

W razie co polecamy stronę [WayBackMachine.com](https://www.WayBackMachine.com)

Mechanika walki do 2023

W trakcie trwania gry walki między uczestnikami gry (Graczami, NPC etc.) mogą być rozstrzygane na dwa sposoby – walkę strzelecką (z wykorzystaniem replik ASG) bądź walkę wręcz (z wykorzystaniem otulin).

Uwaga: ze względu na używanie w trakcie gry replik ASG na terenie całej gry obowiązuje **BEZWZGLĘDNY OBOWIĄZEK** noszenia okularów ochronnych zatwierdzonych przed grą terenową, z wyłączeniem stref do tego wyznaczonych (strefy Off-ASG) acz zalecane jest noszenie okularów także w strefach Off-ASG.

Walka wręcz

Otuliny – na terenie gry używa się otulinowych replik broni. Jest to bezpieczny rekwizyt, zrobiony z gąbki, karimat, lateksu lub innych miękkich materiałów. Używany jest w walce w zwarcu, zgodnie z mechaniką walki wręcz. Każda otulina musi zostać przetestowana i dopuszczona do gry przez MG przed rozpoczęciem gry. Organizacja zastrzega sobie prawo do niedopuszczania broni otulinowej niespełniającej wymagań bezpieczeństwa (np. za twarda, posiadająca wystające ostre elementy etc.) do gry Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenie bądź zniszczenie broni otulinowej.

Otulina może mieć dowolny kształt, ale zawsze powoduje takie same obrażenia. Dodatkowo limitowana jest długość otulin.

- Otuliny jednoręczne muszą mieć długość nie przekraczającą 100 cm
- Otuliny oburęczne muszą mieć długość poniżej 180 cm

W walce wręcz, bazowo gracz ma 3 draśnięcia. Każde uderzenie zadaje jedno draśnięcie. Osoby ranne, lub okaleczone, mają limit 1 draśnięcia.

Trafienia w dłonie trzymające otulinę, nie są zaliczane jako obrażenia.

Niektóre postacie mogą mieć więcej, lub mniej niż 3 draśnięcia.

UWAGA: Otulinami nie wolno wykonywać pchnięć z wyjątkiem broni wykonanej w technologii bezrdzeniowej (np. noże z pianki).

Po przegranej walce ranny wyciąga kartę trafienia i odgrywa jej skutki.

Draśnięcia (NIE rany) można regenerować, odpoczywając godzinę w siedzibie frakcyjnej, lub wypijając fabularne trunki w barze.

Specjalne ataki otulinowymi replikami broni:

Wpierdol – trafienie 3x otuliną (lub tyle ile może przyjąć draśnięć) z okrzykiem „WPIERDOL”. Cel pada na ziemię, jest ogłuszony, można go okraść. Po 15 minutach jest już tylko posiniaczony (2 draśnięcia).

Ogłuszenie – atak od tyłu z zaskoczenia; położenie otuliny na ramieniu przeciwnika i powiedzenie „OGŁUSZENIE”. Cel pada na ziemię, jest ogłuszony, można go okraść. Po 15 minutach jest już tylko posiniaczony (2 draśnięcia)

Backstab – atak od tyłu z zaskoczenia; położenie otuliny na ramieniu przeciwnika i wypowiedzenie „BACKSTAB”. Cel pada na ziemię, jest ranny i nieprzytomny, nie krzyczy, może jęczeć. Ofiara wyciąga kartę trafienia.

Dobicie – atak na leżącego rannego; położenie otuliny na ciele przeciwnika, lub strzał z ASG w ziemię z małej odległości od leżącego z okrzykiem „DOBIJAM”. Cel umiera, bez względu na kartę trafienia.

Walka bronią ASG

Jako replikę ASG rozumie się repliki o napędzie sprężynowym, elektrycznym (tzw. AEG) oraz gazowym (np. na GreenGas, CO₂). Replik o mocy powyżej 450 fps (1,9 J) muszą zostać zgłoszone we wcześniejszym terminie do organizacji. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia takiej repliki do gry.

Replik można używać na terenie całej gry (w strefie In-game) z obostrzeniami zależnymi od ich mocy (testowanej na kulkach 0.25g):

Do 350 fps (do 1,14 J) - bez limitów

350 - 450 fps (1,14 J - 1,9 J) - Zakaz strzelania na odległości mniejsze niż 15 m

Każda replika ASG biorąca udział w Grze Terenowej musi spełniać powyższe reguły oraz zostać dopuszczona do gry i odpowiednio oznakowana przez Mistrzów Gry. Gracze posługujący się niezatwierdzoną repliką będą karani (wydalenie z gry terenowej). Podczas gry terenowej wolno korzystać wyłącznie z amunicji do ASG wydanej przez MG. Używanie własnej amunicji (tzw. kulek) jest zabronione i będzie karane. Przed Antykonwentem zostanie ogłoszony typ kulek, które będą dostarczane przez organizatorów na tegorocznej grze terenowej.

Po trafieniu z repliki ASG, ranny wyjmuje kartę trafienia i odgrywa jej skutki. Trafienia w pancerz, za pomocą repliki ASG, są traktowane jako normalne trafienie w tą część ciała, którą pancerz zasłaniał. Pancerz wpływa na efekty ran zawarte na karcie ran (patrz sekcja pancerzy niżej).

Trafienie w broń powoduje uszkodzenie broni – takiej broni nie można używać aż do czasu naprawienia jej przez postać z odpowiednimi umiejętnościami (np. przez Montera)

Trafienie w jakikolwiek element ekwipunku (np. plecak, menażka czy zwinięty śpiwór na plecaku) traktowane jest jako normalne trafienie w lokację na której ten przedmiot się znajduje.

Pancerze

Pancerz musi być elementem stroju i spełniać faktyczną funkcję ochronną tj. zasłaniać części ciała które ma chronić. W przypadku trafienia „pod pancerz” (otwór, szpara, nieosłonięta część ciała) trafienie takie liczone jest jak trafienie w nieopancerzoną część ciała. Wyróżnia się dwa rodzaje pancerza:

Lekki – zazwyczaj pancerz skórzany lub z innych lekkich materiałów, zakrywający co najmniej korpus powoduje, że gracz który otrzymał ranę (z broni ASG bądź w walce wręcz) korzysta z zmniejszonych obrażeń za lekki pancerz (redukcja obrażeń znajduje się na karcie ran medyka).

Ciężki – zazwyczaj pancerz z metalu lub innych materiałów sztywnych. Tak samo jak lekki pancerz zapewnia szansę (jeśli postać ma go co najmniej na korpusie) na redukcję obrażeń lecz redukcja ta jak i samo prawdopodobieństwo na nią jest większa. Ponadto chroni przed Lekką raną na karcie trafienia. Jeżeli pancerz zasłania co najmniej $\frac{3}{4}$ ciała, gracz otrzymuje dodatkowy punkt wytrzymałości w walce wręcz (może przyjąć jedno draśnięcie więcej).

Klasa pancerza zostanie określona w trakcie procesu oceny stroju przez MG.

Tarcza - Gracz wyposażony w tarcze może jej używać do blokowania ataków wykonywanych replikami broni otulinowych. Nie może natomiast wyprowadzać nią ataków. Tarcze o masie powyżej 10 kg są w stanie osłaniać przed ostrzałem z replik broni ASG. Tarcza nie spełniająca tych wymagań i trafiona przez kulkę bądź strzałę traktowana jest jako uszkodzona (nie można jej używać), a osoba używająca tarczy dostaje trafienie w rękę w której trzymała tarczę. Tarcza musi być wykonana w sposób nie stwarzający zagrożenia dla użytkownika i innych osób tj. bez ostrych krawędzi, wystających kolców etc. Każda tarcza musi być sprawdzona i zatwierdzona przez MG.

Hełm – powinien być wykonany z materiałów nie elastycznych. Chroni przed ogłuszaniem oraz niweluje wszystkie trafienia w głowę przy pomocy broni otulinowej.

Inna broń

Łuki – naciąg łuku nie może przekraczać maksymalnego naciągu zalecanego przez producenta strzał. Strzały (Pacyny) muszą być bezpieczne i certyfikowane jako nadające się do użytku w warunkach LARPowych (np. producenta IDV).

Strzały - samoróbki są zakazane. Wszystkie łuki i strzały muszą być sprawdzone i zatwierdzone przez MG przed rozpoczęciem Gry Terenowej. Trafienia z łuku liczone są jak trafienia z broni ASG

Broń otulinowa miotana – jest dozwolona tylko pod warunkiem wykonania jej w technologii bezrdzeniowej tj. same miękkie materiały i nie waży więcej

niż 200 g. Każda taka broń zostanie przetestowana przez MG. Trafienie taką bronią liczone jest jako trafienie w walce wręcz.

Proce – broń tego typu NIE jest dozwolona w czasie gry terenowej

Kusze – broń tego typu NIE jest dozwolona w czasie gry terenowej

Mechanika ran

Karta trafienia – zawiera informacje na temat rany, które potrafi określić osoba bez profesji medycznej. Na początku gry, każdy gracz otrzymuje jedną losową, zapieczętowaną kartę trafienia. W przypadku otrzymania obrażeń w grze, musisz natychmiastowo ją wyciągnąć i rozpatrzyć opisane na niej skutki. Nową kartę trafienia otrzymasz u dowolnego medyka. Jeżeli w jakimś momencie gry nie posiadasz karty trafienia, a otrzymasz obrażenia, twoja postać umiera.

W grze występuje pięć rodzajów kart trafień:

- **Nic ci nie jest** - Aż dziwne. Kula poszła bokiem, nóż rozciął ubranie. Nic ci się nie stało. Zgłoś się do medyka po nową kartę trafienia
- **STRES POLA WALKI!** - Co się dzieje! Strzelają do Ciebie! Odczuwasz stres po bliskim spotkaniu ze śmiercią. Krzycz i uciekaj przez 5 minut! Po panice zgłoś się do medyka po nową kartę trafienia.
- **Lekka rana!** - Otrzymałeś/aś ranę! Krzycz i płacz, nie możesz się poruszać. Jeżeli nie otrzymasz pomocy w ciągu 5 minut, umierasz. Jeżeli nosisz ciężki pancerz, został on uszkodzony, a ty zignoruj tą kartę. Na tą ranę działają medpaki/deadliny. Zgłoś się do medyka po nową kartę trafienia
- **Ciężka rana!** - Otrzymałeś/aś ranę! Krzycz i płacz, nie możesz się poruszać. Jeżeli nie otrzymasz pomocy w ciągu 5 minut, umierasz. Zgłoś się do medyka po nową kartę trafienia
- **Krytyczna rana!** - Otrzymałeś/aś ranę! Krzycz i płacz, nie możesz się poruszać. Jeżeli nie otrzymasz pomocy w ciągu 1 minuty, umierasz. Zgłoś się do medyka po nową kartę trafienia

Karta ran – karta określająca dokładne skutki trafienia. Więcej o nich dowiesz się w zakładce mechanika medyka.

Opatrywanie - Opatrywać mogą tylko postacie które na etapie tworzenia postaci zostały Medykem lub Chirurgiem bądź też posiadają odpowiednią sztukę/umiejętność.

Transportowanie rannego - Rannego może transportować jedna osoba, jednak może robić to tylko wolnym krokiem. Dwie osoby używając obu rąk mogą nieść rannego szybkim krokiem ale nie mogą z nim biec.

Draśnięcie – stan powstający po otrzymaniu trafienia w walce wręcz (bronią otulinową bądź bronią otulinową miotaną). Domyślnie każda postać ma limit 3 draśnięć. Limit ten może być zmieniony (zwiększony bądź zmniejszony) przez modyfikatory (pancerz, okaleczenia, mutacje etc. – patrz dalsza część mechaniki bądź mechanika tworzenia postaci). Po przekroczeniu limitu, postać traktowana jest jakby otrzymała ranę – wyciąga kartę trafienia i odgrywa jej skutki. Draśnięcia można regenerować, odpoczywając godzinę w siedzibie frakcyjnej, lub wypijając fabularne trunki w barze.

Okaleczenie – Stan powstały po otrzymaniu rany bądź nieudanej operacji chirurgicznej. Opisany jest na karcie ran. Powoduje on zmniejszenie limitu draśnięć do 1. UWAGA – nie każda rana powoduje okaleczenie. Okaleczenia można usuwać poprzez udaną operację chirurgiczną (szczegóły są opisane w specjalistycznej mechanice chirurga).

Śmierć postaci – „A kto umarł, ten nie żyje.” Stan kiedy postać umiera (np. kiedy nie otrzymała pomocy medycznej po otrzymaniu rany). Poodgrywaj trochę trupa, a następnie udaj się do strefy off-game gdzie rezydujący MG poinformuje cię co dalej. W miarę możliwości, możesz wrócić jako inna postać lub NPC. Oczywiście możesz też zdecydować, że nie chcesz wracać do gry, ale chyba nikt nigdy nie rozważał tej opcji na poważnie

Mechanika technika

Postacie z wiedzą techniczną z zakresu chemii lub mechaniki są niezwykle cenione w świecie post-apo. Monter potrafi naprawić zepsutą szpej lub zbudować coś nowego ze złomu, podczas gdy chemik mieszając ze sobą różne rzeczy tworzy dragi i medykamenty.

Obie te profesje aby operować potrzebują jednak materiałów. Materiały te, mają postać małych, dwustronnych karteczek. Po jednej stronie znajduje się element monterski, a po drugiej element chemiczny. Wykorzystanie komponentu do mechaniki niszczy go i uniemożliwia ponowne wykorzystanie. Dlatego to ty decydujesz czy dany element stanie się zamkiem do broni czy medpakiem.

Komponenty

Istnieje 5 elementów monterskich oraz 5 elementów chemicznych. Ich dokładne wykorzystanie jest omówione poniżej w sekcjach odpowiednich profesji.

Pozyskiwanie elementów

Na terenie gry można znaleźć rozmaite gamble (patrz mechanika ogólna). Można je sprzedawać u handlarza lub też rozmontować na komponenty. Rozmontować gambel może tylko technik (chemik lub monter) w następujący sposób:

Gambel należy zanieść do wyznaczonego punktu rozkładu (najczęściej bar), a następnie pobrać z maszyny losującej odpowiednią ilość części

- **Mikro gambel** (np. kondensator, bezpiecznik, przycisk) = za mały przedmiot aby rozmontować
- **Mały gambel** (np. dysk twardy, karta grafiki, wibrator) = 1 woreczek
- **Duży gambel** (np. komputer, mikser, mechaniczne ramie kolegi) = 2 woreczki
- **Ogromny gambel** (wymaga więcej niż 1 osoby do noszenia) – zapytaj MG

Bardzo prosimy o fizyczne nierozmontowywanie większych gambli (np. komputerów) w celu pozyskania z nich większej ilości elementów

Mechanika Montera

Każdy gracz chcący grać postacią montera jest zobligowany do zaopatrzenia się **we własnym zakresie** w Uniwersalne Narzędzie Naprawcze tj. **srebrną taśmę klejącą** (tzw. DuckTape). Dopuszczalna jest także kolorowa taśma izolacyjna, ale twoje konstrukcje będą wyglądały to dużo mniej profesjonalnie. Dodatkowo zachęcamy aby zaopatrzyć się w narzędzia (oczywiście odpowiednie do post-apo). Nie są one niezbędne do wykonywania mechaniki ale dają bonusowe punkty stylu i lansu.

Na początku gry, każdy monter otrzyma od organizatorów „Podręcznik montera”. Ta swoista biblia zawiera pełny opis mechaniki montera oraz listę przepisów, które monter może zbudować. Ponadto w trakcie gry dodatkowe przepisy będą umieszczone na elementach wymagających naprawy bądź możliwe do zdobycia.

No ale na czym dokładnie to całe monterstwo polega? Otóż, wszystko co musisz zrobić to połączyć ze sobą odpowiednie elementy monterskie w sposób trwały zgodnie ze schematem (teraz już widzisz po co ci ta taśma). **ALE** żeby nie było tak prosto, nie wystarczy skleić ze sobą kilku śrubek lub płytek. Połączenie elementów musi spełniać warunki opisane w przepisie. Każdy z elementów ma na krawędziach umieszczone liczby. Aby zmontowany szpej działał, sąsiadujące ze sobą liczby muszą spełniać matematyczną zależność z przepisu (zwróć uwagę, że elementy monterskie **MOŻNA OBRACAĆ!**)

Prawda, że łatwe? W niektórych przepisach konieczne jest dodanie jeszcze dodatkowego komponentu. Zaznaczone jest to w formie przepis + coś. I tak na przykład, budowa działającej broni palnej wymaga posiadania **ZAMKA**, produkcja amunicji wymaga **PROCHU** (który może stworzyć chemik). Pozostałe z przepisów mogą wymagać wykorzystania jednego z czterech

komponentów budowanych osobno przez ciebie. Są to **ŚMIGŁO, WIERTŁO, WICHAJSTER i DYNKS**.

W przypadku wykonywania przepisu wymagającego dodatkowych elementów, nie muszą one spełniać żadnych zależności matematycznych. Dodatkowo, nikt ci nie broni chodzić po terenie z torbą pełną dynksów i wichajstrów, żeby mieć je na podorędziu w razie potrzeby ale pamiętaj, że jakaś dobra dusza może stwierdzić, że są jej bardziej potrzebne niż tobie i cię ich pozbawić.

Kiedy pomimo wszelkich trudności związanych z matematyką i obsługą taśmy uda ci się sklecić przepis, pokaż go jakiemuś MG w celu weryfikacji i wymień w odpowiednim punkcie na sklecony przedmiot. Pamiętaj, że w przypadku budowy broni musisz posiadać swoją replikę lub broń białą, a wykonanie przepisu pozwala ci ją po prostu wprowadzić do gry (albo wprowadzić ją do gry komu innemu, jeśli tylko wykonujesz usługę budowy). W przypadku przepisu naprawy, zrealizowany przepis należy przykleić do naprawianego urządzenia. W każdym wypadku, użyte komponenty są tracone i nie da się ich odzyskać.

Mechanika chemika

W odróżnieniu od montera, wszystkie narzędzia niezbędne do wykonania mechaniki chemika zostaną ci dostarczone przez organizatorów. Niemniej nadal zachęcamy aby przygotować sobie swój własny zestaw małego chemika zawierający słoiczki, butelki, fiołki itp. Dobrze przygotowane zestawy z pewnością otrzymają bonus na etapie tworzenia postaci. Ponadto, projektując strój, przygotuj sobie miejsce na przechowywanie niewielkich plastikowych probówek będących elementem mechaniki.

Podobnie jak w przypadku montera, otrzymasz na początku gry „Podręcznik Chemika” zawierający opis mechaniki oraz listę przepisów, które możesz wykonywać. Dodatkowe przepisy mogą się pojawić w grze i konieczne będzie ich pozyskanie.

Aby wytworzyć porządkany preparat musisz posiadać następujące rzeczy:

- Papierki uniwersalne (dostarczone przez organizatorów na początku gry, nie zgub, bo nie będziesz w stanie realizować mechaniki!)
- Plastikowe probówki eppendorffa wypełnione bezbarwnym płynem. Na początku gry otrzymasz ich kilka, dodatkowe możesz zdobyć w procesie tworzenia postaci lub zakupić w trakcie gry od handlarza.
- Przepis
- Komponenty chemiczne uzyskiwane w procesie rozkładania gambli (patrz wyżej)
- Dodatkowe elementy wyszczególnione w przepisie (np. Tornado żużel w przypadku rafinacji)

Samo przeprowadzenie mechaniki jest bardzo proste. Każdy przepis posiada wyszczególnioną listę komponentów chemicznych, ilość niezbędnych do przeprowadzenia reakcji oraz kolory, które musisz uzyskać w tych reakcjach (**1 reakcja = 1 eppendorff**). Reakcje przeprowadzasz poprzez wrzucenie kawałka papierka do probówki. Papierek może zabarwić się na jeden z trzech kolorów. Czerwony/różowy, żółty (brak zmiany koloru papierka) lub niebieski/zielony. Zwróć uwagę, że niektóre przepisy uznawane są za udane kiedy otrzymasz np. kolor żółty lub niebieski, podczas gdy inne wymagają otrzymania konkretnego koloru.

Aby wykonać mechanikę chemika:

- Przygotuj przepis
- Zbierz wszystkie niezbędne do wykonania przepisu komponenty chemiczne.
- Przygotuj odpowiednią dla danego przepisu ilość eppendorffów
- Przeprowadź reakcje i porównaj wyniki z wymaganiami przepisu.

Jeżeli uzyskałeś kolory wymagane w przepisie, możesz pobrać z wyznaczonego punktu uzyskany drag. W przeciwnym razie reakcja się nie powiodła i nic nie otrzymujesz. Niezależnie od wyniku, wszystkie

wykorzystane komponenty i eppendorffy są zużywane w procesie i przepadają.

Mechanika medyka

Medyk to profesja, która pozwala na uratowanie życia rannemu koledze. Posiadasz mistyczną wiedzę w jaki sposób zatkać dziurę po kuli żeby krew nie wyciekała czy też jak zaszyć ranę żeby wnętrzności nie stały się zewnętrznymi. Jeżeli zdecydujesz się grać medykiem, powinieneś zaopatrzyć się w coś do pisania (czymś trzeba wypisywać recepty) oraz bandaż (mogą być to np. paski ze starego prześcieradła, im brudniejsze tym lepiej – to post-apo!). Ponadto zalecamy przewidzenie w stroju odpowiedniego miejsca na przechowywanie kart trafień oraz kart ran które będziesz wydawał graczom żeby nie myliły ci się z innymi elementami fabularnymi.

Karty trafień

A teraz trochę o tym jak działa twoja profesja. Każdy gracz posiada kartę trafienia. Jest to karta, którą otwiera się po trafieniu. Na tej karcie można znaleźć 5 rodzajów efektu: **Nic ci się nie stało**, **Stres pola walki**, **Lekka Rana**, **Ciężka Rana**, **Krytyczna Rana**. Karty trafienia są jednorazowe, po ich otwarciu należy je przedrzeć na pół aby uniknąć omyłkowego ponownego wykorzystania tej samej karty.

W przypadku **Stresu pola walki**, gracz będzie panikował. Następnie należy dostarczyć mu nową **Kartę Trafienia**.

W przypadku **nic się nie stało**, gracz musi zostać sprawdzony, czy rzeczywiście nic mu nie jest i następnie należy dać mu nową **Kartę Trafienia**

W przypadku **Lekkiej Rany**, gracz ma 5 minut aby otrzymać niezbędną pomoc medyczną. Jeżeli nosi ciężki pancerz, może on zignorować tą ranę. Na

tą ranę działa również Medpak. W przypadku pancerza lub medpaka, graczowi należy dostarczyć nową kartę trafienia.

W przypadku **Ciężkiej Rany**, gracz ma 5 minut aby otrzymać niezbędną pomoc medyczną. Tutaj pomoże tylko interwencja sanitariusza lub Deadline. Poziom trudności wylosowanej rany (patrz „Opatrywanie ran”) wzrasta o +1 (należy zapisać to na karcie rany).

W przypadku **Krytycznej Rany**, gracz ma 1 minutę aby otrzymać niezbędną pomoc medyczną. Tutaj pomoże tylko interwencja sanitariusza lub Deadline. Poziom trudności wylosowanej rany (patrz „Opatrywanie ran”) wzrasta o +3 (należy zapisać to na karcie rany).

Karty ran i opatrywanie

Gdy na karcie trafienia pojawia się **Rana (Lekka, Ciężka lub Krytyczna)**, medyk ma najwięcej do roboty.

Należy wylosować **kartę rany** i rozpatrzyć jej skutki:

1. Na każdej karcie rany jest opisana poważność rany. Jest to informacja potrzebna Chirurgowi, jeżeli rana wymaga operacji. Osoby posiadające podstawową wiedzę z zakresu medycyny (Cecha Medyk Bojowy) są w stanie opatrywać rany poziomu 5 i niższych. Sanitariusze są w stanie opatrywać dowolne rany. Poziom rany należy zmodyfikować (zapisać to na karcie ran) w zależności od rany z karty trafienia w następujący sposób:
 - Lekka rana +0
 - Ciężka rana +1
 - Krytyczna rana +3
2. Symbole oznaczają co jest potrzebne do udzielenia pierwszej pomocy. Przez medyka. Należy wykonać wskazane polecenia, zanim doprowadzi się rannego do chirurga.

3. Opis rany. W zależności jak została spowodowana rana, występuje inna rana. Jeżeli postać otrzymała ranę w lekki, lub ciężki pancerz, czytamy opis rany Pancerz lekki, lub Pancerz ciężki. Jeżeli postać otrzymała obrażenie w część ciała nie chronioną przez pancerz, pancerz jest uszkodzony, lub jeśli postać nie posiada pancerza, czytamy opis rany w zależności od rodzaju trafienia. Jeżeli Jest to rana postrzałowa czytamy Kulka, jeżeli obrażenia w walce wręcz, Otulina. W przypadku jakichkolwiek innych obrażeń czytamy opis rany Inny rodzaj.
4. W przypadku, gdy opis rany mówi o okaleczeniu, należy powiedzieć rannemu, że jest okaleczony i do czasu operacji u chirurga musi odgrywać efekt okaleczenia opisany na karcie rany.

Chemia bojowa

Na terenie można pozyskać 5 rodzajów chemii bojowej:

Painkiller – środek przeciwbólowy, niezbędny do operacji.

Ketaminium Hydroxyalkanium - Wziwno-doustno-doodbytniczy środek anestezjologiczny o przyspieszonym działaniu. Można używać w czasie operacji zamiast painkillera.

Medpak – medpak to chemia, która leczy ranę do 5 poziomu, ale nie niwelujące okaleczenia. W przypadku lekkiej rany na karcie trafienia leczy ją bez konieczności rozpatrywania karty ran. Ratuje życie. Pamiętaj, że zażycie 3 Medpaków jednego dnia skutkuje śmiercią.

Deadline – Trochę jak medpak, ale leczy każdą ranę (nie śmierć) i nie ma limitów użycia dziennie. Ciężki do zdobycia, zachowaj na czarną godzinę. Również nie leczy okaleczeń.

AR-23 – Eksperymentalny rodzaj chemii. Leczy jedno okaleczenie

Okaleczenia i bycie chirurgiem

Jeżeli w opisie rany, jest wymagana interwencja chirurga lub operacja, oznacza to, że są potrzebne twoje usługi. Na szczycie **Karty Rany** jest przedstawiona cyfra, to ona najbardziej nas interesuje gdyż określa ona poziom trudności operacji. Operacje przeprowadza się z wykorzystaniem specjalistycznego sprzętu na który składa się:

- Talia kart chirurga (30 kart):
 - 18 kart z jednym symbolem, po dwie karty na każdy z dziewięciu symboli
 - 9 kart z dwoma symbolami, po jednej na każdy symbol
 - 3 kart pustych
- Butelka z symbolami w środku
- Narzędzia chirurgiczne - dwa druty do wyciągania symboli z butelki
- Minutnik

Istnieje 9 symboli, które można znaleźć na kartach chirurga i w pojemniku z symbolami.

Przeprowadzanie operacji

Przed każdą operacją należy podać pacjentowi Painkiller. W przypadku, gdy tego nie zrobimy trudność operacji rośnie o 1.

Zamiast painkillera można zastosować odpowiedni środek anestezjologiczny (np. Ketaminium Hydroxyalkanum) w takim wypadku operacja jest o 1 łatwiejsza.

Na przeprowadzenie operacji masz 15 minut. Przed rozpoczęciem operacji należy aktywować minutnik poprzez przekręcenie go na pozycję 55' w celu nakręcenia sprężyny a następnie ustawić na 15'. Czas ten może zostać zmodyfikowany odpowiednimi sztuczkami.

Operacja polega na tym, że wyciągasz tyle kart, ile wynosi trudność rany (cyfra na karcie rany zmodyfikowana o wartości z karty trafienia i ewentualne środki farmakologiczne). Karty z talii należy wyciągać pojedynczo. Po każdej karcie musisz wyciągnąć z pojemnika symbole przedstawione na karcie, wykorzystując narzędzia do operacji. Po wyciągnięciu wszystkich wymaganych symboli, przedstawionych na wyciągniętej karcie ran, operacja kończy się sukcesem. Operacja kończy się porażką w wypadku, gdy skończy się czas, chirurg wyciągnie nieodpowiedni symbol z pojemnika lub gdy ilość symboli na wyciągniętych kartach uniemożliwia wykonanie operacji. Po skończonej operacji należy wyciągnięte symbole umieścić ponownie w butelce, a talię kart potasować.

Leczenie okaleczeń

Czasami pacjent posiada okaleczenie, jest to stałe uszkodzenie, które nie zagraża życiu pacjenta. Jeżeli pacjent chce wyleczyć swoje okaleczenie (**NIE BLIZNĘ**), należy wykonać operację, na normalnych zasadach o trudności 5. Jeżeli operacja się nie uda, pacjent umiera.

Multitasking

Jeżeli opis rany mówi, że pacjent potrzebuje operacji, a po niej i tak ma okaleczenie, są trzy wyjścia:

Pierwsze, to zoperować pacjenta i następnie wykonać drugą operację by zoperować okaleczenie.

Drugie, to zoperować pacjenta i zostawić okaleczenie.

Trzecie wyjście, to przy operacji możemy dodać do poziomu trudności +3 i zoperować wszystko na raz.

Każdą operację można przeprowadzić w kilku chirurgów. Maksymalna ilość chirurgów, którzy mogą przeprowadzać jedną operację na raz, to 2. W takim wypadku, bierzemy poziom rany, następnie dzielimy go przez ilość zaangażowanych chirurgów i zaokrąglamy w górę. Każdy z chirurgów musi przeprowadzić udaną operację o tej wartości, przy pomocy własnego zestawu chirurgicznego. Jeżeli choć jedna z operacji się nie powiedzie, pacjent umiera.

Realizm świata post-apo

Post-apo to nie rurki z kremem, a operowanie ludzi nigdy nie było proste. W świecie post-apo ciężko o sterylne warunki nie mówiąc już o zaawansowanym sprzęcie medycznym. Jednocześnie poziom wiedzy medycznej nie jest większy niż w obecnych czasach. Oznacza to, że każda operacja, która w naszych warunkach jest bardzo trudna lub nie wykonalna jest z góry skazana na porażkę. Oczywiście nadal możesz próbować ją przeprowadzić ale na 1000 % pacjent umrze w jej trakcie lub chwilę po.

Jeżeli nie jesteś pewny, czy dana operacja się uda, zgłoś się do Chomzika w celu przedyskutowania problemu.

Mechanika scavengera

Scavenger to osoba, która potrafią wyjść w teren i wysledzić różne wartościowe przedmioty i informacje. Każdy Ranger musi posiadać mapę terenu z zaznaczonymi miejscami, gdzie znajdują się przystanki Scavengera (dostarczona zostanie przez organizatorów). Każdą wycieczkę rozpoczynamy w barze (jak każda dobra przygoda), podchodzimy do worka startowego i wydajemy pierwszą kartę. Z każdego worka możemy wyciągnąć jednorazowo jedną kartę. Na każdej karcie są trzy elementy: tekst opisujący, co się stało; miejsce gdzie mamy się udać po następną kartę; przedmioty, które udało nam się zebrać po drodze. Wyciągniętą kartę zabieramy ze sobą i stosujemy się do jej tekstu. Aby zebrać przedmioty z zebranych kart, należy udać się do baru, gdzie można wymienić zebrane karty na przedmioty. Aby móc zebrać przedmioty, należy dotrzeć do karty z napisem „Idź do baru”. Jeżeli skończymy wycieczkę przed jej zakończeniem. Musimy porzucić łup. Znaczniki w kwadracie oznaczają, że jest to nagroda, którą dostaje się tylko po spełnieniu pewnych warunków zawartych w tekście np. posiadanie kolegi na wycieczce.

Mechanika cwaniaka

Cwaniak, który na etapie tworzenia postaci wybierze cechę „wtyka” uzyska dostęp do mechaniki specjalistycznej cwaniaka. Mechanika ta opiera się na kontaktach. Kontaktach, które zdobyłeś przed rozpoczęciem gry. W trakcie gry istnieje też możliwość uzyskania nowych kontaktów.

No dobrze, ale co mi po kontaktach możesz spytać. Otóż, pozwalają Ci one pozyskiwać cenne gamble, przepisy czy też informacje.

Na początku gry otrzymasz „Kartę kontaktu”. Karta zawiera fabularyzowany opis miasteczka, zasoby, które są dostępne i te, których miasteczko potrzebuje. Druga część karty zawiera opis osoby, z którą nawiązujesz kontakt. Trzecia część to oferta startowa zawierająca początkowe ceny wymiany gambli z twoim kontaktem. Pamiętaj, że ceny te mogą być negocjowane, a także ulegać zmianie w miarę jak popyt na dane gamble się zwiększy/zmniejszy. W przypadku braku przelicznika (najczęściej dotyczy to unikalnych gambli), musisz negocjować.

Przykładowe opcje kontaktów do znalezienia na kartach:

- Posiada umiejętności montera (zmontuje dla ciebie dowolny przedmiot)
- Posiada umiejętności chemika (jest w stanie wytworzyć dla ciebie dowolne medykamenty)
- Kupi usługi montera (jeżeli znajdziesz kogoś kto z dostarczonych zasobów zmontuje zamówiony przedmiot dostaniesz zapłatę)
- Kupi usługi chemika (podobnie jak z monterem ale wymaga umiejętności chemika)
- Ma na handel przepis(y) monterskie lub chemiczne
- Dużo wie – za odpowiednią opłatą chętnie ci sprzeda jakąś soczystą informację
- Szuka konkretnego przedmiotu – jeżeli zdołasz zdobyć taki gambel i mu go wysłać, dobrze za niego zapłaci

Aby skorzystać z mechaniki, musisz skontaktować się z kontaktem wymienionym na twojej karcie. Można to zrobić poprzez wysłanie listu przez kuriera, kontakt przez linie telefoniczną lub szepnąć słówko człowiekowi z karawany przybywającemu cyklicznie do miasteczka. To w jaki sposób

będziesz nawiązywał kontakt zależy od fabuły i zostaniesz o tym poinformowany przed rozpoczęciem gry.