
Дети перегноя
Весь мир — это лишь удобрение

Четыре сезона



ЦВЕТ



ЖОР



ГНИЛЬ



МЁРТВЫЕ ХОЛОДА

Сезоны диктуют цены, сроки долгов и выбор маршрута. На одной стоянке с вами согласны торговать только до Жора, а на другой готовы подождать до холодов — если в кузове есть что отложить на зиму.

Сезон	Что видно и слышно	Что меняется в дороге
Цвет	Небо желтеет от пыльцы. Утром на капоте лежит мягкий сладковатый налёт.	Береги маску. От пыльцы клонит в сон, а во сне иногда показывают чужую жизнь — чаще всего чужой рабочий день.
Жор	Стволы скрипят в темноте. За несколько часов свежая поросль затягивает колею.	Всегда ищи запасной выезд и ночуй там, где дорогу расчистили с обеих сторон.
Гниль	С веток падает переспелая мякоть, на дереве и ткани за ночь выступают чёрные пятна.	Суши припасы при каждой остановке. На открытом воздухе быстро растёт риск заражения.
Мёртвые холода	Лес замирает. Грунт схватывается, и под снегом снова видны старые дороги.	Ехать проще, искать еду труднее. На окраинах снимают охрану с пустых складов, зато за работающую печку дерутся всерьёз.

СТАНИСЛАВ ПРОТЕКТОР
ОБРАЗЕЦ

Три игровых вида



ЧЕЛОВЕК | ЖУКЕР | ГРИБОИД

«Дети перегноя» — общее имя для всех, кто вырос среди новых зарослей. В одной кабине запросто могут ехать человек, жукер и грибоид. Вид определяет устройство тела, природные фокусы и отношение незнакомцев у ворот.

Люди. По-прежнему встречаются чаще других. У одних под кожей зеленеют тонкие жилки, у других пальцы от работы с биосмолой покрылись плотными мозолями. Главное преимущество людей прозаично: довоенные койки, ремни, перчатки и кабины делали под них. Когда люди на стоянках рассуждают о своём величии, они обычно имеют в виду именно это — и на всякий случай стоят поближе к целой двери.

Жукеры. Произошли от изменившихся насекомых — каких именно, спорят даже сами жукеры, иногда до драки. Взрослые обычно невысокие, с жвалами, фасеточными глазами и панцирем из подвижных пластин. Передними конечностями удобно держать руль и гаечный ключ, хотя рукоятки приходится обматывать пошире. На расправленных крыльях жукер перелетает канаву или запрыгивает на козырёк подъезда. Едкая слюна выручает в драке и кормит целые артели. Между собой жукеры щёлкают и рокочут, но цену на рынке предпочитают называть по-человечески, чтобы не было разночтений.

Грибоиды. Живые грибные колонии, сросшиеся с человеческим телом и его нервами. У одних сохранилось прежнее лицо, у других на шее гроздьями сидят шляпки, а под рукавами ползут светлые споровые узоры. От прошлой жизни в них застревают чужие привычки, имена и обрывки снов — иной грибоид сам не уверен, почему терпеть не может творог. Голосом они не говорят: рядом грибоид может мысленно обратиться к согласному собеседнику и услышать ответ.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Когда бросать

Бросай кубики только тогда, когда исход под вопросом, а провал что-то меняет. Назови цель и способ. Ведущий заранее предупредит, чем ты рискуешь. Снять канистру с полки можно без броска. Если её сторожит зубастый гусь величиной с диван, готовь кубики.

Сколько кубиков брать

- База — всегда 3к6.
- +1к6, если к твоему подходу подходит одна твоя черта (как ты действуешь).
- +1к6, если к задаче подходит один твой навык (что ты умеешь).
- Максимум — 5к6. Даже если подходят три черты и два навыка, берёшь по одному кубику за черту и за навык.

Снаряжение само по себе кубиков не добавляет — оно открывает возможности. Домкрат позволяет приподнять фургон, а верёвка — спуститься в колодец. Без них некоторые задачи просто невозможны.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Как читать совпадения

Собери одинаковые значения на выпавших кубиках в группы. Обычно решает размер группы: три единицы работают как три шестёрки. Исключения указаны в свойствах оружия.

Что выпало	Результат
Все числа разные	Провал. Цель не достигнута, обстановка ухудшается.
Пара (2 одинаковых)	Успех с ценой. Цель достигнута, но пришлось чем-то заплатить.
Тройка (3 одинаковых)	Чистый успех. Всё сработало ровно как задумано.
4 или 5 одинаковых	Перебор. Цель достигнута, но возникла новая проблема. В бою см. стр. 35–36.

> **Пример.** Ты вскрываешь ржавые жалюзи гаража. При провале замок заклинивает, а за углом уже слышны шаги сторожа. Пара — жалюзи поднялись, но с таким скрежетом, что разбудили дворового пса. Тройка — поднялись тихо и чисто. Перебор (4–5) — ты рванул так мощно, что сорвал всю створку с направляющих; проход открыт, но скрыть следы взлома уже не выйдет.

Цена всегда растёт из самого действия. Если ты рисковал отмычкой — сломай отмычку, а не сапоги.

Две группы в одном броске

На 4к6 или 5к6 могут выпасть две разные группы (две пары или пара и тройка). Первую группу ты тратишь на основную цель, а вторую можешь сразу пустить на связанное попутное действие — без нового броска. Размер каждой группы читается отдельно, расходники тоже тратятся отдельно.

> **Пример.** Водила кидает 5к6 и получает 2, 2, 3, 3, 3. Тройкой он чисто проскакивает под закрывающимся шлагбаумом. А парой решает на ходу сдёрнуть канистру со стойки — канистра в кабине, но зацепил руку и сорвал кожу, получив 1 урон.

В бою перебор работает иначе. При атаке осложнение возникает, только если ведущий заранее указал хрупкую или опасную деталь обстановки. При защите перебор даёт выгодную позицию без штрафа (глава 05).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

СОЗДАНИЕ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

У каждого в фургоне есть ремесло, привычки и причина не сидеть дома. Заполни пять строк биографии, узнай запас здоровья и реши, кому из попутчиков ты доверишь ключи от зажигания.

Выбор вида

Выберите вид сам или доверь случаю — брось 1к6: 1–3 — Человек, 4–5 — Жукер, 6 — Грибоид.



Человек

Упрямое везение. Трижды за игровой день, уже увидев результат обычного броска, можешь перебросить один кубик[1]. Новое значение обязательно остаётся, весь бросок оценивается заново. Все три возвращаются после полноценной ночёвки.

Спасибо предкам. Довоенная техника, сиденья и экипировка сделаны под людей. На подозрительных стоянках человека чаще пускают к прилавку без долгих расспросов. Быть человеком удобно!

[1] **Лимит перебросов.** На одну проверку или атаку персонаж может применить не более одного переброса. Способность вида, трюк оружия и черта не суммируются на один и тот же бросок.

ОБРАЗЕЦ
ФРАКЦИЯ РОЛЕВАЯ



Жукер

Кислотный плевок. Трижды за игровой день можешь потратить основное действие и плюнуть кислотой в цель на дистанции до «рядом». Бросай обычную атаку (подходит навык Стрельба). Пара наносит 2 урона, тройка — 3, перебор (4–5) — 4. Кислота игнорирует 1 брони. Применение тратится даже при промахе; все три возвращаются после ночёвки с пищей и водой.

Короткий полёт. За обычное перемещение можешь перелететь канаву, стенку или взлететь на низкую крышу (дистанция «рядом»). В ливне, тесноте или с тяжёлой поклажей ведущий может попросить проверку Ловкости или Атлетики. В тяжёлом бронекостюме или со взрослым человеком на руках летать нельзя.



Грибоид

Мысленная речь. На дистанции «рядом» можешь обмениваться мыслями с любым разумным существом, которое в сознании и согласно на разговор. Ты слышишь только то, что тебе хотят передать. Голосом ты не говоришь — о разговоре просят жестом, стуком, запиской или через товарища. Кроме того, ты чуть раньше остальных чуешь запах гнили и свежих спор в помещении.

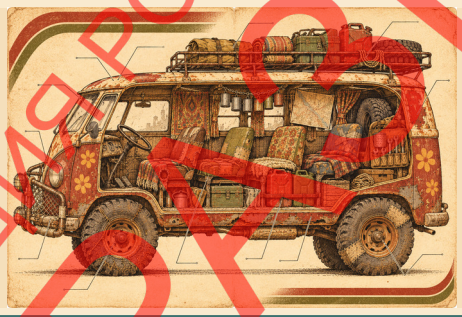
Регенерация. Трижды за игровой день можешь восстановить 2 HP (до максимума), если у тебя остался хотя бы 1 HP. Регенерация не снимает заражение. Ночёвка с едой и водой возвращает три применения. Вне боя регенерация свободна. В бою она занимает основное действие в свой ход, не чаще раза за раунд.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ВЕРСИЯ

ФУРГОНЫ И ДОРОГА

Утром прорубщик проверяет, не врастают ли ножи косилки в асфальт. Водитель пересчитывает канистры и прикидывает, кому в округе он ещё не должен. Стоянка в одном перегоне иногда обходится дороже той, что в двух — всё решает дорога, характер мотора и память местных кредиторов.

Машины и топливо



Машина	Корпус	Броня	Ход	Бак	Расход
Лёгкий багги	8	0	3	4	1
Дорожный фургон	12	1	2	8	2
Тяжёлый бронефургон	16	2	1	12	3
Полевой грузовик	14	1	1	12	2

На 0 корпуса машина встаёт мёртвым грузом и требует капитального ремонта. Броня вычитается из физического урона по корпусу. Ход — скорость и проходимость.

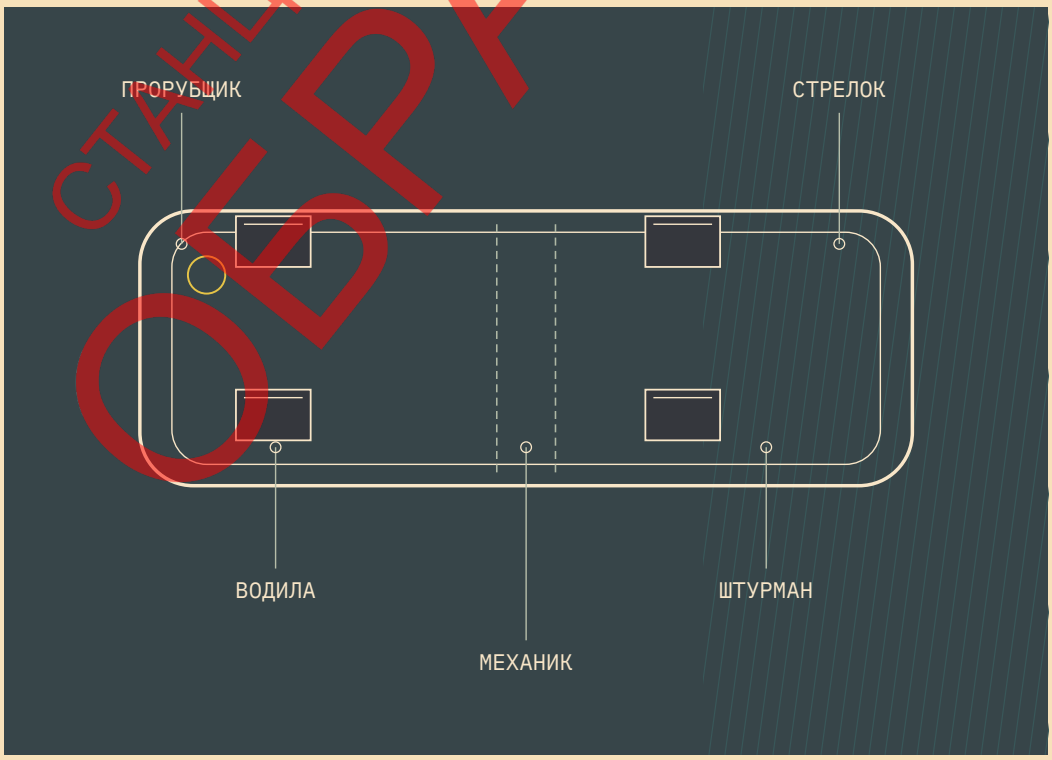
Перегон — несколько часов пути до следующей развилки, стоянки или проблемы. За перегон вычти из бака расход машины; в Жор или на тяжёлом бездорожье добавляется +1 порция (ведущий объявляет это до выезда). Обычная езда бросков не требует. Грязное масло можно прогнать через сухой фильтр. Если зальёшь его в бак как есть, рискуешь словить износ.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Роли в экипаже

Место	Чем занят на ходу
Водитель	Машины. Держит колею, уходит от погони, таранит. За рулём всегда один герой.
Прорубщик	Холодное оружие. Рубит лианы и скидывает с бортов настырных пассажиров.
Стрелок	Стрельба. Работает из окна или с крыши (сама крыша укрытия не даёт).
Механик	Машины. На стоянке чинит, на ходу держит отвалившийся узел и тушит дым.
Штурман	Дороги. Ищет объезд, читает зарубки и подсказывает твёрдый грунт.

В погоне каждый делает одно основное действие за раунд (пересесть внутри машины — тоже действие). Помощь убирает объявленную угрозу: прорубщик счищает лозу с лобового стекла, чтобы водитель наконец увидел, где кончается мост.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Звери и стаи

Двухголовый козёл

— HP 6 · урон 2 · броня 0.



ОБРАЗЕЦ
Станция Полевая

Две головы на одной шее, а значит, в кормушке тоже должно быть две порции. Грызёт поросль, слизывает разливы масла и даёт жирное молоко. Пока одна голова жуёт, вторая зорко сторожит ворота. Следы выдаёт куст с двумя аккуратными проплешинами на разной высоте. В тесноте бодает вплотную; легко уводится кормом с двух сторон или сдаётся хозяину по ушным меткам (иногда метки разные — ищите хозяев по очереди).

Добыча: питательное молоко и грибы со шкуры для лучшей браги (1 сухарь).

Рогатый кабан

— HP 12 · урон 4 · броня 1.



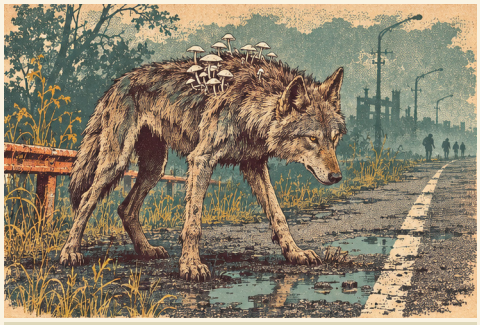
Добыча: полцентнера жёсткого мяса (1 сухарь) и костяной лобный щит, годный на таранную раму (2 сухаря).

Туша размером с малолитражку и костяные рога у глаз, которыми он переворачивает бетонные плиты ради сладких клубней. Свежая земля и запах мокрого жира означают, что зверь рядом. Пока роет — проще обойти. Прямой проезд даёт ему разбег: объяви таран заранее, при провале защиты он сбивает с ног и бьёт.

Грибной волк

— HP 7 · урон 3 · броня 0.

Ходит стаями вдоль дорог, на лопатках белеют тонкие шляпки. Две полосы следов по обеим обочинам означают, что вас уже ведут. Один отвлекает, второй заходит в тыл. Если укус снял хотя бы 1 HP после учёта брони, цель проходит проверку на заражение. Стая отстаёт, когда группа уходит с её участка и не оставляет раненых.



Добыча: шкура с целебными грибами (1 сухарь у знахаря) и клыки.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ