



Jak Hrát HRANÍ AKCÍ

1. Představ si, co tvá postava dělá

2. Vyber si tah. Tahy determinují výsledky akcí tvé postavy. Vyber si tah, který chceš použít nebo se zeptej MC, který tah se nejlépe hodí k provedení zamýšlené akce. Když jako postava používáš své schopnosti...

- abys sobě nebo svým spojencům poskytl výhodu, **Změň hru.**
- abys někoho přemluvil, zastránil nebo svedl, **Přesvědčuj.**
- aby ses vyhnul zásahu, snesl újmu nebo odolal vlivu, **Čel nebezpečí.**
- abys nad někým nebo něčím zvítězil v boji o nadvládu, **Jdi do toho.**
- abys někoho jasně zasáhl celou svou silou, **Udeř vši silou.**
- abys našel odpovědi na palčivé otázky nebo získal informace, **Vyšetrňuj.**
- Chceš-li něco udělat nenápadně nebo klamně, **Zůstaň v utajení.**
- Chceš-li provést nějaký troufáky čin, **Riskuj.**

3. Spočítej tagy. Tagy vylepšují nebo brání tvým akcím. Spočítej tagy síly, které **přímo podporují** tvou akci. Odečti tagy slabiny, které **přímo narušují** tvou akci (rovněž je může odečíst MC). Výsledek je tvá **SÍLA**.

(!) Za každý tag slabiny, který si v tahu použil si označ políčko Pozornosti na tématu. Díky tomu si jej můžeš vylepšit.

4. Započítej stavy. Stav představují podmínky, které aktuálně ovlivňují troji postavu. Každý stav má svůj tag a stupeň. Zapiš si se do karty spektra stavu. Pokud máš stavy, který napřímo podporují tvou akci, přičti si k tvé síle jeho nejvyšší stupeň. Pokud máš stavy, které napřímo brání tvé akci, odečti si od své síly jeho nejvyšší stupeň.

5. **Hod'** dvěma šestistěnnými kostkami (2k6) a přičti svou Sílu. Výsledek je následující:

- 10 a více (10+) (Zásah). **Je to velký úspěch!**
- 7-9 (Zásah). **Uspěl jsi, ale nastanou komplikace.**
- 6 a méně (Minuti). **Sethal si a MC provede svůj tah.**

Pro specifikaci výsledků se podívej do Karty Tahů.

VYLEPŠENÍ

Když u tématu označíš tři políčka Pozornosti, stupnici vynuluj a vyber si následující vylepšení pro dané téma:

- Vyber nový tag síly
- Odstraň tag slabosti
- Vymaž jedno políčko Praskání nebo Blednutí
- Předefinuj Identitu nebo Záhadu daného tématu
- (v plné verzi) Zvol speciální tah z Knihy tématu
- (v plné verzi) Ziskej vod Evoluce pro více dramatické vylepšení

Výraz

NIMBUS PRVOTNÍ PLAZMY

□□□ □□□

Záhada:

„Jak může být
oheň a voda
jedno?“

Salamanderova kůže umí vytvářet nimbus hořící substance která není ani oheň, ani voda, ale něco od každého.

Tagy síly

- o Hořící biče
- o Plazmová bariéra
- o Lepší ve vlhkém
- Možnosti nových tagů:**
- o Jasný plamen
- o Podvodní pohon
- o Tepelná odolnost

Tagy slabiny

Slabší v suchých podmínkách

Mise

NASTUPUJÍCÍ BOJOVNÍK PROTI ZLOČINU

Pozornost Chřadnutí

□□□ □□□

Identita:

„Musím bojovat
se zločinem ve
všech jeho
podobách“

Salamander už nějakou chvíli bojuje proti gangům a drobným zločincům. Na ulici si poradí sám

Tagy síly

- o Rvačka
- o Úhyb
- o Slídění
- Možnosti nových tagů:**
- o Atletika
- o Moudrost ulice
- o Vyšetřování místa činu

Tagy slabiny

Známý mstitel

Osobnost

LAMAČ

SRDCÍ

□□□ □□□

Identita:

„Chci pomáhat
potřebným“

Pohledný, smělý a velkorysý. Salamander je natolik šarmantní, že mu jen málokdo odolá.

Tagy síly

- o Okouzlující
- o Pohledný
- o Opravdový dobrák
- Možnosti nových tagů:**
- o Odvážný
- o Celebrita
- o Neúplatný

Tagy slabiny

Zapamatovatelný obličej

Výraz

MĚSTSKÝ VODOHOSPODÁŘ

Pozornost Chřadnutí

□□□ □□□

Identita:

„Potřebuji svojí
práci, abych
přežil“

Ve svém všedním životě je Salamander tvrdě pracující dělník, který je zaměstnán u Městských kanalizací.

látkou...

- o Zná každou ulici
- o Přístup do kanálů
- o Městský úředník
- Možnosti nových tagů:**
- o Tajná podvodní skrýš
- o Rozumí pohybu vody (dynamika kapalin)
- o Nouzové rádio

Tagy slabiny

„Tady nemáš žádné pravomoce!“



Jak Hrát

HRANÍ AKCÍ

- Představ si, co tvá postava dělá**
- Vyber si tah.** Tahy determinují výsledky akcí své postavy. Vyber si tah, který chceš použít nebo se zeptej MC, který tah se nejlépe hodí k provedení zamýšlené akce. Když jako postava použiješ své schopnosti...
 - abys sobě nebo svým spojencům poskytl výhodu, **Změň hru.**
 - abys někoho přemluvil, zastrašil nebo svedl, **Přesvědčuj.**
 - aby ses vyhnul zásahu, sneš újmu nebo odolal vlivu, **Čel nebezpečí.**
 - abys nad někým nebo něčím zvítězil v boji o nadvládu, **Jdi do toho.**
 - abys někoho jasně zasáhl celou svou silou, **Udeř vší silou.**
 - abys našel odpovědi na palčivé otázky nebo získal informace, **Vyšetrňuj.**
 - Chceš-li něco udělat nenápadně nebo klamně, **Zůstaň v utajení.**
 - Chceš-li provést nějaký troufáky čin, **Riskuj.**
- Spočítej tagy.** Tagy vylepšují nebo brání tvým akcím. Spočítej tagy síly, které **přímo podporují** tvou akci. Odečti tagy slabiny, které **přímo narušují** tvou akci (rovněž je může odečíst MC). Výsledek je tvá **SÍLA**.
(!) Za každý tag slabiny, který si v tahu použil si označ políčko Pozornosti na tématu. Díky tomu si jej můžeš vylepšit.

- Zapořtej stavy.** Stav představuje podmínky, které aktuálně ovlivňují troji postavu. Každý stav má svůj tag a stupeň. Zapisují se do karty spolkta stavu. Pokud máš stavy, který napřímo podporují tvou akci, přičti si k tvé síle jeho nejvyšší stupeň. Pokud máš stavy, které napřímo brání tvé akci, odečti si od své síly jeho nejvyšší stupeň.
- Hod'** dvěma šestistinnými kostkami (2k6) a přičti svou Sílu. Výsledek je následující:
 - 10 a více (10+) (Zásah). **Je to velký úspěch!**
 - 7-9 (Zásah). **Uspěl jsi, ale nastanou komplikace.**
 - 6 a méně (Minuti). **Sethal si a MC provede svůj tah.**
 Pro specifikaci výsledků se podívej do Karty Tahů.

VYLEPŠENÍ

Když u tématu označíš tři políčka Pozornosti, stupnici vynuluj a vyber si následující vylepšení pro dané téma:

- Vyber nový tag síly
- Odstraň tag slabosti
- Vymaž jedno políčko Praskání nebo Blednutí
- Předefinuj Identitu nebo Záhadu daného tématu
- (v plné verzi) Zvol speciální tah z Knihy tématu
- (v plné verzi) Ziskej vod Evoluce pro více dramatické vylepšení

Pevnost

CHODÍCÍ MRTVOLA

□□□ □□□

Záhada:

„Čím jsem byla, než jsem zemřela?“

Post-Mortem je chodící ženská mrtvola. Přesněji, je to tělo nabyté „Ion-9“, energií, která ji nějak pomáhá myslet, chodit, atd.

Tagy síly

- o Nemůže zemřít – už je mrtvá
 - o Nedýchá
 - o Nepotřebuje jídlo a pití
- Možnosti nových tagů:**
- o Necítí bolest
 - o Imunní vůči jedům
 - o Imunní vůči nemocem

Tagy slabiny

Vypadá jako mrtvola

Relikvie

UDĚLÁTKA Z HELIX LABS

Pozornost Blednutí

□□□ □□□

Záhada:

„Kdo mi to provedl?“

Když se Post-Mortem probudila v opuštěném zařízení Helix Labs, našla kolem sebe ležet zvláštní vybavení, které je napájeno její vlastní energií „Ion-9“

Tagy síly

- o „Ion-9“ odstřelovačka
 - o Generátor silového pole
 - o Sledovací zařízení
- Možnosti nových tagů:**
- o Ochromující střela
 - o Strukturální skener
 - o Maskovací zařízení

Tagy slabiny

Zařízení jsou závislá na „Ion-9“

Trénink

VRAŽEDKYNĚ

Pozornost Chřadnutí

□□□ □□□

Identita:

„Když jednou označím cíl, není cesty zpět“

Když se vrátila do světa, tak Post-Mortem zjistila, že je vycvičená ve všech technikách, které jsou potřeba ke sledování a ničení nepřátel

Tagy síly

- o Bojová umění
 - o Plížení
 - o Ostzrostřelec
- Možnosti nových tagů:**
- o Vražedné překvapení
 - o Hlídaní východů
 - o Improvizované zbraně

Tagy slabiny

Reputace podsvětí

Mise

ANDĚL POMSTY

Pozornost Chřadnutí

□□□ □□□

Identita:

„Žádný stín není dost velký, aby skryl, co jsi udělal.“

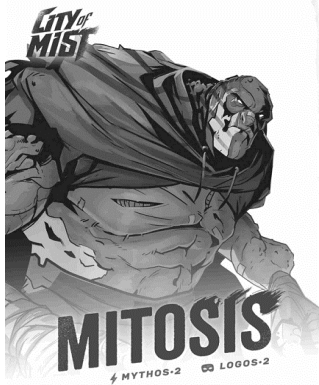
Post-Mortem je odhodlána pronásledovat padouchy – zejména ty, jejichž metody jí připomínají Helix Labs.

látkou...

- o Stopování
 - o Vyslýchání
 - o Upozornění (výstraha)
- Možnosti nových tagů:**
- o Taktika na bojišti
 - o Informátor
 - o Úkryt (Safe house)

Tagy slabiny

Příliš horlivá



Jak Hrát

HRANÍ AKCÍ

- Představ si, co tvá postava dělá**
- Vyber si tah.** Tahy determinují výsledky akcí tvé postavy. Vyber si tah, který chceš použít nebo se zeptej MC, který tah se nejlépe hodí k provedení zamýšlené akce. Když jako postava používáš své schopnosti...
 - abyš sobě nebo svému spojencům poskytl výhodu, **Změň hru.**
 - abyš někoho přemluvil, zastrašil nebo svedl, **Přesvědčuj.**
 - aby ses vyhnul zásahu, sneš újmu nebo odolal vlivu, **Čel nebezpečí.**
 - abyš nad někým nebo něčím zvířelil v boji o nadvládu, **Jdi do toho.**
 - abyš někoho jasně zasáhl celou svou silou, **Udeř vší silou.**
 - abyš našel odpovědi na palčivé otázky nebo získal informace, **Vyšetřuj.**
 - Chceš-li něco udělat nenápadně nebo klamně, **Zůstaň v utajení.**
 - Chceš-li provést nějaký troufáky čin, **Riskuj.**
- Spočítej tagy.** Tagy vyplešují nebo brání tvým akcím. Spočítej tagy síly, které **přímo podporují** tvou akci. Odečti tagy slabiny, které **přímo narušují** tvou akci (rovněž je může odečíst MC). Výsledek je tvá **SÍLA**.
 (!) Za každý tag slabiny, který si v tahu použil si označ políčko Pozornosti na tématu. Díky tomu si jej můžeš vyplešit.

- Započítej stavy.** Stavy představují podmínky, které aktuálně ovlivňují troji postavu. Každý stav má svůj tag a stupeň. Zapišují se do karty spektra stavu. Pokud máš stavy, který například podporují tvou akci, přičti si k tvé síle jeho nejvyšší stupeň. Pokud máš stavy, které například brání tvé akci, odečti si od své síly jeho nejvyšší stupeň.
- Hod'** dvěma šestistinnými kostkami (2k6) a přičti svou Sílu. Výsledek je následující:
 - 10 a více (10+) (Zásah). **Je to velký úspěch!**
 - 7-9 (Zásah). **Uspěl jsi, ale nastanou komplikace.**
 - 6 a méně (Minuti). **Sethal si a MC provede svůj tah.**
 Pro specifikaci výsledků se podívej do Karty Tahů.

VYLEPŠENÍ

Když u tématu označíš tři políčka Pozornosti, stupnici vynuluj a vyber si následující vyplešení pro dané téma:

- Vyber nový tag síly
- Odstraň tag slabosti
- Vymaž jedno políčko Praskání nebo Blednutí
- Předefinuj Identitu nebo Záhada daného tématu
- (v plné verzi) Zvol speciální tah z Knihy tématu
- (v plné verzi) Ziskej vod Evoluce pro více dramatické vyplešení

Adaptace

RYCHLÝ BUNĚČNÝ RŮST

□□□ □□□

Záhada:

„Proč se to stalo zrovna mě?“

Mitosis je stále se vyvíjející ekosystém schopný tvořit různé druhy buněk podle svých evolučních potřeb.

Tagy síly

- o Obrovský
 - o Růst dalších končetin
 - o Okamžitý nárůst svalů
- Možnosti nových tagů:**
- o Tvorba spór
 - o Může měnit svou hmotu
 - o Analýza biochemických látek

Tagy slabiny

Problémy s brzděním růstu

Pevnost

SCHOPNOST PŘEŽÍT

Pozornost Blednutí

□□□ □□□

Záhada:

„Jak můžu odvrátit svou přeměnu?“

Mitosisův vzhled je deformován, skládá se s kusů kostí, rostlin a nezřetelné tkáně - ale pomáhá mu to přežít.

Tagy síly

- o Brnění z kostí
 - o Rychlé léčení
 - o Změna textury a barvy kůže
- Možnosti nových tagů:**
- o Zesílené vnitřní orgány
 - o Odolnost vůči počasí
 - o Růst kořenů

Tagy slabiny

Obludný

Trénink

EX-BOXER

Pozornost Chřadnutí

□□□ □□□

Identita:

„Boj je to jediné, co znám a umím.“

Mitosis byl před nehodou proslulý boxer a nechvalně známý playboy. Stále to má v krvi.

Tagy síly

- o Boxování
 - o Střední pravý hák
 - o Gambling
- Možnosti nových tagů:**
- o Úhyb
 - o Snese náraz
 - o Ohromující úder

Tagy slabiny

Po pravém háku se odkrývá

Určující událost

BIOCHEMICKÁ NEHODA

Pozornost Chřadnutí

□□□ □□□

Identita:

*„Jsem zrůda.
Nikdo mě nedokáže milovat.“*

Slavný boxer řídil pod vlivem alkoholu po bujarém večírku, když jeho vůz narazil do kamionu převážejícího nádoby s tékavou

látkou...

- o Ex-celebrita
 - o Konexe v médiích
 - o Plný vztekem
- Možnosti nových tagů:**
- o Soucitný
 - o Tajný ctitel
 - o Meditace

Tagy slabiny

Emocionální



Jak Hrát

IRANÍ AKCÍ

- Představ si, co tvá postava dělá**
- Vyber si tah.** Tahy determinují výsledky akcí tvé postavy. Vyber si tah, který chceš použít nebo se zeptej MC, který tah se nejlépe hodí k provedení zamýšlené akce. Když jako postava používáš své schopnosti...
 - abys sobě nebo svým spojencům poskytl výhodu, **Změň hru.**
 - abys někoho přemluvil, zastránil nebo svedl, **Přesvědčuj.**
 - aby ses vyhnul zásahu, snesl újmu nebo odolal vlivu, **Čel nebezpečí.**
 - abys nad někým nebo něčím zvířel v boji o nadřadivou, **Jdi do toho.**
 - abys někoho jasně zasáhl celou svou silou, **Udeř vši silou.**
 - abys našel odpovědi na palčivé otázky nebo získal informace, **Vyšetrňuj.**
 - chceš-li něco udělat nenápadně nebo klamně, **Zůstaň v utajení.**
 - chceš-li provést nějaký troufály čin, **Riskuj.**
- Spočítej tagy.** Tagy vylepšují nebo brání tvým akcím. Spočítej tagy síly, které **přímo podporují** tvou akci. Odečti tagy slabiny, které **přímo narušují** tvou akci (rovněž je může odečíst MC). Výsledek je tvá **SÍLA**.
 (!) Za každý tag slabiny, který si v tahu použil si označ políčko Pozornosti na tématu. Díky tomu si jej můžeš vylepšit.

- Započítej stavy.** Stav představují podmínky, které aktuálně ovlivňují troji postavu. Každý stav má svůj tag a stupeň. Zapiš si do karty spektra stavu. Pokud máš stavy, který napřímou podporují tvou akci, přičti si k tvé síle jeho nejvyšší stupeň. Pokud máš stavy, které napřímou brání tvé akci, odečti si od své síly jeho nejvyšší stupeň.
- Hod'** dvěma šestistinnými kostkami (2k6) a přičti svou Sílu. Výsledek je následující:
 - 10 a více (10+) (Zásah). **Je to velký úspěch!**
 - 7-9 (Zásah). **Uspěl jsi, ale nastanou komplikace.**
 - 6 a méně (Mínuti). **Sethal si a MC provede svůj tah.**
 Pro specifikaci výsledků se podívej do Karty Tahů.

VYLEPŠENÍ

Když u tématu označíš tři políčka Pozornosti, stupnici vynuluj a vyber si následující vylepšení pro dané téma:

- Vyber nový tag síly
- Odstraň tag slabosti
- Vymaž jedno políčko Praskání nebo Blednutí
- Předefinuj Identitu nebo Záhada daného tématu
- (v plné verzi) Zvol speciální tah z Knihy tématu
- (v plné verzi) Ziskej vod Evoluce pro více dramatické vylepšení

Výraz

POSEL ŠTĚSTÍ

Pozornost Blednutí

Záhada:

„Jak mohu zmírnit utrpení lidstva?“

Kitsune je poslem z jiného světa, která byla do Města vyslána pomoci každému, kdo trpí smůlou. Buď to, nebo si to Kitsune jen namlouvá.

Tagy síly

- o Požehnána štěstím
- o Odebrání štěstí
- o Léčivý dotek

Možnosti nových tagů:

- o Výroba zlata
- o Čím více, tím lépe
- o Čich na šťastnou příležitost

Tagy slabiny

Síly nepůsobí na bohy a duše

Mobilita

NĚCO JAKO NINDŽA

Pozornost Blednutí

Záhada:

„Jak se mohu vrátit zpět do říše Bohů?“

Ulice Města jsou pro Kitsune jako les. Kit se může bez povšimnutí dostat kamkoliv si zamane a když bude potřeba, tak proseká přes vše, co jí bude stát v cestě

Tagy síly

- o Parkúr
- o Hbitá jako liška
- o Provizorní katana

Možnosti nových tagů:

- o Pohyb ve stínech
- o Šipky s paralyzujícím jedem
- o Vířivý útok katanou

Tagy slabiny

Křehká

Subverze

LIŠČÍ DUCH ŠPRÍMAŘ

Pozornost Blednutí

Záhada:

„Co je lepší, realita nebo fantazie?“

Stejně jako u všech liščích duchů má barevná aura Kitsune hypnotizující účinek na smrtelníky, kteří si ji mohou splést s její skutečnou podobou nebo na ni bezmezně zírat.

Tagy síly

- o Iluzorní vzhled
- o Vyvolání hypnotického transu
- o Hypnotická sugesce

Možnosti nových tagů:

- o Čtení myšlenek
- o Silnější proti hlupákům
- o Přivolání liščí pomoci

Tagy slabiny

Propracované triky je snažší odhalit.

Určující vztah

KAITO

Pozornost Chřadnutí

Identita:

„Miluji Kaita více než cokoliv jiného“

Kitsune miluje smrtelníka jménem Kaito. Kvůli němu chodí na střední školu a předstírá, že je studentka, ale téměř vůbec s ním nemluví

Tagy síly

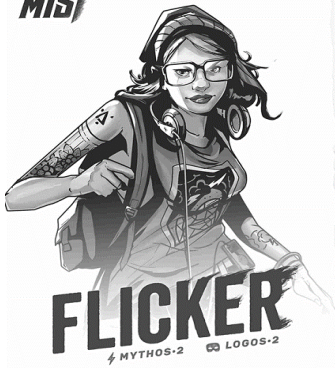
- o Středoškolské drby
- o Odvážná
- o ____, nejlepší kámoška

Možnosti nových tagů:

- o Lepší výmluvy
- o Oblíbená
- o Vždy zakrytá tvář

Tagy slabiny

Když spatří Kaita, ztratí řeč.



ak Hrář

IRANÍ AKCÍ

- Představ si, co tvá postava dělá**
- Vyber si tah.** Tahy determinují výsledky akcí tvé postavy. Vyber si tah, který chceš použít nebo se zeptej MC, který tah se nejlépe hodí k provedení zamýšlené akce. Když jako postava používáš své schopnosti...
 - abyš sobě nebo svým spojencům poskytl výhodu, **Změň hru.**
 - abyš někoho přemluvil, zastrašil nebo svedl, **Přesvědčuj.**
 - aby ses vyhnul zásahu, sneš útmu nebo odolal vlivu, **Čel nebezpečí.**
 - abyš nad někým nebo něčím zvítězil v boji o nadvládu, **Jdi do toho.**
 - abyš někoho jasně zasáhl celou svou silou, **Udeř vši silou.**
 - abyš našel odpovědi na palčivé otázky nebo získal informace, **Vyšetrňuj.**
 - Chceš-li něco udělat nenápadně nebo klamně, **Zůstaň v utajení.**
 - Chceš-li provést nějaký troufáky čin, **Riskuj.**
- Spočítej tagy.** Tagy vylepšují nebo brání tvým akcím. Spočítej tagy síly, které **přímo podporují** tvou akci. Odečti tagy slabiny, které **přímo narušují** tvou akci (rovněž je může odečíst MC). Výsledek je tvá **SÍLA**.
(!) Za každý tag slabiny, který si v tahu použil si označ políčko Pozornosti na tématu. Díky tomu si jej můžeš vylepšit.

- Započítej stavy.** Stav představují podmínky, které aktuálně ovlivňují troji postavu. Každý stav má svůj tag a stupeň. Zapišuj se do karty spektra stavu. Pokud máš stavy, který asprimo podporují tvou akci, přičti si k tvé síle jeho nejvyšší stupeň. Pokud máš stavy, které napřímo brání tvé akci, odečti si od své síly jeho nejvyšší stupeň.
- Hoď** dvěma šestistěnnými kostkami (2k6) a přičti svou Sílu. Výsledek je následující:
 - 10 a více (10+) (Zásah). **Je to velký úspěch!**
 - 7-9 (Zásah). **Uspěl jsi, ale nastanou komplikace.**
 - 6 a méně (Minuti). **Sethal si a MC provede svůj tah.**
 Pro specifikaci výsledků se podívej do Karty Tahů.

VYLEPŠENÍ

Když u tématu označíš tři políčka Pozornosti, stupnici vynuluj a vyber si následující vylepšení pro dané téma:

- Vyber nový tag síly
- Odestraň tag slabosti
- Vymaž jedno políčko Praskání nebo Blednutí
- Předefinuj Identitu nebo Záhadu daného tématu
- (v plné verzi) Zvol speciální tah z Knihy tématu
- (v plné verzi) Ziskej vod Evoluce pro více dramatické vylepšení

Mobilita

DEFORMACE ČASO-PROSTORU

Pozornost Blednutí

Záhada:

„Co s všemi těmito schopnosti mám dělat?“

Flicker umí ovlivňovat čas a prostor kolem sebe, což se ostatním jeví jako velmi rychlý pohyb. Někdy také využívá toho, že zná blízkou budoucnost.

Tagy síly

- o Super rychlost
- o Jedná dříve, než se to stane
- o Dobře chytá

Možnosti nových tagů:

- o Teleport na krátkou vzdálenost
- o Hodí někoho do časové smyčky
- o Roztržení časoprostoru

Tagy slabiny

Přetížení časoprostoru

Věštba

ROZŠÍŘENÉ SMYSLY

Pozornost Blednutí

Záhada:

„Co je to vzpoura?“

Flicker si postupně začíná vnímat další a další části města, minulost i současnost, a monumentální budoucí události, po nichž už nic nebude jako dřív.

Tagy síly

- o Záblesky toho, co zde bylo dříve
- o Záblesky dalších částí města
- o Perfektní orientační smysl

Možnosti nových tagů:

- o Záblesky zítřka
- o Záblesky věcí za oponou
- o Více než záblesky

Tagy slabiny

Znepokojivé záblesky přicházející hrůzy

Osobnost

HIPSTER

Pozornost Chřadnutí

Identita:

„Chci, aby lidé přijímali a obdivovali mou výstřednost.“

Flicker je mladá žena s radikálním vkusem a smyslem pro zvláštnosti a odlišnosti. Dává přednost vlastní cestě životem před následováním hlavního proudu.

Tagy síly

- o Sarkastické poznámky
- o Volnomyšlenkář
- o Módní všepojímací bág!

Možnosti nových tagů:

- o Městský noční život
- o Perfektní nadhoz
- o Vynálezce

Tagy slabiny

Příliš snaživá

Trénink

ŠÍLENÉ HACKERSKÉ DOVEDNOSTI

Pozornost Chřadnutí

Identita:

„Radši budu volná, než součástí systému.“

Flicker umí zacházet s počítači stejně dobře jako s časoprostorem (žádné mojo, jen dovednosti a zkušenosti)

Tagy síly

- o Počítače
- o Síťová komunikace
- o Vytěžování dat

Možnosti nových tagů:

- o Hackerské konexe
- o Přístup do vládní databáze
- o Nabourávání do softwaru

Tagy slabiny

Může být sledována



- Představ si, co tvá postava dělá**
- Vyber si tah.** Tahy determinují výsledky akcí tvé postavy. Vyber si tah, který chceš použít nebo se zeptej MC, který tah se nejlépe hodí k provedení zamýšlené akce. Když jako postava použiješ své schopnosti...
 - abyš sobě nebo svému spojencům poskytl výhodu, **Změň hru.**
 - abyš někoho přemluvil, zastrašil nebo svedl, **Přesvědčuj.**
 - aby ses vyhnul zásahu, sneš útjmu nebo odolal vlivu, **Čel nebezpečí.**
 - abyš nad někým nebo něčím zvířel v boji o nadvládu, **Jdi do toho.**
 - abyš někoho jasně zasáhl celou svou silou, **Udeř vši silou.**
 - abyš našel odpovědi na palčivé otázky nebo získal informace, **Vyšetřuj.**
 - Chceš-li něco udělat nenápadně nebo klamně, **Zůstaň v utajení.**
 - Chceš-li provést nějaký troufáky čin, **Riskuj.**
- Spočítej tagy.** Tagy vylepšují nebo brání tvým akcím. Spočítej tagy síly, které **přímo podporují** tvou akci. Odečti tagy slabiny, které **přímo narušují** tvou akci (rovněž je může odečíst MC). Výsledek je tvá **SÍLA**.
(!) Za každý tag slabiny, který si v tahu použil si označ políčko Pozornosti na tématu. Díky tomu si jej můžeš vylepšit.

- Započítej stavy.** Stav představuje podmínky, které aktuálně ovlivňují troji postavu. Každý stav má svůj tag a stupeň. Zapisují se do karty spektra stavu. Pokud máš stavy, který například podporují tvou akci, přičti si k tvé síle jeho nejvyšší stupeň. Pokud máš stavy, které například brání tvé akci, odečti si od své síly jeho nejvyšší stupeň.
- Hod'** dvěma šestistinnými kostkami (2k6) a přičti svou Sílu. Výsledek je následující:
 - 10 a více (10+) (Zásah). **Je to velký úspěch!**
 - 7-9 (Zásah). **Uspěl jsi, ale nastanou komplikace.**
 - 6 a méně (Minuti). **Sethal si a MC provede svůj tah.**
 Pro specifikaci výsledků se podívej do Karty Tahů.

VYLEPŠENÍ

Když u tématu označíš tři políčka Pozornosti, stupnici vynuluj a vyber si následující vylepšení pro dané téma:

- Vyber nový tag síly
- Odstraň tag slabosti
- Vymaž jedno políčko Praskání nebo Blednutí
- Předefinuj Identitu nebo Záhada daného tématu
- (v plné verzi) Zvol speciální tah z Knihy tématu
- (v plné verzi) Ziskej vod Evoluce pro více dramatické vylepšení

Relikvie

ULTIMÁTNÍ ZBRAŇ

Pozornost Blednutí

Záhada:

„Kdo řídí můj sen?“

Excalibur objevila při hledání starých dokumentů v rodinném sídle propracovaný stříbrný náramek, který se může proměnit v jakoukoli zbraň, kterou si představí.
 (*tyto tagy se vážou na náramek, ne na samotnou Excalibur)

Tagy síly

Může se změnit na jakoukoliv zbraň
 Ve formě náramku nenápadný
 Nezničitelný

Možnosti nových tagů:

Zničující
 Větší exploze
 Transformace na brnění

Tagy slabiny

Velmi nápadný ve formě zbraně

Mise

AKTIVISTKA ZA SOCIÁLNÍ ZMĚNY

Pozornost Chřadnutí

Identita:

„Nemůžu tolerovat nespravedlnost.“

Excalibur stojí v čele charitativní nadace, která usiluje o lepší příležitosti pro znevýhodněné obyvatele Města. Často se vydává do ulic v přestrojení, aby se osobně stala svědkem života na ulici.

Tagy síly

Zkušená vyjednávačka
 Kontakty v každém sousedství
 Převlek

Možnosti nových tagů:

Pouliční kredit
 Banda operativců
 Široce podporovaná veřejná osoba

Tagy slabiny

Nespolehlivý spojenci

Určující vztah

BOHATÁ A DYSFUNKČNÍ RODINA

Pozornost Chřadnutí

Identita:

„Bez své rodiny jsem nikdo.“

Excalibur pochází ze zazonané rodiny. Je členkou jedné z nejstarších a neznámějších rodin ve Městě, jejíž bohatství se vyrovná pouze jejich vnitřním dramátům a sporům.

Tagy síly

Luxusní bankovní účet
 Rodinní „přítel“ na vysokých místech
 Certifikovaná účetní

Možnosti nových tagů:

Podnikatelský talent
 Přístup k rodinnému majetku
 o Bohatší než kdy dříve

Tagy slabiny

Starouš to zjistí...

Osobnost

BOHATÁ STARÁ DÁMA

Pozornost Chřadnutí

Identita:

„Nikdy neukazuj slabost.“

Excalibur už není žádná mladá žabka a vyhovuje jí to. Život jí ušetřil pár lekcí a už ví, jak si udržet náskok.

Tagy síly

Tvrdá jako beton
 Bullshit detektor
 Okouzlující

Možnosti nových tagů:

Odhodlaná
 Svůdná
 Emočně odolná

Tagy slabiny

Bolavé klouby



Jak Hrát HRANÍ AKCÍ

- Představ si, co tvá postava dělá**
- Vyber si tah.** Tahy determinují výsledky akcí tvé postavy. Vyber si tah, který chceš použít nebo se zeptej MC, který tah se nejlépe hodí k provedení zamýšlené akce. Když jako postava použiješ své schopnosti...
 - abys sobě nebo svému spojencům poskytl výhodu, **Změň hru.**
 - abys někoho přemluvil, zastráhl nebo svedl, **Přesvědčuj.**
 - abys ses vyhnul zásahu, snesl újmu nebo odolal vlivu, **Čel nebezpečí.**
 - abys nad někým nebo něčím zvířel v boji o nadvládu, **Jdi do toho.**
 - abys někoho jasně zasáhl celou svou silou, **Udeř vši silou.**
 - abys našel odpovědi na palčivé otázky nebo získal informace, **Vyšetrňuj.**
 - Chceš-li něco udělat nenápadně nebo klamně, **Zůstaň v utajení.**
 - Chceš-li provést nějaký troufáky čin, **Riskuj.**
- Spočítej tagy.** Tagy vylepšují nebo brání tvým akcím. Spočítej tagy síly, které **přímo podporují** tvou akci. Odečti tagy slabiny, které **přímo narušují** tvou akci (rovněž je může odečíst MC). Výsledek je tvá **SÍLA**.
(!) Za každý tag slabiny, který si v tahu použil si označ políčko Pozornosti na tématu. Díky tomu si jej můžeš vylepšit.

- Započítej stavy.** Stav představuje podmínky, které aktuálně ovlivňují troji postavu. Každý stav má svůj tag a stupeň. Zapisují se do karty spektra stavu. Pokud máš stavy, který asprimo podporují tvou akci, přičti si k tvé síle jeho nejvyšší stupeň. Pokud máš stavy, které napřímo brání tvé akci, odečti si od své síly jeho nejvyšší stupeň.
- Hod'** dvěma šestistěnnými kostkami (2k6) a přičti svou Sílu. Výsledek je následující:
 - 10 a více (10+) (Zásah). **Je to velký úspěch!**
 - 7-9 (Zásah). **Uspěl jsi, ale nastanou komplikace.**
 - 6 a méně (Minuti). **Sethal si a MC provede svůj tah.**
 Pro specifikaci výsledků se podívej do Karty Tahů.

VYLEPŠENÍ

Když u tématu označíš tři políčka Pozornosti, stupnici vynuluj a vyber si následující vylepšení pro dané téma:

- Vyber nový tag síly
- Odstraň tag slabosti
- Vymaž jedno políčko Praskání nebo Blednutí
- Předefinuj Identitu nebo Záhada daného tématu
- (v plné verzi) Zvol speciální tah z Knihy tématu
- (v plné verzi) Ziskej vod Evoluce pro více dramatické vylepšení

Adaptace

ŽIVOT VE SNU

Pozornost Blednutí

Záhada:

„Kdo řídí můj sen?“

Život kolem Declana se mění jako sen: může doma otevřít dveře a objevit se uprostřed tržiště nebo se stát z ničeho nic neviditelným.

Tagy síly

- Záhadné ohýbání reality
- Rychlé podvědomé reakce
- Předtuchy
- Možnosti nových tagů:**
- Astrální projekce
- Objekty tvořené plísni
- Vstup do cizích snů

Tagy slabiny

Žádná vědomá kontrola snů

Okupace

POCHYBNÝ OBCHODNÍK SE STAROŽITNOSTNÍMI

Pozornost Chřadnutí

Identita:

„Pradávní něco věděli a já přijdu na to co.“

Declan pátrá po pradávnych artefaktech a textech, které by vysvětlovali záhadné síly, které jej obklopují. Z tohoto důvodu si zařídil prosperující antikvariát

Tagy síly

- Archeologie
- Pašeráctví
- Obchodní konexe
- Možnosti nových tagů:**
- Historie
- Smlouvání
- Obejití bezpečnostních systémů

Tagy slabiny

Hrozby z černého trhu

Trénink

PISTOLNÍK

Pozornost Chřadnutí

Identita:

„Nebezpečí mi nemůže stát v cestě při hledání pravdy.“

Declan se při své práci několikrát dostal do svízelných situací, takže si vždycky přibalil jednu či dvě pistole s municí vyrobenou na zakázku talentovaným kolegou.

Tagy síly

- Dobrá muška
- Lepivá pěnová munice
- Pistolnické kousky
- Možnosti nových tagů:**
- Výbušná munice
- Cable-gun extansion
- Taktická spolupráce

Tagy slabiny

Zaseknutá zbraň

Osobnost

STAREJ PES

Pozornost Chřadnutí

Identita:

„Nakonec se vždycky můžu spolehnout jen na sebe.“

Declan se naučil přežít ve světě plném zrady a nebezpečí. Potřebuje ostatní, ale těch pár, se kterými pracuje si hlídá.

Tagy síly

- Robustní
- Autoritativní
- Dobry odhad na lidi
- Možnosti nových tagů:**
- Lehký spáček
- Vedení lidí
- Selský rozum

Tagy slabiny

Nedůvěřivý