

МАСТЕРА ДУХОВ  
ДОПОЛНЕНИЕ #1: ВСТРЕЧА РАЗ В СОРОК ЛЕТ

Выполнение к настольной релевой игре "Мастера Духов"  
от Александра "ave" Ермакова



# ВСТРЕЧА РАЗ В СОРОК ЛЕТ

Небольшая отдельная игра без ведущего, посвящённая рассказыванию историй в мире Мастеров Духов

В долине Дойю находятся несколько особых селений. Они расположены вдоль Красной реки, одно за другим, всего 6 штук. А раз в сто лет все жители этих деревень собираются на фестиваль в центре долины, там они празднуют каждые сорок лет мира со дня основания. Этот праздник настолько исполнен радости и жизни, что все младшие духи держаться подальше от места его проведения, ведь в течении всех трёх дней праздника любой дух, приблизившийся к этому месту, облекается плетью и вынужден находиться полностью в мире мертвых. Даже Мастера Духов не способны видеть того, что происходит в другом мире во время фестиваля. Но тем не менее, они очень стремятся попасть на праздник по другим причинам.

Ближайшая ветвь звёздной Дерёги находится в деревне Кохха, так как поляна фестиваля не является постоянно обитаемым местом. Это немного задерживает, но не останавливает путешественников.

Данную игру можно применять как заполняющую время между сложными приключениями, или в ожидании эпизодических игроков. В случае внутриигрового употребления, каждый Мастер выигрывает то количество младших арканов для своей руки, сколько он собрал за эту игру старших. Победитель берёт ещё один сверху.

Итак, Мастера Духов собираются на праздник, но зачем? Всё просто - выгода. Они разбиваются на небольшие группы и ищут молодых крестьян из этих 6 деревень. Когда Мастера находят того, в глазах которого видны звёзды, а Древо окружающих его отказывается повиняться, то предлагают своё покровительство его деревне в течении следующих 40 лет, в обмен на помощь. Крестьянин обязуется пойти с нашими Мастерами в шатёр и выслушать их рассказы. Эта бессмыслица легко объяснима.

Внутри этого крестьянина обитают частички Старших духов, способные наполнить самые могущественные талисманы. Но любая попытка получить их силой наткнётся на гнев всех Страших. К счастью, есть способ получить эти частички, раскрытый востаточно давно - интересный рассказ и немного удачи.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

Все игроки собираются вместе и удобно располагаются. В процессе игры понадобится колода Таро. Игра состоит из случайного количества раундов, определяемых во время самого процесса.

1. Все игроки придумывают себе Мастера Духов, отвечая на 7 вопросов из книги "Мастера Духов".
2. Первый игрок вытягивает случайную карту старшего аркана, обозначающую за частичку какого Старшего духа будет идти розыгрыш в этом раунде.
3. Игроки по очереди, начиная со следующего по часовой стрелке, после Первого, начинают рассказывать в каких условиях их Мастера Духов встречались с этим Старшим. Ситуация может быть полностью выдуманной, но должна была происходить уже во время странствий Мастера, после его обретения Эребе. Игрок может отказаться от рассказывания истории, но тогда он не может добавлять истории со начала розыгрыша новой карты. Это называется "пас", или пропуск хода.
4. За каждую рассказанную ситуацию игрок вытягивает одну карту из колоды старших арканов. За один круг игрок может вытянуть только одну карту. Если игрок вытягивает карту Двора, то он кладёт её в центр стола и вытягивает следующую.

В конце круга у каждого игрока оказывается по карте с значением. Первый игрок, закончив одну, может начать рассказывать вторую историю, после этого круг продолжается и каждый рассказавший вытягивает ещё по карте. Спасовавшие не имеют права тянуть карты.

5. Игрок имеющий наибольшую сумму значений карт перед собой, к тому моменту когда все спасовали, получает старший аркан себе.
6. Игра заканчивается когда на стол выведены все 16 карт двора. Если этого ещё не произошло, то заново играют этапы со второго по пятый (2-5).
7. Выигравший определяется в случае если вышло минимум вдове больше старших арканов, чем собралось игроков. В противном случае все считаются проигравшими. Если старших арканов собралось сопоставимое количество, то обладатель наибольшего их числа - победитель. Если есть игроки с равным количеством, то смотрится по страшнству аркана - обладающий арканом с наибольшим значением - выигрывает.



Старшие духи не любят излишнего внимания со стороны младших, поэтому когда тех собирается вокруг слишком много, они уходят. Обычно это происходит уже к концу фестиваля.

Значения старших арканов для игры таковы:

0. Безумец - духовная слепота

I. Маг - алхимик

II. Жрица - тайные знания

III. Императрица - духи - покровители семей

IV. Император - духи - хозяева мест

V. Иерофант - духовный наставник

VI. Влюбленные - испытания

VII. Колесница - духи - мелкие слуги

VIII. Справедливость - баланс

IX. Отшельник - Мастера духов

X. Колесо Фортуны - звездная Верога

XI. Сила - Философский камень

XII. Повешенный - пророчество

XIII. Смерть - трансмутация элементов

XIV. Умеренность - эликсиры

XV. Дьявол - талисманы

XVI. Башня - дисбаланс между мирами

XVII. Звезда - Эребе

XVIII. Луна - духи - валу

XIX. Солнце - экзерцизмы

XX. Суд - духи - рыцари

XXI. Мир - конец пути

Следует помнить, что это оперные значения для существей гораздо больших чем просто покровители или мифические существа, для существ близких к всемогуществу. А карты описывают лишь их аспект наиболее понятный людям.

