

## «Заведение»

Твоё заведение предлагает одну основную услугу и 2 сопутствующих (скажем, бар, где предлагают выпивку, плюс музыку и лёгкие закуски). Выбери одну главную услугу и 2 второстепенных:

- |   |                                     |                                      |                                 |
|---|-------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|
| <input type="radio"/> роскошная еда                             | <input type="radio"/> музыка        | <input type="radio"/> одежда         | <input type="radio"/> горы еды  |
| <input type="radio"/> секс                                      | <input type="radio"/> представление | <input type="radio"/> лёгкие закуски | <input type="radio"/> игры      |
| <input type="radio"/> искусство                                 | <input type="radio"/> выпивка       | <input type="radio"/> кофе           | <input type="radio"/> наркотики |
| <input type="radio"/> сцена (других посмотреть и себя показать) |                                     |                                      |                                 |

Выбери и подчеркни 3 или 4 описания атмосферы своего заведения:

*суета, близость, дым, тени, ароматы, грязь, бархат, фантазия, латунь, огни, акустика, анонимность, мясо, подслушивание, кровь, интрига, насилие, ностальгия, специи, тишина, роскошь, нагота, ограничение, забвение, боль, извращения, сладости, защита, сажа, шум, танцы, расслабленность, маски, свежие фрукты, клетка.*

В числе твоих постоянных клиентов эти 5 персонажей МЦ (как минимум): Минога, Ба, Камуфлю, Тойота и Лит.

Кто твой самый лучший постоянный клиент? \_\_\_\_\_

Кто твой худший постоянный клиент? \_\_\_\_\_

Вот эти 3 персонажа МЦ (как минимум) интересуются твоим заведением: Бин, Рольфбол и Ножки.

Кто хочет что-то с него поиметь? \_\_\_\_\_

Кому ты за него должен? \_\_\_\_\_

Кто хочет от него избавиться? \_\_\_\_\_

Для обеспечения безопасности выбери это:

- ☐ настоящая банда (урон 3 банда малая броня I).

Или выбери 2 из следующего:

- ☐ удобный дробовик (урон 3 ближний перезарядка кровавый);
- ☐ вышибала, который знает своё дело (урон 2 броня I);
- ☐ фанера и провололочная сетка (броня I);
- ☐ тайны, пароли, коды, сигналы, только по приглашению, поручительство и т.д.;
- ☐ все при стволах: твои трупца и бригада сами банда (урон 2 банда малая броня 0);
- ☐ лабиринт тупиков, укрытий и убежищ;
- ☐ нет постоянного места, всегда новые места встречи.

## «Группа и бригада» «Снаряжение и бартер»

<p>Твоя труппа и бригада могут полностью состоять из персонажей других игроков, или из персонажей МЦ, или из тех и других. Если в их числе персонажи МЦ, опиши их — имена и одна строчка описания — вместе с МЦ. Убедись, что они подходят твоему заведению.</p>	<p>Снаряжение и бартер</p>
--	----------------------------

## МАЭСТРО ДО

В легендарном Золотом веке жил один парень по имени Маэстро. Он был знаменит тем, что шикарно одевался и куда бы он ни пошёл, люди слушали роскошную музыку. А ещё был другой парень, которого звали Метр До. Он был знаменит тем, что шикарно одевался и куда бы он ни пошёл, люди могли есть сколько влезет и что только в голову придёт.

В эпоху постапокалипсиса оба эти парня мертвы. Они сдохли, и с них стёк жир; они сдохли вместе с роскошной музыкой и едой «сколько влезет». Так вот, Маэстро До, он не может дать тебе того, что могли те парни, но, может, он найдёт для тебя кой-чего, чтоб малость спустить пар...

буклет персонажа для

## ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2k+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

## «Дополнительные правила»

### Банды, машины и урон

Когда персонаж делает агрессивный ход, используя свою банду в качестве оружия, его банда наносит и получает урон, а он нет. Банда наносит и получает урон в соответствии со своим размером и размером вражеской банды, оружием и бронёй.

### Банды и урон

Если размеры банд не совпадают, за каждую степень разницы в размерах наносимый урон изменяется: увеличивается на 1, если атакующая банда больше, или уменьшается на 1, если атакующая банда меньше.

Когда банда получает:

- Урон 1: несколько раненых, один или двое серьёзно, убитых нет.
- Урон 2: много раненых, несколько серьёзно, пара убитых.
- Урон 3: очень много раненых, многие серьёзно, много убитых.
- Урон 4: очень много серьёзно раненых, очень много убитых.
- Урон 5: большинство убиты, несколько выживших.

В присутствии сильного лидера банда держится вместе до получения урона 4. Если лидер слаб или отсутствует, она держится до получения урона 3. Если лидер слаб и отсутствует, она держится, получив урон 1 или 2. Если лидера нет, она держится, получив урон 1, но не более.



# МАЭСТРО ДО: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего Маэстро До, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Пышка, Серебро, Дымок, Бурда, Шеф, Роза, Рыбак, Председатель, Погост, Шафран, Жизнь. Йен, Эмми, Джулия, Дрозд, Франсуа, Эско, Бойарди, Мари, Бабка, Ракке, Точняк, Осень.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.  
Одежда: повседневная, показная, винтаж-ная, мясницкая, фетиш, безукоризненно белый костюм.  
Лицо: вытянутое, мальчишечье, симпатичное, выразительное, полное, татуированное, фарфоровое или в шрамах.  
Глаза: холодные, яркие, пытливые, искренние, озорные или один глаз.  
Тело: компактное, плотное, худощавое, большое, поджарое или крепкое.  
Руки: гибкие, быстрые, аккуратные, нервные, пальцы-сосиски, в шрамах или игровые.

Характеристики

Выбери один набор:  
• Круто +1 Жёстко −1 Пылко +2 Умно =0 Странно +1  
• Круто =0 Жёстко +1 Пылко +2 Умно +1 Странно −1  
• Круто −1 Жёстко +2 Пылко +2 Умно =0 Странно −1  
• Круто =0 Жёстко =0 Пылко +2 Умно +1 Странно =0

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 2 хода Маэстро До.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.  
Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройди по кругу для определения истории.  
В свой ход:  
• Выбери персонажа, которого считаешь самым привлекательным, скажи его игроку история+2.

Снаряжение

Ты получаешь:  
• жуткий клинок, скажем, кухонный нож или острые, как бритва, ножницы 30 см длиной (*урон 2 рукопашные*);  
• всякую всячину ценой 1 бартер;  
• одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши).

Развитие

Всем остальным скажи история +1.  
В ходы других:  
• Выбери того, кто тебе больше всего нравится, игнорируй то, что он тебе скажет, и запиши вместо этого история+3.  
• Со всеми остальными запиши то, что они тебе скажут +1.  
В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.  
Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики

История

Круто

Жёстко

Пылко

Умно

Странно

Урон

действовать под огнём

угрожать насилем; взять силой

соблазнить или манипулировать

оценить ситуацию оценить человека

открыть свой разум

счётчик

подчеркнуто

подчеркнуто

подчеркнуто

подчеркнуто

подчеркнуто

стабилен

разбит (−1круто)

покалечен (−1жестко)

изуродован (−1пылко)

сломлен (−1умно)

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Развитие

Особый ход

Развитие

Если ты подгоняешь что-то другому персонажу — секс, еду, кое-что другое, да что угодно — это считается за занятие с ним сексом.

опыт ○○○○⊗>>>развитие  
\_\_\_ получи +1пылко (макс. пылко +3)  
\_\_\_ получи +1круто (макс. круто +2)  
\_\_\_ получи +1жестко (макс. жестко +2)  
\_\_\_ получи +1странно (макс. странно +2)  
\_\_\_ получи новый ход Маэстро До  
\_\_\_ получи новый ход Маэстро До  
\_\_\_ добавь вариант безопасности своему заведению  
\_\_\_ разреши чей-то интерес к твоему заведению  
\_\_\_ получи ход из другого буклета  
\_\_\_ получи ход из другого буклета  
\_\_\_ получи +1 к любой характ. (макс. +3)  
\_\_\_ отправь персонажа на покой  
\_\_\_ создай второго персонажа  
\_\_\_ смени буклет персонажа на новый  
\_\_\_ выбери 3 базовых хода и улучши их  
\_\_\_ улучши 4 других базовых хода.

Ходы Маэстро До

И это, по-твоему, пыл? когда действуешь под огнём, делай это .·.·+пылко, а не .·.·+круто.  
Дьявол с клинком: когда ты используешь клинок, чтобы угрожать насилем или брать силой, действуй .·.·+пылко, а не .·.·+жестко.  
Связи повсюду: распусти слух, что тебе что-то нужно: человек, кое-что особое или просто вещь — и сделай это .·.·+пылко. На 10+ это, как по волшебству, появляется в твоём заведении. На 7–9, ну что ж, люди старались и все хотели тебе угодить, и, в общем-то, это что-то похожее, а? При провале это появляется в твоём заведении, но с крайне отвратными условиями.  
Все хотят кушать: когда ты хочешь узнать что-то о ком-то важном (тебе решать), действуй .·.·+пылко. При успехе можешь задать МЦ вопросы. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:  
• как у него дела? как там он?  
• что или кого он больше всего любит?  
• кого он знает, любит и/или доверяет?  
• когда я в следующий раз его увижу?  
• как к нему подобраться, физически или эмоционально?  
Дай только повод: назови кого-то, кто, вероятно, может съесть, выпить или иным образом проглотить то, чего ты касался. Если это персонаж МЦ, действуй .·.·+жестко, если персонаж игрока, вспомни .·.·+историю. На 10+ он делает это и получает урон 4 (бб) в течение следующих 24 часов. На 7–9 это будет урон 2 (бб). При провале несколько человек на выбор МЦ, возможно, включая твоего персонажа, а может и нет, страдают от этого и получают урон 3 (бб).

Другие ходы