

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 **наркомантов** этим символом является браслет-напульсник с изображенным на нем символом. Мастера берут на себя изготовление браслета, однако если вы хотите изготовить его самостоятельно, мы будем благодарны. Изображение - символ Уробороса из аниме “Стальной алхимик”. Вот такое, только без крыльев:



Наркоманты. Что это и как это отыгрывать.

Ну что ж. Вот вы и решили для себя, что быть Наркоманом - это так круто и весело. Спешим вас разочаровать - вы глубоко заблуждаетесь. Потому как жизнь Наркоманта - это, мать вашу, даже хуже чем жизнь запойного алкоголика или обдолбыша, почти потерявшего остатки человечности. По сути, все ваше существование можно разделить на полные жизни и всеобъемлющего счастья периоды, когда вы под кайфом, и беспросветную серость и мерзость "ломки". Происходящие вокруг события - всего лишь фоновое сопровождение ваших метаний между счастьем и жопой. А все проблемы сведены к одной - "ГДЕ НАДЫБАТЬ ДОЗУ!?".

И то, что вы при всём при этом способны еще и творить магию... Ну, скажите спасибо Маниту, которые вполне обоснованно считают, что если уж обычный наркоша способен создать вокруг себя хаос, то наркоша, обладающий Силой, увеличит этот хаос десятикратно.

Как бы то ни было, в конце вы умрете. От передоза, от глупости, от того, что находясь под кайфом, перешли дорогу не тем людям, от тысячи других причин... Но если есть чем закинуться, то смерть не так уж и страшна, не правда ли?

Что касается советов по отыгрышу.

Во-первых, выберите для себя предпочтительный наркотик. Нет, никто не мешает вам употреблять все, до чего дотянутся ваши загребушие лапки, но все таки стоит сосредоточиться на чем-то одном. Как минимум, вам так будет проще отыгрывать свою наркоманию.

Во-вторых, подумайте над тем, где и как вы достаете свою дурь. Вы - врач и имеете доступ к морфину? Или может быть ваш работодатель тайно выдает вам амфетамины во время ночных смен в порту? Или вы просто работаете "пушером" на местную банду, тайно употребляя часть товара? Как бы то ни было, советуем обсудить с мастерами и отразить в квенте ваш источник "прелести".

В-третьих, обратите особое внимание на фазу "Жажды", присущую любому серьезному наркотику. В правилах описаны лишь общие моменты, но мы все индивидуальны. Как выглядит ваша ломка? Сколько вы способны терпеть, пока вас не сорвет окончательно? На что вы готовы ради новой дозы? Подумайте над этими вопросами - ответы на них могут сильно помочь вам во время игры.

И последнее. Отсидеться на бухле и травке не получится. Хотите быть Наркоманом - будьте готовы к реальному "дерьму".

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

уже долгое время употреблять тяжелые наркотики, и это должно быть отображено в вашей квенте.

Для того, чтобы перейти на второй уровень, вы должны совершить качественный скачок.

Вы должны сознательно довести себя до состояния смертельной передозировки и выжить после этого. Конечно же, не самостоятельно, а при помощи врача, но поверьте - шансы на выживание у вас далеко не стопроцентные.

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 Наркоманта. 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 бежит, 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 “Между первой и второй”. Вы не до конца подвержены правилу передозировки. Вы все еще можете перебрать наркотиков, но если при лечении у врача выпало “Пациент скончался от передозировки”, то в отношении вас результат автоматически трактуется как “Пациент выжил”. Однако, правило смертельной передозировки действует на вас в полной мере.

Активная способность “Еще по пятьдесят”. Для того, чтобы применить этот трюк, вы должны лично передать другому человеку любое вещество, которое можно употребить внутрь (еду, питье, алкоголь, сигарету, наркотик и т. д.). Сразу после того, как вы это сделали, вы должны сказать фразу “У тебя похмелье”. После активации трюка цель в течение 10 минут страдает жесточайшим похмельем и может разве что стонать. Этот трюк можно применять к одной и той же цели не чаще чем раз в 30 минут. Трюк применяется только на одну цель за раз, нельзя раздать нескольким людям бокалы с вином, а затем применить его сразу на группу.

Активная способность “Кататония”. Для применения этого трюка вы должны встать прямо и ровно (или принять горизонтальное положение) и закрыть глаза. Пока вы не

двигаетесь и ваши глаза закрыты - трюк продолжает свое действие. Под действием трюка вы абсолютно неуязвимы для любого физического и магического воздействия. Даже проклятие Черного Плаща начнет действовать на вас только после того, как действие трюка закончено. Однако, вас можно переносить с места на место как статую - пока вы сами не двигаетесь и не открываете глаза, действие трюка продолжается.

Важно: находясь под действием трюка вы ничего не слышите, не видите и не запоминаете. Этот трюк можно повторно применить через 30 минут после окончания его действия.

Активная способность “Джон Доу”. Для применения этого трюка необходимо соблюдение двух условий: во-первых, на момент его применения вас никто не должен видеть, а, во-вторых, в этот момент вы должны находиться под воздействием любого наркотика, включая алкоголь и марихуану. Применив этот трюк, вы снимаете с себя бейдж и надеваете на лицо белую маску (маску можно привезти с собой, а можно попросить у мастеров). С этого момента вы - Джон Доу, никому неизвестный житель Нового Орлеана, которого никто не запоминает в лицо. **Пока вы находитесь под воздействием трюка, вы не можете применять оружие и магию.** Однако, все, что происходит с вашей “маской” (ранили, убили, наложили чары, сожрали, пустили на опыты и т. д.) - никак не отражается на вас. При этом, вы помните всё, что видел и слышал “Джон Доу”. Трюк действует до тех пор, пока вы не снимете маску, или пока ваш “Джон Доу” не погибнет. В случае гибели “Джона Доу” после положенных с трупом процедур вместо того, чтобы идти мертвятник, найдите место, где вас никто не видит, снимите маску и наденьте обратно бейдж. Этот трюк можно повторно применить через 1 час после окончания предыдущего.

Способности 2 уровня

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

Пассивная способность “Я, пожалуй, пропущу”. Вы теряете пассивную способность первого уровня “Между первой и второй”. Теперь на вас в полной мере действует и обычная и смертельная передозировка. Этот факт - воплощение вашего негласного договора с Маниту. Злобные духи хаоса испытывают вас. Им стало интересно, насколько далеко вы можете зайти ради получения еще большей силы.

Активная способность “К черту подробности, город какой?”. Этот трюк чем-то похож на трюк первого уровня “Джон Доу”, однако принципиально отличается по своему назначению и ряду особенностей. Для применения этого трюка также должны быть соблюдены два условия: во-первых, на момент его применения вас никто не должен видеть, а, во-вторых, в этот момент вы должны находиться под воздействием любого наркотика, включая алкоголь и марихуану. Чтобы применить трюк, снимите с себя бейдж и наденьте белую маску. После этого вы должны двигаться из места, где находились, в любое место, в котором хотя бы раз побывали ранее. Во время передвижения вы игнорируете любые замки и запертые двери, не реагируете на людей и события, никуда не сворачиваете, нигде не задерживаетесь и не запоминаете

того, что происходило во время перемещения. Если другие игроки пытаются с вами взаимодействовать - словами и жестами покажите им, что вас здесь нет. По прибытию на место вы немедленно снимаете с себя белую маску и надеваете бейдж. Фактически, вы телепортируетесь из одного места другое, поэтому если в точке прибытия есть люди, то для них вы буквально появляетесь из ниоткуда. У этого трюка нет ограничений по частоте применения.

Активная способность “Бобер, выдыхай!”. Для применения этого трюка вы должны прикоснуться к цели. Применяя этот трюк, вы полностью снимаете с цели все негативные эффекты от приема любого наркотика, включая “Феникс”. Позитивные при этом остаются. Данный трюк не имеет ограничений по частоте применения. Данный трюк не работает на наркоманов (включая вас).

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 он может быть применен, и возможно ли в принципе реализовать ваш трюк рамках игры. Для Наркоманов изменения должны касаться вопросов удачи и случая. Вы можете изменить результаты голосования. Или заставить судебную машину вынести нужное вам решение. Или сделать так, чтобы путешествие вашего друга в Охотничьи Земли превратилось в легкую прогулку. Или чтонибудь в этом духе. В любом случае, после применения этого трюка, вы немедленно умираете, и ничто в мире не сможет вас спасти.

Пассивная способность “Вечеринка до упаду”. На вас перестают действовать правила передозировки и смертельной передозировки. Вообще. Закидывайтесь сколько хотите.

Пассивная способность “Вудсток”. После приема наркотика на вас одновременно начинают действовать все фазы (Трип, Раздражение, Жажда). Если на момент приема новой дозы наркотика, вы находитесь под воздействием предыдущей дозы - эффекты суммируются.

Активная способность “Борис-Хрен-Попадешь”. У вас появляется защита от физического/магического воздействия полностью аналогичная Гри-Гри (можете проигнорировать одну физическую или одну магическую атаку по вам на выбор). Защита действует до момента ее использования и перезаряжается приемом новой дозы любого наркотика. Теоретически, вы даже можете пережить пулеметную очередь, если будете очень быстро жрать амфетамины.

Активная способность “Первая доза бесплатно”. Для применения этого трюка, вы должны прикоснуться к цели, сказать кодовую фразу “Первая доза - бесплатно” и назвать наркотик. После этого, считается, что цель приняла этот наркотик, даже если реальности этого не происходило. На одну и ту же цель этот трюк может быть применен не чаще чем 1 раз в час.