

# PREQUEL

## 1

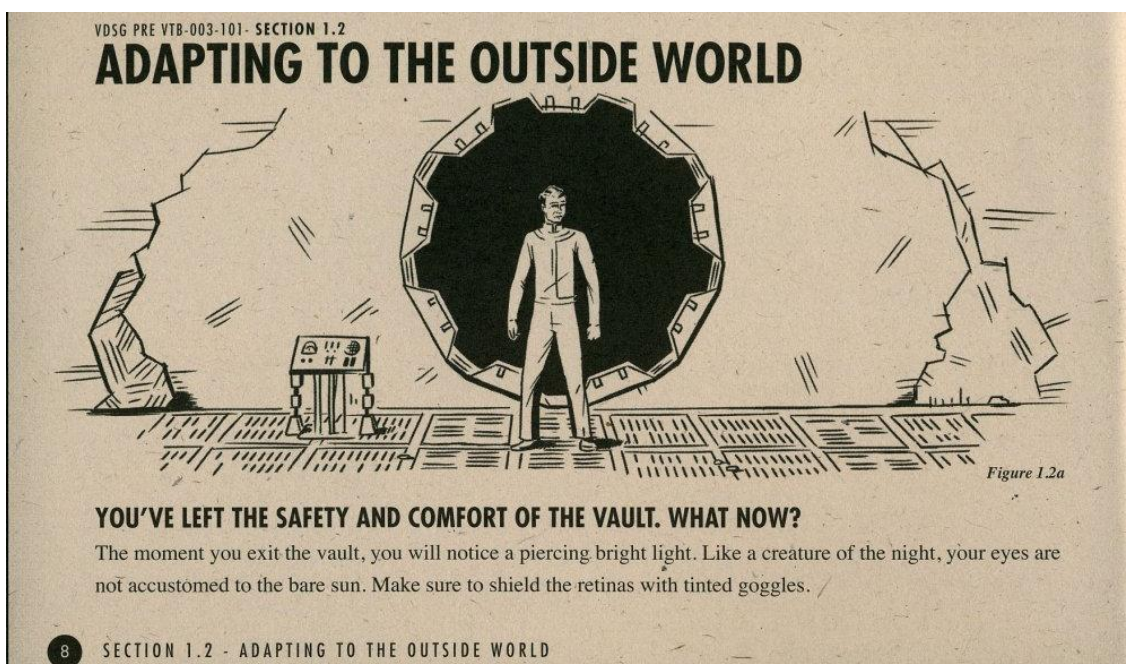
Dnes je ten den, dnes je den D, den, kdy poprvé uvidíš denní světlo, opravdové sluneční světlo. Žádné žárovky, zářivky, svíčky či dokonce louče. Dnes poprvé za svůj dosavadní život vystoupíš z podzemí. Z bezpečí svého Vaultu, podzemního mraveniště, které bylo domovem tvých předků po několik generací. Uvěznění světovou katastrofou, způsobenou komunisty poté, co na naši vlast vypustili své jaderné hlavice. Alespoň tak tě to učili a dávali si zvlášť záležet, aby to každý věděl. Zvláště pak tu část, že povrch planety je neobyvatelný, a tudíž je zakázáno opustit Vault. Jak již od včerejšího večera víš, není to pravda...

Představa života stráveného ve stísněných prostorách podzemního komplexu, označovaného jako Vault, konkrétně tento jako Vault 13, tě děsí. Když jsi před pár týdny získal, nebudeme se ptát jak, přístupové kódy a klíče k servisnímu vchodu, resp. pro tebe východu, soustředil jsi veškerou svou energii k jedinému cíli - zjistit, jaké to je na povrchu. Prvním krokem bylo vypuštění automatické sondy, která by zjistila stav životního prostředí na povrchu. Před dvěma dny jsi sondu tajně vypustil a včera se vrátila. Výsledky byly nad očekávání dobré.

- vzduch je dýchatelný s menším obsahem prachových částic
- voda místy stále radioaktivní, jinak po úpravě pitná
- flora zastoupena ostrůvky keřů a trsy trávy uprostřed vyprahlé pustiny
- z živočichů zaznamenáno několik neznámých druhů, zřejmě se jedná o zmutovaná domácí a divoká zvířata - obří zmutovaní potkani, zdivočelí psi či přerostlý hmyz.
- známky lidské populace - negativní, alespoň v nejbližším okruhu Vaultu

Data sis analyzoval dlouho do noci, než tě přemohla únava. I přes povrchní znalost světa nahoře jsi přesvědčen, že lze na povrchu přežít. A to dokonce bez ochranného skafandru či dýchací masky. Naplněn euforií jsi rozhodnut vydat se dnes osobně na povrch.

Ještě před snídaní jsi odnesl pečlivě připravenou výbavu k servisnímu "východu". Při snídání jsi tak úpěnlivě potlačoval euforii, až se lidé ptali, proč jsi tak zaražený, nemluvný a pobledlý. Zejména poslední fakt pomohl k uvěření tvé krycí historky ve formě ranní nevolnosti a z toho plynoucí celodenní kurýrování v posteli uzavřen ve své buňce.



## 2

Zadáš kód k servisnímu vchodu, pro tebe východu. Masivní dveře se s mírným skřípotem otevřou a světlo na chvíli osvítilo chodbu před tebou. Po průchodu dveřmi zadáváš kód znovu, tentokrát z druhé strany a dveře se stejným zvukovým efektem zavírají. Vcházíš do dlouhé chodby hrubě vytesané do tvrdé skály. První úsek procházíš za téměř naprosté tmy kontrolujíc svůj postup občasným dotykem ruky na studený skalní masív. Po několika desítkách metrů se chodba stáčí a ty vidíš ostré světlo přicházející ze skulin v dalších dveřích. Tyto dveře, chatrné a vetché, slouží, na rozdíl od prvních, pouze jako kryt před nepřízní počasí a zabraňují vstupu osob nepovolaných. Po letech působení vnějších vlivů jsou prolezlé řadou děr a prasklin. Co tě překvapilo již včera, jsou známky použití těchto dveří v nedávné době!

Můžeš hned odemknout zámek a jít ven (otoč 3) nebo prozkoumat stopy (otoč 4).

## 3

Hořící nedočkavostí otvíráš zámek a otevřenými dveřmi vbíháš na povrch. Nečekaně tě zasáhne kromě nezvyklé vůně vzduchu také pálení a bolest v očích. Rychlý přechod z temnoty chodby do jasného dne způsobil, že jsi na chvíli ztratil zrak. Čekáš pár minut a při vracejícím se zraku si v duchu nadáváš a slibuješ si větší opatrnost tady v cizím prostředí...

Cestičkou do mírného kopce po chvíli vystoupáš na asfaltovou cestu.

Můžeš pokračovat vzhůru (6), nebo dolů (5) ...

## 4

Rozhodnutí otálet s otevřením dveří ti umožnilo všimnout si stop vedoucích ke dveřím, kromě tvých stop v jemném prachu na podlaze rozeznáváš i dalších dva páry stop. Zvláštní je, že zpět se vrací pouze jeden pár těchto stop... Chvíli nad tím přemýšlíš, ale jsi příliš rozrušen myšlenkou volnosti pohybu po povrchu, než abys přišel na podstatu tvého objevu. Rozhodneš se raději pokračovat ve výpravě. Vycházíš na povrch, tvé oči si již částečně navykli na ostré denní světlo, které pronikalo skrze dveře, a tak se po chvílce mžourání naplno rozhlížíš kolem, dýcháš "čerstvý" vzduch jemně prosycený prachem a plný očekávání vyrazíš po jakési stezce vzhůru do dobrodružství tvého života.

Cestičkou do mírného kopce po chvíli vystoupáš na asfaltovou cestu.

Můžeš pokračovat vzhůru (6), nebo dolů (5) ...

## 5

Cesta vede téměř přímo z kopce, chvíli po ní jdeš, ale široko daleko kam dohlédneš, nic zajímavého nevidíš. Raději se otáčíš a stoupáš zpět vzhůru ... (6)

## 6

Cestou vzhůru kvituješ rostoucí rozhled. Po půlhodince svižné chůze si dopřáváš pauzy na jakémsi rozšířeném prostoru silnice. Nohy tě bolí, plíce pálí, přeci jen nejsi zvyklý na takové dlouhé pochody, chodby vaultu jsou jen mírně svažité, tak akorát, aby rozlité kapaliny stekly do záchytné nádrže ve spodním patře vaultu.

Co uděláš? Vrátiš se (7) Vyrazíš dál (8) nebo prozkoumáš tento rozšířený úsek silnice? (9)

## 7

Pocit euforie, který jsi z nového prostředí cítil, z tebe vyprchal asi jako život z pustiny kolem. Raději se vracíš zpět do bezpečí vaultu. Jelikož jsi byl venku jen krátce, nikdo si tvé nepřítomnosti nevšiml a ty můžeš v klidu dožít život, který ti byl předurčen. Tedy pokud se NĚCO nestane, ale to ty - prostý obyvatel bunkru řízeného všemocným správcem nemusíš ani postřehnout...

## 8

Silnice pokračuje zaříznuta do úbočí kopce jedna serpentina za druhou. Když už se chystáš vkročit do mírné levotočivé zatáčky, zaskočí tě vzdálené zabučení krávy. Ano, určitě to bylo zabučení, dobře si ten zvuk vybavuješ z dokumentu o životě na farmě, který jsi při svém studiu venkovního světa viděl. Setkání s takovým “obrem” mezi zvířaty tě naplňuje zvědavostí a zároveň bází. Opatrně postupuješ vpřed přikrčující se za pahýly stromů a občasným křovím. Za zatáčkou se ti naskytne neobvyklý pohled a to i přesto, že vlastně vše kolem je pro tebe neobvyklé a nové. Na vrcholu kopce stojí věž, dle tvé domněnky vysílač, neb bylo zvykem umísťovat takové stavby na vrcholky kopců. Kolem věže je jakási ohrada a stoupá z ní kouř. Zejména poslední zjištění s tebou trhne - kouř znamená oheň a oheň = lidé. Co uděláš?

Vyraziš vstříc vysílači a domnělé lidské společnosti? (10) Budeš postupovat opatrně jako dosud (11)?

## 9

Zvětšený prostor na jinak jednotvárné silnici zaujal tvoji pozornost. Při podrobnějším průzkumu tohoto “úkazu” nacházíš několik prázdných lahví poházených kolem zbytků jakési kovové nádoby. Láhve, ač zašlé časem, stále nesou čitelné označení - “Nuka Cola”. Při studiu lahví nalézáš v prachu kolem i zátky k těmto lahvím označené stejným nápisem nebo jeho zbytky. Několik nejzachovalejších si bereš jako suvenýr - PŘIPIŠ SI 16 ZÁTEK. Několik metrů odsud, přímo na okraji upraveného prostoru, který končí ostrou hranou a odsud pokračuje dalekým výhledem nad strmým úbočím kopce, nacházíš zbytky několika betonových útvarů. Při bližším pohledu na rozpadající se zbytky betonu poznáváš lavičky a začínáš tušit, k čemu sloužil tento prostor. Posledním důkazem je povalený stojan s dalekohledem. Dalekohled je stále funkční a tak neváháš a po chvílce odmontováváš dalekohled z jeho vězení. (ZÍSKÁVÁŠ Předmět: 15 - Dalekohled. Zapiš si ho do své herní karty) Pokračuj na 8.

## 10

Odhodlaně vykročíš směrem k setkání s lidmi, lidmi, kteří žijí svobodně, bez jakéhokoli omezení prostorem, správcem a přísnými pravidly. Neohroženě postupuješ k ohradě, když tě zarazí pohyb, pohyb něčeho obřího, snad třímetrový stín se začne pohybovat za stejně vysokou ohradou. Zadržten hrůzou se ani nehneš, příliš pozdě si uvědomuješ svoji naivitu. Zpoza ohrady se vynoří obr s nazelenalou kůží. V hlavních rysech se podobá člověku, jeho tělo je však zmutované do podoby obřího kulturisty, oblečeného do zbytků kalhot opásaný pásy munice. Obří paže třímají velký rotační kulomet, ze kterého ještě trčí zbytek stojanu, na kterém byl upevněn. Za ním vedena na provaze kráčí dvouhlavá kráva! Než stačíš cokoli udělat, obr k tobě otočí hlavu a usměje se. Poslední slova, která uslyšíš, když se otáčíš a dáváš na útěk, jsou: Čověk! Chutnej čověk! Slova vystřídá zasvištění elektrického motorku a zběsilý štěkot rotačního kulometu. Tímto tvé dobrodružství končí...



## 11

Ve skrytu se pomalu přibližuješ tak, abys měl co nejlepší výhled na věž a zejména pak do ohrady, která z větší části věž obklopuje. Máš-li - "Dalekohled", otoč na „Číslo Dalekohledu“-2, jinak 12.

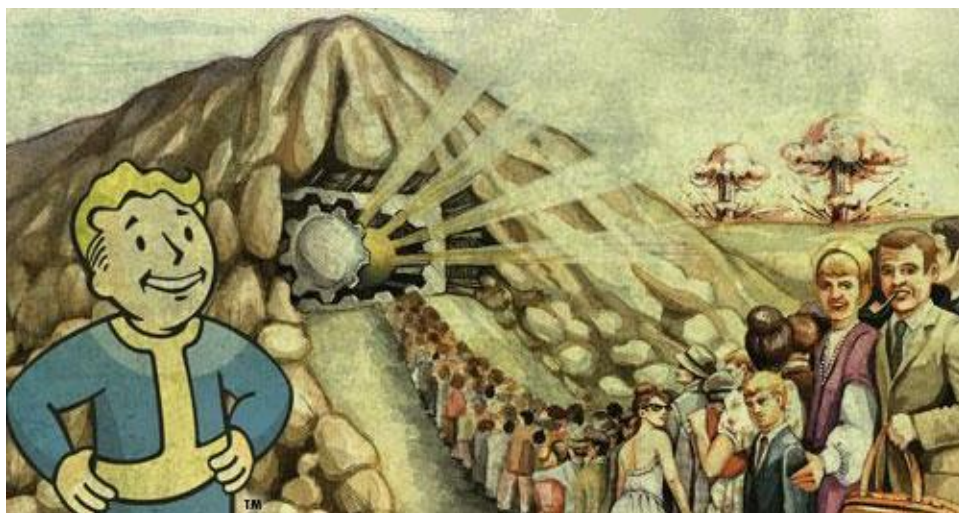
## 12

Z bezpečné vzdálenosti sleduješ tábor a snažíš se zaostřit na jakékoli detaily. Než se ti to podaří, vyjde z ohrady člověk. Vlastně to není člověk, hrůzou strneš a v poslední chvíli zadržíš výkřik, který se ti dere krkem. To co vidíš, není člověk, alespoň ne takový jako jsi ty. Obří tělo zmutovalo do obřích rozměrů, i takto na dálku odhaduješ výšku kolem tří metrů.

Zelená barva kůže a svaly vyboulené do tvarů, které jsi v životě neviděl. Holé tělo kryje několik cárů potrhaných zbytků šatstva. Hrud' mutanta, nebo spíše supermutanta je opásána pásy nábojnic. Výjev dokončuje několik hlavní rotačního kulometu, který má obr zavěšený na zádech. Supermutanta následuje dvouhlavá kráva, kterou si vede obr na silném provaze. Pomalými kroky, přesto poměrně rychle, se oba mutanti vzdalují kamsi na druhou stranu věže. Zděšen tím, co jsi právě viděl, se rozhodneš pro dnešek ukončit svou výpravu a vracíš se do vaultu.

## 13

Opatrně ses dostal k troskám jakési budovy s ideálním výhledem na tábor. V rozpadlých zdech nacházíš dostatek krytí v kombinaci s možností pozorovat dění u věže. Chvíli sleduješ tábor jen tak, poté vytahuješ nově nabytý dalekohled a pozorně prohlížíš celý výjev. Ohrada je vytvořená z hrubých minimálně opracovaných klád stromů, protkaná ostnatým drátem a zakrytá potrhanou látkou. Na pravé straně věže jsou zbytky zhroucené budovy, věž samotná je čtyřhranná, světlé barvy. Hrany věže jsou tmavší, než je barva stěn. Vrchol věže nese známky poškození, z polorozpadlé nástavby visí množství drátů, na kterých ještě občas visí zbytky kulatých antén. Od dalšího pozorování tě vyruší další zabučení, skláníš dalekohled a všímáš si postavy vycházející zpoza ohrady. Obří postava vycházející ze skrytu tábora vede za provaz uvázanou dvouhlavou krávu! V mírném úděsu přikládáš dalekohled k oku a sleduješ tuto prapodivnou podívanou. Obří tvor se v hlavních rysech podobá člověku, při bližším pozorování zjišťuješ jasné odchylky. Barva kůže přechází od zelené k tmavě žluté, veškeré svalstvo zmutovalo do rozměrů tak obřích, že by i dávný prezident Schwarzenegger mohl závidět. Jeho shrbená postava se tyčí do výše 2,5 metru, vzpřímený musel mít obr ještě o půl metru více. Potrhané zbytky šatů zakrývají už jen málo z jeho zmutované postavy. Hrud' ovinutá pásy nábojů velké ráže do rotačního kulometu, jenž visí za pás na obrovitých zádech. Tento Supermutant, aby to nebylo málo, vede za sebou krávu, z jejíhož těla se sklánějí hned dvě hlavy. Kromě trochu mohutnějšího těla je to však kráva se vším všudy. Pomalými kroky, přesto však poměrně slušnou rychlostí, se dvojice zmutovaných obyvatel tábora vzdaluje na



druhou stranu kopce. Nemůžeš věřit vlastním očím. To veškerý život na zemi zmutoval, neexistuje už tak nic z toho, co tu bylo před válkou? Jedno zmáčknutí tlačítka a svět, jaký tu existoval tisíce či vlastně miliony let, přestal existovat a nahradila ho zrůdně zmutovaná verze zelených obrlidí a dvouhlavý skot? Pln takovýchto myšlenek se raději vracíš zpět k bunkru...