

S.T.A.L.K.E.R.

Shadow of Točná

Celé ty roky žili obyvatelé Točné v nevědomí. Nikdo netušil, jaká hrozba se skrývá jen několik set metrů od jejich domovů. Nikdo ani nepomyslel na to, že přímo pod nimi se nachází rozsáhlý komplex laboratoří, kde se skladoval jaderný odpad, a prováděly různé experimenty. Někdo si zahrával se životy stovek lidí...

A tomu někomu se vše vymklo z rukou. Začalo to v roce 2011, kdy v důsledku nočního experimentu došlo k požáru a následnému výbuchu. Nebe se celé rozzářilo rudým plamenem. Na obloze se začala shlukovat rudá oblaka. Potom přišla strašná rána. Většina obyvatel v okruhu několika kilometrů okamžitě zahynula.

Na místo byl okamžitě vyslán vědecký tým, který měl provést měření a pátrat po důkazech, které by objasnily příčinu exploze. V oblasti bývalého letištního prostoru byly naměřeny extrémně vysoké hodnoty radiace a jistého psionického pole, které dva členy výpravy doslova usmažilo zaživa. Zbytek výpravy byl přepaden neznámým stvořením a z deseti lidí se vrátil pouze jeden. Nikdo nemohl uvěřit jeho vyprávění o monstře, které postupně zabíjelo jednotlivé členy výpravy. Následně se psychicky zhroutil a byl zavřen do léčebny pro duševně choré. Následující den se oběsil.

Oblast několika kilometrů okolo prostoru byla hermeticky uzavřena jako zakázaná Zóna. Několik dní nato byla vyslána do "Zóny" další expedice. Avšak nikdy se nevrátila. Poslední, co se uložilo na záznam, bylo to, jak skupinu roztrhává na kusy neznámá síla. Zničenonic se objevila, neviditelná. Vše vybavení a všechny životy - promarněné.

Vědci zbudovali v Zóně základnu, odkud prováděli měření, a vedly výpravy, které začínaly uspívat. Byly zpozorovány fenomény - anomálie, které představují onu hroznou sílu, která mohla za neúspěch předchozí výpravy. Bylo také zpozorováno, že anomálie umí působit na předměty, v nich se nacházejících. Předměty následně získávají určitě vlastnosti, které umí ovlivnit i lidský organismus

O tyto předměty náhle vzlétl zájem obchodníků a zámožných osob. Do Zóny se vydávají dobrodruzi - Stalkeři, které přilákal peněžní obnos, který mohou za artefakty získat nebo pouze zvědavost či prahnutí po objevování neznáma. Někteří jsou úspěšní - někteří skončí jako potrava Zóny.

Na perimetr Zóny byla okamžitě vyslána jednotka AČR, která má za úkol Zónu chránit a zabránit jakémukoliv vstupu do ní. S postupujícím časem se začíná objevovat další jev - fanatici, kteří Zónu brání, jak jen to jde. Stalkeři jsou přepadávání a vraždění, armádní konvoje ničeny. Vědci se domnívají, že nejspíš budou pod vlivem nějakého zařízení, které se nachází na vrcholku Hlavního bunkru.

Strany:

Stalkeři

Snaží se vytěžit ze zóny co nejvíc a přežít. Mají možnost spolupracovat s Duty. Můžou také pro různé bonusy uplácat příslušníky armády apod.

Oblečení: civil, oliva, taktické doplňky (ne černé)

Duty

Hrstka lidí, kteří se rozhodli bránit obyčejné lidi před Zónou, sem tam spolupracuje s armádou. Často zaměstnává obyčejné Stalkery. Má na starosti bezpečnost Baru. Sem tam pořádají menší výpravy do srdce zóny, ochraňují vědce apod.

Oblečení: libovolné, kromě vz.95, avšak podmínkou je, aby bylo z větší části černé (hlavně taktická vesta, kalhoty), nejlíp černý komplet, sem tam nějaký červený detail

Armáda ČR

Regulérní armáda, snaží se získat kontrolu nad Zónou, po oblasti má pár checkpointů. Duty nechává víceméně na pokoji (pokud jim nestojí v cestě), Stalkery většinou jenom vykořisťují (úplatky), šikanují, a někdy i střílí, pokud má v jejich blízkosti zbraň připravenou ke střelbě (nemá vyndaný zásobník) nebo popravují, pokud nějakého zajmou a nelíbí se jim (nenabídne vhodný úplatek). Největší starost mají s fanatiky, kteří často útočí na jejich základnu. Armáda se rozhodla je všechny vyhladit a dobýt srdce zóny. Na pomoc si přivolali i jednoho Ruského specialistu.

Oblečení: Komplet vzor 95

Vědci

Zóna je jedinečným místem pro nové vědecké objevy, dá se říct, že je to jedna velká laboratoř. Toho využila i jedna vědecká expedice. Za cíl má zkoumat artefakty, anomálie radiaci apod. Nejvíce zajímavým místem je pro ně však Hlavní bunkr, kde se ukrývá velmi záhadné zařízení. Mají velmi dobré zázemí, podporuje je vláda, avšak vědecký tým není moc početný, nevlastní ani pořádné zbraně, pouze pistole, zato si však můžou najmout ochranku, či o ni požádat u armády či Duty. Vlastní špičkové vybavení co se týče ochrany proti radiaci, díky tomu mohla vzniknout radiační mapa kterou má snad každý Stalker, také vytvořili seznam známých anomálií a artefaktů. Hlavní laboratoř mají na vojenské základně, avšak jednu menší mají i u Baru odkud najímají Stalkery na různé úkoly jako např. shánění různých artefaktů, eskorta, testování vlastností anomálií na živý organismus a ochrana proti nim apod.

Oblečení: Pro práci v terénu speciální oblek (co nejlépe udělaný protichemický a protiradiační, např. FOP-85, trochu upravený). Pro práci v laboratoři bílý plášť.

Doktoři

Ti léčí lidi v nemocnici na vojenské základně i u baru, bohužel za poplatek. V každé nemocnici aspoň dva.

Oblečení a vybavení: doktorský plášť, stetoskop, obvazy, desinfekce, náplasti, latexové rukavice, vazelína apod.

Strážci

Sekta střežící tajemství zóny, nepřátelská vůči všem ostatním stranám, charakteristická je pro ně žlutá páska se znakem radiace, kterou nosí všichni její členové na levé paži. Je zajímavé, že za ni často bojují i vojáci, či členové Duty a ostatní Stalkeři. Kolují dokonce dohady, že byl těmto lidem vymyt mozek. Všichni členové jsou sektě naprosto oddáni, neexistuje, že by ji jakýmkoli způsobem zradili. I přes své počty se nepokouší dobýt daleké okolí zóny, drží se uprostřed, jen občas podniknou menší výpad, kterým demoralizují nezvané návštěvníky Zóny. Další zajímavostí je zvýšená imunita vůči vysoké místní radiaci, neboť sekta sídlí v srdci zóny, kde obyčejný člověk nevydrží bez speciálního obleku víc než pár minut. Příčina toho zatím není známa. Tajemství se možná skrývá na vršku Hlavního bunkru, či v sídle Strážců.

Oblečení: libovolné z nabídky všech stran (může být trochu potrhané, sešlé) + žlutá páska s emblémem na paži (bude na místě)

Mutanti

V zóně se vyskytují i nebezpeční mutanti. Ti jsou velmi odolní, běžné zbraně na ně nemají téměř žádný větší účinek, avšak lze je s nimi odehnat intenzivní střelbou. Mutanti kupodivu neútočí na Strážce ani na zombie.

Druhy:

Vampír: Jedná se o velmi nebezpečné stvoření. Nějakým záhadným způsobem se dokáže dobře skrývat, ba přímo maskovat. Útočí nablízko. Více se o něm neví, ne moc lidí přežilo kontakt s ním. Pro vědce by měl živý i mrtvý velkou cenu.

Snork: Podle vědců se jedná o bývalé stalkery či příslušníky armády, kteří nebyli dostatečně opatrní a přišli do kontaktu s anomálií, protože je možno vidět na jejich hlavách zbytky plynových masek. Jelikož je jejich páteř slabá, pohybuje se často po čtyřech nohách, ale zvládne i shrbený běhat po dvou. Oběť přepadává často ze zálohy velkými skoky, jelikož jeho zadní končetiny nabyly s mutací neuvěřitelné síly. (Pokud se Vás snork dotkne, padáte automaticky na zem, bránit se můžete - ale nikdo to nebude přehánět).

Zombíci: Nekoordinovaně chodí sem a tam a střílí (od boku) po všech mimo Strážců, mutantů a ostatních zombíků. Nesmí přebíjet. Není třeba je střílet do hlavy.

Pravidla

Zbraně:

1. Zákaz střelby ze vzdálenosti menší, než 5 metrů!
2. Zbraně podle pravidel airsoftového hřiště Točná (AEG max 140 m/s)
3. Zákaz veškeré pyrotechniky

Stalkeři ze začátku odevzdávají všechny dlouhé zbraně (krátké si nechávají), budou označeny visačkou. Zbraň si pak koupí v průběhu hry za částku, která bude upravena podle ústové rychlosti, na místě bude chrono, měřit se bude pomocí kuliček Guarder 0,20 g.

Každá zbraň bude vybavena visačkou, kde bude napsána ústová rychlost a typ zbraně. Používání zbraně bez visačky je proti pravidlům.

Příslušenství jako kolimátory, optiky a granátometry se taky musí odevzdat a v průběhu hry dokoupit za cenu, kterou určí obchodník (navíc často nebude k mání hned od začátku).

Munice:

Stalkeři odevzdávají veškerou svou municí, kterou si označí (podepíší). Tu si budou v průběhu hry nakupovat, každý začíná s omezeným množstvím munice.

Zajímání:

Ve hře bude možnost zajetí všech hráčů. Pokud je zajímavější hráč vzdálen méně, jak 5 metrů, pak se zajímaný nesmí bránit! (nesmí se střílet na obou stranách)

Pokud je hráč zajat Strážcem, pak se odebere do jejich sídla, kde mu bude vymyt mozek (nalepení žluté pásky na paži) a na jeden život se k nim přidá a bude jí oddán stejně, jako kterýkoliv jiný člen. Po smrti a oživení na mrtvolišti si žlutou pásku strhne a pokračuje ve své předchozí roli.

Jestliže je hráč zajat vojákem, pak může být popraven, či odveden na základnu a vyslýchán. Hráč může slíbit úplatek, či splnění nějakého úkolu, aby nebyl popraven apod.

Vykořisťování:

Jestliže je hráč zajat, pak může být vykořistěn. To znamená, že mu můžou být odejmuty všechny herní věci (artefakty, léky proti radiaci, peníze...). Kořistník místo zbraně zabaví pouze visačku, kterou může prodat a majitel zbraně si ji zase může koupit, aby zbraň mohl používat.

Poprava:

Hráč prostě odejde na mrtvoliště, kde se ožíví. Rozhodně se do něho nestřílí!

Radiace

Zóna je rozdělena do několika radiačních pásem, která jsou vyznačena barevnými fáborky. Radiace se měří v radiačních jednotkách. Člověk snese 50 radiačních jednotek, poté umírá na ozáření. Podle délky pobytu v ozářené oblasti si hráč vypočítá, kolik radiace v sobě má.

Stupně radiace jsou tři:

1. Nízká (zelená barva) 5 rad/min
2. Střední (žlutá) 15 rad/min
3. Vysoká (červená) 50 rad/min S výjimkou vršku hlavního bunkru se v podstatě jedná o neherní území (soukromý pozemek, nelze se na něj dostat)

Počítá se každá započatá minuta. Hráč je povinen zaznamenávat si množství radiace, kterou absorboval a podle toho se řídit (doporučuje se vzít si s sebou malý poznámkový blok a tužku, hodinky či stopky). Pokud hráč absorbuje více, jak 30 rad, pak je nemocný a v rámci roleplay se motá apod., nepomáhá ani lék proti radiaci. Nemoc z ozáření i absorbovaná radiace se dá vyléčit v nemocnici za poplatek. Absorbovaná radiace se také přirozeně snižuje a to 5 rad za hodinu, nemoc z ozáření to však neléčí. Strážce je imunní vůči nízké a střední radiaci. Ve vysoké vydrží maximálně 10 min, pak se musí vrátit zpět na shromaždiště, odkud se zase může vrátit zpět.

Ochrana:

1. Plynová maska* - snižuje vliv radiace přibližně o třetinu (při nízkém zamoření dostává hráč 3 rad/min, středním 10 rad/min, vysokém 35 rad/min, POZOR! Plynová maska neposkytuje dostatečnou balistickou ochranu očí, naopak! Doporučujeme pod ní nosit brýle, uznáváno bude také, i když nebude úplně nasazena.
2. Protiradiační oblek* (plynová maska + pláštěnka) - (0 rad/min, 3 rad/min, 15 rad/min)
3. Speciální vědecký oblek** (0 rad/min, 0 rad/min, 5 rad/min)
4. Léky proti radiaci – na 5 minut ruší účinky nízké a střední radiace, vysoké o polovinu (nesnižují množství absorbované radiace). Bude možné je zakoupit v baru, či jinak obstarat při akci (obchod, vykořistění)
5. Artefakty – ty mohou mít různý vliv, některé mohou zvýšit odolnost proti radiaci, některé zase snížit

*hráč si obstarává sám před akcí, na začátku ji odevzdá pořadateli a v průběhu hry si ji koupí.

**pouze vědci, ale možná mají jeden erární, který můžou darovat za nějaký úkol

Artefakty

Jedná se o produkty anomálií mající různé vlastnosti. Jsou velmi cenné. Pokud ji hráč zná, pak ji na sebe může aplikovat, pokud ne, pak ji musí nejprve identifikovat. Aplikují se tak, že se umístí za opasek, či pod oblečení, prostě musí mít kontakt s holou kůží nebo maximálně přes

tričko. Hráč na sebe může na sebe aplikovat maximálně 5 artefaktů, nicméně ze začátku hry nebude žádný možno takto používat, neboť nejsou dostatečně prozkoumány jejich vlastnosti.

Známé artefakty:

Anomálie

Velké nebezpečí pro všechny lidi, okamžitě zabíjí. Jsou totiž často velmi skryté, některé však mohou být vidět velmi dobře. Vyskytují se převážně na radiací zamořeném území. Produkuje artefakty. Pokud se hráč dostane do vlivu anomálie, pak odhodí všechny artefakty, co u sebe má a odchází se oživit. (Bude se jednat o pípáky na lanku, možná sliz, či igelit na zemi, nit mezi stromy...)

Detekce:

Hráč před sebe hodí matku, či šroubek. Pokud se následně dostane do vlivu anomálie, o které nevěděl ve směru hodu, pak tam jakoby žádná anomálie nebyla a jde dál (vrátí ji do původního stavu).

Peníze

Každý hráč dostane na začátku určitý obnos herních peněz. Za Kč bude možné kupovat občerstvení. Duty s vojáky dostávají žold od svého velitele.

Oživování a smrt

Pokud je hráč zasažen, pak vydá bolestný výkřik, lehne na zem a chvíli se může svíjet v bolestech, pak zůstane ležet, dokud neskončí boj okolo a odejde se oživit. To však platí pouze po zásahu do trupu či hlavy. Pokud je hráč zasažen do končetiny, pak přežije, ale nesmí ji používat (po zásahu do nohy padne a plazí se). Také, pokud nedostane do 10 minut lékařskou pomoc, pak umírá na vykrvácení. Po smrti hráč položí všechny artefakty, které má, na zem, počká, až v okolí skončí boj, oblékne si reflexní vestu, a poté se odebere na svoji základnu, kde 15 minut nesmí dělat nic (mrtvola) a pak 20 min vycházet, avšak může se v ní volně pohybovat a do určité herní doby ji i bránit (předběžně do 17.00, pak nastane velký útok Strážců, kterým chtějí vyčistit Zónu, Stalkeři mají respawn na základně Duty - Bar). Strážci mají respawn 20 min, avšak bránit základnu nesmějí.

Lokace:

Základna Duty, Bar

Zde má Duty své velitelství a zde také rekrutují ostatní Stalkery. Stalkeři zde najdou zázemí, jídlo, pití, úkoly...

Vojenská základna

Zde sídlí velitelství armády nasazené v Zóně. Stalkerům je až na výjimky vstup zakázán.

Sídlo Strážců

Hlavní shromaždiště Strážců, odtud podnikají své výpady, vyskytuje se ve středně radioaktivní oblasti. (Mrtvolišť, bude možnost koupení menšího občerstvení za Kč)

Hlavní bunkr

Velmi tajemné místo plné radioaktivity, anomálií, Strážců, zombií a mutantů, avšak také artefaktů. Na vrchu se nachází velmi silný zdroj radioaktivity a neznámého psionického pole. Kolují domněnky, že se jedná o zařízení zaručující nesmrtelnost. Pokud je někdo v blízkém okolí zabit, pak se na jeden život stane bezduchým zombíkem. Avšak i na žijícího má pole vliv, a to ten, že ho po 5 minutách vlivu změní na Strážce na jeden život. Uvnitř bunkru pole nepůsobí, radiace tam taky dosahuje pouze středních hodnot. Na vrcholku je však radiace extrémní.