

■ Мутации ■

Во время создания персонажа выбери одну мутацию. Мутации считаются за барахло, однако они *имплантированы* и являются естественным дополнением твоего тела. Ты можешь получить постоянную дополнительную мутацию за развитие или временную при помощи **спонтанной мутации**.

○ **Вампирские клыки** (*урон 1, имплантируемый, накладываемый, исцели урон 1*). У тебя есть клыки. Ты пьёшь человеческую кровь. Это твоё личное дело.

○ **Выброс токсичных спор** (*имплантируемый, вплотную/рукопашный, область, шок*). Когда тебе угрожает опасность, ты распыляешь вокруг себя облако токсичных спор, которые скапливаются в порах твоего тела. Ты, конечно же, к токсину невосприимчив.

○ **Гнездовые трутней** (*живой, бесконечный, дистанционный, телепатия на расстоянии*). Твое тело стало домом для нескольких маленьких летающих трутней. Выглядишь ты чудовищно, но трутни готовы платить по счетам, а вблизи могут общаться с тобой при помощи телепатии.

○ **Паучий яд** (*урон 1, имплантируемый, ядовитый*). Ты выделяешь яд. Ты можешь смазать им любое оружие, и в этом случае оно получает метку **+ядовитый**.

○ **Чешуя рептилии** (*броня 1, имплантируемый, ценный*). Твоя кожа считается за броню. Ты можешь носить и дополнительную броню. Однако твою шкурку по достоинству оценят браконьеры и канныбалы. Тебя предупредили.

○ **Чудовищные когти** (*урон 3, имплантируемый, рукопашный, выдвижной*). Когда когти втянуты, об их наличии говорят лишь небольшие бугорки на твоих руках. Но стоит тебе их обнажить, как начинается всё веселье.

○ **Чутьё собаки** (*имплантируемый, +1 во время слежки*). У тебя сверхъестественное обоняние. Ты можешь выследить человека или предмет, отследить эмоции. Получи +1 к броскам во время слежки.

■ Бартер ■

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за *роль подопытного кролика, неделю выступлений в цирке уродцев, неделю работы в качестве стража ворот, месяц отсутствия в пределах поселения*.

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:

■ ГРОТЕСК ■

Они сравнивают апокалипсис с проклятьем. Жалуются, что катастрофа отняла у них Золотой век. Твердят, что апокалипсис был уготован им одним мстительным божком.

Они продолжают спорить об апокалипсисе, хотя ты стоишь прямо *перед* ними.

буклет персонажа для игры

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от Эвери Макдально

©2k+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

■ Дополнительные правила ■

Метки барахла

Выдвижной (*ограничение*): по желанию или по приказу снаряжение мгновенно появляется из некоего тайного места (например, из рукава куртки или плоти).

Имплантируемый (*ограничение*): вещь навсегда «вживляется» в кожу, тело или мозг.

Исцеление урона N (*механика*): Используя снаряжение, ты исцеляешь урон N (*урон 1, урон 2 и т.д.*) цели.

Кровавый (*знак*): он *громкий* (см). Кроме того, он может попасть по всем людям в области, но может и промахнуться по всем; и оставляет после себя море крови, а также изуродованные вещи, кишки и кости, блевотину, дерьмо, прочее содержимое тел или другие малоприятные вещи, соответствующие ситуации.

Накладываемый (*ограничение*): требует прямого контакта и времени для использования. Цель должна идти на это добровольно или её надо зафиксировать.

Телепатия на расстоянии (*ограничение, знак*): на указанном расстоянии ты можешь общаться с устройством или существом силой мысли. Связь примитивна и не передает нюансов, но относительно надежна.

Ядовитый (*механика*): Когда ты получаешь урон от яда, отметь его как «Яд». Урон от яда не может быть излечен без соответствующего противоядия. Ты страдаешь от отравления, симптомы которого определяет МЦ.



ГРОТЕСК: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Блэйкли, Вьюрок, Ланди, Вестон, Юнко, Гаррет, Риа, Салия.

Кронштейн, Пасть, Поясница, Лимфа, Рёбра, Урожай, Тычинка, Ехидна, Понибой, Объект

Внешность

Пол: непонятный, андрогин, двуполой или трансгендер.

Одежда: фетиш; разномастная; разномастная, плюс рабочая; вычурный доспех; просторные одеяния.

Глаза: голодные, одинокие, притягательные, неморгающие, без век или фасеточные.

Лицо: строгое, тревожное, волевое, жуликоватое, нечеловеческое, покорёженное.

Тело: угловатое, полное, массивное, изогнутое, влажное, крепкое

Характеристики

Выбери один набор:

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

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери также два хода гротеска.

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 один или оба:

- Одного из них тошнит при одной мысли о тебе. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них болезненно увлечен тобой. Скажи этому игроку история +2.

Всем остальным скажи история =0. Ты избегаешь внимания общества.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Один из них чист и незапятнан, достоин твоего поклонения и страсти. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Один из них такой же, как и ты — отвратительный и неуравновешенный. Какое бы число он ни назвал, прибавь 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.

Имя

Внешность

Характеристики

Круто ☐ *действовать под огнём*

Жёстко ☐ *угрожать насилем; взять силой*

Пылко ☐ *соблазнить или манипулировать*

Умно ☐ *оценить ситуацию; оценить человека*

Странно ☐ *открыть свой разум*

Урон



- 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, вы оба отмечаете опыт. Твой партнер страдает от *+болезни* и *+осуждения*, пока не отмоется.

Развитие

опыт ○○○○○○>>>развитие

- получи +1 жёстко (макс. жестко + 2)
- получи +1 пылко (макс. пылко + 2)
- получи +1 умно (макс. умно +3)
- получи новый ход гротеска
- получи новый ход гротеска
- получи новую мутацию
- получи последователей (опиши) и процветание
- получи банду (опиши) и *вожак стаи*
- 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
- улучши 4 других базовых хода

Ходы гротеска

○ **Ферма спор:** вся растущая на тебе фигня вполне съедобна. Каждую неделю ты производишь пищу ценой 1 бартер. Потребитель получает *шок* и +1 к следующему броску.

○ **Спонтанная мутация:** в начале встречи действуй [.] +странно. На 10+ получи 2 шанса, на 7-9 – 1 шанс. Потрать шансы 1-к-1, чтобы получить доступ к отсутствующей у тебя мутации (для выполнения одной задачи или одного действия в бою). При провале МЦ расскажет тебе, как изменилось твоё тело.

○ **Быстрая адаптация:** когда ты *действуешь под огнём*, действуй [.] +странно, а не [.] +круто.

○ **На волне с неестественным:** когда ты оцениваешь творение природы (живое, органическое создание), действуй [.] +умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 получи 2. Взаимодействуя с ним, трать шансы 1-к-1, чтобы задать МЦ вопросы:

- Как он стал таким?
- Чего он жаждет?
- Чем он опасен для меня?
- Существуют ли такие же, как он?
- Как я могу его убить?

○ **Третий глаз:** ты получаешь доступ к *погружению*. Твоя антенна находится внутри тебя. Если ты погрузился в мировой вихрь с целью установить контакт с кем-то связанным с ним — считай, у тебя есть время и возможность физической близости с ним.

○ **Аморальное поведение:** когда ты атакуешь без видимой причины и предупреждения, прибавь 1 к урону. Если ты атакуешь со спины или из укрытия, нанесенный урон считается бронбойным (бб).

○ **Боязнь людей:** когда тебя преследует толпа или банда, учти [.] +размер банды (1 за малую, 2 за среднюю, 3 за большую, 4 за поселение). На 10+ ты получаешь +1 к следующему действию. На 7-9 получи +1 к следующему действию, но только если ты собрался бежать или прятаться.

Другие ходы

Снаряжение