Действия и бой

Способности

Ловкость — красться, уклоняться, седлать коня, ловить гусей.
Вразумительность — понимать сельчан, обращаться с техникой, чувствовать опасность, видеть ложь, обольщать.
Сила — бить морды, бросать, рвать, метать, останавливать коня на скаку.
Выносливость — бежать, бухать, терпеть, противостоять ветру.

Проверки

Брось **d20 + Характеристика** против Сложности (СЛ). Результат **не ниже СЛ** — успех.
НИП не бросают на атаку: игрок проверяет Защиту или Противостояние эффекту.

Уровни сложностей

6	проще простого
8	ежедневная бытовуха
10	простецкая задача
12	стандартное действие
14	сложно
16	невыносимо
18	идиотизм
20	безрассудный героизм

Твой ход

Одно действие можно совместить с перемещением, если Мастер считает это возможным. Расстояния определяются по ситуации, без боевой сетки.

Инициатива

В начале боя брось **d6**.
1–3 — начинают враги.
4–6 — начинают персонажи.
Участники одной стороны действуют в любом порядке на своём ходу.

Атака и защита

Рукопашная: d20 + Сила, СЛ 12.
Стрельба: d20 + Вразумительность, СЛ 12.
Попал — брось урон оружия.
Защита: d20 + Ловкость, СЛ 12. Успех — избегаешь урона или паришь; провал — брось входящий урон.
Застигнут врасплох — раунд начинается с атаки из засады.

Броня

После попадания уменьши урон на бросок брони.
Лёгкая: d2.
Средняя: d4, +2 СЛ к Ловкости.
Тяжёлая: d6; +4 СЛ к Ловкости (+2 к Защите).

Патроны

Хотя бы одна 1 на костях урона дальнобойного оружия — патроны кончились.
Перезарядка: действие и запас патронов.

Преимущество

Дважды брось d20 и выбери один результат.
Кротовуха даёт Преимущество на один бросок. У группы может быть лишь одна; после использования её можно найти вновь.

Жизнь и смерть

Пункты терпения

Начальные ПТ: **d6 + Выносливость**.
При **0 ПТ** ты разбит(а). Брось d4:

Разбит(а): d4

1 — без сознания d4 раундов, затем очнись с d4 ПТ.
2 — увечье. d6: 1–5 — сломана или оторвана рука либо нога; 6 — выбит глаз. Не действуешь d4 раундов, затем приходишь в себя с d4 ПТ.
3 — агония. Без срочной помощи смерть через d2 часа. В первый час все проверки получают +4 СЛ.
4 — мгновенная смерть.
Ниже −3 ПТ — мгновенная смерть без броска.

Лечение

Короткий отдых, пара часов: d4 ПТ.
Сон 6+ часов в безопасном месте: d6 ПТ и снятие недугов.
Аптечки и народные средства: d4 ПТ.
Самогон: d6 ПТ и 1 аспект Быдланства.
Человечинка вместо еды и питья: d6 ПТ, 1 Мутация и 1 аспект Быдланства.

Что влезло в рюкзак

Можешь носить **Выносливость + d4** вещей.

Состояния

Горишь: d4 ПТ в начале хода; потушить себя или союзника — действие.
Сбит с ног: можешь только встать или орать.
Ошеломлён: +4 СЛ к Атаке и Защите.

Крит-успех: 20

Натуральная 20: выбери один эффект.
При атаке: броня цели падает на уровень; либо удвой урон; либо цель проверяет Выносливость СЛ 12 и при провале теряет сознание на следующий ход.
При защите: немедленная контратака; либо выбей оружие; либо переведи атаку на соседнюю цель — друга или врага.

Крит-провал: 1

Натуральная 1: эффект выбирает Мастер.
При твоей атаке: ломается оружие либо враг контратакует.
При твоей защите: броня падает на уровень либо ты получаешь двойной урон.

Криты врагов

Крит атаки врага срабатывает при **натуральной 1** на твоей Защите.
Особый эффект **добавляется** к обычным последствиям крит-провала. Отдельного броска атаки враг не делает.

Голод, жажда, сон

На сутки нужны паёк и вода. Каждые сутки без еды: −d4 от максимальных ПТ; без воды — ещё −d4. На 4-й день без воды — смерть.
Испорченные еда и вода: Выносливость **СЛ 14**. Успех — утолил голод/жажду; провал — рвота, отравление, −1 ПТ. Грибы, падаль, коренья: **СЛ 12**.
День без сна: −1 Вразумительность.
При −4 и ниже: кома на сутки и полное восстановление либо +4 СЛ ко всем проверкам.

ПАМЯТКА МАСТЕРУ

ПЕРВАЯ РЕАКЦИЯ: D6

1 Беги, падла, не то завалю!
2 Презрение
3 Безразличие
4 Удивление
5 Слушает с интересом
6 Жаждет утех

БОЕВОЙ ДУХ

Брось d20: **выше Боевого духа** — существо пытается сбежать. Проверка нужна, когда:

- впервые пал союзник;
- лидер повержен или сбежал;
- осталось не больше половины ПЗ;
- существо осталось одно или его сторона уступает числом вдвое;
- получило крит, горит, травится, тонет;
- враг показал явное превосходство или навёл ужас.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Существо использует **одно особое действие** после успешной обычной атаки, если не указано иное.

При 0 ПЗ враг повержен; игрок решает, добить его или оставить без сознания.

ПОСЛЕ КОШМАРА

По решению Мастера, обычно после сессии или значимого эпизода:

1. d6 на каждую Характеристику: на 6 — +1 (максимум +6); на 1 — **−1.**

2. Добавь d6 к максимальным ПТ.

3. Мутация по d20; повтор переброс.

КРОВАВАЯ СВАДЬБА

На каждом рассвете выбери кость:
d20 / d12 / d10 / d8 / d6 / d4.
Меньше кость — ближе финал.

Выпала 1 — происходит Предвестник. Выбери его или брось d44. Повтор: переброс либо возьми следующее событие.

После **шести разных Предвестников следующая 1** запускает Кровавую Свадьбу. Каждый Предвестник даёт новую Мутацию.

ПРЕДВЕСТНИКИ: D44

11 Восстание машин
12 Крестьянская свадьба
13 Расплескалась «синева»
14 Утомлённые солнцем
21 Красные и Белые
22 Звезда мрака
23 День живых
24 Сезон охоты
31 Пятьдесят оттенков коричневого
32 Мясная электричка
33 28 минут спустя
34 Повелитель мух
41 Оно упало из обратного осмоса
42 Ужас Юрьича
43 Приход в приходе
44 Выходной

ЕСЛИ ХОЧЕТСЯ ПОДОЛЬШЕ

Используй d44 по той же таблице для отдельных необычных дней в селе вместо неминуемого апокалипсиса.

Мутации: d20

Первая Мутация — после выхода из самолёта. **Новая** — при каждом Предвестнике Кровавой Свадьбы. Повтор уже имеющейся Мутации **переброс**.

1 **Зерноглазый**
Колоски вместо зрачков. Видишь сквозь пыль и дым; солнце жжёт, как лампа мошку.

2 **Синебот**
Липкая кожа отдаёт брагой. Каждый твой удар опьяняет противника.

3 **Навозник**
Из пор сочится чернозём. Пахнешь скотным двором; животные тебя не замечают.

4 **Берёзовик**
Кости хрустят, как кора. +1 к броне; скрипишь при движении.

5 **Речник**
Внутри плещется синька. Говоришь голосами утопцев.

6 **Хлебная голова**
Из носа растёт колос. Можешь жрать землю и насыщаться.

7 **Печёнкинская кожа**
Ожоговые пятна. Местные считают своим и не трогают, пока не заговоришь.

8 **Железо жил**
В венах ржавая проволока. +d4 урона в ближнем бою; каждый удар отнимает 1 ПТ.

9 **Гнойный свет**
Фосфоресцирующий гной освещает всё вокруг примерно на 10 метров.

10 **Капустоголовый**
Из черепа растут листья. +1 Выносливость, −1 Вразумительность.

11 **Свиное наречие**
Постоянно хрюкаешь и икаешь после каждого слова, чередуя звуки.

12 **Звонарь**
В черепе колокол. Раз в день заставь всех вокруг потерять сознание на ход.

13 **Погрибел**
Грибница в голове. Слышишь шёпот земли и общаешься с мертвецами.

14 **Молочник**
Белая жидкость из пор: можно напоить себя и других. d4 ПТ, но выпившие получат 1 аспект Быдланства.

15 **Полевик**
Под кожей копошатся мыши. Иногда приносят мелкие полезные предметы.

16 **Кочегар**
Изо рта дым. Не чувствуешь боли и не получаешь урона от огня.

17 **Поросль**
Ростки из тела тянутся к Синьке. Срезанные отрастают за день.

18 **Банник**
Ожоги и мыло на коже. Раскалённый пар изо рта наносит d4 урона вплотную.

19 **Мысли Печёнкино**
В голове слышишь случайные обрывки мыслей жителей села.

20 **Сельсоветник**
Антенна из черепа. Короткие приказы Быдлу: d6, на 1–2 подчинится.

Смыть мутации

В ясный солнечный день нагишом плескайся в Синьке весь день — все Мутации пройдут.

Быдланство: d20

Делаешь мерзкое, чуждое городской культуре либо пытаешься быть на одной волне с местными — по требованию Мастера **брось d20**.

Повтор уже имеющегося аспекта не даёт нового. **Накопил 10 аспектов** — теряешь рассудок и окончательно становишься Быдлом.

1. Неконтролируемая матершина — без неё нечего сказать.
2. Привычка харкать на пол, в суп, в собеседника.
3. Сидение на кортах — естественная поза размышления.
4. Постоянное желание приложиться к бутылке.
5. Скверно пахнешь.
6. Слюнявое чавканье.
7. Непрекращающееся жевание.
8. Непрошеное поучительство.
9. Угрюмое копание в себе с громким бормотанием.
10. Постоянное желание драки.
11. Смех над неудачами других.
12. Показательная щедрость.
13. Бесконечное нытьё о власти, погоде и «бабы нынче не те».
14. Желание при любом случае повоспитывать слабого.
15. Фанатичная вера в приметы и слухи.
16. Тяга к разрушению ради развлечения.
17. Нарочитое хамство.
18. Вороватость — берёшь всё, что неправильно лежит.
19. Подозрительность ко всему.
20. Безосновательная гордость каждым своим действием.

Избавиться от быдланства

Нельзя. Можно вывезти человека из Печёнкино, но Быдланство из печёнкинца вывести нельзя.