

OldTown Festival 2021

Mechanika CORE

Ostatnie zmiany: 16.01.2021

Patch notes

1. Podzielono mechanikę na części Core i Advanced.
2. Przepisano mechanikę Core, by lepiej opisywała mechanizmy larpa (zapisy dot. akredytacji zostały przeniesione do osobnego załącznika).
3. Usunięto przebijanie Panczerzy przez broń dwuręczną.
4. Upodobniono Tarcze do Pancerza (obecnie spisane razem).
5. Dodano mechanizm weakspotów, który będzie dodawany do części Panczerzy (głównie pełnych).
6. Zwiększono uznaniowość walki (głównie zapisy dot. Ciosów).
7. Zdefiniowano możliwość ucieczki z walki.
8. Uproszczono zapisy dot. zachowania broni "specjalnych" (np. szpony Mutantów-NPC) - trafienie zawsze skutkuje raną, ale można je zablokować Tarczą.
9. Dodano zapis o ignorowaniu Postrzałów przez Mutanty-NPC na Pustkowiach (nie mogą być zranione replikami ASG).
10. Usunięto niszczenie Broni bezpiecznych ("białych", nie ASG) (stają się niezniszczalne).
11. Uściślono efekt trafienia rzuconą bronią miotaną (postać otrzymuje Cios).
12. Poprawiono brzmienie punktu o powrocie do gry po rozpatrzeniu Rany Krytycznej.
13. Uproszczono mechaniczne sygnalizowanie Ogłuszenia, Skrytobójstwa itd. gestem (położenie ręki na ramieniu lub plecach).
14. Zwiększono stosunek sił wymagany do zastosowania Wpierdolu z 2:1 na 3:1 oraz dodano ograniczenie o tym, że napadana strona to max 2 osoby.

15. Uściślono, że obroża niewolnicza jest przedmiotem fabularnym (będzie musiała być specjalnie oznaczona, prawdopodobnie przy pomocy czipu RFID).
16. Zmodyfikowano punkt dot. prowadzenia pojazdu, który jest fabularnie uszkodzony lub kiedy wyznaczony kierowca jest fabularnie niezdolny do prowadzenia.
17. Dodano mechanikę niszczenia / sabotowania pojazdów (szczegóły będą w części Advanced).

Wstęp

Mechanika gry OldTown LARP to zbiór zasad określający sposób prowadzenia przez nas rozgrywki. Znajdziesz w niej podstawowe pojęcia, którymi posługujemy się w grze, zasady zachowania w określonych sytuacjach, przeprowadzania symulacji walki czy wykorzystania określonych Umiejętności, a także wiele innych informacji, które pozwolą Ci w pełni czerpać przyjemność z gry. Mechanika została podzielona na dwie części:

- **Core** - główna część, którą obowiązek ma znać każdy gracz, ponieważ zawiera zasady dotyczące bezpieczeństwa oraz sytuacji mogących powszechnie występować na LARPie
- **Advanced** - zawiera zasady i opisy rozszerzające poszczególne mechaniki (np. reguły dla akredytowanych kierowców czy sposób działania chemikaliów), dotyczące personalizacji postaci (np. lista Umiejętności) oraz sytuacji rzadziej występujących na LARPie (np. mutacje). Zaleca się zapoznanie z sekcjami, które dotyczą obszarów specjalistycznej wiedzy posiadanej przez odgrywaną postać (np. gracz chcący odgrywać lekarza powinien przeczytać o opatrywaniu ran i przeprowadzaniu zabiegów).

Uwaga! Informacje dotyczące akredytacji strojów, broni, pojazdów itd. (w tym wytyczne “crafterskie”) zostaną udostępnione w formie osobnego dokumentu / poradnika.

Spis treści

Core	4
Rozdział I – zasady ogólne	4
1. Podstawy	4
2. Odgrywanie postaci	6
3. BASTA	6
4. Stan ducha	7
5. Teren gry (strefy IN-/OFF-GAME, IN-/OFF-ASG)	8
6. System IGOR	9
7. Drony	9
Rozdział II – walka i broń	10
1. Walka, w tym trafienie i odgrywanie, podstawy	10
2. Rany	11
3. Rana krytyczna oraz śmierć	11
4. Broń bezpieczna	12
5. Repliki ASG i łuki	13
6. Bezpieczna broń miotana	14
7. Nerfy	14
8. Pancerze	15
9. Tarcze	16
10. Ogłuszanie	16
11. Skrytobójstwo	16
12. Wpierdol	17
13. Przeszukanie	18
14. Związanie	18
15. Niewolnictwo	18
Rozdział III – Przedmioty fabularne i Umiejętności	19
1. Przedmioty fabularne	19
2. Umiejętności	21
Rozdział IV – Zasady Specjalne	21
1. Promieniowanie i odporność	21
2. Trujący dym	22
3. Sklep z bronią	22
4. NPC	23
5. Dziura	23
Rozdział V – Pojazdy	23

Core

Rozdział I – zasady ogólne

1. Podstawy

- Dopuszczalne jest nagięcie lub ignorowanie zasad mechaniki w sytuacji wspólnej zgody zaangażowanych w daną sytuację osób, jeżeli dzięki temu będą się bawić lepiej, ponieważ dobra zabawa larpowa jest dla nas ważniejsza niż mechanika. Naginanie lub ignorowanie zasad mechaniki bez zgody zaangażowanej w daną sytuację osoby traktowane będzie jak nieprzestrzeganie mechaniki.
- Instrukcje organizatorów (np. na przedmiotach fabularnych lub na specjalnych podpisanych kartkach) są ważniejsze od zasad mechaniki.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany mechaniki podczas trwania gry.
- Nieprzestrzeganie mechaniki może wiązać się z konsekwencjami nałożonymi przez organizatorów (włączając w to uśmiercenie postaci gracza).
- Gra terenowa trwa **bez przerw** – od ogłoszenia rozpoczęcia do ogłoszenia zakończenia gry.
- Gracz ma obowiązek posiadać następujące rzeczy (bez nich nie zostanie dopuszczony do gry):
 - kostium w stylu postapokaliptycznym,
 - **sprzęt ochrony oczu (okulary, gogle) o wytrzymałości minimum 2J – niedopuszczalny jest sprzęt z siatką,**
 - żółtą kamizelkę odblaskową.

Przykładowa ramka z przypisem

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco...

- Organizatorzy zapewniają graczom:
 - amunicję do replik ASG (plastikowe kulki kalibru 6 mm, w jednej wadze 0.25 g, w specjalnych kolorach i dobrej marki),
 - specjalną walutę używaną w trakcie gry,
 - dodatkowe instrukcje lub przedmioty fabularne.
- Strojem nie jest pełne umundurowanie wojskowe ani też czyste ubranie codzienne. Realia naszej gry oparte są luźno na serii Fallout i Mad Max oraz stworzone w ramach Polskiego Uniwersum Postapokaliptycznego, a cechuje je postawienie na widowiskowość i różnorodność.
- Każdy gracz, który obozuje na terenie gry, powinien posiadać klimatycznie ustylizowane miejsce sypialne. Niespełnienie tego wymogu może skutkować wyznaczeniem nowego miejsca obozowego przez właściwego organizatora.
- Pirotechnika (w tym również broń hukowa) jest zarezerwowana do użytku wyłącznie dla organizatorów imprezy oraz osób wyznaczonych i upoważnionych przez organizatorów. Używanie jakiegokolwiek pirotechniki przez graczy (z granatami, minami i pułapkami włącznie) jest zabronione i grozi usunięciem z terenu imprezy.
- Zabrania się używania wskaźników laserowych oraz noktowizorów / termowizorów.
- **Zabrania się niszczenia elementów scenografii przygotowanej przez organizatorów oraz innych graczy (a także wszelkich aktów wandalizmu), a każde nieumyślne zniszczenie powinno zostać od razu zgłoszone organizatorom.**
- Gracz, którego postać posiada indywidualne uprawnienia / zdolności / moce wynikające z Umiejętności, mechaniki czy też indywidualnych uzgodnień z organizatorami, ma obowiązek mieć cały czas przy sobie odpowiednią instrukcję wydaną przez organizatorów oraz okazać ją na żądanie innych graczy. Gracze muszą przestrzegać zasad podanych w instrukcji.

- W grze występują Arbitrzy mechaniki. Arbiter ma prawo do rozsądzania sporów, podejmowania decyzji dotyczących mechaniki i nakładania kar za jej łamanie. Decyzja arbitra jest w momencie rozstrzygnięcia sporu ostateczna. Jeśli gracz się z nią nie zgadza, może zwrócić się w tej sprawie do organizatorów, ale dopiero **po** zakończeniu sytuacji fabularnej. Arbiter posiada odpowiednie oznaczenia na identyfikatorze oraz specjalną kamizelkę odblaskową.

2. Odgrywanie postaci

- Każdy gracz zobowiązany jest odgrywać obmyśloną przez siebie postać i dostosować się do wszystkich sytuacji fabularnych w jakich się znajdzie.
- W ramach odgrywania swojej postaci gracz nie powinien przenosić emocji związanych z grą na życie prywatne, ani emocji z życia prywatnego do gry.
- Zakazuje się korzystania z informacji o grze uzyskanych w sposób niefabularny lub podczas przebywania w "stanie ducha".
- Jeżeli w dowolnym momencie gry dany gracz psuje innemu graczowi grę rozmowami lub zachowaniem właściwym dla pozostawania poza grą, gracz poszkodowany może użyć frazy "**Co powiedziałeś o mojej matce?**", żeby wskazać graczowi niestosowność jego zachowania. Jeśli to nie pomoże, taką osobę można wyzwać na pojedynek na arenie lub wezwać arbitra / organizatora, który zrobi z takim graczem porządek.

3. BASTA

- Zabronione jest używanie wobec innych graczy przemocy psychicznej i fizycznej wykraczającej poza ramy opisane w mechanice gry.
- **BASTA to słowo bezpieczeństwa służące do wstrzymania gry. Po wypowiedzeniu tego słowa przez jednego z graczy, wszyscy uczestnicy danej sytuacji fabularnej, są zobowiązani do natychmiastowego przerwania gry.**

- Słowa „**BASTA**” można użyć zarówno w sytuacji zagrożenia życia lub zdrowia, jak również jeśli sytuacja na LARPie sprawia, że czujemy się niekomfortowo lub gdy łamane są zasady mechaniki.
- Jeżeli obie strony wyrażą zgodę, dopuszczalne jest **częściowe** uchylenie zasady dotyczącej zakazu przemocy psychicznej i fizycznej (tj. na potrzeby odgrywania bójek, szarpania, przesłuchań, tortur itp.) przy zachowaniu odpowiednich środków bezpieczeństwa. Wypowiedzenie przez którąkolwiek ze stron hasła: „**BASTA**” cofa wcześniejszą zgodę – należy **natychmiast przerwać** mającą miejsce ingerencję **cielesną i psychiczną**.
- Kategorycznie zabrania się podejmowania wobec drugiego gracza jakichkolwiek działań, które uniemożliwiają mu wypowiedzenie słowa “BASTA” (np. kneblowanie).
- W sytuacji zagrożenia życia i/lub zdrowia czy wystąpienia wypadku / urazu / poważnej dolegliwości **należy natychmiast przerwać grę**. Gracze znajdujący się w pobliżu zobowiązani są udzielić pomocy osobom poszkodowanym oraz zawiadomić o wypadku organizatorów. Zarówno poszkodowani, jak i udzielający pomocy gracze powinni (jeśli pozwala na to sytuacja) założyć kamizelki ostrzegawcze (wejść w stan ducha).

4. Stan ducha

- W sytuacji zagrożenia życia lub zdrowia gracza (nie postaci), lub po otrzymaniu specjalnego zezwolenia od organizatora można zawiesić swój udział w rozgrywce poprzez założenie kamizelki odblaskowej. Wchodzi się wtedy w **stan ducha**.
- Wejście w stan ducha oznacza długotrwałe wyłączenie z gry terenowej.
- Osoba w stanie ducha powinna w miarę możliwości poruszać się po terenie gry w taki sposób, aby nie zakłócać gry pozostałym graczom.
- Nadużywanie stanu ducha może być potraktowane jako nieprzestrzeganie mechaniki i nieść ze sobą wszystkie związane z tym konsekwencje.

5. Teren gry (strefy IN-/OFF-GAME, IN-/OFF-ASG)

- Na teren gry składa się miasteczko, obszary je otaczające (tzw. Pustkowia) oraz zbudowane na nich placówki zewnętrzne.
- Na potrzeby gry terenowej zakłada się, że całe miasteczko otoczone jest nieprzekraczalnym murem miejskim oraz polem minowym. Oznacza to, że **wejść na teren miasteczka można wyłącznie poprzez bramę miejską**. Wejście postaci na teren miasteczka w inny sposób równoznaczne jest ze śmiercią postaci bez możliwości samodzielnej decyzji o Ranie Krytycznej.
- Teren gry podzielony jest na strefy:
 - IN-GAME - w której toczy się rozgrywka
 - OFF-GAME - w której rozgrywka jest zawieszona (np. strefy gastronomiczna i sanitarna, namioty)a także zawierające się w strefie IN-GAME strefy IN-ASG i OFF-ASG, w których używanie broni ASG jest (odpowiednio) dopuszczone i zabronione.
- Poza strefami OFF-GAME zabrania się poruszania z jedzeniem i piciem, które nie znajduje się w klimatycznych, stylizowanych pojemnikach.
- **Na terenie miasteczka, które jest strefą OFF-ASG, obowiązuje stały i nadrzędny zakaz posługiwania się repliką ASG** – dopuszczalne jest użycie wyłącznie broni bezpiecznej oraz broni typu nerf. Złamanie tego zakazu z jakiegokolwiek powodu będzie surowo karane.
- Wychodząc poza bramy miejskie gracz wchodzi do **strefy IN-ASG**, gdzie może posługiwać się repliką ASG. Przed wejściem do strefy IN-ASG gracz ma **obowiązek** założyć i przez cały czas nosić okulary ochronne.
- Zabrania się oddawania strzałów w kierunku strefy OFF-ASG i OFF-GAME.
- Podczas rozgrywki na Pustkowiach, w szczególności podczas strzelanin, **należy uważać na osoby nie biorące udziału w grze. Przed oddaniem strzału lub wyprowadzeniem uderzenia każdy gracz ma obowiązek sprawdzenia czy ma do czynienia z drugim graczem czy osobą postronną!**

- Na terenie gry znajduje się bardzo dużo zniszczonych oraz niebezpiecznych budynków i miejsc. Organizatorzy nigdy nie pozostawiają przedmiotów fabularnych ani nie zorganizują atrakcji w miejscu zbyt niebezpiecznym dla graczy. Prosimy o zachowanie szczególnej ostrożności i zdrowego rozsądku podczas eksplorowania Pustkowi.

6. System IGOR

- Do zarządzania grą organizatorzy posługują się autorskim systemem komputerowym IGOR. Dostęp do terminali komputerowych IGOR-a mają wszyscy gracze, a organizatorzy zapewniają go poprzez system ogólnodostępnych terminali miejskich.
- System IGOR zawiera informacje o postaciach graczy, przedmiotach oraz profesjach, a także kompletny rejestr pojazdów.

7. Drony

- W niektórych obszarach gry (np. miasteczko OldTown) działa system dron, który fabularnie uniemożliwia zadanie Ciosu postaci gracza. Za każdym razem, kiedy gracz zamierza zadać komuś Cios, np. przy użyciu broni bezpiecznej, drony oddają strzał i taki gracz pada na ziemię ranny, a akcja, której chciał się podjąć, uznawana jest za niebyłą. W takiej sytuacji zaleca się użycie słowa BASTA w celu szybkiego wyjaśnienia zdarzenia między graczami.
- System dron może być wyłączony lub włączony przez organizatorów o dowolnej porze dnia i nocy.
- Aktywność systemu dron jest oznaczona stałym sygnałem świetlnym (włączone lub nie światło w centralnym punkcie miasteczka) oraz wywieszoną flagą odpowiedniego koloru (kolor zielony = drony aktywne, kolor czerwony = drony nieaktywne).
- Wyłączenie lub włączenie systemu dron ogłoszone jest sygnałem dźwiękowym oraz zmianą sygnalizacji (świetlnej oraz wywieszonej flagi).

- W czasie aktywności dron nadal można stosować pewne formy przemocy (np. Ogłuszenie, Wpierdol). Więcej informacji w opisie poszczególnych mechanik.
- Ponadto w Pasażu Platona funkcjonuje niezależna od systemu miejskiego (sterowana przez graczy) drona, która działa wyłącznie na terenie Pasażu (również prewencyjnie).

Rozdział II – walka i broń

1. Walka, w tym trafienie i odgrywanie, podstawy

- **Postrzał** to trafienie w dowolne nieosłonięte pancerzem miejsce kulką wystrzeloną z repliki ASG lub strzałą wystrzeloną z łuku. Postać postrzelona jest **ranna**.
- Wystrzelona z broni seria lub symultaniczny Postrzał wielokrotny (np. shotgun z trzema lufami) liczone jest jako jeden Postrzał.
- Postrzał w miejsce osłonięte pancerzem powoduje, że po powrocie gracza na teren miasteczka (przekroczenie bramy miejskiej) lub na teren własnego obozu (jeśli ten znajduje się poza miasteczkiem) pancerz jest uszkodzony i wymaga naprawy.
- Mutanty-NPC na Pustkowiach ignorują postrzały (nie mogą być zranione replikami ASG).
- **Cios** to wyraźne i zdecydowane trafienie wyprowadzone bronią bezpieczną. Decyzję o tym, czy otrzymane trafienie jest uznane za Cios, podejmuje trafiony gracz.
- Otrzymany Cios i Postrzał muszą zostać wyraźnie odegrane (zrozumiale dla innych graczy).
- Postać jest **ranna** najpóźniej po trzech otrzymanych Ciosach (można uznać ranę wcześniej). Jeśli przy kolejnym trafieniu nie pamiętasz, który to Cios, to znaczy, że powinieneś już być **ranny**.

- Postać trafiona broniąmi "specjalnymi", jak szpony Mutantów-NPC, jest bezdyskusyjnie **ranna**.
- Podczas walki obowiązuje **zakaz wykonywania sztychów**, czyli pchnięć "czubkiem" broni.
- Postać może uciec z walki, jednak jeśli wcześniej otrzymała Cios, po ucieczce staje się ranna.

2. Rany

- Postać, która otrzymała Postrzał, przegrała walkę lub uciekła z walki po uderzeniu w miejsce nie osłonięte pancerzem, jest **ranna**.
- Ranę należy odegrać zależnie od miejsca trafienia. Ranna postać pada na ziemię, może się czołgać, nie może walczyć.
- Ranna postać musi zostać **opatrzona**. Nieopatrzona postać po 15 minutach otrzymuje **Ranę Krytyczną**.
- **Opatrzona** postać ma godzinę na dotarcie do lekarza albo otrzyma Ranę Krytyczną.
- Opatrzona może dokonać postać z Umiejętnością Medyk.
- Ponowny Postrzał lub Cios zadany rannej postaci (nawet opatrzonej) skutkuje Raną Krytyczną.

3. Rana krytyczna oraz śmierć

- Nie ma innego sposobu poniesienia śmierci na larpie niż indywidualna decyzja gracza lub organizatora. Postać, która została dobita, wykrwawiła się, została jej zadana rana w wyniku skrytobójstwa, wylosowała odpowiednią kartę w szpitalu czy też w inny przewidziany mechaniką lub sytuacją larpową sposób powinna ponieść śmierć, zamiast tego otrzymuje Ranę Krytyczną.
- Krytycznie ranna postać ma obowiązek pozostać na miejscu przez 5 minut (lub do czasu zakończenia odgrywania sceny larpowej, w której niezbędna jest jej postać) i odgrywać, że jest śmiertelnie ranna. Po tym czasie gracz może przejść

w stan ducha i udać się do szpitala. Jeśli pozwala na to sytuacja fabularna, postać powinna być również transportowana do szpitala fabularnie przez swoich towarzyszy.

- Gracz, którego postać została krytycznie ranna, w wyznaczonych szpitalach (patrz przypis) ma prawo podjąć decyzję, czy jego postać ponosi śmierć fabularną czy wraca do gry.
- Postać, która wraca do gry po rozpatrzeniu Rany Krytycznej w szpitalu, nie pamięta dokładnie okoliczności, w jakich odniosła ranę - po prostu budzi się w szpitalu i nie pamięta co zaszło (chodzi o uniknięcie sytuacji natychmiastowej zemsty i nakręcania spirali przemocy).
- Gracz, który podjął decyzję o uśmierceniu swojej postaci wraca do gry jako nowa postać po czasie wyznaczonym indywidualnie przez organizatora fabularnego (tzw. respawn).

4. Broń bezpieczna

- Przez pojęcie “broń bezpieczna” należy rozumieć dopuszczone do gry przez organizatorów repliki broni białej – miecze, noże, maczety itd. Każda dopuszczona do gry broń bezpieczna zostanie podczas akredytacji odpowiednio oznaczona.
- Broń bezpieczna jest niezniszczalna (nie można jej uszkodzić np. poprzez sabotaż).
- Jeżeli replika broni białej ulegnie fizycznemu uszkodzeniu (naderwanie warstwy miękkiej, złamanie rdzenia itp.), broń przestaje działać. **Kategorycznie zabrania się używania broni, która uległa uszkodzeniu, pod groźbą usunięcia z terenu imprezy.** Wszelkie naprawy replik broni białej muszą zostać zgłoszone organizatorom i zostać przez nich zaakceptowane.
- Do gry zostanie dopuszczona wyłącznie broń w trzech długościach (wliczając rękojeść):

- do 50 cm – broń krótka (jedyna broń, przy pomocy której można dokonać Skrytobójstwa),
- do 120 cm – broń jednoręczna, która może być używana wraz z tarczą,
- do 200 cm – broń dwuręczna, która wymaga użycia dwóch rąk do walki.
- Należy **unikać atakowania głowy oraz krocza** przeciwnika replikami broni białej.

5. Repliki ASG i łuki

- Przez pojęcie “repliki ASG” należy rozumieć dopuszczone do gry przez organizatorów repliki broni palnej wykonane w technologii ASG. Każda dopuszczona do gry broń ASG zostanie oznaczona podczas akredytacji. Oznaczenia będą się różnić w zależności od mocy replik.
- Oznaczenia wskazują czy replika dopuszczona jest do pełnego użytku (włączając strzelanie w budynkach i z pojazdów) czy jej użycie jest ograniczone tylko do otwartych przestrzeni.
- Zacząć grę można z jedną sztuką repliki ASG. Kolejne sztuki nabyć można wyłącznie podczas gry w fabularnym “Sklepie z Bronią” (patrz Rozdział IV - Zasady specjalne).
- W trakcie gry terenowej w replikach ASG **zabrania się stosowania własnej amunicji (także tzw. “uzupełniania hi-capów”)**. Organizatorzy zobowiązują się do zapewnienia graczom kulek o jednej wadze 0.25 g w specjalnych kolorach i dobrej marki.
- Na terenie gry wolno używać replik ASG oraz łuków wyłącznie w strefach IN-ASG, w których jednocześnie obowiązuje **nakaz noszenia założonej ochrony oczu** (okularów ochronnych / gogli).
- **W strefie OFF-ASG obowiązuje zakaz strzelania i celowania z replik ASG oraz łuków, ponieważ nie ma tam obowiązku noszenia założonej ochrony oczu.**

- Gracz, który znajduje się w strefie IN-ASG w **miejscu i czasie trwania walk ASG bez założonej ochrony oczu**, natychmiast otrzymuje Ranę Krytyczną i **ma obowiązek położyć się na ziemi, by chronić oczy (zasłonić je rękami)**. Po zakończeniu walki musi założyć ochronę oczu. Każdy taki przypadek musi zostać zgłoszony organizatorom, którzy wyciągną konsekwencje z zaistniałej sytuacji.
- **Wnosząc** replikę ASG na teren OFF-ASG należy **wyciągnąć magazynek** oraz **upewnić się, że replika jest rozładowana**.
- Należy **unikać strzelania** z replik ASG i łuków **w głowę i w krocze** przeciwnika.
- Zabrania się strzelania w przeciwnika z repliki ASG z bardzo małej odległości (np. egzekucja), jednak cel należy **poinformować o trafieniu, a kulkę wyrzucić** (np. oddając strzał w przestrzeń w sposób bezpieczny).
- Gracz, który otrzyma Postrzał / Cios w replikę ASG musi zerwać z niej oznaczenie oznaczające sprawność. Replika staje się **uszkodzona** i nie można z niej korzystać aż do naprawienia broni.

6. Bezpieczna broń miotana

- Do gry dopuszczona jest bezpieczna broń miotana. Broń miotana zostanie przez organizatorów oznaczona podczas akredytacji.
- Bezpieczna broń miotana jest jedyną bronią, którą można rzucić w drugiego gracza. Zabrania się rzucania bronią inną niż broń miotana.
- Osoba trafiona rzuconą bronią miotaną otrzymuje Cios.
- W przypadku walki wręcz bronią miotaną stosuje się wszystkie zasady dotyczące posługiwania się replikami broni bezpiecznej.

7. Nerfy

- Do gry dopuszczona jest broń typu Nerf. Trafienie z zaakredytowanego pistoletu Nerf traktowane jest jak **Ogłuszenie** na normalnych zasadach Ogłuszenia. Pociski z broni typu Nerf **ignorują pancerz oraz tarcze**.
- Broń typu Nerf jest wprowadzana do gry tylko przez organizatorów.

- Broni typu Nerf mają prawo używać wyłącznie NPC, Straż Miejska (CAD) oraz osoby, które uzyskały na to specjalne zezwolenie od organizatorów.

8. Panczerze i tarcze

- Pancierz to zespół sztywnych, w miarę jednolitych elementów stroju postaci. Każdy dopuszczony do gry pancierz zostanie odpowiednio oznaczony przez organizatorów.
- Pancierz musi być widoczny. Może być zasłonięty innym materiałem jedynie częściowo, tak by na pierwszy rzut oka dało się stwierdzić jego obecność i położenie.
- Przez pojęcie “tarczy” należy rozumieć dopuszczone do gry przez organizatorów repliki tarcz. Każda dopuszczona do gry tarcza zostanie oznaczona podczas akredytacji.
- Tarczy nie wolno używać z bronią dwuręczną ani bronią ASG.
- Nieuszkodzony/a pancierz/tarcza chroni przed Postrzałem i Ciosem wedle uznania gracza. Tylko tarcza chroni przed trafieniem bronią specjalną (np. szpony Mutantów-NPC).
- Pancierz/tarcza chroni wyłącznie miejsca fizycznie osłonięte.
- Jeżeli w czasie wyprawy na Pustkowie doszło do walki i gracz otrzymał Postrzał w pancierz/tarczę, najpóźniej po powrocie gracza na teren miasteczka lub własnego obozu pancierz/tarcza uznany jest za uszkodzony i wymagający naprawy.
- Każda w pełni opancerzona postać będzie miała w panczerzu weakspot, który musi być odsłonięty. Trafienie w weakspot tymczasowo unieruchamia postać.
- Wszelkiego rodzaju “power armory” i inne wyjątkowe konstrukcje pancerne podlegają indywidualnej ocenie w zakresie przyznawanych specjalnych benefitów. Prosimy o uprzedni kontakt z organizatorami celem ich uzgodnienia.

9. Ogłuszanie

- Gracz zostaje ogłuszony jednym uderzeniem bronią bezpieczną, jeśli spełnione są **wszystkie następujące warunki**:
 - gracz nie mógł się bronić lub atak nastąpił z zaskoczenia,
 - replika broni białej bezpiecznie dotknęła głowy gracza w miejsce nie chronione pancerzem,
 - atakujący jednocześnie położył graczowi rękę na ramieniu lub plecach i w wyraźny sposób poinformował go o Ogłuszeniu.
- Ogłuszona postać natychmiast traci przytomność i pozostaje nieprzytomna przez 5 minut (co należy odegrać).
- Ogłuszanie jest dozwolone w czasie aktywności miejskiego systemu dron.

10. Skrytobójstwo

- Skrytobójstwo ma miejsce wtedy, kiedy spełnione są **wszystkie następujące warunki**:
 - atak nastąpił z zaskoczenia,
 - atakujący użył broni krótkiej,
 - atakujący jednocześnie położył graczowi rękę na ramieniu lub plecach i w wyraźny sposób poinformował go o Skrytobójstwie,
 - zaatakowano Ciosem lub serią Ciosów korpus lub głowę gracza w miejsce nie osłonięte pancerzem.
- Poprawnie przeprowadzone Skrytobójstwo skutkuje Raną Krytyczną.
- Jeżeli postać zorientuje się, zanim zostanie krytycznie zraniona i zareaguje, to trafienie przestaje skutkować Raną Krytyczną, ale ciągle liczy się jako Cios.

11. Wpierdol

- Wpierdol to specyficzna sytuacja walki ulicznej przy przewadze liczebnej jednej ze stron.

- Do zadeklarowania Wpierzdu spełnione muszą być wszystkie następujące warunki:
 - stosunek sił musi wynosić przynajmniej 3:1,
 - Wpierzdu można wykonać maksymalnie na dwóch osobach jednocześnie,
 - osoba zaatakowana nie może być uzbrojona, tzn. nie może mieć dobytej broni białej,
 - należy położyć obiektowi Wpierzdu rękę na ramieniu lub plecach, a następnie odegrać Wpierzdu.
- W momencie rozpoczęcia Wpierzdu zaatakowana osoba nie może ratować się ucieczką.
- Osoba, której został spuszczone Wpierzdu może zostać przeszukana i ograbiona według normalnych zasad przeszukania oraz kradzieży.
- Osoba, której został spuszczone Wpierzdu pozostaje przytomna, ale nie może wołać pomocy.
- Wpierzdu mija po 5 minutach, po upływie których postać wraca do gry.

12. Przeszukanie

- Przeszukanie polega na faktycznym i fizycznym przeszukaniu gracza. Gracz przeszukujący może zatrzymać wszystkie fabularne przedmioty znalezione w ten sposób.
- Gracz przeszukiwany **może nie wyrazić zgody na fizyczne przeszukanie**. W takiej sytuacji zobowiązany jest poinformować o tym przeszukającego, a następnie oddać wszystkie przedmioty fabularne, które ma przy sobie.
- Jeśli gracz wyraża zgodę na przeszukanie, samo poinformowanie o przeszukaniu nie nakłada obowiązku oddania przedmiotów (czyt. powiedzenie komuś „przeszukuję” NIE DZIAŁA – musisz osobę faktycznie przeszukać).

13. Związanie

- Gracz może zostać związany. Gracz może wybrać związanie symboliczne i podporządkować się oprawcy lub związanie fizyczne (z zachowaniem zasad bezpieczeństwa) i podejmować wszelkie czynności, do których jest zdolny, łącznie z walką i ucieczką.
- Gracz może nie wyrazić zgody na związanie jego postaci. W takim wypadku można postać uwolnić lub zadać jej Ranę Krytyczną.
- Związanie rąk symbolizują trzymane przez gracza przed sobą oburącz kajdanki, sznur itp. Postać z symbolicznie związanymi rękoma nie może używać rąk, w tym rozwiązywać innych więzów.
- Postać z symbolicznie związanymi nogami nie może sama się przemieszczać – związanie symbolizuje obwiązany na tylko jednej z nóg gracza sznur itp.
- Postać zakneblowana nie może nic mówić. **Knebel nie może utrudniać graczowi mówienia i oddychania.**

14. Niewolnictwo

- Gracz może zostać pochwycony w niewolę.
- Zasady niewolnictwa, czas jego trwania, zakres w jakim będzie działać oraz inne związane z nim rzeczy gracze ustalają między sobą.
- Status niewolnika musi być odpowiednio oznaczony poprzez założenie obroży.
- Obroża jest przedmiotem fabularnym i musi być zapewniona przez osobę, która chwyta w niewolę.
- Obroża musi być dla gracza bezpieczna oraz możliwa do szybkiego samodzielnego zdjęcia.

Rozdział III – Przedmioty fabularne i Umiejętności

1. Przedmioty fabularne

- Przedmiot fabularny to rekwizyt wprowadzony do gry (wyłącznie) przez organizatorów. Jest odpowiednikiem faktycznego lub wymyślonego na potrzeby gry przedmiotu. Każdy przedmiot fabularny ma określone funkcje i właściwości.
- Przedmioty fabularne są (zwykle) odpowiednio oznaczone przez organizatorów. Repliki ASG / broni białej / łuki oraz strzały graczy **nie są** przedmiotami fabularnymi.
- Przedmioty fabularne nie są prywatną własnością graczy, dlatego postacie mogą je sobie odebrać (handlując lub siłą).
- Przedmioty fabularne muszą pozostać w strefie IN-GAME przez cały czas, kiedy gracz bierze aktywny udział w grze.
- **Kradzież przedmiotów innych niż fabularne (rzeczy prywatne, elementy obozów etc.) jest surowo zabroniona i podlega pod Kodeks Karny Rzeczypospolitej Polskiej.**
- Przedmioty fabularne dzielą się na trzy rodzaje: nieoznaczone (lista poniżej), oznaczone zieloną taśmą (przykłady poniżej) oraz oznaczone chipem RFID.
- Przedmioty bez żadnego oznaczenia:
 - Kapsle
 - Amunicja ASG
 - Puste strzykawki
 - Proszki (używane do produkcji chemikaliów)
 - Kamienie siarkowe
 - Plastikowe sztuczne kwiaty typu bluszcz
 - Bandaże
- Przykłady przedmiotów oznaczonych zieloną taśmą:
 - Chemikalia wytworzone z proszków i strzykawek
 - Zużyte strzykawki (do ponownego użytku)
 - Złom w formie metalowych płytek
 - Kanistry paliwa

- Kości
- Krew
- Schematy
- Przedmioty oznaczone czipem RFID (niebieski brelok przymocowany do przedmiotu) można zidentyfikować (sprawdzić czym są i ew. do czego służą) przy pomocy miejskich terminali podpiętych pod system IGOR.
- Każda postać może identyfikować i tworzyć podstawowe przedmioty fabularne (szczegółowy opis w mechanice Advanced).
- Zabrania się modyfikacji (niszczenia, odrywania, zamiany itd.) oznaczeń na przedmiotach fabularnych.
- Każda przytomna postać może użyć chemikalium (odgrywając jego aplikowanie, a następnie wysypując zawartość i zachowując strzykawkę) na sobie lub innej postaci (chyba, że w opisie chemikalium podano inaczej).
- Wszystkie chemikalia to zaakredytowane przez organizatorów, oznaczone zieloną taśmą i odpowiednio opisane strzykawki wypełnione warstwami kolorowych proszków. Opis warstw proszków i działania chemikaliów znajduje się w mechanice Advanced.
- Chemikalia mogą uzależnić postać (informacja znajduje się w opisie danego chemikalium), a gracz musi odgrywać uzależnienie. Uzależniona postać ma 6 godzin na przyjęcie kolejnej dawki substancji, od której się uzależniła. Jeżeli tego nie zrobi w wyznaczonym czasie, staje się ranna. Jeżeli w tym czasie już była ranna – otrzymuje Ranę Krytyczną. Substancję od której gracz jest uzależniony należy przyjmować, dopóki postać nie zostanie wyleczona z uzależnienia.

2. Umiejętności

- Umiejętność to nadana (przez organizatorów) cecha postaci, która symuluje jej fabularną wiedzę i/lub zdolności.

- Umiejętności pozwalają skuteczniej identyfikować i tworzyć przedmioty fabularne oraz wykonywać specjalne akcje (np. leczenie, naprawa pancerza).
- Nowe postacie domyślnie zaczynają grę bez Umiejętności.
- Umiejętności można zdobyć podczas larpa ucząc się ich w szkole oraz od niektórych postaci.
- Więcej informacji o Umiejętnościach można znaleźć w [mechanice Advanced](#).

Rozdział IV – Zasady specjalne

1. Promieniowanie i odporność

- W miejscach otoczonych czarno-żółtą taśmą i oznaczonych odpowiednimi komunikatami występuje promieniowanie radioaktywne o poziomie podanym na komunikatach. Wejście na obszar o promieniowaniu na poziomie 1 powoduje zapadnięcie na **chorobę popromienną**, a po upływie 2 godzin od wejścia w strefę otrzymanie Rany Krytycznej (o ile choroba nie została wyleczona). Wyższy poziom promieniowania powoduje natychmiastową Ranę Krytyczną.
- Postać napromieniowana (z chorobą popromienną) przy następnym wejściu w obszar radioaktywny natychmiast otrzymuje Ranę Krytyczną.
- Założenie maski przeciwgazowej zmniejsza ilość pochłanianego promieniowania o jeden poziom. Założenie maski gazowej z wpiętym do niej systemem, które razem tworzą obieg zamknięty, zmniejsza ilość pochłanianego promieniowania o dwa poziomy. Założenie pełnego kombinezonu przeciwchemicznego OP-1 lub innego o porównywalnych parametrach (w tym stroju specjalnie przygotowanego przez gracza), zmniejsza ilość pochłanianego promieniowania o trzy poziomy.
- W grze funkcjonują odpowiednie środki i substancje, które mogą umożliwić obniżenie radiacji o jeden lub więcej poziomów, jak również wyleczyć chorobę popromienną (więcej informacji w mechanice Advanced).
- Przedmioty napromieniowane oznaczone są odpowiednimi komunikatami i promieniają tylko na poziomie 1.

- Postać trzymająca lub posiadająca przy sobie niezabezpieczony napromieniowany przedmiot przez łącznie **dłużej niż minutę w ciągu godziny** zostaje napromieniowana i zapada na chorobę popromienną.

2. Trujący dym

- Podczas gry organizatorzy mogą użyć świec dymnych koloru czerwonego, które symulują trujący dym.
- Każda postać, która znajdzie się w obszarze czerwonego dymu, jest automatycznie **ranna**, niezależnie od posiadanego pancerza oraz innych zabezpieczeń.

3. Sklep z bronią

- Jeżeli gracz chciałby w czasie larpa posiadać więcej niż jedną sztukę zaakredytowanej repliki ASG, musi ją nabyć podczas gry za kapsle w sklepie z bronią.
- Sklep z bronią nie sprzedaje fizycznych replik ASG, a jedynie prawo do wprowadzenia przez gracza do gry kolejnej repliki ASG.
- Po zakupie broni gracz otrzymuje token, który musi zanieść do organizatorów, by broń została oznaczona jako dopuszczona do gry.

4. NPC

- W grze występują „postacie eventowe” (tzw. NPC), które działają w ścisłej współpracy z organizatorami i mogą nie podlegać niektórym zasadom mechaniki, w szczególności zasadom walki i przeszukania.
- NPC nie są oznaczeni w żaden wyróżniający się sposób, jednak posiadają specjalne oznaczenie na identyfikatorze.
- W przypadku łamania zasad mechaniki przez gracza lub postępowania w stosunku do NPC w sposób uwłaczający lub zagrażający ich życiu i zdrowiu,

NPC może (jak każdy gracz) przerwać scenę (używając BASTY) i odmówić dalszej interakcji z graczem.

5. Dziura

- Dziura jest znajdującą się na Pustkowiach specjalną lokacją, oferującą różnego rodzaju usługi.
- Na terenie Dziury działa własny, niezależny od systemu miejskiego system działek strażniczych.
- Działka strażnicze na terenie Dziury działają analogicznie do systemu dron miejskich tj. uniemożliwiają zadanie Ciosu (a także postrzelenie) postaci. Bardziej szczegółowy opis w sekcji [Drony](#).
- Działka strażnicze działają 24 godziny na dobę i nigdy nie ulegają wyłączeniu.
- Na terenie Dziury należy cały czas mieć założone okulary lub gogle ochronne.

Rozdział V – Pojazdy

1. Pojazdy

- W grze występują "ucharakteryzowane" pojazdy dopuszczone do gry jako fabularne (zostały zaakredytowane przez Organizatorów), którymi podczas gry można jeździć po obszarach IN-GAME.
- Takie pojazdy oznaczone są specjalnymi tablicami rejestracyjnymi lub numerami malowanymi na karoserii, pozwalającymi zidentyfikować pojazd.
- Używanie samochodu **niefabularnego** w grze bez zgody organizatorów powoduje **natychmiastową śmierć postaci** odgrywanej przez kierowcę i wszystkich postaci odgrywanych przez pasażerów.
- Gracz, który chce zostać kierowcą, musi posiadać wymagane prawem uprawnienia oraz wziąć udział w obowiązkowym szkoleniu z zasad bezpieczeństwa odbywającym się przed grą terenową. Osoby, które nie odbędą takiego szkolenia nie będą mogły prowadzić pojazdów fabularnych.

- Kierować pojazdem może wyłącznie gracz, który wyjechał nim z miasteczka jako kierowca (został wyznaczony przy wyjeździe jako kierowca).
- W przypadku gdy wyznaczony kierowca nie jest fabularnie zdolny do prowadzenia pojazdu i/lub w przypadku gdy gracze wiedzą że pojazd jest fabularnie uszkodzony, należy go prowadzić z prędkością marszową grupy, a przez bramę miasteczka musi zostać wepchnięty.
- W trakcie pchania pojazdu, w pojeździe musi znajdować się wyznaczony kierowca (który będzie potrafił zahamować, wykonać manewr wymijania itp).
- Pojazdy są pancerne - nie można przestrzelić nie otwieralnych okien, ścian, kół, silnika itp. **Wszystkie otwieralne okna muszą być maksymalnie otwarte (i nie zasłonięte).**
- Można ostrzelać poruszający się pojazd biorący udział w grze, można również prowadzić ogień z poruszającego się pojazdu. W drugim przypadku ograniczeniem jest używanie wyłącznie replik dozwolonych w budynkach (do 350 FPS-ów).
- Kierowca nie może prowadzić ostrzału z poruszającego się pojazdu, powinien w całości skupić swoją uwagę na prowadzeniu pojazdu i bezpieczeństwie.
- Zabronione jest atakowanie przemieszczających się pojazdów, a także z nich, przy użyciu broni białej.
- Zabronione jest przewożenie pasażerów poza miejscami do tego przeznaczonymi (np. na relingach, dachu, masce itp).
- **Zabronione jest budowanie blokad drogowych.** Przez cały czas trwania imprezy musi być zapewniony dostęp do całego terenu dla pojazdów ratowniczych.
- **Zabrania się straszenia pieszych i kierowców kolizją** (ze strony kierowców jak i pieszych).
- **Zabrania się strzelania do pojazdów niebiorących udziału w grze.**

- Pojazd poruszający się w godzinach nocnych musi sygnalizować pozostawanie w grze włączoną, widoczną z daleka czerwoną lampką zamontowaną w widocznym miejscu (na dachu w przypadku samochodów).
- Pojazd może zostać uszkodzony (np. poprzez losowe wydarzenie lub sabotaż). Więcej informacji można znaleźć w części Advanced.