

# MECHANIKA GRY

## STALKER SILESIA 2017

### MECHANIKA PODSTAWOWA

- **PO PIERWSZE – NIE BĄDŹ DUPKIEM**

Cała gra polega na wzajemnych interakcjach między graczami, oraz tym jak wykorzystasz świat, który dla Ciebie przygotowaliśmy, więc nie psuj zabawy sobie i innym – nie rób tego czego sam nie chciałbyś doświadczyć od innego gracza, nie oszukuj niefabularnie, nie niszczy, nie śmieć, nie trolluj przesadnie – po prostu, nie bądź dupkiem!

- **PO DRUGIE - WYSIWYG** (What You See Is What You Get - Widzisz to, co widzisz) i **DKWDK** (Du Kannst Was Du Kannst – Potrafisz to, co potrafisz i-rl)

Pozostała część Mechaniki ma jedynie rozwiązywać zagadnienia nieodgrywalne (np. przenieść zasady działania „prawdziwych” anomalii na umowny grunt imprezy) i być kierunkowskazem działania. To jest właśnie to co teraz czytasz, a co my nazwaliśmy roboczo „Mechaniką Specjalną”. Nie szukaj w niej dziur i sposobów jej ominięcia, bo jedyną dziurą możesz być Ty! A jak już wiesz: po pierwsze – nie bądź dupkiem! ☺

### MECHANIKA SPECJALNA

#### I. PRZEDMIOTY GRY

Przedmioty w grze dzielimy na niefabularne (prywatne, takie jak repliki broni, żywność, elementy strojów) i fabularne tj. przygotowane przez Organizatorów i Moderatorów. Przedmioty fabularne będą posiadać holograficzne oznaczenie i będą podlegają prawidłom „wolnego rynku” (co znaczy, że można nimi handlować, mogą zostać zrabowane, zabrane pod zastaw, być przedmiotem szantażu itd.). Należą do nich ruble (fabularna waluta), leki, „żywyki” Artefakty i Znajdki, Amunicja, Karty Przedmiotów i Zdarzeń i wiele innych.

Wyjątkiem od powyższego będą tylko: Legitymacja Gracza (którą każdy otrzyma w rejestracji i jest obowiązany posiadać przy sobie przez całą imprezę) oraz specjalnie oznaczone Karty Kombinezonów.

#### II. BROŃ I AMUNICJA

W skrócie – WYSIWYG.

Zdobędziesz amunicję dedykowaną do Twojej repliki – możesz z niej korzystać. Z bezpiecznej, akredytowanej broni białej możesz korzystać do woli.

##### Przykłady jak zagrać WYSIWYG:

- Trafienie pociskiem w dowolną replikę (broni białej lub palnej) wyłącza ją z gry do czasu naprawy u techników. I-rl raczej nie użyjesz noża, czy pistoletu, którzy przyjął na siebie impet pocisku wystrzelonego z AK.
- Trafienie w replikę za pomocą broni białej nie ma żadnego wpływu (i-rl można osłonić się karabinem przed ciosem nożem).
- Podczas wykonywania egzekucji należy oddać strzał OBOK gracza (pocisk musi jednak fizycznie opuścić komorę)

Przypominamy:

- W grze można korzystać z dowolnych replik opartych na systemie ASG (repliki sprężynowe, gazowe, elektryczne), których prędkość wylotowa pocisku jest niższa niż 450 fps (mierzone na amunicji 0,2g)
- Całość amunicji do replik ASG przygotowują i dostarczają organizatorzy. Obowiązuje zakaz stosowania własnej amunicji. Amunicja będzie się dzielić na powszechnie dostępną amunicję do pistoletów/rewolwerów/strzelb (0,23g) oraz znacznie rzadziej spotykaną amunicję wojskową (do pistoletów maszynowych i karabinów)
- Każda replika (broni palnej lub białej), która będzie w użytku w grze, musi zostać wcześniej zakredytowana – zostanie to poświadczona holograficzną naklejką z logiem imprezy.

### III. OGŁUSZONY / RANNY / TRUP

#### 1) OGŁUSZONY

Obowiązuje mechanika WYSIWYG z zastrzeżeniem zasad bezpieczeństwa (nikt na imprezie nie walnie Cię prawdziwą gazurką w potylicę, ale jeżeli ktoś zaszedł Cię z tyłu i klepnął w ramię szepcząc „OGŁUSZENIE” to znaczy... że jesteś ogłuszony).

W skrócie – każde bezsporne zdarzenie, które potencjalnie spowodowałoby utratę przytomności, spowoduje utratę przytomności na LARPie.

#### Przykłady jak zagrać WYSIWYG:

- Ogłuszony gracz powinien natychmiast przerwać aktualnie wykonywaną czynność i osunąć się na ziemię. Przez kilkanaście minut (sugerujemy minimum 10-15 minut) ma obowiązek grać osobą nieprzytomną (nie może podejmować żadnych działań, rozmawiać z innymi graczami, poruszać się itp.)
- Nieprzytomny gracz może być przenoszony przez innych, o ile odbywa się to w sposób wyglądający na realny.
- Po upływie kilkunastu minut „nieprzytomny” gracz wraca do gry. Nim odzyska pełną sprawność, przez pewien czas może odczuwać bóle (w końcu jeszcze był przed chwilą był poważnie poturbowany)

#### 2) RANNY

Obowiązuje mechanika WYSIWYG z zastrzeżeniem zasad bezpieczeństwa. Inaczej zachowasz się, gdy bandyta „smyrnie Cię” nożem po stopie, inaczej gdy wojskowy postrzeli cię w ramię z broni palnej, jeszcze inaczej gdy wpadniesz w łapska (a raczej zęby) mutantów, lub wpadniesz w anomalie.

Dla uproszczenia można przyjąć podział na kluczowe strefy ciała:

- rany kończyn – utrudniające korzystanie z nich,
- rany korpusu – poważnie utrudniające Twoje funkcjonowanie (bo zwykle wiążą się z tym obrażenia wewnętrzne),
- rany głowy – najgroźniejsze, poważnie utrudniające Twoje funkcjonowanie i odbiór otoczenia.

#### Przykłady jak zagrać WYSIWYG:

- Ranny gracz powinien natychmiast przerwać wykonywaną czynność. OK, wiemy, że przy tobie Rambo to cienias, jednak spójrzmy prawdzie w oczy – gdybyś i-rl dostał postrzał w udo, raczej nie w głowie byłaby Ci brawurowa ucieczka sprintem. W postrzelonej ręce nie utrzymasz karabinu. itd.
- Poważne rany (głowa, klatka piersiowa) mogą wymagać pomocy innych osób. Tu znów odsyłamy do WYSIWYG!

Niezależnie od rodzaju i tego jak poważna jest rana, zawsze zaczynasz się wykrawiać.

- Jeżeli masz leki – to jest odpowiedni czas na ich użycie:
  - bandaż zatamuje krwawienie,
  - dodatkowa działka morfiny pozwoli na dalsze działanie bez odczuwania skutków trafienia (np. pomimo postrzału w rękę możesz z niej korzystać)

Niezależnie od tego ile leków użyjesz, podczas najbliższej wizyty w Stacji/Bazie musisz zgłosić się do lekarza, który profesjonalnie cię opatrzy i przywróci do pełni sił.

- Jeżeli nie masz leków – improwizuj. Zrób opaskę uciskową, użyj kawałków szmat/materiałów itp. Oczywiście nie powinieneś nadwyręzać miejsca trafienia (postrzał w nogę – odpada bieganie, musisz kuśtykać itp.), Jeżeli nie masz leków absolutnie nie możesz kontynuować misji/eksploracji – powinieneś niezwłocznie udać się do medyka, bo po 30 minutach (umownie) od otrzymania rany całkowicie się wykrawisz...
- Kolejne odniesione rany skumulują uciążliwości i skróć czas potrzebny na dotarcie do medyka. Znów nieco umownie - przyjmujemy, że każda kolejna odniesiona rana to kwadrans mniej do śmierci.
- Wszystkie leki i używki będą posiadać instrukcję użytkowania i ogólny opis działania. Niektóre substancje mogą powodować efekty uboczne!

#### 3) TRUP

No dobra stało się... Naraziłeś się wojskowym i dostałeś pokazowy strzał z makarowa w potylicę. Wpadłeś w anomalie i tam już zostałeś. Zwróciłeś na siebie uwagę bandy mutantów, które postanowiły potraktować cię jako smaczną kolację. Wykrawiłeś się gdzieś w Zonie. Co teraz?

Po pierwsze – WYSIWYG. Jesteś martwy. Trupy nie rozmawiają, nie robią rekonesansu, nie podpowiadają, ani nie przeszkadzają innym. Jeżeli wokół toczy się jakaś akcja, poczekaj w spokoju aż się zakończy.

Po drugie - pozostaw w miejscu „śmierci” wszystkie swoje przedmioty fabularne, oznacz się kamizelką/światłem i spokojnie udaj się do Stacji. Na szczęście to nie jest koniec gry – po przybyciu do Stacji zgłoś się do Organizatora.

Stworzycie wspólnie nową postać, zmodyfikuj lekko Twoją stylizację i za jakiś czas jako nowa osoba wrócisz do gry.

**Pamiętaj, że „epicka śmierć może być epicka” – dla innych może być to niezapomniane show, a dla Ciebie to nowy start i nowe możliwości.**

#### IV. MUTANCI / NPC

##### MUTANCI

- Gracze frakcji mutanci nie muszą stosować się do standardowych zasad ogłuszenia/ran/śmierci. Wpływ Zony powoduje, że ich rany goją się na tyle szybko, że możesz przyjąć jakby byli całkowicie niewrażliwi na ostrzał i ciosy bronią białą.
- **W związku z powyższym zalecane jest niestrzelanie do mutantów z bliskiej odległości z replik ASG. I tak będzie to nieskuteczne, a może wyłącznie rozwścieczyć bestię! Próbując spłoszyć mutantą ogień należy prowadzić obok jego sylwetki.**
- Oczywiście działa mechanika WYSIWYG – mutanci będą starać się unikać kontaktu z anomaliami, strzelanie serią OBOK mutantą może spowodować jego spłoszenie itp. Nie gwarantujemy jednak, że któryś z tych sposobów będzie w 100% skuteczny. W Zonie istnieją lepsze metody radzenia sobie z jej mieszkańcami.
- Podczas gry będą dostępne skuteczne sposoby obezwładnienia/ranienia mutantów, jednak... jawne będą dopiero podczas gry. Nie może być za prosto, prawda?

##### NPC

- Postacie kluczowe dla fabuły, posiadające uprawnienia Mistrzów Gry. W skrócie – jeżeli NPC mówi Ci, że „ta trawa jest radioaktywna” to znaczy, że faktycznie jest radioaktywna!
- Z racji istoty swoich funkcji, NPC podobnie jak mutanci nie muszą stosować się do standardowych zasad ogłuszenia/ran/śmierci.
- Oczywiście nie wykluczamy śmierci NPC, jednak zawsze wynikać to będzie z Waszych istotnych dokonań fabularnych (pucz wojskowy, przejście władzy w Stacji przez wrogą frakcję itp.), a nie bezsensownego „pif-paf, nie żyjesz”.

#### V. ANOMALIE / ARTEFAKTY

##### 1) ARTEFAKTY

- Artefakty, są skażonymi przedmiotami!!! Zgodnie z WYSIWYG ich przenoszenie byłoby skrajnie niebezpieczne dla zdrowia i życia. Dlatego traktuj je z należytą ostrożnością.
- Z powodu skażenia artefaktów, gracz nie mający dodatkowych bonusów może przenosić przy sobie maksymalnie **1 artefakt**. Wchodząc w posiadanie kolejnych należy natychmiast pozostawić (odłożyć/odrzuć) nadmiarowe, aby uniknąć groźnego napromieniowania (Mimo wszystko, po kontakcie z dowolnym artefaktem i tak po powrocie do Baru najlepiej napić się Kozaka, oczywiście wyłącznie w ramach „odkazania”, a nie dlatego, że się go lubi... ☺)

##### 2) ANOMALIE

- Anomalie jako tereny szczególnie skażone, zostaną oznaczone **BIAŁO-ZIELONYMI** i **BIAŁO-NIEBIESKIMI** taśmami ostrzegawczymi wraz z ostrzeżeniami o naturze zagrożenia. Wewnątrz anomalii mogą znajdować się artefakty lub inne przedmioty gry.
- Wnętrze anomalii może być poroździelane dodatkowymi taśmami i białymi linkami, które wymuszają będą działania opisane poniżej.
- Taśm i linek wypełniających anomalie nie można niszczyć, ani w żaden sposób zmieniać ich ułożenia (zakazane jest np. torowanie sobie drogi poprzez rozsuwanie taśm przy użyciu np. karabinu/gałęzi).
- Zasady eksploracji (przeszukiwania) Anomalii:
  - Przy wejściu do Anomalii: zawsze będzie umieszczona Karta Anomalii, która będzie opisywać warunki w niej panujące, oraz wymagania które musi spełnić gracz PRZED eksploracją. Anomalie można eksplorować wyłącznie po zapoznaniu się z Kartą Anomalii.
  - Po wejściu do Anomalii: każde dotknięcie czy przejście nad lub pod kolorową taśmą ostrzegawczą, oznacza konieczność zażycia dawki leków w określonym kolorze (**ANTY-X** lub **ANTY-PSI**)! Zalecamy szukać drogi naokoło taśm (aby ich nie przekraczać ani nie dotykać).
  - Każdorazowe dotknięcie w anomalii białego sznurka oznacza odniesienie lekkiej rany (oparzenie, porażenie prądem itp.)

- Obowiązuje zakaz wyrzucania przedmiotów ze środka anomalii (muszą one zostać fizycznie wyniesione przez gracza z wnętrza anomalii) jak też wrzucania ich do środka (np. aby „wspomóc” nieszczęśnika któremu nagle skończyły się leki) - obszary anomalii są wystarczająco niestabilne, nie chcecie ryzykować wyrzucania np. artefaktu, który może uaktywnić całą anomalie.

## VI. STYLIZACJA GRACZA I BONUSY Z TEGO WYNIKAJĄCE

- 1) Gracz w swojej legitymacji będzie miał miejsce na określenie jaki kombinezon/pancerz posiada i jakie bonusy może uzyskać aby ułatwić sobie grę.
  - Kombinezony w legitymacjach będą uzupełniane podczas akredytacji - adekwatnie do stylizacji. W przypadku bardzo słabej stylizacji stroju, gracz może nie otrzymać żadnego kombinezonu!
  - Kombinezony mogą być używane wyłącznie przez graczy, posiadających na sobie adekwatną stylizację (gracz który podczas gdy zdejmie stylizację i będzie „biegał w podkoszulku”, nie ma prawa używać np. egzozszkieletu)
  - Bonusy dawane przez kombinezony będą „odnawialne” - po użyciu danego bonusu gracz nie może użyć go ponownie do czasu „regeneracji” kombinezonu u Techników.
- 2) Poza kombinezonami, gracze będą mogli zakredytować podczas rejestracji (i później w czasie gry) inne elementy wyposażenia dające wymierne korzyści -> zachęcamy do przygotowania własnych pojemników na artefakty, masek p-gaz, detektorów itp.

## VII. KOMENDY BEZPIECZEŃSTWA

Komendy, które działają ZAWSZE I NIEZALEŻNIE OD JAKICHKOLWIEK INNYCH!

- **Green Light** – Wypowiadasz tą komendę by zasygnalizować, że dana scena nie sprawia Ci dyskomfortu i pozwalasz by grać bardziej intensywnie.
- **Yellow Light** – Wypowiadasz tą komendę by zasygnalizować, że dana scena jest już na granicy twojego dyskomfortu i nie zezwalasz, żeby nabrała większej intensywności (deklarujesz go np. przy przeszukaniu/sytuacjach o charakterze osobistym itp.)
- **Red Light** – Wypowiadasz tą komendę by zasygnalizować, że dana scena to dla Ciebie za dużo – narusza to Twoje granice komfortu psychicznego i zdecydowanie nie życzysz sobie dalszej kontynuacji! Gracz/gracze mają obowiązek natychmiast ją przerwać, wycofać się. Gra może być na chwilę zawieszona fabularnie, abyś mógł jasno ustalić granice na jakie im ewentualnie zezwalasz, dopiero potem możecie kontynuować grę na poziomie fabularnym.
- **Biały Ręcznik** – komenda powszechnie znana pod początku LARPów serii STALKER. Działa właściwie jak wzmocniona komenda „RED LIGHT”. Oznacza, że gracz przeszedł w tym momencie całkowicie do strefy OFF-GAME (np. ma zupełnie dość danej sceny, lub oznaczył się wcześniej jako trup, lub udziela realnej pomocy osobie która uległa wypadkowi itp. itd.). Po zastosowaniu tej komendy należy natychmiast przerwać grę fabularną i ustalić przyczyny dla których komenda została użyta. W razie potrzeby należy skontaktować się z MG lub Organizatorem. Zignorowanie tej komendy stanowi jedno z poważniejszych uchybień dotyczących Regulaminu / Mechaniki Gry

Komendy Bezpieczeństwa mogą być używane przez którąkolwiek ze stron gry! Ktoś może np. nie mieć ochoty sprawdzać zawartości Twoich skarpetek, w których chodziłeś przez ostatnie 48h (choć inaczej postąpiłby i-rl gdyby od tego faktycznie zależało jego życie). Wystarczy wówczas, że wskaże na te skarpetki i zadeklaruje „YELLOW”, a ty powinieneś grzecznie okazać mu wszystkie fany, które akurat tam ukryłeś.

**PAMIĘTAJ:**  
**- NIE BĄDŹ DUPKIEM**  
**- WYSIWYG**