

Mechanika^{v.6.5}

ZOMBIE LARP 6

Witaj Graczu!

Jak co roku zostały wprowadzone zmiany dotyczące umiejętności i replik ASG, dlatego radzimy przeczytać ją kilkakrotnie. Tak jak i ostatnio, kolorem **żółtym** zaznaczone są kwestie ważne na które gracz powinien zwrócić szczególną uwagę, natomiast kolorem **czerwonym** najważniejsze zasady, których każdy powinien bezwzględnie przestrzegać. Pamiętaj też, że każdy gracz zobowiązany jest odgrywać swoją postać.

WALKA

Jak już zapewne wiecie podczas gry używamy następujących rodzajów broni:

- broń ASG - UWAGA! Do gry dopuszczamy tylko repliki gazowe (pistolety i strzelby) i sprężynowe (wszystkie typy)- do 360 FPS !!!

- broń hukowa - wszelkiego rodzaju rewolwery i pistolety hukowe „odpustowe”. Wyklucza się używania ślepeków.

- bezpieczna broń biała - broń otulinowa, lateksowa

By zadać obrażenia innemu graczowi wystarczy strzelić w niego z broni lub uderzyć bronią białą oczywiście trzeba trafić. Trafienie z obojętnie jakiej broni palnej zadaje jeden punkt obrażeń (nie dot. zombie). To samo tyczy się użycia broni białej. Konieczne jest uderzenie bronią białą w przeciwnika by ten otrzymał jedno obrażenie. Po utracie wszystkich punktów gracz leży 15 min i umiera w agonii (może się drzeć wołać o pomoc itp.) Jeśli nie zostanie mu udzielona pomoc medyczna to po upływie 15 min postać gracza umiera i schodzi z terenu gry ze skrzyżowanymi rękoma.

Punkty wytrzymałości przyznawane są graczom przed rozpoczęciem rozgrywki przez MG zgodnie z ilością wpisaną na karcie postaci.

Łucznicy zadają podstawowe obrażenia za 2 punkty. Zabijanie zombie odbywa się tak samo jak przy broni białej nie trzeba trafić w blachę.

Obsada wieżyczek może prowadzić z nich ogień tylko i wyłącznie do graczy „żywych” - zakaz strzelania do zombie!

UWAGA !

Trafienia w głowę i krocze są zabronione i w przypadku nie dostosowania się będzie to surowo karane - wyrzuceniem z gry, albo pożarciem przez zombie. Oprócz tego, trafienia te są niepunktowane. Prosimy o rozwagę podczas starć. Ponadto podczas walki na bardzo bliskie dystanse oddajemy strzał w ziemię - nie w gracza, jednak kula musi opuścić komorę!

Jak zabić zombie? – nieumarli, prócz punktów wytrzymałości będą nosili zawieszony na torsie metalowe blaszki, **by zabić zombie z broni palnej trzeba trafić właśnie w tą blaszkę.** Podczas starcia z użyciem „broni białej” obrażenia dla obu stron odliczane są z puli punktów życia.

Respawn – Gracz którego postać umarła w sposób naturalny, może stworzyć nową postać (bazując tylko na punktach startowych) i po zatwierdzeniu przez MG wrócić do gry. Jeżeli gracz został „zarażony” bądź jego zwłoki zostały rozszarpane przez zombie automatycznie przechodzi do frakcji nieumartych. **Gracz zostaje zombie do końca dnia, nie ma możliwości stworzenia nowej żyjącej postaci tego samego dnia.** Kiedy zombie zginie musi upaść, a następnie leżeć na ziemi dopóki wszyscy NIEZARAŻENI odejdą z pola widzenia. Wtedy zarażony wstaje i ze skrzyżowanymi rękoma idzie do jednego z punktów respawnu gdzie po odczekaniu 10 min może znowu ruszać do akcji.

Przykład

Zombie Maciuś został zabity przez złych Żołnierzy i teraz leży w błocie czekając aż żołnierze sobie pójdą. Po odejściu żołnierzy Zombie Maciuś wstaje krzyżując ręce na piersi i rusza do obozu zarażonych gdzie pijąc herbatę czeka 10 minut by ponownie skopać komuś tyłek... lub ponownie gryźć ziemię.

PRZESZUKIWANIE CIAŁ

Gracz może przeszukiwać ciało innego poległego, bądź nieprzytomnego gracza (również zombie) Przeszukujący może zabrać wszystkie przedmioty fabularne, które się przy nim znajdują. Chyba, że osoba przeszukiwana posiada umiejętność „Schowane głęboko w ...” (patrz umiejętności). Jeśli przedmiot jest wpisany na kartę postaci a nasz cel posiada ww umiejętność to ta rzecz nie może zostać mu zabrana.

LECZENIE

Leczenie obrażeń może odbywać się na kilka sposobów: poprzez opiekę medyka (patrz umiejętność: medyk/medyk polowy) lub poprzez zaaplikowanie stimpaka (patrz dział crafting) Scenę leczenia trzeba odpowiednio odegrać, aby leczenie było skuteczne medyk musi posiadać „bandaż” (patrz tabela przedmiotów)

TWORZENIE POSTACI:

PUNKTY POSTACI

Każdy gracz na start otrzymuje **15** punktów postaci (PP).

Osoby, które będą wyróżniać się strojem spośród innych graczy będą mogły otrzymać przed grą dodatkowe PP. Nie chodzi o to by wybiec w mundurze, pancerzu czy masce gazowej itp. Brudne podarte ubranie u cywili czy ciekawe gadzety jak np. trofea czy bezpieczny klucz francuski jest mile widziane. W przypadku profesji żołnierz mundur nie jest koniecznością! Pamiętajmy że od początku wybuchu epidemii upłynęło już sporo czasu, więc wyprasowane mundury wraz z pełnym wyposażeniem są raczej nie na miejscu. Dalej odpisując żołnierza bardziej preferowany jest ubiór półmilitarny typu spodnie wojskowe do tego kamizelka taktyczna.

O „fajności” stroju zadecydują wyznaczeni do tego organizatorzy.

Dodatkowe punkty można też otrzymać za historię postaci. Historie postaci może nadsyłać każdy, kto chce otrzymać dodatkowe PP i zostać wpleciony w fabułę Zombie Larpa.

Punktów za strój **0-5 PD**.

Punkty za historię postaci **0-5 PD**.

Kontynuacja postaci z poprzedniej edycji **+1 PD za każdy przeżyty rok**.

Born to be wild – przyjeżdżasz swoim pojazdem na grę typu wóz pancerny, helikopter, quad, motorower itp. dostajesz **2 PD**.

Uwaga! Jako, że nie wszyscy zrozumieli tą kwestię– dodatkowe 2PD dostaje gracz, który będzie prowadził pojazd podczas gry. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenia pojazdów! Strzelanie do pojazdu NIE JEST zabronione, ale wiedźcie, że strzelanie po szybach i karoserii wiele wam nie da. Co innego strzelanie w koła ;)

Na wstępie, każdy gracz powinien określić jaką postać chce odgrywać i wydać na ten cel określoną liczbę punktów postaci (PP).

Zwróćcie uwagę, że ilość punktów życia (PŻ) jest różna przy niektórych profesjach.

W przypadku gdy gracz chciałby wykupić dwie profesje (tak, istnieje taka możliwość) to PŻ nie kumulują się – przydzielone są te gdzie wartość PŻ jest najwyższa.

Profesje:

-Żołnierz (trep, komandos, kierowca czołgu itp.)

koszt -5 PP

PŻ - 4

-Uczony (doktor, nauczyciel, laborant itp.)

koszt -2 PP

PŻ - 2

-Przywódcą (polityk, celebryta, kapłan itp.)

koszt -3 PP

PŻ - 3

-Cywil (mechanik, handlarz, babcia klozetowa itp.)

koszt -1 PP

PŻ - 3

-Ocalony (nie wiadomo kim jest i co potrafi ma możliwość wykupienia wszystkich umiejętności jednak TYLKO poziomu 1)

koszt -4 PP

PŻ - 3

UMIĘTNOŚCI I PRZEDMIOTY GRACZA

Poniższa tabela przedstawia listę przedmiotów i umiejętności gracza jakie może on wykupić przed grą. Obok każdego przedmiotu/umiejętności znajduje się krótki opis, poziom i koszt w punktach postaci jaki musi ponieść gracz aby je nabyć.

UWAGA: Broń „palna” nie posiada amunicji – trzeba ją wykupić jako osobny przedmiot!

Wszystkie PRZEDMIOTY, które można wykupić gracz musi fizycznie posiadać!

PRZEDMIOTY GRACZA

NAZWA	ZASADA	POZIOM	PP
BRONŃ BIAŁA	- 20cm	-	0
	- 60cm	1	1
	- 100 cm	2	2
	- 120cm+	3	3
ODPUSTOWIEC (czyli sprężynowy pistolet karabin strzelba) o jakości wątpliwej.	Broń jak broń, może jakość i zasięg nie ten ale w rękach wprawionego strzelca jest na prawdę niebezpieczna. (tak trzeba do nich wykupić amunicję jak dla profesjonalnych replik asg)	-	3
PISTOLET	Każdy pistolet trzeba wykupić osobno.	-	6
PISTOLET HUKOWY (odpustowy)	Działa on tylko na bliskie odległości. Trafienia są automatyczne 1 strzał – 1pasek.	-	6
AMUNICJA PISTOLETOWA	+ 1 sztuka amunicji	-	1
KARABINY WYBOROWE i STRZELBY	Posiadasz karabin wyborowy/strzelbę	-	7
AMUNICJA KARABIN WYBOROWY / STRZELBA	+ 1 sztuka amunicji.	-	1
KARABINY / PISTOLETY MASZYNOWE	Posiadasz karabin/pistolet maszynowy.	-	9
AMUNICJA KARABIN / PM	+ 1 sztuka amunicji.	-	1
KAMIZELKA	Kamizelka działa jak dodatkowy punkt życia jedynie gdy noszący ją osobnik oberwie z broni palnej. Podczas ataku bronią białą kamizelka nie jest wliczana w pulę punktów życia. Po zakończeniu starcia kamizelka „regeneruje” się. Uwaga – kamizelką kuloodporną nie może być kamizelka taktyczna.	-	3

ŁUK	Postać posiada łuk/kusze inną broń miotaną która zadaje 2 punkty obrażeń.	-	3
JEDYNA SŁUSZNA SIEĆ	Wszystkie inne już padły a ta jeszcze działa. Gracz może używać telefonu komórkowego by kontaktować się z innymi graczami (oni też muszą mieć wykupioną tę umiejętność) Dodatkowo może odczytywać QR kody rozmieszczone na terenie gry.	-	1
STIMPACK	Automatycznie leczy 1PŻ. (przedmiot przygotowany przez gracza - musi być opisany jako stipack)	-	4
BANDAŻ	Bandaż jak to bandaż wykorzystywany przez medyków do odzyskania 1 PŻ	-	3

UMIEJĘTNOŚCI

NAZWA	DZIAŁANIE	POZIOM	PP
SAPER (tylko żołnierz)	Podczas rozbrajania ładunku MG/BN (jeśli jest obecny) może wskazać przewód, który nie rozbraja bomby. Każdorazowe wkupienie sapera to jeden wskazany przewód.	1 2 3	2 3 4
MC DONALD (PALCE LIZAC)	Dodatkowy pasek życia	1 2 3	3 4 5
MEDYK	Postać z tą umiejętnością może leczyć rannych. Pacjent potrzebuje 15 min opieki medyka aby wyleczyć 1 PŻ. (uwaga umiejętność nie działa podczas starcia) Aby kogoś leczyć trzeba tą scenę <u>ODEGRAĆ</u> . Dodatkowo każdy medyk aby odnowić 1 PŻ pacjenta musi zużyć 1 bandaż i odczytać efekt zapisany na dołączonej do niego karteczce. (zapewnione przez organizatorów)	-	4
MEDYK POLOWY (tylko żołnierz)	Medyk polowy podczas starcia potrzebuje 5 min żeby postawić Cie na nogi - leczy 1PŻ (wymagany Medyk) Aby kogoś leczyć trzeba tą scenę <u>ODEGRAĆ</u> . Dodatkowo, każdy medyk aby odnowić 1 PŻ pacjenta musi zużyć 1 bandaż i odczytać efekt zapisany na dołączonej do niego karteczce. (zapewnione przez organizatorów)	-	3
FARMACEUTA (tylko uczoney)	Postać może produkować stimpaki i inne leki (zasada działania i czas produkcji ustalane z MG więcej w dziale „Crafting”) (wymagany medyk)	-	4

PAN JEST MOIMMM PASTERZEEMMM (tylko przywódca)	Pastor może śpiewać psalm w trakcie którego nieumarli nie mogą go atakować, ani osoby która jest pod protekcją pastora. (Tylko 1 osoba przytulona do pastora) UWAGA! By umiejętność działała pastor i osoba którą chroni nie może się poruszać ani atakować!	-	3
PAPIEŻ (tylko przywódca)	Przywódca duchowy podczas śpiewania psalmu może chronić max 3 osoby. Wymagana umiejętność PAN JEST MOIM PASTERZEM	-	5
BÓG TAK CHCIAŁ (tylko przywódca)	Pastor tylko RAZ! może oszukać przeznaczenie. (np. kula nie trafia, człowiek nie umiera itp.) Rozrywa karteczkę otrzymaną na akredytacji na znak zużycia tej umiejętności.	-	5
KALLINOWSCY FAMILY (tylko cywil)	Jeśli dwie postacie posiadają tę umiejętność stają się rodziną aż do „śmierci” w przypadku gdy jedna z nich zamieniona zostanie w zombie to nie zaatakują osoby „spokrewnionej”	-	3
OBURECZNOŚĆ	Postać potrafi strzelać/walczyć dwiema brońmi.	-	2
ZŁODZIEJASZEK (tylko cywil)	Możesz próbować ukraść dowolny przedmiot innego gracza. Zgłaszasz to do MG i określasz co chcesz ukraść. MG wykonuje test monetą jeśli się powiedzie MG zabiera przedmiot ofierze i potajemnie przekazuje go Tobie jeśli test nie wyjdzie MG krzyczy "złodziej" wskazując na Ciebie.	-	5
OPEN THE DOOR	Słowo „Zamknięte” jest Ci obce. Otrzymujesz listę kodów do klódek(wymagany złodziejaszek)	-	3
FAŁSZERSTWO (tylko uczony)	Postać potrafi fałszować wszystko gdzie jest papier i tusz.	-	3
„SOKOLE OKO”	Pozwala na używanie celowników optycznych, laserowych itp.	-	3
CHUCK NORRIS	Obalasz jednym ciosem na ziemi (musisz mieć rękawice bokserską lub coś na jej wygląd)	-	5
MECHANIK (tylko cywil/żołnierz)	-Jesteś w stanie naprawić prawie każdy skuter.	1	2
	-Trochę wd-40 i „pałera tejpa”	2	3
	-Wiesz do czego służy młotek – potrafisz naprawiać ciężarówki/czołgi /helikoptery itp	3	4

ZŁOTA RĄCZKA	Nie ma dla Ciebie rzeczy nie możliwych do naprawienia, radiostacja, brama, karabin ... (wymagany mechanik 1)	-	4
WULKANIZATOR	Zmiana rozszarpanej opony to nie problem. (wymagany mechanik 1)	-	3
AKUMULATOR NA JAJACH (tylko żołnierz)	Z nim jeszcze nikt nie kłamał. Możesz torturować pojmaną postać. Zadajesz 3 pytania na które musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą.	-	4
JESTĘ HARDCORE	Jeżeli postać jest torturowana, każde pytanie poddane jest testowi monety. Jak torturowany zda, nie musi odpowiadać zgodnie z prawdą.	-	4
UKRYTE GŁĘBOKO W ...	Możesz ukryć <u>jeden niewielki</u> przedmiot tak ,że nie może on zostać skradziony dzięki umiejętności „złodziejasek”. Nie może on również zostać znaleziony podczas przeszukiwania. Aby było wiadomo, który przedmiot jest ukryty musi on zostać wpisany przez gracza na karcie postaci.		3
RUSZNIKARZ (tylko cywil / uczonec / żołnierz)	Z tą umiejętnością <u>postać potrafi produkować amunicję</u> . Aby wytworzyć DZIESIĘĆ pocisków rusznikarz musi zdobyć łuskę, proch i kulę i posiadać warsztat.	-	5

PRZEDMIOTY FABULARNE

Na terenie gry organizator rozmieszcza przedmioty fabularne, które zostały oznaczone i biorą udział w rozgrywce. Wszystkie przedmioty znalezione na terenie gry muszą zostać zwrócone organizatorom po zakończeniu imprezy.

AMUNICJA

Na grze kolorową markową amunicję 0,25g zapewniają organizatorzy . **Repliki będą chronowane na kulkach 0.20g.**

Organizator nie zapewnia strzał oraz pocisków do broni hukowej.

CRAFTING

Na grze macie możliwość tworzenia czegoś z niczego jak i niczego z czegoś 😊 Oczywiście nie każdy może paruć się tworzeniem toksyn czy materiałów wybuchowych - do tego potrzebne są odpowiednie umiejętności.

Oto przykładowe rzeczy i specyfiki jakie możecie stworzyć z przedmiotów które można znaleźć na grze. Oczywiście podczas gry macie możliwość produkowania też innych specyfików czy urządzeń, pamiętajcie jednak, że zawsze trzymamy się nieśmiertelnej zasady minimum trzech części.

Przykłady:

BOMBA (Bomba musi składać się z materiału wybuchowego (proch czy laski dynamitu) zasięg wybuchu bomby to 3m

Czas budowy ok. 30min

- materiał wybuchowy
- zapalnik (improvizowany 😊)
- kable (zwykle przewody kolorowe)

AMUNICJA:

Czas produkcji 15min (10szt)

- Łuski (standardowo, łuski 9mm)
- Proch (ten czarny proszek)
- Kule (groch)

INTELLIGENTNA KAMIZELKA:

Naszpikowana elektroniką kamizelka z wbudowanym procesorem pochłaniającym dodatkowe obrażenia. (dodaje punkt pancerza Twojej kamizelce)

Czas budowy 30 min

- Kamizelka kuloodporna
- Elektronika
- Okablowanie

STIMPAK: (Automatycznie leczy 1PŻ)

Czas produkcji: 15 min

- Strzykawka
- Butelecza z sokiem malinowym (małe flaszeczki z sokiem malinowym)
- Astra (Astra jest narkotykiem, konsekwencje zażywania patrz tabela ćpania)

ANTYBIOTYK: Może być lekarstwem na przeziębienie, zakażenie czy sraczkę.

Czas produkcji 10min

- Astra Herbal
- Goraca woda
- jakieś naczynie (do wykonania naparu)

SZPRYCA NA CHOROBE POPROMIENNA

Czas produkcji: 40 min

Usuwa negatywne efekty przebywania w strefie skażenia bądź kontakt z napromieniowanymi zombie

- ASTRA HERBAL
- ASTRA (Narkotyk)
- Stimpak
- zalać gorącą wodą

BANDAŻ

Czas produkcji: 10min

Służy Medykom do efektywnego leczenia ran.

- Kawałek materiału
- Alkohol wysokoprocentowy do odkażenia materiału.