

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Дикий Запад

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное

**Организационная информация**

Место проведения: урочище Ташангир недалеко от станции Полетаево под Челябинском.

Время проведения: с 19 по 22 августа 1999 года.

Мастерская группа: Глотов Михаил (Арандир), Манкевич Евгения (Маргарита Дезаро), Лаптиев Игорь (Хорхе), Екимов Михаил (Мигель).

Денежный взнос в наше кризисное время заблаговременно определить трудно и окончательная сумма будет объявлена ближе к лету.

Заявки принимаются по адресу: 454000 Челябинск, ул. Свободы 74-112, тел. (3512)333-909 Манкевич Евгении.

Адреса электронной почты:

E-mail: mikhael@afps.chel.su (М. Екимов)

marga@mail.ru (Е. Манкевич)

bou@malahit.chel.su (И. Лаптиев)

Internet: <http://www.afps.chel.su/rpg/>

Концепция.

"Мы наш, мы новый мир построим,

Кто был ничем, тот станет всем!"

"Интернационал"

"Ребята, давайте жить..."

Кот Леопольд

Главная цель этой игры — **ВЫПЕНДРИТЬСЯ!!!** Чего и вам желаем. Для этого мы не настаиваем на точном историческом отыгрыше и полагаем, что более всего важно сохранение духа всеми нами любимых произведений: "Золото Маккены", "Белые волки", "Верная рука — друг индейцев", "Человек с бульвара Капуцинов", "Лимонадный Джо", "Мэврик", "Великолепная семерка", "Раз ковбой — два ковбой", рассказы О`Генри, романы Брета Гарта и т.д. и т.п.

И мы надеемся, что вы, следуя духу этих произведений, создадите яркие образы и интересные характеры. Поэтому игра рассчитана не столько на командный, сколько на индивидуальный отыгрыш. Вспомните, что жители Дикого Запада обладали своеобразным грубоватым юмором, ироничным отношением к жизни, деньгам и изрядной долей романтики.

Америка того времени предоставляла простому человеку массу возможностей заработать и потерять деньги. В одно мгновение можно было стать богачом и еще быстрее превратиться в бедняка. Люди ехали в Америку не для того, чтобы убивать и умирать, а для того, чтобы жить и прилагали немалые душевные и физические усилия для строительства своего мира, своей Большой Американской Мечты.

Мы не хотим, чтобы игра превратилась в банальный вестерн с пострелюшками и поскакушками. Слишком часто люди приезжают на игры с единственной целью — убивать и разрушать. Мы очень легко научились расставаться со своей жизнью и забирать чужую. Давайте научимся осмысленно жить и ценить жизнь других, строить и созидать. Именно к этому мы призываем вас, уважаемые игроки. Мы же, мастера, обещаем всеми силами помогать вам в этом.

Общие положения.

1. Этика.

Игрок удаляется из игры за:

Непристойное поведение, а именно: драки "по жизни", русский мат и пр. подобные ситуации, отравляющие людям жизнь и игру.

Вырубку зеленых деревьев.

Небрежное общение с открытым огнем (необорудованные кострища, незатушенные сигареты на земле и т.д.).

Скандалное выяснение отношений "по жизни" во время игрового действия (хамство "по игре" не должно переходить в хамство "по жизни").

Неигровую ложь, т.е. использование игровой информации, полученной неигровым путем.

Неподчинение мастеру или игротехнику.

Отсутствие игровой одежды.

2. "Монтаж".

В нашей игровой реальности не существует двух потоков времени, когда за одно и то же время можно и детям вырасти, и суп приготовить. Время нашего пребывания в Техасе ограничено тремя днями. Но поскольку дети рождаются, годовой процент на банковский счет идет, а такие "долгоиграющие" события за три дня к значительным переменам не приведут — мы решили ввести такое понятие как "монтаж". В этом случае решающее и самое важное значение будут иметь начало и окончание какого-либо события (рождение и, например, совершеннолетие), а то, что находится между этими двумя точками "вырезается", т.е. делается "монтаж". Но между ними остается незначительный временной промежуток, необходимый для того, чтобы участники процесса и все окружающие привыкли к происходящему, осознали свое новое положение, чтобы действие начало "раскручиваться". Поэтому вы не сможете получить проценты сразу

после открытия счета в банке, а ваша жена не сможет родить ребенка сразу после исполнения вами (или не вами) супружеских обязанностей. Но это произойдет гораздо раньше, чем могло бы быть в действительности. Так что фраза "Джонни, сделай монтаж!" имеет право быть, и вы можете ее смело использовать, подставляя нужное имя. Конечно, если у кого-то возникнет желание побыть дитем или отсидеть три года в федеральной тюрьме — пожалуйста, мы не возражаем.

3. Ситуации "вне игры".

Травмы физические и психические, а также простудные и прочие заболевания. Если такое случится, незамедлительно обращайтесь к врачу или мастерам "по жизни".

Во время игровых действий, особенно боёвки, "стоп-кадров" нет! Все обсуждения и претензии к мастерам и другим игрокам — после события. А еще лучше — по окончании игры.

В белых хайратниках ходят только "трупы".

Координаты.

"... место встречи изменить нельзя..."

Г. Жеглов

Время — круглосуточно.

Место. На полигоне моделируется ряд поселений.

На территории Соединенных штатов:

Город Ларедо, столица графства Вебб, в котором находятся:

салун + бордель + гостиница + бесплатная охраняемая конная стоянка;

мэрия + окружной суд + архив;

протестантская церковь св. Августина;

офис шерифа + тюрьма;

бюро похоронных услуг (гробовщик);

парикмахерская;

банк;

почта + телеграф;

редакция газеты "Laredo Daily Times";

магазины;

дилижанская станция;

конторы торговых и промышленных компаний;

контора по купле-продаже скота + скотобойня;

офисы нотариуса и адвоката;

аптека + частнопрактикующие врачи и ветеринары,

кузнец-коваль;

филиал частного сыскаго агентства Пинкертона.

Форт Макинтош, в котором расположен армейский гарнизон: кавалерия (больше всего), пехота (инфантерия), артиллерийский расчет, саперы (инженеры); военный госпиталь.

Крупные и мелкие **ранчо**, фермы, располагающиеся в округе.

Строящаяся **железная дорога** (компания "International & Gt. Northern Railroad").

Угольные **шахты** к северу от Ларедо.

На территории Мексики:

Округ Тамаулипас — город **Нуэво Ларедо**, в котором только католическая церковь и

несколько лачуг. Жители занимаются в основном контрабандой и самогонварением. В округе также несколько ранчо.

Округ Коахуила — в местечке **Педрас Неграс** находится база мексиканских повстанцев. Без определенного места расположения:

Индейцы.

Банды и ганмены.

Путешественники и авантюристы.

Примечание. Заявки на ганменов, бандитов, индейцев обязательно присылать заранее.

Прочее.

Документы, маркировки, игровые ценности.

Ролевая карта. Традиционно, основной документ игрока. Просьба не терять, не бросать, не разбирать и не давать детям. Мастера им сами все дадут. При выходе из мертвятника.

Сертификат. Заверенный мастером документ, свидетельствующий о неоговоренных в общих правилах необычных свойствах предмета, еды, питья, мази и пр.

Метка мастерского допуска на оружие. Маркируется все оружие. Точнее, право им воспользоваться. На любой вид оружия наносится только одна такая метка.

Игровые ценности:

Деньги (игровые, разумеется).

Чеки (б/нал)

Ценные бумаги

Документы: военные приказы, сообщения и пр., любовные письма, архивные документы, завещания, долговые расписки, карты, законы, документы на право владения землей и недвижимостью, племенные свидетельства на животных, рецепты и пр. Все это не уничтожается "по жизни". "По игре" это моделируется передачей мастеру или игротехнику с пометкой на документе "сжег", "съел" и т.д. Датировка документов "по игре" может быть произвольной, но в правом верхнем углу укажите реальный день и час выхода того или иного приказа, договора и т.д.

Игровые ценные вещи: золото, драгоценности и т.д.

Обереги, талисманы.

Блок: Сопутствующие материалы



История Ларедо.

Сан Аугустин де Ларедо (San Augustin de Laredo) — это колониальный город Новой Испании. Он был основан в 1775 г. в процессе колонизации северной Мексики. Ларедо считался старейшим независимым поселением в Техасе и являлся последним испанским колониальным поселением, оставшимся на северном берегу в нижнем Рио-Гранде.

Ларедо был основан, как уже говорилось, на северном берегу Рио-Гранде, 15 мая 1755, когда капитан Томас Санчес, с тремя семьями получил разрешение занять 15 лиг земли рядом с Индейским бродом у Рио-Гранде. На своем ранчо Санчес и его люди разводили

крупный рогатый скот, овец, коз, лошадей и мулов. В 1767 город расширился, и в течение последующих лет разведение скота стало основным источником дохода колонии. По переписи 1757 в городе было 11 семей, во владении которых находилось 100 коров, 125 мулов, 712 лошадей и 9,089 овец и коз. Первые тexasские перегоны скота прошли по дороге Сан-Антонио-Ларедо в Салтилло в 18 веке, после чего Ларедо стал важным пограничным поселением в нижней части Камино Реаль или Кингс Роуд (Королевской дороги, в общем), которая шла от Салтилло через Сан-Антонио в Лос-Адес. В Испано-Мексиканский период, появилось понятие "Техасский ковбой". Загоны (как процесс) дикого скота, называемые местеньос (mestenos) контролировались Городским Советом, в котором были официально зарегистрированы используемые клейма.

Испанское поселение стало Мексиканским городом в 1821, когда Мексика получила независимость от Испании, и, в течение 1800-х, развило торговлю с югом шкурами и шерстью в обмен на еду и предметы домашнего обихода. Однако определенный вред торговле и полное разорение многим ранчо наносили набеги Команчей и Апачей, пожинавших плоды войны и зарабатывавших таким образом авторитет в обществе воинов. Карризос, другая группа коренных американцев, живших охотой и сбором корней, почти вымерли из-за болезни и ассимилировались с Испанской культурой.

Разгневанные диктаторскими методами правления мексиканского правительства и его несостоятельностью в защите северных границ от индейских атак, многие жители Ларедо поддержали конституционную конвенцию, провозгласившую 7 января 1840 г. Республику Рио-Гранде. Ларедо стал столицей новой республики, которая попыталась объединить Тамаулипас, Нуэво-Леон и части Южного Техаса. После нескольких стычек с Мексиканской армией, республика закончила свое недолгое существование (283 дня). Хотя Республика Техас, отвоевавшая независимость от Мексики в 1836, попыталась присоединить к себе Ларедо, горожане остались лояльны Мексике после поражения Республики Рио-Гранде.

В 1845, аннексия Техаса Соединенными Штатами привела к объявлению войны с Мексикой. Вскоре после поражения Мексики Рио-Гранде была объявлена пограничной территорией. По Договору Гуадалупе-Хидальго, Ларедо официально становится частью Техаса. Мексиканцы, желавшие сохранить гражданство, переехали за реку. Область, в которой они поселились, в 1848 была названа Нуэво-Ларедо. К 1870-м население Н.Ларедо выросло от примерно 120 семей беженцев до 2,000 человек.

Развитие Ларедо, из маленького испанского поселения в бурно расширяющийся мегаполис очевидно по его урбанистическому ландшафту. Основой застройки Ларедо стало развитие сети улиц, основанное на испанской площадной системе градостроительства. В 1767, Хуан Фернандо де Паласиос, губернатор провинции Нуэво-Сантандер в Новой Испании, официально объявил Ларедо виллой, заложил первую площадь и выпустил документы на владение землей для поселенцев. Земельные участки были распределены для общественных и частных нужд, и шесть лиг земель, окружавших виллу, были отведены под общественные пастбища. Вокруг площади располагались участки 20 на 40 varas. Размеры участков были установлены "для наибольшего комфорта владельцев, чтобы они могли строить ограды, в которых могли бы держать коров и лошадей". Ширина улиц была установлена в 10 varas "дабы люди могли проезжать на лошадях туда и обратно легко и безопасно". В центре располагалась прямоугольная площадь 100 на 80 varas. Эта исходная испанская площадь использовалась как корраль для рогатого скота, в течение загонов скота для клеймения, а также для общегородских собраний для зачитания официальных законов.

Познакомившись с некоторыми необходимыми фактами из истории Ларедо, перенесемся в год 1881. Вилла Лоредо превращается, по мере строительства железной дороги, в быстрорастущий торговый город. Лоредо медленно, но верно становится основным

торговым пунктом, в котором осуществляется торговля между Соединенными Штатами и Мексикой; область между Ларедо и Нуэво Ларедо объявляется зоной свободной торговли (Zona Libre (fr.) — свободная зона). Ведется активное строительство железной дороги, как в Техасе, так и в Мексике. Первая ж/д достигшая Рио-Гранде была построена благодаря армии США через несколько лет после гражданской войны.

С подходом больших сил Армии Федерации летом 1865 генерал Филипп Шеридан осознал необходимость построения железной дороги для переброски сил и снабжения. Дорога была построена и просуществовала несколько лет. Она соединяла северную часть острова Бразос и ранчо Уайтов (18 миль) на Рио-Гранде. Остатки этой дороги до сих пор можно наблюдать возле Бока Чика.

В конце 1870-х появилась финансово-замаянная (мягко выражаясь) узкоколейка "ж.д. Корпус Кристи — Сан-Диего — Рио-Гранде", соединявшая Корпус Кристи и Лоредо, которая и превратила Ларедо в то, во что она его превратила. В 1881-м году проводились активные работы по постройке ветви соединяющей Лоредо и Сан-Антонио, переводению на стандартную колею и соединению дороги с Международной и Великой Северной (I&GN, владелец Джей Гулд). Данная дорога в будущем стала называться Техасско-Мексиканской (владелец и строитель Юрайя Лотт). А вновь открытые Испанские угольные шахты в 29 милях к северо-западу от Ларедо обеспечили подачу топлива для железных дорог. Это угольное месторождение, протянувшееся от Рио-Гранде до Игл-Пасс, было величайшим в Соединенных Штатах. Другим толчком к развитию местной экономики стало расширение в конце 19 века близлежащего форта Макинтош, основанного в 1849. Население города утроилось от 3,521 в 1880 до 11,319 в 1890-м за счет эмиграции из Европы и всех частей Соединенных Штатов людей в поисках работы и прибыли. В 1880-х, г. Ларедо начал расширяться к северу от Площади Св.Августина (San Agustinn Plaza). Город прирастал вдоль Флорес Авеню (Flores Avenue), ставшей к тому времени основной деловой артерией. В 1883-1884 гг. была построена новая Мэрия. Это привело к тому, что все фирмы, отели и прочие учреждения сгруппировались на севере площади Сан-Антонио. В квартале Эль-Меркадо располагались торговцы всякой всячиной.

Как мы видим из этого короткого исторического экскурса Ларедос постепенно превращаются в достаточно крупные промышленные и торговые центры. А 1881 год — это как раз начало этого превращения. Так что у всех вас очень большие возможности реализовать свою БОЛЬШУЮ АМЕРИКАНСКУЮ МЕЧТУ.

Мексика.

"История выдержала в Мексике.

Никто здесь не умер, несмотря на убийства и казни.

Все они выжили —

Куачтемок, Кортес, Максимилиан, Дон Порфирио,

все — и завоеватели и завоеванные.

Это особое мексиканское качество.

Все прошлое — это пульсирующее настоящее.

Оно не прошло,

оно остановилось где-то по дороге."

Хосе Морено Вилла.

Немного истории.

Как можно понять со слов Хосе Морено Вилла, история Мексики — красочна, буйна, полна переменами, убийствами, интригами, революциями, завоеваниями, энергией,

деньгами, открытиями, жадностью и не идет ни в какое сравнение с тусклой и спокойной историей Соединенных Штатов или Канады.

До появления европейцев на территории Мексики уже сложилось две мощные цивилизации: майя и ацтеков, впитавшие в себя культурное наследие древнего населения центральной Мексики — ольмеков, тольтеков, сапотеков и миштеков. Испанцы впервые появились на территории современной Мексики в 1517 году. Завоевание ими большей части страны завершилось к XVII веку. Непокорённым остался лишь север Мексики, и многие индейские племена в труднодоступных горах Восточной и Западной Сьерра-Мадре. Но территория расселения индейских племён неизменно сужалась. В 1810 году произошло крестьянское восстание, приведшее к завоеванию независимости страны. И 16 сентября 1810 года считается днём провозглашения независимости страны и является национальным праздником. В 1848 году Мексика теряет Техас и часть Калифорнии в небольшой войне с САСШ. Далее проходят еще две войны — "Война Реформ" (1858-61) и война с Максимилианом и французской интервенцией (1864-67). После провозглашения республики в 1876 г. пост президента занимает Порфирио Диас, начавший как активист борьбы с реакцией и привилегиями и закончивший как диктатор. Он служил президентом с 1876 по 1880 гг. и с 1884 по 1911. Во время перерыва власть принадлежала марионетке Диаса — Мануэлю Гонсалесу. Во время правления Диас открывает страну для иностранных капиталов, чем немедленно пользуются как европейские, так и северо-американские добывающие и перерабатывающие компании, причем дело не обходится без кровавых схваток. Диас умело маневрирует между двумя контрпозициями. И эта политика приносит определенные результаты: длина железных дорог выросла с нуля до 14000, производство серебра с 607037 кг в 1878 г. до 1816000 в 1900. Но была еще другая сторона этого правления: детская смертность увеличилась более чем вдвое, средняя продолжительность жизни к 1895 г. достигла 30 лет, а 50% мексиканских жилищ была непригодна для человека. В 1880 г. Диас не выдвигает свою кандидатуру на выборы, оставаясь верным своему обещанию. Президентом становится Мануэль Гонсалес, который своим никудышным правлением готовит возвращение к власти Диаса.

Мексиканцы.

Формирование мексиканской нации произошло путём смешения коренного индейского населения с испанскими конкистадорами и иммигрантами последующих эпох. Метисы составляют большую часть населения — около 85 %, а остальные — преимущественно индейцы. Государственный язык страны — испанский, но в разговорном диалекте много архаизмов и заимствований из индейских языков, особенно из языка ацтеков — НАХУАТЛЬ. В стране можно выделить несколько этнических групп — собственно индейцев, метисов, мулатов и самбо. Понятие "креолы" (потомки испанцев, входящие в группу метисов) обладает в большей степени социальным, а не этнографическим содержанием — как правило, в их число включались метисы, занимавшие более высокое общественное положение. Большая часть населения — католики, есть общины протестантов. У некоторых индейских групп сохранились традиционные верования.

Все женщины мексики миролюбивы и приветливы.

Мужчин можно подразделить на два типа:

"Чарро" — это благородный всадник, кабальеро. Костюм чарро — сомбреро, брючки в обтяжку с рядом пуговиц по бокам и стильные сапожки. Как кровь из носу необходим широкий красный пояс, платочек, повязанный на шее и шпоры. Как это ни странно, костюм чарро ввел в обиход местной жизни император Максимилиан, австрийский эрцгерцог. В благодарность за эту блестящую рекламную находку он был казнен восставшими мексиканцами в 1867 году. Мексика получила независимость и один из

основных, наряду с текилой и останками майя, элементов национальной культуры. Совершенно неожиданно местные власти сто лет назад переодели полицейских в костюм чарро, а потом его позаимствовали национальные музыканты марьячи. Так родился образ мексиканца, чему в немалой степени способствовало мексиканское кино.

В фильмах 30-х годов главный персонаж — чарро, кабальеро, смелый, благородный красавец, всегда несчастный в своей единственной любви, но сваливающий наповал всех встречных женщин своей гитарой, а всех замешкавшихся мужичков меткой пулей. Он обязан не расставаться со своей свободой ни при каких жизненных обстоятельствах. Быть бессребреником и защитником всех угнетённых и обиженных.

Другой тип латиноамериканских мужчин, ставший интернациональным — "мачо". Мачо — настоящий мужик, без первичных признаков морально-этических комплексов, с гипертрофированно-развитой половой функцией и с аномально-нормальной ориентацией. Т.е. любая женщина достойна его внимания. Мачо рожден любить всех женщин мира и в идеале — одновременно или без больших перерывов на обед и сон. Но это уже почти воздержание. Что им даёт такие силы и какая энергия движет их чреслами — непонятно. Но ведь рождаются же такие экземпляры. Истинный мачо не встречается дважды с одной дамой, для таких глупостей у него нет времени. Короток век человеческий, велика непаханная пашня. Но есть одно условие. Выложиться он обязан, на все сто! Иначе ты не мачо, а жалкий любитель. Место, которому под каблуком, главное богатство — дети, а основное украшение — рога.

Праздники и развлечения.

Перед вами Мексика — абсолютно пустынная и безжизненная... Но! Местами на ней встречаются кактусы, на которых висят гамаки. (Ну, как зачем?) Кактусы это не только удобные крепления для гамака, но и ценное сырьё для изготовления текилы (Хотя текила изготавливается совсем не из кактусов, а их голубой агавы — растения из семейства лилий, которое произрастает в городе Текила. Голубая агава — это не кактус. Минимум сходства еще не основание утверждать обратное. Алое не смотря на колючки, тоже не является кактусом). Есть несколько видов текилы и отличаются они как небо и земля. Первый — "белая" текила. Это просто разбавленная дистиллированной водой до 40% текильная брага. Если в московском ресторане вам посмеют налить нечто подобное — смело лейте это дело в лицо официанту. Этим напитком балуются мексиканские безработные алкоголики, и стоит он примерно доллар за литр. "Молодая" — это то же самое, но выдержанное месяца три в дубовых бочках. "Молодая" текила, это как хреновый болгарский коньяк, для красоты обозванный "бренди". Пить, конечно, можно, но уважающий себя джентльмен такое позволять себе не должен. А есть еще "выдержанная" — тут уж чем дольше, тем больше, но не менее года. Вкус весьма достойный, а цвет буро-коричневый. Далее. Технология потребления текилы — это все сказки про белого бычка. Все эти "лизни, глотни, кусни", не более чем рекламные фокусы для глупых американцев, которые и виски-то глотнуть нормально не могут, не разбавив на две трети содовой водицей. Истинный мачо опрокидывает стопку безо всякой закуси и даже не морщится. Ноги растиражированной "настоящей" церемонии питья текилы растут из мексиканских кинофильмов 20-30-х годов, так её пили киногерои. Сейчас это вышло из моды, но для продвижения торговой марки на внешний рынок активно мусолится производителями.

Еще в Мексике любят петушинные бои, чарреро (местное родео), но это несколько скучно. А настоящие мексиканцы предпочитают ножи. Настолько далеко в прошлое насколько это можно припомнить, мексиканец представляется с ножом в руке. Старый рассказ о негре, который бросил в своего противника бритву, был уже очень старым в Мексике, попав в Америку. Не знаю, почему нож так популярен у мексиканцев, но

уверен, что это так — во всяком случае, пока его применение не было запрещено национальным указом в 1938 году. Тренировки и схватки производили тайно, следя за тем, чтобы поблизости не было представителей власти. Можно было прекратить схватку при потере крестика, и редко когда случался смертельный исход. Он едва не случился в одной из схваток, которую я видел, хотя вид у обоих бойцов был такой, как будто их бодали быки. В некотором смысле бои на ножах были более почетны, чем бои быков или петушинные бои. Противники дрались добровольно, но предварительно злили друг друга, и, как я говорил, могли прекратить ведение боя в любой момент, избежав смерти.

Праздники:

1 января — Новый Год.

21 марта — день рождения Бенито Хуареса — национального героя страны. Пасха.

5 мая — Годовщина дня сражения при Пуэбло (праздник инков и майя).

16 сентября — День Независимости.

12 октября — День открытия Колумбом Америки.

1-2 ноября — День всех Святых (День Мертвых).

Празднование этого дня уходит корнями глубоко в прошлое к ацтекскому месяцу Мичаитхуитонтли, посвященному богине Миктекачихуатль ("Госпожа мертвых"). Со временем под влиянием испанских завоевателей празднование переместилось на первые дни ноября. 8 декабря — День Непорочного Зачатия. 12 декабря — Фестиваль "Сеньёра де Гваделупе". 25 декабря — Рождество.

Да, возвращаясь к гамакам. Вот представьте себе — духота, пыль, солнце печет (говорят даже зимой тепло), кактусы под ногами прямо из земли растут и при всем этом безобразии мексиканцы умудряются заигрывать с женщинами. Бррррр. Представьте себе брачное ложе из ежей (это аллегория такая, для тех, кто не знает, что такое кактусы). Но так как жить то людям как-то надо, придумали они для себя выход — спать в гамаках. Большинство проблем это решает и даже появляются некоторые плюсы, только вот укачивает быстро. Так что, отправляясь в Мексику, не забудьте захватить с собой простой гамак, но вот дома заранее потренируйтесь занимать в нем удобные позы, чтобы вдруг Вы не стали родоначальником новой части Камасутры.

Еда.

Мексика — родина перца. Здесь люди привыкали к нему тысячелетиями. Кстати, до европейцев перец вовсе не считался едой. Это было оружие — пары сжигаемого перца обратили в бегство не один отряд конкистадоров. Еще одним способом его использования было наказание непослушных детей — за какие-то жуткие проступки их заставляли вдыхать пары перца. Это вам не в угол ставить! А есть его почему зря начали уже европейцы, может быть, уничтожая таким образом, химическое оружие индейцев. Дальше он распространился по всей Южной Европе, стал любимым блюдом испанцев, самой типичной приметой национальной кухни венгров, необходимейшей принадлежностью кулинарии болгар и югославов... Один из самых жгучих его сортов здесь называют "чили". И поэтому основное блюдо мексиканской кухни, называется "чили кон карне" — "перец с мясом". Заметьте, не мясо с перцем, а именно перец с мясом! Более важное, как и положено, — на первом месте! Начнем с более простого и привычного для нас — с мяса. Выберем в мясном ряду, сперва походив, потрогав, поторговавшись, презрительно хмыкая, если цену очень уж загнули, и задумчиво мыча, если цена вроде подходит, но, может, он еще уступит, вот такой кусочек приличной говядины. Приличное мясо видно за версту — цвет такой, не тусклый. Можно и подробнее проверить — нажал пальцем и отпустил, ямка сама выровнялась, а не

осталась. Для самых привередливых можно и понюхать. А к говядине добавим вот такой кусочек ветчины. Говядина и свинина прекрасно дополняют друг друга — именно потому, что они несколько различны. Лука в это блюдо идет много — 3 хорошие луковицы. Что интересно, лук при этом смешивается с чесноком — это уже средиземноморские веяния. А теперь самое главное — жгучий перец. Такой, чтоб дух захватывало — недаром предупреждают, что хороший кайенский перец способен нанести ожог! Берем два стручка, чтоб все-таки без жертв, но не меньше двух — Мексика это или не Мексика? Теперь бросаем нарезанное сало на сковородку, пусть растопится и шкворчит. Этот звук сам по себе вызывает рефлексное отделение желудочного сока. Когда хорошо натекло, бросаем туда нарезанное мясо, обжаривая его до корочки. Когда она появится — бросаем резаный лук, давленный чеснок и жгучий перец. Подождем, пока лук наберет нужный цвет. А теперь зальем водой и пусть тушится, у нас другие дела есть. Поскольку блюдо заокеанское, овощи в него идут все сплошь американские. Помидоры и сладкий перец, земляки этого блюда. Кстати, знаете, как на древнеацтекском языке назывался помидор? "Томатль" — вот это откуда! Нарежем их вот так, не очень крупно, не очень мелко. А с вечера я замочил в банке стакан фасоли. С вечера она увеличилась более чем вдвое, впитав практически всю воду. Но мы еще и отварим ее предварительно до мягкости. Теперь пряности. Осторожней с красным перцем — его и так немало. Из травок — лучше всего майоран, можно две ложки душицы, эстрагон, как сами решите, да и вообще постойте подумайте — чего бы еще положить. Как только мясо дошло, смешиваем все: мясо, перец, помидоры, фасоль, лук, чеснок и пряности. Теперь оно покипит минут 15 и будет готово.

Блок: Боевка



Насильственные действия.

1. Применение огнестрельного оружия.

В качестве огнестрельного оружия принимаются все шедевры китайской пневматики, чей внешний вид соответствует игровой действительности, т.е. пистолеты и ружья, а также раритеты отечественного производства времен нашего детства (помните, например, двустволку с пробками?). Поскольку легкий удар китайского шарика довольно сложно отследить, выбирайте не слишком плотную одежду (если, конечно, позволит погода) и не слишком дальнее расстояние для выстрела. А также будьте честны и взаимно внимательны. Во избежании травм глаз целиться и попадать в голову категорически запрещается.

Попадание в конечность наносит легкую рану, попадание в корпус — тяжелую. Все ранения отыгрываются. Тяжело раненые переносятся по жизни, если им не оказать помощь, то умирают через 20 минут.

Л+Л=Т

О+Л=Т

Л+Т=Т

О+Т=С

Т+Л+Л=С

О+О=С

Т+Т=С

Здесь и далее: Л — легкое ранение; Т — тяжелое; О — отсечение; С — смерть. Три любых ранения и больше — смерть.

2. Применение холодного оружия.

Виды холодного оружия:

ножи (у всех);

короткие копья, томагавк, лук и стрелы (у индейцев);

мачете (у мексиканцев);

сабли, палаши (у регулярных кавалерийских частей американской армии).

Зона поражения классическая — все, исключая голову, шею, пах, кисти, стопы.

Томагавк можно метать, если для этого он будет допущен мастером.

Вид оружия. Поражение корпуса. Поражение конечности.

1) Нож, стрела — Т - Л

2) Копье (не метать) — Т — Т

3) Мачете — Т — О

4) Сабля, томагавк — Т — О

3. Лассо.

Длинная, в меру жесткая веревка с несскользящей петлей на конце. Для того чтобы заарканить противника (коня или бычка) нужно предварительно лихо, раскрутив лассо над головой, затем коснуться (легонько хлестнуть) желаемого объекта, после чего тот считается пойманным. Пойманный имеет право перерезать веревку, если у него при себе есть нож, и если преследователи позволяют ему это совершить.

4. Оглушение производится по спине рукоятью револьвера, прикладом ружья, рукоятью сабли или еще чем-либо большим и корявым с сообщением "оглушен", после чего противник связывается. Оглушение проходит через 3 минуты (считайте про себя медленно и с расстановкой до 200).

5. Рукоприкладство.

Рукопашная схватка, а попросту драка, происходит по обоюдному согласию персонажей, как по игре, так и по жизни. Для остроты ощущений они могут добавить в правила боя что-то от себя, но в любом случае запрещены: броски, болевые и удушающие приемы, удары наотмашь, пинки. Зато можно цепляться, валяться, бороться и толкаться. Победленным считается тот, кого положили на обе лопатки и удержали в таком положении на счет от 25 до 30. "Отходняк" длится не менее 5 минут.

Исключение составляет любимый вид спорта техасцев — бокс.

Блок: Фортификация



Сооружения.

Крепость как таковая только одна — военный форт Макинтош. Остальные постройки, как в городах, так и на ранчо представляют собой каркас, обшитый картоном.

Планировка городов и ранчо во многом отдается на усмотрение игроков. Возведение донжонов, галерей, коридоров смерти не рекомендуется. Поскольку их в то время уже давным-давно не было.

Блок: Штурмы, Осады



Взрывчатка.

"Динамит" выдается мастерами и используется в основном на строительных работах, так что завзятым злодеям придется исхитриться его добыть. В любом случае, все, кто находится от места взрыва в радиусе 3-х шагов неизбежно погибают, в радиусе 5 шагов получают тяжелые телесные повреждения, в радиусе 8 шагов — незначительные ранения и контузии, до 12 метров — легкий испуг, а женщины, дети, лошади (не военные) и собаки пугаются в радиусе не менее 20 шагов от эпицентра взрыва.

Блок: Плен



Пленение.

Удержание за обе руки 2-мя противниками на счет от 25 до 30 с последующим связыванием "по жизни" (не туго!) или надеванием наручников (только не потеряйте ключ).

Связывание в состоянии "нокаута" после рукопашной схватки (см. "рукоприкладство") либо когда человек в состоянии "перепил".

Кандалы. Состоят из цепи (веревки) и ядра. Закрепляются на замок. Человек в кандалах может самостоятельно передвигаться на небольшие расстояния — не более 20-30 метров.

Блок: Обыск



Обыски, ограбления.

Обыск проводится по старинной деликатной системе: "А что у тебя в карманце?". Обыскиваемый обязан выудить из указанного места все игровые ценности. На тотальный обыск, типа "Снимаю с тебя все и проверяю каждый шов" уходит не менее 15 минут. Ограблению может подвергаться все, поэтому рекомендуется располагать там исключительно игровые вещи, чтобы избежать краж "по жизни".

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

— А может все-таки в реанимацию?

— Доктор сказал "в морг", значит — в морг.

Анекдот

Навыками первой медицинской помощью обладает практически каждый, кроме маленьких детей. Обеззараживание раны, перевязку и фиксацию конечности делает любой, но если за 20 минут ему профессионально не поможет врач, то происходит

ухудшение состояния и легкая рана переходит в тяжелую, а тяжелая — в смерть. Если при легком ранении и оказании первой неквалифицированной медпомощи вмешательство врача необязательно, рана затягивается примерно через час.

Классификация ранений:

Легкое ранение — пулевое и колотое ранение в конечность, резаная рана в любую часть тела, ранение метательным оружием в конечность.

Тяжелое ранение — пулевое и колотое в корпус, метательным в корпус.

Последствия ранений:

Рана. Помощь не оказана. Первая медпомощь. Квалифицированная помощь.

Легкое ранение. Последовательное ухудшение состояния через 20 минут. Через час рана затягивается. Через 30 минут — излечение.

Тяжелое ранение. Летальный исход через 20 минут. Летальный исход через 30 минут. 50% вероятность исцеления через 30 минут.

Квалифицированную медицинскую помощь могут оказать:

Практикующий дипломированный врач в Ларедо;

Военный врач — хирург в госпитале форта Макинтош;

У индейцев — шаман.

Аптекари могут оказать первую медицинскую помощь, помощь при родах, составить лекарство, но не более.

Основной стандартный набор лекарств

Опиум, стрептоцид (обеззараживающее), ильмовая мазь (противовоспалительное, наружное), касторка, корень валерианы. Хинин — от лихорадки.

У индейцев — отвары, мази на основе трав и т.д.

Лекарства моделируются: опиум — чай с молоком; стрептоцид — мука, мел, "инвайт"; ильмовая мазь — любой крем; касторка — подсолнечное масло; валерьянка — по жизни.

Все остальные рецепты — на отыгрыш аптекарей и знахарей, но перед игрой необходимо все заверить у мастеров.

Возможные болезни и недуги.

Дизентерия и холера. Микробом является мастер, как бы случайно пробежавший мимо и заметивший грязь и бардак в поселении. О заражении и условиях исцеления он расскажет, но в любом случае 50%-я смертность гарантируется.

Оспа. Заражение происходит воздушно-капельным путем. Через 30 минут у зараженного появляются первые признаки заболевания (моделируются гримом на лице — мелкие красные пятна), и он сам становится заразен. Через 15 минут после — обильное горловое кровотечение, бред. Еще через 10 минут - смерть.

Подагра (артрит). Последствия ранения, излишнего употребления спиртных напитков, также у старых кавалеристов. Каждое движение причиняет боль в суставах, поэтому больной передвигается медленно, маленькими шагами, опираясь на трость или посох. За облегчением страданий обращайтесь к специалистам.

Алкогольное отравление. 10 минут пострадавшего "рвет" (на отыгрыш). Наступает после пятой рюмки любого алкогольного напитка. Бытовые (пищевые) отравления. Через каждые 10 минут больной бегаёт "до ветру", т.е. усаживается под любым кустиком или деревцем и просиживает еще 10 свободных минут. И так до тех пор, пока не придет добрый доктор.

Чесотка. Активно отыгрывается. Переносится как через соприкосновение открытых

участков тела, так и через предметы, за которые подержался чесоточный, о чем он просто устно сообщает заразившемуся, либо через чесоточных животных.

Слабоумие. Полностью на отыгрыш желающих. Индейцы слабоумных не трогают НИКОГДА!!!

Венерические заболевания. Возникает от беспорядочных половых связей. Зараженному выдается особый мастерский сертификат. Через 4 часа больной умирает. Последний час — последняя стадия болезни (проваленный нос, язвы, подергивания).

Лихорадка. Может быть, как осложнение после ранения.

Операции.

Кровопускание. Отыгрывается театрально. Несмотря на то, что нож и разрез ненастоящие, не забудьте наложить ненастоящий жгут, а то ваш пациент не по-настоящему отдаст концы. Могут провести и аптекари.

Ампутация конечностей в случае особо тяжелой или запущенной раны (если ее не осматривали и не обрабатывали в течение 20 минут). На отыгрыш врачей.

Зашивание ран. Делается небольшая складка на одежде в месте ранения и зашивается контрастной ниткой. Сверху накладывается чистая повязка со стрептоцидом. Через некоторое время (легкая рана — не менее 20 минут, тяжелая — не менее 1 часа, срок определяет врач) повязка снимается, а шрам (нитка) остается до конца текущей игровой жизни.

Максимальный срок "постельного режима" — 1 час.

Учитывая то, что эффективность медицинской помощи в те времена оставляла желать лучшего, в игру введена 50 % вероятность смерти от неправильного лечения, плохого ухода при сложных ранах и тяжелых заболеваниях и т.д. Жребий бросается монеткой или "чет-нечет" Конечно, при лечении тривиального поноса такая жеребьевка излишня.

Блок: Яды



Отравление ядом.

Вот это уже серьезное. У вас есть 15 минут, чтобы найти противоядие или составить завещание. Яд моделируется лимонной кислотой и подмешивается только в питье.

Блок: Демография, евгеника



Демография.

"Плодитесь и размножайтесь!"

Бог

Прирост населения может осуществляться не только путем рождения, но и путем миграции.

Для тех, кто рождается ребенком срок пребывания на том свете меньше стандартного на 1 час. Однако ему необходимо взрослеть в течении нескольких часов (~ 3 часа). В случае его гибели в течении этих 3-х часов срок отсидки на том свете составляет не больше

часа. При отсидке полного срока (3-4 часа) игрок может выйти взрослым персонажем, приехавшем в Ларедо издалека, причем не только из других штатов, но и вовсе из других стран, и даже не англоязычных.

Итак, мертвые — это "убитые" в соответствии с боевыми правилами, умершие от ран, старости (по желанию), болезней и некомпетентного лечения, казненные, зарезанные, отравленные, загрызенные дикими зверями, а также все те, кому удалось покинуть, сей бранный мир каким-нибудь еще более извращенным способом. "Труп" находится на месте гибели в течение 15 минут (если вас похоронили — в могиле лежать не надо), затем надевает широкий, заметный белый хайратник и душа (дух) его направляется на тот свет, не останавливаясь и ни с кем не разговаривая. Для лиц, ломающих игру, вопрос о сроке решается в индивидуальном порядке. Дух, заявившийся на тот свет, кратко излагает основные факты своей жизни.

Мертвые, а также живые, покидающие Ларедо как в добровольном, так и принудительном порядке (осужденные на длительный срок заключения) прибывают на станцию Сан-Антонио (San Antonio) где и решается их дальнейшая судьба. Для духов попасть туда проблемы не составляет, а живые должны воспользоваться каким-либо транспортом, поскольку пешему туда просто не дойти. Время от времени туда-сюда ходит дилижанс.

Браки и рождения.

Итак, о брачных и внебрачных связях. Законным браком считается союз мужчины и женщины, закрепленный соответствующим обрядом. Супружеские обязанности моделируются на личное усмотрение. Поскольку в те времена люди уже были знакомы с средствами контрацепции, дети появляются более менее по желанию родителей. В случае изнасилования жертва обращается к врачу и врач определяет с помощью жребия факт зачатия. В случае изнасилования животных обращаться к ветеринарам не обязательно. При первых признаках беременности женщина вызывает врача (шамана, повитуху и им подобным, кто сможет справиться с этой почетной обязанностью). Период беременности — 1 час. Появление ребенка обусловлено медицинскими показаниями. Кстати, половые отношения и дети имеют место и вне брака.

Изнасилование: насильник крепко обхватывает жертву и удерживает ее, считая вслух "21, 22,..." и так до 30. Советы начинающему насильнику: обращаясь с жертвой, избегайте неигровой грубости, будьте аккуратны, короче, поступайте так, как хотели бы, чтобы обошлись с вами.

Блок: Экономика



Экономика.

Экономика на игре есть. Ее не может не быть, т.к. уже активно развивается промышленность, функционируют банки, процветает всевозможная коммерческая и торговая деятельность.

Денежная система.

Основной денежной единицей считается доллар. Купюры имеют достоинство 1, 5, 10, 20\$. Разменные монеты, цент, достоинства 25 центов. Также в обращении могут быть монеты достоинством в 1 \$.

Кроме игровых наличных денег для реализации промышленно-финансовой деятельности присутствуют так называемые безналичные деньги (чеки, векселя). Безнал округляется,

центов нет.

Счета (вклады) в банках бывает текущий и до востребования, причем нал и безнал различаются.

Заработать деньги честным путем можно нанявшись на работу, в этом случае наниматель будет платить вам оговоренную заранее заработную плату. Если есть желание разбогатеть, то тогда стоит попробовать свои силы в предпринимательской деятельности. Но налоги платить все-таки придется. Америка — страна цивилизованная, поэтому там есть такое понятие как налоги, нам знакомое мало. Но, тем не менее, налоги взиматься будут. Они могут быть самые разные: на недвижимость, на землю, на транспорт и т.д.

Общие положения.

Основой экономики является собственность и промышленное производство, к которому относится выращивание скота, добыча полезных ископаемых, крупные торгово-транспортные операции. В соответствии с федеральным законодательством и законами штата Техас существует собственность на землю, недвижимость, игровые средства и предметы производства. В отношении личных вещей игрока и в случае посягательств на них с целью присвоения вступает в действие УК РФ.

Игровая собственность продается/покупается, наследуется и дарится, ее можно выиграть/проиграть, сдать в аренду, заложить и пр. Но ее стоимость исчисляется только в безнале. Для придания законности операции с собственностью необходимо также оформить соответствующие бумаги в мэрии. Официально не оформленная собственность является незаконно присвоенной и конфискуется в соответствии с законами штата Техас, а незаконный владелец привлекается к ответственности. Собственник может распоряжаться своим имуществом как ему вздумается, но с некоторыми ограничениями.

Если собственность становится бесхозной она тут же поступает во владение властей и, как вариант, может быть продана на аукционе.

Если у игрока имеется какая-либо игровая земельная и другая недвижимая собственность. То он в праве ее заложить, получить под нее ссуду. Размер и возможность получения зависит от банка и от текущей экономической обстановки. Ссуда дается только в форме безнала. Выдача наличных денег по финансовым ресурсам (обналичивание) производится только с разрешения мастера.

Оплата рабочей силы происходит по договоренности с рабочими. Ту часть средств, которая ушла в фонд заработной платы предприниматель может получить налом в банке (только столько, сколько налом выплатил рабочим и/или служащим), но только с прибыли. Либо выписать работникам чек, по которому они могут получить в банке наличные деньги. Но если эта сумма будет превышать разумный предел, она вряд ли будет вообще выплачена, а "деятеля" будут ожидать крупные неприятности.

Часть безналичной прибыли капиталист может обратить в наличные деньги, но только после согласования с мастером. Для этого достаточно с заявкой обратиться в банк и через некоторый срок придет ответ.

Обналичить средства можно только в том случае, если доказать банку, что были потрачены наличные деньги в целях производства и с этого была получена выгода. Однако банк оставляет за собой право решать о подобной выплате (с целью недопущения завышенных расценок, что может погубить экономику).

Производство.

Скотоводство.

Основным источником дохода жителей Техаса было разведение скота. Этим занимались как крупные скотопромышленники и землевладельцы, так и мелкие фермерские хозяйства. Состоятельный помещик нанимал пастухов (ковбоев).

Крупный рогатый скот моделируется большими надувными шарами из плотной резины. Шарик красного цвета является быком. Без быка приплода в стаде быть не может (из расчета 1 бык на 5 коров). Если пропорции соблюдены, то через 3 часа появится молодняк. Если процесс производства потомства проходил под наблюдением ветеринара, а лучше при непосредственном участии, то на каждую корову, получается, по одному теленку, иначе - количество потомства снижается вдвое. Отдельным особям быков выдается мастерский сертификат племенного быка-производителя (1:10, 1:20, 1:100). Каждая корова снабжается мастерской меткой "Му-у-у" и прочими знаками (хозяйское тавро, клички) - на усмотрение владельцев.

Для овец тоже используются шарики - размером поменьше с мастерской меткой "Бе-е-е".

Если шарик в процессе жизни начал сдуваться - обращайтесь к ветеринару, если же шарик совсем сдулся - животное сдохло.

Когда скот не на выпасе он содержится в загонах. Там же происходит и клеймение скота. Строительство загона - на ваше усмотрение. Скот надо пасти. Пастбище огораживать не нужно, но на каждом акре может пастись не более 10 голов скота одновременно. Каждые 6 часов пастбище нужно менять, т.е., для того, чтобы выросла новая трава должно пройти не менее 6 часов. Перегон скота осуществляется при стаде до 10 голов - одним человеком, от 10 до 25 - двумя, более 25 - 3 и более ковбоев. Выпас скота на 2-х акрах и менее пастбища осуществляется одним человеком, от 2 до 4 - двумя ковбоями, больше 4-х акров - 3-мя и более. Если не менять пастбища, то смертность от бескормицы составляет 50 %.

Болезни скота.

1. Оспа - гибель 1/3 стада, 100% гибель молодняка.
2. Сибирская язва - 100% гибель стада.
3. Гельминтоз (глисты) - производительности потомства снижается вдвое.

Добыча полезных ископаемых.

Арендуется на срок или покупается земля, завозится оборудование (оплата через банк), нанимаются рабочие и инженеры. Отсутствие инженера грозит ... , впрочем, можете рискнуть и без него, идиотов и тогда хватало.

Результат продается — на месте или вывозится за пределы игровой территории. Если на месте — то выгоднее, поскольку не требуется оплачивать транспортировку, да и цены там выгоднее.

Транспорт.

За некоторую сумму перевезти груз. Это можно только по железной дороге или на фургоне. В случае перевозки грузов оплата производится только по безналу, но могут быть исключения. Дилижансом путешествуют только люди, и перевозится почта. А вот за проезд в дилижансе платить нужно уже наличными деньгами.

Железная дорога.

Ее еще предстоит построить. Несколько веток уже есть, но их еще предстоит соединить в одну сеть. Ж/д финансируется из центра, т.е. мастерами. Прибыль уходит тоже мастерам, но руководство может войти в долю — купить акции. "Шпалы" и "рельсы" получает из центра. Как достроят, начинаются перевозки.

Банк.

Банк один. Вы можете положить туда свои сбережения под процент. Существуют разные вклады: 1) долгосрочные для крупных сумм и 2) краткосрочные для небольших сумм. Помимо денег в банке хранятся золотые и серебряные слитки. Они имеют определенную стоимость, соответствующим образом маркированы. Они представляют собой ценность только в целом (неотпиленном, неотколотом, неоткусанном виде). Если произошло что-то подобное — это уже не слиток драгметалла.

Магазины.

Могут быть всякие разные, какие придумаете. Хозяйственные, продуктовые, ювелирные, оружейные, скобяные и пр. Часть товаров в магазинах будет мастерской, но отнюдь не возбраняется привоз товаров с собой, взятие на реализацию и т.д.

Лошади.

"Все мы немного лошади..."

В.Маяковский

"Лошадь — это не роскошь,
а средство передвижения"
Техасская народная мудрость

Учитывая огромные расстояния и пустынные просторы прерий можно уверенно сказать, что лучший друг человека в нашем случае вовсе не женщина, а лошадь. Помните, "если ты отнимаешь у человека деньги, ты отнимаешь всего лишь деньги, если ты отнимаешь у него лошадь — ты отнимаешь у него все." А посему, условия таковы: если вы удаляетесь от населенного пункта дальше чем на 50 шагов, то вы "едете верхом". Если человек остался один в прерии без средства передвижения, то он передвигается шагом "стопа к стопе" пока не доберется ближе, чем на 50 метров от поселения (временная стоянка/лагерь поселением не считается). Если этот процесс занял у него более 15 минут, и никто не встретился ему по пути и не помог — пешеход гибнет от истощения. Если вы "сидите на лошади" вдвоем, то можете передвигаться только медленным шагом — "Боливар не выдержит двоих".

Моделируется лошадь классическим образом — палка с конской головой. В зависимости от эстетического вида средство передвижения получает следующие маркировки:

"Кобыла", "жеребец" (по желанию владельца) — полноценные производители с хорошими скаковыми и рабочими качествами.

"Мерин" — бегают ничего себе, но такое недоразумение лучше ни с кем не скрещивать.

"Кляча" — нечто, имеющее неясные признаки лошади, на чем можно доехать примерно от салуна до сортира, ну, в крайнем случае, до офиса шерифа, а дальше — считай, загнал насмерть.

Если ваша лошадь стоит (прислонена или воткнутой в землю или привязана к чему-либо) — это нормальная живая лошадь, если упала и валяется — видимо сдохла, так что берегите своих скакунов. Лошадь выгодно подковывать. Некованую лошадь нужно менять через каждые 6 часов (сбивает копыта), тогда как подкованная прослужит вам всю игру, если ее вовремя перековывать. Ковкой занимается кузнец, который ставит на вашего коня свою метку с указанием даты и часа поковки. Лошадь может быть необъезженной, т.е. вы купили ее, взяли из табуна, вырастили жеребенка и т.п. За объездкой можно обратиться к специалисту за определенную плату получив метку

"объездка" без него (без этой метки лошадь считается необъезженной), а можно попробовать самому, это делается следующим способом: ковбой зажимает палочку-коня между ног и, не касаясь ее руками должен проскакать 100 шагов в присутствии мастера или игротеха, после чего в случае успеха получает метку. Если палка не выпала — лошадь объезжена, если выпала — все начинается снова. Дикая лошадь из табуна отлавливается с помощью лассо по жизни. Желательно держать коня в узде и, оставляя, привязывать его, а то может убежать, могу вас уверить, мастера об этим позаботятся. Таким образом, полноценная "лошадь" должна иметь следующие метки:

«Кобыла»/«жеребец»/«мерин»/«кляча» - объездка – подковы - клеймо

Клеймо владельца ставиться по желанию, но рекомендуется. Вам же впоследствии может и пригодиться. Кобыл и жеребцов можно при желании скрещивать, если у вас есть что "родить" в качестве жеребенка. Потомство через 3 часа. Жеребенка для первичной маркировки показывают мастеру или ветеринару.

Обучение.

Обучения нет. Поскольку идет волна иммиграции, и люди приезжают с изначальными некоторыми умениями, то необходимости в нем отсутствует. Да и для выпаса скота особенных навыков не требуется.

Профессии — те, которые были в то время. Если вы считаете, что реализуете у профессию на игре — дерзайте.

Блок: Животные, охота



Звери.

Звери набираются из числа трупов. По прериям бегают:

Койот (степной волк): нападают только стаей (не менее 3-х), положил лапы на плечи — загрыз.

Кугуар (пума): 2 удара когтистой лапой в корпус — смерть.

Мустанг (одичавшая лошадь): бьет копытом — только ногами, несильно и по мягким местам. От удара потеря сознания на 1 мин. 5 ударов — затоптал.

Бык (разъяренный): 1 удар рогами — тяжелая рана, 2 — смерть.

2.0.0.3