

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

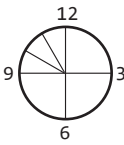
**ÚCHYL**

*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 našrocnost (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 neudržitelnym, 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 skutečnym a dlěat životy postav zajímavý, ne jim odpírat jejich bonusy.)
- **Rasputin:** Střelenej, pobodanej a otrávenej, prostě se furt vracíš. Když si děšivej jak  
svině a deš někomu po krku, tak dostaneš +1pancíř. 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 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-  
tovanej 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.

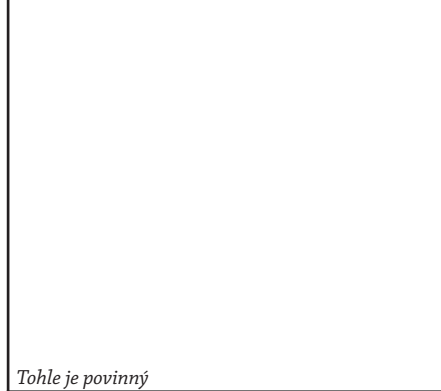
Zvol si její vzezření: zaprášená, koupená, barvená, potřísněná, popraskaná.

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

### Odmaskovanej si (zvol 2):

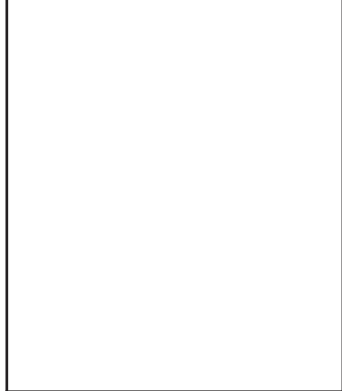
- Zranitelnej. Kdyžkoliv schytáš zranění, schytej +1zranění.
- Pokřivenej. Každá HP která tě uvidí si ihned změni svý Hx k tobě na +3.
- Bojácněj. Vem si průběžný -1, dokud se znovu nezakřeješ.
- Nerozhodnejš. Když způsobuješ zranění, způsob -1zranění.
- Zahanbenejš. Máš machrovinu=0, dokud se znovu nezakřeješ.
- Bezbrannejš. 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 přiřipi Hx +3.
- *Koho z vás byl ke mě někdy laskavej a nebal se mě?*  
K týhle postavě si přiřipi Hx +2
- *O kom z vás si myslím, že je hezkej?*  
K týhle postavě si přiřipi Hx+1.

Ke všem ostatním si přiřipi 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-panicíre, 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 zlepšís a zkušenosti si zase vymažeš.

Kdykoliv, kdy se zlepšís, 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; di do bitvy

zvýrazněná

### ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

zvýrazněná

### NAŠR

přečti situaci přečti člověka

zvýrazněná

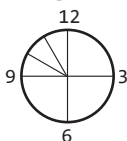
### ÚCHYL

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

## 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 naději?* > *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 nevpouštějte:** 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  $\Psi$ -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  $\Psi$ -zranění a roztržil její přičetnost.  
 Psychickej maelström světa jí způsobil  $\Psi$ -zranění a byl si nucený 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.
- $\Psi$ -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 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 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 vytrpnout. 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 rozmraženecský 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** ○○○○○>>> **zlepšení**

\_\_ vem si +1 šukatelnost (max +2)

\_\_ vem si +1 našrocenost (max +2)

\_\_ vem si novej zdrojáček tah

\_\_ vem si novej zdrojáček 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 utiřit 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, smířící 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.*
- *Každěj, 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 jeď. Nikdo není opomenutej.
- Žádný násilí ani úmyslný ubližování.
- Cť boha / bohů / duchů mrtvejch / všechno živý.
- Všechno patří všem. Poděl se.
- Nešmatej na to co není tvý.
- Cť svý dohody.
- Svý spory vyřeš soukromě soudem a ordálií
- Mluv pravdu
- \_\_\_\_\_

### Tresty

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

## SMĚNA

Zdroj zajišťuje tvojí 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 cenný 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

### TAHY

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. Věděls, 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; 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

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 +úchyl-  
nost. 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 odpoví-  
dající 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 mluví 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 nespočetněma 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 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 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 chvilku, 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, moudrej 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

## VLASTNĚTÁHY

**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*

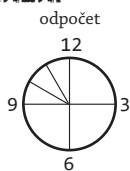
zvýrazněná

**ÚCHYL**

*otevři svůj mozek*

zvýrazněná

## ZRANĚNÍ



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 jiného 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 proškrtne 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 svýho studia:

- Jemnej vysílací systém, náchylnej 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 spojenejch se stanicí:

Jmenuj 3 informátory:

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, & \_\_\_\_\_

Jmenuj svýho 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 svý 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 zarizování. Nemůžeš si jen tak procházet država 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.

Intenzínej pohled, jasnej pohled, zkoumavej pohled, upřímněj pohled, uličnickej 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

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

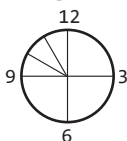
ÚCHYL

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

PŘEDVÁDEČÍ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, dost dobrý.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenosť ○○○○>>> 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 pokrejšvá námraza.
- 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 vždycky 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 dinosauri, 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 kterej 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 svýho 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 tvý 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 tvý 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 tvý 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

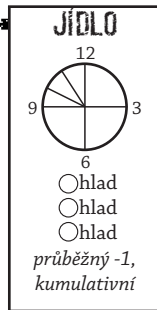
● **Agent/voják:** Dostaneš všechny výsadkářský mise. Máš kontakt s vesmírnou výsadkovou stanicí. Když dokončíš misi, tak si můžeš vyžádat zásobení. Během hry tě může MC nechat kontaktovat tvejma nadřizenejma a dát ti rozkazy nebo informace relevantní pro tvý mise.

● **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.
- **Předsunutá linie:** Když porazíš ozbrojenou populaci v otevřeném boji a zmocníš se její pozice a zdrojů, řekni si o zásoby.

## ZÁSOBOVÁNÍ

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

## TAHY

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 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 nebo skrytý.

Vyfasovaná výbava, tryskové skafandr.

Disciplinovanéj xicht, výmluvnej xicht, vře-lej xicht, otevřenej xicht, odevzdanej xicht, divnej hladkej xicht.

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

Pevná postava, svalnatá postava, zakrnělá po-stava, vyzáblá postava, houževnatá postava.

## MISE

Protože si **agent/voják**, tak dostaneš všech-ny výsadkářský mise.

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

Vyškrtni si jí. Už jí nemáš.

Tvůj nadřízený 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 představí svůj postavu jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro 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 tvech 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.*