

MÉNO -

VZHLED

VLASTNÍ TAHY

**+0**  
KLÍD

udělej něco pod palbou

**+0**  
MACH

použij násili;  
bodni někoho do zad; di do bitvy

**+0**  
ŠUKAT

někoho sved' nebo zmanipuluj

**+0**  
NAŠR

přečti situaci přečti člověka

**+2**  
ÚCHYL

otevři svůj mozek

ZRANĚNÍ

**1-zranění:** Kosmetický zranění, otřes mozku, strach.

**2-zranění:** Zranění, bezvědomí, hrozná bolest, zlomený kosti, šok. Někdy smrtelný.

**3-zranění:** Hrozný zranění, šok, někdy okamžitě smrtelný, jinak brzo smrtelný.

**4-zranění:** Zvalcování a odepsání, vždycky smrtelný, obvykle ihned smrtelný.

**5-zranění a víc:** Smrtelný a tělo devastující.

**Když z tebe umře poslední,** zaznač si zkušenost až do zlepšení a hraj dál.

**HX**  
někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

**SYMBIOTSKÁ SPECIALITA**

Když máš sex s jinou postavou, zvol 1:

- Tvoje psyché se upne k její. Až se příště zlepší, proškrtni si zkušenost.
- Polož jí jakýkoliv 3 otázky. Musí odpovědět upřímně.
- Může tě použít pro **věštění**. Ty si hodíš a ona učiní všechny volby

**ZLEPŠOVÁNÍ**

**zkušenost** ○○○○○ >>> **zlepšení**

- \_\_\_ vem si +1 úchylnost (max +3)
- \_\_\_ vem si ten druhý symbiontskej tah
- \_\_\_ vem si možnost pro svoji koloni
- \_\_\_ vem si možnost pro svoji koloni
- \_\_\_ vem si možnost pro svoji koloni
- \_\_\_ přidej do své kolonie člověka
- \_\_\_ přidej do své kolonie člověka
- \_\_\_ vem si následovníky (popiš si je) a **hojnost**
- \_\_\_ 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 své postavy
- \_\_\_ zvol si 3 základní tahy a zlepší je
- \_\_\_ zlepší ty 3 další základní tahy

**SYMBIONT**

Představuje se

## SYMBIONT

Když přišla apokalypsa, nestalo se to tak, jak jí čekali. Ah - čekali, že se jejich svět roztrhší - báli se, že se to stane, popírali to, připravovali se na to, bránili tomu a všechno další. Ale při pohledu do budoucna dokázali vidět jen své vlastní hrůzy. Nedokázali vidět, nedokázali si ani představit, příchod bytosti, co by byly jiný, než oni sami.

## SYMBIONTSKÝ TAHY

○ **Zdraví hostitele (i):** Na začátku sezení si hodí +úchylnost. Při úspěchu dej +1 všem ostatním co si házejí tahy začátku sezení. Na 10+ si za každého kdo taky hodí 10+ proškrtne zkušenost. Při selhání dej všem ostatním na jejich tahy začátku sezení -2.

○ **Zdraví hostitele (ii):** Na začátku sezení si hodí +úchylnost. Na 10+ si zvol 4. Na 7-9 si zvol 3. Můžeš si zvolit stejnou možnost víckrát, ale tu první si musíš zvolit aspoň jednou.

- Zvol VP a popiš, jak se na ní usmálo štěstí nebo se ulehčil či obohatil její život.
- Zvol jinou hráčskou postavu. Dostane 1-barter k utracení na svůj životní styl. Řekni jí, kdo z vás je její sponzor.
- Zvol jinou hráčskou postavu. Dostane 1-barter k utracení za svůj životní styl. Nikdo z kolonie není její zjevný sponzor. Podle všeho barter vzešel z její snahy nebo štěstí.

Při selhání si místo toho zvol 2. První si musíš vybrat aspoň jednou:

- Zvol jnou hráčskou postavu a popiš, jak se její štěstí náhle obrátilo do hroznejch sraček.
- Zvol VP a popiš, jak e její štěstí náhle obrátilo do hroznejch sraček.

Svoji volbu můžeš přesunout na MC, pokud chceš.

## DALŠÍ TAHY

## SMĚNA

Na začátku sezení utrat 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Tvoje volba určí za celou kolonii, kolik máš za útratu za všechny.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- Tvrdě pracovat pro bohatou VP nebo populaci.
- Cokoliv odpovídajícího tvj kolonii.
- Jinej, kterej si dohodneš.

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; najmutí ochrany od nějakýho násilníka na jedno sezení; platbě materiálu za oživení 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 cetskama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

## 1.8 TVOJE KOLONIE

V základu se tvoje kolonie skládá ze 3 lidí. Všichni ste vmísení do místní populace a ničím se nutně nevymykáte ani neodlišujete. Vaše jednotlivý domovy a živobytí sou typický pro daný místo a poskytujou 1-barter životní styl na začátku každého sezení. Pokud se rozhodneš bojovat jednotně a koordinovaně, tak se počítáš za malej gang, v základu 2-zranění 0-pancíř.

Pak si zvol 2:

- Mučedník:** když schytáš ránu za jinou hráčskou postavu, tak si proškrtni zkušenost. Když někdo z kolonie umře, proškrtni si zkušenost.
- Prosperující:** přidej do svoji kolonie další osobu.
- Přetrvávající:** Když někdo z tvý kolonie umře, smaž jeho informace ze svý kolonie a vytvoř nového člověka, co ho nahradí. Použij stejný nebo jiný políčko kolonie.
- Úponky:** když se 3 a víc členů tvý kolonie sejde a jedná společně, tak můžeš rozšířit svůj dosah skrz psychickéj maelstróm světa. +**Věštění**.
- Sdílený voči:** když čteš situaci, hoď si +úchylnost místo +našročenost.

## TVORBA TVEJCH LIDÍ

K vytvoření někoheho ze svý kolonie si zvol volný pole svý kolonie a vyber si méno, vzhled (vyber všechno, co platí) a okolnosti.

Během úvodní tvorby postavy nepoužívej prázdný pole. Když přidáš do svý kolonie někohe nového, tak se můžeš rozhodnout použít prázdný pole a za svý +2 a -1 vlastnosti si zvol klí-deček, machrovinu, škatelnost nebo našročenost, ne úchylnost. Vždycky máš úchylnost+2.

## 1.9 KONKURENČNÍ KOLONIE

Jednou během hry, kdykoliv se ti zachce, můžeš vytvořit konkurenční kolonii. Řekni MC, že ses rozhodl a že de o zrozený perverze. Bude vědět, co to znamená. Zvol 1:

- Konkurenční kolonie je **jako ty**.
- Konkurenční kolonie je nějakej typ **psychický & fyzický kontaminace**. Pokud je ve hře kontaminovanéj, zeptej se jeho hráče, co je kontaminace zač. Jinak si to zvol sám:

Zasažený lidi se stanou (zakroužkuj 3-4): *krvelačný, kanibalistický, nelidsky rychlý & silný, nelidsky trpělivý, nespící a neúnavný, s vědomím roje, nakažliví, takřka nezabítený, zlitý krví, pozřívající elektrinu, pozřívající vzpomínky, hnaný hrůzou, toužící zabítet.*

- Konkurenční kolonie sou **apokalyptický děti**. Pokud je apokalyptický dítě ve hře, zeptej se jeho hráče, co sou apokalyptický děti zač. Jinak je vytvoř sám:

Sou to (zakroužkuj 3-4): *nenasytný, všežravý, vzezřením proměnlivý, nespoutatelný a neuvěznitelný, početný, maelstróm-uctívající, tichý a zíravý, divoký, vrčící a škrábající, dost možná vzteklý.*

Jejich doupě obsahuje (zaškrtni 2-3): *části letadla, labyrint tunelů, starý podzemní trezory, děsivý místo srmti, cizí místo svítícího skla, jiný věci co maj význam jen pro ně samotný.*

- Konkurenční kolonie sou **vlci maelstrómu**. Pokud je apokalyptický dítě ve hře, zeptej se jeho hráče, co sou vlci maelstrómu zač. Jinak je stvoř sám:

Vypadaj lidsky, ale pod svym převlekem to sou, stejně jako ostatní vlci maelstrómu (zakroužkuj 1): *lidi, ptáci, šelmy, hmyz, andělé, stíny, stroje.*

Až na to, že (zvol 2):

- |   |  |  |
|---|--|--|
| <input type="radio"/> nestojej na zemi              | <input type="radio"/> nemaj žádný tváře  | <input type="radio"/> maj strašný hlasy  |
| <input type="radio"/> vydávaj hrozný skřipavý zvuky | <input type="radio"/> maj lidský tváře   | <input type="radio"/> sou neviditelný    |
| <input type="radio"/> sou vyrobený z kovu a plastu  | <input type="radio"/> maj vlčí tváře     | <input type="radio"/> tečou z nich šťávy |
| <input type="radio"/> přicházej a odcházej nemožně  | <input type="radio"/> nemaj žádný výrazy | <input type="radio"/> jen vyjou          |
| <input type="radio"/> maj prázdný díry místo voči   |  |  |

## TVORBA SYMBIONTA

Jako symbiont psyché nějakým způsobem rodilá do psychického maelströmu světa. Žijíš v něm; je médiem tvého života tak, jakosou médiem ostatních země a vzduch. Jsi nicméně vtělený i do tohoto světa, v podobě několika jinak normálně vypadajících lidí. Všichni se zdáte žít a jednat a pohybovat se nezávisle, ale to je jen iluze. Si jedna bytost, ty, sdílející zkušenosti a myšlenky a rozdělená jen tělesně.

Abys sis vytvořil symbionta, zvol si tahy, kolonii a Hx.

### TÁHY

Dostaneš všechny základní tahy. Zvol si 1 symbiontskej tah.

Můžeš používat všechny bitevní tahy a zjistíš, že kolonie je pro některý lepší než pro jiný. Pokud je tvoje kolonie machrovská, mrkni na **zmocnit se silou**; pokud je klidná, mrkni na **lstitivý tahy**; pokud je našročená, mrkni na **dávání bacha**.

### KOLONIE

Vytiskni si **dobatečnou kartu kolonie** a vem si jí na hru s sebou.

Vytvoř si svojí kolonii.

Když jednáš, jednáš jako někdo ze své kolonie, v konkrétním těle. Pro všechny praktický účely můžeš ty, MC i ostatní hráči považovat kolonii za samostatný a odlišný jedince, s téměř výjimkami:

- Všichni sdílíte tvoje tahy.
- Všichni sdílíte Hx, zkušenost a zlepšování.
- Všichni přijímáte zranění jako VP jak je popsány, ne jako HP na svezích hodinách. Po jednotlivcích si křehkej.
- Nemůžeš mít sex sám se sebou.

Když si hodíš na +vlastnost, tak ti osoba za kterou jednáš může dát +2 nebo -1 jak je popsány. Jinak házíš +2 na úchylnost a +0 na všechny ostatní vlastnosti.

Pokud poslední osoba tvé kolonie umře, zaznač si dost zkušenosti na zlepšení a hned si to zlepšení vem.

### KONKURENČNÍ KOLONIE.

Jednou během hry, kdykoliv se rozhodneš, můžeš vytvořit i konkurenční kolonii.

### HX

Všichni představěj své postavy jejich měnem, podobou a vzezřením. Až na tebe dojde řada, představ všechny lidi ve své kolonii.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se všech koho z tvé kolonie znaj:

- Pokud neznaj nikoho nebo jen 1 z tebe, napiš si Hx=0.
- Pokud znaj 2 z tebe, zapiš si Hx+1.
- Pokud znaj víc než dva z tebe, zapiš si Hx+2.

Na jejich otázky odpovídej, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, kdo z tvojí kolonie je nejzajímavější a zvýrazni ho.

Místo toho abys měl zvýrazněný vlastnosti máš zvýrazněného jednoho ze sebe.

MC NEZVÝRAZNÍ druhýho.

Když si ostatní méně zvýrazněný vlastnosti, tak si měníš zvýrazněného sebe. Zase, ten, ke komu máš u sebe na svý kartě největší Hx, někoho z tebe vybere.

### ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš, když jednáš za zvýrazněného sebe z kolonie 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.

# APOKALYPTICKEJ SVĚT: KOLONIE

MÉNO A VZHLED

SITUACE

Zvýrazněná

+2

-1

MÉNO A VZHLED

SITUACE

Zvýrazněná

+2

-1

## ZRANĚNÍ

Zranění schytáváš jako VP, ne jako HP:

**1-zranění:** Kosmetický zranění, otřes mozku, strach.

**2-zranění:** Zranění, bezvědomí, hrozná bolest, zlomený kosti, šok. Někdy smrtelný.

**3-zranění:** Hrozný zranění, šok, někdy okamžitě smrtelný, jinak brzo smrtelný.

**4-zranění:** Zválcování a odepsání, vždycky smrtelný, obvykle ihned smrtelný.

**5-zranění a víc:** Smrtelný a tělo devastující.

Když z tebe umře poslední, zaznač si zkušenost až do zlepšení a hraj dál.



**KOLONIE**

**DODATEK PŘÍRUČKY**

**SYMBIONTA**

## MÉNO A VZHLED

Past, Cass, Dutch, Echo nebo Bow.

Muž nebo překračující.

Korba, oholenej, křivě stavěnej, mrtvolně bledej, štihlej, zarostlej, jednookej, pohlednej, ušklíbající se, rozložitej, pomlácenej, fajnověj, a/nebo vysokej.

Zvýrazněná



## SITUACE

Zvol 3:

- Sem v \_\_ personálu / kultu / gangu.\*
- Mám bráchu, Jintu, co je fakt krutopřísněj husták.
- Mám brokárnú (3-zranění nablízko špinavá) a působivý brnění (2-pancíř).
- Mám +1 na čtení situace.
- Živim se násilim, kterej mi na začátku každého sezení vynesě životní styl za 2-barter
- Mám opevněnou dvoustnost který říkám domov, co mi dává +1pancíř, když se v ní bráním.
- Mám cetky za 3-barter

\* pokud to je HP, tak se souhlasem hráče to je zdarma.

## MÉNO A VZHLED

Woodward, Murray, Gams nebo Jastor.

Žena, překračující nebo zahalený.

Zjizvená, polámaná, slná, zaoblená, aristokratická, štihlá, šlachovitá, černočerná, šedá, rozložitá a/nebo otupělá.

Zvýrazněná



## SITUACE

Zvol 3:

- Sem v \_\_ personálu / kultu / gangu.\*
- Vim na \_\_ něco velkého. \*
- Mám volnej průchod \_\_ državou, bez otázek.
- Mám smg-čko (2-zranění nablízko plošný hlasitý) a hadry za 1-barter (popiš si je)
- Vydělávám si hlídáním cenností pro \_\_, což mi na začátku každého sezení dává životní styl za 2-barter.
- Sem jedna z mála co maj domov v horních pokojích.
- Mám cetky za 3-barter

\* pokud to je HP, tak se souhlasem hráče to je zdarma.

## MÉNO A VZHLED

Silk, Frans, Azaz, Rolfball nebo Janis.

Muž, žena nebo skrytý.

Starej, procvakanej, rozpínavej, zlatookej, s mocnou hrudí, bez končetiny, zarostlej, plný rty, vyčesanej, drobněj, tlustej, a/nebo namakanej.

Zvýrazněná



## SITUACE

Zvol 3:

- Sem v \_\_ personálu / kultu / gangu.\*
- Mám loveckou pušku s dobrým hledim (3-zranění nadálku hlasitá přebíjecí).
- Mám hřebama pobitou baseballku (3-zranění dotyk špinavá) a mohutnou osobní zbroj (2-pancíř)
- Mám temperamentní, oddanou, tvrdou a krásnou malou rodinu: Asso, Ki Yin, Quick, Limester a já.
- Zním základy první pomoci. Nemůžu léčit zranění, ale umim ho stabilizovat.
- Svůj barák sem přeměnil na bludiště.
- Mám cetky za 3-barter.

\* pokud to je HP, tak se souhlasem hráče to je zdarma.

## MÉNO A VZHLED

Lee-on, Billy, Mox nebo Bismark.

Muž, žena nebo nejasný.

Štíhlejší, dlouhovlasější, šedookéjší, uchvacující, potetovanéjší, zdeformovanéjší, zaoblenější, energetickéjší, tlustější, klidně čumící, podsadítejší a/nebo ostře řezanéjší.

Zvýrazněná



## SITUACE

Zvol 3:

- Sem v \_\_ personálu / kultu / gangu.\*
- Mám přístup k \_\_ ošetrovně a můžu v ní pracovat na lidech.
- Sem \_\_ milenec
- Mám devítku (2-zranění nablízko hlasitá) a sesbíranější pancíř (1-pancíř)
- Mám úly včel (agresivní rojící se malý svině, co mají rády jen mě).
- Když někoho zabiju, proškrtni si zkušenost.
- Moje pokoje jsou atmosférické, stylové a suprově zařízené. Mám v nich +1 na čtení osoby.
- Mám cetky za 3-barter.

\* pokud to je HP, tak se souhlasem hráče to je zdarma.

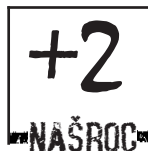
## MÉNO A VZHLED

Dystart, Safír, Elba, Olive nebo Jaim.

Muž, žena nebo překračující.

Pevnější, dlouhonohejší, měkče čumící, nervnější, úplně plešatejší, vážněji xicht, těkavejší pohled, krásnější, štíhlejší, pružnější, zarudlejší a/nebo se tyčící.

Zvýrazněná



## SITUACE

Zvol 3:

- Sem v \_\_ personálu / kultu / gangu.\*
- Mám přístup do \_\_ obydlí.
- Mám desivý kudly (2-zranění dotyk) a hadry za 1-pancíř.
- V místní populaci jsem výraznější. Když někde přijdu, lidi mi věnují pozornost.
- Když umřu, proškrtni si zkušenost.
- Mám pokoje nad auto-dílnou.
- Mám motorku (popiš si jí)
- Mám cetky za 3-barter.

\* pokud to je HP, tak se souhlasem hráče to je zdarma.

## MÉNO A VZHLED

Listopad, Hyacint nebo Kapela.

Žena nebo překračující.

Podsaditější, oholenější, šklebící se, obdařenější, s plnějším rtama, velkýma očima, nenápadnější, krev a mlíko, měkká, křehká, vzteklá, zraněnější.

Zvýrazněná



## SITUACE

Zvol 3:

- Sem v \_\_ personálu / kultu / gangu.\*
- Mám přístup k \_\_ garáži a všem jejích vozidlům.
- Sem \_\_ milenka.
- Mám mačetu (3-zranění dotyk špinavá) a hadry za 1-pancíř (popiš si je)
- Živím se tím, že \_\_ dodávám jídlo, zábavu a drogy, což mi na začátku každého sezení dá životní styl za 2-barter.
- Dostanu +1 na **použití násilí**.
- Ostatní postavy si ke mě můžou chodit pro **vhled**.
- Moje pokoje jsou chudší, stísněnější a klaustrofobickéjší.
- Mám cetky za 3-barter.

\* pokud to je HP, tak se souhlasem hráče to je zdarma.