



# 3



## 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. Nemnoho 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 kdysy vyplněn nájezdem Supermutantů s Nájezdníky. Vault je součástí opevněného města Forttownu, kde slouží jako sklad a případný kryt v době nějakého nebezpečí. Město se stále rozrůstá víc a víc, obzvláště poté co šerif Mike Beenes dohodl mír s Aliancí Hrůzy, klanem Nájezdníků a jiných vrahounů jenž sídlili ve velkém táboře nazývaném Hell. Po tomto dohodnutém míru se Aliance Hrůzy rozpadla, většina se začlenila mezi obyvatele Forttownu a Hell zanikl. Nájezdníci a vůbec všichni z Hellu samozřejmě nezačali sekat „Latinu“, ale dál se snaží si co nejvíce nahrabat bez dřiny. Proto se z Bývalých nájezdníků stali pouliční zloději, podvodníci, ale většina se shlukla do takového gangu, či spíš do zločinecké organizace podobné Mafiánské rodině.



## **Zákony Forttownu:**

- 1) Nosit ve městě jinou než chladnou zbraň je povoleno pouze těm jenž mají zbraňové povolení, z povolení vyplívá povinnost bránit město v případě napadení.
- 2) ~~Členům Aliance Hruzy 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)

## 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 protivníkovy vytlouct žaludek z těla, ale rána je v podstatě jen naznačená a pěstí se jen dotknete protivníkovy těla.

### Střelba:



- střílí se airsoftovými zbraněmi
- vystřelená munice se nesbírá !!!
- z pumpovacích stříkacích pistolí se střílí jen krátkými dávkami

### Zásahové plochy:





## 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)



### Težké 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, baseballka, 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 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. <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 super vojáka
- 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 5 – 10-leté dítě => nutnost RP
- doporučuji: obličej nabarvit na šedozeleň 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 přírůstky rekrutů z pustin má ze všech poválečných lidí (mimo vaulty) asi nejbliže 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 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 (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 svráštla 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

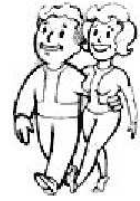
- zdarma získá 2. stupeň *Boje bezezbraně*, *Vrhacích zbraní*, *Chladných zbraní* a *Lov*
- učení dovednosti *Opravář*, *Pyrotechnik*, *Energetické zbraně*, *Hacking* a *Paklíč* ho stojí 2x tolik zkušeností

#### 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 Savom 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	