

Mechanika LARP systemu KISS - Keep It Super Simple Wersja 1.02 STALKER w edycji Beta

Autorzy: Andrzej "Spike" Tomaszewski, Jacek "Xanex" Olejnik, Błażej "Kolo-Man" Milewski
Testerzy: Artur "Makar" Makara wraz z ekipą (Vagantis, Poziom, Ten Trzeci)

1. Bezpieczeństwo

Mistrzowie Gry (MG lub GM), oraz **postacie specjalne** (NPC) wcielają się w postacie, którymi normalnie grają, lecz również sędziują i kierują Grą. W każdej chwili mogą odpowiedzieć na Twoje pytania lub w czymś Ci pomóc - wystarczy ich zapytać

Dodatkowo, przed Grą i po niej, GMi będą służyć Wam radą i pomocą. Jeśli będziesz miał **JAKIKOLWIEK** problem lub wątpliwości - wal do Nas! Z chęcią pomożemy w **KAŻDEJ** sytuacji.

Podczas CAŁEJ Gry w KAŻDYM jej momencie trzeba mieć założoną **Ochronę Oczu**, czyli atestowane okulary lub gogle przeznaczone do ochrony przed obiektami o małej masie, oraz energii min. 2J. KAŻDĄ ochronę oczu będziemy osobno dopuszczając do gry poprzez ostrzał z najmocniejszej repliki na imprezie. Tylko dopuszczona Ochrona Oczu może być używana w trakcie Gry. Zdjęcie Ochrony Oczu grozi surowymi konsekwencjami z naszej strony, **TRWAŁYM KALECTWEM LUB ŚLEPOTĄ**, oraz zemstą ze strony życia (tzw. „karma”).

Na terenie Gry wyróżniamy 4 **strefy**:

- **Offgame** - Miejsca oddzielone taśmą, oraz zaznaczone na mapie. W tych miejscach gra się nie toczy.
- **Off-ASG** - w tej strefie obowiązuje zakaz posługiwania się bronią ASG. Broń ta zostaje zostawiona w wyznaczonym przez organizatorów miejscu.
- **Off-battle** - Tutaj obowiązuje całkowity zakaz używania jakiegokolwiek broni (zarówno outinowej, jak i ASG. Repliki ASG muszą być w takiej strefie transportowane w sposób bezpieczny (trzymane za lufę/frontowy grip, z dala od ciała, z lufą skierowaną KU GÓRZE, bezpiecznikiem w pozycji SAFE. Broń osobista (pistolety/ rewolwery) - w kaburze z bezpiecznikiem w pozycji SAFE. Dopuszczane jest transportowanie broni długiej na pasie nośnym POD WARUNKIEM, że w trakcie transportu lufa broni skierowana jest KU GÓRZE!
- **Ingame** - Strefą Ingame jest CAŁY obszar terenu Gry, który nie jest offgame.
Standardowo, będąc w strefie ingame, również znajdujesz się **ingame**, czyli uczestniczysz w Grze i odgrywasz postać.

W szczególnych przypadkach (np. problemy zdrowotne czy śmierć postaci) można wyjść z gry unosząc skrzyżowane ręce nad głowę i krzyząc cały czas „**Ofgejm!**”. Należy niezwłocznie udać się do strefy offgame i zgłosić się do najbliższego NPC, który pokieruje cię do nadzorca LARPU, lub wyznaczy nową rolę w LARP. Nadużywanie tej mechaniki będzie karane.

„**Biały ręcznik**” - krzyząc to zatrzymujesz Grę wokół siebie. Możesz użyć tej komendy w razie wypadków czy nagłych problemów zdrowotnych, krzyż wtedy „**Biały Ręcznik, Wypadek!**”. Możesz również użyć jej, jeśli komenda „Czerwone” (opisana niżej) nie odniosła skutku. Zadbaj wtedy o niezwłoczne znalezienie GMA lub NPCa, a ten rozwiąże sytuację.

Poziomy Interakcji Fizycznej - standardowo gramy na poziomie „soft-touch”, czyli delikatnego dotyku (np. złapanie za rękę, szturchanie). Jeśli ktoś zacznie, w stosunku do Ciebie, przekraczać poziom „soft-touch” i nie będzie Ci to odpowiadać, krzyż komendę „Czerwone”

- „**Czerwone**” - wszyscy gracze MUSZĄ odsunąć się na 2 kroki (i przerwać kontakt fizyczny) od gracza krzyczącego komendę (nie dotyczy walki otulinami). Należy również „**zluzować**” i „**przestać spinać**” (to DOTYCZY walki otulinami). Pamiętajcie, Gra ma być przyjemnością dla wszystkich!
- „**Zielone**” - krzyczysz do gracza (głośno!) „zielone”. Jeśli i on odkrzyknie Ci „zielone”, to do końca danej sceny gracie w trybie „no pain”, czyli możecie sobie nawzajem robić dużo więcej, ale **w ramach rozsądku i z wyobraźnią**, tak by nie zadać sobie krzywdy i bólu. (lekkie „plaskacze”, popychanie, zapasy czy noszenie rannego na plecach, itd.). Uwaga na graczy dookoła i na teren! (Patrz dalej: **Teren**)

Teren Gry - jest niebezpieczny, pełny dziur, odkrytych studzienek, szkła, gwoździ i prętów wystających zewsząd, gołych i ostrych blach, wraków samochodów, oraz spadających cegieł.

Dlatego miej zawsze ze sobą: latarkę (polecamy „czołówkę”) i zapasowe do niej baterie (ciemne pomieszczenia); buty stabilizujące kostkę na grubej i twardej podeszwie; rozum i godność człowieka (opcjonalnie)

Patrz gdzie leziesz, i myśl, co robisz - **to nie boli!** Boli, jak tego nie robisz.

Rekwizyty - w Grze można (i należy!) używać bardzo wielu rekwizytów, jednak dopuszczać je będziemy wg niżej opisanych zasad:

- **Repliki ASG - test na chronometrze** - nie dopuszczamy do Gry replik ASG na CO₂. Jedyny wyjątek stanowią pistolety na CO₂ o „mocy” (energii wylotowej pocisku) maks. 1,15J (~350 FPS/0,2g). Poza tym obowiązują ograniczenia „mocy”:
Do **350fps/0,2g - 1,15J** - zakaz strzelania z bliska, chyba że „ogniem pojedynczym”, celując w korpus lub poniżej kolan.
Do **450fps/0,2 - 1,9J** - Zakaz strzelania w budynkach i z mniej niż 15m
Replik o „mocy” powyżej 450fps/0,2g - 1,9J - nie dopuszczamy do gry.
Repliki HPA, oraz z konwersjami gazowymi (np. typu Mancraft) dopuszczamy do gry tylko po wcześniejszej inspekcji przez organizatorów oraz specjalnym zaplombowaniu możliwości regulacji mocy. Maksymalna moc wylotowa przy założeniu plomby - **350fps/0,2g - 1,15J**.

UWAGA! Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość nie dopuszczenia danej repliki ASG do gry bez podania przyczyny.

- **Amunicja ASG** - używać można TYLKO i WYŁĄCZNIE kulek dostarczonych przez organizatorów. Nie ma wyjątków. Przypominamy - kupcie małą paczkę GG 0,25g i ustawcie sobie (używając tego) Hop-Up przed Grą.
- **Otuliny i Tarcze** - dopuszczamy do Gry **JEDYNI**e otuliny i tarcze zaakredytowane przed grą. KAŻDA otulina i tarcza będzie testowana, m.in. na użytkownika.

UWAGA! Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość nie dopuszczenia danej otuliny i tarczy do gry bez podania przyczyny.

- **Inne rekwizyty** - Zostaną dostarczone

Pirotechnika - będzie używana **JEDYNI**e przez GMów, NPCów i Moby.

Jeśli masz wrażliwy słuch lub jakieś problemy zdrowotne - zabezpiecz się we własnym zakresie.

Kradzież - kraść można tylko w strefie ingame i tylko rekwizyty (tyczy się to również amunicji). Nie wolno kraść: ochrony oczu, broni dystansowej i białej, tarcz, ubrań i innych rekwizytów prywatnych, oraz oczywiście rzeczy osobistych (portfele, telefony, itd.) – jeśli znajdziesz coś z tych rzeczy na terenie Gry daj to najbliższemu MG, lub przynieś je do Baru.

UWAGA! NIE DOZWOLONA jest kradzież amunicji znajdującej się w magazynkach replik ASG. Jeśli chcemy dokonać takiej kradzieży musimy poprosić właściciela repliki o własnoręczne jej oddanie - patrz zasady przeszukiwania graczy.

Wolno kraść tylko przedmioty odłożone np. na stoły, oraz szperać w plecakach i torbach. Niedopuszczalne jest grzebanie w kieszeniach czy ładownicach (wyjątek - przeszukiwanie na „zielonym”).

Przedmiotów z terenu (wraki, gruz, beczki, opony, drzewa, itd.) nie wolno niszczyć ani przestawiać.

Przeszukiwanie graczy – prowadzimy w 2 trybach. Standardowo, przeszukujemy poprzez wskazanie palcem i wymówienie nazwy przeszukiwanej rzeczy („Przeszukuję tą kieszeń / ładownicę, przeszukuję lewy but, szukam wewnętrznych kieszeni w kurtce, szukam przedmiotów ukrytych wewnątrz spodni”). Osoba przeszukiwana **MUSI** okazać **WSZYSTKIE** przedmioty Gry możliwe do kradzieży znajdujące się w danym miejscu. Torby i plecaki przeszukujemy grzebiąc w nich.

Jeśli przeszukiwany i przeszukujący krzykną „zielone” to przeszukiwanie odbywa się fizycznie – grzebanie w kieszeniach itd. Jeśli **KTÓRAKOLWIEK** ze stron krzyknie potem (w trakcie przeszukiwania na „zielonym”) „czerwone”, to przeszukiwanie wraca do standardowego trybu. (Przeszukiwany może nie chcieć, aby grzebano mu w majtkach, a przeszukujący może nie chcieć grzebać w śmierdzących skarpetkach)

2. Życie

Pamiętajcie – odgrywacie ludzi, więc pamiętajcie o instynkcie samozachowawczym i szanujcie życie swojej postaci, **BO KTO UMARŁ, TEN NIE ŻYJE!** Nie ma wskrzeszania, jeśli umrzesz tworzysz nową postać, przyłączasz się do Mobów lub czekasz na koniec Gry. Jeśli umarłeś - skontaktuj się z najbliższym GM, on pokieruje Cię do właściwej osoby, lub sam odpowie Ci na pytanie "Co mam dalej ze sobą zrobić?".

Wymienione niżej zasady dotyczą graczy, natomiast Moby – postacie specjalne, zwykle wasi przeciwnicy (choć niekoniecznie) - stosują się do odrębnych reguł życia. Więc jeśli strzelasz do Moba a on nie umiera, to znaczy że jest bardzo wytrzymały lub kule na niego nie działają i strzelanie seriami i/lub po twarzy nic tu nie da. Jedynie Moba wkurwisz, a wtedy on stanie się wyjątkowo wredny, niebezpieczny i praktycznie nieśmiertelny. Spróbuj za to załuc go otuliną, może być dużo łatwiej. Choć tłuczenie go po głowie również może wyzwolić tryb „berskera”, bo Moba odgrywa normalny człowiek czujący ból i mogący się wkurzyć.

Siniaki – to obrażenia w walce wręcz. Bazowo każdy gracz ma 3 pkt. wytrzymałości, które traci za zadane siniaki. Liczbę tę modyfikują np. pancerze. Po otrzymaniu Siniaków w liczbie równej wytrzymałości jesteś **RANNY**. Jeśli dostałeś mniej siniaków, możesz je regenerować odpoczywając 30 minut w miejscu neutralnym (np. barze). W tym czasie należy siedzieć i nie przemieszczać się pomiędzy lokacjami i w ich obrębie (np. od stolika do stolika).

Rany – gdy otrzymasz trafienie kulą ASG (rykoszety nie liczą się), lub gdy liczba otrzymanych siniaków jest równa lub większa od Twojej wytrzymałości – Jesteś **RANNY**.

Kłękasz na ziemię (padasz, jak możesz i wiesz, że nie zrobisz sobie krzywdy)

Osoba Ranna nie może używać kończyny w którą została trafiona (noga - kulejesz, ręka - nie możesz używać tej ręki do trzymania tarczy, broni białej, czy obsługi dwuręcznej repliki ASG, tors - jesteś nieprzytomny). W przypadku trafienia w głowę padasz na 30 sekund zamroczony i wracasz do walki. Po trafieniu masz 3 minuty aby dostać się do punktu medycznego, lub zażyć chemię bojową, jeśli tego nie zrobisz - padasz nieprzytomny i po minucie umierasz.

W przypadku ponownego trafienia kulką (nie dotyczy mechaniki "dobijania") - padasz na ziemię nieprzytomny i pozostajesz nieprzytomny, aż do momentu podania chemii bojowej, lub "doniesienia" do punktu medycznego.

Leczenie Ran – Leczenie ran jest możliwe tylko w przeznaczonych do tego punktach i wymaga czasu rekonwalescencji by wrócić do walki (leczenie zaawansowane ma czas rekonwalescencji równy 10 minutom, leczenie zwykłe - 20 minutom).

Chemia Bojowa – specjalne środki leczące. MedPack natychmiastowo leczy Ranę, jednak 3 dawka jaką zażyjesz jednego dnia doprowadzi Cię do zapaści (padasz nieprzytomny po minucie od zażycia. Okres rekonwalescencji wynosi 1 godzinę). MedPack Wojskowy natychmiastowo leczy Ranę, jednak 5 dawka jaką zażyjesz jednego dnia doprowadzi Cię do zapaści (padasz nieprzytomny po minucie od zażycia. Okres rekonwalescencji wynosi 1 godzinę).

Po przekroczeniu maksymalnej liczby dawek środków leczniczych danego dnia - nie możesz zażywać kolejnych środków medycznych. Zignorowanie tego kończy się śmiercią.

Transportowanie rannych – rannego przytomnego traktuje się jak przedmiot z dwoma uchwytami (potrzebujesz dwóch rąk do jego transportu), natomiast rannego nieprzytomnego jak przedmiot z czterema uchwytami (potrzebujesz czterech rąk do jego transportu). Gracza takiego prowadzi się trzymając ręce na nim, wolnym krokiem. Możesz również transportować gracza sam, lecz wtedy robisz to wolnym krokiem z przerwami na 10 sekund co 30 s.

Grając na „zielonym” możesz sam transportować rannego (też nieprzytomnego) na rękach czy barkach w dowolnym tempie, lub w grupie podnosząc go za ręce i nogi. **Uważaj na Teren!**

Skażenie – występuje na terenie gry. Gdy wkraczasz do strefy "Czystej" (nie będącej skażonej, miejsca gromadzenia ludzi np. Bar) - Musisz spożyć lek antyradiacyjny (Antypolon - ma działanie natychmiastowe), lub wypić "kielona" (czas działania - po upływie 30 sekund) - pamiętaj, Barman jest praworządnym człowiekiem - nie sprzeda "alkoholu" poza terenem knajpy. Nie chce Cię wpuścić do knajpy bo jesteś napromieniowany? Wymyśl coś ;) Może ktoś Ci tego kielona przyniesie...

Trup – możesz nim zostać, jeżeli zostałeś dobity lub nie zdążyłeś doczłapać do punktu medycznego. Padasz na ziemię i leżysz aż minie 5 min od końca walki (jeśli wokół jest duża i długa bitwa – grasz trupa długo ;]). Potem podnosisz się, zostawiasz WSZYSTKIE przedmioty gry (do kradzieży - patrz Kradzież) tam gdzie leżałeś i udajesz się do strefy offgame z rękami skrzyżowanymi nad głową krzycząc „ofgejm” – nie rozmawiaj z innymi graczami! Udaj się ASAP do GMA, a on powie Ci co dalej.

3. Walka

Odbywa się za pomocą broni dystansowej lub białej. Każda Broń, jak również Tarcza musi zostać zaakceptowana

Każde trafienie z broni dystansowej (kulką czy strzałą) zadaje ranę, każde trafienie otuliną (nie ważne jakiego kształtu czy rozmiaru) zadaje siniaka. Wyjątek stanowią dłonie, w które trafienia nie liczą się w walce otulinami.

Trafienie w broń dystansową powoduje jej uszkodzenie – aby znów zaczęła działać trzeba udać się punktu naprawy (np. BAR) aby ją naprawił.

Trafienie w dowolną część ekwipunku (plecak, kapelusz, płaszcz, itd.) liczy się jak trafienie w lokację gdzie element był założony.

Ataki specjalne – wykonać je można TYLKO: otuliną, od tyłu i zniemacka uderzając otuliną w bark i mówiąc graczowi nazwę ataku:

„**Ogłuszenie**” – ogłuszony gracz pada na ziemię i jest nieprzytomny przez 5 minut.
„**Backstab**” – natychmiastowe zadanie rany.

Zabójstwo – wykonać je można jedynie poprzez głośne zadeklarowanie „dobijam” stojąc (tuż obok!) nad rannym lub nieprzytomnym, leżącym graczem, lub od razu po „backstapie”.

Dobić można poprzez **LEKKI** cios otuliną w klatkę piersiową, lub strzał z ASG **OBOK** (~30 cm) głowy.

Tarcze – muszą być zaakceptowane, oraz zaakredytowane Wyróżniamy:

- **Tarcze zwykłe** – chronią przed ciosami otulin, lecz nie chronią przed bronią dystansową. Postrzał w tarczę odpowiada postrzałowi w rękę z tarczą.
- **Tarcze balistyczne** – chronią również przed postrzałami.

Pancerze – zwiększają wytrzymałość postaci na ciosy otulinami, oraz dają szansę na zmniejszenie konsekwencji po trafieniu ASG. Rozróżniamy

- Pancerz **Lekki** – Dodaje dodatkowe 2 siniaki w walce wręcz. Ignorujesz pierwsze trafienie ASG.
- Pancerz **Ciężki** – Dodaje 3 dodatkowe siniaki w walce wręcz. Ignorujesz pierwsze 2 trafienia ASG
- Artefakty - Specjalnie dostarczone przez organizatorów przedmioty, które w jakiś sposób modyfikują postać gracza lub NPC. Na każdym z nich podana jest specjalna instrukcja działania danego artefaktu, oraz stopień jego wartości (Popularny, Rzadki, Unikatowy)

UWAGA! - Pancerze, oraz artefakty mają w zestawie dołączoną smycz oraz instrukcję działania. Aby dany przedmiot działał musi być noszony **NA SZYI W WIDOCZNYM MIEJSCU!**

UWAGA! - Jeden gracz/NPC może jednocześnie używać tylko **JEDNEGO ARTEFAKTU!** Gracz może również przenosić ze sobą **MAKSYMALNIE DWA** artefakty, które znajdują się w odległości minimum 50cm od siebie.

Pancerze i Artefakty **PODLEGAJĄ KRADZIEŻY!**