

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.....	2
4 Zásah, zranění a smrt.....	3
4.1 Zásah.....	3
4.2 Následky zranění.....	3
4.3 Zašití rány.....	3
4.4 Smrt.....	3
4.5 Respawn.....	3
5 Označení a vlastnosti Frakcí.....	4
6 Základní Herní Mechaniky.....	5
6.1 Útok na stanici.....	5
6.2 Loupení:	5
6.3 Umístění herních předmětů:.....	5
6.4 Blahobyt.....	5
6.5 Politika.....	5
6.6 Radiace.....	5
7 Zbraně a svítilny.....	6
7.1 Palné zbraně:	6
7.2 Brokovnice:.....	6
7.3 Chladné zbraně:	6
7.4 Světelné zdroje:.....	6
7.5 Omezení munice:.....	6
7.6 Pyrotechnika:.....	6
7.7 Štíty:	6
8 Kapitoly, vítězné body a hladomor.....	7
8.1 Kapitoly:.....	7
8.2 Vítězné body:.....	7
8.3 Organizace.....	7
8.4 Hladomor.....	7
9 Domovská stanice.....	8
9.1 Vylepšení stanice.....	8
9.2 Házení kostkou.....	8
9.3 Vězení.....	8
10 Mutanti.....	9
10.1 Chování mutanta.....	9
10.2 Zásahy do mutanta.....	9
10.3 Z hráče mutantem.....	9
10.4 Speciální mutanti.....	9
11 Obchodování a herní NPC.....	10
11.1 Obchodníci.....	10
11.2 Zprovoznění dlouhé zbraně.....	10
11.3 Vědec / Inženýr.....	10
11.4 Kasino.....	10

Pravidla METRO

1 Výbava přeživších

1.1 Povinné:

- Šestistranná herní kostka **kte**rá **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 svítidla pro řešení nouzových situací, nebo osvětlení uvnitř stanice)
- Výstroj dle zvolené frakce
 - Podrobné vysvětlení označení frakcí a frakčních Loot Předmětů v kapitole **Označení Frakcí**.
- 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
 - Lze použít cokoliv co k svícení jako pohon nepoužívá baterii či kondenzátor. (petrolejka, zapalovač, dynamo svítidla, chemické světlo).

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. Pas není možné krást.

2.2 Dovednosti

Přeživší se během hry může vycvičit od následujících NPC v následujících dovednostech, musí u NPC složit zkoušku:

Vědec: Pěstitel, Chemik, Zdravotník.

Inženýr: Strojář, Farmář, Instalátér.

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

Hráč může mít maximálně **dvě** vyučené dovednosti.

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. Rozdělují se na lepší a horší
 - o **HORŠÍ**: mix kuliček 0,20g až 0,28g **LEPŠÍ**: kuličky 0,28g

3.1.3 Léky (Tik Tak)

- Morfium (Bílý - Respawn 5 minut po použití)
- Lék proti radiaci (Modrý - Pohyb na povrchu na 15 minut)
- Lék proti mutaci (Červený - při chycení mutantem se nestává hráč mutantem, působí hned až 60 minut od pozření, při chycení mutantem hráč mutantovi hlásí jak dlouho ještě Lék působí)
- Antibiotika (Zelený - léčí tuberkulózu v questu)

3.1.4 Jídlo (těstovina, houba, Produkt budovy "Rats Trap")

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

3.1.5 Voda (málá flaštička na tekutinu, produkt budovy "Čistička vody")

- 1 flaštička = 1 Voda

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

- +1 výherní bod, za donesení vlastnímu NPC 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.

Palety co si hráči dovezou nesmí být použity pro opevnění stanice.

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, ale LARPí následky zranění
 - 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.

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 a nespotřebovává jídlo.

4.5 Respawn

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

Pravidla METRO

5 Označení a vlastnosti Frakcí

Označení frakcí

Každý hráč který patří k nějaké frakci je povinen mít na sobě barvy dané frakce.

Doporučuje se šátek nebo páska s příslušnou barvou či barvami, záleží na frakci.

Dobré je také vyrobit si logo frakce na prapor, zeď stanice nebo nášivku.



Vlastnosti frakcí

Frakce s **obchodníkem**: Hanza, Rudá Linie (staré tunely)

Frakce s **Prémiovým obchodníkem**: Pašeráci, Polis/Sparta

Frakce s **Vědcem**: Fanatici, Rudá Linie (nové tunely)

Frakce s **Inženýrem**: Armory, Reich

Bonus frakci Armory: budova dílny + 3 hráči s vyučením k jejímu používání.

Bonus frakci Fanatici: Živý zajatý hráč jiné frakce zavedený na stanici fanatiků může nasytit až 5 Fanatiků.

6 Základní Herní Mechaniky

6.1 Útok na stanici

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

6.2 Loupení:

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

6.2.1 Může se krást

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

6.2.2 Nemůže se krást

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

6.2.3 V rámci frakce

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

6.2.4 při OffGame přesunu

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.

6.3 Umístění herních předmětů:

6.3.1 Ve stanici

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

6.3.2 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.

6.4 Blahobyť

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.

6.5 Politika

v rámci rozložení sil, se Frakce **Hanza VS Pašeráci, Rudí VS Reich** nenávidí, nesmí spolu bojově spolupracovat, Nesmí spolu ani přímo obchodovat, musejí využít prostředníka z jiné frakce pro vzájemný obchod.

6.6 Radiace

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.

7 Zbraně a svítilny

7.1 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. (víc v kapitole Obchodování)

7.2 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. Brokovnice musí vždy vystřelit aspoň 3 kuličky.

7.3 Chladné zbraně:

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

7.4 Světelné zdroje:

- Herní světlo
 - Lze použít cokoliv co k svícení jako pohon nepoužívá baterii či kondenzátor.(petrolejka, zapalovač, dynamo svítilna, chemické světlo).
- Světlo pro osvětlení základny a okolí (svíčky, petrolejky)
 - Světlo které je stacionární a **nesvítí mimo stanici** není nijak omezeno výkonem ani zdrojem energie.
- Nasvětlovací tlumiče jsou povoleny pro všechny. Musí být vždy použity jako imitátory záblesku při výstřelu.

7.5 Omezení munice:

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

7.6 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 Petardy, a Pyrosoft Granáty. Petardy/Pyrosoft granáty, kill-radius je 5 metrů, výbuch neprochází zdmi.

7.7 Štíty:

Je povoleno používat neprůstřelné štíty. Štít musí tvarem imitovat svou reálnou předlohu a vážit alespoň 15 kg. Nesmí mít kolečka, jeden hráč musí být schopen štít nosit.

8 Kapitoly, vítězné body a hladomor

8.1 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.

8.2 Vítězné body:

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

8.3 Organizace

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

8.3.1 Úderná skupina (SKUPINA A)

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

8.3.2 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.

8.3.3 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.

8.4 Hladomor

- Každá frakce pro své přežití musí nakrmit každého člena frakce.
 - o každý člen potřebuje 1x voda a 2x jídlo (1 voda a 1 těstovina)
- Úbytek/konzumaci jídla odebírá staniční organizátor ze zásob při házení kostkou.
- Pokud Jídlo dojde, vypukne hladomor - stanice nemůže produkovat žádné předměty, kromě jídla a vody.

9 Domovská stanice

9.1 Vylepšení stanice

V každé stanici mohou přeživší vybudovat budovy. Maximum je možné mít 5 budov.

Budovy jsou tvořeny Stavební deskou (OSB deska/Paleta) a stavební surovinou, obojí lze koupit u obchodníka.

*čistička vody

Budova	Chlív	Skleník	Laboratoř	Dílna	Výparník	Past na krysy	*Čis.vod.
Stav. sur.	Prase	Květináč	Zkumavka	Klíč	Chladič	Past na myši	Kbelík

9.2 Házení kostkou

V průběhu každé kapitoly přeživší produkují 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.

9.2.1 Produkce

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

Farmář (Chlív)

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

Pěstitel (Skleník)

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

Chemik (laboratoř)

- **Výroba:** Léky **Produkce:** číslo na kostce = počet léků.

Strojař (Dílna)

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

Instalatér (Výparník)

- **Výroba:** voda **Produkce:** číslo na kostce = počet vyrobené vody

Všichni bez profese (Past na krysy)

- **Funkce:** liché číslo = musí jíst, sudé číslo = ulovil krysu, nemusí jíst

Všichni bez profese (Čistička vody)

- **Funkce:** liché číslo = musí pít, sudé číslo = našel vodu, není nutnost pít

9.2.2 Násobitel Produkce (využití hub)

Houby mohou 2x násobit produkci Chlíva, Laboratoře, Výparníku. **Příklad:** Produkce 5 těstovin a 6 hub, mohu vzít 5 hub a spojit je s 5ti těstovinami a přeměnit toto na 10 těstovin. Zbylou houbou mohu násobit produkci jiné budovy.

9.3 Vězení

- **Vězení** je jakýmkoliv způsobem vyznačený prostor který je **alespoň ze 3 Stavebních desek**.
- 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.

10 Mutanti

10.1 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.

10.2 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**.

10.3 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!

10.4 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 popsané v questu).

11 Obchodování a herní NPC

11.1 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.

11.1.1 Je možné zakoupit

u tohoto obchodníka lze normálně koupit:

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

11.2 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.

11.3 Vědec / Inženýr

U vědce a inženýra lze zakoupit pokus na složení zkoušky, po úspěšném složení zkoušky je hráči dána jedna dovednost (Farmář, Zdravotník, Chemik, Strojář, Pěstitel, Instalátér) razítkem do pasu. Hráč může mít maximálně 2 dovednosti.

11.4 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.