

■ Передатчики ■

Ты можешь считать себя независимым и самодостаточным, однако тебе как воздух нужна связь с внешним миром. Не важно, в чем причина подобной нужды: жажда свежей информации, желание донести до людей своё послание, или простое одиночество — у тебя есть выход на нескольких случайных людей.

Каждый из них добровольно стал твоей антенной. Некоторые из них могут сожалеть о своем решении, но их никто не заставлял связываться с тобой.

Если ты подашь голос, твои антенны услышат тебя. Взамен ты можешь слышать, видеть, пробовать и почуять всё, с чем сталкивается твоя антенна. Если ты и кто-либо из антенн решите выйти на связь, вы можете общаться, как если бы вы находились в одной комнате.

Ты не можешь читать их мысли и управлять их телом, ничего подобного. Одно радует - они тоже подобного не провернут.

Держи в уме следующие вопросы об окружающих тебя людях. МЦ может задать их тебе, или ты сам пожелаешь на них ответить. Скажи, кого бы ты назвал:

- своим фанатом?
- болтуном, снабжающим полезной инфой?
- подхалимом, жаждущим твоего положения?
- желающим с тобой переспать?
- угрозой для себя?
- угрозой для статус-кво?
- хранителем статус-кво?
- пустым местом?
- тем, кого бы ты хотел сохранить?

■ Убежище ■

Опиши своё убежище.

Выбери 2: оно скрыто от посторонних глаз и его местонахождение никому неизвестно, оно хорошо защищено (*броня 1*), оно заминировано, в нём есть чёрный ход, оно расположено в лабиринте из множества коридоров. У твоего убежища есть недостатки.

Выбери 2: оно загрязнено и непригодно для жизни, оно ценно для кого-то другого, оно в центре мирового вихря, в нём нет источника питьевой воды, оно расположено в зоне активных боевых действий.

Твоё убежище укомплектовано оборудованием ценой в 5 бартера, однако его нельзя переносить с собой. В нём достаточно комнат, чтобы там могла жить одна семья.

■ Бартер ■

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 технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вожаку; месяц ремонта и обслуживания транспортного 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.

Знакомьтесь:

ГОЛОС

Конец света? Нет, случившееся не было апокалипсисом. Мы уже были по уши в дерьме, а теперь просто погрузились ещё глубже. И, как в былые времена, пока остальные обмениваются, стреляются и кидают друг друга на каждом шагу, лишь ты на самом деле понимаешь, насколько всё запущено.

Если бы они только прислушались к тебе.

буклет персонажа для игры

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от Монте Лина

©2k+10 Д. Винсент Бейкер


www.apocalypse-world.com

■ Дополнительные правила ■

Антенна

При помощи *передатчиков* ты можешь контактировать со всеми, кто обладает меткой *+антенна* (*механика, ограничение*). Антенна вживляется под кожу (*+имплантируемый, ограничение*) и операция требует согласия носителя, времени и ухода (*+накладываемый, ограничение*). Даю тебе право самому определиться, можно ли передумать быть антенной, есть ли другие способы заполучить её и т.д.

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 поддержишь, 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.



ГОЛОС: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Газетчик, Якорь, Мик, Выкрик, Фидбек, Войсовер, Закадром, Бит, Слоган.

Диджей, Вертушка, Спин, Дека, Фэйд, Блогер, Анон, Спам, Широкополосный, Роутер, Вай-фай, Автотюн, ТриДог, Хвост, Гросс.

Внешность

Пол: мужской, женский, непонятный, трансгендер или скрыт.

Одежда: тряпье, старая военная униформа, фетиш или майка с джинсами.

Глаза: отсутствующие, напряжённые, уставшие, задумчивые, опустошённые или грустные.

Тело: дряблое, костлявое, подтянутое, изувеченное или покрытое шрамами.

Характеристики

Выбери один набор:

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

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Помимо **передатчиков**, выбери ещё один ход голоса.

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 персонажей твоя антенна (с его согласия). Скажи этому игроку история +3.
 - Ты передал одному из персонажей ложную или неполную информацию, тем самым подвергнув его небывалой опасности. Скажи этому игроку история +2.
 - Один из них ищет для тебя нечто ценное. Скажи этому игроку история +1.
- Всем остальным скажи история -1. Они слышали голос, но не видят говорящего.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Выбери персонажа, который является источником твоих проблем. Какое бы число он ни назвал, игнорируй его и запиши +3 рядом с именем этого персонажа.
 - Выбери персонажа, из-за которого тебе пришлось покинуть своё прошлое убежище. Какое бы число он ни назвал, вычти 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Со всеми остальными ты держишь ухо остро и следишь за ними. Какое бы число они тебе ни назвали, прибавь 1.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 личное оружие;
- 1 оружие параноика;
- одежду, соответствующую твоей внешности, и также ты получаешь деталь одежды, дающую броню 1 (опиши).

Личное оружие:

- много ножей (*урон 2, рукопашные, бесконечные*);
- бейсбольная бита (*урон 2, рукопашная*);
- мачете (*урон 3, рукопашное, кровавое*).

Оружие параноика:

- снайперская винтовка (*урон 3, дальняя, хай-тек, громкая*);
- дробовик (*урон 3, ближний, кровавый*);
- охотничье ружьё (*урон 2, дальнее, громкий*).

Развитие

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

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь 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

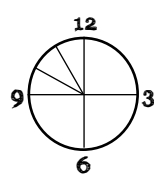
Умно ☐ подчеркнуто

открыть свой разум

Странно ☐ подчеркнуто

Урон

счётчик



☐ стабилен

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

История

помочь или помешать;
конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, он автоматически получает метку **+антенна**.

Развитие

опыт ○○○○○>>>развитие

- получи +1 круто (макс. круто + 2)
- получи +1 жёстко (макс. жёстко + 2)
- получи +1 пылко (макс. пылко + 2)
- получи +1 умно (макс. умно + 2)
- получи новый ход голоса
- получи новый ход голоса
- получи последователей (опиши) и **процветание**
- получи мастерскую (опиши) и **нутром чует**
- получи новый ход из другого буклета
- получи новый 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
- получи 4 других базовых хода

Ходы голоса

● **Передатчики:** в твоём распоряжении четыре надёжных антенны. Дай им имена (Опечатка, Полдень, Зарубка и Резчик).

○ **Комплекс Кассандры:** в начале встречи предвидь большие проблемы и предложи другому персонажу игрока их решить. Если персонаж игрока решит проверить полученную информацию, то он получит +1 на все действия, а ты отмечаешь опыт.

○ **Облачный поиск:** ты можешь обратиться к Мировому вихрю за поиском человека, который поможет тебе решить возникшую проблему. **Опиши проблему и предполагаемое её решение** и действуй [.] [.] [.] +странно. На 10+ тебе укажут его имя и местонахождение. На 7-9 тебе укажут имя и местонахождение, но кто-то другой также получит всю информацию, и причину твоего запроса. При провале кто-то другой получит всю информацию, а ты ничего не узнаешь.

○ **Удалённое наблюдение:** использование ходов **не выключаю паранойю, белый шум**, а также всех базовых ходов больше не требует твоего физического присутствия, достаточно присутствия кого-либо из твоих антенн.

○ **Не выключаю паранойю:** когда ты **оцениваешь ситуацию**, ты можешь также спросить: «каков самый страшный вариант развития ситуации, если никто не вмешается?» Когда ты **оцениваешь человека**, ты можешь задать вопрос: «какую подлость он может совершить по отношению ко мне?»

○ **Белый шум:** когда ты пытаешься **помешать кому-то**, действуй [.] [.] [.] +странно вместо того, чтобы учитывать [.] [.] [.] +историю.

○ **Средство есть сообщение:** когда ты **открываешь свой разум мировому вихрю**, ты можешь внести информацию в мировой вихрь, как если бы ты погрузился в него.

Другие ходы

Снаряжение

Из отсылок

Ход *средство есть сообщение* отсылает нас к названию одной-мённой статьи, которая является первой частью книги Маршала Маклюэна «Понимание СМИ». Мистер Маклюэн известен как исследователь воздействия электрических и электронных средств коммуникации на человека и общество

Автор: Монте Лин.

Перевод: Борис Федюкин.

Корректурa: Дарья Заузолкова.

Вёрстка: Александр Стрепетиков.

Специально для русского издания «Постапокалипсиса»

от **SaF Gang Design**