



PŘÍRUČKA DOBRODRUHOVA

BOJ, BEZPEČNOST A ZBRANĚ

Boj je nedílnou součástí naší hry. V této kapitole se nejen dozvíš, jak se boj vyhodnocuje s ohledem na pravidla, ale také jak bojovat, aby se nikomu nic nestalo.

BOJ

CO JE TO BOJ?

Kromě herčasu je trvání některých schopností určeno také trváním boje. Co je to tedy boj, kdy začíná a končí?

Boj je **střetnutí dvou či více stran**. Strana může být reprezentována jak jednotlivci, tak početnějšími skupinami. Boj začíná ve chvíli, kdy se poprvé střetnou zbraně či dojde k akci, která má za cíl zranit protivníka. Může se tedy jednat i o výstřel z luku či seslání útočného kouzla. Akce nemusí být úspěšná (výstřel může například minout) aby nastal boj.

Boj končí pro hráče ve chvíli, kdy přestane být ohrožován ostatními účastníky boje a zároveň sám nikoho aktivně neohrožuje. Zpravidla tak boj končí tím, že jedna strana ustoupí, vzdá se, nebo žádný její člen již není schopen boje. Aktivní ohrožování jsou veškeré činnosti, které mají za cíl zranění protivníka. Aktivním ohrožováním není strážení nebo ústup s taseňou zbraní, zastrašování, nadávky, urážky. Samozřejmě pokud těmto činnostem nepředcházela přímý útok, potom se o boj jedná.

Útěk či pronásledování již zpravidla není součástí boje. Jako souvislý boj se počítá pouze pokud i při útěku dochází k vzájemnému ohrožování. Tedy pokud se spolu protivníci potýkají zbraní, střílí po sobě z luků, metají po sobě útočná kouzla apod.

Příklad: *Družina zaříkávače Almagra se hádá s družinou válečníka Bernarda o nalezený poklad. Zvěd Cívka z Bernardovy družiny chytne pod krkem kouzelníka Almagra a hrozí všem, že jej podřízne nožem, který mu drží pod krkem, pokud jeho družina nezíská celý poklad. Toto není boj.*

Bernard už toho má dost a vidí výhodu na své straně. Napne luk a vystřelí na alchymistu Dareia z družiny zaříkávače Almagra. Teď začal boj, bez ohledu na to, zda šíp Dareia trefí či ne.

Příklad: *Strážný Elanius stojí na mostě a má rozkaz nikoho nepouštět. Několik dobrodruhů se přesto pokusí přes most přejít. Elanius svým kopím zablokuje cestu a ratištěm všechny dobrodruhy odstrkuje zpět. Toto není boj.*

Jeden z dobrodruhů se pokusí se proplížit za Elania. Ten vytasí meč, dobrodruha sekne a zažene zpět. Teď započal boj. Boj bude trvat, dokud budou dobrodruzi stát před Elaniem a snažit se dostat za most. Elanius pozoruje s taseňým mečem dobrodruhy a ti pozorují Elania.

Boj trvá, přestože nikdo teď nikoho přímo neohrožuje, nicméně této situaci přímo předcházet útok, proto je teď boj, ačkoliv za normálních okolností se strážení s tasenou zbraní za boj nepovažuje.

Dobrodruzi si řeknou, že na Elania nevyzrají a ani jej neporazí a stáhnou se zpět, zalezou do blízké hospody, aby vymysleli nový plán. Tak vyklidí pole a boj končí.

PRAVIDLA BOJE

Při boji je nutno mít na paměti několik základních pravidel:

- ❖ **Zásahové plochy** jsou od kotníků po zápěstí. Hlava ani rozkrok není zásahová plocha. O platnosti zásahu vždy rozhoduje zasažený.
- ❖ **Zásah je platný**, pouze pokud je veden do zásahové plochy dostatečnou silou, aby byl cítit a zároveň nebyl příliš brutální. Platnému zásahu také musí předcházet dostatečný náprah.
- ❖ **Jakýkoliv platný zásah** zbraní na blízko do zásahové plochy působí vždy zranění za jeden život, pokud není řečeno jinak. Jakékoliv vyšší zranění je potřeba jasně hlásit protivníkovi.
- ❖ **Jakýkoliv platný zásah** střelnou zbraní do zásahové plochy způsobí zranění za dva životy. Jakýkoliv platný zásah potato gunem (loktarka/puška) do zásahové plochy způsobí zranění za tři. Jakékoliv vyšší zranění je potřeba jasně hlásit protivníkovi.

BEZPEČNOST

Při boji je nutné dodržovat následující bezpečnostní pokyny. Jejich nedodržování může mít pro hráče velice vážné důsledky.

- ❖ **Je zakázáno bodat**, nebo se snažit zasáhnout protivníka jakoukoliv částí zbraně, která není pro boj určená.
- ❖ **Je zakázáno bojovat zbraní, která nebyla schválena organizátory**, nebo takovou, která je jasně poškozena a může být nebezpečná. Také je zakázáno kryt se nezasahovými plochami nebo předměty, které ke krytí nejsou určeny (např. půjčený prapor).
- ❖ Mezi bojujícími je **zakázán také jakýkoliv fyzický kontakt**. Je též zakázáno bojovat pomocí něčeho jiného, než zbraní k tomu určené (např. navalování štítem).
- ❖ **Je zakázáno provádět příliš brutální a bolestivé zásahy** nebo jednoznačně mířit na nezasahové plochy, a to i v naznačených útocích.
- ❖ **Povinností každého bojujícího je upozornit svého ustupujícího protivníka na překážky**, které se za ním nacházejí (pařez, jáma, kořeny). A úmyslně je do takového terénu netlačit.
- ❖ **Obecně je zakázáno bojovat v prostoru, který pro boj není vhodným**. Například ve velmi složitém terénu, kde hrozí vážná zranění. Nebo uvnitř místnosti.
- ❖ **Pokud dojde ke skutečnému zranění, je povinností všech bojujících okamžitě ukončit boj** a veškerou herní aktivitu, pokud možno nahlásit zranění nejbližšímu organizátorovi, v dostatečném počtu doprovodit zraněného do tábora nebo k nejbližšímu zdravotníkovi k ošetření a poslouchat pokynů organizátora.
- ❖ **Je zakázáno chytat cizí zbraně!**
- ❖ **V boji je zakázáno zaklekat se štítem!**

ZBRANĚ A ZBROJE

V naší hře se bojuje výhradně měkčenými replikami zbraní. Všechny zbraně procházejí na začátku akce kontrolou organizátorů. Důraz se klade v první řadě na bezpečnost. To znamená, že je zbraň dostatečně měkká, že se nerozbije při zásahu, že jádro zbraně není z tříštivých materiálů apod. Zároveň nesmí být zbraň příliš těžká (vyvarujte se obřím palicím a kladivům, ačkoli jsou měkké, jsou díky svojí váze nebezpečné). V druhé řadě se hledí na celkový vzhled a funkčnost. Zbraň také musí splňovat předepsané rozměrové limity (viz níže). V neposlední řadě také dbáme na to, aby tyto repliky alespoň do jisté míry odpovídaly svým reálným protějškům (tzn. aby meč vypadal jako meč a ne jako obušek). **Při výběru a výrobě (či koupi) zbraně dbejte také na to, že zbraň je součástí kostýmu.**

U všech zbraní berte prosím v potaz výšku a sílu uživatele! Rozměry jsou uvedené jen pro nejvyšší povolenou hranici, což neznamená, že zbraň nemůže být menší. To se týká zejména menších či mladších účastníků. Dbejte, aby zbraně a zbroje odpovídaly svými rozměry a vahou možnostem jejich vlastníků.

Upozorňujeme, že v rámci zajištění bezpečnosti si vyhrazujeme právo zakázat použití jakékoliv zbraně, pokud ji shledáme nebezpečnou samu o sobě či v rukách konkrétního majitele!

TYPY A ROZMĚRY ZBRANÍ

Krátké zbraně Mezi krátké zbraně řadíme veškeré nože, dýky, tesáky, obušky, bijáky a jiné zbraně pro boj zblízka, které nepřekračují délku 60 cm.

Jednoruční zbraně Jednoruční zbraně jsou veškeré meče, sekery, palcáty, kladiva a jiné zbraně pro boj zblízka, které nepřekračují délku 90 cm.

- ❖ Meče musejí být měkčeny po celé délce čepele, včetně „hrotu“.
- ❖ Sekery, kladiva a palcáty musejí být měkčeny po celé úderné ploše + 1/3 ratiště či topora pod údernou plochou.

Dvouruční zbraně Mezi dvouruční zbraně počítáme meče, sekery a válečná kladiva delší než 90 cm, které nepřesahují délku 130 cm.

- ❖ Meče musí být měkčeny po celé délce čepele, včetně „hrotu“.
- ❖ Sekery a kladiva musí mít měkčenou veškerou údernou plochu + 1/3 délky ratiště či topora pod údernou plochou.

Kombinace	V kombinaci lze bojovat jen se dvěma krátkými zbraněmi, nebo s jednou jednoruční a jednou krátkou zbraní. Nejvyšší povolený součet délek obou zbraní je 140 cm.
Dřevcové zbraně	Veškeré dřevcové zbraně (tj. kopí, halapartny a podobně) jsou bez výjimky zakázány.
Střelné zbraně	<p>Povolené střelné zbraně představují pouze luky, kuše, pistolové kuše a potato guny od osvědčených výrobců.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Maximální povolená síla luku i kuše je 25 lbs, což je zhruba 12 kg. ❖ Každý, kdo chce takovou zbraň používat, musí k ní mít nejméně 10 dostatečně měkčených šípů či šípek. ❖ Při schvalování střelných zbraní budeme přísní. ❖ Samostatné pojednání o lucích a šípech naleznete na webu www.cernobor.org. Prostudovat tento dokument je povinností každého střelce!
Další zbraně	Pokud bys chtěl/a používat ve hře zbraň, která není uvedena výše, tak nám napiš. Ke zprávě připoj také obrázek zbraně, její rozměry a ideálně i váhu, pokud ji znáš. Na základě toho ti ji povolíme či zamítneme. To, že ji takto povolíme, znamená, že si ji smíš vzít na tábor i tak bude ale samozřejmě kontrolována před začátkem hry kvůli bezpečnosti, jako všechny ostatní zbraně, a nemusí být, pokud nebude shledána bezpečnou, vpuštěna do hry.

ŠTÍTY

Povoleny jsou kruhové štíty do průměru 70 cm a erbové či mandlové štíty do rozměrů 50x70 cm. Za pěstní štíty jsou považovány kulaté štíty do velikosti průměru 40 cm s pěstním držením (viz obrázek). Větší štíty nebudou do hry vpuštěny.

Štíty nesmí být vytvořeny z tříštivého materiálu a nesmí obsahovat části jako jsou bodce, hroty a jinak z plochy vystouplé nebo čnicí (nebezpečné) fragmenty. Štíty musí mít měkčené hrany, aby nepoškozovaly zbraně soupeřů. K štítu je výrazně doporučeno používat ochranu hlavy (alespoň batvat).



Při výrobě/výběru štítu zohledněte svoji postavu. Uvedené rozměry jsou orientační horní hranice, nikoliv předepsaný rozměr. Štít by měl proporčně odpovídat tělu nositele!

ZBROJE

Zbroje rozdělujeme podle jejich “kvality”, představující počet stínových životů, které zbroj postavě, která ji nosí, přidá v každém boji. Tyto stínové životy se počítají do životového stropu.

Postava nosící zbroj může být příjemcem očarování či nositelem předmětu, které přidávají stínový život.

Kvalita 1	prošívanice nebo kožená zbroj a její doplňky (například železné myšky na loktech apod.)
------------------	---

Kvalita 2	lehké kroužkové brnění a jiné lehké ochranné zbroje, například destičkové či kvalitnější kožené či prošívané zbroje, kyrysy a další. ❖ Kroužkové brnění nelze využívat bez spodní prošívanice!
------------------	--

Kvalita 3	těžké kroužkové brnění a plátové zbroje. ❖ Kroužkové brnění, plátové a destičkové zbroje nelze využívat bez spodní prošívanice!
------------------	---

Výše uvedené příklady zbrojí jsou pouze ilustrační. Kvalita zbroje bude vždy určena na místě na základě konkrétní zbroje.

Zbroj je také součástí kostýmu. Je proto dobré, aby vaše zbroj odpovídala frakci či rase, kterou jste si zvolili, či chcete zvolit. Například do železa zakutý válečník jistě nepatří mezi následovníky druidského kruhu. Naopak polonahý válečník pomalovaný válečnými barvami jistě nespadá do rytířské družiny, ale mezi divoký lid.

PŘILBA

Kromě zbroje je možné vybavit se přilbou. Přilba by se neměla svým vzhledem příliš lišit od zbytku zbroje (například je nevhodné užívat samurajskou válečnou masku společně s rytířskou zbrojí apod.). Každá zbroj doplněná přilbou bude počítána jako o jeden stupeň kvalitnější. Samostatně nošená přilba se počítá jako zbroj kvality 1.

PŘÍKLADY K NOŠENÍ ZBROJÍ

Příklad: Válečník Konrád má životový základ 4 a je oděn do kroužkové zbroje, která má kvalitu tři. Díky tomu má Konrád v každém boji 3 stínové životy navíc. Během svých dobrodružství našel Konrád kouzelný amulet, který mu dává od začátku herčasu 1 stínový život navíc. Nosí-li Konrád zbroj i amulet, tak má k dispozici 4 stínové životy. Celkově má tak k dispozici 8 životů.

Konrád se dostane do střetu se dvěma lapky. Oba je pobije, nicméně sám utrhá v boji 5 zásahů (za 1). To znamená, že přišel o 3 stínové životy, které mu poskytovala kroužková zbroj, přišel i o stínový život, který mu poskytoval jeho amulet a poslední rána už jej zranila a tak ztratil i jeden vlastní život ($3+1+1=5$).

Pokud by se Konrád na cestě do města střetl ještě s někým, měl by znovu k dispozici 3 stínové životy, které mu poskytuje jeho zbroj, ale už by neměl k dispozici stínový život z amuletu. Aby jej opět získal, musí Konrád počkat do příštího herčasu, kdy mu bude amulet opět poskytovat stínový život.

V dalším herčase tak má Konrád k dispozici 4 stínové životy (zbroj+amulet). Pokud bude v boji zasažen dvěma zásahy za 1, tak musí využít ty, které mu poskytuje jeho zbroj a které bude mít i v dalším boji a stínový život, který mu poskytuje amulet si tak může ušetřit pro nějakou nebezpečnější událost.

Konrádova přítelkyně zařikávačka Tali chce dát Konrádovi ochranný amulet, který pro něj koupila. Amulet dokáže přidat Konrádovi 1 stínový život. Pokud by si jej Konrád dal na krk, amulet mu stínový život nepřidá, protože už jeden takový nosí a nelze využít dva stejné efekty (přidání stínových životů) ze stejného zbroje (amulet). Tali ale může přidat Konrádovi další stínový život tak, že na něj sešle své kouzlo, protože kouzlo je jiný zdroj než amulet.