



**MECHANIKA
2019**

0. Słowem wstępu:

Dziękujemy, że do nas przybyliście. Bardzo nas to cieszy.

Wszystko to jest zrobione dla was, od nas, i z całego serca.

Zombie Larp jest grą polegającą na odgrywaniu postaci.

Nic mniej, nic więcej.

Jak w każdej grze bądźcie wobec siebie fair. Po prostu.

Podkreślmy to jeszcze raz: **NIE BĄDŹCIE WOBEC SIEBIE CHUJAMI.**

Pamiętajcie, żeby dbać o bezpieczeństwo swoje i innych.

Wykażcie powściągliwość w wykorzystywaniu swobody, jaką daje Zombie Larp.

Nie nadużywajcie alkoholu i nie bierzcie narkotyków.

Pamiętajcie, że w trakcie gry spożywanie alkoholu jest **zabronione.**

Aby dobrze się bawić odgrywajcie postaci swoich bohaterów wiarygodnie, sumiennie i z wyczuciem.

1. Roleplay i Crafting

Wszystko jest tym, na co wygląda, a jeśli coś nie wygląda, to tego nie ma.

Proste.

Żadnych czarów, karteczek i umek typu „Bóg tak chciał”.

Jeżeli potrafisz coś zrobić, to to robisz, a jeśli nie, to przynajmniej przekonaj nas, że umiesz i wiarygodnie to przedstaw.

Chcesz zmienić oponę w samochodzie? Zrób to!

Chcesz zbudować robota? Zagraj to najbardziej wiarygodnie, jak potrafisz.

Chcesz polecieć na księżyc? No właśnie. Nie da rady.

Aby wykonać czynność, należy ją wiarygodnie odegrać i wykorzystać rekwizyty, które wyglądają tak, jak powinny.

Skrzynki – znajdźki zamknięte na kłódkę znalezione w terenie gry należy przynieść Do Bohatera Niezależnego, znajdującego się w każdym mieście, gdyż potrafią oni je otworzyć.

W grze mogą pojawić się bohaterowie kasiarzy zdolni otwierać skrzynki podobnie jak było w latach wcześniejszych.

Łowiectwo – Polowanie na zwierzęta odbywa się poprzez przyniesienie zdobyczy (J.W.) do miasta gdzie może ona być wymieniona na surowe mięso.

2. Bohaterowie i ich umiejętności:

Każdy gracz ma do dyspozycji 2 Punkty Wytrzymałości. Reprezentują one kondycję bohatera, którego odgrywa. PW zaznacza się czerwonymi paskami. Bohaterowie graczy mogą nosić pancerze i kamizelki kuloodporne. Punkty Pancerza zaznacza się niebieskimi paskami. Kamizelki i pancerze podlegają automatycznej naprawie po walce. Punkty wytrzymałości mogą być leczone przez lekarzy .

Gracze postaci fabularnych mogą mieć dodatkowe umiejętności opisane na kartkach, podobne do znanych ze starszych wersji mechaniki. Dobre odgrywanie Postaci, może zostać dostrzeżone przez Mistrzów Gry i nagrodzone Dodatkowymi Punktami i umiejętnościami.

Gracze którzy przesłali historię postaci przed grą na adres email mg@zombielarp.pl mogą zostać nagrodzeni dodatkowym, trzecim paskiem życia.

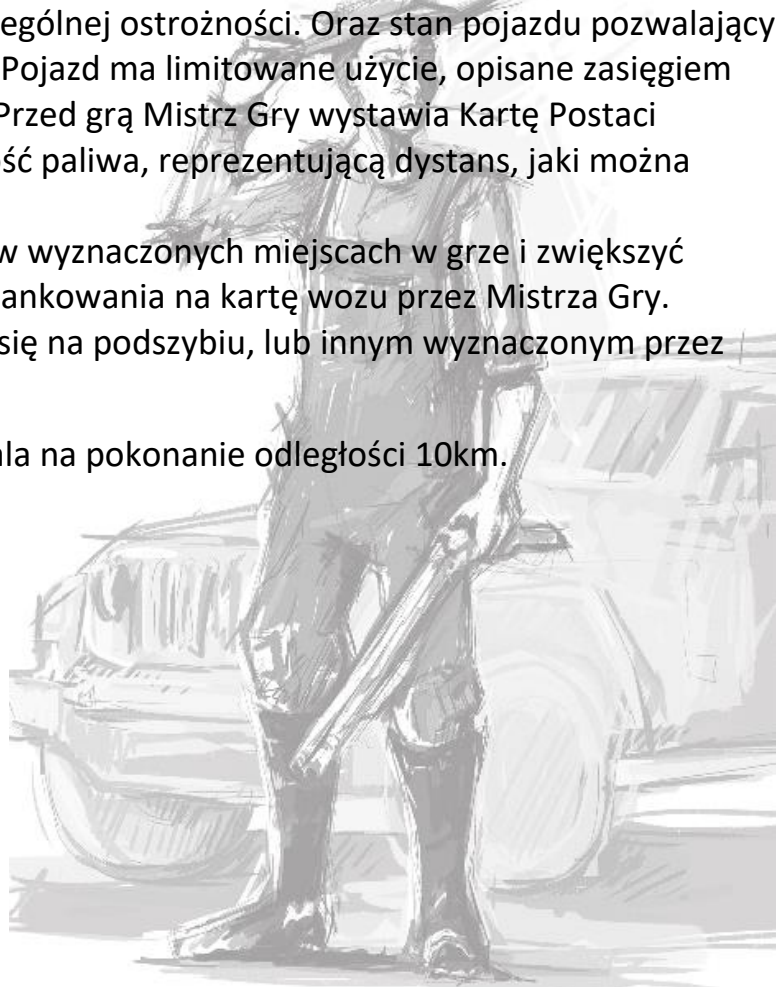
3. Pojazdy

Gracze mogą używać w trakcie gry własnych pojazdów, do czego szczególnie namawiamy.

Warunkiem koniecznym do wykorzystania Pojazdu jest pozostanie w absolutnej trzeźwości i zachowanie szczególnej ostrożności. Oraz stan pojazdu pozwalający na bezpieczne użytkowanie. Pojazd ma limitowane użycie, opisane zasięgiem dyktowanym ilością paliwa. Przed grą Mistrz Gry wystawia Kartę Postaci pojazdu, na którą wpisuje ilość paliwa, reprezentującą dystans, jaki można przejechać.

Pojazdy można zatankować w wyznaczonych miejscach w grze i zwiększyć zasięg pojazdu po wpisaniu tankowania na kartę wozu przez Mistrza Gry. Karta wozu musi znajdować się na podszybiu, lub innym wyznaczonym przez MG miejscu.

Jedna „Porcja” paliwa pozwala na pokonanie odległości 10km.



4. Broń i amunicja.

Do gry dopuszczone są blasty nerf reprezentujące broń palną , oraz piankowe i lateksowe bezpieczne bronie larpowe. Wyłącznie.

Blastery nerf i bezpieczniaki muszą zostać tak przygotowane przed grą, aby swoim wyglądem oddawały charakter zombie apokalipsy.

Zabrania się **znaczącej** ingerencji w prędkość wylotową Nerfów.

Nerfy i bezpieczniaki muszą przejść oględziny organizatora i **mogą** zostać niedopuszczone do gry.

Amunicja do Broni samoczynnej samopowtarzalnej nie może być używana zamiennie z amunicją do broni strzelającej ogniem pojedynczym.

Różne rodzaje amunicji są zaznaczone różnymi kolorami. Amunicję dostarcza organizator.

Z łusek, prochu i kul da się wykraftować amunicje jeżeli posiada się niezbędną umiejętność, lub poprosić o wykonanie tej czynności rusznikarza.



5.Walka

Walka postaci graczy jest realizowana za pomocą bezpiecznych rekwizytów broni.

Trafienie za pomocą dowolnej broni odbiera w pierwszej kolejności jeden punkt pancerza, a następnie punkty wytrzymałości.

Postać pozbawiona wszystkich punktów wytrzymałości jest konająca.

Musi leżeć w miejscu w którym upadła, a jeśli nie uzyska pomoc medycznej w ciągu 15 minut - umrze.

Postaci Zabite przez zombie po śmierci powracają jako nieumarli.



6. Zombie

Bohaterowie zarażeni wirusem zamieniają się w zombie wg. wytycznych Mistrza Gry. Czas inkubacji różni się dla różnych osób. Przeciętny Joe niewiele wie na temat wirusa i tego jak jego poszczególne szczepy się zachowują, dlatego widząc dziwnie zachowujące się Zombie, nie obrażajcie się, ale załóżcie, że to jedna z tych dziwnych mutacji.

Mechanika zombie zgodnie z wiekową tradycją jest utajniona i dostępna tylko dla nieumarłych.

Po prostu zaakceptuj, że niektóre zombie mogą zacząć niespodziewanie biec, a inne trzeba trafić więcej niż jeden raz.

I jeszcze jedno: **Zombie to też człowiek**, więc powstrzymajcie się od nadmiernej agresji i użycia siły, oraz ataków na głowę i krocze.



Podsumowanie / Streszczenie / Wersja TL;DR:

1. Baw się dobrze i **nie bądź chujem**.
2. Nie nadużywaj alkoholu i nie bierz narkotyków.
3. Pojazdy mają ograniczoną fabularnie ilość paliwa.
4. Postaci graczy mają 2 czerwone paski życia .
5. Pancierz ma niebieski pasek życia.
6. Specjalne Umki mają tylko Postaci fabularne i zgłoszone w terminie.
7. Trafienie bronią zabiera 1 punkt pancierza lub życia.
8. Postaci zjedzone przez zombie „odradzają” się jako zombie.
9. Niektóre Zombie biegają, a niektóre trzeba trafić więcej niż jeden raz.
10. Baw się dobrze i nie bądź chujem.



Mechanika: Paweł B. Kwiaton

Ilustracje: Róża Budzińska

Korekta: Barbara Rduch