

# PRAVIDLA PRO FRONTU 91

## KRITICKY DŮLEŽITÁ PRAVIDLA

1. Základním pravidlem bitvy je chovat se rozumně a ohleduplně ke všem spoluhráčům, především těm, kteří představují zneprátelenou stranu. Chovejte se tak, aby nedošlo k žádným zraněním a nevznikaly nebezpečné situace.
2. Pokud to bude situace vyžadovat, ukončete scénu zvoláním hesla "rudé stop". Vše v klidu vyřešíme "neherně".
3. Pokud v boji voláte "MEDIKA", znamená to, že vaše postava potřebuje HERNĚ pomoc medika.
4. Pokud budete volat "ZDRAVOTNÍKA", znamená to, že vzniklo neherní, REÁLNÉ zranění, a je potřeba ošetřit hráče zdravotníkem.
5. Níže uvedená pravidla nejsou neprůstřelnými, právníckými formulacemi. Prosíme, berte je se zdravým rozumem a snahou udělat hru zábavnou sobě i ostatním...

## Zásahové body, boj, agónie a smrt postavy

6. Postava má jeden zásahový bod. Po jeho ztrátě (zásahem kuličkou, střepinou, chladnou zbraní) upadá do agónie.
7. Agónie je stav, kdy se postava nemůže pohybovat, může však volat o pomoc. V agónii postava nesmí bojovat žádnou svou zbraní, ani se bránit.
8. V agónii postava leží na zemi a nehýbe se. Jelikož je možné, že v říjnu se nebude možné válet po zemi (např. kvůli kalužím), alternativou je opření se o nejbližší budovu, či strom, popř. přikleknutí k zemi. Zraněný podle svých nejlepších hereckých schopností hraje zásah, zranění a agónii.
9. Agónie trvá neomezeně dlouho. Postava je v agónii do doby než ji někdo dorazí (naznačí z bezprostřední blízkosti útok chladnou zbraní, popř. pažbou střelné zbraně). Postava se může sama zabít, pokud to hráč uzná za vhodné (naznačí sebevraždu zbraní).

10. Postavu v agónii není možné dorazit zásahem střelné zbraně, ani granátem. Nemá smysl po postavách v agónii střílet.
11. Existuje možnost postavu zbavit agónie a vyléčit, což probíhá na základně dané strany. Transport postavy na základnu je popsán v části „Medik a léčení“.
12. Boj probíhá chladnými zbraněmi, střelnými zbraněmi a granáty. Jeden zásah projektilem střelné zbraně, dotek čepele chladné zbraně (i s malým rozmachem) nebo dotek střepeiny granátu znamená ztrátu zásahového bodu. Bodání chladnou zbraní je možné pouze naznačovat.
13. Výbuch granátu ubírá zásahový bod v případě, kdy je hráč zasažen střepeinou nebo pokud granát vybuchne v bezprostřední blízkosti hráče (poloměr 3 metrů, popř. 5-7 kroků) to platí i bez zásahu střepeinou.
14. Pokud se jedná o boj v zákopech (výlučně organizací jasně vymezený herní prostor, nikoliv např. náhodně vyježděné koleje u polní cesty), poloměr výbuchu 3 metry granátu je pro vojáky smrtící, pokud granát dopadne dovnitř do zákopu. Zákop tedy funguje jako kryt proti výbuchům granátů. To samozřejmě platí jen pro vojáky, kteří se v zákopech schovávají. Pokud je voják mimo zákop, stejně jako vybuchující granát, na situaci se vztahují pravidla jako mimo zákopy. Pokud se podaří vojákovi ze zákopu vyskočit v případě, že granát vybuchne v zákopu, voják výbuchem granátu zasažen není.
15. Granát, který již zapálený dopadl na zem, se nesmí brát do rukou, ani zalehávat tělem!
16. Zásahové plochy představují celé tělo, včetně rozkroku, krku a hlavy. Zásahovou plochou je rovněž výstroj hráče (sumky, brašny, popruhy). To platí pro všechny druhy útoků, všemi druhy zbraní.
17. Je zakázáno útočit chladnými zbraněmi na rozkrok, krk a hlavu, střelnými zbraněmi pak na krk a hlavu, pokud se jedná o útok z blízka (přibližně 3-5 metrů). Porušení tohoto pravidla může být důvodem k vyloučení ze hry.
18. Zbraň nepředstavuje zásahovou plochu. Zásah do zbraně nebo její části neznámá ztrátu zásahového bodu. Výjimku tvoří popruh zbraně nebo šňůra, na které je zbraň upevněná. Popruh ke zbraní je chápáný jako součást výstroje a tvoří zásahovou plochu.
19. Je zakázáno útočit střelnou zbraní nablízko (např. úderem pažby), jakoby se jednalo o chladnou zbraň. Vykrývat útoky chladné zbraně zbraní střelnou nebo její částí zakázáno není, ale silně to nedoporučujeme z důvodu rizika poškození zbraně.
20. Pokud je k dlouhé zbraní připevněna rekvizita nože (bajonetu), je možno touto zbraní útočit jako zbraní chladnou. Bodání je možné pouze naznačovat.

21. Medik, který používá herní přístroj defibrilátor, může elektrody používat jako zbraň. Když se dotkne živého hráče a stiskne tlačítko přívodu elektřiny (pouze herní proces), zasažený hráč upadá do agónie (popř. umírá, pokud již jednou byl od medika léčen). Defibrilátor musí být nabitý (musí na něm svítit dioda).

## Transport a ošetření raněných, léčení

### Léčení

1. Léčení probíhá na základně v polní nemocnici. Léčený se nesmí vzdálit z místa, které mu určí polní lékař, může používat pouze krátkou manuální zbraň, může jen pomalu chodit, či se plazit.
2. Doba léčení je 5 minut od přijetí do péče lékaře. Po této době je hráč zdravý a vrací se do hry.

### Transport raněných

1. Z místa upadnutí do agónie může být hráč dopraven na základnu několika způsoby:
  - a. Zraněného v agónii (bez ošetření medikem) mohou odnést dva jeho kamarádi, kteří nejsou medici. Stačí, když každý zachytí zraněného pod jedno jeho rameno a společně se krokem přesunou na základnu. Poraněný by měl hrát své zranění a belhat se.
  - b. Zraněného v agónii může odnést sám jiný hráč, který není medik, ale bez sebemenší pomoci raněného (tj. pokud zvládnete svého kamaráda odnést na základnu bez jeho jakékoliv pomoci, udělat to můžete).
  - c. Hráče může dopravit na základnu medik. Medik chytí raněného pod rameno a krokem spolu odejdou na základnu. Medik by měl primárně ošetřovat raněné v agónii jinými způsoby (defibrilátor, obvaz), ale v kritických momentech je může transportovat přímo do základny pěšky (raněný v agónii normálně chodí, medik ho jen přidržuje).

### Ošetření raněných

1. Medik může použít herní předmět obvaz, pokud jej vlastní. Obvazy jsou reprezentovány reálnými obvazy. Zajišťuje je organizace. Pokud si dovezete vlastní obvazy, před hrou je odevzdáte organizátorům - dostanete je herně.

Po aplikaci obvazu na místě zranění se zraněný může pohybovat dále, ale pouze krokem a rychlou chůzí. Může sám odejít na základnu, kde bude standardně ošetřen, nebo může pokračovat v boji (obvaz mu propůjčuje jeden zásahový bod). Pokud je však obvázaný hráč zasažen, neupadá do agónie, ale je mrtev a řídí se pravidly pro smrt. Při případném vyléčení v polní nemocnici hráč odevzdává obvaz a vrací se do hry zcela zdravý.

2. Medik může použít herní přístroj defibrilátor. Když se medik dotkne oběma elektrodami zraněného, tento může pokračovat v boji. Pravidla pro oživeného jsou stejná jako u obvazu (tj. při dalším zásahu neupadá do agónie, ale umírá). Defibrilátor je potřeba po nějaké době nabít (tento proces bude zpodobněn diodami nebo jiným realistickým řešením). Pravidla používání defibrilátoru budou medikům i hráčům detailně upřesněna na workshopu.

3. Existuje jen jediná možnost, jak se může hráč z agónie dostat sám. Touto možností je injekce s barevnou tekutinou (barva bude upřesněna před hrou), kterou si může sám aplikovat, popř. ji může aplikovat jinému hráči v agónii.

Injekce funguje jako ultimátní lék. Hráč se po aplikaci chová stejně, jako po návratu z polní nemocnice, tj. je zcela zdravý. Při aplikaci musí hráč vytlačit veškerou tekutinu z injekce.

## Smrt postavy a respawn

1. Pokud hráčova postava zemře, počká na místě smrti, než skončí scéna. Hráč pak neprodleně místo opustí s rukama nad hlavou a urychleně dojde na organizaci upřesněné místo (shromaždiště posil ve štábu). Pokud se v jeho okolí žádná scéna neodehrává a hráč nemá důvod zůstat delší dobu na místě své smrti, pak se odebere po 5 minutách do své základny na shromaždiště.
2. Na shromaždišti se hráč ihned po příchodu nahlásí doplňovacímu důstojníkovi a zkontroluje si čas, kdy se vrací do hry. Doplňovací důstojník má poslední slovo ve věci respawnu.
3. Respawn bude probíhat po vlnách - tedy vždy v cyklicky se opakující určitý čas je možné odejít zpět do boje. Časy respawnů sdělí doplňovací důstojník, popř. bude na shromaždišti posil uvedený písemně.
4. Časy hromadných respawnů se budou během hry měnit. Může se jednat o respawn např. každých 20, 30, 40 minut. Na shromaždišti vždy naleznete informaci o tomto intervalu. Delší respawny než 1 hodina mohou být např. zavedeny v pozdějších fázích hry kvůli odpočinku. Podobně bude fungovat i noční respawn.  
Příklad: Může se stát, že bude hráč A zabit v 13:55. Než dojde na shromaždiště, bude již 14:10. Respawn bude nastaven každých dvacet minut, tj. ve 14:00, 14:20, 14:40, 15:00 atd. Hráč tedy počká 10 minut a do hry se vrátí spolu s ostatními čekajícími.
5. Smrt pro postavu znamená ztrátu některých herně získaných informací, odměn atd. Tyto budou upřesněny nejpozději při předherním workshopu.

## Zbraně a munice

1. Zbraně jsou povoleny manuální dlouhé a manuální krátké airsoftové modely. Krátké zbraně představují pistole, revolvery a krátké samopaly bez pevné pažby (replika CZ Škorpión, MP7 apod.) Pokud budete mít pochybnost o zařazení vaší zbraně, kontaktujte organizační tým. Mezi dlouhé zbraně patří i odstřelovací pušky. Zvláštní případ tvoří kulometčík, který smí využívat elektrickou zbraň v designu kulometu. Maximální FPS všech zbraní je omezena na 420 FPS (128 m/s), měřeno při váze kuličky 0,2g. Výjimka je

- udělena odstřelovačům (520 FPS, tedy 159 m/s, měřeno při váze kuličky 0,2g). Zbraně budou před hrou kontrolovány měřákem FPS.
2. Voják může nést do boje pouze jednu dlouhou a jednu krátkou zbraň. Role Politruka může do boje nést pouze jednu krátkou zbraň. V počtu chladných zbraní vojáci nijak omezeni nejsou.
  3. Munice je zajišťována organizátory a bude k dostání v základně, nebo u nosičů munice. Bude zajištěna munice ve váze 0,20g, 0,25g, 0,28g. Těžší gramáže si přivezte vlastní, budou vám odměřeny před hrou.
  4. Granáty jsou zajišťovány organizátory. Můžete si však přivést vlastní, pokud chcete. Doporučujeme se určitě vybavit škrátkem, či zapalovačem, případně ochranou sluchu. Nezapomínejte, že v prostoru se může nacházet celá řada budov a výbuch granátu v menší místnosti je pro některé jedince dost nepříjemnou záležitostí. Špunty do uší proto nepodceňujte.
  5. Chladné zbraně jsou povoleny v rozumných rozměrech (řídte se zdravým rozumem), popřípadě klasickými návody na výrobu larpových zbraní. Délka chladných zbraní nesmí překročit 120cm. Zbraně budou schvalovány před hrou a nemusí být do hry vpuštěny. Povinností je měkčení čepele. Platí zákaz použití neobaleného kovu, dřeva, či jiného tvrdého materiálu. Rovněž je zakázáno používat reálné chladné zbraně jako základ pro měkčení (šavle obalené lepenkou atd.). Designově se držte settingu bitvy - postapo nekonečná válka. Tj. nechejte doma meče, sekery (inspirace vojákem Jackem Churchillem tedy ne), berte spíše polní lopatky, páčidla, mačety atd.

## Štíty

### Vzhled a množství

1. Do hry si můžete vzít balistický štít. Jeho vzhled musí odpovídat rozměrům skutečného balistického štítu. Minimální rozměr je 60 x 120 cm. Minimální váha štítu je 5 kg. Štít nesmí mít ostré okraje (ideální stav jsou zaoblené hrany) Jeho vzhled prosím konzultujte s organizátory (emilem).
2. Maximální množství štítů na jednu stranu je 5. Výjimku tvoří protektorátní vojáci MM, kteří mohou mít vlastní štítonoše navíc. Pokud bude zájemců o postavy vybavené štítem větší, poslední slovo mají organizátoři.

3. Štíty dodávané organizací se mohou řídit jinými pravidly. Tato budou upřesněna na workshopu.

## Pohyb a boj

1. Se štítem je možno se libovolně pohybovat a libovolně krýt. Běhání je povoleno.
2. Hráč zpoza štítu může střílet, ale pouze manuální zbraní (nikoliv kulometem).
3. Štíty nesmí vlastnit postavy bojových rolí (nosič munice, medik, ostřelovač apod.), je tedy určen výhradně rolí "voják bez specializace".

## Pravidla pro boj se štítem

1. Štít hráče chrání před zásahy (je neprůstřelný) i před střepinami. Pokud dopadne granát před štít, hráč/i za štítem jsou chráněni tak, že pro ně neplatí poloměr 3 metrů. Jediné, co může nosiče štítu (popř. hráče za ním) zranit, jsou reálné střepiny, které je zasáhnou.
2. Pokud dopadne granát za štít, poloměr tří metrů od výbuchu jako smrtící vzdálenost platí.

## Plyn

1. Ve hře se vyskytuje dým, představující plyn s neurotoxinem, který při vdechnutí postavu zabije a běžný maskovací bílý dým. Nebezpečný plyn je reprezentován barevnou dýmovnicí. Bílý dým není herně nebezpečný a postavě neubližuje. Postava, která vdechne barevný dým, respektive se bude pohybovat v prostoru zamořeném barevným dýmem déle než 3 vteřiny, je na místě mrtvá a bez agónie se řídí pravidly pro smrt. Barevné dýmovnice jsou poskytovány stejně jako munice a granáty pouze organizátory.
2. Ochranu před barevným - smrtícím dýmem představuje funkční respirátor, plynová maska nebo obličejová airsoftová maska

vzhledově odpovídající respirátoru. Pozor, plynová maska musí mít skla, která odolají airsoftovému projektilu, což budeme kontrolovat. Manipulace s ochranou očí (např. výměna plynové masky za airsoftové brýle nebo masku) je možná pouze v zákrytu (bezpečném prostoru) na hlavní základně, tj. nikoliv v zákopech nebo na bojišti! Ochranu proti plynu umožní také celoobličejová airsoftová maska, která vizuálně odpovídá plynové masce nebo respirátoru (tj. neplní funkci respirátoru, ale vypadá tak). Může se jednat např. o síťovou polomasku doplněnou dekorativním respirátorem.

## Kořist

1. Každý hráč dostane do začátku zásobník munice (6 kuliček), granát a jeden herní předmět. Tyto předměty musí mít ve své příruční brašně (nebo v rámci kostýmu v určené sumce) a nesmí je použít. Pokud bude zabit (doražen chladnou zbraní), tak jej může jeho přemožitel obrát o pouze jeden předmět (vybírá přemožitel). Předmět pak vlastní přemožitel, který jej využívá dle svého vlastního uvážení. Mrtvý nesmí bránit předání předmětu. Nafasovaná "kořistní" munice bude váhy 0,20, pokud bude přemožitel preferovat jinou, může si ji vyměnit u svého nosiče munice nebo na své základně. Kořist se nedoplňuje, hráč další kořistní předměty nedostává.
2. Hráč má povinnost mít výše zmíněné předměty v herní brašně či sumce, kterou může nepřítel prohledat. Nesmí je mít schované v kapse. Prohledávání hráče probíhá reálně, obraný nemá povinnost spolupracovat (ve smyslu, že by předmět sám podal), ale nesmí předávání nijak aktivně či pasivně bránit. Musí sdělit, v jaké brašně se předměty nachází. Přemožitel vybírá pouze jeden předmět za jedno zabití! Nebere si více.

## Radiostanice a herní komunikace (PMR)

1. Vysílačky hráčům povoleny nejsou. PMRky nechejte doma.



2. Komunikaci se štábem zajišťuje speciální role Radista. Radistu odlišuje herní předmět vysílačka, kterou představuje nefunkční vysílačka nebo model nošený na zádech s anténou.
3. Radista si nefunkční model radiostanice, který musí doplňovat jeho kostým, zajišťuje sám.
4. Funkční (nekostýmovou) radiostanici dostane radista od organizace zapůjčenou.
5. Radistovu vysílačku je možno předat jinému hráči, pokud s tím hráč radisty souhlasí (např. při smrti radisty). Je potřeba však předat nejen funkční, zapůjčenou radiostanici, ale také rekvizitu v podobě herního předmětu.
6. Odposlech komunikace nepřítele je povolen, frekvence budou rozděleny před hrou na workshopu. Při komunikaci se štábem je doporučeno využívat šifrovanou komunikaci (viz. herní briefing při začátku hry).

## Vozidla ve hře

1. Ve hře se mohou vyskytovat vozidla (tank, obrněný transportér, bugina apod.) reprezentovány skutečnými vozidly. Z vozidel je možno střílet i házet granáty.
2. Vozidlo je zakázáno krást, nebo jej řídit jinou osobou, než určenou majitelem vozidla. Případné domluvy vyřešíme před začátkem hry.
3. Vozidlo lze zničit několika způsoby:
  1. Připevnit na něj výbušninu - dýmovnici barevného plynu, popř. jiné řešení upřesněné na workshopu před hrou (barva bude odlišná od jedovatého plynu a bude upřesněna před začátkem hry) s magnetem a odpálit ji.
  2. Vystřílet, popř. chladnou zbraní zabít, posádku.
  3. Zlikvidovat jej střelou ze speciální zbraně proti obrněné technice. Mechanismus bude ukázán před hrou.
  4. Speciální granát obsahující barvící látku. Bude zajištěn organizací.
  5. Některé speciální vozidla mohou mít vlastní způsob likvidace, který bude upřesněn organizací před hrou.
4. Vozidlo má standardní respawn dvě hodiny. Do zničeného vozidla nasedne hráč (ve vestě, pro dobu přesunu vozidla nehrající) a odveze jej na základnu, kde bude dvě hodiny neaktivní. Na základnách bude stanoveno místo dílny, kde se vozidla opravují.

5. Vozidlo nelze během respawnu zničit, tj. pokud jej během dvou hodin respawnu zasáhnete zbraní, nebo jinak poškodíte, doba respawnu zůstává neměnná.
6. Respawn vozidla lze zkrátit na 30 minut tím, že poškozené vozidlo bude dopraveno na základnu bez nastartování motoru (tj. hrající hráči jej odtlačí na základnu, kde bude půl hodiny neaktivní). Po uplynutí této doby se může vrátit do hry.
7. Další možností, jak opravit poškozené vozidlo pomocí speciální postavy mechanika. Mechanik je specializovaná role, která je jasně spojena s konkrétním hráčem. Mechanik na místě poškození vozidla, vně vozidla provádí opravu po dobu 30 minut (viditelně simuluje obcházení vozidla ze všech stran, manipulaci s nářadím atd). Po uplynutí této doby je vozidlo opět pojízdné a plně funkční.
8. Při pohybu kolem jedoucích vozidel dodržujte maximální opatrnost, přestože mohou jezdit pomalu. Při jakémkoliv herním i neherním pohybu kolem vozidel se řiďte v první řadě zdravým rozumem a pravidlem "nebuď kokot"! Řidič vás nemusí vidět! Je zakázáno skákat na jedoucí vozidla nebo se je snažit blokovat vlastním tělem. Pro pohyb kolem vozidla a další interakce budou na předherním workshopu jasně stanovena a demonstrována dodatečná bezpečnostní pravidla.

## Noční pravidla

1. Snížená viditelnost, přítomnost pyrotechniky, vozidel a další vlivy dělají z nočního boje na Frontě nebezpečný zážitek. Je nutné být v této době zvýšeně opatrný.
2. Noc je určena jako období od soumraku (od 18:00) do časného rána (do 6:00). Je jedno, zda si myslíte, že je ještě světlo nebo není.
3. V této době platí následující pravidla:
  1. Každý hráč u sebe musí mít zdroj světla, nejlépe více. Zdrojem světla je myšlena jakákoliv svítilna, která není připevněna na zbraní a hráč ji může používat rukama (čelovka je také ok). Nezapomeňte, že helmy budete mít na hlavě po celou dobu boje a špatně se na ně připínají čelovky. Ideálním řešením je baterka tvaru L připevněná ke kostýmu. Vlastní kreativité se meze nekladou. Světlo nemusí být zapnuté, ale hráč jej musí mít dostupné.
  2. Každý hráč zezadu na své helmě musí nosit malé chemické světlo, které obdrží před začátkem hry.

3. Je zakázáno používat dýmovnice, krom několika předem oznámených scén, které budou organizátory nasvíceny. Dýmovnice snižují viditelnost (tma + dým = nebezpečí).
4. Používání zbraní je omezeno pouze na zbraně střelné a krátké chladné zbraně (do cca 30 cm).
5. Vozidla musí být osvětlená, pokud jsou řízena. Odstavená vozidla bez nastartovaného motoru mohou být neosvětlena.
4. Používání granátů, dělostřelectva, minometů a další pyrotechniky je od 22:00 do 6:00 zakázáno (vyjma organizaci dovolených případů).

## Elitní jednotky

1. Ve hře se vyskytují elitní jednotky (nejedná se o speciální role jako nosiče munice apod.). Mají speciální požadavky na kostým i speciální pravidla. Jsou omezeny počtem. Hra za tyto postavy je specifická nároky na využívání taktiky v boji a promyšlení využití všech možností, které jim jsou umožněny.

## Elitní jednotky Světostátu – Divize MM

1. Elitní jednotka za protektorát je voják jednotek MM (Ministra Mentora). Elitně vycvičení vojáci, kteří na sobě nosí nejpokročilejší zbroje vyvíjené Světostátem.
2. Mají 3 zásahové body místo jednoho, díky své těžké energetické zbroji.
3. Musí splňovat vysoké nároky na kostým, které jsou rozepsány v popisu stran.
4. Vojáci MM mohou využívat krátké i dlouhé chladné zbraně, dlouhé manuální zbraně, krátké manuální zbraně, štíty a zbraně bojových rolí. Pravidla pro používání těchto zbraní jsou součástí soukromých pravidel pro speciální jednotky MM.
5. MM mohou zastávat některé speciální role, mimo maximální počty své strany. Jsou jimi Odstřelovač, Kulometčík a Radista. MM může také disponovat speciálními štíty.
6. Vojáci MM neupadají do agonie a nelze je tedy léčit klasickým způsobem. Po ztrátě všech zásahových bodů umírají.
7. MM disponují ještě jednou unikátní vlastností. Mohou v boji využívat pulzní pušky, které budou představovat semiautomatické

střelné zbraně splňující kostýmovou povinnost. Tyto pulzní pušky budou mít omezený počet munice a je třeba je po vyčerpání munice vždy delší dobu dobíjet na základně. Četnost využitelnosti pulzních pušek bude vyplývat z herní snahy samotných Vojáků MM a zároveň i z aktuálního nastavení hry.

8. Počet Vojáků MM je omezen na 6, včetně velitele.
9. Další soukromá pravidla fungování Vojáků Divize MM dostanou osobně hráči.

## Elitní jednotky Eastasie – Vanguard

1. Vanguard je drogami posílený voják Eastasie, jehož tělo prošlo četnými změnami za pomoci nejmodernější postapokalyptické totalitní biotechnologie.
2. Výhodou Vanguarda jsou především 3 zásahové body místo jednoho a skutečnost, že se z agonie bez léčení navrací sám do bojeschopného stavu za 1 minutu trvání agónie.
3. Může bojovat pouze dlouhou chladnou zbraní, granáty a krátkou střelnou zbraní (pistole nebo podobná velikost). V boji by měl upřednostňovat chladnou zbraň.
4. Musí splňovat vysoké nároky na kostým, které jsou rozepsány v popisu stran.
5. Jedinou možností jak definitivně poslat Vanguarda na respawn je dekapitace – useknutí hlavy.
6. Vanguard disponuje ještě jednou unikátní schopností. V případě, že má Vanguard na zbraní červený kus plátna (přípevněný na záštitu, či jílec), tak je jedinou možností, jak Vanguarda zabít (a poslat na respawn) ubrat mu zásahové body chladnou zbraní, granáty nebo popřípadě i plynem (podle toho, zda má Vanguard masku, jako ochranu před plynem). Takto barevně označený Vanguard tedy nereaguje na střelné zbraně. Četnost využitelnosti této schopnosti bude vyplývat z herní snahy samotných Vanguardů a zároveň i z aktuálního nastavení hry.
7. Počet Vanguardů je omezen na 6, včetně velitele.
8. Další soukromá pravidla fungování Vanguardů dostanou osobně hráči Vanguardů.

## Bojové role a jejich specifiká

1. Bojová role Medik dostává na začátku hry herní předmět "defibrilátor". Defibrilátory není možné medikům brát a používat je, popř. krást pro potřeby vlastního družstva. S defibrilátorem smí pracovat pouze Medik, v ruku jiné bojové role neplní herní funkce.
2. Bojová role Nosič munice dostává na začátku hry herní předmět "bedna na munici". V této bedně přenáší svému družstvu munici a granáty, které fasuje od Doplnovacího důstojníka na štábu. Množství dostupné munice a granátů určuje doplňovací důstojník.

Bednu s municí je zakázáno krást nepřátelským Nosičům munice nebo ostatním družstvům. Stejně tak je zakázáno nepřátelskému družstvu brát obsah bedny na munici, kterou najde u poraženého Nosiče munice. Při smrti postavy Nosiče munice může bedna zůstat u jiného vojáka, který dočasně Nosiče munice zastoupí.

3. Bojová role Radista dostává od organizace funkční vysílačku, kterou se spojuje se štábem. Vysílačku není možné brát radistům nepřátelských ani vlastních družstev. Pokud je postava radisty v agónii nebo mrtvá, reálnou vysílačku si dočasně může nechat jiný člen družstva, který se pak chová jako zástupný radista. Radista má povinnost se od ostatních vojáků odlišovat rekvizitou vysílačky, kterou nosí jako součást výstroje (např. nefunkční vysílačka RF-10, popř. jiná kostýmová rekvizita s anténou). Tuto rekvizitu není možné radistovi brát, protože tvoří součást jeho kostýmu. Tyto rekvizity organizace nezajišťuje.
4. Bojová role Politruk nosí po celou dobu hry šerpu, která jej odlišuje od ostatních vojáků. Politruk má možnost používat megafon pro morální podporu vlastních družstev a psychologickou válku s nepřítelem. Hráč Politruka si do hry může vzít zbraň na slepé náboje (startovací pistolí), s maximálním rozměrem patron 6mm short. Tuto rekvizitu může používat pouze scénicky (znamení k boji, popravky atd.).
5. Bojová role Ženista může s pomocí další postavy (libovolný voják) přesouvat zátarasy, které představují nepřekonatelnou překážku pro vozidla. Dále Ženista může používat od organizace zajištěnou rekvizitu "hledáč min", díky kterému může procházet území označená jako "minové pole". S tímto předmětem se Ženista může pohybovat minovým polem maximální rychlostí pomalé chůze a v těsném závěsu za ním jej mohou následovat další vojáci v libovolném počtu. Tímto

způsobem je možné překonávat území "minová pole". Delaborování min (odstranění minového pole) a pokládání nových minových polí může bojová role Ženista pouze s využitím dalších rekvizit, které budou upřesněny na workshopu.

6. Bojová role Kulometčík může disponovat herním kulometem, který představuje airsoftová automatická zbraň vzhledem odpovídající reálnému lehkému nebo těžkému kulometu. Kulometčík dostává speciální typ munice pro kulomet (větší nádoba obsahující více kuliček), který může být využit jen a pouze pro kulometry (není možné rozebrat munici z nádoby do jiných zbraní). Airsoftový kulomet si hráč s touto rolí zajišťuje pro hru sám.
7. Bojová role Odstřelovač může ve hře využívat silnější střelné airsoftové zbraně, díky čemuž může střílet přesněji a dál než ostatní. Pouze Odstřelovač může na zbraní nosit puškohled (optický zaměřovač s přiblížením - dalekohled). Speciální airsoftové kuličky větší váhy (vše mimo gramáž 0.2, 0.25 a 0.28) i odstřelovačskou pušku si Odstřelovač do hry zajišťuje sám.
8. Bojová role Mechanik je určený voják z družstva, které operuje s reálným vozidlem. Pokud je vozidlo poškozeno, Mechanik může vozidlo opravit a navrátit zpět do hry v kratším čase (viz. výše). Doba opravy je 30 minut, po kterou Mechanik musí simulovat opravu vozidla na místě. Vozidlo je možné bez nastartování motoru odtlačit na libovolné místo a tam jej nechat opravovat Mechanikem.
9. V boji je možné operativně změnit bojovou roli (např. Z odstřelovače se může stát voják bez zařazení atd.). Toto může proběhnout pouze na základě přímého rozkazu nebo souhlasu velitele dané armády.

## Další pravidla

1. Pravidla mohou být doplněna a upravena. Na stránkách bude vždy vyvěšena jen aktuální verze.
2. Před odjezdem na akci si pravidla naposledy projděte.
3. Případné dotazy směřujte na facebookovou skupinu akce <https://www.facebook.com/groups/193028633772/>.