



# РАЗБОРКИ В СТИЛЕ ПОСТАПОКАЛИПСИСА

От Дмитрия Исаева



# РАЗБОРКИ В СТИЛЕ ПОСТАПОКАЛИПСИСА

«Разборки» — это небольшое дополнение для игры «Постапокалипсис», которое расширяет правила сражения и взаимодействия банд. Применяйте его, если хотите добавить чуть больше деталей и красок в схватки безжалостных ублюдков.

## Выдержки из книги

Напомним несколько базовых принципов из игры.

### Использование банды в качестве оружия

Когда персонаж делает агрессивный ход — например, угрожает насилием или берёт что-то силой — используемое им оружие определяет то, какой урон он нанесёт, а его броня — то какой урон он получит. То же самое и с бандами. Если он, например, берёт что-то силой, используя банду вместо оружия и брони, именно его банда наносит и получает урон, в соответствии с параметрами банды и врага.

### Когда банда получает урон

*Урон 1: несколько раненых, один или двое серьёзно, убитых нет.*

*Урон 2: много раненых, некоторые 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.*

## О лидерах и уроне

Следующее правило призвано «ужесточить» банды, сделав их главарей более важными «шишками». Присутствие сильного лидера способно кардинально изменить ход схватки, поэтому его роль в бою увеличена.

Итак, если персонаж игрока входит в банду, получившую урон, количество полученного им урона зависит от его роли в банде. Если он простой член банды, он получает **такой же урон**, как банда. Если он лидер банды или старается избежать урона, вместо того чтобы сражаться вместе с бандой, он **получает на 1 урон меньше**.

Иными словами, отныне лидеры банд уязвимы меньше, а «пушечное мясо» — больше. Бойцы так или иначе стараются прикрывать своего главаря, потому что знают: долго им без него не продержаться. Разумеется, любой лидер может пойти в схватку в первых рядах (скажем, чтобы воодушевить своих головорезов или прорвать линию обороны противника). В этом случае, конечно, он будет огребать полный урон.

Помимо этого, отныне в присутствии сильного лидера банда держится до урона 5. То есть на 11:00 они уже либо разбегаются, либо не в состоянии сопротивляться.

Однако не торопись открывать огонь раньше времени. Теперь получив урон 4 или больше банда становится на один размер меньше. Смерть, ранения, увечья — сражаться элементарно становится некому. И пока лидер не наберёт новых людей (и не позаботится о раненых), то и нечего думать вернуть прошлый строй. Как обычно, меньший размер банды означает меньшие урон и броню против других банд. Запомнить очень просто — пока зарисованы три сегмента, то ещё всё в порядке.

## Ходы банд

Следующий ход вносит разнообразие в сражение между бандами. Он позволяет определить начальные условия противника. Обрати внимание, что этот ход напоминает ход урона — чем больше выпало, тем хуже для игрока.

**Разборка:** когда ты затеваешь разборку с вражеской бандой, учти  $\boxed{\cdot \cdot \cdot \cdot}$  + размер вражеской банды.

На 10+ МЦ может выбрать 1 из первого списка:

- тебя окружают:  $-1$  на все броски, пока не выйдешь из окружения;
- враги укрепились: вражеская банда получает  $+1$  к броне, пока занимают выгодную позицию;
- ты попал в засаду: теперь ты занимаешь невыгодную позицию;
- враги настроены драться до конца: банда противника держится до получения урона 6.

На 7-9 МЦ может выбрать 2 из второго списка:

- враги грамотно используют укрытия: в следующий раз банда получит на 1 урон меньше;
- противник отважно идёт в атаку: одновременно  $+1$  к урону;
- банда использует численное преимущество: следующий бросок против них будет иметь  $-1$ .
- они прикрывают своего вожака: лидер банды попадает только под случайный огонь;
- враги заманивают в засаду;
- кто-то из своих взят на прицел: теперь он попадает под концентрированный огонь, даже если это вожак;
- банда выжидает удобного момента.

На 6- у врага нет никаких преимуществ.

Помнишь на прошлой странице мы несколько усилили лидеров банд? Теперь они за это расплачиваются!

**Пристрелить ублюдка:** когда ты пытаешься ранить лидера банды, действуй  $\boxed{\cdot \cdot \cdot \cdot}$  + круто. На 10+ ты нанёс урон и не огрёб сам, просто везунчик. На 7-9 ты лишь слегка его задел (нанёс мало урона) и огрёб сам (урон банды). На 6- ты огрёб и подставился, МЦ решит как.

## Главари

У каждой банды есть свой лидер. МЦ нужно лишь решить, кто на сей раз поведёт банду на разборку. Каждый главарь даёт банде определённые преимущества, но при этом обладает уязвимостью.

- **Тупой громила:** банда наносит на 1 урон больше, а главарь выдерживает на 1 урон больше, + прёт напролом.
- **Крыса:** в ходе *разборка* всегда выбирает дополнительный пункт, + слабый авторитет.
- **Башка:** в ходе *разборка* на 7-9 может выбрать 1 пункт из списка 10+, также единожды может дать  $-1$  на следующий бросок (МЦ решит в какой момент в бою это произойдёт), + дохлак.
- **Чокнутый:** нет эффекта от хода *разборка*, вместо этого всегда выбирает 1 пункт из любого списка, + без башки.
- **Пылкий:** банда сражается пока жив её лидер, + неопытный.

## 4 — Разборки

### Свойства

**Прёт напролом** — такой главарь не боится пуль и ножей, и он первым бросается на врага, вдохновляя остальных личным примером. Чтобы нанести урон такому вожаку не обязательно использовать ход *пристрелить ублюдка*.

**Слабый авторитет** — люди слушают его, пока не станет слишком горячо, а там пускай сам выбирается. Банда держится вместе лишь до получения урона 4.

**Дохлак** — такой главарь использует других в личных целях, а вот когда дело доходит до него самого, под огнём пасует первым. Лидер выдерживает на 1 сегмент урона меньше.

**Без башни** — с таким лучше не связываться, ведь никто не знает, что у этого сукина сына на уме, даже он сам. Поведение главаря совершенно непредсказуемо, там где лучше занять оборону — он идет в атаку, а когда нужно бежать — бьётся до последнего.

**Неопытный** — такие ещё не нюхали порошу в больших заварушках. То встанет в полный рост, то ползет куда не надо, то как-нибудь накосячит. Такой главарь всегда попадает под концентрированный огонь.

**Автор:** Дмитрий Исаев.

**Редактура, вёрстка:** Александр Стрепетиллов.

Специально для русскоязычного издания «Постапокалипсиса».