

MÉNO -

VZHLED

VLAST - 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

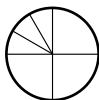
ÚCHYL

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

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

zkušenost ○○○○○>>> >zlepšení

- ___ vem si +1klídeček (max klídeček+2)
- ___ vem si +1machrovinu (max machrovina+2)
- ___ vem si +1našrocenost (max našrocenost+3)
- ___ vem si nověj fixerskej tah
- ___ vem si nověj 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

Představuje se

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, drženéj 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 proškrtneš kolečko zkušenosti.

- **Realitu trhající ostří:** Nějaká část vybavení tvý dílny, nebo poskládání jejích částí, je jedinečně naladěný na psychickéj 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, strojřenský vybavení, vysílače a přijímače, testovací střelnici, relikvii dávného zlatého věku, pastí.

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 vyzvání 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 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 nějakého barona s cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA FIXERA

Abys vytvořil svého fixera, zvol si méno, 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 Našrocenost+1 Úchylnost+2
- Klídeček= 0 Machrovina-1 Šukatelnost-1 Našrocenost+2 Úchylnost+2
- Klídeček+1 Machrovina-1 Šukatelnost+1 Našrocenost+1 Úchylnost+2
- Klídeček+1 Machrovina+1 Šukatelnost-1 Našrocenost=0 Úchylnost+2

VYBAVENÍ

Navíc ke své dílně si popiš svůj osobní vohoz. Máš cetky v hodnotě 6-barter a jakékoli 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 projekty. Můžou to bejt jakýkoliv projekty chceš, dlouhodobý nebo krátkodobý. Začni tím, že vymyslíš, na jakym projektu pracuješ právě dneska ráno, když hra začne.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoli 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.

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 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.