O AKCI

METRO: AFTERMATH – Ženeva 1948

METRO: AFTERMATH je komorní politicko-strategický LARP zasazený do alternativní historie světa Metro.

Navazuje na události Leningrad 1947. Válka skončila příměřím. Atomová rovnováha byla nastolena. Evropu však čeká nové dělení moci.

Rok 1948. Ženeva. Konference mocností.

Zástupci Sovětského svazu, Německa, Velké Británie, Spojených států a Japonska usedají ke stolu, aby rozhodli o budoucím uspořádání Evropy.

Zbraně mlčí. Diplomacie začíná.

O CO PŮJDE

Aftermath je diplomatický sandbox.

Nejde o bojový LARP. Nejde o akci. Jde o strategii, vyjednávání a práci s informacemi.

Hráči budou:

- vyjednávat o hranicích a sférách vlivu
- obchodovat se zdroji
- uzavírat dohody
- sabotovat protivníky
- vysílat tajné mise
- budovat aliance
- a nést důsledky svých rozhodnutí

Každá frakce disponuje omezenými zdroji. Každé rozhodnutí mění rovnováhu sil. Nic není předem dané.

STRUKTURA HRY

Hra je rozdělena do formálních a neformálních částí:

- Oficiální jednání

Plenární zasedání konference pod vedením švýcarského moderátora.

- Zákulisní diplomacie

Individuální schůzky, dohody, tlak, manipulace.

- Tajné operace

Frakce mohou vysílat mise mimo konferenci. Jejich výsledek ovlivní další vyjednávání.

- Noční fáze

Hra běží i v noci. Napětí neklesá. Právě tehdy vznikají nejzásadnější dohody.

HARMONOGRAM AKCE

Pátek

16:00–20:00
Příjezd, registrace

20:00–21:00
Úvodní seznámení, pravidla, informace

21:00
Zahájení konference

21:30–01:00
První jednací blok + zákulisní vyjednávání

01:00–03:00
Noční diplomatická fáze (neformální hra)

03:00–08:00
Volná herní interakce / individuální vyjednávání / odpočinek dle potřeby

---

Sobota

08:00–10:30
Druhý jednací blok

10:30–14:00
Závěrečné vyjednávání a rozhodnutí

14:00–15:00
Vyhlášení výsledků, uzavření příběhu

16:00
Oficiální konec hry. Následuje afterparty.

PRO KOHO JE AFTERMATH

Pro hráče, kteří:

- chtějí intenzivní roleplay
- dokáží vyjednávat pod tlakem
- mají rádi politickou a strategickou hru
- vydrží 12–14 hodin mentální koncentrace
- dokáží oddělit postavu od osobního názoru

Aftermath není o hlasitosti.
Je o tichu před rozhodnutím.

POČET HRÁČŮ

Základní počet 20 účastníků. Minimální počet je 15 účastníků.

Každá mocnost má 3 člennou delegaci. Klíčové role jsou vybírány organizátorem na základě zkušenosti hráčů.

DŮLEŽITÉ

Hra je fikcí zasazenou do alternativní historie. Nejedná se o podporu žádné ideologie ani historického režimu.

Cílem je vytvořit napínavý diplomatický příběh o moci, odpovědnosti a rozhodování.