

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

odpočet

12

9 3

6

stabilizovaný

když se octneš na hraně smrti:

vrať se s -1machrovinou

vrať se s +1úchylností (max +3)

přejdi na jinou příručku

umři

HX

někomu pomoz nebo překážej; konec sezení

MAGORSKÁ SPECIALITA

Když máš sex s jinou postavou, vem si +1 na příště. Pokud chceš, tak si další postava taky vezme +1 na příště.

ZLEPŠOVÁNÍ

zkušenosť ○○○○○ >> zlepšení

__ vem si +1klídeček (max klídeček+2)

__ vem si +1našrocnost (max našrocnost+2)

__ vem si +1úchylnost (max úchylnost+2)

__ vem si novejš magorskej tah

__ vem si novejš magorskej tah

__ vem si vozidlo (vlastní popis)

__ ziskejš državu (tvůj popis) a **bohaství**

__ ziskejš gang (tvůj popis) a **alfa smečky**

__ vem si tah z cizí příručky

__ vem si tah z cizí 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

MAGOR

MAGOR

Apokalyptické svět je nenávistný, ošklivý a násilný místo. Zákon a společnost se úplně rozpadly. Co je tvoje je tvoje jen dokud si to dokážeš udržet ve svých rukách. Není tu žádná mír. Žádná stabilita, kromě té, kterou si vyrveš, coul po coulu, z bahna a hlíny a pak si jí neubráníš vraždama a krví.

Někdy je to očividný řešení to správný.

MAGORSKÝ TAHY

- **Zocelenej bojem:** Když jednáš pod palbou, nebo když stojíš na stráži, hoď si +machrovina místo +klídeček.
- **Seru na to:** Jmenuj svoji únikovou cestu a hoď si +klídeček. Na 10+ unikneš. Na 7-9 můžeš jít nebo zůstat, ale pokud pudeš, tak tě to bude něco stát: něco necháš za sebou nebo vezmeš něco s sebou, MC ti řekne co. Při selhání zůstaneš zranitelné na půlce cesty pryč.
- **Bitevní instinkty:** Když v boji otevřeš svůj mozek psychickému maelströmu světa, hoď si +machrovina místo +úchylnost.
- **Totálně cáklej:** Vem si +1machrovina (machrovina +3).
- **Připravenej na neodvratný:** Máš suprově vybavenou a velmi kvalitní lékárníčku. Počítá se jako spásitelský vybavení (viz) s kapacitou 2-kusy.
- **Krvelačnej:** Kdykoliv způsobíš zranění, způsob +1zranění.
- **NĚKDO, S KYM NEVYMRDÁVÁŠ:** V boji se počítáš jako malej gang s hodnocením zranění a pancíře podle svého vybavení.

DALŠÍ TAHY

VÝBAVA & PANCÍŘ

PANCÍŘ

ZBRANĚ

Zkurveně velký zbraně (zvol 1):

- Tlumená odstřelovačka (3-zranění nadálku hi-tech)
- Kulomet (3-zranění nablízko/nadálku plošnej, špinavej)
- Útočná puška (3-zranění nablízko/nadálku, hlasitá automatická)
- Granátomet (4-zranění nablízko oblast špinavej)

Silný zbraně (zvol 2):

- Lovecká puška (3-zranění nadálku hlasitá)
- Brokovnice (3-zranění nablízko špinavá)
- Smg (2-zranění nablízko automatická hlasitá)
- Magnum (3-zranění nablízko přebíjecí hlasitá)
- Příruční granátomet (4-zranění nablízko oblast přebíjecí špinavá)
- Pr munice (pr) přidej pr ke všem svejm zbraním
- Tlumič (hi-tech) odeber hlasitá ode všech svejch zbraní

Záložní zbraně (zvol 1):

- 9mm (2-zranění nablízko hlasitá)
- Velká kudla (2-zranění dotek)
- Mačeta (3-zranění dotek špinavá)
- Spousta nožů (2-zranění dotek nekonečný)
- Granáty (4-zranění dotek oblast přebíjecí špinavý)

ZRANĚNÍ

Když je postava zraněná, tak si hráč označí dílek v jejich odpočtových hodinách zranění. Označ celej jeden dílek za každý 1-zranění, počínaje segmentem mezi 12:00 a 3:00.

Typicky když postava schytá zranění, tak toto odpoví dá hodnocení zbraně, útoku nebo neštěstí minus hodnocení pancíře postavy. Tomu se říká určený zranění.

Když **schytáš zranění**, hod si +schytaný zranění (po odečetní pancíře, pokud ho máš). Na 10+ zvolí MC 1:

- *Jsi mimo akci, v bezvědomí, uvězněnej, zmatenej nebo si zpanikařil.*
- *Je to horší, než to vypadá. Vem si další 1-zranění.*
- *Zvol 2 ze seznamu 7-9 níže.*

Na 7-9 zvolí MC 1:

- *Ztratíš rovnováhu.*
- *Upustíš cokoliv, co držíš.*
- *Ztatíš z očí cokoliv co nebo kohokoliv koho sleduješ.*
- *Přehlídněš něco důležitýho.*

Při selhání si MC může i tak vybrat něco ze seznamu 7-9 výše. Pokud tak učiní, tak to je na úkor tvýho zranění, takže schytáš -1zranění.

Když **způsobuješ zranění jiný hráčský postavě**, tak tato postava k tobě dostane +1Hx (na její kartě) za každý políčko zranění, co jí způsobíš. Pokud jí to dostane na Hx+4, tak se vrátí zpátky na Hx+1 jako obvykle a proškrtne si políčko zkušenosti.

Když někomu ublížíš, tak líp vidí, co si zač.

VÝBAVA & BARTER

SMĚNA

Na začátku sezení utrať 1- nebo 2-bartery za svůj životní styl. Pokud nemůžeš nebo nechceš, řekni to MC a zodpověz jeho otázky.

Pokud si potřebuješ vydělat během sezení, řekni MC, že si chceš odmakat prácičku. Můžeš:

- *Vydírej, přepadej nebo okrádej bohatou populaci.*
- *Dělej bohatý VP osobní ochranku.*
- *Proveď vraždu na zakázku bohatý VP.*
- *Jinej, kterej si dohodněš.*

Pokud to je dostupný, tak jednorázovej výdaj 1-barteru může odpovídat: *noci v luxusu a se společností; jakýkoliv zbraní; kusu vybavení nebo oblečení co nejsou ani cenný ani hi-tech; najmutí ochrany od borce nebo magora na jedno sezení; 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 cetkama a drobnostma a čekat, že najdeš něco hi-tech nebo ohromnej luxus.

TVORBA MAGORA

Aby sis vytvořil svého magora, zvol si méno, vzhled, vlastnosti, tahy, vybavení a Hx.

MÉNO

Vonk the Sculptor, Batty, Jonker, A.T., Rue Wakeman, Navarre, Man, Kartak, Barbarossa, Keeler, Grekkor, Crille, Doom, or Chaplain.

Rex, Fido, Spot, Boxer, Doberman, Trey, Killer, Butch, Fifi, Fluffy, Duke, Wolf, Rover, Max, or Buddy.

VLASTNOSTI

Zvol si jednu sadu:

- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost-1 Našročenost+1 Úchyllost=0
- Klídeček-1 Machrovina+2 Šukatelnost-2 Našročenost+1 Úchyllost+2
- Klídeček+1 Machrovina+2 Šukatelnost-2 Našročenost+2 Úchyllost-1
- Klídeček+2 Machrovina+2 Šukatelnost-2 Našročenost=0 Úchyllost=0

VYBAVENÍ

Dostaneš:

- 1 zkurvené vlkou zbraň
- 2 velký zbraně
- 1 záložní zbraň
- Pancíř s hodnocením 2-pancíř (tvůj popis)
- Cetky v hodnotě 2-barter

Pokud chceš začít s vozidlem nebo protézou, domluv se s MC.

ZLEPŠOVÁNÍ

Kdykoli si hodíš na zvýrazněnou vlastnost a kdykoliv si obnovíš svůj 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.

VZHLED

Muž, žena, neurčitý, překračující nebo skrytý. Sesbírané neladící pancíř, otlučené staré pancíř nebo vlastnoručně vyrobené pancíř. Zjizvené xicht, tupej xicht, ostrej xicht, hloupej xicht, orvané xicht nebo ošlehané xicht.

Šílené pohled, vztekalej pohled, moudrej pohled, smutnej pohled, prasečí pohled nebo vypočítavej pohled.

Zocelená postava, podsaditá postava, svalnatá postava, zřízená postava, přehnaně namakaná postava, pevná postava nebo ohromná postava.

TAHY

Máš všechny základní tahy. Zvol si 3 magorský tahy.

Máš přístup ke všem bitevním tahům a nejspíš je budeš všechny používat, ale musíš někde začít. Až budeš mít možnost, mrkni na tahy **zmocnit se silou** a **kropení**.

HX

Všichni představí své postavy jejich ménem, podobou a vzezřením. Udělej to taky.

Zapiš si ména ostatních postav.

Celý kolečko zopakujte pro Hx. Když si na řadě, zeptej se na 1, 2 nebo všechny 3:

- *Kdo z vás mě jednou nechal krváčet a nic pro mě neudělal?*

K týhle postavě si přiřiš Hx-2.

- *Kdo z vás se mnou někdy bojoval bok po boku?*

K týhle postavě si přiřiš Hx+2

- *Kdo z vás je nejhezčí a/nebo nejchytřejší?*

K týhle postavě si přiřiš Hx+3.

Ke všem ostatním si přiřiš Hx-1. Nevidíš důvod proč by ses sblížoval s většinou lidí.

Když jsou na řadě ostatní, zodpověz jejich otázky, jak se ti zachce.

Na konci vyber postavu s nejvyšším Hx na tvý kartě. Zeptej se jejího hráče, která ze tvech vlastností mu přijde nejzajímavější, a zvýrazni si jí. MC ti pak zvýrazní druhou vlastnost.