

A man in medieval armor, including a helmet and breastplate, is shown in profile, holding a sword. The background is slightly blurred, showing other people in similar attire. A semi-transparent banner with text and a logo is overlaid on the image.

FOG  LARP

КНИГА НА БОЯ

Съдържание

Какво включва тази книга?

Глава 1: Безопасност

Глава 2: Точки живот, точки поражение и точки защита

Глава 3: Поемане на поражение

Поражения в различни зони на тялото 3

Отиграване на поражения 3

Глава 4: Предпазване от поражение

Брони 4

Щитове 4

Глава 5: Нанасяне на поражение

Оръжия 5

Изпълнение на удари 5

Довършителен удар 5

Безопасно маркиране на убийство (safety kill) 5

Нокаут 6

Глава 6: Медицина на бойното поле

Стабилизиране 7

Превързване на крайник 7

Боен еликсир 7

Глава 7: Етикет

Какво включва тази книга?

В тази книга са подробно разписани всички бойни правила за The Fog LARP. Те задават рамката, в която се извършват всички бойни физически взаимодействия в играта.

Книгата на боя е задължително четиво за играчи, които имат намерение пряко или косвено да участват в битки, да ползват оръжие или да носят броня.

Всички останали могат да не се запознават със съдържанието ѝ, но е възможно това да ги постави в неизгодна ситуация.

Глава 1: Безопасност

Правилата за безопасност са подробно описани в Наръчника на играча и всички участници в The Fog LARP са длъжни да ги познават отлично. По-долу ще повторим тези от тях, които имат директно отношение към бойните взаимодействия в играта.



Боят в The Fog LARP е полу-контактен и става само с обезопасени ЛАРП оръжия.

Забранени са:



- **Удари с ЛАРП оръжия в главата, врата и слабините.**
- **Удари с каквото и да е различно от ЛАРП оръжия.**
- **Хвърляне на каквито и да е предмети** (вкл. ЛАРП оръжия) по хората.
- **Прекомерно силни удари.** Целта ви е опонентът да усети удара, а не да изпита болка.
- **Стрелба с лък с излишно голям опън.** Целта ви е опонентът да усети удара, а не да изпита болка.
- **Умишлено поваляне на опонент** чрез блъскане, подсечка или друго.
- **Всякакви захвати** (ключове, извиване на крайници, др.).

Глава 2: Точки живот, точки поражение и точки защита

Бойната система в The Fog LARP работи посредством отчитане на точки. Те са три вида.

За да „убием“ някого, трябва да му отнемем точките живот (ТЖ) чрез нанасяне с оръжие на точки поражение (ТП), а той може да се предпазва с броня, която му дава точки защита (ТЗ).



Точки живот (ТЖ)

- За да раним тежко персонаж, трябва да отнемем всичките му ТЖ, посредством нанасяне на удари с ЛАРП оръжие в торса.
- По презумпция всички персонажи имат по 1 ТЖ. Съществуват и изключения.

Точки поражение (ТП)



- **Ударите с ЛАРП оръжия нанасят ТП.**
- В зависимост от размера и вида си, **оръжията могат да нанасят 1 или 2 ТП** (вж. подробно в т. 5)
- **ТП, нанесени в торс, отнемат ТЖ и причиняват тежко раняване.**
- **ТП, нанесени в крайник, не отнемат ТЖ, но причиняват леко раняване.**
- **ТП, нанесени в гърло, причиняват внезапна смърт.** Внимание! Удари в гърлото са забранени, вж. повече надолу.

Точки защита (ТЗ)



- **Бронята дава ТЗ. Това значи, че предотвратява получаването на ТП.**
- В зависимост от материала, **бронята може да дава 1, 2 или 3 ТЗ.**
- **Ако се носят няколко вида броня един върху друг, ТЗ се наслагват („стакват“).**
- **Броят ТЗ, който имаме, означава колко удара можем да получим, преди да получим ТП.** Напр. ако имаме 3 ТЗ от метална броня, можем да игнорираме 3 удара, но четвъртият ще ни нанесе ТП.



Важно!

- **Всеки е длъжен самостоятелно и честно да отчита своите точки.**
- **Никой няма ангажимент към отчитането на противниковите точки.**

Глава 3: Поемане на поражение

Поражения в различни зони на тялото

Разпознаваме три зони за поражение – **торс, крайници и гърло**.



- При удар в торс, поемаме ТП, губим ТЖ и отиграваме „тежко раняване“ – безсъзнание за 2 минути, последвано от смърт.
- При удар в крайник, поемаме ТП, съответният крайник бива ранен и не може да се ползва, докато не бъде излекуван.



- Гърлото е специална зона и удари в него са абсолютни забранени!
- ТП на гърлото могат да бъдат нанесени само с внимателно „прерязване“.
- ТП на гърлото не могат да бъдат нанесени с голямо оръжие (напр. копие).
- ТП, нанесени на гърлото, водят до внезапна смърт.

Отиграване на поражения

Не се отчитат като поражение:



- Недобре маркирани и много слаби удари.
- Удари с неадекватно спрямо бронята оръжие (напр. малък нож по кована броня).
- Удари в частта на ръката под китката.
- Опити за прерязване на гърло през защита на врата от метал или кожа – горжет, бевор, койф.
- Опити за прерязване на гърло, които са зле изпълнени.

Задължително се отчитат като поражение:



- Чисти удари с ЛАРП оръжие. Включително, когато са попаднали в аксесоар (напр. чанта, ножница, книга).
- Попадения със стрели навсякъде в силуета. Включително части от дрехи (не може да кажете, че стрелата „само ви е закачила“).



Отигравайте реалистично болка, загуба на кръв и съответните последствия.

Това допринася за изживяването на всички около вас и многократно подобрява атмосферата на играта.

Глава 4: Предпазване от поражение

Брони

ТЗ от различни видове брони:



- Текстилна броня/гамбезон: 1 ТЗ
- Кожена броня: 1 ТЗ
- Всички брони от изкуствени материали: 1 ТЗ
- Плетена метална ризница: 2 ТЗ
- Кована метална броня: 3 ТЗ

Изисквания към брони



- За да дават посочените ТЗ, броните трябва да са направени от съответния материал и да имат разумна дебелина и тежест.
- Брони от изкуствени материали автоматично се приравняват на кожени/текстилни, независимо от външния им вид.
- От броните се очаква да имат минимални естетични качества и да не нарушават общата визуална атмосфера на играта.
- Ако имате броня от особен материал или от няколко различни материала, се обърнете към организаторите на чек-ин за определяне на ТЗ.

Наслагване на брони



- Когато се носи повече от един вид броня, ТЗ се наслагват. Напр. гамбезон и метална броня дават $1+3 = 4$ ТЗ.
- Наслагване има само когато броните са от различен вид.
- Наслагване има само с до 2 вида броня.
- Носенето на метален шлем/койф на главата дава +1 ТЗ на торса, но до максимум от 5 ТЗ.



Бронята защитава само областта от тялото, която е реално покрита с нея. Напр. ТЗ от нараменник не защитават от поражение предмишницата на същата ръка.



След поемане на удари всички брони се приемат за възстановени около 5 минути след окончателния край на битката.

Щитове



- Щитовете трябва да отговарят на изискванията за безопасност от Наръчника на играча, да имат разумна дебелина и тежест и минимални естетически качества.
- Някои големи оръжия могат да „счупят“ щит чрез три добре маркирани удара в него. Това се обозначава с маркировка на оръжието и вербален мета маркер.



След „счупване“ всички щитове се приемат за възстановени около 5 минути след окончателния край на битката.

Глава 5: Нанасяне на поражение

Оръжия



Оръжията трябва да отговарят на изискванията за безопасност от Наръчника на играча, да имат разумна дебелина, тежест и естетически качества.



В The Fog LARP са допустими всякакви по вид и стил/период ЛАРП оръжия, с изключение на оръжия, предназначени за хвърляне. Напр. метателни брадви.

Точки поражение при различни оръжия



- Повечето ЛАРП оръжия нанасят 1 ТП.
- Всички стрели нанасят 2 ТП.
- Някои големи оръжия нанасят 2 ТП. Те са маркирани от ГМ със специална маркировка. При нанасяне на удар се използва вербален мета маркер „Две!“
- Някои големи оръжия могат да чупят щитове. Те са маркирани от ГМ със специална маркировка. При нанасяне на удар се използва вербален мета маркер „Break!“



- Ако желаете да вкарате в оръжие, което прави 2 ТП или чупи щитове, е необходимо това да бъде одобрено на чек-ин от организаторите.
- Одобряването става по преценка на организаторите, на база качеството на оръжието и на база уменията на играча.

Изпълнение на удари



Ударите с оръжие трябва да са:

- Чисто изпълнени и добре маркирани.
- Със сила преценена спрямо личността и облеклото на опонент

Довършителен удар



Тежко ранен персонаж може да бъде „доубит“ чрез отчетливо маркиран довършителен удар (“coup-de-gras”).

Безопасно маркиране на убийство (safety kill)

Това е символично маркиране на действие, което реално би причинило моментална смърт, но имитирането му в игра би довело до потенциално опасна ситуация. Напр. забиване на кама в окото.

Начин на изпълнение:



- **Внимателно, но твърдо поставете едната си ръка на рамото, а другата – на кръста на „жертвата“ и кажете „Safety kill“.**
- **Опонентът няма право да се съпротивлява.**
- **Safety kill причинява внезапна смърт.**

Ограничения:



- **Забранено е да се използва safety kill в масови битки.**
- **За да направите safety kill, трябва да носите оръжие в себе си.**

Нокаут

Нокаутът е символично маркиране на действие, което реално би причинило изпращане в безсъзнание. Напр. удар в сънната артерия.

Начин на изпълнение:



- **Може да се извърши само в гръб или ако персонажът е обездвижен.**
- **Внимателно, но твърдо поставете едната си ръка на рамото на жертвата и кажете: „Нокаут“.**
- **Опонентът няма право да се съпротивлява.**
- **Ефектът нокаут причинява изпадане в безсъзнание на играча за 5 минути.**

Ограничения:



- **Забранено е да се използва нокаут в масови битки.**
- **За да направите нокаут на персонаж, който носи шлем, трябва да имате оръжие в себе си.**
- **Три последователни нокаута водят до внезапна смърт на персонажа.**

Глава 6: Медицина на бойното поле

Стабилизиране



- Тежко ранен персонаж може да бъде стабилизирен от всеки друг.
- Стабилизирането става чрез поставяне на истинска превръзка – от марля, бинт или плат.
- Стабилизиран персонаж идва в съзнание, но е слаб, не може да ходи, да се бие и да прави магия.
- Персонажът е напълно възстановен, когато го излекуват с магия или прекара 20 минути в покой в лазарет или лагер (свой или чужд).

Превързване на крайник



- Ранен крайник може да бъде превързан от всеки, вкл. от самия ранен.
- Превързването става чрез поставяне на истинска превръзка – от марля, бинт или плат, или поставяне на турникет или шина.
- Превързаният крайник е напълно възстановен след 20 минути.

Боеен еликсир

Бойният еликсир е вид отвара, приготвяна от алхимиците. Неговото действие е мигновено пълно възстановяване на тежко ранен или убит персонаж.



- Боеен еликсир задължително се дава на ранения/убития от друг човек.
- След изпиване на боеен еликсир тежко раненият/убит персонаж моментално идва в съзнание и може веднага да продължи да воюва.

Глава 7: Етикет

По време на битки е особено важно да не забравяте Златното правило на The Fog LARP.



Играй така, че преживяването да бъде забавно както за теб, така и за всички останали.

В това число



- **Честно отчитайте получените поражения.**
- **Ако сте тежко ранен, честно изчакайте да ви претърсят или да ви дадат мета инструкции.**
- **Не бройте чуждите точки и не се карайте за точки.**
- **Не спирайте играта по незначителни поводи.** Търсенето на сметка от друг играч относно точки е незначителен повод.
- **Не лишавайте други играчи от игра, за да спечелите тактическо предимство.** Напр. чрез последователни нокаути или причакване пред лазарета.
- **Въздържайте се от прояви на лош вкус като „барабанене“ по бронирани противници и зле изпълнени поредици от рязане на гърла.**



В масова битка е забранено преструването на ранен или мъртъв. Във всички други ситуации е разрешено.



Персонажът не помни последните няколко минути преди смъртта си. Това най-вече означава, че не помни кой го е убил.



Отигравайте реалистично болка, загуба на кръв и съответните последствия.

Това допринася за изживяването на всички около вас и многократно подобрява атмосферата на играта.