LARP
W KLIMACIE
STALKER

PODRĘCZNIK
MECHANIKA GRY

2025

Spis treści

Wstęp 2
Rozdział I - Wprowadzenie do Świata i Wydarzenia 3
1.1 Krótki opis fabularny. 3
1.2 Tematyka i klimat wydarzenia 4
1.3 Główne frakcje / siły działające w świecie gry. 4
1.4 Wyposażenie obowiązkowe i zalecane dla uczestników wydarzenia: 6
Rozdział II - Mechanika Gry 7
2.1 Tworzenie postaci 7
2.2 System walki i obrażeń 9
2.3 Ekwipunek, zasoby i ekonomia. 14
Rozdział III – Zasady Bezpieczeństwa i Organizacja Gry 16
3.1 Bezpieczeństwo 16
Przebieg gry i kontakt z organizatorami 16
Zakończenie 17

Wstęp

Niniejszy podręcznik skierowany jest do wszystkich uczestników LARP-a. Zawiera on najważniejsze informacje dotyczące mechaniki gry, zasad bezpieczeństwa oraz elementów świata przedstawionego. Celem tego dokumentu jest zapewnienie wspólnego punktu odniesienia, który ułatwi każdemu graczowi zanurzenie się w klimacie wydarzenia oraz sprawne i przyjemne uczestnictwo w rozgrywce. Prosimy o uważne zapoznanie się z treścią podręcznika – dzięki temu wspólnie stworzymy niezapomnianą przygodę.

Witamy w Zonie

"Zona... znów oddycha,,

Jeśli trzymasz ten podręcznik w rękach, to znaczy, że zdecydowałeś się wejść tam, gdzie większość nie odważyłaby się nawet spojrzeć. Nie ważne, czy jesteś tu dla chwały,

artefaktów, pieniędzy, czy może – jak wielu przed tobą – z powodów, których sam do końca nie rozumiesz. Zona wzywa każdego inaczej. I każdego zmienia.

Ten dokument to twoje pierwsze i ostatnie ostrzeżenie. Znajdziesz tu zasady, które rządzą tym światem – zarówno te oficjalne, jak i niepisane, szeptane przy ogniskach. Dowiesz się, jak przetrwać, jak walczyć, jak grać. Ale nie łudź się – żadna instrukcja nie przygotuje cię na to, co naprawdę czeka za drutem.

Zona żyje. Oddycha. Obserwuje. I nigdy nie zapomina.

Przeczytaj uważnie. Zapamiętaj, co trzeba. Resztę poznasz w praktyce – tam, gdzie skrzypiące kroki po mokradłach mieszają się z trzaskiem anomalii, a z pozornie pustych ruin dobiega dźwięk, który nie powinien istnieć.

Nie jesteś już częścią normalnego świata. Od teraz jesteś **Stalkerem**.

Rozdział I - Wprowadzenie do Świata i Wydarzenia

1.1 Krótki opis fabularny.

Po zniszczeniu Kamienia Życzeń Zona stała się zupełnie innym miejscem…

Gdy emisje zaczęły występować rzadziej, frakcje rozpoczęły brutalne wojny o dominację. Konflikty te doprowadziły do zniszczenia ich głównych baz i przyciągnęły uwagę całego świata, który ponownie zwrócił wzrok na Prypeć.

NATO wysłało swoje oddziały, by szczelniej zamknąć Zonę, a naukowcy zorganizowali liczne ekspedycje, co sprawiło, że najemnicy i samotnicy mieli więcej zleceń niż kiedykolwiek wcześniej. Zona nie jest już taka jak dawniej – wiele mutantów wybito lub

schwytano do eksperymentów, a artefakty stały się cenniejsze niż kiedykolwiek, ponieważ ich liczba drastycznie spadła.

Członkowie Monolitu zaczęli budzić się ze zbiorowej hipnozy – niektórzy uciekli, inni odnaleźli swoje miejsce jako stalkerzy, a część z nich postanowiła pomścić zniszczenie swojego bożka. Między frakcjami panuje kruchy sojusz – wojna odebrała im bazy i posterunki, dlatego skupiają się teraz na odbudowie oraz na walce z nowym wspólnym wrogiem: wojskiem, które za wszelką cenę chce wykurzyć wszystkich z Zony.

Po której stronie konfliktu staniesz? Zostaniesz żołnierzem patrolującym Zonę i polującym na nielegalnych turystów? A może jako stalker spróbujesz odnaleźć swój sens życia w Strefie Wykluczenia? A może wolisz stanąć ponad tym wszystkim i szabrować każdego, kto wejdzie ci w drogę?

Wybór należy do Ciebie.

1.2 Tematyka i klimat wydarzenia

LARP w klimacie stalkera to wydarzenie inspirowane serią gier komputerowych i książek o tym samym tytule, gdzie akcja toczy się w na fikcyjnym obszarze zwanej Zoną.

Uczestnicy wcielają się w role stalkerów i innych frakcji, którzy próbują przetrwać w niebezpiecznym, postapokaliptycznym świecie pełnym anomalii.

Scenariusze często zawierają elementy eksploracji, walki oraz poszukiwania artefaktów o niezwykłych właściwościach.

Całość odbywa się w klimatycznej scenerii, która oddaje ponury i tajemniczy nastrój znany z gier i książek.

1.3 Główne frakcje / siły działające w świecie gry.

WOJSKO

Frakcja nastawiona głównie na wymianę ognia. Wojsko nie martwi się o ilość amunicji ponieważ dostają przydział na każdą misje/patrol.

Wojskowi od początku rozgrywki mają możliwość używania dowolnej jednej sztuki broni głównej oraz dowolnej jednej sztuki broni bocznej (przypisanej do nich na stałe możliwej do wymiany wyłącznie w razie awarii).

Inne przedmioty użytkowe jak maski przeciwgazowe oraz inne dostają do użytku za pozwoleniem zbrojowni na czas trwania misji/warty/patrolu.

Ich ograniczenie amunicji i medykamentów to zasoby ogólne Kordonu z których dostają przydział na misje/warty/patrole.

Nie można ich ograbić (prócz przedmiotów fabularnych oraz artefaktów). Muszą wykonywać rozkazy dowództwa, ale nie dostają za to nagród ponieważ są na służbie . To znaczy że nie zarabiają w świecie gry ponieważ każdy przedmiot do kupienia w Zonie otrzymają w bazie.

Wojskowi nie są na wczasach i nie zwiedzają dowolnie całej Zony, mają wyznaczone miejsce do odwiedzenia/patrolu, a po wykonanym zadaniu wracają do bazy.

STALKERZY

Są to osoby i organizację aktywnie eksplorujące Zonę. Organizację znane z trylogii gier:

- na początku rozgrywki przy rejestracji losują zestaw startowy broni oraz zasobów.
- mają sporą swobodę poruszania się między trzema bazami o ile dowództwo bazy ich wpuści.

BANDYCI

- na początku rozgrywki przy rejestracji losują zestaw startowy broni oraz zasobów.
- ze względu na charakter biznesowy frakcji ich członkowie mają spore ograniczenia w dostaniu się do baz innych frakcji (prócz kurierów i osób z konkretnymi zadaniami,a i tak nie ma gwarancji swobodnego poruszania się).
- bandyci ze względu na kontakty z wielkiej ziemi mają tańszy dostęp do amunicji i broni.

1.4 Wyposażenie obowiązkowe i zalecane dla uczestników wydarzenia:

- strój frakcji zgodny z dress code wybranej organizacji.
- kamizelka odblaskowa (inna niż niebieska).
- ochrona oczu ASG.
- dokument tożsamości.
- NNW
- prowiant i woda na czas trwania gry.
- ekwipunek do przespania nocy w terenie.
- Naszywka frakcji wybranej organizacji.
- Odpowiednie obuwie (najlepiej buty za kostkę)
- telefon z aplikacją discord oraz ares alfa (potrzebne do komunikacji z NPC i organizatorami).

Instrukcja korzystania z Ares Alfa na LARP-ie

Podczas naszego LARP-a aplikacja Ares Alfa będzie służyć jako interaktywna mapa terenu, która pomoże uczestnikom w orientacji oraz płynnym poruszaniu się po obszarze gry. Znajdziecie w niej takie informacje jak granice terenu rozgrywki, lokalizacje punktów medycznych (np. „szpital”), miejsca, gdzie można spotkać NPC, zdobyć informacje lub wykonać zadania, a także zaznaczone strefy frakcyjne i inne istotne lokalizacje powiązane z fabułą wydarzenia.

Na miejscu każdy uczestnik będzie mógł zeskanować QR kod przypisany do swojej frakcji, co umożliwi dostęp do dodatkowych danych oraz pomoże w lepszym planowaniu działań w grze. Poniżej znajduje się QR kod do pobrania aplikacji Ares Alfa – zachęcamy, aby zrobić to wcześniej, jeszcze przed rozpoczęciem wydarzenia.

ARES ALFA

Wyposażenie zalecane (nieobowiązkowe)

- bezpieczna replika broni białej (treningowa/gumowa)
- replika broni bocznej ASG (pistolet)
- mały plecak/torba na przedmioty
- maska przeciwgazowa (posłuży jako przedmiot do odblokowania do poruszania się po strefie radiacji)

Rozdział II - Mechanika Gry

2.1 Tworzenie postaci

Tworzenie postaci zaczyna się już przy zakupie biletu online na LARP, gdzie wybieramy jedną z 3 głównych frakcji : WOJSKO, STALKER i BANDYTA.

- przy wyborze frakcji należy pamiętać o dress code danej organizacji. Jest to jeden z warunków uczestnictwa (podpowiedzi dostępne w artykule dress code dostępnym na naszych socjalach i stronie www https://wydrapos.odoo.com).
- po potwierdzeniu akredytacji na miejscu przy głównym szlabanie przy parkingu należy dokończyć rejestrację, odebrać zestaw startowy w biurze administracji (budynek

oznaczony) i udać się do bazy macierzystej frakcji której lokalizacje otrzyma się wraz z zestawem startowym.

- zestawy startowe gracze losują w budynku rejestracji. W przypadku gdy uczestnik wylosuję przedmiot, którego nie posiada (broń krótka/broń długa/broń biała) można wymienić przedmiot na równowartość w walucie.
- rzeczy osobiste (czyli przedmioty cenne nie biorące udziału w grze) należy zostawić we własnym namiocie lub w miejscu wyznaczonym przez organizatorów. UWAGA: istnieje możliwość zostawić rzeczy potrzebne na LARP-a w samochodzie, ale wychodząc po nie należy zastosować się do zasad OFF GAME i zabrać tylko przedmioty odblokowane w fabule. Zasady OFF GAME są opisane szczegółowo w regulaminie wydarzenia.

Legitymacja gracza

- legitymacja zawiera informacje o twojej postaci i jej ekwipunku. NIE ZGUB JEJ!
- zgubienie legitymacji oznacza przymus zgłoszenia tego w biurze administracji lub jednej z osób oznaczonych jako administrator i oznacza że dana postać fabularna „przepadła" i gracz zaczyna od nowa!
- na legitymacji będzie widniała informacja czy gracz nie łamał zasad gry dlatego zgubienie jej oznacza przymus stworzenia nowej postaci (informacje w legitymacji będą dopisywane tylko i wyłącznie przez NPC oraz organizatorów).
- przedmioty na legitymacji postaci będą zapisane również u zbrojmistrza więc nie ma możliwości podrobienia ekwipunku.
- legitymacja jest również dowodem na to jaką broń możesz używać w grze (broń należy odblokować by jej używać).

W razie podejrzeń o oszustwo organizatorzy mogą sprawdzić dokument w każdej chwili. W przypadku wątpliwości innych graczy możesz okazać im legitymację by udowodnić, że nie oszukujesz.

OFF GAME

Jest to system “poza grą”. Gdy nasza postać zginie lub ma potrzebę wykonać coś poza grą należy ma obowiązek założyć na siebie kamizelkę odblaskową (kolor dowolny prócz niebieskiego, który jest zarezerwowany dla organizatorów)

- OFF GAME są to również wyznaczone strefy w których zakazana jest wymiana ognia. Są to miejsca wyznaczone na odpoczynek i aktywności poza grą oraz inne strefy bezpieczne (np. parking lub biuro organizatorów).

!!! UWAGA !!!

OFF GAME nie jest kamizelką nieśmiertelności ! Poza śmiercią i sytuacjami awaryjnymi nie można z niej korzystać. To nie jest mechanika umożliwiająca swobodne poruszanie się po terenie bez konsekwencji. Ubranie kamizelki odblaskowej łączy się z natychmiastowym powrotem do bazy.

2.2 System walki i obrażeń

W Zonę nie wchodzi się lekkomyślnie — każdy krok może być ostatnim, a konflikt zbrojny to nie kwestia *czy,* lecz *kiedy*. Walka w świecie STALKERa to brutalne, szybkie i często chaotyczne starcia, gdzie przewagę zyskuje ten, kto potrafi zachować zimną krew, wykorzystać otoczenie i dobrze zna swój sprzęt. Ten rozdział opisuje zasady prowadzenia walk — zarówno z ludźmi, jak i nieludzkimi zagrożeniami.

Mechaniki walki w tym systemie zostały zaprojektowane tak, by odzwierciedlać nieprzewidywalność i śmiertelność starć. Każdy strzał ma znaczenie, a każda decyzja może uratować życie — albo je odebrać.

Walka

- Do wymiany ognia może dochodzić wyłącznie między graczami należącymi do jednej z trzech frakcji: Wojsko, Stalkerzy oraz Bandyci, a także w przypadku starcia z zombie.

- Trafienia w kończyny nie są śmiertelne, jednak uniemożliwiają korzystanie z trafionej części ciała do momentu jej wyleczenia za pomocą przedmiotu leczniczego lub przez lekarza.
- Trafienia w głowę lub tors uznawane są za trafienia krytyczne i skutkują natychmiastową śmiercią postaci.
- Walka bronią białą polega na zadaniu jednego skutecznego ciosu.

Śmierć i ograbianie

W przypadku śmierci z przyczyn innych niż walka, gracz natychmiast zakłada kamizelkę odblaskową i udaje się do bazy. Przed opuszczeniem miejsca zdarzenia musi pozostawić wszystkie artefakty oraz przedmioty fabularne w widocznym miejscu, natomiast może zatrzymać przy sobie amunicję, walutę, medykamenty oraz opaskę-trofeum. Jeśli śmierć następuje w obecności towarzysza i nie jest bezpośrednim wynikiem walki albo nastąpiła już po pokonaniu przeciwników, możliwe jest przekazanie towarzyszowi artefaktów oraz przedmiotów fabularnych, a także podzielenie się z nim amunicją i walutą. Należy jednak pamiętać, że podczas takiej wymiany towarzysz nie jest w żaden sposób chroniony i może zostać zaatakowany.

W przypadku „odprowadzania" martwego towarzysza do bazy, gracz nadal uznawany jest za aktywnego i nie przysługuje mu żadna dodatkowa ochrona. Zmarły gracz nie może w żaden sposób wpływać na przebieg gry – nie wolno mu podpowiadać, informować o lokalizacjach przedmiotów ani zasłaniać linii ognia. Martwi nie mają głosu – nie rozmawiają z żywymi, nie przekazują im informacji, nie komentują sytuacji na polu gry.

Jeśli śmierć nastąpiła w walce z innymi graczami, należy przekazać przeciwnikowi wszystkie artefakty, przedmioty fabularne, opaskę-trofeum oraz całą posiadaną walutę. W takim przypadku z przedmiotów zużywalnych przy graczu pozostaje wyłącznie amunicja. Amunicja to jedyne elementy ekwipunku, których nie można stracić na skutek walki – zawsze zostają przy graczu po jego śmierci.

Respawn

Respawn oraz odliczanie czasu jego trwania rozpoczynają się w budynku medyka, który jest wyraźnie oznaczony odpowiednim znakiem. Domyślny czas respawnu wynosi jedną godzinę, jednak w zależności od rozwoju fabularnego wydarzeń lub liczby oczekujących graczy, medyk ma prawo dostosować ten czas. Respawn jest całkowicie darmowy i nie wymaga żadnej opłaty.

Nie ma konieczności oczekiwania całej godziny w budynku medyka – w momencie zgłoszenia się, medyk zapisuje godzinę, o której gracz może powrócić do gry. Gdy nadejdzie wyznaczony czas respawnu, gracz powinien ponownie zgłosić się do medyka w celu odebrania nowej opaski trofeum. Opaska ta symbolizuje przynależność do frakcji i potwierdza, że gracz powrócił do gry jako aktywny, żywy uczestnik.

Zadania

W zależności od przynależności do danej frakcji uczestnicy otrzymują różne zadania w grze.

Frakcja Wojska na bieżąco otrzymuje zadania do wykonania, których realizacja jest obowiązkowa. Ich zaletą jest możliwość udania się po potrzebny sprzęt do zbrojmistrza.

Zadania przeznaczone dla Wojska są zazwyczaj krótkie i stosunkowo łatwe. Choć żołnierze nie otrzymują za nie zapłaty, każde ukończone zlecenie przekłada się na zwiększenie wpływów frakcji – zarówno pod względem kontrolowanego terenu, jak i liczby żołnierzy wysyłanych jednorazowo na kolejne zadania. Na początku rozgrywki każde zadanie wykonuje oddział maksymalnie dwóch żołnierzy.

Stalkerzy i Bandyci

Aby zdobyć zadanie w celu zarobku, należy podejść do dowolnego NPC – są to postacie specjalnie oznaczone, rozpoznawalne na terenie gry. NPC mają pełną dowolność w rozdawaniu zadań i mogą przydzielać je dowolnej liczbie graczy. O tym, czy dane zadanie zostało wykonane poprawnie, decyduje NPC, który je zlecił.

Większe misje zakończone niepowodzeniem mogą zostać ponownie zlecone lub podjęte jeszcze raz – wszystko zależy od aktualnych okoliczności. Na przykład, jeśli bandyci

zagrabili skrzynię, możliwe będzie ponowne podjęcie próby jej odzyskania. Nie należy jednak oczekiwać, że cel zadania będzie cierpliwie czekał na gracza.

Artefakty i anomalie

Anomalie pojawiają się w świecie gry w formie mini-gier, które są obsługiwane i nadzorowane przez organizatorów lub specjalnie wyznaczonych NPC. To właśnie oni na miejscu wyjaśniają zasady uczestnictwa oraz sposób, w jaki można zdobyć artefakt. Aby wziąć udział w anomalii, gracz musi zapłacić cenę w postaci jednego leku antyradiacyjnego. Należy pamiętać, że porażka w anomalii równoznaczna jest ze śmiercią postaci.

Artefakty zdobyte w anomaliach są niezwykle cenne – nie tylko ze względu na swoją wartość w świecie gry, ale również z powodu bonusów, jakie przyznają posiadaczowi. To unikalne przedmioty, które mogą znacząco wpłynąć na losy gracza i jego frakcji.

Emisja

Emisja to wydarzenie obejmujące całą mapę gry, wpływające na wszystkich uczestników rozgrywki. Jej rozpoczęcie zostanie jasno zakomunikowane graczom za pomocą obowiązkowej aplikacji oraz wyraźnych sygnałów dźwiękowych, dzięki którym nikt nie przegapi momentu zagrożenia.

W czasie epicentrum emisji każdy gracz znajdujący się poza kordonem, poza trybem **OFF GAME** lub poza bezpieczną bazą swojej frakcji, ginie natychmiast. Jedynym wyjątkiem są zombie, które pozostają całkowicie odporne na działanie emisji.

Zakończenie emisji również zostanie wyraźnie ogłoszone, a od tego momentu gracze mogą bezpiecznie opuścić swoje schronienia i wrócić do dalszej gry.

Zombifikacja

Aby zostać zombie, wystarczy zgłosić się do NPC znajdującego się w szpitalu. Decyzja o przemianie jest ostateczna i jednorazowa – nie ma możliwości powrotu do poprzedniej roli. Zombie pokonuje się, strzelając mu w plecy. Można również tymczasowo unieruchomić zombie, trafiając go w jedną z nóg – po takim trafieniu traci on możliwość poruszania się przez 30 sekund.

Zombie nie umierają w klasyczny sposób – po trafieniu stają się nieaktywni na kilka minut. Taki nieaktywny zombie sam oznacza się kamizelką odblaskową, aby było to widoczne dla innych graczy. Poruszają się wolniej niż pozostali uczestnicy gry i oddają strzały głównie z biodra, bez celowania.

Zombie posiadają pełną odporność na emisję oraz promieniowanie. Ich domyślnym zadaniem jest pilnowanie określonych stref wyznaczonych przez organizatorów. Organizatorzy zaopatrują zombie w amunicję niezbędną do działania. Choć zombie nie wykonują zadań, mogą posiadać przedmioty fabularne – wyłącznie te, które otrzymają bezpośrednio od organizatorów. Przedmiotów leżących na mapie nie mogą zabierać, ale mają prawo je otoczyć i próbować chronić, aby utrudniać życie stalkerom.

Zombie są wyraźnie oznaczone wizualnie, a ich zachowanie również jednoznacznie wskazuje, z jakim rodzajem istoty gracz ma do czynienia. W trybie OFF GAME nie ma obowiązku odgrywania roli zombie – gracz może wtedy poruszać się swobodnie poza światem gry.

Radiacja

Radiacja w grze działa na zasadzie niewidzialnej ściany strefy – aby wejść na teren skażony, gracz musi posiadać lek antyradiacyjny lub mieć w swoim ekwipunku maskę przeciwgazową. Lek antyradiacyjny pełni funkcję jednorazowego biletu wstępu – przed przekroczeniem granicy strefy radiacyjnej należy zużyć jedną jego dawkę.

Po zażyciu leku nie można dowolnie wchodzić i wychodzić ze strefy. Każde opuszczenie terenu skażonego skutkuje koniecznością ponownego zużycia kolejnej dawki, jeśli gracz będzie chciał wrócić do środka. W przeciwieństwie do tego, maska przeciwgazowa umożliwia swobodne poruszanie się po strefie radiacyjnej bez konieczności ciągłego zużywania leków, co czyni ją wyjątkowo cennym i drogim przedmiotem.

W przypadku użycia maski przeciwgazowej jako ochrona twarzy, ta musi być odporna na ostrzał z replik ASG. W przypadku jeśli maska będzie stanowić jedynie element stroju i nie będzie zakładana na twarz nie musi spełniać norm. Jest ona oficjalnie zapisywana w legitymacji gracza oraz odpowiednio oznaczona jako część ekwipunku. Nie ma obowiązku noszenia jej przez cały czas – wystarczy, że gracz ją posiada przy sobie. Należy jednak pamiętać, że maska przeciwgazowa nie zapewnia żadnej ochrony podczas anomalii ani emisji.

2.3 Ekwipunek, zasoby i ekonomia.

Przedmioty zużywalne

Przedmioty jednorazowe w grze należy faktycznie zużyć, aby mogły zadziałać – ich użycie powinno być wyraźnie zasygnalizowane poprzez pokazanie zużycia danej sztuki lub odpowiednie odegranie czynności związanej z jej użyciem.

Po zużyciu takiego przedmiotu nie wolno go zostawiać na ziemi – śmiecenie jest zabronione. Zużyty przedmiot należy umieścić np. w torbie zrzutowej lub innym wyznaczonym miejscu, aby mieć pewność, że został już użyty. Wszystkie zużyte przedmioty należy następnie przekazać NPC lub organizatorom, którzy zajmą się ich odpowiednią utylizacją lub recyklingiem.

W przypadku amunicji obowiązuje zasada uczciwości – wolno używać wyłącznie amunicji zdobytej w trakcie gry. Zabronione jest przynoszenie i wykorzystywanie kulek spoza wydarzenia.

Przedmioty wielokrotnego użytku

Maska przeciwgazowa będzie oficjalnie wpisywana do legitymacji gracza, co oznacza, że jej posiadanie stanowi trwałe ulepszenie postaci. Jest to element ekwipunku, którego nie można odsprzedać ani przekazać innym graczom. W przypadku frakcji Wojska, po zakończeniu misji maska zostaje odebrana i aby ponownie ją otrzymać, należy zwrócić się do zbrojmistrza o nowy przydział.

Maska przeciwgazowa nie musi być fizycznie noszona ani nawet zakładana – wystarczy jej obecność w legitymacji gracza, by uznać ją za aktywną.

Artefakty natomiast działają nieprzerwanie, o ile gracz faktycznie je posiada i są one umieszczone w widocznym miejscu – na przykład zawieszone na szyi, przyczepione do broni lub w inny sposób wyeksponowane. Artefakty nie emitują promieniowania, więc nie ma potrzeby przechowywania ich w specjalnych pojemnikach.

Jeśli jednak artefakt zostanie schowany do plecaka, torby, ładownicy lub kieszeni – przestaje działać i nie przynosi żadnych efektów graczowi**.**

Przedmioty stałe i broń

Zakup i odblokowanie broni to trwałe ulepszenie postaci, które zostaje zapisane w legitymacji gracza. Taki zapis jest stały – broni nie można odsprzedać, można jedynie zmienić jej model (głównej, krótkiej lub białej) u odpowiedniego NPC.

Broń biała, którą można wykorzystywać w grze, musi być bezpieczna. Może to być gumowa broń treningowa, tzw. „kiełbasa" (czyli twardy rdzeń owinięty miękkim materiałem), lub realistyczna broń biała wykonana w sposób, który nie zagraża bezpieczeństwu innych graczy. Warunkiem dopuszczenia jej do użytku jest pełne bezpieczeństwo – nie może ona wyrządzać krzywdy.

Zapis w legitymacji odnośnie posiadanego ekwipunku określa, jakiego uzbrojenia i akcesoriów gracz może używać podczas LARPa. Inne repliki, broń biała lub dodatki, których nie ma w legitymacji, są niedozwolone do użytku – najlepiej zostawić je w obozie lub samochodzie.

Korzystanie z ekwipunku, który nie został wpisany do legitymacji, traktowane jest jako jawne oszustwo. Takie zachowanie skutkuje upomnieniem od organizatorów i może prowadzić do poważniejszych konsekwencji, takich jak redukcja ekwipunku, śmierć postaci i odesłanie na respawn, a w skrajnych przypadkach – całkowitym wykluczeniem z gry.

Broń wyposażona w dodatki takie jak kolimatory, chwyty, latarki montowane, czy lunety traktowana jest jako broń ulepszona, a jej zakup wiąże się z wyższym kosztem.

Pozostałe akcesoria – takie jak osobiste latarki (niezamontowane na broni), powerbanki, płachty maskujące, maskałaty, torby czy inne nieopisane przez organizatorów – można wykorzystywać bez ograniczeń.

Przedmioty takie jak hełmy, kamizelki kuloodporne, egzoszkielety, kombinezony ABC i podobne, które nie są opisane w podręczniku, nie zapewniają żadnych dodatkowych funkcji ani ochrony. Traktowane są wyłącznie jako elementy kosmetyczne służące do wzbogacenia wyglądu postaci.

Rozdział III – Zasady Bezpieczeństwa i Organizacja Gry

3.1 Bezpieczeństwo

Zasady bezpieczeństwa i kontakt z organizatorami

Strefy bezpieczne

Strefy bezpieczne znajdują się w obozach frakcji i w kordonie. Są to miejsce, w którym uczestnicy mogą odpocząć i nabrać sił. W obozach znajduje się NPC, który pomoże w sytuacjach niebezpiecznych nie związanych z grą (OFFGAME).

Zachowanie podczas zagrożenia realnego

W przypadku sytuacji niebezpiecznej lub awaryjnej, uczestnicy są zobowiązani do natychmiastowego poinformowania organizatorów. Należy również respektować zasady bezpieczeństwa, w tym wszelkie hasła i gesty, które mogą być użyte przez innych uczestników w sytuacjach dla nich niekomfortowych lub zagrażających zdrowiu.

Organizatorzy mają prawo użyć hasła **"STOP GRA"**, które natychmiastowo wstrzymuje całą rozgrywkę. Gra może zostać wznowiona wyłącznie na wyraźny sygnał od organizatora.

Wszelkie kryzysowe sytuacje lub potrzeba pomocy medycznej powinny być zgłaszane telefonicznie, przez radio lub za pośrednictwem aplikacji Discord (dane kontaktowe znajdują się w przewodniku). Prosimy o korzystanie z tych kanałów wyłącznie w nagłych przypadkach.

Przebieg gry i kontakt z organizatorami

Harmonogram dnia

Szczegółowy plan dnia wraz z godzinami poszczególnych wydarzeń zostanie udostępnione przy punktach informacyjnych na miejscu lub w postach pod wydrzeniem.

Punkty kontaktowe i NPC organizatorów

W grze obecni są również NPC pełniący funkcję punktów kontaktowych – odpowiednio oznaczeni. Można się do nich zgłaszać w razie pytań, potrzeby pomocy lub zgłoszenia problemów.

Po zakończeniu gry – debriefing i feedback

Po zakończeniu rozgrywki odbędzie się krótkie spotkanie podsumowujące (debriefing), podczas którego omówimy najważniejsze aspekty gry i zbierzemy Wasze opinie. Zachęcamy do dzielenia się feedbackiem – pomoże nam to w przygotowaniu jeszcze lepszych wydarzeń w przyszłości.

Zakończenie

Jeśli dotarłeś aż tutaj – i tak nie jesteś gotów. Ten podręcznik to nie tylko zbiór zasad – to twoja pierwsza mapa w świecie, gdzie logika ustępuje miejsca instynktowi, a przeżycie zależy nie tylko od broni, ale i od sprytu, lojalności… albo zimnej kalkulacji.

Pamiętaj: **tu nie ma bohaterów, są tylko ci, którzy jeszcze żyją**.

Słuchaj starszych stalkerów, trzymaj się swojej frakcji i nie zapominaj – każdy krok w Zonie może być twoim ostatnim... albo pierwszym w legendzie, którą ktoś kiedyś opowie przy ognisku.

Do zobaczenia po drugiej stronie drutu.

Albo i nie…….