

# Fallout: Warfare

Wargaming in the Fallout™ Universe



by Chris Taylor



MICRO **FORTÉ**



PIPBoy  
Approved!



Překlad Ratman, petrushka a Jay Kowalski

# Fallout: Warfare

## Válčení ve světě Falloutu

### Obsah

1.0 Úvod.....	2
1.1 Papírové miniatury .....	2
1.2 Kostka .....	2
2.0 Pozadí událostí.....	3
3.0 Příprava.....	4
3.1 Volba scénáře.....	4
3.2 Volba terénu.....	4
3.3 Sestavování armády.....	4
Typy jednotek .....	4
Armádní body .....	5
Konstrukční limity pro turnaje .....	5
3.4 Rozmísťování armády .....	5
4.0 Boj.....	6
4.1 Bojový tah.....	6
4.2 Bojové akce .....	6
4.3 Pohyb .....	7
4.4 Boj na blízko.....	7
4.5 Boj na dálku.....	7
4.6 Poškození a smrt .....	8
4.7 Morálka .....	9
4.8 Ústup.....	9
4.9 Vítězství!.....	9
5.0 Dovednosti (Skillly).....	10
5.1 Velikosti dovedností .....	10
6.0 Pokročilá pravidla .....	11
6.1 Vozidla .....	11
6.2 Míny.....	11
6.3 Osvětlení .....	12
6.4 Další bojová pravidla.....	12
7.0 Scénáře .....	13
S1 Skirmish .....	13
S2 Konvoj .....	13
S3 Hon za pokladem!.....	13
S4 Zdivočelá Amerika .....	14
8.0 Kampaně .....	15
8.1 Hraní kampaní .....	15
8.2 Postup.....	15
Příloha A: Seznam armád .....	16
Bratrstvo Oceli .....	16
Mutanti .....	17
Nájezdníci & Lupiči (Reaveři) .....	18
Páni Šelem .....	19
Roboti.....	21
Min/Max statistiky ras .....	23
Příloha B: Zbraně.....	24
Příloha C: Předměty .....	25
Příloha D: Statistiky vozidel .....	26

*Fallout Tactics: Brotherhood of Steel © 2001 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, "By Gamers. For Gamers.", 14" East, the 14" East logo, Fallout, and Fallout Tactics: Brotherhood of Steel are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Micro Forte and the Micro Forte logo are trademarks of Micro Forte Pty Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.*

*Translation © 2002 by Ratman, petrushka and Jay Kowalski.*

## 1.0 Úvod

Fallout: Warfare (dále jen FOW) je stolní hra zasazená do světa Falloutu. Je založena na principech Fallout Tactics, díky kterým můžete svádět malé až středně velké bitvy v post-nukleárním světě.

Tento návod vám vysvětlí pravidla potřebná k vytváření armád, boj a také jak sestavovat vlastní herní kampaně. Pravidla si samozřejmě můžete přizpůsobit tak, aby vám co nejlépe vyhovovala (přidat více zbraní, dovedností atp.). Pro kompletní uspokojení z RPG prvků vám doporučujeme nastudovat (neoficiální) pravidla Jasona Micala na:

<http://www.iamapsycho.com/fallout>

K hraní FOW budete potřebovat tyto věci:

- Desetistěnnou hrací kostku- tu je možné zakoupit v některém obchodě zaměřeném na hraní stolních her (obchody se SciFi & fantasy literaturou - prostě tam, kde seženete nádobíčko pro Magic, Dračí doupě atp.)
- "Modely" jednotek (ty naleznete v přibalených pdf souborech na bonusovém 4. CD Tacticsu (instalujete si misi Springfield), případně na internetu na [fallout-rpg.narod.ru/warfare.html](http://fallout-rpg.narod.ru/warfare.html))
- Žetony (třeba kuličky nebo drobné mince - prostě cokoliv lehkého a dobře viditelného - bacha, ne aby to bylo velký jako kráva:)
- Šablony pro určení efektů některých zbraní a kouře, najdete je v souboru templates.pdf, měli byste si je vytisknout, nebo se na ně aspoň podívat a udělat nějakou náhradu.
- Záznam armády (ten naleznete na konci pravidel)
- Pásové měřítko- v palcích (1" = 2,54 cm, to vyřešíte jednoduše - vemte nějaký provázek (ne moc silný ani slabý) a po 2,5 cm na něm fixem udělejte čárky - délka by měla být alespoň 24")

Dekorativní krajinka být nemusí, ale v rámci zpříjemnění herního zážitku se její použití víceméně doporučuje. (seženete v obchodě pro modeláře - ale kdo by za to utrácel prachy - doma se vždycky něco najde, zvlášť, jestli jste si rádi hrávali s vláčky).

Účelem každé hry je splnit podmínky vítězství, což může být například zničení nepřítele dosažení určitého bodu atp.

## 1.1 Papírové miniatury

Pro prezentaci svých jednotek můžete použít jakékoliv modely, pokud ale máte chuť si trocha máknout nebo prostě chcete hrát s pajduláky, které se těm Falloutovským podobají, tak v přiložených pdf souborech naleznete jejich podobenky, které je možno vytisknout na papír.

Podle těchto několika kroků můžete sestavit celou armádu:

- A. Vytiskněte miniatury. Doporučujeme je vytisknout na barevné laserové tiskárně a pokud možno na tvrdý papír.
- B. Pokud jste tiskli na kancelářský papír, tak to zase tak velká tragédie není- jednoduše je podlepte tvrdým papírem.
- C. Miniatury stříhejte podle černých linek
- D. Podle přerušovaných linek je zohýbejte a k vyztužení spodní části opět použijte lepidlo a tvrdý papír. (bacha, nepobryndejte si na podstavci nápis, je to identifikační znak jednotky)
- E. Pokud chcete, tak k vylepšení stability použijte nějakou minci nebo jednoduše panáka přilepte na plastický podstavec.

## 1.2 Kostka

Jak už bylo řečeno, k hraní FOW budete potřebovat desetistěnnou kostku (dále k10), ale raději si jich pořídte víc, protože někdy budete muset hodit více k10 najednou (jde to ovšem vyřešit způsobem několika hodů za sebou, ale je to zase méně pohodlné). Na kostce narazíte na čísla 0-9, takže při hraní FOW považujte 0 za číslo 10 (nula tedy není).

Většinou házíte proti statistikám, což znamená, že čím nižší číslo hodíte, tím lépe. Neplatí to ovšem vždy. Dále se v návodu budou objevovat formulace typu: 2k10, což znamená: hod'te 2ma desetistěnnými kostkami atp.

## 2.0 Pozadí událostí

Je to minulost. Je to budoucnost. Je to kapku od každého. Svět Falloutu není tak úplně totožný s tím naším. Někde v běhu historie se cesty obou těchto univerz rozdělily. Fallout je sice stále podobný našemu světu, ale jsou zde patrné i změny. Jednou z těchto odlišností je i 3. Světová Válka, která sice trvala jen několik okamžiků, ale její následky byly neuvěřitelně destruktivní.

V prvních okamžicích konfliktu bylo uvolněno více energie, než ve všech předchozích válkách dohromady. Byl také rozšířen zmutovaný virus FEV (Virus urychlené evoluce). Smíšení FEV s radiací ve vzduchu, půdě a vodě způsobilo mezi přeživšími hotovou spoušť. Zmutovaná zvířata a lidé, epidemie, smrt a beznaděj – nastaly opravdu zlé časy. Ne všichni však museli bojovat o přežití v pustině... Malá hrstka – ztraceně šťastná malá hrstka – přeživších našla útočiště v podzemních krytech – Vaultech. Ty byly vybudovány už v časech před válkou na náklady (obrovské náklady) daňových poplatníků (a s obrovským ziskem pro konstrukční firmu Vault-Tec). Toto ale není příběh těch několika šťastných. Mnoho let po zničující Velké Válce se lidstvo (a různý zmutovaný pololidský sajrajt) začalo pomalu hrabat ze sraček. Ne všechny to však potěšilo. Vzniklo mnoho různých frakcí, které spolu začaly válčit. Tyto události se staly ne tak dávno před započatím našeho příběhu.

Války ve světě Falloutu už nejsou vedeny pomocí velkých armád, námořnictva, letectva či zbraněmi na bázi usměrňovačů částic nebo mezikontinentálními balistickými střelami a dalšími prostředky „civilizovaného“ moderního válečnictví.

Zůstal jen člověk ozbrojený čímkoli, co je zrovna po ruce – nejčastěji nožem nebo prastarou puškou. Bitky probíhají většinou jen v malých skupinkách. Družiny bojovníků, jen o málo lepší, než zločinecké gangy, bojují o území, přežití a, samozřejmě, pro potěšení z krvavé šarvátky.

Bratrstvo Oceli je jednou z mála takových skupin, která zasvětila svou činnost většímu bezpečí v pustině... ačkoli jen málokdo o toto bezpečí stojí. Hordy mutantů – zbytky armády Vůdce a jeho Jednoty – se snaží uchytit v lidských komunitách, které měly původně vyhladit a samy nahradit. Nájezdníci a jejich technologicky pokročilejší pobratimové Drancíři bojují o zchátralé pozůstatky staré civilizace. Podivná sekta Pánů Šelem se potlouká pustinou a zotročuje mysli zmutovaných zvířat. A objevuje se i nová hrozba – taková, která opravdu zakalí ocel v Bratrstvu Oceli. Bude armáda robotů zkázou lidstva nebo představuje naopak novou naději?



Po celém území Ameriky – stejně jako ve zbytku světa – bojují různé skupinky nad relikty civilizace svých pošetilých předchůdců. Boj o přežití je každodenní náplní obyvatel planety. Válka už dávno skončila, ale bitva stále trvá...

## 3.0 Příprava

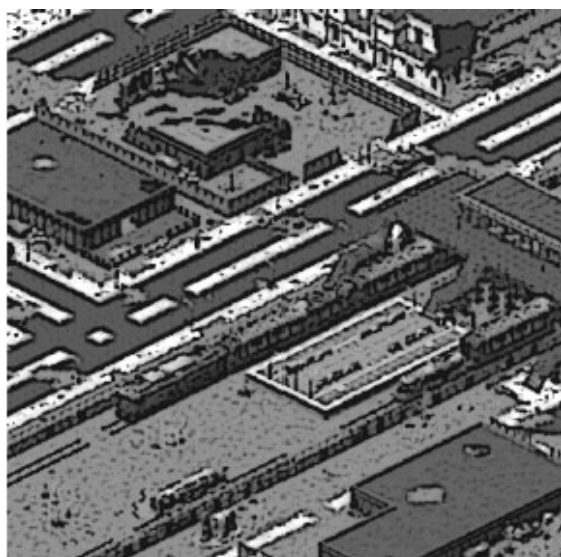
V této kapitole se dozvíte základy, které budete potřebovat před tím, než se pustíte do hraní. Najdete zde mnoho důležitých věcí- jak uspořádat krajinu, jaká je struktura jednotek nebo jak sestavit armádu.

### 3.1 Volba scénáře

Zvolte si scénář, který si chcete zahrát, což znamená: uspořádání hraní plochy (dekorativní krajina), počet týmů, vztahy mezi jednotlivými týmy atp.

### 3.2 Volba terénu

Terén je vše, co se nachází na hrací ploše, ovšem během hraní hry se s ním nesmí pohnout, jsou to například budovy, zdi, kopce atp. (takže jednotky ani sklenice s vodou za terén považovány nejsou:).



Typ terénu, na kterém budete bojovat tedy přímo ovlivní, jaké jednotky si do armády vyberete, takže než se do samotného sestavování pustíte, ujasněte si, v jakém prostředí se bude bojovat. (nelepší tedy bude napřed sestavit hrací plochu, aby jste viděli, co na vás čeká).

Prekážky a dekorace rozmisťujte pokud možno rovnoměrně, místo toho, aby si každý z hráčů plácnul modýlek kde se mu zlíbí, čímž vznikne totální chaos a přeplácanost, tak si práci rozdělte - jeden může uspořádat krajinu a druhý mezitím vytýčí startovní prostor (viz. dále)

Terén rozdělujeme na těchto pět typů:

**Těžký terén:** šterk, led, popraskaná zem- to vše je těžký terén. Jaký typ použijete není příliš důležité, důležitější je, že pohyb pěších jednotek přes tento typ terénu je o polovinu pomalejší než přes ten

běžný. Vozidla přes něj nemohou. (tento typ terénu se označuje hnědou barvou)

**Mělká voda:** Mohou ji přecházet jak pěší jednotky, tak i vozidla. Pěší jednotky však musejí počkat v bezprostřední blízkosti vody do dalšího tahu a teprve potom ji můžou překročit. Vozidla přes ni přejíždí bez problémů. Mělčina je šířkově omezena - maximálně může mít 2". (tento typ terénu se označuje světle modrou barvou)

**Hluboká voda:** Překročit ji nedokážou ani pěší jednotky ani vozidla (označuje se tmavě modrou barvou).

**Zdi:** Blokují průchod a výhled + vylepšují krytí (šedá barva)

**Zóna radiace:** Mnoho radiace zůstalo i po 100 letech (což je i celkem logický:). Tyto oblasti jsou velmi nebezpečné pro nechráněné osoby (což je taky logický:). (označujeme je červeně)

Tyto terény můžete vyznačit klidně i na modely krajinky.

## 3.3 Sestavování armády

Aby jste mohli začít hrát, tak si musíte sestavit armádu, v této kapitole se dozvíte, jak na to.

### Typy jednotek

Ve FOW se setkáte se třemi různými druhy jednotek: pěšáky, veliteli a hrdiny

**Pěšák:** Většina vaší armády se bude skládat právě z pěšáků. Formují se do oddílů o 3-20ti členech. Každý oddíl musí vést velitel nebo hrdina. Pěšáci mají zbraňová omezení, protože všechny armády, Bratrstvo nevyjímaje, mohou být vybaveni kulomety, RPG nebo miniguny (dále jen omezené zbraně) jen z 25%. V praxi to znamená, že na každé 3 vojáky s jinou zbraní můžete do oddílu dát jednoho s omezenou. Výjimkou jsou Paladinové bratrstva, ti mohou být vybaveni 1 omezenou zbraní na 1 neomezenou.

**Velitel:** Pokud oddílu nevelí nějaký hrdina, musí tuto funkci zastávat velitel. Ti na rozdíl od hrdinů nemohou operovat samostatně, jejich úkolem je pouze velet oddílu. Oddílu může velet pouze jedna osoba, takže pokud už v ní máte hrdinu, tak do ní nelze umístit velitele a naopak. Velitelé nejsou tak dobří jako hrdinové, jsou to v podstatě pěšáci se schopností velet, ale nějaké ty výhody přece jen mají - mohou používat jakoukoliv zbraň, bez ohledu na početní omezení a také mohou nosit jeden předmět.

**Hrdina:** Ve FOW se jedná se o ty nejdůležitější postavy. Mohou dělat mnoho věcí. Mohou jednat

bud' na vlastní pěst (nemusejí být v oddílu) nebo mohou velet. V případě hrdinů je jedno velké omezení- za každé vaše 2 oddíly (zaokrouhleno nahoru) můžete mít jednoho hrdinu. Hrdinové mají dovednosti, mohou použít jakoukoliv zbraň a nosit až 2 předměty.

### Armádní body

Jak již bylo řečeno, jádro vaší armády tvoří oddíly, kterým velí hrdinové či velitelé. Také budete nejspíš používat vozidla a různé předměty - za tyhle všechny věci musíte zaplatit body.

Každý z hráčů dostane stejný počet bodů (počet záleží na domluvě- v normálních hrách není nikterak omezen, ale moc to nepřehánějte:), za které si pak nakupuje jednotlivé vybavení/jednotky. Jak body rozdělíte je jen a jen na vás, můžete mít početnou armádu slabších jednotek nebo třeba malou a dobře vybavenou skupinku, zkrátka - jak vám to nejlépe bude vyhovovat. Při nákupu jednotek a vybavení nezapomeňte na omezené zbraně (které můžete rozdělovat v poměru 3:1, u paladinů pak 1:1) a na počet hrdinů (1 na 2 oddíly zaokrouhleno nahoru). Pro nechápavce - do armády nemůžete vrazit víc bodů, než máte k dispozici:)

Počty bodů za jednotku najdete v příloze A: Seznamu armád.

Informace o armádě se zapisují do záznamu armády, kterou najdete na konci tohoto návodu.

### Konstrukční limity pro turnaje

Při vytváření armády do nějakého turnaje se musíte řídit dle těchto pravidel:

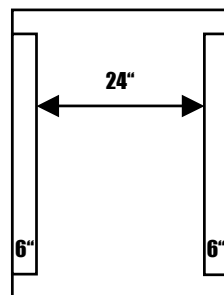
- armádu musíte vybudovat s 200 body
- 75% vaší armády (150bodů) musí být z jedné frakce (musíte vrazit 150 bodů třeba jen do Bratrstva)
- na hrdiny můžete vyplatit maximálně 50 bodů
- koupit můžete jen jediné vozidlo

### 3.4 Rozmísťování armády

Pokud už jsou všichni hráči se sestavováním armády hotoví, je čas ji umístit na hrací plochu a konečně začít hrát.

Každý hráč armádu rozestaví na svou část hrací plochy, většinou to bývá na protější strany, ale není to pravidlem. Podmínky při rozmísťování jsou vcelku jednoduché: Jednotky musejí být od okraje hrací plochy vzdáleny maximálně 6" a v okruhu 24" od nich nesmějí být žádní nepřátelé. (s těmito vzdálenostmi tudíž počítejte již při sestavování hrací plochy)

**Výsadková  
zóna  
1. hráče**



**Výsadková  
zóna  
2. hráče**

## 4.0 Boj

Každý charakter má své statistiky, které se vyjadřují čísly, čím vyšší číslo, tím lépe.

- Síla (ST): Důležitá v boji na blízko, kde zraňuje protivníky.
- Vnímání (PE): Slouží k nacházení min.
- Odolnost (EN): Slouží jako ochrana proti zranění.
- Charisma (CH): Je důležitá hlavně pro vůdce kvůli hodům na morálku.
- Inteligence (IN): Potřebná pro některé technické předměty.
- Hbitost (AG): Slouží k boji na delší vzdálenosti a také k určení, jak daleko jednotka dojde.
- Štěstí (LK): Při hodech na iniciativu.

### 4.1 Bojový tah

Boj se dělí na kola. Jakmile jednotka jednou táhla, nemůže již v tom samém kole provádět jinou akci. Poté, co již každá jednotka táhla, začíná nové kolo.

#### Uspořádání tahu

1. Hod na iniciativu
2. Útočníkův tah
3. Obráncův tah
4. Vyhodnocení globálních efektů
5. Odstranění žetonů akce

#### 1. Hod na iniciativu

Každý hráč hodí 1k10. Útočící hráč (ten, který byl minulé kolo útočníkem) získává ke svému hodu bonus +2. Vítěz hodů je nazýván "útočníkem" (i když ve skutečnosti brání) a ten, který prohraje se stává "obráncem". (zde vítězí ten, který hodí více) V případě shodných výsledků se vítězem stává ten hráč, který má živého hrdinu s nejvyšším štěstím. Pokud mají hráči hrdiny se stejnou hodnotou štěstí nebo už žádný z hráčů nemá živého hrdinu, nezbyvá nic jiného, než házet znovu. Jednou za tah může útočník prohlásit, že užije svoji iniciativu a tím získá právo ihned pohnout se dvěma oddíly či dvěma hrdiny, případně oddílem a hrdinou, podmínkou ovšem je, aby na sobě neměli žádné žetony akce a musejí být schopni táhnout (tj. nebýt např. v bezvědomí). V prvním kole bonus +2 nemá žádný z hráčů.

#### 2. Útočníkův tah

Hráč si vybere oddíl, či hrdinu, se kterým hodlá táhnout. Jakmile s nimi dokončí akci (tah), musí na ni umístit žeton akce (je to označení, že jednotka již táhla)

#### 3. Obráncův tah

Hráč si vybere oddíl, či hrdinu, se kterým hodlá táhnout. Jakmile s nimi dokončí akci (tah), musí na

ni umístit žeton akce (je to označení, že jednotka již táhla)

Pokud protihráči zůstala ještě nějaká živá jednotka schopná táhnout (nemá žeton akce), tak se opakuje krok dvě. Takto postupujte dokud nebudou mít všechny jednotky žeton nebo budou z nějakého jiného důvodu neschopny akce.

### 4. Globální efekty

Jakmile už nemáte čím táhnout, nastává fáze vyhodnocování globálních (většinou přírodních) efektů, což je: otrava, povalení, bezvědomí, radiace a kouř.

Vyhodnocování probíhá v tomto pořadí:

#### Otrava

Musíte si hodit na odolnost otráveného, jinak je charakter zraněn za 1HB

#### Povalení

Povalení se značí tak, že pajdulák leží na zádech. V této fázi jej můžete postavit.

#### Bezvědomí

Panáci ležící obličejem dolů jsou v bezvědomí, které jim způsobuje poranění a umírají. Hoďte na odolnost bezvědomých, pokud neuspějete - umírají, pokud uspějete, zůstávají dále ležet, dokud nejsou uzdraveni.

#### Radiace

Pokud se v této fázi některý z pajduláků nachází v zóně radiace a nemá na sobě enviro-brnění, případně není obdařen imunitou vůči radiaci, musíte si hodit na jeho odolnost. Prohrajete-li, postava upadá do bezvědomí (položte ji obličejem dolů), pokud vyhrajete nestane se nic (teda kromě ozáření, ale to zas není zas nic strašného). Imunitu vůči radiaci mají: ghoulové, supermutanti, paladinové, roboti a také pár zvířat (viz. dodatek A)

#### Kouř

Každý malý harant ví, že kouř se rozptýluje. Za každý kouřový mrak na bojišti hoďte 1k10, hodíte-li 5 a více, mrak se rozptýlí (odstraňte označení oblasti kouře)

Ted' už jen odstraňte všechny žetony akce a opět pokračujte fází 1. Hod na iniciativu. (takto pokračujte dokud některý z hráčů nezvítězí)

## 4.2 Bojové akce

Při tahu s oddílem či hrdinou můžete provádět následující akce:

Útok

Přesun

Přesun a střelba

Zteč

Použití dovednosti

Kromě akce použití dovednosti musí zbytek oddílu provádět stejnou akci

#### Útok

Může se jednat buď o útok na blízko nebo na dálku. V případě boje na blízko platí, že cíl nesmí být od jednotky vzdálen více než 1". Útoky na dálku jsou limitovány dostřelem zbraně. Dalším požadavkem je, aby cíl stál v rozsahu 180 stupňů od čelní strany jednotky (puntičkáři si mohou vzít na pomoc úhloměr:). Pokud jednotka útočila, nemůže se již v tomto tahu pohybovat.

#### Přesun

Jednotka může ujít vzdálenost rovnou její obratnosti (AG) x 1". Oddíl jde rychlostí svého nejpomalejšího člena (pokud tedy máte v oddíle všechny jednotky s AG 10 a jen jedna jediná má 5, tak celý oddíl ujde jen vzdálenost 5", kapišto?) Oddíl musí stát minimálně 2" od jiného oddílu. Jednotliví členové oddílu musí stát maximálně 2" od sebe. Pokud je formace oddílu narušena (např. prostřední kolík zhebne), musí se při nejbližší příležitosti opět zformovat. Na konci přesunu můžete jednotku natočit libovolným směrem.

#### Přesun a střelba

Jednotka se pohybuje pouze poloviční velikostí AG x 1". Oddíl se pohybuje rychlostí svého nejpomalejšího člena. Na konci pohybové fáze následuje výstřel, ovšem s postihem -4.

#### Zteč

Jednotka se přesunuje dvojnásobnou rychlostí AG x 1" a na konci pohybu zaútočí útokem na blízko s postihem -4.

#### Použití dovednosti

Hrdinové a charaktery disponující dovednostmi je mohou použít (viz. kapitola 5). Pokud dovednost používá jedna postava v oddílu, zbytek může provádět nějakou jinou akci.

### 4.3 Pohyb

Jak již bylo řečeno, jednotky se pohybují do vzdálenosti své AG x 1", po skončení pohybu se nevozidlové jednotky mohou otočit libovolným směrem (pro vozidla platí odlišná pravidla pohybu, viz. kapitola 6.1).

Efekty terénu:

**Těžký terén:** Pěší jednotky se přes něj pohybují 2x pomaleji (1/2 AG x 1"), vozidla přes tento typ terénu nemohou.

**Mělká voda:** Pěší jednotky se musí zastavit na jejím okraji a přejít ji mohou až v dalším kole, vozidla přes něj mohou bez problémů.

**Hluboká voda:** Nemohou ji překročit ani pěší jednotky ani vozidla.

**Zdi:** Blokují pohyb

**Zóny radiace:** Pohyb nijak neovlivňují, nicméně nemusím asi říkat, že zastavovat v nich je pěkně blběj nápad (pokud nemáte imunitu)

Poznámka: Létající jednotky typ terénu nijak neovlivňuje.

Nezapomeňte, že oddíly se pohybují rychlostí svého nejpomalejšího člena. Oddíly také musejí udržovat svoji soudržnost, pokud bude některý jeho člen oddílu od jiného vzdálen více než 2" musí se při nejbližší příležitosti přiblížit minimálně do této vzdálenosti. Hrdinové nevelící žádnému oddílu nejsou tímto pravidlem nijak vázáni.

### 4.4 Boj na blízko

Aby jste mohli zaútočit na blízko, musí stát útočník maximálně 1" od cíle a musí ho mít ve své čelní výseči (180°).

Hod'te si na sílu a k hodu přičtete obranu (AC) cíle. Čím vyšší AC, tím menší šance zasáhnout. Pokud je výsledek hodu nižší než ST útočníka, tak zasáhl a pokračujte k fázi udílení zranění (viz 4.6). Žádná jednotka se nemůže stát obětí více jak čtyř útoků nablízko za kolo.

Jednotka, která útočí na zadní stranu (zadních 180°) svého cíle, si odečítá -1 od svého hodu na zásah.

Pokud útočník hodí 10, útok tak jak tak mine. Pokud útočník hodí 1 nebo 2, neznamená to, že automaticky zasáhne, ale pokud ano, tak je cíl povalen a jeho figurka se položí za záda.

Z boje na blízko je možné se vyprostit jako akci. Aby to vyšlo, musíte úspěšně hodit na obratnost. Neúspěch znamená, že musíte zůstat a bojovat. Úspěch naopak znamená, že máte možnost zůstat a bojovat nebo použít akci pohyb.

### 4.5 Boj na dálku

Aby mohl být úspěšně proveden útok na dálku, musí být cíl v dosahu zbraně útočníka a také v jeho čelní výseči.

Hod'te na obratnost a k hodu připočítejte následující modifikace:

- AC cíle.
- Pokud cíl stojí těsně za zdí nebo těžkým terénem, u kterého nestojíte, přičtete +1.
- Pokud není dostatek světla, přičtete +2.



- Pokud cíl létá, přičtete +1.

Jestliže je výsledek hodu nižší nebo roven AG střelce, zasáhl cíl. Pokud střílíte na oddíl, nevybíráte si, kdo z oddílu bude zasažen. Oběť si vybírá majitel oddílu. AC celého oddílu je rovno nejnižší hodnotě AC v oddílu.

Při hodu 10 vždy minete. Hod jedna sice nemusí znamenat, že zasáhnete, cíl je ale povalen a jeho figurka se položí na záda.

Útoky na dálku, které mají plošný účinek (PU), ignorují AC. PU útoky mají granáty, RPG (a.k.a. ruční pěchotní granát) a tankový kanón.

Jednotky, které bojují nablízko nemohou provádět útoky na dálku.

### Zorné pole (LOS – line of sight)

Abyste mohli zasáhnout svůj cíl, musí být ve vaší čelní 180° výseči. Také musíte být schopni načrtnout nepřerušovanou čáru od svého střelce k cíli (třeba vemte spagátek a natáhněte ho od střelce k cíli). Tato čára se nazývá LOS. LOS je blokována zdmi, vozidly a kouřem. Pokud je čára vedena přes zeď, vozidlo nebo kouř, střela je blokována. LOS si můžete ověřit ještě před tím, než vyhlásíte, že budete útočit. Létající jednotky nemůžou vylétnout tak vysoko, aby získaly LOS přes blokující terén.

### Dostřel

Dostřel je při boji na dálku velmi důležitý. Pokud je cíl moc daleko a tím pádem mimo dostřel, útok automaticky mine. Naštěstí můžete ještě před tím, než se rozhodnete vystřelit, změřit, v jaké vzdálenosti je potenciální cíl. Střelné zbraně mají uvedeny dva dostřely – krátký a maximální. Dostřel může být občas modifikován, přesně v případě kdy se cíl plíží nebo je tma. V tom případě může být efektivní vzdálenost k cíli větší než je maximální dostřel zbraně. Pokud ano, tak se útok nesmí provést.

Dostřel také ovlivňuje poškození způsobené zbraní. Každá zbraň má modifikátor záchrany (např. -2 / -3. První číslo se používá, pokud je cíl v krátkém dostřelu, druhé pokud je cíl v maximálním dostřelu.

### Automatické zbraně & šablony

Některé zbraně můžou řádně kropit zmutovanou špinu olovem. Těmto zbraním se říká šablonové zbraně a to z jednoho prostého důvodu – pro určení území, které svou dávkou obsáhnou se používá šablona. Samopaly, Pušky a Kulomety mohou střílet dávkou. Miniguny *musí* střílet dávkou.

Vždy když střílíte dávkou, položte menší konec příslušné šablony k jednotce, která střílí a otáčejte šablonou do té doby, dokud nejste spokojeni

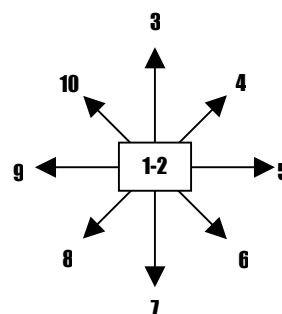
s výsledkem (to znamená do té doby, než šablona pokrývá co největší počet nepřátel). Každý člověk (mutant, robot...), který se alespoň částečně dotýká šablony a na kterého má střelec volnou LOS (včetně týmových kolegů a spojenců!), je potenciálním cílem. Hodte si na jeden útok na dálku (přičtete AC, bonus za kryt a tmu). Tento jeden útok se použije proti všem, kteří se klidně jenom kouskem dotýkají šablony.

### Zbraně s plošným účinkem (PU)

Granáty, RPGčka a tankové kanóny mohou také poškodit více cílů. Dávají zranění všem, co se nacházejí v určité vzdálenosti od místa výbuchu. Naneštěstí tyto zbraně zanáší a proto se klidně může stát, že svůj náklad vyklolí do středu vlastní skupiny.

Pokud PU útok mine tak mine. I když se treffi, stále může minout.

Musíte si hodit na rozptyl. Jedním hodem 1k10 určíte směr a druhým hodem vzdálenost rozptylu.



Pokud padne 1 nebo dva, tak PU útok zasáhl původní cíl. Jinak se odchýlí v určeném směru (3 je směr od útočníka).

PU útok	Rozptyl	PU
Granát	1k10-5“, min 1	2“
RPG	1k10-3“, min 1	3“
Tankový kanón	1k10-1“, min 1	4“

PU útok zasáhne všechny postavy v dosahu útoku. AC nechrání proti PU útokům.

## 4.6 Poškození a smrt

Zasáhnutí jednotky, ještě neznamená, že musí být nějak poškozena. Vlastník jednotky musí uspět v hodu na odolnost, jinak bude zraněna.

Každá zbraň má modifikátor záchrany a množství poškození. Cíl, na který je úspěšně zaútočeno (zvolený útočníkem v boji nablízko, obráncem v boji na dálku) si tedy musí provést hod na odolnost navýšený o záchranný modifikátor. Při hodu rovném nebo nižším než je jeho odolnost, se cíl úspěšně vyhýbá a nic se neděje. Pokud hod

prohraje, je zraněn za určité množství HitBodů. Pokud padne 10, útok vždy selže.

Pokud má jednotka 0 HB, upadá do bezvědomí a její miniaturu položte obličejem k zemi. Pokud má méně než 0 HB je zabita a odstraňte ji z hrací plochy. Hráč, který ji zabil získává tolik bodů, kolik byla cena jednotky (získané body se kalkuluji na konci hry a hráč s větším počtem vyhrává, viz. níže).

Jednotka která má alespoň 1 HB, může pokračovat dál bez jakýchkoliv postihů, je sice zraněná, ale to zde žádnou roli nehraje.

## 4.7 Morálka

Jakmile oddíl utrpí 50% ztráty, musíte hodit na morálku. Hod'te tedy 1k10 na charisma vůdce oddílu (velitele či hrdiny), pokud uspějete, nic se neděje a oddíl může pokračovat v boji. Při neúspěšném hodu oddíl morálku ztratí a vy ho musíte označit akčním žetonem (pokud jej už nemá), mimo toho jej musíte označit žetonem označujícím rozprášení.

Během vyhodnocování globálních efektů opět hod'te na charisma vůdce, pokud neuspějete, tak oddíl začne ustupovat na vaši hranici hrací plochy, v případě úspěšného hodu z oddílu odstraňte žeton rozprášení.

Rozprášené jednotky se mohou pouze pohybovat, nesmějí dělat nic jiného, je rovněž zakázáno, aby se přibližovaly k nepřátelským jednotkám.

Hody na morálku se provádějí jen 2x. Poprvé, když oddíl utrpí 50% ztráty a podruhé, když v oddílu zbývají jen 2 jednotky. Oddíly, ve kterých jsou jen tři jednotky házejí tedy na morálku jakmile jedna z nich umře. Druhý hod následuje po smrti druhé jednotky. U čtyřčlenného oddílu platí, že jakmile oddíl ztratí 2 muže, hází oba hody zároveň. Stačí, aby v jednom neuspěl a je rozprášený.

## 4.8 Ústup

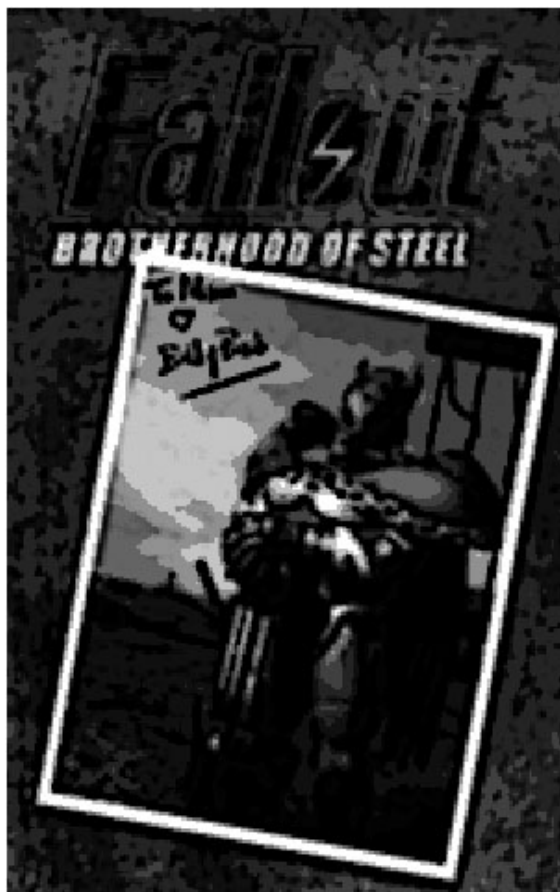
Pokud dostáváte pěkně na prdel, můžete se svými jednotkami z bitvy ustoupit, ovšem pouze na vlastní hranici hrací plochy (ta je definována ve scénáři ovšem častěji to bývá strana, na které jste začínali).

Ustoupivším jednotkám se na konci hry počítá pouze 1/2 jejich armádních bodů. Některé scénáře mají specifická pravidla a požadavky pro ústup, ta jsou nadřazena těmto.

Jednotka, která ustoupila přes špatnou stranu hranice (např. tu, na které začínal váš protivník) se počítá, jako by byla zabita protihráčem (body tedy přidělujte jemu).

## 4.9 Vítězství!

Ve standardním skirmishi spočítejte (v armádních bodech) hodnotu vašich žijících jednotek + body za zabití těch nepřátelských, poté je porovnejte s ostatními hráči. Hráč s větším počtem bodů vyhrává. Pokud je rozdíl bodů stejný nebo maximálně 10 bodů od sebe, považuje se hra za nerozhodnou.



## 5.0 Dovednosti (Skilly)

Dovednosti jsou speciální schopnosti, které mají postavy k dispozici. Většinou je používají hrdinové, ale i ne-hrdinské jednotky mohou nějaké mít. Údaje o dovednostech se zapisují do záznamu armády. Postava smí použít pouze jednu dovednost za tah. Před použitím dovednosti se můžete i pohybovat - tedy ujít nějakou vzdálenost a dovednost použít, ale nejde to naopak (použít dovednost a jít).

**Plížení:** Při střelbě na hrdinu s touto dovedností se počítá, jako by byl ve dvojnásobné vzdálenosti, a k tomu se ještě přičítá hodnota plížení hrdiny (takže pokud střílíte na hrdinu s dovedností Plížení (6), který je 5“ daleko, je to jako by byl ve vzdálenosti  $5 \times 2 + 6 = 16$ “). Jednotka s dovedností plížení může při prvním útoku, když vstupuje do boje nablízko, použít hodnotu své dovednosti místo hodnoty AG (samozřejmě nemá cenu to použít v případě, že je hodnota dovednosti nižší než AG). Pokud už však jednotka bojuje nablízko, tak ji tato dovednost nijak nepomáhá. Jednotka, která se plíží, nemůže útočit na dálku. Jednotka se nemůže plížit, pokud velí oddílu.

**Paklíč:** Pomocí této dovednosti lze otevírat zamčené dveře nebo různé bedny. Pro úspěšné použití dovednosti musíte na 1k10 hodit stejně nebo méně, než je hodnota dovednosti.

**Kradení:** Používá se k ukradnutí nějaké věci od protihráčova maníka. Lze jej užít pouze při přiblížení minimálně na vzdálenost na kterou lze na cílovou jednotku zaútočit zblízka. Opět platí, že musíte hodit stejně nebo méně jako je hodnota dovednosti.

**Opravy:** Opraví 1 bod poškození vozidla či robota. Aby jste mohli poškozenou věc opravit, musíte umístit mechanika do její bezprostřední blízkosti. Hodte si na splnění opravy a poté umístíte na mechanika i vozidlo akční žeton (i když se oprava nezdařila)

**Věda:** Používá se ve specifických scénářích

**Doktor:** Používá se k léčení zraněných živých nebo bezvědomých vojáků. Aby jste mohli zraněného začít léčit, musíte doktora umístit do bezprostřední blízkosti zraněného a na 1k10 hodit hodnotu nižší nebo stejnou jako hodnota dovednosti doktor. Po této akci (ať už úspěšné či neúspěšné) dejte pod doktora a léčeného žeton akce. Doktor může léčit i otravu, ale ne během kola, kdy léčil zranění (a naopak - když léčil otravu, tak v témže kole nemůže léčit zranění).

Při hraní kampaně doktor mezi jednotlivými hrami vyléčí ozáření, otravu a zranění všem vojákům ve vaší armádě.

**Řízení:** Opravňuje vaši postavu k řízení vozidla. Viz kapitola 6. Bez této schopnosti postava řídit vozidlo nesmí.

**Pasti:** Používá se v vyřazení min (viz. kapitola 6.2)

## 5.1 Velikosti dovedností

Hodnoty dovedností vyjadřujeme čísly - např. Řízení (7), Plížení (5) a zapisujeme je do záznamu armády. Hodnota dovednosti může být také závislá na nějaké statistice – potom se zapisuje třeba jako Věda (IN). Pokud svému hrdinovi koupíte nějakou novou dovednost, její počáteční hodnota bude 5.

Každý hrdina získá při přestupu na další úroveň (viz kapitola 8.2) jeden dovednostní bod. Tyto body pak můžete vrazit do nákupu nových dovedností nebo k vylepšení těch co už má (to má praktické využití jen tehdy, pokud hrajete nějakou kampan). Pokud si pro jednotlivou hru podle scénáře chcete koupit hrdinu na vyšší úrovni, dostane maximálně 5 dovednostních bodů (jeden bod za 2., 3., 4., 5. a 6. úroveň), protože maximální úroveň koupeného hrdiny je 6.

## 6.0 Pokročilá pravidla

Jakmile si osvojíte základní pravidla hry, můžete se směle vrhnout na tyto pokročilejší - hru rozšiřující pravidla.

### 6.1 Vozidla

Pomocí vozidel můžete své jednotky převážet z místa na místo v relativním bezpečí a pohodlí, některá vozidla mají dokonce zbraně.

Pro použití jakéhokoliv vozidla budete potřebovat hrdinu s dovedností řízení. Stejně jako normální jednotky, mají i vozidla své statistiky.

**Pohyb:** Jak daleko se vozidlo dostane během jednoho tahu. Mnohá vozidla se mohou pohybovat dvěma rychlostmi: normální a rychlou, na rychlosti závisí celková ovladatelnost vozidla.

**Poloměr otáčení:** O kolik stupňů se může vozidlo otočit, velikost závisí na rychlosti, čím jede rychleji, tím méně se může otočit.

**Pasažéři:** Počet jednotek, které se najednou mohou vozidlem přepravovat.

**Pancéřování:** Poškození které vozidlo utrpí během různých útoků je sníženo o tuto hodnotu.

**Hit Body:** Kolik poškození vozidlo snese, než se úplně zničí. První číslo udává, kolik poškození snese, než havaruje (viz. dále) a druhé udává, kolik poškození snese než bude zničeno.

**Cena:** Udává, za kolik armádních bodů si vozidlo pořídíte.

**Nastupování do vozidla:** Na začátku scénářů bývá často vozidlo bez řidiče. Aby ho bylo možno použít, musí do něj nastoupit postava se skillem pilot. Samotné nastupování probíhá takto: Hrdina nebo jiná jednotka oprávněná k řízení vozidla (klídek, řidičák tu mít nemusíte:) musí stát těsně vedle vozidla. Vozidlo do něhož hodlá nastoupit musí mít potřebnou kapacitu (pokud budete nastupovat s více panáky), oddíl totiž nelze rozdělovat (půlka si přece nebude vozit prdele a ta druhá za nima nebude běhat ne? :) a pokud tedy potřebný prostor chybí nesmí do vozidla oddíl nastoupit. Jakmile jednotka vstoupí do vozidla, je považována za člena posádky a ihned po vstupu na ji označte žetonem akce.

**Vystupování z vozidla:** Vystupovat je možno pouze z vozidla, které na sobě nemá žeton akce. Celá posádka může vozidlo opustit během stejného tahu. Při výstupu je můžete umístit do vzdálenosti 2" od vozidla a po ukončení výstupu je i vozidlo označte žetonem akce.

**Řízení vozidla:** Vozidlo může řídit pouze hrdina s dovedností pilot, pokud je zabit, vozidlo zastaví a zůstává na místě, dokud do něj nenasedne jiný hrdina schopný toto vozidlo řídit.

**Havárie vozidla:** Jakmile dojde k vyřazení vozidla, musíte si hodit na dovednost řízení a pokud neuspějete, tak vozidlo havaruje a je zničeno, všichni členové posádky obdrží 1HB zranění a jsou z vozidla vymrštěni. Úspěšný hod umožní vozidlu pokračovat dále v cestě, ovšem z určitými postihy - poškozené vozidlo může jet pouze normální rychlostí a při otáčení se o více než 45 stupňů si musíte úspěšně hodit na dovednost pilot, jinak je vozidlo zničeno.

**Zničení vozidla:** Při zničení vozidla se často stává, že veškerá jeho posádka natáhne brka. Pro každého z posádky hodte na obratnost a pokud bude hod úspěšný, podaří se mu vyváznout se zraněním za 1HB, ale pokud bude hod neúspěšný je postava zabita. Zničená vozidla už nelze opravit

**Přejíždění jednotek:** Stejně jako ve FT, i zde můžete chudáky nepřátele přejíždět. Stačí jen, když vozidlo přejede po trajektorii v níž stojí nějaká postava. Vlastník této jednotky pak musí hodit na její obratnost. Pokud přes ni přejelo vozidlo rychlostí větší než 10", dostává hod postih +2. Při úspěšném hodu se jednotce podařilo uskočit a je přemístěna vedle trajektorie vozidla. Při neúspěšném hodu je jednotka přejeta, a situace se řeší jako útok se záchranou +2 za 2HB poškození.

**Střelba na vozidla/posádku:** Můžete střílet nejen na samotné vozidlo, ale i na řidiče nebo ostatní členy posádky. U střelby na samotné vozidlo není žádný modifikátor. Pokud střílíte na řidiče, tak se počítá modifikátor +2 na zásah a pokud má vozidlo pancéřování, tak se odečítá od případného zranění (navíc ještě s bonusem +1 k tomuto pancéřování). Na zásah ostatních členů posádky je opět modifikátor +2, pancíř je ochraňuje stejně jako řidiče, ale nepřičítá se k němu bonus. Pokud je ve vozidle více pasažérů, může se útočící hráč rozhodnout, na kterého bude střílet.

### 6.2 Miny

Hrdina s dovedností pastí může pokládat a deaktivovat miny.

**Nákup min:** Počet min je omezen a hráč si je musí před začátkem hry nakoupit, za každého hrdinu se skillem pastí smíte koupit 3 miny. Ke každé z min pak dostane jedno vnaidlo pro zmatení nepřitele.

**Pokládání min:** postup je stejný jako při použití kteréhokoli jiné dovednosti. Hrdina se může přesunout o hodnotu své AG v palcích a poté

položit až 2 miny nebo vnadidla (popř. 1 minu a 1 vnadidlo) identifikační stranou dolů do vzdálenosti 2“ od něj, ale také alespoň 2“ od sebe. Míny nebo vnadidla musí být položeny na rovné ploše. Míny jsou odjištěny ihned po položení, na hrdinu po skončení pokládání umístěte akční žeton.

**Hledání min:** Hrdinové a velitelé se mohou pokusit rozlišit, jestli je nastražený předmět mina nebo pouze vnadidlo. Charakter musí stát nejvýše 4“ od předmětu, který chce identifikovat. Hodte na vnímání charakteru, pokud bude hod úspěšný, je předmět identifikován (jedná-li se o vnadidlo, odstraňte jej z hrací plochy). Tuto akci smí charakter provést pouze jednou (pak na oddíl/hrdinu umístěte akční žeton) za kolo a není na ni potřeba dovednost pasti.

**Deaktivování min:** Při deaktivaci min musí hrdina stát maximálně ve vzdálenosti 2“ od neodhalené/odhalené miny. Mina je tím aktivována, hodte na hrdinovu dovednost pasti - uspějete-li je mina identifikována (pokud ještě není) a zneškodněna (odstraňte ji z hrací plochy). Pokud neuspějete, mina vybuchne. Hrdina smí za kolo zneškodňovat pouze jednu minu, po této akci ho označte akčním žetonem.

**Výbuch miny:** Pokud se jednotka dostane do vzdálenosti menší než 2“ od neidentifikované či identifikované miny - odhalte ji - jedná-li se o minu, dojde k výbuchu (hrdinové s dovedností pasti však mají šanci minu zneškodnit, viz. výše). V případě, že jde o létající jednotku, tyto akce ignorujte (na minu přeci šlápnout nemůže, takže ji ani nemůže identifikovat.) Výbuch miny zasáhne všechno do vzdálenosti 4“ jakoby v pohledu od miny (to například znamená, že když mina vybuchne těsně u zdi, tak pokud jednotka stojí na opačné straně zdi, nic se jí nestane). Záchranný modifikátor je -2, poškození je maximálně 1k10-5, minimálně 1HB.

## 6.3 Osvětlení

Bitva se může odehrávat během celého dne, což hraje roli hlavně při boji na dálku, protože v noci nedohlédnete tak daleko, jako za bílého dne.

**Denní světlo:** Běžný stupeň osvětlení, nemá žádné modifikátory.

**Svítání:** Všechny útoky na dálku kromě těch od Robotů, ghouľů a supermutantů mají postih -2 na zásah. Boj nablízko není ovlivněn. Na konci každého kola hodte kostkou 1k10, pokud padne 10, je přestávka svítat a po zbytek hry se hraje jako za denního světla.

**Soumrak:** Všechny útoky na dálku kromě těch od Robotů, ghouľů a supermutantů mají postih -2 na

zásah. Boj na blízko není ovlivněn. Na konci každého kola hodte kostkou 1k10, pokud padne 10, nastává tma.

**Tma:** Světla je už velmi málo, čili je obtížné bojovat na dlouhou vzdálenost. Všechny útoky na dálku se počítají, jakoby byly na dvojnásobnou vzdálenost (hrdinové s dovedností plížení pak jako obvykle zdvojnásobí tuto vzdálenost a přičtou hodnotu své dovednosti). Všechny útoky vedené na dálku, kromě těch od supermutantů či ghouľů mají navíc postih -2 k zásahu. Boj nablízko není ani ve tmě nijak ovlivněn.

Na tom, za jakého osvětlení se bude hrát, se hráči domluví před bitvou, nemůžou-li se dohodnout nebo chtějí nechat volbu náhodě, určí stupeň osvětlení pomocí následující tabulky.

Hod 2k10	Osvětlení
2-5	Svítání
6-16	Denní světlo
17-18	Soumrak
19-20	Tma

## 6.4 Další bojová pravidla

Tyto pravidla můžete přidat do bojového systému.

- A. Vnímání: Při útoku jednotky na cíl ve vzdálenosti větší než je 2x její vnímání, dostává modifikátor +1
- B. Energetické zbraně a poškození: Při použití energetických zbraní jako jsou laserové a plasmové pušky má proti nim kovové brnění bonus +1 k AC (včetně robotů a paladinů)

Jméno	Dosah	Záchrana	Poškození	Cena
Laser	24“/36“	+1	1	9
Plasma	12“/20“	+3	2	11

- C. Cílené střely: +2 modifikátor zásahu, +1 modifikátor k záchrannému hodu

## 7.0 Scénáře

Scénářem rozumíme jednotlivé bitvy

### S1 Skirmish

Je to typický bojový scénář pro dvě a více nepřátelských stran.

#### Síly:

Hráči: 2 a více. Každý z hráčů dostane na začátku hry stejný počet bodů na stavbu armády. Standardně je to 200 bodů, pro menší a kratší hru stačí jen 100 bodů a pro dlouhé a monštrózní bitvy tak 300-400 bodů (bodové omezení ale není, můžete dát klidně více).

#### Rozložení:

K sestavení hrací plochy použijte tak 6-10 kousků nějakého terénu. Rozložte je střídavě okolo středu stolu. Protihráči rozmísťují své jednotky naproti sobě do vzdálenosti 6" od okraje hrací plochy.

#### Zvláštní pravidla:

1. Ústup je možný pouze na svou stranu (tu na které hráč začínal).

#### Délka hry:

Dokud není jedna ze stran zcela zničena nebo dokud všechny její jednotky neopustí mapu.

#### Podmínky vítězství:

Standardní podmínky: hráč, který má nejvíce bodů vyhrává

### S2 Konvoj

Jedna strana musí projet se zásobovacím konvojem přes nepřátelské území.

#### Síly:

Scénář pro dva hráče - jeden ovládá konvoj, druhý mu brání dostat se na určené místo. Hráč, který má na starosti konvoj dostane k sestavování armády 100 bodů, APC a hrdinu na 3tí úrovni s dovedností řízení (7). Útočící hráč má k dispozici 300 bodů a hrdinu na 1. úrovni s dovedností plížení (5), vyzbrojeného RPG.

#### Rozložení:

K sestavení hrací plochy použijte 2-4 zdi, 4-8 kusů těžkého terénu (umístěte je podél cesty kterou pojede konvoj k cíli). Jedna ze stran hrací plochy bude sever - z něj přijíždí konvoj. Útočící hráč své jednotky rozmísť na západním a východním konci hrací plochy do vzdálenosti 3" od jejího konce.

#### Zvláštní pravidla:

1. Konvoj musí vyjet ze severní strany hrací plochy a dojet až k jižní straně.  
2. Hráč ovládající konvoj může nakoupit další vozidla, ale smí mít pouze jedno APC.

3. Útočící hráč smí na začátku hry rozmístit jednotky pouze na strany sousedící se stranou, odkud vyjíždí konvoj - ten nemusí vyjet přímo z prostřed.

4. Útočící hráč nemůže ustoupit, konvoj může ustoupit pouze k jižnímu konci

#### Délka hry:

Do doby, než je jedna ze stran zničena nebo dokud konvoj nepustí mapu. Hra také skončí v případě, že je APC zničeno.

#### Podmínky vítězství:

Jakmile APC dosáhne jižního konce hrací plochy vítězí konvoj, pokud je zničeno vítězí protivník.

### S3 Hon za pokladem!

Skupina sběračů staré techniky je napadena nájezdníky.

#### Síly:

Dva hráči. Jeden představuje sběrače (150 bodů), druhý nájezdníky (200 bodů). Obě skupiny získávají navíc jednotku s rotačkem a Hrdinou na 1. úrovni se schopností Paklíč (5).

#### Rozložení:

Užijte 6-10 dílků terénu. Rozložte je střídavě podle typu ve středu stolu. Otočte 6 značek truhel rubem nahoru a zamíchejte je. Umístěte je v oblasti 12" od centra stolu. Oba týmy začínají v oblasti 6" od kraje stolu na opačných koncích. Tým sběračů hází kostkou jako první:

1-9: Táhněte jednou všemi sběračskými jednotkami ještě před začátkem hry.

10: Táhněte všemi sběračskými jednotkami 2x ještě před začátkem hry. V tomto před-herním tahu nelze vykonávat jinou činnost než pohyb.

#### Zvláštní pravidla:

1. Jednotka s rotačkem nemůže táhnout dokud nenabije. Musí nejprve najít truhlu s náboji.
2. Značky truhel představují zamčené bedny. Jestliže se postavě se schopností Paklíč povede truhlu otevřít, je odhaleno její číslo:

Číslo truhly	Obsah
1	1 Stimpak
2	1 Dýmovnice
3	1 Výtisk Kočičí packy (užijte si to!)
4	1k3 Stimpaků
5	1k3 Dýmovnic
6	Náboje do rotačku – Jakmile se jednotka s rotačkem přesune na vzdálenost 2" k této bedně, může nabít a zaútočit. Tato

	operace vyčerpá náboje z truhly a nepřítelova jednotka s rotačákem tak nemůže nabít.
--	--

3. Tým sběračů může ustoupit z tří okrajů stolu, z nichž nepřišel tým nájezdníků. Tým nájezdníků může ustoupit jen z okraje, na němž začal hru.

#### **Délka hry:**

Hraje se, dokud není jedna strana zničena nebo neopustí mapu.

#### **Podmínky vítězství:**

Tým sběračů získává 1 bod za každou otevřenou truhlu. Tým nájezdníků získává 1 bod za každou truhlu, kterou sběrači neotevřeli. Tým, který zabil nejvíce protivníků dostává 1 bod navíc. Jestliže jeden tým opustí mapu před otevřením všech beden, získává tým který zůstal na bitevním poli 1 bod za každou zamčenou truhlu. Samozřejmě vítězí ten tým, který má víc bodů.

## **S4 Zdivočelá Amerika**

Potyčka dvou týmů, které jsou náhle přepadeny divokými zmutovanými zvířaty.

#### **Síly:**

Dva hráči. Oba týmy mají stejný počet bodů – standardně 200. Pro kratší hru 100 bodů, pro delší 300-400 i více.

Třetí síla je složena z různých zmutovaných potvor: 1x obří ještěrka, 1x radškorpion, 1x obří vosa, 1x velký šváb a 1x mládě párače za každých 100 bodů součtu obou armád. Ve standardní hře s 200 body jsou to tedy 4 vlny potvor ze seznamu výše.

#### **Rozložení:**

Použijte 8-12 dílků terénu. Rozložte je střídavě podle typu ve středu stolu. Oba týmy začínají v oblasti 6" od kraje stolu na opačných koncích. První vlnu zvířat umístěte do centra mapy podle typu terénu. Rozestupy mezi nimi musí být min. 4" a všechny potvory musí být v oblasti 12" od centra mapy.

#### **Zvláštní pravidla:**

1. Nelze se stáhnout z boje – toto území je příliš důležité na to, aby bylo přenecháno nepříteli nebo zvířatům.
2. Každý hráč vykoná nejprve tah jednou svou jednotkou a pak jednotkou zvířat. Následně vykoná tah druhý hráč svou jednotkou a pak jednotkou zvířat atd...
3. Jestliže zemře zvíře, je nahrazeno další potvorou stejného druhu. Tato zvířecí posila se objeví po hodu kostkou v oblasti:  
1-3 Strana stolu útočníka, na které začínal  
4-7 Střed stolu  
8-10 Strana stolu obránce, na které začínal

#### **Délka hry:**

Dokud není jedna strana zničena.

#### **Podmínky vítězství:**

Hráč získává body za zabití nepřítele, kterého sejmul sám nebo pomocí jednotky zvířat, kterou ovládal. Zabitá zvířata se nepočítají.

## 8.0 Kampaně

Kampaň je série misí hraná po delší časový úsek. Jednotlivé výsledky misí ovlivňují celý výsledek kampaně. Početní stavy jednotek jsou zaznamenávány, takže když na koncem mise ztratíte více mužů, může to ohrozit vaše celkové vítězství v kampani. V kampaních jsou velice důležití Hrdinové, jelikož získávají zkušenosti a tím pádem i nové dovednosti.

### 8.1 Hraní kampaní

Kampaň vyžaduje určitou přípravu. Musíte rozhodnout o mnoha faktorech:

#### Startovní body Armády

Něco mezi 500 a 1500 je dobrý průměr.

#### Omezení Armády (jednotky, zbraně, vozidla)

Užívejte Turnajová pravidla budování Armády.

#### Počet Soubojů

To závisí na velikosti bitev, jichž se zúčastníte. Podělte vaše startovní body maximálním počtem bodů, o něž chcete bojovat a výsledek vynásobte 125-150%.

#### Body za bitvu

V podstatě to samé, co počet bitev. Mělo by být rozhodnuto o minimu a maximu bodů. Nemůže-li hráč shromáždit dostatek bodů, nemůže pokračovat ve hře...

Jednotky, které se stáhly při předchozí bitvě smí hráč dále používat, ale až v bitvě, která bude následovat po následující bitvě:) (pro nechápavce: než znovu mohou bojovat, tak si musí jednu bitvu odsedět na zadku).

Poškození vozidel a Hrdinů by mělo být zaznamenáno. Zranění řadového vojáka nikoli. Hrdina se může z některé bitvy ulejt a obnovit si tak 2 HB. Je-li Hrdina doktor nebo je doktor spolu s ním, přidejte k vyléčeným bodům úroveň doktorského skillu.

Zaznamenávejte počet svých výher a proher. Hraje-li více hráčů, můžete použít herní (nejen :) systém turnaje „každý s každým“.

#### Použití mapy

Můžete užít mapu ke kontrole vašeho postupu v kampani. Mapa by měla mít 6-10 lokací podle počtu hráčů. Nechte hráče vybrat si na začátku 2-3 startovací lokace. Počet jednotek v lokacích je zaznamenáván. Pohyb z lokace do lokace je možný jen mezi bitvami, a i tak vždy jen na sousední lokaci.

### 8.2 Postup

Jen hrdinové mohou získávat zkušenosti a vylepšovat se. Každá vyhraná hra se rovná 2 zkušenostním bodům (xp). Úspěšný ústup z bitvy se počítá za 1 xp. Některé scénáře mohou obsahovat jako odměnu extra xp.

Level	Požadované XP	Level	Požadované XP
2	2	10	90
3	6	11	110
4	12	12	132
5	20	13	156
6	30	14	182
7	42	15	210
8	56	16	240
9	72		

Maximální úroveň, kterou může hrdina dosáhnout je 16. Hrdinové, kteří hrají mimo kampaně stojí armádní body navíc, které se rovnají dvojnásobku xp požadovaným na jejich úrovni. Pro hrdiny hrající v nekampaňových hrách je maximum úroveň 6 (pokud se se soupeřem nedohodnete jinak).

Za každou novou úroveň získává hrdina:

+1 HB

+1 dovednostní bod

Dovednostní body mohou být použity k vylepšení dovedností, které už Hrdina má. K získání nové dovednosti na základní úrovni 5 je třeba investovat 2 dovednostní body. Např. Hrdina na úrovni 3 může mít jeden skill na 7 nebo dva na 5.



## Příloha A: Seznam armád

Následují seznamy některých frakcí přítomných ve světě Falloutu.

### Bratrstvo Oceli

Bratrstvo Oceli (BO) je techno-religiózní organizace s kořeny v předválečné US armádě a ve vládou podporovaných vědeckých organizacích. Sestává většinou z potomků vojenských důstojníků, vojáků a vědců, ale v současnosti rozšiřuje své řady i o rekruty z pustin.

BO se dělí do více skupin podle přísné hierarchie:

**Novicové (Initiates)** jsou začátečníci, od nichž se očekává, že se v rámci náročného výcviku propracují na pozici **Zemana (Squire)**. Poté co se dostatečně osvědčí, jsou Zemanové pasováni na **Rytíře (Knights)**. Teprve po letech služby a sbírání zkušeností jsou nejlepší Rytíři povýšeni na **Paladiny** - to je vrchol vojska Bratrstva. Paladinové, kteří přežijí léta bojů až do vysokého věku se stávají **Staršími (Elders)** a zasedají pak v Radě Bratrstva. V BO můžete sloužit také jako **Písař (Scribe)**. Ti jsou odpovědní za kopírování starobylých technologií, udržování nových strojů a vyvíjení zbraňových systémů a dalších užitečných zařízení. Jen velice zřídka opouštějí bezpečí bunkrů, ale občas jsou povoláváni do pole k prozkoumání nějakého stroje nebo provedení technického úkonu, který je nad schopnosti řadových vojáků.

Zbraňová omezení: Obvykle mohou vojáci používat jen jednu omezenou zbraň (kulomet, RPG, minigun) na tři obvyčejné. Paladinové Bratrstva však mohou nosit jednu omezenou zbraň na jednu obvyčejnou – tedy v poměru 1:1.

#### Občané

Obyčejní lidé, které Bratrstvo používá...ehm... ochraňuje.

Dostupné zbraně: Žádné. Občané obvykle cestují neozbrojení a nemají ani žádnou zvláštní schopnost k užívání specifické zbraně. Nicméně slouží jako dobré cvičné terče.



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
Občan	4	4	5	3	4	4	3	1	0	2

#### Zeman

Nejne zkušenější a nejméně trénovaný člen aktivního vojska BO. Zasvěcenci obvykle nejsou pouštěni do boje a jejich služby jsou využívány k jiným důležitým úkonům – třeba škrábání brambor.

Zemanové bývají vybaveni Koženou zbrojí.



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
Zeman	5	5	6	4	5	6	4	1	0	5
Zeman, Velitel	5	6	6	5	5	6	4	1	0	6
Zeman, Hrdina	6	6	7	6	5	6	5	1	0	8

#### Rytíř

Rytíři jsou hlavní částí hlídkových sil BO, obnáší-li taková hlídka užití vojenské síly. Rytíři jsou vybaveni Kovovou zbrojí.



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
Rytíř	6	5	6	4	5	6	4	1	1	8
Rytíř, Velitel	6	6	7	5	5	6	4	1	1	10
Rytíř, Hrdina	7	6	7	6	6	7	5	2	1	13

#### Enviro-Zbroj

Rytíři jsou občas vybaveni Enviro-zbrojí. Ta je chrání před radiací a chemickým a biologickým ohrožením ... a před brahmíním smradem.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci, +1 k Odolnosti při otravách



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
Enviro-Zbroj	6	5	6	4	5	6	4	1	1	10
Enviro-Zbroj, Velitel	6	6	7	5	5	6	4	1	1	12
Enviro-Zbroj, Hrdina	7	6	7	6	6	7	5	2	1	15

### Paladin

Nejlepší bojovníci BO. Nosí hrůzu nahánějící energozbroje a vládnou zkušenostmi a dovednostmi, díky kterým procházejí bitvami jako nůž máslem. Paladinové jsou vybaveni těmi největšími a nejkázonosnějšími zbraněmi, jelikož energozbroj umocňuje jejich sílu.

Zvláštnosti: Paladinové jsou imunní vůči radiaci. V oddíle mohou nosit jednu limitovanou zbraň na jednu zbraň obyčejnou. Získávají +1 k Odolnosti při otravách.



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Paladin</b>	8	6	7	5	6	8	5	1	2	16
<b>Paladin, Velitel</b>	8	7	8	6	6	8	5	2	2	19
<b>Paladin, Hrdina</b>	9	7	8	7	6	8	6	2	2	24

### Písař

Písaři jsou techniky, inženýry a doktory BO. Shromažďují, analyzují a udržují databáze informací, které jsou potřebné ke spravování technologií Bratrstva. Mají základní bojový výcvik zasvěcení, ale stáhli se ze světa násilí a bojů k meditacím nad svými schopnostmi Opravářství a Vědy.

Zvláštnosti: Písaři mají znalosti v oblasti Vědy (IN) a Opravářství (IN). Nenosí zbraně.



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Písař</b>	5	6	4	3	6	4	4	1	0	5
<b>Písař, Velitel</b>	5	7	5	4	7	4	4	1	0	7
<b>Písař, Hrdina</b>	5	7	5	5	9	4	5	1	0	10

### Starší

Starší Bratrstva vedou své podřízené k osvětlení. Ochraňují je také před společenskými nešvary, které zničily starý svět. Starší bývá vybrán z řad vojáků BO, když dospěje/přežije až do věku, kdy už není schopen boje, což se opravdu nestává často.

Zvláštnosti: Starší může užít svého Charisma a reputace, aby opět stmelil a zotavil v boji rozprášený oddíl BO v poloměru 12". Je nutný hod proti CH Staršího namísto vrhu proti CH velitele oddílu.



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Starší</b>	4	4	3	7	6	4	3	1	0	8
<b>Starší, Velitel</b>	4	5	4	8	6	4	4	1	0	10
<b>Starší, Hrdina</b>	4	5	5	9	7	4	5	1	0	13

## Mutanti

Virus FEV v kombinaci s radiací zapříčinil v lidském druhu mnohé mutace. Nejrozšířenějšími mutanty jsou Ghoulové a Supermutanti. Vůdce – díky FEV zmutovaný génius – byl schopen změnit FEV tak, aby výsledkem nákazy byl Supermutant. Ghoulové jsou spíše „přirozené“ plody mutace.

Supermutanti i ghoulové prožívají v současnosti těžké časy (no vlastně ghoulíci jsou na tom o něco líp než před deseti lety, ale pro mnoho lidí nejsou stále o mnoho více, než brahminí sračky). Příležitostně spolupracují jako „bratři v mutaci“.

### Ghoulové

Ghoulové jsou plodem nákazy nezměněným virem FEV nebo nákazy FEV2 spolu s ozářením. Jsou to vyvrhelové společnosti, což jim ovšem nezabránilo založit si vlastní komunity. Tíhnou však obvykle k samotářství a dobře si rozumějí s technikou.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci, schopnost vidět v noci. Jsou velice odolní – získávají +2 k Odolnosti při pokusu o omráčení. Ghoulí hrdinové a Vedoucí oddílů získávají Opravářství (5).



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Ghoul</b>	2	4	4	2	4	3	5	1	0	4
<b>Ghoul, Velitel</b>	4	5	6	4	5	4	6	1	0	5
<b>Ghoul, Hrdina</b>	6	8	7	6	7	6	7	2	0	9

### Ghoul ve zbroji



Prostě ghoulové ve zbrojích.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci, schopnost vidět v noci. Jsou velice odolní – získávají +2 k Odolnosti při pokusu o omráčení. Ghouli hrdinové a Vedoucí oddílů získávají Opravářství (5).

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Ghoul (zbroj)</b>	2	4	4	2	4	3	5	1	1	6
<b>Ghoul (zbroj), Velitel</b>	4	5	6	4	5	4	6	1	1	7
<b>Ghoul (zbroj), Hrdina</b>	6	8	7	6	7	6	7	2	1	13

#### Supermutant

Supermutanti jsou silnější, odolnější vůči bolesti, radiaci, nemocem... a vůbec ve všem jsou to větší frajeři než lidský pól. Až na jednu věc – jejich mozek se po namočení ve FEV2 změnil v kuličku suchého z nosu a navíc nemůžou mít potomstvo. No když z vás má být nový vládce pustiny, asi to vyžaduje taky svou cenu.

Zvláštnosti: Supermutanti jsou imunní vůči radiaci a vidí v noci stejně jako ghoulové. Jsou také velice odolní – získávají +1 k Odolnosti při pokusu o omráčení a otrávení.



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Supermutant</b>	5	2	4	1	1	3	2	2	0	12
<b>Supermutant, Velitel</b>	7	4	6	5	3	3	4	2	0	18
<b>Supermutant, Hrdina</b>	9	6	9	8	8	6	7	3	0	26

#### Super Mutant ve zbroji

Tihle chlápíci nejsou prostě jen Supermutanti zakutí v železných plátech – tohle je ta největší smetánka Supermutantské armády. Mají ty nejlepší hračky největšího kalibru, nejvíce brnění a zbalí (někdy i doslova) jakoukoli ženskou, co jim přijde pod ruku... tlapu... neforemnou 10-kilovou kejtou.

Zvláštnosti: Supermutanti jsou imunní vůči radiaci a vidí v noci stejně jako ghoulové. Jsou také velice odolní – získávají +1 k Odolnosti při pokusu o omráčení a otrávení.



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Supermutant (zbroj)</b>	5	2	4	1	1	3	2	2	2	16
<b>Supermutant (zbroj), Velitel</b>	7	4	6	5	3	3	4	3	2	22
<b>Supermutant (zbroj), Hrdina</b>	9	6	9	8	8	6	7	3	2	32

## Nájezdníci & Lupiči (Reaveri)

Pustiny Falloutu jsou neveselé místo. Někteří vynalézaví jedinci se však pokoušejí zvýšit své štěstí snížením štěstí někoho jiného. Jiní zase věří, že plní nějaké vyšší poslání.

Oba – Nájezdníci i Lupiči křižují troskami starého světa a bojují se svými konkurenty. Jen zřídka uvidíte Nájezdníka a Lupiče ve stejném gangu, ale není to zcela vyloučeno. Mají podobný životní styl. Přesto však spolu tyto dvě skupiny bojují snad nejčastěji ze všech frakcí Falloutu. Je to jakási sebekontrola proti přemnožení populace gangů.

**Poznámka o vozidlech:** Nájezdníci i Lupiči milují rychlé káry – hlavně pouštní bugginy. Za pouštní buginu platí o 3 body méně.

#### Nájezdníci

Nájezdníci jsou gangsteři. Fungují v přísně feudálně uspořádaných tlupách, kde vládne vždy ten nejsilnější. Silní však nejsou povinováni ochraňovat slabší, což je také jedna z velkých odlišností oproti BO.

Zvláštnosti: Nájezdničtí hrdinové získávají Řízení (4) zadara.



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Nájezdník</b>	5	4	6	3	3	6	3	1	0	5
<b>Nájezdník, Velitel</b>	5	4	6	4	4	8	4	1	1	9
<b>Nájezdník, Hrdina</b>	6	5	7	7	5	8	4	1	1	14

#### Lupiči

Lupiči snad ještě více než Nájezdníci prahnou po kořisti. Všechnu svou víru upírají k všemocnému meči (no vlastně k nabitému sapíku), který pokládají za součást svého dědictví. Na to, že jde jen o partu zfetovaných hajzlů (podle BO) jsou na tom velice dobře, co se týče technických znalostí.



Zvláštnosti: Vedoucí oddílů a hrdinové Lupičů získávají Opravy (5) a Vědu (5) zadara. Hrdinové Lupičů mají navíc zadara Řízení (5).

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Lupič</b>	5	5	6	4	6	7	4	1	1	7
<b>Lupič, Velitel</b>	6	6	6	7	6	7	4	1	1	10
<b>Lupič, Hrdina</b>	7	6	8	8	8	7	6	1	2	21

## Páni Šelem

Některé mutace nejsou tak očividné jako odpadávající maso a kůže ghouľů nebo 3. metrová výška a neforemná monstrózní muskulatura supermutantů. Podle starých zkazek, vyprávěných za bouřlivých nocí pod stolem místního baru v kaluži zvratků, existují mutanti, kteří dokáží sáhnout do mysli snadno ovlivnitelných tvorů (zvířat, blondýnek a diváků Novy) a řídí pak jejich konání. Tyto pivní báchorky nebyly nikdy podrobeny zkoumání Písařů BO, ale mnohé nasvědčují tomu, že podobní tvorové vskutku existují. Na těchto tzv. Pánech Šelem se je třeba obávat hned dvou věcí – dokáží ovládat nebezpečná zvířata a navíc se vyznají ve výrobě silných přírodních jedů.

Zvláštnosti: Páni Šelem nemusí nastupovat do boje v příliš hojném počtu – mohou své stavy doplnit ze zvířat ze svých chovů. Obvyklé pravidlo 3-20 se na ně nevztahuje.

### Pán Šelem

Typický Pán Šelem nosí brnění vyrobené ze zvířat. Navíc se ani moc nespřchují, takže co nejvíce splývají s přírodou... s tou smrdutou a hnijící částí přírody...

Zvláštnosti: Páni Šelem se nemohou sdružovat do skupin. Každopádně je ale Pán Šelem jakékoli hodnosti schopen vést tlupy zvířat. Maximální počet zvěrstva jest roven Charisma jejich vůdce. Po dobu, co je Pán Šelem naživu, nemohou jeho zvířata morálně selhat. Hrdinové Pánů Šelem mohou své smečky rozestavět do většího rozptýlu, než normálně. Jeho smečka je soudržná až do 4".



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Pán Šelem</b>	6	6	5	3	3	5	2	1	0	16
<b>Pán Šelem, Velitel</b>	7	6	6	6	4	6	3	2	1	22
<b>Pán Šelem, Hrdina</b>	8	7	7	9	5	6	4	3	1	29

### Velký šváb

Typický zmutovaný Velký šváb – za sporák by se vám asi nevešel.

Zvláštnosti: Šváb se může pohybovat členitým terénem bez postihu k rychlosti.

Útok nablízko: záchrana –1, poškození 1



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Velký šváb</b>	4	2	8	1	1	5	1	1	1	5

### Malý šváb

„Menší“ verze svého většího bratříčka. Buď to ještě povyroste nebo jde o menší mutaci.

Zvláštnosti: Šváb se může pohybovat členitým terénem bez postihu k rychlosti.

Útok nablízko: záchrana –2, poškození 1



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Malý šváb</b>	3	2	7	1	1	4	1	1	0	3

### Brahmína

Dvouhlavá zázračná kráva světa Falloutu. Brahminy se využívají snad ke všemu (a když říkám ke všemu, tak myslím ke všemu): mléko, maso, kůže, telátka, kosti, sušené sračky jako palivo... a za dlouhých nocí v pustině, kdy je voják tak daleko od své milé, umí být brahmína tak přítulná... a poddajná... ehm...

Zvláštnosti: Nic moc zvláštního, až na schopnost srazit při útoku. Hod 1, 2 nebo 3.

Útok nablízko: záchrana 0, poškození 1k10–8, min. 1



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Brahmína</b>	7	4	6	1	2	6	3	3	0	8

### *Mládě Párače*

Menší a roztomilejší verze obecně známé mašiny na smrt. Tyhle malé uzlíčky koncentrované hrůzy mají v sobě všechnen děs a bolest svých starších a větších verzí. To vše v kompaktním balení.

Zvláštnosti: Když mládě Párače útočí ztečí, pohybuje se 3x rychleji než normálně.

Útok nablízko: záchrana +1, poškození 1



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Mládě Párače</b>	6	3	4	1	1	6	2	1	0	9

### *Chlupatý Párač*

Místní verze pochoduujícího chřtánu s žiletkovými tesáky známého jako Párač.

Zvláštnosti: Je-li Párač v oblasti 6" od zabíjeného mláděte Párače, musí přerušit tah a zaútočit na vraha omladiny. Na zabíjení mláděte reaguje vždy jen jeden Párač. Párači, který se vydal zachránit mládě je přidělen žeton akce. Majitel Párače tím neztrácí schopnost podniknout akci s jinou jednotkou Páračů.

Útok nablízko: záchrana +1, poškození 1k10-6 min. 1



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Chlupatý Párač</b>	9	5	6	1	1	6	2	3	2	18

### *Pes*

Nejlepší přítel člověka. Psi jsou životu v radioaktivní pustině přizpůsobeni lépe, než by se na první pohled mohlo zdát. To kočky, ty mrchy proradné, už dávno hryžou do hlíny. Hafani jsou obvykle přátelští – nějaká ta nukleární apokalypsa nemůže změnit 10 000 let domestikace. Nicméně váleční psi Pánů Šelem žádní mazlíčci nejsou.

Zvláštnosti: Pes se může oddělit od svých druhů v boji až na 6" a stále je pohodě. Naneštěstí nemohou být připočítáni k celkové soudržnosti skupiny. Jsou tak mrštní a rychlí, že v boji muže proti muži/psovi házou kostkou dvakrát.

Útok nablízko: záchrana -1, poškození 1



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Pes</b>	5	7	5	1	1	8	4	1	0	6

### *Obří Krysy*

Většina krys končí jako dobře propečený řízek, ale ty, co mají více štěstí rostou a rostou... a rostou. Po určité době se o tyto přerostlé exempláře začali zajímat i Páni Šelem.

Zvláštnosti: Obří krysy nejsou ničím zvláštní... kromě toho, že jsou obří. Za každou jinou obří krysu útočící na stejný cíl přidejte k modifikátoru záchrany +1, maximálně ale na cíl mohou zaútočit 4 krysy.

Útok nablízko: záchrana -2 (+1 za každou další krysu), poškození 1



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Obří krysa</b>	4	1	3	1	1	4	1	1	0	2

### *Obří Ještěrka*

Godzila hadra...

Zvláštnosti: Plive oheň! Vlastně ne... zatracené dračí doupě

Útok nablízko: záchrana +1, poškození 2



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Obří ještěrka</b>	8	2	7	1	1	4	1	4	1	16

### *Radšcorpioni*

Jedna z nejběžnějších forem zmutované zvířeny. Bohužel to nejsou jen hlavní hrdinové strašidelných pohádek, kterými se děsí malí fakani před spaním. Skupina radšcorpionů představuje nebezpečí i pro ty největší pouštní drsňáky. Jejich jed je velice silný a často se používá i pro léčebné účely.

Zvláštnosti: Jedovatý útok. Je-li cíl zasažen, označte jej jako otrávený a pak si hoďte na stupeň zranění. Ignoruj hody na morálku.

Útok nablízko: záchrana 0, poškození 1



	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Radškorpion</b>	7	3	7	1	1	5	1	3	1	14

#### Obří Vosa

Lítají, bodají, lítají, bodají... lítají, lítají, lítají - bodají, bodají, bodají... teď máte o těchhle sviních hrubou představu. Dokáží rychle přeletět jakýkoli typ terénu, a ačkoli jejich jed není příliš prudký, zabít dokáže.



Zvláštnosti: Jedovatý útok. Jestliže se útok zdaří, neházejte na zranění – jen označte jako otrávený. Díky letu ignoruje rychlost na různých typech terénu.

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Obří vosa</b>	6	6	5	3	3	5	2	1	0	13

#### Vlk

Nedomestikovaná verze psa. Je ještě ostřejší, než jeho civilizovaní příbuzní. Rádi loví ve smečkách, kdy vůdcem tlupy je dominantní samec Alfa – ten může být ve smečce vždy jen jeden. Jediná cesta, jak se stát Alfou, je vyzvat na souboj stávajícího vůdce.



Zvláštnosti: Ve smečce (i čítá-li jen jednoho vlka) smí být jen jeden Alfa. Přiblíží-li se dva Alfové na vzdálenost 6", musí se pustit do boje na život a na smrt.

Útok nablízko: záchrana 0, poškození 1

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Vlk</b>	6	7	4	1	1	6	4	1	0	6
<b>Vlk, Alfa</b>	7	8	6	1	1	6	4	2	0	12

## Roboti

O těchhle plecháčích toho moc nevíme. Vypadají jako stroje nového typu. Dělí se podle svých primárních funkcí jako inteligentní škrabka na brambory apod... například:

#### Hover Robot (Robot Vznášedlo)

Typ strážného robota. Využívá velice tichý pohon, který mu umožňuje provádět zákeřné útoky.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci. Ignoruje postihy za tmou. Díky letu se pohybuje stejně rychle přes všechny typy terénu. Plížení (5).

Útok na dálku: dosah 4"/8", záchrana -1, poškození 1

Útok nablízko: záchrana -2, poškození 1

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Vznášedlo</b>	4	4	4	1	3	6	2	1	1	

#### Bezpečnostní Robot

Silnější verze strážného bota. Často jej najdete poblíž bází robotů.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci. Ignoruje postihy za tmou. Díky letu se pohybuje stejně rychle přes všechny typy terénu.

Útok na dálku: dosah 12"/15", záchrana +1, poškození 1

Útok nablízko: záchrana -1, poškození 1

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Bezpečnostní robot</b>	5	8	5	1	3	6	2	1	1	

#### Robot odháněč (Scurry Robot)

Patrně roboti údržbáři. Jako mnoho jiných malých typů botů je k nalezení téměř všude. Obvykle hlídají potrubí a kanalizaci v základnách robotů.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci. Ignoruje postihy za tmou. Ignoruje obtíže při přesunu přes členitý terén.

Nedokáže překročit ani mělkou vodu.

Útok na dálku: dosah 4"/6", záchrana +1, poškození 1

Útok nablízko: záchrana -1, poškození 1

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Robot Odháněč</b>	4	3	4	1	3	6	1	1	1	

### *Pásový Robot*

Patrně další druh užitkového (asi zemědělského) bota, který byl přebudován pro válečné účely.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci. Ignoruje postihy za tmu.

Útok nablízko: 4k10 záchrana +1, poškození 1

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Pásový robot</b>	6	4	6	1	3	5	2	3	2	

### *Nákladní robot*

Další užitkový stroj přebudovaný pro válečné účely. Má velmi silný pohon a je těžkým protivníkem v boji z blízka.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci. Ignoruje postihy za tmu.

Útok na dálku: dosah 12"/16", záchrana 0, poškození 2

Útok nablízko: záchrana +2, poškození 2

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Nákladní robot</b>	8	3	6	1	3	6	2	3	2	

### *Humanoidní Robot*

Humanoidní robot, který však nebyl navržen pro účely špionáže v lidské společnosti. Zdá se, že jeho podobnost s člověkem je čistě účelová – dokáže ovládat téměř veškerou lidskou techniku i zbraně.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci. Ignoruje postihy za tmu. Používá tabulku normálních zbraní.

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Humanoidní robot</b>	7	7	7	1	5	6	5	3	2	

### *Pacifikační Robot*

Tito roboti byli navrženi ke kontrole území a pacifikování odporu. V tom jsou opravdu dobří – bývají považováni za nejnebezpečnější robotické protivníky. Jsou skvěle vyzbrojeni, odolní a vysoce bojeschopní. Při transportu neklopit.

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci. Ignoruje postihy za tmu.

Útok na dálku: dosah 16"/32", záchrana +1, poškození 2

Útok nablízko: dosah 2" záchrana -2, poškození 3, dokáže najednou zaútočit na 3 cíle

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Pacifikační robot</b>	6	6	8	1	4	5	2	6	2	

### *Robot Behemoth*

Kurefsky! VELKÝ! Robot!

Zvláštnosti: Imunita vůči radiaci. Ignoruje postihy za tmu. Vynikající zaměřovací senzory - +3 k Obratnosti při střelbě na dálku.

Útok na dálku: dosah 24"/32", záchrana +3, poškození 3

Útok nablízko: dosah 4", záchrana -2, poškození 4, dokáže najednou zaútočit na 3 cíle

	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK	HB	AC	Cena
<b>Behemoth</b>	6	6	8	1	4	4	2	10	3	

## Min/Max statistiky ras

Člověk	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Minimum	1	1	1	1	1	1	1
Průměr	5	5	5	5	5	5	5
Maximum	10	10	10	10	10	10	10

Supermutant	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Minimum	5	1	4	1	1	1	1
Průměr	8	5	6	5	3	3	5
Maximum	13	11	11	10	8	8	10

Párač	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Minimum	6	4	1	1	1	6	1
Průměr	8	7	5	1	1	9	4
Maximum	14	12	13	3	4	16	10

Ghoul	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Minimum	1	4	1	1	2	1	5
Průměr	3	8	5	5	6	3	7
Maximum	8	13	10	10	10	6	12

Humanoidní robot	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Minimum	7	7	7	1	1	1	5
Průměr	7	7	7	1	5	5	5
Maximum	12	12	12	1	12	12	5

Pes	ST	PE	EN	CH	IN	AG	LK
Minimum	1	4	1	1	1	1	1
Průměr	3	7	3	3	2	7	5
Maximum	7	14	6	5	3	15	10



## Příloha B: Zbraně

Zbraň	Hod na útok	Typ	Dosah	Záchrana	Zranění	Cena
Nic	ST	Úder	Nablízko	-2	1	0
Nůž	ST	Sek Hod	Nablízko 4“ / 6“	-1 -2 / -3	1 1	2
Kopí	ST	Bodnutí Hod	Nablízko 6“ / 9“	0 -1 / -2	1 1	3
Palice	ST	Rána	Nablízko	-1	1	1
Pistole	AG	Jednotlivě	8“ / 16“	0 / -2	1	4
Samopal	AG	Jednotlivě Dávka	8“ / 16“ Šablona pro samopal	+1 / -1 0	2 1	5
Puška	AG	Jednotlivě Dávka	12“ / 24“ Šablona pro pušku	+2 / +1 0	2 1	6
Kulomet	AG	Jednotlivě Dávka	12“ / 24“ Šablona pro pušku	+3 / +1 +1	3 2	8
Minigun	AG	Dávka	Šablona pro Minigun	+3	4	10
RPG	AG	Jednotlivě	24“	+2 (2“ PU)	1k10-6, min 1	10
Granát	AG	Vrh	ST x 2	+1 (3“ PU)	1k10-8, min 1	2 / kus

Kulomet, Minigun a RPG jsou omezené zbraně- to znamená, že armádě můžete přidělit jen určité limitované množství těchto zbraní. Platí pro ně i omezení při střelbě z vozidel.



## Příloha C: Předměty

Předměty mohou být používány Veliteli a Hrdiny. Mohou být získány během tvorby armády nebo na mapách (dovoluje-li to scénář).

**Výbava Doktora:** Přidává +1 k dovednosti Doktor dokud se nevyčerpají zásoby obvazů a morfia... Léčí také +1 HitBod (takže spolu s bodem vyléčeným schopností Doktor 2 HB). Po každém užití házejte 1k10. Při hoďu 10 jsou zásoby doktorské výbavy spotřebovány. 1 předmět = 1 doktorská výbava. Cena 6 bodů.

**Dýmovnice:** Granáty produkující neproniknutelný kouř. Tyto kouřové clony umožňují jednotce připlížit se k nepříteli nebo se naopak vytrhat z boje. Vrhány jsou podle běžných pravidel pro užití granátů. Nezpůsobují však zranění. Jestliže se vrh rovná 1, jsou vytvořeny 3 oblaka kouře. Jinak jen 2. Hráč vrhající dýmovnici může přesně určit lokaci prvního oblaku. Další jsou tvořeny dotykem na první. 1 předmět = 1 dýmovnice. Cena 2 body.

**EMP Granát:** Užití jako obyčejný granát, ale při použití na robota jsou vyřazeni z provozu i ostatní roboti v okruhu 4". 1 předmět = 1 granát. Cena 4 body.

**Brýle nočního vidění:** Postava užívající tyto brýle netrpí žádnými postihy při boji v temnotě či za šera. Cena 2 body. Podmínky – IN nejméně 4.

**Protijed:** Jedna dávka protijedu vyléčí postavu z účinků otravy. Může být použito i během pohybu či jako akce Užij dovednost. Může být použito jak na majitele protijedu tak na jinou jednotku v okruhu 2". 1 předmět = 2 dózy protijedu. Cena 2 body.

**Výbava Opraváře:** Souprava nástrojů pro opravu vozidla. Přidává +1 ke schopnosti Opravář dokud se nevyčerpají zásoby šroubků a nevyčicháte si vteřinové lepidlo. Opraví 1k10-5 (min. 1) HitBodů na vozidle. Po každém použití házejte 1k10. Při hoďu 5+ je výbava vypotřebována. 1 předmět = 1 Výbava Opraváře. Cena 10 bodů.

**Výbava Opraváře Robotů:** Dostupné jen frakci Robotů. Malá souprava s náhradními součástkami pro roboty. Přidává +1 ke schopnosti Opravář dokud se nevyčerpají zásoby. Po každém užití házejte 1k10. Při hoďu 10 je Výbava Opraváře Robotů vypotřebována. 1 předmět = 1 Výbava Opraváře Robotů. Cena 20 bodů.

**Mizík:** Při použití dává nositeli dovednost Plížení (10). Po každém užití házejte 1k10. Při 8, 9 a 10 se Mizík vyčerpá a je dále nefunkční. Cena 5 bodů. Podmínky - IN nejméně 5.

**Stimpak:** Může být užit během pohybu nebo jako akce Užij dovednost. Vyléčí 1k10-5 HB (min. 1, max původní zdraví zraněného). Může být použito jak na majitele protijedu tak na jinou jednotku v okruhu 2". 1 předmět = 1 Stimpak. Hodnota 1 bod.

## Příloha D: Statistiky vozidel

Vozidlo	Pohyb	Poloměr otáčení	Pasažérů	Pancíř	HitBody	Cena
Taxi	normální: 8" zrychlený: 12"	180° 90°	3	0	4/6	20
Scouter	10" 15"	180° 90°	1	0	6/9	23
Dune Buggy	12" 18"	90° 45°	0	0	4/6	17
Humvee	8" 12"	90° 45°	3	0	8/14	27
APC	6" 9"	90° 45°	11	1	10/14	30
Nuclear APC	6"	45°	1	1	10/14	***
Tank	6" 9"	45° 15°	3	2	14/20	48

\*\*\* Nuclear APC se používá pouze ve speciálních scénářích. Není úplně zadarmo, v těchto scénářích bude cena jeho pořízení uvedena.

Tank má kanón a pokud vedle řidiče sedí i jiná postava, může z něj dokonce jednou za kolo vystřelit, pokud se v něm nepohyboval. Tank může střílet v rozsahu 360°. Zařízení tanku plně kontroluje celý proces, proto je zde mnohem důležitější inteligence než hbitost.

Zbraň	Hod na útok	Typ	Dosah	Záchrana	Zranění
Tankový kanón	IN-2	Jednotlivě	30"	-1 (4" PU)	1k10

Pasažéři mohou střílet z vozidel jakoukoliv neomezenou zbraní, ovšem mají postih -4 k účinnému hodu. Z APC mohou najednou útočit maximálně 4 pasažéři.

## Tvůrci

Design: Chris Taylor

Editor: Damien Foletto

Lead Artist: Parrish Rodgers

Senior 3D Artists: Damian Stocks, Racheal Johnson, Lorne Brooks

Character Design: Tariq Raheem

Artists: Matthew Brooks, Gareth Davies, Michael Hood, David Lewin,

Simon Lissaman, Alice MacDougall, James Sharpe, Lakin

Shoobridge, Stuart Van Isden

Additional Artwork: Blaeghd Bell, Kate Tucker

Překlad: Ratman, petrushka, Jay Kowalski

Verze 1.0: Initial Release

Verze 1.0 CZ: Česká verze...



# Souhrn pravidel

---

## **Tah:**

1. Hodíte si na iniciativu 1k10, útočník (z minulého kola) má bonus +2. Ten kdo hodí víc se nazývá "útočník", poražený "obránce"
2. Útočníkův tah: Táhněte s hrdinou nebo oddílem a pak jej označte akčním žetonem.
3. Obráncův tah: Táhněte s hrdinou nebo oddílem a pak jej označte akčním žetonem, poté opět hraje útočník. Jakmile už mají žetony všechny jednotky postupujte na krok 4.
4. Vyhodnocení globálních efektů (otrava, povalení, bezvědomí, radiace, kouř).
5. Oddělejte všechny žetony a vraťte se do kroku 1 (hod na iniciativu).

## **Akce:**

1. útok
2. přesun
3. přesun a výstřel
4. zteč
5. použití dovednosti

## **Útok:**

Útočný hod 1k10.

Útok na blízko: hod na ST modifikován AC cíle.

Útok na dálku: hod na AG modifikován AC cíle a jeho krytem.

## **Přesun:**

Ujděte vzdálenost rovnou AG v palcích. Oddíl se pohybuje rychlostí svého nejpomalejšího člena. Oddíl musí stát minimálně 2" od jiného oddílu. Na konci přesunu můžete natočit jednotku obličejem na jakoukoliv stranu - tuto akci můžete udělat i bez nutnosti přesunu.

## **Přesun a výstřel:**

Jednotka se přesouvá o polovinu své AG v palcích. Oddíl se pohybuje rychlostí nejpomalejšího člena a stát musí min. 2" od jiného oddílu. Na konci přesunu můžete provést 1útok/charakter v oddíle. Útočný hod je 1k10-4.

## **Zteč:**

Jednotka se přesouvá dvojnásobkem své AG v palcích. Oddíl se pohybuje rychlostí nejpomalejšího člena a stát min. 2" od jiného oddílu. Na konci pohybu proveďte útok na blízko 1k10-4.

## **Použití dovednosti:**

Ujděte AG v palcích a použijte dovednost.

## **Odložení akce:**

Označte oddíl žetonem odložení akce. Oddíl teď může kdykoliv během protivníkovy tahu provést jeden útok na dálku. Útočný hod 1k10-4. Jakmile je útok proveden, odstraňte žeton odložení akce a místo něj dejte akční žeton.

# Fallout: Warfare - Záznam armády

Jméno vojáka	S	P	E	C	I	A	L	HB	AC	Cena	Zbraň

Číslo oddílu	Typ jednotek oddílu	Pohyb	Velitel / Hrdina	Předměty velitele

Jméno	Pohyb	Poloměr otáčení	Posádka	Pancíř	HitBody	Cena

Zbraň	Hod	Typ	Dosah	Záchrana	Zranění	PU útok	Rozptyl	PU
Nic	ST	Úder	Nablízko	-2	1	Granát	1k10-5", min 1	2"
Nůž	ST	Sek Hod	Nablízko 4" / 6"	-1 -2 / -3	1 1	RPG	1k10-3", min 1	3"
Kopí	ST	Bodnutí Hod	Nablízko 6" / 9"	0 -1 / -2	1 1	Tankový kanón	1k10-1", min 1	4"
Palice	ST	Rána	Nablízko	-1	1			
Pistole	AG	Jednotlivě	8" / 16"	0 / -2	1			
Samopal	AG	Jednotlivě Dávka	8" / 16" Šablona pro samopal	+1 / -1 0	2 1			
Puška	AG	Jednotlivě Dávka	12" / 24" Šablona pro pušku	+2 / +1 0	2 1			
Kulomet	AG	Jednotlivě Dávka	12" / 24" Šablona pro pušku	+3 / +1 +1	3 2			
Minigun	AG	Dávka	Šablona pro Minigun	+3	4			
RPG	AG	Jednotlivě	24"	+2 (2" PU)	1k10-6, min 1			
Granát	AG	Vrh	ST x 2	+1 (3" PU)	1k10-8, min 1			