

# GANGY

## NOVEJ GANG

V základu se tvůj gang skládá z asi 15 násilnickejch bastardů s posbíranějma a improvizovanejmá zbraněma a pancířema a bez jakýkoliv, byť mizerný, disciplíny (2-zranění gang malej divokej 1-pancíř). Pak si zvol 2:

- Tvůj gang se skládá ze 30 nebo i víc násilnejch bastardů. Střední místo malej.
- Tvůj gang je dobře vyzbrojenej. +1zranění
- Tvůj gang je dobře pancéřovanej. +1pancíř
- Tvůj gang je zajištěnej a schopnej vystačit si nájezdama a mrchožroutstvym. Přidej mu +bohatej.

A zvol 1:

- Zbrojnice tvýho gangu stojí za hovno. Dostane -1zranění.
- Tvůj gang pohrdá pancířem (Proč? Sou úplně debilní?) Dostane -1pancíř.
- Tvůj gang je smečka mizernejch hyen. Dostane +divokost.
- Tvůj gang není pospolitej a jeho členové přicházej a odcházej, jak se jim zlíbí. Slabina: +dezerce.
- Tvůj gang má významnej dluh k někomu mocnýmmu. Slabina: +závazek.
- Tvůj gang je špinavej a nemocnej. Slabina: +nemoc.
- Tvůj gang nebere bezpečnost moc vážně a rád chlastá a chvástá se. Slabina: +odveta.

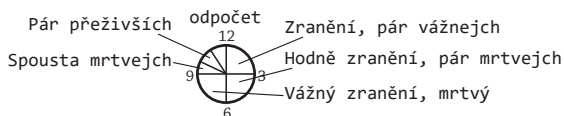
## GANGY V BOJI

Když má postava gang, tak může **někoho sejmout, použít na něj násilí** nebo provést bitevní tah a použít gang jako zbraň. Hodí si kostkama a udělá svý volby, ale místo ní způsobí a schytá zranění její gang. Gangy fungujou v podstatě jako zbraně a pancíře, ale maj osobnosti svejch VP, který schytávaj jejich zranění.

**Velikost:** Za každej rozdíl velikosti (10-25=malej, 25-50=střední a 50+ velkej) dostane větší gang +1zranění a +1pancíř.

**Rozpadnutí:** Se silnym a přítomnym vůdcem se gang udrží pohromadě do 4-zranění. Se slabym nebo nepřítomnym do 3-zranění. S nepřítomnym slabym velitelem do 1- nebo 2-zranění. Zcela bez velitele se rozpadne při 1-zranění. HP velitele může použít **alfu smečky** nebo **vůdcovství** a udržet gang pohromadě i s horším zraněním.

**HP ve zraněnym gangu:** Pokud gang schytá zranění, tak HP která je jeho členem schytá stejný zranění (pokud je vůdcem nebo je exponovaná) nebo -1zranění (pokud je řadovym členem nebo se křeje).



# GANGY

## POPISNÝ ŠTÍTKY

**Velikost:** (pár chlapů) **malej** (10-25), **střední** (25-50), **velkej** (50+).

**Zranění:** jako u zbraní; n-zranění je základní zranění, +n-zranění základ zvyšuje atd.

**Pancíř:** stejně jako zranění.

**Bohatej** (popisnej): mimo bitvu má gang vždycky něco navíc a nějaký cetky.

**Divokej** (popisnej): gang bojuje brutálně, divoce a bez slitování, disciplíny nebo cti. Předpokládá, že okrádá a znetvořuje (a jí?) mrtvý a že hrdě vystavuje trofeje zabitejch.

**Mobilní** (omezující): gang není vázaný na žádnou domácí základnu. Což znamená a je důležitý, že gangy, co nemají mobilní SOU vázaný na domácí základnu, a to je to, kde se tohle stává omezujícím.

**Vzpurnej** (popisnej): gang má vnitřní frakce, co se nemá v lásce, a u některých členů není jasný, ke kterým se hlásí. Tyhle frakce a nejasní členy vytvoř jako hrozba a někdy je nech proti sobě provést tah hrozby. Pro detaily se podívej na kapitolu hrozeb na stranu 106.

**Zranitelnej** [upřesni] (popisnej, omezující): když se věci začnou pro gang vyvíjet blbě, tak tohle je, jak zareaguje. Postava s vůdcovstvím nebo alfou smečky může dávat rozkazy nebo gang k něčemu donutit, aby je to přiměla překonat.

- **Rozpad:** pokud gang nemá čas a zdroje, tak se jeho mašiny rozpadnou a gang ztratí schopnost efektivně bojovat za pochodu.
- **Dezerce:** pokud gang prohraje boj nebo na něj jeho vůdce nebo alfa začne moc tlačit, tak se jeho členové začnou jeden po druhém vytrácet.
- **Nemoci:** Pokud o gang jeho alfa nebo vůdce dostatečně nedbá, tak ty chudinky onemocní. (Samozřejmě, nemoci v Apokalyptickým světě bejvaj o dost horší než rýmička, takže bych neměl žertovat.)
- **Připoutanej:** pokud sou terén nebo počasí špatný, tak do nich gang svoje mašiny nevytáhne.
- **Závazek:** Nad gangem má moc někdo jiný než jeho alfa nebo vůdce a může se dožadovat jeho služeb. Vyber nějakou nevhodnou chvíli.
- **Odveta:** kdykoliv vůdce nebo alfa gangu poleví v pozornosti, tak oběti a nepřátelé gangu začnou likvidovat jeho členy jednoho po druhém.