

Game by MG "Fox Division"



Geist: the Sin-Eaters:

Dead of London

Плазма

Не знаешь, что такое эктоплазма? Это плоть потустороннего мира. Она бережет нас и дает нам силы.

Мы здесь не для того, чтобы умирать. Поэтому мы не можем умереть. Любые ранения, нанесенные Пожирателю, немедленно затягивает эктоплазма, которую он носит внутри себя. Поэтому если мы падаем, то поднимаемся, а если деремся, то только для веселья и из спортивного интереса. Всерьез повредить Пожирателю с помощью оружия нельзя, но можно лишить его сил, заставив потратить всю плазму на заживление ран. Об этом позже.

Плазму мы расходует, чтобы колдовать. Каждый раз, когда Пожиратель зажигает фонарь (см. ниже), он тратит единицу плазмы. Если плазма кончилась, то колдовать нельзя. Каждый Пожиратель и его Тень знают, сколько плазмы может в него «поместиться». Больше этого предела плазмы в теле удержать нельзя.

Есть несколько способов **восполнить истраченную плазму**.

Во-первых, ее можно **найти** — места и предметы, часто посещаемые мертвецами, постоянно выделяют эктоплазму; эту плазму можно собрать и выпить.

Во-вторых, ее можно **заслужить** — Тень награждает своего Пожирателя, если тот входит в резонанс со своим Порогом (проще говоря, если Пожиратель делает что-то, что хорошо отражает способ его смерти), все призраки и Тени награждают

Пожирателей за понравившиеся им поступки. Когда кто-то заслужил награду, ему дают глоток Плазмы. Два раза за одно и то же не награждают, поэтому со временем придется стать изобретательнее.

Единственное ограничение — Пожиратель может не дать своей Тени угостить другого Пожирателя. Но чтобы сделать такой запрет, он сам должен потратить единицу плазмы.

В-третьих, некоторые **реликвии мертвецов можно расщепить и превратить в эктоплазму**. Но потерянные таким образом вещи уже не вернешь.

В-последних, один раз за игру каждый Пожиратель может подвергнуться

Церемонии Погребения. В церемонии этой должна участвовать вся труппа, с которой он начал игру. Эта церемония воспроизводит процесс смерти, связанный с тем же Порогом, ключом которого обладает Пожиратель. То есть инсценируется какая-то смерть, и в главной роли должен быть тот Пожиратель, который хочет восполнить плазму. Если Церемония прошла достойно, каждая Тень труппы дает Пожирателю по символическому глотку из своей фляги и его плазма восполняется до максимума. Эту церемонию можно проводить только в половину всех часов, и благоприятные для нее часы знает ваша Тень.

Ключи и Воплощения

Магия мертвецов слагается из двух половин.

Тени обладают Ключами, один из которых определяется способом смерти, через который Тень связывает себя и Пожирателя, а другие появляются по мере того, как время идёт и могущество растёт. **Ключи изображаются символами**, через которые можно пропустить свет фонаря.



Ключ Терзания



Ключ Поражения



Ключ Заклания



Ключ Забытья



Ключ Молчания

Пожиратели обладают Воплощениями для этих Ключей – одно приносят с того света, когда возвращаются на этот, другие добывают со временем. **Воплощения изображаются цветными огнями фонарей и ламп.**

Складывая Ключ и Воплощение, то есть буквально соединяя цветной фонарь и наложенный на него символ, игроки получают желанный им магический эффект.

Зажигая фонарь, Пожиратель тратит единицу Плазмы. Запомните: плазма тратится в момент зажигания фонаря, то есть в самом начале применения магии.

Ключей пять - **Терзания** (torn), **Молчания** (silent), **Заклания** (prey), **Поражения** (stricken) и **Забытья** (forgotten).

Воплощений тоже пять - **Порча, Кукла, Ограда, Саван и Пелена**. Каждое из них узнается по свету фонаря:

<i>Воплощение</i>	<i>Цвет фонаря</i>	<i>Что делают с фонарем в руках</i>
Порча	Зеленый	Рыщут в поисках цели
Кукла	Красный	Направляют в сторону цели
Ограда	Оранжевый/желтый	Ставят на землю
Саван	Белый	Носят с собой
Пелена	Синий	Держат над головой

Тень и Пожиратель носят с собой нужные фонари или один фонарь со светофильтрами, а также трафареты, с помощью которых будут накладывать Ключ на фонарь.

Чтобы измерять время действия магии, мы будем использовать песочные часы. Эффект действует один оборот часов (пять минут). Когда время прошло, необходимо сообщить жертве того или иного эффекта, что он прекратился - жертва не обязана следить за часами.

Каждое Воплощение применяется похожим образом с любым ключом, так что вам на самом деле нужно запомнить не двадцать пять разных эффектов, а гораздо меньше.



Порча

Чтобы навести порчу, Тень зажигает фонарь и держа этот фонарь перед собой на уровне лица, отправляется на поиски жертвы. Тень не говорит, кого она ищет, но по символу на фонаре другим Теням будет понятно, какую весть она несёт. Найдя жертву, Тень отдаёт Тени жертвы песочные часы, которые та должна перевернуть и держать в руках. Пока песок в колбе не закончится, на Пожирателя действует эффект наведенной порчи, а у его Тени заняты руки, так что она способна далеко не на всё, что может обычно.

Обратите внимание, что пока порча не нашла, кого ищет, наводящий Порчу пожиратель остается без своей Тени и тоже оказывается ограничен в возможностях.

Порча...	Какой даёт эффект
...терзаний	Делает руки скользкими от плазмы Пожиратель не может держать что-либо в руках (<i>насильно втиснутые предметы выпадают, в том числе приклеенные, примотанные и привязанные</i>)
...молчания	Зашивает рот Пожиратель не может говорить (и издавать звуки ртом)
...заклания	Ломает колени Пожиратель не может ходить и стоять прямо
...поражения	Зашивает глаза Пожиратель ничего не видит (и лучше пусть держит глаза закрытыми)
...забытья	Лишает способности понимать тайные знаки Пожиратель не может читать и отправлять записки (см. ниже), ему нельзя сообщать о содержании граффити и запрещено разговаривать с его тенью



Кукла

Пожиратель посылает свою Тень управлять чем-то или кем-то, как марионеткой.

Чтобы это сделать, он зажигает фонарь, направляет его на цель и держит так, пока Тень не достигнет цели. После того, как Тень дошла до цели и прикоснулась к ней, цель должна эту Тень слушаться, а Пожиратель должен убрать фонарь, чтобы вместо него держать песочные часы, которые отмерят, как долго его Тень может управлять Куклой.

Кукла...	Какой даёт эффект
...терзаний	Сковывает движения Тень берет Пожирателя за запястья и не отпускает. Схваченный Пожиратель не может двигаться и разговаривать, но может слушать то, что ему говорят. Стоять лицом к лицу или лицом в затылок и как держать руки - на выбор Тени.
...молчания	Управляет предметами Тень поднимает предмет, на который направлен фонарь, и может им манипулировать. Удержать этот предмет больше никому невозможно - Тень может забрать вещь из чужих рук, поднять и направить в цель оружие, даже заслонить снятой с кого-то шляпой лицо человеку. Помешать всему этому нельзя.
...заклания	Подчиняет чужое тело Тень завладевает движениями и словами одного из Пожирателей - может направлять его, управлять им, как куклой, шептать приказы им на ухо и так далее. Спротивляться этим приказам и
...поражения	Подчиняет призрака Тень завладевает движениями и словами одного из Призраков - может направлять его, управлять им, как куклой, шептать приказы им на ухо и так далее. Тень может изложить призраку необ-
...забытья	Даёт Тени тело Пожиратель направляет фонарь на себя (например, вешает его себе на шею или на пояс), и пока горит свеча, его Тень обладает физическим телом - может разговаривать с кем угодно, брать предметы, драться и так далее. Тень не лишается никаких своих свойств, но приобретает все преимущества физического тела (и считается Пожирателем в вопросах наложения на нее магии и эффектов).

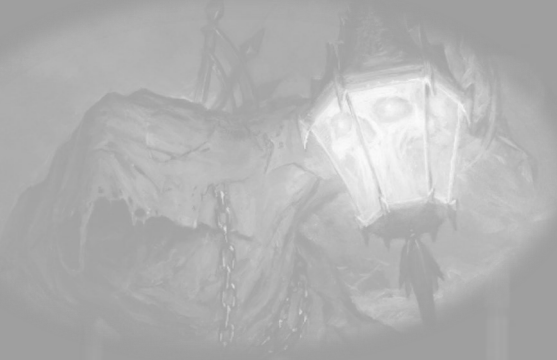
Ограда

Пожиратель проводит мелом на земле линию или очерчивает круг, зажигает фонарь и ставит его так, чтобы меловая линия была видна. Рядом садится он сам или оставляет свою Тень с песочными часами (в этом случае сам Пожиратель может уйти куда-то). Стерегущий ограду Пожиратель не может ходить, но может разговаривать и что-то делать руками. Ушедший от фонаря Пожиратель не может зажигать других фонарей (если он вдруг хитрый и принес с собой несколько).

Линия или круг работают, пока горит фонарь, то есть теоретически бесконечно - но при этом лишают Пожирателя и Тень возможности применять другую магию, пока они “удерживают периметр”.

Линия, возле которой не стоит фонарь, ничего не делает. Использовать ранее проведенную линию, просто поставив фонарь, нельзя - надо вести новую, пусть даже по тому же самому контуру (это нужно, чтобы никто не запутался в линиях).

Ограда...	Какой даёт эффект
...терзаний	Преграда для Теней Тени не могут пересечь линию. Призраки и Пожиратели - могут.
...молчания	Преграда для новостей Линию не могут пересекать записки Сумеречной Сети и любые носители с текстом - книги, тетради, обрывки газет. Принты на футболках не считаются, татуировки тоже, а вот предметы с надписями на них - считаются.
...заклания	Преграда для живых Пожиратели не могут пересечь линию.
...поражения	Порог слабости Переступающий через линию Пожиратель лишается единицы Плазмы.
...забытья	Преграда для призраков Призраки не могут пересечь линию. Тени - могут.



Саван

Пожиратель зажигает и вешает на себя либо держит в руке фонарь, а его Тень держит в руках песочные часы. Пока время идёт, действует эффект Савана, которым окутался Пожиратель. Когда песок иссяк, нужно погасить фонарь. Его можно сразу же зажечь снова - но если, например, вас всё это время кто-то держал “на прицеле” или за руку, в момент гашения фонаря то, что они для вас готовили, успеет свершиться до повторного зажигания фонаря.

Саван...	Какой даёт эффект
...терзаний	Вы будто излучаете страх К носителю этого Савана нельзя приблизиться другим Пожирателям ближе чем на пять метров. Теням и Призракам можно.
...молчания	Вам будто нельзя приказать Этот саван позволяет пересекать любые Ограды и проносить через них любые предметы.
...заклания	Вы будто влечете к себе Тень Пожирателя, носящего этот саван, отправляется искать того, кто ей нужен, а когда находит - велит следовать за собой (можно пояснить словами “иди за мной на заклятие”) и откажаться нельзя. Когда вас привели к Пожирателю в саване, вы не можете уйти от него, пока не погас фонарь (а если его зажгли заново, вас нужно заново “приводить”). Если поиски Тени заняли больше чем одну свечу, Тень продолжает искать и жечь свечи, пока не найдет и не приведет, а после этого Пожиратель разом теряет всю плазму, которую Тень по-
...поражения	Вас будто не существует Носитель этого савана невидим для Призраков и Теней (кроме его собственной и Теней, направленных к нему магией - Порчей,
...забытья	Вы будто неприкосновенны Этот саван полностью защищает от воздействий Куклы, Порчи и Савана Заклания.



Пелена

Тень поднимает фонарь высоко над головой и всё, на что падает его свет, окутывает пелена. Если вы видите этот фонарь или свет от него, в том числе отраженный, на вас действует эффект Пелены. Если вы не знаете, какой на фонаре символ, подражайте действиям тех, кто рядом, или постарайтесь осторожно сместиться и рассмотреть символ.

Пелена...	Какой даёт эффект
...терзаний	Все Призраки бегут прочь от этого фонаря как можно быстрее и как можно дальше.
...молчания	При свете этого фонаря никто не может говорить.
...заклания	Все Пожиратели при виде этого фонаря замирают и не двигаются.
...поражения	Все Тени подчиняются воле этого фонаря и склоняются на одно колено.
...забытья	Все, кто видит этот фонарь, слушают инструкцию того, кто его держит, и выполняют ее, как будто это их собственная воля.



Поединки

Ради состязания или развлечения Пожиратели могут сражаться на дуэлях. Ран и увечий им это не наносит, но проигравший в дуэли теряет всю плазму, которую имел.

Вот как это происходит.

В дуэли участвуют двое (и их Тени), мешать им ни в коем случае нельзя - так принято.

Поединок разделяется на “раунды” с паузами между ними - если он идет под музыку, то пауза отмечается тишиной или сменой ритма, а если без музыки, то Пожиратели сами определяют, когда им “расцепиться”. Пусть раунд длится от тридцати секунд до минуты, чтобы никому не стало нудно.

Действия в поединке сильно отличаются для Пожирателя и его Тени (хотя в схватке участвуют сразу оба), и правила для них разные.

Правила поединков для Пожирателей

Суть: наслаждайтесь процессом и оглядывайтесь на вашу Тень.

В поединке оба Пожирателя сражаются холодным оружием. Бить друг друга можно как угодно, лишь бы это было, во-первых, безопасно (гуманность определяет тот, по кому бьют!), а во-вторых, зрелищно (думайте о зрителях).

Чтобы было понятно, что вы отмечаете промежуток между раундами, а не просто замешкались, сделайте какие-то демонстративные движения - обойдите друг друга по дуге, подразните соперника или устрашающе поиграйте оружием. Когда ваши Тени поняли, что у вас закончился раунд и начнут двигаться, дождитесь, пока они остановятся, и потом продолжайте.

Если ваша Тень упала на одно колено и замерла так, значит, будущий раунд для вас последний - красиво проиграйте в нем.

Правила поединков для Теней

Суть: на самом деле всё зависит от вас. Делайте ставки из Плазмы своих Пожирателей и старайтесь переблефовать противника.

У каждой Тени есть Лимит - он определяет число единиц Плазмы, которую эта тень может использовать в одном поединке. Лимит меняется каждый игровой час и у каждой Тени есть особый листок, указывающий, как в течение игры будет колебаться ее Лимит. Чем Лимит выше, тем больше шансы победить в поединке - но далеко не всегда удается назначить схватку на удачное время.

Во время раундов Тени не двигаются и наблюдают за поединком.

В каждом промежутке между раундами поединка обе Тени делают свой ход. В свой ход можно сделать одно из знакомых вам по покеру действий - **Колл** (“поднимаю!”), **Чек** (“давай посмотрим!”), **Фолд** (“сдаюсь!”).

Кто из двоих ходит раньше, определяется броском монеты или другим устраивающим обе Тени способом перед началом поединка.

Чтобы совершить свой ход, Тень колдует, изображая некое магическое воздействие, ритуальный танец, пантомиму или что еще захочет. Самое главное в ходе - завершающий его жест, по которому Тень-противник понимает, что произошло. Жест должен быть резким, широким и хорошо понятным.

Колл - это жест одной рукой.

Чек - это жест двумя руками.

Фолд - это опускание на одно колено.

Итак, в свой ход Тень может повысить ставку (Колл), прекратить поднимать ставку и решить “посмотреть” (Чек), либо сдаться (Фолд).

В ставку можно добавлять только плазму, которую носит в себе Пожиратель - то есть вы используете только ту плазму, с которой ваш Пожиратель пришел на поединок. Ставку не растет дальше вашего Лимита, но можно продолжать показывать повышение ставки, даже когда кончилась плазма или превышен Лимит - то есть блефовать. Так повышать ставку можно бесконечно... Но последствия настигают, когда кто-то показывает “Чек”.

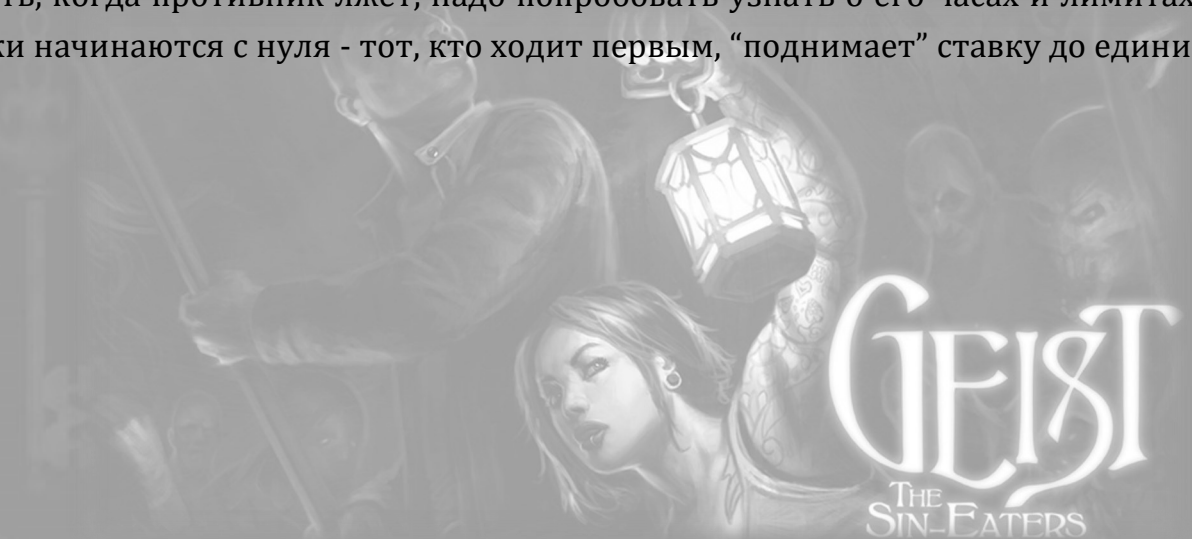
Внимание, тут всё просто:

Если вы сказали “Check”, а ваш противник блефовал - вы выиграли. Если не блефовал - вы проиграли.

Пожиратель того, кто проиграл при Чеке, теряет ВСЮ плазму и уходит с поединка с нулем. Выигравший не теряет ничего.

Но если Тень выбрала сдаться, то оба Пожирателя теряют только плазму из своей ставки. (если кто-то к моменту “Фолда” блефует, то он теряет плазму по своему Лимиту, ведь больше на самом деле поставить не мог)

Чтобы понимать, когда противник лжёт, надо попробовать узнать о его часах и лимитах, конечно. Ставки начинаются с нуля - тот, кто ходит первым, “поднимает” ставку до единицы.



Воплощения в поединках

Тени могут применять в поединках Воплощения, чтобы увеличить свои шансы на победу. Для этого они зажигают фонарь нужного им цвета и держат его при себе зажженным весь поединок - желательно используя его в своей жестикуляции. Зажигание фонаря стоит единицу плазмы Пожирателя. Можно зажечь для одного поединка несколько фонарей.

Другие Пожиратели могут поддержать поединщика, для этого нужно зажечь свой фонарь и передать его на время поединка Тени того, кого вы поддерживаете. Эффекты нескольких фонарей суммируются.

Если Тени передали несколько фонарей, она может не вешать их на себя, а расставить их по кругу вокруг себя.

Ключи в поединках не используются, и значение имеет только цвет фонаря.

Фонарь		Эффект
Порча	Зеленый	Лимит противника понижается на единицу
Кукла	Красный	Противник не может сдаться
Ограда	Оранжевый/желтый	Ваш лимит повышается на единицу
Саван	Белый	Если вы проиграете, противник потеряет свою ставку



Письма с того света

Не всё, что мертвые знают, они могут рассказать живым. Это касается как Теней, так и призраков.

Всё, что Тень знает, но не имеет права рассказывать, записано на бумагу и сложено в конверты, которые Тень имеет при себе. На каждом конверте написано три слова. Если Тень услышала в одном вопросе, обращенном к нему, все три слова, она может распечатать конверт и рассказать, что в нем написано. В случае неудачных попыток угадать Тень поступает по своему разумению и характеру.

У призраков есть аналогичные конверты. Обычно на них написаны имя призрака, его якорь и причина его смерти - то есть всё, что удерживает его на этом свете. Каждый Пожиратель может единожды обратиться к Призраку и в свое учтливое (как он его понимает) обращение включить всё, что, по его мнению, написано на конверте призрака. Если он угадал, он получит содержимое конверта или услышит, что в письме. Если он не угадал, то других попыток с этим конкретным призраком у него не будет, и следующие попытки должны предпринимать его товарищи.

Сумеречная Сеть

Сумеречная сеть состоит из Записок, которые пишут и читают Пожиратели, и Граффити, которые пишут и читают Тени.

Граффити - это надписи на стенах, которые составляются и читаются с помощью молитвенников, все Тени носят с собой одинаковые молитвенники (псалтири). Запись шифруется как номер страницы, номер стиха на ней и номер слова в стихе (например, так: **243-15-15/354-5-2/321-1-4**). Можно оставлять в качестве послания и просто номер стиха (**290-4**), но трактовать такие послания будет сложнее.

Оставляет и находит граффити Тень самостоятельно.

Записки пожирателей составляются из отдельных слов и символов, которые у пожирателей в начале игры есть на листах с наклейками. Состав листов зависит от труппы Пожирателя, его Ключей и Порога. Наклейки переклеиваются на листок с запиской, листок сворачивается и на нем пишется, для кого эта записка - причем можно по договоренности использовать "тайные имена", чтобы только адресат узнал, что это для него, и шифры.

С запиской не надо никуда идти. Вы передаете ее кому угодно - включая призраков, Теней и мастеров - и говорите "это записка". Тот, к кому она попала, смотрит, не для него ли она, и если нет, с точно такими же словами при первой возможности передает записку дальше. Записка должна передаваться первому встречному как можно быстрее. Записку нельзя отказать передавать. В записку, адресованную не вам, заглядывать нельзя.

Запомни! Правило по передаче записки едино для всех, включая мастеров и игротехников: если тебе в руки попала записка, адресованная не тебе, как можно скорее передай ее в руки другому человеку, не привлекая к этому внимание в игре. Если передать некому, носи при себе, пока кого-то не встретишь, и тогда обязательно передавай.