



Svět:

„Válka. Válka je vždycky stejná. Římané vedli války kvůli bohatství a čerstvým otrokům. Španělsko vybudovalo své impérium díky své touze po zlatu a nových územích. Hitler vybudoval ze zničeného Německa ekonomickou supervelmoc. Ale válka zůstala pořád stejná. V 21. století se vedly války o zbytky vytěžitelných surovin. Ale tentokrát byla válečná kořist zároveň i jejími zbraněmi. Ropa a uran. Kvůli těmto zdrojům Čína obsadila Aljašku, Američané anektovali Kanadu, Evropské společenství se rozpadlo na rozhádané, hašteřící se národní celky, usilující o ovládnutí zbývajících pozemských zdrojů. V roce 2077 se znovu rozhořely plameny světové války. Ve dvou krutých hodinách se většina planety proměnila ve spáleniště a z dusivého popela nukleární zkázy začala o místo na slunci bojovat nová civilizace. Nemnoha šťastlivcům se podařilo dosáhnout relativního bezpečí obřích podzemních Vaultů.“

(Fallout (1) intro)

Ve světě Fallouta, vládne chaos a bezpráví. Vražda, krádež, ale i znásilnění je na denním pořádku. Jistě jsou zde i místa, kde se civilizace částečně vzchopila a jakési novodobé zákony fungují, ale děj této hry se neodehrává na takovém místě.

Nacházíme se někde na někdejší hranici Kanady a USA. Zde se nachází Vault číslo 69, který se právě otevřel. Jeho obyvatelé vychází ven, zjišťují, že svět se již vzpamatovává. Poblíž Vaultu 69 vyrostla menší osada na ruinách města, které se říká Ruintown. Tato osada se sestává z lidských obyvatel a ghouľů. Ruintown je často cílem válečných výprav Supermutantů i Nájezdníků, někdy se dokonce i při takové výpravě spojí. Déle je zde osada divochů, kteří se občas také přidávají k nájezdu. Ale vše se změnilo od té doby, kdy se v kraji objevilo Bratrstvo Oceli & Enkláva. Založili zde malou základnu a výměnou za nějaké ty potraviny a jiné zdroje ochraňují město a fungují jako policie/vojsko/hasiči, prostě správní hoši co vždy pomůžou. A jak se Bratrstvo Oceli spojilo s Enklávou? To se stalo po zničení ropné stanice (sídla Enklávy) zbylé roztroušené jednotky Enklávy a jejich ostatní zařízení se ve strachu ze zničení připojili k Bratrstvu.

Jak se situace vyvine potom co se otevře nový Vault se teprve uvidí.



Rasy / Frakce:

- každý hráč si zvolí do které frakce patří či jaká je jeho rasa
- z toho mu budou plynout jisté výhody, ale také na něj budou kladeny požadavky, obzvláště na kostým
- frakcí je několik stačí si vybrat tu svou: Supermutanti, Bratrstvo Oceli & Enkláva, Ghoulové, Nájezdníci & Divoši, obyvatelé Vaultu & ostatní Lidé
- každá frakce má svůj znak či symbol a svojí barvu
- barva je reprezentována pozadím znaku stejně tak její tvar jakož to symbol
- tyto rodové či frakční označení není povinné, ale u některých dosti hrdých národů či frakcí by se hodilo, aby byl na kostýmu

Pravidla pro boj:



Boj z blízka:

- bojuje se zbraněmi vyrobenými ze dřeva, plastu, koberce, molitanu atd., které nesmí obsahovat kovové části
- platný zásah musí mít dostatečný náprah a neměl by zranit (Brzdit rány !!!)
- útok pěstí, rukavicí či boxerem vypadá následovně: Napřáhnete se jako když chcete protivníkovy vytlouct žaludek z těla, ale rána je v podstatě jen naznačená a pěstí se jen dotknete protivníkovy těla.



Střelba:

- střílí se airsoftovými zbraněmi (manuálními)
- vystřelená munice se nesbírá !!!
- každý hráč je povinen nosit ochranné brýle
- z pumpovacích stříkacích pistolí se střílí jen krátkými dávkami



Zásahové plochy:



Herní mechanismy

Peníze:

- v postapokalyptickém světě Fallouta se platí zátkami od piva, limonád a vůbec všeho možného (1 zátka = 1 peníz)

Jedy a nemoci a Radiace:



- při otrávení či nemoci či ozáření se vám zhoršuje zdraví = **každých X minut 1 lehké zranění** (3 lehké zranění = vyřazení, více jak 3 = smrt)
- záleží na nemoci, výši jedu či množství ozáření kolik bude časová prodleva mezi zraněními (**5 min. lehká, 3 min. střední a 1 min. těžká nemoc, jed či ozáření**)
- odolnost prodlužuje dobu mezi zraněními (**25% = +1 minuta, 50% = +2 minuty; 100% = imunita**)
- **Radiace** - funguje, tak že vlezete-li do radioaktivního prostoru dostáváte každou minutu X bodů ozáření, podle výše zamoření (**lehké 4 body, střední 8 bodů a těžké 12 bodů za minutu**)
- radioaktivní prostor bude označen provázkem velmi nízko (skoro u země či dokonce bude jen ležet podél na zemi)
- množství ozáření se dělí podle počtu bodů ozáření:

Množství ozáření:	Stupeň ozáření:
do 10 bodů	lehké
do 50 bodů	střední
o 100 bodů	těžké
Nad 100 bodů	SMRT!!!

Drogy a jiné medikamenty:



- Chceš být rychlejší, chceš víc vydržet, být chytřejší, silnější a nebo jinak se vylepšit? Používej drogy a budeš! ☺
- **Závislost** – po použití dané drogy si hoďte mincí (zátkou ☺) a když vám padne tolikrát zátka obrázkem dolů tak jste se stali závislí a pokud **každých 10 minut** nepoužijete znovu tu samou drogu dostanete **1 lehké zranění**
- používáte-li drogy během boje či v jiné vyhrocené situaci házení provádějte klidně až po skončení takové akce, ale případné čas počítejte od doby použití

Název:	Vzhled:	Účinek:	Závislost:
Léč.prášek	Pytlík s práškem	Vyléčí lehké zranění	Není
Stimpak	Injekce	Plně vyléčí	Není
Rad-X	Bílá tableta	Na 10min. 50% odolnost na radiaci	Není
RadAway	Červená tableta	Vyléčí 10 bodů radiace	3 ze 4
Buffout	Zelená tableta	Na 10min. zblízka za 2 (ubírání zbroje atd.)	1 ze 2
Psycho	Malá bílá tableta	Na 5 min. vydrží 2x více ran	2 ze 3
Mentat	Oranžová tableta	Na 10min. Medik, Hacking a Opravář +1	3 ze 3
Jet	Žlutá tableta	Na 10min. Paklíč, Ukrást a Pyrotechnik +1	1 z 1



SUPERMUTANTI



Popis:

- již před válkou v mnoha vojenských zařízeních se provádělo mnoho pokusů s různými kmeny virů a jako poslední byl vytvořen F.E.V. (Forced Evolutionary Virus), který měl původně sloužit ke zvýšení odolnosti proti biologickým zbraním, ale měl dost vedlejších účinků a mutací
- hlavními byl obrovský růst svalové i ostatní tělní hmoty, sterilizace, snížení intelektu o 30%, prodloužení věku o 10%, zvýšení reflexů a vůbec všech smyslů
- a proto se tento výzkum obrátil směrem k vytvoření supervojáka
- další výzkum vytvořil vylepšenou verzi označovanou jako F.E.V. II
- díky tomuto výzkumu se teď krajinou toulají tyto monstrózní tvorové
- jsou vysokí od 2,5 m do 3,5 m, váží 260 až 350 kg, jejich kůže je tvrdá drsná, má šedavou barvu se zeleným odstínem

Požadavky:

- minimální výška hráče 175 cm
- zavalitější či kulturistické postavy
- možno i vycpat nohavice, rukávy a vůbec celé oblečení pro dodání ohromného vzhledu
- obličej nabarvit na šedo zelenou či šedou nebo khaki či světle hnědou
- tupost – FEV vir jim ale úplně zlikvidoval inteligenci, proto jsou na tom jako 5 – 10-ti leté dítě => nutnost RP

Výhody:

Houževnatost

- Supermutant vydrží 3x tolik co člověk, tudíž 3 rány do trupu ho teprve zabijí a 3 rány do končetiny jí teprve vyřadí

Odolnosti

- Jedy a nemoci 50%
- Radiace 25%

Dovednosti

- zdarma získá 2. stupeň *Těžkých zbraní*, 1. stupeň *Chladných zbraní*
- nemůže se učit dovednosti *Hacking*, *Pyrotechnik* a *Paklíč*, ale zato může na zámky a dveře použít dovednost *Boj bezzbraně* či *Chladné zbraně* stejným způsobem, akorát hlasitěji ;o)
- učení dovednosti *Opravář*, *Energetické zbraně* a *Medik* ho stojí 2x tolik zkušeností



Popis:

- **Bratrstvo Oceli** je techno-religiózní organizace s kořeny v předválečné US armádě a ve vládou podporovaných vědeckých organizacích
- sestává většinou z potomků vojenských důstojníků, vojáků a vědců a i s menšími přírůstkami rekrutů z pustin má ze všech poválečných lidí (mimo vaulty) asi nejbližší ke geneticky čistému člověku
- členové Bratrstva mohou být jen ti nejlepší z nejlepších... což znamená, že jde o opravdu malou organizaci
- nedostatek lidských zdrojů ovšem nahrazují úžasným arzenálem před i po-válečných technologií
- mají k dispozici laserové zbraně, energozbroje, chirurgicky implantovatelné vylepšovačky organismu, bojové implantáty atd
- jednotka Rytířů Bratrstva je schopna bez problémů vymazat z povrchu zemského celé město
- **Enkláva**, jak již bylo řečeno, byla po zničení ropné stanice připojena k Bratrstvu
- členové Enklávy jsou potomci lidí z vysokých vládních organizací jako je FBI, CIA atd.

Požadavky:

- Energozbroj čili Power Armor (klidně z kartonu, jekoru či čehokoliv)
- RP – hrát kladěse a hodnýho hochu, potírat zlo a vůbec veškeré bezpráví

Výhody:

Energozbroj

- viz. **Zbroje**

Odolnosti

- Jedy a nemoci 0%
- Radiace 0%

Dovednosti

- zdarma získá 1. stupeň **Střelných, Těžkých a Energetických zbraní a Boje bezezbraně**
- dovednosti **Pyrotechnik** a **Opravář** se učí lépe (1/2 zkušeností)
- učení dovednosti **Lov** ho stojí 2x tolik zkušeností



Ghoulové



Popis:

- během války padlo na zemi mnoho jaderných hlavíc, navíc byly porušeny nádrže s F.E.V. virem, a proto ti lidé co nezemřeli hned při dopadu a výbuchu, byli následně doslova spáleni radiací či vyhladověli, ale pak u určitého procenta lidí se začala vytvářet jakási adaptace
- obrovské množství radioaktivity a F.E.V. viru ve vzduchu způsobili mnoho mutací
- nejprve to vypadalo jako nemoc z ozáření, ale pak dostala kůže zelený nádech a svrážtila se, vlasy úplně či částečně vypadaly a takto vznikli tito dlouhověcí mutanti
- jejich síla je menší jak lidská, zato jejich intelekt je mnohem vyspělejší a jsou moudřejší (žijí již dlouho – pamatují válku), jsou trochu méně obratní, ale jinak jsou jak „normální“ lidé
- některé verze těchto mutantů mají v noci zářící kůži (nepotřebují ve tmě baterku ;o)
- velká většina z nich uznává tzv. Nukleární náboženství, jehož základem je legenda o nevybuchlé jaderné hlavici která dopadla do kostela a ten zůstal stát i s hlavicí uvnitř, kde nyní představuje modlu a oltář
- takže „Svatá Hlavice s tebou bratře!“

Požadavky:

- obličej a holé kusy kůže nabarvit na zeleno (všechny odstíny)
- z náplastí atd. udělat visící kusy kůže a různé nádory (vycpaný kus oblečení) atd.
- oblečení potřhané, spíše cáry

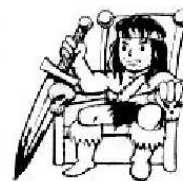
Výhody:

Odolnosti

- Jedy a nemoci 50%
- Radiace 100%

Dovednosti

- zdarma získá 2. stupeň *Medika*
- dovednosti *Medik*, *Pyrotechnik*, *Opravař* a *Hacking* se učí lépe (1/2 zkušeností)



Popis:

- potomci lidí co, po odeznění hlavní vlny radiace, vylezli z Vaultů a jiných úkrytů a usadili se v pustině
- **Divoši** zanechali zbytky civilizace za sebou a začali žít z toho co jim pustina nabídne, nějakou tu brahminu, psa, sem tam něco vypěstují, dokonce některé kmeny těchto lidí jsou lidožravé
- **Nájezdníci** jsou zase ti co se snaží zužitkovat vše co se dá z předchozí civilizace před válkou a z toho vyrábí různé nástroje, ale hlavně zbraně a zbroje, s jejichž pomocí přepadávají jednotlivce, karavany, města ale i Vaulty a občas se bijí i mezi sebou

Požadavky:

- **Divoši** spoře odění, pomalované tělo, zbraně hlavně kopí, oštěpy, nože, kameny, kyje
- **Nájezdníci** oblečení Punkového stylu, hodně koženého oblečení, roztrhané džíny, ale i kusy zbrojí z plechů a pletiv, ozbrojeni skoro čímkoliv: trubkami, páčidly, boxery, ale i střelnými pistolemi a puškami

Výhody:

Odolnosti

- Jedy a nemoci 25%
- Radiace 0

Dovednosti

Divoši

- zdarma získá 2. stupeň *Boje bezezbraně*, *Vrhacích zbraní*, *Chladných zbraní* a *Lov*
- učení dovednosti *Opravář*, *Pyrotechnik*, *Energetické zbraně*, *Hacking* a *Paklíč* ho stojí 2x tolik zkušeností

Nájezdníci

- zdarma získá 1. stupeň *Střelných zbraní*, *Boje bezezbraně* a *Chladných zbraní*
- dovednosti *Paklíč*, *Pyrotechnik* a *Vrhací Zbraně* se učí lépe (½ zkušeností)
- učení dovednosti *Opravář*, *Energetické zbraně* a *Hacking* ho stojí 2x tolik zkušeností



obyvatelé Vaultu
& ostatní lidé



Popis:

- **obyvatelé Vaultu** jsou ti jenž měli to štěstí a našli během války útočiště ve Vaultu a jejich potomci
- na sobě nosí modrou kombinézu, jenž má na zádech číslo, které náleží jejich Vaultu, jsou relativně inteligentní a vyznají se v mnoha vědeckých odvětvích
- **ostatní Lidé** to jsou ti co vylezli z Vaultu již před mnoha lety a také potomci těchto ex-Vaultáků, kteří pokládají základní kameny nové civilizace a zakládají vesnice a města, snaží se pěstovat obilí, brambory a kukuřici, chovají brahminy a vůbec žijí jak se dá

Požadavky:

- **obyvatelé Vaultu** - Vaultovská kombinéza (např. modrá tepláková souprava + trochu práce se Savem či našít číslo a pruhy ze žluté látky)
- na kombinéze může poté být i zbroj
- **ostatní Lidé** – jejich oblečení je naprosto nezávislé a libovolné, jedinou podmínkou je, aby bylo postapokalyptické (otrhané, staré, ošuntělé, špinavé)

Výhody:

Odolnosti

- Jedy a nemoci 0%
- Radiace 0%

Dovednosti

obyvatelé Vaultu

- zdarma získá 1. stupeň *Hackingu, Opraváře, Medika*
- dovednosti *Medik, Pyrotechnik, Opravář* a *Hacking* se učí lépe (1/2 zkušeností)
- učení dovednosti *Lov* ho stojí 2x tolik zkušeností

ostatní Lidé

- zdarma získá 1. stupeň *Střelných zbraní, Boje bezezbraně, Chladných zbraní* a *Lov*
- učení dovednosti *Pyrotechnik, Energetické zbraně* a *Hacking* ho stojí 2x tolik zkušeností



Zbroje:

Zbroj:	Počet krytí:	Popis/imunity:
Lehká	1	Guma, kůže, chrániče (hokej, rugby atd.), vrstva hadrů, koberec Bezezbraně 1, Vrhací 1
Střední	2	Slabší plechy (např. z plechovek), kovové destičky či šupiny Bezezbraně 1, Vrhací 1, Chladné 1
Těžká	3	Bezezbraně 1, Plechy, pláty, kevlar Bezezbraně 2, Vrhací 1, Chladné 1
Energo-zbroj	4	Pěkně udělaná kompletní či části Energo-zbroje Bezezbraně 2, Vrhací 2, Chladné 2, Střelné 1



Dovednosti:

- každý má na začátku 30 bodů na rozdělení

Stupeň:	Body:	Zbraně:
0	0 (0)	neumí používat
1	+4 (4)	malé, lehké, jednoruční
2	+6 (10)	střední
3	+10 (20)	velké, těžké, obouruční



Střelné zbraně

- používání airsoftových zbraní (pistole **1**, pušky **2**, samopaly **3**)



Težké zbraně

- používání airsoftových zbraní (kulometry např. M60 atd. **1** či **2**) a dalších speciálních zbraní **3** (např. raketomet/granátomet – trubka, uvnitř guma a vrhá papírové koule)



Energetické zbraně

- používání stříkacích pistolí **1** a pušek **2** a **3** (plazmové či laserové zbraně => nepočítá se zbroj(mimo Energozbroje))



Chladné zbraně

- používání zbraní pro boj na blízko (nože, dýky obušky **1**, páčidla, trubky **2**, kopí, kladiva, baseballky, Superkladiva **3**)



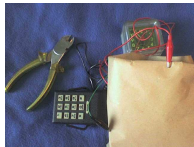
Boj bezezbraně

- boj holýma rukama či s rukavicemi **1** použití boxerů, pěstních klínů atd. **2** a za použití Energopěstí **3**



Vrhací zbraně

- používání vrhacích zbraní (nože, kameny **1**, oštěpy **2**, granáty **3**)



Pyrotechnik

- používání a deaktivace výbušnin
- minimální výbava štípací kleště

Stupeň:	Deaktivace:
0	Jako házet mincí ;o)
1	Lze deaktivovat jednoduchou výbušninu (2 dráty)
2	Lze deaktivovat i složitější výbušninu (3 dráty)
3	Lze deaktivovat i nejsložitější výbušninu (4 dráty)



Opravář

- oprava různých mechanismů, strojů i přístrojů, k opravě 1 zařízení je potřeba 1 součástka
- minimální výbava štípací + normální kleště popřípadě jedny kombinované + šroubovák

Stupeň:	Oprava:
0	Při pokusu o opravu se zařízení více poškodí
1	Lze opravit jednoduché mechanické zařízení
2	Lze opravit i složitější stroje a motory a jiné zařízení
3	Lze opravit i elektronická zařízení a počítače



Hacking (nabourávání se do počítačů)

- znalost nabourávání se do počítačů a různé figle jak obejít zabezpečovací systémy
- minimální výbava klávesnice (klidně i jen kus kartonu s namalovanými tlačítky či stará klávesnice,

kalkulačka = PDA atd.)

Stupeň:	Hacknutí:
0	Z počítače se získají „zelené“ informace
1	Z počítače se získají i „žluté“ informace
2	Z počítače se získají i „oranžové“ informace
3	Z počítače se získají i „červené“ informace



Medik

- ovázání ran, šití, ale i amputace a léčba chorob
- minimální výbava obvazy, či pruh bílé látky (uvazují se na zranění)

Stupeň:	Léčba:
0	Nic nevléčí
1	Vyléčí zraněnou končetinu
2	Vyléčí těžké zranění (na trupu)
3	Vyléčí i amputovanou končetinu a libovolnou nemoc



Paklíč

- odemykání klasických i dozických zámků
- minimální výbava kroužek s alespoň 3 paklíči (např. z drátu)

Stupeň:	Odemčení:
0	Zlomí paklíč a zasekne zámek
1	Odemkne dveře či zámek složitosti 1
2	Odemkne dveře či zámek složitosti 2
3	Odemkne dveře či zámek složitosti 3



Ukrást

- loupení a krádeže všeho možného od lidí, ale i z obchodu atd.
- probíhá dotknutím na kradený předmět a napočítání pomalu do 3, potom oznámí dotyčnému, že mu věc krade a potom si stříhnou (kámen, nůžky, papír)
- je možné okrádat i reálně a při reálném přistižení teprve přejít na stříhání, samozřejmě minimálně po 3 sekundách
- celková remíza znamená neúspěch bez přistižení, prohra je přistižení

Stupeň:	Okrádání:
0	Jen reálně
1	Úspěch při vyhraném 1 stříhu z 1
2	Úspěch při vyhraném 1 stříhu ze 2
3	Úspěch při vyhraném 1 stříhu ze 3



Lov

- v postapokalyptickém světě se loví zmutované přerostlé ještěrky zvané Geckoni, kteří se jedí, ale hlavně se stahují z kůže
- probíhá tak, že hráč vlez do lesa a předstírá danou dobu že něco loví, zabíjí či po něčem střílí a po uplynutí dané doby získá 1 kůži

Stupeň:	Lovení:
0	Sice uloví, ale neumí stáhnout kůži
1	Za 10 min. uloví a stáhne 1 geckona
2	Za 5 min. uloví a stáhne 1 geckona
3	Za 3 min. uloví a stáhne 1 geckona



Hráčský list:

Jméno:			
Frakce/Rasa:			
Odolnosti	Jedy:		Radiace:
Zkušenosti			
Dovednosti:		Střelné zbraně	
Pyrotechnik		Těžké zbraně	
Opravář		Energet. zbraně	
Hacking		Chladné zbraně	
Medik		Boj bezezbraně	
Paklíč		Vrhací zbraně	
Ukrást		Lov	