



## 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 vyčerpávaných 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

## Příběh:

Nacházíme se někde na někdejší hranici Kanady a USA. Zde se nachází Vault 69, který byl vypleněn nájezdem Supermutantů s Nájezdníky. Poblíž něho se nacházelo mírumilovné město Ruintown. Toto město začalo být stále více cílem nájezdů Supermutantů, Nájezdníků, ale i Divochů, proto jeho obyvatelé přijali mnoho opatření. Město přejmenovali na Forttown, bylo obehnané hradbou z vraků aut, plechů, trosek domů a jiných věcí použitelných na barikády, dále musí každý ve městě mít povolení na nošení palné zbraně a nakonec také to že zvolili cestovatele Mika Beenese za svého Starostu/Šerifa a ten se zde usadil. Při nájezdech, kterých je nepočítaně se všechny ženy, děti i staříci přesunou do bývalého Vaultu 69, který byl přeměněn na kryt určený pro tyto účely. Při nájezdu na Vault 69, bylo zničeno skoro všechno jeho vybavení, ale naštěstí se obyvatelům Forttownu podařilo zprovoznit filtraci vzduchu a vody, proto v něm stačí udržovat jen zásoby jídla.

Nájezdníci, Mutanti a větší část zdejších Divochů se spojili v Alianci Hružy a nedaleko Forttownu založili velký tábor, odkud pořádají svoje nájezdy. Tento tábor pojmenovali Hell a stal se oponentním městem Forttownu. V Hellu se dá občas i obchodovat, ale málo kdy se odtamtud nějaký takový obchodník vrátí se zdravou kůží a když musí to být opravdu tvrdák, který na sobě nedá znát strach.

Aby toho všeho nebylo málo, od války byly zimy vždy suché a mírné, ale teď začalo sněžit... Sníh je samozřejmě vysoce radioaktivní, teploty klesají velmi nízkou a mnoho brahmin, geckonů ale i lidí již tomuto krutému počasí podlehlo, potravin je málo a Aliance Hružy má mnoho hladových krků. Jak vše dopadne? To se uvidí...



## **Zákony Forttownu:**

- 1) Nosit ve městě jinou než chladnou zbraň je povoleno pouze těm jenž mají zbraňové povolení, z povolení vyplývá povinnost bránit město v případě napadení.
- 2) Členům Aliance Hrůzy je povolen vstup do města pouze po prohledání a poté co odevzdají všechny zbraně.
- 3) Neoprávněná střelba, bezdůvodné napadení, vyhrožování zbraní či neoprávněné ozbrojování (viz.1) a 2)) je pod trestem smrti zakázané, v případě přistižení při porušení má každý nárok vykonání a následné vyzvednutí odměny 10 zátek
- 4) Krádež je pod trestem smrti zakázaná, v případě přistižení má každý nárok vykonání a následné vyzvednutí odměny 5 zátek
- 5) Opilost, neozbrojená agresivita, pouliční rvačky ničení cizího majetku či jiné výtržnosti jsou zakázané pod trestem pokuty ve výši dle prohřešku (5 – 10 zátek)



## **Nepsaná pravidla pro přežití v Hellu**

- 1) Při obchodu si 2x zkontroluj zboží!
- 2) Vždy si kryj záda!
- 3) Nikdy nikoho nespouštěj z dohledu!
- 4) Hlídej si svoje zátky!
- 5) Nikomu z Hellu nevěř!

## Pravidla pro boj:

**Pro VŠECHNY, a to bez výjimky, platí po celou dobu POVINNOST nosit BRÝLE!!!**

### 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 !!!)
- při boji z blízka jsou zakázány červené oblasti (viz. Obrázek Zásahové plochy)
- útok pěstí, rukavicí či boxerem vypadá následovně: Napřáhnete se jako když chcete protivníkovi vytlouct žaludek z těla, ale rána je v podstatě jen naznačená a pěstí se jen dotknete protivníkovu těla.

### Střelba:



- střílí se airsoftovými zbraněmi nebo vodními stříkacími
- vystřelená munice se nesbírá !!!
- v zimě nejsou povoleny žádné vodní zbraně

### Zásahové plochy:



		<b>Smrt/Vyřazení (Těžké)</b>
		<b>Vyřazení (Těžké)</b>
		<b>Ochromení (Lehké)</b>
		<b>Neplatí (nic)</b>



## Zbroje:

Zbroj:	Počet krytí:	Popis/imunity; výhody:
Lehká	0	Guma, kůže, chrániče, slabší plechy, kovové destičky či šupiny Bezezbraně 1, Vrhací 1; do začátku +5 zátek
Střední	1	Plechy, pláty, kevlar (neprůstřelná vesta - vzhled) Bezezbraně 2, Vrhací 1, Chladné 1; do začátku +10 zátek
Těžká	2	Energo-zbroj (Pěkně udělaná kompletní či části) Bezezbraně 2, Vrhací 2, Chladné 2, Střelné 1; do začátku +15 zátek

## Dovednosti:

- každý má na začátku 40 bodů na rozdělení + 2 body za účast v jednotlivých dílech



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; pistolí **1**, pušek **2**, samopalů a útočných pušek **3** (rychlopalné)



### Těžké zbraně

- používání airsoftových zbraní a speciálních zbraní (stříkáci, metací papírové koule atd.); plamenometů **1**, kulometů **2**, granátometů a raketometů **3** (přímý zásah=smrt, cca  $\varnothing$ 2m=těžké, cca  $\varnothing$ 2m až 5m=lehké)



### Energetické zbraně

- používání stříkáci pistolí **1** a pušek **2** a **3** (plazmové či laserové zbraně)
- tyto zbraně amputují a ignorují zbroj mimo Těžké zbroje



### 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 boxerkama **1** použití boxerů, pěstních klínů atd. **2** a za použití Energopěstí **3**



### Vrhací zbraně

- používání vrhacích zbraní; nožů, kamenů **1**, oštěpů **2**, granátů **3** (přímý zásah=smrt, cca  $\varnothing$ 2m=těžké, cca  $\varnothing$ 2m až 5m=lehké)



## Pyrotechnik

- používání a deaktivace výbušnin všeho druhu; plastické, dynamit, TNT atd.
- minimální výbava štípací kleště a zapalovač

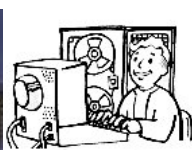
Stupeň:	Deaktivace:
0	Jako házet mincí – <b>doslova!</b> Každý si hodí zedkem 1 ze 2
1	Lze deaktivovat/použít výbušninu s 1 granátem
2	Lze deaktivovat/použít i výbušninu s 2 granáty
3	Lze deaktivovat/použít i výbušninu se 3 granáty



## 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 (stačí kus kartonu s kreslenými tlačítky, stará klávesnice, kalkulačka = PDA atd.)

Stupeň:	Hacknutí:
0	Z počítače se získají informace se stupněm utajení <b>0</b>
1	Z počítače se získají i informace se stupněm utajení <b>1</b>
2	Z počítače se získají i informace se stupněm utajení <b>2</b>
3	Z počítače se získají i informace se stupněm utajení <b>3</b>



## 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 <b>1</b>
2	Odemkne dveře či zámek složitosti <b>2</b>
3	Odemkne dveře či zámek složitosti <b>3</b>



## 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 nevyлéčí
1	Vyléčí lehké zranění i ochromenou končetinu
2	Vyléčí i těžké zranění
3	Vyléčí i amputovanou končetinu a libovolnou nemoc



## 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 nebo 1 maso

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

## Herní mechanismy

### Jedy a nemoci a Radiace:



- při otrávení, nemoci či ozáření se vám zhoršuje zdraví = **každých X minut 1 lehké zranění** (3 lehké zranění = vyřazení, více jak 3 = smrt)
- záleží na stupni (lehký-střední-těžký) nemoci, jedu či množství ozáření kolik bude časová prodleva mezi zraněními
- 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
- vyšší zamoření zjistíte na místě, nebo vám bude jen oznámeno kolik bodů ozáření jste získali
- radioaktivní prostor bude označen provázkem velmi nízko (skoro u země či dokonce bude jen ležet podél na zemi)
- vše je přehledně v tabulce

Stupeň:	Prodleva:	Nemoc (např.):	Jed (např.):	Množství ozáření:
lehké	5 min.	Zápal plic	Zkažené jídlo	do 10 bodů
střední	3 min.	Sifilis	Radškorponí	do 50 bodů
těžké	1 min.	Mor	Floateří	o 100 bodů
<b>SMRT!!!</b>	15 sec.	Ebola	Kurare	Nad 100 bodů

### Zkušenosti:

- každý zkušenostní bod neboli 1XP je vlastně jeden dovednostní bod
- za zabití jiné postavy jsou 3XP
- za použití každé nebojové dovednosti 1XP

### Peníze a počáteční vybavení:

- v postapokalyptickém světě Fallouta se platí zátkami od piva, limonád a vůbec všeho možného (1 zátka = 1 peníz), velmi často se jim říká „Zedka“
- na začátku každý dostane jednu chladnou zbraň + 15 zátek + další zátky za zbroj a kostým
- potom si každá postava za své peníze může okamžitě nakoupit další zbraně či jiné vybavení dle cen z **Ceníku** (ceny jsou jen orientační, při hře budou ceny proměnlivé dle poptávky)



## Ceník

Věc:	Vzhled:	Prodej:	Nákup:
Pistole	Airsoft pistole	5	10
Puška/Brokovnice	Airsoftová puška / brokovnice	6	12
Útočná puška/Samopal	Airsoftová elektrická puška / samopal	8	16
Plamenomet	Nádoba s pumpou na postřiky na hmyz	10	20
Kulomet	Airsoftový elektrický kulomet	11	22
Raketomet/Granátomet	Zbraň s gumou na vystřelení „rakety“	12	25
Boxer/ Pěstní klín	Boxer či klín z měkkého materiálu	2	3
Energopěst	Měkká rukavice kolem ruky, pěkná	3	6
Nůž/Dýka/Obušek	Měkčená zbraň ze dřeva/plastu/koberce	2	5
Trubka/Páčidlo/Hasák	Měkčená zbraň ze dřeva/plastu/koberce	3	6
Kopí/Basebalka/Kladivo	Měkčená zbraň ze dřeva/plastu/koberce	4	8
Energetická pistole	Vodní stříkací pistolka	10	21
Energetická puška, malá	Vodní stříkací zbraň střední velikosti	12	24
Energetická puška, velká	Vodní stříkací zbraň, velká	13	26
Kámen	Papírová koule	1	2
Vrhací nůž	Nůž z koberce	2	4
Oštěp	Velmi měkčená zbraň ze dřeva/plastu	2	5
5 nábojů	5 kuliček	2	5
Raketa/Granát	Papír. koule v toal. ruličce	3	7
Baterie (1zásobník)	Voda	4	9
Baterie MKII (1zásobník)	Perlivá voda	6	13
Obvaz	Obvaz či pruh bílé látky	1	3
Léč.prášek	Pytlík s práškem	1	3
Stimpak	Injekce	3	7
Rad-X	Bílá tableta	4	9
Rad-Away	Červená tableta	4	9
Buffout	Zelená tableta	3	7
Psycho	Malá bílá tableta	4	9
Mentat	Oranžová tableta	3	7
Jet	Žlutá tableta	3	7
Pivo	Plechovka / Láhev	1	3
Kořalka	Láhev	2	5
Součástky z Vaultu	Kulaté telefonní sluchátko	3	6
Geckoní kůže	Kartonová „kůže“	2	4



## 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 zátkou obrázkem dolů tak jste se stali závislí a pokud **každých 10 minut** nepoužijete znova tu samou drogu dostanete **1 lehké zranění**
- používáte-li drogy během boje či v jiné vyhocené situaci házení provádějte klidně až po skončení takové akce, ale případně 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. <b>Medik, Hacking a Opravář</b> +1	3 ze 3
Jet	Žlutá tableta	Na 10min. <b>Paklíč, Ukrást a Pyrotechnik</b> +1	1 z 1
Pivo	Reálné / voda	Na 15min. opilost + imunní ochromení	2 ze 3
Kořalka	Jen voda :-(	Na 20min. silná opilost + imunní ochromení	2 ze 3



## 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
- toto rodové či frakční označení není povinné, ale u některých dosti hrdých národů či frakcí by se hodilo, aby byl na kostýmu



SUPERMUTANTI  
S



## 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 byly 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
- tupost – FEV vir jim ale úplně zlikvidoval inteligenci, proto jsou na tom jako asi desetileté dítě => nutnost RP
- doporučuji: obličej nabarvit na šedo-zelenou či šedou nebo khaki či světle hnědou

## 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 bezezbraně** či **Chladné zbraně** stejným způsobem, akorát hlasitěji ;o)
- učení dovednosti **Opravař**, **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 přírůstků 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** byla po zničení ropné stanice (viz. konec hry Fallout 2) 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 hodného 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 bezzbraně**
- dovednosti **Pyrotechnik** a **Opravář** se učí lépe (½ 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 svraštla 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:**

- Doporučuji: 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 potrhané, spíše cáry
- nesmí běžat

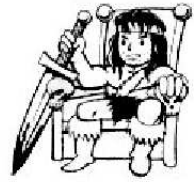
### **Výhody:**

#### **Odolnosti**

- Jedy a nemoci 50%
- Radiace 100%

#### **Dovednosti**

- zdarma získá 2. stupeň *Medika*
- dovednosti *Medik*, *Pyrotechnik*, *Opravař* a *Hacking* se učí lépe (½ 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 zbraněmi

## Výhody:

### Odolnosti

- Jedy a nemoci 25%
- Radiace 0

### Dovednosti

#### Divoši

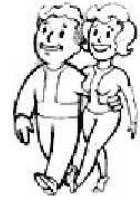
- zdarma získá 2. stupeň *Boje bezezbraně*, *Vrhacích zbraní*, *Chladných zbraní* a *Lov*
- učení dovednosti *Opravář*, *Pyrotechnik*, *Energetické zbraně*, *Hacking* a *Paklíč* ho stojí 2x tolik zkušeností

#### Nájezdníci

- zdarma získá 1. stupeň *Střelných zbraní*, *Boje bezezbraně* a *Chladných zbraní*
- dovednosti *Paklíč*, *Pyrotechnik* a *Vrhací Zbraně* se učí lépe (1/2 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-Vault'áků, 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 k vytvoření světlých nejlépe žlutých pruhů a čísla na zádech buď se Savem nebo našít z 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 atd.)

## 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



**Hráčský list:**



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