

# WOJNA GANGÓW SAN ESCOBAR

PODRĘCZNIK GRACZA

Gra LARP-ASG • około 12 godzin • maksymalnie 60 uczestników

„San Escobar nie ma z góry napisanego zakończenia. Historię tworzą gracze.”

Wersja gracza 1.1 | sierpień 2026

# Jak korzystać z podręcznika

Ten dokument zawiera zasady potrzebne uczestnikowi do rozpoczęcia gry i samodzielnego działania w świecie San Escobar. Polecenia organizatora, odprawa bezpieczeństwa oraz regulamin Areny mają pierwszeństwo przed opisem fabularnym.

**Najważniejsza zasada: bezpieczeństwo uczestnika zawsze ma pierwszeństwo przed fabułą, majątkiem i wynikiem rozgrywki.**

## Najważniejsze informacje przed startem

- Przez pierwsze 30 minut trwa okres organizacyjny bez napadów, porwań i wymuszania haraczy.
- Wioska jest bezwzględnie strefą bez strzelania.
- Przejmować można wyłącznie wyraźnie oznaczone przedmioty fabularne.
- Hasła ŻÓŁTY, CZERWONY i STOP obowiązują każdego i nie wymagają uzasadnienia.
- Gra nie jest rywalizacją o liczbę trafień. Celem jest budowanie wpływów.

## Spis treści

| Rozdziały | Zakres                                       |
|-----------|----------------------------------------------|
| 1-3       | Idea gry, skrót mechaniki, rozpoczęcie       |
| 4-6       | Bezpieczeństwo, mieszkańcy, kartele          |
| 7-9       | Gospodarka, surowce, produkcja i przemysł    |
| 10-12     | Instytucje, umowy, wpływy i polityka         |
| 13-15     | Trafienia, leczenie, pojmanie i przeszukanie |
| 16-18     | DJEj, prawo, wydarzenia i zakończenie        |

# 1. Czym jest Wojna Gangów: San Escobar

To gra LARP-ASG, w której fikcyjne miasto funkcjonuje jak żywy organizm. Dwa kartele - El Diablo i La Sombra - rywalizują o ludzi, źródła dochodu, handel i władzę. Równocześnie mieszkańcy pracują, prowadzą interesy, tworzą prawo, zawierają umowy, zdradzają sojuszników i próbują wykorzystać każdą zmianę sytuacji.

Nie istnieje jedna wyznaczona droga do zwycięstwa. Kartel może dominować militarnie, a mimo to przegrać gospodarczo lub politycznie. Niezależny mieszkaniec może stać się ważniejszy od uzbrojonej grupy, jeżeli kontroluje pieniądze, informacje albo kluczowe kontakty.

## Podstawowe założenia

- Każdy gracz ma wybór i może zmieniać swoją sytuację.
- Decyzje podejmowane w grze wywołują konsekwencje w świecie.
- Miasto i jego instytucje działają niezależnie od karteli.
- Walka ASG jest narzędziem osiągania celów, a nie celem samym w sobie.
- Nikt nie powinien być wyłączony z rozgrywki na długi czas.
- Najważniejszym rezultatem są wpływy i historie stworzone przez uczestników.

# 2. Mechanika gry w skrócie

| Obszar        | Najważniejsza zasada                                                                                      |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cel           | Zdobywanie wpływów, nie punktów ani trafień.                                                              |
| Początek      | Role stałe zaczynają pracę; pozostali gracze szukają zatrudnienia lub rozwijają własne interesy.          |
| Gospodarka    | Debidolary, złoto, surowiec, produkcja, handel i przemysł tworzą obieg pieniędzy.                         |
| Kartele       | El Diablo i La Sombra walczą o ludzi, dochody i dostęp do instytucji.                                     |
| Polityka      | Burmistrz, DJEj i miejskie przedsiębiorstwa mogą zostać partnerami, przeciwnikami lub narzędziami wpływu. |
| ASG           | Starcia służą napadom, eskortom, przejmowaniu zasobów, nalotom i porwanom.                                |
| Zmiana strony | Jest dozwolona za zgodą nowego Bossa i może wywołać konsekwencje fabularne.                               |
| Finał         | Podsumowywane są gospodarka, instytucje, reputacja, sojusze i kluczowe wydarzenia.                        |

## Jak budować wpływy

- Kontroluj kopalnię, pola, laboratoria, transport albo handel.
- Zajmij stanowisko, finansuj instytucję lub wpływaj na Burmistrza i DJEj.
- Zbieraj informacje, twórz sieć długów i zawieraj egzekwowalne umowy.
- Zatrudniaj ludzi, płać im uczciwie albo licz się z buntem i zdradą.
- Osłabiaj przeciwnika ekonomicznie, politycznie lub militarnie.

## 3. Rozpoczęcie gry

Role stałe. Od pierwszej minuty działają: Burmistrz, Lekarz, Barman, właściciel i obsługa Kasyna, Bankier, Prawnik, Chemik, Mobilny Handlarz, Komendant i funkcjonariusze DJEj oraz Bossowie El Diablo i La Sombra.

Pakiet mieszkańca. Pozostali uczestnicy rozpoczynają jako mieszkańcy San Escobar. Każdy otrzymuje 300 Debidolarów, dokument mieszkańca, kartę postaci i mapę miasta. Karta postaci może zawierać indywidualny cel, wiedzę albo ograniczenie.

Pierwsze 30 minut. To okres organizacyjny przeznaczony na poznanie miasta, szukanie pracy, rekrutację, handel, zawieranie umów i planowanie. W tym czasie nie wolno dokonywać napadów, porwań, wymuszać haraczy, przejmować instytucji ani atakować mieszkańców. Po komunikacji kończącym okres organizacyjny uruchamiane są wszystkie mechaniki gry.

## 4. Bezpieczeństwo i granice gry

Regulamin wydarzenia i odprawa bezpieczeństwa obowiązują niezależnie od roli, stanowiska i sytuacji fabularnej. Okulary ochronne pozostają założone w każdej strefie, w której może dojść do strzelania, także podczas leczenia, pojmania i transportu rannego.

| Hasło    | Znaczenie                                                                                                  |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ŻÓŁTY    | Scena może trwać, ale jej intensywność musi natychmiast zostać zmniejszona.                                |
| CZERWONY | Natychmiastowe zakończenie konkretnej interakcji; uczestnik może wycofać się bez konsekwencji fabularnych. |
| STOP     | Awaryjne zatrzymanie gry w bezpośrednim otoczeniu z powodu urazu lub realnego zagrożenia.                  |

## Zasady bezwzględne

- Nie wolno stosować realnej przemocy, krępować, przewracać ani przemieszczać kogokolwiek siłą.
- Nie wolno zasłaniać ust, ograniczać oddychania, używać bólu, hałasu lub światła jako presji.
- Nie wolno poniżać uczestnika ani kierować gróźb do jego prawdziwego życia, rodziny lub mienia.
- Nie wolno ignorować hasel bezpieczeństwa ani żądać ich uzasadnienia.
- Wioska, Szpital i inne oznaczone strefy bez strzelania nie mogą być atakowane.

## 5. Mieszkańcy, praca i własna droga

Mieszkaniec nie jest biernym statystą. Może zostać przedsiębiorcą, najemnikiem, kurierem, ochroniarzem, informatorem, politykiem, pracownikiem instytucji albo członkiem kartelu. Może też działać niezależnie i sprzedawać usługi obu stronom.

Zatrudnienie. Warunki współpracy ustalają strony: zakres obowiązków, wynagrodzenie, czas zatrudnienia, premie i zasady rozwiązywania umowy. Ustna umowa jest dopuszczalna, ale dokument sporządzony przez Prawnika łatwiej wykorzystać jako dowód.

- Pracodawca nie ma pozafabularnej władzy nad graczem.
- Gracz może odmówić polecenia lub odejść, ponosząc jedynie konsekwencje w świecie gry.
- Brak wypłaty może prowadzić do strajku, kradzieży, donosu lub zmiany strony.
- Zlecenie nigdy nie może naruszać zasad bezpieczeństwa i granic uczestnika.

Informacje i reputacja. Plotki, dokumenty, obserwacje i kontakty mogą być warte więcej niż broń. Dozwolone są bluff, kłamstwo i sprzedaż informacji zdobytych w grze. Niedozwolone jest wykorzystywanie wiedzy zasłyszanej poza grą lub poznanej jako organizator.

## 6. Kartele, lojalność i zmiana strony

W mieście działają dwa główne kartele: El Diablo i La Sombra. Uczestnicy, którzy wybrali kartel przed wydarzeniem, rozpoczynają po jego stronie. Pozostali mogą zostać przyjęci w czasie gry przez Bossa albo upoważnionego zastępcę.

### Struktura

- Boss podejmuje decyzje strategiczne i odpowiada za pieniądze organizacji.
- Kartel może wyznaczyć zastępców, dowódców, ochronę, kurierów, zarządców zasobów, handlarzy, informatorów i księgowych.
- Stanowisko samo w sobie nie daje dodatkowych uprawnień technicznych.
- Wynagrodzenie może mieć formę stawki godzinowej, zapłaty za zadanie, udziału w zysku lub zapewnionej ochrony.

Zmiana strony. Gracz może przejść do konkurencyjnego kartelu, odejść i zostać niezależnym, wrócić do wcześniejszej organizacji albo działać jako podwójny agent. Przyjęcie wymaga zgody nowego Bossa lub zastępcy, a zdrada może oznaczać utratę majątku kartelu, list gończy albo zemstę dawnych sojuszników.

Szpiegostwo. Dozwolone jest wyłącznie w świecie gry. Nie wolno podglądać materiałów oznaczonych jako niedostępne, niszczyć dokumentów technicznych ani używać informacji zdobytych po wyjściu z roli.

## 7. Debidolary i gospodarka

Debidolar (DD) jest podstawową walutą San Escobar. Służy do wypłat, zakupów, łapówek, okupów, haraczy, podatków, grzywnien, zakładów, usług i handlu informacjami.

### Obieg gospodarczy

- Zdobądź surowiec z pola albo złoto z kopalni.
- Kup odczynniki i zapewnij dostęp do laboratorium.
- Wyprodukuj oznaczony towar fabularny.
- Przemyc go przez granicę do właściwego magazynu.
- Sprzedaj w oficjalnym oknie albo Mobilnemu Handlarzowi.
- Wykorzystaj zysk na wypłaty, ochronę, politykę, kolejną produkcję lub działania zbrojne.

Własność i ryzyko. Debidolary oraz oznaczone przedmioty noszone przez gracza mogą zostać odebrane po prawidłowym przeszukaniu. Środki zdeponowane w Banku podlegają zasadom Banku. Umowa nie gwarantuje uczciwości kontrahenta, ale tworzy podstawę do roszczeń, procesu, zemsty lub interwencji DJEj.

## 8. Kopalnia, pola i kontrola zasobów

Kopalnia. W San Escobar działa jedna kopalnia. Co 30 minut uruchamia wydobywanie złota. Dostęp do wydobywania ma strona, która w danym momencie skutecznie kontroluje obiekt zgodnie z oznaczeniem i instrukcją stanowiska. Złoto można sprzedać wyznaczonemu odbiorcy albo przejąć w transporcie.

Pola. Pola dostarczają surowca potrzebnego do produkcji. Kartel może uruchomić i chronić własne pole. Samo przebywanie przy polu nie zastępuje procedury uruchomienia wskazanej na stanowisku.

### Kontrola i blokady

- Obiekty można atakować, ochraniać i przejmować zgodnie z zasadami ASG.
- Nie wolno niszczyć infrastruktury, markerów ani pojemników mechaniki.
- DJEj może przeprowadzić nalot na podstawie informacji fabularnej.
- Żadna strona nie może bezterminowo blokować obiektu w sposób uniemożliwiający dalszą grę.
- Surowiec staje się przedmiotem fabularnym i może zostać przejęty dopiero po jego prawidłowym wydaniu.

## 9. Laboratoria, produkcja i przemysł

Standardowe laboratorium. Surowiec z pola oraz odczynniki kupione od Chemika są przekazywane do laboratorium. Produkcja następuje zgodnie z instrukcją stanowiska i wymaga obecności lub udziału Chemika. Gotowy produkt jest wyłącznie oznaczonym rekwizytem fabularnym.

Laboratorium polowe. Kartel może uruchomić dodatkowe laboratorium bez Chemika po zebraniu kompletu: beczki, węża, wyposażenia wskazanego na karcie laboratorium oraz receptury. Produkt jest zanieczyszczony i ma 50% standardowej wartości.

| Droga sprzedaży  | Warunki i wartość                                                                                                                |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Oficjalne okno   | Towar trzeba przemycić przez granicę do magazynu. Okno wymiany otwiera się raz na 2 godziny. Wypłacana jest standardowa wartość. |
| Mobilny Handlarz | Przemieszcza się po terenie i może odkupić towar w dowolnym dostępnym momencie za 75% standardowej wartości.                     |
| Rynek graczy     | Cena, ryzyko i warunki zależą wyłącznie od umowy stron.                                                                          |

**Produkcja, posiadanie, handel i przemysł towaru są dopuszczalnymi mechanikami gry, ale pozostają przestępstwami według prawa San Escobar.**

## 10. Miasto i instytucje

| Miejsce / rola    | Funkcja w grze                                                    |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Wioska            | Centralna strefa społeczna i bezwzględna strefa bez strzelania.   |
| Bar El Coyote     | Sprzedaż, plotki, spotkania, negocjacje i zlecenia.               |
| Szpital           | Leczenie, sanitariusze i neutralna pomoc medyczna.                |
| Kasyno La Fortuna | Gry, zakłady, turnieje, zatrudnienie krupierów i ochrony.         |
| Bank              | Depozyty, kredyty, rozliczenia, konwoje i ochrona pieniędzy.      |
| Kancelaria        | Umowy, pełnomocnictwa, obrona zatrzymanych i reprezentacja stron. |
| Urząd Miasta      | Prawo, koncesje, podatki, budżet, wybory i zadania miejskie.      |
| DJEj              | Patrole, kontrole, śledztwa, zatrzymania, naloty i listy gończe.  |
| Chemik            | Odczynniki i udział w standardowej produkcji.                     |
| Mobilny Handlarz  | Mobilny handel i skup towaru za 75% wartości.                     |

Instytucje są miejscami pracy i narzędziami wpływu. Mogą zawierać sojusze, zostać skorumpowane, obrabowane lub politycznie przejęte, ale nie mogą blokować podstawowych mechanik gry.

## 11. Umowy, ochrona i haracze

**Umowy.** Prawnik może sporządzać umowy, pełnomocnictwa i poręczenia. Dokument powinien wskazywać strony, przedmiot zobowiązania, wynagrodzenie lub zabezpieczenie, termin wykonania oraz podpisy. Umowa nie wymusza wykonania, ale może stanowić dowód przed Burmistrzem, DJEj lub miejskim sądem.

**Ochrona.** Mieszkaniec lub przedsiębiorca może dobrowolnie wykupić ochronę. Umowa powinna określać opłatę, okres i zakres pomocy. Kartel pobierający pieniądze powinien realnie reagować na zagrożenia; niewykonanie zobowiązania może prowadzić do zerwania umowy lub zmiany protektora.

**Haracz.** Haracz jest wymuszoną opłatą fabularną i przestępstwem w świecie gry. Można grozić napadem, blokadą dostaw lub inną konsekwencją dotyczącą wyłącznie świata gry. Nie wolno odnosić groźby do prawdziwego bezpieczeństwa, życia prywatnego lub mienia uczestnika.

## 12. Burmistrz, wybory i polityka

Burmistrz zarządza prawem, koncesjami, podatkami i budżetem miasta. Nie może zmieniać zasad bezpieczeństwa, trafień, leczenia, czasu zatrzymania, wartości produkcji ani decyzji organizatora.

### Wybory

- Kandydat zgłasza się komisji, przedstawia krótki program i prowadzi kampanię.
- Każdy gracz ma jeden tajny głos.
- Dozwolone są propaganda, finansowanie kampanii, fabularny szantaż i kupowanie głosu; kupiony wyborca nadal może zagłosować inaczej.
- Wygrywa kandydat z największą liczbą ważnych głosów; remis rozstrzyga dogrywka.

Zarządzenia i budżet. Zarządzenie musi być zapisane, podpisane i publicznie ogłoszone. Prawo nie działa wstecz. Dochody miasta pochodzą między innymi z podatków, koncesji, grzywien i darowizn, a wydatki mogą finansować DJEj, Szpital, nagrody, ochronę i wydarzenia.

Odwołanie i przejęcie władzy. Burmistrz może zrezygnować lub zostać odwołany w głosowaniu. Wniosek wymaga podpisów co najmniej 20% aktywnych mieszkańców, a decyzję podejmuje zwykła większość. Zajęcie urzędu siłą nie oznacza automatycznego przejęcia legalnej władzy; rezultat potwierdza organizator.

## 13. Trafienia, ranni i leczenie

Trafienie. Trafienie kulą w ciało, odzież lub oporządzenie eliminuje gracza z bieżącej walki. Rykoszety nie liczą się, a trafienia od własnej strony obowiązują. Trafienie w replikę oznacza jej uszkodzenie do czasu wymiany repliki albo powrotu do punktu odrodzenia.

- Głośno powiedz „DOSTAŁEM”.
- Podnieś rękę i oznacz się czerwoną szmatą.
- Pozostań w bezpiecznym miejscu.
- Nie strzelaj, nie używaj radia i nie przekazuj informacji taktycznych.

Stan rannego i leczenie polowe. Ranny czeka na pomoc maksymalnie 5 minut. Może wzywać pomocy, rozmawiać krótko fabularnie, poddać się lub zostać pojmany. Nie może się samodzielnie przemieszczać. Leczenie trwa 60 sekund i wymaga założenia oznaczonego bandaża na ramię. Pierwsze trafienie można uleczyć polowo; drugie przed wizytą w Szpitalu oznacza powrót do Szpitala lub punktu odrodzenia.

Szpital i odrodzenie. Leczenie w Szpitalu albo oczekiwanie w punkcie odrodzenia trwa 5 minut. Brak pieniędzy nie może zablokować powrotu do gry. Po odrodzeniu rozpoczyna się nowy cykl leczenia. Zwykłe trafienie nie oznacza trwałej śmierci postaci.

## 14. Pojmanie, porwanie i przesłuchanie

Pojmanie. Gracz może zostać pojmany po dobrowolnym poddaniu, skutecznym wezwaniu do poddania, zatrzymaniu przez DJEj albo po opatrzeniu przez przeciwnika. Pojmany porusza się samodzielnie. Nie wolno go chwytać, krępować ani ciągnąć.

Limit czasu. Jednorazowe przetrzymywanie trwa maksymalnie 20 minut od dotarcia na miejsce. Następnie gracz musi zostać uwolniony, wymieniony, przekazany DJEj albo skierowany do Szpitala lub punktu odrodzenia. Dłuższa scena wymaga wyraźnej zgody gracza i organizatora.

Przesłuchanie i okup. Przesłuchanie odbywa się słownie poprzez rozmowę, blef, przekupstwo i fabularne groźby. Gracz może kłamać, milczeć i podawać niepełne informacje. Okup może obejmować wyłącznie Debidolary, przedmioty, informacje lub działania w świecie gry.

Eliminacja rannego. Nie strzela się do leżącego gracza z bliskiej odległości. Przeciwnik może podejść i powiedzieć „Eliminuję cię”, kierując rannego do Szpitala lub punktu odrodzenia. Alternatywnie może go opatrzyć i pojąć.

## 15. Przeszukanie i przedmioty fabularne

Przeszukanie rozpoczyna deklaracja „Przeszukuję cię”. Nie dochodzi do fizycznego dotykania ani sprawdzania kieszeni. Przeszukiwany sam ujawnia i przekazuje wszystkie posiadane przy sobie przedmioty objęte mechaniką.

| Można przejąć                                  | Nie wolno przejmować            |
|------------------------------------------------|---------------------------------|
| Debidolary, złoto, surowiec, towar, odczynniki | Prawdziwe pieniądze i dokumenty |

| Można przejąć                                                  | Nie wolno przejmować                                      |
|----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Dokumenty, mapy i zlecenia oznaczone jako fabularne            | Telefon, klucze prywatne i elektronika                    |
| Receptury, elementy laboratorium, znaczniki i klucze fabularne | Replika, magazynki, amunicja, odzież i oporządzenie       |
| Walizki i skrzynie oznaczone przez organizatora                | Plecak, torba lub pojemnik nieoznaczony jako rekwizyt gry |

Przedmioty fabularne należy nosić w oznaczonej kieszeni, torbie lub pojemniku. Nie wolno ukrywać ich w bieliźnie ani elementach ochronnych. Po prawidłowej deklaracji przeszukania muszą zostać ujawnione.

## 16. DJEj, przestępstwa i prawo

DJEj jest miejską służbą porządkową i moderatorem świata, a nie trzecią stroną wojny karteli. Funkcjonariusze mogą patrolować, legitymować, kontrolować przedmioty fabularne, zatrzymywać, prowadzić dochodzenia i naloty, konfiskować nielegalny towar oraz wystawiać listy gończe.

### Przestępstwa

- produkcja, posiadanie, handel i przemyt nielegalnego towaru;
- prowadzenie nielegalnego laboratorium;
- napad, porwanie, wymuszenie i kradzież;
- atak na DJEj lub miejską instytucję;
- korupcja, fałszowanie dokumentów i szpiegostwo;
- działalność bez wymaganej koncesji lub uchylanie się od podatków.

Zatrzymanie i areszt. Funkcjonariusz podaje przyczynę zatrzymania. Zatrzymany może milczeć, zażądać Prawnika, negocjować, wręczyć łapówkę, poddać się albo próbować uciec. Maksymalny pobyt w areszcie wynosi 20 minut, chyba że gracz dobrowolnie zgodzi się na dłuższy wątek.

Dowody i konfiskata. Dowodami mogą być przedmioty fabularne, zeznania, dokumenty, zdjęcia wykonane w ramach zadania, informacje informatora i przyznanie się. Konfiskata powinna zostać odnotowana, a przedmioty trafić do magazynu dowodów. Korupcja funkcjonariusza jest dopuszczalna fabularnie, lecz niesie konsekwencje.

## 17. Pojedyunki, wydarzenia i rytm gry

Pojedynek honorowy. Dwóch uczestników może dobrowolnie rozstrzygnąć spór w pojedynku pistoletowym pod nadzorem organizatora. Szczegółowe zasady techniczne są ogłaszane przed rozpoczęciem.

Turniej Rewolwerowców. Każdy kartel może wystawić do 10 zawodników. Zwycięzcy przechodzą przez kolejne rundy do finału. Organizator może dopuścić niezależnych mieszkańców jako Dzikie Karty, a Kasyno może prowadzić zakłady.

Wydarzenia miejskie. W czasie gry mogą wystąpić ogłoszone wydarzenia, takie jak wybory, kryzys sanitarny, blackout, pożar, zamieszki, skażenie kopalni, katastrofa transportowa lub czasowe zamknięcie granicy. Uczestnik może wykorzystać wydarzenie do negocjacji, pomocy miastu, handlu albo przejęcia inicjatywy.

| Mechanika           | Częstotliwość     |
|---------------------|-------------------|
| Okres organizacyjny | pierwsze 30 minut |

| Mechanika                | Częstotliwość                                         |
|--------------------------|-------------------------------------------------------|
| Kopalnia                 | wydobycie co 30 minut                                 |
| Wypłaty ludzi kartelu    | według umowy; zalecany rytm co 60 minut               |
| Oficjalne okno sprzedaży | co 2 godziny                                          |
| Wybory i Turniej         | po jednym głównym wydarzeniu, jeśli zostaną ogłoszone |

## 18. Zakończenie i ocena wpływów

Po komunikacie organizatora wszystkie działania bojowe i fabularne zostają zakończone. Uczestnicy zwracają oznaczone pieniądze, towary, dokumenty i pozostałe rekwizyty zgodnie z poleceniem obsługi.

### Co decyduje o pozycji

- kontrola źródeł dochodu i wynik ekonomiczny;
- wpływ na instytucje, prawo i kluczowe osoby;
- wykonane zadania oraz rezultaty głównych wydarzeń;
- sieć sojuszy, długów, umów i informacji;
- reputacja oraz zdolność utrzymania lojalności ludzi;
- kontrola strategicznych zasobów i transportów.

**Nie wygrywa automatycznie osoba ani kartel, który oddał najwięcej strzałów. Najsilniejszy jest ten, kto pod koniec rozgrywki potrafi realnie wpływać na San Escobar.**

### Ostatnia zasada

Organizator tworzy świat, ramy bezpieczeństwa i konsekwencje. Historię tworzą gracze. Jeżeli sytuacja nie została opisana w podręczniku, należy kierować się logiką świata, zasadą uczciwej gry i decyzją organizatora.