

ДУЭЛИ

Спроси кого угодно о законах Дикого Запада, и тебе скажут, что честные и правильные люди сами следят за порядком на фронтире. Иными словами, если кто-то переступает черту, первым до него доберётся отнюдь не закон, а добросердечный сосед, решивший помочь правосудию. Это явление вместе с неписанным кодексом чести среди стрелков часто приводит к классической сцене вестернов — Перестрелке ровно в полдень.

В таких дуэлях каждый оппонент ждёт момента, когда другой потянется за оружием, прежде чем самому выхватить пушку и выстрелить. Первым достать оружие и подстрелить кого-то — это убийство, но если ублюдок вытащит ствол раньше тебя — это уже самозащита. Веришь или нет, даже на Диком Западе есть некоторые представления о законе и справедливости.

Правила Дикого Запада.

Оппоненты похрустывают пальцами, буравят друг друга взглядами. Возможно, они даже обменяются несколькими острыми фразами, готовя себя к тому молниеносному движению, стремительность которого отделяет жизнь от смерти. Несмотря на весь пафос и браваду, дуэль делится на несколько простых этапов. Действуй так, как здесь сказано: Идея состоит в том, чтобы заставить оппонента потянуться за оружием первым, после чего выхватить своё и выстрелить прежде него. В этом случае ты и его пристрелишь, и перед законом чист останешься. Разумеется, давать такое преимущество противнику более чем опасно, но иногда это твоя единственная возможность избежать виселицы.

Дуэль — это не просто красивые слова о том, как ты выхватил револьвер и пристрелил недоумка, назвавшего тебя шулером. Дуэль — это почти что ритуал. Когда два стрелка выходят на улицу и встают друг напротив друга, происходит нечто особенное. Время словно бы останавливается, как будто единственное, что важно сейчас — это поединок нервов и пуль, который вот-вот случится на пыльной улице. Поединок, в котором один из героев, скорее всего, умрёт. Смертельный риск делает дуэль напряжённым и опасным событием. Людям нравится со стороны смотреть на то, как два стрелка выясняют отношения, но не у

многих хватит храбрости участвовать в подобном. Чтобы получить хороший шанс в дуэли, нужна быстрая рука, а в облаках пыли и порохового дыма Дьяволу всегда найдётся пожива. Если всё это несколько не в твоём вкусе, дружище, то лучше подумай дважды, прежде чем называть игрока шулером или говорить комплименты его «особо близкой подружке». Дуэль — не то занятие, за которое стоит браться не привыкшему к оружию, и если ты не стремишься получить смертельное отравление свинцом, то лучше принеси свои извинения и уходи.

Если вы всё-таки решились на участие в дуэли, то в рамках игры вам следует придерживаться некоторых технических правил, которые связаны с условностями моделирования.

Итак, первое, что должны сделать два стрелка, это определить, кто из них первым достанет оружие. Это важно для соблюдения законности, а в рамках игромеханики определяется показателем “выдержки” персонажа (базовое значение будет указано мастерами, у кого показатель меньше, тот раньше выхватывает оружие).

Если вы считаете, что в данный момент ваш персонаж находится в состоянии, которое не способствует сдерживанию себя (гнев, алкогольное опьянение и т.п.) вы можете сообщить об этом оппоненту и выхватить оружие раньше него.

Следующим этапом является определение того, кто раньше выстрелит. Для определения скорости выстрела каждому из игроков будут заранее выданы три мастерские карточки с указанием цифрового значения, договариваясь о дуэли, вы протягиваете своему оппоненту три карточки лицевой стороной вниз и он вытаскивает одну из них на свой выбор, после чего повторяет ту же процедуру со своими (вы вытягиваете карту с его скоростью стрельбы в этом бою. Первым стреляет тот у кого цифра на карточке выше.

Когда отступить уже поздно, стрелки выходят на улицу и встают друг напротив друга. Если они не договорились об иных условиях, они начинают дуэль на расстоянии в несколько шагов (обычно на границе ближней дистанции для наименее дальнобойной из пушек дуэлянтов). Оппоненты похрустывают пальцами, буравят друг друга взглядами. Возможно, они даже обменяются несколькими острыми фразами, готовя себя к тому молниеносному движению, стремительность которого отделяет жизнь от смерти.

Здесь мы пожалуй применим ещё одну условность моделирования дуэли: нам понадобится третий человек, которого мы назовем “распорядителем дуэли”, и задача которого будет заключаться в том, чтобы считать. Он не спеша считает вслух от одного до четырех. И эти четыре счета определяют последовательность дуэли.

На счет раз участники дуэли готовятся и подносят руки к оружию.

На счет два выхватывает пистолет тот, кто проиграл состязание “выдержки”.

На счет три выхватывает пистолет тот, кто выиграл состязание выдержки, и стреляет тот, кто выиграл состязание скорости стрельбы (если это один и тот же человек, и ему не хватает времени или он запутался в одежде/выронил патрон или просто не успел, то он очень плохой стрелок, и такова его судьба.

На счет четыре стреляет проигравший состязание скорости стрельбы, если ещё может это сделать.

Ранения в дуэлях считаются так же как и в общих правилах (см. общие правила).

Если дуэлянты всё ещё стоят на ногах, когда облако дыма рассеивается, переходите к обычным правилам боя, чтобы окончить перестрелку. Помни, что тот, кто выхватит оружие первым, получит на свою шею всю тяжесть проблем с законом.

Особые правила:

“Быстрый” - если у вас есть карточка с данной чертой, при проведении состязания скорости стрельбы покажите её оппоненту и стреляйте первым, не вытягивая друг у друга карт, если столкнулись два быстрых стрелка вернитесь к обычным правилам.

“Железные нервы” - если у вас есть карточка с данной чертой, при проведении состязания выдержки покажите её оппоненту и вынимайте оружие вторым, не производя сравнение выдержки, если столкнулись два человека с железными нервами вернитесь к обычным правилам.

“Плохой дуэлянт” - если у вас есть карточка с данной чертой вы не попадаете в противника в дуэли, но ничего не мешает вам стрелять и попадать в обычной боевой ситуации.

“Нервный” - если у вас есть карточка с данной чертой, при проведении состязания выдержки покажите её оппоненту и вынимайте оружие первым, не производя сравнение выдержки, если столкнулись два нервных человека вернитесь к обычным правилам.

Дуэль судьбы.

Иногда сама судьба взирает на поединки стрелков.

Дуэль судьбы происходит в двух случаях:

- 1. Мастера сообщают дуэлянтам в начале дуэли.*
- 2. Один из дуэлянтов вытягивает у второго при определении скорости стрельбы карту судьбы (вместо цифры соответствующий знак).*

На дуэли судьбы нет условностей, только судьба.

Счет идет также как и при обычной дуэли, но состязания скорости и выдержки будут только вашими.

Любой из стрелков может вынуть оружие и выстрелить в любой момент счета от 1 до 4, невзирая на выдержку и скорость определяемые картами.

А ещё любой, кто получит тяжелое ранение в “Дуэли Судьбы”, умрет. Врач не поможет, смерть будет мгновенной. Пули Судьбы разят наповал.