



РАЗБОРКА В ПИЦЕ





РАЗБОРКА В ПИЦЕ

ОТ ПАВЛА КУЗНЕЦОВА

Дополнительные материалы: Анастасия Гастева, Александр Ермаков.

Редактура: Анастасия Гастева.

Вёрстка: Александр Ермаков.

Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Джоэл Кинетл, Саймон Лукас.

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

Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Геральд Бром, Шайенн Райт и другие (см. Deadlands: Мёртвые Земли).



ШЕЙН ЛЭСИ ХЕНСЛИ, «SAVAGE WORLDS»



© Studio 101. Authorized translation of the English edition
© Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group). This translation is published and sold by permission of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group), the owner of all rights to publish and sell the same.



ВСТУПЛЕНИЕ

Разборка в Пице — классическая история про законников, бандитов и мирных жителей с мистикой и перестрелками. Здесь есть и характерные злодеи, и яркие герои второго плана, и множество заготовок для красивого сюжета на Диком Западе.

Мы не просим за это добротное приключение ни пенни, дружище. Но когда будешь листать страницы и рассказывать своим героям о накале страстей в Пице, помяни нашего близкого друга Пашу Чтеца, ибо это последняя история, которую он успел поведать до того, как Господь призвал его к себе.

НЕ ОЧЕНЬ ДЛИННАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

СМЕРТЬ...

Фрэнк Ларсон сколотил свою первую банду ещё в те года, когда на его щеках только начинали расти первые волоски. Конечно, ни о каких убийствах и ограблениях он тогда и не помышлял. Шайка шпаны воровала из соседских амбаров, мучила пойманных койотов да просаживала не бог весть какие деньги в салуне городка, который находится слишком далеко от этих мест, чтобы о нём упоминать.

«Доведёт тебя до могилы, сынок, кривая дорожка,» — сетовала матушка Фрэнка и оказалась права. Смертоносная пуля настигла Фрэнка близ городка **Пиц**, основанного у тракта, ведущего в Мексику. В нынешние времена это лишь тропа, а город превратился в захолустье, через которое иногда мексиканцы пытаются провезти что-нибудь тайком.

Местный городской маршал — **Марк Крапп**, к слову, выпустивший ту самую роковую для Фрэнка пулю, мексиканцев не ловил, он брал с них мзду. А мексиканская тропка продолжала зарастать кактусами. И не последнюю роль в том играла банда Фрэнка.

В тот, один из последних дней своей жизни, Фрэнк с несколькими парнями попытался продать в городе то, что отняли у очередного мексиканского каравана, вместе с мулами. Однако в городе покупателей не нашлось. Тогда Фрэнк просто ограбил пару лавок, пристрелив заодно лавочника, и пустился наутёк с пятью муниципальными лошадьми, четырьмя вялеными говяжьими окороками, пригоршней долларов и десятком коробок патронов.

Поскольку все помощники маршала как назло оказались не поблизости в тот несчастливый день, маршал просто вскинул свою винтовку, прицелился и выстрелил вслед уносящимся с криками и пальбой бандитам. Пуля угодила Фрэнку в спину. Он обернулся и увидел маршала с ружьём посреди дороги. Потом Фрэнк упал на хребет своей кобылы и та, влекомая всеобщей скачкой и шумом, понесла его в объятия смерти.

Птица, Кричащая в Ночи, или **Квиак-ча** — так называл его учитель — Мудрый Певец Ветра — попал в плен к бледнолицым, совершая своё третье странствие, или как его называл учитель, — странствие по Долине смерти. Квиак-ча был уверен, что путешествие по этой долине для него смертью и окончится. Бледнолицые убили бы его сразу, они считались бандитами даже среди своего племени, но он был шаманом, и у него было ожерелье из волчьих зубов, оправленных в золото. Квиак-ча соврал бледнолицым, что племя даст за него золото, и бледнолицые решили повременить с его смертью. Они лишь избили его, связали ему руки и ноги, заткнули рот кляпом и в таком виде оставили под навесом у скалы посреди своего лагеря. Бандиты боялись колдовства, но жадность была в них сильнее страха. Четверо бледнолицых отправились по указанной Квиак-ча тропе искать его соплеменников.

Квиак-ча рассчитывал, что они проведут в горах хотя бы дней пять. Что делать дальше, когда они вернутся ни с чем, он не знал.

...И ВОЗВРАЩЕНИЕ

Когда обнаружилось, что главарь шайки Фрэнк истекает кровью, валяясь в беспамятстве на спине кобылы, компания разделилась. *Грег Уотсон* — правая рука Фрэнка с недавних пор — оставил весь скарб, мулов и лошадей трём поделникам, а сам, привязав Фрэнка к седлу лошади, что есть силы погнал в лагерь. Добрался он к закату. Фрэнк приходил в себя по дороге, кашлял кровью, ужасно ругался и клялся вырвать, отрезать и даже откусить маршалу разные части тела, начиная с кадыка и заканчивая гениталиями. Но когда его сняли с лошади, он очень сильно напоминал труп.

Квиак-ча понял, что что-то случилось. Бледнолицые ходили вокруг, много шумели, наконец он увидел, как мимо пронесли их главаря: несли как покойника на плаще. От него пахло кровью, и, похоже, духи уже водили вокруг него свои хороводы. А потом пришёл большой бледнолицый по имени Грег, опрокинул Квиак-ча лицом в пыль и перерезал верёвки, туго стягивавшие индейцу локти и колени. Затем поставил его на ноги и поволок в шатёр, где и лежал лицом вниз полумёртвый главарь.

«Вас закопают в одной яме, индеец. Так что лучше вылечи его,» — сказал он, и Квиак-ча подумал, что он не доживёт до того часа, когда из гор вернутся четверо обманутых им бледнолицых.

Шаману вернули его травы и вещи, и даже нож из кости койота, но не золотое ожерелье, и Фрэнк не умер на рассвете, как уготовано было ему судьбой. Он дожил до вечера следующего дня, а когда через два часа после заката его сердце остановилось, Птица, Кричащая в Ночи уже знал, что делать. Он разложил тело внутри начертанного на земле треугольника и пел, призывая духов, а потом вдохнул в мёртвые губы своё дыхание, смешанное с дымом трав.

Дух, пришедший на зов индейца, был очень злым и жаждал крови, Квиак-ча это знал, но у него не было времени прогонять его и тем более искать другого и потом защищать

его от этого кровожадного демона, Квиак-ча спешил, и поэтому он заключил с духом договор. Дух должен будет освободить шамана, получив жертву в сорок мужчин, и дух обещал не охотиться на тех, чьи предки девять поколений рождались по эту сторону большой воды. А ещё дух пообещал сохранить Квиак-ча жизнь в качестве подарка.

Утром через две ночи после инцидента в Пице Фрэнк Ларсон вышел из палатки, и все его сотоварищи по банде увидели его угрюмым, но никак не мёртвым. А они к тому времени уже собирались делить общее имущество, и, видит Бог, не каждый из них пережил бы этот раздел. Но Фрэнк вышел на своих ногах и, хотя его походка не была пружинистой как в прежние времена, стоял на земле он крепко. Глава банды не знал, как именно Квиак-ча спас его, да и знать не хотел. Индеец же продолжал обрабатывать его рану, и, хотя та затягиваться и не собиралась, уже через пару дней она вовсе перестала мешать Фрэнку. И тогда бандит решил разобратся с маршалом.

НОВОСТИ ГОРОДА ПИЦ

В офис городского маршала *Лонгтауна* вошёл молодой человек. Он был высок и смугл, горяч, словно конь после скачки, и пах примерно также — потом и конским навозом. На его запятой куртке болтался жетон помощника маршала. Он привёз новости из Пица — маленького городка в предгорье с населением около ста человек. Похоже, там завелась банда, которой показалось мало грабежей мексиканских торговцев, и они напали на город.

Убили городского маршала, дух его помощников и священника. Сам молодой человек еле ушёл от погони, оставив двух своих спутников, не столь везучих, гнить под солнцем. Звали пришедшего *Кевин Клак*. Должность помощника маршала он получил прямо в перестрелке. Маршал, спрятавшись за бочкой с водой для лошадей, снял жетон

с убитого помощника и нацепил его на Кевина. Спустя полчаса маршал уже лежал на улице с простреленной головой, а Кевин гнал коня во весь опор из города в сопровождении двух друзей.

Бандиты из города ушли, оставив пару своих в виде трупов, но вряд ли они решили оставить городок в покое.

До Пица было два дня пути. Маршал рассудил, что послать туда отряд — это хорошая идея, но отряда под рукой не было. А собрать добровольцев — это вопрос двух-трёх дней, а то и недели. Правда, в городе отдыхал молодой рейнджер. Пожалуй, этот парень с небольшой компанией мог бы организовать оборону в Пице, пока туда не придут основные силы.

РАЗБОРКА В ПИЦЕ

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Игра рассчитана на то, что один из персонажей игроков — техасский рейнджер. Остальные персонажи игроков сопровождают его в приключениях. В этих краях рейнджер ищет *Оливера Воплера*, обвиняемого в попытке ограбления дилижанса. Награда за него 100 долларов. А тут вдруг дело посерьёзнее. Конечно же, рейнджер и все его спутники знают, как выглядит Воплер — у них ведь есть листовка.

До Пица почти 2 дня пути.

В ОКРЕСТНОСТЯХ ПИЦА

В двух часах лошадиной рыси от Пица на тракте выходит накатанная колея, ведущая на одну из многочисленных в этих местах ферм. Путники могут видеть с дороги дым, поднимающийся из-за высокой стены пшеницы. Дыма слишком много для печной трубы. Похоже, что горит дом.

По тракту в двух сотнях метров по направлению к городу катится телега, какую используют для перевозки сена. Телега идёт слишком медленно. Подъехав ближе, можно увидеть,

что её тянет женщина. Лет сорока, худая, с раскрасневшимся от напряжения и слёз лицом. На телеге лежит мужчина, укрытый пледом. Его глаза неподвижно уставились в небесную синь. Он мёртв.

Женщину зовут *Элен О'Фил*. На телеге лежит её муж — *Дункан О'Фил*. Ещё два часа назад он был жив и вернулся на обед из поля с выпаса коров. Дома Дункан обнаружил в гостях *Сэма Уотсона*. Сэм является братом Грега Уотсона и состоит в банде Фрэнка Ларсона. Причиной же появления Сэма была *Лиза* — дочь Элен и Дункана.

Собственно, Сэм пришёл свататься, но сватовство прошло не слишком хорошо. Дункан заявил, что его дочь не выйдет замуж за бандита. Он попытался выгнать Сэма из своего дома, но в этот момент появились друзья Сэма вместе с самим Фрэнком Ларсоном. Дальше дела пошли совсем неважно. Фрэнк всадил пулю в несговорчивого папашу, велел схватить девчонку и поджечь дом. После чего, не обращая внимания на проклятья, сыпавшиеся из рта Элен, банда усакала, прихватив с собой молодую невесту, всех лошадей из конюшни и все, что нашла ценного.

Элен О'Фил осталось только уложить истекающего кровью мужа на телегу и тащить её в город, рыдая в голос и кляня судьбу.

Иногда игроки решают попытаться поймать бандитов по горячим следам (проверка *выслеживания*). След заводит их в предгорье и теряется на каменистом берегу быстрой речушки. Отыскать след дальше невозможно. Однако при успешной проверке *внимания* можно найти небольшой амулет, принадлежавший шаману Квиак-ча. Если этот амулет окажется у одного из персонажей игроков, ночью ему может являться шаман во сне и повести с ним не очень длинный разговор, полный иносказаний о том, что у Птицы, Кричащей в Ночи, связаны крылья, и о том, что Жаждающий Крови набирает силу.

Вернувшись в лагерь, Сэм повздорил с Фрэнком. Он требовал, чтобы тот отпустил их с Лизой, да ещё и отдал все ценности семьи О'Фил в качестве приданного. Спор был недолгим. Фрэнк просто всадил нож Сэму в грудь. А потом приказал Квиак-ча «вылечить его». Шаман выполнил его приказ, опасаясь, что демон заберёт свой подарок.

Грэг, брат Сэма, даже после убийства брата не осмелился возразить Фрэнку и остался верен ему. Тем более, что Квиак-ча «вылечил» Сэма.

ГОРОД НА ОСАДНОМ ПОЛОЖЕНИИ

Улицы перегорожены бочками. Новый городской маршал *Кэвин Хоксли* 21 года отроду, бодро и бестолково организует оборону. Кстати в городе нет ни единой лошади.

Приезд в город техасского рейнджера и его помощников, а также прибытие Элен О'Фил с телом покойного мужа вызовет в городе всеобщий интерес. Все люди выйдут посмотреть на приехавших. Элен увидит в толпе *Молли Уотсон*, подойдёт к ней и, указав на неё пальцем, скажет: *«Твой сын убил моего мужа и украл мою дочь»*. После этого Молли, опустив глаза, бросится прочь к себе домой (обычно игроки решают спросить несчастную мать о её бандитах-детях).

Молли Уотсон — прачка. Она видела своих сыновей последний раз в день, когда они ограбили лавки, около недели назад. Молли знает, что Фрэнк Ларсон держит в плену шамана. И знает, что его банда рассчитывала на куш от ограблений мексиканских караванов, но просчиталась. Молли отреклась от сыновей после того, как Фрэнк Ларсон устроил бойню в Пиче, убил маршала, его помощников и священника.

НОЧЬ ПОСЛЕ ПРИБЫТИЯ

Следующей ночью «новый» Сэм, оставленный около города на дороге, отправится на свою первую охоту. Дух, вселившийся в Сэма, не так хитёр и умен как демон Фрэнка. Он просто ищет крови. Оказавшись в городе, Сэм найдёт подходящую одинокую жертву (например, дозорного) и убьёт её, а затем обглодает её руки (успешная проверка *выживания* или *лечения* позволит определить, что следы зубов принадлежат человеку). Он не тронет *Теодора*, так как того защищает его покойная мать. Если Сэма не поймают, он будет охотиться в городе каждую ночь.

Если игроки не поймают Сэма на месте преступления, и если вы хотите ускорить события, то Сэм может оставить достаточно следов для преследования. После восхода солнца он снова придёт в себя. Его лицо измазано кровью жертвы, в кармане окровавленный нож. Он не понимает, что с ним произошло, и не знает, куда ему идти. Сэм хочет найти укромное место, дожидаться ночи и пойти к матери за помощью. Но ночью дух снова возьмёт над ним верх, и он опять отправится на охоту.

ВТОРЫЕ СУТКИ

Во вторую ночь *Гари Сименсон* по приказу Фрэнка Ларсона устроит в городе поджог. Он постарается поджечь церковь, пустую после смерти священника.

Обязательно кто-то увидит, куда побежал поджигатель. Он с радостью покажет, куда бежать за ним.

БОРЬБА С ОГНЁМ.

Если герои помогают тушить пожар — жертв нет. Если при этом они делают это изобретательно и успешно, кроме церкви ничего не сгорает. Если они тушат пожар плохо, сгорает дом мэра и конюшня. Если они не участвуют в тушении пожара, погибает d6 человек (из ополчения или на усмотрение Маршала).

Тушить пожар можно, проверяя *силу* или *ловкость* на выбор игроков. За 3 проверки необходимо набрать 4*число игроков успехов и подъёмов. Если кто-то из игроков применяет *лидерские черты* для организации тушения пожара, это даёт +1 ко всем проверкам, возможны и другие бонусы, а также альтернативные методы тушения пожара.

СВИДЕТЕЛЬНИЦА

Ванда Берроуз — дочь убитого владельца магазина свежих продуктов — знает, что её подруга **Люсси Ивенси** встречается с одним из бандитов, а именно с лучшим стрелком банды **Гарри Сименсоном**. Она расскажет об этом рейнджеру, когда решит что ему можно верить, так как переживает за жизнь подруги (каждый раз, когда игроки будут совершать хорошие поступки, добиваясь тем самым доверия горожан, негласно засчитывайте рейнджеру и его команде *очко репутации*). Когда репутация увеличится до 3-х, Ванда придёт и всё расскажет. Если игроки не заработают себе репутации или если будут портить её массовыми репрессиями и карательными мерами, Ванда придёт к рейнджеру только после поджога церкви, и она лишь намекнёт, что одна девушка встречается с членом банды (далее пусть герои делают проверку *убеждения* или *запугивания*).

ФЕРМА ВАТТА

В любой момент с фермы Ватта прибывает наёмный рабочий **Оливер Вонлер** (это он кстати в розыске) и сообщает, что на ферму напали бандиты. Если рейнджер поторопится,

то он может схлестнуться с бандитами на ферме и помешать им грабить. Однако Фрэнк Ларсона на ферме не окажется. Бандитами будет руководить Грэг Уотсон. Бандитов будет человек 6-8. Из них 2 *дикие карты*. Фермеры к моменту прибытия рейнджера будут связаны и помещены в амбар. Амбар имеет свойство загораться.

ЛОГОВО БАНДИТОВ

Если игрокам удастся выяснить, где прячется банда Фрэнка, например, от членов банды, с которыми они договорятся, или которых заставят говорить силой, они могут решить атаковать бандитов. Не забудьте выставить дозорных и устроить ловушки. Например, *камнепад*.

Если никто из персонажей игроков не проходит проверку *внимания* с подъёмом, на героев обрушивается камнепад, спровоцированный одним из бандитов. Далее если кто-то из персонажей игроков провалит проверку *внимания*, он получает штраф на уворачивание -4 за то, что его застали *врасплох*. От камнепада необходимо увернуться при помощи *ловкости* или *верховой езды*, если персонажи верхом. Падающие камни наносят 4d6 повреждений, если достигают цели. Кроме того, камнепад может искалечить 1d6 лошадей, после чего лошади не пригодны для дальнейшей погони.

До логова бандитов 4 часа верхом. Предгорье похоже на лабиринт, найти там дорогу наугад почти невозможно. К логову бандитов выходит «мексиканская тропа», по которой мексиканцы и гоняли свои караваны. Если бандиты будут убегать, то как раз по ней, в Мексику.

Остатки бандитов после неудачных стычек любят спастись бегством. Помните о возможности *погоны*.

При устраивании засады в горах, а также при обнаружении противника на некотором расстоянии, позволяющем манёвр, попросите

игроков сделать проверку *выживания*, чтобы герои могли найти хорошую боевую позицию. Успех — *лёгкое укрытие* на начало боя для двоих. Успех с подъёмом — *среднее укрытие* для двоих.

ЧЕТВЁРТЫЕ СУТНИ

Через три дня банда Фрэнка нападёт на город, возможно, с подкреплением.

БАНДА

В банде *Фрэнка Ларсона*, кроме перечисленных персонажей, 8-20 бандитов. Такой разброс обусловлен «крутостью» персонажей игроков и количеством стычек с бандитами.

Братья Уотсон Грэг и Сэм — головорезы из банды Фрэнка Ларсона — родом из Пица. Их мать Молли Уотсон живёт в городе, она очень набожная женщина, и когда её дети прославились как убийцы и грабители, публично отреклась от них. Теперь она не любит обсуждать своих отпрысков. Грэг Уотсон стал правой рукой Фрэнка Ларсона. Он физически силен, но стрелок никудышный. После того как Сэм стал *меченым*, Грэг начинает чувствовать, что происходит что-то сверхъестественное. От матери он унаследовал страх перед всякой чертовщиной, на этом можно сыграть, чтобы отделить его от банды.

Гари Сименсон — лучший стрелок банды Фрэнка Ларсона. Чаще всего он следит за городом, спрятавшись в укромном месте и сообщает Фрэнку, если что-нибудь происходит. Однако втайне от Фрэнка он встречается с Люси Ивенс — дочерью владельца скобяной лавки. Люси иногда сообщает Гари информацию о событиях в городе. После инцидента на ферме О'Фил Гари стал нервничать из-за своих отношений с Люси. Он подумывает о том, чтобы уйти из банды до того, как Фрэнк провернёт с ним тот же трюк, что и с Сэмом Уотсоном.

Квиак-ча больше всего на свете хочет выпутаться из этой истории живым и по возможности здоровым.

Дух, вселившийся в *Фрэнка Ларсона*, очень жесток. Когда-то он был предводителем войска, спускавшегося с гор и грабившего всех на своём пути. Здесь, в окрестностях Пица, несколько веков назад состоялась великая битва. Много племён объединилось, чтобы противостоять армии, спустившейся с гор. Ни один человек не выжил в той битве. Кровь затопила равнину от горизонта до горизонта. Теперь дух, полностью завладевший телом Фрэнка Ларсона, хочет вернуть себе былую славу. Бывший воитель старается не убивать женщин.

Лиза О'Фил находится в плену у бандитов, которые пока не решили, чьей женщиной она в итоге будет. Сама она мечтает бежать и вернуться к матушке. Если герои нападают на лагерь бандов, Сэм с некоторой вероятностью под шумок захочет сбежать с девушкой. И, чтобы заметить это, героям потребуется успешно пройти проверку *внимания*. Если же Сэму не с руки бежать с Лизой, то кто-то из бандитов, отчаявшись одолеть героев, возможно, захочет взять девушку в заложницы.

ГОРОД

На момент приезда героев в городе собрано ополчение из 4–6-и мужчин. Они охраняют город ночью по очереди по 2 человека. Даже в полном составе это ополчение вряд ли является серьёзной силой. Но их можно и нужно натаскать. Ополчение собрал мэр. Люди в городе настроены спрятаться и отсидеться. Но это не значит, что их невозможно поднять на борьбу с бандой. Однако чем больше происходит мистики, тем сложнее удерживать людей от паники. Никто из горожан не знает, где

находится лагерь Фрэнка Ларсона.

Молли Уотсон — мать Сэма и Грэга Уотсона — может рассказать то, что слышала от своих сыновей про банду Фрэнка Ларсона. Она знает, что Фрэнк взял в плен индейского шамана. И что его держат вроде бы в расчёте на выкуп.

В Салуне городка Пиц, кроме бармена **Рони Шеба**, озабоченного мыслью о том, что дела идут совсем неважно, почти всегда можно найти молодого человека в поношенном сюртуке, сидящего за старым, но всё ещё неплохо звучащим и терпимо отстроенным пианино. В городе его называют только **Теодором** — кстати это не имя, а фамилия. Теодор живёт в салуне, он всё слышит, даже когда играет на своём пианино. Но разговаривать его не так уж просто. Несложно понять, что человек, с которым герои пытаются говорить, не совсем нормален. Он обычно испуганно косится на нового человека и молчит в ответ на любой вопрос. А если попытаться надавить на него, Теодор при первой же возможности сбежит и отправится напрямиком на кладбище к единственному человеку, которому доверяет, — своей покойной матери **Саре Ралли**, в девичестве Саре Теодор. И расскажет ей про злого человека, обидевшего его, а заодно все свежие сплетни. Сара Теодор, а именно так её знали в городе и именно так называли даже после замужества, скончалась два года назад, пробыв в браке всего три года. Муж её Алан Ралли — мэр Пица — Теодора не любил и не терпел. Поэтому Теодор уже тогда поселился в салуне. Он не пил и денег за игру на пианино не требовал. Ел мало и всегда был готов помочь с хозяйством. Так малость сдвинутый пианист стал своеобразным предметом интерьера салуна. Кстати Теодор и вправду разговаривает с покойной матушкой. И та часто рассказывает

ему что-нибудь такое, что узнать в городе больше никто не может. Например, про то, как один шаман по имени Птица, Кричащая в Ночи, заключил договор с демоном и оживил таким образом мёртвого бандита. Теодор любит посещать кладбище в самые неподходящие моменты, например, сразу после каких-нибудь событий или поздней ночью. Это может показаться подозрительным, тем более, что о своих разговорах с матерью он никому не рассказывает.

Алан Ралли — мэр Пица. На этом посту он уже почти два десятка лет. Обычно он старается улаживать дела миром. Хотя его вряд ли можно назвать хорошим человеком. Его дом — самый большой и богатый и не потому, что он трудится в поте лица своего, а потому, что знает всех горожан как облупленных и прекрасно умеет манипулировать ими. Кроме того, Алан Ралли ссужает деньги. Многие в Пице ему должны кругленькие суммы. Кстати, к примеру, «непонятно» почему, но ночные вахты по случаю объявившихся бандитов мужчины несут не где-нибудь, а прямо напротив двери дома мэра. Якобы чтобы поставить администрацию в известность, если что случится.

В городе объявились два фермера **Курт Крупп** и **Крис Крен**. Они купили свою ферму лет шесть назад, но то ли земля им досталась плохая, то ли руки у них оказались негодные, но прибыли они не заработали. Поэтому, когда на фермы стали нападать бандиты, они предпочли перебраться в город, где людей и стволов больше. Эти ребята с радостью ввяжутся в любую авантюру и продадут любого за цент, а тем более за собственную шкуру. И если им не помочь с выбором, могут переметнуться к бандитам. Начнут они, конечно же, с того, что попытаются увести у героев лошадей. А ещё они азартные игроки в карты.

Мэр принял на службу нового маршала *Кэвина Хоксли*. Этот молодой человек двадцати одного года отроду прекрасно стреляет, но вот думать не любит. Он полагается на свою удачу, склонен к импульсивным решениям и считает, что ему жутко повезло в столь юном возрасте стать маршалом. А ведь у него есть жена *Лора* и годовалый сын *Адам*. Помощников у маршала нет. Если Кэвин Хоксли оказывается в бою, он избирает тактику «Камикадзе».

Люси Ивенси — дочь *Бада Ивенса*, владельца скобяной лавки. Единственное её занятие — это помощь отцу в его лавке. Люси тайно встречается с Гари Сименсоном, членом банды Фрэнка Ларсона, часто шпионящим около города. Люси влюблена и готова делиться с возлюбленным любой информацией. У неё есть подруга *Ванда Бериуз*. Её отец был владельцем магазина свежих продуктов и погиб при первом ограблении городка бандой Фрэнка Ларсона. Ванда ненавидит бандитов, но она любит свою подругу. Ей случайно стало известно о связи Люси с одним из преступников, и она теперь мучается сомнениями.

ФЕРМЫ

Фермеры боятся за свои хозяйства. Бросить ферму на разграбление для них почти так же страшно, как умереть. В округе десяток ферм. Однако обычно там живут большими семьями да ещё нанимают рабочих. Поэтому фермерам кажется, что они в относительной безопасности. Тем временем, банда Фрэнка Ларсона ограбила уже три фермы, включая ферму О'Фил.

ФЕРМА ВАТТА

Джордж Ватт — бывший военный инженер. Он соорудил на своей ферме 4 ветряные помпы для орошения полей. Соседи его не любят, считая, что из-за этих помп их колодцы сохнут. А, может, просто завидуют. У Ватта лучшие урожаи. У Джорджа 5 сыновей и 3 дочери. Жена скончалась 8 лет назад. Кроме того, на ферме Ватта есть 2 наёмных рабочих.

Оливер Вонлер работает на ферме Ватта. А ещё он скрывается от закона. Его обвиняют в попытке ограбления дилижанса. На самом деле, он и правда с двумя поделниками пытался ограбить дилижанс. Но когда началась стрельба, все трое испугались и поскакали прочь. Оливеру не повезло, его узнали все охранники дилижанса. Несмотря на колючность ситуации, Вонлеру грозит каторга.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



ФРЭНК ЛАРСОН

Характеристики: ловкость d10, сила d8, характер d12, смекалка d8, выносливость d8.

Навыки: драка d10, верховая езда d6, стрельба d8, метание d10, лазанье d8, запугивание d8, убеждение d6.

Стойкость: 8; **защита:** 7; **шаг:** 6.

Особенности: меченый, стальные нервы+, быстр, как молния, боевая закалка.

Оружие: Колыт Нэви (2d6, 12/24/48), томагавк «Кровопийца» (именной, сила+d8).



ГРЭГ УОТСОН

Характеристики: ловкость d6, сила d10, характер d6, смекалка d4, выносливость d8.

Навыки: драка d8, верховая езда d6, стрельба d4, метание d10, запугивание d4.

Стойкость: 7; **защита:** 6; **шаг:** 6;

Особенности: бугай, глоток мужества.

Оружие: Колыт Дабл Баррель (3d6-1, 12/24/48, обойма 2, можно сделать манёвр «двойной выстрел»), топор (сила+d6).



СЭМ УОТСОН

Характеристики: ловкость d8, сила d6, характер d6, смекалка d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, верховая езда d6, стрельба d6, метание d4, маскировка d6, убеждение d6.

Стойкость: 7; **защита:** 5; **шаг:** 6.

Особенности: меченый, твёрдая рука.

Оружие: нож (сила+d6).



ГАРИ СИМЕНСОН

Характеристики: ловкость d8, сила d6, характер d8, смекалка d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, верховая езда d6, стрельба d10, лазанье d4.

Стойкость: 5; **защита:** 6; **шаг:** 6.

Особенности: меткий стрелок, именное оружие+, железная воля.

Оружие: Винчестер '73 (2d8, 24/48/96, обойма 15, именное оружие).



БЫВАЛЫЙ БАНДИТ

Характеристики: ловкость d6, сила d6, характер d6, смекалка d6, выносливость d8.

Навыки: драка d6, верховая езда d6, стрельба d6, лазанье d4.

Стойкость: 6; **защита:** 5; **шаг:** 6.

Оружие: Винчестер '73

БАНДИТ, ОПОЛЧЕНЕЦ, ФЕРМЕР

Характеристики: ловкость d6, сила d6, характер d4, смекалка d4, выносливость d6.

Навыки: драка d6, верховая езда d6, стрельба d6.

Стойкость: 5; **защита:** 5; **шаг:** 6.

Оружие: Колыт Дабл Баррель.

МАРШАЛ НЭВИН ХОНСЛИ

Характеристики: ловкость d8, сила d6, характер d8, смекалка d6, выносливость d8.

Навыки: драка d8, верховая езда d6, стрельба d8, лазанье d4.

Стойкость: 6; **защита:** 6; **шаг:** 6.

Оружие: Колыт Нэви, Винчестер '73.

КРАТКИЙ СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ

Вводная

- Гонец — Кэвин Клак.
- Бывшие фремеры — Дункан О»Фил, жена Элен и дочь Лиза.

Горожане

- Бармен — Рони Шэб.
- Жена бармена — Алисия Шэб.
- Пианист Теодор.
- Алан Ралли — мэр.
- Экономка мэра — негритянка Золу.
- Кэвин Хоксли — новый маршал.
- Курт Крупп — дружок Криса Крэппа.
- Крис Крэпп — дружок Курта Круппа.
- Бад Ивенс — владелец скобяной лавки.
- Люси Ивенс — дочь Бада Ивенса.
- Ванда Бeroуз — унаследовала от отца магазин свежих продуктов.
- Молли Уотсон — прачка, мать Грэга и Сэма Уотсонов.
- Доктор Уилсон Войс — городской врач, ветеринар, цирюльник.
- Кузнец — мистер Свифт.

Ополчение

Джон, Джим, Джэй, Джэк, Джэф, Баррет.

Покойные

- Маршал Марк Крапп.
- Сара Ралли — мать Теодора.
- Отец Майкл Фол.
- Ирвин Бeroуз — владелец магазин свежих фруктов.

Банда

- Фрэнк Ларсон — главарь.
- Квиак-Ча — шаман.
- Грэг Уотсон — правая рука, сын Молли.
- Сэм Уотсон — меченый, сын Молли.
- Гари Сименсон — лучший стрелок.

Фремеры

- Джордж Ватт — 5 сыновей, 3 дочери, 2 наёмных рабочих.
- Оливер Вopлер — неудачливый налётчик на дилижанс.
- Джинджер Смит — 7 сыновей.
- Мэтью Купер — жена Мария, 4 сыновей, 2 наёмных рабочих.
- Себостьян Капо — жена Луизита, 2 брата Карлос и Барталомью, 6 сыновей, 4 дочери, 2 племянника, 3 племянницы и ещё какие-то родственники.