



**MECHANIKA**

**ZONA BAŁTYK**

**2017**

**AUTOR: SANDRO PEKALSKI**

**POMYSŁY: ALICJA „LUNA” WIŚNIEWSKA, PAWEŁ „PALUCH” PALUCH, KRZYSZTOF „KIKO” KIEŁBASA,**

**TOMASZ „REKIN” ŁYSAKOWSKI, OLGA „FLORA” SIERAWSKA I INNI**

**KOREKTA: OLGA „FLORA” SIERAWSKA, AREK KAMASA**

**OPARTA NA MECHANICE STALKER SILESIA MARIUSZA „MEMORISA” RAPALI**

**PARTNERZY**

# **FABRYCZNA ZNA**



**gun-shop.pl**

# **SPEC★SHOP**

**WWW.SPECSHOP.PL**

# SPIS TREŚCI

|       |   |            |
|-------|---|------------|
| I.    | SKRÓCONA MECHANIKA.....                     | STRONA 3   |
| II.   | PRZEDMIOTY GRY.....                         | STRONA 4   |
| III.  | EKWIPUNEK.....                              | STRONA 4   |
| IV.   | BRÓŃ I AMUNICJA.....                        | STRONA 4   |
| V.    | PROCEDURA OGŁUSZENIE/PROCEDURA RANNY(.....) | STRONY 4-6 |
| VI.   | CECHY POSTACI.....                          | STRONA 6   |
| VII.  | PROCEDURA ANOMALIA.....                     | STRONA 6   |
| VIII. | ARTEFAKTY.....                              | STRONA 6-7 |
| IX.   | PROCEDURA EMISJA.....                       | STRONA 7   |
| X.    | MUTANTY.....                                | STRONY 7   |
| XI.   | OBSZARY SPECJALNE NA TERENIE GRY.....       | STRONA 8   |
| XII.  | POJAZDY.....                                | STRONY 8   |
| XIII. | KOMENDY SPECJALNE.....                      | STRONY 8-9 |



## SKRÓCONA MECHANIKA

### I. ŚWIĘTA TRÓJCA

1. Spraw, żeby Zona wydawała się prawdziwa.
2. Spraw, żeby życie wszystkich graczy nie było nudne.
3. Graj, żeby dowiedzieć się co się wydarzy.

### II. SPRAW, ŻEBY ZONA WYDAWAŁA SIĘ PRAWDZIWA

1. Nigdy nie wychodź z roli. Kiedy jesteś ranny – krzycz. Kiedy pijesz wódkę – bądź pijany. Kiedy handlujesz – targuj się. Kiedy rozmawiasz – rozmawiaj o rzeczach związanych z Zoną. Wypierdalaj z offtopem na offgame.
2. Odgrywaj rzeczywistą postać, a nie ludzika z gry komputerowej. Chcesz kogoś zabić bez powodu? Czy względnie normalny człowiek zabiłby kogoś ot tak? Czy zabójstwo prowadzi do czegokolwiek, poza tym że kończy się linia życia drugiego człowieka? Zastanów się, czy zabijanie powinno przychodzić Twojej postaci łatwo.
3. Jesteś w Zonie z jakiegoś powodu – dla hajsu, bo taki był rozkaz, bo uciekasz przed innym życiem. Obierz sobie cel i konsekwentnie do niego dąż. Nikt nie przychodzi tutaj, żeby pozwiedzać. Ludzie z przypadku nie są tu nikomu na rękę.

### III. SPRAW, ŻEBY ŻYCIE WSZYSTKICH GRACZY NIE BYŁO NUDNE

1. Bezsensowna śmierć, siedzenie na dupie i nic nie robienie, trzymanie kogoś związanego przez pół larpa – być może są podludzie, których to jara. To nie jest impreza dla nich. Twoje interakcje z innymi mają napędzać ciekawe akcje dla obu stron, a nie jedynie jednostronną przyjemność.
2. Jeśli widzisz, że ktoś nie wie co ze sobą zrobić, albo jego odgrywanie nie jest zbyt dobre – pomóż mu! Oboje na tym skorzystacie, wkręcicie się w akcję, a świeżak nauczy się czegoś nowego. Wychowywanie nowych graczy poprawi Tobie i innym każdą następną scenę z ich udziałem.
3. Nie oszukuj – jeśli coś się dzieje, bo tak wynika z fikcji albo z Kart Zdarzeń, to najwidoczniej ma to jakiś głębszy cel. Jak wyruchasz zasady i opróżnisz połowę anomalii pierwszego dnia, to gra siądzie dla wszystkich. Jak wpadniesz w zasadzkę i jako jedyny nie dostaniesz, bo „nie poczułeś” to wkurwisz i martwych i żywych, a dodatkowo zatrzymasz grę dla głupiej kłótni.

### IV. GRAJ, ŻEBY DOWIEDZIEĆ SIĘ CO SIĘ WYDARZY

1. Nie przyjechałeś tu, żeby stać z boku – jak widzisz akcję, działaj. W większości przypadków wkręcisz się w coś zajebistego.
2. Ktoś robi jakieś wyczesane zadanie? Ma filmową konwersację? Opowiada Ci coś niesamowitego? Jak go zabijesz albo olejesz, to nie cofniesz czasu, a ta okazja przepadnie – dla Ciebie i dla niego.
3. Nie bój się epicko zdechnąć – o Twojej śmierci będą wspominać przy ognisku jeszcze na następnej edycji, a Twoje poświęcenie może popchnąć grę w nieoczekiwanym kierunku.



## I. PRZEDMIOTY GRY

1. Przechodnie Przedmioty Gry przygotowane przez Organizatorów/Moderatorów możliwe są do zdobywania podczas rozgrywki.  
Większość Przedmiotów Gry jest wyraźnie oznaczona, co nie znaczy że nie możesz prehandlować własnej konserwy za paczkę naboju.
2. Nieprzechodnimi Przedmiotami Gry są rzeczy osobiste, karty ekwipunku, karty zdarzeń, karty cech, legitymacja gracza i ogólna mapa Zony.



## II. EKWIPUNEK

1. Gracz przy rejestracji może otrzymać Kartę Ekwipunku adekwatną do jego stylizacji.
2. Karty Ekwipunku mogą zostać pozyskane również w trakcie gry, jako Modyfikacje stylizacji gracza. Modyfikacji będzie można dokonać u Technika ulokowanego w Barze.
3. Gracz posiadający odpowiednią Kartę Ekwipunku, może zamiast standardowej procedury zranienia zastosować się do odpowiadającego mu opisu (np. przy postrzale odzwierciedla to sytuację, gdy ekwipunek zostaje uszkodzony, ale za to my sami wychodzimy z mniejszymi obrażeniami).



## III. BROŃ I AMUNICJA

1. Podczas gry obowiązuje zakaz stosowania własnej amunicji. Amunicja zostanie przygotowana i dostarczona przez Organizatorów.
  - A. Prosimy o wcześniejsze ustawienie Hop-Up pod wagę amunicji. Nie przewiduje się wydawania dodatkowych BB w tym celu.
  - B. Radzimy przemyśleć kwestię używania luf precyzyjnych o średnicy mniejszej niż 6,04mm. Zabronione jest używanie swoich kulek „w zastępstwie zdobytych”.



## IV. PROCEDURA OGŁUSZENIE / PROCEDURA RANNY / PROCEDURA TRUP / UTRATA POSTACI

1. Procedura ogłuszenia.
  - Gracz zostaje ogłuszony w wyniku uderzenia ostrzem repliki broni białej w plecy (Nie liczy się trafienie w głowę, szyję, przedramię lub goleń), po którym następuje deklaracja atakującego „Ogłuszenie” lub w wyniku działania konkretnego przedmiotu (narkotyk, lek, karta ekwipunku itp.).

- A. Ogłuszony gracz natychmiast przerywa aktualnie wykonywaną czynność i cicho osuwa się na ziemię. Jest nieprzytomny i nie może podejmować żadnych działań (wołać o pomoc, walczyć, poruszać się, przyjmować leków, rozmawiać itp.). Może obudzić się kiedy w okolicy będzie bezpiecznie.

## 2. Procedura ranny.

- A. Gracz staje się ranny w wyniku zaistnienia jednego ze zdarzeń:
1. Trafienia pociskiem airsoftowym (pojedynczym lub krótką serią),
  2. Cięcia bądź pchnięcia ostrzem repliki broni białej:
    - Cios powinien być wyprowadzony z minimalną dozą realizmu (zbyt lekki cios nie zabije przeciwnika).
    - Trafienie rzuconą bronią białą, np. nożem jest zawsze całkowicie nieskuteczne.
  3. Złapania lub zadania ciosu przez gracza frakcji Mutanty:
    1. Liczy się złapanie/cios w jedną z stref ciała analogiczną jak przy broni białej.  
**UWAGA!** Zamiast zabicia, Mutant może wydać graczowi odpowiednią komendę (słownie, bądź poprzez wręczenie Karty Zdarzenia)
  4. Otrzymania informacji o wystąpieniu zdarzenia w Anomalii lub od Moderadora Gry.
- B. Gracz oznaczony jako ranny:
1. Natychmiast przerywa aktualnie wykonywaną czynność i pada na ziemię. Gracz sam ocenia jak bardzo jest ranny i adekwatnie to odgrywa.
  2. Zasada „Do trzech razy sztuka”:
    - Pierwsza rana to draśnięcie
    - Druga rana jest poważna
    - Trzecia rana posyła Cię do piachu
- C. Jak radzić sobie z ranami:
- Opatrz się
  - Użyj leków
  - Poproś o pomoc kogoś z kwalifikacjami
- D. Kiedy do piachu?
- Jeśli przez godzinę się nie ogarniesz, to zdychasz w wyniku wykrwawienia.

## 3. Procedura Trup.

- A. Gracz staje się Trupem:
1. Wskutek dobicia, gdy jest się rannym lub ogłuszonym. Przez dobicie rozumie się kolejne trafienie pociskiem, bronią białą, cios mutanta, itp.
  2. Gdy ranny gracz nie użyje leków lub nie dotrze do lekarza w wyznaczonym czasie.
  3. Wskutek bezpośredniej komendy wynikającej z Karty Zdarzenia lub z polecenia Moderadora Gry.
- B. Gracz, który jest Trupem:

1. Odgrywa trupa, aż do stosownego momentu (kiedy okolicę opuszczą inni gracze lub skończy się akcja)
  2. Następnie oznacza się zgodnie z Regulaminem (pomarańczowa odbłaskowa kamizelka, w nocy dodatkowo czerwone światło).
  3. Wyrzuca na ziemię wszystkie Przechodnie Przedmioty Gry.
  4. Udaje się do Orgowskiej Kanciapy przy Barze, gdzie zgłasza się do Moderadora Gry po dalsze instrukcje.
- 4. Utrata Postaci.**
- A. A kto umarł, ten nie żyje.
  - B. Po śmierci aktualna Legitymacja Gracza zostaje zabrana, a wraz z nią jego profesja, reputacja, karty ekwipunku, cechy profesji, depozyt w barze itp.
  - C. Utrata postaci wiąże się ze stworzeniem zupełnie nowej postaci gracza obejmującej nową tożsamość, historię, wygląd i znajomości.



## V. CECHY POSTACI

1. Każda postać gracza rozpoczyna z Cechą Postaci.
2. Każda postać gracza dostaje wylosowaną przez Organizatorów Cechę Postaci. Cechy działają podobnie do Kart Zdarzeń lub Kart Ekwipunku – potrafią nagiąć mechanikę na korzyść gracza, z tą przewagą jednak że nie można mu jej odebrać.



## VI. PROCEDURA ANOMALIA

1. Anomalie na terenie rozgrywki zostaną oznaczone labiryntem z linek, a także Punktem Wejścia.
2. Wewnątrz anomalii będzie znajdować się losowa liczba artefaktów. Artefakty będą ukryte np. pod ściółką, w dziurach i w innych trudnych miejscach.
3. Po wejściu w obszar anomalii (przekroczenie dowolnej z linek), gracz ma obowiązek podejść do Punktu Wejścia i pobrać Kartę Anomalii.
4. Obowiązuje zakaz wyrzucania przedmiotów ze środka anomalii (muszą one zostać fizycznie wyniesione przez gracza z wnętrza anomalii).



## VII. ARTEFAKTY

1. Gracz może przenosić przy sobie tylko tyle artefaktów, ile mieści posiadany przez niego Pojemnik na Artefakty (Pojemnik w formie Przedmiotu Gry należy najpierw zdobyć lub kupić). Wchodząc w posiadanie kolejnych artefaktów bez możliwości ich transportu, należy natychmiast pozostawić (odłożyć/odrzuć) nadmiarowe, aby uniknąć groźnego napromieniowania i śmierci.

2. Wszystkie artefakty na początku rozgrywki są „Niezbadanymi Artefaktami”, a ich właściwości (lub ich brak) nie są znane nikomu. Niezbadany artefakt można:
  - A. Sprzedać po cenie, którą zaakceptuje druga osoba,
  - B. Zachować dla siebie,
  - C. Oddać do Identyfikacji frakcji Naukowcy.



## VIII. PROCEDURA EMISJA

1. Emisja jest „anomalią” obejmującą w losowy sposób znaczny (lub nawet cały) obszar gry. Sygnalizowana jest przez syrenę, komunikat radiowy lub komunikat SMS oraz pirotechnikę odpalaną przez Moderadora Gry. Poprzedzana jest zazwyczaj komunikatami ostrzegawczymi podawanymi przez PMR z Baru lub bazy naukowców i komunikat sms przesyłany na telefony graczy.
2. Każdy z graczy który usłyszy/odczyta komunikat, usłyszy syrenę i/lub zauważy odpalane race ma 5 minut na ukrycie się za trwałą osłoną odgradzającą go od otwartego terenu (bunkier, budynek, tunel) i pozostanie w niej aż do końca emisji (komunikat SMS, PDA). W przypadku niepowodzenia w poszukiwaniu osłony, gracz ma obowiązek zastosować się do Procedury Zombie.
3. Emisje mają charakter wzbogacający rozgrywkę – od danego gracza zależy sposób, w jaki wczuje się w klimat ciągłego zagrożenia ze strony Zony. Liczymy na wasze wczucie!




## IX. MUTANTY

1. Gracze frakcji Mutanci nie muszą stosować się do standardowej procedury trafień. Są wrażliwi na ostrzał i ciosy bronią białą, ale są o wiele odporniejsi od gracza. Wejście w kontakt z Anomalią może powodować ich spłoszenie. W grze mogą pojawić się inne sposoby obezwładnienia mutantów, o których zainteresowani gracze zostaną poinformowani.
2. Zalecane jest niestrzelanie do mutantów z bliskiej odległości (mniej niż 5m) z replik ASG.
3. **Zombie:**
  - A. Na skutek wpływu przebicia noosfery na umysł istot świadomych, każdy z graczy może w szczególnych okolicznościach stać się Zombie. Informacje o tym będą wynikać z Kart Zdarzeń lub z poleceń Moderatorów Gry.
  - B. Gracz, który uzna, że odgrywanie Zombie przekracza jego możliwości aktorskie/psychiczne/fizyczne, może w każdym momencie zastosować procedurę Basta.





## X. OBSZARY SPECJALNE NA TERENIE GRY

1. W większości zostaną one oznaczone Biało-Czerwoną/Czarno-Żółtą taśmą ostrzegawczą i tabliczkami z odpowiednimi ostrzeżeniami.
2. Pola **uprawne** oznaczone na mapie symbolem śruby,  można przekroczyć tylko i wyłącznie torując sobie drogę rzucanymi przed siebie śrubami lub nakrętkami. Przejście przez pole bez zbadania drogi śrubami, oznacza wejście w anomalię grawitacyjną i natychmiastową śmierć. Drogę należy sprawdzać za każdym razem (nawet tą samą, która dopiero co przeszliście)
3. Strefa „**off-game**” to strefa całkowicie wyłączona z rozgrywki. Na jej terenie obowiązuje zakaz używania replik ASG, broni białej oraz prowadzenia jakichkolwiek działań fabularnych. Przykłady takich stref: parking, pole namiotowe.
4. Strefa „**off-asg**” to strefa z zakazem użycia naładowanych replik broni palnej. Można w niej nadal używać broni białej i prowadzić działania fabularne. Przykłady takich stref: Bar/Chata Wróżula.
5. Strefa „**NIEBEZPIECZEŃSTWO**” - miejsce szczególnie niebezpieczne (np. skarpa, głęboki wykop). Zakaz eksploracji takiego miejsca, a w pobliżu należy zachować zdwojoną ostrożność, aby nie ulec wypadkowi!



## XI. POJAZDY

1. Na terenie gry poruszać się będą 2 rodzaje pojazdów:
  - A. Pojazd Organizacyjny
    - Oznaczony kamizelką odblaskową wywieszoną z przodu samochodu
      - Nie bierze udziału w rozgrywce (nie wolno wchodzić z nim w żadne interakcje)
  - B. Pojazd NPC
    - Kategoryczny zakaz strzelania z/do pojazdu z replik broni ASG!
    - Pojazd zatrzymać można tylko poprzez działanie fabularne (np. zagrodzenie drogi, grożenie kierowcy bronią itp.)



## XII. KOMENDY SPECJALNE

1. Komendy specjalne są to komendy, które działają zawsze i niezależnie od jakichkolwiek innych!
2. Komenda „**BASTA**” powoduje zaprzestanie wszelkich realnych i fabularnych działań w stosunku do gracza. Gracz natychmiast (niezalenie czy np. właśnie był poniewierany przez mutantą, czy też kopał swój grób) przechodzi całkowicie do strefy off-game: oznacza się jako „Trup”, wyrzuca Przechodnie Przedmioty Gry i idzie do Kanciapy Organizatora

3. Komenda „**POMOCY WYPADEK**”. Słowa zarezerwowane dla faktycznych sytuacji zagrażających zdrowiu bądź życiu. Obowiązuje zakaz używania ich w celach fabularnych. Każda z osób napotkanych przez gracza używającego słów „**POMOCY WYPADEK**”, powinna natychmiast udzielić mu wszelkiej możliwej pomocy (transport, telefon, pierwsza pomoc przedmedyczna itp).
4. „**RED**” - Gracz deklaruje aby fabularnie przystopować, bo konkretne działanie (np. przemoc seksualna czy też brutalne metody przesłuchań) narusza jego poczucie ludzkiej godności. Gracz chce dalej grać, ale „oprawca” musi zmienić interakcję na taką, którą „ofiara” zatwierdzi.
5. „**YELLOW**” - Gracz deklaruje aby fabularnie przystopować, bo czuje, że powoli narusza się jego prywatność. Deklarujący musi jednak dostosować swoje późniejsze zachowanie. Nie może np. ukrywać przedmiotów (gdy deklarował YELLOW przy przeszukaniu), czy podejmować prób ucieczki (gdy nie zgadzał się na skucie kajdankami).
6. „**GREEN**” - Oznacza „zielone światło” dla bardziej radykalnych działań fabularnych (np. podczas przeszukiwania /przesłuchania). Używając go, gracz deklaruje gotowość na „zwiększenie obrotów” (aby zwiększyć realizm sytuacji).
7. Komendy **GREEN** I **YELLOW** mogą być używane przez którąkolwiek ze stron gry! Niekoniecznie tylko przez przeszukiwanego - ktoś może nie mieć ochoty sprawdzać zawartości Twoich skarpetek, w których chodziłeś przez ostatnie 48h. Wystarczy wówczas, że wskaże na te skarpetki i zadeklaruje „YELLOW”, a ty powinienesz grzecznie okazać mu wszystkie fanty, które akurat tam ukryłeś.

**W PRZYPADKACH NIEUREGULOWANYCH W MECHANICE GRY GŁOS  
DECYDUJĄCY MA MODERATOR GRY!**

(~5~)