

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

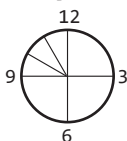
ÚCHYL

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

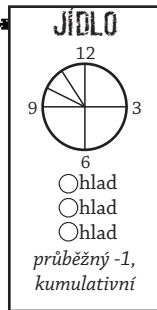
● **Agent/voják:** Dostaneš všechny výsadkářský mise. Máš kontakt s vesmírnou výsadkovou stanicí. Když dokončíš misi, tak si můžeš vyžádat zásobení. Během hry tě může MC nechat kontaktovat tvejma nadřizenejma a dát ti rozkazy nebo informace relevantní pro tvý mise.

● **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.
- **Předsumutá 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 po 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 tvejh 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.