TAHY POSTAV

BARON

Vůdcovství: Když musíš nařídit svýmu gangu postup, přeskupení, držení pozice, udržení disciplíny nebo je přimět aby u něčeho hejbli 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 vyřikat.

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, kterym 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.

link.d20.cz/AWmaterialy

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:

- *Udělaj, 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 vší 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 nějakej šmejd 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 pronesený?*
- *Co s tim nebo tomu bylo naposledy udělaný?*
- *Co s tim je špatně a jak to můžu spravit?*

Se selháním zacházej, jakobys otevřel svůj mozek psychickýmu maelströmu 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 tvojí 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 zaměstnanej, drženej nebo chycenej.

Častějc 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 psychickej maelström 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 vhled: Vem si +1úchylnost (úchylnost+3)

link.d20.cz/AWmaterialy

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 zranitelnej na půlce cesty pryč.

Voko na počasí: Když otevřeš svůj mozek psychickýmu maelströmu světa, hoď si +klídeček namísto +úchylnost.

Reputace: Když se potkáš s někym důležitym (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 dotyčnym 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 +1pancíř. Pokud zrovna vedeš ňákej 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)

MÁGOR

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 zranitelnej na půlce cesty pryč.

Bitevní instinkty: Když v boji otevřeš svůj mozek psychickýmu maelströmu světa, hoď si +machrovina místo +úchylnost.

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

Připravenej na neodvratný: Máš suprově vybavenou a velmi kvalitní lékárničku. 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 hodnocenim 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 – jakejkoliv akt umění nebo kultury – nebo když svůj 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 žádnej prospěch, ale ani neschytáš žádný zranění ani neztratíš žádnou 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 nějakej 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 úplně stejnejch podmínek.

link.d20.cz/AWmaterialy

TAHY POSTAV

PSYCHOUŠ

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

Všední mozková citlivost: Když chceš někoho přečíst, hoď si +úchylnost namísto +našrocenost. 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 přivázanej 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 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 okamžité -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.

link.d20.cz/AWmaterialy

TAHY POSTAV

SEKTÁŘ

Hojnost: *Bohatství, přebytek a nedostatek všechny závisej na tvejch následovnících*. Na začátku každýho 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 svý cennosti.*
- *Se sjednotit a bojovat pro tebe jako gang (2-zranění 0-pancíř odpovídající velikost).*
- *Propadnout orgiím nekontrolovanejch emocí: šukání, bědování, boji, sdílení, oslavám, čemukoliv 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 +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.

link.d20.cz/AWmaterialy

TAHY POSTAV

SPASITEL

Šestej smysl: Když otevřeš svůj mozek psychickýmu maelströmu světa, hoď si +našrocenost namísto +úchylnost.

Ošetřovna: Máš ošetřovnu, dílnu s lékařským vybavenim, 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.

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. Zadruhý si otevřel svůj i jeho mozek psychickýmu 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 tvý péči v bezvědomí, můžeš ho použít pro ***věštění***. Když v tvý péči někdo umře, tak můžeš použít jeho tělo pro ***věštění***.

Spasitelský vybavení

Tvoje spasitelský vybavení obsahuje spoustu krámů: nůžky, hadry, náplasti, jehly, svorky, rukavice, chladící cívky, tampony, alkohol, turnikety a škrtidla, instantní krevní konzervy, stahovací síťky, kostní hřeby, injekční pistole, spoustu léků a látek na injekční podání, dost narkotik a balíček srdečních šokovejch elektrod pro ty případy, kdy to jinak nejde. Je toho dost, aby to naplnilo kufr auta. Když to používáš, tak svojí 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 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 vydanej zcela na milost. Co s nim uděláš?*
- *Způsob, kterym se uzdravuje, tě naučil víc o tvym řemesle. Proškrtni si zkušenost.*
- *Dluží ti za čas, pozornost a zásoby a ty ho někdy přimějеš ti to splatit.*

Při selhání pacientovi namísto pomoci způsobíš 1-zranění.

link.d20.cz/AWmaterialy

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) odvařenej z narkotik, nehybnej, 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 každýho sezení získáš 1-kus, až do maxima 6-kusů.

ŠÉFÍK

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

Ďábel s vostřim: Když použiješ násilí s čepelí , hoď si +šukatelnost namísto +machrovina.

Prstíky v každym 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 důležitym (urči 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 nim 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).

link.d20.cz/AWmaterialy