

# FRAKCE Z FALLOUT BIBLE



**ROK 2002**

by Vault Šílené Brahmíny

**Bibli přeložil: petruschka**

**zpracoval: Ratman**

V roce 2002 začal Chris Avellone vydávat Bibli Falloutu, toto rozsáhlé dílo “odtajňuje” mnohé z designových dokumentů a my se díky tomu dovídáme jak měly původně Fallouty vypadat, co bylo v plánu, ale nakonec se do finální verze nedostalo, popisuje mnohé skupiny žijící v pustinách, přináší rozhovory s lidmy, kteří se na tvorbě her podíleli a samozřejmě s tím vším souvisí řada dotazů, které vrtají nejednomu hráči v hlavě. Díky našemu vaultu máte možnost si celou bibli přečíst v češtině, ale informací v ní je mnoho, a tak jsme se rozhodli vydat všechny biblické údaje z roku 2002 v tematicky uspořádaných celcích, zde naleznete popis frakcí vyskytujících se ve Falloutu 1 a 2, přejeme vám příjemné počtení.

# 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 a i s menšími přírůstky rekrutů z pustin má ze všech poválečných lidí (mimo vaulty) asi nejbližší ke geneticky čistému člověku.

Členové Bratrstva mohou být jen ti nejlepší z nejlepších... což znamená, že jde o opravdu malou organizaci, alespoň ve srovnání s NCR. Nedostatek lidských zdrojů ovšem nahrazují úžasným arzenálem před i po-válečných technologií. Mají k dispozici laserové zbraně, energozbroje, chirurgicky implantovatelné

vylepšovaky organismu, bojové implantáty atd. Ve zkratce řečeno - jednotka Rytířů Bratrstva je schopna bez problémů vymazat z povrchu zemského celé město.

BO je obecně vzato silou dobra, ale má i své mouchy:

- 1) Nesnášejí jakékoli mutanty
- 2) Uctívají až příliš technologii a v mnoha ohledech si ji cení více než lidí
- 3) Neradi se dělí o své vychytanější kousky technologie, ačkoli by to evidentně přineslo obyvatelům pustin prospěch

V rámci Bratrstva panuje obecně názor, že lidé z pustin nejsou dostatečně zodpovědní, aby mohli obsluhovat sofistikovanější technologie. Často sice obchodují s NCR a jinými většími komunitami, ale poskytují jim jen jednodušší hejblátka. Zbytek zůstává vyhrazen pro potřeby řádu.

Má se za to, že současné velitelství BO sídlí v bunkru Lost Hills (z F1), ale v době F2 má už Bratrstvo postaveny menší bunkry a další skrytá stanoviště po celé pustině. Všechny je najít a vymlátit by byl opravdu těžký úkol.

BO se dělí do více oddílů: **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)**. 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 bunkerů, ale občas jsou povoláváni do pole k prozkoumání nějakého stroje nebo provedení technického úkonu, který je nad schopnosti řadových vojáků.

Symbol BO má reprezentovat jeho jednotlivé oddíly: meč představuje sílu Paladinů, křídlo Starší (křídlo směřuje meč k jeho cíli), Velké ozubené kolo Rytíře a dvě menší kolečka Písaře a Zemany, jejichž služby zásobují Rytíře informacemi a lidskou silou potřebnou k vykonávání jejich úkolů.

Zemanové jsou asi jen ve Fo:Tactics (nevzpomínám si na ně ve F1, ale možná se mýlím). Jestli je tomu tak, nahraďte si v symbolice Bratrstva Zemany Novici.

# NÁJEZDNÍCI

V nějakých prastarých designových dokumentech (asi dílo Scotta Campbella - jednoho z původních designérů) jsem narazil na zmínku, že existují tři hlavní skupiny nájezdníků: Šakalové, Chánové a Zmije. Nejen že podnikali útoky na okolní města, ale napadali se i navzájem. Jejich jména jsou určena jejich hlavními charakteristikami:

**Šakalové:** Jde o bandu vyšinutých jedinců. Nemají žádnou morálku a jde jim jen o přežití. K boji s nepřitelem užívají skupinovou taktiku, kdy protivníka jednoduše přečíslí. V podstatě jsou ale rození zbabělci a nezaútočí, dokud nemají jistotu, že zvítězí. Táboří společně a často mezi nimi propukají boje o kořist.

**Zmije:** Jde o poněkud tajemné vyznavače prastarého náboženství (nebo to alespoň tvrdí). Obvykle vycházejí jen v noci v honbě za potravou nebo když podnikají nájezdy. V boji jsou velmi brutální. Před silou upřednostňují překvapivé útoky. Užívají kostěné nože namáčené ve zmijím jedu. Když se tento jed dostane do krevního oběhu, oběť je paralyzována. Většina takto ochromených nebožáků je pak odvezena do úkrytu Zmijí.

**Chánové:** Patrně nejnebezpečnější ze všech jmenovaných skupin. Žijí ve stylu mongolských válečníků, přepadávají města, to co nejde ukrást spálí a zajatce užívají jako otroky. Obvykle putují v malých flexibilních skupinkách, ale občas se spojí do velkého vojska. Uznávají jen sílu. V bitvě se snaží dokázat svou hodnotu pro klan bojem pouze holýma rukama nebo klacky. Palné zbraně téměř neuvítají (považují je za nástroj zbabělců). Kdokoli kdo prokáže výjimečnou sílu je hoden jejich respektu. Vůdce je vůdcem jen do té doby, než jej porazí silnější vyzyvatel.

V původní dokumentaci je zajímavá zmínka, že všichni bandité pocházejí původně z Vaultu 15. Všechny tyto nájezdnické skupiny oficiálně existují ve světě Falloutu, ačkoli na začátku F1 máme možnost potkat pouze Chány v jižní části Kalifornii. Hrůza Zmijí, jež přežila Rhombusovu čistku v roce 2155, uprchla na sever a východ. Následovali tak cestu Šakalů, kteří tudy utíkali, když je z oblasti vykopali před třiceti léty Chánové.

## ZMIJE

Zaměříme se nyní na Zmije, za něž patří rovněž dík Scottu Cambellovi. V současnosti myslím pracuje v Contraband Entertainmentu, Inc.

Vůdce Zmijí, Brejlovec, řídí veškeré ceremonie a rozděluje povinnosti. Členové klanu budou následovat jeho vůli, i kdyby to mělo znamenat jejich smrt. Brejlovec obvykle nosí stejný typ kostěného brnění jako ostatní členové kultu, k tomu velikou hadí lebku jako helmu ozdobenou pírky a hadími kůžemi.

Tradiční zbrojí Zmijí je právě kostěné brnění. Jak název naznačuje, je vytvořeno z úlomků kostí spojených proužky kůže - to celé se omotává kolem těla. Různé piercingy nejsou mezi členy Zmijí ničím neobvyklým. Jako základní zbraň slouží kostěné nože, oštěpy a někdy i pistole. Úkryt Zmijí, nebo jak jej nazývají - Svatyně, je tvořený mnoha malými domky z vepřovic, postavenými kolem velké Hadí jámy. V této jámě se také odehrávají ceremonie klanu. Oběť (zajatec) je vhozena dovnitř, kde si ji najde klubko velkých zmijí. Ačkoli se to nikdy nestalo, kdyby se někomu povedlo z jámy vylézt, Zmije by jej patrně nechali jít, protože by to měli za znamení Velikého Hada.

Mimo Brejlence hraje v hierarchii Zmijí důležitou roli také žena jménem Kobra, která pro svůj kmen připravuje zmijí jed, jímž se pak napouštějí zbraně. Má syna Tesáka - její muž zemřel už před delší dobou. Podle původních designových dokumentů měl Garl - náčelník Chánů - dát hráči za úkol zabít Brejlence a přinést nazpátek jeho ceremoniální dýku a hadí helmu. Ačkoli obvykle upřednostňuje Garl frontální útok, tentokrát se rozhodl pro strategičtější cestu - odstraněním Brejlence by byl kmen Zmijí oslaben, rozdrobil by se do menších konkurenčních skupin a snadno by pak v boji s Chány podlehl.

**Nepřítelé:** Zmije nenávidí Šakalové i Chánové. Mezi oběma ovšem existuje daleko větší nesnášenlivost než jakou pociťují ke Zmijím.

**Poznámka:** Některé následující informace jsou již zastaralé a v podstatě se netýkají přímo děje Falloutu.

**Historie Zmijí:** Před 64 lety vedl muž jménem Jonathan Faust 200 člennou skupinu lidí z přeplněného rodného Vaultu do pustiny. Náhodou narazili na malou oázu - uprostřed ní našli velikou jámu, skoro kráter. Zatímco skupina rozbila tábor a odpočívala, Faust se rozhodl kráter prozkoumat. Přivítala ho temnota.

V okamžiku kdy se shýbal nad jámou, zavolal na něj jeden z družiny - Faust se vylekal, trhl sebou a spadl dovnitř. Sklouzl relativně bezpečně asi 20 stop po šikmé stěně, pak ovšem spadl ještě dalších 20 a zlomil si nohu. Ve chvíli kdy ležel omráčený na dně kráteru, připlazilo se k němu asi půltuctu gigantických zmijí. Ohromený Faust, který v životě nevystřčil nos z Vaultu, samozřejmě nevěděl, co jsou ty potvory zač. Skupina nahoře zaslechla jen vystrašené zaječení a a pak už nic. Vydali se jej zachránit tři členové jeho tlupy, ale ani jeden se nevrátil.

Skupinka bez vůdce i jídla se rozhodla počkat v oblasti oázy alespoň několik dní. Jámu zakryli plachtou a přitloukli ji pevně kolíky, aby udrželi cokoli bylo uvnitř... no uvnitř.

Tábor rozbili co nejdále od tohoto místa. Cokoli bylo v jámě, je zatím nechávalo na pokoji. Dny pomalu ubíhaly a autoritativnější členové družiny se začali dohadovat, co dál. Padly návrhy na připojení ke zbytku lidí z Vaultu nebo dokonce návratu do krytu. Uběhly 4 dny a během nich pomřela nebo zrovna umírala asi 1/4 tlupy. Ti co přežili účinky zbytkového záření v pustině byli příliš slabí na cestování a zbytek buďto dávno uprchl nebo bránil tábor před tvory pustiny. Konečně po týdnu čekání na zázrak se všichni dohodli, že musí pokračovat v cestě. Začali se pakovat, když v tom se ze stínu noci vynořila téměř nehmotná postava. Byl to Faust, ačkoli rozhodně nepřipomínal silného vůdce, jak si ho pamatovali. Byl k smrti vyčerpaný, sinálý a vychrtlý na kost. Oči se mu horečnatě leskly. Vyprávěl pak, že jej v jámě navštívil bůh a ukázal mu Pravou Cestu. Měli přinášet bohům v kráteru oběti a očekávalo je za to požehnání štěstí a blahobytu.

Samozřejmě byla skupina k podobným šíleným blábolům dosti skeptická. Někteří se dokonce vzbouřili a označili jej za šílence. Faust je trpělivě vyslechl a pak zapískal. Odnikud se vynořily dvě obří zmije a bez varování zaútočily. Napadaly všechny v družině, dokonce i Fausta, ale ten se jen smál, když se mu jejich zuby bořily do masa. Když se na obzoru konečně objevilo slunce a ukončilo tak hrůznou noc, u Faustových nohou leželi dva mrtví plazi. Polovina jeho lidí byla mrtvá, druhá půlka pomalu umírala, jak se hadí jed rozléval jejich krevním řečištěm. Kolem poledne zbylo již jen 40 přeživších, nicméně hadí jed poškodil jejich nervové systémy a většina prostě zešilela. Faust sám byl vůči jedu imunní a pomohl přeživším překonat otravu. Tato doba byla později známá jako Velké Probuzení. Faust vsugeroval položeným obětem uštknutí, že Velký Had ušetřil jejich životy, aby mohli sloužit jeho vyšším cílům.

Tak se zrodil klan Zmijí. Rozhodli se zřídit si hlavní sídlo kolem jámy, kterou přejmenovali na Svatyni. Vycházeli do pustiny a brali si věci nutné k přežití od - podle nich - hříšníků, kteří nenásledovali Plazivé Cesty Velikého Hada.

Když Faust (či Zaříkavač hadů jak si nechával říkat) zestárl a už nemohl vést svůj klan, role vůdce a kněze připadla jeho synovi Brejlovcí.

**Oblečení:** Zmije obvykle nosí kostěné brnění s rudou šerpou. Jejich elitní válečníci jsou nazýváni Rudý Jazyk.

**Rituály:** Jednou měsíčně se Zmije uvedou do hlubokého tranzu vyvolaného nebezpečnou směsí alkoholu a hadího jedu.

Když mladí příslušníci kmene dospějí, je jim podána zvláštní směs hadích jedů. Ti kteří zemřou (nebo upadnou do kómatu na dobu delší než 7 dní) jsou bráni jako obětiny Dětem (hadí v jámě jsou nazýváni Děti Velikého Hada). Ti co přežijí sedmidenní koma se stávají Hadími válečníky (říkají si také Vyvolení).

Kdokoli, kdo neprožil toto Probuzení je považován za nehodného v očích Velikého Hada

Jednou za měsíc probíhá také rituál, při němž se vyšší kněží a kněžky sjedou menším množstvím jedu, následkem čehož se propadnou do snění naplněného bizarními sny. Nazývá se to také Čas Přivolávání, protože mnozí tvrdí, že je ve snu navštěvuje Velký Had.

V čas obětování, je zajatec o půlnoci shozen do hadí jámy.

### **Sídlo Zmijí:**

**Hadí jáma:** Veliká jáma v centru Zmijího tábora. V současnosti v ní žijí 4 monstrózní zmije. Jsou velmi staré a dobře vykrmené, ale stále smrtící. V jámě samé je mnoho postranních chodeb, v nichž může hráč nalézt Faustovu starou hůl a mnoho krysích hnízd. Jeden z tunelů ústí do tajného východu, pomocí něhož může hráč vržený do jámy uniknout.

**Svatostánek:** Zde přespává Brejlovec a také odtud vykonává své povinnosti vládce kmene. Jeho družka, Vysoká kněžka Velikého Hada, je mu stále nablízku. Nemají žádné děti. Příjímací místnost je podlouhlá a lemovaná loučemi. Trůn Brejlovce je postaven z lebek a kostí oněch dvou hadů, které zabil Faust během Velkého Probuzení.

**Žaláře:** Zde jsou drženi zajatci. Věznice je postavena až na pokraji oázy (Zmije nechtějí hady znesvětit přítomností nevěřících). Žaláře jsou vyhloubeny do země a vchody jsou uzavřeny ocelovými rošty,

zapuštěnými do skály. Stráží je elitní válečníci z Rudého Jazyka. Elitní stráže jsou zde proto, že mnoho ze zdejších zajatců je užíváno jako oběť posvátným Dětem Velkého Hada.

**Hala Nanebevstoupení:** Ceremoniální budova užívaná v Čase Přivolávání. Provádějí se zde i všechny ostatní obřady mimo obětí hadů, které se shazují z rampy postavené nad Hadí jámou.

Toto byl oficiální, ale zastaralý popis Zmijího klanu. Od současného pojetí se liší v těchto bodech:

- Zmije pocházejí z Vaultu 15

- Ve světě Falloutu existují zmutovaní hadi, i když ve hře je neuvídíte. Dejte si pozor kam šlapete!

- Jméno zakladatele Zmijí je neznámé, ale byl první, kdo objevil halucinogenní účinky jedu zmutovaných hadů. Kdokoli zasažený nezřetelným jedem okamžitě umírá nebo upadne do nezvratného komatu.

- Zmije nemají stálé stanoviště. Putují pustinou se svými hady uzavřenými v kovovém barelu, který transportují otroci a brahmíny.

- Zmije opustili Jižní Kalifornii po dvou událostech:

**1) Porážka u Hubu v roce 2125:** Nepodařilo se jim dobýt Hub v letech jeho prvotního formování. Byli zastaveni téměř jen osamoceným Angusem, zakladatelem Hubu. Angusova obrana je donutila ustoupit na sever, kde brázdili pustinu po mnoho, mnoho let. Občas přepadli nějakou karavanu nebo malou vísku. Někdy začátkem roku 2150 Zmije opět doplnili své stavy - s pomocí ukořistěných otroků a unesených průvodců karavan - do dřívějšího počtu. Začali si chystat stanoviště k útoku na Hub ve vyschlé, mrtvé oblasti severně od města (a jižně od bunkru Lost Hills Bratrstva Oceli). Ovládní náboženským fanatismem (a potřebou zajistit prostředky pro své početné vojsko) podnikali nyní nájezdy mnohem častěji a zuřivěji. Tím samozřejmě přilákali pozornost Bratrstva. To vyslalo několik průzkumných jednotek, které měly vystopovat základní tábor Zmijí - bylo to spíše jen cvičení vedené otcem Johna Maxsona. Bratrstvo bylo přesvědčeno, že několik vojáků v energozbrojích je schopno zamést s jakkoli velkou skupinou nájezdníků.

**2) Čistka Bratrstva Oceli v roce 2155:** Jedna z jednotek Bratrstva Zmije našla, ale během boje byl otráveným šípem zabit Maxsonův otec, který skupinu vedl. Odpověď Bratrstva byla okamžitá. Paladinové vedení Rhombusem začali vést se Zmijemi válku plnou silou - vystopovali je a během jednoho měsíce téměř do jednoho vybili. Jen hrstka Zmijí uprchla na sever a východ k horskému pásmu a už o nich nikdo nikdy neslyšel.

Během této operace vyslalo Bratrstvo do Hubu své vyslance, aby tam vystopovali možné stoupence Zmijí. Od této chvíle začal mezi Hubem a Bratrstvem plnohodnotný obchodní styk (karavany už dříve dodávaly zboží Bratrstvu, ale teprve od této chvíle začaly pravidelné dodávky). Takže Zmije přinesly život v pustině aspoň nějaký prospěch.

## NEJČASTĚJŠÍ OTÁZKY O NÁJEZDNÍCÍCH:

**Jak vydržela Nájezdnická organizace celé ty roky pohromadě? Rekrutují nové členy nebo se množí mezi sebou? Ptám se, protože nikde nejsou vidět nájezdníci haranti a zdá se mi, že zrovna nájezdníci nebudou moc dobří ve výchově dětí.**

To je zase ta výše zmiňovaná herní logika. Snažili jsme se neumísťovat děti do lokací, kde se měly odehrávat nějaké přestřelky, protože ti smrkáči se rádi staví do křížové palby a z vás se stane Vrah dětí dřív než se nadějete. Když hrajete anglickou verzi, jsou v některých lokacích děti odstraněny úplně. Kdyby se ovšem Fallout odehrával v normálním světě, nájezdníci by samozřejmě děti měli. Bandité si opatřují nové členy také vyděračstvím, jako zajatce z různých nájezdů, únosy otroků a následným zlomením jejich vůle. Do svých řad lákají také naivní prostáčky, co se flákají pustinou. Je to tvrdý život, ale i přesto fungují v rámci nájezdnických band rodiny, i když děti si přirozeně neberou sebou na bojiště.

Tahle otázka popíchla můj zájem o tuto skupinu obyvatel pustiny. Budu se snažit osvětlit trochu jejich kulturu (jestli to tak jde v tomto případě nazvat).

Nejdříve zahrnu do Bible sekci o Zmijích, kterou jsem objevil ve staré designové dokumentaci Scotta Campbella a o Chánech, které jste potkali ve F1. Zmije jsou nicméně druhá strana stejné mince. Mohlo by to zodpovědět některé vaše otázky - nájezdníci jsou dost různorodá komunita.

**Jaký druh náboženství nebo aspoň jaké pověry vyznávají nájezdníci?**

To se různí - neexistuje jedno velké náboženství pro všechny. Některé skupiny jako Chánové nemají žádné, zatímco jiné (např. Zmije) jsou přímo náboženští fanatici. V některých částech pustiny se smazávají rozdíly mezi běžnými kmeny a nájezdníky, takže můžete narazit na nájezdnické kmeny s mnoha divnými zvyky - od kanibalismu či vzývání předků po uctívání přírody a slunce apod. V zásadě jsou ale nájezdníci banda zkurvyzmetků, co si přímo koledují o kulku do čela.

**Mají nějakou opravdovou kulturu nebo tradice? Vím že nájezdníci typu Vikingů nebo Mongolů něco takového měli.**

To se také různí v závislosti na tlupě banditů a oblasti, ve které kočují. Může to být něco tak prostého jako přežití nejsilnějšího, s nejmocnějším členem tlupy vládnoucím ostatním (jako Garl). Zahrnuta mohou být pravidla jako: nikdy se nepoddej právu, nenechávej svědky, nikdy nesmlouvej s přepadeným městem nebo vůdcem karavany. Mohou ovšem existovat i složitější komplexy pravidel a rituálů (jako u Zmijí).

**Existuje v rámci zločineckých band institut manželství (nebo něco na ten způsob)? Když je mamča i taťulda na lupu, kdo se pak stará o malé nájezdničky? Zůstává s nimi někdo v zázemí?**

Mohou se vzít, když se rozhodnou respektovat oficiální zákony nebo následovat nějaké náboženství. Můžou si taky na určité období pouze zvolit partnera/rku a pak si ho/ji obměnit. V některých případech má vůdce tlupy právo libovolně si vybrat někoho (většinou) opačného pohlaví na jednorázovou šukandu. Některé tlupy unášejí ženy a děti z měst a karavan, což jim pomáhá udržovat početní stav. Po čase se tito otroci začlení do bandy - často se už totiž nemají kam vrátit. To samé se děje také v otrokářských tlupách. Co se týče dětí, pokud už dokáží udržet kvér, jsou občas brány na nájezdy, aby se něco naučily o "opravdovém životě". V některých tlupách je to součástí rituálu dospělosti. Mladší haranti jsou ponecháni v základním táboře s několika členy tlupy - ne všichni se totiž pokaždé účastní nájezdů.

**Jak nájezdníci zabírají potyčkám v rámci jedné bandy?**

Některé tlupy se usměrňováním násilí uvnitř tlupy vůbec nezabývají - díky čemuž se nájezdníci ještě nerozlezli do všech koutů pustiny. Obvykle stačí přítomnost silného vůdce, aby bylo zabráněno příliš častým rvačkám nebo je vzájemné násilí alespoň organizováno. Hádky jsou pak urovnávány před vůdcem většinou pomocí pěstí nebo nožů. Je v zájmu samotných nájezdníků být soudržní - život bandity je nebezpečný a potíživý je třeba eliminovat co nejdříve.

Ostatně agresivitu si mohou vybit na městech a karavanách, což jistě taky pomáhá. Jinak jsou spory řešeny bitkou na nože a pěstí (to se stává nejčastěji v alkoholovém nebo drogovém rauši). Bitka je buďto jen naoko - na obhájení místa v hierarchii tlupy - nebo je vše bráno naostro a umírající člen bandy je pak ponechán v poušti.

## REPUBLIKA NOVÁ KALIFORNIE - NCR



**NCR obecně:** NCR je mladá republika na vzestupu, a to od svých nejranějších počátků, kdy vznikla z vesnice Shady Sands v F1, před více než 80 lety. Hlavní město NCR (populace: 3000+) se rozkládá západně od Rocky Mountain ve středovýchodní oblasti Kalifornie (téměř rovně na východ do vnitrozemí od Friska). NCR je bezesporu největší mocenské uskupení ve světě Falloutu a vládne také největší vojenskou silou.

**Vláda:** Vládní systém se velice podobá předválečnému USA - tzn. Kongres volených zástupců (kongresmani jsou voleni svými

státy). Tito zástupci rozhodují o záležitostech státu pod vedením Prezidenta a Vice-Prezidenta - a ti zase konají samozřejmě podle jejich doporučení (NCR nemá v současnosti žádnou minimální trvanlivost na obalu svých prezidentů - Tandi vládne už desátým rokem). Tituly reprezentantů mohou být - radní, poradce, člen rady, reprezentant, senátor a zvláště Hub (jako vždy tvrdohlavý) upřednostňuje titul Guvernér (mezi Hubem a S. Sands probíhají neustálé třenicové hlavní v souvislosti s obchodními právy a trasami karavan). Mimo sněmovnu jsou platné všechny tyto tituly, ale uvnitř sněmovny jsou často užívány k vzájemnému popichování - nic jiného než banální způsob jak označit nezávislost jednotlivých spolkových státek.

NCR netoleruje na svém území otrokářství, disponuje jednou z nejschopnějších armád v pustině a prosperuje pod vedením současné prezidentky Tandi, která se staví za republiku už od dob svého mládí v S. Sands (viz. Historie níže). Mimo zákaz otroctví se NCR také snaží opět přinést do pustiny civilizaci a zákon a nediskriminuje (alespoň ne příliš otevřeně) ghoulů a mutanty. V NCR se téměř nevyskytuje ani sexismus (narozdíl od mnoha jiných území pustiny) - patrně hlavně díky původu obyvatel z V15 a také

díky vedení prezidentky Tandí. Mnoho politických analytiků přisuzuje všeobecnou tolerantnost NCR k mutantům hlavně tomu, že s nimi dosud nepřišlo příliš do styku (NCR neudržovalo styky s Nekropolis ani se nesetkalo s Masterovou armádou Jednoty) - to na této snášenlivosti ovšem nic nemění. Vojsko NCR je složeno z divízi (ty jsou o mnoho menší než obrovské předválečné divize), v jejichž rámci funguje i kavalérie a mechanizované jednotky. Jedna ze speciálních jednotek je tvořena Rangery, kteří přísahali ochraňovat lid pustin podobně jako předváleční Texas Rangers. Rangeři mají v pustině připraveno spoustu tajných stanovišť, která užívají k nenadálým útokům na otrokáře mimo území NCR (hlavně v severní oblasti). Jak se asi dá očekávat, obě skupiny se nenávidí jako kočky a psi. NCR rovněž zamýšlí jmenovat pro jednotlivá sídla v rámci spolkových států své šerify. Ve vojsku a dokonce i mezi Rangery působí nejen mnoho lidí, ale i mutantů a ghouľů.

Ačkoli má Tandí už bezmála sto let, dělá pro lid pustin mnohem více, než kterýkoli jiný vůdce zrozený ze žhnoucího prachu Velké Války. Mnohými kmeny je brána jako světice nebo dokonce jako "Velká Matka". Tandiny pravidelné "Zprávy o stavu Republiky" přiměly mnoho lidí z pustin k přičlenění k NCR. Slavná jsou její slova z druhé Zprávy o stavu Republiky: "Nikdy nic nezničí naše domovy! Vybudujeme novou budoucnost bez chyb minulosti!" Prostě politické bláboly, ale podané se srdcem. Za její vlády republika vzkvétá. Tandí se zaměřuje na přebudování a rekonstrukci starých infrastruktur k podpoře vzrůstající populace. Snaží se uplatnit nové způsoby dopravy a výroby, nechává čistit staré silnice a koleje, staví pevnosti a stará se o karavany a vůbec obchod v republice (a navazuje obchodní styky i s jinými sídly). S ohrožením si dokáže Tandí poradit rychle a rázně. I přes všechna léta, která uběhla, Tandí nezapoměla na své kořeny v malé vesničce S. Sands, a vždy se snaží stavět blaho jednotlivce nad často necitlivé soukolí pokroku.

#### **Základní zákony NCR:**

- *Ve městě se nesmí nosit žádné zbraně.*
- *Veřejná opilost či drogové omámení se trestá vězením.*
- *Otrokářství, hazard a prostituce nejsou ve městě povoleny.*
- *Neznalost zákona neomlouvá! Hlupák, který poruší zákon bude vykopnut stejně rychle jako zákony nerespektující chytřák!*
- *Jestli se nehodláte řídit těmito zákony tak VYPADNĚTE! O takové zde nestojíme!*

V okrajových sídlech republiky jsou tyto zákony uplatňovány poněkud benevolentněji - ovšem jsou tím tvrdší, čím více se blížíte k větším městům NCR.

**Historie:** NCR byla založena zbytky populace Vaultu 15 - sesterského Vaultu V13, který se otevřel dříve než třináctka. Poté co lidé opustili patnáctku, založili vesničku Shady Sands na půli cesty mezi 13. a 15. Předtím ovšem odnesli co nebylo přišroubované a dalo se k tomu dostat přes zhroucená nižší patra. V době F1 vedl komunitu Aradesh, jeho dcera Tandí se později stala prezidentkou NCR. Bez pomoci Vault Dwellerů by ovšem Chánové zašlapali S. Sands a s ní i naději na republiku do prachu, ještě než by se její obyvatelé rozkoukali. V čase F2 jsou hlavním zdrojem prosperity NCR její obří brahminí stáda, která zásobují většinu pustin masem a kůžemi. Brahminí magnáti a farmáři v NCR (spolu se Stockmenovou asociací) mají spolu s oficiální vládou a karavanovými společnostmi velký díl moci.

NCR si se svým domovským Vaultem prožila i mnoho násilných pozdvižení. Vault se postupně stal sídlem mnoha více méně nezvaných návštěvníků: od monster, nájezdníků, náboženských fanatiků, ghouľů sběračů technologií až po nevinnější (i ne tak nevinné) squatery a záchranné týmy. Vypadá to, že ani vláda ani obyvatelé pustin nedokáží nechat patnáctku na pokoji...

Nenávist brahminích honáků k radšorpionům je pověstná a datuje se až ke vzniku Shady Sands. Zkazky o stádech napadených mluvícími párači jsou neprokázané.

**Obchodnictví:** NCR má výkonné prodejní oddělení i úřad pro styk s veřejností. Neustále vysílají do pustin posly, kteří mají ve všech lidských sídlech přibíjet plakátky s republikovou propagandou. Na letácích stojí zhruba toto:

## **REPUBLIKA NOVÁ KALIFORNIE - NCR**

Jsme tady! Proč se k nám nepřidat?

Leží před námi neuvěřitelná budoucnost- a s NCR může být celá vaše!

Vy ale chcete vědět, co to přesně je, že?

### **JAK VELKÁ JE NCR?**

NCR byla založena před osmdesáti lety a nyní se skládá ze států Shady, Los Angeles, Maxson, Hub a Denní Záře. Dnes má v NCR svůj domov více než 700,000 lidí. (pozn. toto číslo je z propagačních i herních důvodů poněkud nadnesené)

### **ZA ČÍM NCR STOJÍ?**

Republika Nová Kalifornie chce přinést mír, bezpečnost a právo všem lidem žijícím na našem skvělém západě. Naše výborné policejní složky okamžitě zneškodní jakéhokoliv banditu, kanibala, otrokáře nebo nepřizpůsobivého mutanta. Naše silná armáda hlídá a chrání naše hranice proti venkovním narušitelům. K zajištění práva a svobody mají všichni občané přístup k našim soudním dvorům a mají právo volit svoje vybrané kandidáty, kteří zasednou v Kongresové hale. Podle slov naší prezidentky Tandí "Jen bezpeční lidé jsou silní lidé."

### **KDO ZDE VLÁDNE?**

NCR má možná jiný styl vlády, než na který jste zvyklý. Nejsou tu žádní samozvanci, městští kápoři, králové nebo diktátoři. Naši vůdci jsou voleni ve volbách! Tak to je - každý stát má právo vyslat svoje reprezentanty do Kongresové haly. Tito reprezentanti zvolí prezidenta a viceprezidenta do celá vlády a jsou to oni, kdo řídí veškerá prezidentská rozhodnutí. Už po dlouhých deset období je naší prezidentkou Tandí. Volená jednomyslně kongresem, který respektuje její vědomosti a prozíravost.

### **ZNÍ TO SKVĚLE! JAK SE K NCR PŘIPOJÍM?**

Každý zákonadbalý a pokojný člověk, bytost či mutant je hoden stát se občanem NCR. Abyste se stali občanem, všechno, co musíte udělat, je přijít do NCR a přednést Váš požadavek k imigraci. Po výcviku na občana a přijetí Vaší žádosti, budete povýšen do svého nového stavu jakožto PO (Prozatímní Občan). Odsud už je jen malý krůček k plnému občanství!

Samozřejmě, NCR není pro každého - otrokáři, nereformovaní mutanti, bandité a další nekalé živly nebudou přijati!

### **A CO JÁ - KDYŽ SE CHCE PŘIPOJIT MOJE MĚSTO?**

V závislosti na umístění Vašeho města, bude NCR akceptovat žádosti od obyvatel, měst, základů, městských států, dokonce i menších království k připojení k NCR. Ve chvíli, kdy bude žádost přijata, NCR potvrdí váš územní status. Kdokoli bude potřebovat pomoc policie nebo armády, má na ní plné právo a jakákoli zločinecká nebo nezákonná skupina, by se měla smířit s vaším plným členstvím v NCR. Jak je to jednoduché!

Takže pamatuj - JSME TU, TAK PROČ SE K NÁM NEPŘIDAT?

Připraveno odborným poradcem NCR

NKRAP Pub. #A7-7893b



**KONEC**