



Źłe się dzieje w Sylvanii

Mniejsze Zło

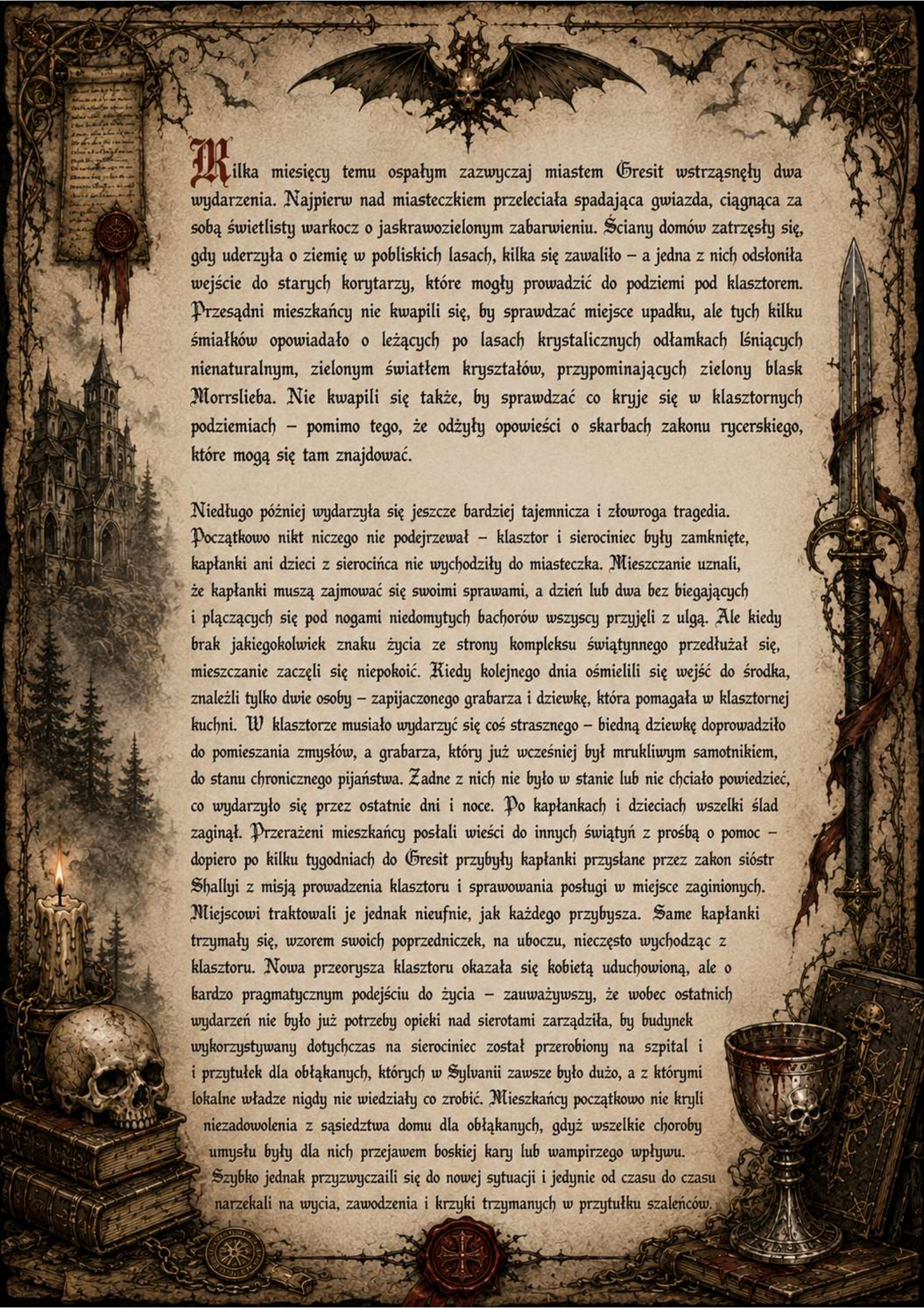
Podręcznik do gry



Wprowadzenie

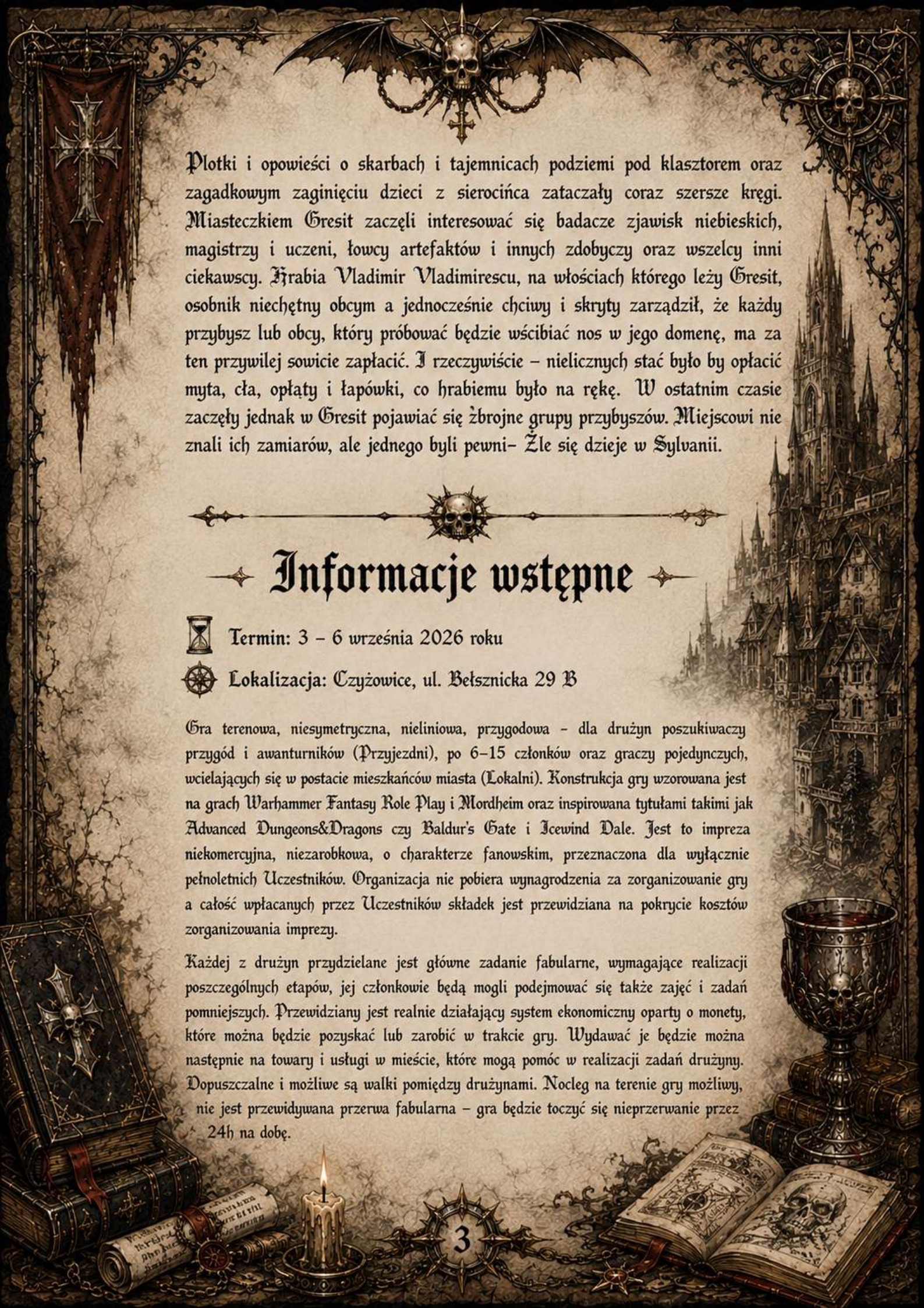
Miaściczko Gresit każdemu wędrowcowi wydałoby się biedne, brudne i ponure. Jak cała Sylvania. Jego mieszkańcy nigdy nie słynęli ze szczególnej gościnności ani otwartości na przybyszy, od zawsze traktowali obcych z nieufnością i rezerwą. Nawet położenie miasteczka przy starym trakcie wiodącym od głębi Sylvanii na zachód, do nieodległego Stirlandu, i na północ do Ostermarku nie sprzyjało nawiązywaniu relacji handlowych. Tym bardziej, że zapotrzebowanie w innych prowincjach na sylwańskie towary, z uwagi na ich słabą jakość, nigdy nie było znaczne. Nawet w czasie wojen prowadzonych przez wampirzą arystokrację z innymi prowincjami Imperium w Gresit niewiele się działo – miasteczko było widać za małe i zbyt mało znaczące by zwrócić uwagę nieumarłych generałów – a tak przynajmniej uważają jego mieszkańcy. Jedyne co w tym miasteczku można było uznać za pozytywne to przytułek dla sierot, prowadzony przez kapłanki Shallyi przy starym klasztorze, który czasy świetności miał już dawno za sobą.

Onegdaj w tym miejscu znajdowała się komandoria zakonu rycerskiego, skąd posępni rycerze wyruszali w głąb Sylvanii na święte wyprawy wymierzone przeciwko wampirom, nekromantom i innym nocnym stworom. Przywożone przez nich artefakty, księgi i inne zdobycze były studiowane i katalogowane, a po nałożeniu na nie ochronnych zaklęć i pieczęci chowane w klasztornych podziemiach, aby nigdy nie były już użyte dla bluźnierczej magii i zakłócania spokoju zmarłych. Z czasem zakon podupadał, rycerze ginęli w walkach, brakowało finansowego wsparcia, a następcy nie przybywali – i tak z biegiem lat szlachetny zakon zginął w mrokach historii, zostawiwszy po sobie jedynie karczemne opowieści o mrocznych księgach ukrytych w zamurowanych podziemiach klasztoru.



Kilka miesięcy temu ospałym zazwyczaj miastem Gresit wstrząsnęły dwa wydarzenia. Najpierw nad miasteczkiem przeleciała spadająca gwiazda, ciągnąca za sobą świetlisty warkocz o jaskrawozielonym zabarwieniu. Ściany domów zatrzęsły się, gdy uderzyła o ziemię w pobliskich lasach, kilka się zawaliło – a jedna z nich odstąpiła wejście do starych korytarzy, które mogły prowadzić do podziemi pod klasztorem. Przesądni mieszkańcy nie kwapili się, by sprawdzać miejsce upadku, ale tych kilku śmiazków opowiadało o leżących po lasach krystalicznych odłamkach lśniących nienaturalnym, zielonym światłem kryształów, przypominających zielony blask Morrslieba. Nie kwapili się także, by sprawdzać co kryje się w klasztornych podziemiach – pomimo tego, że odżyły opowieści o skarbach zakonu rycerskiego, które mogą się tam znajdować.

Niedługo później wydarzyła się jeszcze bardziej tajemnicza i złowroga tragedia. Początkowo nikt niczego nie podejrzewał – klasztor i sierociniec były zamknięte, kapłanki ani dzieci z sierocinca nie wychodziły do miasteczka. Mieszczanie uznali, że kapłanki muszą zajmować się swoimi sprawami, a dzień lub dwa bez biegających i płaczących się pod nogami niedomytych bachorów wszyscy przyjęli z ulgą. Ale kiedy brak jakiegokolwiek znaku życia ze strony kompleksu świątynnego przedłużał się, mieszczanie zaczęli się niepokoić. Kiedy kolejnego dnia ośmielili się wejść do środka, znaleźli tylko dwie osoby – zapijaczzonego grabarza i dziewczę, która pomagała w klasztornej kuchni. W klasztorze musiało wydarzyć się coś strasznego – biedną dziewczę doprowadziło do pomieszczenia zmysłów, a grabarza, który już wcześniej był mrukliwym samotnikiem, do stanu chronicznego pijaństwa. Żadne z nich nie było w stanie lub nie chciało powiedzieć, co wydarzyło się przez ostatnie dni i noce. Po kapłankach i dzieciach wszelki ślad zginął. Przerażeni mieszkańcy posłali wieści do innych świątyń z prośbą o pomoc – dopiero po kilku tygodniach do Gresit przybyły kapłanki przysłane przez zakon sióstr Shallyi z misją prowadzenia klasztoru i sprawowania posługi w miejsce zaginionych. Miejscowi traktowali je jednak nieufnie, jak każdego przybysza. Same kapłanki trzymały się, wzorem swoich poprzedniczek, na uboczu, nieczęsto wychodząc z klasztoru. Nowa przeorysza klasztoru okazała się kobietą uduchowioną, ale o hardzo pragmatycznym podejściu do życia – zauważywszy, że wobec ostatnich wydarzeń nie było już potrzeby opieki nad sierotami zarządziła, by budynek wykorzystywany dotychczas na sierociniec został przerobiony na szpital i przytułek dla obłąkanych, których w Sylvanii zawsze było dużo, a z którymi lokalne władze nigdy nie wiedziały co zrobić. Mieszkańcy początkowo nie kryli niezadowolenia z sąsiedztwa domu dla obłąkanych, gdyż wszelkie choroby umysłu były dla nich przejawem boskiej kary lub wampirzego wpływu. Szybko jednak przyzwyczaili się do nowej sytuacji i jedynie od czasu do czasu narzekali na wycia, zawodzenia i krzyki trzymanych w przytułku szaleńców.



Plotki i opowieści o skarbach i tajemnicach podziemi pod klasztorem oraz zagadkowym zaginięciu dzieci z sierocińca zataczały coraz szersze kręgi. Miasteczkiem Gresit zaczęli interesować się badacze zjawisk niebieskich, magistrzy i uczeni, łowcy artefaktów i innych zdobyczy oraz wszelcy inni ciekawscy. Hrabia Vladimir Vladimirescu, na włościach którego leży Gresit, osobnik niechętny obcym a jednocześnie chciwy i skryty zarządził, że każdy przybysz lub obcy, który próbować będzie wścibiać nos w jego domenę, ma za ten przywilej sownie zapłacić. I rzeczywiście – nielicznych stać było by opłacić myta, cła, opłaty i łapówki, co hrabiemu było na rękę. W ostatnim czasie zaczęły jednak w Gresit pojawiać się zbrojne grupy przybyszów. Miejscowi nie znali ich zamiarów, ale jednego byli pewni – Złe się dzieje w Sylvania.



Informacje wstępne



Termin: 3 – 6 września 2026 roku



Lokalizacja: Czyżowice, ul. Betsznicka 29 B

Gra terenowa, niesymetryczna, nieliniowa, przygodowa – dla drużyn poszukiwaczy przygód i awanturników (Przyjezdni), po 6–15 członków oraz graczy pojedynczych, wcielających się w postacie mieszkańców miasta (Lokalni). Konstrukcja gry wzorowana jest na grach Warhammer Fantasy Role Play i Mordheim oraz inspirowana tytułami takimi jak Advanced Dungeons&Dragons czy Baldur's Gate i Icewind Dale. Jest to impreza niekomercyjna, niezarobkowa, o charakterze fanowskim, przeznaczona dla wyłącznie pełnoletnich Uczestników. Organizacja nie pobiera wynagrodzenia za zorganizowanie gry a całość wpłacanych przez Uczestników składek jest przewidziana na pokrycie kosztów zorganizowania imprezy.

Każdej z drużyn przydzielane jest główne zadanie fabularne, wymagające realizacji poszczególnych etapów, jej członkowie będą mogli podejmować się także zajęć i zadań pomniejszych. Przewidziany jest realnie działający system ekonomiczny oparty o monety, które można będzie pozyskać lub zarobić w trakcie gry. Wydawać je będzie można następnie na towary i usługi w mieście, które mogą pomóc w realizacji zadań drużyny. Dopuszczalne i możliwe są walki pomiędzy drużynami. Nocleg na terenie gry możliwy, nie jest przewidywana przerwa fabularna – gra będzie toczyć się nieprzerwanie przez 24h na dobę.

Zasady podstawowe

Mają one charakter ogólny, opisowy i mają nakierować Uczestników na prawidłowe zachowanie w trakcie gry. Zasady podstawowe mają zastosowanie na każdej płaszczyźnie gry i wiążą zarówno Uczestników jak i organizatorów. W kontekście tych zasad należy podejmować wszelkie decyzje i działania w czasie gry. Podane przykłady są oczywiście przerysowane i mają na celu jedynie ukazanie działania zasad.

Zasada bezpieczeństwa

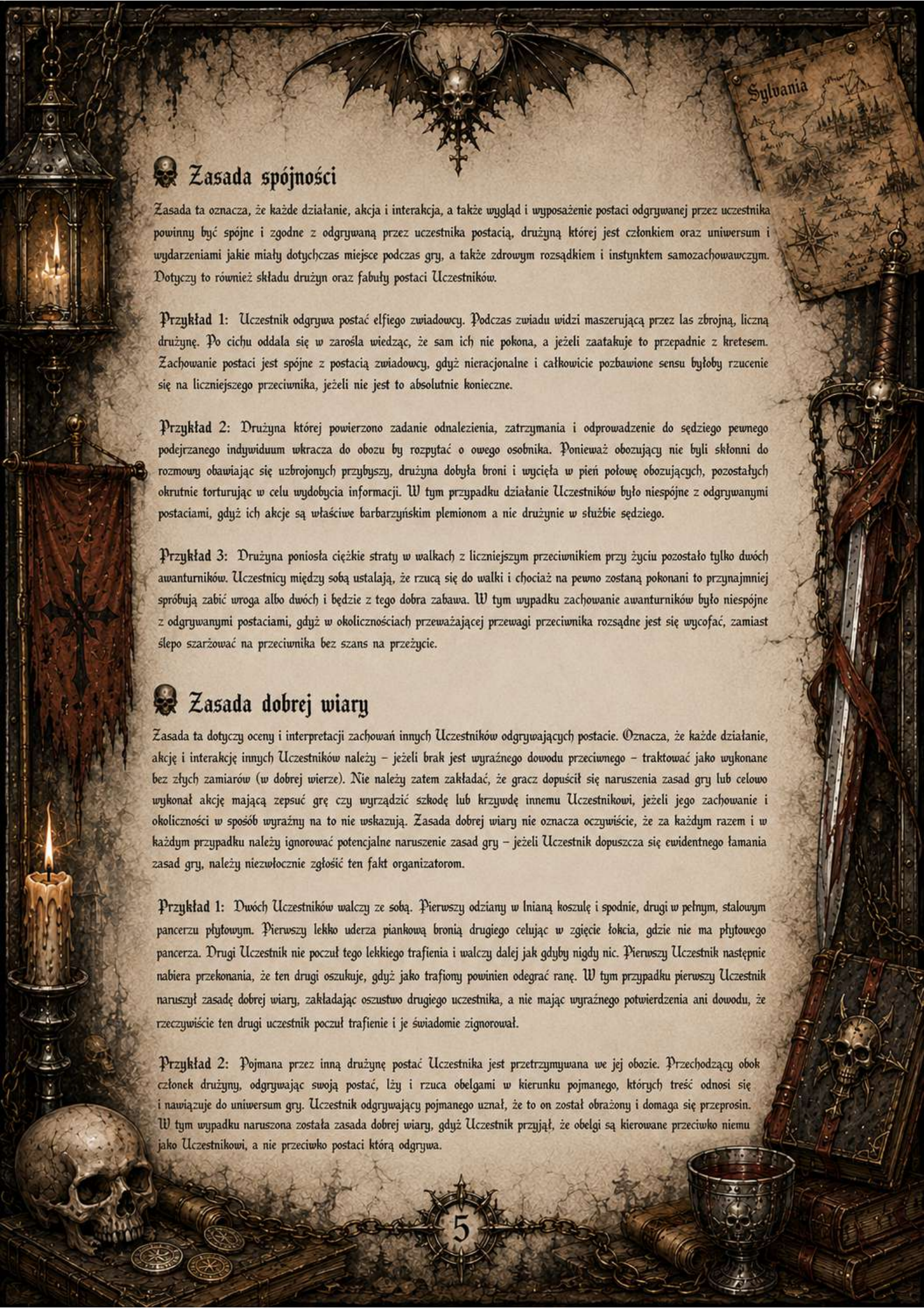
Zasada naczelną, mającą pierwszeństwo i prymat przed wszystkimi innymi. Każda akcja, działanie, zachowanie Uczestników w trakcie i na terenie gry, niezależnie od tego czy w danym momencie odgrywają postać czy nie, muszą być bezpieczne dla innych osób oraz dla otoczenia. Bezwzględnie zakazane są zatem zachowania powodujące zagrożenie życia i zdrowia innych osób lub uszkodzenie ich mienia, stwarzające ryzyko pożaru lub spowodujące inne zagrożenia dla bezpieczeństwa. O zasadzie bezpieczeństwa należy pamiętać szczególnie w trakcie walk i strzelania oraz w nocy. Każdy uczestnik jest odpowiedzialny za skutki swoich potencjalnie niebezpiecznych zachowań i w przypadku spowodowania uszczerbków lub szkód może być pociągnięty do odpowiedzialności. Zasada bezpieczeństwa wymaga również, by nie brać udziału w walkach lub w aktywnościach w terenie pod wpływem alkoholu, w szczególności w porze nocnej.

Zasada proporcjonalności

Zasada ta oznacza, że każde działanie, akcja i interakcja powinny pozostawać w odpowiedniej proporcji do okoliczności, aby nie powodować nadużyć – zwłaszcza w przypadku walki.

Przykład 1: Dwóch Uczestników walczy ze sobą – pierwszy odziany w lnianą koszulę i spodnie, drugi w pełnym, stalowym pancerzu płytowym. Pierwszy uderza piankową bronią z większą energią, gdyż jego przeciwnik, będąc w stalowej zbroi może nie poczuć lekkiego trafienia piankowym mieczem. Drugi uderza lekko, bardziej markując ciosy niż rzeczywiście uderzając, gdyż jego przeciwnik poczuje nawet lekkie „pacnięcie” piankowym mieczem. Zasada proporcjonalności wymaga, by siłę ciosów piankowej broni dostosować do przeciwnika, z którym się walczy.

Przykład 2: Drużyna regularnie, co 2 godziny atakuje obozującą w pobliżu inną drużynę, zabierając im zapasy oraz kosztowności. Zasada proporcjonalności została w tym przypadku naruszona, gdyż drużyna skupiła się nieproporcjonalnie na jednej grupie, ignorując pozostałych, co prowadziło do nudnej, powtarzalnej i mało „realistycznej” rozgrywki.



Zasada spójności

Zasada ta oznacza, że każde działanie, akcja i interakcja, a także wygląd i wyposażenie postaci odgrywanej przez uczestnika powinny być spójne i zgodne z odgrywaną przez uczestnika postacią, drużyną której jest członkiem oraz uniwersum i wydarzeniami jakie miały dotychczas miejsce podczas gry, a także zdrowym rozsądkiem i instynktem samorozważającym. Dotyczy to również składu drużyn oraz fabuły postaci Uczestników.

Przykład 1: Uczestnik odgrywa postać elfiego zwiadowcy. Podczas zwiadu widzi maszerującą przez las zbrojną, liczną drużynę. Po cichu oddala się w zarośla wiedząc, że sam ich nie pokona, a jeżeli zaatakuje to przepadnie z kretesem. Zachowanie postaci jest spójne z postacią zwiadowcy, gdyż nieracjonalne i całkowicie pozbawione sensu byłoby rzucenie się na liczniejszego przeciwnika, jeżeli nie jest to absolutnie konieczne.

Przykład 2: Drużyna której powierzono zadanie odnalezienia, zatrzymania i odprowadzenia do sędziego pewnego podejrzanego indywiduum wkracza do obozu by rozpytać o owego osobnika. Ponieważ obozujący nie byli skłonni do rozmowy obawiając się uzbrojonych przybyszów, drużyna dobyła broni i wycięła w pień połowę obozujących, pozostałych okrutnie torturując w celu wydobycia informacji. W tym przypadku działanie Uczestników było niespójne z odgrywanymi postaciami, gdyż ich akcje są właściwe barbarzyńskim plemionom a nie drużynie w służbie sędziego.

Przykład 3: Drużyna poniosła ciężkie straty w walkach z liczniejszym przeciwnikiem przy życiu pozostało tylko dwóch awanturników. Uczestnicy między sobą ustalają, że rzuca się do walki i chociaż na pewno zostaną pokonani to przynajmniej spróbują zabić wroga albo dwóch i będzie z tego dobra zabawa. W tym wypadku zachowanie awanturników było niespójne z odgrywanymi postaciami, gdyż w okolicznościach przeważającej przewagi przeciwnika rozsądne jest się wycofać, zamiast ślepo szarżować na przeciwnika bez szans na zwyciężenie.

Zasada dobrej wiary

Zasada ta dotyczy oceny i interpretacji zachowań innych Uczestników odgrywających postacie. Oznacza, że każde działanie, akcję i interakcję innych Uczestników należy – jeżeli brak jest wyraźnego dowodu przeciwnego – traktować jako wykonane bez złych zamiarów (w dobrej wierze). Nie należy zatem zakładać, że gracz dopuścił się naruszenia zasad gry lub celowo wykonał akcję mającą zepsuć grę czy wyrządzić szkodę lub krzywdę innemu Uczestnikowi, jeżeli jego zachowanie i okoliczności w sposób wyraźny na to nie wskazują. Zasada dobrej wiary nie oznacza oczywiście, że za każdym razem i w każdym przypadku należy ignorować potencjalne naruszenie zasad gry – jeżeli Uczestnik dopuszcza się ewidentnego łamania zasad gry, należy niezwłocznie zgłosić ten fakt organizatorom.

Przykład 1: Dwóch Uczestników walczy ze sobą. Pierwszy odziany w lnianą koszulę i spodnie, drugi w pełnym, stalowym pancerzu płytowym. Pierwszy lekko uderza piankową bronią drugiego celując w zgięcie łokcia, gdzie nie ma płytowego pancerza. Drugi Uczestnik nie poczuł tego lekkiego trafienia i walczy dalej jak gdyby nigdy nic. Pierwszy Uczestnik następnie nabiera przekonania, że ten drugi oszukuje, gdyż jako trafiony powinien odegrać ranę. W tym przypadku pierwszy Uczestnik naruszył zasadę dobrej wiary, zakładając oszustwo drugiego uczestnika, a nie mając wyraźnego potwierdzenia ani dowodu, że rzeczywiście ten drugi uczestnik poczuł trafienie i je świadomie zignorował.

Przykład 2: Pojmana przez inną drużynę postać Uczestnika jest przetrzymywana we jej obozie. Przechodzący obok członek drużyny, odgrywając swoją postać, lży i rzuca obelgami w kierunku pojmanego, których treść odnosi się i nawiązuje do uniwersum gry. Uczestnik odgrywający pojmanego uznał, że to on został obrażony i domaga się przeprosin. W tym wypadku naruszona została zasada dobrej wiary, gdyż Uczestnik przyjął, że obelgi są kierowane przeciwko niemu jako Uczestnikowi, a nie przeciwko postaci którą odgrywa.

Zasada dobrej gry

Zasada ta oznacza, że każde działanie, zachowanie, akcja uczestnika jako postaci powinna być nakierowana na dobrą grę i dobre wrażenia z gry, zarówno dla niego jak i dla innych Uczestników. Wskazane jest odgrywanie swojej postaci w taki sposób, by inni Uczestnicy nie mieli po interakcjach niesmaku lub przykrych doświadczeń – pokonanie przeciwnika w walce może być zarówno dobrą i widowiskową sceną miło wspominaną w przyszłości, jak i brudnym ciosem poniżej pasa, wynikającym z nagięcia zasad gry. Zasada ta domaga się również, by w sytuacji ewidentnego niedomagania ze strony innych Uczestników nie nadużywać wynikającej z tego przewagi, jak również nie wykorzystywać wiedzy jaką Uczestnik pozyskał poza grą, której odgrywana przez niego postać nie mogła nabyć.

Zasada nieprzerwanej gry

Zasada ta oznacza, że gra i jej fabuła toczą się bez przerwy – jeżeli Uczestnik chce z jakiegokolwiek powodu przerwać grę może to zrobić, ale bieg wydarzeń, czas gry oraz inni Uczestnicy nie zatrzymają się do momentu aż zdecyduje się on wrócić do gry. Przerwa w grze obejmująca całość lub wycinek terenu gry może nastąpić wyłącznie na polecenie organizatorów oraz w przypadkach szczególnych (wejście na teren gry osób niebędących Uczestnikami, wypadek, akcja ratownicza, inne zdarzenia losowe). Przerwa w grze jest sygnalizowana przez komunikaty organizatora. Zasada ta oznacza również, że na terenie gry (z wyłączeniem oznaczonych stref off-game, w tym parkingu oraz wewnątrz namiotów Uczestników) i w czasie gry przyjmuje się, że wszyscy uczestnicy biorą czynny udział w grze i są uczestnikami aktywnymi – można z nimi wchodzić w interakcje a nawet atakować. Powinni również powstrzymać się od zachowań niezwiązanych z odgrywaną postacią. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Uczestnik wyraźnie określa się jako nieaktywny poprzez skrzyżowanie rąk na piersi. Taki Uczestnik powinien być ignorowany przez wszystkich innych aktywnych Uczestników.

Zasada ta wymaga również, by nie przerywać gry w celu zwrócenia innemu Uczestnikowi uwagi na zachowanie niewłaściwe, nieklimatyczne – od tego służy słowo “mir” lub zgłoszenie organizatorowi nieestosownego zachowania Uczestnika.

Zasady związane z przebywaniem na terenie gry

1. Zakazane jest używanie na terenie gry otwartego ognia lub palenia tytoniu i wyrobów tytoniowych poza miejscami wyznaczonymi.
2. Zakazane jest pozostawianie na terenie gry otwartego ognia bez nadzoru.
3. Zakazane jest używanie środków pirotechnicznych bez zgody organizatora.
4. Zakazane jest używanie na terenie gry środków odurzających lub substancji psychoaktywnych, tzw. dopalaczy lub innych nielegalnych substancji, w szczególności klasyfikowanych jako narkotyki.
5. Zakazane jest nagrywanie przebiegu imprezy lub wykonywanie zdjęć bez zgody organizatorów.
6. Zakazane jest umyślne niszczenie lub uszkodzanie roślinności, w szczególności wycinanie drzew.
7. Zakazane jest wyrzucanie i pozostawianie po sobie śmieci, poza miejscami do tego wyznaczonymi.
8. W przypadku spostrzeżenia pożaru należy natychmiast przerwać grę, powiadomić organizatora i podjąć niezbędne działania gasnicze.
9. W przypadku spostrzeżenia wypadku lub osoby wymagającej udzielenia pomocy, zwłaszcza pierwszej pomocy przedmedycznej należy natychmiast przerwać grę, powiadomić organizatora i podjąć działania niezbędne dla udzielenia pierwszej pomocy.
10. W czasie i na terenie gry należy bezwzględnie podporządkowywać się poleceniom organizatora.

Trzy kolory i mir

W czasie gry obowiązują znane z innych gier terenowych zasady słów bezpieczeństwa i trzech kolorów, komunikujące innym Uczestnikom czy dana akcja, zachowanie, interakcja, działanie jest akceptowalne lub czy stopień intensywności akcji nie przekracza poziomu dopuszczalnego przez drugiego uczestnika. Dotyczy to każdej akcji w trakcie gry – zarówno walki jak i innych odgrywanych scen, niezależnie od ich charakteru. Słowa bezpieczeństwa mają zastosowanie zarówno do interakcji fizycznych (jak np. walka) jak również do innych, gdzie dana sytuacja może powodować dla konkretnego Uczestnika nieprzyjemność lub dyskomfort w stopniu przekraczającym jego odporność. Zastosowanie słowa bezpieczeństwa jest dopuszczalne w każdym czasie i każdy Uczestnik ma obowiązek się do niego zastosować. Funkcjonują trzy słowa bezpieczeństwa:

- **green:** oznacza, że akcja jest akceptowana i Uczestnik wyraża zgodę na zwiększenie stopnia jej intensywności, w celu upewnienia się czy drugi Uczestnik wyraża zgodę na akcję lub zwiększenie jej intensywności wskazane jest uprzednio zapytać czy „green”;
- **yellow:** oznacza, że akcja mieści się w granicach akceptowanych przez Uczestnika, ale nie należy zwiększać stopnia intensywności;
- **red:** oznacza, że Uczestnik nie wyraża zgody na daną akcję i należy natychmiast zaniechać wszelkiej aktualnie prowadzonej aktywności, w zależności od okoliczności należy pozostawić uczestnika w spokoju lub wyjaśnić sytuację z udziałem organizatora.

Szczególnym typem słowa bezpieczeństwa jest „mir” – służy do zwracania uwagi innym Uczestnikom na zachowanie wychodzące poza grę (tzw. off-game), psujące grę i naruszające zasadę nieprzerwanej gry. Użyty wobec innego Uczestnika w wyrażeniu o wydźwięku „nie zakłócaj miru” lub „przywróć mir” itp. oznacza, że adresat wyszedł ze swojej roli i nie odgrywa postaci czym psuje grę innych Uczestników, względnie używa lub posiada przedmioty ewidentnie współczesne, niepasujące do uniwersum (np. plastikowa butelka napoju). W przypadku gdy Uczestnikowi zostanie w ten sposób zwrócona uwaga powinien podjąć odpowiednie działania, aby nie psuć innym uczestnikom gry – zaprzestać rozmowy nie związanej z grą, schować niepasujący przedmiot itp.

Uczestnicy

Od każdego Uczestnika organizatorzy oczekują odpowiedniego przygotowania, przestrzegania zasad gry oraz aktywnego uczestnictwa w grze przez cały czas jej trwania. Uczestnik sam odpowiada za własny strój i wyposażenie – warunkiem dopuszczenia do gry jest posiadanie stroju i wyposażenia, które jest spójne z odgrywaną postacią i uniwersum oraz jest na odpowiednim poziomie jakościowym i estetycznym, pozwalającym jednoznacznie stwierdzić jaką postać dany uczestnik odgrywa. Organizacja nie zapewnia w cenie wejściówki Uczestnikom stroju ani wyposażenia jak również wyżywienia czy noclegu. W czasie gry nie są dopuszczalne żadne widoczne elementy stroju lub wyposażenia jednoznacznie kojarzące się z współczesnością – wyjątek stanowią okulary korekcyjne, aparaty słuchowe, ortodontyczne, ortopedyczne itp., jeżeli są one konieczne dla normalnego funkcjonowania Uczestnika, a nie można ich ukryć lub zamaskować.

W przypadku stwierdzenia, że strój Uczestnika lub jego element nie spełniają standardów organizator może zobowiązać Uczestnika, w miarę potrzeby, do jego ukrycia, przerobienia, zamiany lub pozostawienia na czas gry poza jej terenem. Wskazane jest, by każdy Uczestnik opuszczający w nocy obóz posiadał przy sobie odpowiednie do jego postaci i uniwersum źródło światła oraz na wypadek awaryjnej sytuacji latarkę.

Uczestnicy aktywni i nieaktywni (In-game i Off-game)

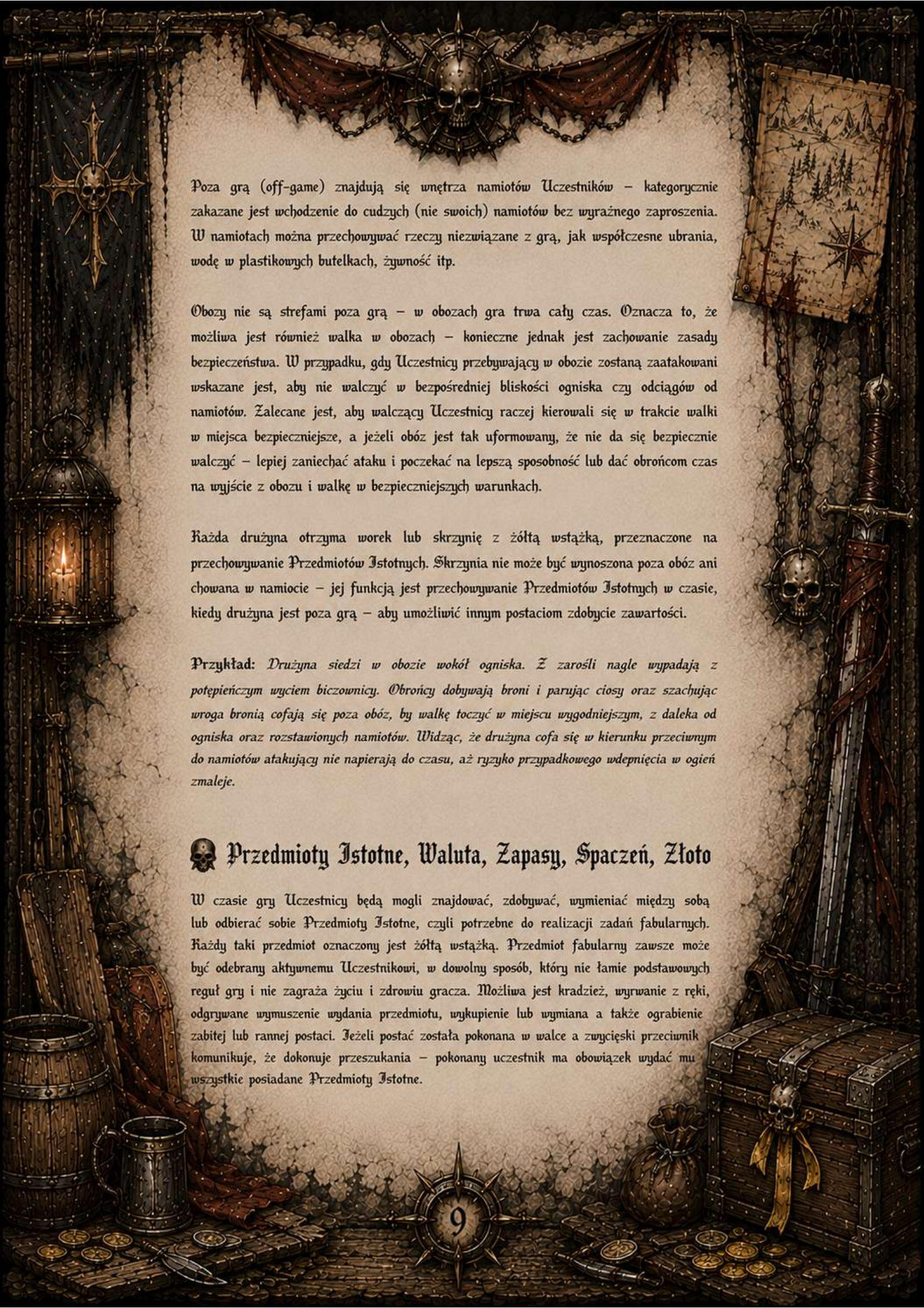
Uczestnik, z dowolnych przyczyn może w danym momencie zechcieć zrobić sobie przerwę w grze i przestać brać w niej aktywny udział tj. przejść w stan nieaktywny, tzw. off-game. Tak samo powinien postąpić, jeżeli jego postać padła wskutek ran i nie ma w pobliżu nikogo, kto udzieliłby jej pomocy i potrzebuje powrócić do obozu w celu wyleczenia. W takim przypadku powinien niezwłocznie oznaczyć się w wyraźny i widoczny sposób tj. skrzyżować ręce na piersi oraz udać się do jednej ze stref off-game, gdzie może wyjść z roli i nie odgrywać swojej postaci. Uczestnik nieaktywny nie może podejmować żadnych akcji mających znaczenie w grze, nie może wchodzić w interakcje z innymi aktywnymi Uczestnikami, a jeżeli poweźmie jakieś informacje istotne fabularnie lub taktycznie, będąc w stanie nieaktywnym, powinien bezwzględnie powstrzymać się przed ich późniejszym ujawnianiem i wykorzystywaniem. Uczestnicy aktywni powinni ignorować Uczestników nieaktywnych, a nieaktywni Uczestnicy powinni zachowywać się w sposób, który nie utrudni i nie zepsuje rozgrywki aktywnym Uczestnikom. Przejście z trybu nieaktywnego do aktywnego powinno nastąpić w sposób, który nie zepsuje gry innym Uczestnikom – w szczególności niedopuszczalna jest nagłe przejście do trybu aktywnego w celu zaskoczenia przeciwnika lub uniknięcia konsekwencji zachowań własnej postaci podczas gry. Zalecane jest, by powrót do trybu aktywnego następował na terenie obozu.

W trakcie gry domniemywa się, że każdy Uczestnik który nie jest wyraźnie oznaczony jako nieaktywny jest Uczestnikiem aktywnym i można z nim prowadzić interakcje, w tym również go atakować. Dlatego w interesie Uczestnika który chce być nieaktywny jest to wyraźnie zamanifestować, aby nie powodować nieporozumień i nie psuć gry innym Uczestnikom.

Obozy

Każda z drużyn (Przyjezdnych) obozuje w wyznaczonym przez organizację miejscu na terenie gry. Uczestnicy mogą nocować w namiotach na terenie swojego obozowiska, a jeżeli będą nocować poza terenem gry nadal mają obowiązek postawić swój obóz. Obóz powinien być pozbawiony cech współczesnych i wyglądać w sposób odpowiadający uniwersum – wskazane są namioty historyczne lub ich repliki oraz brak widocznych rzeczy współczesnych na terenie obozu. Dla graczy nocujących na terenie gry dopuszczalne są namioty współczesne pod warunkiem, że zostaną odpowiednio zamaskowane lub przykryte w taki sposób, aby nie było widać elementów współczesnych i imitowały namioty historyczne (dopuszczalne jest zamaskowanie współczesnego namiotu poprzez przykrycie go w całości białą, niewzorzystą tkaniną w taki sposób, by imitował historyczny).

Każdy Uczestnik jest zobowiązany posiadać na terenie obozu urządzenie gaśnicze oraz podstawową apteczkę pierwszej pomocy oraz sprawną latarkę. Śmieci Uczestnicy zobowiązani są samodzielnie zbierać i trzymać je w miejscu niewidocznym, a po zakończeniu gry dostarczyć je do miejsca wskazanego przez organizatora.



Poza grą (off-game) znajdują się wnętrza namiotów Uczestników – kategorycznie zakazane jest wchodzenie do cudzych (nie swoich) namiotów bez wyraźnego zaproszenia. W namiotach można przechowywać rzeczy niezwiązane z grą, jak współczesne ubrania, wodę w plastikowych butelkach, żywność itp.

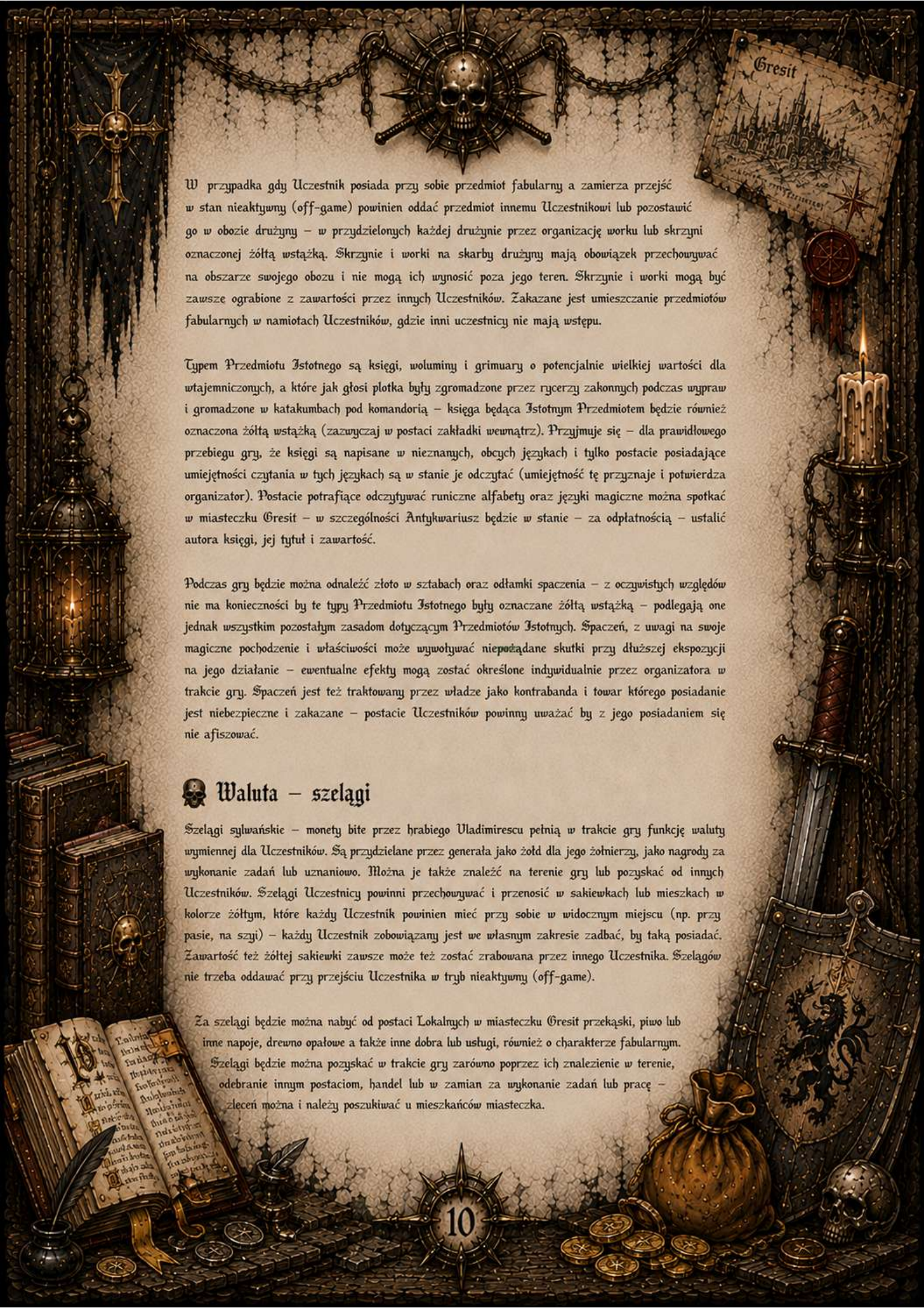
Obozy nie są strefami poza grą – w obozach gra trwa cały czas. Oznacza to, że możliwa jest również walka w obozach – konieczne jednak jest zachowanie zasady bezpieczeństwa. W przypadku, gdy Uczestnicy przebywający w obozie zostaną zaatakowani wskazane jest, aby nie walczyć w bezpośredniej bliskości ogniska czy odciągów od namiotów. Zalecane jest, aby walczący Uczestnicy raczej kierowali się w trakcie walki w miejsca bezpieczniejsze, a jeżeli obóz jest tak uformowany, że nie da się bezpiecznie walczyć – lepiej zaniechać ataku i poczekać na lepszą sposobność lub dać obrońcom czas na wyjście z obozu i walkę w bezpieczniejszych warunkach.

Każda drużyna otrzyma worek lub skrzynię z żółtą wstążką, przeznaczone na przechowywanie Przedmiotów Istotnych. Skrzynia nie może być wynoszona poza obóz ani chowana w namiocie – jej funkcją jest przechowywanie Przedmiotów Istotnych w czasie, kiedy drużyna jest poza grą – aby umożliwić innym postaciom zdobycie zawartości.

Przykład: Drużyna siedzi w obozie wokół ogniska. Z zarośli nagle wypadają z potępięczym wyciem biczownicy. Obrońcy dobywają broni i parując ciosy oraz szachując wroga bronią cofają się poza obóz, by walkę toczyć w miejscu wygodniejszym, z daleka od ogniska oraz rozstawionych namiotów. Widząc, że drużyna cofa się w kierunku przeciwnym do namiotów atakujący nie napierają do czasu, aż ryzyko przypadkowego wdepnięcia w ogień zmaleje.

Przedmioty Istotne, Waluta, Zapasy, Spaczeń, Złoto

W czasie gry Uczestnicy będą mogli znajdować, zdobywać, wymieniać między sobą lub odbierać sobie Przedmioty Istotne, czyli potrzebne do realizacji zadań fabularnych. Każdy taki przedmiot oznaczony jest żółtą wstążką. Przedmiot fabularny zawsze może być odebrany aktywnemu Uczestnikowi, w dowolny sposób, który nie łamie podstawowych reguł gry i nie zagraża życiu i zdrowiu gracza. Możliwa jest kradzież, wyrwanie z ręki, odgrywane wymuszenie wydania przedmiotu, wykupienie lub wymiana a także ograbienie zabitej lub rannej postaci. Jeżeli postać została pokonana w walce a zwycięski przeciwnik komunikuje, że dokonuje przeszukania – pokonany uczestnik ma obowiązek wydać mu wszystkie posiadane Przedmioty Istotne.



W przypadku gdy Uczestnik posiada przy sobie przedmiot fabularny a zamierza przejść w stan nieaktywny (off-game) powinien oddać przedmiot innemu Uczestnikowi lub pozostawić go w obozie drużyny – w przydzielonych każdej drużynie przez organizację worku lub skrzyni oznaczonej żółtą wstążką. Skrzynie i worki na skarby drużyny mają obowiązek przechowywać na obszarze swojego obozu i nie mogą ich wynosić poza jego teren. Skrzynie i worki mogą być zawsze ograbione z zawartości przez innych Uczestników. Zakazane jest umieszczanie przedmiotów fabularnych w namiotach Uczestników, gdzie inni uczestnicy nie mają wstępu.

Typem Przedmiotu Istotnego są książki, woluminy i grimuary o potencjalnie wielkiej wartości dla wtajemniczonych, a które jak głosi plotka były zgromadzone przez rycerzy zakonnych podczas wypraw i gromadzone w katakumbach pod komandorią – księga będąca Istotnym Przedmiotem będzie również oznaczona żółtą wstążką (zazwyczaj w postaci zakładki wewnątrz). Przyjmuje się – dla prawidłowego przebiegu gry, że książki są napisane w nieznanych, obcych językach i tylko postacie posiadające umiejętności czytania w tych językach są w stanie je odczytać (umiejętność tę przyznaje i potwierdza organizator). Postacie potrafiące odczytywać runiczne alfabety oraz języki magiczne można spotkać w miasteczku Gresit – w szczególności Antykwariusz będzie w stanie – za odpłatnością – ustalić autora książki, jej tytuł i zawartość.

Podczas gry będzie można odnaleźć złoto w sztabach oraz odtamki spaczenia – z oczywistych względów nie ma konieczności by te typy Przedmiotu Istotnego były oznaczane żółtą wstążką – podlegają one jednak wszystkim pozostałym zasadom dotyczącym Przedmiotów Istotnych. Spaczeń, z uwagi na swoje magiczne pochodzenie i właściwości może wywoływać niepożądane skutki przy dłuższej ekspozycji na jego działanie – ewentualne efekty mogą zostać określone indywidualnie przez organizatora w trakcie gry. Spaczeń jest też traktowany przez władze jako kontrabanda i towar którego posiadanie jest niebezpieczne i zakazane – postacie Uczestników powinny uważać by z jego posiadaniem się nie afiszować.

Waluta – szelągi

Szelągi sylwańskie – monety bite przez hrabiego Uładimirescu pełnią w trakcie gry funkcję waluty wymiennej dla Uczestników. Są przydzielane przez generała jako żołd dla jego żołnierzy, jako nagrody za wykonanie zadań lub uznaniowo. Można je także znaleźć na terenie gry lub pozyskać od innych Uczestników. Szelągi Uczestnicy powinni przechowywać i przenosić w sakiewkach lub mieszkach w kolorze żółtym, które każdy Uczestnik powinien mieć przy sobie w widocznym miejscu (np. przy pasie, na szyi) – każdy Uczestnik zobowiązany jest we własnym zakresie zadbać, by taką posiadać. Zawartość też żółtej sakiewki zawsze może też zostać zrabowana przez innego Uczestnika. Szelągów nie trzeba oddawać przy przejściu Uczestnika w tryb nieaktywny (off-game).

Za szelągi będzie można nabyć od postaci Lokalnych w miasteczku Gresit przekąski, piwo lub inne napoje, drewno opałowe a także inne dobra lub usługi, również o charakterze fabularnym.

Szelągi będzie można pozyskać w trakcie gry zarówno poprzez ich znalezienie w terenie, odebranie innym postaciom, handel lub w zamian za wykonanie zadań lub pracę – zleceni można i należy poszukiwać u mieszkańców miasteczka.

Zapasy

Zapasy mają postać worka z odpowiednim napisem, przewiązanego żółtą wstążką. Podczas gry symbolizują i pełnią funkcję zapasów żywności, wody i środków konserwacji broni, pancerza i wyposażenia. Można je nabyć w miasteczku Gresit lub pozyskać w inny sposób, np. poprzez nagrodę za wykonanie zadania lub zrabowanie czy kradzież innym drużynom. Zapasy powinny być przechowywane w obozie drużyny.

Zapasy sukcesywnie się zużywają – organizator w regularnych odstępach czasu będzie przeprowadzać obchód obozów w godzinach (10:00-11:00, 14:00-15:00 i 19:00-20:00) i obierać od każdej drużyny worek z zapasami, symulując w ten sposób ich wykorzystanie. Jeżeli drużyna nie zwróci organizatorowi worka zapasów przez dwa obchody pod rząd – zostaje osłabiona z powodu niedożywienia a jej wyposażenie nie nadaje się do prawidłowego użytku wskutek zaniedbania i do czasu zwrócenia worka podczas kolejnego obchodu nie może używać pancerzy. Przedstawiciel drużyny może również w godzinach obchodu dostarczyć worek z zapasami do wyznaczonego przez organizatora miejsca, co spełni ten sam efekt co odebranie worka przez organizatora podczas obchodu.

Pakiety Opatrunkowe i Mikstury lecznicze

W trakcie gry możliwe jest przywracanie postaciom Uczestników punktów żywotności poprzez symulację leczenia polowego – jest to dodatkowa możliwość odzyskania punktów żywotności. Pakiet opatrunkowy można nabyć w miasteczku Gresit lub pozyskać w inny sposób podczas gry od innych drużyn lub postaci – ma on formę woreczka przewiązanego żółtą wstążką, zawierającego masę i bandaże.

Leczenie przy pomocy Pakietu opatrunkowego jest szybsze (trwa jeden obrót klepsydry trzuminutowej) i może nastąpić w dowolnym miejscu na terenie gry. Jeden pakiet może wyleczyć pełną ilość punktów żywotności jednego Uczestnika. Aby proces leczenia był skuteczny lecząca postać nakłada opatrunek na raną postać Uczestnika przez czas przesypiania klepsydry – jeżeli ta akcja zostanie przerwana przez przeciwnika leczenie nie dochodzi do skutku i pakiet jest zmarnowany. Pakiet jest jednorazowy, nie można go użyć ponownie (wykorzystany pakiet należy zwrócić organizacji w wyznaczonym miejscu).

Mikstury lecznicze można nabyć w miasteczku Gresit lub pozyskać w inny sposób podczas gry, od innych drużyn lub postaci – są to małe buteleczki przewiązane żółtą wstążką. Ich użycie (wypicie zawartości) powoduje natychmiastowe przywrócenie postaci pełni punktów żywotności (wykorzystaną buteleczkę należy zwrócić organizacji w wyznaczonym miejscu).

Pakiety medyczne i mikstury lecznicze są Przedmiotami Istotnymi i mogą zostać odebrane, zrabowane, skradzione.

Miasteczko Gresit

Jest to miejsce wokół którego skupiać się będzie główna historia gry, jak również miejsce wymiany handlowej, nabywania towarów i usług oraz uzyskiwania zleceń dla drużyn. Miasteczko, jakkolwiek niewielkie – nie jest możliwe do odtworzenia w warunkach gry w całości. Lokacja miejska gdzie odbywać się będzie gra stanowi Dzielnicę Bramną – jedynie wycinek i część większej, miejskiej całości.

U kupców i faktorów handlowych nabywać można Zapasy i inne towary, a także zbywać przedmioty lub przyjmować zlecenia na dostarczenie konkretnych przedmiotów. Działać będzie Świątynia świadcząca za dobrowolną ofiarą usługi lecznicze lub sprzedająca Pakiety Opatrunkowe oraz Apteka w której można kupić składniki czy Mlikstury Lecznicze. U Lichwiarza można zaciągnąć pożyczkę – jednak trzeba ją będzie zwrócić, a biada nierzetelnemu dłużnikowi. U Rarczmarza można zjeść i wypić, posłuchać plotek lub szukać informacji. U Drwala kupić można drewno na opał, u Kowala dokonać napraw. Wszystkie Postacie Lokalne mają własne cele i zadania fabularne i niewątpliwie będą potrzebować pomocy Przyjezdnych w ich realizacji – warto z nimi rozmawiać i obserwować, jak będą rozwijać się wydarzenia.

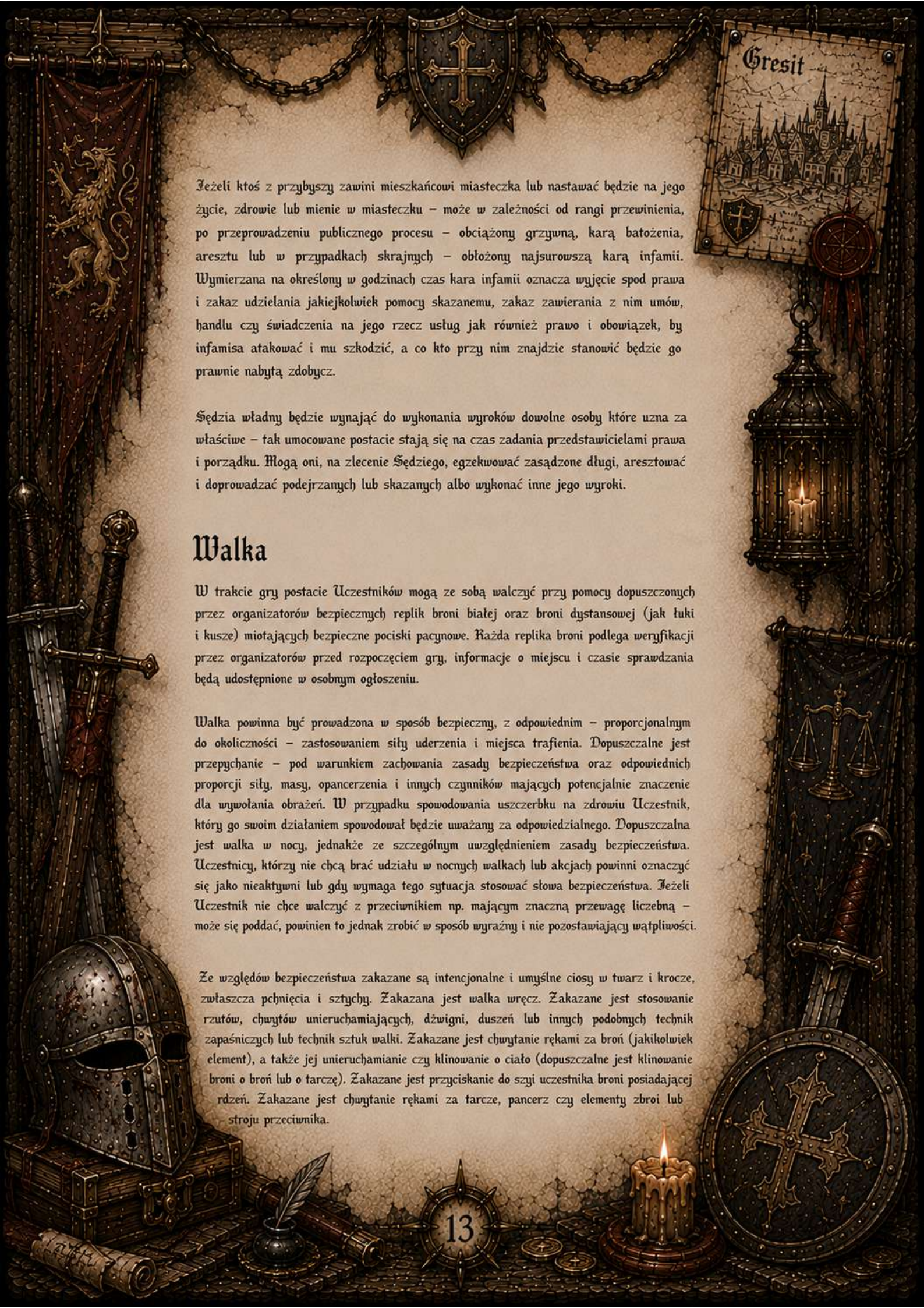
W miasteczku pojawili się także Biczownicy – zdesperowani i oszaaleli fanatycy, głoszący rychłe nadejście końca czasów – nikt nie wie czego się po nich spodziewać, wiadomo jedynie że z każdym dniem pojawia się ich coraz więcej.

W Antykwariacie można zbywać lub identyfikować i tłumaczyć Księgi lub inne Przedmioty Istotne, a także szukać lub zlecać poszukiwanie informacji – jeżeli drużyna będzie ich potrzebować, być może w księgach znajdować się będą odpowiedzi na nurtujące ich pytania. Jest to forma komunikacji Uczestników z organizacją – jeżeli drużyna napotka problem natury fabularnej – może zwrócić się do Antykwariusza o poszukanie w księgozbiorach rozwiązania.

Przytułek dla obłąkanych – Postacie Uczestników mogą zostać czasowo, jeżeli będzie to uzasadnione okolicznościami – osadzone czasowo w przytułku dla obłąkanych, który pełni wobec braku ciemnicy w Gresit – także funkcję aresztu lub izby wytrzeźwień. Osadzenie wynikać może z wyroku Sędziego lub być efektem zachowania postaci i reakcji mieszkańców – po odbyciu kary lub ustaleniu, że nie zagraża on sobie i otoczeniu oraz zdrowy jest na ciele i umyśle – osadzony jest zwalniany

Prawo i sprawiedliwość

W miasteczku obowiązują lokalne prawa spisane w Statutach Sylwańskich nadanych przez przodków hrabiego Uładimirescu przy lokacji miasta na prawie marienburskim. Znana z niechęci do obcych i przybyszy rodzina ustanowiła prawo surowe dla przyjezdnych, łagodne jednak dla mieszkańców – inne przepisy obowiązują Lokalnych, a inne Przyjezdnych. Wymiarem sprawiedliwości zajmować się będzie rezydujący aktualnie w Gresit Sędzia. Władny będzie rozstrzygać spory pomiędzy mieszkańcami Gresit i Przyjezdnymi oraz pomiędzy Przyjezdnymi – konieczne w tym celu jest złożenie skargi, wskazanie świadków i swojego roszczenia. Procesy w Gresit odbywają się publicznie, każdy zainteresowany może wziąć w nich udział.



Jeżeli ktoś z przybyszów zawini mieszkańcowi miasteczka lub nastawiać będzie na jego życie, zdrowie lub mienie w miasteczku – może w zależności od rangi przewinienia, po przeprowadzeniu publicznego procesu – obciążony grzywną, karą batożenia, aresztu lub w przypadkach skrajnych – obłożony najsurowszą karą infamii. Wymierzana na określony w godzinach czas kara infamii oznacza wyjęcie spod prawa i zakaz udzielania jakiegokolwiek pomocy skazanemu, zakaz zawierania z nim umów, handlu czy świadczenia na jego rzecz usług jak również prawo i obowiązek, by infamisa atakować i mu szkodzić, a co kto przy nim znajdzie stanowić będzie go prawnie nabytą zdobycz.

Sędzia władny będzie wynająć do wykonania wyroków dowolne osoby które uzna za właściwe – tak umocowane postacie stają się na czas zadania przedstawicielami prawa i porządku. Mogą oni, na zlecenie Sędziego, egzekwować zasądzone długi, aresztować i doprowadzać podejrzanych lub skazanych albo wykonać inne jego wyroki.

Walka

W trakcie gry postacie Uczestników mogą ze sobą walczyć przy pomocy dopuszczonych przez organizatorów bezpiecznych replik broni białej oraz broni dystansowej (jak łuki i kusze) miotających bezpieczne pociski pacynowe. Każda replika broni podlega weryfikacji przez organizatorów przed rozpoczęciem gry, informacje o miejscu i czasie sprawdzania będą udostępnione w osobnym ogłoszeniu.

Walka powinna być prowadzona w sposób bezpieczny, z odpowiednim – proporcjonalnym do okoliczności – zastosowaniem siły uderzenia i miejsca trafienia. Dopuszczalne jest przepychanie – pod warunkiem zachowania zasady bezpieczeństwa oraz odpowiednich proporcji siły, masy, opancerzenia i innych czynników mających potencjalnie znaczenie dla wywołania obrażeń. W przypadku spowodowania uszczerbku na zdrowiu Uczestnik, który go swoim działaniem spowodował będzie uważany za odpowiedzialnego. Dopuszczalna jest walka w nocy, jednakże ze szczególnym uwzględnieniem zasady bezpieczeństwa. Uczestnicy, którzy nie chcą brać udziału w nocnych walkach lub akcjach powinni oznaczyć się jako nieaktywni lub gdy wymaga tego sytuacja stosować słowa bezpieczeństwa. Jeżeli Uczestnik nie chce walczyć z przeciwnikiem np. mającym znaczną przewagę liczebną – może się poddać, powinien to jednak zrobić w sposób wyraźny i nie pozostawiający wątpliwości.

Ze względów bezpieczeństwa zakazane są intencjonalne i umyślne ciosy w twarz i krocie, zwłaszcza pchnięcia i sztychy. Zakazana jest walka wręcz. Zakazane jest stosowanie rzutów, chwytów unieruchamiających, dźwigni, duszeń lub innych podobnych technik zapaśniczych lub technik sztuk walki. Zakazane jest chwytanie rękami za broń (jakiegokolwiek element), a także jej unieruchamianie czy klinowanie o ciało (dopuszczalne jest klinowanie broni o broń lub o tarczę). Zakazane jest przyciskanie do szyi uczestnika broni posiadającej rdzeń. Zakazane jest chwytanie rękami za tarcze, pancerz czy elementy zbroi lub stroju przeciwnika.

Punkty żywotności

Walka odbywa się w systemie uwzględniającym punkty żywotności. Każda postać posiada 3 punkty żywotności a ich ilość może zostać zwiększona przez noszony pancerz.

Niektóre postacie, w szczególności stworzenia fantastyczne lub magiczne – mogą dysponować większą ilością punktów żywotności, które ustala organizator.

W przypadku, gdy ilość punktów żywotności postaci spadnie do zera, jest ona ciężko ranna i nie może dalej walczyć, biegać ani podejmować innych czynności poza wzywaniem pomocy lub powolnym poruszaniem się w kierunku obozu lub miasteczka. Zaleca się by taka postać wyraźnie swoim zachowaniem sygnalizowała że jest ranna. W szczególności ranna postać nie może zadawać obrażeń innym postaciom. Dopuszczalne jest po otrzymaniu ciężkich ran przejście przez Uczestnika w tryb nieaktywny (off-game) celem udania się do swojego obozu – wskazane jednak jest by odczekać aż inne pozostałe przy życiu postacie oddalą się, a do tego czasu pozostanie na ziemi jako ciężko ranny.

Niedopuszczalne jest głośne liczenie punktów żywotności innym Uczestnikom lub upominanie innego Uczestnika o wyczerpaniu jego punktów żywotności – w przypadku powzięcia uzasadnionych podejrzeń, że dany Uczestnik narusza zasady walki, należy zgłosić to organizatorom.

Pancerz

Noszenie pancerza zwiększa punkty żywotności postaci – tylko w czasie, kiedy faktycznie jest ubrany. Przewiduje się cztery strefy opancerzenia: nogi (od biodra do stopy), korpusek (od szyi do biodra), ręce (od barku do dłoni) i głowę. Jeżeli postać posiada pancerz który zastania co najmniej 50% strefy, uznaje się ją za opancerzoną. Opancerzenie każdej strefy dodaje jeden punkt żywotności. Na potrzeby ustalania punktów pancerza przyjmuje się że nie ma znaczenia z czego pancerz jest wykonany – czy jest to kolczuga, zbroja płytowa, lamelkowa czy naramiennik skórzany, istotne jest by nie było wątpliwości, że jest to element opancerzenia a nie ubioru.. W razie wątpliwości – decyduje organizator.

Przykład 1: Pancerne rękawice zastaniają jedynie dłonie – poniżej 50% strefy opancerzenia rąk – nie dodają punktu żywotności.

Przykład 2: Uczestnik ubrany w hełm garnckowy (ponad 50% zakrycia strefy opancerzenia głowy) i napierśnik (ponad 50% zakrycia strefy opancerzenia korpusek) oraz stalowe sabatony (poniżej 50% zakrycia strefy opancerzenia nóg) uzyskuje dodatkowe 2 punkty żywotności do bazowych 3. Razem posiada 5.

Walka bezpośrednia

Walka bezpośrednia następuje przy użyciu bezpiecznych replik broni białej. Każde trafienie w część ciała postaci, niezależnie czy opancerzoną czy też nie, powinno być uznane za skuteczne i powodujące utratę punktu żywotności. Elementem odgrywania walki jest również odgrywanie trafień – zalecane jest, by postać trafiona odegrała siłę i charakter ciosu, np. poprzez odrzucenie do tyłu.

Niedopuszczalne są walka i zadawanie obrażeń z pozycji leżącej lub z pozycji postaci, którą można zinterpretować jako ciężko ranną i wyłączoną z walki. Niedopuszczalne również jest udawanie ciężko rannego lub zabitego.

Walka dystansowa – łuki i kusze, broń miotana

Walka dystansowa może odbywać się przy użyciu zweryfikowanych przed grą i bezpiecznych replik broni miotającej pociski: bezpiecznych kusz i łuków o energii wylotowej dla strzał 27J, a dla beltów – 18J, z użyciem wyłącznie bezpiecznych strzał lub beltów przeznaczonych do wykorzystania w grach typu LARP, pochodzących producentów gwarantujących ich bezpieczeństwo. Nie są dopuszczalne modyfikacje strzał i beltów, za wyjątkiem oznaczenia właściciela na promieniach.

Zakazane jest celowanie i intencjonalne strzelanie w twarz lub krocze. Wskazane jest celować w nogi przeciwnika, a im bliżej cel się znajduje tym niżej należy celować. Na bliskich dystansach, tj. poniżej 10 m należy stosować przy łukach jak najmniejszą, ale pozwalającą na trafienie celu siłę naciągu. Strzelec powinien przed oddaniem strzału każdorazowo upewnić się, że strzała lub belt jest w odpowiednim stanie technicznym, nie jest uszkodzona lub ubrudzona ani też że pacyna nie nasiąkała wodą. W każdym jednak wypadku strzelec jest odpowiedzialny za skutki swojego strzału i powinien stale mieć na uwadze zasadę bezpieczeństwa.

Zakazane jest używanie broni dystansowej jak kusze i łuki po zmroku oraz w stanie po użyciu alkoholu.

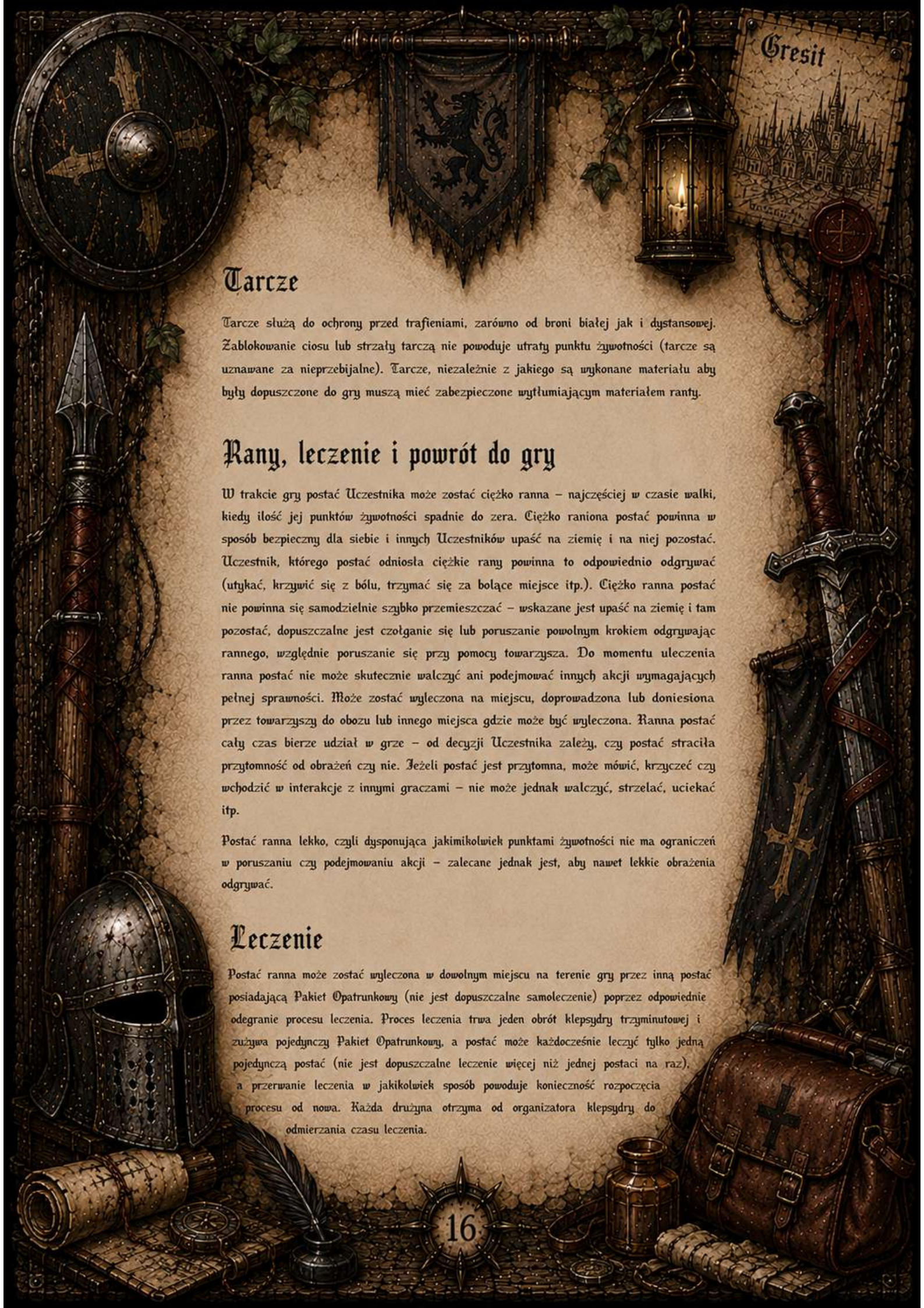
Zakazane jest podnoszenie i strzelanie cudzymi strzałami lub beltami (odstrzeliwanie).

Trafienia pociskiem z broni dystansowej należy traktować tak samo jak trafienia bronią białą, tj. niezależnie od miejsca trafienia powodują utratę punktu żywotności.

Wystrzelone strzały i belty strzelcy powinni zbierać samodzielnie. W przypadku znalezienia ich na terenie gry dowolny Uczestnik może je zebrać i oprzeć o najbliższe drzewo w widocznym miejscu. Dopuszczalne jest poszukiwanie i zbieranie strzał przez Uczestnika nieaktywnego z zastrzeżeniem, że nie może przeszkadzać aktywnym Uczestnikom. Nie jest dopuszczalne podniesienie cudzej strzały i wystrzelenie jej.

Dopuszczalne jest stosowanie bezpiecznych replik broni miotanej – noży, oszczepów, toporków itp. Siła rzutu powinna być proporcjonalna do opancerzenia celu, odległości, masy i twardości repliki broni. Zakazane jest intencjonalne rzucanie w twarz lub krocze uczestnika. Miotający jest odpowiedzialny za skutki swojego rzutu i powinien mieć stale na uwadze zasady bezpieczeństwa. Trafienie bronią miotaną odbiera jeden punkt żywotności, niezależnie od miejsca trafienia.

Stosowanie broni palnej, w szczególności czarnoprochowej, nie jest dopuszczalne poza wyznaczonym przez organizację miejscem i czasem i może odbywać się wyłącznie przez osoby odpowiednio przeszkolone, z zachowaniem wszelkich wymogów dotyczących bezpieczeństwa.



Tarcze

Tarcze służą do ochrony przed trafieniami, zarówno od broni białej jak i dystansowej. Zablockowanie ciosu lub strzały tarczą nie powoduje utraty punktu żywotności (tarcze są uznawane za nieprzebijalne). Tarcze, niezależnie z jakiego są wykonane materiału aby były dopuszczone do gry muszą mieć zabezpieczone wytłumiającym materiałem ranty.

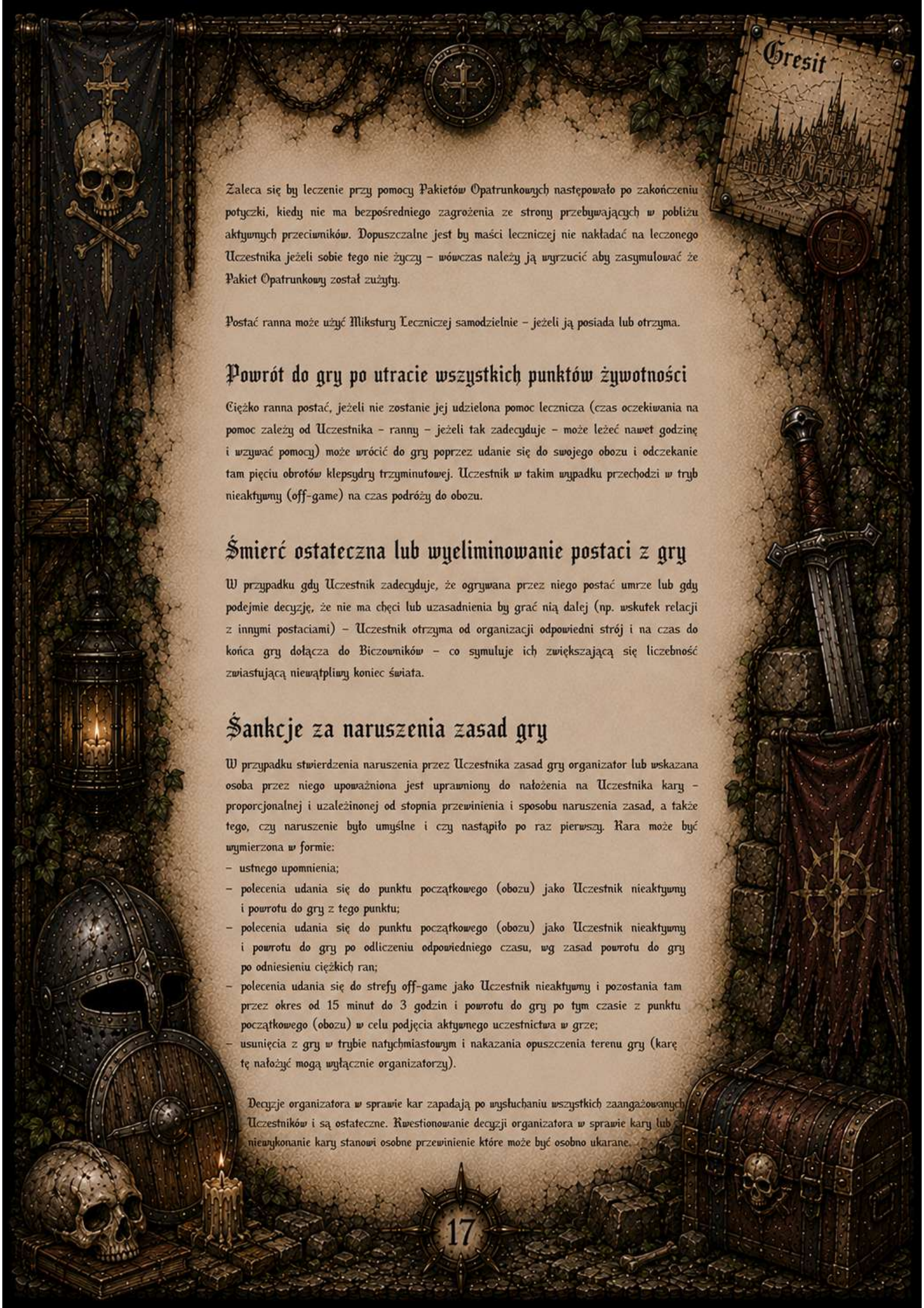
Rany, leczenie i powrót do gry

W trakcie gry postać Uczestnika może zostać ciężko ranna – najczęściej w czasie walki, kiedy ilość jej punktów żywotności spadnie do zera. Ciężko raniona postać powinna w sposób bezpieczny dla siebie i innych Uczestników upaść na ziemię i na niej pozostać. Uczestnik, którego postać odniosła ciężkie rany powinna to odpowiednio odgrywać (utykać, krzywić się z bólu, trzymać się za bolące miejsce itp.). Ciężko ranna postać nie powinna się samodzielnie szybko przemieszczać – wskazane jest upaść na ziemię i tam pozostać, dopuszczalne jest czołganie się lub poruszanie powolnym krokiem odgrywając rannego, względnie poruszanie się przy pomocy towarzysza. Do momentu uleczenia ranna postać nie może skutecznie walczyć ani podejmować innych akcji wymagających pełnej sprawności. Może zostać wyleczona na miejscu, doprowadzona lub doniesiona przez towarzyszy do obozu lub innego miejsca gdzie może być wyleczona. Ranna postać cały czas bierze udział w grze – od decyzji Uczestnika zależy, czy postać straciła przytomność od obrażeń czy nie. Jeżeli postać jest przytomna, może mówić, krzyczeć czy wchodzić w interakcje z innymi graczami – nie może jednak walczyć, strzelać, uciekać itp.

Postać ranna lekko, czyli dysponująca jakimikolwiek punktami żywotności nie ma ograniczeń w poruszaniu czy podejmowaniu akcji – zalecane jednak jest, aby nawet lekkie obrażenia odgrywać.

Leczenie

Postać ranna może zostać wyleczona w dowolnym miejscu na terenie gry przez inną postać posiadającą Pakiet Opatrunkowy (nie jest dopuszczalne samoleczenie) poprzez odpowiednie odegranie procesu leczenia. Proces leczenia trwa jeden obrót klepsydry trzyminutowej i zużywa pojedynczy Pakiet Opatrunkowy, a postać może jednocześnie leczyć tylko jedną pojedynczą postać (nie jest dopuszczalne leczenie więcej niż jednej postaci na raz), a przerwanie leczenia w jakikolwiek sposób powoduje konieczność rozpoczęcia procesu od nowa. Każda drużyna otrzyma od organizatora klepsydry do odmierzania czasu leczenia.



Zaleca się by leczenie przy pomocy Pakietów Opatrunkowych następowało po zakończeniu potyczki, kiedy nie ma bezpośredniego zagrożenia ze strony przebywających w pobliżu aktywnych przeciwników. Dopuszczalne jest by maści leczniczej nie nakładać na leczonego Uczestnika jeżeli sobie tego nie życzy – wówczas należy ją wyrzucić aby zasymulować że Pakiet Opatrunkowy został zużyty.

Postać ranna może użyć Mikstury Leczniczej samodzielnie – jeżeli ją posiada lub otrzyma.

Powrót do gry po utracie wszystkich punktów żywotności

Ciężko ranna postać, jeżeli nie zostanie jej udzielona pomoc lecznicza (czas oczekiwania na pomoc zależy od Uczestnika – ranny – jeżeli tak zdecydował – może leżeć nawet godzinę i wzywać pomocy) może wrócić do gry poprzez udanie się do swojego obozu i odczekanie tam pięciu obrotów klesydry trzyminutowej. Uczestnik w takim wypadku przechodzi w tryb nieaktywny (off-game) na czas podróży do obozu.

Śmierć ostateczna lub wyeliminowanie postaci z gry

W przypadku gdy Uczestnik zdecydował, że ogrywana przez niego postać umrze lub gdy podejmie decyzję, że nie ma chęci lub uzasadnienia by grać nią dalej (np. skutek relacji z innymi postaciami) – Uczestnik otrzyma od organizacji odpowiedni strój i na czas do końca gry dołącza do Biczowników – co symuluje ich zwiększającą się liczebność zwiastującą niewątpliwie koniec świata.

Sankcje za naruszenia zasad gry

W przypadku stwierdzenia naruszenia przez Uczestnika zasad gry organizator lub wskazana osoba przez niego upoważniona jest uprawniona do nałożenia na Uczestnika kary – proporcjonalnej i uzależnionej od stopnia przewinienia i sposobu naruszenia zasad, a także tego, czy naruszenie było umyślne i czy nastąpiło po raz pierwszy. Kara może być wymierzona w formie:

- ustnego upomnienia;
- polecenia udania się do punktu początkowego (obozu) jako Uczestnik nieaktywny i powrotu do gry z tego punktu;
- polecenia udania się do punktu początkowego (obozu) jako Uczestnik nieaktywny i powrotu do gry po odliczeniu odpowiedniego czasu, wg zasad powrotu do gry po odniesieniu ciężkich ran;
- polecenia udania się do strefy off-game jako Uczestnik nieaktywny i pozostania tam przez okres od 15 minut do 3 godzin i powrotu do gry po tym czasie z punktu początkowego (obozu) w celu podjęcia aktywnego uczestnictwa w grze;
- usunięcia z gry w trybie natychmiastowym i nakazania opuszczenia terenu gry (karę tę nałożyć mogą wyłącznie organizatorzy).

Decyzje organizatora w sprawie kar zapadają po wysłuchaniu wszystkich zaangażowanych Uczestników i są ostateczne. Kwestionowanie decyzji organizatora w sprawie kary lub niewykonanie kary stanowi osobne przewinienie które może być osobno ukarane.