

MECHANIKY HRY



Délka hry:

24h (pátek od 20h - sobota do 20h)



Děj:

Děj je variabilní.

Každá postava má stanoveny jisté cíle, které mohou být konfliktní s cíli jiných hráčů, dále děj mohou ovlivnit mechanismy hry samotné. Dosažení jednotlivých cílů závisí na zvolené strategii, na politice, na spolupráci atd.

Dějová linie je utvářena částečně hráči. Splnění a nesplnění cílů může ovlivnit i další průběh akce a má význam pro další utváření larpu. Taktéž ovlivní vývoj následných akcí.



Obecné mechanismy hry:

Kryt je vybaven rozvodem elektrické sítě, která je napojena na benzinový generátor. V rámci hry, se o generátor a jeho funkčnost (zapnutí, vypnutí, dolévání paliva) stará postava Mechanika*.

Kryt je vybaven funkční, nově vybudovanou, průmyslovou potrubní vzduchotechnikou, která zajišťuje dopravu čerstvého vzduchu do krytu. Vzduchotechnika je napojena na benzinový generátor. V rámci hry, se o generátor a jeho funkčnost (zapnutí, vypnutí, dolévání paliva) stará postava Mechanika*.

**INFO: Pokud mechanik zemře aniž by předal nebo "vycvičil" dalšího mechanika, nemá se kdo o funkčnost životně důležitých přístrojů starat a zřejmě dojde k vymření celé stanice (kromě tedy těch co mají přístup k plynové masce (ti můžou utéct pryč přes povrch))*



Herní pracovní směny:

V rámci hry budou vytvořeny pracovní směny. Na pracovních směnách pracují především obyvatelé. Ti se budou starat o pěstování žampionů, bylin a chovu "herních" krys na maso. Směny budou vyhlašovány rozhlasem. Velitelem pracovní směny bude zvolen hráč a volí si jej sami hráči. Pokud se hráči nedohodnou, bude velitele směny volit vedení stanice.

Jaké práce jsou v rámci směn určuje velitel stanice, případně je dán rozpis směn a prací. O přidělení obyvatelů k jednotlivým pracem bude rozhodovat velitel směny. Velitel směny je také zodpovědný za celou směnu a za přidělené pracovníky a dále za produkci dané směny. Pokud nebude produkce z pracovních směn, nebudou stanoveny přiděly jídla a budete tedy muset žít ze zásob, které si nakoupíte, nebo ukradnete, nebo najdete apod.



Jídlo:

Hráči si nemusí vozit žádné vlastní jídlo. Vlastní jídlo (pokud nebude dohodnuto jinak) je zakázáno.

Veškeré stravování bude probíhat z herních zásob. Jídlo bude zvoleno takové, jaké by bylo možné sehnat v rámci reálií post-apo. Tedy konzervy, instantní kaše, luštěniny, houby (žampiony) z pěstírny. Za herní menu si bude možné koupit i "speciální" jídla typu maso, párky apod. Veškeré jídlo, které se bude na stanici nacházet, může být otráveno, ozářeno apod. Otrávit jídlo lze pouze hráčem. Není možné dostat otrávené jídlo například oficiální distribucí (kuchyní/přídělem apod)

Každý hráč si musí přivést vlastní jídelní sadu! Ešusy, dřevěné misky, příbory apod. Nejsou povoleny nože s čepelí delší než 9cm.

Nádobí si budete moci umýt na určeném místě.



Nápoje:

Voda bude ve stanici umístěna v kanystrech. Natankovat vodu si můžete kdykoli. Herně může být voda kontaminována. O případné kontaminaci se dozvíte až po nějaké době. Kontaminovat vodu může pouze hráč.

Ve hře se budou vyskytovat další nápoje, které bude možné za herní měnu zakoupit přímo na baru. Bude zde možné zakoupit i alkoholické nápoje. Jejich množství na osobu je ale striktně omezeno!

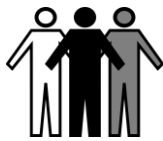


Ubytování

Každý hráč bude ubytován podle toho, kam je zařazen a kde je jeho primární zóna. Spí se na dvoupatrových postelích (buďto dřevěných, nebo kovových). Je taktéž možné, že budete nuceni spát na zemi (postelí je omezené množství a ne na všechny obyvatele se dostane). Pokud se dostanete do situace, kdy spíte na zemi. Můžete využít jakéhokoli zdroje na stanici, abyste si spaní na zemi zpříjemnili.

**INFO: To že hráč spí v posteli není konečné a v průběhu hry se může cokoli změnit. Hráč může být zatknut, zabit, uzavřen v karanténě apod. Volná postel je poté dostupná těm, co budou nejrychlejší.*

Hráči si musí dovézt své vlastní karimatky a přikrývky (ideálně nějaké deky apod, nicméně spacáky jsou taktéž povoleny.)



Postavy

Veškeré postavy vystupující ve hře mohou být herně otráveny a zabity včetně CP. Následky takového činu si vrah v případě usvědčení ponese sám, případně společně s komplici a dalšími, kteří byli činu přítomni a neinformovali vedení stanice nebo hlídky. V případě smrti vysoce postavených činitelů se postupuje hierarchicky v jejich nahrazení. Svého nástupce na svou předchozí hodnost jmenuje dle svého uvážení sám povýšený.

**INFO: Doporučujeme se opravdu zamyslet, jestli je zabití hráče vhodné a nutné. Pokud zabijete hráče, který má nějakou důležitou roli, může vzniknout chaos, případně může zemřít celá stanice (viz zabití mechanika). Zabitý hráč se do hry nevrací! Hráč po své smrti pokračuje v takové roli na jaké se domluví s organizátorem. Organizátor může v tomto případě hráči navrhnout takovou roli, která se bude jevit jako potřebná pro pokračování akce, děje apod. Může taktéž dostat jinou herní postavu.*



Herní a neherní konflikty

Neherní konflikty jsou řešeny organizátory. Hrubé porušení pravidel a bezpečnosti se trestá formou dle hlavního organizátora.

Herní konflikty si řeší HERNĚ hráči mezi sebou. Případně pokud do situace zasáhnou jiní, řeší konflikt jiní (většinou výše postavení). Konflikt dvou postav může taktéž vyřešit v případě potřeby hierarchicky vyšší hráč/postava.

V případě, že by herní konflikt měl přejít v konflikt neherní, hra se okamžitě zastavuje a situaci řeší organizátor!



Sociální zázemí

Na stanici jsou dostupné klasické toalety. Sprcha na stanici je funkční, nicméně z časových důvodů nebude prostor pro její využití.

**INFO: Doporučujeme zakoupit si desinfekční gel na ruce bez nutnosti použít vodu. Voda na stanici sice bude, ale akce není "hotelového" typu a proto je možné, že si nebudete mít kde umýt ruce.*



Platidlo

Herním platidlem jsou patrony. Za patrony si nakupuje ve stanici vše. Jídlo, pití, suroviny...

Patrony jsou rozděleny na dvě platební úrovně. Malá platidla (nábojnice 9mm) a velká platidla (nábojnice puškové - dlouhé)

Kurz:

5x9mm = 1pušková

5xpušková = 1xunikátní bankovka

Každá hráč před začátkem hry dostane 3x9mm náboj

Variabilně pak:

1-3 patrony navíc za kvalitu a zpracování historie postavy

1-3 patrony za zpracování kostýmu