

## ZÁKLADNÍ TAHY

### UDĚLEJ NĚCO POD PALBOU

Když **děláš něco pod palbou**, nebo se kreješ, abys palbu přestál, hoď si +klídeček. Na 10+ to uděláš. Na 7-9 ucukneš, zaváháš nebo se zdržíš: MC ti nabídne horší výsledek, tvrdou výměnu nebo hnusnou volbu. Při selhání se připrav na nejhorší.

**Na 12+** překonáš nebezpečí, nátlak a hrozbu zranění. Uděláš, cos udělat chtěl a MC to nabídne lepší výsledek, skutečnou krásu nebo chvíli klidu.

### POUŽIJ NA NĚKOGO NÁSILÍ

Když **na někoho použiješ násilí**, tak jasně řekni, co chceš, aby udělali a co jim chceš udělat. Hoď si +machrovina. Na 10+ si musej vybrat:

- *Buď tě k tomu donutěj a slíznou si to.*
- *Nebo stáhnou vocas a udělaj, co chceš.*

Na 7-9 si vyberou 1 z předchozího nebo 1 z následujícího:

- *Vypadnou ti z cesty.*
- *Bezpečně se zatarasej.*
- *Daj ti něco, co myslíš, že chceš, nebo ti řeknou, co si myslíš, že chceš slyšet.*
- *V klidu ustoupěj s rukama tak, abys je viděl.*

Při selhání se připrav na nejhorší.

**Na 12+** musej stáhnout vocas a udělat, co chceš. Přemoh si je; vůbec by se nedokázali přimět k tomu tě k něčemu donutit.

### VODPRAV NĚKOGO

Když **zaútočíš na někoho netušícího nebo bezbranného**, zeptej se MC, jestli můžeš minout. Pokud můžeš, vyhodnoť to jako použití násilí, ale tvoje oběť nemá možnost udělat nic jiného, než stáhnout vocas a udělat, co chceš. Pokud minout nemůžeš, tak prostě způsob určený zranění.

### NĚKOGO SVEĎ NEBO ZMANIPULUJ

Když **se snažíš někoho svést, zmanipulovat, oblafnout, ukecat nebo obelhat**, řekni jim, co chceš, aby udělali, dej jim důvod a hoď si +šukatelnost. **Pro VP:** Na 10+ ti vyhověj, pokud nebo dokud nějaká skutečnost nebo akce neshodí důvod, který si jim dal. Na 7-9 ti vyhověj, ale budou chtít nejdřív nějakou konkrétní záruku, spolupráci nebo důkaz. **Pro HP:** na 10+ obojí. Na 7-9 si zvol 1:

- *Když ti vyhoví, tak si zaškrtně zkušenost.*
- *Pokud odmítne, tak až do konce sezení smaž zvýraznění jedny její vlastnosti.*

Co pak udělá je na ní.

Při selhání, ať už pro VP nebo HP, se připrav na nejhorší.

**Na 12+** navíc u VP změniš jejich povahu a změniš jejich typ hrozby na Spojence (viz str. 266)

## ZÁKLADNÍ TAHY

### NĚKOMU POMOŽ NEBO MU PŘEKÁŽEJ

Pokud **pomáháš** nebo **překážíš někomu**, kdo provádí hod, hoď si +Hx. Na 10+ dostane ke svému hodu +2 (pomoc) nebo -2 (překážení). Na 7-9 dostane ke svému hodu +1 (pomoc) nebo -1 (překážení). Při selhání se připrav na nejhorší.

### PŘEČTI SITUACI

Když **čteš nabitou situaci**, hoď si +našrocenost. Při úspěchu polož MC otázky. Kdykoliv chceš jednat na základě odpovědi MC, vem si +1. Na 10+ se zeptej na 3. Na 7-9 se zeptej na 1:

- *Co je moje nejlepší cesta pryč / dovnitř / skrz?*
- *Kterej nepřítel je mnou nejzranitelnější?*
- *Kterej nepřítel je největší hrozba?*
- *Na co bych si měl dávat bacha?*
- *Co je skutečná pozice mejch nepřátel?*
- *Kdo tu velí?*

Při selhání se pořád zeptej na 1, ale připrav se na nejhorší.

**Na 12+** polož jakýkoliv 3 otázky chceš, aniž by ses omezoval na ty vypsaný.

### PŘEČTI ČLOVĚKA

Když **čteš člověka v nabitý interakci**, hoď si +našrocenost. Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 1. Když s ním interaguješ, utrať svojí převahu, aby ses zeptal hráče na otázky, 1 za 1:

- *Mluví tvoje postava pravdu?*
- *Co tvoje postava skutečně cejtí?*
- *Co tvoje postava zamejšlí udělat?*
- *Co si tvoje postava přeje, abych udělal?*
- *Jak můžu tvoji postavu přimět, aby \_\_?*

Při selhání se pořád zeptej na 1, ale připrav se na nejhorší.

**Na 12+** máš převahu 3, ale můžeš jí utratit za 1 za 1 za jakýkoliv otázky, nejen za ty na seznamu.

### OTEVŘI SVŮJ MOZEK PSYCHICKÝMU MAELSTRŮMU SVĚTA

Když **otevřeš svůj mozek psychickému maelströmu světa**, hoď si +úchylnost. Při úspěchu ti MC řekne něco nového a zajímavého o současný situaci a může se tě zeptat na jednu nebo dvě otázky: zodpověz je. Na 10+ ti MC dá dobrou detail. Na 7-9 ti MC předá dojem. Pokud už víš všechno, co se vědět dá, tak ti to MC řekne. Při selhání se připrav na nejhorší.

**Na 12+** šáhneš skrz psychické maelström světa a dotkneš se toho, co leží za ním.

## TAHY ZRANĚNÍ

### ZPŮSOBOVÁNÍ A VÝMĚNA ZRANĚNÍ

Základní způsobený zranění je **určený zranění = zbraň – pancíř**.

Pokud **způsobíš zranění**, způsobíš zranění svý zbraně - pancíře cíle.

Pokud si s někým **vyměníš zranění**, pak:

- **Způsobíš zranění** odpovídající určenému zranění podle tvý zbraně a pancíře cíle.
- **Schytáš zranění** odpovídající určenému zranění zbraně protivníka tvýho pancíře.

V obou případech může bejt zranění dál upravený volbama tahů.

**Gangy** způsobují +1 a schytávají -1zranění za každé rozdíl velikosti (malej, střední, velkej).

**U HP** se zranění do 6:00 uzdraví samo, zranění po 9:00 se zhoršuje (9:00 se nezhoršuje, ani nelepší). Na 12:00 se život stane neudržitelným. **U VP** je už zranění 6:00 možná smrtelný.

### TAH ZRANĚNÍ

Když **schytáš zranění**, tak tě MC může vyzvat, aby sis proti sobě hodil tah zranění. Hoď si +schytaný zranění. Na 10+ zvolí MC 1:

- *Si mimo akci, v bezvědomí, uvězněnej, zmatenej nebo si zpanikařil.*
- *Je to horší, než to vypadá. Vem si další 1-zranění.*
- *Zvol 2 ze seznamu 7-9 níže.*

Na 7-9 zvolí MC 1:

- *Ztratíš rovnováhu.*
- *Upustíš cokoliv, co držíš.*
- *Ztratíš z očí cokoliv co, nebo kohokoliv koho, sleduješ.*
- *Přehlídneš něco důležitýho.*

Při selhání si MC může i tak vybrat něco ze seznamu 7-9 výše. Pokud tak učiní, tak to je na úkor tvýho zranění, takže schytáš -1zranění.

### HX ZA ZRANĚNÍ

Když **způsobuješ zranění jiný hráčský postavě**, tak tahle postava k tobě dostane +1Hx (na její kartě) za každý políčko zranění, co jí způsobíš. Pokud jí to dostane na Hx+4, tak se vrátí zpátky na Hx+1 jako obvykle a proškrtne si políčko zkušenosti.

Když **vyléčíš zranění jiný hráčský postavě**, tak k ní dostaneš +1Hx (na tvý kartě) za každý políčko zranění, co jí vyléčíš. Pokud tě to dostane na Hx+4, tak se vrátí zpátky na Hx+1 jako obvykle a proškrtne si políčko zkušenosti.

### O-ZRANĚNÍ

Omráčení. Pokud si omráčenej, tak cokoliv děláš, děláš pod palbou omráčení.

## BITEVNÍ TAHY

### ZMOCNIT SE SILOU

Aby **ses něčeho zmocnil silou**, tak si vyměň zranění, ale nejdřív hoď +machrovina. Na 10+ zvol 3. Na 7-9 zvol 2. Při selhání zvol 1:

- *Způsobíš hrozný zranění (+1zranění).*
- *Schytáš malý zranění (-1zranění).*
- *Získáš nad věci plnou a nepopiratelnou kontrolu.*
- *Na protivníka zapůsobíš, zastrašíš ho nebo ho vyděsíš.*

#### Varianty:

Aby **ses prolomil na pozici a zajistil jí**, hoď si na **zmocnění se silou**, ale namísto možnosti převzetí plný a nepopiratelný kontroly nad věcí si můžeš vybrat prolomení se do nepřátelských pozic.

Aby **sis udržel kontrolu nad něčím, co máš**, hoď si na **zmocnění se silou**, ale namísto možnosti převzetí plný a nepopiratelný kontroly nad věcí si můžeš vybrat udržení plný a nepopiratelný kontroly nad věcí.

Aby **ses probojoval pryč**, hoď si na **zmocnění se silou**, ale namísto možnosti převzetí plný a nepopiratelný kontroly nad věcí se můžeš dostat pryč a utéct.

Aby **si někoho uchránil před útokem**, hoď si na **zmocnění se silou**, ale namísto možnosti převzetí plný a nepopiratelný kontroly nad věcí si můžeš vybrat uchránění dotyčného před zraněním.

### FÉROVKA

Když **deš s někým na férovku**, bez dalších záměrů, vyměňte si zranění, nicméně nejdřív si hoď na +machrovina. Na 10+ máš obojí. Na 7-9 si zvol 1. Při selhání má tvůj protivník 1 proti tobě:

- *Způsobíš hrozný zranění (+1zranění)*
- *Schytáš malý zranění (-1zranění)*

Potom, co si vyměníte zranění, **máš zájem teď boj ukončit, nebo pokračovat dál?** Pokud oba chcete boj ukončit, tak skončí. Pokud oba chcete bojovat dál, tak pokračuje a musíš tah zopakovat. Pokud jeden z vás chce boj ukončit, ale ten druhý chce bojovat dál, tak se ten první musí rozhodnout: utýct, odevzdat se na milost, nebo přesto bojovat dál.

### HP PROTI HP

Pokud proti sobě 2 HP použijou stejný nebo přímo se rozporující bitevní tahy, tak si obě hoď, provedou svý volby a udělaj jednu výměnu zranění. Protikladný volby se vykrátěj, ostatní se vyhodnotěj normálně. Jiný případy se řešej skrz tahy pomáhání a překázení.

## BITEVNÍ TAHY - TAKTICKÝ

### KROPENÍ

Když **to někde zkropíš**, hoď si +machrovina. Na 10+ si zvol 3. Na 7-9 si zvol 2. Při selhání si zvol 1:

- Poskytněš krycí palbu a umožníš tím jiný postavě jednat volně.
- Poskytněš podpůrnou palbu a dáš jiný hráčský postavě +1volbu k jejímu vlastnímu bitevnímu tahu.
- Poskytněš potlačující palbu a znemožníš tím jiný postavě se volně pohybovat nebo jednat (pokud to je HP, tak pořád může jednat pod palbou).
- Ve vhodnéj moment pošleš pár cílených ran a způsobíš zranění (ale s -1zranění) nepříteli v dosahu.

### DRŽENÍ STRÁŽE

Když **držíš stráž** nad spojencem, hoď si +klídeček. Při úspěchu, pokud na něj někdo zaútočí nebo mu zkusí překážet, tak můžeš svého spojence varovat a dotyčným způsobit určený zranění. Na 10+ si zvol 1:

- ...a způsobit mu zranění předtím, než provede svůj útok nebo překážení.
- ...a způsobit hrozný zranění (+1zranění)
- Při selhání můžeš svého spojence pořád varovat, ale na nepřitele už nevládněš zaútočit.

### DÁVÁNÍ BACHA

Když **dáváš bacha na to, co se blíží**, hoď si +našrocenost. Při 10+ máš převahu 3. Na 7-9 máš převahu 2. Při selhání máš převahu 1. Během bitvy převahu utrácej, 1:1, aby ses MC zeptal, co se blíží, a zvolil 1:

- Naveď pozornost spojenecký HP na nepřitele. Pokud provede proti tomuhle nepříteli bitevní tah, tak ke svému tahu dostane +1volbu.
- Dej spojenecký HP rozkaz, instrukci nebo návrh. Pokud to udělá, dostane +1 ke všem hodům, který při snaze o splnění věci provede.
- Nasměřuj pozornost libovolného spojence na nepřitele. Pokud na nepřitele zaútočí, způsobí +1zranění.
- Upozorni libovolného spojence na nebezpečí. Od daného nebezpečí schytá -1zranění.

## BITEVNÍ TAHY - LSTIVÝ

### KLADENÍ PASTI

**Když seš návnada**, hoď si +klídeček. Na 10+ si zvol 2. Na 7-9 si zvol 1:

- Vlákáš svojí kořist přímo do pasti. Jinak se k ní jen přiblíží.
  - Tvoje kořist nic netuší. Jinak se jí něco nezdá a je na pozoru.
  - Nevystavíš se žádnému dodatečnému riziku. Jinak je všechno zranění, co ti kořist způsobí, +1.
- Při selhání MC vybere 1 pro tebe.

### KLADENÍ PASTI PRO JINOU HP

Pokud jedna hráčská postava klade past na jinou, tak si oběť hází na **překážení** a při selhání si vybírá oběť namísto MC.

### LOVENÍ KOŘISTI

**Když si kočka**, hoď si +klídeček. Při úspěchu svojí kořist dostihneš. Na 10+ jí nejdřív zaženeš na místo podle vlastního výběru; řekni kam. Na 7-9 si jí musel následovat tam, kam chtěla jít; kořist si řekne kam. Při selhání ti kořist uteče.

### ÚNIK LOVCOVI

**Když si myš**, hoď si +klídeček. Na 10+ v pohodě unikneš. Na 7-9 tě lovec dožene, ale až potom, co ho zavedeš na místo, který si vybereš; řekni kam. Při selhání tě lovec chytí a MC řekne kde.

### HP KOČKA VS HP MYŠ

Když jedna hráčská postava nahání jinou, tak si hází oběť. Myš si hodí na **únik lovcovi** a kočka si hodí na **překážení**.

### OBRÁCENÍ SITUACE

**Když není jasný, jestli si kočka nebo myš**, hoď si +našrocenost. Při úspěchu se rozhodneš, co z toho seš. Na 10+ navíc dostaneš +1 na příště. Při selhání si myš.

Podle výsledku pokračuj **lovem kořisti** nebo **uniknutím lovcí**.

# BITEVNÍ TAHY - SILNIČNÍ VÁLKA

## NASKAKOVÁNÍ NA JEDOUcí VOZIDLO

Abys **naskočil na jedoucí vozidlo**, hoď si +klídeček, minus jeho rychlost. Abys **přeskočil z jednoho jedoucího vozidla na jiný**, hoď si +klídeček, minus rozdíl mezi jejich rychlostma. Na 10+ se ti to podaří, jakoby o nic nešlo. Vem si +1 na příště. Na 7-9 si naskočil, ale Kriste! Při selhání se MC rozhodne: buď ses vozidla tak tak chytil a držíš se ho o život, nebo si spadnul a hodně štěstí.

## UJEĎ JINÝMU VOZIDLU

Když se snažíš **ujet jinému vozidlu**, hoď si +klídeček, opravenej o rozdíl rychlostí vozidel. Na 10+ mu ujedeš a ztratíš se mu. Na 7-9 si zvol 1:

- *Ujedeš mu a ztratíš se mu, ale tvý vozidlo tím utrpí 1-poškození pr.*
- *Neujedeš mu, ale můžeš zamířit kam se ti zlíbí.*
- *Dojede tě, ale utrpí při tom 1-poškození pr.*

Při selhání si protistrana vybere 1 proti tobě.

## DOJEĎ JINÝ VOZIDLO

Když **se pokoušíš dojet jiný vozidlo**, hoď si +klídeček, opravenej o rozdíl rychlostí vozidel. Na 10+ ho dojedeš a jedeš vedle něj. Na 7-9 si vyber 1:

- *Dojedeš ho, ale tvý vozidlo přitom schytá 1-zranění pr.*
- *Nedojedeš ho, ale přiměješ ho dojet tam, kam chceš.*
- *Vozidlo ti ujede, ale schytá přitom 1-zranění pr.*

Při selhání si protistrana vybere 1 proti tobě.

## PRŮJEZD TĚŽKYM TERÉNEM

Když projíždíš těžkej terén, hoď si +klídeček plus ovládnání tvýho vozidla. Na 10+ proletíš skrz bez škrábnutí. Na 7-9 si zvol 1:

- *Zpomalíš a pokračuješ skrz opatrným popojížděním.*
- *Přehnaně na to dupneš a tvý vozidlo schytá určený poškození.*
- *Vybodneš se na to, vycouváš a vezmeš to jinudy.*

Při selhání vybere MC 1 za tebe; zbylý možnosti přestanou existovat.

## VYTLAČOVÁNÍ JINÝHO VOZIDLA

Abys **vytlačil jiný vozidlo**, hoď si +klídeček. Při úspěchu ho vytlačíš stranou a způsobíš mu určený v-poškození. Na 10+ způsobíš v-poškození+1. Při selhání naopak vytlačí oni tebe a způsobí ti určený v-poškození.

# BITEVNÍ TAHY - SILNIČNÍ VÁLKA

## V-POŠKOZENÍ

Když se vozidla navzájem srazej, tak můžou způsobit normání poškození, ale můžou způsobit i v-poškození. Určený v-poškození je **hmotnost** útočícího auta minus **ovládání** bránícího se auta.

Když **schytáš v-poškození**, hoď si +schytaný v-poškození. Na 10+ ztratíš kontrolu a útočník si vybere 1:

- *Vybouráš se.*
- *Roztočíš se.*
- *Zvolí 2 ze seznamu 7-9 níže.*

Na 7-9 si donucenej to strhnout. Útočník si zvolí 1:

- *Dáš mu prostor*
- *Musíš změnit směr nebo si donucenej jet do novýho směru.*
- *Tvý auto dostane 1-poškození pr, přímo do převodovky.*

Při selhání to musíš strhnout, ale zas to vyrovnáš bez dalších nevýhod.

**1-zranění:** povrchový poškození. Díry od kulek, rozbitý skla, kouř.

- *Na pasažéry se může přenýst 0-zranění.*

**2-zranění:** funkční poškození. Unikající palivo, prostřelený gumy, vyřazený motor, problémy s řízením, brzděním nebo zrychlením. De vopravit v terénu.

- *Na pasažéry se může přenýst 1-zranění.*

**3-zranění:** vážný poškození. Několik různých funkčních poškození, který de ale furt vopravit v terénu.

- *Na pasažéry se může přenýst až 2-zranění.*

**4-zranění:** zničení. Katastrofální funkční poškození, který de vopravit v dílně, ale ne v terénu. Nebo de rozebrat na díly.

- *Na pasažéry se může přenýst až 3-zranění.*

**5 zranění a víc:** Sešrotování.

- *Na pasažéry se může přenýst celý zranění plus můžou schytat další, pokud vozidlo vybuchne nebo se vybourá.*

## OKRAJOVÝ TAHY - BARTER

Následující tahy jsou v základu dostupné všem postavám, nicméně jejich používání ve hře popřípadně v konkrétní situaci jsou na úvaze MC.

### UPLÁCENÍ LIDÍ

**Když někomu dáš 1-barter, ale s nějakou háčkou,** tak se to počítá, jako bys ho manipuloval a padlo ti 10+. Nepotřebuješ žádnou páku ani hod.

### SHÁNĚNÍ VĚCÍ

Když **deš na živoucí tržiště drzavý, abys koupil něco konkrétního,** a není jasné, jestli to tam bude jen tak k sehnání, hod si +našrocnost. Na 10+ ano, můžeš to prostě jen tak koupit. Na 7-9 MC zvolí 1:

- *Stojí to o 1-barter víc, než si čekal.*
- *Není to jen tak na prodej, ale najdeš někoho, kdo tě může zavést k někomu, kdo to prodává.*
- *Není to jen tak na prodej, ale najdeš někoho, kdo to nedávno prodal, kdo tě může být ochotnej seznámit s předchozím kupcem.*
- *Není to na prodej, ale najdeš něco podobnýho. Bude to stačit?*

Při selhání zvolí MC 1 a navíc to stojí o 1-barter víc.

### POPTÁVÁNÍ VĚCÍ

Pokud **rozhlásíš, že něco chceš, a rozdáš nějaký cetky, abys to urychlil,** hod si +utracený barter (max. +3). Musí to být něco, co se takhle dá rozumně sehnat. Na 10+ to k tobě doputuje bez dalších problémů. Na 7-9 se to dostane k tobě, nebo blízko na dosah. Při selhání se to k tobě dostane, ale ověšený háčkou a problémama.

### ŽIVOTNÍ STYL

**Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery** za svůj životní styl. 2-barter ti dá víc a lepší věci, než maj ostatní. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a ten navrhne, kdo to za tebe zaplatí (nejspíš ne jen tak), nechá tě, abys někoho přiměl, aby to za tebe zaplatil (nejspíš ne jen tak) nebo ti rovnou způsobí d-zranění nebo tě o něco připraví.

### PRÁČÍCKY

Když si chceš odmakat nějakou prácičku, řekni MC, co si tak představuješ. Můžeš si vybrat nějakou ze seznamu nebo můžeš navrhnout nějakou jinou.

Je na MC, jestli řekne ano, ne nebo ještě ne, jako „to je dobrý nápad, ale nejdřív budeš muset...“ a je na MC aby rozhodl, jak to dopadne - může to rozhodnout, odehrát, nebo si říct o hod na tah.

Prácička zpravidla hodí kolem 3-barter.

## ZBYLÝ TAHY

Tahy **Vhled** a **Věštění** nejsou běžně přístupné - k jejich aktivaci je potřeba splnit předpoklady (mít tah, následovníky, vybavení, dílnu atp.)

### VHLED

Pokud se **můžeš s někým poradit a získat jeho vhled,** zeptej se, co si myslí, že je nejlepší možný řešení, a MC ti to řekne. Pokud budeš tohle řešení následovat, tak dostaneš +1 do všech hodů, který při tom budeš provádět. Pokud se o daný řešení pokusíš, ale selžeš, tak si proškrtněš zkušenost.

### VĚŠTĚNÍ

Když máš možnost **použít něco pro věštění,** hod si +úchylnost. Při úspěchu si zvolí 1:

- *Nahlídni skrz psychickéj maelström světa na něco nebo někoho, kdo je s ním spojenej.*
- *Izoluj a ochraň osobu nebo věc od psychickýho maelströmu světa.*
- *Izoluj a zadrž přímo nějakej samotnej fragment psychickýho maelströmu světa.*
- *Vlož do psychickýho maelströmu světa nějakou informaci.*
- *Otevři okno do psychickýho maelströmu světa.*

V základu efekt vydrží jen tak dlouho, dokud ho udržuješ, došáhne jen na povrch psychickýho maelströmu světa v tvym okolí a bude nestabilně prosakovat. Na 10+ zvolí 2, na 7-9 zvolí 1:

- *Efekt vydrží (nějakou dobu) i bez toho, abys ho aktivně udržoval*
- *Sáhneš do hloubky psychickýho maelströmu světa.*
- *Dosáhneš široko napříč psychickým maelströmem světa.*
- *Efekt je stabilní a zajištěnej, žádný prosakování.*

Ať už se při selhání stane cokoliv, tak to schytá tebou použitá anténa.

### KONEC SEZENÍ

**Na konci každého sezení** určí postavu, která tě zná líp, než předtím. Pokud je takovejch víc, tak se mezi nima libovolně rozhodni. Řekni jejímu hráči, ať přidá +1 ke svému Hx s tebou na svý kartě. Pokud ho to dostane na Hx+4, tak si ho vrátí na Hx+1 (a tudíž si zaznamená zkušenost). Pokud tě nikdo nezná líp, zvol si postavu, která tě nezná tak dobře, jak si myslela, nebo si vyber nějakou postavu náhodně. Řekni jejímu hráči, ať si k tobě na svý kartě připíše -1 Hx. Pokud je to dostane na Hx-3, tak si ho vrátí na Hx=0 (a tudíž si zaznamená zkušenost).

### ZMĚNA ZVÝRAZNĚNĚJCH VLASTNOSTÍ

**Na začátku každého sezení,** nebo na jeho konci, pokud ste na to zapoměli, může kdokoliv říct „Hej, změníme zvýrazněný vlastnosti.“ Může to udělat libovolnej hráč nebo to může říct i MC. Když se to stane, tak to udělejte. Děte zase v kruhu a postupujte stejně, jako když ste vlastnosti zvýrazňovali poprvý: hráč s vysokym Hx zvýrazní jednu vlastnost a MC zvýrazní druhou.

## TVORBA VOZIDEL

V základu má vozidlo rychlost=0, ovládání=0, 0-pancíř a hmotnost podle hodnocení svého rámu.

Zvol si rám:

- *Mašina nebo Bugina (hmotnost=0, 1 bitevní možnosti)*
- *Kompakt, mrňous (hmotnost=1, 2 bitevní možnosti)*
- *Kupé, sedan, jeep, pickup, dodávka, limuzína, 4x4, traktor (hmotnost=2, 2 bitevní možnosti)*
- *Semí, bus, sanitka, stavební/strojní (hmotnost=3, 2 bitevní možnosti)*

Zvol 1 nebo 2 přednosti:

- *Káry a mašiny: rychlá, robustní, agresivní, štíhlá, ohromná, responzivní.*
- *Káry: terénní, snášenlivý, prostorný, spolehlivý, snadno opravitelný.*

Zvol 1 nebo 2 aspekty vzhledu:

- *Mašiny: elegantní, klasická, těžce osekána, řvavá, rozložitá, namakaná, stylová, luxusní.*
- *Káry: elegantní, klasický, zánovní, silný, luxusní, stylový, výkonný, zvláštní, hezký, rukodělný, bodce a pláty, křiklavý.*

Zvol 1 slabinu:

- *Mašiny: pomalá, neohrabaná, nestabilní, křehká, vzdorující, líná, nespolehlivá.*
- *Káry: pomalý, hlasitý, líný, zfušovaný, stísněný, vztekavý, potácivý, nespolehlivý, skákavý.*

Zvol počet bitevních možností podle rámu:

- *Mašiny: rychlost+1, ovládání+1*
- *Káry: +1rychlost, +1ovládání, +1hmotnost, +1pancíř*

Abys vytvořil **specializovaný bitevní vozidlo**, tak vytvoř normální vozidlo jako obvykle a pak zvol 2:

- *+1 bitevní možnost (+1rychlost, +1ovládání, +1hmotnost, nebo +1pancíř)*
- *Namontovaný kulomety (3-zranění nablízko/nadálku plošný špinavý)*
- *Namontovanéj granátomet (4-zranění nablízko plošnej špinavej)*
- *Beranidlo nebo taranovací bodce (jako zbraň způsobuje vozidlo +1zranění)*
- *Namontovanéj .50 kulomet (5-zranění nadálku plošnej špinavej)*
- *Namontovaná přepadová plošina nebo postroj (+1 k pokusům na naskočení na jiný vozidlo z tohodle vozidla)*

**Vozidlo jako hrozba:**

- *Zvol typ hrozby vozidla: Vytrvalej \_\_\_ (impulz: pokračovat dál), Ochranařskej \_\_\_ (impulz: chránit, co veze), Divokej \_\_\_ (impulz: vzpírat se hrozbám), Zběsilej \_\_\_ (impulz: předjíždět), Brutální \_\_\_ (impulz: zabít a ničit), Chrabrej \_\_\_ (impulz: vládnout silnicím)*
- *Zvol: bastard, děvka, démon, šmejda, bestie*

## TVORBA PROTÉZ A DÍLEN

### PROTÉZY

Protézy ti ulehčují nebo umožňují dělat to, co potřebuješ, a co by bez nich bylo těžký nebo nemožný. Protézy ti nedávají superschopnosti ani bonusy k vlastnostem a nedávají ti postihy.

**Tvorba protézy:**

- **Zvol si část těla:** ruka, ½ paže, paže, chodiadlo, ½ nohy, noha, oko, ucho, čelist, jiná.
- **Přednosti** (zvol 1 nebo 2): vyladěná, reaktivní, pohodlná, odolná, snadno udržovatelná, s vyměnitelnejma částma, napojená do masa, silná, neunavující.
- **Vzhled** (zvol 1 nebo 2): ruční práce, mechanická, plynulá, užitková, groteskní, zdobená, pásy & přezky, okázalá, poškrábaná, křiklavá, křehká, organická.
- **Slabiny** (zvol 1 nebo 2): pomalá, těžká, svědivá nebo horká, složitě připnutá, vyžaduje neustálý ladění, klouzavá, zasekávající se, necitlivá, vyžadující palivo, šeptající do psychického maelströmu světa.

Kolečkový křesla se můžou počítat jako vozidla a nástroje a stejně jako brejle, naslouchátka nebo berle můžou k vytvoření potřebovat jen dílnu.

### DÍLNY

Zvol si, co z následujících tvoje dílna obsahuje. Zvol 3: garáž, temnou místnost, kontrolovaný pěstitelský prostředí, vyškolený pracovníky (Carna, Thuy, Pamming, např.), skládku hrubého materiálu, nákladák nebo dodávku, prapodivnou elektronku, strojřenský vybavení, vysílače a přijímače, testovací střelnici, relikvii dávného zlatého věku, pasti.

Když **deš do své dílny a odevzdáš se práci na nějaký věci** nebo snaže vyzkoumat podstatu něčeho, tak se rozhodni, co chceš udělat nebo vědět, a řekni to MC. MC ti řekne „jasně, bez problémů, ale...“ a pak 1 až 4 z následujících:

- *Potrvá to hodiny/dny/tejdny/měsíce práce.*
- *Nejdřív musíš získat/postavit/opravit/vymyslet \_\_\_\_.*
- *Budeš potřebovat \_\_\_\_ aby ti s tím helpnul.*
- *Bude tě to stát zkurveně moc cetek.*
- *Nejlepší, co zvládneš, je mizerná verze, slabá a nespolehlivá.*
- *Budeš muset vystavit sebe (a kolegy) slušnému nebezpečí.*
- *Budeš do své dílny muset nejdřív přidat \_\_\_\_.*
- *Budeš potřebovat několik/tucty/stovky pokusů.*
- *Budeš na to muset rozebrat \_\_\_\_.*

MC je může všechny spojit pomocí „a“, nebo mezi ně může hodit nějaký to milosrdný „nebo“.

Jakmile všechny potřebný body splníš, můžeš jít a věc udělat. MC tomu určí vlastnosti nebo ti to vyžvaní nebo cokoliv, o co ti šlo.

## TVORBA DRŽAV

**Bohatství (Baron):** Když je tvoje država zabezpečená a tvý vedení nikdo nerozporuje, tak si na začátku sezení hoď +machrovina. Na 10+ máš na ruce po zbytek sezení přebytek. Na 7-9 máš přebytek, ale zvol si 1 nedostatek. Při selhání je tvoje država ohrožená nebo je tvoje vláda zpochybněná – tvoje država je v nedostatku. Konkrétní hodnoty tvýho přebytku a nedostatku závisí na tvé državě, jak je uvedený dál.

V základu má tvoje država:

- 60-80 lidí
- Jejich prácičky sou sběr, základní farmařina a trocha obchodu (přebytek: 1-barter, nedostatek: úzkost)
- Relativně bezpečnej dům nebo malej komplex

Zvol 2:

- Tvoje populace je docela velká, kolem 100 lidí. Přebytek: +1barter, nedostatek: +hlad.
- Tvoje populace je dost malá, 20-25 lidí. Odstraň nedostatek: úzkost.
- Pro prácičky přidej tribut za ochranu. Přebytek: +barter, nedostatek: +závazek.
- Pro prácičky přidej manufakturu. Přebytek: +1barter, nedostatek: lenost
- Pro prácičky přidej nějakou technickou odbornost nebo nějakou cennou obchodní komoditu. Přebytek: +1barter, nedostatek: +lenost
- Pro prácičky přidej živoucí skrytej trh. Přebytek: +1barter, nedostatek: +závazek
- Mezi tvejma lidma sou nadšený, entuziastický a úspěšný náboráři. Přebytek: +růst.

A zvol 1:

- Tvoje populace je špinavá a slabá. nedostatek: +nemoci.
- Tvoje populace je líná a závislá na fetování. nedostatek: hladomor.
- Tvoje populace je upadlá a perverzní. Přebytek: -1barter, nedostatek: divoštství.
- Tvoje država platí ochranej tribut. Přebytek: -1barter, nedostatek: +odveta.
- Tví lidi sou na tobě zcela závisí svejma životama i potřebama. Nedostatek: +zoufalství.

### Prácičky državy:

Prácičky državy nejsou mechanicky stejný jako prácičky hráčskejch postav, protože se vztahou k populaci državy. Tah postavy **bohatství** pokrejšvá úspěchy a selhání práciček državy.

## TVORBA PODNIKŮ

Šéfik začíná s podnikem. Některý další postavy můžou dostat podnik jako zlepšení.

Tvůj podnik poskytuje jeden hlavní typ zábavy a dva doprovodný typy zábavy (jako bar, co nabízí drinky a doprovází to hudba a jednodušší žvanec). Urči si hlavní téma a dvě dodatečný:

- |                     |         |            |
|---------------------|---------|------------|
| • Luxusní žrádlo    | • Hudba | • Móda     |
| • Spousta žrádla    | • Sex   | • Podívaná |
| • Jednoduchý žrádlo | • Hry   | • Umění    |
| • Chlast            | • Kafe  | • Drogy    |
| • Sporty            | • Boj   | • Scénika  |

Pro atmosféru svýho zařízení si zvol a podtrhni 3 nebo 4: *spěch, intimita, kouř, stíny, parfém, sliz, samet, fantazie, mosaz, světla, akustika, anonymita, maso, šeptanda, krev, intriky, násilí, nostalgie, koření, ticho, luxus, nahota, zdrženlivost, zapomnění, bolest, čuňáčinky, svičky, ochrana, špína, hluk, tanec, chlad, masky, čerstvý ovoce, klec.*

Tví štamgasti zahrnujou aspoň 5 VP: Lamrey, Ba, Camo, Toyta a Lits.

- Kdo je tvůj nejlepší štamgast?
- Kdo je tvůj nejhorší štamgast?

Tyhle 3 VP (minimálně) maj minimálně 3 zájmy ve tvym podniku: Been, Rolfball, Gams.

- Kterej ho chce pro sebe?
- Kterýmu za něj dlužíš?
- Kterej se ho chce zbavit?

Pro zabezpečení si zvol tohle:

- Skutečnej gang (3-zranění gang malej 1-pancíř)

Nebo si zvol 2 z těchto:

- Příhodně uložená brokovnice (3-zranění nablízko přebíjecí špinavá)
- Vyhazovač, co se vyzná (2-zranění 1-pancíř)
- Překličky s pletivem (1-pancíř)
- Utajení, hesla, kódy & signály, pouze pro pozvaný, na doporučení atd.
- Jedou v tom všichni: tvůj personál i s partnery ste jeden gang (2-zranění gang malej 0-pancíř)
- Labyrit slepejch uliček, úkrytý a únikovejch cest
- Žádná konkrétní lokace, vždy na cestách

## NÁSLEDOVNÍCI

Sektář začíná s následovníkama. Některý další postavy můžou dostat následovníky a **hojnost** jako zlepšení.

**Hojnost** (sektář): Bohatství, přebytek a nedostatek všechny závisej na tvech následovnících. Na začátku každého sezení si hod' +hojnost. Na 10+ maj tví následovníci přebytek. Na 7-9 maj přebytek, ale zvol si 1 nedostatek. Při selhání maj nedostatek. Pokud jejich přebytek uvádí barter, jako 1-barter nebo 2-barter, tak to je tvůj osobní podíl, kterej můžeš utratit na svůj životní styl nebo na cokoliv se ti zlíbí.

V základu máš kolem 20 následovníků, který ti sou oddaný, i když ne fanaticky. Maj svý životy, ve kterejch nefiguruješ, a sou součástí místní populace (hojnost+1 přebytek: 1-barter nedostatek: dezerce).

Charakterizuj je: Tvůj kult, tvoje scéna, tvoje rodina, tvůj personál, tví studenti, tvůj dvůr.

Zvol 2:

- Tví následovníci ti sou oddaný. Přebytek: +1barter a nahraď nedostatek: dezerce za nedostatek: hlad.
- Tví následovníci sou zapojený v úspěšném obchodování. +1hojnost.
- Tví následovníci, jako celek, tvořej silnej psychickéj přijímač. Přebytek: +věštění.
- Tví následovníci sou radostný a holdujou oslavám. Přebytek: +párty.
- Tví následovníci sou zkoumavý a otevřený. Přebytek: +vhled.
- Tví následovníci sou těžce pracující a přízemní. Přebytek: +1barter.
- Tví následovníci sou horlivý, nadšený a úspěšný náboráři. Přebytek: +růst.

Zvol 2:

- Máš jen pár následovníků, 10 a méně. Přebytek: -1barter.
- Tví následovníci nejsou skutečně tví, jako spíš si ty jejich. Nedostatek: odsouzení namísto nedostatek: dezerce.
- Tví následovníci jsou na tobě zcela závislí svejma životama a potřebama. Nedostatek: +zoufalství.
- Tví následovníci sou závislí na drogách. Přebytek: +otupělost.
- Tví následovníci pohrdaj módou, luxusem a normama. Nedostatek: +nemoci.
- Tví následovníci pohrdaj právem, mírem, rozumem a společností. Nedostatek: +násílí.
- Tví následovníci sou upadlí a perverzní. Nedostatek: +divoštví.

## PŘEBYTKY A NEDOSTATKY

**Přebytek:**

- **Barter** (1-barter, -1barter, +1barter etc.): když má tvoje država nebo následovníci přebytek, tak dostaneš o tolik víc barteru na utracení. De o tvůj osobní podíl na jejich přebytku.
- **Násílí:** Když sou tvý lidi v přebytku, tak „slavěj“ výlevama zuřivýho běsnění.
- **Otupělost:** když maj tvý lidi přebytek, tak se zfetujou do otupělosti.
- **Párty:** když maj tvý lidi přebytek, tak pořádaj párty. Může jít o soukromý stejně jako veřejný párty.
- **Růst:** když sou tvý lidi v přebytku, tak jejich počty rostou. Obecně jich v každym období přebytku přibude malý, ale citelný množství, okolo 10-15%.
- **Věštění:** Když maj tvý lidi přebytek, tak dostaneš přístup k okrajovému tahu **věštění**. Pro detaily mrkni na stranu 162.
- **Vhled:** když maj tvý lidi přebytek, tak dostaneš přístup k okrajovému tahu **vhledu**. Pro detaily mrkni na stranu 161.

**Nedostatek:**

- **Cizinci:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak se jejich společnost rozvolní a ztratí se přehled o tom, kdo přichází, kdo zůstává a kdo odchází. Najdeš lidi, který nechceš – dost možná nepřátele – na místech, na kterejch bys je nečekal.
- **Dezerce:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak se na tebe vyobdnou. Nejspíš přijdeš o 10-15% za každý období nedostatku.
- **Divoštví:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak se jejich společnost rozpadne a společenský konvence a základní lidský vazby se zhroutěj.
- **Hlad:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak nemaj dost jídla. Sehnání jídla se stane jejich hlavní starostí.
- **Hladomor:** Hladomor je super-hlad. De o masivní nedostatek jídla a vody; žádněj z tvech lidí nemá dost ani na uspokojení svejch základních potřeb.
- **Lenost:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak nemaj nic užitečného na práci. Zabavujou se čímkoliv, co je napadne, a propadají svejmu mnohejm impulsům hrozeb. Na detaily se podívej do kapitoly o hrozbách na stranu 106.
- **Nemoc:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak se jejich kolektivní zdraví zhroutí.
- **Odplata:** tvé dřívější oběti a nepřátele najdou nechráněný místo, do kterého tě můžou se vsí silou nakopnout.
- **Odsouzení:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak za to viněj tebe a nijak se s tím nesorou.
- **Úzkost:** když sou tvý lidi v nedostatku, tak naprosto vyšílujou. Stávaj se paranoidníma, hromaděj a boje se o přežití.
- **Závazek:** tvý závazky k někomu mimo tvoji skupinu se ukáží bejt mnohem naléhavější a náročnější, než obvykle.
- **Zoufalství:** Když sou tvý lidi v nedostatku, ta udělej cokoliv, aby si zajistili budoucnost, včetně toho, že se obrátěj proti sobě navzájem.



# GANGY

## NOVEJ GANG

V základu se tvůj gang skládá z asi 15 násilnickejch bastardů s posbíranějma a improvizovanejšma zbraněma a pancířema a bez jakýkoliv, byť mizerný, disciplíny (2-zranění gang malej divokej 1-pancíř). Pak si zvol 2:

- *Tvůj gang se skládá ze 30 nebo i víc násilnejch bastardů. Střední místo malej.*
- *Tvůj gang je dobře vyzbrojenej. +1zranění*
- *Tvůj gang je dobře pancéřovanej. +1pancíř*
- *Tvůj gang je zajištěnej a schopnej vystačit si nájezdama a mrchožroutstvym. Přidej mu +bohatej.*

A zvol 1:

- *Zbrojnice tvýho gangu stojí za hovno. Dostane -1zranění.*
- *Tvůj gang pohrdá pancířem (Proč? Sou úplně debilní?) Dostane -1pancíř.*
- *Tvůj gang je smečka mizernejch hyen. Dostane +divokost.*
- *Tvůj gang není pospolitej a jeho členové přicházej a odcházej, jak se jim zlíbí. Slabina: +dezerce.*
- *Tvůj gang má významnej dluh k někomu mocnýmu. Slabina: +závazek.*
- *Tvůj gang je špinavej a nemocnej. Slabina: +nemoc.*
- *Tvůj gang nebere bezpečnost moc vážně a rád chlastá a chvástá se. Slabina: +odveta.*

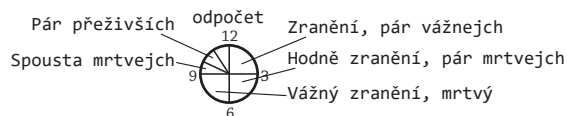
## GANGY V BOJI

Když má postava gang, tak může **někoho sejmout, použít na něj násilí** nebo provést bitevní tah a použít gang jako zbraň. Hodí si kostkama a udělá svý volby, ale místo ní způsobí a schytá zranění její gang. Gangy fungujou v podstatě jako zbraně a pancíře, ale maj osobnosti svejch VP, který schytávaj jejich zranění.

**Velikost:** Za každej rozdíl velikosti (10-25=malej, 25-50=střední a 50+ velkej) dostane větší gang +1zranění a +1pancíř.

**Rozpadnutí:** Se silnym a přítomnym vůdcem se gang udrží pohromadě do 4-zranění. Se slabym nebo nepřítomnym do 3-zranění. S nepřítomnym slabym velitelem do 1- nebo 2-zranění. Zcela bez velitele se rozpadne při 1-zranění. HP velitele může použít **alfu smečky** nebo **vůdcovství** a udržet gang pohromadě i s horším zraněním.

**HP ve zraněnym gangu:** Pokud gang schytá zranění, tak HP která je jeho členem schytá stejný zranění (pokud je vůdcem nebo je exponovaná) nebo -1zranění (pokud je řadovym členem nebo se křeje).



# GANGY

## POPISNÝ ŠTÍTKY

**Velikost:** (pár chlapů) **malej** (10-25), **střední** (25-50), **velkej** (50+).

**Zranění:** jako u zbraní; n-zranění je základní zranění, +n-zranění základ zvyšuje atd.

**Pancíř:** stejně jako zranění.

**Bohatej** (popisnej): mimo bitvu má gang vždycky něco navíc a nějaký cetky.

**Divokej** (popisnej): gang bojuje brutálně, divoce a bez slitování, disciplíny nebo cti. Předpokládej, že okrádá a znetvořuje (a jí?) mrtvý a že hrdě vystavuje trofeje zabitejch.

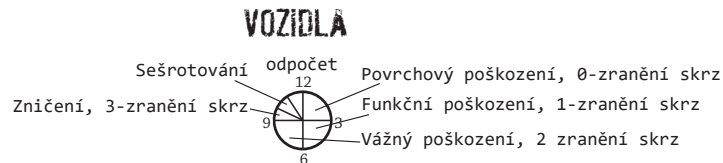
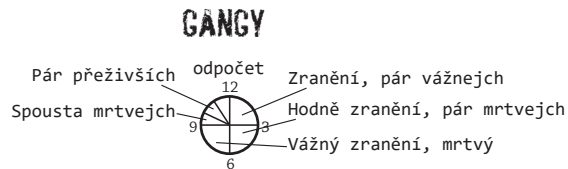
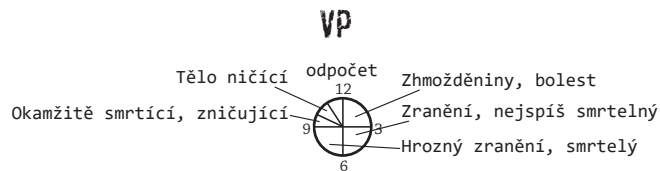
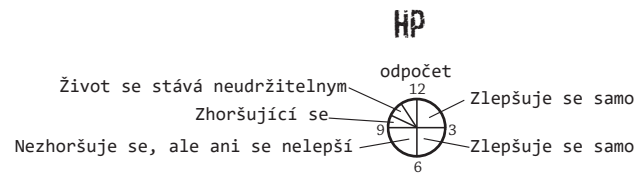
**Mobilní** (omezující): gang není vázanej na žádnou domácí základnu. Což znamená a je důležité, že gangy, co nemají mobilní SOU vázaný na domácí základnu, a to je to, kde se tohle stává omezujícím.

**Vzpurnej** (popisnej): gang má vnitřní frakce, co se nemá v lásce, a u některejch členů není jasný, ke který se hlásěj. Tyhle frakce a nejasný členy vytvoř jako hrozba a někdy je nech proti sobě provést tah hrozby. Pro detaily se podívej na kapitolu hrozeb na stranu 106.

**Zranitelnej** [upřesni] (popisnej, omezující): když se věci začnou pro gang vyvíjet blbě, tak tohle je, jak zareaguje. Postava s vůdcovstvím nebo alfou smečky může dávat rozkazy nebo gang k něčemu donutit, aby je to přiměla překonat.

- **Rozpad:** pokud gang nemá čas a zdroje, tak se jeho mašiny rozpadnou a gang ztratí schopnost efektivně bojovat za pochodu.
- **Dezerce:** pokud gang prohraje boj nebo na něj jeho vůdce nebo alfa začne moc tlačit, tak se jeho členové začnou jeden po druhym vytrácet.
- **Nemoci:** Pokud o gang jeho alfa nebo vůdce dostatečně nedbá, tak ty chudinky onemocněj. (Samozřejmě, nemoci v Apokalyptickym světě bejavaj o dost horší než rýmička, takže bych neměl žertovat.)
- **Připoutanej:** pokud sou terén nebo počasí špatný, tak do nich gang svoje mašiny nevytáhne.
- **Závazek:** Nad gangem má moc někdo jinej než jeho alfa nebo vůdce a může se dožadovat jeho služeb. Vyber nějakou nevhodnou chvíli.
- **Odvetá:** kdykoliv vůdce nebo alfa gangu poleví v pozornosti, tak oběti a nepřátelé gangu začnou likvidovat jeho členy jednoho po druhym.

## MÍRA ZRANĚNÍ



## STAVBY

Poškození budovám a jinejm stavbám se nesčítá.

- **1-poškození – 3-poškození:** Kosmetický škody. Díry po kulkách, spáleniny, odlámaná vomítka. Na vobyvatele se přenese 0-zranění.
- **4-zranění – 6-zranění:** Rozsáhlý kosmetický škody. Spousta děr nebo velký díry, vymáčený vokna, hořící nebo doutnající. Na vobyvatele se může přenýst až 2-zranění.
- **7-zranění – 8-zranění:** Poškození statiky. Narušení nosnejch zdí nebo pilířů, částečný zhroucení, zuřící požár. Na vobyvatele se může přenýst až 4-zranění. Další narušení statiky může způsobil zřícení.
- **9-zranění a víc:** Zničení. Na vobyvatele se může přenýst plný zranění, plus můžou schytat další zranění hroutící se budovou.

Jestli se zranění skutečně přenese na vobyvatele budovy záleží na tvym úsudku a posouzení okolností a budovy. Držte se dál vod voken!

## ÚČINNOST ZBRANÍ

### CHLADNÝ

#### 2-zranění

- Velkej nůž (2-zranění dotyk)
- Pácidlo (2-zranění dotyk špinavý)
- 12 palcový jak břitva vostrý nůžky (2-zranění dotyk)

#### 3-zranění

- Skalpely (3-zranění intimní hi-tech)
- Mačeta (3-zranění dotyk špinavá)

### STŘELNÝ

#### 2-zranění

- Rukávová pistolka (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)
- Starožitná pistole (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitá cenná)
- .38 revolver (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitej)
- 9mm (2-zranění nablízko hlasitá)
- Kuše (2-zranění nablízko pomalá)
- SMGčko (2-zranění nablízko automatický hlasitý)
- Puška (2-zranění nadálku přebíjecí hlasitá)

#### 3-zranění

- Magnum (3-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)
- Upilovaná brokárna (3-zranění nablízko přebíjecí špinavá)
- Brokárna (3-zranění nablízko špinavá)
- Lovecká puška (3-zranění nadálku hlasitá)
- Útočná puška (3-zranění nablízko/nadálku hlasitá automatická)
- Kulomet (3-zranění nablízko/nadálku automatická špinavá)

#### 4-zranění

- Granáty (4-zranění dotyk plošný přebíjecí špinavý)
- Ruční granátomet (4-zranění nablízko plošnej špinavej)
- Podvěsnej granátomet (4-zranění nablízko plošnej přebíjecí špinavj)
- Omračující pistole (0-zranění dotyk přebíjecí)

#### 5- a víc zranění

- .50 kulomet (5-zranění nadálku plošnej špinavej podpíranej)
- .50 sniperka (5-zranění nadálku hlasitá podpíraná)
- RPGčko (6-zranění nadálku plošný špinavý)
- Protitanková střela (7-zranění nadálku hlasitá PV)
- Lehkej minomet (7-zranění nadálku přebíjecí plošnej špinavej podpíranej)
- Těžkej minomet (8-zranění nadálku přebíjecí plošnej podpíranej)