

Комплект ангела

В твоём комплекте ангела чего только нет: ножницы, тряпки, скотч, иглы, зажимы, перчатки, капельницы, салфетки, спирт, кровоостанавливающие препараты, кровезаменитель, рулоны эластичных бинтов, штифты и шприцы, биостабы, хмостабы, наркостабы (успокоительное) в больших количествах и запас пластырей-электродов для дефибриллятора на случай, если дело дойдёт до этого. Он достаточно велик, чтобы занять весь багажник машины. Когда его используешь, трати запас; можно потратить 0–3 запаса за одно использование. Ты можешь пополнить его из расчёта 1 бартер за 2 запаса, если обстоятельства позволяют выменивать медикаменты.

В начале игры у комплекта ангела запас 6.

Чтобы использовать комплект для стабилизации и лечения кого-то в состоянии 9:00 или дальше, учти потраченный [.] + запас. При успехе его состояние стабилизируется, и он вылечится до 6:00, но МЦ выберет 1 (на 10+) или 2 (на 7–9):

- прежде чем передвигать, его состояние необходимо стабилизировать;
- даже под наркостабами он сопротивляется — ты действуешь под огнём;
- в течение 24 часов он будет то приходить в себя, то терять сознание;
- стабилизация требует дополнительных затрат; потрати ещё 1 запас;
- он проваливается в постели как минимум неделю;
- ему потребуется постоянный уход и наблюдение в течение 36 часов.

При провале он вместо этого получает 1 урон.

Чтобы использовать набор для ускорения выздоровления кого-то на 3:00 или 6:00 бросок не требуется. Он выбирает: провести 4 дня (3:00) или 1 неделю (6:00) в блаженстве на успокоительных, без движения, но счастливым, или выздоравливать в обычные сроки, как все прочие.

Чтобы использовать набор для реанимации погибшего (на 12:00, но не дальше), учти потраченный [.] + запас. На 10+ больной восстанавливается до 10:00. На 7–9 он восстанавливается до 11:00. При провале ты сделал всё что мог, но он мёртв и таким и останется.

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: одну успешную реанимацию (плюс затраты на материалы); одну неделю круглосуточного ухода (плюс затраты на материалы); одну неделю работы ангелом по вызову (плюс затраты на материалы, если они были).

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: два пополнения твоего комплекта ангела; одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Запас

Знакомьтесь:

АНГЕЛ

Кому ты молишься, валяясь в пыли погибшего мира потрохами наружу? Богам? Они давно нас покинули. Дорогим друзьям? Суки все до одного, а то бы ты здесь не лежал. Драгоценной старушке маме? Она такая добрая, вот только кишки тебе в живот она не заправит. Нет, ты молишься ухмыляющемуся пацану или ветерану, или *хоть кому-нибудь* с дефибриллятором, умением накладывать швы и шприцем морфина. И когда этот кто-то приходит, он и есть *ангел*.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Урон и лечение

Урон до 6:00 со временем лечится автоматически. Урон после 9:00 со временем увеличивается, если физическое состояние персонажа не стабилизировать. Если игрок отмечает сегмент от 11:00 до 12:00, это значит, что его персонаж мёртв, но его ещё можно реанимировать. Любой урон после этого убивает персонажа насовсем.

Второстепенные ходы

Когда ты *лечишь другого персонажа*, ты получаешь +1 к истории с ним (в своем буклете) за каждый вылеченный тобой сегмент урона. Если при этом получается история +4, сбрось показатель до история +1 как обычно и отметь опыт.

Когда ты кого-то лечишь, ты лучше его узнаёшь

Лазарет

Когда ты идёшь в свой лазарет и приступаешь к работе, реши, чего ты пытаешься добиться, и скажи МЦ. Он ответит: «Конечно, нет проблем, но...» и добавит от 1 до 4 из следующего:

- потребуются часы / дни / недели / месяцы работы;
- сначала тебе придётся добыть / построить / починить / разобраться с ____;
- тебе понадобится ____, чтобы с этим помочь;
- это обойдётся тебе в хренову кучу бабок;
- в лучшем случае получится дерьмовый вариант, слабый и ненадёжный;
- ты (плюс коллеги и пациент) подставишься под серьёзный удар;
- тебе придётся сначала добавить ____ к своему лазарету;
- потребуется пара / дюжина / сотня попыток;
- тебе придётся разобрать ____, чтобы это сделать.

МЦ может соединить это всё союзом «и» или милосердно подкинуть «или».



АНГЕЛ: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Ду, Бон, Эйб, Ти, Кейл, Бэй, Уголь, Джав, Руфь, Вэй, Джей, Ни, Ким, Ди или Дез.

Док, Штифт, Колёса, Приход, Ключ, Гейб, Биз, Облом, Дюйм, Зажим или Наладчик.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт.

Одежда: рабочая; повседневная, плюс рабочая; разномастная, плюс рабочая.

Лицо: доброе, сильное, грубое, измученное, красивое или живое.

Глаза: быстрые, жёсткие, заботливые, светлые, весёлые или ясные.

Тело: компактное, плотное, худощавое, большое, поджарое или крепкое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко =0 Пылко +1 Умно +2 Странно -1
- Круто +1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +2 Странно -1
- Круто -1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +2 Странно +1
- Круто +2 Жёстко =0 Пылко -1 Умно +2 Странно -1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 2 хода ангела.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1, 2 или все 3:

- Один из них протянул руку, когда это было важно, и помог спасти кому-то жизнь. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них был с тобой и видел всё, что видел ты. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них, на твой взгляд, обречён на саморазрушение. Скажи этому игроку история -1.

Всем остальным скажи история +1. Ты открытая книга.

В ходы других:

- Старайся ни к кому слишком сильно не привязываться. Какое бы число тебе ни назвали, вычти из него 1 и запиши рядом с именем персонажа этого игрока.

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.

Снаряжение

Ты получаешь:

- набор ангела;
- 1 небольшое практичное оружие;
- всякую всячину на 1 бартер;
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши).

Небольшое практичное оружие (выбери 1):

- револьвер 38 калибра (*урон 2 ближний перезарядка громкий*);
- 9-мм пистолет (*урон 2 ближний громкий*);
- большой нож (*урон 2 рукопашный*);
- обреза (*урон 3 ближний перезарядка кровавый*);
- шокер (*шок рукопашный перезарядка*).

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, пометь круг опыта. Когда ты отметишь 5^ю, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов. Пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики



действовать под огнём

Круто

☐ подчеркнуто



угрожать насилем; взять силой

Жёстко

☐ подчеркнуто



соблазнить или манипулировать

Пылко

☐ подчеркнуто



оценить ситуацию
оценить человека

Умно

☐ подчеркнуто

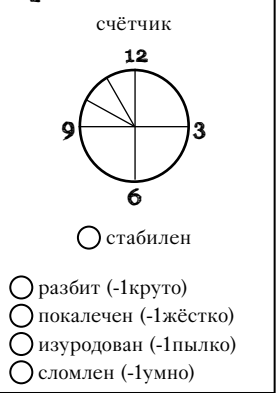


открыть свой разум

Странно

☐ подчеркнуто

Урон



История

помочь или помешать;
конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, твоя история с ним в твоём буклете сразу поднимается до история +3, а он получает +1 к его истории с тобой в своём буклете. Если это доводит его показатель с тобой до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно и помечает опыт.

Развитие

опыт ○○○○○>>>улучшение

- ___ получи +1умно (макс. умно +3)
- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ получи новый ход ангела
- ___ получи новый ход ангела
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и халтуру
- ___ 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 ангела

○ **Шестое чувство:** когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, делай это [.] [.] [.] +умно вместо того, чтобы делать [.] [.] [.] +странно.

○ **Лазарет:** ты получаешь лазарет, рабочее место с системой жизнеобеспечения, фармацевтической лабораторией и двумя сотрудниками (скажем, Сигусой и Моксом). Доставь в него пациентов и можешь работать над ними, как технарь над техникой.

○ **Профессиональное сострадание:** когда помогаешь кому-то, можешь, если хочешь, сделать это [.] [.] [.] +умно, вместо того, чтобы использовать [.] [.] [.] +историю.

○ **Благодать на поле боя:** когда ты ухаживаешь за людьми, а не сражаешься, ты получаешь +1 брони.

○ **Целительное касание:** возложи руки на раненого, открой ему свой разум и делай это [.] [.] [.] +странно. На 10+ исцели 1 сегмент. На 7-9 исцели 1 сегмент, но ты действуешь под огнём, преодолевая сопротивление разума твоего пациента. При промахе: во-первых, ты его не исцелил. Во-вторых, ты открываешь свой и его разум мировому вихрю без защиты и без подготовки. Для тебя и для твоего пациента, если это персонаж игрока, это означает, что вы сделали этот ход и провалили бросок. Если пациент принадлежит Мастеру Церемоний, он сам определит его переживания и судьбу.

○ **Прикосновение смерти:** когда кто-то, о ком ты заботишься, умирает, ты получаешь +1 к странно (макс. +3).

Снаряжение и бартер

Другие ходы

Шансы

Снаряжение артиста

Ты получаешь:

- всякую всячину ценой 1 бартер;
- одежду, соответствующую внешности (опиши).

Изящное оружие (выбери 1):

- пистолет в рукаве (урон 2 ближний перезарядка громкий);
- богато украшенный кинжал (урон 2 рукопашный ценный);
- спрятанные ножи (урон 2 рукопашные бесконечные);
- богато украшенный меч (урон 3 рукопашный ценный);
- старинный пистолет (урон 2 ближний перезарядка громкий ценный).

Роскошное снаряжение (выбери 2):

- старинные монеты (надеваемые ценные);
Просверлены, чтобы носить как украшение.
- очки (надеваемые ценные);
Ты можешь их использовать, чтобы получить +1умно, когда зрение играет роль, но тогда без них в таких ситуациях у тебя будет –1умно.

- длинное роскошное пальто (надеваемое ценное);
- потрясающие татуировки (имплантируемые);
- набор для ухода за кожей и волосами (накладываемый ценный);

Мыло, пудра, краски, кремы, мази. Их использование даст +1 в следующий раз, когда ты действуешь пылко.

- питомец (ценный живой).
Выбери и опиши на своё усмотрение.

Снаряжение и бартер

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за одну ночь интимной компании, вечер или день развлечения для группы (без рук!), месяц работы в качестве украшения компании.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю охраны чертовкой или стрелком; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; взятки, поборы и подарки, которые проведут почти к кому угодно.

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

АРТИСТ

Еда, которая не угрожает смертью. Музыка, не похожая на вой гиен. Мысли, которые не пугают. Тела, которые не пускают на мясо. Секс, который больше чем похоть. Танцы, которые идут от души. Случаются мгновения, которые выше всей этой вони, дыма, ярости и крови.

Всем, что есть прекрасного в этом уродливом мире, владеют артисты. Поделятся ли они с тобой? А что ты предложишь взамен?

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2k+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Примеры искусства

Для хода искусный и грациозный:

Исполнение музыки, пение, танцы, ювелирное дело, создание полезных и красивых инструментов, обработка кожи или меха, дрессировка собак или птиц — любое искусство, которое подходит окружению и персонажу.

Второстепенные ходы для бартера

Когда ты даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями, считается будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты идёшь на шумный рынок поселения, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй $\square \cdot \boxtimes$ +умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня
- чёрт, было, но я только что продал его парню по имени Рольфбол, может, возьмёшь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

Когда ты сообщаем, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело, учти потраченный $\square \cdot \boxtimes$ +бартер (макс. +3).

Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале, ты это получаешь, но на очень поганных условиях.



АРТИСТ: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Октябрь, Венера, Меркурий, Дюна, Тень, Цапля, Конфетка, Орхидея, Буря, Закат, Клинок, Полночь, Мех, Иней, Батист, Июнь, Лыдинка, Тёрн, Птичка, Лаванда, Специя, Газель, Лев, Павлин или Грация.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или андрогин.

Одежда: сценическая, экстравагантная истрёпанная, роскошная, фетиш или повседневная.

Лицо: поразительное, милое, странное, изящное или прекрасное.

Глаза: смеющиеся, насмешливые, тёмные, омрачённые, беспокойные, притягательные, яркие или спокойные.

Руки: сильные, выразительные, быстрые, мозолистые или уверенные.

Тело: стройное, подтянутое, толстое, неестественное, юное или роскошное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко –1 Пылко +2 Умно +1 Странно =0
- Круто =0 Жёстко =0 Пылко +2 Умно =0 Странно +1
- Круто –1 Жёстко =0 Пылко +2 Умно +2 Странно –1
- Круто +1 Жёстко +1 Пылко +2 Умно +1 Странно –2

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 1, 2 или все 3:

- Один из них твой друг. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них твой любовник. Скажи этому игроку история +1.
- Один из них влюблён в тебя. Скажи этому игроку история –1.

Всем остальным скажи история =0.

В ходы других:

- Со всеми остальными, какое бы число они ни назвали, вычти или прибавь 1 и запиши рядом с именами их персонажей. Твой выбор может каждый раз быть разным.

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.

Имя — Внешность

Характеристики

Круто

действовать под огнём

☐ подчеркнуто

Жёстко

угрожать насилем; взять силой

☐ подчеркнуто

Пылко

соблазнить или манипулировать

☐ подчеркнуто

Умно

оценить ситуацию
оценить человека

☐ подчеркнуто

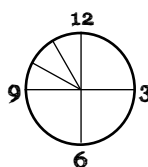
Странно

открыть свой разум

☐ подчеркнуто

Урон

счётчик



☐ стабилен

- ☐ разбит (–1круто)
- ☐ покалечен (–1жестко)
- ☐ изуродован (–1пылко)
- ☐ сломлен (–1умно)

История

помочь или помешать;
конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, выбери одно:

- Вы оба получаете +1 к следующему броску.
- Ты получаешь +1 к следующему броску, а он –1.
- Он должен дать тебе подарок ценой не менее 1 бартера.
- Ты можешь применить *гипноз* к нему так, будто у тебя выпало 10+, даже если ты не выбрал этот ход..

Развитие

опыт ○○○○○>>>улучшение

- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1жестко (макс. жестко +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно +3)
- ___ получи новый ход артиста
- ___ получи новый ход артиста
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ___ получи 2 последователей и *процветание*
- ___ 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 артиста

☐ **Обворожительный:** ты получаешь +1пылко (пылко +3).

☐ **Потерянный:** когда ты шепчешь чьё-то имя в мировой вихрь, действуй []+странно. При успехе он придёт к тебе, возможно, с объяснением почему это случилось, а, возможно, и без. На 10+ получи +1 к следующему броску, связанному с ним. При провале МЦ задаст тебе 3 вопроса — отвечай на них честно.

☐ **Искусный и грациозный:** когда ты занимаешься выбранным искусством — любым актом самовыражения — или когдаставляешь результат перед аудиторией, делай это []+пылко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Трать шансы 1 к 1, чтобы назвать персонажа МЦ из своей аудитории и выбрать:

- он должен встретиться со мной;
- он должен получить мои услуги;
- он любит меня;
- он должен подарить мне подарок;
- он восхищается моим покровителем.

При провале ты не получаешь преимуществ, но ничего и не теряешь. Ты просто очень хорошо выступил.

☐ **Потрясающее представление:** когда ты снимаешь деталь одежды, своей или чьей-то ещё, зрители могут лишь смотреть на это и больше ни на что не способны. Ты полностью владеешь их вниманием. Если хочешь, можешь исключить отдельных людей, назвав их имена.

☐ **Гипноз:** когда ты проводишь время один на один с кем-то, он становится одержим тобой. Действуй []+пылко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 2 шанса. Он может тратить шансы 1 к 1, чтобы:

- дать тебе что-то, чего ты хочешь
- послужить твоими глазами и ушами
- сражаться, защищая тебя
- делать что-то по твоему указанию

В случае персонажа МЦ, пока у тебя остались шансы с ним, он не может действовать против тебя. В отношении персонажей игроков ты можешь в любое время, когда захочешь, тратить шансы 1 к 1 на следующее:

- он отвлекается на мысли о тебе. Он действует под огнём.
- он вдохновляется мыслями о тебе. Он получает +1 прямо сейчас.

При провале он получает 2 шанса против тебя на абсолютно тех же условиях.

Шансы

Другие ходы

Поселение

По умолчанию в твоём поселении:

- ☐ 75–150 душ;
- ☐ гешефты — немного охоты, земледелие в зачаточном состоянии и собирательство (навар: 1 бартер, проблема: недоедание);
- ☐ импровизированный лагерь из бетона, листового металла и арматуры (твоя банда получает +1 брони, когда сражается под его защитой);
- ☐ оружейная с подобранным и импровизированным оружием;
- ☐ банда примерно из 40 головорезов (урон 3 банда средняя неуправляемая броня 1).

Выбери 4:

- ☐ у тебя большое население, 200–300 душ (навар: +1 бартер, проблема: +болезни);
- ☐ у тебя маленькое население, 50–60 душ (проблема: страхи, вместо проблемы: недоедание);
- ☐ в качестве гешефта добавь прибыльные грабежи (навар: +1 бартер, проблема: +места);
- ☐ в качестве гешефта добавь дань за защиту (навар: +1 бартер, проблема: +обязательства);
- ☐ в качестве гешефта добавь завод (навар: +1 бартер, проблема: +безделье);
- ☐ в качестве гешефта добавь шумный, широко известный рынок (навар: +1 бартер, проблема: +безделье);
- ☐ у тебя большая, а не средняя банда, 60 головорезов или около того;
- ☐ твоя банда дисциплинирована (убери метку неуправляемая);
- ☐ у тебя богатая и разнообразная оружейная (твоя банда наносит +1 урон);
- ☐ твой лагерь — это высокий, основательный и мощный комплекс из камня и железа (твоя банда получает +2 брони, когда сражается под его защитой).

Затем выбери 2:

- ☐ твоё население грязное и нездоровое (проблема: +болезни);
- ☐ твоё население ленивое и сидит на наркотиках (проблема: +голод);
- ☐ твоё население декадентское и развращённое (навар: –1 бартер, проблема: +дикость);
- ☐ твоё поселение платит дань за защиту (навар: –1 бартер, проблема: +места);
- ☐ у тебя малая, а не средняя банда, всего 10–20 головорезов;
- ☐ твоя банда — стая долбанных гиен (проблема: дикость);
- ☐ у тебя дерьмо, а не оружейная (твоя банда наносит –1 урон);
- ☐ твой лагерь — это, в основном, палатки, навесы и деревянные стены (твоя банда не получает бонуса к броне, когда сражается под его защитой).

Поселение

Размер	Навар	Бартер
Гешефты	Проблемы	

Банда

Размер	Метки
Урон	Броня

+1 к урону против банд меньших размеров; –1 к урону против банд больших размеров, за каждую степень разницы.

Знакомьтесь:

ВОЖАК

В эпоху постапокалипсиса правительства и общества не существует. В те времена, когда вожаки правили целыми континентами, когда они вели войны на другом конце мира, а не с поселением на другом конце пустошей, когда у них были стотысячные армии и, сука, корабли, на которых стояли самолеты — вот это был легендарный Золотой век. А теперь любой, у кого есть бетонный бункер и банда стрелков, может назвать себя вожакom. А где взять другую власть?

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2k+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Второстепенные ходы для бартера

Когда ты даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями, считай, что ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты идёшь на шумный рынок поселения, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй [1][2][3]+умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня
- чёрт, было, но я только что продал его парню по имени Рольфбол, может, возмёшь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

Когда ты сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело, учти потраченный [1][2][3]+бартер (макс. +3).

Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале, ты это получаешь, но на очень поганных условиях.

Банды

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.

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.



ВОЖАК: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Нбеке, Аллисон, Коба, Крейдер, Трань, Марко, Садык, Вега, Лан, Линь или Джексон.

Мадам, Барбекю, Бабуля, Дядя, Парсон, Барнум, Полковник или Мать-настоятельница.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, или трансгендер.

Одежда: роскошная, экстравагантная, фетиш, повседневная или военная форма.

Лицо: сильное, строгое, жестокое, мягкое, аристократическое или утончённое.

Глаза: прохладные, повелительные, апатичные, острые, прощающие или добрые.

Тело: массивное, рыхлое, жилистое, толстое, высокое, громоздкое или чувственное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто –1 Жёстко +2 Пылко +1 Умно +1 Странно =0
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко +1 Умно +1 Странно –2
- Круто –2 Жёстко +2 Пылко =0 Умно +2 Странно =0
- Круто =0 Жёстко +2 Пылко +1 Умно +1 Странно +1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы и оба хода вожака.

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 щедр ты от природы в своём доверии и ресурсах или прижимист. Если первое, скажи всем история +1. Если второе, скажи всем история =0.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Один из них был с тобой ещё с тех самых пор. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Один из них предал тебя или воровал у тебя. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.

Со всеми остальными, запиши рядом с именами их персонажей числа, которые они тебе назовут.

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.

Снаряжение

Помимо своего поселения опиши личную одежду. С одобрения МЦ ты можешь взять для личного пользования несколько предметов не специализированного снаряжения или оружия из буклета любого персонажа.

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда твоя история с кем-то достигает предела и сбрасывается, пометь круг опыта. Когда ты отметишь 5^ю, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя — Внешность

Характеристики

Круто

действовать под огнём

☐ подчеркнуто

Жёстко

угрожать насилем; взять силой

☐ подчеркнуто

Пылко

соблазнить или манипулировать

☐ подчеркнуто

Умно

*оценить ситуацию
оценить человека*

☐ подчеркнуто

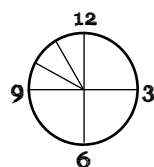
Странно

открыть свой разум

☐ подчеркнуто

Урон

счётчик



☐ стабilen

- ☐ разбит (–1круто)
- ☐ покалечен (–1жестко)
- ☐ изуродован (–1пылко)
- ☐ сломлен (–1умно)

История

*помочь или помешать;
конец сессии*

Особый ход

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, можешь сделать ему подарки ценой в 1 бартер, ничего не тратя.

Развитие

опыт ○○○○○>>>улучшение

- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1жестко (макс. жестко +3)
- ___ получи +1пылко (макс. пылко +2)
- ___ получи +1пылко (макс. пылко +2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ новая опция для твоего поселения
- ___ новая опция для твоего поселения
- ___ убери опцию из своего поселения
- ___ 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 вожака

● **Лидерство:** когда твоя банда сражается за тебя, действуй

□+жестко. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. В ходе боя трать шансы 1 к 1, чтобы заставить свою банду:

- отважно пойти в атаку;
- твёрдо держаться под натиском врага;
- организованно отступить;
- проявить милосердие к побеждённому врагу;
- сразаться до последнего вдоха.

При провале твоя банда обращается против тебя или пытается сдать врагу.

● **Богатство:** если твоё поселение в безопасности и твоё правление не вызывает сомнений, в начале сессии действуй □+жестко. На 10+ на этой сессии у тебя есть навар на нужды этой встречи. На 7–9 у тебя есть навар, но выбери 1 проблему. При провале, или если твоё поселение в опасности, или твоей власти брошен вызов, у твоего поселения проблемы. Точное значение наvara и список проблем зависит от поселения.

Снаряжение и бартер

Другие ходы

Шансы

Бартер

Твоё владение обеспечивает твою повседневную жизнь, так что пока ты в нём правишь, об этом можешь не волноваться.

Когда ты даришь подарки, вот что ты можешь предложить как 1 бартер: *месяц гостеприимства, включая место для жилья и питание вместе с другими; ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения твоим технарём; неделю охраны одной из твоих чертовок или стрелков; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; полчаса твоего неотрывного внимания в ходе личной аудиенции и, конечно, всякую всячину ценой в 1 бартер.*

Во времена изобилия ты можешь тратить избыток владения так, как пожелаешь (считается, что твое население соответственно тоже живет более роскошно).

Чему соответствует 1 бартер, сказано выше. О чём-то более существенном придётся договариваться, обычно с другим вожаком поблизости.

■ Машины

Выбери один из этих профилей:

- Сила +2 вид +1 броня 1 слабость +1
- Сила +2 вид +2 броня 0 слабость +1
- Сила +1 вид +2 броня 1 слабость +1
- Сила +2 вид +1 броня 2 слабость +2

Выбери шасси:

купе, компакт, седан, джип, пикап, фургон, полуприцеп, автобус, лимузин, скорая, 4x4, трактор, строительная техника.

Выбери один или более вариантов силы:

быстрая, прочная, агрессивная, компактная, огромная, внедорожник, чуткая, неприхотливая, вместительная, рабочая лошадка, простая в ремонте.

Выбери столько вариантов, какая у неё сила.

Выбери один или более вариантов вида:

блестящая, винтажная, новенькая, мощная, роскошная, яркая, крепкая, причудливая, красивая, ручной сборки, шипы и пластины, пёстрая.

Выбери столько вариантов, какой у неё вид.

Выбери один или более вариантов слабости:

медленная. хрупкая, неряшливая, ленивая, тесная, капризная, прожорливая, ненадёжная, громкая, тряская.

Выбери столько вариантов, какая у неё слабость.

Машина №2

Шасси	
Сила	Вид
Броня	Слабость
Метки	

Машина №3

Шасси	
Сила	Вид
Броня	Слабость
Метки	

■ Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за одну доставленную ценность или сообщение; один караван, проведённый через враждебную территорию; месяц работы личным водителем.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на приведение повреждённого или заброшенного средства передвижения в рабочее состояние, месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется, но не повреждено; одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

ВОДИЛА

Апокалипсис пришёл, и вся инфраструктура Золотого века разлетелась вдребезги. Дороги поползли и потрескались. Линии жизни и связь рухнули. Отрезанные друг от друга города бушевали как развошённые муравейники, потом вспыхнули и пали.

Немногие из выживших помнят, как весь горизонт раскалился от зарева полыхавшей цивилизации; света, который затмил звёзды и луну, дыма, который закрыл солнце.

В эпоху постапокалипсиса горизонты темны, и к ним не ведут дороги.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■ Дополнительные правила

Машины и урон

Когда машина получает:

- Урон 1: косметические повреждения. Дырки от пуль, разбитые стекла, дым. Урон не проходит по пассажирам.
- Урон 2: функциональные повреждения. Утечка горючего, простреленные покрышки, глохнет двигатель, проблемы с управлением, торможением или разгоном. Можно отремонтировать в полевых условиях. Урон 1 проходит по пассажирам.
- Урон 3: серьёзные повреждения. Функциональные повреждения, затрагивающие несколько узлов, но подлежащие полевому ремонту. Урон 2 проходит по пассажирам.
- Урон 4: авария. Катастрофические функциональные повреждения, подлежит ремонту в гараже, но не в поле, можно разобрать на запчасти. Урон 3 проходит по пассажирам.
- Урон 5 и более: полное уничтожение. Урон полностью проходит по пассажирам, плюс они могут получить дополнительный урон, когда машина взрывается или разбивается.

Проходит урон по водителю или пассажирам, не проходит, или проходит только по ним, определяет МП, в зависимости от обстоятельств и машины.



ВОДИЛА: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Лорен, Одри, Фарли, Сэмми, Катрин, Мэрилин, Джеймс, Бриджет, Пол, Анетт, Мален, Фрэнки, Марлон, Ким, Эррол или Хамфри.

Феникс, Мустанг, Импала, Спорткар, Кугуар, Кобра, Дарт, Гремлин, Гранд Чероки, Яг или Бумер.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: винтажная, повседневная, рабочая, кожаная или истрёпанная и экстравагантная.

Лицо: красивое, роскошное, строгое, узкое, потрёпанное или жуликоватое.

Глаза: спокойные, прикрытые, жёсткие, грустные, холодные или бледные.

Тело: стройное, пухлое, коренастое, плотное, высокое или сильное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто = 0 Жёстко -1 Пылко +1 Умно +2 Странно = 0
- Круто +1 Жёстко = 0 Пылко = 0 Умно +2 Странно -1
- Круто = 0 Жёстко +1 Пылко -1 Умно +2 Странно -1
- Круто +1 Жёстко -2 Пылко = 0 Умно +2 Странно +1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Ты

получаешь ход *лихой водила* и выбираешь второй ход водилы.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей.

Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1 или оба:

- Один из них много дней провёл с тобой в дороге. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них как-то вытащил тебя из очень серьёзного дерьма. Скажи этому игроку история +2.

Всем остальным скажи история +1. Все кое-что слышали о том, кто ты и где побывал.

В ходы других:

- Ты не склонен слишком сблизиться со многими людьми. Какое бы число тебе ни назвали, выйди из него 1 и запиши рядом с именем персонажа игрока.

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.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 удобное оружие
- всякую всячину ценой 2 бартера
- одежду, соответствующую внешности (опиши)

Удобное оружие (выбери 1):

- револьвер 38 калибра (*урон 2 ближний перезарядка громкий*)
- 9-мм пистолет (*урон 2 ближний громкий*)
- большой нож (*урон 2 рукопашный*)
- обрез (*урон 3 ближний перезарядка кровавый*)
- мачете (*урон 3 рукопашное кровавое*)
- магнум (*урон 3 ближний перезарядка громкий*)

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, пометь круг опыта. Когда ты отметишь 5^ю, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики

Круто

действовать под огнём

☐ подчеркнуто

Жёстко

угрожать насилем; взять силой

☐ подчеркнуто

Пылко

соблазнить или манипулировать

☐ подчеркнуто

Умно

оценить ситуацию
оценить человека

☐ подчеркнуто

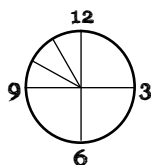
Странно

открыть свой разум

☐ подчеркнуто

Урон

счётчик



☐ стабilen

- ☐ разбит (-1круто)
- ☐ покалечен (-1жёстко)
- ☐ изуродован (-1пылко)
- ☐ сломлен (-1умно)

История

помочь или помешать;
конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, делай это ☐+круто. На 10+ всё было круто, подумаешь, большое дело. На 7-9 дай ему +1 к его истории с тобой в его буклете, но себе дай -1 к твоей истории с ним в твоём. При провале, ты получаешь -1 постоянно пока не докажешь, что ничего ему не должен.

Развитие

опыт ○○○○○⊗>>улучшение
получи +1круто (макс. круто +2)
получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
получи +1пылко (макс. пылко +2)
получи +1странно (макс. странно +2)
получи новый ход водилы
получи новый ход водилы
получи 2 гешефта (опиши) и халтуру
получи гараж (мастерская, опиши) и бригаду
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 водилы

● **Лихой водила:** когда ты за рулём...

... если действуешь под огнём, прибавь силу машины к броску.

... если берёшь что-то силой, прибавь силу машины к броску.

... если угрожаешь насилем, прибавь силу машины к броску.

... если соблазняешь или манипулируешь, прибавь вид машины к броску.

... если помогаешь или мешаешь кому-то, прибавь силу машины к броску.

... если кто-то мешает тебе, прибавь слабость машины к его броску.

○ **К стенке не прирёшь:** когда делаешь что-то под огнём, действуй ☐+умно, а не ☐+круто.

○ **Чутьё:** когда ты открываешь свой разум мировому вихрю, сделай это ☐+умно вместо того, чтобы делать ☐+странно.

○ **Сорвиголовы:** идя прямо в пекло, не взвесив ставки, ты получаешь +1брони. Если ты в это время ведёшь банду или караван, они тоже получают +1брони.

○ **Коллекционер:** ты получаешь ещё 2 машины.

○ **А ещё у меня есть танк:** ты получаешь дополнительную машину. Поставь на неё станковые пулемёты (*урон 3 ближний/дальний область кровавый*) или гранатомёт (*урон 4 ближний область кровавый*) и добавь +1брони.

Твоя машина

Шасси

Сила

Вид

Броня

Слабость

Метки

Другие ходы

Снаряжение и бартер

Шансы

Последователи

По умолчанию у тебя около 20 последователей, верных, но без фанатизма. У них есть своя собственная жизнь, связанная с местным населением (процветание+1, навар: 1 бартер, проблема: дезертирство)

Охарактеризуй их:

- ☐ твой культ ☐ твоя семья ☐ твои ученики
☐ твоя сцена ☐ твои сотрудники ☐ твои придворные

Если ты путешествуешь, реши, ☐ путешествуют ли они с тобой или ☐ обитают в своих поселениях.

Выбери 2:

- ☐ Твои последователи преданы тебе. Навар: +1бартер и замени проблему: дезертирство проблемой: недосадание.
☐ Твои последователи успешны в делах. +1процветание.
☐ Твои последователи, все вместе, составляют мощную пси-антенну. Навар: +погружение.
☐ Твои последователи радостны и любят праздновать. Навар: +праздник.
☐ Твои последователи суровы и любят поспорить. Навар: +озарение.
☐ Твои последователи трудолюбивы и серьёзны. Навар: +1 бартер.
☐ Твои последователи активны, полны энтузиазма и успешно привлекают новых. Навар: +рост.

Выбери 2:

- ☐ У тебя немного последователей, 10 или меньше. Навар: -1 бартер.
☐ Твои последователи на самом деле не твои, скорее ты принадлежишь им. Проблема: осуждение, вместо проблемы: дезертирство.
☐ Твои последователи во всём в своей жизни и потребностях полагаются на тебя. Проблема: +отчаяние.
☐ Твои последователи сидят на наркотиках. Навар: +ступор.
☐ Твои последователи презирают моду, роскошь и удобства. Проблема: +болезни.
☐ Твои последователи презирают закон, мир, рассудок и общество. Навар: +насилие.
☐ Твои последователи декаденты и извращенцы. Проблема: +дикость

Последователи

Описание	Навар	Бартер
Процветание	Проблема	
Шансы	Снаряжение и бартер	

Знакомьтесь:

ГУРУ

Теперь-то уже всем должно быть ясно, что в эпоху постапокалипсиса боги свалили к такой-то матери из этого мира. Может, в Золотом веке, когда люди говорили «одна страна под богом» и «в бога мы веруем», может, тогда боги были реальны. Хрен его знает. Всё, что я знаю, что теперь их нет. Помашите ручкой на прощание.

Я думаю, что когда эти обдолбанные гуру говорят «боги», они имеют в виду испарения, оставшиеся от взрыва психической ненависти и отчаяния, породивших постапокалипсис. Друзья, вот наш нынешний творец.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Второстепенные ходы последователей

Погружение

Когда ты *погружаешься в мировой вихрь* с помощью своих последователей, действуй []+странно. При успехе можешь выбрать 1:

- Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.
- Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.
- Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.
- Внести информацию в мировой вихрь.
- Открыть окно в мировой вихрь.

По умолчанию эффект будет длиться до тех пор, пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет нестабилен. На 10+ выбери 2, на 7-9 — выбери 1:

- Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.
- Он глубоко проникнет в мировой вихрь.
- Он широко затронет мировой вихрь.
- Он стабилен и ограничен, без утечек.

При провале, что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.

Озарение

Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках *озарения*, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь предложенной линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.

ГУРУ

ГУРУ: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Видение, Надежда, Прах, Истина, Обретённый, Вовек, Утрата, Нужда, Обет, Свет или Скорбь.

Конь, Кролик, Форель, Кот, Паук, Змей, Нетопырь, Ящер, Шакал, Ласка, Птица или Жаворонок.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт.

Одеяния: потрёпанные, формальные, подобранные, фетиш или технические.

Лицо: невинное, грязное, решительное, открытое, строгое или аскетичное.

Глаза: завораживающие, оцепенелые, прощающие, подозрительные, ясные или пылающие.

Тело: костистое, долговязое, мягкое, подтянутое, грациозное или толстое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто = 0 Жёстко +1 Пылко -1 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко -1 Пылко +1 Умно = 0 Странно +2
- Круто -1 Жёстко +1 Пылко = 0 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко = 0 Пылко +1 Умно -1 Странно +2

Ты получаешь все базовые ходы. Ты получаешь *процветание* и выбери еще 2 хода гуру

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Если кто-то из них твой последователь, скажи его игроку история +2.
- Всем остальным скажи история = 0.

В ходы других:

- Выбери персонажа, которому ты заглянул в душу. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши история +3 рядом с именем его персонажа.
- Какое бы число тебе ни назвали остальные игроки, прибавь 1 и запиши получившееся число рядом с именами их персонажей. Судить о других ты умеешь хорошо и быстро.

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.

Снаряжение

Помимо последователей опиши свою одежду в соответствие с внешностью. У тебя есть всякая всячина на 2 бартера, но никакого особого снаряжения, о котором стоит говорить.

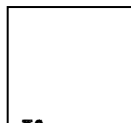
Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, пометь круг опыта. Когда ты отметишь 5^м, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

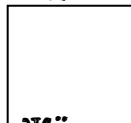
Имя — Внешность

Характеристики



действовать под огнём

Круто ☐ подчеркнуто



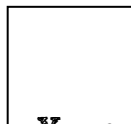
угрожать насилем; взять силой

Жёстко ☐ подчеркнуто



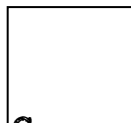
соблазнить или манипулировать

Пылко ☐ подчеркнуто



оценить ситуацию
оценить человека

Умно ☐ подчеркнуто



открыть свой разум

Странно ☐ подчеркнуто

Урон



История

помочь или помешать;
конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, каждый из вас получает 1 шанс. Любой из вас может потратить шанс в любое время, чтобы помочь или помешать другому, не обращая внимания на расстояния или преграды, которые при других обстоятельствах не дали бы сделать это.

Развитие

- опыт ○○○○⊗ >>улучшение
- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
 - ___ получи +1жестко (макс. жестко +2)
 - ___ получи +1умно (макс. умно +2)
 - ___ получи новый ход гуру
 - ___ получи новый ход гуру
 - ___ выбери новую особенность своих последователей
 - ___ выбери новую особенность своих последователей
 - ___ получи поселение (опиши) и *богатство*
 - ___ 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 гуру

● **Прцветание:** процветание, избыток и проблемы зависят от твоих последователей. В начале встречи оцени [.] + процветание. На 10+ у твоих последователей есть навар. На 7-9 у них есть навар, но выбери 1 проблему. При провале они по уши в проблемах. Если в их наваре указан бартер, скажем 1-бартер или 2-бартера, это твоя личная доля.

○ **Неистовство:** Когда ты изрекаешь истину перед толпой, делай это [.] +странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9-1 шанс. Трать шансы 1 к 1, чтобы заставить толпу:

- вытолкать людей вперед и сдать.
- принести то, что они ценят.
- объединиться и сражаться как банда (урон 2 броня 0 размер соответствующий).
- впасть в водоворот неудержимых эмоций: тряхаться, плакать, драться, делиться, праздновать — на твой выбор.
- спокойно вернуться к повседневной жизни.

При провале толпа обращается против тебя.

○ **Харизматичный:** когда ты пытаешься кем-то манипулировать, делай это [.] +странно, а не [.] +пылко.

○ **Долбанутый псих:** ты получаешь +1Странно (странно+3).

○ **Заглянуть в душу:** когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, делай это [.] +странно вместо того, чтобы использовать [.] +историю.

○ **Защита свыше:** твои боги дают тебе броню 1. Если ты носишь броню, используй её значение, значения не суммируются.

Другие ходы

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за одно обстоятельство, которое было предсказано, явлено и исполнилось; месяц работы гадателем и советником; месяц работы служителем культа.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения у техника; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

■ Гешефты ■

(Профит/катастрофа)

Выбери 3 оплачиваемых гешефта:

- ☐ Телхранители (1 бартер/ввязались в бой)
- ☐ Наблюдение (1 бартер/обмануты)
- ☐ Грабёж (1 бартер/ввязались в бой)
- ☐ Костоломы (1 бартер/повержены)
- ☐ Честная работа (1 бартер/нищета)
- ☐ Эскорт (1 бартер/привязанность)
- ☐ Доставка (1 бартер/налёт)
- ☐ Внедрение (1 бартер/раскрыты)
- ☐ Собираательство (1 бартер/нищета)
- ☐ Посредничество (1 бартер/демпинг)
- ☐ Техническая работа (2 бартера/демпинг)
- ☐ Секс (2 бартера/привязанность)
- ☐ Оборона лагеря (2 бартера/проникновение)
- ☐ Убийства (3 бартера/ввязались в бой)

И выбери 1 гешефт-обязательство:

- ☐ Избегать кого-то (ты держишься подальше/тебя застали там, где не надо)
- ☐ Выплачивать долги (ты аккуратно платишь/они просрочены)
- ☐ Отомстить (ты кого-то наказал/тебя унизили)
- ☐ Защищать кого-то (с ним всё хорошо/его больше нет)
- ☐ Стремиться к роскоши (красиво жить не запретишь/ты крепко попал)
- ☐ Сохранять честь (ты сдержал слово и сохранил имя/ты пересёк черту)
- ☐ Искать ответы (ты нашёл улику/ты вытянул пустышку)

■ Бартер ■

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на *приведение повреждённого или заброшенного средства передвижения в рабочее состояние, месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется, но не повреждено; одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Бригада/контакты

Твоя бригада или контакты могут полностью состоять из персонажей игроков или из персонажей МЦ, или из тех и других. Если в их числе персонажи МЦ, опиши их имена (скажем, Габбл, Хаим, Пе и Тощий) и одна строчка описания - вместе с МЦ. Убедись, что они компетентны и подходят для выбранных тобой гешефтов.

Знакомьтесь:

КОМБИНАТОР

В мире постапокалипсиса дело как обстоит? С одной стороны у тебя Дреммер и Боллз, вождь-работорговец и его, сука, тощий мордово-рот, устраивающие набеги из своей бетонной крепости с железными шипами. А с другой стороны народ барж, который всю свою короткую, полную болезней жизнь ходит вверх и вниз по течению отравленной мёртвой реки. А ещё дальше есть Маяк, мужчины и женщины из неудавшегося культа голода, которые забаррикадировались на краю родовой ямы у пустошей.

А ты, ты просто хочешь жить по-своему, свободно — но вот с чем приходится работать. Нихрена не розами пахнет.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■ Дополнительные правила ■

Гешефты в кадре

Оплачиваемые гешефты в кадре:


- Профит: МЦ может либо показать финал успешного гешефта либо оставить его за кадром, кратко описав.
- Катастрофа: МЦ может вступить в момент, когда гешефт рушится к чертям, или кратко описать, как это случилось и вступить уже на этапе последствий.

Гешефты-обязательства в кадре:


- Профит: МЦ может либо вступить в конце, когда ты чего-то добился, либо просто оставить это без особого внимания.
- Катастрофа: МЦ, как правило, должен вступить в момент, когда всё покатится к чёрту.
- Игнорирование: игнорируемое обязательство — это шанс для МЦ.

Второстепенные ходы бартера

Когда ты *даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями*, считается будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты *идёшь на шумный рынок поселения*, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй +умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня
- чёрт, было, но я только что продал его парню по имени *Ральфбол*, может, возьмёшь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

Когда ты *сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело*, учти потраченный +бартер (макс. +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале, ты это получаешь, но на очень поганных условиях.



КОМБИНАТОР

КОМБИНАТОР: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Берг, Уотерс, Лафферти, Эббс, Уилсон, Маршалл, Доллархайд, Хесус, Бендрикс, Пруст, Жеребец, Нерон.

Амалия, Катя, Дагни, Лис, Кристина, Клевер, Олимпия, Иллина, Фрэнки, Перевес, Кислотный ожог, Кэш.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: повседневная, рабочая, винтажная, характерная или истрёпанная.

Лицо: потрёпанное, красивое, честное, грубое, жёсткое или открытое.

Глаза: расчётливые, тёплые, колючие, насторожённые, холодные или усталые.

Тело: мускулистое, поджарое, полное, энергичное или крепкое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +2 Жёстко =0 Пылко -1 Умно +2 Странно -1
- Круто +2 Жёстко +1 Пылко +1 Умно =0 Странно -1
- Круто +2 Жёстко -1 Пылко +1 Умно +1 Странно =0
- Круто +2 Жёстко =0 Пылко =0 Умно +1 Странно -1

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1 или оба:

- Один из них как-то столкнулся с серьёзным насилием, чтобы вытащить тебя из передраги. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них как-то подвёл тебя в беде и повесил на тебя счёт. Скажи этому игроку история -1.

Всем остальным скажи история +1.

В ходы других:

- Какое бы число тебе ни назвали, прибавь к нему 1 и запиши рядом с именем персонажа игрока. Ты зависишь от ясности отношений.

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.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 9мм пистолет (*урон 2 ближний громкий*) или характерное для себя оружие (по договоренности с МЦ)
- всякую всячину ценой 1 бартер
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши)

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, пометь круг опыта. Когда ты отметишь 5^ю, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики

Круто

действовать под огнём

☐ подчеркнуто

Жёстко

угрожать насилием; взять силой

☐ подчеркнуто

Пылко

соблазнить или манипулировать

☐ подчеркнуто

Умно

оценить ситуацию
оценить человека

☐ подчеркнуто

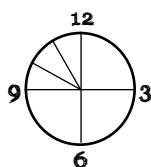
Странно

открыть свой разум

☐ подчеркнуто

Урон

счётчик



☐ стабilen

- ☐ разбит (-1круто)
- ☐ покалечен (-1жестко)
- ☐ изуродован (-1пылко)
- ☐ сломлен (-1умно)

История

помочь или помешать;
конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, получи новый гешефт-обязательство: Следить, чтобы [его имя] был счастлив (он счастлив благодаря тебе/ты облажался).

Если вы снова занимаетесь сексом, не дублируй обязательства. Это только в первый раз.

Развитие

опыт ○○○○○➤>>улучшение
__ получи +1круто (макс. круто +3)
__ получи +1жестко (макс. жестко +2)
__ получи +1умно (макс. умно +2)
__ получи новый ход комбинатора
__ получи новый ход комбинатора
__ добавь гешефт и можешь изменить бригаду
__ добавь гешефт и можешь изменить бригаду
__ покончи с гешефтом-обязательством так или иначе
__ 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 комбинатора

● **Халтура:** ты получаешь жонглирование 2. Между встречами или когда в игре происходит затишье, выбери несколько гешефтов, над которыми будешь работать. Выбирай не больше, чем значение жонглирования. Действуй [.] + круто. На 10+ ты получаешь профит от всех выбранных гешефтов. На 7–9 ты получаешь профит как минимум от 1, если выберешь больше, получишь катастрофу от 1 и профит от остальных. При провале тебя ждут сплошные катастрофы. Гешефты, над которыми ты не работал, не приносят ни профита, ни катастрофы. Когда ты получаешь новый гешефт, ты также получаешь +1 жонглирование.

○ **Внушающий доверие:** когда ты пытаешься соблазнить персонажа другого игрока или манипулировать им, используй [.] + историю вместо того, чтобы действовать [.] + пылко. С персонажами МЦ действуй [.] + круто, а не [.] + пылко.

○ **Всегда готов сбжать:** скажи, как ты уходишь, и действуй [.] + круто. На 10+ — ты ушёл. На 7–9 можешь уйти или остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми с собой, МЦ скажет что именно. При провале тебя застали врасплох на полпути.

○ **Оппортунист:** когда ты мешаешь кому-то, кто делает бросок, действуй [.] + круто вместо использования [.] + истории. Сучара.

○ **Репутация:** когда встречаешь кого-то важного (на твой взгляд), действуй [.] + круто. При успехе он о тебе слышал и ты говоришь, что именно; МЦ обеспечит соответствующую реакцию. На 10+ ты ещё и получаешь +1 к следующему броску с ним. При промахе он о тебе слышал, но что именно решит МЦ.

Снаряжение и бартер

Другие ходы

Шансы

■Снаряжение мозгача

- имплантат-шприц (метка хай-тёк);
Если ход мозгача позволяет нанести урон тому, кого ты пометил, наноси ему +1урон.
- мозгоретранслятор (область ближний хай-тёк);
При использовании ходов мозгача достаточно, чтобы жертва видела твой мозгоретранслятор, а не тебя.
- препараты восприимчивости (метка хай-тёк);
Ты получаешь +1 шанс, используя ход мозгача против того, кого пометил.
- перчатка принуждения (рукопашная хай-тёк);
Для ходов мозгача, обычно требующих времени и близости, достаточно простого контакта с кожей.
- проектор болевой волны (урон 1 бб область громкий перезарядка хай-тёк);
Работает как многозарядная граната. Бьёт по всем, кроме тебя.
- глубоинные ушные затычки (носимые хай-тёк).
Защищают того, кто их носит от всех ходов и снаряжения мозгача.

■Снаряжение и бартер



■Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *одно успешное глубинное сканирование мозга; один выполненный марионеткой приказ; неделю работы личным мозгачом.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тёк; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тёк снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тёк и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

■МОЗГАЧ

Мозгачи — это чокнутые ясновидающие мозголомы постапокалипсиса. Они копаются в мозгах и тянут марионеток за ниточки. У них ледяные сердца, мёртвые души и глаза, как у сломанных игрушек. Они стоят где-то совсем рядом, прячутся и шепчут у тебя в голове. Закрепляют линзы на твоих глазах и читают твои тайны.

Они тот аксессуар, признак хорошего вкуса, без которого не обойтись ни одному основательно упакованному поселению.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■Типы угроз и импульсы

Ты не можешь их использовать — они для МЦ — но они могут быть тебе интересны.

Вожди:

- Работорговец (импульс: владеть и торговать людьми).
- Матка (импульс: пожирать и роиться).
- Пророк (импульс: обличать и ниспровергать).
- Диктатор (импульс: контролировать).
- Коллекционер (импульс: владеть).
- Альфа (импульс: охотиться и доминировать).

Аномалии:

- Каннибал (импульс: жажда сытости и изобилия).
- Мутант (импульс: жажда возмездия и компенсации).
- Садомазохист (импульс: жажда боли, своей или чужой).
- Переносчик болезни (импульс: жажда контакта, интимного и / или анонимного).
- Мозголом (импульс: жажда власти).
- Рождённый чудовищем (импульс: жажда ниспровержения, хаоса, всеобщего разрушения).

Ландшафты:

- Тюрьма (импульс: удерживать, не давать выйти).
- Родовая яма (импульс: создавать дурное).
- Печь (импульс: пожирать вещи).
- Мираж (импульс: оразнить и предавать людей).
- Лабиринт (импульс: ловить, мешать передвижению).
- Форт (импульс: лишать доступа).

Бедствия:

- Болезнь (импульс: охватить население).
- Обстоятельство (импульс: подвергать людей опасности).
- Обычай (импульс: побуждать и оправдывать насилие).
- Мания (импульс: влиять на решения и действия людей).
- Жертва (импульс: отбирать что-то у людей).
- Препятствие (импульс: отвергать людей в нужду).

Звери:

- Охотящаяся стая (импульс: мучить уязвимых).
- Сибариты (импульс: пожирать чьи-то ресурсы).
- Бандиты (импульс: преследовать всех, кто выделяется).
- Культи (импульс: преследовать и привлекать людей).
- Толпа (импульс: бунтовать, жечь, убивать козлов отпущения).
- Семья (импульс: смыкать ряды, защищать своих).



МОЗГАЧ: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Смит, Джонс, Джексон, Марш, Лайвли, Берроу или Гритч. Джойетт, Арис, Мари, Амьетт, Сюзель или Сибелла. Бледный, Грех, Чародей, Жалость, Ремень или Закат.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт. Одежда: исключительно торжественная, больничная, фетиш или выбивающаяся из окружения. Лицо: в шрамах, гладкое, бледное, костистое, пухлое, влажное или милое. Глаза: мягкие, мёртвые, глубокие, заботливые, бледные, пустые или влажные. Тело: неуклюжее, угловатое, мягкое, худощавое, покалеченное или толстое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко +1 Пылко -2 Умно +1 Странно +2
- Круто =0 Жёстко =0 Пылко +1 Умно =0 Странно +2
- Круто +1 Жёстко -2 Пылко -1 Умно +2 Странно +2
- Круто +2 Жёстко -1 Пылко -1 Умно =0 Странно +2

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 2 хода мозгача.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь. Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории. В свой ход:

- Скажи всем история -1. Ты окружаешь себя таинственностью.

В ходы других выбери 1, 2 или 3:

- Один из них спал в твоём присутствии (знает он об этом или нет). Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.
- За одним из них ты какое-то время тайно наблюдаешь. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.
- Один из них вполне открыто тебя недолюбливает и подозревает. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши история +3 рядом с именем персонажа.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 небольшое причудливое оружие;
- 2 предмета снаряжения мозгача;
- всякую всячину ценой 5 бартеров;
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши)

Небольшое причудливое оружие (выбери 1):

- 9-мм пистолет (урон 2 ближний хай-тек);
- богато украшенный кинжал (урон 2 рукопашный ценный);
- спрятанные ножи (урон 2 рукопашные бесконечные);
- скальпели (урон 3 вплотную хай-тек);
- старинный пистолет (урон 2 ближний перезарядка громкий ценный).

Развитие

Со всеми остальными, какое бы число тебе ни назвали, прибавь к нему 1 и запиши рядом с именем персонажа этого игрока. Ты всех знаешь лучше обычного. 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. Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, пометь круг опыта. Когда ты отметишь 5^ю, выбери вариант развития и сотри опыт. Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики

Круто ☐ подчеркнуто Жёстко ☐ подчеркнуто Пылко ☐ подчеркнуто Умно ☐ подчеркнуто Странно ☐ подчеркнуто

История

действовать под огнём угрожать насилием; взять силой соблазнить или манипулировать оценить ситуацию оценить человека открыть свой разум

Особый ход

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты автоматически проводишь глубинное сканирование мозга даже если у тебя нет этого хода. Как обычно, действуй .+ и -+странно. Однако вопросы, на которые ответит игрок другого персонажа, выберет МЦ.

Развитие

опыт ○○○○○>>>улучшение
__ получи +1круто (макс. круто +2)
__ получи +1жестко (макс. жестко +2)
__ получи +1жестко (макс. жестко +2)
__ получи +1умно (макс. умно +2)
__ получи новый ход мозгача
__ получи новый ход мозгача
__ получи 2 гешефта (опиши) и халтуру
__ получи поселение (опиши) и богатство
__ 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.

Урон

счётчик
12
9 3
6
☐ стабилен
☐ разбит (-1круто)
☐ покалечен (-1жестко)
☐ изуродован (-1пылко)
☐ сломлен (-1умно)

Ходы мозгача

○ Противоестественная трансмутация страсти: когда ты пытаешься кого-то соблазнить, сделай это .+ и -+странно, вместо того, чтобы делать .+ и -+пылко.
○ Непроизвольная восприимчивость мозга: когда ты кого-то оцени-вашь, сделай это .+ и -+странно вместо того, чтобы делать .+ и -+умно. Жертва должна иметь возможность тебя видеть, но взаимодействовать вам не обязательно.
○ Сверхъестественная произвольная настройка мозга: ты получа-ешь +1 к странно (макс. странно +3)
○ Глубинное сканирование мозга: когда у тебя есть время и возможность физической близости с кем-то — взаимной близости, как когда ты держишь его в объятиях или односторонней, например, когда он привязан к столу — ты можешь оценивать его глубже обычного. Действуй .+ и -+странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9-1 шанс. Когда ты оцениваешь его, тратишь шансы 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- каким был худший момент в жизни своего персонажа?
- прощения за что и от кого жаждет твой персонаж?
- в чём тайная боль твоего персонажа?
- в чём уязвимость разума и души твоего персонажа?

При провале ты наносишь объекту 1 урон (бб) безо всякой пользы для себя.
○ Прямая проекция шёпота в мозг: ты можешь действовать .+ и -+странно, чтобы получить эффект угрозы насилием, не угрожая насилием. Жертва должна иметь возможность тебя видеть, но взаимодей-ствовать вам не обязательно. Если жертва противостоит тебе, твой разум считается оружием (урон 1 бб ближний по желанию грамкий).
○ Мозговая марионетка: когда у тебя есть время и возможность физи-ческой близости с кем-то — опять же, взаимной или односторонней — ты можешь встроить в его разум приказ. Действуй .+ и -+странно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9-1 шанс. На своё усмотрение, в любых обстоятель-ствах, ты можешь тратить шансы 1 к 1, чтобы:

- Нанести 1 урон (бб).
- Он получил -1 к своему действию прямо сейчас.

Если он исполняет твой приказ, это отнимает у тебя все оставшиеся шансы. При провале ты наносишь объекту 1 урон (бб) безо всякой пользы для себя.

Шансы

Другие ходы

Оружие

Охеренные пушки (выбери 1):

- снайперская винтовка с глушителем (*урон 3 дальняя хай-тек*)
- пулемёт (*урон 3 ближний/дальний область кровавый*)
- штурмовая винтовка (*урон 3 ближний громкий автомат*)
- гранатомёт (*урон 4 ближний область кровавый*)

Серьёзные пушки (выбери 2):

- охотничьи ружьё (*урон 2 дальнее громкое*)
- дробовик (*урон 3 ближний кровавый*)
- пистолет-пулемёт (*урон 2 ближний область громкий*)
- магнум (*урон 3 ближний перезарядка громкий*)
- гранатомёт (*урон 4 ближний область перезарядка кровавый*)
- бб боеприпасы (бб) Добавляют всему твоему оружию метку бб.
- глушитель (хай-тек) Убери метку «громкий» с любого своего оружия.

Запасное оружие (выбери 1):

- 9-мм пистолет (*урон 2 ближний громкий*)
- большой нож (*урон 2 рукопашный*)
- мачете (*урон 3 рукопашное кровавое*)
- много ножей (*урон 2 рукопашные бесконечные*)
- гранаты (*урон 4 рукопашные область перезарядка кровавые*)

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *одно убийство, вымогательство или иной акт насилия; неделю работы телохранителем и лидером банды; месяц работы громилы по вызову.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Урон

Когда персонаж получает урон, игрок отмечает сегменты на его счётчике урона. Отметь один полный сегмент за каждую полученную единицу урона, начиная с сегмента между 12:00 и 3:00.

Когда ты *получаешь урон*, учти полученный [☐][☐]+урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.
- Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.
- Выбери 2 из списка на 7–9 ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать что-то одно:

- Ты теряешь равновесие.
- Ты отпускаешь то, что держал.
- Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.
- Ты не замечаешь чего-то важного.

При промахе МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь —урон.

Когда ты *наносишь урон другому персонажу игрока*, он получает +1 к истории с тобой (на своём листе) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до истории +4, он сбрасывает его до история+1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты *причиняешь кому-то боль*, он *лучше тебя узнаёт*.

СТРЕЛОК

Мир в эпоху постапокалипсиса — это жестокое, уродливое, бесчеловечное место. Закон и общество распались в прах. Всё твоё остаётся твоим лишь пока ты держишь его в руках. Мира нет. Нет стабильности, кроме той, что ты вырезаешь сантиметр за сантиметром в бетоне и в земле, а потом защищаешь, убивая и проливая кровь.

Иногда самый явный ход и есть правильный.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Банды, машины и урон

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.

Когда машина получает:

- Урон 1: косметические повреждения. Дырки от пуль, разбитые стекла, дым. Урон не проходит по пассажирам.
- Урон 2: функциональные повреждения. Утечка горючего, простреленные покрышки, глохнет двигатель, проблемы с управлением, торможением или разгоном. Можно отремонтировать в полевых условиях. Урон 1 проходит по пассажирам.
- Урон 3: серьёзные повреждения. Функциональные повреждения, затрагивающие несколько узлов, но подлежащие полевому ремонту. Урон 2 проходит по пассажирам.
- Урон 4: авария. Катастрофические функциональные повреждения, подлежит ремонту в гараже, но не в поле, можно разобрать на запчасти. Урон 3 проходит по пассажирам.
- Урон 5 и более: полное уничтожение. Урон полностью проходит по пассажирам, плюс они могут получить дополнительный урон, когда машина взрывается или разбивается.

СТРЕЛОК

СТРЕЛОК: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Вонк «Скульптор», Бэтти, Йонкер, Эй-Ти, Рю Вокман, Наварра, Мужик, Картак, Барбаросса, Келлер, Грекор, Крилл, Дум или Капеллан.

Рекс, Мухтар, Спот, Боксёр, Доберман, Трей, Душегуб, Батч, Фифи, Пушок, Дюк, Волк, Бим, Макс или Дружок.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный, трансгендер или скрыт.

Броня: разномастная, старая побитая или самодельная.

Лицо: в шрамах, грубое, костлявое, тупое, потрёпанное или изуродованное.

Глаза: безумные, яростные, мудрые, грустные, хитрые или поросычьи глазки.

Тело: твёрдое, коренастое, жилистое, потрёпанное, перекачанное, компактное или огромное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко +2 Пылко -1 Умно +1 Странно =0
- Круто -1 Жёстко +2 Пылко -2 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко -2 Умно +2 Странно -1
- Круто +2 Жёстко +2 Пылко -2 Умно =0 Странно =0

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1, 2 или все 3:

- Один из них сражался с тобой плечом к плечу. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них как то бросил тебя умирать и ничем не помог. Скажи этому игроку история -2.
- Выбери того, кого считаешь самым красивым. Скажи этому игроку история +2.

Всем остальным скажи история =0.

В ходы других:

- Выбери того, кого считаешь самым умным. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.

Со всеми остальными запиши рядом с именами их персонажей числа, которые они тебе назовут.

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.

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 3 хода стрелка.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 охеренную пушку
- 2 серьёзные пушки
- 1 запасное оружие
- доспехи, дающие 2 брони (опиши)
- всякую всячину ценой 1 бартер

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчеркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, пометь круг опыта. Когда ты отметишь 5^м, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя —

Внешность

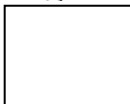
Характеристики



действовать под огнём

Круто

☐ подчеркнуто



угрожать насилем; взять силой

Жёстко

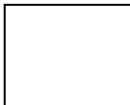
☐ подчеркнуто



соблазнить или манипулировать

Пылко

☐ подчеркнуто



оценить ситуацию оценить человека

Умно

☐ подчеркнуто



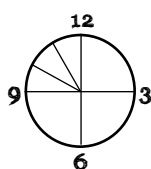
открыть свой разум

Странно

☐ подчеркнуто

Урон

счётчик



☐ стабилен

- ☐ разбит (-1круто)
- ☐ покалечен (-1жёстко)
- ☐ изуродован (-1пылко)
- ☐ сломлен (-1умно)

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, получи +1 к следующему броску. Если хочешь, он тоже получит +1 к следующему броску.

Развитие

опыт ○○○○○>>>улучшение

- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно +2)
- ___ получи новый ход стрелка
- ___ получи новый ход стрелка
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
- ___ получи поселение (опиши) и *богатство*
- ___ получи банду (опиши) и *возжака стаи*
- ___ 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 стрелка

☐ **Закалённый в боях:** когда ты действуешь под огнём, делай это +жёстко, а не +круто.

☐ **Да пошло оно всё нахер:** скажи, как хочешь сбежать и сделай это +жёстко. На 10+ — чудесно, ты свалил. На 7–9 можешь уйти или остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми с собой, МЦ скажет что именно. При провале ты попался на полпути и был уязвим.

☐ **Боевые инстинкты:** когда ты открываешь свой разум водовороту душ, сделай это +жёстко, а не +странно, но только в битве.

☐ **Храбр до одури:** ты получаешь +1жёстко (жёстко +3).

☐ **Готов к неизбежному:** у тебя есть хорошо укомплектованная качественная аптечка. Она считается комплектом ангела (см.) с запасом 2.

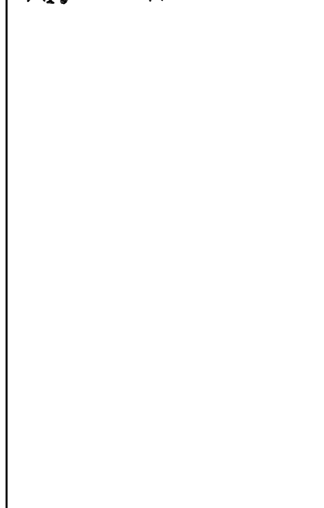
☐ **Кровожадный:** когда ты наносишь урон, наноси +1 урон.

☐ **ВЕШАЙТЕСЬ, СУКИ!:** в битве ты считаешься бандой (*урон 3 банда малая*) с бронёй по обстоятельствам.

Снаряжение и бартер



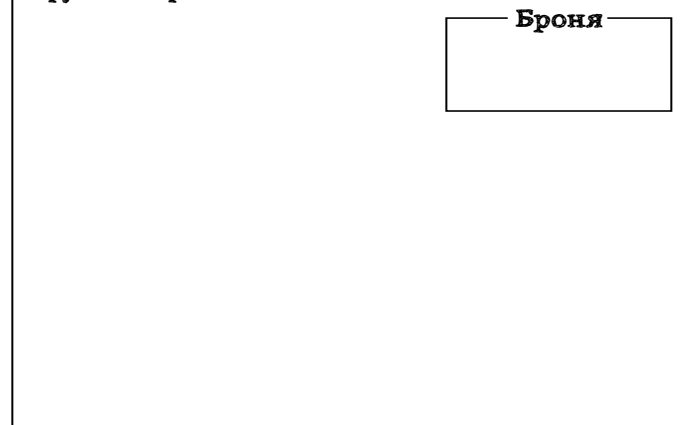
Другие ходы



Шансы



Оружие и броня



■ Мастерская ■

Реши, что есть в твоей мастерской. Выбери 3: гараж, темная комната, оранжерея, умелые сотрудники (Карна, Ту и Пэмминг, например), свалка — источник материалов, грузовик или фургон, замороженная электроника, инструменты и станки, передатчики и приемники, испытательный полигон, реликвия ушедшего Золотого века, ловушки.

Когда ты идешь в свою мастерскую и работаешь над чем-то или пытаешься разобраться в какой-нибудь фиговине, реши, чего ты хочешь добиться и скажи МЦ. Он ответит: «Конечно, нет проблем, но...» и добавит от 1 до 4 из следующего:

- *потребуется часы/дни/недели/месяцы работы;*
- *сначала тебе придется добыть/построить/починить/разобраться с ____;*
- *тебе понадобится ____, чтобы с этим помочь;*
- *это обойдется тебе в хренову кучу бабок;*
- *в лучшем случае получится дерьмовый вариант, слабый и ненадежный;*
- *ты (и коллеги) подставишься под серьезный удар;*
- *тебе придется сначала добавить ____ к своей мастерской;*
- *потребуется пара/дюжина/сотня попыток;*
- *тебе придется разобрать ____, чтобы это сделать.*

МЦ может соединить это все союзом «и» или милосердно подкинуть «или».

Когда ты выполнишь всё необходимое, вперед — заканчивай то, что делал. МЦ определит его параметры или опишет его, или сделает ещё что-то необходимое.

■ Бартер ■

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *ремонт одного предмета хай-тек оборудования, неделю обслуживания капризной и деликатной техники; месяц работы технарем по вызову; один четкий, надежный и правдивый ответ.*

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; материальное обеспечение реанимации у ангела; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

ТЕХНАРЬ

Только на одно можно твёрдо рассчитывать в эпоху постапокалипсиса: всё ломается.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■ Дополнительные правила ■


Метки оружия и снаряжения

+бонус	+пулона	урон п	Автоматический
ББ	Бесконечный	Ближний	Ближний/дальний
броня п	Громкий	Дальний	Дистанционный
Живой	Имплантируемый	Контактный	Кровавый
Метка	Надеваемый	Область	Перезаправляемый
Рукопашный	Хай-тек	Ценный	Шок

Параметры машин

шасси	сила	вид	броня	слабость
-------	------	-----	-------	----------

Погружение

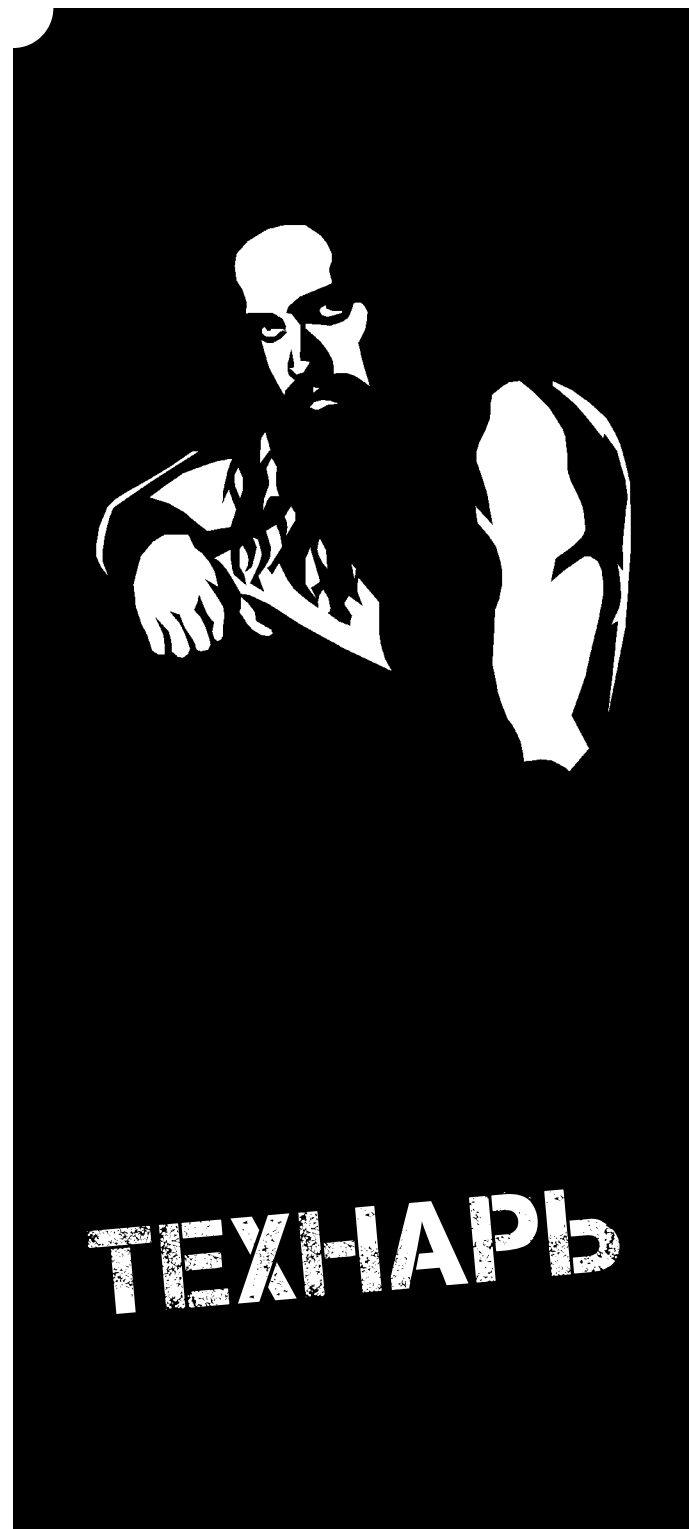
Когда ты *погружаешься* в мировой вихрь в своей мастерской, действуй +странно. При успехе можешь выбрать 1:

- *Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.*
- *Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.*
- *Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.*
- *Внести информацию в мировой вихрь.*
- *Открыть окно в мировой вихрь.*

По умолчанию эффект будет длиться только пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет излучать нестабильность. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- *Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.*
- *Он глубоко проникнет в мировой вихрь.*
- *Он широко затронет мировой вихрь.*
- *Он стабилен и ограничен, без излучения.*

При провале, что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.



ТЕХНАРЬ: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Лия, Джошуа, Тай, Итан, Бран, Джереми, Амануэль, Джастин, Джессика, Элиза, Дилан, Эднан, Алан, Нильс, Элен, Ли, Ким, Адель.

Леон, Бердик, Оливер, Гольдман, Вайтинг, Фаучи, Хоссфилд, Лемма, Моррел, Озаир, Робинсон, Лемье, Витмонт, Каллен, Спектр

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: рабочая + техническая, истрёпанная + техническая, старинная + техническая, техническая.

Лицо: простое, красивое, открытое или выразительное.

Глаза: прищуренные, спокойные, пляшущие, быстрые или оценивающие.

Тело: толстое, хрупкое, горбатое, жилистое, приземистое или странное.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто –1 Жёстко =0 Пылко +1 Умно +1 Странно +2
- Круто =0 Жёстко –1 Пылко –1 Умно +2 Странно +2
- Круто +1 Жёстко –1 Пылко =0 Умно +1 Странно +2
- Круто +1 Жёстко +1 Пылко –1 Умно =0 Странно +2

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 странным. Скажи этому игроку история +1.
- Скажи всем остальным история –1. Ты и сам немного странный.

В ходы других:

- Выбери персонажа, в котором видишь самую серьезную потенциальную проблему. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Со всеми остальными, какое бы число они ни назвали, вычти 1 и запиши рядом с именами их персонажей. У тебя есть чем заняться и что изучать, помимо них.

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.

Снаряжение

Помимо мастерской, опиши свою одежду. У тебя есть всякая всячина на 3 бартера и любое обычное личное снаряжение или оружие.

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики с подчеркнутой характеристикой и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5^{ый}, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя – Внешность

Характеристики

Круто

действовать под огнём

○ подчеркнуто

Жёстко

угрожать насилем; взять силой

○ подчеркнуто

Пылко

соблазнить или манипулировать

○ подчеркнуто

Умно

оценить ситуацию
оценить человека

○ подчеркнуто

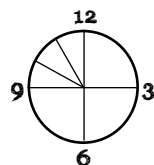
Странно

открыть свой разум

○ подчеркнуто

Урон

счётчик



○ стабilen

- разбит (-1круто)
- покалечен (-1жестко)
- изуродован (-1пылко)
- сломлен (-1умно)

История

помочь или помешать;
конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, ты автоматически *читаешь его*, как будто он вещь и ты выбросил 10+, есть у тебя этот ход или нет. Другой игрок и МЦ вместе ответят на твои вопросы.

Во всех остальных случаях с людьми это не работает, только с вещами.

Развитие

- опыт ○○○○○>>>улучшение
- __ получи +1круто (макс. круто +2)
 - __ получи +1жестко (макс. жестко +2)
 - __ получи +1умно (макс. умно +3)
 - __ получи новый ход технаря
 - __ получи новый ход технаря
 - __ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
 - __ получи банду (опиши) для защиты и *лидерство*
 - __ добавь к мастерской систему жизнеобеспечения и сможем работать в ней и над людьми
 - __ получи ход из другого буклета
 - __ получи ход из другого буклета
 - __ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
 - __ отправь персонажа почивать на лаврах
 - __ создай второго персонажа
 - __ смени буклет персонажа на новый
 - __ выбери 3 базовых хода и улучши их
 - __ получи 4 других базовых хода.

Ходы технаря

- **Читать вещи:** когда ты берёшь что-то в руки или изучаешь, делай это +странно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:
 - кто последним трогал эту вещь до меня?
 - кто её сделал?
 - какие сильные эмоции последний раз ощущались возле неё?
 - какие слова были сказаны последними возле неё?
 - что последний раз делали с ней или с её помощью?
 - что с ней не так и как мне это исправить?

При провале считай, что ты открыл свой разум мировому вихрю и провалил бросок.

- **Нутром чует:** в начале встречи действуй +странно. На 10+ получи 1+1 шанс. На 7–9 получи 1 шанс. В любое время, ты (либо МЦ) можешь потратить твой шанс, чтобы ты уже оказался там, где надо. При тебе будут нужные инструменты и необходимая информация. Тому, как ты здесь оказался, может быть ясное объяснение, а может и не быть. Если у тебя был 1+1 шанс, сразу получи +1 к следующему броску. При провале МЦ получает 1 шанс. Он может потратить его на то, чтобы ты всё равно оказался там, но скованным, в ловушке или что-то вроде того.

- **Прав как всегда:** когда персонаж приходит к тебе за советом, скажи ему честно, как на твой взгляд лучше поступить. Если он следует твоему совету, он получает +1 ко всем броскам, которые совершает в процессе, а ты отмечаешь опыт.

- **Изношенная грань реальности:** некоторые компоненты твоей мастерской или какие-то сочетания компонентов обладают уникальной восприимчивостью к мировому вихрю (+погружение). Выбери и назови их, или пусть МЦ покажет их во время игры.

- **Пугающе сосредоточен:** когда ты действуешь под огнём, действуй +странно, а не +круто.

- **Глубинные озарения:** ты получаешь +1странно (странно+3).

Снаряжение и бартер

Другие ходы

Шансы

Именное оружие

Стрелковое

Основа (выбери 1):

- пистолет (урон 2 ближний перезарядка громкий);
- дробовик (урон 3 ближний перезарядка кровавый);
- винтовка (урон 2 ближняя дальняя перезарядка громкая).

Навороты (выбери 2):

- украшенное (+ценное);
- древнее (+ценное);
- полуавтоматическое (-перезарядка);
- короткие очереди (ближнее / дальнее);
- автоматическое (+область);
- глушитель (-громкое);
- мощное (+1урон);
- бронебойные патроны (+ББ);
- оптика (+дальнее или +1урон на дальней дистанции);
- большое (+1урон).

Холодное

Основа (выбери 1):

- длинное древко (урон 1 рукопашный область);
- короткое древко (урон 1 рукопашный);
- рукоять (урон 1 рукопашный);
- цепь (урон 1 рукопашный область).

Навороты (выбери 2):

- украшенное (+ценное);
- древнее (+ценное);
- набалдашник (+1урон);
- шипы (+1урон);
- клинок (+1урон);
- длинный клинок* (+2урона);
- тяжелый клинок* (+2урона);
- клинки* (+2урона);
- скрытое (+бесконечное).

*считается за два наворота

Твое именное оружие

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер это обычная цена за одно совершенное убийство или неделю работы телохранителем.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; взятки, поборы и подарки, которые проведут почти к кому угодно.

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

ЧЕРТОВКА

Даже в таком опасном мире постапокалипсиса как наш есть чертовки... те, от кого надо бы скромно отойти, глядя в пол, но куда там! Они вроде голубоватой потрескивающей лампы, которая притягивает на свой свет, сечёшь? Ты смотришь на них; тебе кажется, что ты влюбился; а потом — миллиард вольт! — и твои крылышки обгорают как бумага.

Опасные!

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com


Дополнительные правила

Урон

Когда персонаж получает урон, игрок отмечает сегменты на его счетчике урона. Отметь один полный сегмент за каждую полученную единицу урона, начиная с сегмента между 12:00 и 3:00.

Когда персонаж получает урон, обычно этот урон равен показателю урона оружия, атаки или происшествия, минус показатель брони персонажа. Это называется урон за вычетом брони.

Второстепенные ходы

Когда ты получаешь урон, учти полученный +урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.
- Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.
- Выбери 2 из списка на 7–9 ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать что-то одно:

- Ты теряешь равновесие.
- Ты отпускаешь то, что держал.
- Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.
- Ты не замечаешь чего-то важного.

При промахе МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1урон.

Когда ты наносишь урон другому персонажу игрока, он получает +1 к истории с тобой (на своём листе) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история+1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты причиняешь кому-то боль, он лучше тебя узнаёт.

ЧЕРТОВКА

Банда

По умолчанию твоя банда состоит примерно из 15 отъявленных головорезов, оснащённых подобранным или импровизированным оружием и доспехами, и забивших большой болт на дисциплину (*урон 2 банда малая жестокая броня 1*).

Выбери 2:

- ☐ твоя банда состоит примерно из 30 отъявленных головорезов (*средняя, а не малая*)
- ☐ твоя банда хорошо вооружена (+*Урон*)
- ☐ твоя банда хорошо бронирована (+*Броня*)
- ☐ твоя банда дисциплинирована (убери *жестокая*)
- ☐ твоя банда кочевая и может обслуживать и ремонтировать свои байки, не имея базы (добавь *мобильная*)
- ☐ твоя банда самодостаточна и может обеспечивать себя грабежами и собирательством (добавь *богатая*)

Затем выбери 1:

- ☐ байки твоей банды в плохом состоянии и требуют постоянного внимания (уязвимость: *поломка*)
- ☐ байки твоей банды капризны и сложны в обслуживании (уязвимость: *малоподвижность*)
- ☐ твоя банда не слишком сплочённая, люди приходят и уходят, когда захотят (уязвимость: *дезертирство*)
- ☐ твоя банда в значительном долгу перед кем-то могущественным (уязвимость: *обязательства*)
- ☐ твоя банда грязная и нездоровая (уязвимость: *болезнь*)

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за: *один рейд, один караван, проведённый через враждебную территорию, одну чётко и ясно представленную угрозу, неделю работы в качестве банды костоломов и мордоворотов*.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер одновременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются ценными или хай-тек; ремонт хай-тек снаряжения у техника; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно*.

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Размер	

Урон	Броня

+1урона против банд меньших размеров,—1урон против банд больших размеров. 1 за каждую степень разницы в размерах.

Метки

Знакомьтесь:

ЧОППЕР

В этом загнущемся мире постоянно всего не хватает, да и как иначе? Не хватает здоровой еды, чистой воды, безопасности, света, электричества, детей, надежды.

Но ушедший Золотой век в избытке оставил нам патронов и бензина. Походу этим мудакам они в итоге не так уж сильно пригодились.

Вот так вот, чоппер. И хватит с тебя.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Использование банды в качестве оружия

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.



ЧОППЕР: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Пёс, Домино, Ти-бон, Вонючка, Сатана, Ларс, Пуля, Кость, Придурок, Полпинты, Стрелок, Алмаз, Голди, Жестянщик, Буйный, Бэби, Гага, Молот, Бухло, Два очка, Алкаш, Провод, Пошляк

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: боевой прикид байкера, понтовый прикид байкера, старый прикид байкера или садо-мазо прикид байкера.

Лицо: обветренное, сильное, морщинистое, узкое или изуродованное.

Глаза: узкие, выгоревшие, расчётливые, усталые или добрые.

Тело: коренастое, поджарое, жилистое, крепкое или толстое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1 Жёстко +2 Пылко -2 Умно +1 Странно =0
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко +1 Умно =0 Странно -1
- Круто +1 Жёстко +2 Пылко =0 Умно +1 Странно -1
- Круто +2 Жёстко +2 Пылко -1 Умно =0 Странно -1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Ты получаешь оба хода чоппера.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь. Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

Скажи всем история +1. Не такой уж ты и сложный.

В ходы других:

- Один из них противостоял тебе и твоей банде. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Со всеми остальными, какое бы число они ни назвали, вычти 1 и запиши рядом с именами их персонажей. Тебя не особо волнуют... типа... людишки.

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.

Снаряжение

Кроме твоего байка и банды, опиши свою одежду, которая дает броню 1 или 2, по желанию. Выбери два серьёзных предмета оружия:

- магнум (урон 3 ближний перезарядка громкий)
- пистолет-пулемет (урон 2 ближний область громкий)
- обреза (урон 3 ближний перезарядка кровавый)
- мотировка (урон 2 рукопашная кровавая)
- мачете (урон 3 рукопашное кровавое)

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики с подчеркнутой характеристикой и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5^ю, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и пометь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики



действовать под огнём

Круто

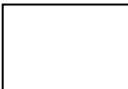
☐ подчеркнуто



угрожать насилем; взять силой

Жёстко

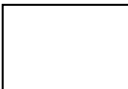
☐ подчеркнуто



соблазнить или манипулировать

Пылко

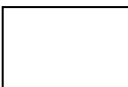
☐ подчеркнуто



оценить ситуацию оценить человека

Умно

☐ подчеркнуто



открыть свой разум

Странно

☐ подчеркнуто

Урон



☐ стабilen

- ☐ разбит (-1круто)
- ☐ покалечен (-1жестко)
- ☐ изуродован (-1пылко)
- ☐ сломлен (-1умно)

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Если ты занимаешься сексом с другим персонажем, он сразу же отмечает история +3 с тобой в своем буклете. Он также может по желанию дать тебе -1 или +1 истории с ним в твоём буклете.

Развитие

опыт ○○○○○○>>улучшение

- ___ получи +1жестко (макс. жестко +3)
- ___ получи +1круто (макс. круто +2)
- ___ получи +1умно (макс. умно+2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ получи +1странно (макс. странно +2)
- ___ выбери новую особенность своей банды
- ___ получи 2 гешефта (опиши) и халтуру
- ___ получи поселение (опиши) и богатство
- ___ 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 чоппера

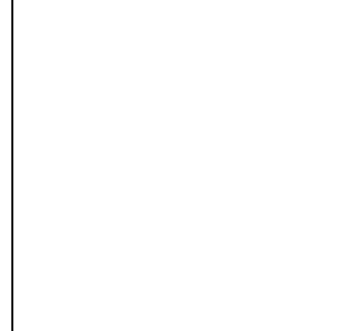
● **Вожак стаи:** когда пытаешься заставить банду поступить по-твоему, действуй [.] +жестко. На 10+ получи все 3 возможности. На 7-9 выбери 1:

- они делают то, что ты хочешь
- они не наезжают на тебя из-за этого
- тебе не приходится показательно отметить одного из них

При провале, кто-то в твоей банде всерьёз бросает вызов твоему лидерству.

● **Гребанное ворьё:** когда ты приказываешь банде что-то поискать в карманах и седельных сумках, действуй [.] +жестко. Это должно быть что-то достаточно маленькое, чтобы туда поместиться. На 10+ у одного из вас находится как раз то или почти то, что нужно. На 7-9 у одного из вас находится что-то очень похожее, если, конечно, ты ищешь не хай-тек. Тогда никаких бросков. При провале, у одного из вас было как раз то, что нужно, но какой-то говноед эту штуку спёр.

Снаряжение и бартер



Другие ходы



Шансы



Твой байк

Сила (выбери 1 или 2): быстрый, прочный, агрессивный, компактный, огромный, чуткий.

Вид (выбери 1 или 2): блестящий, винтажный, с высоким рулём, ревущий, широкозадый, мощный, яркий, роскошный.

Слабости (выбери 1): медленный, неаккуратный, прожорливый, мелкий, капризный, ленивый, ненадежный.

Если по каким-то причинам тебе потребуются параметры твоего байка (обычно они не нужны), его сила+1 внешность+1 броня 1 слабость+1.

Сила

Вид

Слабости

■ Второстепенные ходы ■

Ходы бартера

По умолчанию персонажи имеют доступ к ходам бартера, но МЦ может решить их ограничить.

Когда ты *даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями*, считается будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты *идёшь на шумный рынок поселения*, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй [·][·][·]+умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня
- чёрт, было, но я только что продал его парню по имени *Рольфбол*, может, возьмёшь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

Когда ты *сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело*, учти потраченный [·][·][·]+бартер (макс. +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале, ты это получаешь, но на очень поганных условиях.

Погружение

По умолчанию ни у кого нет доступа к погружению, но его могут дать последователи гуру или мастерская техника.

Когда ты *погружаешься в мировой вихрь* с помощью своих последователей или в своей мастерской, действуй [·][·][·]+странно. При успехе можешь выбрать 1:

- Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.
- Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.
- Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.
- Внести информацию в мировой вихрь.
- Открыть окно в мировой вихрь.

По умолчанию эффект будет длиться до тех пор, пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет нестабилен. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.
- Он глубоко проникнет в мировой вихрь.
- Он широко затронет мировой вихрь.
- Он стабилен и ограничен, без утечек.

При провале, что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.

Представляет:

ХОДЫ

В эпоху постапокалипсиса, друг мой, ты — это то, что ты *делаешь*.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■ Дополнительные ходы в битве ■

По умолчанию, дополнительные ходы битвы и счётчик битвы не используются. МЦ может решить ввести их в игру.

Счётчик битвы:

Случайный огонь означает урон 0 или 1 (рикошеты, пули ослаблены укрытием, пули выпущены издалека, почти без шансов попасть). Концентрированный огонь означает полный урон врага, зависящий от их оружия и их количества, как обычно.

Когда ты *прикрываешь кого-то огнём*, делай это [·][·][·]+круто. На 10+ ты не даёшь им попасть под концентрированный огонь даже после 9:00. На 7–9 их позиция или образ действия непригодны для обороны, и они действуют соответственно. При провале они попадают под концентрированный огонь прямо сейчас. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты *удерживаешь плохо обороняемую позицию* или *образ действия*, делай это [·][·][·]+жёстко. На 10+ ты можешь продолжать и на 3 сегмента попадаешь только под случайный огонь, даже после 9:00. На 7–9 ты можешь продолжать и на один тик попадаешь только под случайный огонь. Так или иначе, ты можешь бросить это дело прежде, чем кончится время, чтобы избежать концентрированного огня. При провале бросай всё сейчас или попади под концентрированный огонь. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты *послал всё нахер* и залёг, делай это [·][·][·]+умно. При успехе, ты в относительно безопасном месте до конца битвы. На 10+ ты не попадаешь под огонь. На 7–9 ты попадаешь только под случайный огонь. При провале тебе надо срочно менять позицию или попасть под концентрированный огонь.

Когда ты *доводишь до конца* чужой ход, учти [·][·][·]+историю. Если это один из персонажей МЦ, действуй [·][·][·]+умно. На 10+ Мастер выбирает для тебя что-то из следующего, что подходит:

- ты наносишь +1 урон
- ты доминируешь над чьей-то позицией
- ты делаешь неудобные для обороны позицию или образ действия безопасными
- ты полностью избегаешь огня
- ты создаёшь возможность и полностью её используешь

На 7–9 ты создаёшь возможность, но ты пока не ухватился за неё или не использовал. МЦ скажет что именно. При промахе МЦ выбирает что-то из вышеперечисленного для соответствующего своего персонажа.



■ Базовые ходы

Действовать под огнём

Когда ты *действуешь под огнём*, или залёг, чтобы переждать огонь, действуй [.] +круто. На 10+ ты это делаешь. На 7–9 ты содрогаешься, колеблешься или медлишь: МЦ может предложить тебе худший исход, тяжёлую цену или отвратный выбор.

Угрожать насиллием

Когда ты *угрожаешь кому-то насиллием*, действуй [.] +жёстко. На 10+ ему придётся выбрать: противостоять тебе и огрести, или прогнуться и сделать то, что ты хочешь. На 7–9 он может вместо этого выбрать 1:

- *убраться к чертям с твоего пути*
- *надёжно укрыться*
- *дать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь*
- *спокойно отступить, держа руки на виду*
- *сказать тебе то, что ты хочешь знать (или хочешь услышать)*

Взять силой

Когда ты *пытаешься взять что-то силой*, или укрепить свою власть над этим, действуй [.] +жёстко. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 2:

- *ты ясно и чётко этим завладел*
- *ты получил мало урона*
- *ты нанёс ужасающий урон*
- *ты впечатлил, привёл в смятение или напугал врага*

Соблазнить или манипулировать

Когда ты *пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им*, скажи ему, что ты хочешь, и сделай это [.] +пылко. В случае персонажа МЦ: при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал и делает, если ты обещаешь. На 10+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет. На 7–9 сначала им нужны чёткие гарантии прямо сейчас. В случае персонажей игроков: на 10+ и то и другое: На 7–9 выбери 1:

- *если он это делает, он отмечает опыт*
- *если он отказывается — это действие под огнём*

Что делать потом — решать ему.

■ Базовые ходы

Оценить ситуацию

Когда ты *оцениваешь напряжённую ситуацию*, действуй [.] +умно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. Когда ты действуешь в соответствии с его ответами, получи +1. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:

- *каков для меня наилучший путь к отступлению/способ войти/способ обойти?*
- *какой враг для меня наиболее уязвим?*
- *какой враг представляет наибольшую угрозу?*
- *чего мне следует опасаться?*
- *каково истинное положение моего врага?*
- *кто здесь всё контролирует?*

Оценить человека

Когда ты *оцениваешь человека* во время напряжённого общения, действуй [.] +умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Общаясь с ним, трать запас 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- *говорит ли твой персонаж правду?*
- *что твой персонаж на самом деле чувствует?*
- *что твой персонаж намерен сделать?*
- *что твой персонаж хочет, чтобы я сделал?*
- *как я могу заставить твоего персонажа __?*

Открыть свой разум

Когда ты *открываешь свой разум мировому вихрю*, действуй [.] +странно. При успехе МЦ скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации и может задать пару вопросов; ответь на них. На 10+ МЦ опишет всё подробно. На 7–9 МЦ опишет определённые впечатления. Если ты уже знаешь всё, что можно знать, МЦ так тебе и скажет.

Помочь или помешать

Когда ты *помогаешь* или *мешаешь* кому-то, кто делает бросок, учти [.] +историю. При успехе, он получает +1 (помощь) или –2 (помеха). На 7–9, ты также представляешь себя под огонь, опасность, воздаяние или платишь цену.

Конец встречи

В конце каждой встречи, выбери персонажа, который теперь знает тебя лучше, чем раньше. Если таких больше одного, выбери на своё усмотрение. Скажи этому игроку прибавить +1 к его истории с тобой в его буклете. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 (а значит — отмечает опыт).

■ Второстепенные ходы

Ходы урона и лечения

По умолчанию ходы урона и лечения используются в игре. МЦ может решить пропускать их, когда считает нужным. Этот ход необычен тем, что успех это плохо для игрока, а провал — хорошо.

Когда ты *получаешь урон*, учти полученный +урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- *Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.*
- *Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.*

Выбери 2 из списка на 7–9, ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать 1:

- *Ты теряешь равновесие.*
- *Ты отпускаешь то, что держал.*
- *Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.*
- *Ты не замечаешь чего-то важного.*

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1урон.

Когда ты *наносишь урон другому персонажу игрока*, он получает +1 истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты *лечишь урон другого персонажа*, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который вылечишь. Если это доводит твой показатель до история +4, сбрось его до история +1 как обычно и отметь опыт.

Когда ты причиняешь кому-то боль, он лучше тебя узнаёт. Когда ты кого-то лечишь, ты лучше его узнаёшь.

Озарение

По умолчанию ни у кого нет доступа к озарению, но его могут дать последователи гуру.

Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках *озарения*, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь такой линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.

■ Второстепенные ходы ■

Ходы бартера

По умолчанию персонажи имеют доступ к ходам бартера, но МЦ может решить их ограничить.

Когда ты *даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями*, считается будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты *идёшь на шумный рынок поселения*, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй [·][·][·]+умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня
- чёрт, было, но я только что продал его парню по имени *Рольфбол*, может, возьмёшь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

Когда ты *сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело*, учти потраченный [·][·][·]+бартер (макс. +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале, ты это получаешь, но на очень поганных условиях.

Погружение

По умолчанию ни у кого нет доступа к погружению, но его могут дать последователи гуру или мастерская техника.

Когда ты *погружаешься в мировой вихрь* с помощью своих последователей или в своей мастерской, действуй [·][·][·]+странно. При успехе можешь выбрать 1:

- Установить контакт через мировой вихрь с кем-то или чем-то с ним связанным.
- Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.
- Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.
- Внести информацию в мировой вихрь.
- Открыть окно в мировой вихрь.

По умолчанию эффект будет длиться до тех пор, пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет нестабилен. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.
- Он глубоко проникнет в мировой вихрь.
- Он широко затронет мировой вихрь.
- Он стабилен и ограничен, без утечек.

При провале, что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.

Представляет:

ХОДЫ

В эпоху постапокалипсиса, друг мой, ты — это то, что ты *делаешь*.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■ Дополнительные ходы в битве ■

По умолчанию, дополнительные ходы битвы и счётчик битвы не используются. МЦ может решить ввести их в игру.

Счётчик битвы:

Случайный огонь означает урон 0 или 1 (рикошеты, пули ослаблены укрытием, пули выпущены издалека, почти без шансов попасть). Концентрированный огонь означает полный урон врага, зависящий от их оружия и их количества, как обычно.

Когда ты *прикрываешь кого-то огнём*, делай это [·][·][·]+круто. На 10+ ты не даёшь им попасть под концентрированный огонь даже после 9:00. На 7–9 их позиция или образ действия непригодны для обороны, и они действуют соответственно. При провале они попадают под концентрированный огонь прямо сейчас. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты *удерживаешь плохо обороняемую позицию* или *образ действия*, делай это [·][·][·]+жёстко. На 10+ ты можешь продолжать и на 3 сегмента попадаешь только под случайный огонь, даже после 9:00. На 7–9 ты можешь продолжать и на один тик попадаешь только под случайный огонь. Так или иначе, ты можешь бросить это дело прежде, чем кончится время, чтобы избежать концентрированного огня. При провале бросай всё сейчас или попади под концентрированный огонь. (Если это случилось до 9:00, значит 9:00 настало прямо сейчас).

Когда ты *послал всё нахер* и залёг, делай это [·][·][·]+умно. При успехе, ты в относительно безопасном месте до конца битвы. На 10+ ты не попадаешь под огонь. На 7–9 ты попадаешь только под случайный огонь. При провале тебе надо срочно менять позицию или попасть под концентрированный огонь.

Когда ты *доводишь до конца* чужой ход, учти [·][·][·]+историю. Если это один из персонажей МЦ, действуй [·][·][·]+умно. На 10+ Мастер выбирает для тебя что-то из следующего, что подходит:

- ты наносишь +1 урон
- ты доминируешь над чьей-то позицией
- ты делаешь неудобные для обороны позицию или образ действия безопасными
- ты полностью избегаешь огня
- ты создаёшь возможность и полностью её используешь

На 7–9 ты создаёшь возможность, но ты пока не ухватился за неё или не использовал. МЦ скажет что именно. При промахе МЦ выбирает что-то из вышеперечисленного для соответствующего своего персонажа.



■ Базовые ходы ■

Действовать под огнём

Когда ты *действуешь под огнём*, или залёг, чтобы переждать огонь, действуй [.] +круто. На 10+ ты это делаешь. На 7–9 ты содрогаешься, колеблешься или медлишь: МЦ может предложить тебе худший исход, тяжёлую цену или отвратный выбор.

Угрожать насилем

Когда ты *угрожаешь кому-то насилем*, действуй [.] +жёстко. На 10+ ему придётся выбрать: противостоять тебе и огрести, или прогнуться и сделать то, что ты хочешь. На 7–9 он может вместо этого выбрать 1:

- *убраться к чертям с твоего пути*
- *надёжно укрыться*
- *дать тебе что-то, что, как он думает, ты хочешь*
- *спокойно отступить, держа руки на виду*
- *сказать тебе то, что ты хочешь знать (или хочешь услышать)*

Взять силой

Когда ты *пытаешься взять что-то силой*, или укрепить свою власть над этим, действуй [.] +жёстко. При успехе выбери варианты. На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 2:

- *ты ясно и чётко этим завладел*
- *ты получил мало урона*
- *ты нанёс ужасающий урон*
- *ты впечатлил, привёл в смятение или напугал врага*

Соблазнить или манипулировать

Когда ты *пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им*, скажи ему, что ты хочешь, и сделай это [.] +пылко. В случае персонажа МЦ: при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал и делает, если ты обещаешь. На 10+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет. На 7–9 сначала им нужны чёткие гарантии прямо сейчас. В случае персонажей игроков: на 10+ и то и другое: На 7–9 выбери 1:

- *если он это делает, он отмечает опыт*
- *если он отказывается — это действие под огнём*

Что делать потом — решать ему.

■ Базовые ходы ■

Оценить ситуацию

Когда ты *оцениваешь напряжённую ситуацию*, действуй [.] +умно. При успехе можешь задать МЦ вопросы. Когда ты действуешь в соответствии с его ответами, получи +1. На 10+ задай 3. На 7–9 задай 1:

- *каков для меня наилучший путь к отступлению/способ войти/способ обойти?*
- *какой враг для меня наиболее уязвим?*
- *какой враг представляет наибольшую угрозу?*
- *чего мне следует опасаться?*
- *каково истинное положение моего врага?*
- *кто здесь всё контролирует?*

Оценить человека

Когда ты *оцениваешь человека* во время напряжённого общения, действуй [.] +умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 1 шанс. Общаясь с ним, трать запас 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- *говорит ли твой персонаж правду?*
- *что твой персонаж на самом деле чувствует?*
- *что твой персонаж намерен сделать?*
- *что твой персонаж хочет, чтобы я сделал?*
- *как я могу заставить твоего персонажа __?*

Открыть свой разум

Когда ты *открываешь свой разум мировому вихрю*, действуй [.] +странно. При успехе МЦ скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации и может задать пару вопросов; ответь на них. На 10+ МЦ опишет всё подробно. На 7–9 МЦ опишет определённые впечатления. Если ты уже знаешь всё, что можно знать, МЦ так тебе и скажет.

Помочь или помешать

Когда ты *помогаешь* или *мешаешь* кому-то, кто делает бросок, учти [.] +историю. При успехе, он получает +1 (помощь) или –2 (помеха). На 7–9, ты также представляешь себя под огонь, опасность, воздаяние или платишь цену.

Конец встречи

В конце каждой встречи, выбери персонажа, который теперь знает тебя лучше, чем раньше. Если таких больше одного, выбери на своё усмотрение. Скажи этому игроку прибавить +1 к его истории с тобой в его буклете. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 (а значит — отмечает опыт).

■ Второстепенные ходы ■

Ходы урона и лечения

По умолчанию ходы урона и лечения используются в игре. МЦ может решить пропускать их, когда считает нужным.

Этот ход необычен тем, что успех это плохо для игрока, а провал — хорошо.

Когда ты *получаешь урон*, учти полученный +урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- *Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.*
- *Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.*

Выбери 2 из списка на 7–9, ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать 1:

- *Ты теряешь равновесие.*
- *Ты отпускаешь то, что держал.*
- *Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.*
- *Ты не замечаешь чего-то важного.*

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1урон.

Когда ты *наносишь урон другому персонажу игрока*, он получает +1 истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история +1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты *лечишь урон другого персонажа*, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который вылечишь. Если это доводит твой показатель до история +4, сбрось его до история +1 как обычно и отметь опыт.

Когда ты причиняешь кому-то боль, он лучше тебя узнаёт. Когда ты кого-то лечишь, ты лучше его узнаешь.

Озарение

По умолчанию ни у кого нет доступа к озарению, но его могут дать последователи гуру.

Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках *озарения*, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь такой линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения и не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.

— Мастер Церемоний —

Замысел

- Сделай так, чтобы постапокалипсис казался реальным.
- Сделай жизнь персонажей игроков не скучной.
- Играй, чтобы узнать, что будет.

Всегда говори

- То, чего требуют принципы.
- То, чего требуют правила.
- То, чего требует твоя подготовка.
- То, чего требует честность.

Принципы

- Изрыгай апокалиптику.
- Обращайся к персонажам, а не к игрокам.
- Делай ход, но не подавай виду.
- Делай ход, но никогда его не называй.
- Смотри в прицел.
- Всем давай имена, всех делай людьми.
- Задавай провокационные вопросы и используй ответы.
- Отвечай то подставками, то редкими наградами.
- Будь фанатом персонажей игроков.
- Думай и о том, что за кадром.
- Иногда отдавай право принимать решение другим.

Твои ходы

- Раздели их.
- Захвати кого-нибудь.
- Подставь кого-то под удар.
- Обменяй урон на урон (*за вычетом брони*).
- Намекни на беду за кадром.
- Покажи беду в будущем.
- Нанеси урон (*за вычетом брони*).
- Отними их барахло.
- Заставь их купить.
- Покажи недостатки их барахла.
- Сообщи возможные последствия и задай вопрос.
- Предложи возможность, с ценой или без.
- Обрати их ход на их самих.
- Сделай ход угрозой (*одного из твоих фронтов*).
- После каждого хода спрашивай: «что делаешь?»

И ещё кое-что

- Постоянно рисуй карты.
- Обращай вопрос к тому, кто его задал или к группе в целом.
- Время от времени делай отступления.
- Иногда «проматывай» действие, а иногда показывай всё детально.
- Следуй по кругу вокруг стола.
- Делай перерывы и не спеши.

Представляет:

— ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА —

Игрокам легко. У них есть эти клёвые буклеты, они их заполняют и готовы к игре. Твоя работа сложнее: тебе надо подготовить гораздо больше. Им надо создать по одному персонажу, а тебе целый чёртов мир.

Так что всё будет по-честному. Тебе надо создать целый мир и у тебя будет вся первая встреча на его создание. Ты должен делать жизнь персонажей нескучной, так что потрать всю первую встречу на знакомство с ними.

буклет МЦ для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

— Дополнительные правила —

Основы мира

Пока игроки создают своих персонажей и отвечают на вопросы, у тебя есть хорошая возможность, отвечая на вопросы, задать определённые основы будущей игры. Вот некоторые вещи, которые я предпочитаю сказать сразу:

- Вашим персонажам не обязательно быть *друзьями*, но они знают друг друга и их можно назвать союзниками. Они могут стать врагами в ходе игры, но не должны начинать игру врагами.
- В Постапокалипсисе ваши персонажи особенные. Есть другие медики и друзья даже могут называть их «ангелами», но ты единственный *ангел*. Есть другие руководители поселений и вожди, которых могут называть «вожаками», но ты единственный *вожак*.
- Некоторые из вас могут выбрать броню. Броня 1 может быть чем угодно: пуленепробиваемым жилетом, байкерской косухой, бронированным корсетом, на ваше усмотрение. А вот броня 2 это серьёзные доспехи. Защитное снаряжение спецподразделений. Она может быть примитивной, сделанной из кусков машины или чего-то ещё. Суть в том, что ты ходишь *в доспехах*.
- Эй, смотри, тут сказано: у тебя есть «всякая всячина на 3 бартера» или что-то вроде. Есть какое-то средство обмена, которое вы все используете или это и правда бартерный обмен? Дядя, ты вожак, в твоём поселении есть то, что используется в качестве денег? Или Вильсон, ты комбинатор, какую оплату ты предпочитаешь?
- Я здесь не для того, чтобы вас поиметь. Иначе, вы могли бы уже собираться домой, верно? Я бы просто сказал: «Начинается землетрясение. Вы все получаете 10 урона и умираете. Конец». Нет, я хочу узнать, что случится с вашими крутыми, сексуальными, офигенными персонажами. Как и вы!



Имена

Там-Там, Сучок, Копна, Белый, Ляля, Билл, Крайн, Купец, Чистюля, Ик, Шан, Остров, Уля, Девка Джо, Дреммер, Боллз, Эми, Руфь, Джакабака, Ба, Майс, Пёсья Башка, Гуго, Рорк, Монах, Пьер, Норвелл, Эйч, Голова-стый Оми, Корбетт, Жанетт, Ром, Перец, Мозг, Матильда, Ротшильд, Вишер, Куропатка, Вин «Костыль», Бар, Крин, Парчер, Миллион, Гром, Приёмыш, Милл, Даствич, Ньютон, Дао, Промах, Тройка, Принц, Ист-Харроу, Чайник, Вонючка, Крайний, Двак, Труба, Абондо, Мими, Фианелли, Дробь, Ли, Гарридан, Рис, До, Улитка, Запал, Харя, Красавчик, Баркер, Имам, Боуди, Дафф, Выход, Борода, Глянь, Шазза, Фауна, Солнце, Чак, Рикарра, Прима.

Ресурсы

мясо, соль, зерно, свежая еда, обычная еда, консервы, мясо (не спрашивай), питьевая вода, горячая вода, убежище, свобода, досуг, горючее, тепло, безопасность, время, здоровье, медикаменты, информация, статус, особые товары, предметы роскоши, бензин, оружие, труд, квалифицированный труд, признание, верность, кровные узы, стратегическое положение, наркотики, рабочие животные, скот, ноу-хау, стены, жилое пространство, склады, машины, связи, доступ, сырьё, книги

Типы угроз

Вожди:

работорговец, матка, порок, диктатор, коллекционер, альфа

Аномалии:

каннибал, мутант, садомазохист, переносчик болезни, мозголом, рождённый чудовищем

Ландшафты:

тюрьма, родовая яма, печь, мираж, лабиринт, крепость

Бедствия:

болезнь, обстоятельство, обычай, мания, жертва, препятствие

Звери:

охотящаяся стая, сибариты, бан-диты, культ, толпа, семья

Во время первой встречи

- Веди игру. Покажи её.
- Описывай. Изрыгай апокалиптику.
- Отталкивайся от создания персонажей.
- Без конца задавай вопросы.
- Откладывай некоторые подробности на потом.
- Ищи где они бессильны.
- Веди в этом направлении.
- Подталкивай игроков делать ходы.
- Переплетай персонажей, дай им время взаимодействовать друг с другом.
- Вводи живых персонажей МЦ с именами.
- Чёрт подери, устрой бой.
- Заполни этот буклет первой встречи.

А вот это интересно...

Амбиции

Зависть

Отчаяние

Голод

Жажда

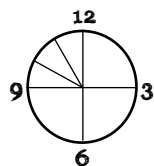
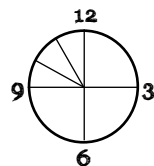
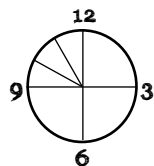
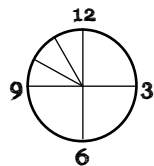
Невежество

Страх

Утасанье



Общие счётчики



Представляет:

ФРОНТЫ

Фронты это то, что МЦ готовит к игре.

Фронт — это набор связанных между собой угроз. Угрозы это люди, места и условия, которые, в силу своей сути или в результате своих действий, неизбежно угрожают персонажам игроков. Таким образом, фронт — это все отдельные угрозы, вытекающие из данной угрожающей ситуации.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Создание фронта

- Выбери основной недостаток.
- Создай 3-4 угрозы.
- Запиши его цель/тёмное будущее.
- Запиши 2-4 вопроса-ставки.
- Сделай список действующих лиц фронта.
- Создай общие счётчики фронта.

Основной недостаток

В основе каждого фронта лежит основной недостаток. Выбери 1:

- Голод
- Жажда
- Невежество
- Страх
- Угасание
- Отчаяние
- Зависть
- Амбиции

Угрозы

Угрозы	Вожди	Аномалии
Вожди	Работорговец	Каннибал
Аномалии	Матка	Мутант
Ландшафты	Пророк	Садомазохист
Бедствия	Диктатор	Переносчик болезни
Звери	Коллекционер	Мозголом
	Вожак	Рождённый чудовищем
Ландшафты	Бедствия	Звери
Тюрьма	Болезнь	Охотящаяся стая
Родовая яма	Обстоятельства	Сибариты
Печь	Обычай	Бандиты
Мираж	Мания	Переносчик болезни
Лабиринт	Жертва	Толпа
Форт	Препятствие	Семья

См. полное описание, включая импульсы на стр. XX-XX.



ФРОНТ

Угроза 1

Называется:

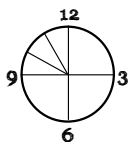
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Угроза 2

Называется:

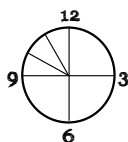
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Называется:

Выражает:

Тёмное будущее / цель:

Описание и действующие лица:

Вопросы-ставки:

Угроза 3

Называется:

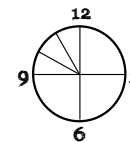
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Угроза 4

Называется:

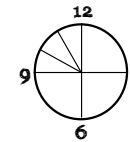
Тип:

Импульс:

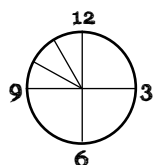
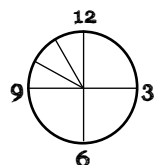
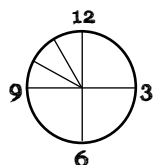
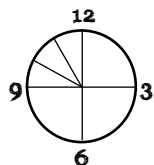
Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



■ Общие счётчики



Представляет:

■ ФРОНТЫ

Фронты это то, что МЦ готовит к игре.

Фронт — это набор связанных между собой угроз. Угрозы это люди, места и условия, которые, в силу своей сути или в результате своих действий, неизбежно угрожают персонажам игроков. Таким образом, фронт — это все отдельные угрозы, вытекающие из данной угрожающей ситуации.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■ Создание фронта

- Выбери основной недостаток.
- Создай 3-4 угрозы.
- Запиши его цель/тёмное будущее.
- Запиши 2-4 вопроса-ставки.
- Сделай список действующих лиц фронта.
- Создай общие счётчики фронта.

Основной недостаток

В основе каждого фронта лежит основной недостаток. Выбери 1:

- Голод
- Жажда
- Невежество
- Страх
- Угасание
- Отчаяние
- Зависть
- Амбиции

Угрозы

Угрозы	Вожди	Аномалии
Вожди	Работорговец	Каннибал
Аномалии	Матка	Мутант
Ландшафты	Пророк	Садомазохист
Бедствия	Диктатор	Переносчик болезни
Звери	Коллекционер	Мозголом
	Вожак	Рождённый чудовищем
Ландшафты	Бедствия	Звери
Тюрьма	Болезнь	Охотящаяся стая
Родовая яма	Обстоятельства	Сибариты
Печь	Обычай	Бандиты
Мираж	Мания	Переносчик болезни
Лабиринт	Жертва	Толпа
Форт	Препятствие	Семья

См. полное описание, включая импульсы на стр. XX-XX.



ФРОНТ

Угроза 1

Называется:

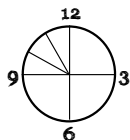
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Угроза 2

Называется:

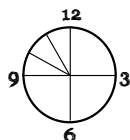
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Называется:

Выражает:

Тёмное будущее / цель:

Описание и действующие лица:

Вопросы-ставки:

Угроза 3

Называется:

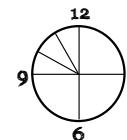
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Угроза 4

Называется:

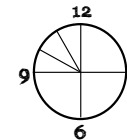
Тип:

Импульс:

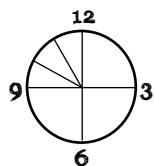
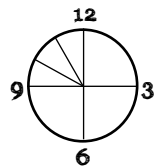
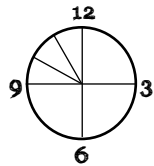
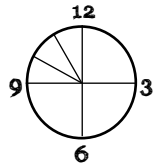
Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



■ Общие счётчики



Представляет:

ФРОНТЫ

Фронты это то, что МЦ готовит к игре.

Фронт — это набор связанных между собой угроз. Угрозы это люди, места и условия, которые, в силу своей сути или в результате своих действий, неизбежно угрожают персонажам игроков. Таким образом, фронт — это все отдельные угрозы, вытекающие из данной угрожающей ситуации.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2010 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■ Создание фронта

- Выбери основной недостаток.
- Создай 3-4 угрозы.
- Запиши его цель/тёмное будущее.
- Запиши 2-4 вопроса-ставки.
- Сделай список действующих лиц фронта.
- Создай общие счётчики фронта.

Основной недостаток

В основе каждого фронта лежит основной недостаток. Выбери 1:

- Голод
- Жажда
- Невежество
- Страх
- Угасание
- Отчаяние
- Зависть
- Амбиции

Угрозы

Угрозы	Вожди	Аномалии
Вожди	Работотворец	Каннибал
Аномалии	Матка	Мутант
Ландшафты	Пророк	Садомазохист
Бедствия	Диктатор	Переносчик болезни
Звери	Коллекционер	Мозголом
	Вожак	Рождённый чудовищем
Ландшафты	Бедствия	Звери
Тюрьма	Болезнь	Охотящаяся стая
Родовая яма	Обстоятельства	Сибариты
Печь	Обычай	Бандиты
Мираж	Мания	Переносчик болезни
Лабиринт	Жертва	Толпа
Форт	Препятствие	Семья

См. полное описание, включая импульсы на стр. XX-XX.

ФРОНТЫ

Угроза 1

Называется:

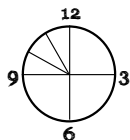
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



ФРОНТ

Называется:

Выражает:

Тёмное будущее / цель:

Описание и действующие лица:

Вопросы-ставки:

Угроза 3

Называется:

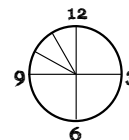
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Угроза 2

Называется:

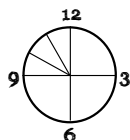
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Угроза 4

Называется:

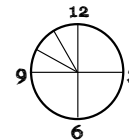
Тип:

Импульс:

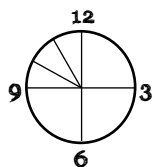
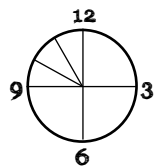
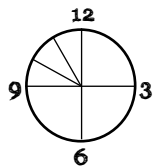
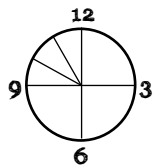
Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



■ Общие счётчики



Представляет:

ФРОНТЫ

Фронты это то, что МЦ готовит к игре.

Фронт — это набор связанных между собой угроз. Угрозы это люди, места и условия, которые, в силу своей сути или в результате своих действий, неизбежно угрожают персонажам игроков. Таким образом, фронт — это все отдельные угрозы, вытекающие из данной угрожающей ситуации.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2010 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■ Создание фронта

- Выбери основной недостаток.
- Создай 3-4 угрозы.
- Запиши его цель/тёмное будущее.
- Запиши 2-4 вопроса-ставки.
- Сделай список действующих лиц фронта.
- Создай общие счётчики фронта.

Основной недостаток

В основе каждого фронта лежит основной недостаток. Выбери 1:

- Голод
- Жажда
- Невежество
- Страх
- Угасание
- Отчаяние
- Зависть
- Амбиции

Угрозы

Угрозы	Вожди	Аномалии
Вожди	Работотворец	Каннибал
Аномалии	Матка	Мутант
Ландшафты	Пророк	Садомазохист
Бедствия	Диктатор	Переносчик болезни
Звери	Коллекционер	Мозголом
	Вожак	Рождённый чудовищем
Ландшафты	Бедствия	Звери
Тюрьма	Болезнь	Охотящаяся стая
Родовая яма	Обстоятельства	Сибариты
Печь	Обычай	Бандиты
Мираж	Мания	Переносчик болезни
Лабиринт	Жертва	Толпа
Форт	Препятствие	Семья

См. полное описание, включая импульсы на стр. XX-XX.



ФРОНТЫ

Угроза 1

Называется:

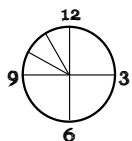
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Угроза 2

Называется:

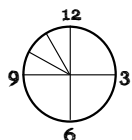
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



ФРОНТ

Называется:

Выражает:

Тёмное будущее / цель:

Описание и действующие лица:

Вопросы-ставки:

Угроза 3

Называется:

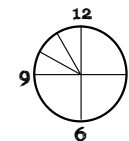
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



Угроза 4

Называется:

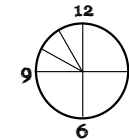
Тип:

Импульс:

Описание и действующие лица:

Специальный ход:

Счётчик:



■ Урон

Урон до 6:00 со временем со временем проходит сам. Урон после 9:00 со временем увеличивается, если физическое состояние персонажа не стабилизировать. Если игрок отмечает сегмент от 11:00 до 12:00, это значит, что персонаж мёртв, но его ещё можно реанимировать. Любой урон после этого убивает персонажа насовсем.

Когда персонаж получает урон, обычно этот урон равен показателю урона оружия, атаки или происшествия, минус показатель брони персонажа. Это называется *урон за вычетом брони*.

Когда счётчик урона персонажа пересекает 9:00, игрок может решить отметить увечье. Если он это делает, он получает увечье, но урон останавливается точно на 9:00. После 9:00 персонаж может брать увечье вместо любого нового ранения.

Персонажи МЦ, банды, машины и урон

Когда персонаж МЦ получает:

- Урон 1: косметический урон, боль, контузия, страх, если персонаж МЦ боится боли.
- Урон 2: раны, потеря сознания, сильная боль, сломанные кости, шок. Возможна смерть, подчас мгновенная.
- Урон 3: 50/50, что он умрёт мгновенно. В противном случае — ужасные раны, шок, скорая смерть.
- Урон 4: обычно мгновенная смерть, но иногда бедный изуродованный ублюдок ещё помучается.
- Урон 5 и более: смерть на месте и тело в клочья

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.

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

Когда машина получает:

- Урон 1: косметические повреждения. Дырки от пуль, разбитые стекла, дым. Урон не проходит по пассажирам.
- Урон 2: функциональные повреждения. Утечка горючего, простреленные покрышки, глохнет двигатель, проблемы с управлением, торможением или разгоном. Можно отремонтировать в полевых условиях. Урон 1 проходит по пассажирам.
- Урон 3: серьёзные повреждения. Функциональные повреждения, затрагивающие несколько узлов, но подлежащие полевому ремонту. Урон 2 проходит по пассажирам.
- Урон 4: авария. Катастрофические функциональные повреждения, подлежит ремонту в гараже, но не в поле, можно разобрать на запчасти. Урон 3 проходит по пассажирам.
- Урон 5 и более: полное уничтожение. Урон полностью проходит по пассажирам, плюс они могут получить дополнительный урон, когда машина взрывается или разбивается.

Знакомьтесь:

МЦ

Это ты, Мастер Церемоний, ведущий Постапокалипсиса.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

■ Принятие решений

Иногда, играя, чтобы узнать что будет, тебе придётся передать право принимать решения кому-то другому. Когда ты из каких то личных соображений не хочешь решать, что будет в какой-то ситуации, не решай. Игра даёт тебе возможность снять с себя эту ответственность: ты можешь *отдать решение в руки персонажей МЦ*, можешь *отдать его в руки игроков*, можешь *сделать счётчик*, а можешь *сделать его вопросом-ставкой*.

■ Персонажи МЦ

Там-Там, Сучок, Копна, Белый, Ляля, Билл, Крайн, Купец, Чистюля, Ик, Шан, Остров, Уля, Девка Джо, Дреммер, Боллз, Эми, Руфь, Джакабака, Ба, Майс, Пёсья Башка, Гуго, Рорк, Монах, Пьер, Норвелл, Эйч, Головастый Оми, Корбетт, Жанетт, Ром, Перец, Мозг, Матильда, Ротшильд, Вишер, Куропатка, Вин «Костыль», Бар, Крин, Парчер, Миллион, Гром, Приёмыш, Милл, Даствич, Ньютон, Дао, Промах, Тройка, Принц, Ист-Харроу, Чайник, Вонючка, Крайний, Двак, Труба, Абондо, Мими, Фианелли, Дробь, Ли, Гарридан, Рис, До, Улитка, Запал, Харя, Красавчик, Баркер, Имам, Боуди, Дафф, Выход, Борода, Глянь, Шазза, Фауна, Солнце, Чак, Рикарра, Прима.

Вычёркивай их по мере использования. Бери имена из неиспользуемых буклетов персонажей.

Делай своих персонажей МЦ настоящими, давая им прямые, здравые интересы. Они ребята простые. Они делают то, что хотят делать, когда хотят, а если что-то встаёт у них на пути, что ж, они решают эту проблему. В своей жизни они следуют желаниям какой-то части себя: носа, брюха, сердца, клитора или члена, потрохов, ушей, внутреннего ребёнка, зрения. Ещё ты можешь делать треугольники из двух персонажей игроков и персонажа МЦ, просто убедившись, что в их простые эгоистичные интересы персонажи игроков вовлечены по отдельности, а не всей группой. Покажи разные стороны их личности персонажам разных игроков.



■ Мастер Церемоний

Замысел

- Сделай так, чтобы постапокалипсис казался реальным.
- Сделай жизнь персонажей игроков не скучной.
- Играй, чтобы узнать, что будет.

Всегда говори

- То, чего требуют принципы.
- То, чего требуют правила.
- То, чего требует твоя подготовка.
- То, чего требует честность.

Принципы

- Изрыгай апокалиптику.
- Обращайся к персонажам, а не к игрокам.
- Делай ход, но не подавай виду.
- Делай ход, но никогда его не называй.
- Смотри в прицел.
- Всем давай имена, всех делай людьми.
- Задавай провокационные вопросы и используй ответы.
- Отвечай то подставами, то редкими наградами.
- Будь фанатом персонажей игроков.
- Думай и о том, что за кадром.
- Иногда отдавай право принимать решение другим.

Твои ходы

- Раздели их.
- Захвати кого-нибудь.
- Подставь кого-то под удар.
- Обменяй урон на урон (*за вычетом брони*).
- Намекни на беду за кадром.
- Покажи беду в будущем.
- Нанеси урон (*за вычетом брони*).
- Отними их барахло.
- Заставь их купить.
- Покажи недостатки их барахла.
- Сообщи возможные последствия и задай вопрос.
- Предложи возможность, с ценой или без.
- Обрати их ход на их самих.
- Сделай ход угрозой (*одного из твоих фронтов*).
- После каждого хода спрашивай: «что делаешь?»

И ещё кое-что

- Постоянно рисуй карты.
- Обращай вопрос к тому, кто его задал или к группе в целом.
- Время от времени делай отступления.
- Иногда «проматывай» действие, а иногда показывай всё детально.
- Следуй по кругу вокруг стола.
- Делай перерывы и не спеши.

■ Ходы угроз

Ходы МЦ для вождей:

- Обойти кого-то с фланга, загнать в угол, окружить.
- Внезапно, прямо и очень жёстко кого-то атаковать.
- Атаковать кого-то осторожно, сохраняя резервы.
- Захватить кого-то или что-то ради преимущества или информации.
- Продемонстрировать силу.
- Продемонстрировать порядок.
- Предложить переговоры. Потребовать уступки или подчинения.
- Захватить территорию, войти на неё, заблокировать её, атаковать её.
- Подкупить чьих-то союзников.
- Внимательно кого-то изучить и нанести удар в слабое место.

Ходы МЦ для аномалий:

- Показать природу мира, в котором он обитает.
- Показать, что у него на сердце.
- Атаковать кого-то сзади или иным незаметным образом.
- Атаковать кого-то прямо, но без угроз и предупреждений.
- Оскорбить, унизить, обидеть или спровоцировать кого-то.
- Предложить что-то кому-то или сделать что-то для кого-то с условием.
- Подложить нечто кому-то как часть повседневной жизни.
- Угрожать кому-то, прямо или намёками.
- Украсть что-то у кого-то.
- Захватить и удерживать кого-то.
- Что-то разрушить. Осквернить, сгноить, опозорить, испортить, совратить.

Ходы МЦ для ландшафтов:

- Что-то кому-то показать.
- Выставить что-то всем напоказ.
- Что-то скрыть.
- Закрыть путь.
- Открыть путь.
- Предоставить другой путь.
- Сместиться, подвинуться, измениться.
- Дать проводника.
- Выставить стража.
- Что-то изрыгнуть.
- Что-то отнять: потерять, потратить, уничтожить.

Ходы МЦ для бедствий:

- Кто-то пренебрегает долгом, ответственностью, обязательствами.
- Кто-то впадает в ярость.
- Кто-то совершает саморазрушительные, бессмысленные или безнадежные действия.
- Кто-то приходит в поисках помощи.
- Кто-то приходит в поисках утешения.
- Кто-то уходит и ищет уединения.
- Кто-то объявляет бедствие справедливой карой.
- Кто-то объявляет, что бедствие на самом деле — благословение.
- Кто-то не может или не хочет приспособиться к новым обстоятельствам.
- Кто-то приводит с собой друзей или любимых.

Ходы МЦ для зверей:

- Прибегнуть к беспорядочному, бесцельному насилию.
- Совершить спланированную атаку с чёткой целью.
- Рассказывать (правду, ложь, аллегории, назидания).
- Потребовать уважения или снисхождения.
- Твёрдо подчиняться власти или отрицать её.
- Держаться за логику или забыть о ней.
- Продемонстрировать единство и силу.
- Попросить о помощи или о чьем-то участии.

■ Базовые и второстепенные ходы

Базовые ходы

Когда ты *действуешь под огнём*, или залёг, чтобы переждать огонь, действуй ▣▣▣+круто.

Когда ты *угрожаешь кому-то насилеи*ем, действуй ▣▣▣+жёстко.

Когда ты *пытаешься взять что-то силой*, или укрепить свою власть над этим, действуй ▣▣▣+жёстко.

Когда ты *пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им*, скажи ему, что ты хочешь, и сделай это ▣▣▣+пылко.

Когда ты *оцениваешь напряжённую ситуацию*, действуй ▣▣▣+умно.

Когда ты *оцениваешь человека* во время напряжённого общения, действуй ▣▣▣+умно.

Когда ты *открываешь свой разум мировому вихрю*, действуй ▣▣▣+странно.

Когда ты *помогаешь* или *мешаешь* кому-то, кто делает бросок, учти ▣▣▣+историю.

В конце каждой встречи, выбери персонажа, который теперь знает тебя лучше, чем раньше.

Второстепенные ходы

Ходы урона и лечения:

Когда ты *получаешь урон*, учти полученный ▣▣▣+урон

Когда ты *наносишь урон другому персонажу игрока*, он получает +1 истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем.

Когда ты *лечишь урон другого персонажа*, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который вылечишь.

Ходы бартера:

Когда ты *даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями*, считается будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты *идёшь на шумный рынок поселения*, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй ▣▣▣+умно.

Когда ты *сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонки*, чтобы ускорить дело, учти потраченный ▣▣▣+бартер (макс. +3).

Погружение и озарение:

Когда ты *погружаешься в мировой вихрь* с помощью своих последователей или в своей мастерской, действуй ▣▣▣+странно.

Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках *озарения*, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать и МЦ тебе ответит.

Дополнительные ходы в битве

Когда ты *прикрываешь кого-то огнём*, делай это ▣▣▣+круто

Когда ты *держишься опасного плана или удерживаешь опасную позицию*, делай это ▣▣▣+жёстко.

Когда ты *послал всё нахер и залёг*, делай это ▣▣▣+умно.

Когда ты *доводишь до конца чужой ход*, учти ▣▣▣+историю.