

Pravidla Fallout LARP 2025

“The Foundry”

Obsah

Obsah	2
1. Úvod	4
2. Všeobecná pravidla	5
Herní prostor a chování v něm	5
Oheň	5
Pyrotechnika	5
Úpravy porostu, práce se dřevem	5
Opevnění a překážky	5
Nepřístupná místa	6
Hygiena a zázemí	6
Povinná výbava účastníka akce	6
Reflexní vesta	7
Rudá stop	7
Reálné zranění a zdravotník	7
Chování na akci	7
3. Herní systémy a mechaniky	8
Počítání času ve hře	8
Životy a zásahy	8
Agonie a dorážení	8
Smrt hráče a smrt postavy	8
Smrt hráče	8
Smrt postavy	9
Mutanti a ghůlové	9
Léčba	9
Okrádání	10
Zajetí	10
Závislost	11
4. Suroviny a herní předměty	12
Herní měna	12
Radiostanice	12
Výroba (crafting)	13
Střelivo	13
Drogy a léčiva	13
Těžba	14
Bedna frakce a transportní bedna	14
5. Boj	16
Chladné zbraně	16
Střelné zbraně	17
Granátomety, granáty a miny	18

Zbroje	18
Tabulka zbraní a zbrojí	19
6. Pustina	23
Outpost	23
Vylepšení outpostu	23
Boj o outpost	24
Lockdown	24
Hub	24
Ovládnutí Hubu	24
Oprava Továrny	25
Aktivace bloku (oprava)	25
Deaktivace bloku (sabotáž)	25
Ozářená zóna	26
Zamořený prostor	26
Trvale zamořený prostor	26
Dočasně zamořený prostor	26
Zed'	27
Zával	27
Bestie	27
7. Perky	28

1. Úvod

Fallout LARP: The Foundry (2025) (dále FL) je hra, která probíhá bez přestávek od 6. 8. - 9. 8. 2025. 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“) a měkčené atrapy zbraní na blízko. 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.

2. Všeobecná pravidla

Herní prostor a chování v něm

Prostor "WarField CQB Hladíkov", ve kterém se letošní ročník odehrává, má několik pevně daných pravidel, určených majitelem/provozovatelem prostoru. **Porušení libovolného z těchto pravidel může vést nejen k vašemu okamžitému vyloučení z letošního ročníku, ale i k zákazu vstupu na ročníky další.**

Oheň

- Platí **PŘÍSNÝ ZÁKAZ ROZDĚLÁVÁNÍ OHŇŮ** v celém prostoru. Zákaz se vztahuje i na používání grilů, a to včetně grilů plynových. Rovněž na svíčky, pochodně, petrolejky apod. Výjimky se neudělují.
- Při používání vařičů, vodních dýmek a dalších zdrojů tepla je **umístěte dostatečně daleko od čehokoli hořlavého** (především suchého listí, trávy apod.), **mějte je pod neustálým dohledem** a dbejte maximální opatrnosti.
- Při kouření v prostoru rovněž dbejte maximální opatrnosti, každý nedopalek důsledně uhasťte a odhodte do nádoby určené jako popelník. **Nikdy neodhazujte nedopalky do suché trávy, listí, lesního podrostu či jiných míst, kde hrozí vznik požáru!**

Pyrotechnika

- Platí **PŘÍSNÝ ZÁKAZ POUŽÍVÁNÍ VEŠKERÉ PYROTECHNIKY**. Výjimky neexistují.

Úpravy porostu, práce se dřevem

- Bez výslovného svolení organizátorů je **PŘÍSNĚ ZAKÁZÁNO KÁCET, SEKAT ČI JINAK LIKVIDOVAT NEBO POŠKOZOVAT JAKÉKOLI DŘEVINY ČI ROSTLINY V PROSTORU**. Výjimka může být udělena po domluvě s organizátory, kteří zajistí svolení majitele/provozovatele prostoru.
- Oproti tomu **zpracování padlých stromů, spadlých větví a podobně je povoleno a podporováno**. Při této činnosti dbejte na to, aby **po vašem zásahu bylo místo čistější a prostupnější, než před ním**, nikoli naopak - osekání větve natahejte na jednu hromadu, nespotřebovaný materiál naházejte na jedno místo někam, kde nebude překážet, neroztahávejte již existující hromady dřeva a podobně.

Opevnění a překážky

- Opevnění a překážky, které se již v prostoru nacházejí, je **PŘÍSNĚ ZAKÁZÁNO PŘESOUVAT, ROZEBÍRAT, UPRAVOVAT ČI POŠKOZOVAT**. Pokud něco poškodíte nedopatřením, upozorněte organizátory, aby věděli, že je potřeba před vrácením prostoru zjednat nápravu.
- V prostoru, obzvláště v lese, je bez předchozí domluvy **ZAKÁZÁNO STAVĚT NOVÉ PŘEKÁŽKY A OPEVNĚNÍ Z UMĚLÝCH MATERIÁLŮ** - palet, desek, dveří, nábytku atd. atp.
- Opevnění je možné stavět z padlých stromů a větví, nalezených v prostoru - viz výše. **Před stavbou větších konstrukcí, stejně jako před případným kopáním okopů, se domluvte s organizátory.**
-

Nepřístupná místa

- Některá místa v prostoru budou vyznačena **červenobílou výstražnou páskou**. Do těchto míst platí **neherní zákaz vstupu**. Jedná se typicky o nebezpečná místa, jako jsou například staré jímky. Narazíte-li na průchod skrz červenobílou výstražnou pásku, jedná se o nedopatření, nikoli záměr, v žádném případě neprocházejte skrz. Specificky upozorňujeme na následující:
 - **Vila** - stará vila na jižním okraji prostoru. V důsledku odstranění velké části nosných prvků ze strany zlodějů kovů je **vstup do této budovy či její bezprostřední blízkosti životu nebezpečný**.
 - **Posedy** - v prostoru se nachází několik klasických loveckých posedů. Kolem posedů je možné se pohybovat i vést boj bez omezení, **přímo nahoru na posedy však nevstupujte**, ani na ně zbytečně nestřílejte.
- V prostoru se v určitých místech nachází ploty. Platí **přísný zákaz ploty přelézat, podlézat, odtahovat, poškozovat atd. atp.**, a to i v případě plotů, které jsou ve **viditelně špatném stavu**.
 - Ploty vymezují místa, která nemají být přístupná či prostupná z různých důvodů, typicky pro vaši vlastní bezpečnost. Respektujte to!
 - Jedním z těchto míst je **deponie sutí, odpadu a dalšího materiálu z prostoru**. **Pro vlastní bezpečí do ní v žádném případě nevstupujte**.

Hygiena a zázemí

- Na akci budou zajištěny mobilní záchody v dostatečné míře, včetně základního hygienického zázemí (min. nádrž 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** budovy, elektřina, 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. Plechovky a PET lahve dávejte do pytlů prázdné a sešlapané!

Povinná výbava účastníka akce

Základní vybavení, vypsané níže, musí mít každý účastník (jak hráči, tak NPC a CP), jinak nebude vpuštěn do hry.

Výbava bude kontrolována u registrace!

- **Certifikované** ochranné brýle (tedy **NE** brýle s mřížkou, čínské kopie vojenských brýlí, lyžařské, sluneční, svářečské, dioptrické...)
 - **Nošení ochranných brýlí je povinné po celou dobu akce, a to bez výjimek!**
- kostým
- reflexní vesta
- hodinky (náramkové, kapesní nebo klidně budík. **NE** mobilní telefon)

-

- 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).

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.
- **Je zakázáno komponovat jakoukoliv část reflexní vesty do kostýmu!**
- **I v reflexní vestě platí povinnost nosit ochranné brýle (viz výše)!**
- Typické 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

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.

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 perky (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.
 - 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 Outpostu frakce 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 UDÁLOSTI BEZPROSTŘEDNĚ VEDOUcí KE 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 zabít, oznamte mu to, a krátce mu vysvětlíte proč.
- **Oběť musí se zabitím souhlasit.**
- Na výsledném roleplay se spolu domluvíte.
- Po zabití odchází oběť na orgovnu oznámit smrt své postavy a založit si postavu jinou.

Mutanti a ghúlové

- Pokud se hráč rozhodne jet za mutanta nebo ghúla, musí mít pro svoji postavu příslušnou masku.
 - Masku musí částečně zakrývat obličej, ale **musí umožnit použití ochrany zraku.**
 - Masku musí být během hry nošena vždy. Pokud už nechcete dál hrát ghúla nebo mutanta, jediná cesta je smrt vaší postavy (viz Smrt postavy).
- Ghúl v kvalitně provedené masce (bude posouzeno u registrace, nebo si hráč může masku nechat schválit dopředu přes Discord) 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, nebo si hráč může masku nechat schválit dopředu přes Discord) 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 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, 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 ukrývat, např. do spodních vrstev oblečení, skryšít 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 těžkých předmětů nezapomeňte na **limit nesených těžkých předmětů 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, granáty, 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!

4. Suroviny a herní předměty

- Všechny herní předměty zajišťují organizátoři!
- Základní herní předměty jsou:
 - Suroviny (Těžký předmět)
 - Součástky (Těžký předmět)
 - Těžební holotapy
 - 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, zbrojí a radiostanic
 - Drogy a medikamenty
 - Chemické prekuzory
 - Kontrolní moduly WeSayso (Těžký předmět)
- Ve hře se dále vyskytují speciální herní předměty (typicky questové předměty a podobně). Ty jsou vždy vybaveny informační průvodkou.
- **Každý hráč u sebe unese pouze jeden Těžký předmět.**
 - Pro transport většího množství je nutné použít transportní bednu. Pravidla použití transportních beden jsou vždy uvedena v popisu konkrétního typu bedny.
 - Některé drogy, perky či speciální předměty mohou zvýšit počet těžkých předmětů, které hráč může nést.
- 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, v každém z Hubů a na dalších vhodných místech.
 - 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.
- 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 jinde!**

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 u Bankéře.

Radiostanice

- Hráči mohou k dorozumívání během hry používat UHF, VHF a PMR radiostanice
- Hráči jsou při jejich používání povinni dodržovat platnou legislativu, především tedy používat **pouze** frekvence, které jsou legálně k dispozici pro použití veřejností

•

- Pro použití musí být radiostanice **vybavena průvodkou**
- Radiostanice musí být doplněná herní rekvizitou, která vzhledově připomíná armádní radiostanici. Nejmenší povolená velikost bude AN/PRC-6, ale preferujeme spíš něco ve stylu RF10, AN/PRC-77, A76 apod.

Výroba (crafting)

Viz příslušný dodatek (bude vydán později).

Střelivo

- Střelivo do hry dodává pouze organizátor.
- Ve hře je střelivo reprezentováno herním předmětem (žetonek s vygravírovaným nábojem).
- Výměnou za tento žetonek vám **příslušné NPC** 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 žetony.**
- Ve hře se nachází rovněž herní předmět Výbušnina, což je 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 či aktivaci granátu či miny.
- **Vnášení vlastních BB kuliček do hry je přísně zakázané** a může být postiženo 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	• Okamžitě obnovuje jeden ztracený život • Efekt je kumulativní • Dokáže probrat hráče z agonie
Rad-X	• Po konzumaci umožní hráči setrvat 15 minut v ozářené zóně • 15 minut se začne počítat okamžitě po konzumaci
Jet	• 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	• Po konzumaci umožňuje hráči transportovat 2 těžké předměty místo 1

•

	• Umožňuje hráči přenášet kulomet a střilet z něj (stejně jako perk Kulometčík) • Funguje 1 hodinu od konzumace
Psycho	• Po konzumaci umožňuje hráči transportovat 2 těžké předměty místo 1 • Zásahem jakoukoliv chladnou zbraní hráč ubírá za dva zásahy (stejně jako perk Barbar) • Tuto schopnost lze použít pouze jednou za tři sekundy! • Funguje 1 hodinu od konzumace
Med-X	• Při aplikaci hráči v agónii se hráč probere a má 15 minut na přesun k doktorovi nebo na outpost. Nesmí dělat nic jiného! ◦ 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 bezvědomí, ve kterém nesmí dělat nic jiného, než se povalovat a pospávat, případně tiše blouznit ◦ Bezvědomí trvá 15 minut.

Těžba

Viz příslušný dodatek (bude vydán později).

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**. Tento prostor bude vyznačen vhodným způsobem přímo na místě.
 - 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 těžkých předmětů.
 - V každé bedně je možné v základu nést 8 těžkých předmětů.
 - Množství těžkých předmětů, které je možné v bedně nést, může být navýšeno příslušnou budovou v Outpostu
 - Z transportní bedny může zloděj ukrást vše (**stále platí limit nesených těžkých předmětů na osobu** - viz kapitola Suroviny a herní předměty).
 - Těžké předměty, 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.
- Transportní bednu musí nést dva hráči.
- S bednou se nesmí běhat. Nosiči bedny nesmí střílet či bojovat, pokud nejprve nepoloží bednu.
- Wastelanderi mají v Hubu umístěnou bednu, která je označená jejich jménem, případně v ní jsou přihrádky označené jmény hráčů. Tato bedna/přihrádka slouží pro ukládání jejich herních předmětů a platí pro ni stejná pravidla, jako pro Bednu frakce.
- Pokud Wastelander chce, může si u příslušného NPC v hubu pronajmout Trezorovou schránku.
 - Trezorovou schránku nelze žádným způsobem vykrást.
 - Do Trezorové schránky nelze umístit **Součástky, Těžební holotapy a Kontrolní moduly.**
 - 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 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 záštít, 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 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 přídavnou pažbou je dlouhá, tak si pažbu buďto sundáte, nebo je to dlouhá. Tečka.

- Maximální ústňová energie střelných zbraní je uvedena s **vypnutým hop-upem**. Počítejte s tím, že v případě hraniční ústňovky 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!**

Granátomety, granáty a miny

- Ve hře je povoleno používat airsoftové granátomety, granáty a miny, vrhající 6mm BB kuličky - viz Tabulka zbraní a zbrojí.
- Všechny granátomety, granáty a miny, které si přinesete do hry, podléhají schvalování. Každý jednotlivý kus je potřeba přinést ukázat k registraci.
- Každý jednotlivý zásah kuličky z granátometu, granátu či miny platí jako **jeden klasický zásah**. Pokud množství jednotlivých zásahů **nedokážete ani rozlišit a spočítat, okamžitě přicházíte o zbroj a upadáte do Agonie**.
 - “Výbuch” granátu či miny sám o sobě **nemá žádný efekt**. Granát či mina **NEDÁVAJÍ** automaticky zásahy jen proto, že byl hráč blízko, **ve stejné místnosti nebo podobně**. Pokud hráče nezasáhne letící kulička, **nebyl granátem či minou zasažen**, nehledě na to, jak blízko “výbuchu” byl.
- Granáty a miny lze plnit pouze kuličkami z herního předmětu **Výbušnina**, což je označená krabička červených 6mm BB kuliček. Ty lze použít k **jednorázovému naplnění jednoho granátu či miny**.
 - **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. Krabičku s případným zbytkem kuliček odhodte do recyklační bedny.
 - **Je přísně zakázáno používat červené kuličky z předmětu Výbušnina do klasických střelných zbraní.**
 - Porušení libovolného z těchto pravidel povede k **okamžitému vyloučení z akce**.

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, do jaké kategorie vaše zbroj spadá, 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 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 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	● Nože, mačety, tomahawky... ● Drží se jednou rukou ● Smí se použít k podřezání ● Bez průvodky
Dlouhá chladná zbraň - od 40 cm do 140 cm	● Baseballové pálky, velké sekery, bojová kladiva, motorové pily... ● Při délce 70cm a více musí být držena oběma rukama ● Nesmí se použít k podřezání ● Musí být vybavena průvodkou
Střelná - krátká opakovací	● Pistole a revolvery, které je potřeba před každým výstřelem ručně natáhnout ● Ústňová energie max. 1J (100m/s s 0.20g) ● Nepotřebuje průvodku
Střelná - dlouhá opakovací	● "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	• 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	• Poloautomatické či automatické samopaly a pušky • 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 - Odstřelovací puška	• 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	• 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 vystřít, 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 Kulometčík nebo být pod vlivem drogy Buffout • Musí být vybaven průvodkou
Granátomet	• Airsoftový granátomet s plynovými granáty vystřelujícími klasické 6mm BB kuličky. • Povoleny jsou pouze standardní granáty typu "BB shower". • Schvalování granátometu probíhá formou praktického testu, tzn. uživatel musí být ochoten se nechat střelit vlastním granátometem. • Granátomet musí být vybaven průvodkou.
Ruční granát	• Vrhací airsoftové plynové nebo mechanické granáty, plněné klasickými 6mm kuličkami. • Schvalování granátů probíhá formou kontroly a případného praktického testu. • Granát nepotřebuje průvodku.
Mina	• Plynové či mechanické miny (resp. nástrahy či obdobná vrhací zařízení) na klasické 6mm BB kuličky. • Schvalování miny probíhá formou kontroly a případného praktického testu. • Mina nepotřebuje průvodku.
Primitivní zbroj	• Chrání před prvním zásahem • Musí chránit hrudník. • Musí být vybavena průvodkou
Balistická zbroj	• Chrání před prvními dvěma zásahy • Musí chránit hrudník a záda. • Musí být vybavena průvodkou
Bojová zbroj	• Chrání před prvními třemi zásahy • Musí chránit hrudník, záda, jednu

	sadu končetin (ruce či nohy) a být doplněná helmou. • Musí být vybavena průvodkou
Energozbroj	• Energozbroj musí být předem schválena organizátory a jejich počet je velmi omezen. • Energozbroj chrání proti palbě běžných střelných zbraní a běžným zásahům chladnou zbraní. ○ Hráč v energozbroji tyto zásahy nicméně neignoruje, ale doprovází patřičným RP. Tedy pod palbou by se měl zastavit, případně ustupovat, chladným zbraním uhýbat apod. • Energozbroj může zničit hráč s perkem Barbar, a to tím, že ji v rámci téhož boje alespoň 5x zasáhne útokem “za dva”. • Energozbroj lze rovněž zničit tím, že ji v témže boji zasáhnete třemi zásahy granátem, granátometem nebo minou. Zásah výbušninou musí být “plný”, tedy energozbroj musí zasáhnout větší množství kuliček/projektilů tak, aby hráč ve zbroji nebyl schopen rozlišit jednotlivé zásahy a spočítat je • Musí být vybavena průvodkou
Balistický štít	• Štít kryje před libovolným počtem zásahů. Tzn. jakýkoli zásah do štítu není platný a štít nelze zničit. • Jsou zakázány historické či fantasy štíty. Preferují se balistické neprůhledné štíty, nebo nějaké postapo křeace • 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!

	• 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 čutoru. Jídlo si přineste v látkovém pytlí, 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**.
 - **Při stavbě obranných postavení důsledně dodržujte pravidla a omezení uvedená v kapitole "Herní prostor a chování v něm"!**
- 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 příslušný dodatek (bude vydán později).

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**.
 - 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 výše.
- Po skončení boje se útočník na outpostu nesmí zdržovat déle, než je nutné pro dokončení roleplaye. **Maximální doba je 30 minut.**
- Outpost nejde zabrat.

Lockdown

- Outpost frakce je možné na 4 hodiny zabezpečit pomocí mechaniky lockdownu. Její použití frakci umožňuje příslušná budova.
- **Během lockdownu je frakční bedna kompletně chráněna před vykradením a O.D.IN. rozhraní kompletně chráněno před sabotáží.**
- Po skončení lockdownu jej nelze znovu použít dříve, než za 24 hodin **od ukončení**, pokud v Outpostu není budova, která toto pravidlo dále upravuje
- Aktivace lockdownu bude vždy jasně zřejmá při pokusu přistoupit k frakční bedně nebo rozhraní O.D.IN. Vybavení pro vyznačení lockdownu dodají organizátoři.

Hub

- Každý Hub ve hře představuje určitou část bývalé Továrny.
- Každý Hub je důležité místní centrum, které slouží jako tržiště/obchodní centrum a přibýtek pro různé postavy a wastelandery. Mít Hub ve svojí moci znamená získat velký vliv a bohatství.
- V každém Hubu se nachází původní mechanizace Továrny, kterou hráči mohou lokálně zprovoznit tak, aby pro ně vyráběla herní předměty.
 - Tato mechanika bude detailně popsána v dodatku týkajícím se výroby.

Ovládnutí Hubu

- Vyvěšením své vlajky na stožáru v Hubu dává daná frakce najevo svoji jednoznačnou kontrolu nad Hubem.
 - Pokud už je Hub ovládán jinou frakcí, je nejprve nutné jejich vlajku sundat.
 - **Vlajka není herní předmět, nelze jí ukrást, odnést nebo schovat.**
 - **Vlajky všech frakcí budou umístěny v každém Hubu na vhodném místě u stožáru. Sundanou vlajku vždy vraťte zpět na toto místo.**
 - Vlajku může vyměnit vždy **pouze člen hráčské frakce** (ne NPC/CP, ne wastelander) a **pouze na vlajku svojí frakce.**
 - NCR svojí vlajku nemá a tudíž nemůže Hub ovládnout. Nesmí ani stáhnout vyvěšenou vlajku hráčské frakce.
- O kontrolu nad Hubem se žádným způsobem nemůže dělit více frakcí.
 - **Vždy tedy může být vyvěšena pouze jedna vlajka.**
 - Spojenectví se do kontroly Hubu nijak nezapočítávají. Frakce, jejíž vlajka nad Hubem vlaje, nad ním má jedinečnou a kompletní kontrolu.
- **Ovládat na konci hry alespoň jeden Hub je hlavním cílem hry pro všechny hráčské frakce.**
 - Výsledek hry pro frakce, které na jejím konci nebudou kontrolovat žádný z Hubů, bude výrazně negativní.
- Jedna frakce může ovládat více Hubů.
 - Případné držení více než jednoho Hubu samozřejmě velmi pozitivně ovlivní výsledek hry pro danou frakci.
- Ovládnutí Hubu frakcí nemá žádný vliv na jeho běžný provoz.
 - V Hubu zůstávají NPC postavy. Tyto nesmí být vyhnány, nesmí jim být naopak bráněno ve vstupu do Hubu a musí mít možnost provozovat svoji činnost.
 - Výrobní mechanizaci Hubu může používat kdokoli, kdo k ní má fyzický přístup, tzn. i příslušníci všech ostatních frakcí, které Hub neovládají.
 - Hráči, kteří fyzicky ovládají Hub, ale samozřejmě mohou bránit ve vstupu komukoli, koho do něj vpustit nechtějí, **s výjimkou NPC.**

Oprava Továrny

K úspěšné opravě Továrny je potřeba znovu **aktivovat tři různé části (bloky) původní Továrny** a zajistit, aby byly všechny aktivní **na konci hry**.

Aktivace či deaktivace bloků Továrny (oprava/sabotáž Továrny) probíhá v Řídící místnosti Továrny, umístěné v herním prostoru.

Aktivace bloku (oprava)

- Připojení každého bloku Továrny vyžaduje určité množství Kontrolních modulů příslušného typu.
 - Kontrolní modul je těžký předmět
- Tyto moduly je potřeba zapojit do příslušného panelu, umístěného v Kontrolní místnosti.
 - Pro zapojení kontrolního modulu je nutné vyřešit puzzle v Řídící místnosti a následně fyzicky zasunout modul do panelu.
 - **Jedno splnění puzzle umožňuje zapojení pouze jednoho modulu!**
 - Zapojování mohou provádět **pouze členové hráčských frakcí.**

•

- Blok je do centrálního řízení zapojen pouze v případě, že na jeho panelu v Řídící místnosti jsou zapojeny všechny potřebné Kontrolní moduly.
 - Tento stav bude indikován světelnou signalizací v Řídící místnosti.
- V případě následné sabotáže může být blok kdykoli opětovně připojen stejným postupem (doplněním chybějících Kontrolních modulů).

Deaktivace bloku (sabotáž)

- Blok je možné z centrálního řízení kdykoli odpojit a tím sabotovat Továrnu.
- Odpojení se provádí odstraněním Kontrolního modulu či modulů z příslušného panelu v Kontrolní místnosti.
 - Pro odpojení kontrolního modulu je nutné vyřešit puzzle v Řídící místnosti, fyzicky odebrat modul z panelu a **okamžitě jej odnést do recyklační bedny, umístěné u vchodu do Řídící místnosti.**
 - **Jedno splnění puzzle umožňuje odstranění pouze jednoho modulu!**
 - Odpojování mohou provádět **pouze členové hráčských frakcí.**
- K odpojení bloku od Centrálního řízení postačuje odebrat jeden Kontrolní modul. V tu chvíli dojde ke zhasnutí světelné signalizace a blok je odpojen.
 - Odebrání dalších modulů je možné, ale nemá žádný vliv na stav bloku nebo Továrny, pouze komplikuje případnou opětovnou opravu/zapojení tím, že bude potřeba doplnit více modulů.
- V případě opětovného zapojení/opravy je možné sabotáž kdykoli zopakovat.

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.

Zamořený prostor

- V oblasti WeSayso Falls se krom ozářených zón vyskytují i prostory, které jsou zamořeny neznámým odpadem z Továrny
- Pohyb v této zóně není možný. Pokud se v ní hráč ocitne, okamžitě nastává **smrt hráče. Perk Dítě atomu, Rad-X** ani jiné standardní herní mechaniky **proti účinku nechrání.**
- Bude vyznačeno **zelenobílou výstražnou páskou**
- **Ve hře budou existovat dvě varianty tohoto prostoru.**

Trvale zamořený prostor

- Je vymezen **několika pruhy zelenobílé výstražné pásky v různých výškách nad sebou.**
- **Vstup je pro hráče vždy smrtelný.**
-

Dočasně zamořený prostor

- Je vymezen **jedním pruhem** zelenobílé výstražné pásy **ve výšce cca 2m nad zemí**.
- Uvnitř jsou v dostatečném počtu umístěny výstražné majáky se světelnou a zvukovou výstrahou.
 - Pokud jsou majáky vypnuté, prostor je neškodný a nemá na hráče žádný efekt.
 - Pokud jsou majáky zapnuté, prostor má výše popsaný efekt, tzn. u každého hráče uvnitř okamžitě nastává **smrt hráče**, před kterou se **nelze nijak ochránit**.
 - Aktivace a deaktivace prostoru nastává v důsledku určitých herních událostí. **Výstražné majáky nejsou herní předměty a je přísně zakázáno s nimi jakkoli manipulovat!**

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 příslušné NPC.**
- 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**.
- Ne každou bestii je možné zabít klasickými prostředky. Na likvidaci některých je třeba specifický postup, který se můžete během hry dozvědět.
- 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 a hráči kteří získali perk **Hezoun**
- Každý perk lze získat pouze jednou
- Každý hráč smí získat maximálně tři perky.
- Některé perky vylučují možnost získat perky jiné, viz tabulka.

Kulometčík	• Může střílet z kulometu, který není lafetovaný a zároveň kulomet přenášet. • Vylučuje získ perku Barbar
Barbar	• Jakoukoliv chladnou zbraní způsobuje dva zásahy. Protihráči toto oznámí výkřikem "Za dva". ◦ Tuto schopnost smí použít pouze jednou za tři sekundy! ◦ Pomocí této schopnosti lze zničit energozbroj. • Vylučuje získ perku Kulometčík
Medik	• Dokáže v boji vrátit člověka v agonii na jeden život tím, že jej ošetří pomocí jednoho z přidělených obvazů. ◦ 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. • Svojí přítomností v outpostu zlepšuje zotavování hráčů (viz popis Zotavení).
Dítě atomu	• Může se bez následků zdržet 15 minut v ozářené zóně • Po setrvání v ozářené zóně smí být

	perk znovu použít nejdříve za 60 minut. • Vylučuje zisk perku Tuhý kořínek
Smažka	• Úplná odolnost proti Závislosti - Závislost u tebe nikdy nenastane. • Vylučuje zisk perku Tuhý kořínek
Tuhý kořínek	• Získáváš život navíc • Vylučuje zisk perku Smažka • Vylučuje zisk perku Dítě atomu
Scavenger	• 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
Pack Rat	• Umožňuje hráči transportovat dva Těžké předměty namísto jednoho.
Hezoun	• Získáváš život navíc • Nevylučuje zisk perku Tuhý kořínek • Perk lze získat v případě, že je hráčova zbroj či kostým věrnou a komplexní replikou zbroje či jiného kostýmu ze hry. • Provedení musí být vizuálně velice blízko cosplayi. • Perk je možné získat při konzultaci přes Discord po doložení fotek nebo u registrace. • Při rozhodování se nezohledňuje hmotnost, praktičnost, materiál, etc. Pouze vzhled. • Organizátor má poslední slovo.