



Sjednocená bojová pravidla ASF (SBP)

Verze 2006 (1.61 ze 24. 2. 2006)

Herní boj (*boj*) je součástí hraní postavy (roleplayingu), měl by tedy být odehrán efektně ale zároveň vždy zůstat v hranicích zábavy, přestože při něm jde o vítězství. Základním principem je, že *platný zásah* do *zásahové plochy* způsobí *zranění*, bojovat podle těchto pravidel je možno jen organizátory konkrétní hry schválenými a označenými maketami *zbraní*, se *štíty* a *ve zbrojích*.

Platný zásah (zásah) je zřejmý, nebolestivý úder při němž dojde ke kontaktu *útočné části zbraně* se *zásahovou plochou* na těle zasaženého, pokud mu předcházela odpovídající *nápřah*. *Zásahové plochy* jsou:

- trup,
- obě ruce po zápěstí,
- obě nohy po kotníky

vyjma kloubů (kolena, lokty, kotníky, zápěstí) a rozkroku.

Co je **dovoleno**:

- Snažit se o platný *zásah* soupeře v rámci těchto pravidel,
- krátce chytit (přišlápnout) soupeřovu zbraň za část, která není *útočná* (jinak je chytající zraněn jako kdyby jej zbraň zasáhla a musí ji okamžitě pustit),
- krátké, nebolestivé držení soupeře (jen za *zásahovou plochu*).

Co je **zakázáno**:

- Vše, co by přímo či nepřímo způsobilo skutečné zranění komukoli (příliš silné či rychlé útoky, bezhlavý boj),
- útoky i náznaky útoku mimo *zásahové plochy* (zejména na hlavu a krk),
- bodání (neurčí-li pravidla konkrétní hry výjimku),
- fyzický kontakt vyjma výslovných výjimek výše, tj. nesmí se např. navalovat tělem či štítem, používat jakékoliv praktiky kontaktního boje (údery, kopy, páky),
- delší držení protivníkovy zbraně či štítu,

- útok jinou, než *útočnou* částí zbraně, štítem či součástí zbroje,
- záměrné krytí útoku nezásahovou plochou.

Platnost *zásahu* posuzuje v konečné instanci *zasazený* nebo organizátor. *Zásah vlastní zbraní* je *platný* (např. u řemdihu). *Zásah obouruční zbraní* je *platný*, jen je-li držena oběma rukama.

Zranění a smrt

Velikost *zranění* odpovídá *síle zásahu* dané typem zbraně a pravidly konkrétní hry (schopnostmi postav). Útočník vždy hlásí případné *zvýšení síly zásahu*, zasažený hlásí její *snížení*. Účinek zranění se řeší podle pravidel konkrétní hry, po dobu nezbytnou k vyřešení zásahu (vysvětlování, dohady) jsou zasažený i útočník vždy technicky mimo hru (nelze na ně útočit, kouzlit atp.).

Dosáhne-li *zranění* postavy maximální hodnoty dané v pravidlech konkrétní hry, nastává herní *smrt*. Hráč mrtvé postavy si musí dát okamžitě obě ruce přes svou zbraň za krkem (nemá-li zbraň, jen tak za krk) a přesunout se na nejbližší bezpečné místo mimo bojiště. Mrtvola nesmí nijak zasahovat do hry a musí stále dodržovat uvedené gesto, které je zakázáno užívat jindy ve hře.

Jakou zbraň (štíť, zbroj) může hráč používat určují pravidla konkrétní hry. Sjednocené typy zbraní shrnuje Tabulka zbraní (na str. 2), při výrobě zbraně doporučujeme pročíst *Manuál pro zbraně podle SBP*.

Zbraně

Rozměrem zbraně (štítu) se vždy rozumí *největší neměřitelný rozměr*. Všechny zbraně, šípy i jejich jednotlivé části musí být bez ostrých hran a výstupků a musí být vyrobeny převážně:

- ze dřeva,
- z koberce či podobného materiálu, střed může být z plastové trubky, jen pokud se zbraň celkově příliš neprohýbá.

Je *zakázáno* dále používat poškozenou zbraň (naprasklou, atp.).

Zbraně pro boj zblízka musí mít váhu odpovídající svému rozměru. *Hlavice seker* a *kladiv* a *závaží řemdichu* mohou být vyrobeny pouze z měkce pružného materiálu (molitan), nesmí být jakkoliv vyztuženy a při dopadu musí pružit. *Hroty* musí být celé vyrobeny jen z lehkého pružného materiálu (kartón, koberec).

Zbraně vrhací musí být celé vyrobeny pouze z lehkého pružného materiálu (kartón, koberec), nesmí obsahovat závaží.

Zbraně střelné – nesmí být použita kovová tětíva. Šípy musí mít na špici kvalitně připevněnou kouli z měkce pružného materiálu o minimálním průměru 6 cm, přičemž 3 cm musí být min. tloušťka mezi týblem a cílem při dopadu.

Jako **kombinaci zbraní** pro boj zblízka je povoleno používat pouze:

- jednoruční zbraň (vyjma meče bastardu) a štít,
- dýku, tesák a meč ve vzájemné kombinaci do součtu délek 130 cm.

Štíty a zbroje

Ke krytí útoků je společně se zbraní možno využívat pořadatelí schválený a označený štít. Hrana štítu musí být změkčená obalením, celkové provedení štítu musí být funkční, odpovídající váhy a nesmí být nebezpečné pro okolí (žádné tříštivé materiály, hroty, výstupky). Štíty rozlišujeme ve čtyřech velikostech:

- malý do 30 cm,
- střední do 60 cm,
- velký do 80 cm,
- pavéza do 160x70cm.

K mírnění **zranění** slouží zbroje, buď reálné nebo herní – pravidla pro zbroje jsou součástí pravidel konkrétní hry.

TABULKA ZBRANÍ			
Zbraň	Rozměr (cm)	Útočná část	Poznámka
Zbraně pro boj zblízka			
• Lehké (LZ)			
Dýka	max. 40	Čepel	
Tesák	max. 60	Čepel	Jílec min. 12 cm.
• Střední (SZ)			
Meč	max. 100	Čepel	Jílec min. 15 cm.
Meč bastard	max. 125	Čepel	Jílec min. 20 cm.
Sekera, kladivo	max. 90	Hlavice	
Řemdich	max. 70	Závaží	Pro vaz se závažím max. 30 cm.
Píka dvojruční	180 - 200	Špice	Hlavice jako u šípu s poloměrem min. 8cm, pouze bodná.
• Těžké (TZ)			
Meč dvojruční	max. 140	Čepel	Jílec min. 25 cm.
Sekera, kladivo dvojruční	max. 120	Hlavice	Nejméně 1/3 topora u hlavice musí být změkčená obalením.
Řemdich dvojruční	max. 110	Závaží	Pro vaz se závažím max. 30 cm.
Halapartna dvojruční	180 - 200	Hlavice	Nejméně 1/3 topora u hlavice musí být změkčená obalením.
Zbraně vrhací			
• Lehké (LZ)			
Kámen	Ø 6 - 12	Celá	
Hvězdice	max. 15	Celá	
• Střední (SZ)			
Dýka, sekera	max. 30	Celá	
• Těžké (TZ)			
Vrhací kopí	60 - 80		
Zbraně střelné			
• Střední (SZ)			
Luk	-	Šíp - špice	Max. nátah 15 kg, sám o sobě nezraňuje.
• Těžké (TZ)			
Kuše	-	Šíp - špice	Max. nátah 15 kg, sama o sobě nezraňuje.

**TATO PRAVIDLA PLATÍ NA VŠECH HRÁCH ASF ASOCIACE FANTASY,
NENÍ-LI V JEJICH PRAVIDLECH ŘEČENO JINAK.**