



Od "setkání třetího druhu" na vrcholu kopce uplynulo několik hodin strávených opatrným postupem zpět k vaultu. Toto střetnutí tě tak rozhodilo, že ses ani nepozastavil nad otevřenými vnějšími vrátky do přístupové chodby vaultu. Což by ti stejně nijak nepomohlo, jen bys neměl tak překvapený výraz, když ti cestu z temnoty chodby zkrříží samotný správce.

Nevypadá překvapen, že tě vidí a to tě ještě více zneklidní. Správce vidí tvůj překvapený výraz a trochu škodolibě k tobě promlouvá:

Tak už ses vrátil ze své dobrodružné výpravy? Myslel sis, že se o tvé výpravě nedozvím? No nic, jak vidím, zatoužil jsi po bezpečí domova, co? To tě budu muset zklamat. Pojď za mnou, vybídne tě.

Stále mlčky následuješ správce do malé místnosti hned za vstupem do vaultu. Leží zde Ed, jeden z opravářů, který měl na starosti vodní recyklační systém. Několik týdnů jsi ho neviděl, měl jsi za to, že opravuje potrubí hluboko pod vaultem. Po chvíli ti dochází, že Ed nedýchá. Otočíš se na správce a ten jen tiše přikývne. Pak spustí:

Za tvoje malé dobrodružství bych tě měl nyní potrestat, je zakázáno vycházet na povrch- to se učí každé dítě už od prvních krůčků. Je však zoufalá doba a ta si žádá tvrdá rozhodnutí. Není tomu ani měsíc, co se porouchal "Vodní čip" kontrolující celý recyklační systém. Bez něho nelze vodu dostatečně rychle recyklovat. Současné zásoby vody vystačí na pouhých 150 dní Tvým trestem, pro tebe možná paradoxně odměnou, bude úkol, úkol, jenž vyžaduje znalosti života na povrchu a jeho zákonitostí. Tady Ed odvedl dobrou práci, ne však výbornou. Povedlo se mu dostat až k sousednímu vaultu - vaultu 15, bohužel se však musel vrátit kvůli silné radiaci v okolí bunkru a nepřipravenosti, která ho nakonec stála život. Když už dorazil až k vaultu, našel ho opuštěný s jedinou přístupovou cestou přes rozbitý výtah. Neměl lano, a tak se rozhodl vrátit k nedaleké obchodní stanici. Cestou byl však přepaden zmutovaným mědvedem, kterého místní nazývají Yao guai. Posledním výstřelem se mu povedlo příšeru zahnat. Polomrtvý se doplazil k obchodní stanici, kde ho potulný obchodník za zbývající zátky, ano slyšíš dobře zátky, dovezl zpět. Zátky totiž v dnešním světě na povrchu fungují jako měna. Ale zpět k věci, jak vidíš a možná jsi se i sám přesvědčil, je svět tam venku velmi nebezpečný. Bohužel ti nemohu poskytnout moc vybavení. Vezmi si Edovu laserovou pistoli, jeho PipBoy 2000. Tady máš to zpropadené lano, loveckou pušku s krabičkou nábojů a pár zátek, které jsem narychlo získal z našich zásob. (ZAPIŠ SI: Laserová pistole, 1x téměř vybitá baterie do Laseru, lovecká puška, lano, +50 zátek). Vyrať cestou na sever, po několika kilometrech bys měl dorazit k malé osadě, tam Eda dovezl ten obchodník. Poptej se na cestu k "Údolí bažin", dále tě povede Edův deník. Na otázky není čas, vše teď záleží jen na tobě! Nezklam nás, jsi naše jediná naděje.

Sbalil sis tedy veškeré věci do svého batohu a vydal si se na cestu naznačeným směrem.

(Sleduj stezku světél, až narazíš na Stage, tak čti příslušný odstavec...)

10

Tvoji poklidnou bezstarostnou chůzi naruší hluk motoru. Naštěstí jsi zrovna v zatáčce a tak ještě stihneš skočit za nejbližší kámen, zrovna když se auto vynoří ze zatáčky.

K tvému štěstí si tě posádka vozu nevšimla a vozidlo pokračuje v jízdě. Při vstávání tě zarazí mokrý batoh. Po jeho otevření zjišťuješ, že při svém skoku do krytu jsi prorazil jednu z lahví s vodou, která navíc propíchlá vybitou baterii do laseru. Kontaminovaná voda znehodnotila část tvých zásob jídla. Odepiš si 3 jídla.

19

Další otázka:

"Jaká je rychlost letu nenaložené vlaštovky?"

Nevíš? - otoč na 237

Tipneš si... - otoč na 346

Kterou myslíte? Africkou nebo evropskou vlaštovku? - otoč na 309

21

I přes obvázání rána stále krvácí, několikrát jsi měnil obvazy a použil jsi 2 denní dávky vody. Povečeříš a další dny se budeš muset omezit v jídle. (-3 Jídla / se psem -4 Jídla) Ráno pokračuj v cestě

25

Ještě se ti nechtělo jít spát a tak zkoušíš něco ulovit, ale vegetace je zde chudší a stejně tak ostatní život. Kromě pár Radškorpiónů nic živého nezahlédneš a když už to vzdáváš, nacházíš alespoň několik šneků! Uvaření snad budou k jídlu... (PŘIPIŠ SI 1 JÍDLO) Pokud máš perk Příklad zvířat či Lovec tak množství vynásob příslušnými koeficienty a nakonec vyděl dvěma, neboť ze šneků přeci jen tolik jídla neuděláš... ;) Jdeš spát, ráno otoč na 534

31

Prodíráš se změtí drátů, rozlitý olej si ještě částečně zachoval své vlastnosti a dokonale ti zneprjemňuje cestu vzhůru/dolů. Konečně jsi u cíle a tvé ruce spočinou na zvláštním zařízení. Zkoušíš přístroj zapnout (kód = [štítek+micro]), ale nepřicházíš na jeho účel. Vyzařované fialové záření nelze moc dobře použít jako svítidlo a nic jiného tě nenapadá. Na rukojeti si všimáš částečně poškozeného nápisu: R.D EXPOSER 6000. Nález zvláštního zařízení tě povzbudil, třeba se bude hodit... Pokračuj v cestě.

35

Ještě se ti nechtělo jít spát a tak zkoušíš něco ulovit, ale vegetace je zde chudší a stejně tak ostatní život. Kromě pár Radškorpiónů nic živého nezahlédneš a když už to vzdáváš, nacházíš alespoň několik šneků! Uvaření snad budou k jídlu... (PŘIPIŠ SI 1 JÍDLO) Pokud máš perk Příklad zvířat či Lovec tak množství vynásob příslušnými koeficienty a nakonec vyděl dvěma, neboť ze šneků přeci jen tolik jídla neuděláš... ;) Jdeš spát, ráno otoč na 534

36

Přicházíš k místu, kde vyvěrá slabý bažinný potok. Odtoková roura u dna přehrady se zdá průchozí. Vstupuješ dovnitř za svitu baterky. Po pár metrech tě však zradí baterie a ty se ocitáš ve tmě. Svítit si pipboyem je pro tebe nebezpečný luxus, a tak tě napadne použít R"něco"D EXPOSER, svítí slabě, ale lepší něco než nic.. Použij zvláštní přístroj, který jsi našel minulou noc...

42

Vybral sis cestu lemovanou načervenalými kameny, uvidíš co tě tam čeká...

55

Ještě se ti nechtělo jít spát a tak zkoušíš něco ulovit, ale vegetace je zde chudší a stejně tak ostatní život. Kromě pár Radškorpiónů nic živého nezahlédneš a když už to vzdáváš, nacházíš alespoň několik šneků! Uvaření snad budou k jídlu... (PŘIPIŠ SI 1 JÍDLO) Pokud máš perk Příklad zvířat či Lovec tak množství vynásob příslušnými koeficienty a nakonec vyděl dvěma, neboť ze šneků přeci jen tolik jídla neuděláš... ;) Jdeš spát, ráno otoč na 534

59

Nešetrně rozhrabuješ hrob, až narazíš na čerstvé ostatky muže. Ačkoli je to již druhé setkání s mrtvolou během posledních dní, udělá si ti špatně a odradí tě to od dalšího odkrývání hrobu. Získáváš negativní karma (-50 karma)

Získáváš perk: GraveDigger: 59 -veškeré tvé dobré skutky ti přinesou jen polovinu karmy a naopak zlé skutky budou po zásluze zdvojnásobeny! Pokračuj dál po cestě...

77

Dáváš muži zátky, ten je skoro zděšen a rychle tě odvádí z cesty tak, abyste nebyli tak na očích.

Moc ti děkuje a slibuje ti snad i ruku své dcery a půl království k tomu až ho musíš umlčet a po chvíli už pokračuješ svižně k svému cíli - Vaultu 15. Za svou štedrost získáváš pozitivní karma (+100 karma / pokud máš perk GraveDigger tak jen +50 karma) Pokračuj v cestě.

81

Důsledně sleduješ značenou stezku, když si všimneš jen pár metrů od stezky batohu napůl uvízlého v bažině. Opatrně postupuješ k batohu a poslední centrimetry už si raději pomůžeš zrezlou trubkou, kterou jsi před chvílí vytáhl z bahna poblíž. V batohu kromě pár cetek nacházíš menší jmění. Majitel batohu jistě nebude poblíž, aby ti zabránil v jejich přivlastnění. I když poblíž možná je..., napadá tě, když se vracíš na bezpečnou stezku.

(PŘIPIŠ SI: 800 ZÁTEK a Ztracený batoh - 81 - bonusové zátky).

87

Představa dalšího krku ke krmení ti je proti mysli. Chvíli koketuješ s myšlenkou doslovného použití jména psa, nakonec to z obavy z radiace zavrhneš a necháš psa krutě svému osudu. Získáváš negativní karma (- 50 karma)

Druhý den ráno pokračuješ dál po cestě...

92

Při sběru suchých větví na oheň zahlédneš opuštěný kamion. Ze zbytku nápisu na jeho boku čteš: RobCo In.ust..es. Zsvítíš si baterkou dovnitř, kromě hromady rozbitých plechovek s olejem a změtí kabelů se vzadu něco leskne ve svitu tvé baterky.

99

Na prvním i posledním místě máš peníze. Dokážeš ukecat i Kalouska, aby ti dal slevu (pozn. tento vtíp je platný do začátku následujícího volebního období!).

Získáváš perk Obchodník: 99 - všechny další nákupy máš za polovinu!

110

Rychle nacházíš několik šišek s nevylopanými semeny. Obvazuješ ránu a ta téměř okamžitě přestává krváčet. Na vyčištění rány jsi použil jednu láhev vody a rovnou jsi povečeřel. Když se trochu omezíš, nebude to mít na tvé zásoby jídla žádný vliv. (-1 JÍDLO za večeri / se psem -2 Jídla) Ráno pokračuj v cestě.

Získáváš perk: Doktor - 110 - kdyby jsi někdy, nedej bože, někoho léčil, tak získáš malý bonus

124

Již zdálky tě vítá strážní věž. Tato stavba, v minulosti zřejmě rozhledna, se tyčí na úbočí hory nedaleko rozcestí, chráněna těžce ozbrojenou hlídkou a je tak ideálním místem bezpečného odpočinku potulných obchodníků. Při příchodu blíže jsi zkontrolován službu konajícím paladinem bratrstva oceli, tak si nechávají říkat tito novodobí rytíři.

Ještě než nakoupíš, můžeš se poptat po majiteli ztraceného vaku z bažin (pokud jsi ho našel otoč na (Ztracený batoh+109))

pokud máš zátky můžeš si něco koupit: (s perkem Obchodník máš vše za polovinu...)

Protiradiační oblek - 500 zátek (Zapiš si: RAD-suit = [číslo štítku-Ztracený batoh] Efekt: Odolnost proti radiaci +50)

Jídlo a pití - 20 zátek/denní dávka

Zakoupené věci si zapiš a až budeš připraven, vyraz vzhůru po cestě na poslední část své cesty.

Chceš- li se dozvědět o bratrstvu oceli více, otoč na 761

129

Prohledáváš vozidlo, je to tak jak si předpokládal - co šlo odnést, je pryč. Zaujme tě však palubní počítač. Ještě než jsi vlezl do této imobilní rachotiny, sis všiml automatické laserové věžičky na střeše vozu. Úderem

pažbou pušky otevíráš kryt elektroinstalace a během okamžiku nacházíš baterii, je vybitá. Co teď? Napadne tě vyzkoušet baterii z laserové pistole, určitě nevydrží dlouho, ale za pokus to stojí. Display ožívá typickou zelenou barvou, jakou má i obrazovka tvého PipBoye. Rychle volíš obranný režim zrovna v okamžiku, kdy se ozve řev přibíhajících útočníků s dynamitem v ruce. Věžička ožívá a několik dobře mířených střel v kombinaci s dynamitem, udělá své.

Použij laserové ukazovátko ve "věžičce" (Micro, větev)

Ozve se několik výbuchů, až se celé vozidlo otřese. Ještě že tak, neboť baterie právě vypověděla službu. Tolik tedy k použití laseru, z vybitých baterií nedostaneš víc než laserové ukazovátko... Vylézáš ven a přesvědčuješ se o tom, že výbuchy odvedly svou práci. Na bojišti leží několik těl a zbytek je, no to raději nechceš vědět kde...

Za likvidací gangsterů získáváš pozitivní karmu (+50 karma) / pokud máš perk GraveDigger tak jen +25 karma

Budeš pokračovat dál po cestě, nebo prohledáš mrtvé?

132

Neuteče ti ani písmeno. Získáváš perk Puntičkář: 132 - nic ti neunikne, věř, že toto je 13. perk ve hře, hodně štěstí!

P.S.: Bonusové body tě neminou.

136

Opět vypálíš několik ran, ovšem marně, útočníci jsou schovaní za balvany a jinými kryty.

Zkusíš na ně znovu vypálit pár ran? Otoč na 145 jinak se můžeš pokusit prohledat vozidlo - otoč na 129

145

Znovu zkoušíš zasáhnout bandity, ti jsou však dobře krytí. Během doby co je ostřeluješ si připravili několik válečků dynamitu, kterým jsou opásáni a než stačíš zareagovat letí tvým směrem hned tři kousky... Víc už si nezapamatuješ, protože tím tvé putování končí. Posloužíš už jen jako žrádlo pro supy či jiné mrchožrouty pustiny...

149

Poslední překážkou, která tě dělí od cíle, je strmé horské úbočí a za ním už leží vault 15 a snad i funkční vodní čip. Edův deník zmiňuje silnou radiaci, která jako rakovina prorůstá celé úbočí. Naštěstí jde při troše opatrnosti a použití Geigrova počítáče projít bez úhony. V centru údolí zřejmě během dvouhodinové války explodovala jaderná hlavice a dodnes zde zůstala místa přímo životu nebezpečná. Na pár takových už tě Geigrův počítáč několikrát upozornil.

154

Dáváš muži zátky a ten je s díky rychle dává do své kapsy. Získáváš pozitivní karmu (+10 karma), pokud máš perk GraveDigger tak jen polovinu! Pokračuj v cestě.

157

Tvoje dobromyslnost nezná mezí. Obvazuješ banditovi rány a během toho s ním probíráš jeho život. Neměl to lehké a život pro něj nic neznamenal. Při pohledu na spoušť kolem a tvoje konání se v něm probudili city. Vděčný za tvou pomoc se málem rozbrečí, po hodině ho opouštíš, neboť máš důležitější úkol, než zachraňovat kdejakého pobudu... (karma +50 s perkem GraveDigger +25) Pokračuj dále po cestě.

160

Zkoušíš svoje štěstí u jednoho z obchodníků se zeleninou. Nenápadně si strčíš pod plášť několik brambor. Při posledním pokusu tě málem přistihli. Raději už své štěstí dál nezkoušíš. Získáváš jednu denní porci jídla a negativní karmu...

(+1 jídlo, -20 karma)

190

Ptáš se obchodníků po majiteli batohu “s nějakými zátkami uvnitř”, někteří se ihned k batohu hlásí. Při svém putování jsi však stačil pochytit něco ze zákonů tohoto světa a pomocí doplňujících otázek ke vzhledu batohu zjiš?ťuješ, že postrádají úplně jiný batoh.

Alespoň jsi to zkusil. Získáváš pozitivní karmu (+20 Karma / pokud máš perk GraveDigger tak jen +10 karma)

Chceš- li se dozvědět o bratrstvu oceli více, otoč na 761 nebo nakupuj 124

191

Cesta vzhůru je trošku složitější než původně architekti zamýšleli, pokroucené, utržené schodiště zřejmě utrpělo při rabování vaultu. Zapojuješ své "opičí" instikty a konečně jsi u správce v kanceláři. Prohledáváš skříňky a nacházíš i přístupovou kartu údržby s kódem 2469

199

Na prvním i posledním místě máš peníze. Dokážeš ukecat i Kalouska, aby ti dal slevu (pozn. tento vtíp je platný do začátku následujícího volebního období!).

Získáváš perk Obchodník: 199 - všechny další nákupy máš za polovinu!

201

Tvou bezstarostnou chůzi přes jakousi křižovatku přeruší ostrý hvizd. Během chvíle jsi obklopen bandou špinavých lotrů opáсанých dynamitem a dále ozbrojených rozmanitým arzenálem zbraní. “Kampak, kampak panáčku povídá nejvyšší z banditů - zřejmě vůdce. “Právě jsi vstoupil na území prašných banditů, za průchod budeš muset zaplatit”. “Zaplatit, zaplatit” přitaká banda. “Držte huby”, okřikne je velitel. “Zpátky k obchodu - průchod tě bude stát všechny zátky co máš, nebo ...” odmlčí se a naznačí tah prstem pod krkem. Vytahuješ sáček se zátkami a nervozitou se ti podaří všechny zátky rozsypat. Pod nohy se ti hned vrhá celá tlupa a ty přepadáš mimo chumel peroucí se o spadané zátky. (ZTRATIL JSI VŠECHNY ZBYLÉ ZÁTKY) Na nic nečekáš a dáváš se na útěk. Běž, běž, běž!

205

Lovcova chatrč je cítit již z dálky. Vchod a okolní stěny zdobí vyčištěné lebky různých druhů zvířat. Vedle domu zrovna lovec stahuje malého gekona. Po vzájemném pozdravení jsi si dohodl rychlokurz v lovu a zpracování zvěře za 30 zátek. Díky tomu by tvé úlovky byly trojnásobné, než když by si lovil jen tak.

Pokud zaplatíš, запиš si perk: LOVEC - 205 - 2*úlovek, pokračuj po cestě na západ.

216

S opovržením hledíš na muže a ještě se na něj při odchodu zle ušklíbneš. Muž smutně usedá ke své dceři a svět je pro něj opět temnější. Získáváš zápornou karmu (-10 karma / pokud máš perk GraveDigger tak -20 karma) Pokračuj v cestě.

220

Rychle nacházíš několik šišek s nevyloupanými semeny. Obvazuješ ránu a ta téměř okamžitě přestává krváčet. Na vyčištění rány jsi použil jednu láhev vody a rovnou jsi povečeřel. Když se trochu omezíš, nebude to mít na tvé zásoby jídla žádný vliv. (-1 JÍDLO za večeri / se psem -2 Jídla) Ráno pokračuj v cestě.

Získáváš perk: Doktor - 220 - kdyby jsi někdy, nedej bože, někoho léčil, tak získáš malý bonus

222

Mísí se v tobě pocity zrady i pochopení. Tento zvláštní stav přeruší až hlasitý zvuk zavírajících se dveří. Nakonec tohle jsi přeci chtěl, žít mimo Vault. Opouštíš své druhy jako hrdina a jdeš hledat nový domov někde tam venku!

Všechny tvé skutky a setkání při tvé misi jsou pečlivě zdokumentovány budoucími historiky. (gc.kctjicin.cz/fallout/score)

Zbývá už jen jediná otázka: Co se pak stalo s tebou?

223

Našel jsi několik nábojů stejné ráže jako tvá puška. Pistole a ostatní střelné zbraně členů bandy jsou vesměs poničené, zrezlé či jinak zdeformované a nebudí tvoji důvěru. U vůdce tlupy nacházíš 50 zátek... Při jeho šacování zjišťuješ, že ještě dýchá a po chvíli i přichází k sobě.

Co uděláš? Dorazíš ho - otoč 286 Rychle se zpakuješ a necháš ho svému osudu - otoč 329 Pokusíš se mu pomoc - otoč 157

231

Neuteče ti ani písmeno. Získáváš perk Puntičkář: 231 - nic ti neunikne, věř, že toto je 13. perk ve hře, hodně štěstí!

P.S.: Bonusové body tě neminou.

237

V okamžiku se vznášíš vzhůru a tvé tělo míří do propasti, tímto tvá výprava končí...

247

Poměrně svižně stoupáš vzhůru bez větších potíží. Snad jen poškrábaná ruka od jednoho ostrého kamene, za který ses přidržel, tě trochu trápí. Trochu tě zarazila černá barva kamene, ale raději to než možný pád do hlubin. Po pár týdnech, po události míváš křeče v této ruce a objevují se zvláštní pupínky, snad se to nebude šířit dál. Zatím pokračuj dál.

Získáváš perk: Mutant - 42 - tvůj stav se odrazí v konečném bodování

251

Na tak rychlý běh není tvé tělo zvyklé, plíce pálí, nohy už ani necítíš. Vzdáváš se veškerých nadějí, když si všimneš částečně zavaleného obrněného transportéru. Rychle se soukáš dovnitř. Abys získal nějaký čas, vypálíš na pronásledovatele několik ran z pušky. Jak se přesvědčuješ, celá banda se seběhla mimo účinný dostřel a čeká, co uděláš. Nebude to dlouho trvat a vrhnou se na tebe.

Co uděláš? Znovu na pronásledovatele vystřelit z pušky - otoč na 136

Prohledat vozidlo, otoč na 129

261

Vybral sis cestu přímo vzhůru, je to strmá stěna, tak opatrně... (bílá)

268

Po několika desítkách minut úmorného pochodu rozbitou stezkou konečně zahlédneš osadu. Její vysoké oplocení a hlídkující stráže dávají tušit, že oblast není dvakrát bezpečná. Nechápeš, jak Ed mohl zvládnout cestu zpět do vaultu ve svém stavu, připomnělo ti to příběh dávného běžce od Maratonu. U brány tě zkontroluje strážný osady Shady Sands a i přes počáteční ostražitost tě pouští dál.

Podle příručky pro přežití je nejdůležitější zajistit si vodu a jídlo, proto vyhledáš na trhu obchodníka s jídlem a můžeš nakoupit jídla kolik ti dovolí tvé zátky:

Jídlo a pití na jeden den = 10 zátek

Také tě napadá, že bys mohl cestou lovit a vůbec zajistit si čerstvé jídlo. Možná, že u osady žije nějaký lovec, který by tě naučil přežít...

Pokud se rozhodneš vyhledat lovce, tak si nech alespoň 30 zátek na případné další náklady.

Pokud nemáš dost zátek, můžeš se pokusit něco ukrást... otoč na 160 nebo raději ne...

Nezapomněl ses vyptat na další cíl tvé cesty - Údolí bažin.

Až dokončíš veškerou činnost v osadě, vyraž po cestě na západ.

272

Obrovský stožár a nahoře batoh, jaký blázen by nahoru lezl? Jedině FoodCacher! Podařilo se ti vylézt až na horu, kde na tebe čekal batoh s neznámým obsahem. Uvnitř nacházíš trochu jídla a zvláštní knížku - Wastebook. Tato knížka slouží k zapsání nálezu, na první straně je motto: Trada down or die hungry! Věřen

tomu bereš většinu jídla a vkládáš kus zatuchlého chleba ještě z Shady Sands. Přičti si +5 jídla. Získáváš perk FoodCacher: 272 - bonusové body na konci hry

Vracíš se do "tábora" a ráno pokračuješ po cestě vzhůru...

286

Než se vůdce vzpomene stojíš nad ním s namířenou puškou. Bez jediného slova mačkáš spoušť. (karma -50 s perkem GraveDigger -100) Pokračuj po cestě dále.

291

Cesta vzhůru je trošku složitější než původně architekti zamýšleli, pokroucené, utržené schodiště zřejmě utrpělo při rabování vaultu. Zapojuješ své "opičí" instikty a konečně jsi u správce v kanceláři. Prohledáváš skříňky a nacházíš i přístupovou kartu údržby s kódem 3467

299

Na prvním i posledním místě máš peníze. Dokážeš ukecat i Kalouska, aby ti dal slevu (pozn. tento vtíp je platný do začátku následujícího volebního období!).

Získáváš perk Obchodník: 299 - všechny další nákupy máš za polovinu!

309

Strážce mostu se na tebe zmateně podívá a řekne: "Tak to nevím." V tom okamžiku se vznese a je doslova mrštěn do propasti.

Můžeš volně projít...

Získáváš perk: Hlavoun - 309 - Za svou bystrost obdržíš bonusové body

312

Tak jsi to zvládl/a! Stojíš u vstupu do Vaultu 15! Konečný cíl tvé cesty, teď ještě najít ten zatracený vodní čip!

Procházíš vstupní jeskyni, procházíš kolem mohutných dveří Vaultu, které leží na zemi jen kousek od svého původního umístění. Do Vaultu se evidentně někdo násilně vloupal a použil přitom velké množství výbušnin jak lze soudit z poškození všude kolem.

Používáš lano a spouštíš se skrz rozbitou šachtu výtahu do hlubin vaultu. Po krátké chvíli nacházíš místnost údržby, je naštěstí téměř nedotčena. Jako zázrakem zůstala nedotčená i skříň s náhradními díly ke klíčovým systémům Vaultu včetně vodní recyklační soustavy, snad zde bude i náhradní vodní čip!

Skříň je však zamčena kódovým zámekem, než se pokoušet vloupat násilím a riskovat zničení čipu, bude rozumnější zkusit najít kód u správce Vaultu. Správce obvykle sídlí v nejvýše položené části Vaultu. (hledej kód, je blízko ;))

321

Neuteče ti ani písmeno. Získáváš perk Puntičkář: 321 - nic ti neunikne, věř, že toto je 13. perk ve hře, hodně štěstí!

P.S.: Bonusové body tě neminou.

324

Podrážděn nepříjemnou událostí stoupáš úbočím, občas se přidržuješ vystouplých kamenů. Když jsi v půli kopce, začínáš cítit brnění v pravé ruce. Znepokojen stoupáš dále. Na hřebeni kopce již cítíš pálivou bolest v celé ruce. Začíná se ti motat hlava a celým tělem zmítá horečka. Ještě než se ti podaří najít vchod do vaultu, umíráš na nemoc z ozáření.

325

Výsledky RAD Exposeru, jak sis domyslel jméno, ti dali naději. Neohroženě stoupáš vzhůru, občas se záhadně smekneš a sjedeš o pár metrů níž, což zapříčiní zvolení jiné cesty vzhůru. Při každé takové situaci zakleješ a myslíš si jakou máš smůlu. Nakonec zdrav, vyjma pár škrábnutí, dorážíš na vrchol úbočí. - You lucky bastard! :D

329

Raději se rychle balíš a utíkáš po cestě pryč, nechávaje zraněného banditu na bojišti. Pokračuj po cestě dále.

330

Rychle nacházíš několik šišek s nevyloupanými semeny. Obvazuješ ránu a ta téměř okamžitě přestává krváčet. Na vyčištění rány jsi použil jednu láhev vody a rovnou jsi povečeřel. Když se trochu omezíš, nebude to mít na tvé zásoby jídla žádný vliv. (-1 JÍDLO za večeři / se psem -2 Jídla) Ráno pokračuj v cestě.

Získáváš perk: Doktor - 330 - kdyby jsi někdy, nedej bože, někoho léčil, tak získáš malý bonus

333

Správčova slova v tobě vyvolají vztek, rozzuřen šaháš po pušce a než Správce dojde ke dveřím mačkáš spoušť. Odcházíš do pustiny s mrtvolou Správce za zády.

Všechny tvé skutky a setkání při tvé misi jsou pečlivě zdokumentovány budoucími historiky. (gc.kctjicin.cz/fallout/score)

Zbývá už jen jediná otázka: Co se pak stalo s tebou?

346

"Lhát se nemá!" Zničeho nic se před tebou objeví rozzuřená dvouhlavá kráva (šílená brahmína) a s hlasitým bekotem běží přímo na tebe. Nestačíš ani zareagovat a přímo u tebe brahmína vybuchuje. A tak končí tvá výprava za svatým grálem ehm. vodním čipem

351

Na tak rychlý běh není tvé tělo zvyklé, plíce pálí, nohy už ani necítíš. Vzdáváš se veškerých nadějí, když si všimneš částečně zavaleného obrněného transportéru. Rychle se soukáš dovnitř. Abys získal nějaký čas, vypálíš na pronásledovatele několik ran z pušky. Jak se přesvědčuješ, celá banda se seběhla mimo účinný dostřel a čeká, co uděláš. Nebude to dlouho trvat a vrhnou se na tebe.

Co uděláš? Znovu na pronásledovatele vystřelit z pušky - otoč na 136

Prohledat vozidlo, otoč na 129

353

Vedle cesty si všimneš čerstvého hrobu. Po vzoru dávných předků nad něj někdo vztyčil dřevěný kříž. Po chvilkovém rozjímání už už chceš jít dále, když si všimneš něčeho lesklého, čouhajícího z hrobu. Déšť z minulé noci musel odnést část hlíny kryjící čerstvý rov. Nejsi žádný vykradač hrobů, ale situace ve které jsi, tedy ve které je i tvůj vault, si žádá zoufalé kroky, jak řekl správce. Třesoucíma se rukama opatrně vytahuješ předmět z bláta. Je to laserová pistole, bohužel hned vidíš, proč byla pohřbena i s nebožtíkem. Její tělo je zničené, zřejmě jednou z kulek, která dostala i jejího majitele. K tvému štěstí zjišťuješ, že v ní zůstala baterie! Vyndáváš baterii a zkoušíš ji ve své laserové pistolí. (Nyní můžeš používat laser) Opouštíš hrob neznámého a na mysl ti opět přichází myšlenka, jak nebezpečný je tento nový svět. Vnitřní hlas tě nabádá ke zvýšené ostražitosti!

Pokud chceš, můžeš hrob dále prohledat, ale cítíš, že to není úplně etické - otoč na 59 pokud nechceš hrob dále "prznit", pokračuj dále po cestě...

361

Pohled na hromadu čipů v tobě probudil údržbářské geny. Pro jistotu kontroluješ čipy, zda nejsou zamořené. Získáváš perk Údržbář: 361, když budeš něco opravovat tak máš malý bonus

367

Tvá zvýšená ostražitost se vyplatila. Tichá chůze v kombinaci s pozorováním okolí přinesla své ovoce. Na blížící se křížovatce sis všiml tlupy ozbrojené až po uši. Setkání s nimi by mohlo přinést problémy. Raději volíš cestu oklikou...

372

Obrovský stožár a nahoře batoh, jaký blázen by nahoru lezl? Jedině FoodCacher! Podařilo se ti vylézt až na horu, kde na tebe čekal batoh s neznámým obsahem. Uvnitř nacházíš trochu jídla a zvláštní knížku -

Wastebook. Tato knížka slouží k zapsání nálezu, na první straně je motto: Trada down or die hungry! Věřen tomu bereš většinu jídla a vkládáš kus zatuchlého chleba ještě z Shady Sands. Přičti si +5 jídla. Získáváš perk FoodCacher: 372 - bonusové body na konci hry

Vracíš se do "tábora" a ráno pokračuješ po cestě vzhůru...

378

Zatím byla cesta poměrně snadná a vedla spíše po vyvýšených místech. Dále však je terén zrádnější, množství nahromaděné vody vytvořilo špatně průchozí mokřad. Ed naštěstí vymyslel navigaci pomocí jednoduchého systému, tak aby nemusel celou cestu hledat znovu. Pomocí modifikace laserové pistole na minimální výkon a jednoduché pomůcky lze sledovat stezku pomocí označených orientačního bodů.

(Pokračuj k dalším dvěma modrým odrazkám a použij laser pro navigaci neviditelným bludištěm. Nezapomeň se dívat pod nohy i kolem sebe, ať? někam nespadneš.)

Pamatuj si tuto sekvenci - 1. 45 kroků buk, 2. 35 kroků smrk, 3. 30 kroků kámen 4. 100. kroků cesta (vzdálenost je orientační, koukej zpět...)

391

Cesta vzhůru je trošku složitější než původně architekti zamýšleli, pokroucené, utržené schodiště zřejmě utrpělo při rabování vaultu. Zapojuješ své "opičí" instikty a konečně jsi u správce v kanceláři. Prohledáváš skříňky a nacházíš i přístupovou kartu údržby s kódem 1367

403

Už poměrně klidnou chůzí jsi došel až na úbočí kopce, předchozí střetnutí ti vzalo trochu sil a tak vypiješ denní dávku vody a něco malého k tomu (-1 jídlo, pokud máš psa tak -2 jídla) . Noc se blíží a tak zde i přespáváš. Ráno pokračuj dál po cestě.

421

Pomohl jsi psovi dostat se z harampádí a teď je to tvůj čtyřnohý přítel. Získáváš perk: Přítel zvířat: [číslo štítku-7] Efekt: - 3xjídlo/LOV, -1 jídla/denně

Neboli: dostaneš trojnásobek jídla, když půjdeš lovit, zároveň však musíš psa krmit, odečítáš si tak vždy o jednu porci jídla denně více! (Není to spíše zmutované prase domácí než pes? :-D)

Získáváš pozitivní karmu (+20 karma) Vše si pečlivě zapiš do své karty! Druhý den ráno pokračuješ dál po cestě...

436

Opatrně jsi došel až ke zdroji zvuku, vidíš zde houf gekonů cca metr vysokých ještěrek běžajících po zadních nohou. Pečlivě zamíříš a jednou ranou skolíš jednoho z nich. Ostatní se rozprchli do všech stran. V obavě, že někdo zaslech střelbu raději bereš celého gekona sebou a pokračuješ cestou pod tebou směrem na jih...

437

Štěkot psa ti nedal spát a prošel ses kolem tábora. Při cestě zpět jsi objevil psa s uvízlou nohou mezi harampádím u cesty. Poznáváš v něm psa z osady, kterému nikdo neřekl jinak než Dogmeat, zvláštní jméno...

Můžeš psovi pomoci a nechat si ho, otoč na 421

nebo mu pomoci a následně ho odehnat, otoč na 592

či ho chceš použít v duchu jeho jména? otoč na 525

a nebo ho necháš svému osudu uvízlého v harampádí? otoč na 87

440

Večer strávíš přípravou gekoního masa nad ohněm. Nezkušeně porcuješ ještěra a tak není divu, že z něho získáš jen dvě porce. Jednu porci rovnou z ohně pojiš k večeři a zbytek ukládáš do svých zásob. (Pokud máš perk Lovec, máš sebou psa, nebo obojí - vynásob si počet jídla danými koeficienty...)

Otoč na 685

451

Na tak rychlý běh není tvé tělo zvyklé, plíce pálí, nohy už ani necítíš. Vzdáváš se veškerých nadějí, když si všimneš částečně zavaleného obrněného transportéru. Rychle se soukáš dovnitř. Abys získal nějaký čas, vypálíš na pronásledovatele několik ran z pušky. Jak se přesvědčuješ, celá banda se seběhla mimo účinný dostřel a čeká, co uděláš. Nebude to dlouho trvat a vrhnou se na tebe.

Co uděláš? Znovu na pronásledovatele vystřelit z pušky- otoč na 136

Prohledat vozidlo, otoč na 129

453

Poslední překážkou, která tě dělí od cíle, je strmé horské úbočí a za ním už leží vault 15 a snad i funkční vodní čip. Edův deník zmiňuje silnou radiaci, která jako rakovina prorůstá celé úbočí. Naštěstí jde při troše opatrnosti a použití Geigrova počítáče projít bez úhony. V centru údolí zřejmě během dvouhodinové války explodovala jaderná hlavice a dodnes zde zůstala místa přímo životu nebezpečná. Na pár takových už tě Geigrův počítáč několikrát upozornil.

Opatrně stoupáš vzhůru, když se ti náhle smekne noha a ty instinktivně, abys zabránil pádu, nastavíš blížící se zemi ruku svírající Geigrův počítáč. Nezraněn vstáváš, což se bohužel nedá říci o tvém důležitém pomocníkovi. Zakleješ a přemýšlíš, co dále.

Rozhoduješ se mezi třemi směry, každý zastupuje jeden vzorek hornin, který v daném směru převažuje.

Pokud volíš cestu nejmenší zkumavky, otoč na 324

Pokud volíš cestu střední zkumavky, otoč na 261

Pokud volíš cestu velké zkumavky, otoč na 42

456

Opatrně jsi došel až ke zdroji zvuku, vidíš zde houf gekonů cca metr vysokých ještěrek běžajících po zadních nohou. Pečlivě zamíříš a jednou ranou skolíš jednoho z nich. Ostatní se rozprchli do všech stran. V obavě, že někdo zaslech střelbu raději bereš celého gekona sebou a pokračuješ cestou pod tebou směrem na jih...

461

Pohled na hromadu čipů v tobě probudil údržbářské geny. Pro jistotu kontroluješ čipy, zda nejsou zamořené. Získáváš perk Údržbář: 461, když budeš něco opravovat tak máš malý bonus

470

Večer strávíš přípravou gekoního masa nad ohněm. Nezkušeně porcuješ ještěra a tak není divu, že z něho získáš jen dvě porce. Jednu porci rovnou z ohně pojiš k večeři a zbytek ukládáš do svých zásob. (Pokud máš perk Lovec, máš sebou psa, nebo obojí - vynásob si počet jídla daným koeficienty...)

Otoč na 685

472

Obrovský stožár a nahoře batoh, jaký blázen by nahoru lezl? Jedině FoodCacher! Podařilo se ti vylézt až na horu, kde na tebe čekal batoh s neznámým obsahem. Uvnitř nacházíš trochu jídla a zvláštní knížku - Wastebook. Tato knížka slouží k zapsání nálezu, na první straně je motto: Trada down or die hungry! Věren tomu bereš většinu jídla a vkládáš kus zatuchlého chleba ještě z Shady Sands. Přičti si +5 jídla. Získáváš perk FoodCacher: 472 - bonusové body na konci hry

Vracíš se do "tábora" a ráno pokračuješ po cestě vzhůru...

481

Blíží se noc, odečti si 1 jídlo a pití (pokud máš psa tak opět -2 jídlo) večer se ti nechce spát, můžeš zkusit něco ulovit. Ráno pokračuj v cestě otočením na 534

483

Během noci tě probudilo vytí, tentokrát je častější a přichází od východu... Ráno se vrať na cestu a pokračuj na západ

486

Opatrně jsi došel až ke zdroji zvuku, vidíš zde houf gekonů cca metr vysokých ještěrek běžajících po zadních nohou. Pečlivě zamíříš a jednou ranou skolíš jednoho z nich. Ostatní se rozprchli do všech stran. V obavě, že někdo zaslech střílbu raději bereš celého gekona sebou a pokračuješ cestou pod tebou směrem na jih...

489

Po dlouhém pronásledování už necítíš nohy, plíce pálí a oči už vidí jen bílou mlhu. Vyčerpán padáš na úbočí kopce. Několik minut jen tak ležíš a sbíráš síly. Když se probereš, zjišťuješ, že pronásledovatelé to zřejmě vzdali mnohem dříve než jsi upadl. Dlouhé minuty čekáš, než budeš opět schopen pohybu. Mezitím do sebe vyprazdňuješ několik lahví s vodou a nakonec i něco málo jídla. (odečti si 2 porce jídla (a pití...), pokud máš psa tak 3 porce...) Znaven usínáš, ráno pokračuj v cestě.

500

Večer strávíš přípravou gekoniho masa nad ohněm. Nezkušeně porcuješ ještěra a tak není divu, že z něho získáš jen dvě porce. Jednu porci rovnou z ohně pojíš k večeři a zbytek ukládáš do svých zásob. (Pokud máš perk Lovec, máš sebou psa, nebo obojí - vynásob si počet jídla daným koeficienty...)

Otoč na 685

504

Pokud jsi našel obrněné vozidlo - otoč na (kód vozidla + 52, jinak otoč na 489

525

Už od mládí jsi neměl rád psi, od té doby co tě kouzl Vaultík, mazlíček rozmazlené správcovy dcery Katty. Nyní se ti naskytla příležitost vybit svou skrývanou nenávisť k těmto tvorům. Na druhou stranu si můžeš říct, že účel světí prostředky - ze psa získáváš dvě porce jídla. Pokud máš perk lovec, otoč na [525+číslo perku LOVEC]. Druhý den ráno pokračuješ dál po cestě...

534

Probouzíš se do klidného rána, jasná obloha dává tušit horké odpoledne. Po malé snídani vyrážíš svěží na další cestu. V hlavě si přemítáš události minulých dní a je ti jasné, že musíš být více ostražitý. V myšlenkách zabloudíš k představě mutanta s očima i vzadu hlavy a lehce se usměješ...

538

Otevíráš skříň, která je nacpaná hromadou čipů na čištění vody a dalšími různě užitečnými věcmi. U čipů leží poznámka: "Zajímalo by mě, kterej blbec nám poslal tolik čipů na úpravu vody, taková zásoba by stačila na tisíce let !?" Kdyby raději poslali více čističů trubiček 14B, dostat tady slepičí polévku je v automatu vždy loterie! (RD S01E01)

Bereš jeden s čipů a prohrabuješ se ostatními věcmi. Napadá tě, že by si se mohl pod poznámku podepsat a poděkovat nebo zanádat s údržbářem na toho pitomce co tohle zpackal...

Až tak učiníš, otoč na: 789

545

Správce ti předal vybavení a obrovské dveře Vaultu se za tebou zavřeli, vrátit se budeš moci až najdeš vodní čip. Vyráz po vyznačené trase naproti vstupu do Vaultu. (Přes hlavní cestu do lesa podél jehličnatého lesa)

561

Pohled na hromadu čipů v tobě probudil údržbářské geny. Pro jistotu kontroluješ čipy, zda nejsou zamořené. Získáváš perk Údržbář: 561, když budeš něco opravovat tak máš malý bonus

580

Přicházíš k obrovské trhlině táhnoucí se po celém horizontu, jedinou cestou na druhou stranu je provazový most.

U jeho začátku stojí zvláštní muž v róbě. Když se přiblížíš, promluví k tobě:

“Kdo chce překročit Most smrti, musí mi zodpovědět tyto otázky tři, dříve než druhou stranu zří.”

Jak se jmenuješ?

Odpovíš po pravdě - otoč na 621

odpovíš Neil Armstrong - otoč na 346

586

Po celém dni na cestě povečeříš jednu porci jídla (-1 JIDLO) a uléháš k odpočinku, zdá se ti, jako bys zaslechl vytí. Ale asi to nic nebylo.

Otoč na 483

592

Pomohl jsi psovi dostat se z harampádí, ale nehodláš krmit další hrdlo, proto jsi ho poslal zpět do osady. Získáváš pozitivní karma (+10 karma)

Druhý den ráno pokračuješ dál po cestě...

599

Při odchodu od obchodní stanice tě zastaví muž v roztrhaných šatech a prosí tě o pár zátek na jídlo pro sebe a svou dceru. Přitom ukazuje na zuboženou spící dívku u nedaleké zídky.

Dáš muži 10 zátek, otoč na 154 nebo rovnou 100 zátek, otoč na 77 nebo se mu vysměješ a budeš pokračovat dál? otoč na 216

606

Tebe to opravdu baví! Hraješ až do úplného konce! Získáváš perk Přítel noci: 606 - V noci vidíš jako ve dne, a každou noc, kterou nebudeš na noční kešce bůh zabije koťátko. TM Craig Gross

621

Další otázka:

"Co je tvým úkolem?"

Najít vodní čip - otoč na 19

Najít svatý grál - otoč na 237

635

Držíš se ranního předsevzetí a čas od času se ohlédneš zpět. Kolem poledne si všimneš prachu zdvihajícího se několik set metrů zpět po cestě. Po chvíli zahlédneš i zdroj tohoto jevu - auto! Raději se schovej v kamenech nad zatáčkou!

653

Už se začíná stmívat a ty se rozhlížíš, kde bys hlavu složil. Přitom si nevšimneš zrezlého kusu drátu trčícího ze země. Nešikovně o něj zavadiš a z rány na noze ti teče krev. PipBoy ihned hlásí stav ohrožení a doporučuje aplikovat stimpak. Proklínáš svou naivitu, že sis žádný nepřibalil! Po chvílce přemýšlení se znovu ozve PipBoy: Alternativní postup léčby v jehličnatém lese: Vymačkejte olej ze semen smrkoborovice na obvaz, kterým omotejte tržnou ránu.

Můžeš jít hledat semena smrkoborovice (hledej) nebo vyčistit ránu vodou a provizorně obvázat, otoč na 21

666

Tebe to opravdu baví! Hraješ až do úplného konce! Získáváš perk Přítel noci: 666 - V noci vidíš jako ve dne, a každou noc, kterou nebudeš na noční kešce bůh zabije koťátko. TM Craig Gross

685

Během přípravy jídla a večeře ti došlo dřevo na oheň, jdi si pro další! Neměl by ses vracet s prázdnou, noci v pustině bývají chladné...

696

Tebe to opravdu baví! Hraješ až do úplného konce! Získáváš perk Přítel noci: 696 - V noci vidíš jako ve dne, a každou noc, kterou nebudeš na noční kešce bůh zabije koťátko. ™ Craig Gross

709

Dole cca 70m pod cestou jsi zaslechl nějaký šelest, pravděpodobně to bude nějaké zvíře. Pokud chceš, můžeš se pokusit něco ulovit, nebo pokračuj po cestě dále

730

Díky perku lovec se ti podaří ze psa získat dvojnásobek proviantu... Zapiš si do deníku a ráno pokračuj v cestě.

732

Obcházíš křižovatku a vracíš se na cestu. Když už si myslíš, že jsi z toho venku zazní výstřel a kulka se zaryje do blízkého stromu. Museli mít někde hlídku, pomyslíš si, a utíkáš co ti nohy stačí! Běž, běž, běž!

761

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.

Členy Bratrstva mohou být jen ti nejlepší z nejlepších... což znamená, že jde o opravdu malou organizaci. Nedostatek lidských zdrojů ovšem nahrazují úžasným arsenálem před i po-válečných technologií. Mají k dispozici laserové zbraně, energo- zbroje, chirurgicky implantovatelné vylepšovaky organismu, bojové implantáty atd. Ve zkratce řečeno - jednotka Rytířů Bratrstva je schopna bez problémů vymazat z povrchu zemského celé město.

Za svůj zájem o dění v pustině získáváš perk: Zvědavý: 761 - bonusové body na konci hry

780

Postupuješ kopcem vzhůru, v nepohodlném obleku občas uklouzneš a musíš volit jinou cestu. Vyčerpán jsi dosáhl vrcholu úbočí, odhazuješ orosený protiradiační oblek a ani netušíš, jaké štěstí jsi měl, že jsi našel zátky a mohl si koupit tento oblek. Pokračuj dále.

786

Po náročném průchodu bažin jsi unaven, povečeříš 1 porci jídla. (2 porce pokud máš psa)

S blížícím se soumrakem si hledáš místo ke spánku a přepadá tě melancholie. Zážitek z tunelu, temnota a stísněný prostor ti při- pomněl tvůj dosavadní, nenáviděný ale bezpečný domov. Z dlouhé chvíle zkusíš na svém PipBoyi naladit rádio a s překvapením zachytáváš signál!

Pro všechny hráče hry FoodCaching je připravena další Stash, naleznete ji na souřadnicích 50° 30,107 15° 21,580 Tentokrát je terén 4, tak se připravte. Předem gratulujeme FTFkářům, ostatní zřejmě utrou.

Zadávat souřadnice do PipBoye a je to jen kousek od tebe, zkusíš štěstí? Ráno pokračuješ v cestě.

789

Před odchodem z Vaultu ještě projedeš několik funkčních terminálů a zjišťuješ, že mezi Vaultem 15 a 13 existuje krátká cesta skrze jinak nehostinné pohoří. Cesta je značena žlutými štítky, z nějakého důvodu je však pouze jednosměrná. Nehodláš nad tím přemýšlet a vydáváš se na cestu zpět. Nezapomeň: Musíš donést čip do svého rodného Vaultu, jak řekl správce, nevracej se tím samým vchodem, ale sejdeme se u jiného východu na souřadnicích: N 548 E 843

823

Pokud máš protiradiační oblek otoč na: [číslo štítku mínus RAD suit]

Jinak otoč na 247

829

Pokud máš protiradiační oblek otoč na: [číslo štítku + RAD suit]

Jinak otoč na 325

864

Slabé světlo EXPOSERu sotva osvítil prostor pod nohama, přesto instinktivně otáčíš světlo i dál před sebe s nulovým efektem. Při jednom takovém pohybu se náhle rozzáří něco jen pár metrů před tebou a zase to zmizí. Trošku zaraženě zkoušíš opět zamířit tím směrem a znovu se objeví záře. Přibližuješ se k zářícímu místu a nacházíš sud, ze kterého prasklinou pomalu vytéká jakási hmota. Mezitím začal Geigerův počítač na tvé ruce vydávat charakteristické zvuky. Rychle se od sudu odvracíš a v tu chvíli počítač téměř utichá, což značí jen slabou úroveň radiace. Teď už chápeš, k čemu přístroj slouží!

Otoč na 900

872

I přes použití RAD Exposeru, jak sis doplnil chybějící znaky na boku přístroje, raději používáš protiradiační oblek. Postupuješ kopcem vzhůru, v nepohodlném obleku občas uklouzneš a musíš volit jinou cestu. Vyčerpán jsi dosáhl vrcholu úbočí, odhazuješ orosený protiradiační oblek a jsi šťastný, že nejhorší máš za sebou. Pokračuj dále.

898

Začíná se stmívat a ty si uvědomuješ, že jsi celý den nejedl. Zastavuješ se poblíž cesty a povečeříš jednu porci jídla.

Pokud jsi něco ulovil, otoč na: [Číslo štítku úlovku + 14] Jinak si odečti 1 jídlo (Pokud máš perk Přítel zvířat, tak si odečti další porci jídla.) a otoč na 685

900

Dorazil jsi tedy do místa označeného jako Údolí bažin. Hluboké údolí ohraničené strmými srázy a ostrými skalami. Obcházet údolí by zabralo mnoho dní, to si nemůžeš dovolit. Jediná cesta vpřed vede přes zrádné bažiny. Naštěstí si Ed bezpečnou cestu skrze bažiny vyznačil.

903

Proti proudu malého potoka se dostáváš k obrovské polorozpadlé zdi. Zde potůček vyvěrá s obrovské roury. Teď ti dochází, kde se to nacházíš - pod hrází bývalé přehrady! Působení času a nulová údržba způsobila protržení hráze. Vcházíš do tunelu, neboť se o něm zmiňuje Edův deník...

927

Z úkrytu vysoko nad vozovkou sleduješ vůz, kterého jsi si všiml před pár minutami. Ozbrojená dvoučlenná posádka si tě nevšimla a ty tak můžeš bezpečně pokračovat dále. Získáváš perk: Ostražitý: 927 - tvoje pozornost ti přinese body v konečném zúčtování. (pokud chceš, můžeš zkusit najít i druhou skrýš, číslo si také zapiš do tabulky s kódy ;))

999

Dorazil jsi na místo setkání se správcem, zdraví tě a ty mu hned předáváš čip. Správce kontroluje stav čipu a předává ho údržbářskému robotovi.

Po krátkém zamyšlení říká:

Tak jsi to dokázal, ohromující! Jsem na tebe hrdý. Neexistuje způsob jak ti dostatečně poděkovat, zachránil jsi naše životy.

A právě to dělá mé další rozhodnutí hodně těžkým.

Všichni s tebou budou chtít mluvit o tvém dobrodružství. Každý mladý k tobě bude vzhlížet a snažit se tě napodobit. A pak co? Pak budou chtít odejít. Co se stane s Vaultem, když ztratíme ty nejlepší z celé generace? Co když je tohle jediné bezpečné místo na zemi? Právě jsi nám dal tento život zpátky. Nemůžu riskovat jeho ztrátu!

Udělal jsem mnoho těžkých rozhodnutí od té doby co jsem se stal Správcem. Ale žádné nebylo těžší než toto.
Zachránil jsi nás, ale zničíš nás. Je mi to líto, jsi hrdina a musíš odejít!
Bez dalšího vysvětlování se Správce otáčí a odchází ke dveřím Vaultu.
Pokud máš zápornou karmu otoč na: 333 jinak 222



Poděkování:

Za teoretickou a technickou pomoc při realizaci kešky – **GDI**

Za gramatickou korekci a některé technické vychytávky – **rodina a příbuzní**

Za betatest – **Kkn**

Za hodnotící systém – **anomen.s**

Za šetné zacházení se všemi částmi této cache – **všem co se to týká...**

A nakonec za ochotu a trpělivost při schvalování kešky – **Aqualung reviewer**