

Pravidla Fallout LARP 2024

“Groundbreak”

Obsah

Obsah	2
1. Úvod	4
2. Všeobecná pravidla	5
Povinná výbava účastníka akce	5
Reflexní vesta	5
Rudá stop	5
Reálné zranění a zdravotník	6
Chování na akci	6
Hygiena a zázemí	6
3. Herní systémy a mechaniky	7
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
Globální stavební projekt	10
4. Suroviny a herní předměty	12
Herní měna	12
Výroba (crafting)	12
Střelivo	12
Drogy a léčiva	13
Těžba	14
Dodávka/shoz zásob	14
Bedna frakce a transportní bedna	14
5. Boj	16
Chladné zbraně	16
Střelné zbraně	17
Zbroje	18
Tabulka zbraní a zbrojí	19
6. Pustina	23
Outpost	23
Vylepšení outpostu	24
Boj o outpost	24

Lockdown	24
Ozářená zóna	25
Zed'	25
Zával	25
Bestie	25
7. Perky	26

1. Úvod

Fallout LARP: Groundbreak (2024) (dále FL) je hra, která probíhá bez přestávek od 7. 8. - 10. 8. 2024. Hráč tedy nikdy nevypadává z role a po celou dobu jeho pobytu na herním území se účastní hry.

Účastnit se může osoba starší 18 let, nebo osoba starší 16 let s doprovodem hráče, který je starší 18 let. Hráč mladší 18 let musí u registrace předložit souhlas s účastí na akci podepsaný zákonným zástupcem.

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** (dýmovnic, pyrotechnických 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 a CP) 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 odměněn.
- 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 dobu 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 přeruší 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 tříděte 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 udány v minutách a/nebo hodinách.

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.
- Hráči v Agonii lze pomoci několika způsoby:
 - Odtáhnout jej k NPC Doktorovi na Tržiště.
 - Odtáhnout jej na Outpost k Zotavení
 - Použít na něj perk "Medik"
 - Píchnout mu Stimpak
 - Dočasně ho postavit na nohy použitím Med-X

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 do recyklační bedny odhodí průvodku zbroje, kterou měl na sobě v době smrti, pokud o ni nebyl předtím okraden.
- 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 nosena vždy. Pokud už nechcete dál hrát ghůla nebo mutanta, jediná cesta je smrt vaší postavy (viz Smrt postavy).
- Ghůl v kvalitně provedené masce (bude posouzeno u registrace) si může u registrace zvolit, zda chce získat perk **Dítě atomu**. Zisk perku touto cestou hráči permanentně ubírá jeden život.
- Mutant v kvalitně provedené masce (bude posouzeno u registrace) si může u registrace zvolit, zda chce získat perk **Barbar** nebo **Kulometčík**.

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 spojenectví, obchodu...). Pravidla zotavení jsou totožná, nehledě na to, 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 vyprchání efektu 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, skrýší ve výstroji nebo podobně!**
- **Mechanismy a limity krádeží z beden jsou popsány v kapitole Bedna frakce a transportní bedna.**
- Krást lze veškeré herní předměty (viz kapitola Suroviny a herní předměty).
 - Při kradení surovin nezapomeňte na **limit nesených surovin na osobu.**
 - Při kradení zbraní, zbrojí a střeliva nezapomeňte, že **berete vždy pouze průvodku!**
- Pokud má CP či NPC zbraň či zbroj bez průvodky (viz kapitola Boj), nelze jej o zbraň či zbroj okrást.
- Mrtvolu v reflexní vestě nelze okrást.
- Nelze okrást o střelivo či výbušniny 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 plastové stahovací pásky!
- Zajatec se může pokusit o útěk či vzdorovat svému vězniteli. 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 dostat dávku nějaké drogy či léčiva. Pokud dávku nedostane, začne se chovat roztěkaně, agresivně, bude mít problém se soustředit...
- Závislost dokáže léčit pouze doktor!

Globální stavební projekt

- Primárním úkolem pro obě velké frakce je dokončení Globálního stavebního projektu. Jedná se o unikátní a velmi nákladnou sadu vylepšení outpostu, která bude velké frakci dostupná na jejím O.D.IN. rozhraní a je naprosto odlišná od možností vylepšení outpostu ostatních frakcí.
- Při úspěšném dokončení upevní daná velká frakce svoji pozici v Dakotě natolik, že bude téměř nemožné se jejího dominantního vlivu do budoucna zbavit.
- Může se stát, že budou dokončeny oba projekty, pouze jeden, nebo se nepodaří dokončit žádný.
- Detailní pravidla ohledně stavebního projektu budou zveřejněna v gamebooku před začátkem hry.
- Dílčí částí globálních projektů budou vyžadovat subdodávky ostatních frakcí:
 - Subdodávka je předem definovaný pracovní úkon, který mohou vykonat pouze členové specifické frakce na základě svého know-how či znalosti místních poměrů. Bez jejich splnění nebude možné globální stavební projekt dokončit.
 - Subdodávky mohou být plněny dobrovolně, nebo nedobrovolně:

- Dobrovolné subdodávky jsou pro hlavní frakci splněny z vlastní vůle, tedy na základě spojenecké dohody, výměnou za služby, úplatu apod.
- Nedobrovolné plnění subdodávek je realizováno formou zajetí příslušného počtu členů frakce a násilného donucení k provedení prací (příslušný počet pracovníků a doba pracovního úkonu budou vždy definovány v gamebooku)
 - Při výkonu nedobrovolné subdodávky musí zajatec vždy splnit svůj pracovní úkon ve vymezeném čase. Nesmí práci sabotovat, prodlužovat, nebo její provedení odmítat.
 - Zajatec při plnění subdodávky nesmí utéct, ale může být osvobozen třetí stranou. Pokud dojde k osvobození zajatců před dokončením prací, je subdodávka neúspěšná.
 - Zajatec může po uplynutí hodiny od zajetí požadovat propuštění s ohledem na obecná pravidla Zajetí. Pokud však do té doby zahájil práci na subdodávce, je jeho přínos automaticky považován za splněný, a dotyčný je považován za popraveného zajatce - viz pravidla pro Zajetí. Mějte na paměti, že tímto zjednodušíte práci svým vězňům.

4. Suroviny a herní předměty

- Všechny herní předměty zajišťují organizátoři!
- Základní herní předměty jsou:
 - Suroviny
 - Součástky
 - Střelivo a výbušniny (viz kapitola Střelivo)
 - Zátky (10 zátek se počítá jako jeden předmět)
 - Vodní úpisy (1 vodní úpis se počítá jako jeden předmět)
 - Průvodky zbraní a zbrojí
 - Drogy a medikamenty
- Ve hře se dále vyskytují speciální herní předměty (typicky questové předměty a podobně). Ty jsou vždy vybaveny informační průvodkou.
- 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 5 druhů surovin, které se těží na určených lokacích.
- **Každý hráč u sebe unese pouze jeden žeton suroviny.** Pro transport většího množství je nutné použít transportní bednu. Pravidla použití transportních beden jsou vždy uvedena v popisu konkrétního typu bedny.
- 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.

Herní měna

- Herní měna je reprezentovaná zátkami a vodními úpisy.
- **Všechny zátky bez ohledu na barvu mají stejnou hodnotu.**
- Vodní úpisy se vyskytují v hodnotě 10, 20 a 50 zátek.
- Vodní úpisy za zátky a obráceně si hráči mohou směnit v bance na Tržišti.

Výroba (crafting)

- Viz dodatek č.1

Střelivo

- Střelivo do hry dodává pouze organizátor.
- Ve hře je střelivo reprezentováno herním předmětem (žetonek s vygravírovaným nábojem).
- Výměnou za tento žetonek vám **NPC Zbrojř** vydá vždy 4 BÍLÉ airsoftové kuličky (6mm BB, k dispozici bude několik běžných hmotností).

- Reálné airsoftové BÍLÉ BB kuličky už de facto nejsou herním předmětem a nekradou se. **Ukrást můžete jen ještě nevyměněné herní žetonky.**
- Ve hře se nachází rovněž herní předmět “výbušnina”, což je pytlíček/krabička ČERVENÝCH BB kuliček. Tyto jsou určeny k plnění granátů a min a **je přísně zakázáno je používat jakožto střelivo do klasických střelných zbraní.**
 - Výbušnina je herní předmět a lze ji ukrást, prodat, koupit, darovat, vyměnit apod., dokud nebyla použita k naplnění granátu či miny.
- **Vnášení vlastních BB kuliček do hry je přísně zakázané a může být postíženo vaším vyloučením z akce. Není povolena ani výměna organizátory dodaných kuliček 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"> • Okamžitě obnovuje jeden ztracený život • Efekt je kumulativní • Dokáže probrat hráče z agonie
Rad-X	<ul style="list-style-type: none"> • Po konzumaci umožní hráči setrvat 15 minut v ozářené zóně • 15 minut se začne počítat okamžitě po konzumaci
Jet	<ul style="list-style-type: none"> • Na dobu 1 hodiny přidává jeden život • Neprobírá z agonie. • Efekt není kumulativní • Pokud po vypršení efektu hráči nezbyde život, upadá okamžitě do agonie.
Buffout	<ul style="list-style-type: none"> • Po konzumaci umožňuje hráči transportovat 2 suroviny místo 1 • Umožňuje hráči přenášet kulomet a střilet z něj (stejně jako perk kulometčík) • Funguje 1 hodinu od konzumace
Psycho	<ul style="list-style-type: none"> • Zásahem jakoukoliv chladnou zbraní hráč ubírá za dva zásahy (stejně jako perk Barbar) • Funguje 1 hodinu od konzumace
Med-X	<ul style="list-style-type: none"> • Při aplikaci hráči v agónii se hráč probere a má 15 minut na přesun k doktorovi nebo na outpost. Nesmí dělat nic jiného! <ul style="list-style-type: none"> ○ Pokud to nestihne, upadá opět do agonie. ○ Pokud je znovu zasažen, okamžitě umírá. • Na 6 hodin potlačuje projevy závislosti • Pokud je aplikován nicnetušícímu hráči, upadá okamžitě do rauše/spánku, kdy nesmí dělat nic

	jiného, než se povalovat a pospávat, případně tiše blouznit
--	---

- Rauš/spánek trvá 15 minut.

Těžba

Viz dodatek č. 3

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.
 - Pokud frakce selže v navázání spojení, může dostat omezenou, jinou nebo i žádnou dodávku.
- 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 jakkoliv manipulovat s vybavením stanic, měnit jeho nastavení, přesouvat jej, sabotovat jej nebo podobně. Poškození vybavení povede k vašemu okamžitému vyloučení z akce!**
- **Shozenou bednu se zásobami musí nést dva hráči.** S bednou se nesmí běhat. Nosiči bedny nesmí střílet či bojovat, pokud nejprve nepoloží bednu.

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 nepoužívají a vybavení hráčů, kteří jsou v offzóně.
 - Pokud nechcete sundavat průvodky zbraní a zbrojí, můžete je nechat položené v okolí bedny. Do prostoru bedny se počítá jakýkoliv item položený do vzdálenosti **1m od bedny.**

- Z bedny frakce si zloděj či útočník smí vzít **pouze dva předměty** na osobu. **Limit platí na VŠECHNY předměty.**
- 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.
- Obyvatelé Helvetie mají poblíž místa, kde jsou ubytovaní, umístěnou bednu, která je označena jejich jménem, případně je v ní přihrádka označená jejich jménem. Tato bedna/přihrádka slouží pro ukládání jejich herních předmětů a platí pro ni stejná pravidla, jako pro Bednu frakce.
- Pokud Obyvatel chce, může si na Tržišti pronajmout Trezorovou schránku.
 - Trezorovou schránku nelze žádným způsobem vykrást.
 - Do Trezorové schránky nelze umístit **Unikátní součástky a Výrobní kazety.**
 - Trezorová schránka umožňuje uložit maximálně **5 herních předmětů.**

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. Odpusťte 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.
- Střílejte jen tam, kam vidíte. **Je přísně zakázáno střílet naslepo vystrčením zbraně za roh, nad překážku nebo podobně.**
- **“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.
- 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).
 - CP či NPC může používat zbraň i bez průvodky, pokud mu byla organizátory takto přidělena.
- 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 přijdete 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 ústřední energie střelných zbraní je uvedena s **vypnutým hop-upem**. Počítejte s tím, že v případě hraniční ústředky 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

- Pro vaši zbroj vám bude u registrace určena maximální možná kategorie (viz Tabulka zbraní a zbrojí).
 - Pokud vám zbroj byla schválena v kombinaci s helmou, chrániči nebo podobně, dosahuje příslušné kategorie **pouze** v této kombinaci a je tedy potřeba ji vždy nosit kompletní!
 - Při kategorizaci zbroje má pravdu a poslední slovo vždy organizátor.
 - Pokud si nejste jistí, zda je vaše zbroj dostatečná pro dosažení dané kategorie, konzultujte to s organizátory **před hrou** (doporučujeme využít Discord Fallout LARP Club). Co si nedomluvíte předem, to už u registrace neukecáte, **debaty a stížnosti přímo u registrace na akci se nepřipouští**.
- Zbroj libovolného typu k sobě musí mít připevněnou průvodku. Bez průvodky zbroj herně nemáte a neměli byste ji na sobě vůbec nosit.
- Průvodka ve hře určuje kategorii zbroje. Např. pokud vaše zbroj dosahuje maximálně kategorie 2 (Balistická zbroj), můžete na ni připevnit průvodku pro Primitivní zbroj (pak chrání před jedním zásahem) nebo pro Balistickou zbroj (pak chrání před dvěma zásahy).
 - CP či NPC může používat zbroj i bez průvodky, pokud mu byla organizátory takto přidělena.
- Průvodku si můžete volně přesouvat mezi zbrojemi, 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 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 připevněné průvodky.
- Pokud zbroj během boje nebyla kompletně zničena, vstupuje do dalšího boje jako nepoškozená.
- Po zničení hráč průvodku zbroje co nejdříve odhodí do recyklační bedny.

Tabulka zbraní a zbrojí

Krátká chladná zbraň - do 40 cm	<ul style="list-style-type: none"> • Nože, mačety, tomahawky... • Drží se jednou rukou • Smí se použít k podřezání • Bez průvodky
Dlouhá chladná zbraň - od 40 cm do 120 cm	<ul style="list-style-type: none"> • Baseballové pálky, velké sekery, bojová kladiva, motorové pily... • Musí být držena oběma rukama • Nesmí se použít k podřezání • Musí být vybavena průvodkou
Střelná - krátká manuální	<ul style="list-style-type: none"> • Natahovací jednoranné pistole a revolvery • Ústňová energie max. 1J (100m/s s 0.20g) • Nepotřebuje průvodku
Střelná - dlouhá manuální	<ul style="list-style-type: none"> • "Pumpovací" brokovnice všeho druhu, opakovací pušky všeho druhu bez optických zaměřovačů. • Ústňová energie max. 1,7J (130m/s s 0.20g) • Pouze tlačné patrony či tlačné zásobníky • Možné mít svítilnu (musí splňovat pravidla pro svítilny) • Musí být vybavena průvodkou
Střelná - krátká poloautomatická	<ul style="list-style-type: none"> • Poloautomatické či automatické pistole a revolvery • Ústňová energie max. 1,7J (130m/s s 0.20g) • Pouze tlačné zásobníky • Povolena střelba pouze v SEMI (poloautomat/jednotlivé rány) režimu • Možné mít svítilnu (musí splňovat pravidla pro svítilny) • Musí být vybavena průvodkou
Střelná - dlouhá poloautomatická	<ul style="list-style-type: none"> • Poloautomatické či automatické samopaly a pušky • Ústňová energie max. 1,7J (130m/s s 0.20g)

	<ul style="list-style-type: none"> • Pouze tlačné zásobníky • Povolena střelba pouze v SEMI (poloautomat/jednotlivé rány) režimu • Možné mít svítilnu (musí splňovat pravidla pro svítilny) • Musí být vybavena průvodkou
Střelná - Odstřelovací puška	<ul style="list-style-type: none"> • Dlouhá opakovací (tzn. před každým výstřelem nutno přebít pomocí kliky, páky nebo podobně) puška s optikou • Ústňová energie max. 2,5J (160m/s s 0.20g) • Má zákaz střílet pod 10m • Pouze tlačné zásobníky • Musí být vybavena průvodkou
Střelná - Kulomet	<ul style="list-style-type: none"> • Jde o reálně vypadající kulomet nebo obdobnou zbraň (bubnový zásobník na útočné pušce nestačí). • Ústňová energie max. 1,7J (130m/s s 0.20g) • Má zákaz střílet pod 10 m • Jako jediná může používat točný zásobník. 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 vystřílet, je daň za užití této zbraně. • Hráč bez perku smí kulomet používat pouze ve statické pozici (lafeta, palpost...). Pro přenášení kulometu a střelbu z ruky potřebujete perk Kulometčik nebo být pod vlivem drogy Buffout • Musí být vybaven průvodkou
Granátometry, granáty, miny	<ul style="list-style-type: none"> • Povoleny jsou: <ul style="list-style-type: none"> ○ Airsoftové granátometry s plynovými granáty vystřelujícími klasické 6mm BB kuličky. ○ Vrhací airsoftové plynové nebo mechanické granáty, plněné klasickými 6mm kuličkami.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Plynové či mechanické miny (resp. nástrahy či obdobná vrhací zařízení) na klasické 6mm BB kuličky. ● Granáty a miny lze plnit pouze kuličkami z herního předmětu “výbušnina”, což je pytlíček/krabička červených 6mm BB kuliček. Ty lze použít k jednorázovému naplnění jednoho granátu či miny. <ul style="list-style-type: none"> ○ Je zakázáno jeden pytlíček/krabičku jakkoli dělit, tzn. nemůžete ji rozdělit do více granátů či min a nemůžete si část obsahu schovat na pozdější doplnění. ○ Je přísně zakázáno používat červené kuličky z předmětu “výbušnina” do klasických střelných zbraní. ○ Porušení libovolného z těchto dvou pravidel povede k okamžitému vyloučení z akce. ● Každý zásah jedné 6mm kuličky z granátu, granátometu či miny platí jako jeden klasický zásah. Pokud množství jednotlivých zásahů nedokážete ani rozlišit a spočítat, okamžitě přicházíte o zbroj a upadáte do Agonie. ● Schvalování probíhá formou praktického testu, tzn. majitel se nechá svým granátometem střelit, nechá si hodit vlastní granát pod nohy, apod. ● Granátomet musí být vybaven průvodkou. Granát nebo mina nikoli.
Primitivní zbroj	<ul style="list-style-type: none"> ● Chrání před prvním zásahem ● Patří sem všechny typy lehkých zbrojí, které nejsou založeny na předloze ze hry a zároveň jsou dostatečně lehké a kompaktní na to, aby majitele neomezovaly v pohybu, nebo jej omezovaly jen minimálně. ● Musí být vybavena průvodkou

Balistická zbroj	<ul style="list-style-type: none"> • Chrání před prvními dvěma zásahy • Patří sem zbroje, které jsou bud' založeny na předloze ze hry, nebo dostatečně omezují majitele v pohybu kombinací svojí hmotnosti, velikosti, přítomnosti chráničů na ruce a nohy, přítomností helmy a podobně. • Musí být vybavena průvodkou
Bojová zbroj	<ul style="list-style-type: none"> • Chrání před prvními třemi zásahy • Patří sem zbroje, které splňují obě podmínky popsané výše u Balistické zbroje. Tedy jsou založeny na předloze ze hry a zároveň dostatečně omezují majitele v pohybu. • Zbroj musí krýt minimálně hrudník a záda. • Musí být vybavena průvodkou
Energobroj	<ul style="list-style-type: none"> • Energobroj musí být předem schválena organizátory a jejich počet je velmi omezen. • Energobroj chrání proti palbě běžných zbraní • Zničit se dá pouze soustředěnou palbou z několika směrů, plným zásahem z granátometu, granátu či miny nebo chladnou zbraní s použitím perku Barbar • Musí být vybavena průvodkou
Balistický štít	<ul style="list-style-type: none"> • Štít kryje před libovolným počtem zásahů. Tzn. jakýkoli zásah do štítu není platný a štít nelze zničit. • Jsou zakázané historické či fantasy štíty. Preferují se balistické neprůhledné štíty, nebo nějaké postapo kreaace • Obdélníkový štít smí mít maximální rozměr 50x90 cm, kulatý štít smí mít maximálně průměr 50 cm, atypicky tvarované štíty budou aproximovány • Štíty nesmí mít ostré neobalené hrany. Za minimální obalení se považuje alespoň surovka nebo gumová hadice. • Štíty z poklic na kola neprojdou, ani je nevozte!

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Musí být vybaven průvodkou • V kombinaci se štítem je možné používat pouze krátkou zbraň (chladnou, střelnou manuální či střelnou poloautomatickou). |
|--|--|

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.
- 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 outpopstu je umístěna **viditelně označená** frakční bedna.
 - Ve frakční bedně jsou všechny zásoby, které frakce nepotřebuje jinde
 - V případě dobytí outpostu či krádeže si zloděj smí z bedny a jejího okolí **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**.
 - Pokud je vaše základna v budově, po dohodě s organizátorem vám budou určeny vstupy do základny. Zbytek případných cest do vaší základny si můžete libovolně zahradiť, zbarikádovat apod., případně po domluvě s organizátory uzavřít černou geotextilií (“netkankou”).
 - Černá geotextilie tvoří neprůchodnou Zeď, se kterou hráči nesmí nijak manipulovat. Jiné případné barikády, uzávěry apod. jsou průchozí, pokud se skrz ně hráč fyzicky dokáže dostat (**dbajte na bezpečnost a nepoškozujte zbytečně cizí majetek!**)
 - Vstupy je **přísně zakázáno** uzavírat, zahrazovat, barikádovat, stavět do nich špatně prostupné překážky, apod.
 - Vstupy mohou být zakryté dveřmi, paletou, plachtou nebo podobně, ty však musí splňovat předchozí pravidlo, tzn. **nesmí být jakkoliv zajištěné proti otevření, odsunutí apod. a musí umožňovat volný průchod.**
 - K zakrytí vstupu **nesmí být použita geotextilie** (“netkanka”) žádné barvy.
- 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 vyplnit.
- Každý outpost je vybaven rozhraním O.D.IN., 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, pokud není outpost uzavřený pomocí **Lockdownu**. 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**.
 - Do prostoru bedny se počítá jakýkoliv item položený do vzdálenosti **1m od bedny**.
 - 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 spustit časovač, který leží u jejího vchodu. Obránci pak nesmí offgame zónu opustit dřív, než vyprší nastavený čas (v základu 30 minut).

Lockdown

- Outpost malé frakce je možné na 4 hodiny uzavřít pomocí mechaniky lockdownu. Její použití frakci umožňuje příslušná budova.
 - Během lockdownu nemůže nikdo vstupovat do outpostu ani odcházet z outpostu, a to včetně členů frakce. Výjimkou jsou mrtví hráči, vracející se na respawn, kteří mohou jednorázově vejít do offzóny.

- Lockdown nelze žádným způsobem předčasně ukončit.
- Po skončení lockdownu jej nelze znovu použít dříve, než za 24 hodin **od ukončení**.
- Lockdown bude vyznačený cedulí vyvěšenou viditelně u vchodů do základny.
 - V noci je lockdown vyznačen navíc světelným signálem modré barvy.
- Vybavení k vyznačení lockdownu frakce obdrží v momentě dokončení stavby příslušné budovy od výrobního organizátora.

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 žlutočernou páskou, nebo kombinací provazu a varovných cedulí.
- Ozářené zóny se mohou objevovat v průběhu hry, stejně tak mohou mizet.
- 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!**

Zed'

- V pustině můžete narazit na místa, zahrazená černou geotextilií ("netkankou").
- Natažená černá geotextilie tvoří **neprůchodnou zed'** a hráči s ní **nesmějí nijak manipulovat** (odhrnovat, shrnovat, prořezávat...)

Zával

- V pustině se mohou nacházet znepřístupněná místa/závaly.
- Zával je označen geotextilií **bílé** barvy a informativní průvodkou "zával".
- Do zavaleného prostoru je možné vstoupit až po odstřelení vstupu.
- **Vstup do závalu může odstřelit pouze NPC Zbrojář.**
- Je zakázáno do neodstřeleného závalu vstupovat, nebo jakkoli nahlížet.

Bestie

- V pustině se mohou vyskytovat různé bestie.
- Bestie jsou vždy součástí pustiny, **hráč nikdy není v roli bestie**.
- Pokud vás bestie zasáhne (například pařátem), **zásah se vždy počítá za dva zásahy**.
- Bestie jsou například Párač, Wendigo, Supermutant...

7. Perky

- Perky jsou speciální dovednosti, které se vaše postava může naučit a získat tak výhodu
- Všechny perky se 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"> • Může střílet z kulometu, který není lafetovaný a zároveň kulomet přenášet. • Vylučuje získání perku Barbar
Barbar	<ul style="list-style-type: none"> • Jakoukoliv chladnou zbraní způsobuje dva zásahy. Protihráči toto oznámí výkřikem “Za dva”. • Dokáže zničit energozbroj chladnou zbraní. • Vylučuje získání perku Kulometčik
Medik	<ul style="list-style-type: none"> • Dokáže v boji vrátit člověka v agonii na jeden život tím, že jej ošetří pomocí jednoho z přidělených obvazů. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Spolu s perkem dostane medik určitý počet obvazů. ◦ Po návratu zraněného hráče na základnu si medik bere použité obvazy zpátky a může je okamžitě použít znovu. ◦ Obvaz není herní předmět, tzn. nelze krást obvazy ostatním medikům, půjčovat si je, kupovat, prodávat a podobně. ◦ Obvazy je zakázáno stříhat na víc kusů. • Svoji přítomností v outpostu zlepšuje zotavování hráčů (viz popis Zotavení).
Dítě atomu	<ul style="list-style-type: none"> • Může se bez následků zdržet 15 minut v ozářené zóně • Po setrvání v ozářené zóně smí být perk znovu použit nejdříve za 60 minut.

	<ul style="list-style-type: none"> • Vylučuje zisk perku Tuhý kořínek
Smažka	<ul style="list-style-type: none"> • Úplná odolnost proti Závislosti - Závislost u tebe nikdy nenastane. • Vylučuje zisk perku Tuhý kořínek
Tuhý kořínek	<ul style="list-style-type: none"> • Získáváš život navíc • Vylučuje zisk perku Smažka • Vylučuje zisk perku Dítě atomu
Scavenger	<ul style="list-style-type: none"> • Scavenger může vybírat schránky označené nápisem "scavenger" • Schránky se budou během celé hry objevovat v prostoru • Schránky je zakázáno přenášet • Lokace některých schránek bude vyznačena na speciálních mapách