

Skilly (16):

Athletics – veskere pohyby, akrobacie, behani, plavani, splhani, uhybani proti melee

Body – fyzicka sila, odolnost, vydrz, ovlivnuje pocet fyzickych stresu (zivotu)

Doctor – lekarske postupy, lecení fyzickych stresu, vyroba leku, anatomie, biologie

Empathy – vciteni se, odhaleni slabosti, lecba psychickych stresu, sociologie, psychologie, antropologie

Investigation – dedukce, zajistovani a analyza stop, ziskavani informaci, planovani

Melee – boj zblizka se zbranemi i bez nich

Perception – vsimavost, iniciativa, nachazeni veci a pasti

Repair – opravovani, upravovani, staveni a vyrabeni, otevirani zamku, zneskodnovani

Resources – pristup ke zdrojum, kontaktum a vyhodam pres ne ziskany, obchodovani, uplacení

Science – technicke vedy, matematika, fyzika, vybusniny, programovani, hackovani, vynalezce

Small Arms – strelba ze vsech pechotnich zbrani, stejne jako hazeni

Speech – presvedcovani, vyslychani, lhani, diplomacie

Survival – preziti v prirode, lov, liceni pasti, stopovani

Stealth – plizeni se, kradeni veci, schovavani veci na sobe, ci v prostoru, prevleky

Vehicles – ovladani aut, letadel, dronu apod, stejne jako strelba z tezkych palubnich zbrani

Will – sila vule, vudcovstvi, vnitri presvedceni, ovlivnuje pocet psychickych stresu (zivotu)

Příklad – chci mit noveho robota. Science mi zajisti nový design, ale i tvorbu programu. Perception, ci Resources mi zajisti material. Repair pak stavbu takoveho robota a jeho opravu.

Příklad – snazim se dostat na druhy breh drave reky. Athletics potrebují na dobre plavani. Survival mi pomohl si vybrat dobre místo na preplavani. Body potrebují na vydrz a neonemocneni z ledove vody.

Příklad – potrebují se dostat do nepratelskeho mesta. Stealth mi dovoli se prevleci za mistniho, Speech vyuziju pri ukecani straznych, ze jsem si papiry nechal doma a Resources pak pri jejich podplaceni, aby mi vystavili novou.

Příklad – chci ve meste ziskat podporu lidu pro muj plan. Investigation mi zajisti informace o dulezitych lidech ve meste. Empathy mi odhali, co na ne bude nejlepe pusobit. Jejich Will je chrani proti memu proslovu skrze Speech. Muj Will pak o to vic motivuje ty, jenz mne nasleduji.

Příklad – chci zaminovat severni cestu. Science mi umozni si vyrobit vybusniny. Investigation mi pomuze najit vhodne místo, ktere se neda obejit. Survival kvalitne miny polozi pro maximalni efekt. Repair vyrobi dalkove odpalovani. Stealth miny zamaskuje.

Aspekty:

Hlavni aspekt, komplikace a tri vedlejsi aspekty.

Skilly:

(unikatnost +4 a +3 skillu, nesmi je mit nekdo jiny na +4, ci +3 v druzine):

1x skill na +4 (co tudiz nejcasteji postava pouziva).

2x skill na +3.

3x skill na +2. Dva z nich musi byt z prednich skillu ostatnich (+4 a +3) a nesmi je uz mit nekdo jiny na +2.

4x skill na +1.

Po diskuzi o postavach a skillech si rozebereme skilly na +4. Pote ty na +3. Pak si hrac urci +2 skilly a ve spolupraci s druzinou si je rozdeli tak, aby zastupoval jimi skilly dvou ruznych hracu. Nakonec si dovybere ctyri +1 skilly.

Stunty:

3 stunty celkem. Pouze stunty na skillech +1 mohou mit mechanicky bonus (onu +2 k efektu ve specifickem pripade).

1x stunt na skillu +4, ci +3

1x stunt na skillu +1 (musi davat +2 ke skillu pri specifickem pouziti)

1x stunt na jakykoliv skill na urovni +1 az +3, kde zadny jeste neni

Extras:

5 bodu celkem. Zahrnuji v sobe i rasove bonusy, vybavu, clenstvi v organizacich a dalsi.

Priklady

Ghul, 2 body.

+1 Fate Point, Imunita na radiaci, nemoce, starnuti. Postih -1 na Speech (neplati na Intimidate) a Resources (vyuzite k uplacení, ci získavani vyhod pres kontakty) s kymkoliv jinym, nezli dalsim ghulem. Samoleceni dava moznost si kazdou session hodit na Doctor i bez toho, ze by postavu nekdo lecil. Pokud ji nekdo leci, pak s bonusem +1.

Super Mutant, 3 body.

DR, ER a FR je +1, Athletics +1, Imunita na radiaci, nemoce, starnuti. Postih -2 na Speech (neplati na Intimidate) a Resources (vyuzite k uplacení, ci získavani vyhod pres kontakty) s kymkoliv jinym, nezli dalsim super mutantem. Samoleceni dava moznost si kazdou scenu hodit na Doctor s bonusem +1 i bez toho, ze by postavu nekdo lecil. Pokud ji nekdo leci, pak s bonusem +3. Nemuze pouzivat Combat, Tesla ani Power Armor.

Clenstvi v organizaci, 1-3 body.

Podle sily organizace, vybaveni, jejich podpore a moznostem, stejne jako specialni vycvik, znalosti apod. Priklady z Fallout 2. NCR, Khan's raiders je 1, Brotherhood of Steel je 2, Enclave je 3. Fallout New Vegas – NCR 3, Legion 3, House 2

Armor, 1-6 bodu.

Znamena pristup k dane zbroji a to, ze ji pravidelne ma (i kdyz ji kratkodobe muze ztratit, znicit apod).

Name	Cena	DR	ER	FR
Leather Armor	1	1	0	0
Metal Armor	1	0	1	0
Leather Armor Mk.II	2	2	1	1
Metal Armor Mk.II	2	1	2	1
Combat Armor	3	3	2	2
Tesla Armor	3	2	3	2
Combat Armor Mk.II	4	4	3	3
Tesla Armor Mk.II	4	3	4	3
Power Armor	5	5	5	4
Power Armor Mk.II	6	6	6	5

Weapon, 1-6 bodu.

Znamena pristup k dane zbrani a to, ze ji pravidelne ma (i kdyz ji kratkodobe muze ztratit, znicit apod).

Name	Cena	Damage type	Bonus
Pistol, Club, Knife	0	DR	+0
Submachine gun, Frag Grenades, Sword, Axe, Sledge	1	DR	+1
Gauss Pistol, Hunting Rifle, Assault Rifle, Power Fist	2	DR	+2
Gauss Rifle, Minigun. Ripper	3	DR	+3
Bozar, Super Sledge	4	DR	+4
Gauss Minigun	5	DR	+5
Laser Pistol, Cattle Prod	1	ER	+1
Heavy Laser Pistol, Combat Paralyzer	2	ER	+2
Laser Rifle, Teslknife	3	ER	+3
Heavy Laser Rifle, Teslablade	4	ER	+4
Gatling Laser	5	ER	+5
Plasma Grenades	2	FR	+1
Plasma Pistol, Plasma Torch	3	FR	+2
RPG, LAW, Flamer, Shishkebab	4	FR	+3
Plasma Rifle, Fusion Saw	5	FR	+4
Fat Man, Enhanced Plasma Rifle	6	FR	+5

Equipment, 1-3 body

Znamena pristup k dane veci a to, ze ji pravidelne ma (i kdyz ji kratkodobe muze ztratit, znicit apod).

Name	Efekt	Cena
Jet	na Perception, Stealth a Vehicles +2 na scenu, nasledujici scenu -1, max 1x za session	1
Mentat	na Repair, Speech, Science +2 na scenu, nasledujici scenu -1, max 1x za session	1
Buffout	na Athletics, Body a Survival +2 na scenu, nasledujici scenu -1, max 1x za session	1
Psycho	na Melee, Guns a Will +2 na scenu, nasledujici scenu -1, max 1x za session	1
Stimpack	vyleci 1 fyzicky stres za scenu	1
Superstimpack	vyleci vsechny fyzicke stresy, ale dava nasledek	
Drink	vyleci 1 mental stres za scenu	1
Climbing gear	na horolezectvi +2, vsetne 50m provazu (Athletics)	2
Swim gear	na plavani +2, dycha pod vodou (Athletics)	2
First aid	na lecení fyzických stresu +2 (Doctor)	1
Doctor's bag	na lecení následku +2 (Doctor)	2
Motion sensor	na detekci pohybu +2 (Perception)	2
Geiger counter	detekce radiace +4 (Perception)	1
Super Toolkit	na opravu veci +2 (Repair)	2
Lockpick	na odemykani +2 (Repair)	2
Spare parts	na vyrobu veci +2 (Repair)	2
Pipboy	na pocitace +2 (Science)	2
Stealthboy	na plizeni +2 (Stealth)	2
Mirror Shades	na bluffovani +2 (Speech)	2
Trapper's gear	na lov a pasti +2 (Survival)	2
Loaded dice	na gambling +2	2
Radiation suit	snizuje prijem radiace z okoli o 90%	2
NBC gas mask	snizuje prijem radiace z okoli o 75%	1
Radaway	snizi radiaci o 500 + hod na Doctor x100 (nejmene 100)	1
Rad-X	snizuje prijem radiace o 50%	1
Magazine(skill)	do konce sceny +1 ke skillu	3
Nightvision	vidi ve tme	1

Iniciativa

Poradi v konfliktu urcují skillly. Pokud mají stejné hodnocení ve všech třech, házejte kostkami.

Pro fyzický boj je to Perception, při remíze rozhoduje Athletics a při další remíze Body.

Pro mentální je to Empathy, pak Speech a pak Will.

Boj

Proti útokům Melee se brání Athletics.

Proti Guns pak pouze pasivně, krytem, viz níže.

Kryt	DC	Poznámky
Bez krytu	2	
Spatný kryt	3	Ležící bez krytu, krcení za bedýnkou, 25% schováno
Bezný kryt	4	Za kamenem do výšky pasu, 50% schováno
Dobry kryt	5	Vyklání se za rohem, 75% schováno
Skvely kryt	6	Strlílna bunkru, ze zakopu, 90% schováno, z krytu nelze používat Melee

Abys cover získal, házíš Athletics, Investigation, Perception, či Survival proti DC 2. Když remíza, tak špatný kryt. Když jeden úspěch, tak bezný kryt. Když dva, tak dobrý. Když tři a víc (úspěl jsi se stylem), vyberes si buď skvělý kryt, nebo lepší kryt a jednu combat advantage.

Pokud ti chce někdo kryt zrušit (obejít, rozstřílet, apod), házíš proti DC krytu -2. Platí i pro míření.

Lze utocit až na dva cíle najednou. Pote se házíš útok proti lepší obraně z nich a poškození se mezi ně rozdělí.

Radiace

Radiace se musi sledovat. Vzdy pri prekročení prahove hodnoty se hazi Body proti DC. Pokud postava nehodi, dostane nasledek.

Radiace	DC	Radiace	DC
100	-1	600	4
200	0	700	5
300	1	800	6
400	2	900	7
500	3	1000	8

Leceni

Stresy mizi samy po skončení scény. Daji se vsak lecit i v prubehu scény. Nasledky pak pouze uzitim skillu Doctor, ci Empathy.

Lecba physical stresu (pohmozdeniny, skrabance, drobna zraneni):

Stimpak vyleci jeden physical stres (jakekoliv hodnoty).

Super Stimpak vyleci vsechny fyzicke stresy, avsak zpusobi nasledek (Vycerpani).

Pomoci skillu Doctor. Hazi se proti DC 2 (obtiznost podle situace -1 az +2) a vyleci jeden fyzicky stres.

Lecba mental stresu (stres, des, nervozita):

Drink vyleci jeden mental stres (jakekoliv hodnoty).

Pomoci skillu Empathy. Hazi se proti DC 2 (obtiznost podle situace -1 az +2) a vyleci jeden psychicky stres.

Lecba nasledku (zlomena ruka, prustrel stehna, deprese, zavislost):

Doctor, ci Empathy na leceni nasledku dle pravidel (DC je postih nasledku), vctne zotavovani dle jejich obtiznosti.

Drogy a Zavislosti

Uzivani drog zpusobuje zavislost. Je to hod na konci session, kdy byla droga/drogy uzity. Hazi se za kazdy druh za pouziti skillu Will. Pocet pouziti zvysuje riziko.

Droga	Vychozi DC pri prvni uziti	Pocet na zvyseni vychoziho DC	O kolik se DC zvysuje
Jet, Mentat, Buffout, Psycho	2	1	2
Drink, Super Stimpak	-2	2	1

Priklad, postava si dala za hru dvakrat Buffout a jednou Psycho. Nejdrive hazi na Will kvuli Buffoutu. Je to DC 3. Pokud neuspje, stava se zavislou (ziskava Nasledek: Zavislost na Buffoutu), nasledne hazi jeste kvuli Psychu a to proti DC 1.

Zavislost krome obvykleho vyuziti protivniky znamena, ze GM muze zaplacenim FP vynutit pouziti dane drogy. Pokud se tak nestane, postava dostava dalsi mentalni Nasledek (Abstinencni Priznaky). Po pouziti dane drogy se stane vylecenym a okamzite zmizi.

Loot

Kazda postava na konci scény dostane +1 Loot. Navic si hodi proti DC za pouziti vhodneho skillu. Jeho vyuziti musi zdvodnit. Vetsina skillu se da vyuzit. Vhodny skill a zdvodneni muze dostat bonus az +2, zatimco nevhodny a se spatnym popisem pak postih az -2.

Kazdy uspech pridava +1 Loot navic.

Kryt	DC	Poznamky
Bohate naleziste	0	Plna predvalecna skladiste, zachovale Vaulty
Dobre naleziste	2	Jen castecne probrane, opustene Vaulty, srotiste, urodne farmy
Bezne naleziste	4	Oblasti uz proslo vic lidi pred vami a tak veci nejsou na prvni pohled patrne
Spatne naleziste	6	Nikdy toho zde moc nebylo a neni tomu nyne ani jinak. Veci jsou rozbite, ci k nicemu
Prazdne naleziste	8	Nekdo cilene vycistil oblast od vseho uzitecneho

Za Loot se nakupuje I munice do zbrani. Tabulka uvadi kolik munice je za jeden. Existuje i specialni munice, dava o +1 vetsi damage, ale mas ji jen polovinu.

Uroven zbrane	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Pocet naboju za 1 Loot	Neresi se	100	50	25	13	6	3	1	1/2

Loot se da vymenit za veci. Nize tabulka kolik stojí dana uroveň bodu Extra v Lootu. Herne navazuje na adekvatní skill jako Doctor, Repair, Resources, Science, nebo Survival.

Cena v bodech Extra	1	2	3	4	5	6	7	8
Pocet Lootu	1	2	4	8	16	32	64	128

Equipment level and upgrades

Zbrane, zbroje a vybavení se da vylepšovat. Tabulka z Extra uvádí typické standardní úrovně. Mohou však být horší, či naopak lepší. Cena a efektivita se adekvátně upraví podle ostatních vzorů v dané kategorii.

Jak zbrane, tak zbroje mohou mít speciální vylepšení. Maximální počet vylepšení je závislý na úrovni věci, viz tabulka:

Uroveň věci a její název	Max počet vylepšení	Náročnost výroby
0 Scrap	0	-1
1-2 Common	0	1
3-4 Good	1	3
5-6 Pre-War	2	5
7-8 Legendary	3	7

Zbrane palné a chladné (do chladných počítáme zbrane zblízka, kuse, luky apod)

Název upgradu palné	Effekt, lomítko odděluje druhý level upgradu
Dalekohled	Snižuje postih za dostřel o každou druhou zónu/Za každou čtvrtou
Nocní vidění	Snižuje postih za střelbu ve tmě až o 2
Prodloužený zásobník	Jednou za scénu neguje Aspekt "Prázdný zásobník"
Kvalitní	Jednou za scénu neguje Aspekt "Zasekla zbraň"
Laserový zaměřovač	Jednou za scénu si můžete přehodit hod na útok, či CA "Míření"
V.A.T.S.	Při hodu na CA "Míření" získáváte +2 k hodu
Dávka	Získáte +2 na útok, ale zbraň získá Aspekt "Prázdný zásobník". Odstranění stojí akci
Automatická	Získáte +4 na útok, ale zbraň získá Aspekt "Zasekla zbraň". Odstranění stojí akci Repair DC 2
Plosný efekt	Zbraň se strlí na všechny v zóně
Tlumic	Na upozorování výstřelu je postih -2
Odolná	Jednou za scénu neguje Aspekt "Znicená zbraň"
Snadné ovládání	Při rozdělení útoku získáte druhý a další cíl +1 damage navíc
Keramická	Nelze odhalit detektorem kovu

Název upgradu chladné	Effekt, lomítko odděluje druhý level upgradu
Drtiva	Pokud zraníte za 4 a víc, cíl získá navíc Nasledek "Rozdrčená kost"
Ostra	Snižuje DR zbroje o 1
Tesla	Zranění je ER
Ohnivá	Zranění je o 1 menší a stává se FR
Brutální	Jednou za scénu při zabití jsou nepřátelé zdeseni. Až dva dostanou 1 mental stress
V.A.T.S.	Při hodu na CA "Míření" získáváte +2 k hodu
Odolná	Jednou za scénu neguje Aspekt "Znicená zbraň"
Snadné ovládání	Při rozdělení útoku získáte druhý a další cíl +1 damage navíc
Keramická	Nelze odhalit detektorem kovu

Zbroje

Název upgradu chladné	Effekt, lomítko odděluje druhý level upgradu
Installed weapon	Jednou za scénu neguje Aspekt "Odzbrojen"
Medical system	Jednou za scénu sám aplikuje připravený stimpack, drogu, či alkohol
Vytužená	+1 k DR, ale postih -1 na Athletics
V.A.T.S.	Při hodu na CA "Míření" získáváte +2 k hodu
Exoskelet	Jednou za scénu bonus +2 na Body, nebo Melee
Life support	Jeden 1 physical stress box navíc
Camo paint	Pro hod na CA "Skrytý" +2
Keramická	Nelze odhalit detektorem kovu
Dalekohled	Snižuje postih za dostřel o každou druhou zónu/Za každou čtvrtou
Nocní vidění	Snižuje postih za střelbu ve tmě až o 2

Jidlo, Piti, Drogy, Stimpacky a Drinky mohou mit EP uroven 1, 2, nebo 3 – Basic, Advanced, nebo Perfect.

Vec	Basic	Advanced	Perfect
Jidlo	Odstrani hlad	Odstrani hlad a fyzickou unavu	Odstrani hlad, unavu a jeden physical stres
Piti	Odstrani zizen	Odstrani zizen a psychickou unavu	Odstrani hlad, unavu a jeden mental stres
Drogy	Dava efekt	Dava efekt a navykovost -2	Efekt, navykovost -2 a efekt na dve sceny
Stimpack	Vyleci p.stres	Vyleci dva physical stresy	Stava se superstimpackem
Drink	Vyleci m.stres	Vyleci dva mentalni stresy	Vyleci dva m. stresy a navykovost o -2