

# 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 +1našročenost (max našročenost+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 narušenejch 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 psychoušskéj tah umožňuje způsobit někomu zranění, tak pokuds na dotyčného už použil tohle, způsobíš +1zranění.*

- Mozkovej předavač (plošný nablízko hi-tech)

*Pro účely psychoušskéj tahů, pokud někdo může vidět tvůj mozkovej 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

## VÝBAVA & 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

## VLBAVENÍ

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.

Zjizvený xicht, hladké xicht, bledejší xicht, kostnatější xicht, kulatější zpocenéjší xicht nebo milejší xicht.

Měkčejší pohled, mrtvejší pohled, hlubokější pohled, starostlivější pohled, netečnejší pohled, zničenejší 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 přiřpíš Hx +2.

- *Koho z vás sem potají pozorně sledoval?*

K týhle postavě si přiřpíš Hx +2

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

K týhle postavě si přiřpíš Hx+3.

Ke všem ostatním si přiřpíš 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.