

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

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.

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 **věstění**. 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 svý kolonie člověka
__ přidej do svý 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 svý postavy
__ zvol si 3 základní tahy a zlepši je
__ zlepši ty 3 další základní tahy

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 utrácení na svůj životní styl. Řekni jí, kdo z vás je její sponzor.
- Zvol jinou hráčskou postavu. Dostane 1-barter k utrácení 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.

TVOJE KOLONIE

V základu se tvoje kolonie skládá ze 3 lidí. Všichni ste vmísený do místní populace a ničím se nutně nevymykáte ani neodlišujete. Vaše jednotlivý domovy a živobyťi 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 někoho 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 někoho 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.

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 nezabítelný, zlitý krví, pozřívající elektrinu, pozřívající vzpomínky, hnaný hrůzou, toužící zabít.*

- 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 smrti, 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 vočí | | |

TVORBA SYMBIONTA

Jako symbiont psyché nějakým způsobem rodilá do psychického maelströmu světa. Žiješ 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.

Aby 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 **lživý 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 popsáný, 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 popsáný. 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

+2
MACHR

-1
ŠUKAT

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 vynese 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.

Zranění: 1 2 3 4 5

MÉNO A VZHLED

Woodward, Murray, Gams nebo Jastor.

Žena, překračující nebo zahalený.

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

Zvýrazněná

+2
KLÍD

-1
NAŠR

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.

Zranění: 1 2 3 4 5

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

+2
MACHR

-1
NAŠR

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.

Zranění: 1 2 3 4 5

MÉNO A VZHLED

Lee-on, Billy, Mox nebo Bismark.

Muž, žena nebo nejasný.

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

 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.

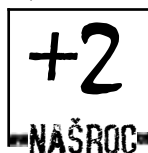
* pokud to je HP, tak se souhlasem hráče to je zdarma.

Zranění: 1 2 3 4 5 **MÉNO A VZHLED**

Dystart, Safír, Elba, Olive nebo Jaim.

Muž, žena nebo překračující.

Pevnější, dlouhonohejší, měkče čumící, nervnější, úplně plešatejší, vážněji xicht, těkavější 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 sem 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.

Zranění: 1 2 3 4 5 **MÉNO A VZHLED**

Listopad, Hyacint nebo Kapela.

Žena nebo překračující.

Podsaditější, oholenější, šklebící se, obdařenější, s plnějším rtama, velké oči, 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 klaustrofobické.
- Mám cetky za 3-barter.

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

Zranění: 1 2 3 4 5