LAST DAY ON EARTH

Last Day On Earth

# Przedmowa

**N**iniejszy podręcznik jest customowym konstruktem stworzonym na podstawie systemów Dungeons & Dragons oraz RECON. Nie jest on ich wierną kopią 1:1, lecz niektóre mechaniki zostały zeń zapożyczone.

Postacie w systemie LDoE są kruche, więc nie należy się do nich przyzwyczajać. System ten nie opowiada historii „wielkich mistycznych wojowników przeżywających niesamowite przygody”, lecz bandy kilku ludzi, starających się przetrwać w tym trudnym świecie, innymi słowy:

*Nastąpił koniec czasów*

*Nie było nadziei na przetrwanie*

*Oto historia twojej śmieci.*

*~*Project Zomboid

# Część 1 – Tworzenie postaci

Przejdźmy jednak do konkretów. Na końcu podręcznika załączona została karta postaci. W tej sekcji dowiesz się jak stworzyć postać i poznasz podstawy jak nią operować.

## Nadaj sobie jakieś imię.

Może to być sama ksywa albo pełne imię postaci. Ważne, żeby party miało jak się do ciebie zwracać.

## Umiejętności podstawowe

Imię nadane czas na umiejętności podstawowe. Zanim zaczniesz przyznawać punkty jak popadnie, warto najpierw wiedzieć jakie są, i jak działają umiejętności podstawowe. Wyróżniamy 3 takowe:

* Siła – czyli ogólna siła fizyczna. Ten atrybut mówi ci ile możesz podnieść, ile masz zdrowia oraz jak szybki jesteś. Obliczaniem tych zmiennych zajmiemy się w sekcji Wytrzymałość i Rany.
* Intuicja – czyli to co jesteś w stanie zaobserwować, usłyszeć a także to co podpowiada ci „bebech”. Intuicja jest ważna dla różnego rodzaju szpic i „lookoutów”
* Refleks – czyli zwinność. Określa twoją ogólną zwinność, zdolność unikania pułapek, itd. pozwala ci też być nieuchwytnym celem.

Wiesz już co robi każda z umiejętności podstawowych. Czas dowiedzieć się, jak przyznaczyć im punkty. Każdy gracz startuje z minimum 25-cioma punktami w każdej z tych kategorii. Do przeznaczenia gracz dostaje 75 punktów (a więc może przeznaczyć 75 i startowo mieć 100 punktów w danej kategorii, lub przeznaczyć po 25 i mieć 50 punktów). Maksymalną Ilością punktów w danej kategorii bez perka „łamacz limitów” jest 100.

## Wytrzymałość i rany

W ów sekcji znajdziemy 4 statystyki.

Aktualne zdrowie – jest to zmienna określająca witalność naszej postaci. Aby obliczyć zdrowie, należy przepisać modyfikator siły. Twoja maksymalna siła określa maksymalne zdrowie. Jeśli aktualne zdrowie spadnie do liczby mniejszej lub równej zero postać umiera i przemienia się w zombie.

Aktualny pancerz – zależy wyłącznie od noszonej zbroi. Jest to swoiste „dodatkowe HP” należy jednak pamiętać, iż nie jest to zwyczajne zdrowie, a niektóre bronie są w stanie przebić się przez pancerz.

Prędkość – obrazuje prędkość z jaką porusza się postać. Maksymalną prędkość okazuje siła (tak jak w przypadku zdrowia przepisz modyfikator siły), lecz biegnąca postać może okazać się niezdarna, dlatego podczas biegu wymagane może być rzucenie na Refleks (więcej w dalszej części podręcznika).

Punkty przemiany – w pewnym momencie sesji może okazać się, że w świecie gry minęło kilka godzin. Wtedy mistrz gry może poprosić graczy o wykonanie rzutu na „przemianę”. Wtedy każda ugryziona postać wykonuje rzut monetą, wybierając wcześniej odpowiednią stronę. Za każdym razem, gdy gracz nie zgadnie, jego postać dostaje jeden punkt przemiany. Zdobycie ich trzech spowoduje śmierć postaci i jej przemianę w zombie.

## Umiejętności przetrwania

Kolejnymi ważnymi statystykami są umiejętności przetrwania. Ich ogólne zastosowanie zależy od mistrza gry lecz w telegraficznym skrócie są to:

* Atletyka – dźwiganie rzeczy, odpychanie wrogów itd.
* Akrobatyka – różne manewry wymagające refleksu typu uniki itd.
* Skradanie się – pozostawanie niezauważonym
* Spostrzegawczość – dopatrywanie się szczegółów
* Przeszukiwanie – np. zbieranie zasobów
* Parkour – szybkie przemieszczenie się, przeskakiwanie między budynkami
* Zastraszenie – przerażenie NPC
* Oszustwo – różnego rodzaju kłamstwa
* Targowanie się – przydatne do kupców
* Medycyna – opatrywanie siebie lub innych, przywracanie hp członkom drużyny
* Przyroda – znawstwo w sadownictwie, łowach, grzybach itd. typowy survival
* Kradzież kieszonkowa – zdolność pozwalająca okradać kieszenie NPC
* Otwieranie zamków – zdolność pozwalająca otwierać zamki wytrychem
* Wytwarzanie – tworzenie nowych przedmiotów
* Śledztwo – szukanie poszlak

Tak naprawdę powyższe wyjaśnienia są tylko sugestią dla mistrza gry. Wiele z nich trudno jest opisać – w końcu ich zastosowanie jest zawarte w ich nazwie. Umiejętności przetrwania (podobnie jak w DnD) są powiązane z umiejętnościami podstawowymi. Rzut wykonywany na daną umiejętność przetrwania wykonujemy w następujący sposób: rzucamy na atrybut powiązany z tą umiejętnością i musimy rzucić poniżej tej wartości plus modyfikator z umiejętności przetrwania (powiedzmy że rzucamy na parkour do którego mamy +5 z umiejętności przetrwania i 45 z podstawowej. Rzucamy więc k100, i musimy rzucić mniej niż 50 gdyż Umiejętność Podstawowa Refleks wynosi 45 oraz modyfikator z umiejętności przetrwania parkour wynosi +5). Podstawowo, podczas tworzenia postaci możesz wybrać do 5 umiejętności przetrwania, każda za +5 lub je zestackować (powiedzmy że weźmiemy 2 umiejętności w Atletykę – wtedy nasza postać uzyska +10 do tej umiejętności i zostaną nam jeszcze 3 umiejętności)

## Zawód i perki

Zawód jest to praca, jaką postać wykonywała przed apokalipsą. Ma ona wymagania oraz pokazuje jakie perki dostanie za darmo ów postać. Dla pełnej dowolności postaci możesz wybrać zawód „bezrobotny” i pobawić się z postacią.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Zawód | Wymagania | Perki |
| Bezrobotny | Brak | Brak |
| Policjant | Siła: 70, Intuicja: 40 | Entuzjasta Broni Palnej |
| Wojskowy | Siła: 70, Refleks: 55 | Ekspert Broni Palnej, Wytrzymały |
| Strażak | Siła: 90 | Wiking, Siłacz |
| Aptekarz | Intuicja: 60 | Medyk Polowy |
| Złodziej | Intuicja: 50 | Włamywacz, Kieszonkowiec |
| Gracz Genshin Impact | Brak | Pączuś |

Perki to pomniejsze umiejętności dostępne dla każdej postaci. Każda postać może mieć maksymalnie 8 perków lub 7 perków zwykłych i 1 perk legendarny. Wybierając perki postać musi mieć zero lub więcej punktów z perków. Uwaga, podczas wybrania zawodu dostajemy pozytywne perki, które trzeba zrównoważyć negatywnymi.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perk | Wartość | Działanie |
| Pozytywne | | |
| Entuzjasta Broni Palnej | -6 | Jeżeli dana broń z twojego eq ma mniej niż 50 w efektywności, przerzuć dopóki nie dostaniesz wyniku większego lub równego 50. |
| Wiking | -4 | Jeśli podczas walki bronią białą wyrzuciłeś więcej niż 80 przerzuć dopóki nie uzyskasz wyniku mniejszego niż 80. |
| Ogrodnik | -1 | Dodaj +5 do umiejętności przyroda |
| Włamywacz | -1 | Dodaj +5 do umiejętności otwieranie zamków |
| Siłacz | -5 | Zwiększ udźwig dwukrotnie |
| Ekspert Broni Palnej | -10 | Jeżeli dana broń z twojego eq ma mniej niż 80 w efektywności, przerzuć dopóki nie dostaniesz wyniku większego lub równego 80. |
| Biegacz | -5 | Dodaj połowę swojej prędkości do swojej maksymalnej prędkości. |
| Wytrzymały | -6 | Rzuć dwiema monetami na przemianę |
| Zabijaka | -4 | Zabicie przeciwnika przywraca 1d4 zdrowia |
| Kieszonkowiec | -1 | Dodaj +5 do umiejętności kradzież kieszonkowa |
| Rycerz | -8 | Za każdym razem kiedy twoja postać traci pancerz traci tylko połowę jego wytrzymałości. |
| Skóra ze stali | -10 | Twoja postać przyjmuje tylko połowę obrażeń. |
| Medyk polowy | -1 | Dodaj +5 do umiejętności medycyna |
| Negatywne | | |
| Pali papierosy | +2 | Twoja postać zacznie panikować, zmniejszając tymczasowo refleks o połowę. Zapalenie papierosa redukuje ten efekt. Jeśli wybrany został też perk paranoik, refleks zmniejszy się do ćwierci podstawowej wartości. |
| Paranoik | +3 | Twoja postać zacznie panikować, zmniejszając tymczasowo refleks o połowę. Jeśli wybrany został też perk Pali papierosy, refleks zmniejszy się do ćwierci podstawowej wartości. |
| Palny laik | +5 | Twoja postać nie rozumie działania broni palnej, każda broń jaką podniesiesz będzie miała bazową wartość efektywności 20. |
| Skóra z papieru | +8 | Twoja postać przyjmuje podwójne obrażenia. |
| Dama w opałach | +5 | Twoja postać nie radzi sobie z bronią. Każda broń ma bazową efektywność 50. |
| Cherlak | +4 | Każdy rzut na przemianę jest automatycznie niezdany. |
| Astmatyk | +3 | Twoja prędkość zmniejsza się o połowę. |
| Pączuś | +10 | Twoja prędkość zmniejsza się o połowę, zdrowie zwiększa się o 5, nie jesteś w stanie nosić żadnego pancerza, twoje umiejętności: atletyka, akrobatyka, Skradanie się oraz charyzma wynoszą bazowo -20, każdy rzut na parkour jest automatycznie niezdany, maksymalny pułap perków zmniejsza się do 4, udźwig zmniejsza się o połowę, jednym słowem, jesteś discord moderatorem siedzącym z poduchą w piwnicy. |

## Ekwipunek

Ważną cechą ekwipunku jest udźwig, wyrażany w kg. Maksymalny udźwig wynosi podwojona siła, czyli jeśli twoja postać ma 100 siły może podnieść 200 kg.

## Broń palna, cięta i obuchowa

Broń palna w świecie postapoaliptycznym jest ciężka do zdobycia, lecz nie jest to awykonalne. Innym problemem jest nauka posługiwania się bronią. Można zamiast odpoczywać wybrać naukę posługiwania się bronią. Za każdym razem kiedy postać uczy się posługiwania bronią dostanie +5 do efektywności tej broni.

Wiesz już jak zrobić postać, teraz jak ją wykorzystać?

# Część 2 – mechaniki

Mechaniki w każdym systemie ttrpg są niezwykle ważne aby uporządkować flow rozgrywki. Tu znajdziesz najważniejsze mechaniki rozgrywki. Ważną jeszcze rzeczą jest fakt, że główną kostką w tym systemie jest k100.

## Zmęczenie

Jeśli przeglądaliście kartę postaci podczas czytania poprzedniego rozdziału, to zapewne zorientowaliście się, że pominięta została rubryka „Zmęczenie”. Jest to bardziej mechaniczna część systemu, więc postanowiłem umieścić ją tutaj. Zmęczenie, podobnie jak w DnD, ma 6 poziomów, lecz w przeciwieństwie do ww. systemu nie jest ono śmiertelne w tym systemie, przynajmniej nie bezpośrednio.

Zmęczenie w LDoE jest przyznawane wtedy, kiedy prawdziwa osoba w takich warunkach by się zmęczyła, a więc: kiedy postać cały czas nosi swój maksymalny udźwig, biega bez przerwy, szlachtuje nieumarłych itd. Całość zależy od MG. W pewnym momencie MG powie, aby twoja postać rzuciła na zmęczenie. Rzuć wtedy k2 (moneta) i zobacz czy wygrywasz. Jeśli nie twoja postać dostanie 1 punkt zmęczenia. Co jednak grozi za ciągłe zmęczenie?

Poziom 1 – postać zaczyna odczuwać delikatne zmęczenie. Umiejętności przetrwania nie dają bonusów (ujemne zostają).

Poziom 2 – biegasz 2x wolniej, innymi słowy twoja prędkość zmniejsza się do połowy.