

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 dobrej 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 psychickej 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 každéj 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 zpanikaříš.*
- *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.