

Даун ин Мексико

Приключение, которое мы хотим вам предложить, будет разворачиваться на мистическом западе. Для «Дневника Авантюриста» существует огромное количество самых разных миров (воистину лучшие из них представлены в виде отличных рекламных разворотов в начале книги). Один из таких миров – Deadlands и повествует о том, что за рубежом называют Weird West. Изучение этого мира – ваша задача, однако, мы постарались написать это приключение так, чтобы его можно было провести, имея на руках только копию книги «Дневник Авантюриста». В конце приключения мы оставили небольшие заметки о том, как создать персонажей подходящих для мистического запада.

Значком ☞ мы обозначили в этом приключении дикие карты.

Завязка

Приключение начинается с того, что персонажи путешествуют по Мексике на юг. Дело должно происходить у границы Мексики с Техасом. Для того чтобы у приключения была живая история стоит подумать о том кто такие персонажи игроков, куда и откуда они движутся. Мы предлагаем следующие варианты:

- Персонажи – наёмники КША. Правительство Конфедерации договорилось с Порфирио Диасом (мексиканский генерал только что пришедший к власти) о поставках продовольствия, вооружения и боеприпасов. Мексика, только что пережившая французскую интервенцию, страна не богатая, однако, отдавая последнее, Диас, рассчитывает таким образом заручиться поддержкой КША, а так же на возможность получения чёрного камня в будущем. Правительство Юга нанимает персонажей (а может быть, персонажи уже работают на Конфедерацию) в качестве инспекторов, которые отправились бы в город – последний пункт перед техасской границей, чтобы проверить качество поставляемых товаров. И если на зерно и кукурузу можно только взглянуть, то оружие следует проверить со всем тщанием, потому как за мексиканскую помощь Юг платит золотом и серебром. Соответствующие бумаги подписаны и выданы персонажам, в городе их ждут.
- Кто-то из персонажей узнаёт о смерти родственника в Мексике. И этот родственник оставил ему в наследство ранчо. Планы у наследника (или наследников) могут быть самые разные. Мы предполагаем, что вы ведёте в игру партию авантюристов, и они держат путь на это самое ранчо не с целью обосноваться там и мирно прожить остаток жизни, а, например, тут же найти покупателя и выручить денежки. Если вы выбираете эту завязку – проработайте образы обитателей ранчо: домоправительница (не мудрствуя лукаво, используйте образ няни из «Унесённых Ветром») и несколько рабочих, кроме того вам понадобится стряпчий, занимающийся передачей наследства (он может ждать на ранчо или же в близлежащем городке). Помните, что добавить в игру шарма и реализма можно, используя специфический жаргон: кораль (загон), патрон (хозяин ранчо), пеоны (рабочие), вакеро (пастухи). Пусть, когда персонажи будут подъезжать к дому, на крыльце сидит пеон и брэнчит на маленькой гитарке грустную балладу-нортеньо.

Путь в Сан Мигель

Независимо от завязки путь персонажей лежит в городок Сан Мигель. Если персонажи – эмиссары Конфедерации, то им нужен сам городок. Если персонажи едут на ранчо – оно расположено на пути из города. Если вы придумали что-то другое, то цель их путешествия связана с Сан Мигелем.

Персонажи могут отправиться в путь верхом, а могут на дилижансе, связывающем Сан Мигель с Эль Пасо.

Если персонажи двигаются самостоятельно, опишите изнуряющую жару, укажите на постоянное желание пить, скучный пустынный пейзаж и т.п.

Если же персонажи отправляются в путь на дилижансе, опишите их попутчика – человека в строгом костюме и котелке со средних размеров саквояжем. Если игроки захотят, чтобы их персонажи пообщались с этим человеком, то он окажется доктором, уставшим от ужасов войны и рассчитывающим найти тихое местечко в Мексике, где займётся спокойной практикой, а не будет каждодневно ампутировать конечности солдатам или безумцам, убивающим друг друга за право проложить в этом месте рельсы.

Вы можете использовать начало приключения для интерлюдии (страница 87 «Дневника Авантюриста») и таким образом познакомить игроков с персонажами, а персонажей друг с другом.

Если вы и игроки смотрели «За пригоршню долларов», «На несколько долларов больше», «Хороший плохой злой» и другие эпические вестерны, не стесняйтесь брать детали антуража из этих фильмов. Тем более давайте считать, что городок Сан Мигель – это тот самый Сан Мигель из фильма «За пригоршню долларов». Вестерны реалистические вроде «Дикой Банды» тоже хороши, но помните, что наш мистический дикий запад не является таким уж реалистичным.

Когда закончите с живописаниями дороги зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы быстро движетесь вперёд. Местность становится всё более холмистой, а по обе стороны от дороги появляется трава. Похоже, что пустошь закончилась, и скоро пойдут населённые места. Внезапно из-за крутого холма, за которым скрывается дорога, раздаётся выстрел и сразу за ним – ещё один.

Если персонажи едут на дилижансе, то кучер – пожилой мексиканец тянет вожжи, чтобы остановить лошадей. Расшатанная передняя ось не выдерживает и ломается, кучер летит с козел, а пассажиры падают друг на друга. Дилижанс удалось остановить.

За холмом идёт перестрелка. Справа от дороги за наваленными камнями засел один человек, а слева от дороги за поваленным иссохшимся деревом – трое. Все вооружены однозарядными винтовками, перестрелка не останавливается, люди что-то кричат друг другу по-испански.

Холм и дорога расположены таким образом, что у персонажей есть возможность осмотреть поле боя, надеясь остаться незамеченными. Пусть все персонажи, которые решили посмотреть, что происходит впереди, сделают проверку *Маскировки* с бонусом +2, если случилось такое, что проверка провалена персонажей замечают участники перестрелки и по-испански начинают звать на помощь. Если вдруг персонажи решили подняться на холм и посмотреть на происходящее сверху, то их не заметят ни при каких обстоятельствах.

Кучер и доктор, если они с персонажами, остаются у сломанной повозки пока перестрелка не утихнет. Если персонажи не будут вмешиваться, то за четверть часа одинокий стрелок убивает своих противников, с трудом поднимается и сразу же падает на спину.

Если персонажи вмешиваются в драку, исход будет зависеть от того, чью сторону займут персонажи и от результатов бросков кубиков.

Все участники перестрелки – индейцы, разумеется, что они не в набедренных повязках, а одеты во вполне обычные вещи, хотя одинокий стрелок, которого противники называют по имени Виццету, одет в практически военное снаряжение техасских рейнджеров.

Персонажи могут услышать в процессе драки следующее (необходимо знание испанского языка, что не должно быть проблемой – персонажи едут общаться с мексиканцами, при необходимости кучер и доктор могут стать переводчиками).

Трое кричат Виццету: «Виццету, мы всё равно вас достанем». «Мы предупреждали тебя, что дружба с Кипактли не обернётся ничем хорошим!» «Виццету, сдавайся, и мы не сдадим тебя властям».

Виццету кричит троим: «Я сделал выбор!» «Я дал обещание!» «Так будет лучше для всех нас!» «Моралес обещал процветание коренным жителям!»

Если персонажи вмешиваются драку – противная сторона кричит, что это не их дело и им надо убираться. Виццету принимает помощь с благодарностью, однако, если персонажи помогают трём индейцам, то они не испытывают энтузиазма и так же кричат «Вы кто такие? Это наше дело».

Независимо от исхода боя Виццету находится при смерти. Возможно, его зацепили ещё до появления персонажей. Если персонажи остались в стороне или помогали Виццету, то он, хрипя и харкая кровью (ранение в живот, крови не очень много, но доктор или знание медицины, говорит, что при ранении живота это-то как раз самое плохое) просит залезть в его сумку и достать оттуда пакет. Пакет представляет собой конверт из плотной бумаги, вместо сургуча он прошит грубой ниткой. Виццету из последних сил просит доставить пакет генералу Моралесу на юг от Сан Мигеля. Попытки спросить подробнее ни к чему не приведут. «Передайте пакет генералу Моралесу. Двигайтесь на юг от Сан Мигеля. Мимо вы не проедете». Если персонажи обещают выполнить его просьбу, Виццету умирает с улыбкой на лице.

Если персонажи помогали, троим стрелкам, то те после битвы устремляются к Виццету. На любые попытки персонажей как-то поучаствовать в происходящем они требуют убираться отсюда «пока целы».

Если персонажи не выполняют требования – индейцы будут драться. Если персонажи всё же не вмешиваются, то индейцы убивают Виннету выстрелом в голову, забирают сумку, оружие и скрываются среди холмов (вот тут вот данное приключение заканчивается, можете праздновать и

выдать персонажам 1 очко опыта – здоровый подход к своему здоровью на мистическом западе, стоит того, чтобы его поощрить).

☠ Вицетту

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d10;*

Навыки: *Драка d8, Знание (английский язык) d6, Внимание d8, Стрельба d8, Маскировка d6;*

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7;

Изъяны: *Верный Друг (жрец ацтеков Кипактли);*

Снаряжение: винтовка Winchester 76, большой нож.

Тактика: Вицетту будет сидеть за камнями, и стрелять в противников до победного конца. Он знает, что если покажется на открытом месте – ему конец. Камни налагают штраф -2 на проверки стрельбы трёх индейцев. Если персонажи вмешаются в драку на стороне Вицетту и двинуться в его укрытие, то через некоторое время Вицетту попросит прикрыть его и рванёт в сторону врагов надеясь завязать рукопашную. Он, безусловно, не будет делать этого, если раньше это предложит кто-то из персонажей игроков.

Индеец преследователь

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d10;*

Навыки: *Драка d8, Внимание d8; Стрельба d8, Маскировка d6;*

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 7;

Изъяны: *Верный Друг (община ацтеков Чимолли);*

Снаряжение: винтовка Спрингфилд, большой нож.

Тактика: поваленное сухое дерево налагает штраф -1 на проверки стрельбы Вицетту. Индейцы дорожат своими жизнями и не покидают убежище, однако, зная о том, что случится, в случае если пакет будет доставлен генералу Моралесу, они будут сражаться до самого конца.

Итак, если по результатам столкновения у персонажей есть пакет и они готовы доставить его некоему генералу Моралесу, или ещё раздумывают над этим, то можно продолжать.

Если персонажи путешествовали на дилижансе, то кучер говорит, что до Сан Мигеля около двух часов пути. Он просит персонажей прислать из города кого-то кто помог бы ему починить повозку и перечисляет список инструментов и материалов, которые могли бы понадобиться, кроме тех, что у него уже есть. Доктор пойдёт пешком вместе с персонажами.

Оставшаяся часть пути до города проходит без происшествий.

Сан Мигель

Небольшой приграничный городок. Вокруг него разбросано несколько ранчо, в самом городке вряд ли население дотягивает до тысячи. Сейчас жизнь в городке оживилась – Сан Мигель стал базой мексиканских войск, охраняющих формирующиеся для отправки в КША обозы.

Город хоть и небольшой, но в нём есть всё, что подобает современному цивилизованному городу: бордель, салун, гостиница, несколько магазинов, в том числе и оружейный, церковь, парикмахер, адвокат (тот самый, что будет заниматься передачей ранчо игрокам, в зависимости от завязки, может ждать их в городе или на ранчо), местный криминальный авторитет и шериф (сейчас они оба тише воды и ниже травы, им не нужно, чтобы в их дела вмешалась армия).

В общем и целом отыгрыш пребывания персонажей в Сан Мигель остаётся на вашей совести. Мы рекомендуем не забывать, что создание атмосферы – это одна из важнейших задач ведущего, поэтому, когда персонажи войдут в салун, скажите что-то вроде:

Ваше дыхание сбивается, а глаза начинают слезиться. Похоже, что это отличное место: кислый запах перебродившего бренди смешивается с табачным дымом и сизой дымкой застывает под потолком. На секунду все отрываются от разговоров и смотрят на вас, а затем почти сразу же возвращаются к своим делам.

- Бордель сейчас переживает времена расцвета. Солдаты приносят, куда большую прибыль, чем редкие проезжающие в Конфедерацию или в Мексику. Старый «дон Антонио», уже было собравшийся переезжать вместе с девочками на юг, решил дожидаться прекращения обмена армии Мексики с КША, собрав с этого все сливки. Семь не слишком молодых, но довольно ухоженных проституток работают у Антонио. Бизнес легален, хотя конечно Антонио выплачивает определённые средства за защиту. По последнему мирному договору между шерифом и криминальным авторитетом, деньги от Антонио получает шериф.

- Для владельца салуна наступили времена крайней нестабильности. Молодой ветеран Конфедерации, «одноногий Джо», как называют его местные, по имени Сильвио Шин, купил этот салун около полугода назад. Сейчас солдаты мексиканской армии бывают здесь слишком часто и пока они трезвые – всё о'кей, Однако, с повышением уровня алкоголя в крови понижается их желание платить за выпивку. Уже пару раз они учиняли небольшой разгром, который Сильвио устранял за свой счёт. Криминальный авторитет, которому владеец салуна платит деньги за защиту, не может ничего поделаться с солдатами и Сильвио поглядывает в сторону шерифа.
- Гостиница «Сан Мигель хоутел» – детище дона Хесуса, владельца двух богатых ранчо. Гостиница не приносит почти никакой прибыли, однако Хесусу нравится ощущать себя крупным бизнесменом. Её управляющий – старый Фернандо Туко скучает в портье и будет рад любым посетителям. Комната в этой гостинице стоит 5\$ за ночь и представляет собой небольшую коробку с кроватью, шкафом и двумя стульями. Клопы и тараканы присутствуют.
- В городе есть портной Даниэль Санчес, владеец кожевенной мастерской Луис Пере, владеец лавки «Товары в Дорогу» Алехандро Волеро, а так же содержатель оружейного магазина Леонардо Лопез. В оружейном магазине вы не найдёте армейский кольт или винчестер, в основном здесь продаются подержанные револьверы старых моделей, а так же несколько ружей и двустволок. В наличии имеются патроны, пули и порох.
- Церковь Сан Мигеля – типичная для небольшого города церквушка с колокольней. В полдень колокол бьёт двенадцать раз. Никто даже не предполагает, кто возьмёт на себя эту обязанность после смерти старого и одинокого отца Сантьяго.
- Парикмахерская Луиджи Волеро (брата владельца одного из магазинов) – второе после салуна место, где обсуждают местные сплетни. Надо сказать, что с приходом солдат по части местных сплетен парикмахерская вышла на первое место.
- Контора стряпчего Даниеля Диего Родригеза стоит на главной улице. По совместительству это ещё и первое место после пересечения границы, где можно произвести обмен валюты. В отсутствие Даниеля на вопросы отвечает его заместительница Камилла Гарсия, молодая привлекательная особа со жгучими очами. Неизвестно платит ли Даниель больше, чем дон Антонио, но Камилла работает у него. Так же в конторе постоянно присутствует пара мрачных парней с пистолетами. Это охрана, нанятая Диего, охранять сейф и дом. Однако охрана не спасает от ежемесячной платы за защиту, которую Даниель выплачивает шерифу. Даниель готов сам предложить купить ранчо, чтобы его тут же перепродать дону Хесусу. Даниель предложит за него 5000\$. Если персонажи обратятся напрямую к Хесусу (ранчо на котором он живёт находится в дне пути вдоль границы на восток), то он предложит 7000\$. Больше покупателей на ранчо персонажей в Сан Мигеле нет.
- В городе живёт криминальный авторитет Эдуардо Мартинес. Его дом самый большой с большим двором, засаженным деревьями. Вообще он занимается контрабандой редких товаров из КША, например, возит чёрный камень. Эта деятельность сейчас может довести его до верёвки. В доме Мартинеса живут слуги, около десятка наёмников и жена София Мартинес. Кроме контрабанды Эдуардо подмял под себя часть традиционно опекаемых шерифом городских бизнесов: салун, оружейную лавку и бизнес адвоката.
- Офис шерифа и тюрьма стоят немного на отшибе. Шериф Эмилио Перес пока отложил разборки с Эдуардо, в связи с прибытием в город войск. Однако он не сидит, сложа руки, он тайно набирает отряд, который можно будет выставить против головорезов Мартинеса сразу после того, как войска покинут город.
- Мексиканские войска располагаются на краю города. Несколько шатров, много лошадей, огромное число гружёных телег. Командует перевалочным пунктом капитан Хуан Гарсия. Если персонажи прибыли в город в качестве инспекторов, то капитан постарается сделать всё для того, чтобы персонажи так и не увидели оружия. Он покажет зерно, он покажет кукурузную муку, но он будет до последнего откладывать инспекцию оружия. Хуан Гарсия будет предлагать угостить их ужином в салуне, оплатит их постой в городе. В конце-концов, когда персонажи доберутся до ящиков с оружием, окажется, что примерно каждое из десяти ружей обладает дефектом. Конечно, если ни у кого из персонажей нет навыка знание (оружейное дело) или чего-то подобно, то стоит выполнить проверку, хотя бы стрельбы для того, чтобы это понять. Если персонажи всё же со всем тщанием займутся инспекцией, капитан предложит небольшую взятку в виде 500\$. Если персонажи будут отыгрывать патриотов Юга и откажутся от денег, то

стоит подумать о награде в виде одного очка опыта или хотя бы выдать каждому по жетону удачи.

Какие бы события ни происходили в городе, чтобы там не делали персонажи, стоит сделать так, чтобы они узнали следующее (или даже лучше – часть этой информации). Около месяца назад генерал Моралес набрал в Конфедерации, центральной Америке и самой Мексике огромное количество наёмников в дополнение к некоторому ядру верных ему мексиканских солдат и поднял мятеж против Порфирио Диаса, провозглашая необходимость отмены диктатуры и установления идеалов республики. На самом же деле, и для большинства это довольно очевидно, Моралес просто хотел сменить Диаса. Битву за Мехико Моралес проиграл и дальше начался так называемый «поход на север».

Трезвомыслящий мексиканский генерал Диего Анна не вступал в сражение с Моралесом, а преследовал его армию, вынуждая её отступать к северной границе. Моралес, достаточно хорошо подготовился к мятежу, и наёмники пока ещё не разбегаются, получая своё жалование и резонно полагая, что утечь мелкими группками, они всегда успеют, а Моралес платит золотом. В итоге Моралес остановился у самой границы – чуть южнее городка Сан Мигель. До того, как Диего Анна подтащил свои войска Моралес энергичными мерами построил в голой степи укрепления – насыпал валы, вырыл сеть траншей (в те времена ситуация при которой солдаты сами себе рыли окопы была в диковинку – можете отразить это неподдельным ужасом одного из рассказчиков), установил пушки по периметру. Когда Анна подошёл к этому лагерю Моралеса, стало очевидно, что штурм сейчас приведёт к слишком большим потерям. Анна встал недалеко от лагеря Моралеса и отправил нарочных за подкреплением. Все итоговые расклады на стороне Анны. Скота и другой провизии у Моралеса очевидно надолго не хватит, отступать ему больше некуда – техасцы, в случае пересечения границы, встретят мексиканцев радостным огнём. Время на стороне Анны.

После того как персонажи узнают об этом и выяснят, что до лагеря Моралеса день пути, они собственно могут принять решение доставлять ему пакет или нет. И если они решат всё же отправиться к Моралесу, об этом оставшаяся часть нашего рассказа.

Даун ин Мексико

Будем надеяться, что персонажи путешествуют к Моралесу на лошадях. Если они прибыли в Сан Мигель на дилижансе, то на станции дилижансов (по совместительству почте) им продадут лошадей по 400\$ за голову.

До лагеря Моралеса предстоит проехать километров по голой степи. Пыльная дорога едва проглядывает под копытами. Редкий сухой ветер не приносит никакого облегчения от изнуряющей духоты.

Когда до лагеря остаётся около километров. На дороге появляется конный разъезд мексиканской армии. Диего Анна боится, что упорство Моралеса подкреплено тем, что он ждёт какой-то неожиданной помощи извне. Анна приказал никого ни в коем случае не пропускать в лагерь Моралеса, и подобные патрули движутся не только по дорогам но, и стараются перекрыть пустынные места.

В патруле шесть человек (капитан, сержант и четыре солдата). Это обученные солдаты, выправка и то, как они держат оружие, заставляет думать о самом плохом исходе в случае перестрелки или драки. Разъезд возглавляет капитан, он криком приказывает персонажей остановиться. Если персонажи не подчиняются его требованию – начинается погоня. Если персонажи всё же готовы поговорить, то патруль приближается к ним.

Капитан не представляется и, похоже, не собирается этого делать. Солдаты и сержант, если не направили оружие на персонажей, то готовы это сделать в любой момент. Перво-наперво капитан спрашивает у персонажей, есть ли среди них тот, кто говорит по-испански. Независимо от того какой ответ он слышит он считает отвечавшего главным и продолжает диалог именно с этим персонажем (капитан знает испанский, французский и английский языки).

Капитан спрашивает, куда движется отряд. Затем спрашивает откуда. Потом – с какой целью. Если над каким-то из ответов персонаж думает больше пяти секунд, капитан приказывает спешиться и бросить оружие. Если на заданный вопрос пытается ответить не тот персонаж, которого спрашивали, капитан резко отвечает: «Я, кажется, не вас спрашивал». Если это повторяется: «Так, похоже, у нас тут любители поболтать. Будете разговаривать с генералом Анной! Спешиться и бросить оружие!» Если персонажи каким-то чудом отвечают на все вопросы быстро и чётко (в общем случае это значит, что они предвидели такой вариант развития событий и подготовились – это надо поощрить), то капитан внимательно осматривает их и говорит: «К сожалению, проезд в этом направлении запрещён, езжайте на север там есть городок Сан Мигель, попробуйте отправиться, куда вам надо через недельку».

Если персонажи всё же вызывают у капитана подозрение, но подчиняются его требованиям, их отводят в лагерь генерала Анны, где он тщательно задаёт им те же три вопроса, их держат под стражей (на пакет на котором ясно написано «генералу Моралесу», как будто никто не обращает внимания). Через пару дней их отпускают, провозжая к границе с Конфедерацией, и желая больше не приезжать в Мексику (если персонажи инспекторы КША, то у них ещё попросят прощения). В этом случае у персонажей есть шанс вырваться из лагеря Анны и прорваться в лагерь Моралеса, но это развитие событий мы оставляем на откуп ведущего (помните, что все вещи в т.ч. и пакет для Моралеса у персонажей отберут). Если же персонажи решают прорываться, то самым уместным будет использовать правила погони со страницы 94 «Дневника Авантюриста». Если персонажи успешно уходят от погони, то они оказываются в лагере Моралеса. Если нет, но они всё ещё живы – смотри выше.

☠ Капитан мексиканской армии

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d10, Сила d6, Выносливость d8;

Навыки: Драка d6, Стрельба d6, Запугивание d6, Внимание d8, Верховая Езда d8;

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;

Снаряжение: винтовка Winchester 76, револьвер Peacemaker.

Сержант мексиканской армии

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8;

Навыки: Драка d6, Стрельба d6, Запугивание d6, Внимание d8, Верховая Езда d8;

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;

Снаряжение: винтовка Winchester 76, револьвер Colt Dragoon.

Солдат мексиканской армии

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8;

Навыки: Драка d6, Стрельба d6, Запугивание d4, Внимание d8, Верховая Езда d8;

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;

Снаряжение: винтовка Winchester 76, револьвер Colt Dragoon.

Как можно заметить эта погоня может оказаться смертельной для персонажей. Мы рекомендуем использовать в данном случае короткую погоню. Когда пройдёт три раунда из пяти (семь из десяти, если вы всё же решили выставить перед персонажами серьёзное испытание и использовать длинную погоню) с земляной насыпи впереди начнут стрелять наёмники Моралеса. Они желают любой помощи, поэтому будут целиться в мексиканских солдат. Огонь будут вести трое наёмников, доставайте для них одну карту, чтобы определить очерёдность, считайте, что в четвёртый раунд погони (восьмой, если погоня длинная) они ведут огонь с дальней дистанции (-4 к стрельбе), а в пятый (девятый и десятый для длинной погони) – со средней (-2 к стрельбе).

Рядовой наёмник Моралеса

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8;

Навыки: Драка d6, Стрельба d6, Запугивание d4, Внимание d8, Верховая Езда d8;

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;

Снаряжение: винтовка Winchester 76, револьвер Colt Dragoon.

Если дело дойдёт до драки, считайте, что пока с мексиканскими солдатами капитан они будут сражаться до смерти, но если капитан погибнет, то сделайте бросок характера в начале хода солдат (+2 к результату на кубике, если сержант всё ещё жив), чтобы все оставшиеся в живые военные бросились бежать.

Когда погоня завершена, персонажи прорвались в лагерь Моралеса. Их встречает американец Георг (его зовут Джордж, но он представляется как «Георг») Томпсон, командующий наёмниками на ближайшем редуте (персонажи могут поблагодарить наёмников за, то, что те прикрыли их при приближении). Георг, узнав, что у персонажей послание к Моралесу, провозжает их в центр лагеря. Никто и не думает подозревать в них шпионов.

В лагере расположилось около четырёх тысяч человек, по периметру расставлены пушки, насыпаны редуты и прорыты неглубокие траншеи. Чуть южнее виднеются палатки мексиканского войска.

По лагерю пыжась от собственной значимости, бегают вооружённые наёмники, карманы которых оттопыриваются от пистолетов. Так же можно заметить мексиканцев в военной форме, но на правом рукаве каждого такого бойца повязана красная повязка.

В центре лагеря стоит большой шатер, из которого раздаются возбуждённые голоса. Георг просит персонажей подождать и скрывается в шатре. Вскоре он выходит оттуда и просит персонажей пройти. Генерал Моралес сидит за столом, вокруг которого расположилось ещё полдесятка людей одеждой и похожих на пиратских капитанов из приключенческих романов. Хотя один из них – индеец с татуированным лицом и почему-то в форме солдата Конфедерации.

Моралес – высокий мексиканец с висячими усами, в военной форме (с алой повязкой на рукаве) и лысый как колено. Моралес спрашивает, что у персонажей к нему. Когда ему передают пакет, он читает письмо (если пакет вскрыт, то Моралес этого словно не замечает).

После прочтения он улыбается, вскакивает со стула и подходит к персонажам:

- Это отличные новости, друзья! Теперь-то, Диего, держись. Георг, выдай им сто долларов золотом и устрой их.

И Моралес лично выводит персонажей из шатра. Георг действительно передаёт им перевязь с монетами.

Он готов проводить персонажей до места, где можно отдохнуть (несколько тентов, стоящих рядом).

Если кому-то из персонажей требуется медицинская помощь, то к ним пришлют доктора Джона Харкера (лечение d10) и его помощника (лечение d6).

Развитие событий

Генерал Моралес будет готов предложить через пару дней отправиться за вознаграждение в пятьсот долларов освободить жреца ацтеков Кипактли из плена вождя Чимолли.

Персонажи могут решить прорываться из лагеря, чтобы ехать по своим делам.

Через пять дней, после прибытия персонажей в лагерь Моралеса, генерал Диего Анна получит подкрепление и пойдёт на штурм.

Кто такие Чимолли, зачем они пленили Кипактли, и что значит послание, вы сможете узнать в продолжении этого приключения «Из давних времён».

Приложение

Письмо Моралесу

Если персонажи смогут доставить письмо генералу и не поддадутся искусу прочитать его, то мы думаем что стоит их поощрить. В письме содержится следующий текст на испанском языке.

«Грозы ударят единым порывом, небо затянется елейной пленкой. Разрывы пламени алого улыбнуться ликом великого в вышине. Ы аум обнар тарберет бакта! Если её величество жука внезапно атакует мелкого леца, то и нам может, повезёт. Никогда, Генерал, ещё великие ацтеки и цапли не торговали черными людьми. Сегодня ацтеки дети на земле и в ясном небе готовы бороться отважно с тварями из облаков. Когда вы, Генерал, в свою очередь отдадите мне золото, которое рождено для очерченного великим жрецом нашего дома? Как ацтеки хотят торговать черными детьми так лис степей, я хотел верить вам. А, похоже, с моих мертвых друзей если не рвать души, то получить выгоду невозможно. Ы аум халал тарберет явалакта! Я в вере плачу и лью слёзы. Есть в нас вера и ум. И ум обратим свой в веру сильную. Опять течет елей в голове моей. Опять меня возносят мечты. Опять хочу ждать я добрых вестей. Я.»

Мистический запад

Любые подробности о Deadlands вы можете найти в соответствующих книгах. Здесь мы оставили лишь небольшие заметки о том, как провести это приключение, имея лишь «Дневник Авантюриста».

- Уровень технологий в «Мёртвых Землях» – это уровень гражданской войны в США. Конечно, в мире присутствует магический чёрный камень, благодаря которому появились всякие довольно странные штуки, но в данном приключении эта «высокотехнологичная» вселенной не затронута. Да и предполагается, что персонажи – новички и не имеют доступа к редким предметам. Разрешите персонажам любые вещи в соответствии с вашим здравым смыслом и знаниями о той эпохе. Помните, что Клинт Иствуд снимался в «Хорошем, Плохом, Злом» большую часть времени, стреляя из кольта 1911 года выпуска! И это никак не повредило стилю фильма.
- Если хотя бы один из персонажей имеет черту аристократ, то стоит подумать о постоянной базе. Если это южанин, то он может быть владельцем плантации и даже иметь дворянский титул. Если

персонаж – северянин (каким-то образом, оказавшийся в Мексике), то он может быть успешным промышленником, имеющим своё предприятие. Свечной заводик подойдёт как нельзя лучше.

- В сеттинге Deadlands существует магия и безумная наука. Разрешите игрокам создавать персонажа с чертой «мистический дар», если у них возникнет такое желание. Псионика, а тем более суперсилы на мистическом западе, однако, не встречаются.
-