

LARP DESIGN DOC

Agnieszka
Filipiak
Mateusz Koss



menu



Wprowadzenie do Uniwersum

Idaho przed wojną

Święto Ziemniaka

Fabularne Ramy

- **Część 1:** Przed Wojną - Święto Ziemniaka
- **Część 2:** Niespodziewane wydarzenia
- **Część 3:** Nowa rzeczywistość

Mechanika

- Atrybuty S.P.E.C.I.A.L i umiejętności specjalne
- Broń
- Wstążki i taśmy
- Promieniowanie
- Życie i leczenie
- Przedmioty podlegające rejestracji
- Ekonomia i handel

ŚWIAŁ GRY

Historia Świata Przed Wielką Wojną

Polityka Globalna i Kryzys Surowcowy (2060-2077)

W latach 2060-2077 świat doświadczył poważnego kryzysu energetycznego, który wynikał z wyczerpania zasobów ropy i uranu. Konflikty o surowce rozpoczęły się od inwazji Chin na Alaskę w 2066 roku, gdzie znajdowały się kluczowe zasoby ropy. W odpowiedzi Stany Zjednoczone rozpoczęły długą, kosztowną wojnę, której kulminacją była bitwa o Anchorage w 2077 roku. Wojna o surowce pomiędzy mocarstwami przyspieszyła globalny wyścig zbrojeń i przygotowania do możliwego konfliktu nuklearnego.

Upadek Organizacji Międzynarodowych (2052-2077)

W wyniku globalnego kryzysu surowcowego, w 2052 roku wybuchły Wojny o Surowce, które trwały przez kolejne dekady. Zwiększone napięcia doprowadziły do upadku kluczowych organizacji międzynarodowych, takich jak ONZ. Brak międzynarodowej współpracy oraz wzajemnych gwarancji bezpieczeństwa między państwami przyczynił się do destabilizacji globalnej polityki. Wojny o surowce i militarne konflikty między państwami doprowadziły świat do granic wytrzymałości.

Kryzys wewnętrzny w Stanach Zjednoczonych (2070-2077)

Na skutek coraz większych trudności z dostępem do surowców, Stany Zjednoczone zmagaly się z problemami wewnętrznymi. Rosnące niezadowolenie społeczne spowodowane kryzysem energetycznym oraz eskalacja protestów antywojennych doprowadziły do coraz większych zamieszek. W 2076 roku USA zdecydowały się na aneksję Kanady, aby zabezpieczyć jej zasoby naturalne oraz wsparcie wojskowe. Mimo to, nastroje społeczne pogarszały się, a coraz większa liczba ludzi przygotowywała się na ewentualną katastrofę.

Wielka Wojna (23 października 2077)

23 października 2077 roku doszło do Wielkiej Wojny, która trwała zaledwie dwie godziny. W tym czasie USA, Chiny a następnie reszta krajów wymieniły się nuklearnymi atakami, które zniszczyły większość cywilizowanego świata. Większość dużych miast została zniszczona w wyniku eksplozji nuklearnych, a ci, którzy przetrwali, schronili się w podziemnych kryptach stworzonych przez Vault-Tec. Zaledwie pięć minut po pierwszych wybuchach bomby nuklearne uderzyły w Waszyngton i wybrzeże zachodnie Stanów Zjednoczonych, co zakończyło działania wojenne, ale doprowadziło do globalnej apokalipsy.

Retrofuturyzm

Retrofuturyzm w uniwersum **Fallouta** to styl artystyczny i estetyczny, który przedstawia przyszłość widzianą oczami lat 50 i 60. XX wieku. Charakteryzuje się połączeniem zaawansowanych technologii z przestarzałym wzornictwem, stylistyką pin-up, klasyczną muzyką jazzową i swingową, oraz naiwnymi wizjami „atomowej ery”. Jest to wizja świata, który nigdy nie porzucił stylistyki lat 50/60., mimo że technologicznie poszedł dużo dalej, wprowadzając np. roboty domowe, broń laserową czy energetyczne pancerze wspomagane. Wszystko to tworzy unikalny, ironiczny klimat nostalgii z optymistyczną wizją przyszłości, która nigdy się nie ziściła.



Rozwój technologiczny





Pip-Boy

Roboty (Pan Złota Rączka, Protektron, roboty szturmowe, Pani Niania)

Ogniwa fuzyjne

Pancerz wspomagany

Broń laserowa i plazmowa

Terminale

Holotaśmy

Rozwój technologiczny



Vault-Tec

Vault-Tec to fikcyjna korporacja z uniwersum **Fallouta**, która przed Wielką Wojną specjalizowała się w budowie ogromnych, zaawansowanych technologicznie podziemnych schronów przeciwiatomowych, znanych jako **Krypty** (Vaults). W założeniu Krypty miały chronić wybranych obywateli Stanów Zjednoczonych przed skutkami wojny nuklearnej, zapewniając im bezpieczeństwo, samowystarczalne życie oraz możliwość późniejszego odbudowania cywilizacji. Korporacja Vault-Tec prowadziła szeroko zakrojoną kampanię reklamową, zachęcając ludzi do inwestowania w miejsca w Kryptach, co uczyniło ją jednym z symboli przedwojennej Ameryki i jej optymistycznego podejścia do „atomowej przyszłości”.

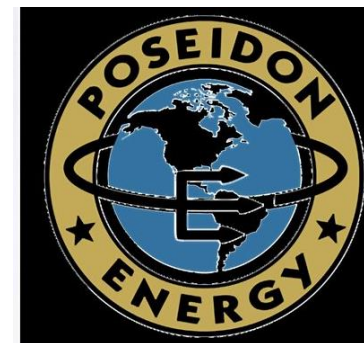


Firmy

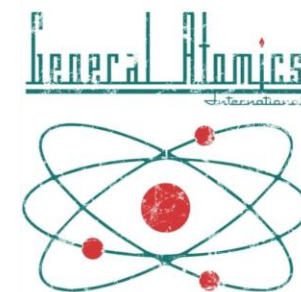
RobCo Industries - Gigant technologiczny produkujący roboty domowe i przemysłowe oraz terminale komputerowe. Po wojnie wiele ich robotów, np. Mr. Handy i Protectron, nadal funkcjonuje na pustkowiach.



Poseidon Energy - Potężna przedwojenna korporacja energetyczna zajmująca się wydobywaniem ropy naftowej i produkcją energii atomowej. Po wojnie wiele ich obiektów pozostało jako radioaktywne ruiny lub kryjówki ocalałych.



General Atomics International - Firma specjalizująca się w technologii atomowej i produkcji popularnych robotów, jak Mr. Handy i Mr. Gutsy. Po wojnie ich roboty często kontynuują swoje zadania na pustkowiach.



Firmy

Red Rocket - Sieć stacji benzynowych i warsztatów samochodowych, symbolizowana czerwoną rakieta w stylu retrofuturystycznym lat 50. Po wojnie stacje często służyły ocalałym jako schronienia lub miejsca handlu.



Nuka-Cola - Najpopularniejszy przedwojenny napój gazowany w uniwersum Fallout, znany z charakterystycznej butelki i różnych smaków. Po wojnie kapsle z butelek stały się główną walutą na pustkowiach.



Corvega - Prestiżowa marka samochodowa produkująca luksusowe auta napędzane energią atomową w estetyce retro lat 50. Po wojnie wraki Corvegi są powszechnymi elementami krajobrazu postapokaliptycznego.



Witamy w Idaho



„Święto Ziemniaka w Idaho” jest to larp osadzony w uniwersum Fallouta – w czasach, w którym wielka wojna nuklearna wisi w powietrzu. Mieszkańcy Ameryki nie są jeszcze świadomi, że ich spokojna, przedwojenna egzystencja wkrótce zostanie brutalnie przerwana. Fallout to kontrast między optymistycznym retro-futuryzmem lat 50. a nadciągającą katastrofą, która zniszczy cywilizację, a na jej miejscu pozostawi post-nuklearny świat pełen mutacji i walki o przetrwanie.

Larp „Święto Ziemniaka w Idaho” stara się uchwycić ten moment, kiedy społeczności jeszcze żyją w błogiej nieświadomości nadciągającego zagrożenia, celebrując tradycje i ciesząc się życiem, choć w tle już majaczy nieuchronna apokalipsa. Gdy ta apokalipsa nadchodzi mieszkańcy muszą sobie poradzić z nowymi wyzwaniami. I o tym jest ten larp.

Idaho przed Wojną

Idaho, słynące ze swojego rolniczego dziedzictwa, w szczególności uprawy ziemniaków, pozostaje spokojnym, odległym miejscem na mapie Stanów Zjednoczonych. Miasteczko **Hope**, położone nad brzegiem **Jeziora Pend Oreille**, jest jednym z tych miejsc, gdzie życie toczy się wolniej, a mieszkańcy są bardziej zainteresowani swoimi lokalnymi tradycjami niż rosnącym napięciem na świecie.

Ostatnimi czasy jednak pojawił się nowy element w okolicy – **niedawno zbudowana krypta Vault-Tec**, która znajduje się niedaleko Hope. Krypta ta została zaprojektowana jako schronienie dla wybranych mieszkańców regionu, na wypadek nieuchronnej wojny nuklearnej. Vault-Tec, będąca potężną korporacją odpowiedzialną za budowę schronów na terenie całego kraju, rozpoczęła proces rekrutacji ludzi gotowych zapisać się do krypty, oferując im bezpieczną przyszłość w przypadku globalnego konfliktu.

Mieszkańcy Hope są podzieleni w kwestii zapisów do **krypty**. Część z nich zaczyna myśleć o przyszłości i rozważa schronienie w krypcie, ale większość traktuje te działania jako niepotrzebne sianie paniki. W końcu Hope to małe, nieistotne miasteczko, z dala od strategicznych celów. Mieszkańcy żyją w przekonaniu, że nadchodząca wojna to problem wielkich miast, a nie małych, rolniczych społeczności.

Vault-Tec prowadzi swoje działania subtelnie, zachęcając wybrane osoby do rejestracji, ale nie wywierając presji. Święto Ziemniaka staje się okazją dla niektórych mieszkańców do podjęcia decyzji – czy warto skorzystać z oferty i zarejestrować się do krypty, czy lepiej cieszyć się obecnym życiem i nie zaprzętać sobie głowy odległymi zagrożeniami?

Idaho przed Wojną



Święto Ziemniaka

Święto Ziemniaka w Hope to wydarzenie zakorzenione głęboko w lokalnej tradycji, które co roku przyciąga mieszkańców i przyjezdnych z całego regionu. To nie tylko festiwal rolniczy, ale również symbol jedności, siły i dumy z osiągnięć społeczności rolniczej. Hope, jako małe miasteczko, żyje z uprawy ziemniaków, co sprawia, że ta skromna bulwa jest dla mieszkańców czymś więcej niż tylko produktem spożywczym – to fundament ich tożsamości.

Święto Ziemniaka narodziło się kilkadziesiąt lat temu, gdy miejscowi rolnicy postanowili uczcić swoje coroczne plony. Początkowo była to niewielka, kameralna uroczystość, podczas której rolnicy wymieniali się nasionami, przepisami i opowiadali historie o najlepszych metodach uprawy ziemniaków. Z czasem jednak festiwal rozrósł się do wielkiego wydarzenia, które przyciąga mieszkańców z całego stanu Idaho. Obecnie festiwal trwa cały weekend, a jego kulminacja przypada na wielki finał konkursu na „największego ziemniaka” oraz najlepsze danie z ziemniaków.

Święto Ziemniaka

Spuddy Buddy jest robotyczną maskotką miasteczka Hope, zainspirowaną wieloletnią tradycją uprawy ziemniaków w Idaho.

Spuddy Buddy jest hołdem dla regionu, który słynie z produkcji tego warzywa. W przedwojennym świecie Spuddy Buddy był popularną figurką, która pojawiała się na plakatach, reklamach i wydarzeniach, jakim jest Święto Ziemniaka.

Jego historia sięga lat 60., kiedy to lokalne władze w Hope postanowiły stworzyć maskotkę, która mogłaby symbolizować nie tylko plony, ale i siłę lokalnej społeczności. Spuddy Buddy został zrobotyzowany i wyposażony w podstawowe funkcje pomocnicze, stając się integralnym elementem codziennego życia miasteczka, pozdrawiając rolników i przyjezdnych.

Fabularne Ramy Larpu

*"Święto Ziemiańska
w Idaho"*

Fabularne Ramy Larpu "Święto Ziemniaka w Idaho"

Larp "Święto Ziemniaka w Idaho" składa się z trzech wyraźnie oddzielonych części, każda z nich reprezentuje inny etap historii Hope oraz przemian, jakie przechodzą mieszkańcy – od błęgiego spokoju, przez moment katastrofy, po brutalne życie w postapokaliptycznym świecie.

Warto zaznaczyć, że **gracze są świadomi wydarzeń i fabuły uniwersum Fallouta, ale ich postacie nie mają tej wiedzy.** Mogą jedynie domyślać się zagrożenia, na podstawie subtelnych wskazówek i własnych spostrzeżeń.



Akt I: Przed Wojną. Święto Ziemiańska

Akt I: Przed Wojną: Święto Ziemniaka

Akcja gry rozpoczyna się w idyllicznym okresie przed wojną, w dniu dorocznego festiwalu Święta Ziemniaka. Mieszkańcy Hope, jak co roku, przygotowują się do celebracji – miejscowi rolnicy pokazują swoje najlepsze plony, odbywają się konkursy kulinarne, wyścigi traktorów, a całe miasteczko tętni życiem.

Podczas festiwalu, gracze wcielają się w różnorodne postacie – głównie mieszkańców miasteczka, chociaż możliwe jest też zagrać przyjezdnym. Choć na pierwszy rzut oka nic nie zakłóca radości święta, na horyzoncie zaczynają pojawiać się niepokojące sygnały:

- **Pracownicy Vault-Tec** subtelnie zachęcają do zapisów do nowo wybudowanej krypty.
- **Media lokalne i narodowe** donoszą o rosnących napięciach politycznych i wojskowych.
- **Mieszkańcy** zaczynają zadawać pytania o sens istnienia krypt i potencjalne zagrożenia, jednak większość wciąż nie wierzy w możliwość wojny.
- **Przyjezdni** przynoszą wieści z wielkich miast.

Postacie w tej części mają możliwość uczestniczenia w wydarzeniach festiwalu, jednocześnie obserwując, jak społeczeństwo zaczyna odczuwać pewien niepokój. Wybory, których dokonują postacie, mogą wpłynąć na ich późniejsze decyzje dotyczące przyszłości.

Akt II:
*Niespodziewane
Wydarzenia*



Akt II: *Niespodziewane Wydarzenia*

W trakcie festiwalu dochodzi do nieoczekiwanych wydarzeń, które zakłócają przebieg święta. Postacie graczy muszą zareagować na nową sytuację i podjąć kluczowe decyzje dotyczące swojej przyszłości. To moment, w którym napięcie rośnie, a wybory, których dokonają gracze, mogą mieć długofalowe konsekwencje.

Gracze mają świadomość, że ten akt zacznie się wybuchem wojny, ale postaci NIE mają tej świadomości.

W Akcie II nastąpi podział na dwie grupy, a następnie w tym akcie będą miały miejsca przeskoki czasowe od momentu wybuchu wojny do 5 lat później.

A photograph of a traditional wooden windmill in a rural setting. The windmill is made of dark wood and has a red roof. It is situated in a field with bare trees in the background. In the foreground, there are several red flowers, possibly tulips, and some yellow flowers. The image is partially covered by a dark teal semi-transparent overlay at the bottom.

Akt III: Nowa Rzeczywistość

Akt III: *Nowa Rzeczywistość*

Po wydarzeniach drugiej części, świat, który znali gracze, zmienia się nieodwracalnie. Każda postać musi odnaleźć się w tej nowej rzeczywistości i stawić czoła wyzwaniom, które się pojawiają. Przetrwanie, współpraca i walka o przyszłość stają się głównymi tematami tej części gry.

W tym akcie nastąpi ponowne połączenie dwóch grup. Akt III zaczyna się 5 lat po wojnie.

MECHANIKA

Kilka słów o tworzeniu postaci...

Twoja postać posiada siedem podstawowych atrybutów: Siłę, Percepcję, Wytrzymałość, Charyzmę, Inteligencję, Zręczność i Szczęście – wszystkie początkowo na poziomie 0. Każda postać ma jeden z tych atrybutów na +1, pokazujący, w czym postać będzie się szczególnie wyróżniać. Może się też zdarzyć, że niektóre postaci będą miały jeden atrybut na poziomie +2, za to inny na poziomie -2, dzięki czemu taka postać będzie miała jasno zarysowane mocne i słabe strony.

Każdy punkt przypisany do konkretnego atrybutu odblokuje odpowiadający mu profit – specjalną zdolność lub bonus, który zapewnia unikalne możliwości podczas gry. Dodatkowo niektóre postaci mają jedną umiejętność specjalizacyjną (np. broń ciężką, medycynę lub handel), określającą w ten sposób profil postaci. Nie każda postać ma specjalizację.

Podczas samej rozgrywki będziesz mieć możliwość zdobywania punktów doświadczenia (XP), które pozwolą ci rozwijać postać i uczyć się zupełnie nowych umiejętności. Dzięki temu twój bohater może ewoluować, odkrywając kolejne profity i rozszerzając swoje kompetencje fabularne oraz mechaniczne. Punkty doświadczenia można zdobyć uczestnicząc w misjach, ucząc się od innych postaci lub NPCów.

Siła

Siła to atrybut, który mierzy fizyczną moc twojej postaci. W praktyce oznacza to, że im wyższy masz poziom Siły, tym bardziej jesteś sprawny fizycznie. Siła jest przydatna głównie w walce wręcz, ale wpływa też na inne aspekty twojej postaci, takie jak to, ile przedmiotów możesz unieść czy jak łatwo otworzysz zamknięte drzwi.

Co daje Siła?

- **Odporność na obrażenia w walce:** Siła zwiększa żywotność postaci
- **Interakcje z otoczeniem:** Siła wpływa na twoją zdolność do otwierania zamkniętych drzwi, przesuwania ciężkich przedmiotów czy wyważania zamkniętych przejść.

Profity związane z Siłą

- **Profit: Barbarzyńca**
Zwiększa twoją odporność na fizyczne obrażenia o 1 punkty. To oznacza, że dłużej wytrzymasz na polu walki
- **Profit: Syzyf**
Dzięki temu profitowi możesz robić rzeczy, które wymagają dużej siły fizycznej, takie jak wyważanie drzwi lub podnoszenie przedmiotów, które są zbyt ciężkie dla innych postaci. Mechanicznie, takie przedmioty mogą być oznaczone w grze zieloną wstążką, co symbolizuje ich niedostępność lub niemożliwość podniesienia przez słabsze postaci.

PERCEPCJA

Percepcja to atrybut odpowiedzialny za twoją zdolność dostrzegania szczegółów w otoczeniu. Jest to cecha, która nie tylko pozwala szybciej reagować na zagrożenia, ale również pomaga lepiej radzić sobie z bronią dystansową, zwłaszcza energetyczną. Im wyższa percepcja, tym łatwiej znajdziesz ukryte przedmioty lub skrytki oraz zwiększysz swoją skuteczność w walce na dystans.

Co daje Percepcja?

- **Zdolność dostrzegania zagrożeń i skrytek:** Jeśli masz wysoką Percepcję, łatwiej dostrzeżesz pułapki lub inne niebezpieczeństwa w swoim otoczeniu, ale także skrytki z zasobami
- **Celność w użyciu broni dystansowej:** Percepcja wpływa na celność w strzelaniu z broni dystansowej, w tym broni energetycznej. Wyższy poziom Percepcji oznacza, że łatwiej Ci nauczyć się używać broni dystansowej.

Profity związane z Percepcją

- **Profit: Spostrzegawczość**
Zdolność do dostrzegania specjalnych symboli, które wskazują na skrytki lub ukryte przedmioty w trudnodostępnych miejscach, jak lasy. Dzięki tej zdolności możesz odkryć zasoby, które inni mogliby przegapić.
- **Profit: Znacznik**
Z tym profitem, kiedy tylko chwycisz broń, automatycznie wiesz, jak jej używać. Oznacza to, że możesz szybko zrozumieć, jak działa każda broń dystansowa (palna, energetyczna, laserowa), co daje ci przewagę w sytuacjach, gdzie czas reakcji ma kluczowe znaczenie.

CHARYZMA

Charyzma to atrybut odpowiedzialny za twoje zdolności społeczne, siłę przekonywania innych oraz umiejętność nawiązywania i budowania relacji. Im wyższa Charyzma, tym łatwiej wpłyniesz na decyzje innych osób, wynegocjujesz korzystniejsze warunki wymiany handlowej, czy przekonasz innych, by stanęli po twojej stronie w krytycznych momentach.

Co daje Charyzma?

- **Zdolność wpływania na innych:** Postacie z wysoką Charyzmą skuteczniej przekonują rozmówców do swoich racji oraz potrafią załagodzić konflikty, unikając walki lub zyskując sprzymierzeńców.
- **Handel i negocjacje:** Im wyższy poziom Charyzmy, tym łatwiej uzyskasz korzystniejsze ceny lub dostęp do lepszych zasobów podczas handlu z innymi mieszkańcami pustkowi.
- **Budowanie relacji:** Charyzma zwiększa twoje szanse na nawiązanie sojuszy oraz skuteczne współdziałanie z postaciami niezależnymi (NPC), co może otworzyć przed tobą dodatkowe ścieżki fabularne.

Profity związane z Charyzmą

- **Profit: „Mała, często tu wpadasz?”**
Dzięki niezwykłemu urokowi osobistemu Twoja postać zostaje oznaczona białą wstążką. Inni gracze instynktownie czują potrzebę traktowania Cię lepiej – chętniej dzielą się swoimi sekretami, łatwiej opowiadają o problemach i zwierają się ze swoich ukrytych zamiarów czy tajemnic. Profit ten daje przewagę społeczną i fabularną, ułatwiając Ci nawiązywanie cennych relacji i pozyskiwanie kluczowych informacji.
- **Profit: „How i meet your Trader”**
Posiadając ten profit, masz możliwość założenia własnego sklepu, który przynosi Ci stały, pasywny dochód w wysokości 10 kapsli na godzinę dzięki regularnym odwiedzinom podróżujących karawan. Dodatkowo, korzystając ze swojego statusu lokalnego kupca, możesz raz dziennie kupić dowolny przedmiot od NPC o 20% taniej lub sprzedać go z dodatkowym zyskiem 20%.

Wytrzymałość

Wytrzymałość to atrybut odpowiedzialny za fizyczną kondycję i zdrowie twojej postaci. Wytrzymałość pomaga również radzić sobie z obrażeniami, chorobami oraz promieniowaniem, co jest kluczowe w świecie Fallouta, gdzie skażenie i trudne warunki są na porządku dziennym.

Co daje Wytrzymałość?

- **Odporność na promieniowanie i toksyny:** Postać o wysokiej wytrzymałości jest bardziej odporna na skażenie radioaktywne i inne zagrożenia środowiskowe.

Profity związane z Wytrzymałością

- **Profit: Brzuch z Ołowiu**
Dzięki temu profitowi możesz jeść skażoną żywność i pić zanieczyszczone napoje, nie obawiając się obrażeń radiacyjnych. To szczególnie przydatne, gdy brakuje czystej wody i pożywienia, a skażone produkty są jedyną opcją.
- **Profit: Wodnik**
Ten profit sprawia, że promieniowanie w wodzie nie wpływa na twoją postać podczas pływania. Dzięki temu możesz swobodnie przemieszczać się przez skażone rzeki, jeziora i inne zbiorniki wodne, nie obawiając się chorób radiacyjnych.

Inteligencja

Inteligencja mierzy zdolność twojej postaci do logicznego myślenia, analizy oraz rozwiązywania problemów. Jest kluczowa, jeśli twoja postać chce odnosić sukcesy na polu naukowym, technicznym i związanym z medycyną. Wysoka inteligencja pozwala twojej postaci na korzystanie z zaawansowanych technologii i lepsze przystosowanie się do sytuacji, które wymagają analitycznego myślenia.

Co daje Inteligencja?

- **Zdolność do logicznego myślenia:** Wyższa inteligencja pozwala postaci szybko analizować sytuacje, znaleźć najlepsze rozwiązania i podejmować bardziej świadome decyzje.
- **Testy techniczne i naukowe:** Inteligencja jest kluczowa, gdy wykonujesz zaawansowane zadania techniczne, np. hakowanie terminali, produkcję chemikaliów czy opracowywanie rozwiązań naukowych.
- **Skuteczność w medycynie i nauce:** Dzięki wysokiej inteligencji postać lepiej radzi sobie z leczeniem i opieką nad rannymi oraz prowadzeniem skomplikowanych operacji.

Inteligencja

Profity związane z Inteligencją

- **Profit: Sanitariusz**

Twoja postać ma podstawowe zdolności medyczne. Potrafisz ocucić ogłuszoną lub postawić na nogi ciężko ranną osobę po odpowiednim odegraniu sceny.

Awansuje w Mistrz Amputacji: Jako mistrz medycyny jesteś w stanie leczyć ciężkie rany i nawet zastępować kończyny protezami, co daje twoim towarzyszom nową szansę na życie.

- **Profit: Chemik**

Jako chemik możesz tworzyć różne środki chemiczne według przepisów, które otrzymujesz od Mistrza Gry (MG). Potrafisz syntetyzować losowe substancje, które mogą być przydatne w walce, leczeniu lub przetrwaniu.

Awansuje w I Am the One Who Knocks: Stajesz się prawdziwą legendą w świecie chemii. Twoje produkty są rozpoznawalne dzięki charakterystycznemu wyglądowi i reputacji. Dzięki tej umiejętności produkujesz chemikalia o większej wydajności, a twoje imię otwiera drzwi do zaufanych dostawców.

- **Profit: Haker**

Dzięki temu profitowi potrafisz odblokowywać zablokowane terminale i uzyskiwać dostęp do ukrytych informacji lub kontrolować systemy.

Awansuje w Ekspert Robotyki: Oprócz hakowania terminali, zdobywasz zdolność hakowania i kontrolowania robotów, co daje ci znaczącą przewagę w walce lub eksploracji technologicznej.

Zwinność

Zwinność odpowiada za zręczność, gibkość i refleks twojej postaci. To atrybut, który wpływa na zdolność do unikania ataków oraz zręczne palce. Postacie o wysokiej zwinności są trudne do trafienia i doskonale radzą sobie w sytuacjach wymagających szybkich reakcji.

Co daje Zwinność?

- **Unikanie ataków:** Dzięki wyższej zwinności twoja postać może łatwiej unikać ciosów wrogów, co daje większe szanse na przetrwanie w walce.
- **Szybkość ruchu:** Postacie z dużą zwinnością są szybsze i bardziej elastyczne, co pozwala im lepiej radzić sobie w eksploracji i unikaniu zagrożeń.
- **Zwinne palce:** Postać z tym profitem jest mistrzem w operowaniu rękami – może niepostrzeżenie wyciągnąć coś z kieszeni.

Profity związane z Zwinnością

- **Profit: Kradzież Kieszonkowa**
Twoja postać ma zdolność do kradzieży kieszonkowej. Możesz podejść do innego gracza i poprosić o jeden, losowy mały przedmiot z jego kieszeni. Uważaj jednak, bo jeśli ktoś cię nakryje na gorącym uczynku, może to skończyć się problemami.
- **Profit: Ninja**
Jako mistrz skradania, zyskujesz zdolność unikania ataków. Gdy biegniesz, pierwszy cios wymierzony w ciebie nie trafia, co daje ci przewagę w dynamicznej walce lub ucieczce.

Szczęście

Szczęście to atrybut, który mierzy twoją zdolność do przyciągania pozytywnych wydarzeń losowych. Oznacza to, że im wyższe masz szczęście, tym częściej zdarzają się ci korzystne sytuacje, takie jak dodatkowe zasoby czy nieoczekiwane wsparcie. Szczęście jest nieprzewidywalnym, ale potężnym atrybutem, który może obrócić bieg wydarzeń na twoją korzyść w najmniej spodziewanych momentach.

Co daje Szczęście?

- **Pozytywne wydarzenia losowe:** Dzięki Szczęściu twoja postać może napotkać na swojej drodze dodatkowe zasoby, takie jak amunicja, kapsle czy inne przedmioty.
- **Losowe korzyści:** Szczęście daje ci większe szanse na odniesienie sukcesu w nieoczekiwanych sytuacjach – czasem los uśmiecha się do ciebie w najmniej spodziewanym momencie.

Profity związane z Szczęściem

- **Profit: Poszukiwacz Skarbów**
Twoja postać ma talent do znajdowania ukrytych bogactw. Dzięki tej zdolności, regularnie odnajdujesz dodatkowe kapsle, amunicję lub inne losowe przedmioty w specjalnych pojemnikach, które mogą być niewidoczne dla innych.
- **Profit: Sawant**
Choć twoja inteligencja nie jest najwyższa, to los często ci sprzyja. Losowo otrzymujesz 3x więcej punktów doświadczenia (PD) za swoje osiągnięcia. Im niższa twoja inteligencja, tym większa szansa, że zdobędziesz dodatkowe PD za swoje dokonania.

Umiejętność i Specjalne

- **Broń ciężka** - Możesz swobodnie używać wyrzutnie, miniguny itp. (oznaczone zieloną wstążką).
- **Materiały wybuchowe** - pozwala na zakładanie, uzbrajanie i rozbrajanie ładunków wybuchowych.
- **Medycyna** - Możesz leczyć inne postacie, zgodnie z zasadą działania leczenia.
- **Naprawa** - Masz przenośny zestaw narzędzi: każdy osobisty przedmiot techniczny możesz samodzielnie naprawić po odegraniu sceny trwającej około. 5 min.
- **Nauka** - Szybciej i łatwiej potrafisz łączyć fakty, możesz skorzystać z tej umiejętności i zapytać MG czy dane fakty są połączone ze sobą lub o radę, co zrobić w jaki sposób związaną z nauką (np. Jak ponownie włączyć do użytku zużytą amunicję).
- **Otwieranie zamków** - umiesz otwierać zamki wytrychami.
- **Pilotaż** - umiesz obsługiwać ciężkie sprzęty, czy to czołg, furgonetka czy wielki świder.
- **Skradanie** - w czasie jednej krótkiej sceny w zaciemnionej przestrzeni możesz unosząc prawą rękę w górę przekraść się niezauważony (kooperuje z profitami zwinności)
- **Handel** - Pozwala na założenie sklepu.
- **Przetrwanie** - Pozwala na zbieranie zapasów, ziół i skuteczne polowanie na zwierzynę, w celu pozyskania zasobów niezbędnych do życia.
- **Retoryka** - otrzymujesz żeton, który pokazany drugiemu graczowi zmusza go do odpowiedzenia zgodnie z prawdą na jedno pytanie w czasie rozmowy

WSTAŻKI I TAŚMY

Wstażki w grze posłużą jako łatwe oznaczenia, które pomogą graczom szybko zidentyfikować różne przedmioty, miejsca i zagrożenia. Każdy kolor wstażki będzie mieć swoje specyficzne znaczenie, aby gracze wiedzieli, co mogą zrobić z danym obiektem.

kolory wstażek i ich znaczenie:

- **Zielona wstażka – Przedmioty ciężkie** - Przedmioty oznaczone zieloną wstażką są zbyt ciężkie, by większość postaci mogła je przenieść lub otworzyć. Mogą to być duże skrzynie, drzwi do wyważenia lub sprzęt wymagający specjalnych profitów, takich jak **Szyf**.
- **Czerwona wstażka – Przedmioty do kradzieży** - Przedmioty oznaczone czerwoną wstażką są celem dla graczy z umiejętnością kradzieży. Oznacza to, że postać może próbować ukraść ten przedmiot, ale istnieje ryzyko, że zostanie przyłapana.
- **Niebieska wstażka – Skrzynie i drzwi do otwarcia wytrychem** - Niebieska wstażka oznacza, że przedmiot lub drzwi mogą być otwarte jedynie przy użyciu wytrycha. Tylko postacie z odpowiednimi umiejętnościami, np. **Otwieranie zamków**, mogą je otworzyć.
- **Złota wstażka – Znajdźki i cenne skarby** - Przedmioty oznaczone złotą wstażką to wyjątkowe znaleziska – skarby, rzadkie przedmioty lub ukryte kapsle. Mogą je znaleźć postacie z profitami takimi jak **Poszukiwacz Skarbów** lub **Spostrzegawczość**.
- **Biało-czerwona taśma – Wysokie promieniowanie** - Miejsca lub przedmioty oznaczone biało-czerwoną taśmą są skażone i mają wysoki poziom promieniowania. Wejście w taką strefę grozi chorobą radiacyjną, chyba że postać posiada odpowiednią ochronę lub profit (np. **Wodnik**, aby poruszać się w wodzie radiacyjnej).
- **Biała wstażka - Osoba z wysoką Charyzmą** - Inni gracze instynktownie czują potrzebę traktowania lepiej osoby oznaczonej białą wstażką – chętniej dzielą się swoimi sekretami, łatwiej opowiadają o problemach i zwierają się ze swoich ukrytych zamiarów czy tajemnic - nie jest to eliksir prawdy - po prostu instynktownie ufasz takiej osobie.

BRONIE

Bronie

W larpie "Święto Ziemniaka w Idaho" wszelkie walki będą prowadzone za pomocą broni Nerfowej, wykorzystującej strzałki i kule Nerfowe. Dzięki temu zapewniamy bezpieczeństwo uczestnikom, jednocześnie zachowując dynamikę starć i realistyczne aspekty walki na pustkowiach.

Poniżej znajdziesz zasady dotyczące mechaniki strzelania, rodzajów broni oraz sposobu ich użycia w grze.

Rodzaje broni dostępne w grze

- Broń palna (Nerfowa)

- Broń palna opiera się na amunicji Nerfowej (strzałki i kule). Obejmuje pistolety, karabiny oraz inne typy broni Nerf, które są łatwe w obsłudze i bezpieczne.
- Przykłady: Pistolety, karabiny szturmowe, strzelby.

- Broń ciężka (Nerfowa)

- Broń ciężka w postaci wyrzutni Nerfowych i miniguna (np. wielostrzałowych wyrzutni) jest ograniczona liczebnie i dostępna tylko dla postaci z odpowiednimi profitami. Broń ta ma większą siłę rażenia, ale jest trudniejsza w użyciu.
- Przykłady: Wyrzutnie rakiet, miniguny.

- Broń miotana (Rzutki)

- Wszelkie bronie miotane muszą być bezpieczne i wykonane z miękkich materiałów. W grze broń miotana obejmuje piankowe przedmioty takiej jak noże, kamienie, toporki.
- Przykłady: Noże do rzucania, kamienie, toporki.

- Broń improwizowana/broń biała

- Broń improwizowana, taka jak prymitywne narzędzia do walki wręcz, również może być używana w grze. Choć nie strzela również zadaje obrażenia.
- Przykłady: Rury, maczugi, pałki.

Mechanika Strzelania

Bezpieczeństwo przede wszystkim

Wszystkie bronie Nerfowe muszą być bezpieczne w użyciu. Uczestnicy używają strzałek Nerfowych lub kul Nerfowych, które są bezpieczne i nie powodują obrażeń. Każda broń Nerfowa musi być zaakceptowana przez organizatorów, aby upewnić się, że spełnia wymogi bezpieczeństwa.

Strzelanie z broni Nerfowej

- Gracze korzystający z broni Nerfowej muszą odpowiednio zarządzać amunicją (strzałkami lub kulami Nerfowymi). Każda postać ma ograniczoną ilość strzałek, które muszą być ładowane i zarządzane podczas gry.

Mechanika trafienia: Gracze muszą fizycznie trafić przeciwnika strzałką lub kulą Nerfową. Trafienia są odgrywane fabularnie, a postacie muszą reagować zgodnie z zasadami HP.

Broń ciężka Nerfowa

- Użycie wyrzutni Nerfowych, takich jak wyrzutnie rakiet czy miniguny, wymaga posiadania specjalnych profitów i ograniczonej ilości amunicji. Broń ciężka Nerfowa może zadać większe obrażenia, ale jej użycie jest rzadkie i strategiczne.

Mechanika: Strzały z broni ciężkiej Nerfowej mogą wywoływać duże obrażenia fabularne, a trafienia są odgrywane jako wyjątkowo niebezpieczne. Gracze muszą reagować zgodnie z zasadami, co oznacza zwiększone obrażenia.

Mechanika Strzelania

Broń miotana (piankowa)

Wszelkie bronie miotane muszą być wykonane z bezpiecznych materiałów (np. pianka).

- Trafienie piankową bronią miotaną wywołuje natychmiastowy efekt.
- Każde trafienie piankową bronią miotaną zadaje 1 punkt obrażeń.

Zasady obrażeń

- Każda postać: Ma 5 HP (punkty życia), a obrażenia zależą od rodzaju trafienia:
- Broń palna (Nerf): Zadaje 1 obrażenie na trafienie.
- Broń ciężka (Nerf): Zadaje 2 obrażenia na trafienie.
- Broń miotana (piankowa): Zadaje 1 obrażenie na trafienie.
- Broń improwizowana/ biała (piankowa): Zadaje 1 obrażenie na trafienie

Zbroje:

Zmniejszają ilość otrzymanych obrażeń w zależności od rodzaju (np. pancerz wspomagany może zmniejszyć obrażenia do 0).

Amunicja

W *"Święcie Ziemiaka w Idaho"* zarządzanie amunicją jest kluczowym elementem rozgrywki, który dodaje realizmu i wzmacnia poczucie przetrwania w postapokaliptycznym świecie Fallouta.

Każdy gracz będzie miał ograniczoną ilość amunicji, którą będzie musiał strategicznie zarządzać podczas gry. Poniżej przedstawiamy mechanizmy związane z pozyskiwaniem i naprawą amunicji.

Amunicja

- Sposoby pozyskiwania i zarządzania amunicją:
 - **Skrzynki z amunicją**
Amunicję będzie można znaleźć w fabularnych skrzynkach umieszczonych w różnych miejscach na mapie gry. Skrzynki te będą zawierały różne ilości i rodzaje amunicji, a ich odnalezienie i zdobycie będzie kluczowe dla utrzymania zdolności bojowych postaci. Skrzynki mogą być oznaczone odpowiednimi wstążkami, aby wskazywać ich zawartość i poziom trudności zdobycia. Skrzynki można przenosić chyba, że są oznaczone zieloną lub złotą wstążką.
 - **Zużyta amunicja**
W trakcie gry gracze będą mieli możliwość oddania „zużytej” w celu jej naprawy i ponownego użycia. Gracze muszą zebrać odpowiednią ilość „zużytej” amunicji i znaleźć specjalistę, który może ją odnowić.
 - **Akredytacja amunicji**
Każda postać otrzyma indywidualny przydział amunicji podczas akredytacji na początku gry. Ilość amunicji będzie zależała od rodzaju broni i klasy postaci. Gracze korzystający z broni ciężkiej otrzymają mniej amunicji, aby podkreślić jej rzadkość i siłę. Postacie, które zdecydują się na broń lżejszą, będą miały większe zasoby, ale ich broń będzie mniej skuteczna w starciach o dużej skali.

Materiały wybuchowe

Na larpie możliwe jest wykorzystanie materiałów wybuchowych. Będą one reprezentowane przez świece dymne i wystrzał. **NIE MA MOŻLIWOŚCI UŻYWANIA PIROTECHNIKI BEZ OBECNOŚCI MG LUB NPCa.**

Należy odpowiednio odegrać znalezienie się w strefie rażenia (ogłuszenie, ciężkie rany). Tylko osoby z umiejętnością **Materiały wybuchowe** mogą je zakładać.

PROMIENIOWANIE

Promieniowanie to kluczowy element rozgrywki w świecie Fallouta, a także w naszym LARP-ie. Przebywanie w strefach skażonych promieniowaniem może mieć poważne konsekwencje dla zdrowia postaci, a nawet prowadzić do ich śmierci. Dlatego zarządzanie promieniowaniem będzie wymagało od graczy strategicznego podejścia oraz wykorzystania odpowiedniego sprzętu ochronnego.

Poniżej przedstawiamy szczegółowe zasady dotyczące promieniowania, stref skażonych, oraz możliwości ochrony przed tym zagrożeniem.



Efekty promieniowania

W zależności od poziomu i czasu ekspozycji na promieniowanie, skutki mogą być różne – od łagodnych objawów do poważnych problemów zdrowotnych i przemiany w ghula.

- **Niska ekspozycja:** Postacie doświadczają lekkich objawów, takich jak zawroty głowy, zmęczenie lub nudności. Objawy te mogą być łatwo odgrywane i są głównie kosmetyczne w fabule.
- **Średnia ekspozycja:** Postacie zaczynają tracić punkty zdrowia. Ich zdolności do walki i interakcji słabną, a objawy stają się bardziej dotkliwe – kłopoty z koncentracją, utrata energii, osłabienie refleksu.
- **Wysoka ekspozycja:** Ekstremalne promieniowanie może prowadzić do śmierci lub przemiany w ghula w krótkim czasie. Postacie tracą zdrowie w przyspieszonym tempie i nie są w stanie wykonywać podstawowych czynności. W takich strefach konieczna jest odpowiednia ochrona.

Ochrona przed promieniowaniem

Promieniowanie nie musi być wyrokiem śmierci – istnieją różne sposoby, dzięki którym postacie mogą się przed nim chronić:

- **Ghule**
Postacie-ghule są naturalnie odporne na promieniowanie. Dla ghula, przebywanie w strefie skażonej jest nie tylko bezpieczne, ale może być wręcz korzystne. Promieniowanie działa jak "życiodajne źródło" dla tych postaci, umożliwiając im regenerację sił. Ghule mogą swobodnie poruszać się po silnie skażonych strefach bez potrzeby korzystania z ochrony, co daje im strategiczną przewagę w eksploracji niebezpiecznych miejsc.
- **Kombinezony ochronne**
Postacie wyposażone w kombinezony ochronne mogą przebywać w strefach o średnim poziomie skażenia przez określony czas. Kombinezony chronią przed promieniowaniem, ale ich ochrona jest ograniczona czasowo. Długotrwałe korzystanie z nich prowadzi do uszkodzenia kombinezonu, co zmniejsza jego efektywność.
- **Pancerz wspomagany**
Pancerz wspomagany oferuje pełną ochronę przed promieniowaniem, tak długo, jak ma wystarczająco energii. To najskuteczniejszy sposób ochrony, jednak wymaga zarządzania zasobami energetycznymi. W momencie, gdy energia pancerza zostanie wyczerpana, postać narażona jest na pełne skutki promieniowania.
- **Zasoby antyradiacyjne**
RadAway (chemikalia neutralizujące promieniowanie) i **Rad-X** (zapobiegające pochłanianiu promieniowania) są rzadkimi, ale niezwykle cennymi zasobami. Zastosowanie ich pozwala na dłuższe przebywanie w strefach skażonych bez narażania zdrowia.

Rodzaje stref promieniowania

- **Niska radiacja (1 taśma) - możliwość przebywania 30 sek bez ochrony**
W takich strefach promieniowanie jest obecne, ale nie natychmiastowo szkodliwe. Postacie mogą przebywać w nich przez dłuższy czas, odczuwając jedynie niewielkie objawy. Ghule mogą czuć się tutaj komfortowo, podczas gdy ludzie bez ochrony mogą zacząć odczuwać zmęczenie i osłabienie.
- **Średnia radiacja (2 taśmy) - możliwość przebywania kilku sek bez ochrony**
Strefy o średnim promieniowaniu wymagają ochrony. Postacie bez kombinezonów ochronnych lub pancerza wspomaganego szybko odczuwają poważne objawy choroby radiacyjnej, co prowadzi do utraty zdrowia i siły. Dłuższe przebywanie w takich strefach bez ochrony może zakończyć się śmiercią.
- **Wysoka radiacja (3 taśmy) - brak możliwości wejścia bez ochrony**
W tych strefach promieniowanie jest ekstremalnie wysokie, a przebywanie bez odpowiedniego sprzętu (pancerza wspomaganego, kombinezonu ochronnego) lub bycia ghulem jest niemożliwe. Ghule mogą eksplorować te strefy, ale nawet dla nich długotrwałe narażenie na tak silne promieniowanie jest niebezpieczne.

Przemiana w ghula

Jednym z ciekawszych fabularnych aspektów promieniowania jest możliwość stopniowej przemiany w ghula. Postacie, które przebywają zbyt długo w silnie skażonych strefach i nie zdołają się chronić, mogą zacząć odczuwać skutki mutacji. Proces ten jest powolny i obejmuje:

- **Zmiany fizyczne:** Skóra zaczyna się marszczyć i ulegać bliznowaceniu, co daje początek przemianie.
- **Zmiana zdrowia:** Choć postać początkowo słabnie, gdy przemiana postępuje, zaczyna odczuwać korzyści z promieniowania.
- **Pełna przemiana:** Ostatecznie postać staje się ghulem, odpornym na promieniowanie, ale o całkowicie zmienionym wyglądzie i stylu życia. Taka przemiana jest kluczowym fabularnym wydarzeniem, które daje nowe możliwości, ale zmienia także postrzeganie postaci przez innych. Należy odpowiednio się ucharakteryzować, aby odgrywać ghula.

Oznaczenia stref promieniowania

Strefy skażone będą wyraźnie oznaczone za pomocą
biało-czerwonej taśmy

co pozwoli graczom zidentyfikować zagrożenie przed wejściem.
Gracze powinni unikać tych stref bez odpowiedniego sprzętu
ochronnego lub profitów zapewniających odporność na
promieniowanie.

ŻYCIE I LECZENIE

W tym LARP-ie bazowa postać ma 5 punktów życia (HP). HP (punkty życia) odzwierciedlają zdolność postaci do przetrwania obrażeń, jakie może otrzymać w trakcie walki lub innych niebezpiecznych sytuacji. Poniżej przedstawiamy pełny system zarządzania życiem, obrażeniami oraz leczeniem w grze, włączając w to wpływ pancerzy i dodatkowych zasobów medycznych.

Bazowe punkty życia (HP)

- **Zwykła postać:** Każda postać rozpoczyna grę z 5 HP, co oznacza, że każdy cios lub strzał może stanowić dla niej poważne zagrożenie.
- **Ghule:** Ghule, z powodu swojej unikalnej biologii, posiadają 8 HP. Ich zwiększona odporność na promieniowanie i niektóre rodzaje obrażeń czyni je bardziej wytrzymałymi.

Wpływ pancerzy na HP

Pancerze są kluczowym elementem przetrwania, ponieważ mogą znacznie zwiększyć ilość obrażeń, jakie postać jest w stanie wytrzymać.

Pancerz podstawowy (np. skórzany, metalowy):

Dodaje od +2 (skórzany) do +5 (metalowy) HP, w zależności od jakości pancerza. Chroni przed podstawowymi atakami, np. ciosami wręcz lub lekką bronią palną.

Pancerz wspomagany:

Pancerz wspomagany to zaawansowany rodzaj ochrony. Oznacza to, że postać w pancerzu wspomagany może wytrzymać około **100 strzałów z przeciętnej broni palnej** (czyli raczej wytrzyma całego larpa) oraz kilka odpaleń materiałów wybuchowych, zanim pancerz ulegnie zniszczeniu. Dodatkowo pancerz wspomagany chroni przed promieniowaniem, całkowicie izolując postać od jego skutków, pod warunkiem że pancerz jest naładowany energią.

Jak działa leczenie obrażeń fizycznych w tej grze?

Podstawowe zasady:

- Każda postać, która chce leczyć kogoś, korzysta ze swoich **umiejętności medycznych** oraz **profitów** (czyli specjalnych zdolności) i **środków medycznych**.
- Wszystko, co robisz w grze, to rzucanie kością i porównywanie wyniku do swoich szans. Jeśli masz np. 90% szansy, to oznacza, że musisz wyrzucić na kości wynik 9 lub niższy (przy rzucie k10), żeby odnieść sukces.
- Jedzenie nieskażonej żywności przywraca 1HP na akt.

Leczenie cd...

Przykład 1: Leczenie kogoś w walce

Wyobraź sobie, że twoja postać ma:

- Umiejętność **Medycyna** daje 40%.
- Profit **Sanitariusz**, który dodaje 20%.
- Profit **Mistrz Amputacji**, który daje kolejne 20%.
- **Środki Medyczne**, które dają dodatkowe 10%.

Łącznie masz: 40% + 20% + 20% + 10% = **90% szans** na powodzenie.

Jeśli ktoś jest ciężko ranny (HP=0) i chcesz go postawić na nogi, rzucasz kością k10.

- Jeśli wyrzucisz **9** lub mniej, twoja postać skutecznie go leczy i może wrócić do walki.
- Jeśli wyrzucisz **10**, niestety nie udało się.

Przykład 2: Ktoś ma tylko profit „Sanitariusz”

Jeżeli nie masz umiejętności **Medycyna**, ale masz tylko profit **Sanitariusz** (20% szans na skuteczne postawienie na nogi na polu walki). Leczona nieskutecznie osoba może jedynie bezpiecznie się wycofać z pola bitwy. Zawsze możesz natychmiast ocucić ogłoszoną postać.

Przykład 3: Operacja w bezpiecznym miejscu

Jeżeli operacja odbywa się w **spokojnym, bezpiecznym miejscu**, twoja szansa wzrasta o 10%:

- Z umiejętności **Medycyna**, która daje 40%, w takim miejscu masz **50% szans** na sukces.
- Jeśli masz wszystkie profity i środki medyczne, twoja szansa rośnie do **100%**. Wtedy nie musisz nawet rzucać kością – na pewno uratujesz pacjenta i przywrócisz go do pełnej sprawności.

W POSTAPOKALIPTYCZNYM ŚWIECIE FALLOUTA ZASOBY MEDYCZNE SĄ KLUCZOWE DO PRZETRWANIA NA PUSTKOWIACH. POSTACIE, KTÓRE BĘDĄ W STANIE SKUTECZNIE KORZYSTAĆ Z DOSTĘPNYCH ŚRODKÓW MEDYCZNYCH, BĘDĄ MIAŁY WIĘKSZE SZANSE NA REGENERACJĘ ZDROWIA I RADZENIE SOBIE Z RÓŻNYMI ZAGROŻENIAMI, W TYM PROMIENIOWANIEM. PONIŻEJ PRZEDSTAWIAMY PEŁNĄ LISTĘ ŚRODKÓW MEDYCZNYCH DOSTĘPNYCH W GRZE, KTÓRE NIE NALEŻĄ DO KATEGORII CHEMSÓW, ALE MAJĄ KLUCZOWE ZNACZENIE W LECZENIU RAN I SKUTKÓW PROMIENIOWANIA.

Środki Medyczne

Środki Medyczne

Lista środków medycznych:

- **Antyrad**
 - **Opis:** RadAway to kluczowy środek do usuwania promieniowania z organizmu. Działa poprzez wiązanie się z cząsteczkami radioaktywnymi i usuwanie ich.
 - **Efekt w grze:** Usuwa skutki promieniowania, a dodatkowo pozwala na regenerację +1 HP. Idealny do zastosowania w sytuacjach długotrwałego narażenia na promieniowanie.
- **Rad-X**
 - **Opis:** Rad-X jest środkiem prewencyjnym, który zwiększa odporność na promieniowanie i pozwala na bezpieczniejsze przemieszczanie się w strefach skażonych.
 - **Efekt w grze:** Zapobiega absorpcji promieniowania. Rad-X jest używany przed wejściem do skażonych stref, zapewniając ochronę na ograniczony czas (jedno wejście do strefy promieniowania na około 5 minut).
- **Zestaw medyczny**
 - **Opis:** Podstawowy zestaw medyczny zawiera narzędzia niezbędne do udzielania pierwszej pomocy. Może być używany przez każdego gracza, choć jego efektywność wzrasta, gdy używają go postacie z odpowiednimi umiejętnościami medycznymi (dodaje 10% do szansy powodzenia)
 - **Efekt w grze:** Jeśli test się powiedzie, przywraca do **2 HP**, a w połączeniu z odpowiednimi umiejętnościami może uratować życie nawet w trudnych warunkach.
- **Stimpak**
 - **Opis:** Stimpak to jeden z najbardziej efektywnych środków leczniczych. Działa natychmiastowo, przyspieszając proces regeneracji tkanek i pozwalając na szybkie odzyskanie zdrowia.
 - **Efekt w grze:** Przywraca **+3 HP** natychmiast po użyciu. Może być używany nawet podczas walki, co czyni go niezastąpionym w krytycznych momentach. Może być użyty przez każdego gracza, nawet na sobie.

CHEMSY I NARKOTYKI W ŚWIECIE FALLOUTA SĄ ZARÓWNO BŁOGOSŁAWIEŃSTWEM, JAK I PRZEKLEŃSTWEM. MOGĄ ZWIĘKSZAĆ ZDOLNOŚCI POSTACI, PRZYSPIESZAĆ ICH REAKCJE, A NAWET TYMCZASOWO PODNOSIĆ ICH INTELIGENCJĘ, ALE DŁUGOTRWAŁE ICH STOSOWANIE GROZI UZALEŻNIENIEM I NEGATYWNYMI SKUTKAMI ZDROWOTNYMI. W GRZE "ŚWIĘTO ZIEMNIAKA W IDAHO" CHEMSY BĘDĄ ODGRYWAŁY WAŻNĄ ROLĘ, POZWALAJĄC GRACZOM NA UZYSKANIE PRZEWAGI W KRYTYCZNYCH MOMENTACH, ALE WIAŻĄ SIĘ TEŻ Z RYZYKIEM UZALEŻNIENIA.

Chemsy i Dragi

Chemsy i Dragi

Lista Chemsów i Dragów:

- **Mentats**
 - **Opis:** Mentats to tabletki, które zwiększają zdolności umysłowe i społeczne użytkownika, co czyni je popularnymi wśród liderów, naukowców i handlarzy.
 - **Efekt w grze:** Tymczasowo (na czas jednej sceny) pozwala postaci na użycie umiejętności specjalnej Retoryka (możliwość zadania jednego pytania, na które druga postać musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą). Mentats pomagają w podejmowaniu decyzji, rozwiązywaniu problemów i prowadzeniu negocjacji. Uzależnienie od Mentatsów może prowadzić do obniżenia zdolności intelektualnych i zmniejszenia umiejętności komunikacyjnych po odstawieniu.
- **Med-X**
 - **Opis:** Med-X to silny środek przeciwbólowy, który działa jak znieczulenie. Używany głównie w trakcie walki, pozwala postaciom zignorować ból i zwiększa ich odporność na obrażenia.
 - **Efekt w grze:** Pozwala ciężkostrannej postaci na uczestniczenie w walce aż do jej końca. Po walce postać pada nieprzytomna i musi natychmiast przejść operację. Med-X jest nieoceniony w intensywnych walkach, ale uzależnienie może prowadzić do osłabienia odporności na ból po odstawieniu.
- **Addictol**
 - **Opis:** Addictol to lek używany do leczenia uzależnień od chemsów. Jest jednym z nielicznych środków pozwalających na natychmiastowe pozbycie się nałogu, bez potrzeby długotrwałej terapii.
 - **Efekt w grze:** Całkowicie leczy postać z uzależnienia od chemsów po jednorazowym użyciu. Nie ma żadnych negatywnych skutków ubocznych.

Chemsy i Dragi

Lista Chemsów i Dragów cd:

- **Jet**
 - **Opis:** Jet to jeden z najbardziej popularnych chemsów na pustkowiach. Jest inhalowany, a jego działanie polega na przyspieszeniu postrzegania czasu przez użytkownika, co pozwala mu działać szybciej niż otoczenie.
 - **Efekt w grze:** Spowalnia czas (z perspektywy postaci), co pozwala graczowi na podjęcie szybszych działań, np. unikanie ataków lub podejmowanie kluczowych decyzji w walce. Otrzymujesz profit ninja, co pozwala Ci uniknąć pierwszego strzału wymierzonego w Ciebie. Działa przez ograniczony czas i wiąże się z ryzykiem uzależnienia.
- **Buffout**
 - **Opis:** Buffout to przedwojenny środek wzmacniający, który znacząco podnosi siłę i wytrzymałość użytkownika, czyniąc go bardziej skutecznym w walce i w noszeniu ciężkich przedmiotów.
 - **Efekt w grze:** Tymczasowo sprawia (jedna scena), że postać ma takie profity, jakby miała Siłę +2 (czyli +1HP i możliwość przenoszenia ciężkich przedmiotów). Buffout jest idealny do walk wręcz i przenoszenia ciężkich ładunków. Uzależnienie od Buffoutu prowadzi do osłabienia siły i zdrowia po odstawieniu.

WSZYSTKIE CHEMSY, Z WYJĄTKIEM ADDICTOLU, NIOSĄ ZE SOBĄ RYZYKO UZALEŻNIENIA. PO WIELOKROTNYM STOSOWANIU, POSTAĆ MOŻE STAĆ SIĘ ZALEŻNA OD DANEJ SUBSTANCJI. W PRZYPADKU UZALEŻNIENIA, ODSZTAWIENIE CHEMSÓW MOŻE PROWADZIĆ DO POWAŻNYCH SKUTKÓW UBOCZNYCH, TAKICH JAK OSŁABIEŃ ZDROWIA, ZMNIEJSZONA EFEKTYWNOŚĆ W WALCE LUB OBNIŻONE ZDOLNOŚCI INTELEKTUALNE. POSTAĆ UZALEŻNIONA MOŻE BYĆ RÓWNIEŻ NARAŻONA NA UTRATĘ KONTROLI NAD SWOIMI EMOCJAMI, CO MOŻE PROWADZIĆ DO KONFLIKTÓW Z INNYMI GRACZAMI.

Uzależnienie i jego skutki

Uzależnienie i jego skutki

- Sposoby leczenia uzależnienia
 - Addictol
 - Addictol to silny środek chemiczny, który natychmiastowo leczy uzależnienie od chemsów. Jest to najskuteczniejszy i najszybszy sposób leczenia, ale również bardzo rzadki i trudny do zdobycia.
 - Odwyk (Fabularny proces)
 - Alternatywnie, postać może przejść fabularny proces odwyku, który wymaga czasu i wsparcia innych graczy, a także dostępu do odpowiednich zasobów, takich jak medycy i leki.
 - Pomoc medyka
 - Postacie z odpowiednimi umiejętnościami medycznymi (np. **Sanitariusz**) mogą pomóc w leczeniu uzależnień poprzez kontrolowanie procesu odstawienia i dostarczanie odpowiednich leków wspomagających.

PRZEDMIOTY PODLEGAJĄCE REJESTRACJI

W Larpie "Święto Ziemniaka w Idaho" istnieją określone przedmioty, które ze względu na swoje specyficzne właściwości lub zastosowanie, muszą zostać zarejestrowane i zatwierdzone przez organizatorów gry. Akredytacja zapewnia, że przedmioty te będą bezpieczne w użytkowaniu oraz zgodne z zasadami rozgrywki. Poniżej przedstawiamy listę przedmiotów, które wymagają zgłoszenia i uzyskania akredytacji.

Pip-Boy

Pip-Boy to osobisty, przenośny komputer, który noszony jest na nadgarstku. Umożliwia użytkownikowi dostęp do informacji o stanie zdrowia, mapy, dziennika i innych kluczowych danych. W grze LARP Pip-Boye będą pełniły rolę nie tylko fabularną, ale również techniczną, jako narzędzie wielofunkcyjne.

Dlaczego wymagają akredytacji?

Pip-Boye są zaawansowanymi urządzeniami, które mogą zawierać funkcje związane z grą (np. mapa gry, logi postaci). Aby zapewnić ich zgodność z zasadami gry, każdy Pip-Boy musi zostać zatwierdzony przez organizatorów. Zapewnia to, że Pip-Boye będą działać zgodnie z założeniami fabularnymi i nie zostaną nadużyte jako techniczne narzędzie.

Broń ciężka (Miniguny, wyrzutnie raket, itp.)

Broń ciężka, taka jak miniguny, wyrzutnie rakiet i inne potężne narzędzia bojowe, to broń, która ma olbrzymią siłę rażenia. Ze względu na swoje rozmiary i efektywność w walce, może być wykorzystywana tylko przez wykwalifikowane postacie. Może zostać niedopuszczona do użycia na larpie.

Dlaczego wymagają akredytacji?

Broń ciężka ma ogromne możliwości niszczenia, a jej niewłaściwe użycie mogłoby prowadzić do zakłóceń w rozgrywce lub stworzenia przewagi fabularnej dla posiadacza. Akredytacja ma na celu upewnienie się, że użytkownicy tej broni będą jej odpowiednio używać i że spełnia ona wymogi bezpieczeństwa.

Bezpieczne materiały wybuchowe

Materiały wybuchowe, takie jak miny, granaty czy inne urządzenia wybuchowe, mogą być używane w grze jako narzędzia bojowe, jednak muszą być wykonane z bezpiecznych materiałów, które nie stanowią realnego zagrożenia.

Dlaczego wymagają akredytacji?

Ze względu na swoje potencjalne niebezpieczeństwo, materiały wybuchowe muszą zostać zaakredytowane przez organizatorów. Na larpu materiały mogą być użyte tylko pod nadzorem organizatorów.

Własne przygotowane środki medyczne i chemiczne

Gracze mogą przygotowywać własne środki medyczne i chemiczne (np. leki, chemsy) na potrzeby gry. Ze względu na możliwość ich silnego wpływu na fabułę oraz balans rozgrywki, organizatorzy muszą kontrolować ich ilość i zastosowanie.

Dlaczego wymagają akredytacji?

Aby zapobiec nadużywaniu chemicznych i medycznych zasobów w grze, wszystkie własnoręcznie przygotowane środki muszą uzyskać akredytację. Umożliwia to organizatorom kontrolowanie, ile takich zasobów jest dostępnych w grze oraz jak mogą one wpłynąć na przebieg rozgrywki, co pozwala zachować równowagę fabularną.

Sadzonki ziemniaków i inne jedzenie

W fabule *"Święta Ziemniaka w Idaho"* ziemniaki odgrywają kluczową rolę. Gracze mogą wносить sadzonki ziemniaków, które są symboliczne w kontekście fabuły i mogą być używane w grze.

Dlaczego wymagają akredytacji?

Choć sadzonki ziemniaków wydają się niewinnym przedmiotem, ich fabularna rola jest istotna.

Akredytacja pozwoli organizatorom upewnić się, że wszystkie sadzonki są zgodne z założeniami gry i nie będą używane w sposób, który mógłby naruszać balans fabularny.

UWAGA!

Organizatorzy larpu *"Święto Ziemniaka w Idaho"* zastrzegają sobie prawo do odmowy wprowadzenia dowolnych przedmiotów, rekwizytów lub zasobów, które mogą stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa uczestników, zaburzać równowagę rozgrywki lub nie pasują do ogólnej konwencji i fabuły gry.

W przypadku wątpliwości dotyczących akredytacji przedmiotów lub koncepcji, które zamierzasz wnieść do gry, zdecydowanie zalecamy kontakt z organizatorami przed wydarzeniem. Dzięki temu możliwe będzie upewnienie się, że Twój koncept zostanie zatwierdzony i będzie zgodny z zasadami LARP-u.

W postapokaliptycznym świecie Fallouta, waluta, zasoby i handel odgrywają kluczową rolę w przetrwaniu. W grze LARP "Święto Ziemniaka w Idaho" gracze będą musieli zarządzać swoimi zasobami, takimi jak amunicja, leki, jedzenie, a także angażować się w handel, aby zdobywać niezbędne środki do przetrwania. System ekonomiczny opiera się na prostych zasadach wymiany i zarządzania zasobami, z walutą w postaci kapsli, znaną z uniwersum Fallouta.

EKONOMIA I HANDEL

Kapsel

Kapsle są jedyną walutą obowiązującą w grze, na wzór świata Fallouta. Gracze mogą zdobywać kapsle na różne sposoby, np. poprzez handel, wykonywanie zadań fabularnych, a także znajdowanie ich w skrytkach.

- **Zarządzanie kapslami:** Kapsle mogą być używane do zakupu amunicji, jedzenia, środków medycznych oraz innych przedmiotów, które będą kluczowe dla przetrwania. Gracze muszą decydować, na co przeznaczyć zdobyte kapsle, balansując pomiędzy potrzebami a dostępnością zasobów.

Zakładanie Sklepów przez Graczy

Gracze mają możliwość zakładania własnych sklepów, w których mogą sprzedawać przedmioty, które znaleźli, wyprodukowali lub zdobyli w trakcie gry. Sklepy mogą specjalizować się w różnych rodzajach towarów, a do założenia sklepu potrzeba odpowiedniego **profitu**, który pozwala na handel. Profit "**Handel**" pozwala graczom otworzyć i prowadzić sklep, zajmować się sprzedażą towarów oraz negocjować ceny z innymi graczami. Sklepy oferują możliwość handlu różnymi przedmiotami i zasobami w grze.

- Na grze wszystkie sklepy będą otwarte tuż na początku Aktu III (dzień targowy). Później ze względu na liczne misje, mogą, ale nie muszą być otwarte, ale nie chcemy przykuwać graczy do ich stoisk. Na grze będą się pojawiać wędrowni handlarze skupujący i sprzedający różne towary.

Zdobywanie Zasobów

Zasoby, takie jak amunicja, leki, jedzenie i inne cenne przedmioty, można zdobywać na różne sposoby:

- **Skrzynki z zaopatrzeniem:** Rozmieszczone w różnych miejscach gry, skrzynki te zawierają losowe zasoby, takie jak amunicja, leki, kapsle, jedzenie. Gracze będą musieli odkrywać teren, aby je znaleźć.
- **Wymiana handlowa z NPC:** Kluczowi NPC w grze będą prowadzić handel, oferując różne towary w zamian za kapsle lub inne zasoby. Gracze mogą nawiązywać z nimi relacje handlowe, a także zdobywać ekskluzywne przedmioty poprzez misje fabularne.
- **Naprawa i recykling:** Gracze mogą naprawiać zużyte przedmioty, np. broń i amunicję, aby ponownie je wykorzystać. Rusznikarze i chemicy mogą odgrywać kluczową rolę w naprawie zasobów, co pozwoli graczom na ponowne ich użycie bez potrzeby zdobywania nowych.
- **Produkcja chemiczna i rzemiosło:** Gracze, którzy posiadają odpowiednie umiejętności, będą mogli produkować leki, chemsy lub inne środki, które następnie będą mogli sprzedawać lub wymieniać z innymi.

O czym JEST / NIE JEST ten larp?

Bardzo nam zależy na przedstawieniu rozwijającej się społeczności w niebezpiecznym środowisku, nieprzewidywalnym i całkowicie innym od tego, do czego postacie były przyzwyczajone.

To nie jest gra polegająca na “wygraniu larpa”. W Falloucie nikt nie wygrywa. Zawsze coś tracisz.

No i nie jest o zajęczkach.

Summer Week 2025

