

Общие положения.

Уважаемые игроки. Информация, которая находится в блоке “Общие положения”, доступна только вам и размещена здесь для вашего понимания мира Мёртвых Земель. Ваши персонажи, по понятным причинам, ее не знают.

Первое - Пройдохой может быть **только** идущий по пути Свободы. И путь Власти для вас навсегда закрыт.

Второе и самое главное, что вы должны знать о Пройдохах - это то, что все они в итоге служат Реконнерам, хотя бы они этого или нет. И вся магия, которая есть у Пройдох, на самом деле заёмная. По сути дела, каждый Пройдох раньше был обычным человеком. Но его действия настолько сильно вносили в этот мир хаос и приближали появление Мёртвых Земель, что им заинтересовались злобные духи Маниту. Именно Маниту и даруют Пройдохе его мистические способности, и чем больше хаоса маг приносит в этот мир, тем больше даруемая сила. Но стоит попытаться вернуться к нормальной жизни - Маниту тут же заберут все свои дары, оставив, впрочем все неприятные особенности бытия Пройдохой. По сути дела, жизнь Пройдохи - это та самая пресловутая дорога в Ад. В конце этой дороги вы умрёте, а вашу душу заберут Маниту.

Поэтому, помните, что Техасские Рейнджеры охотятся за вами очень даже за дело, а значит очень важно не спалиться раньше времени.

Третий важный момент, который касается всех, кто обладает магическими силами - у каждого из вас есть особый символ. Этот символ НЕ является игровой ценностью, он служит для того, чтобы при необходимости предъявлять его другим игрокам, чтобы доказать, что вы - маг.

Для **мазомантов** этим символом является чокер - повязка на шею с небольшим изображением в центре. Мастера берут на себя изготовление чокера, однако если вы хотите изготовить его самостоятельно, мы будем благодарны. Изображение - символ Уробороса из аниме “Стальной алхимик”. Вот такое, только без крыльев:



Мазоманты. Что это и как это отыгрывать.

Итак. Мазоманты. Ребята, которые получают нереальный кайф от того, что причиняют себе боль.

Помните, мы писали в открытых правилах, что работает только мазохизм? Так вот, здесь мы еще раз подтверждаем - вы должны причинять боль именно себе, именно от этого вы ловите кайф. В общем-то, как раз желание причинить самому себе как можно больше боли и привлекло к вам внимание Маниту. Ведь у нормальных людей вид человека, который тушит об собственную руку сигарету и при этом жмурится от удовольствия, вызывает лишь ужас и отвращение - как раз то, что нужно Маниту. А дальше начинается простая математика - чем больше вреда вы приносите своему телу, тем больше радуются Маниту. Чем довольней Маниту - тем больше возможностей они вам дают. И всё это раскручивается по спирали "вред - сила - еще больший вред". Но в какой-то момент наступит тот предел, после которого ваше тело больше не сможет выдерживать полученные повреждения, и вы умрете. Вопрос в том, когда он наступит?

Что касается советов по отыгрышу.

Первое - помните, что вам нравится, когда вам причиняют боль. Не бойтесь боли, любите её. Вам выкручивают руки - улыбайтесь. Вас бьют - смейтесь и просите ещё. С вас сдирают кожу - постанывайте от удовольствия и облизывайте губы. А потом встаньте, сплюньте кровь и скажите "И это всё? Я даже не кончил/а".

Второе - выберите для себя любимый способ причинения боли. Он может быть как незаметным, так и весьма очевидным. Колите себя булавкой, режьте бритвой, тушите об себя сигареты, лейте на себя расплавленный воск, придумайте чтонибудь свое - выбор за вами. Конечно же, мастера не хотят, чтобы вы по-настоящему делали с собой все эти вещи. Речь идет именно об отыгрыше.

Третье - пусть смерть и боль вас и не пугают, но вы не должны вести себя как безбашенные отморозки, лезущие под пули. Вам тоже хочется жить, причем как можно дольше. Хотя бы для того, чтобы и дальше испытывать удовольствие от боли.

Уровни и переходы с одного на другой.

По сути дела, первый уровень - это то, что отличает Пройдоху от обычного человека. Именно на этом уровне вы начнете игру, если конечно вы не обговорили с мастерами иной вариант развития событий. Для того, чтобы попасть на этот уровень, вы должны регулярно причинять себе боль на протяжении долгого времени и при этом получать от боли удовольствие.

Для того, чтобы перейти на второй уровень, вы должны совершить качественный скачок: вы должны сами и по собственной воле нанести себе неизлечимое увечье. Отрежьте себе руку или ногу. Выколите глаза. Вывите голосовые связки. Или

сотворите с собой что-то в этом духе. Помните, что если вы решились на подобный шаг во время игры, то увечье останется с вами до конца и вы не сможете ни вылечить его, ни компенсировать протезами. По сути это увечье - символ вашего негласного договора с Маниту. А Маниту очень не любят, когда люди пытаются их обмануть и обойти договор. Впрочем, вы можете попытаться это сделать. Кто знает - может у вас и получится?

И наконец, чтобы перейти со второго на третий уровень, вы должны привлечь так сказать, “стороннего подрядчика”. Если точнее - вы должны вызвать Демона Перекрестка. Или встретить его, ведь говорят, что эти твари иногда появляются на улицах Нового Орлеана. После этого вы должны доказать ему, что готовы двигаться дальше по пути Мазоманта. Возможно - исполнить его поручение. И лишь после того, как демон подтвердит, что вы достойны, вы сможете перейти на третий уровень. А дальше начинается самое интересное.

С момента перехода на третий уровень, у вас есть ровно три часа абсолютной свободы. А потом Демон Перекрестка начинает за вами охотиться. Он не бегает, не телепортируется, не парализует вас. Он просто идет за вами. И если он вас коснется - всё. Вы немедленно умираете, а демон забирает вашу душу. Впрочем, никто не мешает вам пытаться отсрочить свою кончину. Бегите, прячьтесь, пытайтесь убить демона - все в ваших руках.

А еще, пока вы на третьем уровне, вы всегда можете “уйти в лучах славы”. Что это такое - вы сможете прочитать ниже.

Способности 1 уровня

На этом уровне у вас есть одна пассивная и три активных способности.

Пассивная способность “Бывало и хуже”: вы можете применять свои магические трюки, даже находясь в смертельной ране. Все остальные - только лежать и стонать, а вы еще и колдовать.

Активная способность “Почувствуй мою боль”. Для применения этого трюка вы должны находиться в тяжелой или смертельной ране. Важно - ваше ранение остается при вас. Применяя этот трюк, вы должны четко обозначить жертву так, чтобы она это поняла, после чего щелкнуть пальцами (или хлопнуть в ладоши) и произнести “Копия раны - тяжелая”. Этот трюк можно применять на расстоянии. Тяжелые раны от этого трюка, даже полученные от разных мазомантов, не суммируются в смертельную, но суммируются с тяжелыми ранами, полученными другими способами. У этого трюка нет ограничений по количеству и частоте применений.

Активная способность “Перенос боли”. Для применения этого трюка вы должны прикоснуться к своей цели и произнести “Перенос боли”. После этого вы буквально забираете себе чужую рану. Если у цели легкая или тяжелая рана, она полностью излечивается у “пациента” и появляется у вас. Вы не можете излечить смертельную рану этим трюком. Раны настоящие, поэтому суммируются с имеющимися у вас

ранами по общим правилам. У этого трюка нет никаких ограничений по количеству применений.

Активная способность “Преодоление магии”. Если кто либо применяет на вас, и только на вас, магию любого типа или уровня, вы можете проигнорировать это магическое воздействие взамен на немедленное получение тяжелой раны.

Единственное магическое воздействие, на которое этот трюк не работает - проклятие Черного Плаща.

У этого трюка нет ограничений по количеству применений, за исключением резервов вашего тела.

Способности 2 уровня

На втором уровне у вас сохраняются все пассивные и активные способности первого уровня, но при этом добавляется ряд новых.

Пассивная способность “Плата за могущество”: вы ВСЕГДА находитесь в состоянии тяжелой раны, которое не прогрессирует со временем. Это проявление того самого незаживающего увечья, которое вы себе нанесли для перехода на второй уровень. Среди прочего это означает, что при получении любой тяжелой раны, вы автоматически попадаете в смертельную. С другой стороны, вы в любой момент можете применить трюк “Почувствуй мою боль”.

Активная способность “Пожирание магии”. Для применения этого трюка вы должны прикоснуться к цели. Вы можете снять с цели любое магическое воздействие, нанеся ей взамен тяжелую рану. **Единственное** магическое воздействие, на которое этот трюк не работает - проклятие Черного Плаща. У этого трюка нет ограничений по количеству применений, за исключением резервов организма вашего пациента.

Активная способность “Поглощение боли”. Данный трюк действует точно также, как и “Перенос боли” с первого уровня, но ранение, которое получите вы, уменьшается на одну категорию. Если вы забираете легкую рану - вы не получаете ничего. Если вы забираете тяжелую рану, то получаете легкую. Взаимодействие со смертельной раной у цели возможно двумя способами:

1. Вы можете полностью излечить цель от смертельной раны, получив тяжелую рану, которая суммируется с вашей “Платой за могущество”.
2. Вы можете понизить категорию раны цели со смертельной до тяжелой, получив легкую рану. После этого вы не можете воздействовать на появившуюся тяжелую рану цели этим трюком, а также трюком “Перенос боли”.

Способности 3 уровня

Если вам удалось убедить Демона Перекрестка и перейти на третий уровень, вы сохраняете все способности первого и второго уровней, и при этом приобретаете ряд новых способностей. Большинство из них пассивные.

Активная способность “Уйти в лучах славы”. До тех пор, пока Демон Перекрестка до вас не добрался, вы в любой момент можете (но не обязаны) прийти к мастерам и заявить что-то экстраординарное. После этого вы вместе с мастерами обсуждаете, как, когда и на что трюк может быть применен, и возможно ли в принципе реализовать ваш трюк в рамках игры. Для мазомантов изменения должны касаться вопросов тела и плоти. Например вы можете сделать так, чтобы выбранная вами группа людей не могла получать никаких ранений в течение нескольких часов. Или полностью вылечить безнадежно больного. Или что нибудь в этом духе. В любом случае, после применения этого трюка, вы немедленно умираете, и ничто в мире не сможет вас спасти.

Пассивная способность “Не дождетесь”. На вас перестает действовать добивание, совершаемое одним человеком. Это значит, что вас нельзя убить обычным добиванием, надежным добиванием от профессионала и добиванием через постель. Единственный способ, который на вас все еще действует - это расправа.

Пассивная способность “Это всего лишь царапина”. На вас больше не действует пассивная способность второго уровня. Однако, вы можете в любой момент скопировать тяжелую рану трюком “Почувствуй мою боль”, а также можете копировать этим трюком смертельные раны (если вы находитесь в смертельной ране).

Пассивная способность “Боли нет”. Ваши тяжелые и смертельные раны перестают прогрессировать со временем, но все еще продолжают действовать на вас.

Пассивная способность “Больше чем человек”. Вас невозможно вылечить обычной медициной, она на вас просто не работает. Обращайтесь к другим магам или Безумным ученым. Но, есть и приятная новость - на вас перестает действовать правило передозировки и смертельной передозировки (но эффекты Феникса действуют в полной мере).