

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

*použij násili;
bodni někoho do zad; đi do bitvy*

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

*přečti situaci
přečti člověka*

zvýrazněná

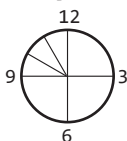
ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet



stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

- vrať se s -1machrovinou
- vrať se s +1úchylností (max +3)
- přejdi na jinou příručku
- umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezeni

SPASITELSKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, tak se tvý Hx k daný postavě na tvý kartě ihned zvýší na +3 a její Hx k tobě se na její kartě zvýší o +1. Pokud se tím její Hx k tobě dostane na +4, tak si ho místo toho normálně vrátí na +1 a zaznamená si zkušenost.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenost ○○○○○ >>> zlepšení

- vem si +1našrocenost (max našrocenost+3)
- vem si +1klídeček (max klídeček+2)
- vem si +1machrovinu (max machrovina+2)
- vem si +1machrovinu (max machrovina+2)
- vem si +1úchylnost (max úchylnost+2)
- vem si novej spasitelskej tah
- vem si novej spasitelskej tah
- vem si dodavatele (viz, detaily vyřeš s MC)
- vem si tah z cizí příručky
- vem si tah z cizí příručky
- vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)
- odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek
- vytvoř si do hry druhou postavu
- změň herní příručku svý postavy
- zvol si 3 základní tahy a zlepší je
- zlepší ty 3 další základní tahy

SPASITEL

SPASITEL

Když ležíš v prachu Apokalyptického světa s vyhrzelejma vnitřnostma, ke komu se modlíš? K bohům? Ty jsou dávno pryč. K milovanejím společníkům? Všechno zmrdí, jinak bys tu teď nebyl. Ke svý drahý starý matce? Je zlatá, ale nezvládne vrátit střeva zpátky tak, aby tam i zůstaly. Ne. Ke komu se modlíš je nějaký šklebící se děcko nebo veterán nebo prostě *někdo* s elektrodama a šitím a balíčkem morfinovejch ampulí. A když ten někdo přijde, tak *to* je tvůj spasitel.

SPASITELSKÝ TAHY

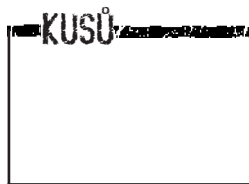
- **Šestej smysl:** Když otevřeš svůj mozek psychickému maelströmu světa, hoď si +našrocenost namísto +úchylnost.
- **Ošetřovna:** Máš ošetřovnu, dílnu s lékařským vybavením, drogovou laborkou a dvěma pomocníkama (třeba Shigusa a Mox). Když sem dostaneš pacienty, tak na nich můžeš pracovat jak fixer na technice (*viz*).
- **Profesní soucit:** Můžeš se rozhodnout házet +našrocenost místo +Hx, když pomáháš někomu, kdo si hází.
- **Milost bojiště:** Když nebojuješ, ale staráš se o lidi, tak dostaneš +1panciř.
- **Léčivej dotyk:** Když se dostaneš holejma rukama na kůži zraněný osoby a otevřeš k ní svůj mozek, hoď si +úchylnost. Na 10+ vyléčíš jeden dílek. Na 7-9 vyléčíš jeden dílek, ale jednáš pod palbou pacientova mozku. Pokud selžeš: zaprvé dotyčnýho neuzdravíš. Zadrůhý si otevřel svůj i jeho mozek psychickému maelströmu, bez přípravy nebo ochrany. Ty a tvůj pacient, pokud to je hráčská postava, to vyhodnotte, jako byste provedli tenhle tah a selhali v hodu. Pro pacienty náležící MC je jejich prožitek a osud na volbě MC.
- **Dotčenej smrtí:** Když je někdo v tvý péči v bezvědomí, můžeš ho použít pro **věštění**. Když v tvý péči někdo umře, tak můžeš použít jeho tělo pro **věštění**.

DALŠÍ TAHY

VÝBAVA & BARTER

SPASITELSKÝ VYBAVENÍ

Tvoje spásitelský vybavení obsahuje spoustu krámů: nůžky, hadry, náplasti, jehly, svorky, rukavice, chladičí cívky, tampóny, alkohol, turnikety a škrtidla, instantní krevní konzervy, stahovací sítky, kostní hřeby, injekční pistole, spoustu léků a látek na injekční podání, dost narkotik a balíček srdečních šokových elektrod pro ty případy, kdy to jinak nejde. Je toho dost, aby to naplnilo kufr auta. Když to používáš, tak svoji zásobu utrácej. Naráz můžeš utratit 0-3 kusy. Když dostaneš možnost nakoupit lékařský zásoby, můžeš si obnovit 2-kusy za 1-barter.



Na začátku hry máš 6-kusů.

Pokud to použiješ abys **stabilizoval a léčil někoho na 9:00 a později**: hoď si +utracený kusy. Při úspěchu se pacient stabilizuje a uzdraví se na 6:00 a zvolí si 2 (na 10+) nebo 1 (na 7-9):

- Rve se s tebou a musíš ho zdravotit. Jak dlouho bude mimo?
- Bolest a drogy ho přimějou mumlat před tebou pravdy. Zeptej se, jaký tajemství ti vyžvaní.
- Léčí se velmi dobře. Pokud si utratil nějaký kusy, 1 si obnov.
- Je ti vydané zcela na milost. Co s ním uděláš?
- Způsob, kterým se uzdravuje, tě naučil víc o tvým řemesle. Proškrtni si zkušenost.
- Dluží ti za čas, pozornost a zásoby a ty ho někdy přiměješ ti to splatit.

Při selhání pacientovi namísto pomoci způsobíš 1-zranění.

Pokud to použiješ, abys **urychlil uzdravení někoho mezi 3:00 a 6:00**: neházej si. Pacient si zvolí: utratíš 1-kus a on stráví 4 dny (3:00) nebo 1 týden (6:00) odvařené z narkotik, nehybné, ale šťastné, nebo si protrpí stejnou dobu, co všichni ostatní.

Abys vrátil zpátky někoho, kdo umírá, utrať 2-kusy. Zachráníš ho, ale zvolíš si, jak se vrátí zpátky. Zvol si z běžného seznamu „umírání“, nebo si zvol 1:

- Bude ti hodně, hodně dlužit.
- Vráti se zpátky s protézou (určíš ty).
- Vráti se zpátky a oba získáte +1úchylnost (max úchylnost+3)

Když to použiješ **k léčbě VP**, utrať 1-kus. Je teď stabilizovaná a časem se vyléčí.

○ Máš dodavatele.

Na začátku každého sezení získáš 1-kus, až do maxima 6-kusů.

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázky.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- Se starat o zdraví tučtu nebo víc rodin
- Sloužit bohatý VP jako spásitel na zavolání
- Sloužit jako bojové medicíny VP vojevůdci
- Jiný, který si dohodneš

Pokud to je dostupný, tak jednorázové výdaj 1-barteru může odpovídat: noci v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrání; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívaného výkonného vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoli.

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakého barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA SPASITELE

Aby sis vytvořil svého spasitele, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Dou, Bon, Abe, Boo, T, Kal, Bai, Char, Jav, Ruth, Wei, Jay, Nee, Kim, Lan, Di nebo Dez.

Doc, Core, Wheels, Buzz, Key, Gabe, Biz, Bish, Line, Inche, Grip nebo Sater.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina=0 Šukatelnost+1 Našrocenost+2 Úchyllost-1
- Klídeček+1 Machrovina+1 Šukatelnost=0 Našrocenost+2 Úchyllost-1
- Klídeček-1 Machrovina+1 Šukatelnost=0 Našrocenost+2 Úchyllost+1
- Klídeček+2 Machrovina=0 Šukatelnost-1 Našrocenost+2 Úchyllost-1

VYBAVENÍ

Dostaneš:

Spasitelský vybavení, bez dodavatele

- 1 malou praktickou zbraň
- Cetky v hodnotě 2-barter
- Vohoz odpovídající tvému vzezření, pokud chceš tak včetně kusu 1-pancíře (popiš si ho sám)

Malý praktické zbraně (zvol 1):

- .38 revolver (2-zranění nablízko přebíjecí hlasítej)
- 9mm (2-zranění nablízko hlasitá)
- Velkej nůž (2 zranění dotek)
- Seřízlá brokárna (3 zranění nablízko přebíjecí špinavá)
- Omračovač (0-zranění dotek přebíjecí)

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš svůj Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Pracovní vohoz, normální vohoz s pomůckama, otrhaný hadry s pomůckama.

Vlídnej xicht, tvrděj xicht, mrzutej xicht, hezkej xicht nebo veselej xicht.

Těkavej pohled, tvrděj pohled, vstřícnej pohled, jasnej pohled, veselej pohled nebo pronikavej pohled.

Pevná postava, zavalitá postava, vyzáblá postava, velká postava, vytáhlá postava nebo statná postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 2 spasi-telský tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale jen pokud dostaneš příležitost, podívej se na **dávání bacha a kladení pasti**, stejně jako na pravidla pro zranění.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na 1, 2 nebo všechny 3:

- *O kom z vás si myslím, že je odsouzenej k sebezničení?*
K týhle postavě si napiš Hx-2
- *Kdo z vás zasáh, když na tom sešlo, a pomoh mi zachránit život?*
K týhle postavě si napiš Hx+2
- *Kdo z vás mě vždycky doprovázel a viděl všechno, co já?*
K týhle postavě si napiš Hx+3

Ke všem ostatním dej Hx+1. Měj se na pozorou.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; đi do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

12

9 3

6

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

BORCOVSKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, zruš sexuální tah druhý postavy. Ať je to cokoliv, prostě se to nestane.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenosť ○○○○○ >>> **zlepšení**

__ vem si +1machrovinu (max machrovin+2)

__ vem si +1šukatelnost (max šukatelnost+2)

__ vem si +1našrocenost (max našrocenost+2)

__ vem si +1úchylnost (max úchylnost+2)

__ vem si novej borcovskej tah

__ vem si novej borcovskej tah

__ vem si spojence (viz; detaily vyřeš s MC)

__ vem si gang (detaily si popiš sám) a **vůdcovství**

__ vem si tah z cizí příručky

__ vem si tah z cizí příručky

__ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

__ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek

__ vytvoř si do hry druhou postavu

__ změň herní příručku své postavy

__ zvol si 3 základní tahy a zlepši je

__ zlepši ty 3 další základní tahy

BOREK

BOREC

I v místě tak nebezpečným, jako je Apokalyptickéj svět, borci sou – no. Jsou téma, kterým by ses měl vyhnout a nedívat se na ně, ale to nezvládneš. Jsou to ty, co připomínaj svůdný modrý jiskřící světlo, chápeš? Spleteš si pohled na ně s láskou, moc se přiblížíš, chytneš zillion voltů a tvý křídla shořej jak papír.

Nebezpečný.

BORCOVSKÝ TAHY

- **Nebezpečnej & sexy:** Když vejdeš do nabitý situace, hoď si +šukatelnost. Na 10+ získáš převahu 2. Na 7-9, převahu 1. Utrať převahu 1 za 1 za oční kontakt s přítomnou VP, která zmrzne nebo ucukne a není schopná akce, dokud ji nepropustíš. Při selhání tě tví nepřátelé okamžitě rozpoznaj jako hlavní hrozbu.
- **Ledovej chlad:** Když na VP použiješ násilí, hoď si +klídeček místo +machrovina. Když použiješ násilí vůči postavě jinýho hráče, hoď si +Hx namísto +machrovina.
- **Bez milosti:** Když způsobíš zranění, způsob +1zranění.
- **Vidiny smrti:** Když deš do bitvy, hoď si +úchylnost. Na 10+ označ jednoho člověka, co umře, a jednoho, co přežije. Na 7-9 označ jednoho člověka, co umře, NEBO jednoho, co přežije. Nejmenuj hráčskou postavu; jmenuj jen VP. MC zařídí, aby se tvoje vize naplnila, pokud to je jen trochu možný. Při selhání uvidíš svou vlastní smrt a během celý bitvy budeš mít -1.
- **Perfektní instinkty:** Když jsi přečet nabitou situaci a jednáš na základě odpovědi od MC, dostaneš +2 místo +1.
- **Nemožný reflexy:** Způsob, kterým se pohybuješ bez zátěže, se počítá jako pancír. Pokud si nahej nebo téměř nahej, máš 2-pancír; pokud máš na sobě nepancéřovej vohoz, 1-pancír. Pokud máš na sobě pacír, tak místo toho počítej ten.

DALŠÍ TAHY

ZBRANĚ NA MÍRU

STŘELNÁ ZBRANĚ NA MÍRU

Základ (zvol 1):

- Pistole (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)
- Brokovnice (3-zranění nablízko přebíjecí špinavá)
- Puška (2-zranění nadálku přebíjecí hlasitá)
- Kuše (2-zranění nablízko pomalá)

Možnosti (zvol 2):

- Zdobená (+cenná)
- Starožitná (+cenná)
- Poloautomatická (-přebíjení)
- Opakovací (+1zranění)
- Automatická (+plošná)
- Tlumená (-hlasitá)
- Přesílená (nablízko/nadálku, nebo +1zranění nadálku)
- Pr munice (+pr)
- Zaměřovač (+nadálku, nebo +1zranění nadálku)
- Velká (+1zranění)

CHLADNÁ ZBRANĚ NA MÍRU

Základ (zvol 1):

- Hůl (1-zranění, dotek plošná)
- Násada (1-zranění dotek)
- Tyč (1-zranění, dotek)
- Řetěz (1-zranění dotek plošnej)

Možnosti (zvol 2):

- Zdobená (+cenná)
 - Starožitná (+cenná)
 - Hlavice (+1zranění)
 - Hroty (+1zranění)
 - Čepel (+1zranění)
 - Dlouhá čepel* (+2zranění)
 - Těžká čepel* (+2zranění)
 - Čepele* (+2zranění)
 - Skrytá (+nekonečná)
- *počítá se jako 2 možnosti

TVÝ ZBRANĚ NA MÍRU

VÝBAVA & BARTER

SMĚNA

Na začátku sezení utrat 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázky.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- Vydírat, plundrovat nebo okrádat bohatou populaci.
- Sloužit bohatý VP jako ochranka.
- Provést vraždu na zakázku nějaký bohatý VP.
- Jinej, kteréj si dohodneš.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: noci v luxusu a se společnosti; jakýkoliv zbraní; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívaného výkonného vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA BORCE

Aby sis vytvořil svého borce, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Sníh, Karmín, Stín, Azur, Půlnoc, Šarlota, Violetta, Jantar, Tulák, Švestka, Západ, Smaragd nebo Rubín.

Raksha, Kickskirt, Kite, Monsoon, Smith, Beastie, Baaba, Melody, Mar, Tavi, Absinthe, nebo Honeytree.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+3 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchylnost=0
- Klídeček+3 Machrovina-1 Šukatelnost+2 Našrocenost=0 Úchylnost-1
- Klídeček-3 Machrovina-2 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchylnost+1
- Klídeček+3 Machrovina=0 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchylnost-1

VYBAVENÍ

Dostaneš:

- 2 zbraně na míru
- Cetky v hodnotě 4-barter
- Vohoz odpovídající tvému vzezření, včetně možnosti mít vohoz, co se počítá za 1-pancír nebo pancír s hodnotou 2-pancír (popíšeš si ho sám)

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš své Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Formální hadry, výstavní hadry, luxusní hadry, obyčejný hadry nebo okázalé pancíře.

Hladkej xicht, sladkej xicht, hezkej xicht, ostrej xicht, holčičí xicht, klučičí xicht, úžasnej xicht.

Kalkulující pohled, nemilosrdnej pohled, ledovej pohled, strhující pohled nebo neurčitej pohled.

Chtěná postava, štíhlá postava, úchvatná postava, svalnatá postava nebo šlachovitá postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 2 borcovský tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, pokud dostaneš příležitost, podívej se na tahy **stání na stráži**, **naskakování na jedoucí vozidlo** a na **lstivý tah**.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se ostatních hráčů, kterým jejich postavám můžeš věřit.

- K postavám, kterejm můžeš věřit, si napíšeš Hx-1
- K postavám, kterejm nemůžeš věřit, si napíšeš Hx+3

Co je bezpečný tě nezajímá, jsi přitahovanej k tomu, co není.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; di do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

12

9 3

6

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

PSYCHOUŠSKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, tak jí automaticky provedeš **hlubokej mozkovéj sken**, ať už tenhle tah máš, nebo ne. Hoď si +úchylnost jako normálně, nicméně otázky, na který ti hráč druhý postavy odpoví, zvolí MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenosť ○○○○○ >> > **zlepšení**

__ vem si +1klídeček (max klídeček+2)

__ vem si +1našrocenost (max našrocenost+3)

__ vem si +1machrovinu (max machrovina+2)

__ vem si +1machrovinu (max machrovina+2)

__ vem si novej psychouškej tah

__ vem si novej psychouškej tah

__ vem si 2 nový nebo náhradní kusy psychouškej výbavy

__ vem si državu (tvůj popis) a **bohatství**

__ vem si tah z cizí příručky

__ vem si tah z cizí příručky

__ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

__ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek

__ vytvoř si do hry druhou postavu

__ změň herní příručku své postavy

__ zvol si 3 základní tahy a zlepší je

__ zlepší ty 3 další základní tahy

PSYCHOUŠ

PSYCHOUŠ

Psychouši sou divný psychotický psionický oblbovači Apokalyptickýho světa. Maj moc kontrolovat mozky a loutkařit, maj divný srdce, mrtvou duši a oči narušených bytostí. Stojí na hraně tvýho zornýho pole a civíc na tebe šeptaj do tvýhlyavy. Zkřívý tvý vidění a přečtou si tvý tajemství.

Jsou přesně ten stylovej doplněk, bez kterýho nemůže žádněj pořádněj baron žít.

PSYCHOUŠSKÝ TAHY

○ **Nepřirozený uchvácení chtičem:** Když zkoušíš někoho svýst, hoď si +úchylnost místo +šukatelnost.

○ **Všední mozková citlivost:** Když chceš někoho přečíst, hoď si +úchylnost namísto +našročenost. Tvoje oběť tě musí být schopná vidět, ale nemusí s tebou interagovat.

○ **Nepřirozeně triviální mozkový naladění:** Dostaneš +1 úchylnost (úchylnost +3)

○ **Hlubokej mozkovéj sken:** Když máš čas a si k někomu fyzicky blízko – vzájemně, jako když se objímáte, nebo jednostranně, jako když je někdo přivázaněj ke stolu – tak ho můžeš přečíst mnohem hloubějc než normálně. Hoď si +úchylnost. Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 1. Při čtení utrať převahu, abys hráči postavy položil otázky, 1 za 1:

- Co byl nejhorší zážitek tvý postavy?
- Co tvoje postava touží, aby jí bylo odpuštěný, a kým?
- Jaký rány tvoje postava skrývá?
- Co sou mentální a duševní slabiny tvý postavy?

Při selhání cíli způsobíš 1-zranění (pr), aniž bys z toho cokoliv získal.

○ **Přímej mozkovéj šepot:** Můžeš si hodit +úchylnost, abys získal efekty použití násilí, aniž bys použil násilí. Tvoje oběť tě musí bejt schopná vidět, ale nemusí s tebou interagovat. Pokud tě tvoje oběť přiměje jednat, tak se tvoje mysl počítá za zbraň (1-zranění pr nablízko hlasitá-volitelně).

○ **Mozkový loutkařský provázky:** Když máš čas a jsi k někomu fyzicky blízko – opět, vzájemně či jednostraně – můžeš mu do hlavy vložit příkaz. Hoď si +úchylnost. Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 1. Kdykoliv chceš, bez ohledu na okolnosti, můžeš utratit svojí převahu 1 za 1:

- Způsob 1-zranění (pr)
- Uděl cíli okamžitě -1

Když tvůj příkaz splní, tak se to počítá za celou zbejvající převahu. Při selhání cíli způsobíš 1-zranění (pr), aniž bys z toho cokoliv získal.

DALŠÍ TAHY

PSYCHOUŠSKÝ VYBAVENÍ

- Implantační injekce (zásah hi-tech)

Pokud ti psychoušské tah umožňuje způsobit někomu zranění, tak pokuds na dotyčného už použil tohle, způsobíš +1zranění.

- Mozkovéj předavač (plošný nablízko hi-tech)

Pro účely psychoušskéj tahů, pokud někdo může vidět tvůj mozkovéj předavač, jakoby viděl tebe.

- Zcitlivující drogy (zásah hi-tech)

Pokud jima někoho ovlivníš, tak když na ně pak použiješ psychoušskéj tah, získáš +1převahu.

- Znásilňující rukavice (dotek hi-tech)

Pro účely psychoušskéj tahů se pouhej dotyk kůže počítá jako čas a blízkost.

- Projektor bolestný vlny (1-zranění pr plošnej hlasitej přebíjecí hi-tech)

Vybuchne jako znovupoužitelnej granát. Zásáhne všechny vyjma tebe.

- Hluboký ušní zátky (nošený hi-tech)

chrání nositele před všema psychoušskéjma tahama a vybavenim.

PŘEVaha

VYBAVA & BARTER

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-barteru za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázku.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- Vyslýchat vojevůdcovy VP vězně
- Sloužit bohatý VP jako vydržovanéj psychouš
- Vydírat bohatou VP
- Jinej, kterej si dohodneš.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *nocí v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.*

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA PSYCHOUŠE

Abys sis vytvořil svého psychouše, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Smith, Jones, Jackson, Marsh, Lively, Burroughs nebo Gritch.

Joyette, Iris, Marie, Amiette, Suselle nebo Cybelle.

Pallor, Sin, Charmer, Pity, Brace nebo Sundon.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina+1 Šukatelnost-2 Našrocenost+1 Úchylnost+2
- Klídeček=0 Machrovina=0 Šukatelnost+1 Našrocenost=0 Úchylnost+2
- Klídeček+1 Machrovina-2 Šukatelnost-1 Našrocenost+2 Úchylnost+2
- Klídeček+2 Machrovina-1 Šukatelnost-1 Našrocenost=0 Úchylnost+2

VLAVAVENÍ

Dostaneš:

- 1 malou fajnovou zbraň
- 2 kusy psychoušského vybavení
- Cetky v hodnotě 8-barter
- Vohoz odpovídající tvému vzezření, včetně kusu 1-panciře, pokud ho chceš (tvůj popis)

Malý fajnový zbraně:

- 9mm s tlumičem (2-zranění nablízko hi-tech)
- Zdobená dýka (2-zranění dotek cenná)
- Skrytý nože (2-zranění dotek, nekonečné)
- Skalpel (3-zranění kontaktní hi-tech)
- Starožitná zbraň (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitá cenná)

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš svůj Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Velmi formální vohoz, klinické vohoz, bon-dáž-fetišistické vohoz, klimatické vohoz nevhodné pro místní klima.

Zjizvené xicht, hladké xicht, bledejší xicht, kostnatější xicht, kulaté zpocené xicht nebo milejší xicht.

Měkčí pohled, mrtvější pohled, hlubokější pohled, starostlivější pohled, netečnější pohled, zničenější pohled nebo plačtivější pohled.

Podivně šlachovitá postava, měkká postava, štíhlá postava, zmračená postava nebo tlustá postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 2 psychoušské tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale až budeš mít možnost, mrkni se na **dávání ba-cha**, **kladení pasti** nebo **obrácení situace**.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na 1, 2 nebo všechny 3:

- *Kdo z vás spal v mé přítomnosti (ať už vědomě nebo ne)?*

K týhle postavě si přiřiš Hx +2.

- *Koho z vás sem potají pozorně sledoval?*

K týhle postavě si přiřiš Hx +2

- *Kdo z vás mě nejočividnějc nemá rád a nevěří mi?*

K týhle postavě si přiřiš Hx+3.

Ke všem ostatním si přiřiš Hx+1. Do každého se dokážeš podivně vcítit.

Když sou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázku, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvejš vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

*použij násili;
bodni někoho do zad; đi do bitvy*

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

*přečti situaci
přečti člověka*

zvýrazněná

ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

12

9 3

6

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezeni

DVOUKOLÁČKA SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, tak si na svy kartě ihned přepíše svy Hx s tebou na +3. Taky si zvolí, zda si ty na svy kartě změníš svy Hx k ní o -1 nebo o +1.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenost ○○○○○ >>> **zlepšení**

vem si +1machrovinu (max machrovina+3)

vem si +1klídeček (max klídeček+2)

vem si +1našrocenost (max našrocenost+3)

vem si +1úchylnost (max úchylnost+2)

vem si +1úchylnost (max úchylnost+2)

vem si novou možnost pro svůj gang

vem si novou možnost pro svůj gang

vem si državu (tvůj popis) a **bohatství**

vem si tah z cizí příručky

vem si tah z cizí příručky

vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek

vytvoř si do hry druhou postavu

změň herní příručku svy postavy

zvol si 3 základní tahy a zlepši je

zlepši ty 3 další základní tahy

DVOUKOLÁK

Představuje se

DVOUKOLÁK

Apokalyptickéj svět je plnej nedostatku. Přirozeně. Není dost slušnýho jídla, není dost nezkažený vody, není dost bezpečí, dost světla, dost elektřiny, dost dětí, dost naděje.

Nicméně, Zlatěj věk minulosti nám nechal dvě věci: benzin a dostatek nábojů. Řek bych, že jich ty šmejdi nakonec nepotřebovali tolik, kolik předpokládali.

Takže, dvoukoláku, tady sou. Dost pro tebe.

DVOUKOLÁCKÝ TAHY

● **Alfa smečky:** Když chceš svůj gang k něčemu donutit, hoď si +machrovina. Na 10+ všechny 3, na 7-9 si zvol 1:

- *Udělej, co chceš (pokud toto nezvolíš, tak odmítnou)*
- *Nijak se o to nervou (pokud toto nezvolíš, tak se rvou)*
- *Nemusíš nikoho měnit v exemplární příklad (jinak musíš)*

Pokud selžeš, tak tě někdo v gangu vyzve, tak cvičně nebo se vši vážností, o tvoje místo alfy.

● **Mizerný zloději:** Když přiměješ svůj gang, aby zkusil něco najít po kapsách a sedlových brašnách, hoď si +machrovina. Musí to bejt něco dost malýho, aby se to tam vešlo. Na 10+ se náhodou ukáže, že to někdo z vás má – nebo něco dost podobnýho. Na 7-9 má někdo z vás něco podobnýho, pokud to není hi-tech – v tom případě smůla. Při selhání někdo z vás něco takovýho mival, ale zjevně mu to nějakěj šmejď ukrad.

DALŠÍ TAHY

TVOJE MAŠINA

V základu má tvoje mašina rychlost=0, ovládání=0, 0-pancíř a hmotnost=0.

Přednosti (zvol 1 nebo 2): rychlá, robustní, agresivní, štíhlá, ohromná, responzivní.

Vzhled (zvol 1 nebo 2): elegantní, klasická, těžce osekaná, řvavá, rozložitá, namakaná, stylová, luxusní.

Slabiny (zvol 1): pomalá, neohrabaná, nestabilní, křehká, vzdorující, líná, nespolehlivá.

Bitevní možnosti (zvol 1): rychlost+1, ovládání+1

PŘEDNOSTI

VZHLED

SLABINY

RYCHLOST

OVLÁDÁNÍ

PANCIŘ

HMOTNOST

GANG

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

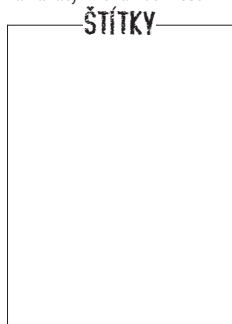
- Tvůj gang se skládá ze 30 nebo i víc násilnejch bastardů. Střední místo malej.
- Tvůj gang je dobře vyzbrojenej. +1zranění
- Tvůj gang je dobře pancéřovanej. +1pancíř
- Tvůj gang je dost disciplinovanej. Zahod' divokost.
- Tvůj gang má kočovnýho ducha a je schopnej si svoje mašiny udržovat a opravovat bez základny. Přidej mu +mobilní.
- Tvůj gang je zajištěnej a schopnej vystačit si nájezdama a mrchožroutstvym. Přidej mu +bohatej.

A zvol 1:

- Tvůj gang má mašiny v mizernym stavu, co potřebujou neustálou údržbu. Slabina: rozpad.
- Tvůj gang má vybraný mašiny, co sou náročný na údržbu. Slabina: připoutanej.
- Tvůj gang není pospolitej a jeho členové přicházej a odcházej, jak se jim zlíbí. Slabina: dezertej.
- Tvůj gang má významnej dluh k někomu mocnýmu. Slabina: závazek.
- Tvůj gang je špinavej a nemocnej. Slabina: nemoc.



+1 zranění proti menším gangům, -1 zranění proti větším za každej 1 rozdíl velikosti



VÝBAVA & BARTER

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázky.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- Vydírat, přepadat nebo okrádat bohatou populaci.
- Dělat bohatý VP osobního strážce.
- Proved' vraždu na zakázku nějaký bohatý VP.
- Jinej, kterej si dohodneš.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: noci v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho vykonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA DVOUKOLÁKA

Aby sis vytvořil svého dvoukoláka, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Čokl, Domino, Steak, Smraďoch, Satan, Lars, Kulka, Kostka, Demence, Malý pivo, Střelec, Diamant, Zlaták, Vandrák, Nezřízenec, Baby, Naražeč, Kladivo, Vodvaz, Hadí oko, Malíček, Dráták, Blues.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchylnost=0
- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost+1 Našrocenost=0 Úchylnost-1
- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost=0 Našrocenost+1 Úchylnost-1
- Klídeček+2 Machrovina+2 Šukatelnost-1 Našrocenost+0 Úchylnost-1

VYBAVENÍ

Navic ke svý mašině a svýmu gangu dostaneš:

- 2 drsný zbraně
- Cetky v hodnotě 2-barter
- Vohoz odpovídající tvému vzezření s hodnotou 1-pancíř nebo 2-pancíř (popiš si sám)

Drsný zbraně:

- Magnum (3-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)
- Smg (2-zranění nablízko automatická hlasitá)
- Seřizlá brokárna (3-zranění nablízko přebíjecí špinavá)
- Pácidlo (2-zranění dotek špinavý)
- Mačeta (3-zranění dotek špinavá)
- Kuše (2-zranění nablízko pomalá)
- Zápěstní kuše (1-zranění nablízko pomalá)

Pokud chceš začít protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš svý Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Motorkářskej bojovej vohoz, pozérskej motorkářskej vohoz, mrchožroutskej motorkářskej vohoz nebo S&M motorkářskej vohoz.

Ošlehanej xicht, silnej xicht, drsnej xicht, protáhlej xicht nebo pomláčeněj xicht.

Nesnášenlivej pohled, propalující pohled, kalkulující pohled, unaveněj pohled nebo vstřícněj pohled.

Podsaditá postava, rozložitá postava, houževnatá postava, statná postava nebo tlustá postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Dostaneš oba dvoukolácký tahy.

Můžeš a nejspíš i budeš používat všechny bitevní tahy, ale odněkud potřebuješ začít. Až budeš mít možnost, tak se mrkni na tahy **zmocnit se silou, kropení a silniční válka** a na pravidla pro to, jak gangy způsobujou a schytávají zranění.

HX

Všichni představí svý postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se

- *Kdo z vás kdysi jezdil s mym gangem?*
K týhle postavě si připiš Hx+1
- *Kdo z vás si myslí, že by mě zvládnul sejmout v boji, kdyby na to došlo?*
K týhle postavě si připiš Hx+2
- *Kdo z vás se dřív postavil mně i s mym gangem?*
K týhle postavě si připiš Hx+3

Ke všem ostatním si připiš Hx-1. Víš co – o lidi se moc nestaráš.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázku, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvejh vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; di do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

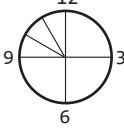
ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet



stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezeneí

JEZDECKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, hoď si +klídeček. Na 10+ klídek a pohoda. Na 7-9 jim na jejich kartě přidej +1 Hx k tobě, ale sám si k nim na své kartě dej -1 Hx. Při selhání to odneseš: dej si průběžný -1, dokud neukážeš, že to jako není, že by tě druhá postava vlastnila, nebo tak něco.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenosť ○○○○○ >> > **zlepšení**

vem si +1klídeček (max klídeček+3)

vem si +1šukatelnost (max šukatelnost+2)

vem si +1našrocenost (max našrocenost+2)

vem si +1úchylnost (max úchylnost+2)

vem si novej jezdeckej tah

vem si novej jezdeckej tah

vem si nový vozidlo (vlastní popis)

vem si garáž (dílna, vlastní popis) s pracovníkama

vem si tah z cizí příručky

vem si tah z cizí příručky

vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek

vytvoř si do hry druhou postavu

změň herní příručku svý postavy

zvol si 3 základní tahy a zlepši je

zlepši ty 3 další základní tahy

JEZDEC

JEZDEC

Přišla apokalypsa a infrastruktura Zlatého věku se rozvrátila. Silnice se rozervalý a rozpadly, komunikační sítě roztrhaly a pojiťka životů zmizely. Navzájem odtržený města zuřily jako rozkopnutý mraveniště, než vzplály a padly.

Pár žijících si to stále pamatuje. Na všech horizontech byly plameny hořící civilizace, dost jasný, aby skryly hvězdy, dost kouřící, aby zakryly Slunce.

V Apokalyptickým světě jsou horizonty temný a nevedou k nim žádné cesty.

JEZDECKÝ TAHY

- **Bojovej jezdec:** Když použiješ svoje vozidlo jako zbraň, způsob +1zranění. Když způsobíš v-zranění, přidej +1 k hodu svýho cíle. Když schytáš v-zranění, vem si -1 ke svému hodu.
- **Voči na východu:** Jmenuj svou únikovou cestu a hoď si +klídeček. Na 10+ unikneš. Na 7-9 můžeš jít nebo zůstat, ale pokud pudeš, tak tě to bude něco stát: něco necháš za sebou nebo vemeš něco s sebou, MC ti řekne co. Při selhání zůstaneš zranitelný na půlce cesty pryč.
- **Voko na počasí:** Když otevřeš svůj mozek psychickým maelstrómu světa, hoď si +klídeček namísto +úchylnost.
- **Reputace:** Když se potkáš s někým důležitým (řekni si sám) hoď si +klídeček. Při úspěchu o tobě už slyšel a ty si řekneš, co to bylo; MC na to adekvátně zareaguje. Na 10+ si pro jednání s dotyčným vezmeš +1 na příště. Při selhání o tobě slyšeli, ale MC řekne, co to bylo.
- **Šílenec:** Když se vrhneš přímo do nebezpečí bez nějaký zálohy, dostaneš +1pancír. Pokud zrovna vedeš nákej gang nebo konvoj, tak ten dostane taky +1 pancír.
- **Sběratel:** Dostaneš 2 další káry (vlastní popis).
- **Moje další kára je tank:** Dostaneš speciální bitevní vozidlo (dohodni si ho s MC)

DALŠÍ TAHY

TVOJE KÁRA

VELIKOST	
RYCHLOST	OVLADÁNÍ
PANCÍŘ	HMOTNOST
ŠTÍTKY	

KÁRY

Tvůj auták má rychlost=0, ovládání=0, 0-pancíř a hmotnost podle hodnocení svého rámu.

Zvol si rám:

Bugina (hmotnost=0, 1 bitevní možnost)

Kompakt, mrňous (hmotnost=1, 2 bitevní možnosti)

Kupé, sedan, jeep, pickup, dodávka, limuzína, 4x4, traktor (hmotnost=2, 2 bitevní možnosti)

Semi, bus, sanitka, stavební/strojní (hmotnost=3, 2 bitevní možnosti)

Přednosti (zvol si 1 nebo 2): rychlejší, silnější, agresivnější, štihlejší, ohromnější, terénnější, rezpozivnější, snášenlivější, prostornější, spolehlivější, snadno opravitelnější.

Vzhled (zvol si 1 nebo 2): elegantnější, klasičtější, zánovní, silnější, luxusnější, stylovější, výkonnější, zvláštnější, hezkejší, ručičtější, bodce a pláty, křiklavější.

Slabiny (zvol 1 nebo 2): pomalejší, hlasitější, línější, zfušovanější, stisněnější, vztekavější, potácivější, nespolehlivější, skákavější.

Bitevní možnosti (zvol adekvátně rámu): +1rychlost, +1ovládání, +1hmotnost, +1pancíř.

Pokud chceš, tak můžeš bitevní možnost vzít dvakrát.

VÝBAVA & BARTER

--

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázku.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- Sloužit bohatý VP jako řidič.
- Sloužit bohatý VP jako kurýr.
- Jinej, kterej si dohodneš.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *nocí v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoli.*

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

KÁRA #2

VELIKOST	
RYCHLOST	OVLÁDÁNÍ
PANCIŘ	HMOTNOST
ŠTÍTKY	

KÁRA #3

VELIKOST	
RYCHLOST	OVLÁDÁNÍ
PANCIŘ	HMOTNOST
ŠTÍTKY	

TVORBA JEZDCE

Aby sis vytvořil svého jezdce, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Lauren, Audrey, Farley, Sammy, Katherine, Marilyn, James, Bridget, Paul, Annette, Marlene, Frankie, Marlon, Kim, Errol, nebo Humphrey.

Phoenix, Mustang, Impala, Suv, Cougar, Cobra, Dart, Gremlin, Grand Cherokee, Jag, nebo Beemer.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+2 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchyllost=0
- Klídeček+2 Machrovina=0 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchyllost-1
- Klídeček+2 Machrovina+1 Šukatelnost-1 Našrocenost=0 Úchyllost+1
- Klídeček+2 Machrovina-2 Šukatelnost=0 Našrocenost+2 Úchyllost+1

VYBAVENÍ

Dostaneš:

- 1 praktickou zbraň
- Cetky v hodnotě 4-barter
- Vohoz odpovídající tvému vzezření (vlastní popis)

Praktický zbraně (zvol si 1):

- .38 revolver (2-zranění nablízko přebíjecí hlasítej)
- 9mm (2-zranění nablízko hlasitá)
- Velkej nůž (2-zranění dotek)
- Seřízlá brokárna (3-zranění nablízko přebíjecí špinavá)
- Mačeta (3-zranění dotek špinavá)
- Magnum (3-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)

Pokud chceš začít s protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoli si obnovíš svůj Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý. Klasickej vohoz, běžnej vohoz, pracovní vohoz, koženey vohoz nebo křiklavej mrchožroutskej vohoz.

Hezoučekkej xicht, úchvatnej xicht, nevlídněj xicht, symetrickej xicht, utahanej xicht, křivej xicht

Chladnej pohled, nečitelněj pohled, tvrděj pohled, smutnej pohled, ledovej pohled nebo netečekkej pohled.

Štíhlá postava, oplácáná postava, podsaditá postava, pevná postava, vysoká postava nebo silná postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 2 jezdeccký tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale až budeš moct, tak se mrkni na tahy **stání na stráži** a **válečná cesta** a na to, jak se způsobuje poškození vozidlům.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na 1, 2 nebo všechny 3:

- *Kdo z vás mě kdysi vytáh z pořádného průseru?*

K týhle postavě si připiš Hx+1.

- *Kdo z vás se mnou strávil dlouhý dny na cestě?*

K týhle postavě si připiš Hx+2.

- *Koho z vás sem občas viděl se dívat na horizont?*

K týhle postavě si připiš Hx+3.

Ke všem ostatním si připiš Hx-1. Nejsi někdo, kdo by přirozeně tihnul k příliš mnoha lidem.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; đi do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

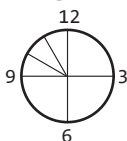
ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet



stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

- vrať se s -1machrovinou
- vrať se s +1úchylností (max +3)
- přejdi na jinou příručku
- umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

MAGORSKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, vem si +1 na příště. Pokud chceš, tak si další postava taky vezme +1 na příště.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenosť ○○○○○ >> zlepšení

- __ vem si +1klídeček (max klídeček+2)
- __ vem si +1našročenost (max našročenost+2)
- __ vem si +1úchylnost (max úchylnost+2)
- __ vem si novejš magorskej tah
- __ vem si novejš magorskej tah
- __ vem si vozidlo (vlastní popis)
- __ ziskejš državu (tvůj popis) a **bohatství**
- __ ziskejš gang (tvůj popis) a **alfa smečky**
- __ vem si tah z cizí příručky
- __ vem si tah z cizí příručky
- __ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)
- __ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek
- __ vytvoř si do hry druhou postavu
- __ změň herní příručku svý postavy
- __ zvol si 3 základní tahy a zlepši je
- __ zlepši ty 3 další základní tahy

MAGOR

MAGOR

Apokalyptické svět je nenávistný, ošklivý a násilný místo. Zákon a společnost se úplně rozpadly. Co je tvoje je tvoje jen dokud si to dokážeš udržet ve svých rukách. Není tu žádná mír. Žádná stabilita, kromě té, kterou si vyřeš, coul po coulu, z bahna a hlíny a pak si jí neubráníš vraždama a krví.

Někdy je to očividný řešení to správný.

MAGORSKÝ TAHY

- **Zocelenej bojem:** Když jednáš pod palbou, nebo když stojíš na stráži, hoď si +machrovina místo +klídeček.
- **Seru na to:** Jmenuj svoji únikovou cestu a hoď si +klídeček. Na 10+ unikneš. Na 7-9 můžeš jít nebo zůstat, ale pokud pudeš, tak tě to bude něco stát: něco necháš za sebou nebo vezmeš něco s sebou, MC ti řekne co. Při selhání zůstaneš zranitelný na půlce cesty pryč.
- **Bitevní instinkty:** Když v boji otevřeš svůj mozek psychickému maelströmu světa, hoď si +machrovina místo +úchylnost.
- **Totálně cákej:** Vem si +1machrovina (machrovina +3).
- **Připravenej na neodvratný:** Máš suprově vybavenou a velmi kvalitní lékárníčku. Počítá se jako spásitelský vybavení (viz) s kapacitou 2-kusy.
- **Krvelačnej:** Kdykoliv způsobíš zranění, způsob +1zranění.
- **NĚKDO, S KYM NEVYMRDÁVÁŠ:** V boji se počítáš jako malej gang s hodnocením zranění a pancíře podle svého vybavení.

DALŠÍ TAHY

ZÁBAVA & PANCÍŘ

PANCÍŘ

ZBRANĚ

Zkurveně velký zbraně (zvol 1):

- Tlumená odstřelovačka (3-zranění nadálku hi-tech)
- Mg (3-zranění nablízko/nadálku hlasitá automatická)
- Granátomet (4-zranění nablízko oblast špinavej)

Silný zbraně (zvol 2):

- Lovecká puška (3-zranění nadálku hlasitá)
- Brokovnice (3-zranění nablízko špinavá)
- Smg (2-zranění nablízko automatická hlasitá)
- Magnum (3-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)
- Příruční granátomet (4-zranění nablízko oblast přebíjecí špinavá)
- Pr munice (pr) přidej pr ke všem svejm zbraním
- Tlumič (hi-tech) odeber hlasitá ode všech svejch zbraní

Záložní zbraně (zvol 1):

- 9mm (2-zranění nablízko hlasitá)
- Velká kudla (2-zranění dotek)
- Mačeta (3-zranění dotek špinavá)
- Spousta nožů (2-zranění dotek neko-nečný)
- Granáty (4-zranění dotek oblast přebí-jecí špinavý)

ZRANĚNÍ

Když je postava zraněná, tak si hráč označí dílek v jejich odpočtových hodinách zranění. Označ celej jeden dílek za každý 1-zranění, počínaje segmentem mezi 12:00 a 3:00.

Typicky když postava schytá zranění, tak toto odpovídá hodnocení zbraně, útoku nebo neštěstí minus hodnocení pancíře postavy. Tomu se říká určený zranění.

Když **schytáš zranění**, hod si +schytaný zranění (po odečetní pancíře, pokud ho máš). Na 10+ zvolí MC 1:

- *Jsi 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.*
- *Ztatíš 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.

Když **způsobuješ zranění jiný hráčský postavě**, tak tato 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 někomu ublížíš, tak líp vidí, co si zač.

VÝBAVA & BARTER

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázky.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- *Vydírej, přepadej nebo okrádej bohatou populaci.*
- *Dělej bohatý VP osobní ochranku.*
- *Proveď vraždu na zakázku bohatý VP.*
- *Jinej, kterej si dohodneš.*

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *noci v luxusu a se společností; jakýkoliv zbraní; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.*

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA MAGORA

Aby sis vytvořil svého magora, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Vonk the Sculptor, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barbarossa, Keeler, Grekkor, Crille, Doom, or Chaplain.

Rex, Fido, Spot, Boxer, Doberman, Trey, Killer, Butch, Fifi, Fluffy, Duke, Wolf, Rover, Max, or Buddy.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost-1 Našročenost+1 Úchyllost=0
- Klídeček-1 Machrovina+2 Šukatelnost-2 Našročenost+1 Úchyllost+2
- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost-2 Našročenost+2 Úchyllost-1
- Klídeček+2 Machrovina+2 Šukatelnost-2 Našročenost=0 Úchyllost=0

VYBAVENÍ

Dostaneš:

- 1 zkurvené vlkou zbraň
- 2 velký zbraně
- 1 záložní zbraň
- Pancíř s hodnocením 2-pancíř (tvůj popis)
- Cetky v hodnotě 2-barter

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš své Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý. Sesbírané neladící pancíř, otlučené staré pancíř nebo vlastnoručně vyrobené pancíř. Zjizvené xicht, tupej xicht, ostřej xicht, hloupej xicht, orvané xicht nebo ošlehané xicht.

Šílené pohled, vzteklé pohled, moudré pohled, smutné pohled, prasečí pohled nebo vypočítavé pohled.

Zocelená postava, podsaditá postava, svalnatá postava, zřízená postava, přehnaně namakaná postava, pevná postava nebo ohromná postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 3 magorský tahy.

Máš přístup ke všem bitevním tahům a nejspíš je budeš všechny používat, ale musíš někde začít. Až budeš mít možnost, mrkni na tahy **zmocnit se silou** a **kropení**.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na 1, 2 nebo všechny 3:

- *Kdo z vás mě jednou nechal krváčet a nic pro mě neudělal?*

K týhle postavě si přiřiš Hx-2.

- *Kdo z vás se mnou někdy bojoval bok po boku?*

K týhle postavě si přiřiš Hx+2

- *Kdo z vás je nejhezčí a/nebo nejchytřejší?*

K týhle postavě si přiřiš Hx+3.

Ke všem ostatním si přiřiš Hx-1. Nevidíš důvod proč by ses sblížoval s většinou lidí.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; đi do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

12

9 3

6

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

BARONSKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, tak jí můžeš dát dárky v hodnotě 1-barteru, aniž by tě to něco stálo.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenosť ○○○○○ >>> **zlepšení**

vem si +1machrovinu (max machrovina+3)

vem si +1úchylnost (max úchylnost+2)

vem si +1klídeček (max klídeček+2)

vem si +1šukatelnost (max šukatelnost+2)

vem si +1našrocenost (max našrocenost+2)

zvol si novou možnost pro svojí državu

zvol si novou možnost pro svojí državu

smaž si jednu možnost ze své državy

vem si tah z cizí příručky

vem si tah z cizí příručky

vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

odešli svojí postavu na bezpečnej vodpočinek

vytvoř si do hry druhou postavu

změň herní příručku své postavy

zvol si 3 základní tahy a lepší je

lepší ty 3 další základní tahy

BARON

Představuje se

BARON

V Apokalyptickým světě není žádná vláda ani společnost. Když baroni vládli kontinentům, když vedli války přes celý svět a ne jen přes jedno spáleniště, když jejich armády čítaly statisíce a měli podělaný *lodě*, aby nesly jejich podělaný *letadla*, to byl zlatý věk legend. Dneska si tak může říkat kdokoliv s vybetonovaným pláčkem a gangem magorů. Chceš k tomu snad něco říct?

BARONSKÝ TAHY

- **Vůdcovství:** Když musíš nařídít svému gangu postup, přeskupení, držení pozice, udržení disciplíny nebo je přimět aby u něčeho hejblí prdelí, hoď si +machrovina. Při úspěchu to udělej. Při 10+ se na to vrhnou; vem si +1 na příště. Při selhání to udělej, ale později si to budou chtít vyříkat.
- **Bohatství:** 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 tvého přebytku a nedostatku závisí na tvý državě, jak je uvedený dále.

DALŠÍ TAHY

VÝBAVA & BARTER

SMĚNA

Tvoje država ti zajišťuje tvý každodenní potřeby, takže dokud jí vládneš, tak na začátku sezení nemusíš utrácet barter za svůj životní styl.

Když rozdáváš dary, tak následující věci se dají počítat jako dar v hodnotě 1-barteru: *měsíc pohostinnosti, včetně místa k bydlení a stravy s ostatními; noc ve značném luxusu a se společností; jakákoliv zbraň, vybavení nebo vohoz, který nejsou cenný nebo hi-tech; oprava kusu hi-tech vyvavení tvým oblíbeným fixerem nebo technikem; udělení týdenního ochranného doprovodu některým tvým borcem, magorem nebo členem gangu; měsíční úprava a údržba pro výkoný a používaný vozidlo; půl hodina plný pozornosti při osobní audienci; nebo, samozřejmě, cetky v hodnotě 1-barteru.*

V době hojnosti je ti přebytek tvój državy k dispozici k čemukoliv se ti zlíbí. (Za předpokladu, že se tví vazalové také těší odpovídající hojnosti.) Pro posouzení hodnoty 1-barteru se podívej výše. Pokud chceš něco lepšího, tak si to budeš muset zařídit zvlášť, nejspíš směnou s nějakým sousedním baronem.

DRŽAVA

V základu má tvoje država:

- 75-150 lidí.
- Práce je směs lovu, hrubého farmaření a mrchožroutství (přebytek 1-barter, nedostatek: hlad)
- Komplex poskládané z betonu, plátů kovu a výztuh. Tvůj gang má +1pancíř, když se v něm brání.
- Zbrojnice sesbíraných a improvizovaných zbraní.
- Garáž 4 užitných vozidel a 4 specializovaných bitevních vozidel (dohodni si s MC)
- Gang 40 násilných bastardů (2-zranění gang střední vzpurnej 1-pancíř)

Zvol 4:

- Máš velkou populaci, 200-300 lidí. Přebytek: +1barter, nedostatek: +nemoci.
- Máš malou populaci, 50-60 lidí. nedostatek: úzkost namísto nedostatek: hlad.
- K práci si přidej lukrativní nájezdy. Přebytek: +1barter, nedostatek: +odveta.
- K práci si přidej ochranný tribut. Přebytek: +1barter, nedostatek: +závazek.
- K práci si přidej výrobu. Přebytek: +1barter, nedostatek: +lenost.
- K práci si přidej rušný, široce známý tržiště. Přebytek: +1barter, nedostatek: +cizinci.
- Tvůj gang je velké místo střední, 60 nebo tak něco násilných bastardů.
- Tvůj gang je velmi disciplinované. Zahod vzpurnej.
- Tvoje zbrojnice je vyspělá a rozsáhlá. Tvůj gang dostane +1zranění.
- Tvoje garáž zahrnuje 7 bitevních vozidel plus několik dalších užitných vozidel, pokud je chceš.
- Tvůj komplex je vysoký, hluboký a silný, z kovu a kamene. Tvůj gang při jeho obraně dostane +2pancíř.

A zvol 2:

- 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 ochranou tribut. Přebytek: -1barter, nedostatek: +odveta.
- Tvůj gang je malé místo střední, jen 10-20 násilných bastardů.
- Tvůj gang je smečka mizernejších hyen. nedostatek: +divoštství.
- Tvoje zbrojnice stojí za hovno. Tvůj gang má -1zranění.
- Tvoje garáž stojí za hovno. Máš jen 4 vozidla a jen 2 se hodějí do bitvy.
- Tvůj komplex sou z většiny stany, přístavby a dřevěný zdi. Tvůj gang nemá žádné bonus k pancíři, když ho brání.

DRŽAVA	
VELIKOST	PŘEBYTEK
PRÁČICKY	NEDOSTATEK
	BARTER

GANG	
VELIKOST	ŠTÍTKY
ZRANĚNÍ	PANČÍŘ
+1 zranění proti menším gangům, -1 zranění proti větším za každou 1 rozdíl velikosti	

TVORBA BARONA

Aby sis vytvořil svého barona, zvol si měno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Nbeke, Allison, Kobe, Kreider, Tranh, Marco, Sadiq, Vega, Lang, Lin, nebo Jackson.

Madam, Grilovač, Babička, Strýček, Pastor, Princípál, Plukovník, nebo Matka představená.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček-1 Machrovina+2 Šukatelnost+1 Našročenost+1 Úchyllost=0
- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost+1 Našročenost+1 Úchyllost=2
- Klídeček-2 Machrovina+2 Šukatelnost=0 Našročenost+2 Úchyllost=0
- Klídeček=0 Machrovina+2 Šukatelnost+1 Našročenost-1 Úchyllost+1

VYBAVENÍ

Navíc ke svý državě si popiš svůj osobní vohoz. Sám pro sebe můžeš mít se souhlasem MC pár kusů nespécializovaného vybavení nebo zbraní z příruček ostatních postav.

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodiš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš svý Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Luxusní vohoz, výstavní vohoz, fetišistické vohoz, normální vohoz nebo vojenskej vohoz.

Silnej xicht, vážnej xicht, krutej xicht, vstřícnej xicht, aristokratickej xicht nebo nádhernej xicht.

Cladnej pohled, rozkazovačnej pohled, mdlej pohled, ostrej pohled, soucítnej pohled, štědrej pohled.

Velká postava, změkklá postava, houževnatá postava, tlustá postava, vysoká štíhlá postava nebo smyslná postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Získáš oba baronský tahy.

Můžeš a nejspíš budeš používat všechny bitevní tahy, ale někde začít musíš. Až budeš mít chvíli, mrkni se na tah **zmocnit se silou** a na pravidla o tom, jak gangy způsobují a schytávají zranění.

HX

Všichni představi svý postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na obojí:

- *Kdo z vás je se mnou už dlouhou dobu?*
K týhle postavě si přiřiš Hx+2.
- *Kdo z vás mě zradil nebo mi něco ukradl?*
K týhle postavě si přiřiš Hx+3

Ke všem ostatním si přiřiš Hx+1. Je v tvém zájmu vědět, s kým máš co do činění.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

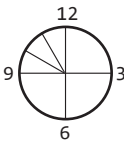
KLÍD	<i>udělej něco pod palbou</i>
	<input type="radio"/> zvýrazněná

MACH	<i>použij násili; bodni někoho do zad; đi do bitvy</i>
	<input type="radio"/> zvýrazněná

ŠUKAT	<i>někoho sved' nebo zmanipuluj</i>
	<input type="radio"/> zvýrazněná

NAŠR	<i>přečti situaci přečti člověka</i>
	<input type="radio"/> zvýrazněná

ÚCHYL	<i>otevři svůj mozek</i>
	<input type="radio"/> zvýrazněná

ZRANĚNÍ	odpočet
	
	<input type="radio"/> stabilizovaný
když se octneš na hraně smrti:	
<input type="radio"/> vrať se s -1machrovinou	
<input type="radio"/> vrať se s +1úchylností (max +3)	
<input type="radio"/> přejdi na jinou příručku	
<input type="radio"/> umři	

HX	<i>někomu pomoz nebo překážej; konec sezení</i>

SEKTÁŘSKÁ SPECIALITA	Když máš sex s jinou postavou, tak oba získáte převahu 1. Oba tuhle převahu můžete utratit k tomu, abyste tomu druhému v něčem pomohli nebo mu překáželi nadálku, bez ohledu na překážky, který by vám v tom normálně bránily.
-----------------------------	--

ZLEPŠOVÁNÍ	zkušenost ○○○○○ >> > zlepšení
	<input type="checkbox"/> vem si +1klídeček (max klídeček+2) <input type="checkbox"/> vem si +1machrovinu (max machrovina+2) <input type="checkbox"/> vem si +1našrocenost (max našrocenost+3) <input type="checkbox"/> vem si nověj sektářskej tah <input type="checkbox"/> vem si nověj sektářskej tah <input type="checkbox"/> zvol si novou možnost pro svý následovníky <input type="checkbox"/> zvol si novou možnost pro svý následovníky <input type="checkbox"/> vem si državu (tvůj popis) a bohatství <input type="checkbox"/> vem si tah z cizí příručky <input type="checkbox"/> vem si tah z cizí příručky <input type="checkbox"/> vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3) <input type="checkbox"/> odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek <input type="checkbox"/> vytvoř si do hry druhou postavu <input type="checkbox"/> změň herní příručku svý postavy <input type="checkbox"/> zvol si 3 základní tahy a zlepši je <input type="checkbox"/> zlepši ty 3 další základní tahy

SEKTÁŘ

SEKTÁŘ

Teď už by mělo být naprosto kurevsky zřejmý, že bohové Apokalyptickéj svět opustili. Možná ve zlatý éře, s jejím jedním národem pod jedním bohem, v nějž všichni věřili, možná tehdy byli bohové skutečný. Jak to mám já kčertu vědět. Všechno, co vim, je, že teď už sou najisto pryč.

Moje teorie je, že tyhle divný sektářský šmejdi, když říkaj „bohové“, tak co tím skutečně myslej, je zápach, co po sobě zanechal výbuch vši tý duševní nenávisti a deprese, ze kterejch se Apokalyptickéj svět zrodil. Přátelé, to je teď náš stvořitel.

SEKTÁŘSKÝ TAHY

● **Hojnost:** *Bohatství, přebytek a nedostatek všechny závisej na tvech následovnicích.* Na začátku každýho sezení si hoď +hojnost. Na 10+ maj tví následovnic 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.

○ **Šílenství:** Když kážeš pravdu davu, hoď si +úchyllost. Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 1. Utrať převahu 1 za 1 abys dav přiměl:

- Najít a předvést lidi, o který stojš.
- Přinést a předložit ti všechny své cennosti.
- Se sjednotit a bojovat pro tebe jako gang (2-zranění 0-pancíř odpovídající velikost).
- Propadnout orgiím nekontrolovanějch emocí: šukání, bědování, boji, sdílení, oslavám, čemu-koliv se ti zlíbí.
- Vrátit se poklidně zpět ke svejm životům.

Při selhání se dav obrátí proti tobě.

○ **Charismatickej:** Když se pokusíš někoho zmanipulovat, hoď si +úchyllost namísto +šukatelnost.

○ **Totální cvok:** Vem si +1úchyllost (úchyllost+3).

○ **Nahlížení duší:** Když někomu pomáháš nebo překážíš, hoď si +úchyllost místo +Hx.

○ **Nadpřirozená ochrana:** Tví bohové ti dávaj 1-pancíř. Pokud nosíš pancíř, tak použij jeho hodnocení, nesčítej to.

DALŠÍ TAHY

VÝBAVA & BARTER

NÁSLEDOVNÍCI

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

Charakterizuj je:

- Tvůj kult Tvoje rodina Tví studenti
 Tvoje scéna Tvůj personál Tvůj dvůr

Když cestuješ, rozhodni se, zda cestujou s tebou nebo se shromáždí ve svejch komunitách.

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 psychickej přijímač. Přebytek: +věštění.
 Tví následovníci sou radostný a holdujou oslavám. Přebytek: +párty.
 Tví následovníci sou zkoumajový 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 míň. 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: +násilí.
 Tví následovníci sou upadlí a perverzni. Nedostatek: +divožství.

NÁSLEDOVNÍCI			
POPIS	PŘEBYTEK	BARTER	HOJNOST
	NEDOSTATEK		

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svý životný styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázku.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- Pracovat pro bohatou VP jako věštec a rádce.
- Organizovat oslavy pro bohatou VP.
- Dávat populaci vedení, rady a organizovat oslavy.
- Jinej, kterej si dohodneš.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: noci v luxusu a se společnosti; jakýkoliv zbraní; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA SEKTÁŘE

Aby sis vytvořil svého sektáře, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Vize, Naděje, Prach, Pravda, Nález, Vždy, Ztráta, Chtíč, Povinnost, Záře nebo Žal.

Kůň, Zajíc, Pstruh, Kočka, Pavouk, Had, Netopýr, Ještěr, Šakal, Snovač nebo Skrřivan.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček=0 Machrovina+1 Šukatelnost-1 Našrocenost+1 Úchyllost+2
- Klídeček+1 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocenost=0 Úchyllost+2
- Klídeček-1 Machrovina+1 Šukatelnost=0 Našrocenost+1 Úchyllost+2
- Klídeček+1 Machrovina=0 Šukatelnost+1 Našrocenost-1 Úchyllost+2

VYBAVENÍ

Navíc ke svým následovníkům si popiš vohoz odpovídající tvému vzezření. Máš cetky v hodnotě 4-barter, ale žádné vybavení, co bystálo za řeč.

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš své Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Rozervaný roucho, formální roucho, žebrácký roucho, fetišistický roucho nebo technický roucho.

Nevinnej xicht, špinavej xicht, odhodlanej xicht, otevřenej xicht, vážnej xicht nebo asketickéj xicht.

Uchvacující pohled, oslnivej pohled, promíjející pohled, podezřívavej pohled, jasnej pohled nebo planoucí pohled.

Kostnatá postava, vytáhlá postava, měkká postava, zdravá postava, ladná postava nebo tlustá postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Dostaneš **hojnost** a pak si zvol si 2 další sektářský tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale až budeš mít možnost, mrkni se na tahy **zmocnit se silou** a **dávání bacha** a pak na pravidla na to jak gangy způsobují a schytávají zranění.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na jedno nebo na obojí:

- *Který z vás jsou moji následovníci?*
K těmhle postavám si přiřiš Hx+2.
- *Viděl sem duši jednoho z vás. Kdo to byl?*
K týhle postavě si přiřiš Hx+3

Ke všem ostatním si přiřiš Hx+1. Poznávání ostatních ti de a děláš to rychle.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvejh vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; đi do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

ÚCHYL

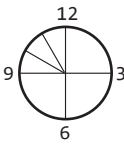
otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

12



9 3

6

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezeni

ŠÉFIKOVSKÁ SPECIALITA

Když uspokojíš jinou postavu - sexem, jídlem nebo čímkoliv, to je jedno - tak se to počítá, jako bys s ní měl sex.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenost ○○○○○ >> > **zlepšení**

___ vem si +1šukatelnost (max šukatelnost+3)

___ vem si +1klídeček (max klídeček+2)

___ vem si +1machrovinu (max machrovina+2)

___ vem si +1úchylnost (max úchylnost+2)

___ vem si novejšéfíkovskej tah

___ vem si novejšéfíkovskej tah

___ přidej svému podniku zabezpečení

___ vyřeš něčí zájem ve svym podniku

___ vem si tah z cizí příručky

___ vem si tah z cizí příručky

___ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

___ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek

___ vytvoř si do hry druhou postavu

___ změň herní příručku svy postavu

___ zvol si 3 základní tahy a zlepší je

___ zlepší ty 3 další základní tahy

ŠÉFIK

ŠÉFÍK

Ve zlatý době legend tu byl týpek zvaný Mistr. Byl vyhlášený dobrým voháknutím a kdekoliv se vobjevil, lidi měli luxusní tóny. Bejval i druhej týpek, kterymu se říkal o Šéf. Byl známej dobrým voháknutím a tím, že kdekoliv se vobjevil, lidi měli to nejlepší jídlo a tolik, kolik ho zvládli sníst.

Tady v Apokalyptickým světě sou tyhle dva týpci mrtvý. Umřeli i se všim svym, umřeli stejně jako jejich luxusní tóny a všechno-co-zvládneš-sníst. Dnešní šéfík ti nemůže dát to, co ti mohli dát tyhle dva, ale ksakru, možná pro tebe zvládne najít aspoň něco málo, co ti umožní dát si trochu voraz.

ŠÉFÍKOVSKÝ TAHY

- **Tomu říkáš žhavý?:** Když děláš něco pod palbou, hoď si +šukatelnost namísto +klídeček.
- **Ďábel s vostřím:** Když použiješ násilí s čepelí, hoď si +šukatelnost namísto +machrovina.
- **Prstíky v každém dortíku:** Rozhlaš do světa, že něco sháníš – může to bejt člověk, může to bejt vlastně cokoliv, klidně věc – a hoď si +šukatelnost. Na 10+ se ti to v tvym podniku objeví, jako kuzlem. Na 7-9 – jako lidi se snažej a všichni tě chtěj potěšit a naklonit si tě a skoro je taky dobrý, že jo. Při selhání se to v tvym podniku objeví, ale zatížený problémama.
- **Všichni jedí, i tenhle týpek:** Když chceš vědět něco o někom důležitým (určí si sám), hoď si +šukatelnost. Při úspěchu můžeš MC položit otázky. Na 10+ se zeptej na 3, na 7-9 na 1:
 - *Jak mu to šlape? Co dělá?* • *Co nebo koho miluje nejvíc?*
 - *Koho zná, má v oblíbě nebo mu důvěřuje?* • *Kdy mám očekávat, že se s ním znovu potkám?*
 - *Jak se k němu můžu dostat, fyzicky nebo citově?*

Při selhání se na 1 z nich zeptej i tak, ale dotyčnej se o tvym zájmu domáckne.

- **Dej mi jedinej důvod:** Jmenuj někoho, u koho je představitelný, aby sněd, vypil nebo jinak pozřel něco, čeho ses dotknul. Pokud to je VP, hoď si +machrovina, pokud HP, hoď si +Hx. Na 10+ se tak i stane a dotyčnej někdy během dalších 24 hodin schytá 4-zranění (pr). Na 7-9 to budou 2-zranění (pr). Při selhání několik lidí dle volby MC, možná včetně tebou jmenovaného, možná ne, schytá 3-zranění (pr).

DALŠÍ TAHY

SMĚNA

Tvůj podnik ti zajišťuje tvůj každodenní obživu, takže dokud máš otevřeno, tak na začátku sezení nepotřebuješ utrácet barter za životní styl.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od nějakýho násilníka na jedno sezení; materiálovejm nákladům krizový resuscitace medikem, poplatku vojevůdci na pár sezení; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.*

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

PODNIK

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* *Podívanou*
 Jednoduchý žrádlo *Hry* *Umění* *Chlast* *Kafe* *Drogy*
 Sporty *Boj* *Scénika*

Pro atmosféru svého 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, svíčky, ochrana, špína, hluk, tanec, chlad, masky, čerstvý ovoce, klec.*

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

Kdo je tvůj nejlepší štamgast? _____

Kdo je tvůj nejhorší štamgast? _____

Tyhle 3 VP (minimálně) maj minimálně 3 **zájmy ve tvym podniku**: Been, Rolfbal, 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)
 Překližky s pletivem (1-pancíř)
 Utajení, hesla, kódy & signály, pouze pro pozvaný, na doporučení atd.
 Jedou v tom všichni: tvůj personál a partneři ste jeden gang (2-zranění gang malej 0-pancíř)
 Labyrit slepejch uliček, úkrytů a únikovejch cest
 Žádná konkrétní lokace, vždy na cestách

PERSONÁL A OBSAZENÍ

Tvůj personál můžou bejt jen postavy hráčů s jejich souhlasem, jen VP nebo jejich mix. Pokud tam máš VP, načrtni je - s MC jim dej méno a 1 řádkovej popis. Ujisti se, že zapadaj do stylu tvýho podniku.

VÝBAVA & BARTER

TVORBA ŠÉFIKA

Abys sis vytvořil svého šéfiika, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, taHy, vybavení a Hx.

MÉNO

Sušenka, Stříbro, Uzenáč, Šlichta, Kuchař, Šéfik, Růža, Anika, JD, Předseda, Hrob, Šafrán, Život.

Yen, Emmy, Julia, Jackbird, Francois, Esco, Boiardi, Mari, Nan, Rache, Proper, Fall.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina-1 Šukatelnost+2 Našrocenost=0 Úchylnost+1
- Klídeček=0 Machrovina+1 Šukatelnost+2 Našrocenost+1 Úchylnost-1
- Klídeček-1 Machrovina+2 Šukatelnost+2 Našrocenost=0 Úchylnost-1
- Klídeček=0 Machrovina=0 Šukatelnost+2 Našrocenost+1 Úchylnost=0

TAHY

Máš všechny základní taHy. Zvol si 2 šéfiikovsky taHy.

Můžeš používat všechny bitevní taHy, ale až budeš mít možnost, mrkni na taHy **zmocnit se silou**, **kladení pastí** a **obrácení situace**.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na jedno nebo na obojí:

- *Kdo z vás mi přijde nejatraktivnější?*
K týhle postavě si připiš Hx+2.
- *Kdo z vás je můj oblíbenec?*
K týhle postavě si připiš Hx+3

Ke všem ostatním si připiš Hx+1. Rozumět lidem je tvůj business.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Běžnej vohoz, výstavní vohoz, klasickej vohoz, řeznickej vohoz, fetišistickej vohoz, neposkvrněně bílej vohoz.

Úšklebněj xicht, klučičí xicht, hezkej xicht, výmluvnej xicht, plnej xicht, potetovanéj xicht, porcelánovéj xicht nebo zjizveněj xicht.

Chladnej pohled, jasnej pohled, zkoumavej pohled, upřímněj pohled, uličnickěj pohled nebo jen jedno voko.

Thustá postava, neklidná postava, zavalitá postava, obdařená postava, neobvyklá postava nebo štíhlá postava.

Ohebný ruce, rychlý ruce, přesný ruce, nervózní ruce, thustý prsty, zjizvený ruce nebo hravý ruce.

VYBAVENÍ

Navíc ke svému podniku dostaneš:

- Hnusnou čepel, jako kuchyňskou kudlu nebo stopu dlouhý jak břitva vostrý nůžky (2-zranění dotek)
- Cetky v hodnotě 2-barter
- Vohoz odpovídající tvému vzezření, pokud chceš včetně kusu 1-panciře (vlastní popis).

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoli si obnovíš svý Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; đi do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

12

9 3

6

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

- vrať se s -1machrovinou
- vrať se s +1úchylností (max +3)
- přejdi na jinou příručku
- umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

FIXERSKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, tak ta s tebou automaticky mluví, jako by byla věc a tys hodil 10+, ať už tenhle tah máš, nebo ne. Její hráč a MC ti společně zodpoví tvé otázky.

Jinak tenhle tah na lidi nefunguje, jen na věci.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenosť ○○○○○ >>> zlepšení

- ___ vem si +1klídeček (max klídeček+2)
- ___ vem si +1machrovinu (max machrovina+2)
- ___ vem si +1našrocenosť (max našrocenosť+2)
- ___ vem si novejš fixerskej tah
- ___ vem si novejš fixerskej tah
- ___ vem si gang (tvůj popis) na ochranu a **vůdcovství**
- ___ přidej 2 další položky do své dílny
- ___ přidej do dílny podporu života abys moh pracovat i na lidech
- ___ vem si tah z cizí příručky
- ___ vem si tah z cizí příručky
- ___ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)
- ___ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek
- ___ vytvoř si do hry druhou postavu
- ___ změň herní příručku své postavy
- ___ zvol si 3 základní tahy a zlepši je
- ___ zlepši ty 3 další základní tahy

FIXER

FIXER

Jestli je v Apokalyptickym světě jedna věc, na kterou se můžeš spolehnout, tak to je tahle: věci se rozbijou.

FIXERSKÝ TAHY

○ **Věci mluvěj:** Kdykoliv s něčím pracuješ nebo prozkoumáváš něco zajímavýho, hoď si +úchylnost. Při úspěchu můžeš MC položit otázky. Na 10+ se zeptej na 3. Na 7-9 na 1:

- *Kdo to předemnou naposled používal?*
- *Kdo to vyrobil?*
- *Poblíž jakejch silnejch emoci se to naposled vyskytovalo?*
- *Jaký slova kolem toho byly naposledy proneseny?*
- *Co s tím nebo tomu bylo naposledy udělaný?*
- *Co s tím je špatně a jak to můžu spravit?*

Se selháním zacházej, jakobys otevřel svůj mozek psychickému maelstrómu světa a selhal si.

○ **Pocit v kostech:** Na začátku sezení si hoď +úchylnost. Na 10+, převaha 1+1. Na 7-9, převaha 1. Kdykoliv během sezení můžete ty nebo MC utratit tvoji převahu, abys už byl na místě i s potřebným vybavením a vědomostí, což můžete, ale ani nemusíte nijak vysvětlovat. Pokud je tvoje převaha 1+1, tak si v tu chvíli vezmi +1 na příště. Při selhání má MC stále převahu 1 a může jí utratit, abys někde už byl, ale budeš tam nějak zaměstnaněj, drženej nebo chycenej.

○ **Častějč mám pravdu:** Když za tebou přijde postava pro radu, řekni jí upřímně, co si myslíš, že je nejlepší. Pokud to udělá, dostane +1 do všech hodů, který s tím souvisej a ty si proškrtněš kolečko zkušenosti.

○ **Realitu trhající ostří:** Nějaká část vybavení tvý dílny, nebo poskládání jejích částí, je jedinečně naladěný na psychickej maelstróm světa (+věštění). Vyber si ho sám, nebo to nech na MC, aby to odhalil v průběhu hry.

○ **Děsivá intenzivnost:** Když děláš něco pod palbou, držíš stráž nebo kladeš past, hoď si +úchylnost namísto +klídeček.

○ **Hlubokej vhléd:** Vem si +1úchylnost (úchylnost+3)

DALŠÍ TAHY

DÍLNA

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

Když deš do své dílny a odevzdáš se práci na nějaký věci nebo snaze 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 helfnul.
- 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 vyzvaní nebo cokoliv, o co ti šlo.

PROJEKTY

VÝBAVA & BARTER

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázky.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- *• Opravovat bohatý VP hi-tech vybavení.* *• Provést pro bohatou VP nějaký výzkum.*
- *• Udržovat bohatý VP náročnou nebo křehkou techniku.* *• Jinej, kterej si dohodneš.*

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *nocí v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.*

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA FIXERA

Abyste vytvořil svého fixera, zvol si měno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Leah, Joshua, Tai, Ethan, Bran, Jeremy, Amanuel, Justin, Jessica, Eliza, Dylan, Adnan, Alan, Nils, Ellen, Lee, Kim, Adele, Leone, Burdick, Oliver, Goldman, Whiting, Fauci, Hossfield, Lemma, Morrell, Ozair, Robinson, Lemieux, Whitmont, Cullen, Spector

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček-1 Machrovina=0 Šukatelnost+1 Našrocnost+1 Úchylnost+2
- Klídeček= 0 Machrovina-1 Šukatelnost-1 Našrocnost+2 Úchylnost+2
- Klídeček+1 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocnost+1 Úchylnost+2
- Klídeček+1 Machrovina+1 Šukatelnost-1 Našrocnost=0 Úchylnost+2

VYBAVENÍ

Navíc ke své dílně si popiš svůj osobní vohoz. Máš cetky v hodnotě 6-barter a jakýkoliv kus osobního vybavení nebo tři kusy normálního vybavení nebo zbraní.

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

PROJEKTY

Během hry je na tobě, aby si tvoje postava našla a snažila se o nějaký projekt. Můžou to být jakýkoliv projekty chceš, dlouhodobý nebo krátkodobý. Začni tím, že vymyslíš, na jakým projektu pracuje právě dneska ráno, když hra začne.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoli si obnovíš svůj Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Pracovní vohoz s technikou, žebračkej vohoz s technikou, klasicej vohoz s technikou, technicej vohoz.

Prostej xicht, hezkej xicht, otevřenej xicht nebo expresivní xicht.

Vyzývavej pohled, chladnej pohled, nadšenej pohled, tékavej pohled, nebo zhodnocující pohled.

Thustá postava, vychrtlá postava, shrbená postava, houževnatá postava, podsaditá postava nebo podivná postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 2 fixerský tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale až budeš mít možnost, mrkni na tahy **dávání bacha**, **kladení pastí** a **obrácení situace**, stejně jako na pravidla pro to, jak vozidla způsobují zranění.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na jedno nebo na obojí:

- *Kdo z vás je nejpodivnější?*
K týhle postavě si přiřiš Hx+1.
- *Kdo z vás má potenciálně největší problém?*
K týhle postavě si přiřiš Hx+2

Ke všem ostatním si přiřiš Hx-1. Máš jiný věci na práci i ke studiu.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázku, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; di do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

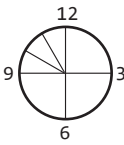
ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet



stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

- vrať se s -1machrovinou
- vrať se s +1úchylností (max +3)
- přejdi na jinou příručku
- umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

POŽITKÁŘSKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, zvol si jedno:

- Dostaneš +1 na příště a ona taky.
- Dostaneš +1 na příště; ona dostane -1.
- Musí ti dát dárek v hodnotě aspoň 1-barter.
- Můžeš je **zhypnotizovat** jakobys hodil 10+, i když sis tenhle tah nevybral.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenost ○○○○○ >>> zlepšení

- ___ vem si +1klídeček (max klídeček+2)
- ___ vem si +1klídeček (max klídeček+2)
- ___ vem si +1machrovinu (max machrovina+2)
- ___ vem si +1našrocenost (max našrocenost+2)
- ___ vem si novej požitkářskej tah
- ___ vem si novej požitkářskej tah
- ___ vem si podnik (vlastní popis)
- ___ vem si následovníky (vlastní popis) a **hojnost**
- ___ vem si tah z cizí příručky
- ___ vem si tah z cizí příručky
- ___ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)
- ___ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek
- ___ vytvoř si do hry druhou postavu
- ___ změň herní příručku svý postavy
- ___ zvol si 3 základní tahy a zlepši je
- ___ zlepši ty 3 další základní tahy

POŽITKÁŘ

Představuje se

POŽITKÁŘ

I ve špině Apokalyptického světa se najde jídlo, který nechutná jak plivanec, hudba, co nezní jak skřek hyen, myšlenky, co nejsou plny strachu, těla, co nejsou strhaný dřinou, sex, co není jen šukačka a tanec, co je skutečné. Jsou tu chvíle, co sou víc, než jen smrad, kouř, vztek a krev.

Požítkáři maj všechno co v tomhle zpropadenym hnusnym světě zbylo. Podělej se o to s tebou? Co ty nabídneš jim?

POŽITKÁŘSKÝ TAHY

- **Dechberoucí:** Vem si +1šukatelnost (šukatelnost+3).
- **Ztracení:** Když zašeptáš něčí méno do psychického maelstrómu světa, hoď si +úchyl-nost. Při úspěchu k tobě přijdou. Můžou, ale nemusej mít konkrétní vysvětlení proč. Na 10+ si proti nim vem +1 na příště. Při selhání ti MC položí 3 otázky: zodpověz je pravdivě.
- **Uměleckej a půvabnej:** když provozuješ svý zvolený umění – jakékoli akt umění nebo kultury – nebo když svúj výtvor předvádíš před publikem, hoď si +šukatelnost. Na 10+ utrať 3. Na 7-9 utrať 1. Utrať 1, označ jednu VP v publiku a zvol si jedno:
 - *Tenhle člověk mě musí potkat.*
 - *Tenhle člověk musí mít moje služby.*
 - *Tenhle člověk mě miluje.*
 - *Tenhle člověk mi musí dát dárek.*
 - *Tenhle člověk obdivuje máho patrona.*

Při selhání nezískáš žádněj prospěch, ale ani neschyťáš žádný zranění ani neztratíš žádnou příležitost. Prostě předvedeš velmi dobrý vystoupení.

- **Strhující požítkář:** Když sundáš kus oblečení, svýho nebo někoho jinýho, nikdo, kdo tě vidí, nemůže dělat nic, než tě sledovat. Vynucuješ si jejich absolutní pozornost. Pokud chceš, můžeš z toho konkrétní lidi jmenovitě vyjmout.

- **Hypnotickej:** Když jsi s někým nějakěj čas o samotě, tak na tobě začne bejt fixovanej. Hoď si šukatelnost. Na 10+, převaha 3. Na 7-9, převaha 2. Dotyčnej může utratit tvój převahu, 1 za 1, aby:
 - *Ti dal něco, co chceš.*
 - *Sloužil jako tvý oči a uši.*
 - *Bojoval, aby tě ochránil.*
 - *Udělal něco, co mu řekneš.*

VP, nad kterejma držíš převahu, proti tobě nemůžou jednat. Proti HP můžeš namísto toho utratit svojí převahu ty, 1 za 1, aby:

- *Se rozptýlila myšlenkou na tebe. Jedná pod palbou.*
- *Se inspirovala myšlenkou na tebe. Hned teď dostane +1.*

Pokud selžeš, tak mají převahu 2 nad tebou, za úplně stejných podmínek.

DALŠÍ TAHY

POŽITKÁŘSKÝ VYBAVENÍ

Elegantní zbraně (zvol si 1):

- Pistole do rukávu (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)
- Zdobená dýka (2-zranění dotek cenná)
- Skrytý nože (2-zranění dotek nekonečné)
- Zdobenej meč (3-zranění dotek cennej)
- Starožitná pistole (2-zranění nablízko přebíjecí hlasitá cenná)

Luxusní vybavení (zvol 2):

- Starožitný mince (nošený cenný)
Provrtaný pro vsazení do šperků
- Brejle (nošený cenný)
Můžeš je používat k +1našrocenost když de o tvůj zrak, ale pokud to uděláš, tak máš bez nich -1našrocenost když de o tvůj zrak.
- Dlouhej úžasnej kabát (nošenej cennej)
- Úchvatný tetování (implantovaný)
- Výbava na kůži a vlasy (aplikovaná cenná)
Mejdla, okry, barvy, krémy, balzámy. Jejich použití ti umožní vzít si +1 šukatelnost na potom.
- Mazlíček (cennej živej)
Tvoje volba a tvůj popis.

VÝBAVA & BARTER

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázky.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmákat prácičku. Můžeš:

- Vystupovat pro veřejnost.
- Ukázat se po boku bohatý VP.
- Vystupovat pro soukromý publikum.
- Jinej, kterej si dohodneš.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *nocí v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.*

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA POŽITKÁŘE

Aby sis vytvořil svého požitkáře, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, taHy, vybavení a Hx.

MÉNO

Říjen, Venuše, Rtuť, Duna, Stín, Volavka, Švestka, Orchidej, Bouře, Svítání, Meč, Půlnoc, Kůže, Mráz, Tráva, Červen, Rampouch, Gazela, Lev, Páv nebo Milost.

VLÁSTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina-1 Šukatelnost2+ Našrocenost+1 Úchyllost=0
- Klídeček=0 Machrovina=0 Šukatelnost+2 Našrocenost=0 Úchyllost+1
- Klídeček-1 Machrovina=0 Šukatelnost+2 Našrocenost+2 Úchyllost-1
- Klídeček+1 Machrovina+1 Šukatelnost+2 Našrocenost+1 Úchyllost-2

TAHY

Máš všechny základní taHy. Zvol si 2 požitkářský taHy.

Můžeš používat všechny bitevní taHy, ale až budeš mít možnost, mrkni na taHy **držení stráže, dávání bacha, kladení pastí a obrácení situace**.

VYBAVENÍ

Dostaneš:

- 1 elegantní zbraň
- 2 luxusní vybavení
- Cetky v hodnotě 2-barter
- Vohoz odpovídající tvému vzezření (tvůj popis)

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš své Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Výstavní vohoz, demonstrativní žebrácké vohoz, luxusní vohoz, fetišistické vohoz nebo normální vohoz.

Uchvacující zicht, sladkéj zicht, podivnej zicht, roztomilej zicht nebo krásnej zicht.

Radostnej pohled, výsměšnej pohled, temnej pohled, zastíněnej pohled, ztrápenej pohled, uchvacující pohled, jasnej pohled nebo chladnej pohled.

Silný ruce, výmluvný ruce, rychlý ruce, mozolnatý ruce nebo klidný ruce.

Štíhlá postava, ladná postava, tlustá postava, nepřírozená postava, mladá postava nebo luxusní postava.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na 1, 2 nebo všechny 3:

- *Kdo z vás je můj přítel?*
K týhle postavě si přiřiš Hx+2.
- *Kdo z vás je můj milenec?*
K týhle postavě si přiřiš Hx+1
- *Kdo z vás je do mě zamilovanej?*
K týhle postavě si přiřiš Hx-1.

Ke všem ostatním si přiřiš Hx+1 nebo Hx-1, jak chceš.

Když sou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; di do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

ZAKÁPĚNECKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, dostaneš převahu 1. Když se dostane do průseru, tak jak ty tak ona můžete utratit tvoji převahu a prostě se tam objevíš.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenost ○○○○○ >>> zlepšení

__ vem si +1 šukatelnost (max +2)

__ vem si +1 našrocenost (max +2)

__ vem si +1 úchylnost (max +2)

__ vem si nověj zakápěneckej tah

__ vem si nověj zakápěneckej tah

__ vem si vozidlo (popiš si ho) a bojovej jezdec

__ vem si gang (popiš si ho) a alfu smečky

__ vem si državu (popiš si ji) a bohatství

__ vem si tah z jiný příručky

__ vem si tah z jiný příručky

__ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

__ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek

__ vytvoř si do hry druhou postavu

__ změň herní příručku svý postavy

__ zvol si 3 základní tahy a zlepši je

__ zlepši ty 3 další základní tahy

ZAKÁPĚNEC

Představuje se

ZAKÁPĚNEC

Vytvořeno s Bretem Gillanem

Je to pravda vždycky a všude? Byla to pravda ve zlatém věu legend, když byl život laska-
vej? Tady v Apokalyptickym světě to je pravda najisto: některý z nás se naroděj a vyroutou
a žijou bez tváří. Zepředu máme na hlavách věci, samozřejmě, ale ty sou měkký, tvárný,
výmluvný, odhalující a nejsou to naše tváře. Naše tváře by byly tvrdý, nicnedávající, tichý
a strnulý. Byly by takový, jako sme my. Nikdy by necukly.

ZAKÁPĚNECKÝ TAHY

- **Pitbul:** Kdykoliv se tvůj život stane neudržitelným, menuj osobu, kterou za to činiš
nejvíc odpovědnou. Vem si průběžný +1 na všechny hody proti ní, napořád. (Všechny hody
co jí cílej přímo se samozřejmě počítaj. Hody co cílej její rodinu a přátele, poskoky nebo
majetek se můžou počítat, podle úvahy MC. MC, pamatuj, že tvoje práce je činit Apokalypti-
ckej svět skutečným a dlěat životy postav zajímavý, ne jim odpírat jejich bonusy.)
- **Rasputin:** Střelenej, pobodanej a otrávenej, prostě se furt vracíš. Když si děsivej jak
svině a deš někomu po krku, tak dostaneš +1pancíř. Pořád tě můžou střelit a pobodat, ale
krváčení tě už prostě netrápí tak moc, jak dřív.
- **Juggernaut:** vem si -2 na všechny hody „když schytáš zranění“.
- **Ou jé!:** Hoď si +machrovina aby ses k něčemu nebo od něčeho prorval okolim. Na 10+
okolí odtlačíš nebo se jim probiješ a dostaneš, co chceš. Na 7-9 dostaneš co chceš a pro-
biješ se nebo pohneš okolim, ale schytáš při tom 1 zranění (pr) a v další akci si dezorien-
tovanéj a pod palbou, něco necháš za sebou nebo si něco vezmeš s sebou. Představ si, jak
prorážíš zdi nebo se prodíráš hořícíma rámama autáků. Při selhání skončíš přišpendlenej
uprostřed něčího útoku.
- **Vůně krve:** Na začátku sezení si hoď +úchylnost. Na 10+ převaha 1+1. Na 7-9 převaha
1. Ty nebo MC můžete kdykoliv utratit převahu, aby ses objevil v bitevní scéně (ve skutečný
bitvě, žádný intimní násilí mezi pár lidma). Pokud máš převahu 1-1, tak si v tu chvíli vem +1
na příště. Při selhání získá MC převahu 1 a může jí utratit, aby tě tam dostal a přišpendlil.
- **Příčetnej:** Vyhledáváš moudrost svý masky. Hoď si +úchylnost, abys zjistil, k čemu
tě vede. Na 10+ si proškrtni zkušneost a vem si +1 na příště, pokud se budeš řídit jejíma
přáníma. Na 7-9 si vem +1, pokud uděláš, co chce, a jedne pod palbou, pokud ne. Při
selhání má svoje vlastní zájmy. Jedne pod palbou, pokud je nenásleduješ.
- **Jeden celek:** Pokusy jiný HP zmocnit se tvý masky násilim nebo tě přimět abys jí
odstranil nebo odhalil použitím násilí nebo sváděním či manipulací maj -2. VP se nikdy
nepodaří tě odmaskovat proti tvý vůli, i když jim si vydanej plně na milost.
- **Zuřivej:** Dostaneš +1machrovina (machrovina+3).

DALŠÍ TAHY

TVOJE MASKA

Zvol si typ masky: sportovní maska, plynová maska, bojová přilba, kápě, balaklava, vyřezaná maska, seskládaná maska, fetišistická maska.

Zvol si její vzezření: zaprášená, koupená, barvená, potřísněná, popraskaná.

Neočekávaný: když tě někdo poprvé uvidí odmaskovaného, tak navíc k čemukoliv dalšímu, co se stane, dostane o-zranění.

Odmaskovanej si (zvol 2):

- Zranitelnej. Kdyžkoliv schytáš zranění, schytej +1zranění.
- Pokřivenej. Každá HP která tě uvidí si ihned změni svý Hx k tobě na +3.
- Bojácnej. Vem si průběžný -1, dokud se znovu nezakřeješ.
- Nerozhodnejs. Když způsobuješ zranění, způsob -1zranění.
- Zahanbenejs. Máš machrovinu=0, dokud se znovu nezakřeješ.
- Bezbrannejs. Ztratíš přístup ke všem svejm tahům postavy. Pořád můžeš provádět základní tahy.

NAKRESLI SVOJÍ MASKU



Tohle je povinný

VÝBAVA & BARTER



SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázku.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- Vydírat, přepadat nebo okrádat bohatou populaci
- Sloužit bohatý VP jako ochránce
- Provést vraždu ve prospěch nějaký bohatý VP
- Jinej, kterej si dohodneš.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: noci v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; opravě kusu hi-tech vybavení; najmutí ochrany od nějakýho drsňáka na jedno sezení; materiálním nákladem resuscitace medikem; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA ZAKÁPENCE

Abys sis vytvořil svého zakápence, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, taHy, vybavení a Hx.

MÉNO

Hunk, Tor, Ork, Doule, Velkej Zmrd, Olga, Blag, Mega, Dent, Marge, Tupý Kladivo, Deg, Frog, Summint, Trench, Zuto, Kray, Momo, Gigg, Maso, Stomp, Playboy.

VLÁSTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost-1 Našrocenost+1 Úchylnost=0
- Klídeček=0 Machrovina+2 Šukatelnost+1 Našrocenost-1 Úchylnost+1
- Klídeček=0 Machrovina+2 Šukatelnost-1 Našrocenost+2 Úchylnost-1
- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost-1 Našrocenost=0 Úchylnost+1

TAHY

Máš všechny základní taHy. Zvol si 3 zakápenecký taHy.

Můžeš a nejspíš budeš používat všechny bitevní taHy, ale někde musíš začít. Až budeš mít chvílku, mrkni na **zmocnit se silou** a na **férovku**.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na 1, 2 nebo všechny 3:

- *Kdo z vás mi pomoh udělat něco hroznýho?*
K týhle postavě si přiřipiš Hx +3.
- *Koho z vás byl ke mě někdy laskavej a nebal se mě?*
K týhle postavě si přiřipiš Hx +2
- *O kom z vás si myslím, že je hezkej?*
K týhle postavě si přiřipiš Hx+1.

Ke všem ostatním si přiřipiš Hx=0.

Když sou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Všední vohoz, fetišisticky-bondážové vohoz, naleštěný brnění, sesbíraný brnění.

Tvrdej pohled, prázdněj pohled, bezmilostnej pohled, mrtvej pohled nebo vypočítavej pohled.

Ohromná postava, svalnatá postava, vysoká vyzáblá postava, šlachovitá postava nebo tlustá postava.

VYBAVENÍ

Navíc ke svý masce dostaneš:

- 1 brutální zbraň
- Vohoz odpovídající tvému vzezření, včetně ně kusu 1- nebo 2-panicře, pokud ho chceš (tvůj popis)
- Drobnosti za 2-barter

Brutální zbraně:

- Magnum (3-zranění nablízko přebíjecí hlasitý)
- Upilovaná brokárna (3-zranění nablízko přebíjecí špinavá)
- Páčidlo nebo palice nebo baseballka (2-zranění dotek špinavý)
- Mačeta nebo sekera (3-zranění dotyk špinavá)
- Řetězová pila (3-zranění dotek automatická špinavá)

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš svý Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili;
bodni někoho do zad; đi do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

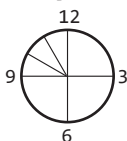
ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet



stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

- vrať se s -1machrovinou
- vrať se s +1úchylností (max +3)
- přejdi na jinou příručku
- umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezeni

ROZMRAŽENECKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, hod' si +našrocnost. Na 10+ se jejího hráče zeptej na 2, na 7-9 na 1. Ten se tě může zeptat na 1 zpátky. Při selhání si oba navzájem vemte -1Hx. > *Koho postrádáš nejvíc?* > *V co máš do budoucna nadějí?* > *Co ti dává pocit že si krásná? Milovaná?* > *S kým ses poprvé políbila? Líbilo se ti to?* > *Poud bych tě požádal, zůstala bys se mnou?* > *V čem sou tvoje duše a mysl čistý?*

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušnost ○○○○○>>> zlepšení

- __ vem si +1 machrovinu (max +2)
- __ vem si +1 našrocnost (max +2)
- __ vem si +1 úchylnost (max +2)
- __ vodemkni zapečetěný zařízení
- __ vodemkni zapečetěný zařízení
- __ vodemkni zapečetěný zařízení
- __ vem si následovníky (popiš si je) a **hojnost**
- __ vem si tah z jiný příručky
- __ vem si tah z jiný příručky
- __ vem si tah z jiný příručky
- __ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)
- __ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek
- __ vytvoř si do hry druhou postavu
- __ změň herní příručku svý postavy
- __ zvol si 3 základní tahy a zlepši je
- __ zlepši ty 3 další základní tahy

ROZMRAŽENEC

Představuje se

ROZMRAŽENEC

Je možný, že když Legendární Zlatej Věk padnul, tak to byl pro všechny šok. Je možný, že je to zaskočilo nepřipravený a nicnetušící. Možná, že stejně jako my, byli prostě v hajzlu.

Ale taky je možný, že to viděli přicházet.

ROZMRAŽENECKÝ TAHY

- Bjovej veterán:** Dostaneš +1klídeček (klídeček+3).
- Disciplinovaný střetnutí:** Kdykoliv způsobuješ zranění, můžeš se rozhodnout způsobit libovolný zranění až do maxima svého určeného zranění, včetně o-zranění. Rozhodni se v momentě, kdy zranění způsobuješ. Nikomu nemusíš říkat předem, kolik zranění zamejšlíš udělit.
- Nikoho nevopouštějte:** Když v bitvě pomáháš někomu, kdo si hází, tak si neházej +Hx. Prostě mu pomůžeš jakobys hodil 10+.
- Nevodbytněj:** když deš za někým pro radu, tak ti musí upřímně říct, co si myslí, že je nejlepší udělat. Když se tím řídíš, tak dostaneš +1 do všech hodů, který děláš, abys toho dosáh. Pokud se tím řídíš, ale přesto toho nedosáhneš, tak si proškrtni zkušenost.
- Inspirující:** Kdykoliv si jiná hráčská postava hodí +Hx aby ti pomohla, tak si za zkušenost.

DALŠÍ TAHY

MINULOST

Byls u toho, když svět skončil, ale pak si strávil 50 let u ledu a tvoje paměť se teprve pomalu začíná vracet. Na začátku každého sezení si hod' +našrocenost. Při úspěchu se zeptej na jednu z následujících otázek a MC ti jí zodpoví. Na 10+ můžeš položit navazující otázku, která může, ale nemusí bejt ze seznamu. Při selhání ti otázku vybere MC a ty jí zodpovíš.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Kde sem byl, když svět skončil | <input type="checkbox"/> Co sme zkusili a selhalo to? |
| <input type="checkbox"/> Víme, kdo za to může? | <input type="checkbox"/> Co byly první varování, že svět skončí? |
| <input type="checkbox"/> Koho to sejmulo nejhůř? | <input type="checkbox"/> Koho sem ztratil? |
| <input type="checkbox"/> Bylo to náhlý nebo postupný? | <input type="checkbox"/> Kdo se zdál bejt v bezpečí, ale nebyl? |
| <input type="checkbox"/> Mohli sme tomu zabránit? | <input type="checkbox"/> Co bylo to nejhorší, co sem viděl? |
| <input type="checkbox"/> Kdo se o tom dozvěděl první? | <input type="checkbox"/> Když došlo na nás, co sme už věděli? |
| <input type="checkbox"/> Jakej byl první rok? | <input type="checkbox"/> Co umožnilo některem přežít, když to ostatní nezvládli? |
| <input type="checkbox"/> Jak dlouho sme si udrželi naději? | |

STÁZE

Z kraje hry platí, že kdokoliv se probere ze stáze schytá jak 2-zranění plošný pr, tak Ψ -zranění.

Ze stáze ses probral před (zvol 1): pár dní, pár týdnů, pár měsíců.

Ve stázi zůstává zbytek tvé jednotky a (zvol 1 nebo víc):

tví přátelé, tví spolupracovníci, tvoje rodina, tví nadřízený

Stáze zůstala nedotčená cizincema. Proc? Zvol 1 nebo víc:

- Je bezpečně ukrytá. Má smrtící obranu.
- Neumírající lidi uvnitř v nich vyvolávají obdiv nebo je děsí.

Když ses probral ze stáze, tak se spolu s tebou probrala i Specialistka JACKSON, TAMMY M. Co se s ní stalo? Zvol 1:

- Psychickej maelström světa jí způsobil 2-zranění a zabil jí.
- Psychickej maelström světa jí způsobil Ψ -zranění a roztržil její přičetnost.
- Psychickej maelström světa jí způsobil Ψ -zranění a byl si nucen jí zabít v sebeobraně.
- Nevíš. Vůbec si jí neviděl ani si o ní neslyšel.

ZAPEČETĚNÝ ZAŘÍZENÍ

Vodemkni zapečetěný zařízení (zvol 1):

- Rozmraz je:** Můžeš rozmrazit ostatní, všechny naráz nebo postupně.
- Ψ -izolační zařízení:** Pošli někoho k ledu a můžeš ho izolovat od psychického maelströmu světa. S trochou přenastavování můžeš zařízení použít k další manipulaci s psychickým maelströmem: zacházej s tím jako s věštěním, ale házej si na +našročenost místo na +úchylnost.
- Zdravotnické zařízení:** Stáze zahrnuje dílnu s přístroji na podporu života a dalším zdravotním vybavením. Vem sem někoho zraněného a můžeš na něm pracovat jak fixer na technice (viz).
- Archivy:** Do stáze byla zahrnutá i vyšetřovací dílna se záznamy a historickými archivy. Dostaš se k nim a můžeš se propracovat skrz minulost jako fixer zkoumající náhou techniku (viz).
- Hi-tech mrchožroutství:** Můžeš stázi vybrakovat a rozebrat na náhradní díly. Kdykoliv to uděláš, tak dostaneš hi-tech krámy za 5-barter, který můžeš použít jako barter nebo si je můžeš popsat, ale permanentně při tom zruš jedno zapečetěný zařízení (ano, můžeš proškrtnout i tohle).
- Zbrojnice:** Ve stázi je 6 útočných pušek (3-zranění nablízko/nadálku hlasitý automatický) a 6 kusů vojenského brnění (2-pancíř cenný hi-tech) určený pro zbytek tvé jednotky. Ode-mkni zbrojníci a sou tvý.

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl.

Ještě si se nezvlád začlenit do žádný lokální směnný ekonomiky. Pokud potřebuješ nějaký cetky, tak máš problém a budeš muset improvizovat.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *nocí v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; opravě kusu hi-tech vybavení; najmutí ochrany od nějakýho drsnáka na jedno sezení; materiálním nákladům resuscitace medikem; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.*

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA ROZMRAŽENCE

Aby sis vytvořil svého zakápence, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Specialista [PŘÍJMENÍ], [KŘESTNÍ], [HODNOST]. Možná ti ale všichni říkají jen Rozmraženec.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+2 Machrovina+1 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchylnost —
- Klídeček+2 Machrovina=0 Šukatelnost=0 Našrocenost+1 Úchylnost —
- Klídeček+2 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocenost+2 Úchylnost —
- Klídeček+2 Machrovina+1 Šukatelnost=0 Našrocenost=0 Úchylnost —

Když ses probral ze stáže, tak se na tebe vrhnul psychický maelstróm. Hoď si +machrovina. Na 10+ si to dokázal přestát, aniž by ses mu podvolil; máš úchylnost-1. Na 7-9 si to dokázal vytešnit. Nemáš žádnou úchylnost a nemůžeš otevřít svůj mozek psychickému maelstrómu světa; když dostaneš +1 úchylnost, tak budeš na úchylnost=0. Při selhání tě to přemohlo; máš úchylnost+1 a MC ti jí navíc musí zvýraznit.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se:

- *Koho z vás sem po svym procitnutí potkal jako prvního?*

K těmhle postavám si napiš Hx+1.

Ke všem ostatním si přiřiš Hx-2. Nejsi místní a místním nerozumíš.

Když sou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce. Nejsiš nezodpovědi žádnou.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

VZHLED

Muž nebo žena.

Stará výbava, vorvaný oblečení.

Mladěj xicht.

Vyděšeněj pohled, zahaleněj pohled, živěj pohled, jasnej pohled, pevnej pohled, ztraceněj pohled, dravej pohled.

Ateltická postava, podsaditá postava, štíhlá postava, pevná postava, rozložitá postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 3 rozmraženěcký tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale až budeš mít chvílku, mrkni na **zmocnit se silou** a na **taktický a podpurný tahy**.

VYBAVENÍ

Navíc k věcem ze svý ledárny dostaneš:

- útočnou pušku (3-zranění nablízku/nadálku hlasitá automatická)
- 9mm poboční pistoli (2-zranění nablízku hlasitá)
- Vojenskej pancír (2-pancír cennej hi-tech)
- Svoji výbavu a nějaký vyzebraný drobtý, ale žádný cetky

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodiš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš svý Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA

Tahle příručka tvoří předpoklady o apokalypse a o historii Apokalyptickýho světa, který jinak nemusej platit.

Pokud tahle příručka není ve hře, tak se ničím z ní nenechej omezovat.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; di do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

12

9 3

6

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

ZDROJÁČKA SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, tak jí požádej, aby pro tebe něco udělala. Ať už s tím bude v tu chvíli souhlasit nebo ne, pokud to nakonec udělá, tak si proškrtneš zkušenost.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenost ○○○○○ >> >lepší

vem si +1 šukatelnost (max +2)

vem si +1 našrocenost (max +2)

vem si novej zdrojáckej tah

vem si novej zdrojáckej tah

přidej zdroji 2 vlastnosti

změň zákony a tresty zdroje

ziskej následovníky (popiš si je) a **hojnost**

ziskej gang (popiš si ho) a **vůdcovství**

vem si tah z jiný příručky

vem si tah z jiný příručky

vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek

vytvoř si do hry druhou postavu

změň herní příručku svý postavy

zvol si 3 základní tahy a zlepší je

zlepší ty 3 další základní tahy

ZDROJÁK

Představuje se

ZDROJÁK

Vytvořeno s Maguey Baker

Čas od času se dá najít místo, kde stojí za to být. I v Apokalyptickém světě. A když v tom místě si, tak se občas staneš něčím víc, než si byl. Už nejsi ta dravá, lačná, žízňivá troska, kterou tě svět udělal. Nebojíš se vyjících vlků, je ti ukradený, co Říjen chce nebo koho T-Bone šuká. Máš Zdroj a ten dokáže utišit všechnu žízeň, kterou trpěj.

ZDROJÁCKÝ TAHY

● **Vymahač:** Když někdo poruší zákon, hoď si +klídeček. Na 10+ si zvol:

- *Necháš ho jít s varováním, zmírněným trestem nebo s prominutím.*
- *Uděláš pro něj výjimku a nikdo je za nic neviní.*
- *Musí si slíznout plnej trest*

Na 7-9 musí slíznout plnej trest. Při selhání, pokud nejsi schopnej trest vynutit, tak odpovědnost padne na tebe a musíš to slíznout sám.

○ **Mírotvůrce:** když k sobě svoláš dvě znesvářené strany nebo nepřátele, aby si věci mezi sebou urovnali, hoď si +klídeček. Při úspěchu musej oba přijít v čase, kterej určíš. Na 10+ zvol 2. Na 7-9 zvol 1:

- *Musej přijít sami.*
- *Musej přijít neozbrojený.*
- *Musej přinést dary, smířci obětiny, zajatce na výměnu nebo jiný projev dobrý vůle.*

Při selhání si vůči tobě můžou klást požadavky a dorazit jen, pokud se jim podvolíš.

○ **Embargo:** Můžeš na někoho použít násilí s deprivací jako zbraní a způsobit d-zranění (voda).

○ **Všichni jsou vítány:** když osobně uvítáš nově příchozí, hoď si +našrocenost. Na 10+ se zeptej na 3. Na 7-9 na 2. Při selhání se přesto zeptej na 1:

- *Ukrejvaj nějaký zbraně?*
- *Ukrejvaj nějaký cennosti?*
- *Ukrejvaj nějaký zlovolný tajemství?*
- *Skrejvaj nějaký nemoci?*
- *Skrejvaj mezi sebou mý nepřátele?*

○ **Vkročení do proudu:** když pro skupinu vedeš skutečný obřad, hoď si +klídeček. Na 10+ zvol 2. Na 7-9 zvol 1:

- *Všichni nemocný se uzdravěj.*
- *Kdokoliv úzkostnej se uklidní.*
- *Každej, kdo ztratil přesvědčení, ho zas najde.*
- *Kdokoliv zraněnej se uzdraví.*
- *Všichni, kdo něco ztratili, sou utišení.*
- *Pramen k tobě promluví.*

Při selhání do obřadu vtrhne psychické maelström světa, kterému otevřeš svůj mozek.

DALŠÍ TAHY

ZDROJ

Máš bohatý zdroj čistý vody. Zvol si speciální atribut svého zdroje:

- Je to jedinej spolehlivej zdroj pitný vody v okolí
- Má léčivý vlastnosti a může se počítat jako spasitelův **dobavatel**.
- Vyrostlo kolem něj prosperující, z většiny sebespravující tržště.
- Je zasvěcený bohu / bohům / duchům mrtvejch / samotnému životu (zakroužkuj 1).

Zvol si 3-5 vlastností atmosféry zdroje, jeho okolí nebo obklopující kultury:

- horký prameny
- bujná vegetace
- víra & rituály
- ptáci a ptačí zpěv
- umění
- svěže vonící voda
- sluje či jeskyně
- hudba
- široký plochý balvany
- hluboká studna
- sex
- silný proudy
- ryby
- zrcadlíci jezírko
- fontány
- bioluminescenční záře
- ledově studená voda
- útočiště a bezpečí
- trubky a potrubí
- vodpočinek
- háj stromů
- osobní svoboda
- opečovávaný zahrady
- klid a ticho
- lázeň z jedinečným materiálu
- zářící nerez ocel & sklo
- ohromný a nezničitelný nádrže
- chytací plachty a plastový sušy
- složité a hi-tech filtrační systém

Spousta lidí si během času našla cestu ke zdroji a některý z nich sis vybral za své přátele. Popiš 3 z nich ménem (Gage, Babylon, Lissa, Porter, Nipperkin, Splendor, __) a rolí (strážce, nalezenec, milenec, hrnčič, sládek, samozvanéj průvodce, léčitel, barviř, divnej týpek, knihovník, __) Tvý přátelé ti dávaj **vhled**.

_____, můj _____
_____, můj _____
_____, můj _____

Zdroj má své zákony, kterejma se všichni musej řídit. Ty zákony si nevytvořil, ale je tvoje odpovědnost je vymáhat. Zvol 3-5 zákonů a trestů za jejich porušení.

Zákony

- Musíš nabídnout obětinu krve / práce / cennosti.
- Musíš odložit svý zbraně.
- Otroak, kterej překročí práh, je svobodnej.
- Svý nenávisť musíš nechat venku.
- Všichni pijou. Všichni jeđ. Nikdo není opomenutej.
- Žádný násilí ani úmyslný ubližování.
- Cť boha / bohů / duchů mrtvejch / všechno živý.
- Všechno patří všem. Poděľ se.
- Nešmatej na to co není tvý.
- Cť svý dohody.
- Svý spory vyřeš soukromě soudem a ordáliť
- Mluv pravdu
- _____

Tresty

- Vyhostění
- Poprava
- Nucený práce
- Odškodnění
- Uvěznění
- Veřejný zostuzení
- Znetvoření
- Zbití, zbičování atp.
- 2 vstoupí, 1 vyjde
- _____

SMĚNA

Zdroj zajišťuje tvoji každodenní obživu. Dokud si u něj, tak na začátku sezení nemusíš platit barter za svý životní styl.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: jakýkoliv zbraní; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani hi-tech; najmutí ochrany od nějakýho drsňáka na jedno sezení; materiálním nákladům resuscitace medikem; poplatku vojevůdci na pár sezení; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.

U lepších věcí čeej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetskama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA ZDROJÁKA

Aby sis vytvořil svého Zdrojáka, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Rebia, Pete, Quahanna, Millers, Latha, Chalice, Green, Nasus, Spicket, Swift, Abay, Myint nebo Deerfield.

Sista, Hoover, Nest, Kariba, Ayazma, Qui-bbin, Tynant, Polsko, Cumbees, Andes, Calistoga.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+2 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchylnost=0
- Klídeček+2 Machrovina+1 Šukatelnost=0 Našrocenost+1 Úchylnost=1
- Klídeček+2 Machrovina+1 Šukatelnost-1 Našrocenost+1 Úchylnost=0
- Klídeček+2 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocenost=0 Úchylnost+1

TÁHY

Máš všechny základní tahy. Dostaneš **vy-mahače** a zvol si 2 další zdrojácký tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale až budeš moct, tak se určitě mrkni na **zmocnit se silou** zejména na variantu **udržení kontroly nad něčím, co máš**.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na jedno nebo obojí:

- *Kdo z vás mi dal vodu v pustině, doslova nebo obrazně?*

K týhle postavě si přiřpiš Hx +3.

- *Koho z vás, tak jako já, slouží Zdroji?*

K týhle postavě si přiřpiš Hx +2.

Ke všem ostatním si přiřpiš Hx+1. Vědels, že přijdou.

Když sou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Maskáčovej vohoz, zdobeněj vohoz, všední vohoz, sesbíraněj vohoz nebo napůl nevo-blečenej.

Otevřenej xicht, zjizvenej xicht, utahanej xicht, klidnej xicht, silnej xicht nebo ná-dhernej xicht.

Měkkej pohled, klidnej pohled, vzdálenej pohled, přelejvající se pohled, hlubokej pohled nebo pozornej pohled.

Ohromná postava, zotavená postava, hou-ževnatá postava, drobná postava, ladná postava, šlachovitá postava.

VYBAVENÍ

Navíc ke svému zdroji dostaneš:

- 1 jednoduchou zbraň
- Drobnosti za 4-barter
- Vohoz vodpovídající tvému vzezření

Jednoduchý zbraně:

- 9mm (2-zranění nablízko hlasitá)
- velké nůž (2-zranění dotek)
- lovecká puška (2-zranění nadálku hlasitá)
- kuše (2-zranění nablízko pomalá)
- Pokud chceš začít s vozidlem nebo protě-zou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš svý Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

D-ZRANĚNÍ

d-zranění (voda): dehydratace: zoufalství, bolesti hlavy, zmatení, delirium, zhroucení, smrt do 3 dnů.

Způsobený populaci: Šetření a skrblení, zoufalství, individuální projevy, rozepře, rozpad a rozchod do 1 tejdne. Jednotlivci neschopný sehnat vodu jinde propadaj stále horším pokročilejším symptomům.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; di do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

12

9

6

3

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

DĚTSKÁ SPECIALITA

Kromě jídla konzumuješ podivný věci: kovy, lidi, plasty, myslí, elektriky, umění. Na konci sezení, pokud si snědlo něco z tohoto seznamu co patří nebo patřilo jiný hráčský postavě, tak jí znaš líp. Vem si k ní +1Hx. Pokud tě to dostane na Hx+1, tak si jako obvykle proškrtneš zkušenost.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenost ○○○○○ >>> zlepšení

vem si +1 úchylnost (max +3)

vem si +1 klídeček (max +2)

vem si +1 machrovinu (max +2)

vem si nověj dětskej tah

vem si nověj dětskej tah

vem si gang (popiš si ho) a **alfu smečky**

vem si tah z jiný příručky

vem si tah z jiný příručky

vem si tah z jiný příručky

vem si tah z jiný příručky

vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek

vytvoř si do hry druhou postavu

změň herní příručku svý postavy

zvol si 3 základní tahy a zlepší je

zlepší ty 3 další základní tahy

APOKALYPTICKÝ DÍTĚ

APOKALYPTICKÝ DÍTĚ

Přicházíme. Sme budoucnost. Sme, co ste stvořili.

DĚTSKÝ TAHY

○ **Rtuťový:** Kdykoliv chceš, změň jakékoli nebo všechny aspekty svého vzhledu. Ty, co tě znaj, tě pořád rozeznaj, ale jen, pokud se podívaj pořádně.

○ **Čichání z dusna:** Když čteš situaci, tak navíc k ostatním otázkám co položíš se zeptej na 1 z následujících otázek:

- *Kdo tu je nejvyděšenější?*
- *Kdo tu před ostatníma skreje tajemství?*
- *Jak blízko sou vlci?*
- *Kdo nebo co tu je zdrojem největší bolesti nebo strachu?*
- *Kdo by tu udělal, o co bych ho požádalo?*

○ **Matčino objetí:** Když se stáhneš do psychického maelströmu světa, hoď si +úchylnost. Na 10+ si zvol 2. Na 7-9 zvol 1. Zpátky se vynoříš asi za hodinu a...

- *...v mezičase si mohlo pořád sledovat a poslouchat věci na místě, ze kterého si zmizelo.*
- *...objevíš se na úplně jiným místě.*
- *...si vyléčený ze všeho zranění.*
- *...můžeš někoho vzít s sebou dovnitř a zase ven.*

Při selhání si v teple a v temnotě a mine mnoho hodin, zatímco nasloucháš tepu své matky.

○ **Zvlčily:** Na začátku sezení se můžeš rozhodnout zaplatit 0-barter za životní styl odpovídající 1-barteru. Dokážeš spokojeně přežít s tím, co najdeš.

○ **Zuřivý, vrčící, křičící, kousající a dost možná vzteklý:** Když na někoho použiješ násilí, hoď si +úchylnost místo +machrovina.

DALŠÍ TAHY

TVOJE DOUPĚ

Zvol si doupě, tajný (vcelku), bezpečný (relativně) místo, ve kterém žiješ a schováváš se. V doupěti máš (zvol 3):

- Vykuchanej trup Cessny, Piperu, Cirrusu nebo jinýho jednomotorovýho letadla.
- Stovky mrtvejch smartphonů jako dlaždičky zadělanejch do zdi.
- Zrádnou, jako bludiště spletitou síť tunelů a průchoď
- Kalendář, dokonale zachovanej, ukazující nádherný lidi na nádhernejch místech.
- Nevybuchlej dělostřeleckej granát. Je (zakroužku 1): ostrej, vyhaslej, kdo ví.
- Pečlivě uskladněnou zásobu plechovek a trvalýho jídla, dohromady za 5 barter: ○ ○ ○ ○ ○
- Stále fungující rádio, ručně laděný, pro případ, že by někdo vysílal.
- Rádio, který mlvui jen k tobě.
- Trubku, ze který teče čistá voda do vyleštěnýho umyvadla.
- Nějasný množství sourozenců a příbuznejch, žádný podobný jinýmu.
- Cestu do dávnejch podzemních trezorů, zapadlejch, plnejch ozvěn a nekonečnejch.
- Cestu do děsivýho místa smrti s nespočetnejma hromadama koster.
- Cestu do cizího místa nepoškrábanýho skla, proměnlivejch světel a nerozluštěnejch symbolů.
- Cesty do prakticky číhokoliv domova, i když se jí dotyčnej zoufale pokusil uzavřít.

VLCI MAELSTRÓMU

Vlci maelstrómu tě pronásledujou.

Pod svejma převlekama vypadaj jako (zvol 1):

- lidi
- ptáci
- netvoři
- hmyz
- andělé
- stíny
- stroje

Ale (zvol 2):

- nemaj žádný tváře
- vydávaj hrozný skřípavý zvuky
- maj lidský tváře
- sou vyrobený z kovu a plastu
- maj vlčí tváře
- maj příšerný hlasy
- maj prázdný díry místo vočí
- přicházej a odcházej nemožným způsobem
- nemaj žádněj výraz
- sou neviditelný
- tečou z nich štávy
- jen vyjou

Vybraný řečni MC a dodej, že to sou zrozený perverze. Bude vědět, co to znamená.

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řečni to MC a zodpověz jeho otázku.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řečni MC, že si chceš odmákat prácičku. Můžeš:

- Mrchožroutit a tiše krást od bohatý populace.
- Sloužit bohatý VP jako posel
- Sloužit bohatý VP jako zvěď, špěh a donašeč.
- Jinej, kterej si dohodneš.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: noci v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; opravě kusu hi-tech vybavení; najmutí ochrany od nějakýho drsňáka na jedno sezení; materiálním nákladem resuscitace medikem; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA APOKALYPTICKÝHO DÍTĚTE

Aby sis vytvořil svůj Apokalyptický dítě, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Nif, Scab, Spot, Poka, Hey, Jarb, Oler, Koo, Bist, Eefa, Tat.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček-1 Machrovina=0 Šukatelnost-1 Našrocenost+2 Úchyllost+2
- Klídeček=0 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchyllost+2
- Klídeček+1 Machrovina-1 Šukatelnost=0 Našrocenost+1 Úchyllost+2
- Klídeček+1 Machrovina+1 Šukatelnost-1 Našrocenost=0 Úchyllost+2

TAHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 2 dětský tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale až budeš mít chvílku, mrkni na **kladění pasti**, **úník lovcovi** a na **dávání bacha**.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se každý jedny postavy zvlášť:

- *Si vlk maelströmu?*

Pokud řeknou že jo, tak jim řekni, jak vypadaj pod svejma převlekama a napiš si k nim Hx-2.

Pokud řeknou, že ne, napiš si k nim Hx-1.

Pokud řeknou cokoliv jinýho - jakože nevědí, že by to radši neřikali, nebo cokoliv - tak si napiš Hx+1 a dávej si na ně bacha.

Když sou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

VZHLED

Kluk, holka, neurčitý nebo skrytý.

Mrchožroutskéj vohoz.

Hezkej xicht, znetvořenej xicht, děsivej xicht, nevinej xicht, nelidskej xicht nebo směšnej xicht.

Mdlej pohled, špatnej pohled, jasnej pohled, moudřej pohled, krutej pholed, jasnej pohled nebo černý voči.

Dětská postava.

VYBAVENÍ

Navíc ke svému doupěti si popiš svůj osobní majetek. Dostaneš:

- 2 primitivní zbraně
- Vohoz odpovídající tvému vzezření, včetně ně kusu 1-pancíře, pokud ho chceš (tvůj popis)
- Sesbíraný krámy za 1 barter

Primitivní zbraně:

- něco nabroušenýho (2-zranění dotek)
- sukovej klacek (2-zranění dotek špinavej)
- hozenej kámen (2-zranění dotek)
- sekáček (2-zranění dotek špinavej)
- bumerang (2-zranění dotek pomalej)
- oštěp (2-zranění dotek)

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš své Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNĚTĚ

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili;
bodni někoho do zad; đi do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

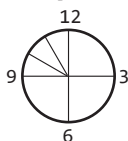
ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet



stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

- vrať se s -1machrovinou
- vrať se s +1úchylností (max +3)
- přejdi na jinou příručku
- umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

RÁDIÁCKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, tak se navzájem na okamžik vidíte ve skutečným světle. Může se tě zeptat na 1, 2 nebo 3 otázky a ty můžeš položit stejnej počet zpátky:

> Čeho se nejvíc obáváš? > Na co si nejpyšnější? > Co děláš jen kvůli okolí? > Koho tajně miluješ? > Koho tajně nenávidíš?

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenosť ○○○○○ >> zlepšení

- ___ vem si +1 šukatelnost (max +3)
- ___ vem si +1 klídeček (max +2)
- ___ vem si +1 našrocenost (max +2)
- ___ vem si +1 úchylnost (max +2)
- ___ vem si novej rádiáckej tah
- ___ vem si novej rádiáckej tah
- ___ ziskej následovníky a **hojnost**
- ___ ziskej dílnu (popiš si ji) a přidej si 2 její možnosti
- ___ vem si tah z jiný příručky
- ___ vem si tah z jiný příručky
- ___ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)
- ___ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek
- ___ vytvoř si do hry druhou postavu
- ___ změň herní příručku svý postavy
- ___ zvol si 3 základní tahy a zlepší je
- ___ zlepší ty 3 další základní tahy

RÁDIO

RÁDIO

Vytvořeno s Joshem Savoie

Všechno to sou hovadiny. Lži co Dremmer říká svým lidem aby dál bojovali, prorokyně hladu a její spasení, psychouši a jejich mozkový vobjebávky. Ale ty si skutečněj. Víš, jak věci sou. Když Krin začne válku s Wirem, tak o tom víš. Když nějakěj šmejd vodpráskne východní državu, víš o tom. Když nějakěj šáblej prorok shromáždí armádu uprostřed skládek, tak o tom víš taky.

Víš o tom a všem to řekneš. Přineseš pravdu, ať už to podlomí číkoliv lži a bez ohledu na to, jak moc bude bolet.

RÁDIÁCKÝ TAHY

○ **Živý dění:** Na začátku sezení si hoď +našrocenost a polož MC otázky. Na 10+ se zeptej na 3, na 7-9 na 2 a při selhání na 1:

• *Kde je __ a co zrovna dělá?*

Ať už je odpověď jakákoliv, tak si to poslal ven. Teď to vědí všichni.

○ **Sebejistý vystupování:** Když jednáš pod palbou, hoď si +šukatelnost místo +klídeček.

○ **Žádný kraviny:** Když čteš člověka, tak se vždycky můžeš navíc zeptat ještě na "mluví tvoje postava pravdu?"

○ **Postavit se za věc:** Když promluvíš ve prospěch věci nebo osoby, hoď si +šukatelnost. Na 10+ máš převahu 2. Na 7-9 1. Utrať svoji převahu 1 za 1 abys publikum přiměl:

• *Poslat zásoby v hodnotě 1- nebo 2- barter.*

• *Bránit na koho nebo na co ukážeš.*

• *Zaútočit na koho ukážeš.*

• *Jít společně na místo, který menuješ.*

Při selhání máš stejně převahu 1, ale abys jí utratil, tak je musíš osobně vést do akce.

○ **Závislák na publiku:** když máš publikum (rzhoduje MC), tak máš +1 ke všem hodům, co provedeš.

○ **Za vyšší ideály:** Když mluvíš zapáleně s postavou jinýho hráče o svehj plánech, budoucnosti nebo o tom, jak sou věci v prdeli, hoď si +šukatelnost. Na 10+ máš převahu 3. Na 7-9 máš převahu 2. Převahu můžeš utratit 1 za 1 a postavu požádat, aby něco udělala. Pokud ti vyhoví, tak si proškrtně zkušenost. Při selhání má převahu 1 proti tobě, za stejnejch podmínek.

DALŠÍ TAHY

VÝBAVA & BARTER

STUDIO

V základu je tvoje vysílací studio improvizovaná stavba co pohodlně pobere 2-4 lidi, s vysílacím vybavením a jednou VP jako strážcem (2-zranění 1-pancíř, popiš si jí). Urči si 2 kusy dalšího vybavení:

- Skrytý zbraně (popiš si je) Pokoje navíc, do kterých se pohodlně vejde až 10 lidí.
 Fixerova **dílna** s 1 možností (popiš si jí) Silný zdi (1-pancíř)
 VP pomocníka (popiš si jí) Oddaná stráž (malej gang 2-zranění 1-pancíř)

Zvol si čím je tvoje stanice zajímavá (všechny co platěj):

- Zachráněná hudba zlatého věku Živý vystoupení
 Radiodramata Hosti Odborný rady

Zvol si 1 problém svého studia:

- Jemnej vysílací systém, náchylněj k poruchám.
 Je studený, vlhký a nepohodlný.
 Všichni velmi dobře věděj, kde se nachází.
 Nemáš vůbec žádnou bezpečnost.
 Přitahuje nekonečnej zástup zoufalejch lidí, kterejm cítíš potřebu pomoct.

Zvol si pár lidí spojenějch se stanicí:

Jmenuj 3 informátory:

_____, _____, & _____

Jmenuj svého největšího fanouška:

Jmenuj 2 lidi kterýs jakože fakt nasral:

_____ & _____

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl plus 1 za své studio. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázky.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- Dát do vysílání oznámení od bohatý VP nebo populace.
- Zařídít obchod mezi VP nebo populacema VP a vzít si svůj díl.
- Požádat o podporu svoje místní publikum.
- Jinej, kterej si dohodneš.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: noci v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; opravě kusu hi-tech vybavení; najmutí ochrany od nějakýho drsňáka; najmutí jednoduchý pracovní síly na pár sezení; materiálním nákladům resuscitace medikem; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařízování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetskama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA RÁDIA

Aby sis vytvořil svého Rádía, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Noah, Armstrong, Tomash, Auster, Tany, Grigspy, Beaubien, Benincasa nebo Utah.

Chang, delBarco, Navarro, Mito, Hostinskej, Danyell, Kamenetz nebo Liasson.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina-1 Šukatelnost+2 Našrocenost=0 Úchylnost+1
- Klídeček+1 Machrovina=0 Šukatelnost+2 Našrocenost+1 Úchylnost-1
- Klídeček=0 Machrovina+1 Šukatelnost+2 Našrocenost+1 Úchylnost-1
- Klídeček-1 Machrovina=0 Šukatelnost+2 Našrocenost+1 Úchylnost+1

VYBAVENÍ

Navíc ke svému studiu si popiš svoje osobní věci. Dostaneš:

- 1 zbraň posledního řešení
- Vohoz odpovídající tvému vzezření, včetně ně kusu 1-pancíře, pokud ho chceš (tvůj popis)
- Drobnosti za 1-barter

Zbraně posledního řešení:

- 9mm s tlumičem (2-zranění nablízko hi-tech)
- omračovací pistole (0-zranění, dotyk přebíjejí)
- nůž na přežití (2-zranění dotyk)
- lovecká puška (2-zranění nadálku hlasitá)

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš svůj Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Všední vohoz, šviháckej vohoz, starej vohoz, luxusní vohoz, pracovní vohoz, pohodlnej vohoz.

Naštvanéj xicht, klučičí xicht, hezkej xicht, výmluvnej xicht, otevřenej xicht nebo vyděšeněj xicht.

Intenzívněj pohled, jasnej pohled, zkoumavej pohled, upřímněj pohled, uličnickěj pohled nebo uštvanéj pohled.

Zničená postava, neposedná postava, neklidná postava, střídma postava, štíhlá postava, nehybná postava nebo pevná postava.

PRONIKAVEJ HLAS, přísněj hlas, chlácholivej hlas, hlubokej hlas, bohatej hlas, vášnivej hlas, rytmickej hlas nebo klidnej hlas.

TĀHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 2 rádiácký tahy.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale až budeš mít možnost, mrkni na **dávání bacha, kladení pastí** a na **obracení situace**.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se každého zvlášť:

- *Můžu se spolehnout, že mi řekneš pravdu?*

Pokud řekne ano, super, zapiš si Hx+1.

Pokud řekne ne, zapiš si Hx+2. Prověřuješ všechno, čemu nedůvěřuješ.

Když sou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD zvýrazněná

udělej něco pod palbou

MACH zvýrazněná

použij násili; bodni někoho do zad; đi do bitvy

ŠUKAT zvýrazněná

někoho sved' nebo zmanipuluj

NAŠR zvýrazněná

přečti situaci přečti člověka

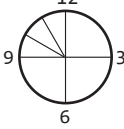
ÚCHYL zvýrazněná

otevři svůj mozek

ZRANĚNÍ

odpočet

12



6

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

- vrať se s -1machrovinou
- vrať se s +1úchylností (max +3)
- přejdi na jinou příručku
- umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

PŘEDVÁDEČÍ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, dost dobrý.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenost ○○○○○ >>> zlepšení

- __ vem si +1 šukatelnost (max +3)
- __ vem si +1 úchylnost (max +3)
- __ vem si +1 klídeček (max +2)
- __ vem si +1 machrovina (max +2)
- __ vem si +1 našrocnost (max +2)
- __ kdo drží tvůj voďák dostane gang (popiš ho) a **vůdcovstv** nebo **alfu smečky** (rozhodni)
- __ kdo drží tvůj voďák dostane podnik (popiš ho)
- __ získej následovníky a **hojnost**
- __ & __ vem si tah z jiný příručky
- __ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)
- __ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek
- __ vytvoř si do hry druhou postavu
- __ změň herní příručku svý postavy
- __ zvol si 3 základní tahy a zlepší je
- __ zlepší ty 3 další základní tahy

**PŘEDVÁ-
DĚČKA**

Představuje se

PŘEDVÁDĚČKA

Vytvořeno s Elliotem Bakerem

Je to tak, jak to řek dávnej prorok. Ty sám si to, co se předvádí. Když to nevedehraješ sám, tak to nevedehraje kurva nikdo.

PŘEDVÁDĚČKOVÝ TAHY

● **Urvanej z voďáku:** Kdykoliv se chystáš udělat něco, co běžně neděláš, obrať se na toho kdo drží tvůj voďák a zeptej se:

• *Myslím, že bys s tím byl v pohodě?*

Pokud máš za to, že by s tím byl v pohodě, tak je všechno ok. Pokud máš za to, že by nebyl, tak to můžeš udělat stejně, ale nejdřív si hoď +šukatelnost. Na 10+ super, pokračuj. Na 7-9 se ti dotyčnej může rozhodnout smazat zvýraznění jedny vlastnosti, jakoby na tebe použil **sved' nebo zmanipuluj** a dal ti bič. Při selhání ztratí tvůj voďák. Zvol si, kdo ho po něm převezme (ať už chce nebo ne).

DALŠÍ TAHY

TVOJE VÝSTROJ

Zvol si 3 položky:

- Máš vozidlo (popiš si ho).
- Máš ohromný pancéřovaný válečný vozidlo (popiš si ho).
- Můžeš svoji výstroj poskládat tak, aby se veešla do baťohu (cenná high-tech).
- Když hraješ, tak z tvýho nástroje šlehaj plameny (2-zranění špinavej hlasitej).
- Když hraješ, tak z tvýho nástroje kape krev.
- Když hraješ, voda mrzne a tebe a tvůj nástroj pokrejšvámámrza.
- Když hraješ, tak se to nese od horizontu k horizontu a lidi na míle daleko cítěj třes země.
- Když hraješ, tak se prastarý satelity, co pořád obíhají zemi, probíraj ze spánku.
- Když hraješ, tak lidem citlivejm na psychickéj maelström světa teče krev z nosu.
- Máš malou, ale dobře odměňovanou ochranku: Ba, Rothschild, Jeanette a pár dalších (malej gang 3-zranění 1-pancíř)
- Máš hudebníky, co hrajou s tebou. Zakroužkuj pár nebo všechny: Dustwich, Harri-dan, Jesus Christ, Lits, Rolfball, Ambeke, Si, x-hromadu bezejmennejch náhradníků.
- Když hraješ, tak mizerný duše mrtvejch přestanou naříkat a poslouchaj.
- Máš širokou sbírku nástrojů a umíš na ně hrát na všechny
- Prakticky vždycy sou kolem tebe nějaký lidi, co s tebou hrozně toužej mít sex. Když máš zrovna chuť, tak se MC zeptej, kdo to je tentokrát.

13 TVOJE HUDBA

Když vystupuješ, tak můžeš zkusit **rozkřápnout svět**. Hoď si +úchylnost. Na 10+ si zvol 1. Na 7-9 si zvol 1, ale schytej 1-zranění pr hlasitý. Při selhání zvol 1, ale ty a všichni v tvym dosahu schytáte 1-zranění pr hlasitý.

- Vytvoříš zvuk jako když dávný armády tloukli svý bronzový kopí o svý bronzový štíty. V bitvě můžeš dát někomu 1+volbu pro **zmocnění se silou** (a jeho varianty).
- Vytvoříš zvuk jako když sup škrábe svým zobákem o kosti mršiny. Řekni MC, že všechny VP co to slyšej utvořily **loveckou smečku** a zeptej se, co dělaj.
- Vytvoříš zvuk, co se ozývá v duších válečníků čelících zkáze, když ztratili všechno milovaný. V bitvě řekni MC, že tví nepřátelé propadli panice a zeptej se, co se děje.
- Vytvoříš zvuk co udělali emzáci, když stiskli knoflík a skončili s lidstvem. Můžeš použít publikum pro **věštění**.
- Vytvoříš zvuk, co vydává dech a krev tvýho milence, když je vzrušený. Řekni MC, že se místo stalo **proměnlivou půdou** a zeptej se, co se stalo.
- Vytvoříš zvuk, co slyšela poslední velryba, když zpívala, ale nikdo neodpovídal. Řekni MC, že se dané místo stalo podle tvý volby **vězením** (impulz: zadržet, odepřít odchod), **ohništěm** (impulz: konzumovat věci) nebo **přeludem** (impulz: vábit lidi a zrazovat je). Zeptej se, co se stane.
- Vytvoříš zvuk, co slyšeli dinosauři, když vzhlídlí k nebi a viděli ohnivou kouli. Řekni MC, že všechny VP, co tě slyšej, utvořej **kult** a zeptej se, co dělaj.
- Vytvoříš zvuk co vydala tvoje duše, když se stalo to nehorší, ale tys zjistil že si pořád naživu a že nejsi sám. Řekni MC, že všechny VP, co to slyšej, utvořej **rodinu**, a zeptej se, co dělaj.
- Vytvoříš zvuk, kterej slyšeli občani Říma, když Spartakovy armády rozrazily brány jejich města. Řekni MC, že všechny VP který to slyšej a byly zotročený povstanou, odhoděj svý řetězy, chopěj se zbraní a obrátěj se proti svejm otrokářům a zeptej se, co se stane.

Můžeš se místo toho rozhodnout **ukojit pro publikum**. Hoď si +šukatelnost. na 10+ si zvol 1. Na 7-9 si zvol 1 a vem si -1úchylnost pro příští pokus rozkřápnout svět. Při selhání si zvol 1 a

- **Strhneš je**. Kdo drží tvůj voďák dostane 10-barter.
- **Strhneš je**. Kdo drží tvůj voďák dostane 6-barter.
- **Strhneš je**. Kdo drží tvůj voďák dostane 1-barter.

14 SMĚNA

Na začátku sezení řekni tomu, kdo drží tvůj voďák, aby za tebe utratil 1-barter, 2-barter nebo absurdních 3-barter za tvůj životní styl. Musí to udělat. Pokud nemůže, taktó není tvůj problém, musí si to vyřešit s MC.

Pokud potřebuješ nějaký cetky během sezení, tak je musíš dostat od toho, kdo drží tvůj voďák.

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *nocí v luxusu a se společností; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; opravě kusu hi-tech vybavení; najmutí ochrany od nějakýho drsňáka na jedno sezení; materiálním nákladům resuscitace medikem; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.*

Dr lepšíh věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus. Teda, chci říct, můžeš to čekat, ale máš to tak blbý, jak tenhle munchkin-brat playbook.

TVORBA PŘEDVÁDĚČKY

Aby sis vytvořil svého předváděčku, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Noah, Adam, Jimi, Janus, Nina, Mary, Sue, Kayd, Steevee, Bilireta, Cook, Miles, Lola, Conred, Saint, Que, Florence.

Rhythm, Platinum, MSG, Queen, Justin, Bieber, Sticks, Arceay, Vic, Ring, Waxtrax, ToyB, Coda, Scratch, Thumper, Wartooth.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina-1 Šukatelnost+2 Našrocenost=0 Úchyllost+1
- Klídeček-1 Machrovina=0 Šukatelnost+2 Našrocenost+1 Úchyllost+1
- Klídeček+1 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocenost=0 Úchyllost+2
- Klídeček=0 Machrovina+1 Šukatelnost+1 Našrocenost-1 Úchyllost+2

VYBAVENÍ

Navíc ke svý výstroji si popiš svůj vohoz podle svého vzezření, včetně oblečení za 1-pancíř, pokud chceš.

Pokud nikdo nehraje borce, tak můžeš vzít jeho příručku a udělat si pro sebe svoji zbraň na míru. Jinak si zvol z Borcovy příručky jednu nebo dvě normální zbraně.

Pokud chceš začít s protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoli si obnovíš svý Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA

Tahle příručka tvoří nějaký předpoklady o apokalypse a historii Apokalyptického světa, který jinak nemusej platit.

Pokud tahle příručka není ve hře, tak věci z ní neber za závazný.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý.

Pozérskéj vohoz, rituální vohoz, značkovéj vohoz, běžnej vohoz, mrchožroutskéj kostým.

Okouzlující xicht, zvavej xicht, tesanej xicht, protivnej xicht, otevřenej xicht, zakrytej xicht nebo rozmlácenej xicht.

Teplej pohled, intenzivní pohled, bodavej pohled, rozostřenej pohled, otravněj pohled, těžkej pohled, nepřítomnej pohled.

Svalnatá postava luxusní postava, pevná postava, elegantní postava, cestama strhaná postava, šlachovitá postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Dostaneš **urvanéj z vodáku**.

Můžeš používat všechny bitevní tahy, ale až budeš mít chvilku, tak se mrkni na **zmocnit se silou**.

VOĐÁK A HX

Všichni představí svý postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Než kdokoliv přidělí Hx, vyber si postavu, která drží tvůj voďák. Řekni jí to. Pokud se jí to nelíbí, pokrč ramenama.

Celý kolečko zopakuj pro Hx. Když si na řadě, napiš si Hx+2 k postavě, co drží tvůj voďák. Ostatní nech zatím nevyplněný.

Když sou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci si opíš Hx přesně tak, jak je má ten, kdo drží tvůj voďák. Koho zná, toho znáš taky. Koho nezná, toho neznáš ani ty.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

KLÍD

udělej něco pod palbou

zvýrazněná

MACH

použij násili; bodni někoho do zad; di do bitvy

zvýrazněná

ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

ÚCHYL

otevři svůj mozek

zvýrazněná

ZRANĚNÍ

odpočet

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezeni

VYSADKÁŘSKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, tak si oba proškrtnete zkušenost.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenost ○○○○○ >>> zlepšení

__ vem si +1 klídeček (max +3)

__ vem si +1 machrovinu (max +3)

__ vem si +1 našrocenost (max +3)

__ vem si +1 šukatelnost (max +2)

__ získáš toleranci na pozemský jidlo (ztrať citlivost na hlad)

__ ztratiš citlivost na Ψ-zranění

__ ztratiš citlivost reflexivní izolace

__ vem si tah z jiný příručky

__ vem si tah z jiný příručky

__ vem si tah z jiný příručky

__ vem si +1 k jakýkoliv vlastnosti (max vlastnost+3)

__ odešli svoji postavu na bezpečnej vodpočinek

__ vytvoř si do hry druhou postavu

__ změň herní příručku svý postavy

__ zvol si 3 základní tahy a zlepší je

__ zlepší ty 3 další základní tahy

**VESMÍRNEJ
VYSADKÁŘ**

Představuje se

VESMÍRNEJ VÝSADKAŘ

Před 50 lety vodpálili nepřátelé lidstva psychickou zbraň a zničili všechnu naději pro budoucnost. Ignorujíc miliardy umírajících a trpících provedla armáda tajnej plán připravenej v očekávání podobného útoku a jeho následků. Zlomek populace byl evakuovanej na orbitální stanice a tajný základny na Marsu, co se proměnily v efektivní kolonie. Vnuci těžle lidí - tvoje generace - vyrostla se sny vo modrym nebi a čistejch oceánech, který už dávno neexistujou.

Přišel čas vrátit se a vzít si Zemi zpátky.

VÝSADKAŘSKÝ TAHY

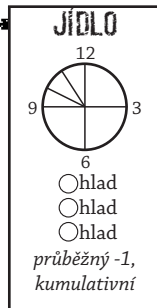
● **Agent/voják:** Dostaneš všechny výsadkářský mise. Máš kontakt s vesmírnou výsadkovou stanicí. Když dokončíš misi, tak si můžeš vyžádat zásobení. Během hry tě může MC nechat kontaktovat tvejma nadřizenejma a dát ti rozkazy nebo informace relevantní pro tvý mise.

● **Kalibrace skafandru:** Když si nabiješ skafandr, tak si házej +šťáva místo +úchylnost.

DALŠÍ TAHY

TVOJE SLABINY

- **Si citlivej na hlad:** nejsi schopnej pozřít kontaminovanou stravu z pozemského povrchu a přežíváš výhradně na zásobováním dodávaných přidělech. Na začátku každého sezení si proškrtni dílek odpočtu jídla. Pokud tvůj odpočet dojde na 12:00, začni si proškrtávat hlady, dokud neproškrtáš všechny 3. Hlad dává kumulativní průběžný -1.
- **Si citlivej na Ψ-zranění:** Kdykoliv na pozemskym povrchu opustíš svůj skafandr, tak schytáš Ψ-zranění.
- **Tvoje citlivost způsobuje intuitivní uzavření:** nejsi schopnej dobrovolně otevřít svůj mozek psychickému maelstrómu světa.



MISE VESMÍRNEJCH VÝSADKÁŘŮ

- **Infiltrace:** Když destabilizuješ a odzbrojíš místní ozbrojenou populaci a zmocníš se jejich pozic a zdrojů, aniž bys vyvolal otevřenou boj, řekni si o zásoby.
- **Kontakty & kontrola:** Když zastupuješ rekolonizační zájmy v jednání s vůdcem místní ozbrojené populace a získáš materiální podporu nebo spolupráci, řekni si o zásoby.
- **Zacilení:** Když identifikuješ oblast vhodnou pro vyčištění bombardováním a následný znovuosídlení a dodáš její přesný koordináty, řekni si o zásoby.
- **Výzvědy:** Když dodáš přesný informace o pozici, počtu, síle a zdrojích ozbrojený populace, řekni si o zásoby.
- **Podpora & záchrana:** Když přijdeš na pomoc kolegovi výsadkáři nebo jinému kolonizačnímu personálu v nouzi popřípadě když zachráníš kolonizační zdroje, řekni si o zásoby.
- **Průzkum / obhlídka:** Když identifikuješ kus krajiny se strategickou hodnotou a poskytneš o ní přesný údaje, řekni si o zásoby.
- **Předsumutá linie:** Když porazíš ozbrojenou populaci v otevřeném boji a zmocníš se její pozice a zdrojů, řekni si o zásoby.

ZÁSBOVÁNÍ

Když obdržíš zásobování, zvol si 1 z následujících:

- **Munice:** smaž všechny dílky z odpočtu munice svého skafandru.
- **Orbitální bombardování:** po zbytek sezení můžeš používat bombardování místo zbraně. 8-zranění plošný špinavý.
- **Zdravotní materiál:** smaž všechny dílky svého zranění.
- **Příděly:** smaž všechny zaznačený hladu a dílky odpočtu jídla.
- **Posily:** MC vnese do hry VP vesmírného výsadkáře jako tvoji posilu. Řekni mu, že jí má vytvořit jako hrozbu a dát jí skafandr.
- **Náhradní díly:** smaž všechny dílky poškození svého skafandru.
- **Moduly:** nahraď jeden ze systémů svého skafandru jiným podle svého výběru.

SMĚNA

Dokud si citlivej na hlad, tak přežitím závsiiš na zásobování přidělama, ne na barteru. Pokud nebo až se týhle citlivosti zbavíš, tak začni na začátku sezení utrácet 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázky.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- *Vydvírat, přepadat nebo okrádat bohatou VP nebo populaci.*
- *Nechat se najmout jako žoldák.*
- *Sloužit bohatý VP jako strážce nebo vymahač.*
- *Jinej, kterej si dohodneš.*

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *nocí v luxusu a se společnosti; jakýkoliv zbrani; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; opravě kusu hi-tech vybavení; najmutí ochrany od nějakýho drsňáka na jedno sezení; materiálním nákladům resuscitace medikem; poplatku vojevůdci na pár sezení; měsíční údržbě a opravám užívanýho výkonnýho vozidla; úplatkům, poplatkům a darům dostatečným k tomu, aby tě dostaly prakticky ke komukoliv.*

U lepších věcí čekej, že budou potřebovat nějaký zařizování. Nemůžeš si jen tak procházet državama nějakýho barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA VESMÍRNÝHO VÝSADKÁŘE

Aby sis vytvořil svého vesmírného výsadkáře, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahty, citlivosti, skafandr, vybavení mise a Hx.

MÉNO

[HODNOST] [JMÉNO] [PŘÍJIMENÍ], poručík nebo nadporučík.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček=0 Machrovina+2 Šukatelnost=0 Našrocenost+2 Úchyllost-2
- Klídeček+2 Machrovina+2 Šukatelnost=0 Našrocenost=0 Úchyllost-2
- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchyllost-2
- Klídeček+2 Machrovina+2 Šukatelnost-1 Našrocenost+1 Úchyllost-2

TAHTY

Máš všechny základní tahty. Dostaneš **agent/voják** a **kalibrace skafandru**. Ve skafandru máš všechny tahty skafandru.

CITLIVOSTI

Si citlivěj na hlad, Ψ-zranění a intuitivně se uzavíráš.

SKAFANDR

Podívej se na **dodatek:skafandr**.

Ujistí se, že MC bude mít výtisk **dotatku:rekolonizace**.

VYBAVENÍ

Navíc ke skafandru, vyfasovaný vybavě a tryskovému skafandru dostaneš 9mm po-boční zbraň (2-zranění nablízko hlasitá).

Pokud chceš začít s protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš své Hx s jinou postavou, tak si vyplníš kolečko zkušenosti. Když si vyplníš pátý, tak se zlepšíš a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšíš, si vyber jednu z možností. Vyškrtni si jí, znovu už si jí zvolit nemůžeš.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý nebo skrytý.

Vyfasovaná výbava, tryskové skafandr.

Disciplinované xicht, výmluvné xicht, vřelej xicht, otevřenéj xicht, odevzdanej xicht, divnéj hladkej xicht.

Ostražítej pohled, zkoumavej pohled, živěj pohled, pronikavej pohled, ostřej pohled, nedůvěřivej pohled.

Pevná postava, svalnatá postava, zakrnělá postava, vyzáblá postava, houževnatá postava.

MISE

Protože si **agent/voják**, tak dostaneš všechny výsadkářský mise.

Během hry můžeš **na své mise rezignovat**, jednu po druhý. Když rezignuješ na misi:

Vyškrtni si jí. Už jí nemáš.

Tvé nadřizený to vědí, ať už jim to řekneš nebo ne. Kázeňská akce je na nich.

Za misi už nezískáš zásobování, ani kdybys jí nadále plnil.

Proškrtni si zkušenost.

*Poznámka: pravidla pro rezignace na misi platěj jen pro vesmírného výsadkáře. Nejsou součástí tahtu **agent/voják** a nevztahujou se na postavy, který si **agent/voják** vezmou jako tah z týchle příručky.*

HX

Všichni představi své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte po Hx. Když si na řadě, napiš si ke všem Hx-2. O všech máš jen omezený informace.

Když sou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce. Nejspíš nezodpovíš žádný.

Na konci vyber nějakou postavu namátkou (protože máš u všech stejný Hx). Zeptej se jejího hráče, která ze tvejh vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA

Když tahle příručka není ve hře, tak žádný nápady z ní nepovažujte za závazný.