

# Pravidla

(Verze 1.0)

## 1 - Úvod

---

Pravidla jsou základem hry a jsou zde proto, aby byla dodržována, nikoliv za účelem hledání děr či zneužívání. Myslete na to, protože jinak budete kazit zážitek sobě i ostatním.

### Tři svatá pravidla:

- 1) Organizátor má vždycky pravdu, vidí i za roh a jakékoliv jeho rozhodnutí je nezvratný fakt, přestože se vám nelíbí.
- 2) Po dobu hry je zakázáno kouřit, konzumovat alkohol a užívat omamné látky (nebo být pod jejich vlivem).
- 3) Omyl nebo chybu každý přežije, ale kdo bude pravidla porušovat záměrně, pojede bez náhrady domů.

## 2 - Před bitvou

---

### Kostým

---

Je povinný po celou dobu hry. Kostým je to, čeho si na vás hlavně každý všimne, věnujte mu proto odpovídající pozornost, je to vaše vizitka. Děláte to jak pro sebe, tak ale i pro dojem celé akce.

#### *Jak to má vypadat?*

Doporučení a ilustrace jsou součástí popisu vaší role. Pokud si stále nejste jistí, podívejte se na fotky z minulých ročníků, zapátrejte po internetu, zeptejte se ostatních nebo organizátorů. Berte si příklad z těch nejlepších, neusnadňujte si to.

#### *Je to dobrý?*

Hodnotí se vizuální efekt, ne z čeho jste co vyrobili, nebo kde jste k tomu přišli. Rozhoduje, co je vidět. Použijte hlavně vlastní rozum a zrcadlo. Nosili upří tenisky? No nenosili, tak si je taky nevezmu. Samozřejmě, někdy se prostě moderním prvkům vyhnout nelze, takže co udělám? Zamaskuju je. Všeobecně ale čím méně vůbec musíte maskovat, tím lépe.

Vyjma dobrého pocitu navíc za skutečně dobře provedený kostým lze získat i trvalý bonus až +2 životy. Existuje však rovněž druhá možnost, kterou představuje postih až -2 životy, především (ale nejenom) pro případy typu „byl jsem línej“.

### Zbraně (a štíty)

---

Před bitvou musejí být schváleny organizátory (dostanete na ně odpovídající lepičko).

Zbraně mohou být testovány na majitelích a neschváleny i bez udání důvodu (ty také lze až do konce hry zabavit).

#### **Bezpečnost**

Mečovitě zbraně budou mít čepele obaleny vrstvou měkkého materiálu (ne molitanu) o tloušťce minimálně 1 cm.

Ostří seker musejí být vyrobena z měkkého materiálu a při dopadu se ohnout.

Hlavice drtivých zbraní (kladiva, palcáty,...) musejí být z měkkého materiálu a při dopadu se deformovat.

**Sekery a drtivé zbraně musejí mít oboustranně obalenou (měkkčenou) nejméně horní 1/3 topora.**

Drápy musejí být zhotoveny buď z měkkých materiálů, nebo jekoru (žádné dřevo).

Luky a kuše povolujeme s maximálním nátahem 15 kg.

Pušky mohou být mechanické nebo křesadlové, NERFky ne. Bezpečnost hodnotíme individuálně.

Šípky a šípky musejí mít základ hlavice z korkového špuntu nebo víčka od PET lahve, obalený koulí z měkkého materiálu o průměru alespoň 5 cm.

Náboje do pušek a nosiče kouzel budou koule z měkkých materiálů o průměru alespoň 5 cm.

Štíty budou mít zaoblené a alespoň hadicí obalené hrany (nestačí kobercovka).

#### **Váha**

Zbraně nesmí být příliš lehké ani příliš těžké. Rozumně tak 0,5 - 1,5 kg u jednoručních, pro obouruční o něco více.

#### **Rozměry**

Dle možností vaší role. Sekery a kladiva jsou měřeny úhlopříčkou, drápy od zápěstí.

#### **Estetický dojem**

Zbraně by měly vypadat jako zbraně, zkuste se tedy vyvarovat zářivě zelených čepelí a podobně. Stejně tak je dobré myslet na to, že bezpečnost sice vždy bude na prvním místě, ale čím méně váš meč připomíná trubku, tím lépe.

Nosiče kouzel opatřete nějakou barvou a třeba proužky krepáku, ať nevrháte poslední vydání regionálního večerníku.

Bojovat smíte jen zbraněmi povolenými vaší roli. V průběhu hry je lze libovolně střídat a při možnosti boje dvěma použít i jen jednu z nich. Nikdy však nesmíte tvořit nové kombinace. Výjimkou jsou pouze drápy, které s jinými povolenými zbraněmi kombinovat lze a navíc je rukou s drápy i používat.

Šipy, šipky, náboje do pušek a nosiče kouzel smějí používat pouze jejich majitelé. Stejně tak sbírání je povoleno pouze za účelem předejití destrukci nebo pro předání majiteli. Jedinou výjimkou je, pokud vám majitel použití svojí munice či nosičů dovolí.

### 3 - Účastníci

---

V průběhu hry můžete narazit na spoustu lidí, konkrétně:

**Miniony** - dočasně někým povolání služebníci srovnatelní s jednotkami 1. či 2. stupně

**Jednotky** - většina účastníků, tvoří armády bojujících stran

**Kapitány** - nižší velitelé jednotek 1. - 3. stupně

**Vlajkonoše** - nositelé zástav bojujících stran

**Zvláštní postavy (ZP)** - vzácné bytosti bojujících stran

**Hrdiny** - vládci a výše postavené osobnosti národů, jsou nadřazení jednotkám, kapitánům, vlajkonošům i ZP

**Cizí postavy (CP)** - další obyvatelé a bytosti světa, od veverky po boha, jejich postavení odpovídá roli

**Správce měst** - starají se o neherní fungování bojujících stran (zadávají questy, spravují pokladnice,...)

**Organizátory** - jejich slovo je zákon, jako jediní mohou zároveň patřit i ke kterékoli jiné uvedené skupině

**Nehrající** - fotografové, zdravotníci, houbaři, hajný s jezevčkem a vůbec osoby, které do hry nijak nezasahují

Každý v kostýmu někoho herně představuje a vidíte vždy zkrátka to, co vidíte. Výjimky platí pouze pro:

**Osoby označené bílou stuhou** - zvláštní zvýraznění trvale, ale i dočasně nehrajících, těchto si nijak nevšímáte

**Miniony** - jejich kostým většinou pochopitelně neodpovídá tomu, co pouze chvilkově představují

### 4 - Boj

---

#### Soubojový systém

---

**Platné zásahové plochy:** Trup, ruce po zápěstí (včetně), nohy po kotníky (včetně).

**Neplatné zásahové plochy:** Od zápěstí níže, od kotníků níže.

**Zakázané zásahové plochy:** Hlava, krk a rozkrok.

**Při boji je povinností:**

- tlumit zásahy
- zásahy provádět se zřetelným náprahem (i drápy)
- kontrolovat svoji zbraň

**Při boji je zakázáno:**

- bodat nebo body naznačovat
- prorážení štítem, údery štítem nebo jejich naznačování
- proskakování řad
- jakýkoliv fyzický kontakt (mimo výslovné výjimky dále)
- používat zbraně či munici kohokoliv, kdo vám to nedovolil

**Při boji je povoleno:**

- krátké a nebolestivé přidržení soupeře za předloktí
- krátké přidržení či přišlápnutí neútočné části zbraně (ne štítu)

**Pravidla průběhu:**

- zásah je platný, pokud zasáhne platnou plochu
- zásah do platné a neplatné plochy je platný
- zásah do platné a zakázané plochy je neplatný
- po zásahu se souboj nepřerušuje, i od více soupeřů či ve sledu za sebou jsou platné
- při souseku jsou zasaženi oba soupeři
- zásah uznává zasažený
- při zásahu útočnick hlásí způsobené zranění

- zásah obouruční zbraní platí jen, je-li držena oběma rukama
- zásah střelou platí pouze, pokud nepokračuje dále v původní dráze letu

#### **Pravidla bezpečnosti:**

- kdo je bolestivě zasažen, dá to na vědomí a úměrně situaci je dočasně nedotknutelný
- je povinností útočníka hlídat terén za obráncem a varovat ho, pokud za sebou má strom, hlubokou díru, apod.

## **Kouzla a schopnosti**

---

### **Kouzla**

Proti soupeřům se uplatňují zásahem nosiče, nikdy jinak.

Zásah nosičem sám nepůsobí žádné zranění.

Zásah nosičem se bere jako platný i do zbraně či štítu. Minutí však znamená neúspěšné použití kouzla.

S kouzlem je vždy spojeno zaklínání. Sesílatel se při něm může normálně pohybovat (krokem, ne běžet) nebo bránit. Pokud je ale zraněn či zasažen jakýmkoliv efektem, kouzlo se nezdařilo a použití propadá.

Zvláštní formou nosiče je pro některá kouzla, označovaná jako hromadná, hrst luštěniny. Pro tato je zásahovou plochou pouze trup, neplatí zásah do zbraně (do štítu ano), vrh se provádí pouze jednou rukou a musí být plynulý.

### **Schopnosti**

Proti soupeřům se uplatňují zásahem zbraní, nikdy jinak.

Při použití schopnosti zásahem zbraní je soupeř i normálně zraněn.

Podle druhu použití se kouzla i schopnosti dále dělí na aktivní / pasivní.

#### **Aktivní**

Jsou všechny, které jsou dány omezeným počtem použití.

Dají se nabít 5 minutovým klidným pobytem v domovském městě.

Nelze jich nikdy uplatnit více zaráz.

#### **Pasivní**

Jsou všechny působící neustále, v daném intervalu (každý třetí zásah /...) nebo za dané podmínky (vždy když / pokud / ...).

Počet současně působících není nijak omezen.

Zda se jedná o kouzlo / schopnost a aktivní / pasivní je ve vašich pravidlech vždy uvedeno.

Při uplatnění na spojence či lokaci (město, důl,...), je dosah kouzla / schopnosti daný konkrétním pravidlem.

Veškeré od jiných hráčů přijaté efekty (kladné i záporné) se berou pro současné působení vždy jako pasivní (jinak se ve všem řídíte tím, co řekl původce).

### **Efekty**

Důsledky kouzel / schopností se souhrnně nazývají efekty. Níže uvedené se hlásí pouze daným heslem nebo gestem, je třeba je znát a vědět, jak se při nich chovat. Existují i mnohé další, ale ty už buď nevyžadují vzájemnou interakci, nebo skýtají dostatek prostoru pro vysvětlení (typicky mimo boj).

- **Imunita**

Úplná odolnost na daný zásah či efekt. Pokud je neúčinný zásah samotný, jakýkoliv doprovodný efekt taktéž nepůsobí. Zamezí-li Imunita ale pouze projevení efektu, je zasažený stále normálně zraněn. V obou případech si přitom soupeř, pokud se jednalo o kouzlo / schopnost aktivní, či pasivní s omezeným použitím (např. „svým příštím zásahem“), použití odečítá. Nahlášení Imunity se také nevyhodnocuje jako platný zásah.

- **Odhození**

Musíte ustoupit 10 kroků vzad. Pokud by v ustoupení bránila jakákoliv herní či reálná překážka (i hráč), dojdete nejdále k ní, ale budete zraněni za 1 život. Na odhazovaného nelze útočit.

- **Paralýza**

Po dobu 30 sekund se nesmíte pohybovat, bojovat, používat schopnosti, kouzlit ani mluvit. Paralýzu ukončí i první platný zásah (může být od spolubojovníka, ale ztratíte vždy alespoň 1 život).

- **Průraz**

Zásah zbraní do štítu (ne zbraně) s tímto efektem se počítá jako platný.

- **Redukce**  
Zmenší utržené zranění. Nesdělujte se o kolik, ale zasažený vždy ztratí alespoň 1 život.
- **Skrytí**  
Kdokoliv jej použije, musí mít viditelně ruku za hlavou. Po tuto dobu pro své okolí herně absolutně neexistuje.
- **Strach**  
Musíte utéct a neustále být nejméně 20 kroků od původce po dobu 60 sekund. Pokud dodržet vzdálenost není možné, utečete, kam to půjde (ale nejste sebevrah ani nenapadnete spolubojovníky). Nemůžete na nikoho útočit, používat kouzla ani schopnosti. Napadne-li vás ale někdo, budete se bránit. Pokud se původce efektu vzdálí z dohledu nebo zemře, efekt pomíjí.
- **Úhyb**  
Vyhnout se zásahu, nejste tedy zraněni, ani nijak postiženi případným efektem. Pokud se jednalo o schopnost aktivní, či pasivní s omezeným použitím (např. „svým příštím zásahem“), soupeř si přitom použití odečítá. Nahlášení Úhybu nevyhodnocuje jako platný zásah. Neúčinkuje na kouzla (nosiče).
- **Umlčení**  
Po dobu 60 sekund nesmíte mluvit. Nelze tudíž ani používat kouzla / schopnosti, jež vyžadují verbální projev (typicky zaklínání). Omezení neplatí pro nutné neherní projevy (např. sdělení výše zranění, efektu,...).
- **Zapletení**  
Po dobu 30 sekund nesmíte pohnout nohama, respektive odlepit chodidla od země.
- **Zkamenění**  
Po dobu 60 sekund se nesmíte pohybovat, bojovat, používat schopnosti, kouzlit ani mluvit. Jste ale také Imunní na veškeré zásahy i efekty.
- **Zpomalení**  
Po dobu 60 sekund se smíte pohybovat pouze pomalým krokem.

## Život a smrt

---

### Smrt

Nastává, pokud vaše životy klesnou na 0. Poté padnete (hraní smrti není povinné) a odklídíte se mimo přímý boj, kde si sednete nebo lehnete, abyste nezavazeli (a nešlo vás splést s živými). Pak máte dvě možnosti. Buď setrváte na místě pouze cca. 20 sekund, nebo zůstanete až do skončení střetu, plus cca. 20 sekund navíc. Volba je jen na vás, ale jakmile kratší lhůta uplyne, své rozhodnutí už nesmíte změnit. V obou případech poté se zbraněmi viditelně za hlavou odejdete do domovského města. Mrtvolky nesmí mluvit s živými, ani jakkoliv zasahovat do herních událostí a veškeré herní předměty, které jste i po uplynutí zvoleného intervalu měli u sebe, odevzdáte správci domovského města (neurčují-li pravidla jinak).

Výjimkou je smrt domovských (ale jen těch) obránců při obléhání (viz. „Města“), kdy se tito mohou jít okamžitě oživit z posil (viz. „Reinkarnace“), než definitivně padnou.

### Manipulace s mrtvými

Pro přenášení mrtvol platí, že nosič se musí mrtvolu jednou rukou dotýkat a ona jde s ním (vycházkovým krokem). Mrtvolky lze přenášet pouze kvůli questům nebo pro využití kouzel / schopností. Jiná manipulace je zakázána a i pro povolené platí, že když se mrtvole něco nelíbí, musíte to zahrát jinak.

Je-li mrtvola nějakým způsobem herně využita, bez ohledu na reálnou podstatu činnosti (vysáta, prokleta, vyvolán minion,...), rovnou odchází do domovského města (nebo se řídí instrukcemi). Využit mrtvolu lze pouze jednou a tento proces pozastavuje plynutí intervalu pro odchod do domovského města.

Mrtvolky lze také prohledávat. Kdo tak chce učinit, zkrátka to mrtvole oznámí a ona mu vydá veškeré herní předměty, které má právě u sebe. Toto se nebere jako „využití“ mrtvolky a musí probíhat alespoň v relativním klidu (nestačí v boji po někom houknout, že ho prohledáváte).

### Reinkarnace

Probíhá v domovském městě.

Každá jednotka má svoji budovu, která vytvoří každých 20 minut až 1/2 oživení (kolíčků) z maxima jejích hráčů (zaokrouhleno nahoru), dokud se nenaplní. Pokud na ní kolíček bude, odepnete ho (vložíte do obalu budovy) a jste opět živí (i s nabitými kouzly / schopnostmi). Pokud ne, musíte vyčkat. Pakliže je více zájemců než oživení, dohoda je na vás.

Hrdinové se reinkarnují 10 minut, vlajkonoši a ZP 5 minut.

Další možností reinkarnace je použití posil (viz. „Osady“ a „Předměty“). Počet nutný obětovat k efektu reinkarnace vychází z toho, k jakému stupni jednotky náležíte (1. / 2. = 1, 3. / 4. = 2, 5. / kouzelníci = 3). Hrdinové, vlajkonoši ani ZP se takto reinkarnovat nemohou.

### Léčení

Pokud jste byli pouze zraněni, ztracené životy si můžete vyléčit ve kterémkoliv spřáteleném městě a to rychlostí 1 minuta = 1 život. Musíte přitom být v klidu a město nesmí být obléháno.

## 5 - Herní lokace

---

### Města

---

Na herní ploše se jich nachází celkem 6:

Ashwick (Gryfí říše)  
Johara (Stříbrná města)  
Ninurta-usur (Nekorrum)  
Torgerd (Grimrock)  
Vantalost (Sweristal)  
Shataqua (Irollan).

Města mají 1 bránu, kterou lze libovolně vstupovat (i střílet / kouzlit).

#### Jejich hranice tvoří látková opevnění, pro která platí, že:

- není možné je přelézat ani podlézat
- nesmí se přes ně předávat herní předměty
- nesmí se přes ně bojovat (vyjma střelby a kouzlení)
- střílet a kouzlit lze pouze zevnitř ven
- je zakázáno je jakkoliv upravovat

#### Co se zde děje:

- probíhá léčení a reinkarnace
- nabíjejí se kouzla a schopnosti
- každý 30 minut (xx:15 a xx:45) se vyberou daně v hodnotě 100 zl
- v nedotknutelné pokladnici se shromažďují zlato a suroviny
- probíhá stavba budov

### Obléhání

Je dáno aktivním bojem uvnitř hradeb či o bránu (v případě sporu rozhoduje správce města).

Ukončuje léčení a nabíjení kouzel / schopností. Přerušuje reinkarnaci hrdinů, vlajkonošů ZP a doplňování oživení na budovy. Reinkarnace jednotek možná je, ale pouze posilami (viz. „Reinkarnace“).

### (Ne)dobytí

Pokud v opevnění nezůstali žádní živí obránci a zároveň zbylo **nejméně 10 útočníků**, z nichž jeden je hrdina či vlajkonoš, je dobyt. Správce zlikviduje všechna oživení na budovách a hrdina útočníků od něj dostane 100 zl, které ubydo z pokladnice (může jít i do mínusu).

Pokud útočníci obránci sice pobili, ale nezbylo jich dost, obléhání vzdají, či právě docházelo k obnově (viz. níže), dobyté není.

### Obnova

Nastává vždy po skončení obléhání, tedy správcově verdiktu (ne)dobytí.

Pokud k dobytí došlo, za 30 minut se všechny přítomné mrtvé jednotky strany reinkarnují. Od této chvíle začíná také běžet nový interval pro doplňování oživení. Výjimkou jsou hrdinové, vlajkonoši a ZP, kteří se mohou začít reinkarnovat ihned po dobytí. V dobytém městě se lze léčit, ale až do skončení obnovy je nelze dobýt.

Pokud k dobytí nedošlo, interval pro doplňování oživení pokračuje, jako by vůbec nebyl přerušen a měla-li se nějaká oživení objevit v průběhu obléhání, stane se tak nyní. Reinkarnace hrdinů, vlajkonošů i ZP může navázat, kde skončila.

### Užitečné informace

Definice obléhání bojem jej skutečně vyžaduje, postávání ani vyjednávání není boj.

Obráncem je každý, kdo při obléhání klade odpor, nikoliv pouze strana, jíž město patří. Stejně tak útočníkem je každý, kdo obléhat chce, bez ohledu na to, kdy se přidal.

Za živé obránce jsou pokládáni pouze ti skutečně živí, pouhá přítomnost oživení (kolíčků) nestačí. Stejně tak se za živého obránce nepovažuje ani kdokoliv Skrytý (viz. „Kouzla a schopnosti“).

Dobyté město ve fázi obnovy lze podle pravidel obléhat, ale vždy to končí neúspěchem a interval obnovy nijak neovlivní.

## Osady

---

Obsahují budík s přesným časem a každých 30 minut (xx:15 a xx:45) se zde objeví 20 zl a 2 posily. Můžete vzít to zlato a posily, jejichž čas právě nastal nebo už uběhl (vždy poznačen).

Na herní ploše se nacházejí celkem 3.

## Doly a pily

---

Obsahují budík s přesným časem a každých 30 minut (xx:15 a xx:45) se zde objeví 10 kusů dřeva / kamení (pily / doly). Můžete vzít to dřevo / kamení, jehož čas právě nastal nebo už uběhl (vždy poznačen).

Na herní ploše se nacházejí celkem 2x2.

## Obelisky

---

Je jich 9 a u každého najdete vždy 1 část mapy (puzzle), která vás může dovést ke grálu. Díl mapy je pro účely pravidel považován za questový předmět a sbírat je lze začít od 11:00.

Pokud si myslíte, že místo poznáváte, prostě kopejte. Úspěch ověříte jednoduše, několik cm pod zemí tam totiž skutečně bude předmět, který hledáte. Kdo jej donese do města, tomu grál přinese boží požehnání (bonus pro vaši stranu).

Grál lze přenášet (coby questový předmět) a stejně tak pokud dojde k dobytí města, správce jej automaticky musí útočníkům, vydat.

## Opuštěné lokace

---

Na herní ploše jsou celkem 2: pohřebiště a opuštěný důl

Pokud zde najdete desetistěnnou kostku, můžete si ji vzít a poté předat správci domovského města, u něhož si hodíte na výsledek svého pátrání v lokaci. Kostka je questový předmět, nelze ji nikomu předat a pokud s ní zemřete, i tak ji neprodleně odevzdejte kterémukoliv správci nebo organizátorovi (nebude to mít již žádný efekt).

## Řeka Issa

---

Dělí herní plochu přibližně na poloviny. Překročit ji lze pouze v Ledových horách nebo na brodech (zde řeka zkrátka není).

## Ledové hory

---

Nacházejí se přibližně uprostřed herní plochy a tvoří jeden z možných přechodů řeky Issy. Mají podobu labyrintu se stěnami, pro něž platí pravidla opevnění (viz. „Města“), s výjimkou, že přes ně nelze nikterak střílet ani kouzlit.

## Další lokace

---

Ve hře se samozřejmě mohou vyskytovat i mnohé další lokace. Pakliže budou kromě identifikace opatřena také přidavným textem, je třeba se jím řídit.

Je-li nějaká lokace ohraničeno stromy s bílými pruhy látky, nelze sem vstoupit bez souhlasu jejích obyvatel, ani v zde bojovat či kouzlit.

## 6 - Předměty

---

### Zlato

- kartičky v hodnotě 20, 50 nebo 100 zl
- můžete u sebe mít nejvýše 100 zl
- lze jej uložit do pokladnice ve městě

### Suroviny (dřevo + kámen)

- kartičky v hodnotě 10 kusů dřeva / kamene
- můžete u sebe mít v součtu nejvýše 10 kusů surovin
- lze je uložit do pokladnice ve městě

## Posily

- kartičky v hodnotě 2 posil / bílé kolíčky v hodnotě 1 posily
- můžete u sebe mít nejvýše 2 posily
- při smrti se nepředávají, ale zanikají (odevzdáte později vašemu správci)
- kartičky se předávají správci města, který je přeměňuje na kolíčky a umísťuje na ceduli města
- již umístěné, nejsou nikdy postiženy dobytím města
- již umístěné je lze přenášet, ale nikoliv umístit znovu do jiného města

## Artefakty

- kartičky s popisem efektu artefaktu
- dělí se na obyčejné (šedé), vzácné (modré), unikátní (žluté) a legendární (červené)
- jakmile efekt artefaktu poprvé použijete, nemůžete jej již nikomu předat, nemůže vám být odebrán a vyměnit za jiný jej lze jen za cenu jeho zničení (kartičku poté odevzdáte správci domovského města)
- artefakt, jehož efekt jste již poprvé použili, vám zůstane počet reinkarnací rovný jeho jedinečnosti, tedy 1 – 4 (poté kartičku odevzdáte správci domovského města)
- můžete u sebe mít nejvýše 1 artefakt

## Questové předměty

- jsou představovány reálnými věcmi
- pokud nevíte, k čemu daný předmět slouží, nesmíte s ním nijak manipulovat
- můžete u sebe mít nejvýše 1 questový předmět

Minioni nesmějí nosit předměty (není-li to výslovně povoleno).

Veškeré předměty musejí být buď odpovídajícím způsobem uloženy, nebo osobně nošeny, nic nesmíte schovávat po lese. Zlato a suroviny lze z pokladnic i vybírat. Musí s tím však dobrovolně souhlasit hrdina (dýka na krku není dobrovolný souhlas).

## 7 - Doplnující

---

### Questy

---

#### Dějové

Zadávají je správci všem stranám vždy každou celou hodinu v domovském městě s výjimkou sobotního začátku hry, kdy je první quest zadán pro čas 10:30 – 11:00.

Úspěchy v dějových questech rozhodují o výsledku bitvy, neplynou z nich však materiální výhody.

#### Individuální

Zadávají je CP kdykoliv, kdekoliv a komukoliv dle své (zlo)vůle. Výsledek bitvy přímo neovlivní, ale mohou přinést materiální, či jiné výhody. Je dobré nad nimi přemýšlet, protože ne každý vám skutečně musí chtít pomoci a i jejich nesplnění se někdy může ukázat jako pozitivní.

### Budovy

---

O jejich výstavbě rozhodují hrdinové. Nesmějí se stavět během obléhání a nelze je nijak zničit.

#### Druhy budov

**Budovy města** - mohou zvyšovat finanční příjem, ztížit obléhání, umožňovat výměnu surovin,...

**Budovy jednotek** - povyšují daný druh jednotky na vyšší úroveň

**Zvláštní budovy** - mají rozličné zvláštní efekty