

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

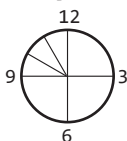
ÚCHYL

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 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 nadějí?* > *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 některejm 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 Ψ -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 Ψ -zranění a roztržil její přičetnost.
 Psychickej maelström světa jí způsobil Ψ -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.
- Ψ -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.