

# ZÁKLADNÍ TAHY

## UDĚLEJ NĚCO POD PALBOU

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

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

## POUŽIJ NA NĚKOHO NÁSILÍ

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

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

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

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

Při selhání se připrav na nejhorší.

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

## VODPRAV NĚKOHO

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

## NĚKOHO SVEĎ NEBO ZMANIPULUJ

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

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

Co pak udělá je na ní.

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

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

# ZÁKLADNÍ TAHY

## NĚKOMU POMOŽ NEBO MU PŘEKÁŽEJ

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

## PŘEČTI SITUACI

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

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

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

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

## PŘEČTI ČLOVĚKA

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

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

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

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

## OTEVŘI SVŮJ MOZEK PSYCHICKÝMU MAELSTRŮMU SVĚTA

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

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

# TAHY ZRANĚNÍ

## ZPŮSOBOVÁNÍ A VÝMĚNA ZRANĚNÍ

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

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

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

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

V obou případech může bejt zranění dál upravený volbama tahů.

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

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

## TAH ZRANĚNÍ

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

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

Na 7-9 zvolí MC 1:

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

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

## HX ZA ZRANĚNÍ

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

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

## O-ZRANĚNÍ

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

# BITEVNÍ TAHY

## ZMOCNIT SE SILOU

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

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

### Varianty:

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

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

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

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

## FÉROVKA

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

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

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

## HP PROTI HP

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

# BITEVNÍ TAHY - TAKTICKY

## KROPENÍ

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

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

## DRŽENÍ STRÁŽE

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

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

## DÁVÁNÍ BACHA

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

- *Naved' pozornost spojenecký HP na nepřítel. Pokud provede proti tomuhle nepříteli bitevní tah, tak ke svýmu tahu dostane +1volbu.*
- *Dej spojenecký HP rozkaz, instrukci nebo návrh. Pokud to udělá, dostane +1 ke všem hodům, který při snaze o splnění věci provede.*
- *Nasměřuj pozornost libovolnýho spojence na nepřítel. Pokud na nepřítel zaútočí, způsobí +1zranění.*
- *Upozorni libovolnýho spojence na nebezpečí. Od danýho nebezpečí schytá -1zranění.*

# BITEVNÍ TAHY - LSTIVÝ

## KLADENÍ PASTI

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

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

Při selhání MC vybere 1 pro tebe.

## KLADENÍ PASTI PRO JINOU HP

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

## LOVENÍ KOŘISTI

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

## ÚNIK LOVCOVI

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

## HP KOČKA VS HP MYŠ

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

## OBRÁCENÍ SITUACE

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

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

# BITEVNÍ TAHY - SILNIČNÍ VÁLKA

## NASKAKOVÁNÍ NA JEDOUcí VOZIDLO

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

## UJEĎ JINÝMU VOZIDLU

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

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

Při selhání si protistrana vybere 1 proti tobě.

## DOJEĎ JINÝ VOZIDLO

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

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

Při selhání si protistrana vybere 1 proti tobě.

## PRŮJEZD TĚŽKYM TERÉNEM

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

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

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

## VYTLAČOVÁNÍ JINÝHO VOZIDLA

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

# BITEVNÍ TAHY - SILNIČNÍ VÁLKA

## V-POŠKOZENÍ

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

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

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

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

- *Dáš mu prostor*
  - *Musíš změnit směr nebo si donucenej jet do nového směru.*
  - *Tvé auto dostane 1-poškození pr, přímo do převodovky.*
- Při selhání to musíš strhnout, ale zas to vyrovnáš bez dalších nevýhod.

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

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

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

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

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

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

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

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

**5 zranění a víc:** Sešrotování.

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



# OKRAJOVÝ TAHY - BARTER

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

## UPLÁCENÍ LIDÍ

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

## SHÁNĚNÍ VĚCÍ

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

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

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

## POPTÁVÁNÍ VĚCÍ

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

## ŽIVOTNÍ STYL

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

## PRÁČICKY

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

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

Prácička zpravidla hodí kolem 3-barter.

# ZBYLÝ TAHY

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

## VHLED

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

## VĚŠTĚNÍ

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

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

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

- *Efekt vydrží (nějakou dobu) i bez toho, abys ho aktivně udržoval*
- *Sáhneš do hloubky psychickýho maelströmu světa.*
- *Dosáhneš široko napříč psychickým maelströmem světa.*
- *Efekt je stabilní a zajištěnej, žádný prosakování.*
- *Ať už se při selhání stane cokoliv, tak to schytá tebou použitá anténa.*

## KONEC SEZENÍ

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

## ZMĚNA ZVÝRAZNĚNEJCH VLASTNOSTÍ

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

# TAHY POSTAV

## BARON

**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 udělaj. Při 10+ se na to vrhnou; vem si +1 na příště. Při selhání to udělaj, ale pozdějc 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 tvýho přebytku a nedostatku závisej na tvý državě, jak je uvedený dál.

## BOREC

**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 odpovědí od MC, dostaneš +2 místo +1.

**Nemožný reflexy:** Způsob, kterým se pohybuješ bez zátěže, se počítá jako pancíř. Pokud si nahej nebo téměř nahej, máš 2-pancíř; pokud máš na sobě nepancéřovej vohoz, 1-pancíř. Pokud máš na sobě pacíř, tak místo toho počítej ten.

# TAHY POSTAV

## DVOUKOLÁK

**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 sedlovejch 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 míval, ale zjevně mu to nějakěj šmejď ukrad.

## FIXER

**Věci mluvěj:** Kdykoliv s něčim 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 emocí 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 psychickýmu 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 vědomosti, 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 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.

**Hlubokey vhled:** Vem si +1úchylnost (úchylnost+3)

# TAHY POSTAV

## JEZDEC

**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 svýmu 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.

**Šilenec:** Když se vrhneš přímo do nebezpečí bez nějaký zálohy, dostaneš +1pancíř. Pokud zrovna vedeš nákej gang nebo konvoj, tak ten dostane taky +1 pancíř.

**Sběratel:** Dostaneš 2 další káry (vlastní popis).

**Moje další kára je tank:** Dostaneš speciální bitevní vozidlo (dohodni si ho s MC)

## MAGOR

**Zocelenej bojem:** Když jednáš pod palbou, nebo když stojíš na stráži, hoď si +machrovina místo +klídeček.

**Seru na to:** Jmenuj svojí 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 psychickým maelstrómu světa, hoď si +machrovina místo +úchylnost.

**Totálně cáklej:** Vem si +1machrovina (machrovina +3).

**Připravenej na neodvratný:** Máš suprově vybavenou a velmi kvalitní lékárníčku. Počítá se jako spasitelský 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 svýho vybavení.

# TAHY POSTAV

## POŽITKÁŘ

**Dechberoucí:** Vem si +1šukatelnost (šukatelnost+3).

**Ztracení:** Když zašeptáš něčí méno do psychickýho maelströmu světa, hoď si +úchylnost. 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 – jakékoliv 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 mýho patrona.*

Při selhání nezískáš žádnéh prospěch, ale ani neschytáš žádnéh zranění ani neztratíš žádnéh příležitost. Prostě předvedeš velmi dobrý vystoupení.

**Strhující požitkář:** 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 tvojí 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 úplněh stejnejch podmínek.

# TAHY POSTAV

## PSYCHOUŠ

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

**Všední mozková citlivost:** Když chceš někoho přecíst, hoď si +úchylnost namísto +našroce-nost. Tvoje oběť tě musí být schopná vidět, ale nemusí s tebou interagovat.

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

**Hlubokej mozkovej 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 přecíst mnohem hlouběj 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 nejhörší zážitek tvý postavy?*
- *Co tvoje postava touží, aby jí bylo odpuštěný, a kym?*
- *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 mozkovej 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 zbejvací převahu. Při selhání cíli způsobíš 1-zranění (pr), aniž bys z toho cokoliv získal.

# TAHY POSTAV

## SEKTÁŘ

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

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

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

Při selhání se dav obrátí proti tobě.

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

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

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

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



# TAHY POSTAV

## SPASITEL

**Šestej smysl:** Když otevřeš svůj mozek psychickému maelströmu světa, hod' 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 +1pancíř.

**Léčivé dotyk:** Když se dostaneš holejma rukama na kůži zraněný osoby a otevřeš k ní svůj mozek, hod' si +úchylnost. Na 10+ vyléčíš jeden dílek. Na 7-9 vyléčíš jeden dílek, ale jednáš pod palbou pacientova mozku. Pokud selžeš: zaprvé dotyčného neuzdravíš. Zadruhé si otevřel svůj i jeho mozek psychickému maelströmu, bez přípravy nebo ochrany. Ty a tvůj pacient, pokud to je hráčská postava, to vyhodnoťte, 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 tvé péči v bezvědomí, můžeš ho použít pro **věštění**. Když v tvé péči někdo umře, tak můžeš použít jeho tělo pro **věštění**.

### Spasitelský vybavení

Tvoje spasitelský vybavení obsahuje spoustu krámů: nůžky, hadry, náplasti, jehly, svorky, ručnice, chladič cívky, tampony, alkohol, turnikety a škrtidla, instantní krevní konzervy, stahovací sítky, kostní hřebky, 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**: hod' si +utracený kusy. Při úspěchu se pacient stabilizuje a uzdraví se na 6:00 a zvol si 2 (na 10+) nebo 1 (na 7-9):

- Rve se s tebou a musíš ho zdrogovat. 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 vydanaj zcela na milost. Co s ním uděláš?
- Způsob, kterým se uzdravuje, tě naučil víc o tvym 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.

# TAHY POSTAV

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) odvařenéj z narkotik, nehybněj, ale šťastnej, 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.*
- *Vrátí se zpátky s protézou (určíš ty).*
- *Vrátí 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.

## ŠÉFÍK

**Tomu říkáš zhavý?:** Když děláš něco pod palbou, hoď si +šukatelnost namísto +klídeček.

**Dábel s vosťrim:** Když použiješ násilí s čepelí, hoď si +šukatelnost namísto +machrovina.

**Prstíky v každým 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?*
- *Koho zná, má v oblibě nebo mu důvěřuje?*
- *Jak se k němu můžu dostat, fyzicky nebo citově?*
- *Co nebo koho miluje nejvíc?*
- *Kdy mám očekávat, že se s ním znovu potkám?*

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

**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 jmenovanýho, možná ne, schytá 3-zranění (pr).

# TAHY POSTAV - ROZŠÍŘENÍ

## VESMÍRNEJ VÝSADKÁŘ

**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 nadřízenyjma a dát ti rozkazy nebo informace relevantní pro tvý mise.

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

## ĀPOKALYPTICKÝ DÍTĚ

**Rtuťový:** Kdykoliv chceš, změn jakékoliv nebo všechny aspekty svýho 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 kterýho 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 svý 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.

## PŘEDVÁDĚČKA

**Urvanej z vodáku:** 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 dotyčněj může rozhodnout smazat zvýraznění jedný 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).

# TAHY POSTAV - ROZŠÍŘENÍ

## RÁDIO

**Živý dění:** Na začátku sezení si hoď +našrocenost a polož MC otázku. 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.

**Žádání kravin:** 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 svojí převahu 1 za 1 abys publikum přiměl:

- *Poslat zásoby v hodnotě 1- nebo 2- barter.*
- *Zaútočit na koho ukážeš.*
- *Bránit na koho nebo na co 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 jiného hráče o svejch 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 proškrtne zkušenost. Při selhání má převahu 1 proti tobě, za stejných podmínek.

## ROZMRAŽENEC

**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 zamejšíš 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 musíš 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.

**Inspiroující:** Kdykoliv si jiná hráčská postava hodí +Hx aby ti pomohla, tak si za zkušenost.

# TAHY POSTAV - ROZŠÍŘENÍ

## ZAKÁPĚNEC

**Pitbul:** Kdykoliv se tvůj život stane neudržitelným, menuj osobu, kterou za to činíš nejvíc odpovědnou. Vem si průběžný +1 na všechny hody proti ní, napořád. (Všechny hody co jí cílejší přímou se samozřejmě počítají. Hody co cílejší její rodinu a přátele, poskoky nebo majetek se můžou počítat, podle úvahy MC. MC, pamatuj, že tvoje práce je činit Apokalyptické svět skutečným a dleat životy postav zajímavý, ne jim odírat jejich bonusy.)

**Rasputin:** Střelenej, pobodanej a otrávenej, prostě se furt vracíš. Když si děsivej jak svině a deš někomu po krku, tak dostaneš +1 pancíř. Pořád tě můžou střelit a pobodat, ale krvácení 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 okolím. Na 10+ okolí odtlačíš nebo se jim probiješ a dostaneš, co chceš. Na 7-9 dostaneš co chceš a probiješ se nebo pohneš okolím, ale schytáš při tom 1 zranění (pr) a v další akci si dezorientovanej 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 +úchyllost. 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 +úchyllost, abys zjistil, k čemu tě vede. Na 10+ si proškrti zkušnost 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 násilím 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 vydané plně na milost.

**Zuřivej:** Dostaneš +1machrovina (machrovina+3).

# TAHY POSTAV - ROZŠÍŘENÍ

## ZDROJÁK

**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, smířčí obětiny, zajatce na výměnu nebo jiný projevy 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 vítaní:** 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:

- *Ukřejvaj nějaký zbraně?*
- *Ukřejvaj nějaký cennosti?*
- *Skřejvaj nějaký nemoci?*
- *Skřejvaj mezi sebou mý nepřátele?*
- *Ukřejvaj nějaký zlovolný tajemství?*

**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 utišený.*
- *Pramen k tobě promluví.*

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