MECHANIKA ROZGRYWKI LARP
ZJ 2026

I. ŚWIAT

Rozgrywka odbywa się w świecie postapokaliptycznym, luźno inspirowanym cyklem **„Mroczna Wieża”** Stephena Kinga.

Świat gry podzielony jest na trzy główne obszary:

- **Miasto Dogan**
Główna osada i najbezpieczniejsze miejsce dla graczy.

- **Kopalnia** – miejsce wydobycia minerałów i innych surowców.
Kopalnia jest miejscem pozyskiwania minerałów oraz innych surowców wykorzystywanych podczas rozgrywki. Większość prac w kopalni wykonuje frakcja **Więźniów**, odbywająca karę poprzez pracę na rzecz miasta.

- **Wasteland** – wszystkie tereny znajdujące się poza Miastem Dogan i Kopalnią.
Samodzielne opuszczanie Miasta Dogan jest zabronione, chyba że gracz posiada odpowiednią specjalizację. Pozostali gracze mogą poruszać się po Wastelandzie wyłącznie pod opieką Mistrza Gry lub wyznaczonego przewodnika.

INFRASTRUKTURA MIASTA

Miasto Dogan posiada dwa kluczowe elementy infrastruktury:

- wodociągi,
- generatory

Oba urządzenia wymagają codziennej konserwacji wykonywanej przez osoby posiadające specjalizację **Technik**.
Jeżeli na koniec dnia jedno z urządzeń pozostanie niesprawne, Mistrz Gry może nałożyć na mieszkańców miasta konsekwencje wynikające z awarii (schorzenia, utrata punktów życia lub inne efekty fabularne).

W wyjątkowych sytuacjach frakcje mogą zbudować własny, niezależny generator lub własny system zaopatrzenia w wodę. Budowa odbywa się pod nadzorem Mistrza Gry.

Posiadanie własnej infrastruktury uniezależnia frakcję od stanu miejskich wodociągów i generatorów. Jednocześnie urządzenia te również wymagają regularnej konserwacji, mogą ulec awarii, zostać uszkodzone, przejęte lub skradzione przez inne frakcje w ramach działań fabularnych.

PĘTLA

Pętla to zjawisko zatrzymujące lub modyfikujące czas na wyznaczonym obszarze.

Gracz znajdujący się w jej zasięgu nie może wykonywać żadnych czynności ani poruszać się do momentu ustania jej działania. Próba świadomego przeciwstawienia się działaniu Pętli skutkuje konsekwencjami zdrowotnymi (wykonywanie delikatnych ruchów = rana lekka; przemieszczanie się lub wyraźne podejmowanie działań = rana ciężka; całkowite ignorowanie pętli = rana krytyczna lub inne konsekwencje ustalone przez Mistrzów Gry). Poddanie się działaniu pętli i zachowanie całkowitego bezruchu przez cały okres jej trwania, powoduje wyleczenie u gracza ran, które posiadał przed nadejściem Pętli.

Pętla w Mieście Dogan

Rozpoczęcie i zakończenie działania Pętli sygnalizowane jest specjalną melodią/komunikatami emitowanymi przez system nagłośnienia.

Przyjmuje się, że zasięg działania Pętli odpowiada zasięgowi słyszalności sygnału. Oznacza to, że działanie pętli obejmuje również osoby znajdujące się w pobliżu miasta, jeśli tylko słyszą emitowane sygnały.

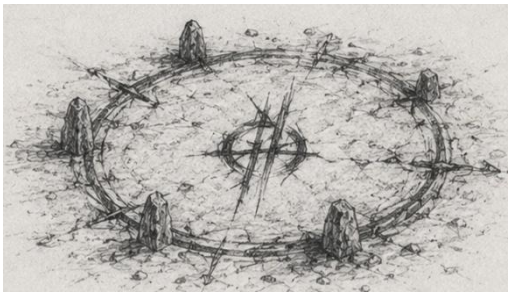
Emitowane dźwięki stanowią wyłącznie oznaczenie mechaniczne - nie można uniknąć działania Pętli poprzez ich ignorowanie, zasłanianie uszu i inne podobne działania.

Każdy z graczy może zadecydować jak mocno odegrać efekty pętli:

- Zamrożenie czasu – zwykły bezruch od momentu usłyszenia sygnału dźwiękowego do jego zakończenia. Gracz wraca do gry, tak jakby czas był zamrożony.
- Cofnięcie czasu – „cofnięcie się w czasie” do kilku chwil sprzed Pętli, wg. interpretacji gracza, a następnie bezruch do momentu usłyszenia sygnału dźwiękowego zakończenia.

Szczegóły możliwości odgrywania Pętli zostaną omówione na warsztatach larpowych.

Pętla na Wastelandzie



Obszary Pętli na Wastelandzie mają specjalne oznaczenia terenowe. Samodzielne wejście do Pętli na Wastelandzie kończy się śmiercią postaci.

Wejście do Pętli pod opieką Mistrza Gry jest możliwe wyłącznie w ramach wydarzeń fabularnych. Przebieg takiego zdarzenia oraz jego konsekwencje określa Mistrz Gry, na podstawie wylosowanych dla graczy Kart Zdarzeń (przykładowe efekty takich kart: czasowa utrata umiejętności korzystania z broni, utrata pamięci, zmiana zachowania postaci lub inne konsekwencje fabularne i mechaniczne).

INNE ELEMENTY ŚWIATA GRY

EVIL TEAM

Poza granicami Miasta Dogan gracze mogą napotkać liczne zagrożenia, między innymi mutantów czy bandytów.

Spotkania z napotkanymi grupami nie zawsze muszą prowadzić do walki. Dopuszczalne są również negocjacje, handel oraz inne formy interakcji wynikające z fabuły. Należy jednak pamiętać, że wszelkie kontakty z mieszkańcami Wastelandu odbywają się na wyłączne ryzyko graczy.

LATARKI

Z uwagi na oddziaływania Pętli na fizykę w całym otoczeniu Dogan, na Wastelandzie nie działają standardowe źródła światła oparte na energii elektrycznej. Gracze podczas eksploracji ciemnych pomieszczeń (lub podczas działań w nocy) nie mogą więc korzystać z własnych latarek. Aby zapewnić sobie źródło światła podczas takich eskapad należy fabularnie zdobyć / skonstruować odpowiednie urządzenia.

USTAWKI / POJEDYNKI

Ustawka jest umówionym starciem pomiędzy dwiema lub większą liczbą grup graczy. Jej celem może być rozstrzygnięcie sporu, zdobycie określonego zasobu, przejęcie kontroli nad terenem lub osiągnięcie innego celu fabularnego.

Warunkiem rozpoczęcia Ustawki jest:

- uzgodnienie udziału przez wszystkie strony konfliktu,
- wyznaczenie miejsca i czasu starcia,
- obecność Mistrza Gry nadzorującego przebieg wydarzenia.

Na początku Ustawki wszyscy uczestnicy muszą znajdować się w wyznaczonym miejscu i pozostawać widoczni dla pozostałych stron. Nie dopuszcza się rozpoczynania starcia z ukrycia ani przygotowywania zasadzek przed rozpoczęciem walki.

Za zgodą wszystkich stron Mistrz Gry może ograniczyć rodzaje dopuszczonego uzbrojenia do wybranej kategorii. W trakcie starcia obowiązują standardowe zasady dotyczące punktów życia, pancerza oraz odnoszenia obrażeń.

Postacie, które podczas Ustawki utracą wszystkie punkty życia, **nie giną**. Po zakończeniu starcia uznaje się je za **lekko ranne** i odzyskują status odpowiadający **2 HP**. Dalsze leczenie odbywa się zgodnie z obowiązującą mechaniką medyczną.

Po zakończeniu Ustawki Mistrz Gry rozstrzyga wynik starcia i przyznaje zwycięskiej stronie uzgodnioną wcześniej nagrodę lub przedmiot będący przedmiotem sporu. W przypadku szczególnie widowiskowego lub istotnego fabularnie starcia uczestnicy mogą otrzymać również punkty doświadczenia.

Pojedynek między graczami ma takie same zasady jak ustawka. Nie wymaga jednak obecności Mistrza Gry – zamiast niego wystarczy posiadać minimum dwóch świadków takiego zdarzenia.

OGŁUSZANIE

Jeżeli zaskoczysz nieprzygotowanego przeciwnika i klepniesz go bezpieczną bronią lub zamarkujesz cios kolbą, możesz ogłosić na nim ogłuszenie.

- Ogłuszona ofiara pada/osuwa się na ziemię udając “nieprzytomną”. Trwa to około 5 minut
- Po przebudzeniu ofiara nie pamięta szczegółów ataku, chyba, że z okoliczności wynika co innego (np. przed ogłuszeniem widziała sprawcę a nikogo innego nie było w pobliżu)
- Ogłuszenie nie zadaje ran do HP gracza ani nie uszkadza pancerza.
- Ogłuszony gracz może zostać okradziony (atakujący może zażądać oddania mu przedmiotów fabularnych)

WPIERDOL

Agresja, której można dokonać na innej postaci atakując ją min. w 3 osoby.

Aby uruchomić mechanikę akcji, jeden z atakujących deklaruje hasło „Wpierdol”.

- Ofiara powinna niezwłocznie paść/osunąć się na ziemię, a atakujący powinni odegrać bezpieczną, zamarkowaną scenę pobicia.
- **WAŻNE! W wypadku użycia dowolnej komendy bezpieczeństwa, scenę należy od razu przerwać.**
- Po „spuszczeniu wpierdolu”, jego ofiarę traktuje się jak postać ogłuszoną.

W przypadku gdy ofiara, zamiast paść na ziemię, wyciąga broń lub zaczyna uciekać, powoduje to automatyczne przejście do normalnej walki ze standardowymi zasadami trafień i obrażeń.

II. GRACZ

PUNKTY ŻYCIA

Każda postać rozpoczyna grę z **4 punktami życia (HP)**.

Utratę punktu życia gracza może spowodować odniesienie rany lub wystąpienie innego niebezpiecznego zdarzenia, między innymi:

- trafienie pociskiem NERF,
- trafienie bezpieczną bronią białą,
- wejście do niebezpiecznej strefy,
- inne sytuacje określone przez Mistrza Gry.

Stan postaci określa się następująco:

- 4 posiadane HP – zdrowy,
- 3 posiadane HP – draśniecie,
- 2 posiadane HP – rana lekka,
- 1 posiadane HP – rana ciężka,
- 0 posiadane HP – rana krytyczna.

PANCERZ

Rodzaje pancerza określa się na bazie wszystkich elementów stroju:

- lekki – zawiera pojedyncze elementy chroniące ciało -> pochłania 1 punkt obrażeń,
- ciężki – chroni zdecydowaną większość torsu i posiada dodatkowe elementy chroniące inne części ciała -> pochłania 2 punkty obrażeń,
- specjalny – zgodnie z indywidualną mechaniką.

Punkty pancerza chronią wyłącznie przed obrażeniami wynikającymi z ataków fizycznych. Nie zapewniają ochrony przed skażeniem, energią ani innymi zagrożeniami wynikającymi z mechaniki świata. Pochłonięcie odpowiedniej ilości trafień przez pancerz powoduje jego zniszczenie.

Zniszczony (uszkodzony) pancerz może naprawić wyłącznie **Technik** po wykonaniu zadania wyznaczonego przez Mistrza Gry (obejmuje ono zebranie części, poświęcony czas na naprawę itd.)

LECZENIE OBRAŻEŃ

- Draśnięcie – gracz mający 3HP leczy się samoczynnie, nie wymaga pomocy medycznej, nie wymaga odgrywania fabularnego. Po ok. 10 minutach gracz odzyskuje utracone HP.
- Rana lekka – gracz mający 2HP powinien odgrywać ból wynikający z odniesionych ran lekkich. Aby się ich pozbyć, gracz nieprzerwanie przez 30 minut nie może brać udziału w **<u>żadnych</u>** fabularnych akcjach wymagających wysiłku fizycznego (symuluje to drzemkę/odpoczynek). Po tym czasie postać samoczynnie odzyskuje 1HP (rana lekka staje się draśnięciem).
- Rana ciężka – gracz mający 1HP powinien odgrywać ciężkie oznaki zdrowotne (problemy z ustaniem, drżenie kończyn, nie może biegać ani wykonywać fizycznie trudniejszych akcji). Rana ciężka nie goi się samoczynnie – wymaga użycia bandaża (+1HP), Med-emulsji (całkowite wyleczenie HP) lub wizyty u lekarza. Po zastosowaniu jednego z powyższych, gracz nieprzerwanie przez 30 minut nie może brać udziału w fabularnych akcjach wymagających wysiłku (symuluje to drzemkę/odpoczynek).
- Rana krytyczna – gracz mający 0HP zbliża się ku śmierci - gracz powinien paść na ziemię i stracić przytomność, lub czołgać się konając z bólu. Przy braku udzielenia pomocy w czasie 15 minut, postać gracza umiera. W przypadku udzielenia pomocy:
    - Bandaż – stabilizuje (nie leczy!) ranę. Gracz, po jego użyciu, ma dodatkowe 60 minut aby dotrzeć do szpitala. Jeżeli nie zdąży – umiera.
    - Med-emulsja – zamienia ranę krytyczną na ranę ciężką. Gracz po jej użyciu odzyskuje jedno HP, dalsze działania podejmuje tak jakby posiadał ranę ciężką

SCHORZENIA/PRZYPADŁOŚCI

Podczas gry gracze mogą nabawić się dolegliwości lub schorzeń. Ich sposób działania i leczenia określa każdorazowo Mistrz Gry / NPC.
Gracz który w trakcie gry stał się ciężko/krytycznie ranny, po wyleczeniu powinien niezwłocznie zgłosić się do szpitala, celem weryfikacji czy odniesione rany nie spowodowały u niego dodatkowych przypadłości fizycznych lub personalnych (psychicznych).

- Po wyleczeniu rany ciężkiej gracz ma sporą szansę na nabawienie się dodatkowych przypadłości. Często będą to przypadłości związane z traumą po przebytych obrażeniach, rzadziej – pechowe złamania/urazy wymagającego dłuższej rehabilitacji.
- Po usunięciu rany krytycznej u gracza niemal pewne jest że w wyniku ran będzie on cierpiał na dodatkowe przypadłości. W tym przypadku przypadłości mogą być poważniejsze i dotyczyć zarówno psychiki jak też zdrowia fizycznego postaci.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA (PD)

Punkty doświadczenia przyznawane są za:

- wykonywanie zadań,
- wydarzenia fabularne,
- wyjątkowe odegranie postaci,
- inne osiągnięcia uznane przez Mistrza Gry.

Każda frakcja posiada własnego Mistrza Gry. Wyłącznie on może przyznawać Punkty Doświadczenia członkom swojej frakcji.

Punkty doświadczenia przekazywane są w postaci kart do gry:

- Karta 2–10 - oznacza 1 PD,
- Walet, Dama, Król, As – oznacza 2 PD,
- Joker – oznacza 3 PD.

PD są przypisane do konkretnego gracza i nie mogą być sprzedawane, przekazywane ani wymieniane. Po zakończeniu LARP-u organizowana jest aukcja nagród rzeczowych. Nagrody licytowane są za zgromadzone Punkty Doświadczenia.

UZBROJENIE

Podczas rozgrywki dopuszczone są wyłącznie wybrane rodzaje uzbrojenia.

Dozwolone jest korzystanie z:

- pistoletów oraz innych wyrzutni na pociski NERF,
- profesjonalnej, bezpiecznej broni białej wykonanej z materiałów przeznaczonych do gier LARP.

Niedozwolone jest używanie:

- łuków oraz strzał LARP,
- wszelkiego rodzaju samodzielnie wykonanej broni bezpiecznej („samoróbek”), w szczególności wykonanej z rurek PCV, otulin, pianek, taśm lub innych materiałów zastępczych.

Organizator zastrzega sobie prawo do niedopuszczenia do gry każdej repliki broni, która w jego ocenie nie spełnia wymogów bezpieczeństwa, nawet jeśli nie została wymieniona w powyższych przykładach.

PIROTECHNIKA

Używanie środków pirotechnicznych podczas LARP-u jest dozwolone wyłącznie w obecności Mistrza Gry oraz po uzyskaniu wcześniejszej zgody organizatora. Każde użycie pirotechniki niespełniające powyższych warunków jest zabronione.

III. PROFESJE/SPECJALIZACJE GRACZY

Każdy gracz może podczas gry specjalizować się w danej profesji. Uzyskanie biegłości w danej specjalizacji potwierdzane jest „licencją" określającą aktualny poziom specjalizacji. Każda z profesji ma dwa stopnie:

- podstawowy – dający określone umiejętności/korzyści graczowi
- zaawansowany – rozwijający w znaczący sposób korzyści podstawowe.

PROFESJA HANDLOWA

Handel pomiędzy graczami jest dozwolony dla wszystkich uczestników rozgrywki. Profesja Handlarza daje jednak dostęp do dodatkowych możliwości niedostępnych dla pozostałych postaci.

I stopień – Handlarz

Wyłącznie gracze z licencją handlową mogą dokonywać zakupów u fabularnego hurtownika (NPC). Hurtownik oferuje szeroki wybór towarów niezbędnych podczas rozgrywki, ale sprzedaż u niego prowadzona jest wyłącznie w ilościach hurtowych.

Gracz posiadający licencję może też założyć i prowadzić oficjalny kramik/sklepik w mieście, nie ryzykując jego demolowania przez rządzące gangi.

II stopień – Bankier

Bankier posiada wszystkie uprawnienia Handlarza oraz dodatkowo może zaciągać u Hurtownika pożyczkę pieniężną. Zaciągnięta pożyczka udzielana jest na niewielki procent i musi zostać spłacona przez Bankiera najpóźniej do końca danego dnia rozgrywki (w ostatnim dniu pożyczki są udzielane do wysokości wcześniejszej historii kredytowej i muszą być spłacone w ciągu 3 godzin od udzielenia). Ważne! W danej chwili można mieć tylko jedną niespłaconą pożyczkę.

Pozyskane w ten sposób środki gracz może wykorzystać w dowolny sposób zgodny z zasadami gry.

W przypadku braku spłaty pożyczki - gracz natychmiast traci swoją licencję (trwale – do końca LARPa), a następnie wystawiany jest za nim list gończy do czasu całkowitej spłaty długu.

PROFESJA TECHNIKA

Specjalizacja przeznaczona dla graczy zajmujących się naprawą oraz konserwacją przedmiotów technicznych.

I stopień – Technik

Technik może, pod nadzorem Mistrza Gry, tworzyć przedmioty techniczne:

- Stopy metali
- Układy scalone
- Amunicja
- Narzędzia
- Zestaw naprawczy

Technik może też naprawiać uszkodzone przedmioty (część questów fabularnych może wymagać tej profesji) oraz konserwować infrastrukturę miejską (wodociągi i generatory)

II stopień – Inżynier

Inżynier posiada wszystkie umiejętności Technika, a dodatkowo potrafi efektywniej wykorzystywać dostępne materiały. Podczas naprawy lub wytwarzania przedmiotów może, zgodnie z decyzją Mistrza Gry może zużywać mniej materiałów do wykonania napraw lub wytwarzać większą liczbę przedmiotów z tej samej ilości surowców.

Tylko Inżynier może budować, konserwować i demontować elementy infrastruktury u poszczególnych frakcji (prywatne generatory i wodociągi).

PROFESJA MEDYCZNA

Specjalizacja umożliwiająca graczom leczenie ran i schorzeń u innych graczy.

I stopień – Medyk

Medyk może efektywniej wykorzystywać posiadane środki medyczne, oraz stosować mechanikę specjalną leczenia (tzw. „bebech”).

Użycie bandaża przez medyka na innym graczu leczy 2HP (zamiast 1HP), a przy ranie krytycznej wydłuża czas na dotarcie do szpitala na czas nieograniczony (tak długo, jak ranny przebywa w obecności medyka).

II stopień – Lekarz polowy

Lekarz polowy posiada wszystkie umiejętności Medyka, ma też wiedzę pozwalającą mu odzyskiwać zużyte wcześniej bandaże zgodnie z przepisem: 2x zużyty bandaż + środek dezynfekcyjny = 2 nowe bandaże.

Wykonanie zabiegu w szpitalu, dokonane przez lekarza polowego zwiększa szansę na brak dolegliwości - gracz leczony z rany ciężkiej nie otrzyma dolegliwości, a leczony z rany krytycznej będzie miał na to szansę 50:50. Warunkiem jest użycie podczas zabiegu med-emulsji.

PROFESJA CHEMICZNA

Specjalizacja przeznaczona dla graczy zajmujących się wytwarzaniem substancji chemicznych oraz medykamentów z podstawowych minerałów i surowców.

I stopień – Chemik

Chemik może, pod nadzorem Mistrza Gry (NPC), przetwarzać minerały oraz inne surowce na podstawowe substancje wykorzystywane podczas rozgrywki.
Do wytwarzanych materiałów należą między innymi:

- Proch,
- Środek dezynfekcyjny
- Reagenty chemiczne,
- Paliwo
- Proszki i farby rytualne

inne substancje wykorzystywane fabularnie przez graczy, wymagające rafinowania/podstawowej wiedzy chemicznej.

II stopień – Naukowiec

Naukowiec posiada wszystkie umiejętności Chemika, a dodatkowo potrafi wytwarzać przedmioty chemiczne i medyczne wymagające zaawansowanej wiedzy naukowej:

- med-emulsja
- amunicja specjalna
- antidota na inne substancje

PROFESJA - LŚNIĄCY

Specjalizacja przeznaczona dla postaci władających wiedzą o rytuałach i zjawiskach nadnaturalnych.

I stopień – Lśniący

Lśniący może odprawiać podstawowe rytuały zgodnie z opisami zawartymi w Księgach Rytuałów oraz pod nadzorem Mistrza Gry / Głównego Kultysty (NPC)

Każdy rytuał wymaga spełnienia wszystkich określonych warunków, takich jak np.:

- zgromadzenie wymaganych składników,
- wykonanie odpowiednich czynności,
- przygotowanie symboli lub znaków,

- wypowiedzenie wymaganych inkantacji.

II stopień – Kultysta

Kultysta posiada wszystkie umiejętności Lśniącego, a dodatkowo dysponuje znacznie większą wiedzą o rytuałach - podczas odprawiania podstawowych rytuałów może pominąć jeden z wymaganych elementów określonych w opisie rytuału, np. zastąpić brakujący składnik, zrezygnować z przygotowania symbolu lub pominąć inną wymaganą czynność – zgodnie z decyzją Mistrza Gry.

Wyłącznie **Kultysta** może odprawiać najbardziej zaawansowane rytuały, kluczowe dla fabuły lub świata gry. W tym przypadku wszystkie wymagania określone w opisie rytuału muszą zostać spełnione zgodnie z obowiązującą mechaniką.

PROFESJA TROPICIEL

Specjalizacja przeznaczona dla graczy wyspecjalizowanych w eksploracji Wastelandu oraz pozyskiwaniu surowców z jego fauny i flory.

I stopień – Tropiciel

Tropiciel może, pod opieką Mistrza Gry, pozyskiwać z Wastelandu specjalne surowce wykorzystywane podczas craftingu.

W zależności od sytuacji mogą to być między innymi:

- zioła,
- części mutantów (rogi / kości / zęby)
- inne składniki określone przez Mistrza Gry.

Sposób oraz ilość pozyskanych materiałów każdorazowo określa Mistrz Gry / Główny Traper (NPC)

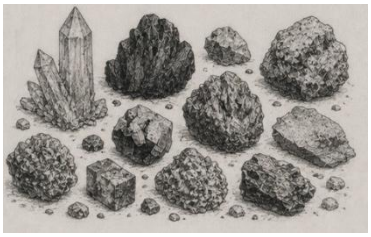
II stopień – Traper

Traper posiada wszystkie umiejętności Tropiciela, a wyjątkowe doświadczenie w trudnych warunkach powoduje, że Traper posiada dodatkowy punkt HP (dla Trapera utrata 5 i 4 punktu HP traktowe są zgodnie z mechaniką leczenia draśnięcia).

Traper może samodzielnie poruszać się po Wastelandzie bez opieki MG (musi tylko o tym zamiarze wcześniej poinformować MG). Podczas samodzielnych wypraw Przewodnik nie może pozyskiwać surowców wymagających obecności Mistrza Gry ani wchodzić w interakcje z elementami mechaniki wymagającymi moderacji (w szczególności z obszarami Pętli lub wydarzeniami fabularnymi).

IV. PRZEDMIOTY FABULARNE W GRZE

1. SUROWCE POSTAWOWE



Surowce podstawowe, znajdowane lub wydobywane przez graczy, W większości przypadków nie mogą zostać wykorzystane bezpośrednio do tworzenia przedmiotów, ale muszą zostać wcześniej przetworzone przez odpowiednią profesję.

Najczęściej wykorzystywane surowce:

SUROWIEC	ŹRÓDŁO POZYSKANIA
MINERAŁY	Kopalnia / Znajdki na Wastelandzie
SIARKA	Kopalnia / Znajdki na Wastelandzie
TKANINA	Znajdki na Wastelandzie
ZŁOM LEKTRONICZNY	Znajdki na Wastelandzie
ZŁOM METALOWY	Znajdki na Wastelandzie
KOŚCI / ROGI	trofea Tropicieli / Znajdki na Wastelandzie
ZIOŁA	trofea Tropicieli / Znajdki na Wastelandzie

2. KOMPONENTY DO PRODUKCJI

Komponenty powstają z surowców podstawowych. To półprodukty wykorzystywane do tworzenia większości przedmiotów używanych przez graczy. Aby móc wytwarzać komponenty z podstawowych surowców, gracz musi znać profesję chemika lub technika (w zależności od typu komponentu).

Najczęściej wykorzystywane komponenty

KOMPONENT	RECEPTURA	PROFESJA
PROCH	SIARKA x2	CHEMIK
ŚRODEK DEZYNFEKCYJNY	ZIOŁA x2	CHEMIK
PALIWO	MINERAŁY + SIARKA	CHEMIK
REAGENTY CHEMICZNE	MINERAŁY + ZIOŁA	CHEMIK
PROSZEK RYTUALNY	KOŚCI/ROGI + SIARKA	CHEMIK
FARBY RYTUALNE	ZIOŁA + SIARKA	CHEMIK
STOP METALU	ZŁOM METALOWY x2	TECHNIK
UKŁAD SCALONY	ZŁOM ELEKTRONICZNY x3	TECHNIK

3. PRZEDMIOTY ZAAWANSOWANE

Wykorzystywane są bezpośrednio podczas rozgrywki. Są nimi takie elementy świata jak amunicja, różnego typu medykamenty, narzędzia specjalistyczne itp.

Do ich wytworzenia wymagane są odpowiednie komponenty produkcyjne, oraz wiedza techniczna wynikająca z odpowiedniej profesji.

Przykłady przedmiotów do tego typu craftu:

PRZEDMIOT	SKŁADNIKI	PROFESJA
5x AMUNICJA NERF	PROCH + STOP METALU	CHEMIK
BANDAŻ	TKANINA + ŚRODEK DEZYNFEKCYJNY	CHEMIK
ANTYBIOTYK	ZIOŁA x2 + ŚRODEK DEZYNFEKCYJNY	NAUKOWIEC
MED-EMULSJA	ŚRODEK DEZYNFEKCYJNY + ZIOŁA x2 + REAGENTY CHEMICZNE x3 + PROSZEK RYTUALNY	NAUKOWIEC
NARZĘDZIA PODSTAWOWE	STOP METALU x2 + TKANINA	TECHNIK
ZESTAW NAPRAWCZY	UKŁAD SCALONY x2 + NARZEDZIA x2	INŻYNIER
GENERATOR MIEJSKI (naprawa)	UKŁAD SCALONY + PALIWO + ZESTAW NAPRAWCZY	TECHNIK
WODOCIĄG MIEJSKI (naprawa)	STOP METALU x2 + TKANINA x2 + ŚRODEK DEZYNFEKTUJĄCY x2 + ZESTAW NAPRAWCZY	TECHNIK

LISTA PRZEDMIOTÓW NIE JEST ZAMKNIĘTA.

WYMIENIONE POWYŻEJ PRZEDMIOTY I RECEPTURY STANOWIĄ JEDYNIE PRZYKŁADY. PODCZAS GRY GRACZE MOGĄ NAPOTKAĆ INNE SUROWCE I POTRZEBOWAĆ INNYCH RECEPTUR DO POZYSKIWANIA POTRZEBNYCH IM PRZEDMIOTÓW FABULARNYCH.

AMUNICJA DO BRONI

Obowiązuje zakaz używania własnej amunicji. Cała amunicja do pistoletów typu NERF jest elementem fabularnym dostarczanym przez organizatorów i zdobywana wyłącznie podczas rozgrywki.

W sytuacjach szczególnych (posiadanie stylizowanej repliki na inny rodzaj amunicji NERF należy poinformować o tym swojego Mistrza Gry przez rozpoczęciem LARPa)

WALUTA

Oficjalną walutę świata gry stanowią monety przygotowane przez organizatorów o nominałach **I**, **V** i **X**.

Monety mogą występować w różnych kolorach, jednak ich wartość określa wyłącznie wybity na nich nominał zapisany cyfrą rzymską

V. KOMENDY BEZPIECZEŃSTWA

Bezpieczeństwo uczestników ma zawsze pierwszeństwo przed fabułą i mechaniką gry!

Każdy uczestnik ma prawo w dowolnym momencie użyć jednej z poniższych komend bezpieczeństwa, jeżeli odgrywana scena powoduje u niego dyskomfort lub wymaga natychmiastowej reakcji. Użycie dowolnej komendy bezpieczeństwa nie wymaga żadnego uzasadnienia i powinno zostać niezwłocznie uszanowane przez wszystkich uczestników.

„YELLOW” – oznacza, że gracz zbliża się do granicy swojego komfortu. Pozostali uczestnicy powinni obniżyć intensywność odgrywanej sceny lub zmienić jej przebieg tak, aby nie powodowała dalszego dyskomfortu.

„RED LIGHT” – oznacza, że scena przekroczyła granicę komfortu gracza. Akcję należy przerwać i zakończyć odgrywanie danej sytuacji.

„BIAŁY RĘCZNIK” – komenda alarmowa oznaczająca sytuację wymagającą natychmiastowego zatrzymania całej rozgrywki. Po jej usłyszeniu wszyscy uczestnicy natychmiast przerywają grę i do czasu jej odwołania stosują się do poleceń Mistrza Gry lub Organizatorów. Komenda ta służy wyłącznie do sytuacji wymagających udzielenia pomocy (wypadek), zapewnienia bezpieczeństwa lub wyjaśnienia poważnych problemów które wystąpiły podczas konwentu.