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 połowa siły (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) prędkość podawana jest w sile.

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. |
| Wojownik | -3 | Zaatakuj dwa razy podczas tury. |
| 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 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.

Poziom 3 – udźwig zmniejsza się o połowę.

Poziom 4 – umiejętności podstawowe zmniejszają się o połowę

Poziom 5 – prędkość spada do 2m.

Poziom 6 – postać pada nieprzytomna z wycieńczenia.

## Przemiana w nieumarłego

Przy zapełnieniu wszystkich punktów przemiany postać umiera i zamienia się w zombie. Śmierć oznacza koniec tej postaci, należy stworzyć nową. Nie ma tu cudownych leków, które odmienią umarlaka z powrotem w człowieka. Można temu jednak zapobiec za pomocą *antyzyny*. Antyzyna jest trudno dostępnym lekarstwem na przemianę. Zażycie jej dożylnie powoduje reset punktów przemiany. Zażycie jej innym sposobem nie daje żadnego efektu.

Ponadto każde ugryzienie daje dodatkowe punkty przemiany. Po śmierci ugryzionej postaci, ta automatycznie zamienia się w zombie.

## Walka

Walka jest jedną z podstawowych mechanik w LDoE. Walka jest turowa, każda tura trwa 10 sekund. Podczas tury można wykonać następujące rzeczy (tylko jedną z poniższych!):

Atak – podczas tury można zaatakować raz (chyba, że ma się odpowiedni perk). Aby zaatakować, należy wykonać rzut k100 wymagający wyrzucenia liczby mniejszej niż efektywność broni minus refleks przeciwnika. Przy wyrzuceniu większej liczby niż efektywność minus refleks postać nie trafi. Przy wyrzuceniu mniejszej lub równej liczby gracz trafia i rzuca obrażenia odpowiednie dla danej broni. W przypadku broni palnej, należy sprawdzić tabelę trafień dla broni palnej i wyrzucić liczbę mniejszą lub równą efektywności minus refleks przeciwnika oraz odpowiedni modyfikator z tabeli broni palnej.

Użycie umiejętności przetrwania – w swojej turze możesz użyć umiejętności przetrwania do wykonania danej akcji, np. użycie medycyny w celu opatrzenia siebie lub kompana, czy użycie umiejętności wytwarzania by stworzyć improwizowaną broń.

Wyjęcie rzeczy z ekwipunku.

Zażywanie specyfików – wymaga wcześniejszego wyjęcia ich z plecaka, chyba że postać miała je już w ręce. Efekt zaczyna działać w kolejnej turze.

Złapanie – złapanie celu wymaga rzutu pod siłę minus refleks łapanego.

Ponadto postać może wykonać kilka darmowych akcji w swojej turze. Nie wliczają się one do powyższych akcji.

Krzyknięcie/powiedzenie czegoś kompanom, upuszczenie dowolnej rzeczy z ręki.

## Start nowego dnia

Podczas startu nowego dnia postacie muszą wykonać kilka podstawowych operacji:

Zjedzenie posiłku – niewykonanie tej akcji powoduje otrzymanie punktu zmęczenia, który zniknie po posileniu się. Należy zjeść 4 racje żywnościowe (RŻ), aby starczyła na jeden dzień.

Wypicie wody – nawodnienie organizmu jest jedną z najważniejszych rzeczy. Na przestrzeni całego dnia należy wypić 2 litry wody. Można wypić ją na początku dnia, lub w jego trakcie. Nie wypicie wody powoduje otrzymanie dwóch punktów zmęczenia dopóki postać nie wypije co najmniej 0,5 litra. Po nawodnieniu się ów 2 punkty znikną.

Rzut na przemianę – dotyczy wszystkich ugryzionych graczy. Gracz rzuca monetą i w przypadku niepowodzenia otrzymuje punkt przemiany. Zażycie antyzyny powoduje brak ów rzutu.

## Leczenie ran

Rany w systemie LDoE są o tyle upierdliwe, że nie regenerują się automatycznie podczas odpoczynku. Aby je zregenerować należy je opatrzyć. Osoba je opatrujące rzuca k20 i przywraca tyle punktów zdrowia. Rany następnie regenerują się podczas odpoczynku o k20 za każdą miniętą godzinę. Każda nie leczona rana automatycznie krwawi i obniża zdrowie gracza o k6 co każdą turę walki lub k20 co każdą godznę.

## Odpoczynek

Odpoczynek jest ważną dla postaci rzeczą. Podczas odpoczynku likwiduje się punkt zmęczenia co każde pół godziny (nie dotyczy to punktów uzyskanych przez głód lub pragnienie). Każda opatrzona rana regeneruje się zgodnie z zasadami leczenia ran. Odpoczynek trwa co najmniej 30 minut.

# Część 3 – przedmioty

Każdy przedmiot w Last Day on Earth skategoryzowany jest według rzadkości. Od powszechnych jest to: powszechny, niespotykany, rzadki, epicki, legendarny.

Poniżej znajduje się lista przedmiotów dostępnych w bazowej wersji LDoE.

## Bronie białe

Wpp współczynnik penetracji pancerza

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nazwa** | **Obrażenia** | **Waga** | **Typ** | **Koszt** | **WPP** |
| Pięści | k20 | 0 | obuchowa | 0 | 20% |
| Gazrurka | 3k8 | 0.5kg | obuchowa | 1 RŻ | 30% |
| Klucz francuski | 3k8 | 0.5kg | obuchowa | 1 RŻ | 30% |
| Młot | 5k10 | 1kg | obuchowa | 3 RŻ | 40% |
| Buzdygan | 4k12 | 1kg | obuchowa | 6 RŻ | 50% |
| Poskramiacz | 8k12 | 7kg | obuchowa | 10 RŻ | 60% |
| Pogromca | 10k12 | 3kg | obuchowa | 12 RŻ | 60% |
| Nóż | 4k6 | 0.5kg | cięta | 2 RŻ | 50% |
| Miecz | 4k10 | 1kg | cięta | 3 RŻ | 60% |
| Siekiera | 5k12 | 3kg | cięta | 5 RŻ | 70% |
| Katana | 4k12 | 2kg | cięta | 6 RŻ | 70% |
| Siekiera Raskolnikowa | 6k12 | 5kg | cięta | 10 RŻ | 90% |
| Włócznia | 2k10 | 1.5kg | kłuta/miotana | 4 RŻ | 25% |
| Krwawy Księżyc – nodachi | 30k20 | 25kg | cięta | bezcenny | 100% |
| Krwawy Cień – katana | 20k20 | 3kg | cięta | bezcenny | 100% |
| Cichy Szept – tanto | 12k6 | 0.5kg | cięta | bezcenny | 100% |
| Kunai | 3k10 | 0.5kg | miotana | 5 RŻ | 20% |
| Lis – tanto | 8k6 | 0.3kg | cięta | bezcenny | 100% |
| Bomba dymna | Produkuje dym w obrębie 5m | Patrz przedmioty | Patrz przedmioty | Patrz przedmioty | - |
| Miecz Hanmy | 8k6 | 3kg | cięta | 20 RŻ | 60% |
| Edo | 20k20 | 7kg | cięta | bezcenny | 100% |
| Zabimaru | 12k20 | 7kg | cięta | 200 RŻ | 90% |

## Broń dystansowa

Obrażenia zależne od amunicji.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nazwa** | **Waga** | **Koszt** | **Typ amunicji** |
| Glock-17 | 2kg | 20 RŻ | 9mm |
| Beretta M9 | 3kg | 25 RŻ | 9x19 |
| AK-47 | 7kg | 45 RŻ | 7.62mm |
| M4A4 | 3kg | 55 RŻ | 5.56mm |
| Mosberg | 5kg | 60 RŻ | 12 Gauge |
| Łuk | 1kg | 10 RŻ | Strzała |
| Niespokojny  Wiatr – łuk | 13kg | bezcenny | Legendarna Strzała |
| Cisza Burzy – łuk | 3kg | bezcenny | Legendarna Strzała |
| Przeszywający wicher – łuk | 4kg | bezcenny | Legendarna Strzała |
| HK – MP5 | 4kg | 35 RŻ | 9mm |
| Barret M82 | 10kg | 100 RŻ | .50 / .50 BMG |
| Barret M82-V | 20kg | bezcenne | .50 / .50 BMG |
|  |  |  |  |

## Przedmioty

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nazwa** | **Waga** | **Koszt** | **Typ** |
| Racja Żywnościowa | 0.5kg | 1 RŻ | Użytkowe |
| Apteczka pierwszej pomocy | 1kg | 4 RŻ | Użytkowe |
| Butelka wody | 0.5kg | 1 RŻ | Użytkowe |
| Wytrych | 0.25kg | 3 RŻ | Użytkowe |
| Antyzyna | 0.25kg | 10 RŻ | Użytkowe |
| Wódka | 0.5kg | 3 RŻ | Użytkowe |
| Whisky | 0.5kg | 5 RŻ | Użytkowe |
| Bandaż | 0.1kg | 1 RŻ | Użytkowe |
| Zębatka | 0.1kg | 1 RŻ | Komponent |
| Sprężyna | 0.1kg | 1 RŻ | Komponent |
| Patyk | 0.1kg | 0 | Komponent |
| Kamień | 0.1kg | 0 | Komponent |
| Drut | 0.1kg | 1 RŻ | Komponent |
| Taśma | 0.1kg | 1 RŻ | Komponent |
| Sznurek | 0.1kg | 1 RŻ | Komponent |
| Węgiel aktywny | 0.1kg | 1 RŻ | Użytkowe |
| Grot | 0.1kg | 1 RŻ | Komponent |
| Pióro | 0.1kg | 1 RŻ | Użytkowe |
| Proch | 0.5kg | 2 RŻ | Komponent |
| MT7AV3-G „Serum Ghula” | 0.3kg | bezcenne | Użytkowe |
| Bomba dymna | 0.5kg | 4 RŻ | Akcesoria |
| Eren | 0.1kg | 5 RŻ | Komponent |
| Baki | 0.1kg | 15 RŻ | Komponent |
| Obito | 0.1kg | 40 RŻ | Komponent |
| Aizen | 0.1kg | bezcenny | Komponent |
| Madara | 0.1kg | bezcenny | Ulepszenie do broni białej |
| Velmet | 0.3kg | bezcenny | Ulepszenie do broni palnej |
| Yhwach | 0.5kg | bezcenny | Ulepszenie do łuku |
| Hanma | 0.3kg | 15 RŻ | Ulepszenie do broni białej |
| Łuska (10 szt) | 0.1kg | 1 RŻ | Komponent |
| Ołów | 0.2kg | 3 RŻ | Komponent |
| Kurtka skórzana | 0.3kg | 10 RŻ | Ubranie (pancerz 2) |
| Kamizelka kuloodporna | 0.5kg | 20 RŻ | Pancerz 20 |
| Napierśnik | 3kg | 60 RŻ | Pancerz 50 |
| Renji | 1kg | 40 RŻ | Ulepszenie do broni białej |
| Ostrze | 0.1kg | 1 RŻ | Komponent |

**Amunicja**

Przy penetracji pancerza wynik należy zaokrąglić w dół.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nazwa | Waga | Koszt | **Obrażenia** | Współczynnik penetracji pancerza |
| Nabój 9mm (10 szt) | 0.1kg | 15 RŻ | 4k10 | 8% |
| Nabój 9x19 (10 szt) | 0.1kg | 16 RŻ | 5k10 | 10% |
| Nabój 7.62mm (10 szt) | 0.2kg | 20 RŻ | 10k10 | 40% |
| Nabój 5.56mm (10 szt) | 0.2kg | 25 RŻ | 10k12 | 50% |
| Nabój 12 Gauge (5 szt) | 0.1kg | 18 RŻ | 15k12 | 90% |
| Nabój 5.56mm zapalający (5 szt) | 0.1kg | 30 RŻ | 15k12 | 50% |
| Strzała (5szt) | 0.1kg | 2 RŻ | 3d8 | 10% |
| Płonąca Strzała (5szt) | 0.3kg | 8 RŻ | 3d8 + podpalenie | 10% |
| Wybuchowa Strzała (5szt) | 0.5kg | 20 RŻ | 3d8 + 10d12 z wybuchu (20m) | 10%  100% wybuch |
| Legendarna strzała | 1kg | bezcenne | 20k20 | 100% |
| Nabój .50 (5szt) | 0.5kg | 60 RŻ | 18k20 | 100% |
| Nabój .50 BMG (5szt) | 1kg | 180 RŻ | 25k20 | 100% |
| Ddsa |  |  |  |  |

## Tabela wytwarzania

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Komponenty** | **Rzut** | **Wynik** |
| Bandaż + dowolny alkohol | 80 | Apteczka |
| Patyk + bandaż | 80 | Pochodnia |
| Drut + taśma | 50 | Wytrych |
| Brudna woda + Węgiel aktywny | 90 | Butelka wody |
| Kamień | 40 | Grot |
| Grot + patyk + Pióro | 60 | Strzała |
| Patyk + Patyk + Grot | 60 | Włócznia |
| Strzała + Bandaż + Alkohol | 70 | Strzała zapalająca |
| Strzała + sznurek + taśma + proch | 20 | Wybuchowa strzała |
| Strzała + Aizen | 1 | Legendarna Strzała |
| Sprężyna + Taśma + Baki | 50 | Hanma |
| Katana + Hanma | 50 | Miecz Hanmy |
| Taśma + Proch + Obito + Aizen | 1 | Madara |
| Dowolna broń o powszechności rzadka lub wyższej + Madara | -4 | Edo |
| Eren x3 | 70 | Baki |
| Baki x7 | 40 | Obito |
| Obito x15 | 20 | Aizen |
| Obito x2 + Aizen + Sznurek + Grot | 1 | Yhwach |
| Aizen + Zębatka + Sprężyna + Taśma | 1 | Velmet |
| Łuska + Proch + Ołów | 40 | Nabój (dowolny kaliber) x10 |
| Barret M82 + Velmet | -4 | Barret M82-V |
| Ostrze x2 + Obito | 10 | Renji |
| Dowolna broń o powszechności rzadka lub wyższej + Renji | 10 | Zabimaru |
|  |  |  |

Ulepszenia

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Opis |
| Madara | Podpala przeciwnika na 10 tur, broń zadaje sześciokrotne obrażenia, broń zwiększa refleks posiadacza o 30. |
| Hanma | Broń zadaje podwójne obrażenia, zwiększa siłę posiadacza o 10. |
| Velmet | Zwiększa celność broni palnej o 50, zwiększa obrażenia pocisków o 20. |
| Yhwach | Zwiększa celność łuku o 60, zwiększa obrażenia o 10, każda zwykła strzała jest zapalająca. |
| Renji | Broń zadaje podwójne obrażenia, zwiększa penetrację pancerza o 50% |

# Część 4 – postacie / wrogowie

## Rodzaje postaci

Co tu dużo gadać? W końcu świat składa się z żywych i umarłych, nie ma głębszych rozkmin prawda? No cóż, jest jeszcze jedna kasta stojąca pomiędzy wyżej wymienionymi. Są to Ghule. Ghul to człowiek któremu podany został mutagen MT7AV3-G zwany w skrócie „Serum Ghula”. Ghule są niezwykle zwinne i potężne, ich czas reakcji wykracza poza ramy zwyczajnego człowieka. Bycie hybrydą ma jednak spory minus i jest to wieczny głód, który można redukować, ale nigdy zaspokoić. Ghule są odporne na panującą na świecie zarazę.

## Typy przemienionych

W świecie LDoE istnieje kilka różnych typów zombie. Zależne są one głównie od czasu zarażenia.

Biegacz

Czas od przemiany: do 72 godzin

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siła | Intuicja | Refleks |
| 50 | 50 | 50 |

Zdrowie: 50

Pancerz: brak

Prędkość: 25m

Umiejętności Przetrwania:

Parkour +10

Zastraszenie +5

Śledztwo +5

Ataki:

Uderzenie: Biegacz wykonuje atak pięścią z efektywnością 60.

Ugryzienie: Biegacz gryzie cel z efektywnością 30.

*Wariant:* Gazrurka: Biegacz wykonuje atak gazrurką z efektywnością 50.

Szwędacz

Czas od przemiany: od 72 godzin do 80 dni.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siła | Intuicja | Refleks |
| 70 | 30 | 10 |

Zdrowie: 70

Pancerz: brak

Prędkość: 5m

Ataki:

Uderzenie: Szwędacz wykonuje atak pięścią z efektywnością 40.

Ugryzienie: Szwędacz gryzie cel z efektywnością 30.

Opancerzony

Czas od przemiany: od 72 godzin do 80 dni.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siła | Intuicja | Refleks |
| 70 | 30 | 10 |

Zdrowie: 70

Pancerz: 20

Prędkość: 5m

Ataki:

Uderzenie: Opancerzony wykonuje atak pięścią z efektywnością 40.

Ugryzienie: Opancerzony gryzie cel z efektywnością 30.

Przemieniec

Czas od przemiany: po 80 dniach.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siła | Intuicja | Refleks |
| 90 | 90 | 100 |

Zdrowie: 90

Pancerz: 100

Prędkość: 45m

Słabości: Światło słoneczne, Światło UV

Umiejętności przetrwania:

Śledztwo +20

Zastraszenie +10

Parkour +80

Spostrzegawczość +20

Ataki:

Uderzenie: Przemieniec wykonuje atak pięścią z efektywnością 90.

Ugryzienie: Przemieniec gryzie cel z efektywnością 60.

Złapanie: Przemieniec łapie cel z efektywnością 70.

Zabijaka

Czas od przemiany: od 40 dni.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siła | Intuicja | Refleks |
| 100 | 30 | 10 |

Zdrowie: 110

Pancerz: 70

Prędkość: 5m

Ataki:

Uderzenie: Biegacz wykonuje atak pięścią z efektywnością 40.

Fala uderzeniowa: Zabijaka uderza w ziemię. Każdy na polu walki w promieniu 10m wykonuje rzut na refleks. Przy sukcesie nic się nie dzieje, przy porażce osoba przewraca się i dostaje k10 obrażeń.

## Grupy ocalałych

W świecie Last Day on Earth wybuchła pandemia zombie. Cały świat został zainfekowany, przez co na świecie powstały różne grupy ocalałych.

Poniższe grupy i postacie legendarne są jedynie sugestią i nie trzeba uwzględniać ich w settingu.

### Kosiarze

Jedna z najgroźniejszych grup. Zajmują się głównie gnojeniem innych frakcji i ściąganiem haraczy. W gangu kosiarzy utarła się jedna legenda jaką jest „El Masculino”. Ten potężny człowiek jest prawdziwym postrachem. Legendy głoszą, że jest w stanie zabić 7 przemieńców naraz. Nikt nie jest pewien czy jest zwykłym człowiekiem czy ghulem. Szefem Kosiarzy jest rządzący ciężką ręką Pedro, a jego prawą ręką i zarazem ochroniarzem jest właśnie Masculino.

Kosiarze boją się tylko jednej grupy i jest to Bushi-Rengo – grupa złożona w większości z ghuli.

**El Masculino**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siła | Intuicja | Refleks |
| 120 | 90 | 99 |

Zdrowie: 120

Pancerz: 100

Prędkość: 60m

Słabości: Światło słoneczne, Światło UV

Umiejętności przetrwania:

Śledztwo +20

Zastraszenie +10

Spostrzegawczość +20

Ataki:

Uderzenie: El Masculino wykonuje atak pięścią z efektywnością 90.

Obrzyn „La Muerte”: El Masculino strzela do celu z efektywnością 80.

Złapanie: El Masculino łapie cel z efektywnością 70.

### Bushi-rengo

Bushi-rengo nazywane też sojuszem samurajów to grupka niezależnych najemników, bez scentralizowanej władzy. Do sojuszu należą 3 żywe legendy. Są to Samuraj – Ōkami, Skrytobójca – Kuroudo oraz Łuczniczka – Kitsune. Cała trójka to osoby, które przetrwały wydarzenia z niemieckiego obozu eksperymentalnego w Monachium, gdzie stali się Ghulami. Właściwie większość jest osobami którymi zaaplikowano MT7AV3-G. Nieformalnym liderem samurajów jest Ōkami. Każdy dołączający do Bushi-rengo dostaje przydomek wybrany przez innych członków. Przydomki są związane z japońskimi legndami lub zwierzętami. Ōkami czyli Wilk, Kuroudo czyli duch, Kitsune czyli dusza będąca lisem z mocami nadprzyrodzonymi itp.

**Ōkami**

Ōkami jest ghulem o bardzo poważnym charakterze. Ponoć jedynymi osobami przy których zachowuje się jak zwykła osoba są Kuroudo i Kitsune, którzy są jego bliskimi przyjaciółmi. Jest niezwykle przyjazny dla sojuszników, postrachem dla wrogów oraz sceptyczny dla nieznajomych. Jest to bardzo nieufna osoba u której trudno zaskarbić sobie zaufanie, jednak szanuje każdego bez wyjątku.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siła | Intuicja | Refleks |
| 200 | 200 | 200 |

Zdrowie: 200

Pancerz: 400

Prędkość: 100m

Umiejętności przetrwania:

Śledztwo +20

Zastraszenie +20

Spostrzegawczość +20

Ataki:

Uderzenie: Ōkami wykonuje atak pięścią z efektywnością 90.

Nodachi „Krwawy Księżyc”: Ōkami wykonuje atak bronią z efektywnością 110.

Łuk Kompozytowy „Niespokojny Wiatr”: Ōkami strzela z Łuku z efektywnością 100.

**Kuroudo**

Kuroudo jest ghulem który sieje postrach wśród przeciwników. Jest niezwykle zwinny – legendy głoszą, że jest w stanie odbijać pociski z karabinów mieczem. Jest przerażający dla wrogów, gdyż nigdy nie usłyszysz kiedy on tego nie chce. Kiedy decyduje się ujawnić odwiązuje dzwoneczki przypięte do jego katany, wśród Kosiarzy i innych wrogów Bushi-rengo istnieje powiedzenie, że „dźwięk dzwonków jest ostatnią rzeczą jaką w życiu usłyszysz”. Każdy kto je usłyszy rzuca broń i ucieka – to jedyne osoby które duch puszcza wolno, przez co wiele osób decyduje się na wydanie fałszywego dźwięku zagłady by przerazić potencjalnych oponentów. Dla przyjaznych Kuroudo osób jest on niespotykanie przyjazny i często decyduje się pomagać mniejszym społecznościom. Jest on postrzegany przez wszystkich którzy nie mają z nim na pieńku jako mesjasz, z czym sam Kuroudo się nie zgadza twierdząc, że jest tylko zwykłym człowiekiem z kilkoma talentami.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siła | Intuicja | Refleks |
| 150 | 200 | 100 |

Zdrowie: 150

Pancerz: 40

Prędkość: 75m

Umiejętności przetrwania:

Śledztwo +20

Parkour +40

Zastraszenie +10

Spostrzegawczość +20

Ataki:

Katana „Krwawy cień”: Kuroudo wykonuje atak kataną z efektywnością 100.

Tanto „Cichy szept”: Kuroudo podrzyna gardło celu z efektywnością 100.

Łuk „Cisza Burzy”: Kuroudo strzela z łuku z efektywnością 100.

Dmuchawka: Kuroudo strzela zatrutymi strzałkami z efektywnością 100.

Kunai: Kuroudo rzuca kunaiem z efektywnością 100.

Bomba Dymna: Kuroudo rzuca bombę dymną.

**Kitsune**

Kitsune jest osobą o drobnej postawie, wydającą się niegroźną kobietką, lecz jest to śmiertelnie błędne założenie. Kitsune jest wyśmienitą łuczniczką, o diabelnej precyzji. Często przez członków Bushi-rengo nazywana jest żartobliwie „mamuśką” gdyż jej pasją i celem życiowym jest opiekowanie się słabszymi.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Siła | Intuicja | Refleks |
| 120 | 180 | 200 |

Zdrowie: 120

Pancerz: 100

Prędkość: 60m

Umiejętności przetrwania:

Śledztwo +20

Spostrzegawczość +20

Ataki:

Łuk „Przeszywający Wicher”: Kitsune strzela z łuku z efektywnością 90.

Nóż „Lis”: Kitsune atakuje cel z efektywnością 80.

# Część 5 – stany

W LDoE istnieją następujące stany:

Oślepiony:

Wszelkie ataki wykonywane przez oślepiony byt nie trafiają, każdy atak na byt oślepiony wykonuje się z modyfikatorem +50.

Przerażony:

Każdy przerażony posiada minus do trafień równy -40.

Pochwycony:

Pochwycony byt nie może się poruszać. Wszystkie ataki na ten byt przez osobę łapiącą automatycznie trafiają, każdy atak na tą osobę ma modyfikator +30.

Zatruty:

Każdy zatruty byt dostaje k20 obrażeń podczas tury.

Powalony:

Każdy powalony byt porusza się z połową prędkości. Może też wykorzystać połowę prędkości by wstać. Ataki na ów byt mają +10 na ataki wręcz. Dotyczy to też kucających.

Podpalony:

Podpalona postać dostaje obrażenia 3d20 co turę. Aby się ugasić należy się przetoczyć przez ziemię.

# Część 6 – tabele broni

Powyżej podanego zasięgu ataki bronią nieefektywne.

Pistolety:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cel | Point Blank | Do 10m | 10 – 20m | 20 – 30m | 30 – 50m |
| Stoi | Trafienie | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Kuca | +50 | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Leży, za osłoną | +10 | -10 | -15 | -20 | -25 |
| Biegnie | +30 | -15 | -20 | -25 | -30 |
| Strzelający |  |  | | | |
| Leży/wsparty | - | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Kuca | - | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Stoi | - | -10 | -15 | -20 | -25 |
| Biegnie/full auto | - | -15 | -20 | -25 | -30 |

Karabiny:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cel | Point Blank | Do 20m | 20 – 40m | 40 – 60m | 60 – 80m |
| Stoi | Trafienie | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Kuca | +60 | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Leży, za osłoną | +20 | -10 | -15 | -20 | -25 |
| Biegnie | +40 | -15 | -20 | -25 | -30 |
| Strzelający |  |  | | | |
| Leży/wsparty | - | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Kuca | - | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Stoi | - | -10 | -15 | -20 | -25 |
| Biegnie/full auto | - | -15 | -20 | -25 | -30 |

Strzelba:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cel | Point Blank | Do 5m | 5 – 10m | 10 – 15m | 15 – 20m |
| Stoi | Trafienie | +5 | 0 | -5 | -10 |
| Kuca | +60 | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Leży, za osłoną | +20 | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Biegnie | +40 | -10 | -15 | -20 | -25 |
| Strzelający |  |  | | | |
| Leży/wsparty | - | +5 | 0 | -5 | -10 |
| Kuca | - | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Stoi | - | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Biegnie/full auto | - | -10 | -15 | -20 | -25 |

Łuk:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cel | Point Blank | Do 10m | 10 – 20m | 20 – 30m | 30 – 50m |
| Stoi | Pudło | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Kuca | Pudło | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Leży, za osłoną | Pudło | -10 | -15 | -20 | -25 |
| Biegnie | Pudło | -15 | -20 | -25 | -30 |
| Strzelający |  |  | | | |
| Leży/wsparty | - | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Kuca | - | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Stoi | - | -10 | -15 | -20 | -25 |
| Biegnie/full auto | - | -15 | -20 | -25 | -30 |

Kusze:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cel | Point Blank | Do 20m | 20 – 40m | 40 – 60m | 60 – 80m |
| Stoi | Trafienie | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Kuca | +40 | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Leży, za osłoną | +10 | -10 | -15 | -20 | -25 |
| Biegnie | 0 | -15 | -20 | -25 | -30 |
| Strzelający |  |  | | | |
| Leży/wsparty | - | 0 | -5 | -10 | -15 |
| Kuca | - | -5 | -10 | -15 | -20 |
| Stoi | - | -10 | -15 | -20 | -25 |
| Biegnie/full auto | - | -15 | -20 | -25 | -30 |