

# Švihov, boj a bezpečnost

## Základní pojmy

Rozlišujeme 4 typy účastníků, liší se typem vybavení které je pro ně povinné.

### 1. Nebojová postava

Kdokoliv oblečený v civilním odění se nesnaží aktivně účastnit boje. Pokud ho musíte přece jenom konfrontovat, je automaticky zajat jakmile se kdokoliv ozbrojený přiblíží na dosah, nesmí se bránit. Můžete svého civilistu klidně hned poté herně zabít, ale přehrávejte, ať je jemu i Vám naprosto jasné že jde o divadlo a ne boj.

### 2. Střelec

Střelec se boje účastní pouze střelnou zbraní, může s sebou mít tupou poboční zbraň avšak čistě z dekorativních důvodů. Je automaticky zabit dotykem meče. **Jeho povinnou výbavou je ochrana hlavy**, tu má proto aby nabídl zásahovou plochu přes kterou ho lze praštit. Smí pomocí poboční zbraně zajímat nebojové postavy. Nesmí v boji na blízko konfrontovat bojovníky.

### 3. Bojovníci

Kdokoliv, plně vybaven pro boj na blízko je považován za bojovníka. Smí ostatní konfrontovat v boji zblízka (a pokud chce může i střílet). **Jeho povinnou výbavou je ochrana hlavy, rukou a trupu.**

### 4. Agenti

Ve hře se můžou vyskytovat agenti s různými záměry a úkoly. Mohou být vybaveni dýkou, a to buď larpovou a nebo tupou. Agent smí napadnout bojovníka, za předpokladu, že o něm bojovník neví. V jakémkoliv jiném případě, je agent jen nebojovou postavou a musí ho zachránit rychlé nohy, než se k němu kdokoliv přiblíží. Tato konfrontace se nemůže odehrávat v boji, kde by agent neměl dost klidu se přiblížit a jeho cíl se příliš pohybuje. Ale může se stávat hlídkám.

Pokud se agent přiblíží nepozorovaně k hlídce a chce jí eliminovat, použij larpovou mechaniku podřezávání, tedy položí mu ruku na hrdlo, přejede po své ruce nožem a řekne "podřezávám tě". Chápeme že mnozí mají kroužkové oboječky, závěsy a podobně, ale také pochopte, že dýka je zbraň dělané pro prorážení kroužkové zbroje, a pokud se k vám připlížil nepozorovaně, dokáže si vybrat nějaké dostatečně citlivé místo a zabít vás. Mělo by se jednat o poměrně vzácnou mechaniku, pro agenta je risk odhalení poměrně velký.

Agenti mohou mít také obušky ala pešek, to by Vás při útoku ze zálohy mělo omráčit.

## Bezpečnost

**Všichni účastníci na jiné pozici než nebojová postava musí být plnoletí**

**Z důvodů bezpečnosti je zakázáno mít u sebe po celou dobu trvání akce ostrou dýku či jídelní nůž na opasku.** Je to proto aby vám je někdo nezkusil ukrást a zapíchnout vás v domnění, že není ostrý.

Všichni budou bojovat tupými zbraněmi. Ostré zbraně raději nechte doma. Jídelní nože nenoste na opasku ale v tašvici či je nechte v truhle nebo na prostřeném stole. Všichni musí používat adekvátní ochranu hlavy, za adekvátní se považuje helma s měkčením a tloušťkou plechu ve zvonu 2mm. Kroužková kukla je doplňkovou nikoliv plnohodnotnou ochranou hlavy.

Hroty na dřevcových zbraních musí být oblé, nejlépe zploštělé. Organizátoři si vyhrazují právo nepovolit zbraň, která nebude dostatečně zploštělá.

Zbraně typu poleaxe, nebo polehamer musí být schváleny individuálně a mohou být odmítnuty. Schválení bude vždy pro jednoho majitele a nelze si je půjčovat.

HEMA ekvivalent polehameru a poleaxu, vyrobený z gumy, lze použít, když si ho natřete aby vypadal jako železo. Mějte na paměti, že i jím se dá dát pořádná rána.

Je možné v omezené míře zápasit. Je zakázáno používat hody (přes bok, přes rameno atd.). Páky nesmí být dynamické a pochopitelně je nedotahujte. Malé páky (zápěstí, prsty) jsou zakázány. Údery a kopy jsou zakázány.

## Pravidla pro zbroje a boj

Před námi, organizátory, stojí nelehký úkol, vymyslet pravidla tak, aby se mohla střetnout vojska v časovém rozmezí sta let a učinit tak bezpečně. Nezbyvá nám, než se spolehnout na zdravý úsudek hráčů, dospělých a svéprávných lidí, protože bohužel nemůžeme být všude. V zásadě platí dvě základní zásady.

## Zásada první:

Padejte pokud si myslíte že by Vás rána na místo kam jste byli zasaženi, vedená plnou silou vyřadila z boje.

## Zásada druhá:

Dávejte rány takovou silou, aby byly cítit, avšak ne silou vyšší.

Tyto dvě zásady umožňují všem účastníkům dle vlastního uvážení, kvality zbroje a místa zásahu zhodnotit, jestli jsou mrtví a nebo bojují dál. Pokud by někdo byl na pochybách představa nás organizátorů o výdrži zbroje je následující:

## Zbroj lehká:

Prošívanice, nebo její ekvivalenty.

Je minimální úroveň zbroje, bez ní se nesmí účastnit boje. Sama vás ochrání jen před letnými ranami co vám odskočila od štítu či krytu, přímý zásah Vás vyřadí.

## Zbroj střední:

Kroužková zbroj, řádně vyměkčená.

Kroužková zbroj poskytuje velmi dobrou ochranu proti bodným a sečným jednoručním zbraním. Dvouruční, zejména dřevcové zbraně, a nebo pádné jednoruční (palcáty, ne úplně malé sekery) vás stále ohrozit dokážou.

## Zbroj těžká:

Plátová zbroj, Plátové kabátce a jejich ekvivalenty (a to i na ruku a nohu)

Tato zbroj má velkou výdrž a ochrání vás před vším kromě kladiva.

## Výjimky:

**Zásah do hlavy těžkou dvouruční dřevcovou zbraní dokáže vyřadit kohokoliv.** Reálně by Vám to dokázalo zlomit vaz a my nepotřebujeme, aby ten kdo mlátí začal rány zesilovat v domnění, že nepadáte, protože Vám přijdou slabé, a zlomil Vám vaz doopravdy.

## Sekání kopím:

Lehká bodná kopí nemohou seknutím do helmy způsobit vážnější zranění. Uvědomte si ale, že pokud vám někdo sekl do hlavy, mohl vás i bodnout do obličeje. Pokud se zrovna v tu chvíli nekryjete za štítem a nebo vám obličej nechrání zbroj, měli byste být mrtví.

## Střelné zbraně:

Kuše a dlouhé luky probíjí střední (kroužkovou) zbroj.

## Cepy:

Je možné, že se ve hře objeví cepy. Udělat cep tak aby byl bezpečný je těžké. Vyzkoušená varianta je pešek na holi. Pokud vám něco dá pořádnou facku co cítíte i přes zbroj, pak si uvědomte, že normálně by to bylo okované a ostatně a poklidně umřete.

## Příklad:

Pepsin má na sobě přechodovou zbroj na rok 1400. Nohy mu kryjí plátové nohy, hrud' přední plech, a ruce jsou z větší části plátové. Chceš-li Pepsina zabít, bodni ho kopím do břicha nebo zad, které má kryté jen kroužky. Nadloktí má na sobě také slabé místo kryté jen kroužky. Zadní strana stehů není krytá vůbec, protože na ní jezdec sedí. Stejně jako kohokoliv, čistý zásah sudlicí do hlavy ho vyřadí. Lze ho povalit, a nebo zastřelit, pokud trefíte kroužky.

Pakliže bude kdokoliv během boje či kdykoliv jindy herně zabit, odebere se po skončení bojové situace za některým z velitelů vaší frakce (**Obránci - Adam z Dobřenic, Miroslav z Dobřenic, Zdeslav z Nezabudic; Obléhatelé - Macek z Nasavrck, Jiří z Rabštejna, Vilém Puklice z Pozořic -“Pepsin”**), nebo jím pověřeným člověkem, který si ztracený život započítá do celkového součtu. Takový člověk vám následně také řekne, zda máte další život a můžete se jít dál účastnit bojových aktivit.

V případě dotazů či nejasností v bojových pravidlech se obraťte na **Adama Richtera (Adam z Dobřenic)** ideálně ještě před začátkem akce.