

# **Pravidla Fallout LARP 2023**

## **“Gold Rush”**

# Obsah

<b>Obsah</b>	<b>2</b>
<b>1. Úvod</b>	<b>4</b>
<b>2. Všeobecná pravidla</b>	<b>5</b>
Povinná výbava účastníka akce	5
Reflexní vesta	5
Rudá stop	6
Reálné zranění a zdravotník	6
Chování na akci	6
Hygiena a zázemí	6
<b>3. Herní systémy a mechaniky</b>	<b>7</b>
Počítání času ve hře	7
Životy a zásahy	7
Agonie a dorážení	7
Smrt hráče a smrt postavy	7
Smrt hráče	7
Smrt postavy	8
Mutanti a ghůlové	8
Léčba	8
Okrádání	9
Zajetí	9
Závislost	10
Reputační body velkých frakcí	10
<b>4. Suroviny a herní předměty</b>	<b>10</b>
Výroba (crafting)	11
Střelivo	11
Drogy a léčiva	11
Těžba	12
Dodávka/shoz zásob	12
Bedna frakce a transportní bedna	13
<b>5. Boj</b>	<b>13</b>
Chladné zbraně	14
Střelné zbraně	14
Zbroje	16
Tabulka zbraní a zbrojí	17
<b>6. Pustina</b>	<b>21</b>
Outpost	21
Vylepšení outpostu	21
Boj o outpost	22

Ozářená zóna	22
<b>7. Perky</b>	<b>23</b>

# 1. Úvod

Fallout LARP: Gold Rush (2023) (dále FL) je hra, která probíhá bez přestávek od 9. 8. - 12. 8. 2023. Hráč tedy nikdy nevypadává z role a po celou dobu jeho pobytu na herním území se účastní hry.

Účastnit se může pouze osoba starší 18 let. Bez výjimek.

Každý ze zúčastněných hráčů musí projít registrací a musí se seznámit s pravidly. Neznalost pravidel neomlouvá. Organizátoři si v případě závažného porušení pravidel vyhrazují právo na vyloučení hráče, a to bez náhrady registračního poplatku.

Během akce jsou využívány airsoftové zbraně (Zbraň kategorie „D“), měkčené atrapy zbraní na blízko a pyrotechnika I. a II. třídy. Z tohoto důvodu je **během akce přísně zakázána konzumace alkoholu a jiných omamných látek.**

Hráč je povinen se na žádost organizátora podrobit zkoušce na přítomnost alkoholu či omamných látek.

Během hry je **zakázáno používání vlastní pyrotechniky** (dýmovic, AS granátů, zásahových výbušek, etc.). Jediná herní pyrotechnika bude dodány orgy.

## 2. Všeobecná pravidla

### Povinná výbava účastníka akce

Pokud zvažujete účast na FL, přečtěte si prosím následující výpis základní povinné výbavy, kterou musí každý účastník (jak hráči, tak NPC) mít, jinak nebude vpuštěn do hry.

Výbava bude kontrolována u registrace!

**!!! Po celou dobu trvání akce je povinné nosit ochranné brýle (viz níže) !!!**

- kostým
- reflexní vesta
- hodinky (náramkové, kapesní nebo klidně budík. **NE** mobilní telefon)
- **certifikované** ochranné brýle (tedy **NE** brýle s mřížkou, čínské kopie vojenských brýlí, lyžařské, sluneční, svářečské, dioptrické...)
- Poznámkový bloček a tužka (záznamy během hry si hráč vede do svého bločku, je zakázáno používat telefon nebo jiný fotoaparát k focení herních kódů, šifer, poznámek, map atd.)
- Svítilna - je zakázáno používat silné svítilny a svítilny s módem stroboskopu. Ideální jsou staré žárovkové svítilny (armádní, skautské, hornické, etc). Hráč, který bude používat starou svítilnu, bude u registrace oceněn drobnou výhodou do hry. Pokud bude vaše svítlna příliš silná, bude vám organizačním Mothmanem odebrána!
- Pro komunikaci hráčů v rámci hry je povoleno používání vlastních PMR/UHF/VHF vysílaček. Pokud vysílačku chcete v rámci hry používat, musí spolu se skutečnou vysílačkou hráč nosit na zádech rekvizitu velké vysílačky (stylu RF10, PRC77 a jiné). **Vysílačka není povinná!**

### Reflexní vesta

Hráč je povinen přijet s reflexní vestou. Reflexní vesta označuje postavu, která je ze hry vyřazena. Je to jediný případ ve hře, kdy hráč nehraje svoji postavu.

S hráčem v reflexní vestě se nekomunikuje, ani hráč v reflexní vestě neinteraguje se svým okolím. V herním území se hráč s vestou zdržuje jen po doby nezbytně nutnou.

#### Důvody pro nasazení reflexní vesty:

- Hráč byl zabit
- Hráč potřebuje opustit herní prostor
- Hráč je reálně zraněn či jinak zdravotně indisponován a potřebuje vyhledat pomoc
- Hráč má neodkladnou potřebu jít osobně zkontaktovat organizátora

**!!! Je zakázáno komponovat jakoukoliv část reflexní vesty do kostýmu. !!!**

**!!! I v reflexní vestě platí povinnost nosit ochranné brýle (viz výše). !!!**

## Rudá stop

FL využívá pravidlo/mechaniku "Rudá stop". Zvolání "Rudá stop" znamená okamžité a kompletní zastavení hry. Používá se v případě, že nastane nějaký závažný problém. Následně je přivolán nejbližší organizátor a problém je vyřešen na místě.

Využívá se hlavně v případě zranění, bolesti, nebo když vám herní situace působí jiný druh újmy, ať fyzické nebo psychické.

Tohoto mechanismu využívejte jen ve skutečně závažných a odůvodněných případech, jeho zneužití se trestá a může znamenat vyloučení ze hry.

## Reálné zranění a zdravotník

V případě reálného zranění se hra okamžitě přerušuje pomocí rudé stop (viz výše) a následně je vhodným způsobem (telefon, rychlý běžec, hlasité řvaní "skutečné zranění, zdravotník" apod.) zavolán zdravotník.

## Chování na akci

Žádáme všechny účastníky, aby se po celou dobu svého pobytu v herním prostoru chovali slušně a přátelsky. Jedeme si to všichni užít a nechceme si dovolenou kazit hádkami!

Ulevit si vám samozřejmě nikdo nebrání, ale snažte se veškeré situace ve hře řešit hraním svojí postavy.

## Hygiena a zázemí

- Na akci budou zajištěny mobilní záchody nebo pevné toalety v dostatečné míře, vč. základního hygienického zázemí (min. cisterna s užitkovou vodou).
- Ostatní vybavení včetně nápojů (**DOSTATEČNÉ MNOŽSTVÍ PITNÉ VODY je minimálně 3l a ideálně alespoň 5l na člověka a den**; organizátoři poskytují pouze užitkovou vodu!) a stravy si hráči zajišťují sami.
- V prostoru **nejsou a nebudou k dispozici** elektřina, sprchy, stavební materiál, náradí, nábytek ani nic dalšího. Co si nepřivezete, to mít nebudete.
- Po skončení akce jsou hráči povinni uvést místo jim přidělené do původního nebo lepšího stavu.
- Odpady třídíte do organizátory přidělených pytlů.

# 3. Herní systémy a mechaniky

## Počítání času ve hře

- Čas ve hře si každý hráč kontroluje na hodinkách, které jsou součástí povinné výbavy.
- Efekty drog, léků, herních mechanismů atd. jsou vždy udány v minutách.

## Životy a zásahy

- Každý hráč má v základu **2 životy**.
- Zásah znamená zranění (-1 život).
  - **Zásah se vždy hraje!** Bez ohledu na zbroj nebo počet životů se zasažený hráč složí na zem a chvíli se zvedá zpátky na nohy.
- V momentě, kdy hráč přijde o poslední život, okamžitě padá k zemi a nastává Agonie.
- Zvýšit množství životů lze perkem (natrvalo) nebo drogami (dočasně).
- Zbroje nepřidávají životy, ale chrání před zásahy.

## Agonie a dorážení

- Během Agonie hráč leží na zemi a nemůže dělat nic jiného, než se pomalu plazit a volat o pomoc.
- Agonie trvá tak dlouho, dokud je poblíž aktivita hráčů. Pokud již aktivita ustala a nechce se vám čekat na zázrak, můžete se rozhodnout agonii ukončit, čímž nastává Smrt hráče.
- Hráč v Agonii může být doražen zásahem chladnou zbraní. Po doražení rovněž nastává Smrt hráče.
- Hráč v Agonii ignoruje všechny další zásahy palnými zbraněmi. **Je přísně zakázáno se za hráčem v Agonii krýt!**
- Hráče v Agonii je možné okrást.
- Hráče v Agonii lze vyléčit několika způsoby:
  - Odtáhnout jej k NPC Doktorovi na Tržiště.
  - Odtáhnout jej na Outpost k Zotavení
  - Použít na něj perk "Medik"
  - Píchnout mu Stimpak

## Smrt hráče a smrt postavy

### Smrt hráče

- Dochází k ní po ukončení agonie, doražení, podřezání či popravě.
- Hráč si nasadí reflexní vestu a odchází se respawnovat do **neherní offzóny své frakce**. Hráč si k přesunu zvolí nejméně frekventovanou cestu.
- Po příchodu do offzóny hráč vyprázdní zásobníky všech zbraní co měl u sebe do odpadkového pytle. Po respawnu se do hry vrací s prázdnou zbraní!
- S hráčem v reflexní vestě nejde nijak interagovat.

- **MRTVÍ NEMLUVÍ**
- **MRTVÝ SI NEPAMATUJE OKOLNOSTI SVÉ SMRTI**
- Je přísně zakázáno se mezi mrtvolami schovávat či krýt.
- Po uplynutí **2 hodin** se hráč vrací do hry jako stejná postava. Čas se začíná počítat smrtí.

## Smrt postavy

- Výjimečná událost, ke které dochází v rámci roleplaye po předchozí oboustranné domluvě. Mechanika je určena pro situace, ve kterých definitivní smrt dotyčného dává smysl z hlediska vývoje příběhu, postavy nebo podobně.
- Pokud se chystáte někoho definitivně zabit, oznamte mu to, a krátce mu vysvětlíte proč.
- **Oběť musí se zabitím souhlasit.**
- Na výsledném roleplay se spolu domluvte.
- Po zabití odchází oběť na orgovnu oznámit smrt své postavy a založit si postavu jinou.

## Mutanti a ghůlové

- Pokud se hráč rozhodne jet za mutanta nebo ghůla, musí mít pro svoji postavu příslušnou masku.
  - Masky musí částečně zakrývat obličej, ale **musí umožnit použití ochrany zraku.**
  - Masky musí být během hry nošeny vždy. Pokud už nechcete dál hrát ghůla nebo mutanta, jedinou cestou je smrt vaší postavy (viz Smrt postavy).
  - Masky musí být dopředu schváleny organizátorem
- Ghůl automaticky získává perk **Dítě atomu**
- Mutant automaticky získává perk **Barbar**

## Léčba

- Léčba je mechanismus, který má ve hře celkem 4 podoby;
  - **Léčba u Doktora** - nejrychlejší a nejlepší léčba od NPC
  - **Zotavení** - celkem dlouhá samoléčba
  - **Drogy** - hojně dostupná metoda jak si ulevit - hrozí vznik závislosti
  - **Použití perk Medik** - celkem vzácná alternativa k NPC Doktorovi
- Léčba u doktora na Tržišti trvá 10 - 15 minut, v závislosti na druhu zranění.
  - Léčba u doktora obnoví plný počet životů
  - Cena léčby se bude v průběhu hry měnit
- Zotavení na Outpostu frakce
  - Doba zotavení je 45 minut za každý vrácený život
  - Pokud je na outpostu přítomen hráč s perkem Medik, který se zotavujícím hráčům věnuje a doprovází svoji činnost patřičným RP, zkracuje se jejich doba zotavení na 20 minut za každý vrácený život.
  - Hráč může během této doby komunikovat, jíst a pít. Jinak ale nesmí zasahovat do hry.
  - Pokud hráč přeruší zotavení, okamžitě se mu resetuje čas, který je nutný k doléčení. Pokud zotavení započal v agonii, okamžitě do ní upadá.



- Zotavení může probíhat i na outpostu jakékoli jiné frakce než té, která je hráči vlastní, a to se souhlasem příslušné frakce (např. v rámci spojení, obchodu...). Pravidla zotavení jsou totožná nezávisle na tom, zda se hráč zotavuje na svém, nebo cizím outpostu.
- Léčba pomocí drog
  - Drogy dokáží (dle druhu) dočasně nebo trvale obnovit jeden život.
  - U drog s dočasným efektem hráč po skončení boje o život zase přichází a pokud mu tímto klesnou životy na nulu, upadá do agonie.
- Použití perku Medik
  - Perk Medik dokáže vrátit člověka v agonii na jeden život.
- Absolvovat léčbu u Doktora nebo pomocí Zotavení může hráč i v případě, že ještě není v agonii, ale zároveň nemá plný počet životů.

## Okrádání

- Mechanismus, kdy hráč okrádá jiného hráče v Agonii (viz kapitola Agonie), nebo se mu nějak jinak povedlo dostat se k cizímu majetku (např. kapesní krádež nebo krádež z bedny)
- Jiného hráče může zloděj okrást o vše, co najde. **Hráč v Agonii nesmí svoje předměty nijak bránit!** Pokud se hráč v Agonii nechce nechat prohledat, musí na vyžádání automaticky vydat všechny herní předměty, co má u sebe.
  - Herní předměty umísťujte do dobře přístupných částí výstroje (sumek, kapes na vestě, chlebníků, batůžků...). **Je zakázáno herní předměty cíleně ukryvat, např. do spodních vrstev oblečení, skrýšit ve výstroji nebo podobně!**
- **Mechanismy a limity krádeží z beden jsou popsány v kapitole Bedna frakce a transportní bedna.**
- Ukrást lze:
  - Suroviny (**limit nesených surovin na osobu** - viz kapitola Suroviny a herní předměty - **platí vždy!**)
  - Návody
  - Součástky
  - Střelivo (viz kapitola Střelivo)
  - Zátky
  - Různé další **herní předměty**
  - Zbraně (odebráním průvodky)
  - Zbroje (odebráním průvodky)
- Mrtvolu v reflexní vestě nelze okrást.
- Nelze okrást o střelivo již nabitě do zbraně.
- Nelze krást spotřebované/použité herní předměty (viz kapitola Suroviny a herní předměty). Pokud by se vás o takové předměty někdo pokoušel obrát, upozorněte jej na to.
- **Nikdy nikoho fyzicky neobírejte o jeho věci - zbraně, zbroje, štíty, součásti kostýmu či výstroje a podobně! Okrádáte vždy POUZE O HERNÍ PŘEDMĚTY! Co není herní předmět (např. průvodka zbraně je herní předmět, zbraň nikoli), nemůžete sebrat!**

## Zajetí

- Do zajetí upadá hráč nad kterým má jiný hráč/mají jiní hráči převahu (např. jej drží v šachu zbraní, zahnal(i) jej někam, odkud nelze utéct, obestoupili jej ve výrazné početní přesile apod.)
- Zajatý hráč může být **bezpečně** (pozor na krevní oběh!) spoután pouty nebo provazem. **Přísný zákaz** používat k tomuto účelu stahovací pásy!
- Zajatec se může pokusit o útěk či vzdorovat svému vězňiteli. Na tomto místě se vždy zamyslete, zda by to vaše postava skutečně udělala. Pokus o útěk může vést k zabití.
- **Při případném pokusu o útěk dbejte v první řadě na vlastní bezpečnost i bezpečnost ostatních hráčů!**
- Zajetí trvá maximálně hodinu.
- Zajatý hráč může být popraven. Poprava má podobu adekvátního roleplaye a po jejím ukončení nastává okamžitě Smrt hráče (viz kapitola Smrt hráče). Pokud hráč zemře v zajetí, má respawn zkrácený na hodinu. Popravený zajatec si nepamatuje nic ze svého zajetí.

## Závislost

- Závislost se ve hře projevuje tím, že všechno, co postava dělá, vede nějakým způsobem k získání vytoužené drogy.
- Pokud hráč použije více než dva **libovolné** přípravky (drogy či léčiva) za 30 minut, stává se závislým, pokud u konkrétního přípravku není uvedeno jinak.
- Závislý musí alespoň 1x za 2 hodiny dost dávku nějaké drogy či léčiva. Pokud dávku nedostane, začne se chovat roztěkaně, agresivně, bude mít problém se soustředit...
- Závislost dokáže léčit pouze doktor!

## Reputační body velkých frakcí

- Malé frakce udělují velkým frakcím plusové či minusové reputační body za každou vzájemnou interakci. Reputační body uvádí do příslušných částí na O.D.IN. rozhraní, detaily zapisují do přidělených poznámkových bloků/sešitů.
- Za pozitivní interakci (pomoc s postavením budovy či obranou, záchrana či léčba člena frakce, dar...) uděluje plusový bod, za negativní interakci (útok, sabotáž, krádež, podraz při obchodu...) minusový bod.
- Vždy je třeba jasně uvést čas udělení bodu a důvod jeho udělení.
- Body se udělují pouze za významné interakce, které měly vliv na celou frakci a běh hry. Nikoli za drobné interakce, křivdy osobního rázu apod.
- Na základě celkového součtu bodů bude organizátory na konci hry vyhodnocen výsledek souboje velkých frakcí.

## 4. Suroviny a herní předměty

- Všechny herní předměty zajišťují organizátoři!
- Je zakázáno do hry vnášet vlastní neoznačené předměty, které neschválil organizátor.

- Cokoliv, co není herní předmět, ale používá se to během hry, se označuje jako výbava či rekvizita.
- Spotřební herní itemy (například stimpak, med-x, etc.) hráč co nejdříve po jejich použití odhodí do jakékoliv recyklační bedny.
  - Recyklační bedna bude umístěna na každém frakčním outpostu a na Tržišti.
  - Recyklační bedna bude označená symbolem recyklace.
  - Je **zakázáno** z recyklační bedny cokoliv brát.
- Ve hře se nachází 4 druhy suroviny, které se těží na určených lokacích.
- **Každý hráč u sebe unese pouze dva kusy surovin.** Pro transport většího množství je nutné použít bednu. Bednu musí nést minimálně dva hráči, pohybovat se mohou pouze pomalou chůzí.
- Herní předměty a suroviny smí hráči mít pouze u sebe, nebo je odložit do bedny (frakční či transportní). **Je zakázáno schovávat či odkládat herní předměty a suroviny kamkoli jinam!**
- Některé drogy či speciální předměty mohou zvýšit počet nesených surovin.

## Výroba (crafting)

- Viz dodatek č.1

## Střelivo

- Střelivo do hry dodává pouze organizátor.
- Ve hře je střelivo reprezentované herním předmětem (žetonek s vygravírovaným nábojem).
- Výměnou za tento žetonek vám **NPC Zbrojř** vydá vždy 4 airsoftové kuličky (6mm BB, k dispozici bude několik běžných hmotností).
- Reálné airsoftové BB kuličky už de facto nejsou herním předmětem a nekradou se. **Ukrást můžete jen ještě nevyměněné herní žetony.**
- **Vnášení vlastního střeliva do hry je přísně zakázané** a může být postiženo vaším vyloučením z akce. **Není povolena ani výměna organizátory dodaného střeliva za vlastní. Výjimky se neudělují.**

## Drogy a léčiva

- Ve hře se vyskytuje několik typů drog a léčivých přípravků.
- Ve hře se mohou vyskytovat i speciální typy drog a přípravků, které zde nejsou popsány. Jejich efekt se dozvíte přímo v rámci hry.

Stimpak	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Okamžitě obnovuje jeden <b>ztracený</b> život</li> <li>● Efekt je kumulativní</li> <li>● Dokáže probrat hráče z agonie</li> <li>● <b>Nezpůsobuje závislost</b></li> </ul>
Rad-X	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Po konzumaci umožní hráči setrvat 15 minut v ozářené zóně</li> <li>● 15 minut se začne počítat okamžitě po konzumaci</li> </ul>
Jet	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Na dobu 1 hodiny přidává jeden život</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Neprobírá z agonie.</b></li> <li>● Efekt není kumulativní</li> <li>● Pokud po vypršení efektu hráči nezbyde život, upadá okamžitě do agonie.</li> </ul>
Buffout	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Umožňuje hráči transportovat 4 suroviny místo 2</li> <li>● Umožňuje hráči přenášet kulomet a střilet z něj (stejně jako perk kulometčík)</li> <li>● Funguje 1 hodinu</li> </ul>
Psycho	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Umožňuje hráči používat obouruční chladné zbraně (stejně jako perk Barbar)</li> <li>● Funguje 1 hodinu</li> </ul>
Med-X	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Při aplikaci hráči v agónii se hráč probere a má <b>15 minut na přesun k doktorovi nebo na outpost. Nesmí dělat nic jiného!</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pokud to nestihne, upadá opět do agonie.</li> <li>○ Pokud je znovu zasažen, okamžitě umírá.</li> </ul> </li> <li>● Na 6 hodin potlačuje efekt závislosti</li> <li>● Pokud je aplikován nicnetušícímu hráči, upadá okamžitě do rauše/spánku, kdy nesmí dělat nic jiného, než se povalovat a pospávat, případně tiše blouznit <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rauš/spánek trvá 15 minut.</li> </ul> </li> </ul>

## Těžba

- **Těžit mohou pouze příslušníci malých hráčských frakcí.** Velké frakce budou zásoby získávat prostřednictvím mechaniky shozů, která je popsána níže.
- Těžba probíhá v lokacích označených zalaminovanou kartou se jménem lokace a druhem suroviny, co se v ní těží.
- Pro úspěšnou těžbu musí být v lokaci alespoň **4 hráči** nepřetržitě po dobu **15 minut**.
  - Pokud jsou během těžby hráči napadeni, či jiným způsobem vyrušeni, nicméně těžební lokaci neopustí, pořád se počítá čas těžby. Pokud jsou po uplynutí 15 minut v lokaci pořád naživu 4 hráči, mohou těžbu úspěšně dokončit.
- Po uplynutí 15 minut hráči v lokaci najdou obálku s uplynulým časem a správným datem a vezmou si její obsah. Prázdnou obálku si odnesou a vyhodí do koše na základně.
  - Hráči mohou odnést i obálky, jejichž těžební doba byla odemčena dříve (tedy např. v 15:30 mohou sebrat obálky s časy 15:30, 13:10 a 11:00, pokud je najdou)
- Hráči s perkem "Scavenger" si navíc mohou vzít jeden náhodný předmět z obálky/krabice označené příslušným perkem.
- Pozor, i při odnášení vytěžených surovin platí **limit nesených surovin na osobu** - viz kapitola Suroviny a herní předměty!

- Výjimky pro noční těžbu
  - Noční těžba trvá **30 minut**
  - Těžící hráči si musí při těžbě svítit (tzn. celých 30 minut)

## Dodávka/shoz zásob

- Každá z **velkých frakcí** má možnost si jednou za 6 hodin objednat dodávku (shoz) zásob. **Malé frakce si dodávku/shoz objednat nemohou.**
- Dodávka může obsahovat unikátní součástky a/nebo suroviny, přičemž hodnota (kapacita) každé dodávky má pevně daný limit.
- Každá frakce má v prostoru umístěné dvě stanice (vysílačky pro NCR, telefonní budky pro DD), přičemž pro objednání dodávky může použít libovolnou z nich.
- Zavolat si o dodávku lze jen v daném časovém okně (ta se dozví zodpovědné osoby na briefingu/workshopu před akcí). Pokud frakce objednávku nestihne vyřídit, musí počkat na další okno.
- Frakce naváže správným způsobem (ten se dozví zodpovědné osoby na briefingu/workshopu před akcí) spojení a nahlásí požadovaný obsah dodávky.
- Od protistrany se frakce dozví, kdy a kde dojde k dodávce/shozu.
- Pokud frakce nekontroluje obě stanice, může na druhé stanici samozřejmě **poslouchat kdokoli jiný a zkusit dodávku/shoz získat pro sebe**. Kontejner s dodávkou umí otevřít pouze frakce, která si jej objednala, ale kontejner sám o sobě je herní předmět a tudíž je možné jej dále prodat, použít jako páku při vyjednávání nebo podobně. **Je přísně zakázáno zasahovat do cizí komunikace**, povoleno je pouze pasivně poslouchat.
- Stanice budou jasně identifikovatelné pomocí rekvizit. Pozice svých stanic se na briefingu/workshopu před akcí dozví zodpovědné osoby z té frakce, které stanice patří. **Je přísně zakázáno jakkoli manipulovat s vybavením stanic, měnit jeho nastavení, přesouvat jej, sabotovat jej nebo podobně. Poškození vybavení povede k vašemu okamžitému vyloučení z akce!**

## Bedna frakce a transportní bedna

- Každá frakce má ve svém outpostu frakční bednu, do které ukládá své vybavení.
  - Ve frakční bedně jsou uloženy **všechny** věci, které hráči momentálně neužívají a vybavení hráčů, kteří jsou v offzóně.
  - Pokud nechcete sundavat průvodky zbraní a zbrojí, můžete je nechat položené v okolí bedny. Prostor započítaný do okolí bedny bude vymezený na místě.
  - Z bedny frakce si zloděj či útočník smí vzít **pouze dva předměty** na osobu.
  - Je **zakázáno** frakční bednu stěhovat, nebo ji jakkoliv maskovat.
- Transportní bedna slouží frakci k přesunu většího množství surovin.
  - V každé bedně je možné nést 8 surovin.
  - Z transportní bedny může zloděj ukrást vše (**stále platí limit nesených surovin na osobu** - viz kapitola Suroviny a herní předměty). Suroviny, které nedokáže odnést, nechá spolu s bednou na místě.
  - V základu má každá frakce jednu základní transportní bednu. Pomocí upgradů outpostu mohou získat další či lepší.
  - Základní bednu musí nést dva hráči.
  - S bednou se nesmí běhat. Nosiči bedny nesmí střílet či bojovat, pokud nejprve nepoloží bednu.

## 5. Boj

Souboje jsou ve FL jedním ze základních mechanismů, bez kterého by hra ztratila veškeré kouzlo. Konflikty se v drsném světě po nukleární válce řeší převážně silou.

Přesto mějte na paměti, že **primární je bezpečnost**. Raději ztraťte herní život, než abyste riskovali reálné zranění svoje, nebo protivníka.

Veškeré vaše bojové vybavení - chladné zbraně, střelné zbraně, zbroje i štíty - podléhá schvalování při registraci, přičemž poslední slovo má ve všech ohledech organizátor. Ujistěte se tedy dobře, že veškeré vaše vybavení perfektně splňuje následující pravidla, ať předejdete mrzení na místě při schvalování.

### Zásahy uznává zasažený.

**Uznávání a ohlašování zásahů** neděláme standardně tak, jako na jiných airsoftových akcích. Při zásazích **neřveme MÁM, HIT** nebo podobně, ale **hrajeme zranění podle typu a intenzity**, tedy křičíme bolestí, hroutíme se na zem, voláme o pomoc.

**V případě, že uvidíte, že někdo neuznává zásahy, nahlaste ho organizátorům.** Opuštěte si oblíbené softové "neříkej, že nemáš!" a další podobné úlety.

## Chladné zbraně

- Měkčené LARPové zbraně standardní bezpečné konstrukce, vzhledově a designově pasující do světa Falloutu, nebo alespoň obecně postapokalyptického žánru. Tzn. **žádné fantasy a podobně**.
- **Povolené** zásahové plochy pro chladné zbraně jsou: **trup, nohy a ruce**.
- **Zakázané** zásahové plochy pro chladné zbraně jsou: **hlava, krk, rozkrok**.
- **Chladnými zbraněmi je zakázáno házet/vrhat!**
- Chladnou zbraní útočíme s náprahem, jasně zřetelným úderem, sekem nebo podobně na povolenou zásahovou plochu, který před dopadem **zbrzdíme**. Žádné plácání, šmrdlání, "kydlení" a podobně. Chladnou zbraní je zakázáno bodat, jediná výjimka je bajonet, kterým se bodat smí.
- Nechtěný zásah do zakázané zóny se pořád počítá jako platný.
- **Podřezání**. Krátká chladná zbraň se dá použít k tiché eliminaci nepřítele
  - Podřezání musí být provedené ze zálohy
  - Podřezávající položí zbraň na rameno a zašeptá "Podřezávám"
  - Podřezaný se **tiše sesune k zemi**.
  - Po podřezání následuje okamžitě **Smrt hráče**
  - Podřezávat se smí pouze krátkou chladnou zbraní
- Chladná zbraň musí být kvalitně **vyměkčená** dostatečným množstvím vhodného materiálu **po celé délce čepele a minimálně v první třetině případného topora/rukojeti**, a to včetně případných záští, krytů hřbetu ruky a jakýchkoliv dalších prvků. Veškeré špičky či hroty musí být **tupé a měkké**. Zbraň nesmí mít **žádné ostré nebo tvrdé části, hrany či výčnělky a měkčení nesmí odhalovat žádnou část kromě rukojeti**.
- Tréninkové gumové zbraně projdou schválením pouze, pokud **nejsou z tvrdého materiálu a nemají ostré špičky ani hrany**.

- Příkladem budiž oblíbený ESP gumový nůž - měkčí verze je v pořádku, tvrdší už ne!
- V hraničních případech může být vpuštění zbraně do hry podmíněno praktickým otestováním na jejím uživateli.

## Střelné zbraně

- Zásah střelnou zbraní kamkoli do těla, součásti kostýmu, vybavení či zbraně je platný.
- Počítejte však s tím, že zásah z boku či zezadu někam do výstroje (například vyčnívajícího batohu) nemusí hráč vůbec zaregistrovat. V takovém případě měl prostě štěstí a vybavení střelu zastavilo nebo odklonilo. **NEHÁDEJTE SE, STŘÍLEJTE LÉPE!**
- **Nemiřte ani nestřílejte protivníkovi záměrně na hlavu, nebo dokonce do obličeje. NIKDY nestřílejte ani nemiřte lidem na hlavu či obličej z bezprostřední blízkosti (cca 10m a méně).** Zásah do hlavy se počítá stejně, jako zásah kamkoli jinam - není to "instakill" ani nic podobného.
- **“BANG”, “Máš!”, “jsi mrtvej!” a podobně bez výstřelu NEPLATÍ** a neexistuje. V situacích, kdy na někoho míříte z bezprostřední blízkosti a máte totální převahu, můžete dotyčného vyzvat ke kapitulaci slovy **“vzdej se”**. On má možnost se vzdát slovy **“vzdávám se”**, doprovázenými patřičným RP. Následně jej můžete zajmout (viz kapitola Zajetí), nebo **“popravit” výstřelem VEDLE do země. “Poprava” znamená okamžitou smrt hráče a ignoruje životy, zbroj, drogy, agonii atd.** Pokud se nevzdá, prostě normálně střílejte (pokud možno do nohou, těla nebo podobně, **NE DO OBLIČEJE**), jeho volba.
- Zásah kuličkou do střelné zbraně znamená, že zbraň je rozbitá a nelze jí používat, dokud není opravena u **NPC Zbrojře na Tržišti nebo u hráče s perkem Zbrojř.** Rozbitou zbraň hráč nosí vždy zajištěnou a nesmí ji používat, ani s ní na nikoho blafovat, dokud si ji nenechá opravit.
- Střelivo do hry dodává organizátor. Vlastní střelivo je **zakázáno**.
- Dlouhé střelné zbraně libovolného typu (manuální, plynová, elektrická) a krátké střelné zbraně kromě manuálních (tzn. plynové či elektrické) k sobě musí mít připevněnou "průvodku" - žetonek na provázku. Bez žetonku zbraň herně nemáte, **nesmíte ji používat** (ani k blafování nebo podobně) a neměli byste ji u sebe ani nosit (stejně je to zbytečné).
- Průvodku si můžete volně přesouvat mezi zbraněmi stejného typu, můžete ji koupit nebo dostat, můžete ji prodat nebo darovat...
- Průvodka je herní předmět, který je možné ukrást (viz kapitola Okrádání). Pokud přijmete o průvodku, přišli jste o zbraň jako takovou a musíte si ji znovu herně sehnat získáním nové průvodky.
- Krátké manuální střelné zbraně průvodky nemají, fungují bez nich a nelze je krást.
- Krátká střelná zbraň je **POUZE pistole či revolver**. Brokovnice (i krátká bez pažby) je vždy dlouhá zbraň, samopal (i MP5K, UZI, Ingram...) je vždy dlouhá zbraň, pistole s konverzí na karabinu je vždy dlouhá zbraň atd. **V případě pochybností má poslední slovo při kategorizaci zbraně organizátor.** Pokud se u registrace dozvíte, že váš Glock s přídatnou pažbou je dlouhá, tak si pažbu buďto sundáte, nebo je to dlouhá. Tečka.

- Maximální ústřevá energie střelných zbraní je uvedena s **vypnutým hop-upem**. Počítejte s tím, že v případě hraniční ústřevky vás můžeme při schvalování požádat o stažení hop-upu na minimum a přeměření zbraně.
- HPA pohon zbraní je povolen, vlastník takové zbraně si nicméně musí na akci **přivést vlastní tournament lock** (plombu regulátoru) a počítat s tím, že během celé několikadenní akce nebude mít možnost s regulátorem jakkoliv manipulovat.
- V hraničních případech může být vpuštění zbraně do hry podmíněno praktickým otestováním na jejím uživateli.
- Střelná zbraň může být doplněna bajonetem.
  - Čepel bajonetu **nesmí být delší než 25 cm**
  - Bajonet **musí přesahovat konec hlavně alespoň o 10 cm**
  - Bajonet **nesmí mít pevné jádro** v čepeli!
  - Uchycení ke zbrani musí být provedeno bezpečně a pevně (typicky pomocí montáže nebo zámku na zbrani)
  - **Za jakékoliv poškození svojí zbraně při používání bajonetu nese zodpovědnost její vlastník!**

## Zbroje

- Zbroj libovolného typu k sobě musí mít připevněnou "průvodku" - žetonek na provázku. Bez žetonku zbroj herně nemáte a neměli byste ji na sobě vůbec nosit.
- Průvodku si můžete volně přesouvat mezi zbrojemi stejného typu, můžete ji koupit nebo dostat, můžete ji prodat nebo darovat...
- Průvodka je herní předmět, který je možné ukrást (viz kapitola Okrádání). Pokud přijdete o průvodku, přišli jste o zbroj jako takovou a musíte si ji znovu herně sehnat získáním nové průvodky.
- Zbroj chrání před zásahem na celém těle. Umožňuje tedy ignorovat daný počet zásahů dle svojí kategorie.
- Pokud zbroj během boje nebyla kompletně zničena, vstupuje do dalšího boje jako nepoškozená.



## Tabulka zbraní a zbrojí

Chladná jednoruční zbraň - do 90 cm	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Nože, mačety, tomahawky...</li> <li>● Drží se jednou rukou</li> <li>● Smí se použít k podřezání</li> <li>● Bez průvodky</li> </ul>
Chladná dvouruční zbraň - od 90 cm do 120 cm	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Baseballové pálky, velké sekery, bojová kladiva, motorové pily...</li> <li>● Musí být držena oběma rukama</li> <li>● Nesmí se použít k podřezání</li> <li>● Musí být vybavena průvodkou</li> <li>● Zásah se počítá za 2 standardní zásahy</li> <li>● Smí používat pouze perk <b>Barbar</b> nebo hráč po požití drogy <b>Psycho</b></li> </ul>
Střelná - krátká manuální	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Natahovací jednoranné pistole a revolvery</li> <li>● Ústňová energie max. <b>1J</b> (100m/s s 0.20g)</li> <li>● Nepotřebuje průvodku</li> </ul>
Střelná - dlouhá manuální	<ul style="list-style-type: none"> <li>● "Pumpovací" brokovnice všeho druhu, opakovací pušky všeho druhu <b>bez optických zaměřovačů.</b></li> <li>● Ústňová energie max. <b>1,7J</b> (130m/s s 0.20g)</li> <li>● Pouze tlačné patrony či tlačné zásobníky</li> <li>● Možné mít svítilnu (musí splňovat pravidla pro svítilny)</li> <li>● Musí být vybavena průvodkou</li> </ul>
Střelná - krátká poloautomatická	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Poloautomatické či automatické pistole a revolvery</li> <li>● Ústňová energie max. <b>1,7J</b> (130m/s s 0.20g)</li> <li>● Pouze tlačné zásobníky</li> <li>● Povolena střelba pouze v <b>SEMI (poloautomat/jednotlivé rány)</b> režimu</li> <li>● Možné mít svítilnu (musí splňovat pravidla pro svítilny)</li> <li>● Musí být vybavena průvodkou</li> </ul>

Střelná - dlouhá poloautomatická	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Poloautomatické či automatické samopaly a pušky</li> <li>● Ústňová energie max. <b>1,7J</b> (130m/s s 0.20g)</li> <li>● Pouze tlačné zásobníky</li> <li>● Povolena střelba pouze v <b>SEMI (poloautomat/jednotlivé rány)</b> režimu</li> <li>● Možné mít svítilnu (musí splňovat pravidla pro svítilny)</li> <li>● Musí být vybavena průvodkou</li> </ul>
Střelná - Odstřelovací puška	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dlouhá <b>opakovací</b> (tzn. před každým výstřelem nutno přebít pomocí kliky, páky nebo podobně) puška <b>s optikou</b></li> <li>● Ústňová energie max. <b>2,5J</b> (160m/s s 0.20g)</li> <li>● Má zákaz střílet pod 10m</li> <li>● Pouze tlačné zásobníky</li> <li>● Musí být vybavena průvodkou</li> </ul>
Střelná - Kulomet	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Jde o reálně vypadající kulomet nebo obdobnou zbraň (bubnový zásobník na útočné pušce nestačí).</li> <li>● Ústňová energie max. <b>1,7J</b> (130m/s s 0.20g)</li> <li>● Má zákaz střílet pod 10 m</li> <li>● Jako jediná může používat <b>točný zásobník</b>. Organizátoři jsou si vědomi, že ke správné funkci vysokokapacitních zásobníků je potřeba určité minimální množství kuliček v zásobníku. Ty však musí být pořád herní. To, že část munice nepůjde vystřelit, je daň za užití této zbraně.</li> <li>● Hráč bez perku smí kulomet používat pouze ve statické pozici (lafeta, palpost...). Pro přenášení kulometu a střelbu z ruky potřebujete perk <b>Kulometčik</b> nebo hráč pod vlivem drogy <b>Buffout</b></li> <li>● Musí být vybaven průvodkou</li> </ul>
Granátometry a granáty	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Povoleny jsou: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Airsoftové granátometry s plynovými granáty vystřelujícími klasické 6mm BB kuličky (střelivo)</li> </ul> </li> </ul>

	<p>pochopitelně pouze herní!)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vrhací airsoftové plynové nebo mechanické granáty, plněné klasickými 6mm kuličkami (náplň opět pouze herní střelivo!)</li> <li>○ <b>Bezpečné</b> vrhače <b>bezpečných</b> jednotlivých projektilů (např. míček na líný tenis nebo obdobný projektil <b>bez pevného jádra nebo jiných pevných součástí</b>) - <b>do hry možné přivést pouze po předchozí domluvě s organizátory!</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Zásah 6mm kuličkou z granátu platí jako klasický zásah</li> <li>● Zásah projektilem z vrhače platí za dva zásahy</li> <li>● Schvalování probíhá formou praktického testu, tzn. majitel se nechá svým granátometem střelit</li> <li>● Musí být vybaven průvodkou</li> </ul>
Primitivní zbroj	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Chrání před prvním zásahem</li> <li>● Patří sem všechny typy junk zbrojí, obrněných kabátů, kožených zbrojí a primitivních klanových zbrojí.</li> <li>● Po zničení je třeba zbroj nechat opravit u <b>NPC Zbrojíře na Tržišti</b> nebo u hráče s perkem <b>Zbrojíř</b> .</li> <li>● Musí být vybavena průvodkou</li> </ul>
Balistická zbroj	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Chrání před prvními dvěma zásahy</li> <li>● Patří sem rozličné vojenské a civilní neprůstřelné vesty, nosiče plátů apod.</li> <li>● Zbroj musí krýt minimálně hrudník a záda.</li> <li>● Po zničení je třeba zbroj nechat opravit u <b>NPC Zbrojíře na Tržišti</b> nebo u hráče s perkem <b>Zbrojíř</b> .</li> <li>● Musí být vybavena průvodkou</li> </ul>
Bojová zbroj	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Chrání před prvními třemi zásahy</li> <li>● Patří sem zbroje, které jsou kopie zbrojí přímo ze hry.</li> <li>● Zbroj musí krýt minimálně hrudník a záda.</li> <li>● Po zničení je třeba nechat zbroj</li> </ul>

	<p>opravit u <b>NPC Zbrojře na Tržišti</b> nebo u hráče s perkem <b>Zbrojř</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musí být vybavena průvodkou</li> </ul>
Energozbroj	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Energozbroj musí být předem schválena organizátory a jejich počet je velmi omezen.</li> <li>• Energozbroj chrání proti palbě běžných zbraní</li> <li>• Zničit se dá pouze soustředěnou palbou z několika směrů, dvouruční chladnou zbraní nebo granátometem či granátem.</li> <li>• Opravovat energozbroj umí pouze <b>NPC Zbrojř na Tržišti</b></li> <li>• Musí být vybavena průvodkou</li> </ul>
Balistický štít	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jsou zakázány historické či fantasy štíty. Preferují se balistické neprůhledné štíty, nebo nějaké postapo kreační</li> <li>• Obdélníkový štít smí mít maximální rozměr 50x90 cm, kulatý štít smí mít maximálně průměr 50 cm, atypicky tvarované štíty budou aproximovány</li> <li>• Štíty nesmí mít ostré neobalené hrany. Za minimální obalení se považuje <b>alespoň</b> surovka nebo gumová hadice.</li> <li>• Štíty z poklic na kola neprojdou, ani je nevozte!</li> <li>• Musí být vybaven průvodkou</li> </ul>

# 6. Pustina

## Outpost

- Každá frakce si na organizátory určeném místě v prostoru zbuduje svůj outpost
- Outpost je místo, které slouží jako herní frakční základna
- Outpost si dozdobte do stylu své frakce.
  - Frakce, jejíž outpost se NPC hodnotitelům bude líbit nejvíc, dostane do začátku hry bonus.
- Po skončení akce jsou **hráči povinni uvést místo do původního stavu!**
- Na Outpostu nesmí být žádné věci, které by narušovaly Falloutí vizuál. Pokud si tam chcete přinést vodu, použijte místo PET lahve čturu. Jídlo si přineste v látkovém pytli, ne v tašce z Lidlu.
- V outpostu je umístěna **viditelně označená** frakční bedna.
  - Ve frakční bedně jsou všechny zásoby, které frakce nepotřebuje jinde
  - V případě dobytí outpostu či krádeže si z bedny **vzít pouze 2 předměty!**
- Kolem outpostu si hráči mohou zbudovat obranná postavení. Opět platí pravidlo o jejich uvedení do původního stavu.
  - Obranná postavení budou provedena ve formě jednotlivých palpostů, překážek a podobně. **Je zakázáno** postavit kolem outpostu **souvislou zeď**.
- Poblíž outpostu (přesné místo vám určí organizátoři) si každá frakce zbuduje **offgame zónu**. Ta je určena k spánku a odpočinku hráčů a zároveň slouží jako respawn
  - Do offgame zóny se **nevnáší žádné herní předměty**, ty budou umístěny v bedně frakce. Bez výjimky, tedy žádné "jdu se jenom napít" a podobně, do offgame zóny prostě nesmíte vstoupit, pokud u sebe máte nějaký herní předmět!
  - V offgame zóně neprobíhají herní dialogy, neplánují se výpravy, nemůže tam stonat raněný, etc. Je pouze pro respawn, spánek/odpočinek a uložení neherních věcí!
  - V offgame zóně budou umístěny všechny neherní věci.
  - **Do offgame zóny mají přístup výhradně hráči příslušné frakce, ostatním je vstup zakázán. V offgame zóně se nebojuje, nepodřezává, nelootuje atd. Je přísně zakázáno bojovat ve vchodu do offgame zóny nebo jeho těsné blízkosti, je zakázáno z jejího vchodu střílet ven, je samozřejmě zakázáno naopak střílet dovnitř. Brýle ale noste i uvnitř offgame zóny!**
- Outpost může jiná frakce dobýt a vyplenit.
- Každý outpost je vybaven rozhraním O.D.I.N., které umožňuje správu jeho vylepšení, stavbu nových budov, poškození útočníky, opravy atp. (viz. Vylepšení outpostu)
  - Je vždy umístěno v bezprostřední blízkosti frakční bedny
  - Nelze jej nikam přesouvat ani schovávat

## Vylepšení outpostu

- Viz dodatek č.2.

## Boj o outpost

- Na outpost může zaútočit libovolná frakce v jakémkoliv čase. Vezměte to v úvahu při plánování hlídek.
- V rámci outpostu se smí bojovat úplně všude s výjimkou offgame zóny a jejího vstupu (viz výše). Pokud máte něco, co by mohlo bojem utrpět, nechte to v **offgame zóně** nebo doma.
- Pokud se útočníci dostanou k frakční bedně, smí si z ní každý z nich vzít **pouze dva předměty**.
  - Věci ležící volně v outpostu nebo věci, co mají obránci u sebe, se do limitu nepočítají.
- Vylepšení outpostu může být poškozeno. Tuto mechaniku specifikuje dodatek č.2.
- Po skončení boje se útočník na outpostu nesmí zdržovat déle, než je nutné pro dokončení roleplaye. **Maximální doba je 30 minut.**
- Outpost nejde zabrat.
- Pokud chce útočník omezit přísun posil z frakční **offgame zóny**, musí se k ní dostat a na časovači, který najde připravený na místě, nastavit 30 minut. Obránci pak nesmí offgame zónu opustit dřív, než vyprší nastavený čas.

## Ozářená zóna

- V herní ploše se vyskytují zóny, v nichž úroveň radiace několikrát přesahuje úroveň, která je pro člověka smrtící.
- V ozářených zónách se mohou nacházet zajímavé předměty a jejich průzkum by mohl být výnosný
- Pohyb v ozářené zóně umožňují buď určité drogy (viz kapitola Drogy a léčiva) nebo **perk Dítě atomu**
- Pokud do zóny vstoupí hráč bez perku nebo drog, upadá okamžitě do Agónie
- Zóna je vytyčena varovnými cedulemi a provazem nebo páskou.
- Všechny vodní nádrže jsou extrémně radioaktivní a sebemenší kontakt s vodou způsobuje okamžitou smrt, a to i v případě, že je hráč ghúl, má perk, použil lék/drogu nebo podobně. **Vstup do vodních nádrží je PŘÍSNĚ ZAKÁZÁN!**

## 7. Perky

- Perky jsou speciální dovednosti, které se vaše postava může naučit a získat tak výhodu
- Všechny perky získávají až během hry pomocí tréninku od určených postav
  - Výjimkou jsou hráči hrající ghůly a mutanty.
- Každý perk lze získat pouze jednou
- Každý hráč smí získat maximálně tři perky.
- Některé perky vylučují možnost získat perky jiné, viz tabulka.

Kulometčik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Může střílet z kulometu, který není lafetovaný a zároveň kulomet přenášet.</li> <li>• Vylučuje získání perky <b>Barbar</b></li> </ul>
Barbar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umí používat dvouruční chladné zbraně</li> <li>• Vylučuje získání perky <b>Kulometčik</b></li> </ul>
Medik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokáže v boji vrátit člověka v agonii na jeden život</li> <li>• Svoji přítomností v outpostu zlepšuje zotavování hráčů (viz popis Zotavení).</li> <li>• Vylučuje získání perky <b>Zbrojř</b></li> </ul>
Zbrojř	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umí opravit všechny druhy zbrojí a zbraní <b>kromě power armoru</b>.</li> <li>• Kdykoli a kdekoli opraví vždy jednu věc (zbraň či zbroj) jednou za 45 minut.</li> <li>• Na vlastním outpostu může opravovat více věcí stejného typu (zbraně NEBO zbroje) najednou bez omezení počtu a oprava všech dohromady trvá 20 minut.           <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Tzn. na vlastním outpostu opravuje 20 minut všechny zbroje a dalších 20 minut všechny zbraně.</li> </ul> </li> <li>• Vylučuje získání perky <b>Medik</b></li> </ul>
Dítě atomu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Může se bez následků zdržet 15 minut v ozářené zóně</li> <li>• Po setrvání v ozářené zóně smí být perk znovu použit <b>nejdříve za 60 minut</b>.</li> <li>• Vylučuje získání perky <b>Tuhý kořínek</b></li> </ul>
Smažka	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vyšší odolnost proti Závislosti</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aby ses stal závislým, musíš užít jakékoliv léčivo víc než 6x za 30 minut</li> <li>• Vylučuje zisk perku <b>Tuhý kořínek</b></li> </ul>
Tuhý kořínek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Získáváš život navíc</li> <li>• Vylučuje zisk perku <b>Smažka</b></li> <li>• Vylučuje zisk perku <b>Dítě atomu</b></li> </ul>
Scavenger	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Při každé těžbě si můžeš vzít navíc jednu náhodnou surovinu z obálky/krabice nadepsané "scavenger"</li> </ul>