

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 každé 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 zpanikařil.*
- *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 překážení.

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 pořad může jednat pod palbou).*
- *Ve vhodnéj 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 svého spojence varovat a dotyčným 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 svého spojence pořad varovat, ale na nepřítel už nezvládneš zaútočit.*

DÁVÁNÍ BACHA

Když dáváš bacha na to, co se blíží, hoď si +našrocenost. 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:

- *Naveď pozornost spojenecký HP na nepřítel. Pokud provede proti tomuhle nepříteli bitevní tah, tak ke svému 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 libovolného spojence na nepřítel. Pokud na nepřítel zaútočí, způsobí +1zranění.*
- *Upozorni libovolného spojence na nebezpečí. Od daného 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.