

-EINEN MAESTRO'D' ERSCHAFFEN

Um deinen Maestro'D zu erschaffen, wähle einen Namen, ein Aussehen, die Stats, die Moves, ein Etablissement, Ausrüstung und HX. Wähle diese in einer beliebigen Reihenfolge.

Name

Cookie, Silver, Smoky, Slops, Chief, Rose, Angler, Chairman, Grave, Saffron, Life.

Yen, Emmy, Julia, Jackbird, Francois, Esco, Boiardi, Mari, Nan, Rache, Proper, Fall.

Stats

Wähle ein Set:

- Cool+1 Hard-1 Hot+2 Sharp=0 Weird+1
- Cool=0 Hard+1 Hot+2 Sharp+1 Weird-1
- Cool-1 Hard+2 Hot+2 Sharp=0 Weird-1
- Cool=0 Hard=0 Hot+2 Sharp+1 Weird=0

Moves

Du erhältst alle Basic Moves. Wähle 2 Maestro'D Moves.

HX

Jeder stellt reihum seinen Charakter mit Namen, Aussehen und Ansichten vor. Warte bis du dran bist.

Erstelle eine Liste mit den Namen der anderen Charaktere.

Geht wieder Reihum für Hx. Wenn du dran bist:

- Wähle den Charakter, den du am attraktivsten findest, sage dessen Spieler Hx+2.

Sage allen anderen Hx+1

Wenn die anderen dran sind:

- Wähle deinen Lieblingscharakter; ignoriere die Zahl, welche der Spieler dir sagt und notiere stattdessen Hx+3

Bei jedem anderen, addiere +1 egal welche Nummer er dir sagt.

Am Ende sie in deinen Notizen nach, welcher andere Charakter das höchste Hx zu dir hat. Frage dessen Spieler, welchen deiner Stats er am interessantesten findet und highlighte diesen. Der Mc wird noch einen zweiten Stat highlighten.

Look

Mann, Frau, mehrdeutig oder transgener.

Freizeitkleidung, auffällige Kleidung, Vintage-Kleidung, Metzger-Kleidung, makellostes Weiß

Verkniffenes Gesicht, jugenhaftes Gesicht, hübsches Gesicht, ausdrucksstarkes Gesicht, volles Gesicht, tätowiertes Gesicht, porzellanhaftes Gesicht oder vernarbttes Gesicht

Kühle Augen, leuchtende Augen, neugierigen Augen, offene Augen, spitzbübische Augen oder Einäugig.

Fetter Körper, unruhiger Körper, stämmiger Körper, kurviger Körper, ungewöhnlicher Körper oder schlanker Körper.

Flexible Hände, schnelle Hände, präzise Hände, nervöse Hände, Wurstfinger, vernarbtten Hände oder verspielte Hände

Ausrüstung

Du bekommst:

- eine bösertige Klinge, wie ein Küchenmesser von 30 Zentimeter Länge oder eine Rasiermesserscharfe Schere [2-Schaden Nahkampf]
- Güter im Wert von 1-Barter
- Kleidung, die zu deinem Look passt, sowie ein Stück, das einer 1-Rüstung entspricht [du beschreibst es]

Entwicklung

Immer, wenn du mit einem gehighlighteten Stat würfelst oder du dein Hx mit jemanden zurücksetzt, kannst du einen Erfahrungskreis ankreuzen. Wenn du den fünften Kreis angekreuzt hast, kannst du dich entwickeln und die angekreuzten Kreise ausradieren.

Immer, wenn du dich entwickelst, wähle eine der Möglichkeiten. Markiere diese, du kannst sie nicht noch einmal auswählen.

NAME -

AUSSEHEN

-STATS — MOVES

COOL highlight

do something under fire

HARD highlight

go aggro; seize by force

HOT highlight

seduce or manipulate

SHARP highlight

read a sitch; read a person

WEIRD highlight

open your brain

SCHADEN

countdown

stabilisiert

- zerschlagen [-1cool]
- verkrüppelt [-1hard]
- entstellt [-1hot]
- gebrochen [-1sharp]

HX

helfen oder behindern; Ende der Sitzung

-MAESTRO' SPEZIAL

Wann immer du einen anderen Charakter „abschleppst“ - mit Sex, mit Essen, oder mit „etwas Anderem“, was auch immer - zählt es, als ob du Sex mit ihnen hast.

ENTWICKLUNG

Erfahrung ○○○○➤ > > **Entwicklung**

- __ du bekommst +1hot (max. hot+3)
- __ du bekommst +1cool (max. cool+2)
- __ du bekommst +1hard (max. hard+2)
- __ du bekommst +1weird (max. weird+2)
- __ du bekommst einen neuen Maestro D' Move
- __ du bekommst einen neuen Maestro D' Move
- __ füge eine Sicherheit zu deinem Etablissement hinzu
- __ beende das Interesse von Irgendjemanden an deinem Etablissement
- __ du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook
- __ du bekommst einen Move aus einem anderem Playbook

- __ du bekommst +1 auf jeden Stat (max Stat+3)
- __ setze deinen Charakter (in Sicherheit) zur Ruhe
- __ erschaffe einen zweiten Charakter zum spielen
- __ ändere deinen Charakter zu einem neuen Typ
- __ wähle 3 Basic Moves und erweitere sie

ANDERE MOVES

DER MAESTRO D'

In den goldenen Zeiten der Legenden gab es diesen Typen namens Maestro. Er war dafür bekannt immer schick angezogen zu sein und wohin er auch immer kam, hatten die Leute gute Musik! Und da war dieser andere Typ mit Namen Maitre d'. Auch er hat sich immer schick herausgeputzt und wo immer er aufgetaucht ist, hatten die Leute mehr als genug von dem besten Essen, das man sich vorstellen kann.

Hier in der Welt der Apocalypse sind die beiden Typen tot. Sie starben und das Fett zischte aus ihnen heraus, sie sind genauso tot wie ohne-Ende-Musik und all-you-can-eat. Heutzutage kann der Maestro D' dir nicht dasselbe liefern wie die beiden Typen damals, aber verfuckt noch mal, vielleicht kann er für dich wenigstens die eine Kleinigkeit finden, die dich das ganze Elend besser ertragen lässt.

-MAESTRO D' MOVES

- Das nennst du heiß?** Wenn du etwas „do something under fire“ machst, würfle +hot anstelle von +cool
- Ein Teufel mit der Klinge** Wenn du deine Klinge benutzt, um „go aggro“ oder „seize something by force“ zu würfeln, nutze +hot anstelle +hard.
- Die Finger überall drin haben** Stell dir irgendetwas vor, das du möchtest – könnte eine Person sein, oder „etwas ganz Besonderes“ oder nur irgendein Gegenstand – und würfle +hot. Bei einer 10+ erscheint es wie magisch in deinem Etablissement. Bei 7-9 ok, deine Leute geben sich Mühe und jeder möchte dir gefallen und nah dran, ist ja auch schon mal was, oder? Bei einem Misserfolg, es erscheint in deinem Etablissement, aber es sind einige echt böartige Bedingungen daran geknüpft.
- Jeder muss essen, sogar der Kerl** Wenn du über etwas über jemanden (deiner Meinung nach) wichtiges wissen oder herausfinden möchtest, würfle +hot. Bei einem Erfolg kannst du dem MC Fragen stellen. Bei einer 10+ frage 3, bei 7-9 frage 1:
 - Wie geht es Ihnen? Was ist mit denen los?
 - Wen oder was lieben sie am meisten?
 - Wen kennen/mögen oder vertrauen sie?
 - Wann kann ich erwarten, sie das nächste Mal zu sehen?
 - Wie kann ich am besten zu ihnen durchkommen? Körperlich oder emotional?
- Gib mir einen Grund** Benenne jemanden, der möglicherweise etwas getrunken, gegessen oder sonst wie zu sich genommen hat, das du vorher berührt hast. Wenn es ein NSC ist, würfle +hard, bei einem Spieler würfle +Hx. Bei einer 10+ haben sie es (zu sich genommen) und sie erleiden 4-Schaden [durchschlagend]. Bei 7-9 sind es 2-Schaden [durchschlagend]. Bei einem Misserfolg trifft es mehrere Personen nach der Wahl des MC. Vielleicht ist dein Kerl dabei, vielleicht aber auch nicht. Alle erleiden 3-Schaden [durchschlagend].

-BARTER

1-Barter wird deinen Lebensunterhalt für einen Monat decken, wenn dein Geschmack nicht zu exquisit ist.

1-Bater wird ebenfalls den Aufwand decken, den deine Cast & Crew braucht, um ein oder zwei spektakuläre Ereignisse zu veranstalten.

Als einmalige Ausgabe und immer abhängig von der Verfügbarkeit, ist 1-Barter auch das folgende Wert: eine Nacht im Luxus mit Begleitung, jede Waffe, Ausrüstung oder Kleidung, die nicht besonders wertvoll oder hightech sind, die Materialkosten einer schnellen Wiederbelebung durch einen Angel, die Miete für eine Woche, Schutz durch ein Battlebabe oder einen Gunlugger, die Reparatur irgendwelcher Hightech Ausrüstung durch einen Savvyhead, ein Jahrestribut an einen Kriegsherr, einen Monat Wartung und Reparatur für ein gut genutztes Hochleistungs-Fahrzeug, die Bestechungsgelder, Gebühren oder Geschenke, die notwendig sind, um dich in die Gegenwart von fast jedem zu bringen.

Für besseres Zeug wirst du wahrscheinlich gesonderte Vereinbarungen treffen müssen. Du kannst nicht einfach in einem Hardhold herumlaufen und dort mit irgendwelchem Zeug herumwedeln in der Hoffnung, dafür ohne Ende Hightech und Luxuszeug zu finden.

-ETABLISSEMENT

Dein Etablissement verfügt über eine Hauptattraktion, die von 2 weiteren Nebenattraktionen unterstützt wird. (Genau wie es in einer Bar was zu trinken gibt, unterstützt von Musik und ein paar Snacks.)

Wähle einen als deine Hauptattraktion aus und 2 als Schmiermittel, um den Laden am Laufen zu halten:

- | | | | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|---|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Genussmittel | <input type="checkbox"/> Musik | <input type="checkbox"/> Mode | <input type="checkbox"/> Viel | <input type="checkbox"/> Essen |
| <input type="checkbox"/> Sex | <input type="checkbox"/> Spektakel | <input type="checkbox"/> Snacks | <input type="checkbox"/> Spiele | <input type="checkbox"/> Kunst |
| <input type="checkbox"/> Getränke | <input type="checkbox"/> Kaffee | <input type="checkbox"/> Drogen | <input type="checkbox"/> Szene (sehen und gesehen werden) | |

Wähle und unterstreiche 3 bis 4 für die Atmosphäre deines Etablissements:

Hektik, Intimität, Rauch, Schatten, Parfüm, Schleim, Samt, Fantasie, Messing, Beleuchtung, Akustik, Anonymität, Fleisch, Lauschen, Blut, Intrigen, Gewalt, Nostalgie, Gewürz, Ruhe, Luxus, Nacktheit, Zurückhaltung, Vergessen, Schmerz, Abartiges, Süßigkeiten, Schutz, Schmutz, Lärm, Tanzen, chillen, Masken, frisches Obst, ein Käfig.

Zu deinen Stammgästen gehören diese 5 NSCs (mindestens):

Lamprey (Neunauge), Ba, Camo, Toyota und Lits.

Wer ist dein bester Stammgast? _____

Wer ist dein schlimmster Stammgast? _____

Diese (mindestens) 3 NSCs haben ein Interesse an deinem Etablissement: Been, Rolfball, Gams

Wer will mit im Geschäft sein? _____

Wem schuldest du etwas dafür? _____

Wer will, dass es verschwindet? _____

Für die Sicherheit, wähle aus:

Eine echte Gang (3-Schaden Gang klein 1-Rüstung)

Oder wähle alternativ zwei von diesen:

Eine praktische Schrotflinte (3-Schaden nah nachladen ungenau)

Ein Türsteher der sein Geschäft kennt (2-Schaden 1-Rüstung)

Sperrholz und Maschendraht (1-Rüstung)

Geheimhaltung, Passwörter, Code und Signale, nur auf Einladung, Eintrittskarten

Jeder packt mit an, deine Belegschaft zählt als Gang (2-Schaden Gang klein 0-Rüstung)

Ein Labyrinth von Sackgassen, Zufluchten und Schlupflöcher

Keine feste Position, immer neue Orte

BELEGSCHAFT (CAST & CREW)

Deine Belegschaft kann, wenn sie damit einverstanden sind, vollständig aus den Charakteren anderer Spieler bestehen, oder auch vollständig aus NSCs, oder aus einem Mix daraus. Wenn es NSCs gibt, umschreibe sie kurz mit dem MC zusammen - Namen und ein Einzeiler. Achte darauf, dass sie auch wirklich in dein Etablissement passen.

AUSRÜSTUNG & BARTER