

Obsah

1 Výbava přeživších.....	1
1.1 Povinné:	1
1.2 Volitelné, ale doporučené:.....	1
1.3 Předměty doporučené pro vybavení Stanice/Základny.....	1
2 Postava Hráče.....	1
2.1 Pas.....	1
2.2 Dovednosti.....	1
3 Herní předměty.....	2
3.1 Předměty hráčů.....	2
3.2 Budovy na stanicích.....	2
3.3 Opevnění stanice.....	2
3.4 Příběhové předměty.....	3
4 Zásah, zranění a smrt.....	3
4.1 Zásah.....	3
4.2 Následky zranění.....	3
4.3 Zastití rány.....	3
4.4 Smrt.....	3
4.5 Respawn.....	3
5 Základní Herní Mechaniky.....	4
5.1 Útok na stanici.....	4
5.2 Loupení:	4
5.3 Umístění herních předmětů:.....	4
5.4 Blahobyt.....	4
5.5 Politika.....	4
5.6 Povrch.....	4
6 Zbraně a svítilny.....	5
6.1 Palné zbraně:	5
6.2 Brokovnice:.....	5
6.3 Chladné zbraně:	5
6.4 Světelné zdroje:.....	5
6.5 Omezení munice:.....	5
6.6 Pyrotechnika:.....	5
6.7 Štíty:	5
7 Kapitoly, vítězné body a hladomor.....	6
7.1 Kapitoly:.....	6
7.2 Vítězné body:.....	6
7.3 Organizace.....	6
7.4 Hladomor.....	6
8 Domovská stanice.....	7
8.1 Vylepšení stanice.....	7
8.2 Házení kostkou.....	7
8.3 Vězení.....	7
9 Mutanti.....	8
9.1 Chování mutanta.....	8
9.2 Zásahy do mutanta.....	8
9.3 Z hráče mutantem.....	8
9.4 Speciální mutanti.....	8
10 Obchodování a herní NPC.....	9
10.1 Obchodníci.....	9
10.2 Zprovoznění dlouhé zbraně.....	9
10.3 Vědec.....	9
10.4 Kasino.....	9

Pravidla METRO

1 Výbava přeživších

1.1 Povinné:

- Šestistranná herní kostka **kteřá není upravena aby padala častěji daná čísla**
- Psací potřeby (tužka/propiska, sešit)
- **Reflektivní vesta** (pro označení off-game přesunu mrtvého)
- Lékárnička pro řešení reálných zranění při hře
- Neherní světlo (standardní svítlna pro řešení nouzových situací, nebo osvětlení uvnitř stanice)
- Výstroj dle zvolené frakce
 - **Barvy Frakcí (Označení cílových předmětů apod.)**
HANZA, **RUDÁ LINIE**, **PAŠERÁCI**, **REICH**
- LOOT-BAG. Taška/brašna/batoh, bez skryté kapsy, na herní předměty.

1.2 Volitelné, ale doporučené:

- Měkčená zbraň na boj zblízka
- Krátká zbraň do 1,7J s tlačným zásobníkem (hráč s ní začíná)
- Dlouhá zbraň do 1,7J s tlačným zásobníkem (lze odemknout ve hře)
- Špunty do uší, herní obvaz
- Plynová maska
- Herní světlo
 - **Slabá svítlna - ekvivalent staré ČSLA svítlny.**
 - Petrolejka, zapalovač a další neelektrické zdroje světla.

1.3 Předměty doporučené pro vybavení Stanice/Základny

- Věci na přenocování.
- Světlo pro osvětlení základny a okolí (svíčky, petrolejky)
 - Světlo které je stacionární a nesvítí mimo stanici není nijak omezeno výkonem ani zdrojem energie.
- Věci na vybavení vnitřku stanice
 - Židle, lavičky, stoly, lehátka, palety, plachty, stany, atd...

2 Postava Hráče

2.1 Pas

Hráč obdrží před začátkem hry pas. V pasu je napsáno hráčovo jméno, příslušná frakce a dovednost.

2.2 Dovednosti

Přeživší se během hry může vycvičit v následujících dovednostech:

1) strojař 2) pěstitel 3) farmář 4) chemik 5) zdravotník

Dovednost lze získat u NPC postavy **vědec** po složení dovednostní zkoušky.

Každé povolání umožňuje výrobu jiných herních předmětů ve stanici za pomoci budov.

Pravidla METRO

3 Herní předměty

3.1 Předměty hráčů

3.1.1 Herní měna

- Nábojnice
(pouze nábojnice poskytnutá organizátory)
Vždy se jedná o vystřelené náboje z ostrých zbraní, nikdy se nejedná o slepou nebo cvičnou munici.

3.1.2 Munice

- Střelivo do airsoftových zbraní.
 - o Rozděluje se na lepší a horší
 - o HORŠÍ: mix kuliček 0,20g až 0,28g
 - o LEPŠÍ: kuličky 0,28g

3.1.3 Léky

- Morfium (Bílý Tik Tak - zkracuje respawn na 5 minut po použití)
- Lék proti radiaci (Modrý Tik Tak - umožňuje pohyb na povrchu)
- Lék proti mutaci (Červený Tik Tak - hráč se nestává mutantem)
- Antibiotika (Zelený Tik Tak - léčí tuberkulózu)

3.1.4 Jídlo (těstovina, houba, Produkt budovy“Rats Trap”)

- 1 těstovina = 2 jídla, 1 houba = 1 jídlo

3.1.5 Pas

- Doklad sloužící k identifikaci hráče. (při ztrátě vydán organizátorem na stanici)

3.1.6 Loot-Itemy (Elektronika, olověné baterie, knihy, cenné předměty)

- V tunelech se nachází mnoho cenných předmětů, se kterými se na trhu obchoduje. Můžete je na tržnici přinést, a smlouvat prodejní cenu.
- Tyto předměty mají **kolem sebe** omotanou **bílou pásku**.

3.1.7 Loot-boxy (krabice, kufry, bedny, muniční bedny)

- Mají v sobě herní předměty a nebo Loot-Itemy a ty se mohou vzít.
- LOOT BOX SE NEODNÁŠÍ Z MÍSTA, MŮŽE SE **POUZE OTEVŘÍT A ZAVŘÍT**

3.1.8 Zlatá cihla

- využívá se jako předmět pro vedlejší questy pro pašování a přenášení, má cenu pouze pro obchodníky/vědce.
- +1 výherní bod, za donesení vlastního obchodníkovi/vědci na své stanici.

3.2 Budovy na stanicích

Vylepšení stanice

V každé stanici mohou přeživší vybudovat několik druhů vylepšovacích budov. Tyto budovy slouží pro produkci herních předmětů, rychlejší uzdravení hráčů apod.

3.3 Opevnění stanice

Palety k **perimetrovému** opevnění stanice budou rozdány organizátorem. Hráči mohou přivést palety pro stavbu vlastních obydlí, vězení a jiných budov dle svého uvážení.



Pravidla METRO

3.4 Příběhové předměty

V prostoru se budou nacházet i předměty určené pro hlavní úkoly frakcí.

Takové předměty budou označeny **páskou barvy frakce** (podle toho, pro jakou frakci jsou určeny) - pokud se těchto předmětů váš úkol netýká, **nemanipulujte s nimi, pro vás neexistují**.

(předmět může mít na sobě i více než jednu barvu pásky, na toto budou hráči upozorněni zadavatelem úkolu)

4 Zásah, zranění a smrt

4.1 Zásah

Zásahem se rozumí: zasáhnutí kuličkou, nebo měkčenou zbraní.

- Zásah platí do jakékoliv části těla, ale i výstroje, nebo batohu.
- Po zásahu je hráč zraněn a upadá do šoku. Poté LARPí své zranění.
 - o Toto trvá 5 minut
 - o Zraněný hráč může být uzdraven důkladným obvázáním místa zásahu jiným hráčem
 - o Pokud je hráč zasažen podruhé, umírá.
- Po 5 minutách od zásahu bez obvázání hráč umírá, následně provádí offgame přesun na stanici.
 - o Pokud měl hráč u sebe herní předměty, všechny položí na místo svého úmrtí a zanechá je tam, kuličky si může nechat u sebe.

4.2 Následky zranění

- Obvázaný hráč se může standardně pohybovat - nesmí ale používat obvázanou část těla! (např. nemožnost použití obvázané ruky, kulhání po obvázání nohy, sípání a držení břicha po zásahu trupu)

4.3 Zašití rány

- Zdravotník (jedna z dovedností hráče) může utrpěné zranění zašít. Teprve potom může obvaz zraněný hráč sundat - je tedy možné používat obvaz znovu.
- Pokud je hráč zraněn, při dalším zranění ihned umírá.

4.4 Smrt

- Pokud hráč zemře, vrátí se do své stanice, kde se chová jako nebojový člen stanice, může jíst, připravovat jídlo, spát, ale nesmí se nijak účastnit v bojových a nebo larpových akcích stanice. Také nesmí využívat své herní dovednosti.

4.5 Respawn

- Respawn je po vlnách - každých 60 minut.
- Přeživší může pro rychlejší oživení použít předmět léky.

Pravidla METRO

5 Základní Herní Mechaniky

5.1 Útok na stanici

Na veškeré herní stanice je možné zaútočit, není povoleno ničit obranné **stěny** stanice (zábrany z palet, stěny z plachet).

5.2 Loupení:

Zraněný hráč se musí nechat oloupit, a pokud se nechce nechat prohledat, musí vydat veškeré herní předměty, které mu mohou být ukradeny.

5.2.1 Může se krást

- Herní měna, Herní kuličky, houby, těstoviny a léky
- Loot předměty označené bílou páskou
- Questové itemy, které se mají získat v rámci questu loupícího hráče
 - Questový item má na sobě **nebílou** barevnou pásku

5.2.2 Nemůže se krást

- Questové itemy, které nesouvisí s questem loupícího hráče
 - Nemá na sobě barvu dané frakce loupícího hráče

5.2.3 V rámci frakce

1. Pokud je zraněný/mrtvý hráč se mnou ve frakci, mohu si od něj vzít veškeré herní předměty, tedy i předměty v kategorii „nemůže se krást“.

5.2.4 při OffGame přesunu

2. Jakmile má hráč reflexní vestu, tedy provádí offgame přesun, nesmí mít u sebe žádné herní předměty.
 - Vyjímkou jsou kuličky které nese mrtvola po usmrcení, když nebyla oloupena

5.3 Umístění herních předmětů:

5.3.1 Ve stanici

- Všechny uložené herní předměty ve stanici **musí být umístěny u/na GAMEBOARDu**, aby loupící hráči nehrabali v osobních věcech ve stanici.

5.3.2 U sebe

- Veškeré předměty, které mohou být zraněnému/mrtvému hráči sebrány, v rámci loupení musí být v loot-bagu a nebo na přední části svrchní vrstvy oblečení.

5.4 Blahobyť

3. 1 vítězný bod za každé 3 knihy co má frakce na/u **GAMEBOARDu**
 - Knihy se dají také prodat/koupit u obchodníka
 - Tato mechanika se týká pouze knih označených bílou páskou
 - Pokud bude ve stanici hladomor, produkce vítězných bodů je 0.

5.5 Politika

4. v rámci rozložení sil, se Frakce **Reich a Rudí**, **Hanza a Pašeráci** nenávidí, nesmí spolu bojově spolupracovat, mohou spolu však obchodovat.
(mohou se tedy spojit Reich a Pašeráci, Reich a Hanza, Rudí a Pašeráci, Rudí a Hanza)

Pravidla METRO

5.6 Radiace

5. Pro pohyb v okolí radiace je nutná plynová maska, nebo lék proti radiaci. Lék má účinnost 3 hodiny. Ve venkovních prostorech kde hrozí střelba je nutné vždy dbát na nošení brýlí. Oblasti postižené silnou radiací jsou vyznačeny páskou.

Pravidla METRO

6 Zbraně a svítilny

6.1 Palné zbraně:

Přeživší začíná hru pouze s **krátkou zbraní**. Dlouhou zbraň si hráč schová v domovské stanici, a může ji začít používat až po "zakoupení" u obchodníka. (více v kapitole Obchodování)

6.2 Brokovnice:

Brokovnice se kategorizuje jako krátká zbraň. Jelikož brokovnice potřebuje k výstřelu 3 kuličky, ubírá mutantům 3 životy najednou. Při použití proti mutantovi přeživší nahlas zahlásí "**BROKOVNICE!**". Pokud mutantu trefí, monstrem v rámci fair play ztratí 3 životy. Hráči s brokovnicí nebudou dostávat více munice, aby mohli zaplnit hlavně. Brokovnice je tedy silná zbraň proti mutantům, která ovšem vyžaduje větší zásobu střeliva.

6.3 Chladné zbraně:

Jsou povoleny všechny **měkčené zbraně** - kromě kopí, halapartny, a dalších tyčových zbraní.

6.4 Světelné zdroje:

5. Jako herní světlo jsou povoleny pouze slabé svítilny. (Ekvivalent svítivosti staré ČSLA baterky).
 - o Organizátoři akce mohou toto pravidlo v průběhu akce změnit.
6. Elektrická světla na stanici které slouží pouze k osvětlení vnitřních prostor stanice jsou bez omezení svítivosti.
7. Nasvětlovací tlumiče jsou povoleny pro všechny

6.5 Omezení munice:

JE PŘÍSNĚ ZAKÁZÁNO POUŽÍVAT VLASTNÍ MUNICI! Její použití povede k vyhození hráče ze hry. Munici lze získat obchodováním a plněním questů.

6.6 Pyrotechnika:

Použití vlastní pyrotechniky je zakázáno. Pyrotechnika se může objevit v questu, ale jedná se pouze o pyrotechniku poskytnutou organizátorem. Ve hře se mohou objevit 2 typy pyrotechniky, Petardy, a Dýmovnice. Petardy fungují jako granát, kill-radius je 5 metrů, výbuch neprochází zdi. Efekt Dýmovnice je definován ve scénáři.

6.7 Štíty:

Je povoleno používat neprůstřelné štíty. Štít musí tvarem imitovat svou reálnou předlohu a vážit alespoň 15 kg.

Pravidla METRO

7 Kapitoly, vítězné body a hladomor

7.1 Kapitoly:

- Hra je rozdělena na několik dějových kapitol, zpravidla po 2 hodinách. Tyto časové úseky slouží k určení produkce herních předmětů a spotřeby jídla přeživších.

7.2 Vítězné body:

- Vítězství ve hře je možné dosáhnout nasbíráním vítězných bodů. Každá frakce má své primární, sekundární a terciární úkoly.

7.3 Organizace

Frakce se rozdělí na 2 skupiny. Po uplynutí dohodnutého času se v skupiny vymění.

7.3.1 Úderná skupina (SKUPINA A)

- Reaguje na informace získané od vedení stanice a plní vzdálené úkoly od domovské stanice.

7.3.2 Obranná skupina (SKUPINA B)

- Zajišťuje obranu stanice, jídlo, a další zásoby. Může vyslat skupinu obchodníků na trh, plnit úkoly blízko domovské stanice, či podniknout nájezd na jinou stanici.

7.3.3 Zavaděč / Staniční organizátor

- V každé stanici bude umístěn organizátor. Organizátoři funguje jako NPC na stanicích s různými funkcemi. Účastní se hry a ovlivňují chod na stanici. Hráči jsou povinni organizátora poslouchat v rámci pravidlových rozhodnutí.

7.4 Hladomor

- Každá frakce pro své přežití spotřebuje 30 jednotek jídla v každé kapitole. Úbytek/konzumaci jídla odebírá staniční organizátor ze zásob libovolně v průběhu kapitoly. Pokud zásoby dojdou, vypukne hladomor - stanice nemůže produkovat žádné předměty, kromě jídla.

Pravidla METRO

8 Domovská stanice

8.1 Vylepšení stanice

V každé stanici mohou přeživší vybudovat několik druhů vylepšovacích budov. Tyto budovy slouží pro produkci herních předmětů, rychlejší uzdravení hráčů apod.

Budovy jsou tvořeny Stavební deskou (OSB deska, nebo EuroPaleta) koupenou u obchodníka.

Budova	Chlív	Skleník	Laboratoř	Dílna	Past na krysy
stav. suroviny	Prase	Květináč	Zkumavka	Klíč	Past na myši

Všechny suroviny na stavbu jsou ke koupi u nějakých obchodníků

8.2 Házení kostkou

V průběhu každé kapitoly přeživší produkuje herní předměty podle vybudovaných budov ve stanici. Produkci vydává NPC organizátor. Podle hodů kostky a povolání hráč vyrobí herní předměty.

Časy házení kostkami na produkci:

Pátek 22, 24. **Sobota** 08, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, **Neděle** 08.

8.2.1 Produkce

Pro produkci herních surovin jsou potřeba **budovy** ale i **dovednosti**.

Houbař (Skleník)

- **Výroba:** houby
- **Produkce:** číslo na kostce = počet vyrobených hub

Strojař (Dílna)

- **Výroba:** munice
- **Produkce:** číslo na kostce = počet vyrobené horší munice

Farmář (Chlív)

- **Výroba:** Těstoviny
- **Produkce:** číslo na kostce = počet těstovin

Chemik (laboratoř)

- **Výroba:** Léky
- **Produkce:** číslo na kostce = počet léků. Každý vyrobený lék spotřebuje 1 houbu. Pro produkci léků je tedy potřeba adekvátní počet hub.

Všichni bez profese (Past na krysy)

- **Výroba:** Není nutnost spotřebovat jídlo
- **Funkce:** liché číslo = musí jíst, sudé číslo = ulovil krysu, nemusí jíst

8.3 Vězení

- **Vězení** je jakýmkoliv způsobem vyznačený prostor který je **alespoň ze 3 palet**.
- Hráče je možné věznit maximálně hodinu.
- Hráče je možné omezit na osobní svobodě spoutáním rukou a nohou, které se hráč může snažit překonat
- pokud hráč nechce být spoután dává **NEPORUŠITELNÝ** slib, že nebude snažit utéct, a imaginární pouta může sundat pouze ta frakce která ho spoutala.
- Není dovoleno jakkoli hráče fyzicky mučit či ponižovat.
- Hráče je možné vyslýchat, může se hrát LARP s imaginárním násilím, a nebo může být použita metoda 3 otázky a minimálně 1 musí být zodpovězena pravdivě.

Pravidla METRO

9 Mutanti

9.1 Chování mutanta

- Rychlost pohybu mutanta není nijak omezena, je to pouze na mutantech.
- Mutant **musí** neustále vydávat zvuky (sípání, chroptění, řvaní, skřeky) pro **jasné** rozlišení mutantů od hráčů.

9.2 Zásahy do mutanta

Mutant musí po zásahu 3 sekundy zůstat stát. Při útocích celé hordy na stanice toto pravidlo mutant nedodržují.

Mutant vydrží 3 zásahy, poté umírá.

Mrtvý mutant **odchází mimo místo konfliktu** a ožívá po **3 minutách**.

9.3 Z hráče mutantem

Pokud mutant uchopí oběma rukama přeživšího, přeživší se stává mutantem. (Mutant odvede přeživšího do hnízda mutantů. Tam se uchová jeho zbraň a herní předměty, a připojí se po dobu 60 minut k mutantí hordě (nebo až organizátor v hordě, hordu ukončí).

Chycení přeživší mají vždy jen 3 životy, jako základní mutant.

Zmutovaný přeživší musí co nejlépe napodobit chůzi a zvuky mutantů!

9.4 Speciální mutanti

- Někteří mutanti stříkají kyselinu - zásah kyselinou působí stejně jako chycení mutantem.
- Mutant, který chytí přeživšího, se stává silnějším, a vydrží o jeden zásah víc.
 - Zabití kyselinou nezvyšuje mutantovi výdrž proti zásahům.
- Mutant se může takto "vylepšit" maximálně do výdrže 10 zásahů.
- V rámci úkolů je možné narazit na speciální mutanty se speciálními vlastnostmi (vždy popsane v questu).

Pravidla METRO

10 Obchodování a herní NPC

10.1 Obchodníci

Tržnice neslouží jako off-zone. hra v ní probíhá stejně jako mimo ní a nebo na stanicích. (může být tudíž napadena, či vykradena)

Každý obchodník má dané věci které produkuje a může prodávat, ale není mu zakázáno obchodovat s ostatními předměty.

10.1.1 Je možné zakoupit

u tohoto obchodníka lze normálně koupit:

Horší kuličky, Lepší kuličky, Stavební materiál, Jídlo, Léky, Dlouhá zbraň.

10.2 Zprovoznění dlouhé zbraně

Zprovoznění dlouhé zbraně provádí obchodník, nebo jím zvolený zástupce na tržnici. Pro používání dlouhé zbraně je nutné na tržnici dorazit a zakoupit možnost jejího použití (herní měna nebo protislužba obchodníkovi).

Po přeměření síly zbraně a opáskování speciální páskou je teprve možné začít zbraň používat.

10.3 Vědec

U vědce lze zakoupit pokus na složení zkoušky, po úspěšném složení zkoušky je hráči dána dovednost (Farmář, Doktor, Chemik, Strojař, Houbař) razítkem do pasu. Hráč může mít maximálně 2 dovednosti.

10.4 Kasino

Dá se vsadit: Horší kuličky (všechny kuličky jsou brány jako horší), patrony, léky.

Kasino není možné vykrást.

Kasino je zcela v režii Krupiéra, pokud bude chtít jakkoliv změnit pravidla kasina může, stejně tak může někomu neumožnit hrát v kasinu, a nebo ho vykázat z kasina.

Poplatek za vstup do jakékoli hry v kasinu je jedna patrona.