

1. SEZENÍ

BĚHEM TVORBY POSTAV

Připomínej hráčům, že:

- *I když jejich postavy nemusejí být přátelé, tak by to měly být spojenci.*
- *Jejich postavy sou v apokalyptickym světě jedinečný*
- *1-pancíř může být zbroj nebo vohoz, lae 2-pancíř je fakt zbroj*
- *S čím se obchoduje a platí? De fakt o směnu, nebo existuje nějaká měna?*
- *Nejsem tu od toho, abych vás dostal. Sem tu abych zjistil, co se bude dít. Stejně, jako vy!*

BĚHEM 1. SEZENÍ

- ***Ved' hru. Syp to tam.***
- ***Popisuj. Vnášej apokalypsu.***
- ***Usnadňuj tvorbu postav.***
- ***Pořád se ptej.***
- ***Poznamenávej si věci, který tě budou zajímat.***
- ***Všímej si věci, které sou mimo kontrolu postav.***
- ***Na takový věci tlač.***
- ***Pošťuchuj hráče k tomu, aby jejich postavy používaly své tahy.***
- ***Dej postavám dost prostoru s ostatníma postavama.***
- ***Vnes do hry pojmenovaný, lidský VP.***
- ***Ksakru, dej tam nějaké boj.***
- ***Pracuj na své mapě hrozeb a na základních hrozbách.***

MAPA HROZEB

Během hry si dělej poznámky o hrozbách ve světě a zanášej je na svojí mapu hrozeb.

Vnitřní kruh je pro HP a jejich zdroje. Tady sou gangy HP, následovníci, personál, vozidla a všechno ostatní co maj co máš odehrávat. Většina tvejš základních hrozeb bude tady.

Střední kruh, „bližší“, je pro VP co je obklopujou a pro přílehlý krajiny. Vnější kruh, „vzdálenější“, je pro věci, za kterejma musej cestovat, aby se s nima střetli. Věci, o kterejch slyšeli jen zvěsti nebo nápady, který si ještě nepředstavil, si zapiš mimo kruh jako „zvěsti“.

Sever, jih, východ a západ sou pro zeměpisný věci. Nahoře a dole je pro věci nad a pod. Místní je pro hrozby v rámci lokality nebo okolí nebo místní populace, cizí je pro hrozby z psychický-ho maelströmu nebo ještě odjinud.

PO 1. SEZENÍ

- *Vrať se k mapě hrozeb. Rozepiš si její jednotlivý hrozby podle pravidel pro tvorbu hrozeb.*
- *Zvaž, jaký zdroje má každá z nich k dispozici a naopak jaký k dispozici nemá.*
- *Před druhym sezenim se ujisti, žes vytvořil své základní hrozby.*