

Племя

Ты принадлежишь к племени. Племя молится, живёт, сражается, размножается и умирает согласно определённому набору верований и традиций. Выбери, к какому племени принадлежишь ты, и возьми себе одну из его черт.

Детское племя: возможно, вы — оставшиеся в живых юнцы из вырезанного племени, а, может быть, вы изгоняете из своих рядов тех, кто стал взрослым.

- **Энергия юности:** ты можешь игнорировать долговременные последствия от первого полученного увечья.
- **Уязвимый:** когда персонаж игрока помогает тебе, заботится о тебе, защищает или утешает тебя, он может отметить опыт.

Дикое племя: твоё племя, чудовищное и жестокое, охотится на соседей и совершает мрачные, кровавые ритуалы.

- **Каннибал:** отметить опыт, когда ритуально съедаешь тело кого-то убитого тобой лично.
- **Жестокий:** когда ты сражаешься оружием ближнего боя (или своими зубами и когтями), ты наносишь +1 урон (+*кровавый*)

Сокрушённое племя: твоё племя стало жертвой ужасной резни и было изгнано с земель предков. В живых остались лишь дети, старики и калеки, так что племя может полагаться только на тебя. Получи *халтуру* и гешефт-обязательство защищать племя (с ними всё в порядке/беспокойство и отчаяние).

- **Сомнамбулический поиск:** старейшины делятся с тобой своими видениями. Получи +*озарение*.
- **Хранитель:** когда ты защищаешь племя от явной опасности или улучшаешь его удел, отметь опыт.

Кочевое племя: твоё племя исходило пустошь вдоль и поперёк. Ты встречался с разными народами и видел много любопытного.

- **Трофей:** получи предмет снаряжения из другого буклета, даже если он является *редким, хай-тек* или *ценным*.
- **Бывалый:** можешь выбрать секс-ход из другого буклета. Когда занимаешься сексом, реши, какой из двух секс-ходов использовать.

Племя вихря: твоё племя обитает посередине между нашим миром и мировым вихрем. Твои собратья часто обладают необычными способностями.

- **Шаман:** когда у тебя есть время, подготовка и содействие племени, ты можешь использовать +*погружение*, бросая [•][•][•]+странно, как обычно.
- **Провидец:** возьми один из этих ходов: *нутром чует, читать вещи, видения смерти, произвольная восприимчивость мозга* или *заглянуть в душу*.

Племя пустошей: твоё племя выносливо, умело и прагматично. Вы живёте в гармонии с землёй и часто торгуете с другими поселениями.

- **Бережливость:** когда ты используешь *выживание в пустошах*, можешь выбрать дополнительный вариант: «приобрести 1 бартер».
- **Готовый помочь:** когда ты помогаешь кому-то безвозмездно, получи +История (если это персонаж игрока) или +1 к следующему броску с ним.

ДИКАРЬ

Ушли старые дни, и традиции прошлого ушли вместе с ними. Что происходит, когда люди забывают, как говорить, как действовать, как быть цивилизованными? Они изобретают себя заново, беря от погибшего мира всё возможное. Из осколков памяти, сохранившихся в руинах, вырос новый порядок — и новая культура. Культура, способная пережить отравленный воздух, бродящих по пустошам тварей и самых опасных хищников — других людей.

Когда сломается последняя из машин, когда все остальные начнут умирать от жажды — вы будете процветать.

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от Dragonraven

©2k+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Погружение

Когда ты *погружаешься в мировой вихрь* с помощью своих собратьев по племени, 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 своему племени 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.



ДИКАРЬ

ДИКАРЬ: СОЗДАНИЕ

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

Имя

Бледный Пёс,
Джо, Зог, Курц,
Тряпка, Охотник,
Злой Ворон, Он,
Она, Нет-Нет,
Моджо, Гунгадеш,
Обезьянка, Ноубл,
Джон.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: кожаная, меховая, отрепья, украденная, старинная, грубая или напоказ.

Лицо: благородное, со шрамом, уставшее, кривое или обветренное.

Глаза: смеющиеся, безмятежные, дикие, бледные или бдительные.

Тело: гибкое, покрытое шрамами, татуированное, тощее или мускулистое.

Характеристики

Выбери один набор:

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

- Выбери персонажа, который однажды мирно договорился со старейшинами твоего племени. Скажи этому игроку история +1.
- Выбери персонажа, которого (или его близкого) преследовали твои соплеменники. Скажи этому игроку история +1.

Скажи всем остальным история –1. У тебя мало общего с чужаками.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Выбери персонажа, которому ты помог, когда тот заблудился, оказавшись раненым и в одиночестве. Какое бы число он ни назвал, забудь про него и запиши рядом с его именем история +2.
- Выбери персонажа, который когда-то обманул или ограбил тебя. Какое бы число он ни назвал, забудь про него и запиши рядом с его именем история +2.

Со всеми остальными, какое бы число они не назвали, вычти 1 и запиши рядом с именами их персонажей. Чужаки находят ваши обычаи загадочными и запутанными.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в твоём 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, *выживание в пустошах* и ещё один ход дикаря. Также ты получаешь одну из черт племени.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 2 примитивных оружия;
- одежду, соответствующую внешнему виду, по желанию дающую броню 1;
- всякую всячину ценой 1 бартер.

Примитивное оружие (выбери 2):

- копьё (*урон 3 рукопашный/близкий*);
- удавка (*урон 2 бб вплотную*);
- боевая палица (*урон 2 рукопашный*);
- мачете (*урон 3 рукопашный кровавый*);
- лук и стрелы (*урон 2 близкий презарядка*);
- топорик (*урон 2 рукопашный/близкий*);
- церемониальный кинжал (*урон 2 рукопашный ценный*);
- метательные ножи (*урон 2 близкий бесконечный*);
- болас (*шок близкий*).

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 5ый, 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

Круто

☐ подчеркнуто

Жёстко

☐ подчеркнуто

Пылко

☐ подчеркнуто

Умно

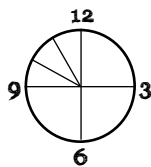
☐ подчеркнуто

Странно

☐ 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, скажи ему история –1, а себе история +1; или наоборот, ему история +1, а себе –1. Культурные различия и всё такое.

Развитие

опыт ○○○○○⊗>>развитие
получи +1странно (макс. странно +2)
получи +1круто (макс. круто +2)
получи +1пылко(макс. пылко +2)
получи +1жестко(макс. жестко +2)
получи новый ход дикаря
получи новый ход дикаря
получи вторую черту племени
получи банду (опиши) и *лидерство*
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 дикаря

● **Выживание в пустоши:** когда ты подготовился и под рукой есть материалы, ты можешь создать всё необходимое для жизни в пустошах. Выбери то, что тебе нужно: еда, вода, убежище, одежда, лекарство, простое оружие или броня. Брось [●][●][●]+умно. На 10+ выбери 3, на 7-9 выбери 2:

- ты изготовил это быстро;
- его хватит на какое-то время;
- оно хорошего качества и добавляет небольшой дополнительный эффект;
- его хватит на небольшую банду.

○ **Тропа войны:** любым способом подготовься к угрозе насилием или взятию силой — спрячь оружие за спиной, расставь западную или дождись ночи. Прямо перед совершением намеченного хода, брось [●][●][●]+умно. При 10+ выбери 3, на 7-9 выбери 1:

- враг уязвим. Нанеси +1 урон или бб урон по своему выбору;
- врага застали врасплох. Он наносит урон –1;
- твоя позиция безопасна и даёт тебе укрытие, равное броне 1;
- врагу отрезан путь к отступлению: он не сможет уйти туда же, откуда пришёл.

○ **Белый Орёл:** получи +1 умно (умно +3).

○ **Следопыт:** назови человека, место или вещь в пустошах, которую хочешь найти. Брось [●][●][●]+умно, и в случае успеха ты будешь знать, где это находится. При 10+ МЦ выберет 2, при 7-9 — 3:

- это далеко;
- это во враждебной местности;
- это не совсем там, где ты думал;
- это захвачено;
- это в опасности;
- это не совсем то, что ты ожидал.

○ **Набег:** сражаясь примитивным оружием, ты получаешь +1 к броне (до максимума в +2).

○ **Знак в каждом облаке:** когда ты открываешь разум мировому вихрю, бросай [●][●][●]+умно вместо [●][●][●]+странно.

Снаряжение и банда

Другие ходы

■ Комментарии ■

Рейграбельность

В буклете на твой выбор шесть различных племён, в которых ты выбираешь одну черту при создании Дикаря, а вторую можешь взять позже. На наш взгляд — это отличное решение, которого не хватает в «Постапокалипсисе». Конечно, двух Дикарей допустить в одну группу не стоит, но сыграть им во второй раз тоже может быть интересно.

Титры

Да у нас тут целая банда (малая, конечно же) людей, которые помогли в издании буклета. Вот они все, если кому интересно:

Автор: Dragonraven.

Переводчик: InfernalPenguin.

Корректор: Дарья Заузолкова.

Вёрстка: Александр Стрепетилев

Лицо буклета: Максим Николаев

Иллюстрация: Наталья Шадрина

Фотография: Наталья Просунцова

Специально для русского издания «Постапокалипсиса»
от **SaF Gang Design**.