

МЁРТВЫЕ ЗЕМЛИ

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

СОДЕРЖАНИЕ

НА ЗАПАДЕ!	7	Описания предметов	71
Открытие	8	<i>Месячный заработок специалиста</i>	75
Америка разделённая	10	<i>Недвижимость и мебель</i>	75
Соединённые Штаты	10	<i>Обычные предметы</i>	76
Конфедерация	11	<i>Огнестрельное и метательное оружие</i>	78
Спорные территории	12	<i>Холодное оружие</i>	80
Племена сиу	16	<i>Боеприпасы</i>	80
Конфедерация Койота	18	Все на борт!	82
Дезеретская республика	19	Суда	85
Город заблудших ангелов	20	<i>Морское вооружение</i>	86
На запад, парень!	22	Дьявольские машины	87
Мозоли от седла	22	ПРАВИЛА ДИКОГО ЗАПАДА	93
Деньги	25	Выдержка	93
Средства связи	26	Фишки	94
Единицы измерения	27	Перестрелки	95
Синие мундиры, серые мундиры	28	Дуэли	96
Закон и порядок	29	Азартные игры	100
Индейцы	32	Повешение	101
Архетипы	33	ПО ТУ СТОРОНУ	103
Языки индейских племён	35	То, что ты знаешь	103
Пара слов о рабстве	37	Секретные службы	108
СОЗДАЁМ ГЕРОЕВ	39	<i>Заявки на снаряжение</i>	110
Архетипы	39	<i>Устройства Агентства</i>	112
Персонажи	42	<i>Устройства Техасских рейнджеров</i>	116
Охота за джокером	43	Картёжники	119
Новые изъяны	44	Рунные стрелки	125
Новые черты	49	Безумные учёные	129
<i>Черты предыстории</i>	49	Чудотворцы	135
<i>Боевые черты</i>	53	<i>Божественные вмешательства</i>	138
<i>Социальные черты</i>	57	Вудуисты	143
<i>Профессиональные черты</i>	58	Лоа	145
<i>Звания и привилегии военных</i>	61	Шаманы	151
<i>Повышение в звании</i>	62	Тотемы	155
<i>Потусторонние черты</i>	64	Тайны Шаолия	157
<i>Легендарные черты</i>	67	<i>Китайское оружие</i>	162
ТОВАРЫ И СНАРЯЖЕНИЕ	69	Новые силы	164
Товары по дешёвке	69	Меченые	172
Продаём товары	70	ПРИЛОЖЕНИЯ	190
Лошади за полцены	70		

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Приветствую самых стойких наших читателей!

За прошедший год в нашу редакцию пришло немало писем, в которых говорилось о том, сколь сильно печалит вас исчезновение со страниц «Эпитафии» материалов за авторством нашего специального корреспондента Лэси О'Мэлли. Высказывались самые разные предположения, к примеру, что мистер О'Мэлли был уволен за излишнее пристрастие к дамам или нашёл безвременную смерть в лапах одного из кошмарных чудовищ, о которых он так любит писать.

Хочу выразить всем величайшую благодарность за то, что вы остались верны «Эпитафии», несмотря на столь длительное отсутствие мистера О'Мэлли.

Спешу заверить: сейчас Лэси О'Мэлли находится в добром здравии и полной безопасности. Как бы далеко от Тумстоуна ни забирался наш непоседа в своих экспедициях, рано или поздно он возвращается в стены родной редакции с новой будоражащей воображение историей.

Так вышло и в этот раз.

За сим я уступаю место на страницах очередного выпуска «Эпитафии» нашему блудному сыну. Все полученные нами письма весьма красноречиво свидетельствуют о том, что репортажи мистера О'Мэлли для вас куда интереснее всего, что выходит из под моего пера — и именно за это мы платим ему жалование.

*С уважением,
Джон Клам,
редактор «Эпитафии Тумстоуна».*

ПРИВЕТСТВУЮ!

Уверен, многие из вас с замиранием сердца ожидали появления на страницах «Эпитафии» скорбного некролога, в котором общалось бы, что же именно в конце концов стало причиной безвременной гибели вашего покорного слуги. Другие расхватавали свежие номера, надеясь прочесть разоблачительную историю о похищении специального корреспондента вашего любимого издания сотрудниками Агентства или Техасскими рейнджерами — ведь обе эти организации в своём глубочайшем коварстве всегда рады заткнуть рот свободной прессе в моём лице. И если бы одна из перечисленных статей была напечатана, клянусь, в ней не было бы ни слова неправды.

И всё же прямо сейчас я обязан поведать вам о более важных событиях, что грядут в недалёком будущем. Наступление их столь же неотвратимо, сколь и рассвет завтрашнего дня. Прямо сейчас, когда я пишу эти строки, поступь грядущего сотрясает землю американского континента. Оно уже на пороге.

ВОЙНЕ КОНЕЦ

Как известно уже всем от мала до велика, Гражданская война, что так долго выжимала из нашего народа все соки, подошла к концу уже почти девять месяцев назад. Между тем люди до сих пор боятся поверить в наступление мира. Газеты обеих американских наций опасно продолжают называть текущую ситуацию всего лишь «прекращением огня». Мы же в «Эпитафии» искренне надемся, что корни древа свободы в полной мере напитались кровью, и патриотам более не требуется проливать её.

Как известно нашим преданным читателям, «Эпитафия» пристально следит ещё за одним противостоянием. Трансконтинентальная гонка пока что далека от завершения. В прошлом ваш покорный слуга не раз порицал методы, которыми пользуются железно-

Эпитафия Тумстоуна

Том 1

Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 29 июня 1879

№ 24

дорожные компании, но сегодня я, от лица «Эпитафии», вынужден присоединиться к восторженному хору.

Впервые в истории путешественники смогут с комфортом насладиться красотой американских просторов. В прошлом останутся мозоли от седла и постоянная опасность лишиться имущества, а то и самой жизни на большой дороге.

Прямо сейчас железнодорожные магнаты собирают армии, которые сходятся в сражениях по всей территории Запада. Но можно надеяться, что однажды бурный процесс передела зон влияния, прозванный «Великими железнодорожными войнами», будет окончен. Несгибаемый дух первопроходцев продолжает жить в сердцах американцев.

Кто ещё сумел бы замахнуться на столь монументальный проект, сравнимый с подвигами легендарного Геркулеса?

И всё же я не могу не предупредить тех из вас, кто уже бросился собирать саквояжи: Запад и по сей день остаётся диким и мистическим. Если всё же отважитесь двинуться в дорогу, придерживайтесь железнодорожных путей и оживлённых троп. Пусть прогресс уже стучится в нашу дверь, к западу от Миссисипи и поныне предостаточно мрачных уголков, которые лишь предстоит осветить яркому лучу прогресса. Сейчас там обитает тьма.

И в этой тьме таятся опасности.

*Ваш корреспондент,
Лэйси О'Мэлли.*



НА ЗАПАД, ПАРЕНЬ!

Ну вот мы и разобрались с тем, что происходит в этой части мира. Настало время для практических советов. Граница неосвоенных территорий — место странное и опасное, и сопляков оно не жалеет. Прежде чем отправиться в неизведанные земли, нужно знать, на чём и как путешествовать по прериям запада и чем заплатить за то, что тебе понадобится.

Считаешь, что честно платят за всё только сосунки? Тогда лучше знать заранее, как скрыться от карающей руки закона. Не умеешь и этого? Что же, хотя бы выучи, как отправить телеграмму мамочке.

КАК ТУДА ДОБРАТЬСЯ

Если ты решил отправиться далеко на запад, сначала нужно выбрать, на чём ехать.

«Цивилизованный мир» заканчивается на западном берегу Миссисипи. Дальше лежат Спорные территории, земля Народа сиу и Конфедерация Койота. Или Техас — помоги тебе Господь, если ты туда собрался. Гляди по сторонам и не забывай поближе держать заряженный кольт на случай, если угодишь в те края аккурат, когда местные начнут очередную свару.

Уже страшно? Значит, ты не так уж глуп. Если всё-таки решил ехать — выбирай, отправишься ли в путь на лошади или на поезде. Идти пешком даже и не думай, это слишком долго.

В СЕДЛЕ И НА ДИЛИЖАНСЕ

Итак, ты решил путешествовать по землям Запада в седле в компании товарищей или на одном из этих новомодных дилижансов «Конкорд».

Ехать верхом стоит лишь на короткие расстояния. Такая поездка тяжела, и в ней нет никаких удобств, а на пути будут попадаться индейцы, банды головорезов и огромные хищные твари, о которых ты раньше и не слышал.

Дилижанс куда лучше подходит для долгой дороги. Кучер будет держаться хорошо известных путей (на которых кстати так удоб-

МОЗОЛИ ОТ СЕДЛА

Насчёт мозолей и потёртостей я не шучу. Окажи услугу своим ягодицам, купи билет на дилижанс.

Если ты твёрдо решил ехать верхом, понадобится раз в неделю делать проверку навыка *верховой езды* со штрафом -2, чтобы учесть все синяки, потёртости, потянутые мышцы и прочие мелкие неприятности.

При провале ты получаешь дополнительный уровень *усталости*. Потребуются 4 дней отдыха — желательно, в гостинице с горячей ванной, где можно размять утомлённые мышцы, — чтобы полностью восстановиться. При этом вся *усталость* снимается целиком.

но устраивать засаду), лошадей меняют через каждые 15 миль, чтобы поддерживать скорость. На самых надёжных дилижансовых маршрутах можно покрыть по сто миль в день, на менее известных — в среднем около 70.

Ехать в дилижансе куда удобнее, чем на конской спине. Карета подвешена на кожаных рессорах, отчего она меньше трясётся на неровностях дороги. И всё равно после нескольких дней такой поездки ты ещё неделю будешь стараться сидеть только на мягких подушках. В дилижанс модели «Конкорд», что делают в городе Конкорд в Нью-Гепмшире, помещается девять пассажиров, а на крыше едет столько, сколько влезет. Карету обычно тянут шесть лошадей, хотя на коротких перегонах бывает, что и четыре.

Конечно, ковбой, который обожает свою лошадь, вряд ли решит ехать на дилижансе, а любимую Звёздочку оставит дома. Но стоит помнить, что расстояния на Западе большие, и даже опытный всадник может после дня в седле заполучить мозоли, потёртости и боль в мышцах, если не будет внимателен к себе.

Как правило верхом можно проехать за день около 40 миль.

ПО ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ

Ехать на восток по железной дороге намного безопаснее, чем в седле или дилижансом, но и это может оказаться рискованно.

На поезда нападают банды грабителей. Большинство из них — мелочь, с которой легко справится охрана поезда. Есть и те, что посерьёзнее. Скажем, Ведьмы Уичито, опытная банда женщин-стрелков, работающих на компанию Блэк-Ривер, славятся тем, что они закладывают динамит под эстакадой и отправляют битком набитые пассажирские вагоны прямоком на тот свет, чтобы только прищемить хвост компаниям-конкурентам.

Все крупные компании нанимают вооружённую охрану. Поезд, который перевозит деньги или золото, обычно сопровождают солдаты или высококлассные наёмники. В обычном пассажирском составе за порядком приглядывают сотрудники службы безопасности, которые едут под видом обычных путешественников.

Но не стоит думать, что бандиты — самая большая опасность на железных дорогах Запада. Ни в коем случае, приятель! Куда более крупная угроза — сами железнодорожные

компании. Какую бы из них ты ни выбрал, чтобы вверить ей свою жизнь и багаж, знай, что ты только что сунулся в самое пекло Великих железнодорожных войн. Да-да, в тот самый момент, когда вошёл в вагон. Для денежных мешков из мира логистики сейчас ставки высоки как никогда, и эти люди не шутки шутят!

Если не хочешь ввязываться в железнодорожные войны, можешь попытаться ехать с пересадками по маршрутам более мелких компаний. Но даже эти небольшие конторы не застрахованы от нападения конкурентов. Мало того, что такая поездка «на перекладных» обойдётся тебе заметно дороже чем билет без пересадок, мелкие линии проложены далеко не везде. Например, через земли Народа сиу проходят только дороги крупных компаний.

Если на тебя никто не нападёт, на поезде ты можешь проехать около 250 миль в день. Помни только, что рельсы проложены далеко не везде, и чтобы добраться до отдалённых городов и посёлков, тебе придётся выйти на одной из станций, а остаток пути проделать по старинке: на лошади или в повозке.



СИМВОЛИКА ПЛЕМЕНИ

со своим народом и землёй священными узами, которые не понять обществу бледнолицых.

Попадают среди индейцев и такие бедолаги, что утратили связь со своим племенем. Причины могут быть разными — кого-то изгнали, чьи-то собратья погибли на войне, а кого-то просто судьба забросила невероятно далеко от своих, и теперь он вынужден искать путь домой. Такие персонажи обычно получают изъясн *чужак*.

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

У каждого клана есть союзники и враги, и эти межплеменные отношения перенимаются всеми его членами. Союзники племени гостеприимно встретят героя, тогда как враги скорее подстрелят и снимут с него скальп.

У каждого племени есть особые традиции одежды и натальной раскраски, позволяющие с первого взгляда определять, каков социальный статус собеседника или какое тотемное животное он почитает. Индейцы никогда не скрывают этих знаков отличия, если только на то нет особой причины.

Каждый, кто заинтересуется племенем индейца, может пройти проверку *общедоступных знаний* (обычно со штрафом -2 , если только совершающий проверку — не индеец или не обладает соответствующими знаниями). Успех означает, что он опознал племя. Успех с подьёмом — племя, статус и тотем, если таковой имеется.

АРХЕТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ-ИНДЕЙЦЕВ

Здесь приведено несколько идей, способных подогреть твоё воображение и раскрыть тебе многообразие героев-жителей Равнин.

Бердаче: если юноше не хватает мужества, чтобы стать воином, мудрости для общения с духами или сноровки разведчика, племя перестает считать его мужчиной. Он одевается в женскую одежду, принимает женское имя и исполняет обязанности женщины. Однако это не значит, что бердаче не пользуются уважением. Совсем наоборот. Они одни из лучших ремесленников племени, а в старости считаются по мудрости не уступающим жрецам и знахарям.

Вождь: вожди возглавляют деревню, клан или целое племя. С этим титулом приходит огромная власть, но и большая ответственность, а шутить с властью нельзя. Вождь должен быть уверен, что его люди не умрут с голода, готов разрешать распри среди соплеменников и заключать договоры с союзниками и врагами. Некоторыми племенами правят два вождя — один в мирное время, другой — во время войны. Несмотря на то, что эта роль больше подходит персонажу высокого ранга, иногда даже персонажи-новички могут стать вождями в случае войны, мора или иных невзгод.

Жрец: по сути это шаман, задача которого — следить за духовным благополучием племени. Он говорит с миром духов от имени своего наро-

да и оберегает соплеменников от одержимости и других козней маниту. Жрецы также отвечают за сохранность реликвий и неприкосновенность священной земли.

Знахарь: как и все остальные шаманы, знахарь общается с духами, но преследует при этом другие цели. Его обряды направлены на исцеление болезней, приманивание стад бизонов и поддержание плодородия почвы. Иногда знахари отправляются в мир духов, чтобы найти ответ на важный вопрос или решение проблемы, терзающей племя.

Следопыт: молодые бесстрашные воины нередко служат разведчиками своему племени и реже — тому, кто готов щедро заплатить. У каждой организации от железнодорожников до Техасских рейнджеров есть свои соглядатаи, и за работу им платят баснословные суммы. Разведчик должен быть быстрым, скрытным и сведущим в тонкостях выживания и выслеживания.

Военачальник: одновременно и шаман, и воин военачальник вызывает к духам, чтобы те отвели беду и даровали ему победу. Он просит их лишь об одном — о способности безжалостно и неустанно поражать врагов в битве. Обычно военачальники — не самые умелые воины или могущественнейшие шаманы, но недостаток мастерства в каждом ремесле они с лихвой восполняют разнообразием талантов.

СОЗДАЁМ ГЕРОЕВ

Пора в путь, амиго. Заряжай револьвер и седлай коня. Настало время решить, кем будет твой герой — отчаянным стрелком, загадочным картёжником или воинственным индейцем. Создание персонажей в «Мёртвых землях» ничуть не сложнее, чем в любом из миров «Дневника авантюриста». Самое трудное — решить, какой жизненный путь или типаж для себя выбрать, просто потому что на Диком Западе полным-полно интересных ролей и занятий.

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 лжесвидетельства. 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 успокоятся, 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 оказа-

лись по другую сторону фронта. Так или иначе, после побега из армии тебя считают трусом и предателем, и, если ты когда-нибудь попадёшься, — 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 Конфедера-

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).

цию 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 древних традиций.

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 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, рунные стрелки творят удивительные и жуткие вещи 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. 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 браться 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 превыше всего, и неважно, кого она заденет. Таких как ты называют «жёлтой прессой», но 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 доб-

рый кольт 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.

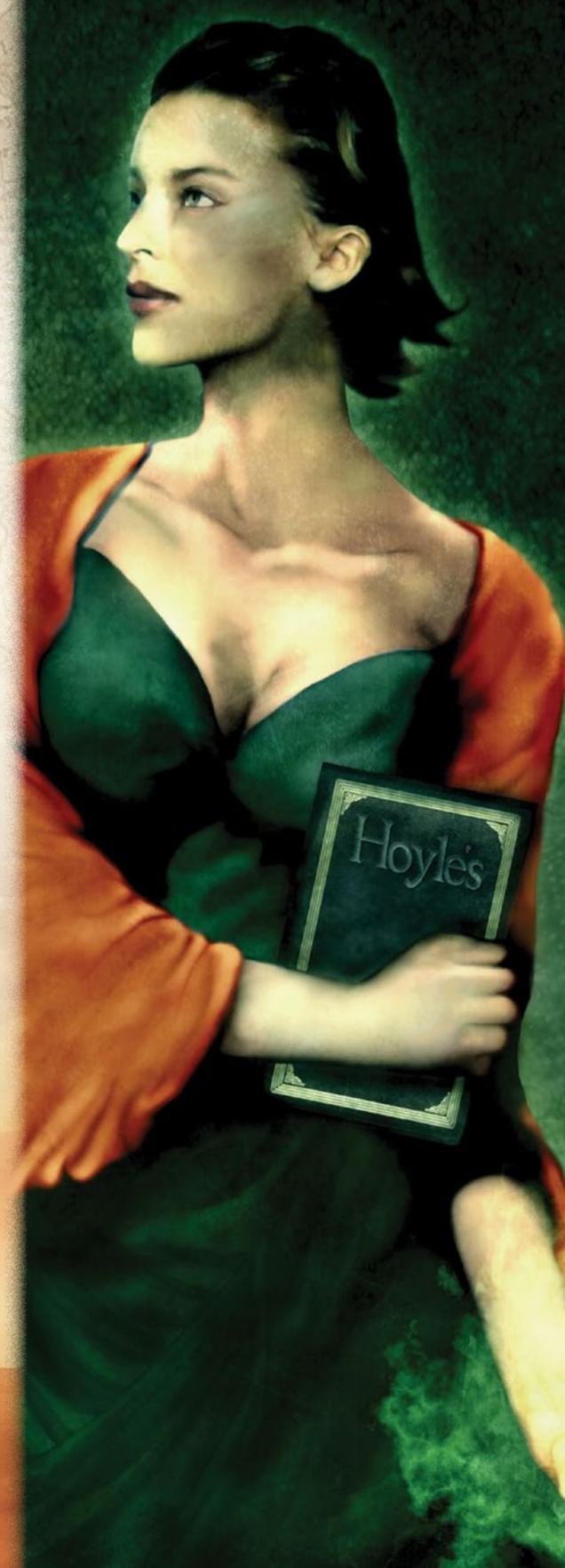
Слуга закона: просторы Дикого Запада — настоящее раздолье для преступников и правонарушителей. А ты — будь ты шеф полиции в маленьком городке, шериф округа, федеральный маршал или техасский рейнджер — должен быть справедливым и суровым служителем закона, его рукой, способной свернуть шею любому головорезу.

Слуга Господа: монахиня, раввин или избранный, 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, прозрачная руда и прочие ценные ископаемые. Ты провёл всю жизнь в поисках богатой жилы или самородных россыпей, а когда удача улыбалась тебе, мигом спускал все деньги на выпивку, женщин и развлечения. Старателям редко 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.



ПЕРСОНАЖИ

Если ты выбрал себе роль, то настало время определить параметры персонажа.

На сайте www.studio101.ru ты найдёшь бланк персонажа, разработанный специально для этого игрового мира. Размеется, ты можешь использовать стандартный бланк персонажа или вообще чистый лист бумаги.

1. ТОЛЬКО ЛЮДИ

Все персонажи игроков в «Мёртвых землях» — люди, и ты как всегда получаешь в начале игры одну черту бесплатно.

Ты можешь выбрать любую национальность или происхождение — в Америку в поисках лучшей жизни приезжают переселенцы со всего света.

2. ПАРАМЕТРЫ

У твоего героя есть три типа параметров: характеристики, навыки и производные параметры. Ты можешь воспользоваться правилами из «Дневника авантюриста», чтобы определить значения характеристик и навыков.

Но если ты хочешь поиграть с судьбой и проникнуться духом Дикого Запада на этапе создания персонажа, то руководствуйся карточными правилами, что приведены во вставке («Охота за джокером»).

Дополнительные навыки

В «Мёртвых землях» можно выбирать любые стандартные навыки из «Дневника авантюриста». Кроме того, для отражения умения побороть свой страх персонажи «Мёртвых земель» используют навык *храбрости*. Не забудь прибегнуть для него пункт-другой, амиго.

Знание языков

Те, кто живут в Америке, не важно, родились они здесь или приехали, стараются выучить самый распространённый местный язык, то бишь, английский. В большинстве случаев это значит, что твой персонаж его знает на достаточном уровне, чтобы изъясняться и быть понятым.

Однако герой, взявший изъясн *чужак*, знает на таком же уровне какой-то другой язык. Чтобы говорить по-английски, он должен потратить несколько *пунктов* на навык *знания (английский язык)*.

Если ты хочешь, чтобы персонаж знал какой-то ещё язык, нужно выбрать его в качестве ещё одного навыка *знания*.

Производные параметры

Эти параметры либо зависят от характеристик и навыков персонажа, либо одинаковы для всех героев, если в их чертах и изъянах не сказано иначе.

Харизма, *шаг*, *защита* и *стойкость* вычисляются согласно правилам «Дневника авантюриста».

Выдержка — новый производный параметр, введённый для «Мёртвых земель». Ты получаешь 1 пункт *выдержки* за каждый ранг (1 для *новичка*, 2 для *закалённого* и т. д.). Немного терпения, и мы расскажем, что означает этот параметр.



ХРАБРОСТЬ

Навык *храбрости* (*характер*) выражает доблесть персонажа. Героям приходится проходить проверки *храбрости* в ситуациях, когда они, к примеру, становятся очевидцами кровавой бойни или встречаются с кошмарными чудовищами. Этот навык заменяет *характер* при проверках *храбрости*. Для определения последствий в случае провала Маршал обращается к таблице страха в «Дневнике авантюриста».

3. ОСОБЕННОСТИ ПЕРСОНАЖА

Теперь ты должен решить, какие у твоего персонажа есть преимущества и недостатки. Подумай, чем он отличается от остальных. Что первым приходит на ум, когда о нём говорят?

Если ты решил взять какие-либо изъяны, то в качестве компенсации получишь пункты, за которые можно выбрать дополнительные преимущества. Эти правила описаны в «Дневнике авантюриста», но есть одно исключение — если ты решишь увеличить достаток своего героя, то один пункт будет давать не \$500, а только \$250.

4. СНАРЯЖЕНИЕ

Каждый герой в начале игры получает одежду, соответствующую его статусу, и 250 долларов. Если хочешь знать, в каких монетах или банкнотах, см. стр. 25.

Разумно будет потратить часть этих денег на оружие, боеприпасы и прочую экипировку. Полный список снаряжения см. на стр. 76.

5. ДЕТАЛИ БИОГРАФИИ

Опиши биографию своего персонажа. Придумай ему имя, представь его прошлое, реши, откуда он родом, в каких местах бывал, что заставило его отправиться на Запад (или чем он занимался всю свою жизнь, если он здесь вырос).

Тебе это поможет создать яркий образ персонажа, а Маршалу (так здесь называют ведущего игры) — придумать интересные истории для твоих приключений.

6. НАИХУДШИЙ КОШМАР

А теперь подумай, чего твой персонаж сильнее всего боится? Что повергает его в ужас и почему? Какой кошмар заставил бы его проснуться среди ночи в холодном поту?

Запиши это. Зачем? Да так...

Просто запиши...



ОХОТА ЗА ДЖОКЕРОМ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Привет, партнёр. Для начала раздобудь где-нибудь обычную колоду игральных карт с парой джокеров. Именно так, парень, джокеры — вообще полезная вещь. Потом вытаски наугад семь карт. Прогляди их и сбрось одну. Не тянись к двойкам и джокерам — их скинуть нельзя.

Раскидай шесть оставшихся карт между пятью своими характеристиками и набором пунктов навыков. Нет, вовсе не обязательно распределять карты именно в том порядке, в каком ты их вытянул. Если ты решил стать самым могучим ковбоем Дикого Запада, брось свою лучшую карту на силу, амиго.

Как только ты раскидаешь карты, взгляни на таблицу справа. Она подскажет тебе, чему соответствуют твои характеристики и сколько у тебя пунктов навыков в начале истории.

Карта	Хар-ка	Навыки
Джокер	d12	20
Король-Туз	d10	18
Десятка-Дама	d8	16
Четвёрка-Девятка	d6	15
Двойка-Тройка	d4	13

ДЖОКЕР

В Мёртвых Землях джокер может обернуться как благом, так и проклятием. После распределения параметров хорошенько перетасуй колоду и вытяни по карте на каждого своего джокера. Покажи карту своему Маршалу, а он уж сверится со своей таблицей и расскажет тебе подробности.

Изъяны и черты, полученные по этой таблице, никак не влияют на обычные ограничения при создании персонажа. Всё верно, амиго, тебе может здорово повезти, но есть шанс оказаться последним неудачником.

ПО ТУ СТОРОНУ

Одинокие картёжники и священники из самой глуши, предрекающие адские муки; гениальные безумцы и смертоносные стрелки, которым не хватило ума остаться за порогом смерти, — все они причастны к тайнам Мёртвых Земель, а тайны эти не для слабых духом...

Этот раздел содержит информацию, которую не следует знать всем игрокам. Если Маршал не просил тебя специально прочитать эту главу, мы советуем не открывать её.

Пусть Дикий Запад остаётся для тебя загадочным и неизведанным. Тем интереснее тебе будет играть.

Теперь, когда зеваки поняли намёк и разошлись, пора раскрыть тебе в ужасающих подробностях все жуткие тайны мистического Дикого Запада. Если ты всё ещё читаешь эти строки — значит, твой герой — один из тех счастливицков, который осведомлён, почему именно Дикий Запад называется диким.

ТО, ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ

Большинство персонажей, имеющих *мистический дар* (а также, по долгу службы, агенты и рейнджеры), знают достаточно много о том, какие ещё странные парни обретаются вокруг. Картёжники в курсе, что на стороне чудотворцев сила их Бога, а ещё и те и другие знают о том, что именно лежит в основе изобретений безумных учёных.

Когда ты уже убедился на деле, что сверхъестественное существует, становится куда проще познакомиться с ним ещё ближе.

Ты знаешь, что встречаются необычные существа, хотя, возможно, считаешь их просто новыми видами животных, ранее не описанных в книгах. Ты в курсе, что в мире есть естественная для него магия, которую можно использовать, хотя для тебя, с некоторой вероятностью, это всего лишь новый, неизученный источник энергии. Здесь описаны базовые знания, которыми обладают все персонажи, являющиеся агентами, рейнджерами, ветеранами Дикого Запада, а также обладатели *мистического дара*.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

Будучи причастным к странностям этого мира, ты сталкивался по крайней мере со слухами о том, с чего всё началось. Ты знаешь, что событие, называемое Судным днём, произошло четвёртого июля 1863 года. Ты слышал, что в этот день некие «тёмные боги» вернули в мир магию и чудовищ в придачу. Впрочем, если ты не относишь себя к людям религиозным, можешь считать это бредовыми суевериями!

Более глубокие знания, включая то, что на самом деле случилось в тот день и кто такие «Жнецы», — тайна, которую тебе предстоит разгадать, путешествуя по Дикому Западу. Истина где-то рядом, мучачо, и она стоит того, чтобы её поискать.

Ходят слухи, что «Жнецы» избрали себе смертных слуг на земле. Кто-то называет таковыми Дариуса Хельстромма, Гранта, Дэвиса или его заместителя, — в общем решай сам, принимать ли такие рассказы на веру.

ПРИЗРАЧНАЯ РУДА

Призрачная руда — сверхэкономичное топливо, обнаруженное в 1868 году после Великого Землетрясения. Вначале найденное лишь в Лабиринте, впоследствии оно было обнаружено по всему миру.

Суеверные считают, что это топливо было послано Дьяволом, чтобы посеять семена алчности и раздора в сердцах людей. Верить ты в это или нет, но руда уж точно находится в странных

ПО ТУ СТОРОНУ

и проклятых местах. Например, в Чёрных Холмах — священном месте в центре Земель сиу.

Ещё один слух о призрачной руде повествует о том, что пронзительный визг, который она издаёт во время горения, и призрачные лица, которые некоторым мерещатся в клубах дыма, принадлежат душам мёртвых. Впрочем, «безумные учёные», работающие с этой дрянью каждый день, называют это поверье галиматьёй, так что решай сам, кому верить.

ЧУДОВИЩА

Ты знаешь, что чудовища реальны, и слышал много историй о том, как прикончить некоторых из таких тварей раз и навсегда. Тебе известно, что ходячим мертвецам необходимо стрелять точно в голову, что вампиры умирают от кола в сердце и что оборотни боятся серебра. Некоторые монстры — вроде ведьм — владеют своей собственной формой колдовства. Все эти формы вместе взятые обычно зовут «чёрной магией», и настоящие герои ею не пользуются. Возможно, что создания ночи получают магию из рук самих Жнецов.

ПРОДОЛЖАЕМ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Нижеследующие статьи предназначены только для тех, кто собирается играть персонажа с мистическим даром, техасского рейнджера, агента или меченого.

Разумеется, это твоя книга, и ты можешь прочитать её полностью, но так ты лишишься одного из удовольствий от игры — поиска знаний о тайнах окружающего мира, происходящего во время приключений. Мы очень рекомендуем тебе сначала изучить краткие сведения, приведённые ранее в этой главе, чтобы решить, кого ты хочешь играть, а затем читать только те правила, которые относятся к выбранному тобой типу.



БЛАГОДАРНОСТИ СПОНСОРАМ

Редакция Studio 101 благодарит всех участников проекта по переизданию книги «Deadlands: Мёртвые Земли» за поддержку! Все спонсоры указаны в порядке их присоединения к проекту.

Алексей Мась, Роман Ярошевич, Евгений Щерба, Всеволод «MogQueleb» Воронков, Михаил Аблакатов, Артемий, Mirrandin, rogmaspest, Андрей Сыскаев, Ярош Леонид, Дмитрий Карпунин, Александр «Нева», Глеб Игумнов, Никита Савельев, maria.polukazakova, Павел Гуров, Эдуард Александров, Константин Миков, Ксения Абрамова, Тоша, Антон Мурыскин, Шаманаев Александр, Плиско Андрей, Александр Булгаков, Глеб Воробьев, Константин Лихачев, CatOgre, Алексей Александров, Ирина Морозова, Дмитрий Шадронов, Сергей Волков, Сергей Тамбовцев, Александр, Сергей Казаков, Gullwinkle, Александр К., Владимир Трифонов, Гаряев Иван Александрович, Digital Wizard, Алексей, Магда Алексей, Роман Владимирович Степанов, Денис Офицеров (Lescovik), Никита Иванов, Алексей Квасков, Машнин Егор, Елена Родионова, Анна Федорцова, Алексей Прохоров, entervit, Сергей Соболев, aagronom, Кириллкин Андрей, Иван «Гайтахан» Ханов, Антон Гласнер, Антон Барков, Алексей Крещук, Артем Глухих, Эпичная Мышь, Дмитрий Пономарев, Kogoga, Денис Захаров, Юрий Федько, :: Cygnus, henker. nirgens, Андрей Бовин, Andrey Zykin, Дмитрий,

Кай Лешер, Фридрих Кламмер, GreatBoоku, Денис Филатов, Юрий, Илья Резиноваяуточка, Мария Бибикова, Роман Брильков, Наиль Сибгатуллин, Евгений Белоглазов, Александр Кухаренко, Бирюков Кирилл, Skupermode, Dark-Hobbit, Wizzard Rick, Эфраим, Виталий Серёгин, Бутово Бай Найт (BbN), Tata Dark, Germann, Виктор Сергеев, Алексей, Waresdes, Юрий «uac» Слинко, Андрей, Никита «FrankElvin» Жданов, Иван Кречетов, Александр Романов, Алексей Бушмелев, Вадим Зайцев, Тосс Антиллес, tasha.rain.01, Панкратов Денис, Мазыкин Алексей, Alexander Ivanov, Константин Васильев, Дмитрий Кузнецов, Дмитрий Купоров, Кирилл Маслов, Derlik, Рафаиль Даутов, Константин «Diceг» Бугаенко, esergeus, Дмитрий Щербинин, Никита Гончаров, Сергей Танчук, Андрей Мишугин, Tokumishi, Alexey Svolod, Сидоров Алексей, Анна Алмазова, Юсов Илья, Flame Sniper, Семён «Galod» Носницын, Igor Solovev, Пономаренко Александр aka Монгол, Иван Мартыненко, Алексей Чебыкин, Юрий Алексеев, Денис Дудко, Дмитрий «SomeFire» Рябов, Всеволод Скаковский, Ieha smith, spiritusalex, Алексей Павлович, Тима Штареv, 2DICE.RU, Rhandir, Martell, Сергей Паздерин.

Встретимся в прериях Мистического Фронтюра!

СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Приветствуем тебя, дорогой ценитель вестернов и десятицентовых романов!

Мы знакомы с миром Мёртвых Земель с 2006 года. Тогда ещё не было ни нашей компании, ни помыслов о том, чтобы заниматься ролевыми играми не только в качестве хобби. Когда же мы превратили свой досуг в работу, «Deadlands» стал первым игровым миром, за перевод которого мы взялись. Само собой это вышло не случайно. Мы любим Дикий Запад, легенды полных опасностей прерий и истории маленьких городков, затерянных посреди нигде.

10 лет спустя с нашего знакомства с этим удивительным миром мы рады представить вам переиздание «Мёртвых Земель». Под обложкой этой книги вы найдёте как дополненные и исправленные старые тексты, так и новые материалы, чертовски много новых материалов! Мы изменили структуру повествования для вашего удобства. Все нововведения были произведены с одобрения и благословения автора «Deadlands» Шейна Лэси Хенсли.

Удивительных приключений и невероятных историй на мистическом Диком Западе!

Команда Studio 101.

ВЫПУСКНЫЕ ДАННЫЕ

DEADLANDS: МЁРТВЫЕ ЗЕМЛИ

Авторы: Шейн Лэси Хенсли и BD Floгу.

Дополнительные материалы: Мэтью Каттер, Саймон Лукас, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Дэйв Блюэр, Пётр Корис, Клинт Блэк, Кирилл Поливко, Никита Кузнецов, Александр Ермаков и Павел Гуров.

Перевод с английского: Ольга Мыльникова, Алексей Мун, Кирилл Поливко.

Корректорская работа: Максим Мухаммедов, Алексей Шлыков, Кирилл Поливко, Александр Ермаков, Анастасия Гастева, Илья Козубовский, Александр Нероев, Алексей Егоров, Павел Гуров, Дмитрий Татти и Иван Ханов.

Адаптация правил: Павел Гуров.

Вёрстка: Илья Козубовский и Александр Ермаков.

Технический редактор: Александр Ермаков.

Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.

Ведение проекта: Александр Ермаков.

Железнодорожный барон (помощь с русским изданием): Евгений Щерба.

Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэтью Каттер.

Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков и Илья Козубовский.

Дизайн обложки: Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков.

Иллюстрация обложки: Mkultra Studio.

Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Крис Эппел, Том Бэкса, Мелисса А. Бэнсон, Теодор Блэк, Питер Брэдли, Бром, Хизер Бёртон, Пол Кэррик, Джим Крэбтри, Томас Денмарк, Крис Дорнаус, Джейсон Энгл, Эдвард Фэттерман, Том Фаулер, Карл Фрэнк, Дэн Фрэзир, Рэнди Гэллигос, Гарем, Тим Гёрстмар, Саймон Густафссон, Фридрих Хаас, Пол (Проф.) Герберт, Лин Хантер, Саймон Айбл, Чарльз Киган, Майк Кимбл, Лиссанна Лэйк, Эйприл Ли, Уильям О'Коннор, Паоло Паренте, Аллан Поллак, Майк Раабе, Рон Спенсер, Ричард Томас, Пит Вентерс, Брайан Вэквич, Джеймс Уолтерс, Блэйк Уилки, Джон Уорсли, Шайенн Райт.

Карта Дикого Запада: Джаред Бланко.

Плейтестеры: Дэн Адамски, Том Ангус, Пит Аткинсон, Стив Бартелл, Стефан Бэкер, Гэри Бауэрбэнк, Том Браксма, Пётр Брэйшэк, Крис Селлестино, Харальд Чучлик, Роб Клардиж, Эрик Каунтс, Маркус Финстер, Картер Гейерман, Джеймс Гейерман, Грег Грусков, Марк Хэймилирс, Тим Хэннон, Винс Наффмэн, Пётр Корис, Михал Кузняцки, Джос Лауверс, Эрика Лексен, Роб Ласк, Гэри Мэтьюс, Мэрсин Островски, Джулиан Притчард, Джэсс Рэй, Эндрю Рид, Дэвид Росс, Том Рюд, Бенджамин Скольник, Катерина Скольник, Шэй Смит, Марк Спаньер, Баз Стивенс, Джозеф Тойфер, Михаэла Триммель, Филипп Ферхаген, Рональд Де Рис, Грег Вален, Элджей Вэрфф, Мартин Уиттик, Том Вишневски, Саймон Рэй, Лу Винар, Сью Винар, Масеж Зебиски.

Особые благодарности: Клинт Блэк, Дэйв Блюэр, Робб «Тэкс» Эллиотт, Шон Фиш, Джон Гофф, Джон и Кристи Хоплеры, Аарон Айзэк, Джэй, Эми и Хэйдэн Кайлы, Пётр Корис, Кёрсти, Дилан и Эвелин Лукасы, Роб Ласк, Рэнди Моушондз, Синди Райс, Дирк Рингерсма, Джон Фрэнк Розенблюм, Дэйв Росс, Дженс Рашинг, Зик Спаркклз, Тэллер, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Фрэнк Ухманович и все те, кто помог нам создать оригинальные «Deadlands».

Посвящение фанатам: Ник Захариясен, Эрик Эйведишиан, Шон Фиш и другие фанаты «Мёртвых Земель», бывшие с нами все эти 10 лет.

Личное посвящение от Шейна Лэси Хенсли: маме, папе, Мишель, Кэйдену и Ронану.
Спасибо вам за вашу любовь и поддержку. Вы для меня — всё.

Версия от 2016-10-30. Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура «Arno Pro».

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.

Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru