

## Sotahuudossa menestyminen

Sotahuudossa jokaisen osallistuvan joukkion menestystä mitataan neljällä eri tapaa. Nämä neljä tapaa ovat selkeässä tärkeysjärjestyksessä:

1. Skenaarioiden tavoitteiden täyttäminen. Mikäli joukkio on puolella, joka täyttää skenaarion tavoitteet, se saa selvästi eniten glorioa.
2. Oman lipun hallussa pitäminen. Joukkio, joka menettää lippunsa tai kadottaa lipunkantajansa joukostaan katsotaan tuhoutuneeksi ja huonosti menestyneeksi. Lippunsa menettänyt sotajoukko ei voi voittaa skenaariota, vaikka voikin hävitä sen.
3. Muiden lippujen vieminen ja hallussa pitäminen skenaarion loppuun asti. Joukkio, joka onnistuu viemään muiden joukkioiden sotaliput, saa siitä mainetta ja kunniaa.
4. Oman joukkion jäsenten hengissä pitäminen. Mitä enemmän joukkion jäseniä skenaarion aikana kuolee, sitä heikommin sotilasjoukon katsotaan menestyneen.

Lisäksi satunnaisia muutoksia koko joukkion menestykseen voi saada yksilöiden epätavanomaisesta urheudesta vaaran edessä tai epäurheilijamaisesta käytöksestä.

Kaikki Sotahuudon aikana taistellut skenaariot vaikuttavat joukkion kokonaismenestykseen. Koko tapahtuman summittainen menestys ilmoitetaan ensimmäisen kerran lauantai-iltana. Lopullinen tilanne julistetaan viimeisten taistelujen laannuttua sunnuntaina.

## Taistelusäännöt

Taistelusäännöt ovat yksinkertaiset. Osuma aseesta raajaan tekee raajan käyttökeltomaksi ja osuma vartaloon tai päähän tappaa. Uusi osuma jo vahingoittuneeseen raajaan johtaa kuolemaan.

Tarkemmin määriteltyinä käden osalta kädeksi lasketaan hauis ja käsi siitä alaspäin aina sormiin asti<sup>1</sup>. Olkapää ja hartia ovat vartaloa. Vahingoittuneesta kädestä saa siirtää aseensa terveeseen käteen nopeasti, ja sen jälkeen loukkaantunut käsi laitetaan selän taakse. Lonkka ja nivuset ovat vartaloa, kaikki tästä alaspäin on puolestaan jalkaa. Loukkaantunut jalka nostetaan ilmaan, eikä sille saa laskea painoa. Uusi osuma jo vahingoittuneeseen raajaan johtaa kuolemaan.

Kaikki kaulasta ylöspäin kuuluu pään alueeseen. Vartaloa on kaikki, mikä ei ole kättä, jalkaa tai päätä. Kehotamme osallistujia välttämään päähän lyömistä, mutta osumat päähän lasketaan<sup>2</sup>.

Osumaksi lasketaan mikä tahansa aseensa terän tai vaikuttavan osan (kuten sotanuujien kärki) osuma, joka osuu taistelijaan asti ja on tullut kunnon liikkeestä. Tämä tarkoittaa, ettei miehen lappeella läpsyttely kymmenen sentin liikkeellä vastustajaa vasten tarkoita ylettö-

1 Sormiin tullet osumat lasketaan, vaikka sormet olisivat kiinni aseessa. Tätä sääntöä käytetään, sillä muuten jotkut osallistujat torjuvat rystysillä. Tämä lisää sormien vahingoittumisriskiä, ei vähennä sitä. Suosittelemmekin osallistujille hyviä hanskoja tai aseita, joissa on riittävä suoja sormille. Tämän lisäksi neuvomme opettelemaan torjumaan niin, että sormet ovat turvassa.

2 Päähän lyömisestä on keskusteltu pitkään ja hartaasti mm. larp.fi:ssä sen sallimisen ja kieltämisen puolesta. Pää on niitä harvoja paikkoja, johon osueassaan bofferi voi aiheuttaa oikeaa vahinkoa. Osallistujia pyydetäänkin välttämään päähän lyömistä. Päähän tulleiden osumien laskeminen on kuitenkin perusteltua, sillä se lisää osallistujien kiinnostusta suojata päätään. Tapahduksissa, joissa päähän tulleita osumia ei ole laskettu, on nähty tilanteita, joissa (hankalaksi koettuja) kypäriä tai muita suoja ei ole käytetty, päätä kohti tulevia iskuja ei ole edes yritetty torjua ja on taisteltu asennossa, jossa pää on edessä "tyrkyllä". Tämä ei ole suositeltavaa, koska se lisää vahinko-osumien määrää ja vakavuutta huomattavasti. Pahimmillaan päätä on bofferoitessa jopa käytetty aktiivisena torjuntavälineenä. Kun päähän tulleet osumat huomioidaan, osallistujat toivon mukaan hankkivat sopivia kypäriä ja suoja sekä taistelevat niin, että pää pidetään mahdollisimman hyvässä turvassa, jolloin osumia tulee vähemmän ja niihin ollaan varauduttu. Tämä kaikki lisää taistelun realistisuutta.

män montaa osumaa, vaan korkeintaan yhtä osumaa alkuperäisestä iskusta. Selvästi vartalosta erillään oleviin vaatteisiin tulleita osumia ei lasketa, mutta epäselvissä tilanteissa toivomme, että osuman saaja selvästi ilmaisee tilanteen vaikkapa huokaisemalla "*Huh, onneksi osui vain viitanliepeeseen*". Tärkeintä on, että lyöjäkin tietää, osuiko annettu isku vai ei.

## Takaapäin lyöminen

Jos pääsette lyömään vastustajaanne takaa tai muuten ilman, että kohde huomaa iskun tulevan, isku on syytä kohdistaa hartiaan, pakaraan tai muuhun kohtaan, jossa ei ole mitään hajoavaa (varokaa erityisesti takarainoa, niskaa ja munuaisia). Isku, joka tulee takaapäin tai yllättäen, on aina tappava; edes haarniska ei auta näitä osumia vastaan. Jos teitä tapahtuman aikana isketään vaikkapa jalkaan ilman, että tiedätte, kuka teitä lyö, olette välittämästi hengettömiä ettekä jää selittelemään tilannetta. Iskun voimalla ei ole väliä. Halutessaan yllättävä vastustaja voisi murjoa yllätettyä täydellä voimallaan, mutta kohteliaan kevyt kosketus riittää ilmaisemaan, että osuma olisi voitu iskeä minne tahansa.

Tätä sääntöä käytetään, jotta takaapäin hyökkäävän ei tarvitse lyödä uhriaan päähän tai muuhun oikeasti vaaralliseen kohtaan.

Sama yhden iskun periaate pätee tilanteessa, jossa hyökkääjä voi vapaasti valita iskukohdan. Jos puolustaja on esimerkiksi piiritettyinä kaikilta puolilta tai jos hänen kurkulleen on asetettu ase, ei useita iskuja tarvita. Tällaisissa tilanteissa mikään selittely ei auta, ottelu on ohi ja taukopaikka kutsuu.

## Panssari

Panssari suojaa yhdeltä osumalta jokaisessa osumapaikassa, jossa sitä on, mutta vain panssarin peittämältä alueelta. Panssariksi lasketaan tukeva nahka (ei pelkkä nahkatakki) ja kaikki sitä raskaampi haarniskointi. Jos todelliset suojat kuten jääkiekko- tai rullaluis-telusuojat on päällystetty esimerkiksi ohuella nahalla, nämä suojat lasketaan lasketaan

täysimittaisiksi suojiksi. Tämän säännön takana on toive, että osallistujat käyttäisivät myös todellista suojaa antavia haarniskointielementtejä.

Tilanteessa, jossa henkilöllä on ketjupaidan hiha suojaamassa hauista ja tämän lisäksi käsivarsisuoja, osuma joko hihaan tai käsivarteen kumoutuisi haarniskan takia, mutta kumpikin suoja menettäisi "tehonsa". Jos taas osuma olisi tullut suojaamattomaan kyynärpäähän, käsi olisi mennyt käyttökelvottomaksi. Tosin haarniska voisi yhä suojata, jos samaan käteen tuleva uusi isku, joka normaalisti tappaisi, osuisikin haarniskaan. Panssari ei uusiudu taistelun aikana, mutta huomioidaan uudestaan joka skenaariossa.

Järjestävän seuran puolesta tapahtumaan suositellaan kunnollisia kenkiä, hanskoja ja jonkinlaista kypärää. Panostakaa turvallisuuden alkääkä olko huolissanne ulkomuodosta. Harmaaksi maalattu armeijan potta tai jääkiekkokypärä suojelee päätänne, joten ottakaa sellainen mukaanne, jos vain voitte.

## Haavoittumisen hoito

Taisteluissa ei ole mitään ihmeeparannusta, magiaa tai muuta vastaavaa. Taistelussa on kuitenkin haavureita, jotka osaavat tilkitä pikku haavoja. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että osalle osallistujista annetaan "haavurin valtuudet". Tällainen henkilö voi taistelun kulussakin hoitaa raajoihin tulleita haavoja. Käytännössä tämä tarkoittaa että yhdeltä henkilöltä voidaan hoitaa yksi haava (ei siis yksi haava per osumakohta) taistelun aikana niin, että haava ei enää vaikuta. Hoidettu raaja tulee käyttökelpoiseksi noin kolmen minuutin sitomisella. Haavojen sitominen vie sekä haavurin että haavoittuneen täyden huomion, eikä kumpikaan voi liikkua tahi taistella haavoja sidottaessa.

## Kuolema

Kun olette saaneet kuolettavan osuman, nostakaa kätenne päänne päälle, pitäkää asettanne väärin pään kädessänne ja suojatkaa päätänne kaikella varustuksellanne. Tämän käy-

tännön tarkoituksena on, että jokainen, jopa takananne olevat, näkevät teidän lopettaneen taistelemisen.

Taisteluun osallistuva ei kuole heti saatuaan kuolettavan osuman, vaan voi vielä hetken aikaa toimia rajoitetusti, mutta ei taistella tai edes estää vastustajan etenemistä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kuolettavasti loukkaantunut voi raahautua pois pahimasta rytkästä. Säännön tarkoituksena on, ettei kukaan jää muiden tallomaksi. Samoin kuoleva voi vielä lausua viimeiset sanansa tovereilleen tai vastustajilleen ennen kuolemaa, mutta tällä tekosyyllä ei jäädä tukkimaan muiden tietä. Jos saatte kuolettavan osuman ruuhkatomassa taistelutilanteessa, heittäytykää maahan ja pysykää siellä, kunnes tilanne on laantunut.

Kun joudutte pois ottelusta, palatkaa käsiä päänne päällä pitäen taistelun alussa osoitettuun taukopaikkaan. Pyrkikää palaamaan taukopaikkallenne ilman, että kuljette omien rivienne tai vastustajienne rivistöjen läpi. Älkää keskustelko taistelussa mukana olevien kanssa, älkääkää jääkö käsittelemään mahdollisia epäkohtia tapahtuma-alueelle, vaan käsitelkää tilanne vasta taukopaikalla olevien valvojien kanssa.

## Yleistä turvallisuudesta

Kukaan ei ole Sotahuudossa kenenkään vihollinen, vaikka taisteluissa vastapuolilla voidaankin olla. Pitäkää ensisijaisena tavoitteenanne kaikkien yhteistä turvallisuutta. Jos jokin tuntuu olevan pielessä, älkää pelätkö huomauttaa asiasta ensin vaarassa oleville tai sitä aiheuttaville ja jos tämä ei tepsii, tapahtuman valvojille.

Jos huomaatte vaaratilanteen, jossa ihmisten turvallisuus vaarantuu (esimerkiksi joku on perääntymässä alas jyrkänteeltä) tai jotain merkittävää on tuhoutumassa (esim. jonkun silmälasit, lääkkeet ja kännykkä leviävät hajonneesta kassista rynnivien laumojen jalkoihin), voitte pysäyttää taistelun huutamalla kovaan ääneen "HOLD!". Jos kuulette hold-huudon, lopettakaa välittämästi taiste-

leminen ja huutakaa itsekin "Hold!". Mitään ensimmäisen hold-huudon jälkeen tulleita osumia ei lasketa ja taistelu aloitetaan kaikkien toistamalla "Jatkuu!"-huudolla. Hold-huuto on avunhuuto, joten älkää huutako sitä harkitsematta.

Hankkikaa ja käyttäkää tarvitsemianne turvavarusteita. Pitäkää omat lääkkeenne mukanaan. Käyttäkää piilolinsejä, jos vain mahdollista, sillä viimeistään jonkun omalla puolellanne olevan taistelijan kyynärpää voi tiputtaa silmälasinne kymmenien ihmisten tallottavaksi. Älkää antako hetken huuman tai turhautumisen vaikuttaa arvostelukykynne. Käyttäytykää kohteliaasti ja avuliaasti.

## Aseet

Aseina käytetään sekä bofferi- että lateksiaseita. Ennen kuin aseeseen saa tuoda taistelualueelle, se pitää tarkastuttaa virallisilla aseentarkastajilla, jolloin se myös merkitään hyväksytyksi. Kaikki asetyypit ovat sallittuja, vaikka bofferihangot, mutta epätavanomaisen aseiden kohdalla turvallisuus tarkastetaan erityisen huolella. Miettikää siis tarkkaan mitä otatte mukaan. Tähdätkää kaikissa rakenteissanne käyttöturvallisuuteen. Erityisesti pistokärjet, varsinkin lateksien, ovat tarkassa syynissä. Suurella osalla lateksiaseista, erityisesti keihäillä, ei saa tapahtumassa pistää niiden liian pienien ja kovien kärkien vuoksi.

Mikäli ase hajoaa taistelussa, sillä ei missään nimessä saa jatkaa taistelemista. Tällaisella aseella ei saa enää edes torjua, vaan se tulee poistaa taistelusta mahdollisimman nopeasti. Jos havaitsette vastustajallanne rikkoutuneen aseeseen, huomauttakaa siitä hänelle älkääkää jatkako taistelua hänen kanssaan. Rikkoutuneita aseita ei saa korjata taistelun aikana vaan vasta taistelujen välisellä tauolla. Vaarallisiksi muuttuneet aseet voidaan poistaa tapahtumasta, vaikka ne olisivatkin alunperin läpäisseet turvatarkastuksen. Varautukaa siihen, että aseet saattavat vioittua taistelujen aikana - korjaustarpeita ja vara-aseita kannattaa ottaa mukaan hieman enemmän kuin olettaisi tarvitsevana.

Kantama-aseet ovat sallittuja, mutta niiden turvallisuuteen perehdytään huolella. Erityisesti nuolten kärjen rakenteen ja kunnan on oltava hyvällä tolalla. Jokainen nuoli on myös sulitettava asianmukaisesti. Käytössä on Larppaajan käsikirjassa esitelty standardi. Älkää ottako liian tehokkaita jousia tapahtumaan, ja käyttäkää vain sopivan mittaisia nuolia. Nuolia ei saa edes taisteluiden välissä siirtää jousimieheltä toiselle ilman jousitarkastajien lupaa. Jos näin toimittaisiin, voitaisiin päätyä tilanteeseen, jossa pitkien nuolien johdosta jousen teho on sallittua suurempi.

Mitään nuolta ei saa ampua kahta kertaa samassa taistelussa, vaan ammutut nuolet kerätään talteen ja ne on tarkastutettava uudestaan aina ennen seuraavaa taistelua ja käyttökertaa. Varatkaa siis mukaanne tarpeeksi nuolia. Vahingoittuneet nuolet poistetaan pysyvästi tapahtumasta.

Linkojen ja heittoaseiden osalta alkutarkastuksessa ilmoitetaan, täytyykö ne tarkastuttaa joka käytön jälkeen vai ei. Turvallisimmatkin aseet on syytä tarkistaa henkilökohtaisesti jokaisen käytön jälkeen. Sekaannuksen välttämiseksi kukaan muu kuin aseeseen kyseiseen taisteluun tuonut taistelija ei saa ottaa kantama-aseita käyttäensä tai ryhtyä siirtämään niitä taisteluiden aikana. Ammukset ja heittoaseet saa toki siirtää jaloista pois, mutta piilotusleikkeihin ei ryhdytä.

## Valvojat

Viimeisenä, mutta ei missään nimessä vähäisimpänä Valvojat. Kokeneista osallistujista ja tapahtumanjärjestäjistä nimitetään taistelijoitten joukkoon valvojia. Heidät tunnistaa oikeaan käteen sidotusta nauhasta, joka esitellään kaikille tapahtuman alussa.

Valvojien tehtävänä on valvoa taistelun turvallisuutta. He saavat tarvittaessa keskeyttää taistelun, jos vaaratilanteita ilmenee tai huomauttaa yksittäiselle taisteluun osallistujalle tämän toiminnasta. He osaavat neuvoa, missä ensiapupiste on, ja heillä on puhelimet, joilla saadaan paikalle apua hätätilanteessa. Valvojat voivat myös tarkastaa aseenne turvallisuus-

den, jos te tai joku muu epäilee aseiden kuntoa. Valvojat voivat tarpeen vaatiessa poistaa vaaralliset aseet käytöstä. Jos joku osallistujista käyttäytyy vaarallisesti tai muita suuresti häiritsevästi, valvojat voivat määrätä hänet poistumaan paikalta taistelun ajaksi. Törkeissä tai toistuvissa tapauksissa valvojat voivat määrätä jonkun poistumaan koko tapahtumasta, mutta tätä ei tule tapahtumaan muuten kuin raivohullun lailla toimiville ja jatkuvasti huijaaville.

Jos syntyy kinaa osumista eivätkä osalliset itse onnistu pulmiaan ratkaisemaan, valvojat ratkaisevat tilanteen. Yleensä on kuitenkin parempi epäselvissä tilanteissa tyytyä ottamaan epäselvä isku herrasmiesmäisesti osamana vastaan, eikä jäädä inttämään asiasta.