

Soubojový systém a bezpečnost v boji (v.1.3)

1. Standardizace pravidel bezpečnosti zbraní a boje

Pravidla vycházejí ze známých standardů ASF, kterých se v otázkách bezpečnosti drží. Jejich podrobný popis naleznete na adrese: <http://www.asf.cz/download/SBP2006.pdf>

Vzhledem k tomu, že Řád používá odlišný soubojový systém než většina akcí ASF, jsou tato pravidla v následujícím textu dále upřesněna a důležité věci jsou znovu připomenuty.

2. Hraní boje

Boj v Echtré probíhá reálně, tedy včetně zásahů. Zásah nesmí být veden zápěstím, ale celou paží (zvláště tzv. „šmrdlení“ s mečem je odsouzení hodné). Pokud nevíte, jak se zbraní bojovat, tak ji nepoužívejte nebo se poraďte nejprve se zkušenějšími hráči, kteří vám rádi základní princip vysvětlí. Pro připomenutí: s mečem se šermuje, nikoliv tluče jako s kladivem, pokud s mečem neumíte, doporučuji si přivést drtivou zbraň (kladivo, palcát...). Bude-li někdo používat zbraň způsobem, který vysloveně porušuje všechny zásady a kazí atmosféru boje, bude mu zbraň po dobu hry odejmuta, či zakázána, dokud neprokáže, že s ní umí.

Příkladem nezvládnutého ovládnutí zbraně je ignorace krytu hlavy nebo sek s příkrčením, kdy dotyčný zapomíná, že sice nepřítele sekne dříve do noh, ale boční sek (trpaslík, bejk...) nepřítele mu může nedopatřením reálně ublížit, jelikož dotyčný náhle nastaví obličej, tam kde měl mít zbraň či bok. Toto je velmi častá chyba, takže na ni pozor!!!

3. Hraní zranění

Svá zranění hrajte. Křičte, naříkejte, úpějte – kvalitně zahrané zranění významným způsobem dokresluje atmosféru a realističnost hry. Stejně tak rozhodnout, zda vaše postava je mrtvá není nic jednoduchého. Nicméně, to že vaše postava padla, není žádná ostuda. To, že vaše postava padla, není žádná ostuda! Naopak za hlupáka je ten, kdo zranění ignoruje a kazí tím ostatním hru. Hraní zranění se opět má přiblížit realitě.

4. Zásahové plochy

Zásahové a nezášahové plochy sice existují, ale je pouze na hráčích jestli je budou dodržovat. Mezi nezášahové plochy patří hlava a je na ní zakázáno útočit, pokud však k zásahu dojde, tak se počítá. Další nezášahovou plochou je rozkrok a krk, kam se zásah nepočítá, pokud zasažený neurčí jinak. Pro zbytek platí, že kam vás nepřítel zasáhne, tam jste zranění a podle způsobu zásahu vypadá i zranění. Pokud příslušné místo chrání zbroj, je zranění pochopitelně menší. Rozhodnutí o zranění je vždy na zasaženém, jestliže si zásahu nevsimne, popř. ho bude ignorovat, je to jeho věc. Hraní zranění se opět má přiblížit realitě.

5. Bezpečnost boje

Za veškerá zranění je zodpovědný vždy ten, kdo je způsobil, ačkoliv nepsaná šermířská pravidla říkají něco jiného. Proto své rány brzděte a kryje-li se někdo hlavou nebo bojuje jakkoliv nebezpečně, ihned jej upozorněte, případně neprodleně tuto skutečnost nahlaste organizátorům.

V případě reálného zranění či přímého ohrožení (skála, kluzké bojiště či jiné nebezpečné místo) boj ihned přerušete a případně vyhledejte pomoc. Lékárna se nachází v organizátorském stanu a bude stále k dispozici.

6. Zbraně a zbroj

Zbraně pro boj zblízka

Zbraně musí připomínat evropské historické či fantasy zbraně, známé z knih a filmů. Jejich velikost není nijak omezena. Zbraň bude posuzována vzhledem k jejímu majiteli. Tedy ukáže-li se, že nemáte-li např. dostatečnou sílu k jejímu ovládnutí, bude vám zakázána. Malé zbraně, např. na podřezávání, obaleny být nemusí, nicméně musí být dobře opracovány – žádné třísky po přejetí. Ostatní pravidla opět dle výše uvedeného dokumentu ASF.

Zbroje

Pro bojovníka bez jakékoliv zbroje je prakticky každý zásah vážný a znemožňuje mu další boj, případně mu způsobí vážné komplikace, ustojí-li to.

Vycpávanice, kožené či náhražkové zbroje (ač vypadají jako pláty) jsou považovány za lehké. Meč je sice prosekne, šíp prostřelí, ale zranění je vždy alespoň částečně zmírněno. „Šmrdlení“ po zbroji způsobí maximálně nějaké škrábance a podlitiny. Vrhací zbraně jsou zbrojí hodně zbržděny a nezpůsobují příliš vážná zranění (samozřejmě pokud schytáte do hrudníku za sebou dvě tři hvězdice, tak vás to pravděpodobně na kolena srazí celkem spolehlivě).

Reálné kroužkové či plátové zbroje jsou velmi kvalitní ochranou těla. Každé slabší říznutí, seknutí, málo silný úder způsobí maximálně modřiny. Vrháčky takovými zbrojemi neprojdou vůbec. Luky způsobují bolestivá, ale nikterak smrtelná zranění. Kroužkovou zbrojí však leckdy projdou (je to na úvaze hráče podle síly zásahu). Pláty prostřelí pravděpodobně jen kuše či puška. Plátové zbroje chrání poměrně spolehlivě proti jakémukoliv typu fyzického útoku. Nicméně pokud vás někdo zatluče palcátem, tak to už asi nerozdýcháte.

Štíty

Štíty musí být dřevěné (popř. pobíjené), oblé a bezpečné. Kovové štíty budou povoleny jen tehdy, budou-li shledány dostatečně bezpečnými. Především se jedná o příliš tenké či ostré hrany. Velikost štítů není nijak omezena, pokud máte náladu v kopcích tahat pavézu, je to vaše věc.

Střelné zbraně

Střelné zbraně – luky, kuše, foukačky, praky, palné zbraně atd. musí být v první řadě bezpečné, což opět posoudí organizátoři dle běžných standardů. Prakem nejsou míněny moderní zbraně s gumou, ale středověké vrhací. Zásah šípem většinou nebývá smrtelný, pokud se netrefí do životně důležitých orgánů. Pochopitelně je zakázáno střílet na hlavu nechráněnou uzavřenou přilbou (s hledím dostatečně chránícím obličej). Zásah projektilem je velmi bolestivý a zejména, na rozdíl od chladných zbraní, překvapivý a náhlý. Zkuste to zahrát.

Zbraně pro noční boj

V noci (noc bude vždy vyhlášena organizátory) se smí používat pouze zbraně bez tvrdých částí do max. délky 50 cm (tzv. obuchy). Neplatí to pro hromadné bitvy např. proti nemrtvým nebo o državy. **Nesmí se používat štíty ani žádné střelné či vrhací zbraně.**

Nepovolené vybavení bude organizátory při schvalování zabaveno a bude předáno až na konci hry.