

TOMBSTONE — THE TOWN TOO TOUGH TO DIE

Тумстоун — город, который не может похвастаться ни своей многовековой историей, ни оптимистичным названием. Но разве это важно, когда здесь есть одна из самых богатых серебряных шахт Аризоны?

На дворе лето 1881-ого года. Ещё не отгремела перестрелка в «О.К. Коралл», но страсти накаляются и всё к этому идёт.

Братья Эрпы пытаются сколотить своё дело и сталкиваются с бандой ковбоев; мэр города и главный редактор «Эпитафии» Джон Клам набирает корреспондентов, которые стрелять умеют лучше чем писать; а шериф Джон Бихан всегда поддержит тех, кто больше платит, будь то ковбои или янки.

Агенты Пинкертона не дремлют, женщины желают играть в покер, и кто-то пристрелил инженера «Аризона Майнинг & Трейдинг Компани».

Между тем, в шахтах появилась вода, ковбои продолжают угонять скот и нападать на дилижансы «Уэллс, Фарго и Ко», в добавок кто-то кощунствует на кладбище БутХилл...

*Мастерская группа
«Четыре картёжника»*

*Полигонная ролевая игра,
ранчо «Белый Шиповник»,
Санкт-Петербург.*



ПРАВИЛА ИГРЫ

ИЮНЬ
ЧЕТВЕРГ — 13-16
ВОСКРЕСЕНЬЕ
2013

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ СТОЛКНОВЕНИЯМ

*«Это не просто — убить человека.
Ты отбираешь всё, что у него есть.
И его будущее тоже».*
© Непрощённый

Тот, кто первый выхватил пушку, всегда виновен. Если его пристрелили, то любой суд скажет, что это была самооборона. Так что, выхватывая ствол или прогуливаясь с пушкой в руке, ты рискуешь быть убитым в результате самообороны, даже если ты вроде как ни на кого не нападал. Так что думай головой, а не пушкой, партнёр!

ЛЮДИ ДЕЛЯТСЯ НА ДВА СОРТА

Нет, партнёр, не на добрых и злых, или там белых и чёрных. Всё куда проще. Есть те, у кого оружие в руках, и те, у кого его в руках нет. Если твоё оружие в кобуре, в кармане, на столе, дома в комодке, ты, конечно, сэкономишь патрон или можешь считать себя обладателем оружия, но важно, что в руках у тебя его нет. Если у тебя кончились патроны, то пушка в руках не делает тебя вооружённым. И если так случилось, что в руках у тебя нет оружия, а в тебя выстрелили, то после звука выстрела ты сразу получаешь тяжёлое ранение!

Если на момент звука выстрела противника ты успел хотя бы вытащить револьвер из кобуры, то это столкновение один на один. Про него читай ниже.

Ещё есть Джокер, и о нём ты узнаешь позже.

ИЗ ЧЕГО СТРЕЛЯТЬ?

Вы можете брать любое оружие, соответствующее эпохе, которое издаёт громкий звук, но при этом не имеет поражающего элемента и является безопасным для использования в помещении. Иными словами, пистонные револьверы и ружья можно. Можно также газовые пушки, если они издадут громкий звук при холостом выстреле и не заряжены шарами. Нерфы и пневматику нельзя.

ЧЕМ СТРЕЛЯТЬ?

В лавке ты можешь купить патроны. Патроны представляют собой карточки с крупным изображением карточных мастей. Эти «патроны» вставляются в заранее выданный мастерами браслет на руке. Одна карточка поверх другой. Не более шести «патронов» в браслет. Можно купить больше «патронов», но тогда придётся рассовывать их по карманам. «Патроны» подбираемы.



ИТАК, ТЫ С ОРУЖИЕМ В РУКАХ

ФАЗЫ БОЯ:

1. Шумовой выстрел нападающего (лучше, если он будет сопровождаться репликой, конкретизирующей, в кого именно ты стреляешь). Если ты спустил курок, а выстрел не прозвучал, то это осечка, о которой будет сказано дальше.
2. Сравнение мастей на браслетах (зависит от типа боя: смотри ниже) и уничтожение «патрона» (он рвётся).
3. Отыгрыш результатов.
4. Повтор п.2-п.3, если есть на то желание и возможность...
5. Фаза добивания.
6. Столкновение один на один.
7. Если двое решили выяснить отношения, и более никто к этой битве причастен не должен быть, то следует разовый обмен выстрелами, а затем противники показывают друг-другу верхнюю масть «патрона» в браслете.
8. Показанный «патрон» рвётся и выбрасывается. Это использованный «патрон».

Важно запомнить порядок мастей: **пики->червы->бубны->трефы->пики.**

То есть червы «бьют» бубны, а бубны «бьют» трефу. Через масть никто никого не бьёт. Например, пики не имеют влияния на бубны. Тот, у кого «побитая» масть, получает тяжёлое ранение. Если у обоих стрелков одинаковые масти, то они «бьют» друг-друга, и вы оба в лёгком ранении! И если второй раз случается то же самое, то оба в тяжёлом.

Если у одного из оппонентов случилась осечка (шум выстрела не прозвучал от того, что, например, не сработал пистон), то масти не сравниваются, поскольку неудачник считается безоружным и сразу же получает тяжёлое ранение. Есть один особый случай — Джокер. Но о нём ты узнаешь, когда придёт время.

Следи за своим оружием, дружище!

МАССОВЫЙ БОЙ

Порой джентльмены и не только решают выяснить отношения между собой стенка на стенку. То есть два на одного, три на двоих, два на троих и ещё один подошёл и прочие варианты. Даже при самой невероятной неразберихе всегда есть зачинщик (нападающая сторона) и тот, против кого он решил выступить (защищающаяся сторона). Если с любой из сторон звучит больше одного выстрела, то это сигнал к тому, что происходит массовый бой. Для осуществления этого действия понадобятся не только пушки, но и колода карт.

В случае коллективного боевого взаимодействия вначале все демонстрируют свои масти (или Джокеры — эффект Джокеров играет сразу, после показа мастей), потом нападающий до начала отыгрыша из обычной колоды карт защищающегося тянет карту. Те, у кого верхняя масть «патрона» в браслете совпадает с мастью выбранной карты, оказываются в тяжёлом ранении. Та масть, которую «бьёт» масть выбранной карты, оказываются в лёгком ранении. Остальные живы.

Например, из колоды карт вытащили червовую шестёрку. Все «червы» со всех сторон в тяжёлом ранении. А «бубны» со всех сторон в лёгком. Пики и трефы здоровы.

«Патрон» из браслета уничтожается происходит сразу после фазы подсчёта.

Важно понимать, что если массовый бой случается в замкнутом помещении, то участниками становятся даже те, кто участвовать не собирался и у кого нет огнестрельного оружия под рукой. То есть все люди, находящиеся в помещении, сверяют масти. От шальной пули никто не защищён. Сбежать можно, но только до того, как бой начался. Если коллективное боевое взаимодействие происходит на улице, то все люди, не являющиеся целями этого взаимодействия, не обязаны сверять карты и могут унести ноги подальше от места стычки.

В массовом бою не особо важно, сколько народу вооружено пушками, потому что после первых нескольких выстрелов начинается такая неразбериха, что чёрта с два разберёшь, кто, кого и чем приложил. Тем не менее, после каждой сверки карт «патроны» рвутся, даже если у некоторых не было пушек. Если случилось так, что у кого-то нет «патронов», и ему нечего сравнивать с вытянутой из колоды картой, то он автоматически оказывается в тяжёлом ранении.

Существует Джокер, он — исключение. О нём ниже.

СТРЕЛЬБА НА УЛИЦЕ

Громко назови того, в кого ты стреляешь, обрати на себя его внимание. Да, выстрелить в спину невозможно. И стреляя в толпу — ты называешь свою жертву.

УБИЙСТВО

В любой стычке окончательно убить противника можно только акцентированным выстрелом (с использованием «патрона») и с фразой-маркером вроде: «Сдохни, скотина!» или «Ты жил как мразь и умрёшь как мразь» или, скажем, очень по-северянски «Ничего личного!» Впрочем, можно и не тратить патрон, а дорезать негодяя ножом. Но в любом случае, ты должен сказать эту самую фразу-маркер, чтобы твой оппонент понял, что его всё-таки убили.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Холодное оружие моделируется резиновыми или латексными имитациями. Дерево, текстолит, сталь, дюраль и прочие подобные материалы не подходят. Метательного оружия нет!

ДРАКА НА НОЖАХ

Два вооружённых ножами оппонента могут выяснить отношения,

При попадании ножом в конечность — враг в лёгком ранении. При повторном попадании в любую конечность — враг в тяжёлом ранении.

При попадании в корпус, враг в тяжёлом ранении сразу.

Используя нож не забывайте, что бить в пах, в голову и шею нельзя категорически.

Если ты хочешь с ножом добежать до человека с пушкой, ты можешь попытаться сделать это. Если успеешь, до звука выстрела ударить его ножом — то ранения считаются как при драке на ножах. Если он успел выстрелить раньше, то он укладывает тебя на месте в тяжёлое ранение как безоружного.

СВЯЗЫВАНИЕ

Осуществляется любым пригодным для этого предметом достаточной длины (нельзя связать героя ленточкой, которой не хватает даже на одно его запястье!). Во избежании неудобств и клинических случаев связывание лишь обозначается. Nombre, главное помни, без фанатизма!

Как освободиться? Можно перерезать верёвку любым подходящим для этого игровым предметом.

ДРАКА, ВАРИАНТ 2

Как я говорил, партнёр, всегда есть вариант «дружеской драки», когда все заранее договариваются об исходе драки и дальше устраивают красивую постановку на потеху зрителям и себе. Но бывают ситуации, когда кто-то не хочет договариваться. Как поступать в таком случае? Вот тебе вариант.

1. Начало. Подойди к тому, с кем хочешь по драться и громко ударь своим кулаком в свою ладонь у его лица. На этом моменте второй человек, если он не трус и не сбегает с фингалом от драки, встаёт и вступает в драку.

2. Собственно драка. Моделируется мини-игрой. Противники становятся на расстоянии вытянутой руки лицом друг к другу, держа ноги вместе. Упираются в ладони друг-друга и пытаются вывести оппонента из равновесия. Кто первый сделает шаг или оторвёт ладонь от ладони противника — тот проиграл. Вцепляться в руки оппонента (сплестать пальцы) и касаться его кроме как ладони-ладонями нельзя. Кто нарушит правила, также считается проигравшим.

3. Проигравший оказывается в обмороке на 5 минут и приходит в себя в состоянии лёгкого ранения. Надо понимать, что это частная драка. И больше двух участников в ней быть не может.

ЗАХВАТ

Если двое держат кого-то за руки — они его обездвиживают и могут, к примеру, выкинуть из салуна. Если при этом есть третий человек, то этот третий может обезоружить жертву. Те, кто держат, обезоружить или как-то навредить удерживаемому не могут. Все их силы уходят на то, чтобы удержать человека. Посему либо удерживаем, либо обезоруживаем, режем или стреляем. Третий человек же ничем не ограничен.

ВСЯКОЕ

Оглушения и массового рукопашного боя нет! Если несколько человек желают устроить красивую салунную драку, никто им, конечно, этого не запретит, но обо всех игромеханических последствиях или их отсутствии договаривайтесь между собой. И, главное, чтобы в результате игровой драки не случилось вполне себе пожизнёвых травм.

ДЖОКЕР

Джокер — это игральная карта, отображающая толику твоей удачи или высшую степень мастерства. При использовании Джокера, карта рвётся. Джокер одноразовый! В бою Джокер используется вместо демонстрации собственной масти (но он не хранится в браслете).

Также Джокер можно потратить, чтобы вооружиться, если оружия нет в руке, но оно в доступности. В кобуре, на столе, на земле... Джокер не позволяет отобрать оружие у оппонента или выхватить его из ниоткуда. Если оружия в досягаемости нет, то Джокер ничем не поможет.

Если Джокер используется в столкновении один на один, он отправляет противника в тяжёлое ранение. Если напротив оказался тоже Джокер, то используется принцип одинаковых мастей: то есть оба оппонента в лёгком ранении.

В массовом бое Джокер кладёт двух или менее противников (на своё усмотрение) в тяжёлое ранение (или одного Джокера и тогда кладётся сам — оба в лёгком ранении). Допустима ситуация, если в массовом бое играют, например, два Джокера, когда один Джокер выбирает убрать двоих стрелков, а второй — убрать Джокера. Срабатывают оба эффекта: стрелки в тяжёлом ранении, Джокеры в лёгком ранении.

Откуда берутся Джокеры?

Некоторые герои столь мастерски владеют искусством стрельбы или любимы Фортуной, что у них есть Джокеры с самого начала. Однако в ходе событий любой герой или героиня может получить Джокер, если проявит себя таким образом, что о нём или о ней будет в пору писать десятицентový роман или статью в «Эпитафию».

РАНЕНИЯ

Твой герой может пребывать в следующих состояниях:

ЗДОРОВ-

- Может всё... ну или почти всё.
- Лечение не требуется.

ЛЁГКОЕ РАНЕНИЕ-

- Может либо ходить (ранение в руку), либо стрелять (ранение в ногу) по твоему выбору, но выбор ты осуществляешь лишь единожды.
- Требуется перевязка. Ты можешь сам себя перевязать, если есть чем. Тебя может перевязать любой другой герой.
- Если в течение 15 минут тебя никто не перевязал или ты сам не позаботился о себе, то смотри «Тяжелое ранение».
- Если перевязка сделана, то 15 минут отсчитывать более не нужно. Но ранение никуда не девается, и его нужно лечить при помощи квалифицированного специалиста. Считаешь ли ты квалифицированными врачей из местного госпиталя или старую знахарку, дело твоё. Пока лечение не осуществлено, ты не можешь стрелять (если ты изначально выбрал ранение в руку), либо ходишь с большим трудом, сильно хромя (если ты изначально выбрал ранение в ногу).

ТЯЖЁЛОЕ РАНЕНИЕ-

- Ты не можешь стоять, двигаться и совершать другие действия. Но ты, конечно, можешь стонать и разговаривать. Кто же у тебя это отнимет?
- Требуется перевязка. И сам себя ты перевязать не сумеешь. Тебя может перевязать любой другой герой.
- Если в течение 15 минут тебя никто не перевязал, то смотри «Смерть».
- Если перевязка сделана, то 15 минут отсчитывать более не нужно. Но ранение никуда не девается, и его нужно лечить при помощи квалифицированного специалиста. Пока лечение не осуществлено, ты не можешь осуществлять никаких действий, кроме как стонать и разговаривать. Придётся тебе повалиться в постели какое-то время. И хорошо, если твоей постелью не станет канава.

СМЕРТЬ:

- Теперь ты в руках Ангела смерти и никаких действий осуществлять не можешь.
- Все последствия уже наступили.
- Никто не в силах тебе помочь.
- После того, как твои друзья и родственники или, может быть, недруги сделают с твоим телом всё, что должны (или через 15 минут лежания на месте твоей смерти, если никто не желает позаботиться о тебе), иди к четырём картёжникам и поговори с ними...



ПОЧТА И ТЕЛЕГРАФ

ПОНИ ЭКСПРЕСС

Курьерская служба «Пони-экспресс» куда более надёжна, чем государственная почта. Её работники — одиночки, и это сплошь сорвиголовы, которым отлично платят за то, чтобы они могли отбиться или ускользнуть от любой опасности, включая бандитов.

Эта курьерская служба работает на всём континенте и доставляет послания в том числе в самые неблагоприятные уголки Запада.

В нашем городе Пони Экспресс — это не только срочная курьерская служба, самая надёжная на всём континенте, но также способ доставки игротехнической информации. Вся корреспонденция будет делиться на две категории: игровые отправления и игротехнические. Игровые письма и посылки можно передавать кому угодно, красть, использовать как компромат или просто ими наслаждаться. Игротехнические послания непобираемы, неотторгаемы и не существуют в реальности игры. Они нужны лишь для того, чтобы игрок знал, что снилось его персонажу, чем он заболел или ещё что-то, что четыре картёжника желают ему сообщить. Государственная почта не моделируется за ненадобностью.

Отправить любое, в том числе игротехническое, одностороннее письмо стоит 25 центов. Цена за доставку посылок — 1½ доллара за каждые 30 грамм (если вес меньше 30 грамм, берётся минимальная цена в 2 доллара).

ТЕЛЕГРАФ

Тумстоун — крупный город, можно сказать, мегаполис фронта. Отправить телеграмму — не такая уж проблема, если у тебя есть чем расплатиться за каждое твоё слово. Телеграмма — это лаконичное сообщение, которое достигнет адресата значительно быстрее письма. Но о его содержимом будут знать телеграфисты.

Телеграмма обойдётся тебе в 10 центов за слово. Округляется в большую сторону. Правила по медицине и болезням

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ И БОЛЕЗНЯМ

МЕДИЦИНА НА ДИКОМ ЗАПАДЕ

Кто только не наживался на здоровье покорителей фронта! Шарлатаны всех мастей дурили голову людям, продавая лекарства от всех болезней. «Розовые пилюли для бледных людей», «Тигровый жир», «Панацея Уилсона» — всего этого добра со странными названиями было предостаточно. Не факт, что этим можно победить хоть какую-то болезнь, хорошо, если от такого лекарства хотя бы не становилось хуже. Однако встречались и честные врачи, и умелые знахари, и мудрые старые женщины, которые лечили людей и даже порой их вылечивали.

ТЫ ЗАБОЛЕЛ

Некоторые герои уже больны на начало игры. Другие же могут подхватить недуг в процессе. В таком случае тебе придёт послание от Провидения, в котором будут содержаться симптомы твоей болезни. Почему заболеваешь именно ты? Может быть, Господь отвернулся от тебя, или ты просто не следишь за своим здоровьем. А, может, тебя кто-то сглазил или даже проклял? Какова бы ни была причина твоего недуга, лечиться всё равно придётся.

БОЛЕЗНИ И СИМПТОМЫ

Болезни сами собой не проходят и требуют лечения у врача, знахаря или ещё кого-то, кто поможет тебе с недугом совладать. Если тебе не посчастливилось заболеть, ты получаешь карточки с симптомами, которые являются напоминанием лишь для тебя. Ты не должен их никому показывать, поскольку в реальности игры их не существует.

ЛЕЧЕНИЕ

Лечиться придётся при помощи медикаментов. Врач или иной специалист порекомендует или даже продаст тебе лекарство от твоего недуга, если ты сумеешь объяснить, что именно тебя беспокоит. Впрочем, ты можешь рискнуть и попробовать подобрать лекарство самостоятельно. Когда ты принимаешь лекарство, ты смотришь в карточки, к лекарству прилагающиеся.

Ты излечиваешься лишь от тех симптомов, которые описаны в карточках и помечены знаком “-”.

ПРИМЕР

Допустим, ты простудился, и тебя одолевает кашель, мучает жар и не отпускает головная боль. Ты идёшь к врачу, и эскулап тебе даёт некое средство, называемое «Чудодейственная микстура доктора Илайи Джонса от кашля и печали». К пузырьку прилагаются две карточки, каждая из которых сложена пополам и скреплена степплером. Как только ты снимаешь скрепки, считается, что ты принял зелье. Дальше ты читаешь, что там написано.

Допустим в первой карточке сказано:

- Кашель (-) Кашель более не мешает тебе наслаждаться жизнью.
- Озноб (-) Озноб тебя больше не мучает.
- Сонливость (+) Тебе постоянно хочется спать, и это мешает тебе сосредоточиться на чём-либо.
- Чёрная меланхолия (+) Тебе всё видится в чёрных красках, и ты щедро делишься своими пессимистичными мыслями о том, как всё будет плохо, с окружающими.

Вторая карточка гласит следующее:

- Жар (-) Тебя больше не мучает жар, и от этого тебе хорошо и радостно.
- Сонливость (-) Ты бодр, и сонливость тебя больше не беспокоит.
- Эйфория (+) Ты преисполнен энергии и жажды деятельности. Ничто на свете не может тебя остановить. Тебе постоянно хочется действовать, а долгие разговоры и расчёты ни к чему. Тебя отпустит это ощущение через 2 часа или позже по твоему желанию.

Что мы имеем?

От кашля тебя определённо вылечили (Кашель (-)), равно как и от жара (Жар (-)), но головная боль не упомянута ни в одной из карточек, стало быть, она остаётся при тебе.

Сонливость в качестве побочного эффекта тебя тоже не тревожит (Сонливость (+) на одной карточке и Сонливость (-) на другой).

Побочный эффект «чёрная меланхолия (+)» явно противоречит побочному эффекту «эйфория (+)». Ты выбираешь то, что тебе кажется более логичным или интересным. Ты играешь выбранный эффект. Второй эффект игнорируется. Допустим, эйфория тебе интереснее.

Что остаётся?

У тебя всё ещё болит голова, но кашель и жар тебя не беспокоят. При этом ты в полной мере наслаждаешься эйфорией, как минимум, два часа.

Если в карточках даны описания излечения симптомов, которых у тебя нет, ты их игнорируешь.

Если в карточках нет описания излечения от твоего симптома, значит, этот симптом остаётся при тебе. Придётся подбирать другое лекарство.

Некоторые лекарства устраняют симптомы лишь на время, которое также указано в карточках.

У лекарств могут быть побочные эффекты, которые длятся фиксированное время, указанное в карточке, или до тех пор, пока их не вылечат. Они отмечены значком “+”, и из текста описания будет очевидно, что с твоим организмом творится что-то неладное.

Если лекарство состоит из нескольких компонентов, то ты должен изучить карточки всех компонентов. Если описание излечения симптома из одной карточки (-) соответствует побочному эффекту из другой карточки (+), то побочный эффект нивелируется. Если есть хотя бы один (-), то все одноимённые побочные (+) нивелируются, не зависимо от их количества.

Если тебе смешали отраву из нескольких компонентов, и эффекты очевидно противоречат друг другу, то ты выбираешь тот, который тебе больше по вкусу.

ДОСТОВЕРНОСТЬ

Для любителей достоверности скажу следующее. Мы прекрасно понимаем, что многие болезни не вылечиваются за один день. Мы так же знаем, что некоторые симптомы утрированы. Но стоит помнить, что, во-первых, в 1881-м году были несколько иные представления о болезнях и их лечении, нежели сейчас. А, во-вторых, это ролевая игра, в которой есть некая доля условности. Наслаждайся этой условностью, потому что в жизни некоторые болезни гораздо страшнее и смертоносней, нежели в нашем Тумстоуне.

ЛЕКАРСТВА, ЗЕЛЬЯ И ДРУГИЕ ВЕЩЕСТВА

Чего только люди не принимают внутрь! На игре представлено несколько групп медикаментов:

- Лекарства от болезней (вернее, если быть точным, от симптомов)
- Средства, которые не несут никакой игромеханической окраски, но имеют антуражное значение (разнообразнейшие средства для укрепления здоровья, нюхательные соли, сомнительные контрацептивы, зелья для повышения фертильности и т. п.).

— Мази, используемые для лечения ранений.

— Разнообразные вещества, которые позволяют «соприкоснуться с миром духов», «заглянуть за грань», испытать «неизбывную радость» и так далее.

Если ты хочешь быть врачом, знахарем, аптекарем, шарлатаном или представителем иной уважаемой профессии, связанной с медициной, скажи мне, и я поведаю тебе, что именно ты знаешь и умеешь.

НАУКА, МАГИЯ И ФОРТУНА

ЕСТЬ МНЕНИЕ

Мы живём в такое время, когда некоторые изобретения науки настолько невероятны, что необразованные фермеры называют их дьявольскими машинами. Но мы-то с тобой знаем, что всему можно найти объяснение. И с тобой не может произойти ничего такого, что противоречило бы законам физики и логики.

ЕСТЬ ДРУГОЕ МНЕНИЕ

Клянусь своей старой матушкой, что я видел, как он метнул карту из рукава и перерезал верёвку, на которой собирались повесить Джонни! Вы можете мне не верить, но я видел это собственными глазами!..

ЕСТЬ ЕЩЁ МНЕНИЯ

Здесь в Тумстоуне довольно спокойно, и никто не спешит сыграть в ящик, хоть название города и располагает к тому, чтобы задуматься о вечном. Зубастые, когтистые и рогатые чудовища бродят где-то по просторам фронта, но сюда они не заходят. Возможно, потому, что иные люди из этих краёв куда опаснее всех чудовищ на свете.

Если ты увидел, как один человек метнул карту, а другой упал замертво, не надо бежать к Четырём картёжникам и вопить, что они обещали, что чудовищ на игре не будет. Кое-кто очень метко метает карты, вот и всё. Впрочем, ты волен считать, что он колдун. Но, в первую очередь, он убийца, не так ли?

Если ты увидел старика, увешанного амулетами, ты можешь считать его колдуном, но это не повод стрелять в него. Он может оказаться лишь старым чудаком, не имеющим никакого отношения к чёрной магии.

Порой невероятная удача спасает жизнь отчаянным парням. Ведь бывает же такое, что пуля попадает в звезду рейнджера, а её обладатель остаётся невредим! Не на каждом шагу такое встречается, но бывает!

СТРАШНАЯ ГРИМАСА МОДЕЛИРОВАНИЯ

Некоторые вещи могут показаться действительно из ряда вон выходящими. И если ты суверен, ты, конечно, скажешь, что это мистика какая-то. Однако рьяный скептик найдёт рациональное объяснение почти всем странным явлениям. Если ты думаешь, что кто-то перегибает палку, и ты подозреваешь, что он не настолько любимчик Фортуны, насколько ему кажется, ты можешь потребовать от него доказательств (любое нестандартное действие, которое может казаться мистикой, снабжается мастерским сертификатом, который надо читать сразу при получении).

ПОНИ ЭКСПРЕСС — ДОСТАВЛЯЕМ СЧАСТЬЕ И НЕПРИЯТНОСТИ

В нашем городе Пони Экспресс — это не только срочная курьерская служба, самая надёжная на всём континенте, но также способ доставки игротехнической информации. Вся корреспонденция будет делиться на две категории: игровые отправления и игротехнические. Игровые письма и посылки можно передавать кому угодно, красть, использовать как компромант или просто ими наслаждаться. Игротехнические послания непобираемы, неотторгаемы и не существуют в реальности игры. Они нужны лишь для того, чтобы игрок знал, что снилось его персонажу, чем он заболел или ещё что-то, что четыре картёжника желают ему сообщить.

Если так вышло, что ты имеешь чуть большее отношение к мистике, чем все остальные, свяжись с четырьмя картёжниками и потребуй от них всей полноты информации!

ПРАВИЛА ПО ШАХТАМ

Шахты находятся не в самом центре Тумстоуна, но в некотором отдалении. Мы посчитали, что отстраивать все шахты на полигоне будет слишком накладно, поэтому решили ограничиться одной.

Эта одна-единственная шахта будет представлять собой все шахты

Тумстоуна. И герои будут попадать именно в ту шахту, в которую они направлялись. Единственный нюанс, что в шахте совершенно нечего делать без одного из четырёх картёжников, потому что именно он будет придавать шахте уникальные черты. Так что если ты собрался отправиться в шахту, то зови с собой одного из четырёх картёжников, иначе твоё путешествие может обернуться тратой времени и ничем больше.

«Что если несколько разных героев захотят попасть в разные шахты одновременно?» — спросишь ты. Я отвечу, что это значит, что их желание не будет для нас законом. Кому-то придётся подождать своей очереди. Будет ли очередь длинной? Уповаю на то, что на праздниках всем будет чем заняться, кроме как толпиться на входе в шахту, право слово! К тому же шахта — место небезопасное и пыльное. Подумай, хочешь ли ты туда лезть в своём выходном костюме.

КУПЮРЫ И СЕРТИФИКАТЫ

Что же, партнёр, настало время подсчитать наших золотых орлов и серебряные доллары.

Если ты собрался покупать всё необходимое для жизни и путешествия (а на фронтире в этот список обязательно входит что-нибудь огнестрельное), тебе нужно чем-то расплатиться. В повседневной жизни фронтира любой охотно примет к оплате металлические доллары и центы, где бы они ни были отчеканены. Но чёрт побери, большинство монет было столь мелкого номинала, что в бумтауне тебе пришлось бы возить за собой целую тачку с деньгами. А это травмоопасно, партнёр, поверь мне. Так что в Тумстоуне можно будет расплатиться купюрами, ну или слитками и серебряной рудой. И что важно, их невозможно подделать в нашем дружном городе.

КАКИЕ БУДУТ КУПЮРЫ?

Золотой орёл — 10 долларов

Полорла — 5 долларов

Серебряный доллар — 1 доллар

Полдоллара — 50 центов

Четвертак — 25 центов

За эти динеро ты сможешь приобрести товар в лавке, еду в салуне, запла-

тить за постой, купить услугу и сделать подарок. Цены на товары и услуги в Тумстоуне можно посмотреть в таблице, ссылку на которую ты найдёшь в конце страницы.

НО НА ЭТОМ ТВОИ ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ!

Если ты действительно северянский богатый хлыщ или честный зажиточный ранчер, то у тебя могут быть различные ценности:

- серебро
- золото
- призрачная руда
- расписки
- чеки
- сертификаты

Серебро и **золото** бывают в слитках с указанным номиналом. Серебро также может быть в руде, тогда его необходимо оценивать (указан не номинал, а вес).

Призрачная руда бывает только в виде руды с указанным весом. Вряд ли ты её встретишь, если не занимаешься наукой или инженерным делом.

Расписки — это простор для фантазии. Ещё только два десятка лет назад было достаточно скрепить договор рукопожатием. Теперь необходимо составлять расписку, описывать суть долга, указывать своё имя, ставить роспись. Но надо понимать, что не каждый судья примет расписку, если дело дойдёт до него. Другое дело, если на расписке имена и подписи обеих сторон и печать какого-нибудь адвоката или судьи. Тогда это документ, который даже в Нью-Йорке будет иметь силу.

Чеки — страница из чековой книжки какого-то банка (скорее всего, Уэллс энд Фарго) с указанной суммой и росписью. Сохраните ваши деньги или получите их в банке. Зачем они ещё нужны?

Сертификаты — это бумаги, в которых сказано, кто является владельцем шахты, лавки, салуна, земли и т. д. В них указывается год, цена, доля владения и кто продал (или как владелец получил место). Они делаются на специальной бумаге, в них вписываются имена и происхождение, выписать их может только судья или профессиональный адвокат с согласия всех сторон.

Акции — не было акций тогда в Аризоне. Не пользовались ими в Конфедерации.

ЦЕНА НА БИЛЕТ И ВРЕМЯ ПУТИ

ПОЕЗД БАЙОУ ВЕРМИЛЛИОН.

Указана максимальная цена на пассажирский билет + одно багажное место из Тумстоуна и минимальное время в пути.

Эль Пасо: ~8 часов, \$ 10 (ближайший крупный город, штат Нью Мексико)

Сан Антонио: ~2 дня, \$ 40 (начало путей переселенцев)

Новый Орлеан: ~8 дней, \$ 70 (начало железнодорожной ветки)

ЛИНИЯ ДИЛИЖАНСОВ 'УЭЛЛС, ФАРГО ЭНД КО'.

Указана максимальная цена на пассажирский билет + одно багажное место из Тумстоуна и минимальное время в пути. Так же примерное время доставки почты.

Тьюсон: ~5 часов, \$ 9½ (столица штата Аризона)

Финикс: ~30 часов, \$ 21 (второй по размерам город в Аризоне, после Тумстоуна (4000 человек))

Юма: ~3 дня, \$ 35 (федеральная тюрьма, самый западный форт Конфедерации)

Розвелл: ~5 дней, \$ 50 (ближайший вокзал Дикси Рейлз; 2 дня и \$ 20, если от Эль Пасо)

Альбукерка: ~4 дня, \$ 45 (крупный город в Нью Мексико)

Эль Пасо: ~2 дня, \$ 25 (ближайший крупный город, штат Нью Мексико)

Сан Антонио: ~7 дней, \$ 80 (начало путей переселенцев)

Додж-сити: ~10 дней, \$ 100 (крупный город в Спорных территориях)

ВЕРХОВЫЕ ЛОШАДИ

Без использования почтовых станций!), только среднее время:

Тьюсон: ~2 дня (рекорд — 4 часа, 200 долларов на новую лошадь, 50 долларов услуги врача по вырезанию мозолей на седалище и неделя на отдых после этого)

Финикс: ~4 дня

Юма: ~8 дней

Розвелл: ~11 дней

Эль Пасо: ~5 дней

Додж-Сити: ~20 дней

СТОИМОСТЬ ТОВАРОВ И УСЛУГ

ТРАНСПОРТ

Пролётка \$ 100
Фургон \$ 250
Лошадь \$ 200
Мул \$ 70
Седло и сумки \$ 30

ОДЕЖДА

Туфли, ботинки — \$ 3
Сапоги — \$ 10
Краги — \$ 8
Брюки, юбка — \$ 3
Рубашка или блуза, выходная — \$ 5
Рубашка или блуза, рабочая — \$ 1½
Костюм или выходное платье — \$ 25
Чепец — \$ 3.
Шляпа-дерби — \$ 2.
Шляпа-стетсон — \$ 7.

ЕДА

Простой завтрак или обед в салуне — 50¢. *[доступно на игре]*
Дорогой завтрак — \$ 2. *[доступно на игре]*
Дорогой обед — \$ 1. *[доступно на игре]*
Дорогой ужин — \$ 4. *[доступно на игре]*
«Аризонский» кофе (за фунт) — 50¢. Но там слишком много песка.
Хороший кофе (за фунт) — \$ 1.
Чашка кофе — 50¢. *[доступно на игре]*
Чашка хорошего кофе в заведении/клубе — \$ 1-\$ 2. *[доступно на игре]*

МЕТАЛЛЫ И РУДА

Золото (30 г) — ~\$ 5. *[доступно на игре]*
Серебро (30 г) — ~\$ 2. *[доступно на игре]*
Призрачная руда (1/2 кг) — ~\$ 100. *[доступно на игре]*

УСЛУГИ

Ванна — \$ 1.
Бритьё и стрижка — 50¢.
Похороны — от \$ 3. *[доступно на игре]*
Врач — приём в кабинете — \$ 5. *[доступно на игре]*
Врач — вызов на дом — \$ 10. *[доступно на игре]*
Сфотографироваться — \$ 10. [возможно, доступно на игре]
Спроектировать дом — \$ 80-100. *[доступно на игре]*
Построить простой дом (+материалы) \$ 200 (+\$ 200-1000).
Выпасти стада (в месяц) — \$ 30 (+ еда и постой).
Работа в шахте/сутки — 50¢.
Курьер (частное лицо) — по городу — 50¢. *[доступно на игре]*
Курьер (частное лицо) — в другой город — в среднем \$ 20 в Тьюсон.
Нанять учителя (в месяц) — \$ 40. *[доступно на игре]*
Нанять адвоката (в час) — от \$ 2. *[доступно на игре]*
Нанять инженера (в месяц) — \$ 100. *[доступно на игре]*
Нанять инженера из Юты (в месяц) — \$ 500. *[доступно на игре]*
Нанять домработника (в неделю) — \$ 1. *[доступно на игре]*
Нанять среднего стрелка (в день) — \$ 1,5-\$ 3. *[доступно на игре]*
Нанять помощника в лавку (в неделю) — \$ 5. *[доступно на игре]*

КОМНАТА (ЗА СУТКИ)

Комната в пансионе (включая кормёжку) — \$ 5.
Дешёвая гостиница — \$ 3.
Высококласный отель — \$ 15.

ЭПИТАФИЯ ТУМСТОУНА

Купить номер — 50¢ *[доступно на игре]*
Подать объявление — 50¢ — \$ 10, в зависимости от размера и тематики. *[доступно на игре]*
Опубликовать статью — от уплаты \$ 100 до гонорара в \$ 50, в зависимости от тематики и качества. Обычно это получается гонорар в \$ 10 — \$ 15. *[доступно на игре]*

ДОСТАВКА ГРУЗА

Уэллс, Фарго энд Ко — ~5¢/миля за 1 чемодан. Ферма Клэнтонов в 10 милях от города. Не та что на полигоне, а где стада начинаются. *[доступно на игре]*

Пони Экспресс — \$ 1½ за каждые 30 грамм. *[доступно на игре]*

Байу Вермиллион — от 10¢ до 50¢ за ящик. *[доступно на игре]*

Почта (Пони Экспресс) — 50¢. *[доступно на игре]*

СНАРЯЖЕНИЕ

Спальный мешок — \$ 6.

Фотоаппарат — \$ 5.

5 сигар — 50¢.

Губная гармошка — \$ 1.

Спички (100 штук в коробке) — \$ 1. *[доступно на игре]*

Походный набор посуды — \$ 3.

Игральные карты — \$ 1. *[доступно на игре]*

Жевательный табак (жестянка) — \$ 1.

Курительный табак (кисет) — \$ 1.

Часы, обычные — \$ 3.

Часы, золотые — \$ 20+.

Револьвер — \$ 10 — \$ 15.

Револьверные патроны (5 шт) — ~\$ 5. *[доступно на игре]*

Ружьё — \$ 35.

Оружейный ремень — \$ 3.

Кобура — \$ 8.

Остальное — узнавайте в скобяной лавке.

АПТЕКА (ПОМНИМ ПРО УСЛОВНОСТИ!)

Лауданум (опиумная настойка) — 50¢ за дозу. *[доступно на игре]*

Кокаин — \$ 2,5 за дозу. *[доступно на игре]*

Капли от головной боли — \$ 2 за дозу. *[доступно на игре]*

Лекарство от кашля — \$ 1,5 за дозу. *[доступно на игре]*

Остальное — узнавайте у аптекаря. *[доступно на игре]*

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

На Диком Западе любят азартные игры. Они позволяют скоротать время, сколотить состояние и, при плохом исходе, загнать партнёра в гроб. Они разжигают страсть, заставляют почувствовать себя на острие жизни. И да, у нас раскладывают пасьянсы, играют в блэкджек, кости и перудо. Но только одна игра воплощает в себе дух свободы и риска, дух первопроходца и стрелка. Дух Запада. Это покер. Впрочем, я увлёкся, никто же не будет против, если несколько уважаемых жителей нашего замечательного города сядут играть не в покер, а в иную игру.

Существуют десятки разновидностей покера, даже более того, с ходом лет, под одним и тем же названием могут подразумевать совершенно разные правила. Но не стоит беспокоиться об этом!

В июне 1881-го года в Тумстоуне состоится уникальное событие — впервые так далеко на Юге пройдёт женский покерный турнир. На нём будут использоваться современные правила, доступные по первой ссылке. Да, чёрт побери, я знаю, что это лишь одна из разновидностей техасского холдема. Но давайте не будем всё усложнять.

ПРАВИЛА ТЕХАССКОГО ХОЛДЕМА XXI-ГО ВЕКА

Количество участников — от двух до десяти. Игра вдвоём требует модификации правил. Стандартным форматом сейчас считается стол в 8-10 участников.

Цель в этой игре — победить. Как и во многих карточных играх, для этого потребуется толика везения, капля смекалки и знание правил.

Как победить? Собрать старшую комбинацию из пяти карт, которая состоит из суммы двух личных карт («руки») и пяти общих карт («борд», от англ. доска, стол). Или убедить соперников, что ты собрал таковую.

ИТАК, ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- Если речь идёт о турнире, то организатор рассказывает об условиях.
- Все получают фишки (их или выдают организаторы турнира, или они

- приобретаются за определённую цену у хозяина игорного дома).
- Определяется размер минимальной ставки (называется «большой блайнд»).

ПРОЦЕСС ИГРЫ:

- Начинается первый раунд, состоящий из сдачи карт, торгов и вскрытия карт.
- Победитель определяется в результате вскрытия карт и сравнения комбинаций. Он получает все поставленные на кон (сыгранные во время торгов) фишки. Если все кроме одного участники раунда сыграют «пас» (см. ниже), то оставшийся становится победителем.
- Если у кого-то из игроков кончаются фишки, тот выбывает из игры.
- Если остались игроки — новый раунд. Иногда на этом моменте игру прерывают, расходясь с имеющимися на руках по итогам раунда фишками.
- Фишки меняются на их денежный эквивалент. В случае турнира объявляется победитель.

СДАЧА КАРТ

Один из игроков получает фишку со значком «Д» («баттон»), обозначающую, что он является «дилером», человеком раздающим карты. Тут и дальше бывают вариации, но мы остановимся именно на этой версии.

Следующий за дилером по часовой стрелке (слева) игрок ставит «малый блайнд» — половину минимальной ставки. Он кладёт в центр стола фишки с необходимым номиналом, создавая таким образом «банк», который получит победитель раунда.

Следующий за ним игрок ставит в банк уже «большой блайнд», то есть минимальную ставку.

Всем игрокам сдаётся по две карты в закрытую (рубашкой вверх). Это «рука», которую никто кроме её хозяина не должен видеть.

В центр стола выкладываются в закрытую (рубашкой вверх) три карты — это «флоп», первые три общие карты, которые пока что никому не известны.

После этого начинается основной процесс игры — «торги».

ТОРГИ

Первый круг торгов, «префлоп»:

1. Все смотрят свою руку.

2. Торги в префлопе начинает игрок, сидящий слева (по часовой стрелке) от игрока, поставившего большой блайнд.
3. В зависимости от достоинства комбинации карт и своего желания игрок может:
 - Сбросить карты («пас»), прекратив игру в этом раунде.
 - Уравнять ставку большого блайнда («колл»).
 - Увеличить ставку («рейз»).
4. Если кто-то поднял ставки, сделав рейз, то круг торгов начинается заново, и теперь нужно уравнивать новую ставку рейза. Как только все ставки уравнились, следует «флоп» — открытие первых трёх общих карт (которые тоже так и называются флопом).

Дальнейшее течение игры:

1. После открытия флопа следует круг торгов. Здесь и далее торги начинает игрок, поставивший малый блайнд во время раздачи карт. Во время торгов игрок может:
 - Пропустить ход «чек», если никто не сделал перед этим рейз. Некоторые просто молча стуча ногтем по картам, но мы же воспитанные люди и умеем пользоваться словами?
 - Рейз, см. префлоп.
 - Колл, см. префлоп.
 - Пас, см. префлоп.
2. Дилер сдаёт на стол карту «тёрн», — это четвёртая общая карта.
3. Ещё один круг торгов.
4. Дилер сдаёт на стол карту, называемуюся «ривер», — это пятая общая карта.
5. Последний круг торгов.
6. Вскрытие карт.

Вскрытие карт:

1. Спасовавшие не обязаны вскрывать свои карты.
2. Если все спасовали, оставив таким образом в игре (раунде) одного участника, он автоматически забирает весь банк раунда и не обязан открывать карты.
3. Во время вскрытия карт сравниваются имеющиеся комбинации. Владелец комбинации с самым высоким достоинством становится победителем.

НЮАНСЫ

«**Страддл**» — ставка в размере двух больших блайндов, которую можно сделать сразу после большого блайнда. Страддл делается до того, как начнут сдавать карты, и предоставляет поставившему игроку право последнего слова на префлопе.

«**Ре-страддл**» — ставка в размере двух страддлов. Можно сыграть только сразу после того, как игрок справа сыграл страддл. После этого решающее слово на префлопе переходит ре-страддлу. Существует ещё «ре-ре-стаддл», аналогичный и финальный.

«**Ва-банк**», «**Олл-инн**» — ставка включает в себя все имеющиеся у игрока фишки. После неё игрок в любом случае доходит до стадии вскрытия карт. Считается, что он автоматически поддерживает все дальнейшие ставки. Если ва-банк поддерживается игроком с меньшим количеством фишек, то это тоже называется ва-банк, но при выигрыше второго игрока, тот получит только ту часть фишек первого игрока, что равна ва-банку второго. Если же игрок пошёл ва-банк и его поддержали игроки с большим количеством фишек, то образуется два банка — в первом сам ва-банк и поддержавшие его ставки, на которые претендует игрок, пошедший ва-банк. Второй — те ставки, что превысили ва-банк и на которые претендуют остальные не спасовавшие игроки (но не игрок, пошедший ва-банк).

УМНЫЕ СЛОВА

«**Блеф**» — неотъемлемая часть игры. А ещё так называют ставку, рассчитанную на то, что соперник сбросит свои карты, испугавшись лучшей руки.

«**Сет**» — это комбинация «тройка», если при этом две карты одного ранга находятся на руке у игрока. Например, если у вас J♠J♣ и на флопе пришёл J♠. Это не влияет на старшинство комбинаций, но верное употребление термина просто является признаком «профессионализма».

«**Фолд**» — это просто «пас» во время префлопа.

«**Ререйз**» — это ещё один рейз сразу после рейза во время торгов.

«**Стрит**» — общее название для тёрна и ривера. Их ещё называют «четвёртая улица» и «пятая улица».

«**Борд**» — флоп и стрит вместе. Пять общих карт.

«**Шоудаун**» — вскрытие карт после торгов.

«**Хэнд**» — две личные карты на руках у игрока.

«**Бет**» — рейз во время торгов, но не во время префлопа. А ещё так называют итоговое количество фишек, которые поставил игрок за один круг торгов. Или за весь раунд. Вот уж действительно от версии правил зависит.

Существует ещё множество профессиональных терминов, но мы же тут играть в карты собрались, а не играть словами, верно?

КОМБИНАЦИИ

Покерные комбинации по возрастанию их достоинства:

1. **Старшая карта** (если никто не собрал никакой иной комбинации), например, A♠.
2. **Пара** — две карты одного ранга, например, 9♠9♦.
3. **Две пары** — например, 3♠3♦ и Q♦Q♥.
4. **Тройка** — три карты одного ранга, например, J♠J♣J♠.
5. **Стрэйт** — пять карт по порядку разных мастей, например, 4♠5♣6♦7♠8♠, туз участвует в двух комбинациях: 10-J-Q-K-A и A-2-3-4-5.
6. **Флаш** — пять карт одной масти, например, 2♠6♠10♠Q♠A♠.
7. **Фул-хаус** — тройка + пара, например, 5♠5♠5♥K♥K♠.
8. **Каре** — четыре карты одного ранга, например, Q♥Q♣Q♦Q♠.
9. **Стрэйт-флаш** — пять карт по порядку одной масти, но не 10-A, например, 2♠3♠4♠5♠6♠.
10. **Роял-флаш** — пять карт подряд одной масти, начиная с десятки, например, 10♥J♥Q♥K♥A♥.

Если игроки собрали одинаковую комбинацию, то в действие вступает правило старшей карты, не вошедшей в комбинацию, которая в данном случае называется «кикером». Если все пять карт абсолютно одинаковы, то деньги или фишки делятся пополам. Старшинства мастей не существует.