

Mechanika ZL 12

DEKALOG GRACZA

- I. Nie bądź chujem.
- II. Mistrz gry ma zawsze racje.
- III. Przestrzegaj regulaminu i mechaniki, są po to, żeby wszyscy mogli bawić się jak najlepiej.
- IV. Prywatne konflikty zostaw poza terenem gry.
- V. Wszystkie akcje, które odgrywasz mają urozmaicić grę i zapewnić zabawę Tobie oraz innym graczom.
- VI. Im lepiej będziesz odgrywać swoją rolę, tym lepsze wspomnienia pozostaną w głowie Twojej i Twoich kolegów.
- VII. Żeby zabić innego gracza musisz najpierw uzgodnić to z Mistrzami gry.
- VIII. Respektuj granice komfortu innych graczy.
- IX. Nie goń bobrów
- x. Nie bądź chujem.

WPROWADZENIE

Każda osoba znajdująca się na grze posiada opaskę odpowiedniego koloru:

- **niebieski** - gracze: obywatele lub zombywatele, podlegają standardowym zasadą mechaniki
- **czzerwony** - organizatorzy: NPC/MG w trakcie LARPa istotne postacie, nie podlegają standardowym zasadom walki oraz trafień, mogą udzielać graczom wskazówek dotyczących odgrywanej sytuacji oraz nakładać stany, niektórzy z nich w odpowiednich sytuacjach mogą pełnić rolę Mistrzów Gry
- **żółty** - inne osoby przebywające na terenie gry (najczęściej fotografowie lub obsługa terenu) ich postacie traktowane są jakby przez cały czas były "off game", bez uzasadnionych przyczyn nie należy wchodzić z nim w interakcje w trakcie trwania gry

Wszyscy gracze muszą przejść akredytację przed rozpoczęciem larpa. W jej trakcie otrzymują oni przedmioty, z którymi rozpoczynają grę oraz legitymacje obywatelską. W trakcie akredytacji zostanie sprawdzona pod kątem bezpieczeństwa ich broń. Po uzyskaniu akredytacji każdemu graczowi zostanie zrobione pamiątkowe zdjęcie.

Mechanika, którą oddajemy w wasze ręce, jest zbiorem ogólnych informacji, z którymi musi być zaznajomiony każdy gracz - w tym Zombywatele.

LEGITYMACJA OBYWATELA

Jest to nieprzechodni przedmiot pełniący funkcję karty postaci, który każda postać otrzymuje podczas akredytacji. Każda postać posiada dokładnie jedną legitymację. Poza pierwszą sekcją zawierającą zdjęcie i podstawowe dane osobowe postaci, reszta legitymacji jest dostępna do wglądu jedynie właścicielowi oraz organizatorom. Organizator może wymagać od gracza okazania legitymacji. Adnotacje w sekcji uwagi mogą być zamieszczone jedynie przez organizatora.

ROLEPLAY

Odgrywanie postaci jest istotnym elementem rozgrywki. Offtop w trakcie gry zabija immersję, więc wystrzegaj się go i nie wychodź z roli jeśli nie jest to konieczne. Pamiętaj, aby wszystkie sceny, w których postaciom dzieje się krzywda odgrywać tak, by nie ucierpiały osoby je odgrywające.

HASŁA BEZPIECZEŃSTWA

Służą do komunikacji między graczami w trakcie odgrywania scen.

GREEN - oznacza, że poziom intensywności odgrywanej sceny jest dla Ciebie komfortowy i może być kontynuowana na takim samym poziomie.

YELLOW - oznacza, że poziom intensywności odgrywanej sceny jest dla Ciebie na granicy dyskomfortu i nie zezwalasz, żeby nabrała większej intensywności.

RED - oznacza, że poziom intensywności sceny przekroczył Twój poziom komfortu.

Gdy jakikolwiek gracz wypowie hasło RED, wszyscy pozostali gracze muszą odstąpić i zaprzestać dalszego odgrywania. Scena może być kontynuowana dopiero po wspólnym ustaleniu granic

PAX - Jest to hasło alarmowe, którego używa się tylko w sytuacji zagrożenia zdrowia lub życia. Hasłem **PAX** przerwa się akcję w grze, aby udać się po pomoc medyczną i/lub organizatora.

Off game (na offie) - jeśli Twoja postać nie żyje lub z innego powodu nie powinna znajdować się w danym miejscu w grze, skrzyżuj przedramiona na piersi dając tym znak innym graczom, że Twojej postaci tutaj nie ma, następnie niezwłocznie udaj się na teren poza grą.

Interakcje w trakcie walki (np. szarpnięcia za ubranie, lekkie odepchnięcia, czy przypadkowe dotknięcie drugiego gracza) nie muszą być uprzednio ustalone. Gracze powinni jednak unikać niechcianych kontaktów fizycznych. Do walki na LARPie służy jedynie bezpieczna, zaakredytowana broń. Jeśli gracze ustalą zasady walki przed jej rozpoczęciem i wyrażą na nie obopólną zgodę, walka może odbyć się według tych zasad, z zachowaniem ogólnych zasad bezpieczeństwa, wymienionych w rozdziale "walka".

Z założenia wszystkie sceny grane są kontaktowo, jednakże gracze, którzy chcą aby unikać z nimi kontaktu fizycznego, będą mogli zakomunikować to nosząc na ręce oznaczenie w postaci **różowej opaski** (będą one dostępne przed oraz w trakcie grą u organizatorów)

Pamiętaj, że w każdym momencie gry możesz zmienić poziom interakcji na który wyrażasz zgodę. Hasła bezpieczeństwa są tylko ogólną wskazówką co do odgrywania sceny. Przed przystąpieniem do odgrywania scen wymagających mocnych interakcji fizycznych,

powinieneś ustalić jej zasady z innym graczem. Więcej - patrz: dzień konwentowy - prelekcja z larpowego odgrywania postaci.

ZADANIA

Podczas akredytacji dostaniesz również zadania w swojej legitymacji obywatela. Można je wykonać w trakcie gry, choć nie jest to obowiązkowe. Jeśli podczas wykonywania zadania napotkasz jakieś trudności, możesz zgłosić się do mistrza gry po pomoc i wskazówki.

Podczas gry można przyjmować zadania od NPC i innych graczy. Zasady wykonania takich zadań i nagrody za ich zakończenie są w tym przypadku ustalane między obiema zainteresowanymi stronami. Gracze nie mogą zlecać zadań, które są sprzeczne z zasadami gry i regulaminu.

INTERAKCJE Z INNYMI GRACZAMI

Ogłuszenie - aby ogłuszyć innego gracza należy niepostrzeżenie zakraść się do niego i delikatnie klepnąć go w głowę bezpieczną bronią białą mówiąc: ogłuszam, gracz na którym przeprowadzono taką operację otrzymuje stan **ogłuszony**.

Kradzież - wszystkie przedmioty będące elementem rozgrywki mogą zostać ukradzione. Pamiętaj, że jeżeli celem kradzieży jest prywatne wyposażenie gracza - zwróć skradziony przedmiot niezwłocznie po zakończeniu gry.

Wiązanie - służą do tego specjalnie przygotowane bezpieczne przedmioty, gracz na którym został taki przedmiot użyty otrzymuje stan **związany**.

OZNACZENIA

W trakcie gry napotkasz różne przedmioty fabularne oznaczone następującymi znakami:

ZNAK 1 (zielona kropka)



Przedmiot jest elementem rozgrywki, z którym można wejść w dowolną interakcję (np. przywłaszczyć go, przenieść, schować itp.) Drzwi oznaczone tym symbolem wskazują na pomieszczenie, do którego każdy gracz ma swobodny dostęp.

Niektóre przedmioty posiadają dołączone kartki zawierające opis użycia lub opis działania danego przedmiotu.

ZNAK 2 (żółta kropka)



Przedmiot jest istotnym elementem rozgrywki. Nie powinieneś wchodzić z nim w interakcje bez wyraźnej zgody MG. Drzwi oznaczone tym symbolem wskazują na pomieszczenie, do którego wejść można tylko za wyraźną zgodą MG.

Jeśli znajdziesz taki przedmiot w wyniku kradzieży, lub przeszukania innego gracza, możesz go przywłaszczyć.

ZNAK 3 (czerwona kropka)



Taki przedmiot nie jest elementem rozgrywki, nie powinno się wchodzić z nim w interakcje. Drzwi oznaczone tym symbolem wskazują pomieszczenie, które nie jest dostępne podczas rozgrywki.

ZNAK 4



Czerwona linia, lub czerwony X, oznaczają przestrzeń lub pomieszczenie w którym gracz nie powinien się znaleźć pod żadnym pozorem.

ZNAK 5 (niebieska kropka)

Oznacza bezpieczną broń, która przeszła akredytację.



Jeśli jakiś element infrastruktury/rozgrywki nie jest oznaczony żadnym z tych znaków i masz wątpliwości czy możesz wejść z nim w interakcję, skontaktuj się z organizatorem. **Nie niszczyć żadnych elementów znajdujących się na terenie rozgrywki.**

ŻYCIE I WALKA

ŻYCIE

- Każda postać ludzka posiada 3 punkty zdrowia, zombie nie dotyczy ta zasada.
- Postać gracza nie zaczyna z żadnym **stanem** chyba, że mistrz gry powie inaczej.
- Postać gracza może ulegać dowolnemu **stanowi** opisanemu w mechanice lub/i opisanemu przez mistrza gry.

- Postać gracza może zostać uśmiercona w wyniku walki, zarażenia przez zombie lub w innych warunkach opisanych przez mistrza gry.
- Zdrowie nie regeneruje się. Może zostać jedynie wyleczone (Patrz: **Leczenie**).
- Jeśli postać straci wszystkie 3 punkty zdrowia otrzymuje **stan krytyczny**.

BRÓŃ

- W grze biorą udział jedynie bezpieczne bronie białe (lateksowe, piankowe, otulinowe), oraz nerfy nie poddane wewnętrznym modyfikacjom.
- Każda broń ma zostać przetestowana przez mistrza gry na akredytacji. Broń niedopuszczona nie ma prawa znaleźć się na grze.
- Broń powinna wizualnie odpowiadać realiom świata gry.
- Broń zaakredytowana zostanie odpowiednio oznaczona.
- Zaakredytowana broń zostanie wpisana do legitymacji gracza

WALKA

- Walka jest uznaniowa, czyli padamy w momencie, w którym straciliśmy 3 punkty zdrowia ("Nie bądź chujem", jeżeli nie jesteś pewny czy dany cios mógł Cię zranić potraktuj go jakby to zrobił).
- Zakaz uderzania w miejsca wrażliwe (twarz, krocze).
- Uderzenie bronią białą powoduje odebranie jednego punktu zdrowia.

MECHANIKA ZOMBIE

Zombie mogą zadawać obrażenia graczom na dwa sposoby. Poprzez jakikolwiek kontakt fizyczny - taka sytuacja rozpatrywana jest jako utracenie jednego punktu życia, lub przez pochwycenie gracza. Gracz pochwycony przez więcej niż jednego zombie nie może samodzielnie uwolnić się z uścisku i otrzymuje stan pochwycony oraz stan krytyczny, może jedynie wołać o pomoc i liczyć na swoich towarzyszy. Dopiero zabicie zombie wyzwoli go z potrzasku. Gracz którego postać nie zostanie uwolniona odpowiednio szybko umiera przemieniając się w zombie. Zombie otrzymują obrażenia w taki sam sposób jak inni gracze - nie ma potrzeby ich dobijania.

LECZENIE

Wszystkie dostępne działania mogące leczyć postać mogą być dokonywane jedynie przez postacie posiadające odpowiednie kwalifikacje oraz przy użyciu odpowiednich środków.

STANY

Są to specjalne sytuacje będące wynikiem zażycia substancji lub następstwa działania gracza lub też innych graczy. Każdy stan wymaga odpowiedniego odegrania tego, że gracz się w nim znajduje.

- stan krytyczny - jesteś ciężko ranny, masz duże problemy z samodzielnym poruszaniem się i nie jesteś w stanie kontynuować walki.
- amputacja - ucięto Ci kończynę, do końca gry nie możesz jej w żaden sposób używać, taka kończyna podczas amputacji zostaje specjalnie zaznaczona.
- związany - masz skrępowane ręce: nie możesz walczyć, ani używać rąk do interakcji z otoczeniem. Aby się uwolnić potrzebujesz pomocy drugiej osoby.
- ogłuszony - po otrzymaniu ciosu w tył głowy tracisz przytomność na 5 minut. W tym czasie nie możesz się ruszać, mówić, nie widzisz, nie możesz walczyć oraz fabularnie nie słyszysz tego co dzieje się dookoła Ciebie. Ogłuszona postać może być przeszukana i rozbrojona.
- pochwycony - jeśli zostałeś pochwycony przez co najmniej dwóch zombie nie jesteś w stanie kontynuować walki, jesteś unieruchomiony oraz automatycznie otrzymujesz stan krytyczny oraz zarażenie.