) tekutina, zašpuntovaná v lahvičce se jménem lektvaru. Musíte jej napřed vypít a teprve potom se můžete podívat, jaký měl/má účinek.

Lektvary i magické předměty se vyrábějí v laboratoři na mrchovišti, kde získáte i více informací o tom, jak na to. Výrobou lektvarů a kouzelných předmětů získáváte také zkušenosti, které vám pomohou se lépe vyzbrojit na závěrečnou bitvu. Lektvary ani kouzelné předměty v ní sice nefungují, ale za určitý počet vyrobených lektvarů či kouzelných předmětů získáte questové body.

Věštby je možné získat na mrchovišti v Laboratoři. Skrývají v sobě různé drobné úkoly - čím více se vám jich podaří splnit, tím více vám bude osud nakloněn v závěrečné bitvě. Za každý splněný úkol získáte questové body, popřípadě další odměnu. Splnění vám potvrdí organizátor nebo CP, pokud se ho věštba týká. Spolu s herní zástavou je to jediný herní předmět, který je v rámci stran nepřenosný (patří celou dobu království, nebo císařství, nikdy CP). Pokud při plnění úkolu zemřete, můžete bezprostředně po svém skonu kartičku předat některému ze svých spolubojovníků nebo si ji odnést na mrchoviště.

Klíče vám za určitých podmínek odemknou Labyrint a možná i poklad. Získáte je plněním různých questů, či od obchodníků.

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. Používání zástavy je popsáno v pokročilých pravidlech.

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

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 na hlavě, nebo na jiném dobře viditelném místě. Dostane také herní pásku, na kterou se budou zaznamenávat jeho povolání a osvědčení.

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. Vykřívát střely je možné také jen povolenou zbraní a je přísně zakázáno vykřívát 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 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. **Pokud hráči klesne počet životů na nulu, je mrtev.**

Když hráč zemře, položí na místě všechny herní předměty (výjimkou jsou věštby a zástava) a s rukou na temeni hlavy 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.

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, osvědčení a úrovně, které měla v předchozím životě.

Léčení

Hráči si mohou doléčit ztracené životy (velitelé maximálně 3 životy, vojáci 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 nebo hráči k tomu zmocnění.

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).

Vojáci

Vojáci, jak už bylo řečeno, jsou všichni hráči do 16ti let včetně. **Na začátku hry má voják 3 životy.** Může bojovat s libovolnou zbraní, která mu byla schválena. Může získat speciální vlastnosti, tzv. **Povolání** nebo **Osvědčení**, díky kterým se může povyšovat. Povolání i osvědčení může mít hráč několik, ale žádné nesmí mít vícekrát (když se vyučí zaříkávačem několikrát, bude mít stále jen jedno povolání zaříkávač). Díky získaným povoláním a osvědčením mohou jejich nositelé plnit speciální úkoly, které jsou běžným hráčům nedostupné. Povolání dává navíc hráči ještě speciální vlastnost nebo schopnost.

Povyšování

Aby voják mohl být povýšen:

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

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.

Velitelé

Velitelé jsou všichni hráči z království nebo císařství starší 16ti 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 pevný počet životů, který nelze zvyšovat, **tím jsou 3 životy**. Pouze králové, císař a prefekti mají základní počet životů (ale jen při první inkarnaci) větší o 2.
- Velitelé jako jediní mohou nosit herní zástavu a dobývat herní lokace

Velitel může být vyučen libovolnému množství povolání i osvědčení, ale stejně jako voják nesmí mít jedno povolání/osvědčení vícekrát. Povolání přidává veliteli nové speciální schopnosti, spolu s osvědčením mu pak umožňuje plnit speciální úkoly, viz sekce povolání a osvědčení. Velitel ovšem nemůže být povýšen a zvýšit si počet životů.

Povolání a osvědčení

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

Povolání rozšiřuje hráči jeho schopnosti, může být potřebné pro plnění úkolů, podporu své armády apod.

Hráč může různými způsoby získat povolání: bard, medik, zaříkavač, obchodník.

Osvědčení nedává hráči žádné nové schopnosti, ale může být potřebné pro plnění některých speciálních úkolů.

Osvědčení, které lze ve hře získat jsou: hazardní hráč, dobrodruh, alchymista, posel osudu, válečník

Pokročilá pravidla (pro skupiny)

Kdo vyhraje?

Zatímco CP mají své různé tajné cíle, království a císařství mají cíl jasný – **vyhraje strana, která uhájí během závěrečné bitvy více zástav.**

Před závěrečnou bitvou rozmístí organizátoři po herní ploše dobývací zástavy jednotlivých armád. Vlajkonošem každé zástavy bude CP s jedním životem. Pokud CP umírá (tzn. pokud je zasaženo) padá i zástava (a nepočítá se do výsledku bitvy jako uhájená).

Zástavy budou během této bitvy nepřenosné, organizátoři určí jejich pozici před začátkem.

Během závěrečné bitvy platí stejná pravidla pro boj, jako platila celý víkend. Na rozdíl od předchozí hry nefungují žádné kouzelné předměty, lektvary, kouzla, medicí nemohou léčit.

Závěrečná bitva končí svržením všech zástav jedné strany, nebo po časovém limitu určeném před bitvou.

Ke konečnému vítězství vám pomůže povyšování zástav a vojáků. Zatím co vojáci povyšují za získaná povolání/osvědčení, zástavy můžete povyšovat za tzv. questové body (QB).

Jak QB získat?

QB je možné získat výrobou lektvarů a kouzelných předmětů, dobýváním strategických lokací, nebo tím že se vám podaří naplnit věštba.

Jak QB využít?

Samotné body symbolizují míru úspěchu vaší strany. Království i císařství bude mít na mrchovišti speciální místo, kde mohou za QB vylepšit své zástavy. Každá strana má na mrchovišti odkládací nádobu na QB, kde je může shromažďovat do doby, než se je rozhodne využít. Výhoda do hry začíná platit ihned po vylepšení zástavy. Výhoda do závěrečné bitvy platí od jejího zahájení.

Dobývání strategických lokací

V určité časy, které znají panovníci, je potřeba dobít některé z lokací na herním území. K tomu budete potřebovat nabitou zástavu a živého velitele.

Nabití zástavy

Zástava se nabíjí donesením na mrchoviště. Zástava se vybije po zahájení obléhání, nebo po zabití vlajkonoše (velitele nesoucího zástavu). Zástavu může od jejího nabití využívat pouze velitel který ji nabil, do doby než je vybita.

Dobývání lokací

Dobývání herní lokace probíhá následovně: živý velitel s nabitou zástavou v jedné ruce stojící maximálně 3 metry od cedule s názvem lokace nahlas zvolá: „Zahajuji obléhání“. Tím je zahájeno obléhání, které trvá 5 minut. Doba obléhání může být ovlivněna herními předměty. Po dobu obléhání může velitel zástavu odložit a účastnit se šarvátek, nesmí se ale vzdálit od zástavy na víc než 5 metrů. Zástava je po celou dobu netknutelná pro obě strany, není ji možné přesunout ani srazit. Kterýkoliv hráč si během obléhání může od přítomných vyžádat pravdivou informaci o tom, kdo obléhání vyhlásil.

Pokud není po celou dobu obléhání přerušeno, je místo dobyto. Obléhání je přerušeno, pokud se velitel, který obléhání vyhlásil, vzdálí víc než 5m od zástavy nebo zemře. Zástava je automaticky vybita, ve chvíli vyhlášení obléhání a po jeho ukončení, ať úspěšném nebo ne, je potřeba ji znovu nabít před dalším použitím.

Pokud má být místo dobyté v konkrétní dobu, stačí, že je v danou dobu obléhání vyhlášeno a když proběhne úspěšně, počítá se lokace jako včas dobytá. Jedno místo může být aktuálně dobýváno pouze jednou, ve sporných případech rozhoduje organizátor.

Obsah:

Důležitá upozornění	1
Úvod	1
Přípravy na válku	2
Kostýmy.....	2
Zbraně (rozměry, materiál, kombinace).....	2-3
Luky.....	3-4
Postavy a skupiny	4
Hráči.....	4
CP (cizí postavy).....	4-5
Organizátoři.....	5
Místa	5
Mrchoviště.....	5
Další místa.....	5
Město Cintra.....	5
Labyrint.....	6
Laboratoř.....	6
Předměty	6-7
Základní pravidla (pro hráče)	7-9
Boj (soubojový systém).....	7-8
Reinkarnace (obživení).....	8
Léčení.....	8
Kouzla.....	8
Vojáci.....	8
Velitelé.....	8
Povolání a osvědčení.....	9
Pokročilá pravidla (pro skupiny)	9
Kdo vyhraje ?!.....	9
QB – questové body.....	9
Dobývání.....	9-10

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>