



**SCUM AND
VILLAINY**

DEEPCUTS
IMPLEMENTACE

HARM

Jakmile tvá postava utrpí zranění (**harm**), zapiš ji do svého deníku dle úrovně zranění:

ÚROVNĚ ZRANĚNÍ

1	Dočasné obtíže a stavy: Negativní efekt, který časem sám přirozeně zmizí a nevyžaduje zvláštní péči či lék. <i>Zmatený, Rozptýlený, Unavený, Zastrášený, Odhalený, Svedený, Vyděšený, Oslabený, Omráčený</i>
2	Dlouhodobé zranění: Vážné poranění, nemoc či postižení. <i>Zbitý, Zlomená paže, Popálený, Elektrický šok, Otřesený, Posekaný, Pobodaný, Střelený</i>
3	Těžké zranění: Významná a závažná rána schopná vyřadit, nebo se i zhoršit a stát se smrtelnou, pokud zůstane neošetřena. <i>Krvácející, Zpřelámané kosti, Otrava, Rána po výbuchu, Useknutá ruka, Rána do hlavy, Střelen do hrudi</i>
4	Smrtelné zranění: Smrtelné poranění nebo okamžitá smrt – dle situace. <i>Střelený do hlavy, Bodnutý do srdce, Vyhozen do vesmíru, Střelen torpédem.</i>

Na svém deníku máš políčka na dvě zranění 2. úrovně, jedno zranění 3. úrovně a jedno zranění 4. úrovně. Jakmile utrpíš zranění úrovně, na které již nemáš volné políčko, zranění se zhorší na následující vyšší úroveň.

Můžeš utrpět neomezeně zranění 1. úrovně, ale pokud utrpíš totéž zranění podruhé, zhorší jej na 2. úroveň – pokud jsi například *Zadýchaný* a staneš se *Zadýchaným* zase, smaž jej a zapiš si místo toho zranění 2. úrovně *Vyčerpáný*. Tímhle způsobem se zranění nikdy nemůže posunout na 3. úroveň, ani kdyby už všechna místa pro zranění 2. úrovně byla plná.

VYVOLÁNÍ ZRANĚNÍ

Jednotlivé úrovně zranění nepřinášejí žádné přímé mechanické nevýhody. Místo toho může GM každé zranění **vyvolat**, aby zkomplikovalo postavě život. Například jako problém, překážku či omezení. Kdykoliv jako GM vyvoláš zranění, vyber si jednu z možností:

- Odhal **špatný následek** nebo **nový problém** pro postavu.
- Sniž na nadcházející hod výši **akce** nebo **atributu** postavy (**rating**).
- Zhorši postavě její **pozici** nebo **efekt**.

Když je zranění tvé postavy vyvoláno, **zaznač si XP**. Neváhej GMovi připomenout jaká zranění tvá postava má, máš-li pocit, že by se mohla hodit na nynější situaci (a samozřejmě nic nebrání tobě ani jiným hráčům vzájemně upozorňovat na vhodné příležitosti a navrhnout způsoby, jak vyvolávat zranění).

ZATNI ZUBY

Pokud ti připadá, že nevýhody z vyvolávání zranění jsou příliš tvrdé, nebo si s nimi ve hře prostě nechceš dělat starosti, navrhní alternativní omezení a prober ho s GMem, nebo prostě **zatni zuby**: přidej si **1 Stres za úroveň zranění** a zranění škrtni. Zranění jsi stále utržil, zabírá ti políčko a musíš se z něj zotavit, ale nemůže být vyvoláno, aby tě oslabilo.

ODSTRANĚNÍ ZRANĚNÍ 1. ÚROVNĚ

Zranění 1. úrovně představuje dočasný negativní stav, který může oslabit či zdržet tvou postavu. *Unavený*, *Oslabený* nebo *Vyděšený*.

Některá zranění 1. úrovně mohou vyžadovat nějakou aktivitu, aby ses jich zbavil. Například pokud jsi *Unavený*, musíš si nějakou dobu odpočinout. Pokud jsi *Odřený*, musíš si obvázat zranění.

Jiných zranění se zbavíš, jakmile to dává ve fikci smysl. Pokud tě *Zastránil* lovec odměn, jak dlouho ti to vydrží? Stačí utéct do bezpečí, nebo tě vzpomínka na něj pronásleduje déle? Záleží na hráči a na tom, jak ztvárňuje svou postavu.

Tak či tak, zranění 1. úrovně by se tě neměla držet věčně. Jakmile jsou párkrát vyvolána nebo jakmile si odpočinete (**downtime**), odstraň zranění 1. úrovně.

PŘEŽITÍ SMRTELNÉHO ZRANĚNÍ

Utrpíš-li smrtelné poranění které tě okamžitě nezabilo, můžeš přežít, pokud někdo dokáže léčit tvé rány a během pár minut tě stabilizovat. Kritické zranění zůstává na tvém deníku a musíš jej vyřešit při odpočinku během zotavení (**downtime - recovery**). Zapiš si navíc **jizvu** – trvalé poranění – například kulhání, chronickou bolest, ztrátu oka atd. Nebo si můžeš vymyslet protézu či jinou náhradu, kterou máš jako připomínku svých poranění – robotická ruka, falešné oko, titanový plát na hlavě. Jizvu můžeš vyvolat k oslabení tvé postavy a **zaznačit si XP**, stejně jako by šlo o zranění.

ŠTĚSTÍ V NEŠTĚSTÍ+

Vyvolá-li GM zranění na tvůj návrh, získáš **gambit** nejen na hod v **riskantní**, ale také **zoufalé** pozici. Totéž platí i vyvoláš-li některé ze svých **traumat** (viz Trauma).

TRAUMA

Potřebuješ-li si přidat Stres, ale všechny tvé čtverečky jsou označené, tvá postava získá **trauma**. Označ jeden ze čtverečků pro trauma a odstraň všechny svůj Stres. Zakroužkuj jedno z traumata ze seznamu na tvém deníku, nebo si vymysli vlastní.

Popiš traumatickou reakci své postavy na danou situaci a na základě zvoleného traumatu. Sám se rozhodni, jak silnou reakci má a jestli způsobí tvé postavě nějaké problémy.

VYVOLÁNÍ TRAUMATU

Každé z traumata můžeš vyvolat jednou za herní sezení a způsobit tak svojí postavě problém nebo komplikace. Když to uděláš, **zaznač si XP**.

Za trauma tedy nezískáváš XP na konci sezení, ale vyvoláním. Pouze hráč sám může vyvolat trauma své postavy, ne GM nebo jiní hráči (ale nic jim samozřejmě nebrání hráče upozornit na vhodnou příležitost ;-)

ZOTAVENÍ A VÝSLUŽBA

Trauma nemusí být trvalé. Prober s GMem i ostatními, jak se jej zbavit, například dlouhodobým projektem (**long-term project**) či jiným způsobem. Každé trauma je osobní a totéž by mělo platit i pro způsob, jak se z něj zotavit.

Jakmile označíš svůj čtvrtý čtvereček na trauma, tvá postava již nemůže žít svůj dosavadní nestálý, únavný a útrpný život mezi hvězdami. Můžeš ji buď poslat do výslužby a vytvořit si novou postavu, nebo se můžeš plně soustředit na zotavení se z jejích traumata, než se bude moci vrátit zpět k životu na ostří nože.

LOAD

Než se vydáš na akci, zatímco si vybíráte jeden z plánů, vyber si také styl svého **naložení (load): nápadný** nebo **diskrétní (nenápadný)**.

- **NÁPADNÝ:** Máš dostupných **6 čtverečků** na předměty. Můžeš si s sebou vzít i **těžké** předměty (ty, které vyžadují alespoň 2 čtverečky), ale musíš si je vybrat a označit předtím, než se vydáte do akce. Neseš-li s sebou těžké předměty, jsi pomalejší, méně obratný, nemůžeš plavat, máš vyšší setrvačnost atd.
- **DISKRÉTNÍ:** Máš k dispozici **4 čtverečky** na předměty. Nemůžeš si vzít žádné **těžké** předměty, nemusíš si ale vybrat žádné předměty předem.

DALŠÍ NALOŽENÍ BĚHEM AKCE

Pokud tvoje postava pobere nějaké věci během akce, vyznač si je také jako příslušné čtverečky pro naložení. Jakmile označíš pátý čtvereček, stává se tvá postava nápadnou – i kdyby na začátku akce byla diskrétní.

Označíš-li sedmý čtvereček, stává se tvá postava přetíženou a nemůže běhat, šplhat nebo plavat, dokud něco neodhodí a nesníží své naložení nebo pokud nemá náležité vybavení (exoskelet, jetpack apod.). Bez speciálního vybavení neunesesh víc, než kolik odpovídá 9 čtverečkům naložení.

ADVANCEMENT

POSTUPOVÉ HODINY

Nakresli si sérii čtyř **6dílých postupových hodin**. Totéž udělej pro svou posádku. Kdykoliv bys měl **zaznačit XP**, posuň hodiny o jeden díl.

Abys postoupil, musíš zaplnit potřebný počet hodin dle tabulky níže. Jakmile získáš postup, vyčisti příslušný počet hodin.

Pokud bys měl získat další XP a všechny hodiny jsou již zaplněné, udělej si prostě další hodiny. O XP „navíc“ nepřijdeš.

	Hodiny
Nová speciální dovednost z tvého deníku nebo z deníku posádky, vylepšení jednoho ze systému lodi, Expertní Kontakt ¹	2
Veteránská speciální dovednost	3
Tečka v Akci nebo Atributu (viz níže)	1-4

Aby sis mohl zapsat tečku k Akci nebo Atributu, musíš mít zaplněno tolik postupových hodin, kolik bude nová výše hodnoty tohoto Akce nebo Atributu. Pokud například zvedneš **SWAY** z 1 na 2 tečky, musíš zaplatit dvě plné postupové hodiny. Obdobně pokud chceš přidat první tečku do **SWAY**, ale už máš nějaké tečky v **COMMAND** (takže by se ti tím hodnota **RESOLVE** zvýšila z 1 na 2 tečky), musíš zaplatit dvě postupové hodiny.

¹ **S&V** nepoužívá kohorty z BitD (a v případě klasických kohort by to ani do této hry nezapadalo), každopádně pokud chcete, můžete zde použít pravidla pro **expertní kohorty** (viz. BitD str. 96) a skrze **postup** získat nějakého experta k dispozici (například ochotného a schopného doktora na jedné z planet, nebo věrohodného překupníka s informacemi...).

DOWNTIME

FÁZE POSÁDKY

Nejprve vyřeš **Výplatu & Údržbu, Dopady, Zápletky, Vylepšení a Postavení.**

VÝPLATA & ÚDRŽBA

VÝPLATA

Výplata za práci je závislá na okolnostech celé operace a/nebo na domluvě a vyjednávání s klientem. Říd' se následujícím:

6 CRED za běžnou práci	+4 (a víc) za bohatý cíl nebo cennou kořist/zboží
+2 až +8 za víc nebezpečnou či odvážnou práci	+1 až +4 za úkol navíc nebo speciální požadavek od klienta

ÚDRŽBA

Po každé výplatě se musí vaše posádka rozhodnout, zda zaplatíte za údržbu lodi. Ta se vypočítá takto:

$$\text{Údržba} = (\text{kvalita systémů} + \text{kvalita posádky})/4$$

Pokud nechcete nebo nemáte finance na údržbu, hodte tolika kostkami, kolikrát jste údržbu přeskočili – **6+**: Jeden ze systémů se rozbije; **4/5**: Poškození systému je relativně malé; **1-3**: Bez obav.

BANKY

Vaše posádka může své těžce vydělané kredity ukládat kromě svých kapes a lodi také do **banky**. Jste-li **hledaní**, můžete přístup k místním bankám a uloženým penězům ztratit, dokud svou pověst neočistíte (nebo získáte přístup *jinými metodami*). Banky mohou za ukládání peněz účtovat manipulační poplatky, vyžadovat dobrý vztah s příslušnou frakcí, nebo nabízet *privilegovaný* přístup za přiměřenou úplatu.

DLUH

Jste-li na mizině, můžete se obrátit na banky či jiné instituce a jednotlivce, aby vám půjčili. Pokud vám žádná legitimní organizace není ochotna půjčit (jste hledaní nebo máte špatné vztahy s mocnými frakcemi), můžete si někoho ochotného **obstarat (acquire)**. Naštěstí vesmír doslova překypuje lichváři, zastavárnami a jinými „důvěryhodnými“ osobami.

Na množství kreditů, které takto můžete získat, má vliv **kvalita posádky, hledanost (wanted level)**, a jiné faktory. Vliv má i **úroveň** frakce (**tier**) a vztah k vaší posádce (silnější frakce vám mohou půjčit více peněz, ale jsou také nebezpečnější, pokud svůj dluh nesplatíte). Vliv může mít také vaše **reputace**. Vyhodnoťte všechna relevantní kritéria, vymyslete si, kdo vám půjčí a zhodnoťte, kolik kreditů je ochoten vám půjčit. Nanejvýše je vám kdokoliv ochotný půjčit **8 CRED** (jste-li moc zadlužení, rozkřikne se to a ostatní si před vámi budou své peníze hlídat).

Zapište si, kolik **CRED** jste si vypůjčili a udělejte si 4 segmentové hodiny, které tikněte během každého **odpočinku**, když jste stále zadlužení. Jakmile se hodiny naplní, ten kdo vám půjčil učiní kroky k tomu, aby získal své peníze zpět. Segment můžete vyčistit tak, že zaplatíte tolik **CRED**, kolik je polovina sumy, kterou jste si vypůjčili (zaokrouhleno nahoru). Svého dluhu se můžete zbavit, pokud zaplatíte půjčenou sumu zatímco nemáte na hodinách žádný vyplněný segment.

DOPADY

GM vyhodnotí, jak se po akci změnil **vztahy** mezi vaší posádkou a ostatními frakcemi a jakou pozornost jste na sebe upoutali (**Heat**).

VZTAHY S FRAKCEMI

+1	Akce značně pomohla frakci.
+2	Akce pro frakci představovala zásadní posun a prospěch.
-1	Akce poškodila frakci.
-2	Akce pro frakci představovala vážný problém.
-3	Změň vztah na -3 pokud posádka rozpoutala válku s frakcí

POZORNOST (HEAT)

ZÁKLAD	0 za tichou a nenápadnou akci nebo 2 za standardní akci. +1 za každou kvalitu posádky.
CÍL	+1 až +4 za vysoce postavený cíl nebo vlivný cíl
CHAOS	+1 dojde-li k boji nebo použití artefaktů na veřejnosti. +2 za ničení a vyvolání chaosu nebo nelegální použití zbraní. +2 jste-li ve válce s nějakou frakcí.
SMRT	+3 dojde-li k zabití občanů.
DŮKAZY	+1 až +4 za svědky, kteří jsou ochotní mluvit, nebo jsou-li na místě činu zanechány důkazy (dle množství a kvality)
TEROR	+3 , pokud se během akce poškodila některé z Bran nebo hyperprostorová cesta.
SNIŽ	Chtějí-li se hráči zeptat příslušného kontaktu nebo frakce , mohou od nich svést pozornost, než ji zapíšete do deníku. Čím mocnější a vlivnější jsou, tím lépe (-1 až -4 pozornosti). Přátelé mohou vypomoci za pár kreditů (1 ku 1) , jako laskavost , nebo výměnou za nějakou službu . Jiné kontakty mohou výměnou očekávat více (více kreditů , nebo zásadní protislužbu).

UKRÝVÁNÍ SE A ÚPLATKY

Sejde z očí, sejde z mysli. Pokaždé, když se až do příštího odpočinku neukážete v nějakém sektoru, **sniž v něm pozornost o 1**. Pokud se aktivně ukrýváte (během mise na sebe nepřivedete větší **pozornost**, vyhýbáte se frekventovaným místům, ukrýváte se na pirátské stanici apod.), **sniž** ji místo toho **o 2**. Snížení pozornosti se také můžete více věnovat během **odpočinku (práce)**.

Hledanost ale sama nemizí. Databáze policejních složek nejsou děravé a musíte něco udělat, aby se z nich vaše jména vytratila. Pokud se aktivně ukrýváte (viz výše), posuňte po vyhodnocení dopadů **hodiny ke snížení hledanosti** v jednom z jiných sektorů, kde se momentálně nenacházíte, **o 1 segment** (pokud se ale ukrýváte opravdu dobře, například v nezmapované mlhovině či nebezpečném pásu asteroidů, můžete snížit **hledanost** kdekoliv). Pokud máte nějaký **kontakt**, který vám může pomoci odlákat pozornost, zničit dokumentaci či vám pomoci zamést stopy, můžete posunout **1 segment navíc** (na hodinách téhož nebo i jiného sektoru). **Jeden segment navíc** můžete posunout také v jiných případech, kdy je to na místě (například investujete opravdu nemalou snahu do toho, abyste se ukrývali, nebo jste na výplatní pásce někoho vlivného, kdo v pozadí tahá za nitky atd.). Jakmile se **hodiny ke snížení hledanosti** v některém ze sektorů naplní, **sniž hledanost** v daném sektoru o jedna a vyčisti hodiny.

Kromě ukrývání se nebo vězení můžete snižovat **hledanost** i jinak. Můžete například najít (např. **obstarat**) dostatečně *ochotného* pohlavára (ambiciózního úředníka, zkorumpovaného soudce, pružného admirála...) který za přiměřenou úplatu (**hledanost X 6**) nebo velkou protislužbu (nějakou špinavou práci) přimhouří oko, zamete důkaz atd.

ZÁPLETKY

Jakmile **pozornost** v systému, kde se posádka právě nachází, dosáhne **alespoň 5**, nebo si to žádá fikce, může dojít k některé ze **zápletek**. Pokud posádka v systému získá **hledanost**, zapiš **posádce 2 XP** a zvol z tabulky níže **Spravedlnost**.

ÚŘADY A VEŘEJNÉ ORGÁNY

SPRAVEDLNOST: Ozbrojené složky policie, detektivové nebo jiné místní policejní orgány vystopují posádku a vrhnou se na ni s vervou odpovídající její **hledanosti**:

- 1 Namátková prohlídka, dotěrné otázky, šikana a sledování.
- 2 Požadavek spolupráce, hloubková prohlídka, sledování a výhrůžky.
- 3 Výslech, zničení nebo zabavení majetku, hrozby dlouhodobým zraněním.
- 4 Zatčení, zničení nebo zabavení většího majetku, hrozby těžkým zraněním.
- 5 Zatčení celé posádky, zničení nebo zabavení většiny majetku, hrozba smrtelným zraněním, nebo vyslání válečné lodi, aby vás vystopovala.

*Úřady jde většinou uplatit, aby přimhouřili oko, a to za **CRED** v hodnotě vaší **hledanosti +4**.*

ZADRŽENÍ LODI: Správci doku zadrželi vaši loď. Uplatte je (2 **CRED**) nebo si svou loď ukradte zpět.

POD PALCEM: Úřady vás nutí a vydírají, abyste udělali jejich špinavou práci za ně. Udělejte, co po vás chtějí nebo se jim postavte.

OBVYKLÍ PODEZŘELÍ: Jeden z vašich přátel, kontaktů nebo dodavatelů se dostal do hledáčku úřadů. Hodte **na štěstí** dle jejich odolnosti a loajality, abyste zjistili, jak moc odolají výslechu. Získáte tolik **pozornosti**, kolik je **5** mínus nejvyšší hod.

VÝBĚRČÍ: Výběrčí daní a exekutoři si nárokují část vaší lodi. Zaplatte 2 **CRED**, dejte jim požadované součástky (odstraňte modul) nebo je nějak přinutte, aby vás nechali na pokoji.

PODSVĚTÍ

LASKAVOST: Frakce, s kterou máte **dobré vztahy**, se na vás obrátí s žádostí o laskavost. Splňte, co chtějí, nebo s nimi zhoršete **vztahy o 1**. To, co po vás mohou chtít, odpovídá vaším vzájemným vztahům, ale mohou po vás chtít i méně.

+1 Běžná laskavost, menší půjčka, aktivita nebo potíž.

+2 Vetší laskavost, půjčka značného obnosu, znatelné nebezpečí nebo práce.

+3 Zásadní laskavost představující velký majetek, nebezpečí nebo značkou námahu i rizika.

ZRADA: Některý z vašich nepřátel přesvědčí vašeho klienta, kontakt nebo dodavatele, aby se od vás odvrátil. Nepočítejte s jeho podporou, dokud to nevyřešíte.

DAREBÁCI: Některý z vašich známých vám způsobil problém. Uhladte to s poškozenou stranou nebo s nimi zhoršete **vztahy**.

UKÁZKA SÍLY: Frakce, s kterou máte **negativní vztahy**, proti vám udeří. Nabídněte jim něco, aby ustoupili (**CRED**, majetek...), nebo s nimi jděte do **války**.

LOVEC ODMĚN: Nepřátelská frakce nebo úřady (jste-li hledaní) si na vás najali lovce odměn. Bojuj s ním, ztrať ho nebo mu nabídněte vyšší cenu.

NOVÍ „PŘÁTELE“: Neutrální frakce vás osloví s prací, která je buď obzvláště nebezpečná, nebo nepříliš placená, nebo na vás přivede víc **pozornosti**, než je normální. Přijměte, nebo s nimi zhoršete **vztahy**.

PIRÁTI! Pirátí chtějí silou získat vaši loď. Uprchněte, bojujte nebo se dohodněte.

NEDUHY VESMÍRU

NĚCO NENÍ V POŘÁDKU: Jeden ze systémů nefunguje tak, jak by měl nebo nejste tam, kde byste měli být.

NA SUCHU: Došlo palivo nebo kus vaší lodi katastrofálně selže a poškodí některý ze systémů tak, že nefunguje, dokud jej neopravíte.

OZVĚNA TEMNOTY: Na palubu se dostalo něco podivného a cizího, ať už mimozemského či nadpřirozeného.

ŠĚPOT HVĚZD: Vaše uši slyší hlasy v jazyce, kterému nerozumíte. Odolejte jim (**RESOLVE**) nebo si zapište **zranění 1. úrovně** z vidin, kterým nemůžete utéct.

VYLEPŠENÍ

Namísto vylepšování **kvality posádky** skrz **XP** a jednorázového utrácení většího množství **kreditů**, se vaše **kvalita posádky** (všeobecná kvalita nástrojů, zbraní a jiných zdrojů) zlepšuje průběžně, když investujete do lodi a jejího vybavení.

Vylepšení a vybavení lodi vyžaduje nějaký čas strávený v docích a stojí vás **CRED** místo segmentů na **postupových hodinách**:

VYLEPŠENÍ	CRED
Mimozemský Mazlíček, Nexus Link, Vybava pro Přežití.	6
<i>Falešný Transpondér, Holo-Emittery, Kuchyně, Pašerácké Přihrádky, Poplašná zařízení, Průzkumný Dron, Speciální Vylepšení Posádky (1 Čtvereček)².</i>	8
AI Modul, Cela, Člun, Dálkový Skener, Dílna, Důlní Vrták, Kajuty, Laboratoř, Nákladový prostor, Ošetřovna, PDC systém* , Přídavné Spalování, Přistávací Dok, Quantový Šifrovač, Stázové Komory, <i>Stíhací Kanón</i> , Transportér, Trénink, Trezor, Vozidla, Vrhací Kotva, Zaměřovací Počítač, Zásoby Energie, Zbrojnice.	10
<i>Generátor Gravitačního Pole, Karonáda, Maskování, Rakety, Štíty (nebo Vylepšený PDC Systém).</i>	16

**PDC systém – série menších ale vysoko kadenčních zbraní s extrémně krátkým dostřelem rozmístěných tak, aby chránily loď před cizími raketami či většími projektily. Lze nainstalovat dvakrát, kdy vylepšený systém umožňuje i ofenzivní použití na krátkou vzdálenost.*

Chcete-li postupovat pomaleji, zvyšte ceny (10/12/14) nebo je dokonce zdvojnásobte na 12/16/20 – dle vašich preferencí a domluvy.

Máte-li v úmyslu obstarat a nainstalovat na loď nějaké nezákonné vylepšení či vybavení (vyznačeno kurzívou), musíte nejprve vysvětlit, jak jste k němu přišli.

Nemůžete mít více vylepšení, než je kvalita daného systému, vyjma Pomocných (auxiliary) modulů.

² Viz Stardancer, Cerberus a Firedrake

VYLEPŠENÍ POSÁDKY

Kvalita posádky se zlepší, pokud máte potřebné množství **vylepšení**. Jakmile dosáhnete potřebné množství, zvýšte kvalitu.

0 → 1	Vlastníte alespoň 5 vylepšení.
1 → 2	Vlastníte alespoň 8 vylepšení.
2 → 3	Vlastníte alespoň 12 vylepšení.

POSTAVENÍ

Můžete utrácet **kredity**, abyste si zlepšili **vztahy** s frakcí, se kterou nejste ve válce. Za zlepšení vztahů o 1 zaplaťte 6 **CRED** za úroveň frakce (**Tier**). Takto si můžete vylepšit vztahy až na +2. Zlepšit vztahy na +3 ale musíte svými činy.

Pokud jste s nějakou frakcí ve válce (vztahy na -3), můžete zkusit s nimi vyjednat ukončení svárů a zlepšení vztahů, pokud jim nabídnete **kredity**. V takovém případě ale budou pravděpodobně požadovat daleko více kreditů a jiné ústupky.

FÁZE ČLENŮ POSÁDKY

Na začátku této fáze každé postavě:

- Obnov **Zbroj** a **Speciální Zbroj**.
- Odstraň všechno **zranění 1. úrovně**. Pokud máte bezpečné a pohodlné místo na odpočinek (například má-li vaše loď kajuty), přidejte **jedno tiknutí do léčících hodin**.

Zbytek odpočinku spočívá v **Neřestech** a dalších **Aktivitách** (Užívání si **neřestí** se nepočítá jako samostatná **aktivita**). Nezáleží na pořadí. Podívejte se také na připsané otázky, které jsou zde, aby podpořili roleplaying.

NEŘESTI

Když se oddáváš své neřesti, utrat **1 CRED** a vyčisti všechny svůj **stres**. Pokud jsi měl **6 a více** stresu, **přeženeš to** – tvá postava je vystavena komplikaci:

Postupuj dle tvého nejnižšího atributu: • 0 = Efekt o něco silnější (uvažte), nebo hod' na řádek i na sloupec; • 1 = Hod'1d6 na řádek a vyber sloupec; • 2 = Jako předchozí, ale můžeš hodit znovu; • 3 = Hod'1d6/2 na sloupec a vyber řádek.

1	Cizí Rajón: Upoutal jsi na sebe pozornost konkurence. <i>Jak? V čem se lišíte?</i>	Rozdivočení: -1 status s frakcí nebo s místní komunitou. <i>Co jsi provedl?</i>	Ostuda: Kontakt či známý k tobě ztratili respekt. <i>Pomluvy nebo jsi něco provedl?</i>
2	Nad Zlato: Zaplatils více než jen peníze. <i>Co tě tvá neřest stála? Pověst, výsměch, jizvu?</i>	Rozhazovač: Zaplat' +1 CRED. <i>Štědrost nebo nový požitek? Okusils něco cizího a lepšího?</i>	Ztráty A Nálezy: Nemáš něco, co jsi při poslední akci použil. <i>Co jsi prováděl? Kde to je?</i>
3	In Flagranti: Tvůj rival či nepřítel se o tobě dozvěděli něco, co nechceš. <i>Co se o tobě mohli dozvědět a jak?</i>	Machr: +1 pozornost . <i>Co jsi prozradil a jak to? Jsi ukecaný, nebo v tom bylo něco víc?</i>	Neopatrní: Frakce se statusem alespoň -2 si posune projekt. <i>Jak jsi jim pomohl? Náhoda nebo...?</i>
4	Deprese: Tvé Trauma může jednou vyvolat i GM. <i>Jak to, že se tvá traumata projevují silněji? Co to zapříčinilo?</i>	Nežádoucí Pozornost: Vystav posádku zápletce . <i>Jaké plotky jsi vyvolal a jak? S kým jsi trávil svůj čas?</i>	V Hledáčku: Tvá první akce na další misi se zkomplikuje. <i>Může za to tvá nepozornost nebo cizí schopnosti?</i>
5	Pronásledování: Upoutal jsi pozornost cizích sil. <i>Kdo nebo co tě pronásleduje? Víš proč, nebo je ti to záhadou?</i>	Odríznutí: Tvůj dodavatel tě odríznul. <i>Najdi si nového. Má i ten nový stejně kvalitní služby, nebo se musíš uskromnit?</i>	Unavení: Změň neřest, nebo ji vyhoť o stupeň výš. <i>Přestala tě tvá neřest bavit, nebo jsi objevil něco víc vzrušujícího?</i>
6	Kocovina Dočasně zranění 1. úrovně. <i>Jsi zraněn na těle nebo na duši? Je to nutná cena, komplikace nebo zpestření?</i>	Vyřízení: Tvá neřest tě stojí jednu aktivitu . <i>Zdržel ses nebo to nestačilo? Stálo to za to?</i>	Hluboká Myšlenka: Nějaký svůj projekt nebo posádky sniž o 1 a vytvoř si nový a sjedním segmentem dle GMa. <i>Co v tobě vyvolalo tuhle kreativitu či šilenství? Otevřelo ti to oči?</i>

Místo toho se můžeš zcela **ztratit** ve své neřesti a na nějakou dobu hrát jinou postavu.

AKTIVITY

Existuje celkem 5 aktivit, kterým se mohou členové posádky věnovat během odpočinku: **Obstarání, Oprava, Zotavení, Trénink** a **Práce**. Pokud jsi utrpěl **zranění 3. úrovně**, nebo jsi přežil smrtelné poranění, *musíš* použít alespoň stoji aktivitu na **Zotavení se**.

Každý člen posádky se může věnovat dvěma volným aktivitám během odpočinku. Jakákoliv aktivita navíc stojí **1 CRED**.

OBSTARÁNÍ

Získej dočasné předměty, vybavení, služby, vozidla, dodavatele nebo spojence pro posádku. Udělej si pro kýženou akvizici **4segmentové hodiny zásob**, které posuň pokaždé, když ji použiješ nějakým znatelným způsobem.

- Zaplat **1 CRED** za každou **kvalitu** nad kvalitu vaší posádky.
- Zaplat **+1 CRED** za speciální vlastnost (skryté přihrádky, vyšší výkon, projde skenerem, vzduchotěsný...).
- Je-li akvizice velmi vzácná, nezákonná, pod drobnohledem, nebo je přístup k ní omezený, zeptej se GM kolik **kreditů** nebo **pozornosti** navíc musíš investovat, abys ji získal, nebo jestli její obstarání bude vyžadovat nějakou zvláštní **akci**.

Není-li řečeno jinak, platí, že celá posádka má k dispozici to, co bylo obstaráno a každý z členů posádky může použitím posouvat **hodiny zásob**.

Stejným způsobem můžete získat také osobní předmět či službu - místo kvality posádky porovnávejte **kvalitu akvizice** s vaším životním stylem (**Stash**).

VÝROBA

Během této aktivity můžeš i **vyrábět** a **sestavovat** různé předměty, zařízení či vytvářet programy, na které máš k dispozici návod nebo které jsi sám vynalezl.

Můžeš sestavit předmět stejné **kvality**, jako je úroveň relevantní **akce (RIG** nebo **HACK)**. GM nastaví minimální kvalitu, kterou musí výsledný výrobek mít dle kýžených efektů a vlastností. Můžete se vzájemně dohodnout, zda lze kvalitu snížit, pokud na některé vlastnosti rezignuješ, bude mít znatelné nevýhody které kvalitu vyvažují, nebo se naopak můžeš pokusit o kvalitu vyšší.

Říd se pravidly pro **Obstarání**. Počítej úroveň své schopnosti jako o jedna vyšší, máš-li k dispozici **dílnu**. Vyráběné věci mohou mít **nevýhody** a **hodiny zásob** mohou měřit, kdy se předmět vyčerpá, opotřebuje či kdy je potřeba jej opravit.

Kam se vydáš a s kým jednáš, abys získal to, co hledáš? Můžeš se zeptat GM, jestli přijmou raději laskavost místo kreditů.

OPRAVA

Na utažení pár šroubků a jiné polní opravy může stačit běžná **akce**. Pokud necháváš loď opravit během odpočinku, **zaplat' 1 CRED a vyčisti jedno poškození na některém z lodních systémů**.

Komu důvěřuješ, aby se ti mohl hrabat v lodi? Zeptej se GM, jestli při větší práci by ti byl opravář ochotný dát slevu, za cenu méně kvalitních součástí.

ZOTAVENÍ

Pokud se zotavuješ na bezpečném místě, můžeš si **tiknout své léčící hodiny** tolikrát, kolik je **kvalita posádky +1**. Jakmile se tvoje léčící hodiny naplní, sníží úroveň veškerého svého zranění o jedna. Jakmile se zbavíš veškerého zranění, vyčisti své léčící hodiny.

Využiješ-li služby lékaře, odstraní ti jeden výskyt zranění s úrovní, která je rovna nebo nižší jeho **kvalitě**. Za každý **CRED**, který mu zaplatíš, můžeš pro tento odpočinek zvýšit jeho **kvalitu** o jedna, aby ti poskytl lepší péči.

NEMOCNICE

Než aby ses zotavoval sám, můžeš využít služeb některé z klinik či nemocnic. Odstraň všechno svoje zranění a vyber si: **1 pozornost a 2 CRED – NEBO- 3 CRED**.

Když se zotavuješ, jak jsi zranitelný. Dáváš na sobě znát bolest, otevřeš se někomu se svými pocity, nebo nějak jinak?

TRÉNINK

Použij tuhle aktivitu, abys mohl utratit **XP** a nějak vylepšil svou postavu (nepostupuješ okamžitě, jak je to běžně v *SEV*).

Popiš svou tréninkovou montáž a utrať potřebné **XP**. Abys mohl vylepšit nějakou akci na úroveň 3, musíš cvičit s instruktorem s kvalitou alespoň 3 (kterého si buď **obstaráš**, nebo pokud máte **tréninkové vylepšení**).

Učení speciálních schopností může vyžadovat vhodného učitele, odpovídá-li to jejich povaze – jde-li o přirozený talent nebo něco, co se musí postava naučit. Dohodněte se mezi sebou, případ od případu.

Tuto aktivitu můžeš použít také v případě, chceš-li sám dělat **instruktora** ostatním se svou kvalitou rovnou relevantní akci. Jsi-li instruktor, můžeš rovnou utrácet **XP** také na vlastní postup.

Jaký máš vztah se svým učitelem? Změnil se nějak časem? Co je nejcennější a nejnáročnější část tvého tréninku?

PRÁCE

Splň **jednoduchý projekt** nebo nějakou **bokovku** abys získal **1 CRED**. Zeptej se GM, jestli by sis mohl dovolit větší honorář (například pokud pracuješ pro zámožného klienta) nebo získat nějaký jiný prospěch místo kreditů (laskavost, snížení **pronásledování** atd.).

Chceš-li se věnovat **dlouhodobému projektu**, udělej **8segmentové hodiny**. Pokud na projekt utratíš aktivitu, zaznač si tolik segmentů, kolik je **úroveň relevantní akce**. Přidej **jeden segment**, pokud máte k dispozici **dílno** (nebo nějakou jinou odpovídající výhodu). Obzvláště komplexní projekty mohou vyžadovat více hodin za sebou (a může být nutné k jejich splnění provést nějakou zvláštní akci či misi).

Během této aktivity můžeš i **vynalézat** na různé předměty nebo zařízení či vymýšlet různé programy. Vynalézání návodů vyžaduje jejich **studium** jako **dlouhodobý projekt** o osmi segmentech. Máš-li hotový návod k dispozici, stačí je už jen sestavit (**acquire**).

Pro koho pracuješ? Zeptej se GM, jestli ti o nich nemůže říct něco zajímavého, co se kolem nich točí. Jaké výzvy musíš během projektu překonávat?

SYSTÉMOVÉ ZMĚNY

SPECIALNÍ DOVEDNOSTI

- Pokud jakákoliv dovednost nebo vylepšení (například **Thrillseekers (Stardancer)**) přidává jedno políčko **stresu** navíc, zvyšuje i množství vyčištěného stresu, které během **oddávání se neřesti** značí, že to **přeženeš**.

MECHANIC

- **TINKER**: Pokud pracuješ na hodinách pomocí **RIG** nebo **HACK**, nebo **studuješ** návod, **tikni si +1 segment**.
- **JUNKYARD HUNTER**: Pokud **obstaráváš** díly nebo vybavení při **odpočinku**, můžeš **kvalitu** zvýšit 1x o 1 zdarma, nebo **tiknout +2 segmenty** do **hodin zásob**.

MUSCLE

- **FLESH WOUND** se mění na **TĚLO Z OCELI**: Permanentně zaplň jeden segment svých léčících hodin. Když bojuješ beze zbraně, tvé tělo je **skvělá** zbraň.

MYSTIC

- **CENTER**: Získáš **Meditaci** jako tvoji neřest. Při oddávání se neřesti **to přeženeš** až při **7 a více** stresu, ale pokud jsi měl **5 a více** stresu, sužují tě **Temné Vize** (pokud **to přeženeš**, můžeš si místo normálních efektů vize jako komplikaci vybrat).

PILOT

- **SIDE JOB**: První **práce** během **odpočinku** v nějakém vesmírném doku tě nestojí volnou **aktivitu**. Pokud se kolem něco šušká, GM ti o tom poví.
- **HEDONIST**: Pokud se **oddáváš neřesti** spolu s jiným členem posádky, útrata **1 CRED** se vztahuje i na něj. Pokud to **přeženeš**, můžeš se rozhodnout si místo komplikace nechat **2 stresy**.

SCOUNDREL

- **TENACIOUS**: Místo jednoho políčka na zranění 3. úrovně máš dvě. Když utrpíš smrtelné poranění, můžeš si připsat **3 stresy**, stabilizovat ho a zůstat naživu.

SPEAKER

- **AIR OF RESPECTABILITY:** Během odpočinku máš 1 volnou **aktivitu** navíc, kterou můžeš použít na **obstarání** nebo k **práci** na snížení **pozornosti** či **hledanosti**.
- **FAVORS OWNED:** Vytvoř si 6segmentové hodiny „Laskavosti“. Během **odpočinku** můžeš posunout tyto hodiny kdykoliv místo utrácení **CRED**, ke snížení **Pozornosti**, nebo k posunu **hodin ke snížení hledanosti** o 1 segment, a to vždy 1 ku 1. **Segmenty** můžeš také kdykoliv utratit na zvýšení úrovně úspěchu při **sběru informací** o 1. Jakmile se hodiny naplní, jeden ze přátel či spojenců osloví posádku s prosbou o pomoc. Až mu pomůžete, vyčisti hodiny.

STITCH

- **PHYSICKER:** Můžeš se pokusit stabilizovat někoho, kdo zrovna utrpěl smrtelné poranění. Můžeš **studovat** jedy, nemoci či tělo a **sbírat informace** z místa činu. Během **odpočinku** můžeš použít aktivitu **zotavení**, abys mohl pečovat jako lékař o ostatní, kdo se zotavují (včetně tebe) s **kvalitou** rovnou tvé úrovni **DOCTOR**. *Pokud máš sám zranění 3. nebo 4. úrovně, musíš se nejprve sám zotavit, než budeš moci léčit ostatní.*
- **PATCH:** Můžeš někoho **léčit (DOCTOR)** během mise a snížit závažnost komplikací z **vyvolání zranění**. *Při úspěchu nemůže být vyvoláno bez souhlasu, při částečném se komplikace zmírní. Zatnutí zubů stojí také méně stresu dle úspěchu.*
- **BOOK LEARNING:** Mluvíš mnoha jazyka a jsi všeobecně vzdělaný. Pokud během **odpočinku** používáš **STUDY** k **dlouhodobým projektům** (i **vynalézání**) nebo **sběru informací**, počítej, jako kdybys měl **STUDY** o 1 vyšší.

DOVEDNOSTI POSÁDKY

- **Tréninková vylepšení:** K tréninkovým vylepšením atributů **INSIGHT**, **PROWESS** a **RESOLVE** získáš volný přístup k **instruktorovi s kvalitou 3** na všechny akce pod daným atributem. U tréninkového vylepšení **deníků** si permanentně zaznačte 1 XP v jedněch ze svých **postupových hodin**.
- **Trezory** mají širší použití: Vedle zabezpečení vašich cenností můžete ukládat na lodi až **8 CRED**, druhá úroveň umožňuje až **12 CRED** (domluvte se, zda je to v naturáliích či jinak).

STARDANCER

- **Thrillseekers:** Členové posádky mají +1 políčko na stres a o jedna vyšší je i množství stresu, které musí mít, aby to **přehnali**, když se **oddávají neřesti**.
- **CARGO EYE:** Vedle běžného efektu získá posádka o polovinu (zaokrouhlo dolů) více **CRED** za cennou kořist či zboží.
- **LEVERAGE:** Vaše posádka může obětovat jednu **aktivitu** během **odpočinku**, aby si snížila vztahy o jedna s frakcí, s kterou má vztahy alespoň +1, a tím snížila **hledanost** v některém ze sektorů o 1 a vymazala tam veškerou **pozornost**.
- **JUST PASSING THROUGH:** Vedle běžného efektu se vám nezvyšuje získávaná **pozornost** s rostoucí **kvalitou posádky**.
- **HOME COOKING:** Celá posádka získá tuto dovednost jako **neřest**. Okamžitě po misi můžete utratit 1 **CRED** a jednu **odpočinkovou** aktivitu na uvaření jídla pro všechny a celá posádka pak může snížit svůj stres. Pokud měl alespoň jeden z vás **7 a více stresu**, došlo k rvačce či hádce a všichni si obnovíte **1 stres** (po vymazání ostatních). Na Lodi musíte mít k dispozici **kuchyni**.

CERBERUS

- **Smooth Criminals:** Členové posádky mají +1 políčko na stres a o jedna vyšší je i množství stresu, které musí mít, aby to **přehnali**, když se **oddávají neřesti**.
- **LOADED FOR BEAR:** Pokud pracuješ na hodinách pomoci **RIG** nebo **HACK**, nebo **studuješ** návod, **tikni si +1 segment**.

FIRE Drake

- **OLD HANDS:** Jste-li ve **válce** (-3) s frakcí, která reprezentuje vládní autority, každý člen posádky se během **odpočinku** může rozhodnout **oddávat se neřesti** zdarma, ale množství čištěného stresu, při kterém **to přežene**, se snižuje o 1.
- **SPARK OF REBELLION:** Necháte-li na misi viditelný symbol odboje, získáte **+2 pozornosti**. Během následujícího **odpočinku** členy posádky stojí **oddávání se neřesti CRED** pouze, pokud mají alespoň 5 stresu, a nemůžou to **přehnat**.