

DEAD LANDS



ВВЕДЕНИЕ



ВВЕДЕНИЕ В ИГРОВОЙ МИР

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

DEADLANDS

Ты можешь знать больше, можешь меньше. Никто не заставляет тебя зубрить историю. Однако некоторые факты тебя наверняка удивят, так что пробежись глазами по оставленным мною заметкам и подивись странным и порой даже невероятным поворотам истории! Этого будет достаточно, чтобы примерно представлять, что к чему, особенно если твой интерес сводится к выживанию на фронтире, а не политическим дрызгам в том или ином белом доме. Если же окажется так, что тебе нужно больше сведений, что ж, дружище, ты их получишь, но у всего есть своя цена.

1879-ый год, и это не наша история...

После почти двух десятков лет жестоких сражений Гражданская война в Америке превратилась перемирием в 1879-м году. Штаты Конфедерации отстаивали свою свободу. Часть Калифорнии погрузилась в Тихий океан. Железнодорожные магнаты затеяли жестокую борьбу, чтобы решить, кто победит в трансконтинентальной гонке и построит первую дорогу от океана до океана. Сверхъестественное топливо, называемое призрачным камнем, дало толчок развитию техники, приводя сразу и к великим прорывам, и к неведомым доселе опасностям. Племя Сиу вернуло себе земли Дакота, и Конфедерация Койота пляшет Танец Духов на Высоких Равнинах. Говорят даже, что среди нас бродят мёртвые.

Многовато для тебя за один раз, а, партнёр? Что ж, давай начнём с начала.

АМЕРИКА РАЗДЕЛЁННАЯ

Почти каждый сейчас знает, что Америка разделена надвое. На самом деле это неправда. Та территория, которую когда-то занимали Соединённые Штаты Америки, сейчас состоит из шести отдельных государств. Не случись война, конечно,

не возникло бы ни Народа Сиу, ни Конфедерации Койота, ни Дезеретской республики, и в особенности не было бы Содружества Калифорнии.

Пусть президент Конфедерации Джефферсон Дэвис на смертном одре призвал Америку к миру и единству, а сменивший его на посту Эрик Мишель совершил жест доброй воли, приказав войскам Юга прекратить огонь — что президент Соединённых Штатов Грант, со своей стороны, поддержал — но джинн уже выпущен из бутылки.

Конфедерация

С момента создания этой страны ею правил железной рукой первый избранный президент Джефферсон Дэвис. Незадолго до окончания срока своего правления, в 1867 году, он объявил в Конфедерации военное положение и отменил президентские выборы. Его поддержали Конгресс и армия, которые были согласны, что смена правительства во время войны опасна для страны. Свободных выборов не было почти 10 лет, до 1876 года, хотя поправка к Конституции Конфедерации позволила бы Дэвису вновь выйти



на выборы (изначально президент Конфедерации избирался на шестилетний срок и не мог быть переизбран). Итак, в 1876 году Роберт Ли стал соперником Дэвиса. Голосование в Конфедеративных Штатах обернулось поначалу в пользу Ли, но чрезвычайно подозрительные голоса, поступившие с Западных территорий КША, перетянули чашу весов в пользу Дэвиса.

Несмотря на сложности участия в президентских выборах, Дэвис в том же 1876 году сумел добиться значительного преимущества на дипломатическом фронте. Предположительно, по его просьбе Британия в конце концов вмешалась в войну. До тех пор её участие сводилось к прорыву в 1864 году морской блокады Юга, установленной военно-морскими силами США. На этот раз Британия предоставила помощь Конфедерации наземными войсками. Британская армия маршем прошла от Канады до Детройта и захватила его буквально за один день. Сейчас, несмотря на то, что война закончилась, эти войска не проявляют никакого намерения вернуться в Канаду. Не помогло даже то, что сама Конфедерация запросила их отзыва, согласно требованиям Соединённых Штатов.

Несмотря на это достижение, многие возражали против того, что Дэвис удерживал Конфедерацию в своей железной хватке. Недовольство привело к насилию — в конце 1878 года Дэвис был убит, и его кабинет министров единогласно избрал секретаря по военным делам Эрика Мишеля исполняющим обязанности президента. Поскольку Роберт Ли погиб во время взрыва железнодорожного вагона за несколько недель до смерти Дэвиса, на внеочередных президентских выборах в начале 1879 года у Мишеля не было достойных соперников. Мишель был избран президентом, и с тех пор он прилагает все усилия,

чтобы сохранить хрупкий мир с северными соседями Конфедерации.

СПОРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Спорные территории — включая Канзас, Колорадо и ту часть Оклахомы, которая не входит в Конфедерацию Койота — остаются большим местом в мирных переговорах между Севером и Югом. Обе страны предъявляют права на эти территории, и нельзя сказать, что у них нет на то оснований. Даже сами эти штаты не до конца уверены, кого им держаться — Соединённых Штатов или Конфедерации.

Когда Север и Юг заключили перемирие, они, согласно условиям соглашения, отозвали свои войска со Спорных территорий — и так будет до того дня, пока колеблющиеся штаты не решат, с кем они.

СОЕДИНЁННЫЕ ШТАТЫ

Президент Улисс С. Грант занял свой пост в Белом Доме в 1872 году. Администрация Гранта до последнего настаивала, что обладает правами на земли всей страны, и отказывалась признавать существование других американских наций. Но на самом деле Вашингтон не имеет никакого влияния на другие государства, о которых здесь идёт речь, а мирные переговоры вынудили его признать легитимность Конфедерации.

Сейчас президенту остаётся лишь в печали наблюдать из своей столицы, как его драгоценная американская нация разваливается на части. Многие считают, что Грант лишь выжидает удобного момента и перегруппировывает войска Соединённых Штатов, чтобы вновь напасть на государства Юга.



ПЛЕМЕНА СИУ

Возможно, больше всего от Гражданской войны выиграли индейцы сиу. Поскольку США были вынуждены держать войска на юге, у них не осталось людей, чтобы патрулировать территорию Дакоты и сдерживать её краснокожее население. Когда война закончилась, правительство и военное руководство США осознали, что воевать с сиу из-за Дакоты — какую бы богатую добычу призрачной руды это ни обещало — будет самоубийством.

КОНФЕДЕРАЦИЯ КОЙОТА

Дальше к югу, на так называемой «индейской территории», союз племён чероки, команчей, кри, семинолов, кайова, чикасо и чокто, увидев успехи Народа Сиу и желая для себя такой же независимости, решили последовать их примеру. Этот союз племён основал новую нацию, называющую себя Конфедерацией Койота. Руководитель этой Конфедерации — загадочный человек, называющий себя Койотом. О нём неизвестно ничего помимо этого прозвища.

СОДРУЖЕСТВО КАЛИФОРНИИ

В 1868 году произошло ещё одно важное событие. Землетрясение, подобного которому история ещё не видела, сокрушило западное побережье от Мексики (Нижняя Калифорния) до Орегона. Оно оставило на своём пути настоящий лабиринт из участков ровной земли, между которыми пролегли трещины и разломы, зачастую — затопленные водой. Разрушенная область вскоре получила название «Великий лабиринт». Чудесным открытием стал минерал, который поначалу считали обычным углем, но вскоре оказалось, что это нечто совершенно новое.

Обнаруженное в Лабиринте топливо горело примерно в пять раз жарче обычного угля и более чем в сотню раз дольше. Если его поджечь, оно вспыхивало, давая призрачный белый дым и испуская дьявольский рёв.

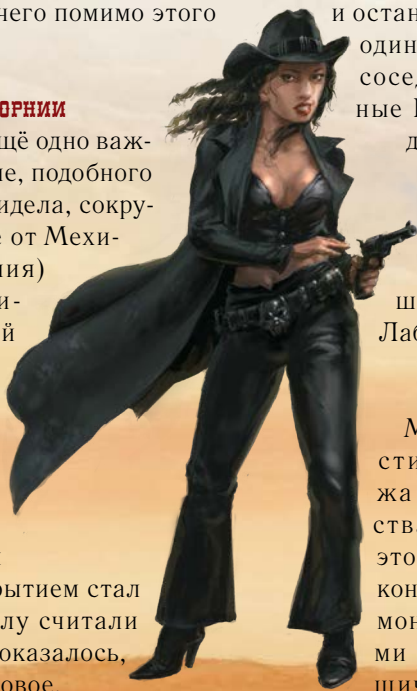
Первые из выживших в землетрясении, кто обнаружил этот уголь, назвали его «каменем призраков» или «призрачной рудой», и эти названия закрепились за ним. Пусть не за один день, но призрачная руда изменила весь ход войны... и сделала Запад не таким, как прежде.

Лост Энджелс — столица Содружества Калифорнии, основанного после всеобщего голосования, когда жители Калифорнии решили не присоединяться ни к США, ни к конфедератам. Никакого правительства у этой территории нет, и в ней царит анархия. Большие города — Лост-Энджелс и Шэн Фэн — занимаются каждый своими делами, а мелкие поселения, разбросанные на плоских участках, полагаются на два крупных города, когда им что-то нужно.

Содружество Калифорнии, скорее всего, так и останется независимым сборищем одиночек, куда более сильный сосед, будь то северные или южные Штаты, мексиканский президент Сантана, кто-то из железнодорожных магнатов или какая-нибудь абсолютно новая сила, не сумеет навязать свою волю разношёрстным поселениям Великого Лабиринта.

ДЕЗЕРЕТСКАЯ РЕСПУБЛИКА

Мормоны считают себя христианами, но их вера непохожа на другие версии христианства. На восточном побережье это было причиной религиозных конфликтов. В конце концов мормоны, называющие себя Святыми последних дней, собрали вещи и отправились на запад.



Они поселились в безлюдной местности, называемой Ютой, и их руководитель и пророк по имени Бригам Янг заложил там в 1847 году свою столицу, Солт-Лейк-Сити или Город Солёного Озера. Солт-Лейк-Сити часто называют Городом Мрака. Это не насмешка над образом жизни мормонов, а дань невероятным фабрикам этого города, большая часть которых принадлежит гениальному изобретателю и владельцу железнодорожной компании Уосач Дариусу Хеллстрому.

Фабрики Солт-Лейк-Сити создают из пара и стали машины, которые работают на призрачной руде. Смог от сгоревшего призрачного камня вечно висит над городом, как чёрное облако, заполнив собой целые районы и создавая гнетущую атмосферу.

МОЩЬ КАМНЯ ПРИЗРАКОВ

Вскоре после открытия призрачной руды в Калифорнии огромное количество изобретателей ринулось в Лабиринт. За несколько месяцев они создали множество устройств, работающих от мощи водяного пара и использующих призрачную руду как горючее. Обычным делом стали рассказы про безлошадные повозки, корабли на паровом ходу и даже про оружие, способное изрыгать потоки пламени или град пуль.

Прошло немного времени, и чудесному минералу было найдено множество полезных применений как в технике, так и в химической науке. Оказалось, что призрачной рудой можно заменить кокс при очистке стали, создавая более прочный и лёгкий металл, плавящийся при более высокой температуре. Его назвали призрачной сталью.

Очищенный призрачный камень — обычно в виде порошка — оказалось возможно использовать как катализатор и реагент в химических реакциях.

Как только это выяснили, стало появляться множество эликсиров, бальзамов и мазей, в которых камень призраков был ключевым ингредиентом. Эти составы остаются популярны до сих пор, несмотря на то, что принятие внутрь призрачного камня в высокой концентрации неизбежно приводит к смерти.

КТО ЕЗДИТ ПО ЭТИМ ЗЕМЛЯМ?

Таинственный и опасный Запад влечёт к себе людей всех профессий, чинов и уровней достатка. В погоне за удачей и славой сюда приезжают со всего земного шара. Твой герой может быть кем угодно, кого ты только способен представить. Вот несколько идей, чтобы слегка подхлестнуть твоё воображение.

Безумный учёный: с помощью призрачной руды ты можешь создавать поистине адские механизмы. Твои союзники — сталь и энергия водяного пара. Люди вокруг отчасти верят, что ты гений, отчасти думают, что ты свихнулся.

Если ты алхимик, значит, вместо паровых машин ты увлечён созданием эликсиров и снадобий, дарующих магические способности, и это ничуть не хуже.

Вне закона: может быть, ты грабитель и хладнокровный убийца. А может, невинная жертва наговора. Так или иначе, за твою голову назначено вознаграждение, за тобой идёт погоня, ищейки взяли твой след. Иногда беглецу удаётся скрыться и начать новую жизнь, но некоторые преступления настолько ужасны, что ни в США, ни в Конфедерации, ни в прочих государствах не успеются, пока тебя не повесят.

Дезертир: ты видел предостаточно смертей и страданий и решил, что с тебя хватит. А может быть, ты не хотел стрелять в людей, вся вина которых была лишь



в том, что они оказались по другую сторону фронта. Так или иначе, после побега из армии тебя считают трусом и предателем, и, если ты когда-нибудь попадешься, — казнят за дезертирство.

Иммигрант: ты китаец, мексиканец, европеец или африканец, которого судьба забросила за много миль от дома. Приехав в Америку, ты привёз с собой традиции далёкой родины, непривычные в этих местах. К сожалению, порой иноземные обычаи вызывают у твоих соседей разные мрачные подозрения, желание выгнать тебя из города, а то и линчевать.

Индеец-воин: после долгих лет Гражданской войны ни у Соединённых Штатов, ни у Конфедерации не осталось сил и средств, чтобы подчинить себе Народ сиу или Конфедерацию Койота. Ты — свободный индеец, искренне преданный своему племени. Твоё занятие — охота или охрана границ территории своего племени. Может быть, ты из тех воинов, кто перенял знания и обычаи бледнолицых, а может быть, ты придержишься пути предков и старых обычаев.

Индеец-шаман: в индейской культуре у шаманов много важных функций. Они выступают как посредники между миром людей и миром духов, исцеляют болезни и раны, ведут племя в битву. Обычно несколько шаманов племени распределяют эти задачи между собой, и каждый занимается тем, что умеет лучше. Независимо от того, в чём преуспел шаман, его неизменно уважают, поскольку именно он сражается со злыми духами.

Картёжник: ты из тех, кто ищет тайные знания, скрытые на страницах книги Хойла «Лучшие карточные игры для всей семьи». Не исключено, что в ней зашифрованы таинственные послания, секреты древних

ПРЕКРАСНЫЙ ПОЛ

В мире Мёртвых Земель Гражданская война в Америке продолжалась более двадцати лет. Как Север, так и Юг понесли серьёзные потери. Мужчин осталось мало, и это дало женщинам возможность заниматься тем, о чём они до войны могли только мечтать.

Женщины на Мистическом Западе могут быть кем угодно: стрелками, карточными игроками, краснокожими воинами и шаманами, даже политиками (впрочем, пока на невысоких должностях).

заклинаний и ритуалы чёрной магии. Тебя часто называют мошенником — откуда вообще ты взял эту чушь про тайные знания? Впрочем, магия может быть скрыта не только в книгах и карточных колодах — твои коллеги, колдуны, творят чудеса с помощью зачарованных пуль и револьверов.

Красотка: танцовщицы и «ночные бабочки», которые зарабатывают на жизнь своими чарами, могут найти себе постоянное место в салуне, но порой они переезжают из города в город. Невинные и хрупкие на вид, они достаточно закалены жизнью, чтобы не пропасть даже в не имеющих ни малейшего понятия о вежливом обхождении городках Дикого Запада. За последние десять лет во многом благодаря войне женщины стали более независимы и всё чаще добиваются успеха самостоятельно.

В больших городах это привело к появлению мужских «услуг эскорта» и «частных танцев».

Обычный человек: не каждый рождён быть дуэлянтом-стрелком или солдатом. Не все умеют читать судьбу по картам. Ты обычный человек, мужчина или женщина. Скорее



всего, ты ремесленник, фермер или торговец. Ты приехал на запад, чтобы начать новую жизнь. К несчастью, таких как ты преступники и чудовища Дикого Запада считают лёгкой добычей. Порой тебе приходится брать за ружьё, чтобы дожить до следующего дня.

Охотник за головами: ты наёмный стрелок и охотник на людей. Твоя работа — ловить тех, кто сбежал от карающей руки закона и пытается укрыться на Диком Западе, в местах, где не слышали ни о правосудии, ни о неизбежности возмездия. Ты олицетворяешь эти высокие понятия, выслеживая беглецов и доставляя их в тюрьму... живыми или мёртвыми.

Первопроходец: ты всегда стремишься к нехоженным путям и новым горизонтам. Пусть неизведанных просторов остаётся всё меньше, ты отлично знаешь, что в западных землях осталось много чудес — и кошмаров! — которые ещё ждут первооткрывателя.

Репортёр: ты уверен, что истина превышает всего, и неважно, кого она заденет. Таких как ты называют «жёлтой прессой», а сам ты считаешь, что твоя работа — срывать покровы и раскрывать Америке глаза на то, что творится вокруг. Увы, единственное издание, которое согласно публиковать твои статьи — «Эпитафия Тумстоуна», известная своей склонностью к «жареным фактам». Что ж, порой истину приходится приукрасить, чтобы читатели в неё охотнее поверили. «Эпитафия» печатает фотографии, сделанные при помощи особой камеры — потрясающего устройства, которое позволяет снимать в движении. С этой камерой тебе не нужно, как с обычным фотоаппаратом, добиваться, чтобы объект съёмки несколько минут сидел совершенно неподвижно. Этот приём,

позволяющий поистине «остановить мгновение», привлекает взоры и умы читателей, но он же заставляет сомневаться в подлинности изображений.

Сезонный рабочий: ты перебиваешься случайными заработками то тут, то там. Нередко твоя работа — из тех, где нужен старый добрый колт или дробовик. Стрелять ты умеешь, этого не отнять. Ты перекаати-поле, на Западе у тебя нет ни корней, ни дома, а на Востоке ты попросту ни на что не годен.

Слуга закона: просторы Дикого Запада — настоящее раздолье для преступников и правонарушителей. А ты — будь ты шеф полиции в маленьком городке, шериф округа, федеральный маршал или техасский рейнджер — должен быть справедливым и суровым служителем закона, его рукой, способной свернуть шею любому головорезу.

Слуга Господа: монашка, раввин или Изыбранный, в любом случае ты — одно из самых могучих орудий Всевышнего (и человечества) в борьбе с силами тьмы.

Солдат: ты храбро служишь своей стране — Соединённым Штатам или Конфедерации. Неважно, на чьей стороне ты сражался, главное, что ты готов был отдать жизнь за независимость своей страны, во имя высшей цели. Возможно, за проявленную доблесть ты получил повышение и теперь командуешь другими солдатами.

Старатель: в тех холмах точно есть золото! А не золото — значит, уголь, серебро, призрачная руда и прочие ценные ископаемые. Ты провёл всю жизнь в поисках богатой жилы или самородных россыпей, а когда удача улыбалась тебе, мигом спустил все деньги на выпивку, женщин и развлечения. Старателям редко



ЕДИНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ

1 миля = 1,6 километра;
 1 фарлонг = 201,2 метра;
 1 ярд = 0,9 метра;
 1 фут = 0,3 метра;
 1 дюйм = 2,5 сантиметра;

1 стоун = 6,4 килограмм;
 1 фунт = 0,5 килограмма;
 1 унция = 28,4 грамма/30 миллилитров;
 1 галлон = 3,7 литра;
 1 кварта = 0,9 литра;

удаётся по-настоящему разбогатеть. Или ты искатель сокровищ, в которые больше никто не верит? Люди считают тебя кто мечтателем, кто сумасшедшим.

Шарлатан: ты не гнушаешься обманывать простаков, чтобы заработать пару долларов. Твой конёк — чудесные эликсиры, состоящие в основном из подкрашенной воды и подозрительных отваров. Но покупатели верят, платят, и этого достаточно, а из чего там твоё зелье, им знать необязательно. Может быть, ты действительно веришь, что рано или поздно создашь волшебное лекарство. А пока твои исследования нуждаются в финансировании, честным путём или нет.

АРХЕТИПЫ

Дикий Запад — земля обширных возможностей. Здесь для всех найдётся и дело по душе, и приключения на любой вкус. Золотоискатель, шпион, журналист? Кем бы ты ни был, для тебя всегда отыщется что-нибудь интересное.

Создавая персонажа, подумай, какой архетип для него бы подошёл. Выбери навыки и черты, характерные для этой роли.

Может быть, ты уже прочитал раздел «Профессиональные черты» и задаёшь себе вопрос, где же черты для шпиона или девушки из салуна. Ответ — тебе не нужны особые черты, чтобы

играть эти роли, всё уже есть в общих правилах «Дневника авантюриста».

Девушка из салуна может выбрать *привлекательность* (или *уродство*), а может взять заурядную внешность, но высокую *харизму*. Если она популярна, значит, у неё могут быть *полезные связи* среди клиентов.

Журналисту подойдёт черта *исследователь*. Да и черта *харизматичный* не мешает тому, кто собирается во что бы то ни стало докопаться до истины.

Хочешь играть шпиона? Возьми черту *исследователь* или *вор*.

Краснокожего воина? *Егерь* — черта прямо для тебя.

Страж порядка, шериф? Начни с черт *командный голос* и *харизматичный*, добавь к ним изъян *клятва* — ты ведь клялся защищать закон, не так ли?

Маршал может истолковать правила игры достаточно широко, чтобы помочь тебе вписать персонажа в мир Мёртвых земель. К примеру, черта *аристократ* (без богатства) может означать твой высокий статус или влияние в обществе. Поскольку богатство ты не получаешь, Маршал, скорее всего, разрешит тебе заменить его другой чертой или преимуществом.

Короче говоря, амиго, мы даём тебе набор готовых запчастей, из которых ты можешь легко собрать именно то, что тебе нужно.

