

Táboření:

Na obléhání Sionu budou dva tábory. Příchozí budou rozdělováni na prezentaci a poté je budou dirigovat logistickí. Kteří budou tábory zádobovat vodou a jinými případnými prostředky.

1) Obléhatelé Sionu

Tábor bude na louce proti hradu. Tábořit zde budou obléhatelé (účastníci obléhání – hry), nebojící (nenáležící k hradní posádce) i šermíři, kteří se chtějí účastnit jen závěrečné bitvy.

Zázemí: toalety - latryna, hospoda, voda dovážena ze hřbitova.

2) Obránci

Tábor bude situován přímo na hradě. Situována zde bude hradní posádka se svými spojenci.

Nebojící budou pouze příslušníci vojenského trénu a zázemí hradu, tedy účastníci obléhání (hry).

Zázemí: toalety – točka, voda dovážena ze hřbitova.

Časový harmonogram:

Celá akce je rozdělena do pěti fází:

1) Večerní setkání a slavnost

Po setmění slavnostní zahájení u reliéfu Jana Roháče v podhradí - přečtení pravidel, přísaha na prapory atd. Prosíme účastníky, aby s sebou vzali lampičky.

2) Obléhání Sionu

Larpová válečná hra. Která bude začínat ráno a končit mezi první a druhou hod. odpolední. Začátek a konec bude oznámen vyzváněním zvonů. Obléhatelé budou mít za úkol dobýt Sion (zajmout Roháče a ukořistit jeho korouhev), potažmo ukořistit svazek desk zemských zde ukrytý. Odměnou jim bude v případě úspěchu kořist. Obránci musí udržet Sion po dobu akce. Odměna je totožná. Po obléhání bude pauza na odpočinek před dobytím Sionu.

3) Dobytí Sionu

Bitva pro diváky v 15:00. Do tábora obléhatelů dorazí uherské posily (šermíři, kteří se neúčastnili obléhání) a provede se závěrečný šturm s předchozí střelbou a obránci budou pobiti / zajati etc.

4) Turnaje, hry a zábavička

Mlatový turnaj a nožové zápasy (jako na ZK), kalba, velký společný oheň (kde proběhne vyhlášení obléhání a předání kořisti, poděkování, kapela.

5) Návštěva pamětní síně Jana Roháče (malé muzeum) s komentářem starosty, balení, ÚKLID!!!

Bojová hra – Obléhání Sionu:

1) Strany:

Každá strana bude mít výkoného velitele, který je vybrán organizátory, jde totiž o roli historické postavy. Tento velitel spolu s představenými jednotlivých skupin zorganizuje vojsko té, které strany ke hře a povede boj dle dohodnuté strategie.

- a) Hrad Sion hájí jeho majitel **Jan Roháč z Dubé** s pomocí Vyška Račinského (polský rytíř). Roháč je jedním z posledních oddaných Žižkovu odkazu a nesmiřitelný nepřítel Zikmunda. Bojovník za Pravdu Boží a bývalý tábořský hejtman.
- Obránci budou potřebovat hlavně vědra na vodu.

b) Obléhal jej **Hynek Ptáček z Pirkštejna**. Vojsko bylo zemskou hotovostí, takže v našem případě "lipanská" Panská jednota, hotovosti královských měst a kališnická šlechta. Ptáček jedná na popud Zikmunda, který hotovost svolal, aby se zbavil posledních zbytků husitské opozice - zemského škůdce Roháče.

Obléhatelům se bude hodit zejména nářadí – krumpáče, lopaty etc.

c) Uherské posily, které vede **Martin Országh**. Tato strana se ve hře ve skutečnosti nevyskytne. Zasáhne jen do scénářové bitvy v 15:00. Budou do ni začleněni šermíři, kteří se nebudou chtít zúčastnit hry.

2) Osudy:

Nad hrou bude dohlížet čtveřice organizátorů, kteří se nazývají "osudy". Budou označeni "osudovými holemi". Jejich rozhodnutí je pro každého účastníka závazné.

- a) Jsou poradním orgánem co se týče pravidel.
- b) Dohlíží na dodržování pravidel.
- c) Mustrují vybavení účastníků.
- d) Sdělují hráčům dějové informace a informace o přidělených úkolech.
- e) Udělují odměny za vyřešené úkoly – zjm. posily / uzdravení.

3) Úkoly:

Každá strana bude mít vlastní úkoly, za jejichž plnění bude odměňována. Jejich plnění je na vůli jednotlivých stran. Informace o nich budou stejně jako odměny za splnění budou řešit osudi.

Pravidla boje:

1) Zbraně a zbroje

Pro zbraně a zbroje je platná Rukověť mustruňku Bitvy o brod 2012. Každý účastník obléhání musí mít patřičnou ochranu hlavy. Pokud ozbrojenec potká někoho, kdo nemá patřičnou ochranu hlavy a nebo palnů/tlustý kabátec, stačí aby se dostal na dosah k jeho zabití (pokud má takový zájem).

2) Nebojující postavy

Příslušníci lazaretu, trénu a šermíři kteří se neúčastní obléhání. Tyto postavy jsou hájené, pokud se nachází ve svých táborech. Šermíři neúčastníci se boje se snaží "nebýt vidět" a rukama na hlavě dávají na jevo, že nejsou součástí hry. **Nenarušují hru stejně jako účastníci neruší jejich "klid"**. Lazaretníci a trén se musí v případě ohrožení uprchnout nebo se vzdát (potažmo hrát svou roli).

3) Zranění a umírání

Padlým jest pouze ten, kdo uzná že rána, kteroužto od protivníka utržil, jej zabila, zranila, či jinak z boje vyřadila. Bojovník ve zbroji rozhodně nemusí padnou při každém kontaktu se zbraní protivníka. Pokud se mu rána nezdá dostatečná, počká si na další. Nicméně nesmrtelnost jest dar bohů, kterým, pokud víme, nebyl obdařen nikdo z pozvaných účastníků. Proto, pokud bude pořadatelé upozorován **bojovník hrubě ignorující zásahy bezpochyby smrtelné - skončí. Hádky na toto téma během boje jsou k ničemu. Tudíž žádáme všechny aby se do nich nepouštěli. V případě hádky skončí hádající se oba.** Ve při pak mohou pokračovat dle libosti mimo bojiště, tak, aby nerušili chod akce (text pochází z pravidel Panské bitvy, <http://www.panska-bitva.ic.cz>)

Na příklad: pokud je bojovník ve zbroji zasažen opakovaně do trupu, utrpěl s velkou pravděpodobností zranění neslučitelná se životem a umírá. Pokud je zasažen opakovaně do ruky, hraje její poranění.

Kdo utrpí zranění končetin, hraje je a čeká, zda jej někdo nedoprovodí do lazaretu. Kdo utrpí

smrtelná zranění (obvykle trup či hlava), leží na zemi a hraje mrtvého, dokud jej spolubojovníci nedotáhnou do lazaretu. Na "dotažení" stačí jeden spolubojovník, který má alespoň ruku na rameni "mrtvolu", která hraje značně raněného a pomáhá. Pokud se ovšem dostanou do střetu, musí si "mrtvola" znovu lehnout na zem a hrát padlého.

Postavy oděné v harnischi (jsou na to upozorněni osudem, nikdo se tak nerozhodne sám od sebe) neumírají, pouze jsou ubité do bezvědomí. Jejich probrání ovšem také stojí léčení.

4) Střelba

Na obléhání Sionu je možná i střelba. Zásah střelou se zamostřilou se počítá stejně jako těžká rána kopím (prostřelí ovšem i krunýř). Je možné i pálit z pušek (je třeba dbát na bezpečnost – kdo bude nebezpečně manipulovat se střelnou zbraní, může být osudem "zabit" nebo dokonce vyloučen ze hry). Aby byla střelba účinná je třeba střílet salvou. Za každé dva vyšlé výstřely padne jeden "zasažený". Zásah z palné zbraně je tedy vždy smrtelný (kromě postav, které jsou vždy maximálně omráčeni).

Zasaženého určuje osud na straně, na níž je stříleno. Pokud tam není tak osud na straně střelců. Krýt se proti střelbě lze za terénem nebo za aktivně za pavézami (herně je nelze prostřelit). Jiné štíty proti palbě nekryjí, ale proti střelbě ze samostřílů ano.

5) Lazarety

V táborech budou lazarety s lazaretníky. Tam spolubojovníci stahují raněné a mrtvé, kteří mohou být uzdraveni způsobem závislým na bojující straně. Vždy to ovšem stojí jedno uzdravení, kterými disponuje velitel strany (může je na někoho delegovat). Raněný/padlý čeká v lazaretu na uskutečnění vyléčení. To probíhá jednou za hodinu, zpravidla v každou celou a uskutečňuje je lazaretník (nikdo se nemůže sám o sobě rozhodnout, že je živ a zdrav a vyrazí). O tom, kdo bude kdy léčen rozhoduje velitel strany (může někoho pověřit).

Léčit lze i cizí bojovníky, kteří jsou vážně zraněni nebo omráčeni. Ti se tím pádem ovšem ocitají v zajetí. Léčit je není povinností, pokud se nejedná o bojovníka v harnischi (tedy zpravidla důležitou postavou obléhání).

Na straně **Ptáčka:**

Padlí se probouzejí, jako nové posily za ty kteří padnou (resuscitace) nebo se uzdravují, pokud utrpí zranění. Cena "léčení" je stejná.

Na straně **Roháče:**

Padlí i ranění se pouze léčí v hradním lazaretu.

6) Role

Každý má svou roli, minimálně jako člen nadřezaného kolektivu. Jisté role jsou dány "scénářem". Jiné vycházejí z dorazivších skupin a spolků.

Každý by se měl chovat přiměřeně své roli - to platí po celou dobu hry a při boji obzvlášť.