

# OldTown Festival 2021

## Mechanika Advanced

### Rozdział I - Umiejętności

#### 1. Rodzaje umiejętności

- **Produkcja chemikaliów:** umiejętności z tej dziedziny pozwalają produkować chemikalia. Do produkcji używać można tylko akredytowanych strzykawek (z zielonym tłokiem). Gracz rejestruje rozpoczęcie produkcji w systemie IGOR, wykonuje fizycznie dane chemikalium (nasypuje proszki do strzykawki w odpowiedniej kolejności i ilości), a następnie po upływie wyznaczonego czasu zgłasza się do Info Punktu celem zaakredytowania wykonanego przedmiotu. Czas produkcji może być zależny od poziomu umiejętności postaci i jakości Warsztatu (oraz innych czynników ustalonych przez organizatorów).
- **Produkcja proszków:** umiejętności z tej dziedziny pozwalają produkować proszki. Do produkcji używać można tylko akredytowanych surowców. Gracz rejestruje rozpoczęcie produkcji w systemie IGOR, a następnie po upływie wyznaczonego czasu zgłasza się do Info Punktu celem zdania surowców i pobrania proszków. Czas produkcji i ilość wyprodukowanych proszków mogą być zależne od poziomu umiejętności postaci i jakości Warsztatu (oraz innych czynników ustalonych przez organizatorów).
- **Specjalista (np. Mechanik, Elektryk, Chemik, Biolog...):** gracz posiadający umiejętności z tej grupy może tworzyć nowe wysoko wyspecjalizowane przedmioty fabularne (wykorzystując listę przepisów dostępnych dla niego w systemie IGOR bądź ustalając z organizatorami własny schemat / przedmiot). Gracz rejestruje rozpoczęcie produkcji w systemie IGOR, a następnie po upływie wyznaczonego czasu zgłasza się do Info Punktu celem zdania użytych materiałów i odbioru ukończonego przedmiotu.
- **Naprawa broni:** umiejętności z tej dziedziny pozwalają naprawiać repliki ASG. Czas naprawy i ilość potrzebnego złomu mogą być zależne od poziomu umiejętności postaci i jakości Warsztatu (oraz innych czynników ustalonych przez organizatorów). Gracz rejestruje rozpoczęcie naprawy w systemie IGOR, a następnie po upływie wyznaczonego czasu zgłasza się do Info Punktu celem zdania materiałów i akredytacji naprawionej repliki.
- **Produkcja amunicji:** umiejętność ta pozwala wyprodukować określoną ilość amunicji z jednej porcji brązowego proszku (prochu) i złomu, zależnie od poziomu umiejętności postaci. Gracz rejestruje rozpoczęcie produkcji w systemie IGOR, a następnie po

upływie wyznaczonego czasu zgłasza się do Info Punktu celem złożenia materiałów i odbioru gotowej amunicji.

- **Naprawa pancerzy i tarcz:** umiejętności z tej dziedziny pozwalają naprawiać pancerze oraz tarcze. Czas naprawy i ilość potrzebnego złomu mogą być zależne od poziomu umiejętności postaci i jakości Warsztatu (oraz innych czynników ustalonych przez organizatorów). Gracz rejestruje rozpoczęcie naprawy w systemie IGOR, a następnie po upływie wyznaczonego czasu zgłasza się do Info Punktu celem złożenia materiałów i akredytacji naprawionego pancerza lub tarczy.
- **Medyk:** umiejętność ta pozwala na opatrywanie ran, leczenie ran oraz przeprowadzanie innych zabiegów medycznych. Gracz z tą umiejętnością posiada Rejestr, w którym ma **obowiązek** prawidłowo zapisać dane pacjenta, każdą wykonaną czynność, a zwłaszcza godzinę jej rozpoczęcia i zakończenia. Profesja medyka dzieli się na 4 poziomy:
  - Poziom 1 - Sanitariusz  
Może opatrywać inne ranne postacie.
  - Poziom 2 - Stażysta  
Może opatrywać ranne postacie, w tym samego siebie, a także przeprowadzać podstawowe zabiegi (losuje jedną kartę podczas leczenia ran w szpitalu, poza szpitalem wyciąga trzy karty i wybiera najgorszą).
  - Poziom 3 - Lekarz  
Może opatrywać ranne postacie, w tym samego siebie, a także przeprowadzać regularne zabiegi (losuje dwie karty podczas leczenia ran w szpitalu i wybiera najlepszą, poza szpitalem wyciąga dwie karty i wybiera najgorszą).
  - Poziom 4 - Ordynator  
Może opatrywać ranne postacie, w tym samego siebie, a także przeprowadzać skomplikowane zabiegi (losuje trzy karty podczas leczenia ran i wybiera najlepszą, poza szpitalem wyciąga jedną kartę).

Więcej informacji w sekcji 4. Opatrywanie i leczenie ran oraz przeprowadzanie zabiegów medycznych.

**Uwaga! Umiejętności Pierwszej pomocy i Leczenia ran zostały przed edycją 2019 zastąpione umiejętnością Medyk. Postaciom posiadającym wcześniej jedną lub obie zniesione umiejętności został odpowiednio przeliczony i przyznany poziom Medyka.**

- **Leczenie zatruc i nałogów:** umiejętność ta pozwala na leczenie negatywnych skutków dostępnych w grze środków chemicznych. Gracz z tą umiejętnością posiada Rejestr, w którym ma obowiązek prawidłowo zapisać dane pacjenta, każdą wykonaną terapię, a zwłaszcza godzinę jej rozpoczęcia i zakończenia.

- Posiadacz umiejętności ma obowiązek mieć Rejestr cały czas przy sobie, wypełniać go na bieżąco oraz okazywać do kontroli na wezwanie organizatorów.
- Leczyć zatrucia i nałogi można tylko w gabinecie przy użyciu apteczki lub odpowiednio spreparowanego urządzenia posiadającego akredytację organizatorską.
- Standardowo leczenie zatruc i nałogów trwa 60 minut i wymaga zużycia proszków: 1x białego, 1x zielonego i 1x proszku żółtego (na działanie aparatury).
- **Specjalista od radiacji:** umiejętność ta pozwala leczyć napromieniowanie, a także usuwać promieniowanie z przedmiotów oraz obniżać promieniowanie w strefach. Gracz z tą umiejętnością posiada Rejestr, w którym ma obowiązek prawidłowo zapisać dane pacjenta, każdą wykonaną terapię, a zwłaszcza godzinę jej rozpoczęcia i zakończenia.
  - Posiadacz umiejętności ma obowiązek mieć Rejestr cały czas przy sobie, wypełniać go na bieżąco oraz okazywać do kontroli na wezwanie organizatorów.
  - Leczyć napromieniowanie można tylko w gabinecie przy użyciu odpowiednio spreparowanego urządzenia posiadającego akredytację organizatorską.
  - Standardowo proces leczenia radiacji trwa 60 minut, wymaga zużycia proszków: 1x niebieskiego i 1x żółtego.
  - Usunięcie promieniowania z przedmiotu lub obniżenie poziomu skażenia strefy należy każdorazowo konsultować z organizatorami, gdyż wymaga to specjalnych nakładów środków.
- **Inne umiejętności:** Może być tak, że gracz będzie posiadał unikatowy dla niego zestaw umiejętności lub jakiś konkretny zawód (np. ślusarz). Dzięki Systemowi IGOR możemy taką umiejętność uwzględnić i nadać uprawnienia do korzystania z niej przy pomocy IGORa (np. tworzenie kluczy). Nie oznacza to, że każda umiejętność, którą posiada postać, zostanie przez nas uznana za wystarczającą do uwzględnienia w systemie ani że automatycznie powstaną przedmioty oraz schematy przypisane do tej umiejętności.

## 2. Zasady przyznawania umiejętności

- Nowe postacie zaczynają grę bez umiejętności. Wyjątek stanowią umiejętności przyznane na specjalnych warunkach przez odpowiedniego organizatora.
- Nowe umiejętności można zdobyć podczas larpa ucząc się ich w szkole. Przyznawane są przez organizatorów w trakcie lub na koniec gry na podstawie opinii osób prowadzących szkołę, przy uwzględnieniu balansu rozgrywki (w szczególnej sytuacji umiejętności mogą nie zostać przyznane).
- Uczęszczając na wszystkie zajęcia gracz powinien mieć możliwość uzyskania umiejętności pierwszego poziomu w 48h od momentu rozpoczęcia edukacji.
- W trakcie larpa można opanować więcej niż jedną umiejętność.
- Szkoła uczy umiejętności wyłącznie na poziomie 1.
- Alternatywnym sposobem zdobycia umiejętności jest mentoring, w którym specjalista z poziomem 3 umiejętności może nauczyć inną postać pierwszego poziomu tejże umiejętności. Trwa to 24h. W tym czasie mentor ani uczeń nie mogą tworzyć żadnych

przedmiotów oraz mają obowiązek odgrywać proces szkolenia. Rozpoczęcie mentoringu należy zgłosić organizatorom przed rozpoczęciem nauki.

### 3. Rozwijanie umiejętności

- Rozwój profesji objęty jest subiektywną decyzją organizatorów.
- W grze znajdują się inne sposoby zdobycia i zwiększania poziomu profesji, ale są one opcjonalne i w pełni fabularne.
- Gracze posiadający umiejętności, które wymagają systemu IGOR, muszą być przygotowani na to, że niektóre podjęte przez nich akcje (np. tworzenie amunicji) mogą się zakończyć niepowodzeniem. Jest to zależne od poziomu umiejętności, jakości Warsztatu oraz innych czynników ustalonych przez organizatorów.

### 4. Opatrywanie i leczenie ran oraz przeprowadzanie zabiegów medycznych

#### 4.1. Opatrywanie ran

- Medyk dowiadyuje się od rannego która część ciała wymaga bandażowania (tj. ranny gracz mówi gdzie dostał), następnie bandażuje wskazaną kończynę / tułów / głowę z zachowaniem następujących zasad:
  - Nogę należy usztywnić w kolanie czymkolwiek (od strony zewnętrznej) i zabandażować od połowy łydki do pachwiny.
  - Rękę należy zabandażować od nadgarstka do połowy ramienia i zawiązać na szyi lub wykonać temblak.
  - Tułów należy zabandażować od pasa do pach.
  - Głowę należy zabandażować opaską na czole lub w miarę umiejętności wykonać „helm”. Bandaż nie powinien zakrywać uszu, oczu, nosa ani ust.
  - Jeżeli gracz opatrujący zostanie zraniony musi przerwać bandażowanie – ranny nie staje się opatrzony.
  - Bandaż zużyty do opatrzenia przechodzi na własność opatrzonemu.

#### 4.2. Przeprowadzanie zabiegów i leczenie ran

- Zabiegi i leczenie ran mogą przeprowadzać Medycy poziomu 2, 3 i 4.
- Medyk ma obowiązek mieć Rejestr cały czas przy sobie, wypełniać go na bieżąco oraz okazywać do kontroli na wezwanie organizatorów.
- Leczyć rannych / opatrzonych można w gabinecie lekarskim akredytowanym przez organizatorów lub w dowolnym innym miejscu na warunkach opisanych niżej:
  - Postać leczona w miejscu innym niż szpital losuje pewną liczbę kart i wybierany jest najgorszy wylosowany wariant.
- Przyjmując pacjenta Medyk zapisuje godzinę przyjęcia i nazwę postaci pacjenta w Rejestrze po czym przedstawia talię leczenia z której pacjent losuje jedną kartę. Medyk odczytuje kartę, zapisuje jej nazwę w Rejestrze, po czym wkłada ją z powrotem do talii. Leczenie odbywa się zgodnie z instrukcją na karcie.

- Liczba losowanych kart różni się w zależności od poziomu umiejętności i warunków leczenia (np. dostępna aparatura, wyposażenie szpitala).
- Medyk i pacjent mają obowiązek przestrzegać instrukcji podanych na wylosowanej karcie, ale mają też dowolność w odegraniu zabiegu medycznego.
- Po wykonaniu pierwszej instrukcji (zabieg, leki) pacjent może odejść o własnych siłach tylko jeżeli zostanie obandażowany (opatrzone), w przeciwnym wypadku musi być cały czas hospitalizowany.
- Po zakończeniu leczenia, tj. po wykonaniu wszystkich instrukcji z wylosowanej karty, Medyk zdejmuje pacjentowi wszystkie bandaże, po czym zapisuje godzinę w Rejestrze. Pacjent staje się w pełni zdrowy.
- Zużyte bandaże ulegają zniszczeniu – nie mogą być powtórnie wykorzystane fabularnie. Zużyte bandaże najlepiej odnieść do jednego z fabularnych szpitali.
- Medyk może pobrać krew, potrzebuje do tego akredytowanego pojemnika. Długość procesu pobierania krwi określa Medyk. Jeden Medyk może pobierać krew tylko od 1 postaci jednocześnie. Gracz postaci oddającej krew musi być trzeźwy.
- Po pobraniu krwi Medyk powinien pojawić się Info Point wraz z postacią, która oddała krew, w celu wpisania tego do systemu IGOR, chyba że Medyk posiada zdalny dostęp do systemu IGOR i może samodzielnie zrobić adnotację o oddaniu krwi w karcie gracza.
- Postać, która oddała krew, przez 1 godzinę ma status rannej i opatrzonej, nie można tego wyleczyć, a po upływie godziny wraca do pełni zdrowia.
- Jedna postać może oddać krew tylko raz na dobę. Ponowne pobranie krwi przed upływem 24h skutkuje raną krytyczną postaci.

## Rozdział II - Przedmioty fabularne

### 1. Definicja

- Tylko organizatorzy mogą wprowadzać do gry przedmioty fabularne.
- Przedmioty te nie są prywatną własnością graczy, dlatego postaci mogą je sobie odebrać (handlując lub siłą). Przedmioty fabularne są odpowiednio oznaczone przez organizatorów. Zaliczają się do nich m.in. waluta (kapsle), kulki, proszki (substraty potrzebne do produkcji chemikaliów) oraz surowce fabularne. Repliki ASG / broni białej / łuki oraz strzały graczy **nie są** przedmiotami fabularnymi.
- Przedmiotów fabularnych nie wolno przechowywać wewnątrz prywatnych namiotów (ani pod nimi), kiedy gracz bierze normalny udział w grze.
- Kradzież przedmiotów innych niż fabularne (rzeczy prywatne, elementy obozów etc.) jest surowo zabroniona i podlega pod Kodeks Karny Rzeczypospolitej Polskiej.

- Każda postać może identyfikować i tworzyć proste przedmioty fabularne. Bez odpowiednich umiejętności szansa na ich wykonanie jest niewielka, ale sukces może powiększyć listę schematów dostępnych dla postaci.

## 2. System RFID

- Większość dopuszczonych do gry przedmiotów będzie dodatkowo oznaczona przyczepionym do przedmiotu chipem RFID.
- Chip RFID można odczytać w każdym terminalu miejskim, tym samym dowiadując się, z jakim przedmiotem gracz ma do czynienia.
- Zabrania się niszczenia, odrywania, a także zamiany chipów RFID na przedmiotach.
- Chip RFID nie jest przedmiotem fabularnym, ale narzędziem do klasyfikacji i zarządzania przedmiotami na larpie.

## 3. Klasyfikacja przedmiotów

- Przedmioty dzielą się na te, które zostały przez organizatora oznaczone chipem RFID oraz te, które nie zostały.
- Wszystkie przedmioty fabularne, poza amunicją ASG, kapslami, proszkami i surowcami są dodatkowo oznaczone przez organizatorów zieloną taśmą.

### a) Przedmioty nieoznaczone RFID:

- Kości
- Plastikowe sztuczne kwiaty typu bluszcz
- Kamienie siarkowe
- Żłom w formie metalowych płytek
- Kapsle
- Amunicja ASG
- Strzykawki
- Proszki we wszystkich niezbędnych do gry kolorach
- Krew
- Wytworzone z proszków i strzykawek chemikalia
- Schematy

### b) Przedmioty oznaczone RFID

- Wszelka dostępna elektronika
- Przedmioty rzadkie i unikalne
- Wszystko inne na czym jest RFID, nie zaliczające się do elektroniki

## 4. Chemikalia

- Chemikalia to akredytowane przez organizatorów, oznaczone zieloną taśmą i odpowiednio opisane strzykawki wypełnione warstwami kolorowych proszków.

- Każda przytomna postać może użyć chemikaliów (wysypując zawartość i **zachowując strzykawkę**) na sobie lub innej postaci (za wyjątkiem Zestawu pierwszej pomocy).
- Zużyta strzykawkę po chemikaliu należy odnieść do fabularnego szpitala lub laboratorium.
- Jeśli w strzykawce dojdzie do wymieszania warstw proszków, chemikaliów uznaje się za zepsute i wtedy nie można go już użyć.
- Opis warstw proszku i działania chemikaliów poniżej:
  - (Z) Zestaw pierwszej pomocy – można używać tylko na innych graczach. Warstwy: zielona, czarna, zielona oraz dołączony bandaż. Obandażować należy zranioną część ciała (kończynę/tułów/głowę), ranna postać staje się opatrzona.
  - (S) Stimpak – warstwy: czerwona, biała, czerwona, czarna, czerwona. Ranna/opatrzona postać natychmiast staje się zdrowa.
  - (SS) Super Stimpak – warstwy: czerwona, żółta, czerwona, czarna, czerwona. Ranna/opatrzona postać będąca cyborgiem lub mutantem staje się natychmiast zdrowa.
  - (N) Narkotyk – warstwy: niebieska, zielona, niebieska. Zażycie narkotyku „zawiesza” negatywne stany takie jak rana, zatrucie czy choroba popromienna na 1 godzinę. Po upływie 1 godziny postać wraca do poprzedniego stanu. Ranna postać po zażyciu narkotyku i po kolejnym trafieniu (ASG, uderzenie bronią) otrzymuje ranę krytyczną. Napromieniowana postać po zażyciu narkotyku i po kolejnym napromieniowaniu otrzymuje ranę krytyczną. Gracz powinien odegrać działanie narkotyku, a później odgrywać uzależnienie. Jeżeli postać nie przyjmie kolejnej dawki narkotyku po upływie 6 godzin – staje się ranna, a jeżeli była ranna – otrzymuje ranę krytyczną. Narkotyk należy przyjmować stale, dopóki postać nie zostanie wyleczona z uzależnienia. Narkotyk może mieć załączoną karteczkę z opisem efektu działania, gracz ma obowiązek zastosować się do tego efektu i odpowiednio to odegrać.
  - (R) Radaway – warstwy: niebieska, biała, niebieska, żółta. Znosi całkowicie efekt napromieniowania.
  - (X) RadX – warstwy: niebieska, czerwona, niebieska, czerwona. Zmniejsza ilość wchłanianego promieniowania o jeden poziom na czas jednego pobytu w strefie radioaktywnej. Działanie wielokrotnie zażytych RadX’ów nie kumuluje się.
  - (T) Trucizna – warstwy: niebieska x2, czarna, niebieska x2. Zatruta postać po upływie godziny otrzymuje ranę krytyczną. Truciznę można zaaplikować poprzez bezpośredni zastrzyk lub w formie zatrutego jedzenia lub picia. W pierwszym przypadku gracza zatrutej postaci należy niezwłocznie poinformować o podaniu trucizny. W drugim przypadku należy zgłosić się do Info Punktu, z którego zostanie oddelegowana osoba nadzorująca proces, która po skutecznym zatruciu, będzie mogła przekazać graczowi zatrutej postaci informację o zatruciu i czasie wystąpienia pierwszych objawów.
  - (A) Antidotum – warstwy: biała x2, czarna, biała x2. Znosi całkowicie efekt trucizny.
  - (L) Antybiotyk – warstwy: zielona, biała, zielona. Używany przez lekarza do leczenia.
  - (W) Serum prawdy – warstwy: czerwona, niebieska, czerwona, czarna, biała. Postać której podano serum musi być tego świadoma. Serum działa przez 10 minut lub 3 pytania i kończy się wraz z wyczerpaniem limitu czasu lub pytań. Postać pod

wpływem serum na obowiązek odpowiadać na pytanie zgodnie z posiadaną wiedzą. Nie może kłamać ani mówić rzeczy, które nie są odpowiedzią na zadane pytanie, ale dopuszczalne jest udzielanie wymijającej odpowiedzi, jeżeli konstrukcja pytania na to zezwala (np. na pytanie, na które odpowiedź brzmi TAK lub NIE, nie można udzielić odpowiedzi wymijającej).

- (H) Hypnogen – warstwy: niebieska, czarna, niebieska, zielona, żółta. Czyni zażywającego podatnym na sugestie, hipnozę i manipulację, wywołuje halucynacje (zależnie od zasad specjalnych), przy czym nie można zmusić gracza do zachowań, które bezpośrednio narażą jego życie na niebezpieczeństwo (np. nie można wydać mu polecenia strzelenia sobie w głowę). Każde podanie Hypnogenu powinno być uzgodnione z organizatorami.
- (U) Substancja usypiająca – warstwy: niebieska, biała, czarna, biała, żółta. Postać zasypia na 1 godzinę i nie może zostać w tym czasie obudzona.
- Zażycie łącznie trzech chemikaliów tego samego typu (dotyczy RadAway'a, RadX'a, Serum Prawdy, Hyponogenu i Substancji usypiającej) w czasie 24h od zażycia pierwszej dawki prowadzi do uzależnienia postaci (np. 3 RadX'y spożyte w przeciągu doby prowadzą do uzależnienia, ale 2 RadX'y i 1 RadAway już nie uzależniają).
- Uzależniona postać musi odgrywać uzależnienie stale dopóki nie zostanie wyleczona z nałogu. Jeżeli postać nie przyjmie kolejnej dawki substancji, od której się uzależniła, po upływie 6 godzin staje się ranna, a jeżeli była ranna – otrzymuje ranę krytyczną.

## 5. Wytwarzanie przedmiotów, aspekt off i in game

- Wytworzenie przedmiotu fabularnego każdorazowo odbywa się przez terminal IGOR-a.
- Celem rozpoczęcia tworzenia przedmiotu gracz loguje się do terminala, wybiera przedmiot, który chce stworzyć oraz Warsztat (jeśli takowy posiada) i rozpoczyna procedurę. Każdy przedmiot tworzy się przez określoną w systemie ilość czasu, który to postać powinna przeznaczyć na odgrywanie pracy przy przedmiocie.
- Po określonym w systemie czasie postać powinna udać się do InfoPunktu celem akredytacji bądź odebrania wytworzonego przedmiotu (zdaje tam wtedy też wszystkie zużyte składniki). Odbiór przedmiotów może odbywać się w stanie ducha.
- Odbiór przedmiotów fabularnych to wyjątkowa sytuacja, podczas której gracz nie musi zgłaszać wejścia w stan ducha, a wręcz **nie powinien** (celem zachowania immersji, nie jest to jednak zabronione) zakładać kamizelki odblaskowej. Taki stan ducha przysługuje jedynie **w drodze** z i do Warsztatu / miejsca pracy **w przeciągu 30 minut** od zakończenia procesu tworzenia przedmiotu.
- W przypadku wystąpienia jakichkolwiek kwestii spornych pomiędzy graczami, Info Punkt będzie w stanie szybko sprawdzić, czy danej postaci przysługiwała możliwość wejścia w stan ducha. Wszystkie nadużycia tego systemu będą surowo karane przez organizatorów.



## 6. Schematy

- **Schemat** to trudniejsze słowo na przepis, na którym zbudowany jest system produkcji przedmiotów. Do postaci, która posiada daną umiejętność, przypisywane są schematy odpowiednie dla tejże umiejętności, np. po opanowaniu techniki produkcji amunicji, w liście dostępnych po zalogowaniu do systemu schematów pojawi się "Amunicja".
- Większość schematów opiera się na kilku przedmiotach wejściowych, z których w określonej ilości czasu produkuje się jeden przedmiot wyjściowy, będący składową pozostałych. Istnieje wiele wyjątków od tej reguły, a organizatorzy gry otwarci są na propozycje schematów płynące od graczy.
- Schematy nie muszą być powiązane z umiejętnościami.

## 7. Warsztaty

- **Warsztat** to zbiorowa nazwa dla wszystkich miejsc, które potrzebne są do wykonywania niektórych profesji (szpital, laboratorium, chałupa szamana itp). Warsztaty cechuje:
  - Liczba stanowisk, na których jednocześnie można pracować
  - Lista (bądź grupy) schematów, których wykonanie jest możliwe w danym warsztacie
  - Specjalne bonusy, jak skrócenie czasu produkcji czy ilości zasobów potrzebnych do wykonania przedmiotu.
- O tym kto i kiedy może pracować w danym warsztacie decyduje jego właściciel. Istnieje możliwość dodania stałego użytkownika Warsztatu (zezwalając tym samym na pracę w nim bez wiedzy właściciela).
- Warsztaty mogą być rozbudowywane o nowe stanowiska, schematy czy bonusy w trakcie gry.

# Rozdział III - Pojazdy

## 1. Zasady podstawowe

- W grze występują "ucharakteryzowane" pojazdy, które 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.
- Poruszanie się po terenie gry pojazdem niefabularnym bez zgody organizatorów powoduje natychmiastową śmierć postaci odgrywanej przez kierowcę i wszystkich postaci odgrywanych przez pasażerów.
- 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 się znajdować 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, jak i prowadzić ogień z poruszającego się pojazdu. W drugim przypadku ograniczeniem jest używanie wyłącznie replik dozwolonych w budynkach (do 1.1 J / 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, a także używania do działań związanych z grą 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).

## 2. Kierowcy i pojazdy

- Za wszelkie uchybienia względem Mechaniki i regulaminu imprezy dotyczących pojazdu fabularnego odpowiada osoba wyznaczona jako kierowca przy wyjeździe z miasteczka. W razie problemu z ustaleniem kierowcy za wszelkie uchybienia odpowiada osoba, która podczas akredytacji pojazdów zadeklarowała się jako właściciel pojazdu.
- Gracz, który chce zostać fabularnym kierowcą, musi posiadać ważne prawo jazdy oraz wziąć udział w obowiązkowym szkoleniu z zasad bezpieczeństwa. Osoby, które nie będą uczestniczyły w szkoleniu nie będą mogły prowadzić pojazdów fabularnych.
- Kierowca nie może prowadzić ostrzału z poruszającego się pojazdu, powinien w całości skupić swoją uwagę na prowadzeniu pojazdu i bezpieczeństwie.
- Pojazdem nie może kierować ranna postać. Kierowca, który zostanie ranny, musi natychmiast bezpiecznie zatrzymać pojazd.
- Pojazdem wolno poruszać się wyłącznie po utwardzonych powierzchniach (czyt. nie po polach kukurydzy itp).
- Nie wolno przekraczać prędkości 40 km/h.

- Każdy dopuszczony do gry pojazd ma z góry określoną liczbę osób, które mogą nim jednocześnie jeździć.
- Uszkodzony pojazd można naprawić wyłącznie w Warsztacie miejskim.

### 3. Wyjazdy na Pustkowie / poza miasteczko

- Każdorazowo przed wyruszeniem pojazdem poza miasteczko, kierowca musi zgłosić się do Warsztatu miejskiego w celu dokonania przeglądu.
- Podczas przeglądu przedstawiciel Warsztatu miejskiego sprawdza czy pojazd jest sprawny oraz zatankowany, a następnie wpisuje wszystkie potrzebne informacje (m.in. o kierowcy na czas wyjazdu) do systemu IGOR.
- Każdorazowo podczas wyjazdu z miasteczka kontrolowana będzie trzeźwość kierowców za pomocą alkomatu.
- Po powrocie do miasteczka należy udać się do Warsztatu miejskiego celem dokonania przeglądu pojazdu oraz losowania karty zdarzenia.

### 4. Uszkodzenia

- Uszkodzonym pojazdem nie wolno wyjeżdżać poza miasteczko.
- Pojazd może być uszkodzony w wyniku:
  - karty zdarzenia wylosowanej podczas przeglądu,
  - sabotażu.
- Karty zdarzenia opisują co stało się z pojazdem podczas wyjazdu. Zdarzenia mogą być pozytywne, neutralne lub negatywne.
- W celu dokonania sabotażu należy zgłosić się do organizatorów, żeby każdorazowo ustalić warunki i sposób przeprowadzenia sabotażu.