

РИ "7th sea. Расклад Судьбы"

25-27 ноября 2016

МГ "В джазе только девушки"

Оглавление

Тайны	3
Экономика.....	4
Валюта.....	4
Платёжеспособность.....	4
Оплата	5
Допуск оружия	7
Боевые взаимодействия	8
Дуэльный кодекс	8
Рукопашный бой	10
Поножовщина.....	11
Убийство со спины	11
Телохранители.....	12
Погони.....	13
Яды, наркотики, болезни.....	14
Воздействия	14
Карточки воздействий	15
Спасение	16
Медицина.....	18
Виды ранений	18
Лечение ранений	18
Правила для нечистых на руку людей	19
Воровство.....	19
Взлом замков	19
Подделка документов	20
Магия.....	21
Сорте	21
Порте	22
Против воли.....	23
Удержание, связывание, оглушение	23
Обыски	23
Пытки	24
Любовные утехы.....	25

Тайны

В современной литературе есть великое множество жанров. Какие-то из них только набирают популярность, какие-то уже наоборот пришли в упадок. Мы с вами собрались для того, чтобы вспомнить один из них – незаслуженно отправленный на покой авантюрный роман. Роман плаща и шпаги. Многие из вас выросли на прекрасных экранизациях романов Александра Дюма, на фильмах про легендарного разбойника в маске или книгах про благородного пирата Питера Блада. Многие до сих пор с тёплой ностальгической грустью вспоминают об искромётном остроумии этих героев, о захватывающих поединках и душещипательных историях любви. Интриги и политика, торговля и магия, которые руководят выбранной нами для поля игры страной, ни в коем разе не должны сбивать вас с толку. Мы играем всё в те же приключения и приветствуем любые широкие жесты. Ваша любовь обязательно должна быть любовью до гроба, ненависть – непреодолимым чувством, рядом с которым меркнут все логические доводы. Каждый из вас – герой своей собственной истории, и история эта должна быть настолько яркой, чтобы читатель не мог от неё оторваться, пока не прочтёт последнюю главу. Мы, в свою очередь, чтобы помочь вам в создании красивых образов и историй, представляем вам правила по Тайнам. Они помогут вам стать настоящими героями, которые борются со своими недостатками... или – настоящими злодеями, которые им потакают.

Каждый видит, каким ты кажешься, но мало кто чувствует, каков ты есть

Никколо Макиавелли

У каждого человека, сколь бы праведным или сильным духом он не был, обязательно есть какой-то изъян. Набожный святоша может быть влюбчив, словно кот по весне, а авторитетный душеприказчик болтлив как торговка на базаре, Судьба зачастую играет с людьми жестокие шутки. Подобные изъяны Ведьмы Сорте называют Тайнами и соотносят с Высшими арканами карт Сорте. Тайна – это не просто недостаток, который человек может преодолеть с помощью своей силы воли, Тайна – это слабость, что гнездится в самых потаённых уголках души. И если вам однажды удалось побороть соблазн, которому она вас подвергает, не спешите радоваться – она непременно возьмёт своё. Тайна точно такая же часть вашей натуры, как походка или манера речи, и избавиться от неё так просто не получится. Чаще всего именно Тайна становится причиной гибели доблестного героя или проигрыша коварного злодея.

Большую часть времени Тайна всего лишь рекомендация к отыгрышу. Каждый из вас получит от мастера свою Тайну и решит, потакает ей его персонаж или наоборот борется всеми силами своей бессмертной души. Но при этом помните – мы играем на героический образ и тихая, пусть и мужественная внутренняя борьба, не будет интересна ни вашим соигрокам, ни сюжету.

Может случиться и так, что ваш изъян совершенно внезапно прорвётся через все круги обороны, которые вы выстроили вокруг него и заговорит вместо вас в полный голос. Это событие может быть обусловлено как магическим воздействием, так и простой случайностью. В таком случае к вам подойдёт мастер и скажет кодовое слово: «Тайна», которое активирует ваш недостаток. Это означает, что в самом ближайшем времени вы должны сделать что-то ему в угоду. Душеприказчик начнёт болтать о сложном и секретном деле, за разглашение которого его обещали утопить в канаве, а святоша влюбится в женщину, которую он только что исповедовал и начнёт настойчивые ухаживания, пусть это и будет древняя старуха девяноста лет от роду. Отыгрыш Тайн и их активации мы всегда оставляем на усмотрение игроков, в очередной раз напоминаем только об одном – будьте яркими и сделайте игру не только себе, но и всем вокруг.

Экономика

Торговля является одним из китов, на которых держаться отношения разных стран. Кто-то торгует продуктами и ресурсами, кто-то ориентирован на военное производство, а кто-то вовсе наживается на любви богачей к роскоши. Всё это, конечно, влияет и на политическую обстановку – никому не хочется терять проверенных торговых партнёров и искать новые пути получения необходимых продуктов для страны... или предметов роскоши для себя.

На нашей игре не нужно будет следить за тем, сколько денег вы тратите на проживание и еду, и не все игроки столкнутся с экономическими проблемами. Вы, конечно, сможете купить своей даме красивую драгоценность, или обзавестись россыпью великолепных бриллиантов, привезённых прямиком из Уссуры, но основное внимание будет уделено крупным покупкам. Приобрести новые земли или отряд наёмников – вот достойные внимания сделки!

Валюта

Во всех странах приняты свои денежные единицы. Обычно это золотые, серебряные и медные монеты, достоинство которых разнится не только на разных концах материка, но и, зачастую, на разных концах одной страны. Это создаёт ряд препятствий для международной торговли и вынуждает рассчитывать и применять курсы обмена. В Водачке эта ситуация усугубляется ещё и жадностью торговых принцев.

Местная валюта. В Водачке уже давно в ходу исключительно медные деньги. Торговые принцы пытаются вывести из обращения все монеты, когда-либо отчеканенные из благородных металлов. По слухам, первые «легкие» деньги стали чеканить Лукани в очередной попытке обогатить род. Позже этот опыт переняли и другие аристократические дома. Продажа золота и серебра была запрещена законом, а менялы стали скупать драгоценные металлы под бдительным оком принцев. Собранное золото было выброшено на внешний рынок, преобразовано в предметы роскоши или осело в карманах принцев.

Основная валюта Водачки – медный сенатор – наследие Старой Империи. Из-за махинаций торговых принцев водачченские монеты практически не имеют цены на мировом рынке и себестоимость их невероятно низка. 1 кг. золота стоит 10 000 сенаторов.

Гильдер. Сенаторы можно обменять на гильдеры – но только при посредстве профессионального менялы – разумеется, одобренного принцами. Подобный обмен редко выгоден для чужестранцев, так как принцы установили следующий обменный курс – пять гильдеров за один сенатор. В ответ вендельцы установили свой курс – полтора сенатора за один гильдер.

Платёжеспособность

Насколько бы богаты вы не были, в мире есть вещи, которые вы не сможете себе позволить. Нанять целую прорву айзенских наёмников или купить земли близ крупных торговых городов – на это нужно не просто иметь деньги, но ещё и правильно всё рассчитать: ведь и земли и наёмники требуют значительных расходов на содержание.

Сбережения. Практически у каждого разумного человека есть деньги, которые он отложил на «чёрный день», собрал на какую-то значительную покупку, или просто ещё не успел пустить в дело. Тратя эти деньги вы можете не бояться, что останетесь без средств к существованию: это свободные деньги, которые вы накопили сверх своего ежемесячного дохода.

Доход. Деньги, которые вы получаете со своих земель или в качестве жалования за королевскую (или иную) службу – это ваш доход. Получаете вы его ежемесячно. Если вы хотите купить какую-то вещь, стоимость которой превышает ваши сбережения, либо требует постоянных ежемесячных вложений (например, отряд наёмников, которому необходимо платить жалование), вы можете взять недостающую сумму из своего дохода, или полностью оплатить из него, а жалование записать в расходы и считать в дальнейшем вместе с налогом. Доходы с земель, шахт и торговых операций будут прописаны в экономическом паспорте каждого персонажа.

Расход. На содержание поместий и земель требуется немало денег. Они не просто приносят вам доход, но и требуют немалых затрат: поместья часто нуждаются в ремонте, земли в посевах, работники шахты в жаловании. Не стоит забывать об этих нюансах, когда вы будете рассчитывать покупки из своих доходов. Если вы потратите все свои сбережения и доходы за ближайшие три месяца, вы будете вынуждены продать часть земель/имущества, чтобы покрыть свои долги по содержанию того, что у вас останется.

Деньги организаций. Церковная казна или казна рыцарского ордена – это отдельный разговор. С одной стороны организация может себе позволить значительно больше, чем один человек, пускай и богатый, но с другой – её финансы ещё более сложная система. Для её облегчения мы не будем прописывать организациям доходы и расходы: вы просто не успеете получить доход из этой тяжеловесной бюрократической машины. Все организации будут располагать исключительно сбережениями. Сумма их будет весьма и весьма значительна. Доступ к этим деньгам будет только у глав организаций или уполномоченных ими лиц. Если вы захотите преумножить сумму, которой располагает организация – устройте выборы с её членов. Это могут быть налоги или просто добровольно-принудительные пожертвования, всё зависит от того, о какой именно организации идёт речь.

Оплата

Наличные. У большинства из вас будет один экономический паспорт. В нём будут отражены ваши наличные деньги и покупки, которые вы на них совершите. Как таковых денег мы вводить не будем, все сделки будут проходить посредством исправлений записей в паспорте. Сделать это могут сами игроки. Не рассчитывайте, что цифра ваших наличных денег будет высока – это всего лишь то, что вы смогли увести с собой, не забив весь свой багаж монетами, ведь для того, чтобы набрать приличную сумму в сенаторах их необходимо очень много.

Наличные	Покупки	Расход
1000 с.	Лошадь скаковая	500 с.
500 с.		

Ресурс. Понятно, что имущество крупного землевладельца не ограничивается карманными деньгами. Все богатые сеньоры (в основном это касается торговых принцев или их представителей) получают второй экономический паспорт, в котором будут отражены их сбережения, оставшиеся дома, земли, доходы с них, и расходы на содержание. Права на эти земли можно будет продавать и покупать, на суммы из сбережений писать расписки, но их обеспечение будет опираться на вашу честность... или способность вашего кредитора выбивать реальные деньги. Для того чтобы сделать исправления в этом паспорте обратитесь к мастеру по экономике.

Сбережения	Земли/имущество	Доход	Расход
7000 сенаторов	Земли пахотные	500 сенаторов	150 сенаторов на ежемесячное содержание
	Шахта	20 кг. ресурса	200 сенаторов на ежемесячное содержание

Экономические паспорта несут сугубо технический характер, и демонстрировать другим игрокам их запрещено.

Торговые договоры. В Водачке принято в любой торговый договор закладывать определённую сумму, рассчитанную на убытки. Редко бывает так, что плавание или путешествие по суше груза проходит без происшествий. Пираты, разбойники, непогода или неправильные условия хранения могут серьёзно повредить предмет договора. Стандартно закладывается 30% от суммы договора, и в большинстве случаев это себя оправдывает. Уменьшить убытки может помочь только удачный расклад Ведьмы Судьбы. Она может благословить сделку на удачу и оградить его от одной или даже нескольких опасностей путешествия. Всё будет зависеть от того, насколько повезёт ей самой и какие карты лягут в её расклад.

Цена на земли.

Цены на земли не имеют фиксированной ставки. Приведённые ниже цены скорее минимум, на который вам нужно рассчитывать.

- Земли, на которых находится порт или торговый город – 400 000 сенаторов.
- Земли близ столиц – 240 000 сенаторов.
- Земли с сельскохозяйственными угодьями – 200 000 сенаторов.
- Земли с болотами – 120 000 сенаторов;
- Земли, на которых имеются шахты:
 - золото/серебро – 240 000 сенаторов;
 - железо – 180 000 сенаторов.
 - уголь – 120 000 сенаторов

Допуск оружия

На игру допускаются клинки из текстолита и протектированные ножи. Оружие должно быть без выбоин и сколов, с максимально гладкой режущей кромкой.

На игре могут присутствовать: шпаги, рапиры, сабли, даги, кинжалы, ножи, баклеры.

Размеры: общая длина с лезвием и гардой – до 110 см, длина лезвия не более 90 см., толщина лезвия от 4 до 8 мм., ширина от 2 до 4 см., кончик должен быть скруглен. Масса клинка от 800 до 1300 грамм.

Обратите внимание на гарды. На них не должно быть острых усов и частей, которые могут нанести травмы при взаимодействии или повредить оружие противника. Ножи тоже стоит довести до ума, чтобы они не вредили окружающим. Те же правила касаются и баклеров.

У каждого, кто планирует принимать участие в боевых взаимодействиях должна быть перчатка, которая будет защищать вашу руку. Если у вас есть и другая защита, которая может закрыть поражаемые зоны – это будет вам только плюсом. Но старайтесь, чтобы защита вписывалась в ваш костюм и не выглядела неуместно. Пластиковая современная защита допускается, если она скрыта элементами костюма.

Боевые взаимодействия

Все боевые взаимодействия на длинноклинковом оружии в помещении ЗАПРЕЩЕНЫ. Личная гвардия принца не позволит вам устраивать беспорядки внутри дворца, и с того момента, как вы обнажили оружие, считается, что вас взяли под стражу. Если вы только достали шпагу, вас обезоружат и отправят в свои покои на 15 минут, отдохнуть. Своё оружие вы сможете получить у стражи (на мастерке) только по истечении этого срока. Если вы начали полноценную драку в помещении, то вас обезоружат и тут же попросят покинуть дворец. Игра для такого персонажа будет закончена. Поддержавший драку будет наказан в той же мере, что и начавший её. Долг любого честного ватичинника остудить напоеванием горячие головы и позвать стражу (мастера или игротехника) при первых признаках ссоры.

(Обратите внимание, сеньоры и сеньориты, это ТЕХНИЧЕСКОЕ правило, его невыполнение будет караться сугубо неигровыми методами).

Если ваше желание смыть нанесённое оскорбление или разрешить возникший спор кровью столь велико, что затмевает все доводы разума, вы можете вызвать своего оппонента на дуэль (не забудьте сообщить о своём намерении мастеру или игротехнику).

Дуэльный кодекс

В большинстве стран Тэйи дуэли запрещены законом, защищать свою честь лезвием оружия могут лишь члены Гильдии Фехтовальщиков. В Водачке же дуэли частое и никем не запрещенное явление. Дворяне Водачки, в большинстве своем, знают фехтовальные школы и являются членами гильдии, но придерживаются ее принципов лишь на словах.

Превыше всего водачченцы ценят силу: силу воли, силу убеждения и силу оружия. Поединки – одно из любимейших их развлечений. Хотя дуэли со смертельным исходом относительно редки, кровавые стычки между оскорбленными мужчинами происходят едва ли не каждый день. Почти у всех мужчин-водачченцев есть шрамы, полученные в дуэлях или уличных побоищах.

Как и в других частях Тэйи дуэли происходят либо до первой крови, либо до смертельного исхода. Условия дуэли всегда оговариваются тщательно и подробно, но многие сеньоры иногда позволяют себе некоторые отступления от них. Спрятанный в рукаве клинок, подлый приём – этим не брезгают даже торговые принцы. Ведь закон Водачки очень прост: тот, кто остался на ногах последним, всегда прав.

Вызов. Водачченцы необычайно горды, и никто никогда не уклоняется от брошенного вызова. Дуэль может быть как публичным действием, призванным пошатнуть статус оппонента и продемонстрировать его трусость или несостоятельность как фехтовальщика, так и скрытым, призванным в тихую убрать стоящего на пути упряма.

Все дуэли проходят только на улице!

Присутствующие. Каждый дуэлянт выбирает близкого друга или члена семьи в качестве секунданта, чтобы тот был свидетелем события и посредником между противниками. Секунданты обязаны позаботиться о присутствии на дуэли врача. Часто эти врачи – рукоположенные священники, которые при необходимости могут совершить отпевание. На дуэлях так же необходимо присутствие распорядителя (мастер или игротехник).

Условия. После вызова на дуэль любой благородный сеньор сочтёт ниже своего достоинства договариваться с противником об условиях дуэли. Для этого существуют секунданты. В том случае, если секундантам не удастся прийти к общему мнению, они могут совместно пригласить уважаемого человека выполнить функцию третейского судьи, и в таком случае решение этого приглашённого принимается обеими сторонами без возражений. Стоит помнить, что вид дуэли (до первой крови, до смерти) остаётся за вызывающей стороной. Помимо этого обычно обговаривают:

- выбор оружия;
- место;
- время;
- подвижная или нет будет дуэль (в первом случае размечается площадка, в пределах которой фехтовальщики могут свободно показывать своё мастерство, во втором – они должны оставаться неподвижными на всём протяжении боя).

Порядок. В заранее оговорённое время участники должны прибыть на место. Опоздание более 15 минут не допускается. Если один из противников задерживается на большее время, прибывшая сторона получает право покинуть место; при этом опоздавший считается уклонившимся от дуэли, следовательно, обесчещенным. По прибытии на место обеих сторон секунданты противников подтверждают готовность к дуэли. Распорядитель объявляет последнее предложение к дуэлянтам решить дело извинениями и миром. Если противники отвечают отказом, распорядитель объявляет вслух условия поединка. Принесение извинений перед барьером – признак трусости. Под наблюдением секундантов противники занимают исходные позиции в зависимости от характера поединка, и по команде распорядителя дуэль начинается. После ранения или смерти хотя бы одного из противников распорядитель объявляет о завершении дуэли. Если оба противника в результате остаются живы и в сознании, то им полагается пожать друг другу руки, обидчику – извиниться. Однако честь честью, но не стоит забывать о горячности и злопамятности народа Водачче. Часто дуэль не становится точкой в начатом споре, а наоборот разжигает новые конфликты и становится причиной вражды многих поколений.

Ранения. Дуэль до смерти длится до двух тяжёлых ран. Вторая рана считается смертельной, и даже лекарь не сможет уже вам помочь. Однако человек находящийся при смерти, часто ещё может говорить: проклинать, насмехаться и грозить мстостью родственникам, словом делать всё, чтобы победившему жизнь мёдом не показалась. Смертельно раненый умирает через пять минут, после получения второй раны и уже не может предпринимать никаких активных действий. Будет лучше отнести его умирать в холл здания, а не оставлять на улице.

Дуэль до первой раны длится до первого тяжёлого ранения.

Дуэль до первой крови длится до первой царапины

После любого удара, достигшего цели, противники должны остановиться и дать возможность врачу освидетельствовать раненого и заключить, не является ли рана достаточно серьёзной для прекращения боя, в соответствии с принятыми правилами.

Попадания

- в руку/ногу – легкое ранение. Два лёгких ранения равны одному тяжёлому. Повторное попадание в одну и ту же конечность выводит её из строя;

- в корпус – тяжелое ранение;
- слегка задела кончиком – царапина. Не суммируются

Поражаемая зона – корпус, руки от плеча до кисти, ноги от бедра до голени.

НЕ ПОРАЖАЕМАЯ ЗОНА – шея, голова, кисти рук, стопы, пах. Попадшему в непоражаемую зону засчитывается тяжёлое ранение.

Удары должны быть акцентированными, но вместе с этим рассчитывайте свои силы так, чтобы не нанести серьезную травму сопернику.

ЗАПРЕЩЁННЫЕ ПРИЁМЫ. На дуэлях строго запрещено использовать **уколы, клинчи и приёмы рукопашного боя**. Они являются позорными. Человек, применивший их, считается проигравшим дуэль, должен сдать оружие распорядителю. Его дальнейшее участие в дуэлях недопустимо.

Рукопашный бой

Вульгарная драка не самый привычный способ для благородных сеньоров решать вопросы, что вызывают негодование или протест. Над дворянином, который начал размахивать кулаками, будут потешаться даже его друзья, и он мгновенно станет мишенью сплетен, которые будут рассказывать о его неводержанности и глупой горячности. Этот способ больше подойдёт человеку из низов. Таких людей, что посвятили себя вовсе не благородному искусству фехтования, и прекрасно сумеют справиться с противником и без применения холодной стали, в Водачке достаточно.

Удары имитируются хлопком ладони по корпусу. Хлопок должен быть полноценным движением с замахом. Будьте внимательны к своим оппонентам и осторожны, рассчитывайте силу удара. Любые подручные средства использовать запрещено!

На игре будут прописаны **три статуса**, которые помогут вам разрешить рукопашный спор, если вы в него попадёте (будут прописаны в игровых паспортах).

- **Боец.** Такой человек не понаслышке знает, что такое кабацкая драка или уличный мордобой, и его сложно будет застать врасплох и быстро победить.
- **Фехтовальщик.** Человек, который уделял много внимания благородному оружию и физической подготовке вряд ли растеряется и когда на него налетят просто с кулаками. Однако с грязными приёмами вульгарной драки он будет не знаком.
- **Мирный.** Человек, ни разу не державший в руках оружие и не научившийся защищать себя.

Если вы и умелый фехтовальщик, и бесстрашный боец, в вашем паспорте будет прописано только то, что вы боец. Не удивляйтесь и не пугайтесь. Это ни в коей мере не умалят ваших достоинств как фехтовальщика. Эти статусы необходимы только для рукопашного взаимодействия и у вас будет прописан высочайший из них.

Перед началом драки необходимо ознакомить противника со своим статусом:

«Не на того напал, красавчик! Думаешь, если я не умею держать в руках шпагу, я вовсе бесполезен? Как бы ни так! Мои кулаки помнят все драчуны портового района!»

«Вы зря надеетесь на лёгкую победу, сеньор! Да, я женщина, но фехтовать я умею не хуже многих мужчин! Вам не взять меня голыми руками!»

«Обычно подобные проблемы за меня решает охрана, но вы, сеньор, умудрились достать меня! Получайте!»

Драка

Бойцу необходимо 5 ударов, для того, чтобы сбить с ног и временно (3 минуты) обездвижить равного себе по статусу. Фехтовальщика боец уложит за 4 удара, мирного за 2.

Фехтовальщику необходимо 5 ударов, чтобы обезвредить бойца, 4 – равного себе по статусу и 3 мирного.

Мирному необходимо 5 ударов, чтобы победить бойца, 4 – фехтовальщика и 3 – равного себе по статусу.

Вы можете не драться, а просто сравнить свои статусы и отыграть последствия. Однако удача всегда на стороне дерзающих, и даже если вы мирный человек и оказались против опытного головореза, у вас всегда есть шанс.

Поножовщина

Многие в Водачке не выходят не то что на улицу, но даже из своих покоев без припрятанного ножа. Если ты не готов к нападению и не имеешь туза в рукаве – значит заведомо мёртв. Этот принцип водачченцы заучивают с самого детства.

Нож. Если во время рукопашного боя один из противников достаёт нож, он перестаёт учитывать свой статус и начинает действовать в соответствии с правилами по поражению, указанными в дуэльном кодексе (конечность – лёгкое ранение, корпус – тяжёлое). Исключение только в том, что после второго тяжёлого ранения противник не умирает, а просто переходит в распоряжение победившего. Однако стоит помнить, что побеждённому всё равно будет необходим врач, иначе, через 15 минут он скончается от полученных ран.

Голые руки. Если вам нечего противопоставить вашему оппоненту с ножом, вы вынуждены действовать по правилам рукопашного боя. Ваш противник так же обязан назвать вам свой статус. Если он забыл это сделать – не постесняйтесь спросить. Возможно, от этого будет зависеть ваша жизнь. Вы можете попытаться схватить направленную на вас руку с ножом и удерживать, сколько хватит ваших сил. Другие захваты запрещены.

Шпага. Если в то время как ваш противник пытается напугать вас ножом, у вас на поясе висит шпага, вы можете положить руку на её эфес и напомнить наглецу об этом. Доставать шпагу в помещении не стоит. Простого внушения должно быть достаточно. Человек с ножом должен отступить. Однако он не обязан выполнять ваши требования – он убежит и всё тут. Для того, чтобы получить власть над напавшим на вас, вам придётся вступить с ним в ножевой или рукопашный бой и победить.

Убийство со спины

Не каждый умеет незаметно подкрасться к человеку со спины, и не каждый знает, куда нужно ударить, чтобы жертва умерла без звука, не успев поднять ненужного шума. В Водачке это умение ценится как нельзя более высоко, и его обладателей всегда предостаточно, тем более в доме торгового принца.

Умение. Убить в спину без подготовки действительно невозможно. Несколько человек будут владеть этим умением, это будет прописано в их игровых паспортах. Остальные же, попытавшись ударить противника в спину, нанесут ему всего лишь одну тяжёлую рану.

Подготовка. В Водачке, где первым делом чтут закон Теуса, убийство хоть и обыденное, но всё же большой грех. Перед тем как вы поможете ещё одному человеку отправиться в лучший мир, не забудьте исповедоваться своему духовнику (мастеру или игротехнику) и попросить его отпустить вам этот тяжкий грех.

Убийство. Для того чтобы совершить своё чёрное дело, вам нужно подойти со спины и провести ножом сверху вниз от плеча до пояса жертвы и обозначить свой статус убийцы словесной формулировкой. Например: «Мне очень жаль, сеньор, но сегодня не ваш день. Отправляйтесь к Теусу с миром». Если ваша жертва обернулась до того, как вы закончили удар, она считается просто тяжело раненной. Если в процессе вас заметил другой человек, вашу жертву это не спасёт, если только она, предупреждённая, не успеет обернуться. Однако вам придётся разбираться теперь ещё и со свидетелем.

Неумелые попытки. Если вы по каким-либо причинам собрались убить в спину человека, не имея навыка убийцы, вы обязаны сделать всё то же самое, что описано в предыдущем пункте, только ваши слова должны быть иными: «Пусть мои руки никогда раньше не обогрела кровь, для вас я сделаю исключение, сеньор!». Ваша жертва получает одно тяжёлое ранение и может обернуться, позвать на помощь... или дать сдачи.

Но даже у беспринципных людей есть некоторое подобие кодекса чести. Они никогда не станут убивать спящих в своих комнатах людей.

Телохранители

Некоторые знатные сеньоры пользуются услугами телохранителей, тренированных защищать хозяина ценой своей жизни. Телохранитель может уберечь своего нанимателя от драки, выступить за него на дуэли, или дать время сбежать целым и невредимым, если дело пахло палёным.

Помощь. Если вы вдруг увидели, что вашего друга берут в кольцо, можете попытаться ему помочь, ведь даже в Водачке умеют ценить настоящих друзей. Вы можете встать рядом с жертвой и защитить её вместо телохранителя. В конце концов, вы можете пойти на подобный шаг в расчёте на безграничную благодарность спасённого. Кроме того, все знают, что так поступит любой член ордена Креста и Розы, причём абсолютно бескорыстно.

Ни шагу назад. Защитник может задержать нападающих и дать жертве убежать, но только ценой своей жизни: «Бегите, сеньор! Моя честь не позволяет мне отступить! Я готов выполнить свои обязательства и принять смерть за вас!». В таком случае жертва может убежать строго за спину своего спасителя, и пять минут за ней никто не должен гнаться. Защитник после этого получает две тяжёлые раны и находится при смерти. Человек находящийся при смерти, часто ещё может говорить: проклинать, насмехаться и грозить мстостью родственникам, словом делать всё, чтобы победившему жизнь мёдом не показалась. Смертельно раненый умирает через пять минут, после получения второй раны и уже не может предпринимать никаких активных действий.

Драка. Если бежать некуда, или телохранитель уверен в своих силах, все сражающиеся должны преследовать во двор. Там они должны действовать согласно правилам дуэлей. Вмешаться в

такой бой нельзя, но будьте готовы к тому, что по его окончанию нападающим придётся несладко. Крики и звон оружия привлекли внимание личной гвардии принца, и она уже спешит на место происшествия. В случае победы нападавшие могут убить свою жертву или попытаться скрыться с ней, однако, любой, кто подошёл, привлечённый шумом, по окончании драки может попытаться схватить нападавших, не важно, чем закончилось дело: их победой, или отступлением перед умением телохранителя.

Погони

Сложно представить, что в доме одного из торговых принцев начнётся вульгарная погоня, но случиться может всякое: убийца может попасться на глаза во время своего чёрного дела, вор – быть пойманным за руку, да мало ли какой ещё казус может приключиться во время званого вечера...

Отрезать все пути. В одиночку бросаться в погоню – гиблое дело. Беглец обязательно найдёт какую-нибудь лазейку и сможет ускользнуть. Для того чтобы погоня завершилась успешно, преследователей должно быть не меньше двоих. Они должны догнать беглеца и схватить его с двух сторон за руки. Вырываться после этого запрещено. Так же и наоборот. Если вы бросились в погоню, и уже даже схватили свою жертву за руку, а вот ваш напарник значительно отстал – отпустите, вы не удержите беглеца в одиночку. К тому же, если вы в одиночестве, беглец может затеять с вами рукопашную драку или поножовщину.

Дело чести. В том случае, если беглец видит, что дело совсем плохо, он может, до того, как его схватили, остановиться и вызвать любого из преследователей на дуэль. От такого вызова невозможно отказаться. Кем бы ни был беглец – дуэль это дело чести, а отказ от неё несмываемый позор. Дуэлянты должны спуститься во двор и действовать согласно правилам дуэлей. Такая дуэль длится до тех пор, пока один из противников не сможет продолжать бой. Два тяжёлых ранения здесь не влекут за собой мгновенную смерть, но требуют срочного вмешательства врача. Если беглец побеждает в дуэли, то он может беспрепятственно скрыться, если проигрывает – то переходит в полное распоряжение своих преследователей, даже если получил только одну тяжёлую рану в руку и исключительно из-за этого не может продолжать бой.

Сбежавший. Стоит понимать, что даже если вы унесли ноги, но засветили своё лицо, обратно дорога вам заказана. После побега вы должны отправиться на мастерку. Там мастера решат дальнейшую судьбу вашего персонажа: смог ли он спрятаться на Дионе или даже сбежать с острова, или попался в руки стражи, и при необходимости выпустят вас новой ролью. Всё будет зависеть только от степени вашего проступка... и вашей храбрости, конечно.

Яды, наркотики, болезни

Кроме лихих людей с острыми шпагами, на Тейе имеется еще много опасностей, которые могут повредить вашему здоровью. В Водачке приготовление ядов возведено, в своем роде, в ранг искусства. Помимо них наркотики из Империи Полумесяца также имеют здесь широкий оборот. Кроме того, сама человеческая природа такова, что делает людей уязвимыми перед болезнями. Говорят даже, что некоторые ведьмы Сорте способны насылать болезни одним своим недобрым взглядом.

Воздействия

Сами вы захотели поразвлечься, подшутили ли над вами друзья, враги, или Судьба, но так или иначе вам нужно как-то теперь с этим жить. А может уже и не жить – это ведь как повезёт...

Отравления. Яды моделируются флаконами с ингредиентами, на которых наклеены маркеры с символами, и чипами отравления. Содержимое флакона нужно опустошить перед использованием. Пустая емкость из-под яда с этикеткой остается у вас в качестве вполне реального (игрового) предмета, и её придется где-то прятать.

Чтобы подсыпать яд ближнему своему, необходимо наклеить на посуду, из которой жертва собирается есть или пить метку (чип отравления), и удостовериться, что еда или питье несчастным были употреблены. Известны так же некоторые виды контактных ядов, они могут проникать в кровь через кожу. Такие яды не бывают смертельными и их легко опознать по покраснениям на том месте, где жертвы коснулся отравитель. Для того чтобы воспользоваться таким ядом, вам необходимо коснуться кожи жертвы, а на её одежду прицепить маленькую заколку-крабик с чипом отравления. Однако помните, яд одинаково опасен как для жертвы, так и для отравителя, и если вы сами схватили его голыми руками, то тоже получите карточку воздействия.

Пауки, которых содержат Ведьмы Сорте в качестве домашних животных, тоже могут быть ядовиты. Не советуем брать их голыми руками, паучий яд действует как контактный. Не жалят пауки только своих хозяек, любой другой, кто прикоснулся к пауку, получает отравление.

После того, как вы проделали одно из вышеописанных действий подойдите к мастеру или игротехнику и назовите ему имя жертвы и яд, которым воспользовались. В случае контактного яда назовите ещё и место, к которому прикасались, именно с него начнётся действие яда. Мастер отнесёт жертве карточку воздействия и через несколько минут после отравления жертва почувствует себя дурно, у неё проявится первый симптом.

Наркотики. В последнее время стало очень модным принимать препарат, ввозимый семьёй Бернулли из Империи Полумесяца. Он известен тем, что дарит чувство лёгкости и эйфории, неизведанное человеком до сих пор, однако расплата за эти удовольствия может быть довольно высока. Ходят разговоры и о составе из Катая, который увеличивает силу мага и о афродизиаке, который используют некоторые куртизанки чтобы оставить о себе неизгладимые впечатления.

Карточки наркотиков будут похожи на карточки отравлений и болезней, за тем лишь исключением, что вы сами прекрасно знаете, что именно приняли и можете предсказать симптомы. Ну, в большинстве случаев, конечно... Карточку воздействия вы получаете одновременно с дозой от продавца, или, как в случае с отравлением, от мастера.

Болезни. Часто болезни являются последствием принятия наркотиков или неправильного лечения отравлений. Сырость, господствующая на островах и распущенность нравов тоже могут стать причиной заболевания. Иногда, из-за ошибки врачей, вовремя не распознавших опасную болезнь, может даже начаться эпидемия, которая в силах подкосить население небольшого города.

Карточки воздействий

Осознание того, что в теле человека укоренился недуг, приходит к нему, как правило, внезапно (вместе с карточкой воздействия от мастера или игротехника). В случае добровольного приема наркотика странные ощущения вполне ожидаемы, но сути дела это не меняет.

Образец карточки воздействия

(цветом помечены графы, которые будут на игре заклеены)

Фазы действия		Симптомы
1	0-15 минут	Головокружение
2	15-30 минут	Сонливость
3	30 минут – час	Персонажа сильно клонит в сон, ему хочется прилечь, он дезориентирован в пространстве. <i>Персонаж может передвигаться и говорить, но не может сражаться и использовать способности, персонажа можно убить, нанеся ему всего один удар. Персонажу необходимо провести не менее 15 минут лежа или сидя, и чтобы кто-то обеспечил ему надлежащий уход</i>
4	Исход	Обеспечен надлежащий уход: <i>Персонаж приходит в себя. Все негативные эффекты исчезают.</i> НЕ был обеспечен надлежащий уход и/или принято не то лекарство <i>Действие яда проходит, но здоровье персонажа подорвано, и его теперь намного легче отправить на тот свет. Если вас отравили повторно – отклеивайте одновременно полоски первой и второй фазы действия яда</i>
Лекарство		9 Лекарство подобрано правильно: персонаж приходит в себя. Все негативные эффекты исчезают. Лекарство подобрано НЕ правильно: оторвать полоску с графы «Исход» и принять последствия

Действие. Людям ученым, а именно дипломированным врачам и опытным отравителям, известно, что у каждой болезни или отравления (а также иного воздействия) есть три фазы действия и одно последствие. Тот, кто заболел (или подвергается иному воздействию), поступательно переживает все ступени (срывает полоски с карточки согласно указанным на ней временным промежуткам), после чего принимает исход.

- **Первые две фазы** – симптоматические, заболевший лишь начинает подмечать странности в своём самочувствии, но болезнь пока не принесла ощутимого вреда. Опытный врач уже может попытаться определить болезнь, которая мучает его пациента и попытаться назначить лекарство.
- **Третья фаза** – фаза активного протекания болезни. Несчастный испытывает на себе всю вредоносную силу болезни, и становится недееспособным. Ему все еще можно дать лекарство.

- **Исход** – последствия заболевания, могут разниться в зависимости от того, было ли дано несчастному лекарство, оказан надлежащий уход или нет. Кто-то полностью исцеляется, а кто-то остается калекой на всю жизнь.

Кроме того, ослабленного человека, переживающего третью фазу действия болезни или отравления, любой может убить всего лишь одним ударом вне зависимости от того насколько смертельна сама отравка.

Спасение

Первое средство при болезни и отравлении – это, конечно же, лекарство. Однако будьте внимательны: неверно подобранное лекарство может стоить больному не только здоровья, но и жизни.

Надлежащий уход. Больному необходимы покой и забота, чтобы поправить пошатнувшееся здоровье. Постельный режим, горячее, или наоборот прохладное – по назначению врача – питье и живое участие близких людей зачастую творят чудеса. Выражать всяческую заботу и стенать вокруг больного также может оказаться небесполезным – так Теус поймет, что несчастному еще рано расставаться со своими земными привязанностями. Тем не менее, надлежащий уход может помочь только в случае самых слабых ядов и болезней. От остальных придется искать лекарство.

Лекарство. В большинстве известных науке случаев, когда больной принимает лекарство, действие болезни тут же прекращается. Тем не менее, если лекарство подобрано неверно, то его принятие может лишь поспособствовать болезни или яду побыстрее довершить свое черное дело. Будьте разборчивы, сеньоры и сеньориты, принимая решение, к какому врачу обратиться за помощью...

У собравшихся во дворце Виллановы на старте игры будет некоторое количество ядов и лекарств. Будут люди, которые знают, где и как достать еще. Предполагается, что либо они знают рецепт и у них есть все для создания вещества, либо у них есть знакомые на Дионне, которые готовы предоставить им необходимое. Готовки ядов и лекарств на игре не будет, для получения желаемого необходимо обратиться на мастерку.

Компетентность. Ни одному врачу в своей практике не приходилось иметь дело со всеми болезнями и отравлениями, существующими на Тейе. Тем более, с отравлениями экзотическими ядами, распространенными в Империи Полумесяца. Даже если вы опытный врач, будьте готовы к тому, что вы можете столкнуться с совершенно незнакомым вам заболеванием. Может случиться, что вы знаете, ход заболевания, но так и не смогли подобрать от него лекарства. Или наоборот, слышали от коллеги название болезни и лекарство от него, но ничего не знаете о симптомах заболевания. И, наконец, даже, если вы знаете ход действия яда и противоядие от него, не факт, что вы сможете его приготовить.

У каждого врача будет список болезней и ядов, с которыми он знаком. Описание болезни или яда будет выглядеть следующим образом:

«Простуда обыкновенная» (болезнь)

Лекарство: горячее молоко с лимоном и мёдом **Щ**

Описание: Одно из самых распространённых заболеваний. Вызывается холодом, сыростью и насмешкой Судьбы

Далее у знающих людей будет описан ход болезни, фактически повторяющий собой карточку воздействия в открытом виде.

«Полуночный поцелуй» (яд)

Противоядие: толченые плоды вербены **З**

Рецепт: неизвестен / известен (значит, можно попросить порцию на мастерке) **СФ**

Описание: Один из самых слабых ядов, открытых еще варварскими племенами на границах Нумы. Редко приводит к смертельным случаям, хотя и таковые случаются.

Далее у знающих людей будет описан ход отравления, фактически повторяющий собой карточку воздействия в открытом виде.

Символы в списке болезней и ядов обозначают формулу вещества. Складники с лекарствами, ядами и противоядиями будут прочипованы маркерами с этими символами. Для каждого вещества – свой символ, или их сочетание. Знание этих формул может помочь при попытках распознать остатки яда в использованном флаконе и определении соответствия противоядия принятой отраве (в рамках игры формулы скорее означают химический состав вещества и его признаки – специфические запах, цвет, консистенцию – чем надпись на бутылочке «ЗДЕСЬ ЙАД!!!»). Если Вам говорят при досмотре, что это духи, или нюхательная соль, а символы на этикетке Вам незнакомы и вы не знаете, какое конкретно вещество они обозначают, то Вы не сможете точно сказать, яд это или действительно нюхательная соль. И даже, если символы Вам знакомы, чтобы определить вещество Вы должны, хотя бы понюхать его и посмотреть на него поближе.

Медицина

Виды ранений

Ранения на игре делятся на легкие и тяжелые (подробнее см. «Драки, убийства, дуэли»).

Легкое ранение. Персонаж может свободно передвигаться, драться и использовать способности. Подразумевается, что легкое ранение – это всегда (за исключением урона от магии) попадание в конечность. Два лёгких ранения равны одному тяжёлому. Повторное попадание в одну и ту же конечность выводит её из строя, поэтому персонаж с трудом пользуется раненой рукой или ногой, а, значит, прихрамывает или прижимает к телу поврежденную кисть.

Тяжёлые ранения. С одним тяжёлым ранением персонаж передвигается еле-еле, не может сражаться и применять способности, кроме пассивных. Когда персонаж получает две тяжелые раны, он может только лежать и стонать.

Лечение ранений

Легкое ранение. Лечится наложением бинтов (его могут делать персонажи с навыком «первая помощь»). В течение 15 минут, после того, как были наложены бинты, персонаж полностью излечивается от своего ранения. Если первая помощь персонажу за 15 минут так и не была оказана, его рана становится тяжелой.

Тяжелое ранение. Его могут вылечить только персонажи с навыком «врач». Для этого он должен раненого прооперировать (совершить антуражное действие над больным). После перенесенной операции персонаж все еще страдает от ограничений способностей в течение 15 минут – его организму нужно восстановиться, после чего считается полностью здоровым.

Два тяжёлых ранения. Для того чтобы вылечить два тяжёлых ранения, необходима ещё более длительная операция. Она не всегда может закончиться успешно и всё здесь может зависеть не только от мастерства врача, но и от желания высших сил. Мастер или игротехник придёт на операцию и даст врачу ребус, шифр загадку или головоломку, которую тот должен будет решить. Помните, что если вы получили два тяжёлых ранения на дуэли до смерти, вас уже ничего не может спасти. Врач может отыграть красивую операцию, но помочь увы, не сможет уже ничем.

На игре также будут магические способы лечения тяжелых ранений. После них персонажу не требуется время на восстановление.

Отсутствие помощи. Если в течение 10 минут персонаж с тяжелым ранением не получил медицинской помощи, он автоматически получает второе тяжелое ранение, и должен отыграть ухудшение состояния. Ещё через 15 минут он умирает. Если оказать тяжелораненому персонажу «первую помощь», его состояние будет стабилизировано, и он сможет дожидаться вмешательства врача еще в течение получаса после того, как его перевязали.

Правила для нечистых на руку людей

Всем известен негласный девиз Водачче – «все методы хороши, пока вас не поймали за руку». Многие богатые люди пользуются услугами умельцев разного рода и мелкие воришки не исключение. Иногда бывает проще украсть необходимую вещь, чем добиваться её законным путём, особенно, если её нынешний хозяин не горит желанием добровольно с ней расстаться. Так что, будьте внимательны, сеньоры и сеньориты, ведь кто знает, может среди слуг затесался мошенник, а может, и кто-нибудь из благородных дворян скрывает не самые благовидные страницы своей биографии.

Воровство

Никто не застрахован от банальной кражи. Срезанные кошельки и опустошённые карманы – всё это, казалось бы, удел базарных площадей и бедных районов. А люди, что этим занимаются – сущий сброд. Однако обшарить чужие карманы так, чтобы ваша жертва ничего не заподозрила – довольно сложная наука, ей, как и фехтованию, нужно учиться чуть ли не годами.

Игротехника. Воровство будет отыгрываться английскими булавками с цветными головками – на каждого человека свой цвет. Булавку необходимо будет приколоть на карман или сумку жертвы. Если сумка кожаная и её просто не проколоть, булавки можно прикалывать на одежду рядом. Именно рядом, иначе попытка воровства не будет засчитана. После этого о своём чёрном деле необходимо сообщить мастеру или игротехнику, и уже он подойдёт к игроку и скажет, что тот ограблен. Мастер забирает у жертвы один игровой предмет, который лежал на самом верху, или который легче всего было извлечь, и на мастерке передаёт вору.

Побираемое имущество. Все яды и противоядия, ингредиенты, документы, письма, печати, драгоценности, которые имеют чип «в игре» и входят в имущество персонажа, прописанное в экономическом паспорте побираемы. Сам паспорт естественно, украсть нельзя, как и доходы персонажа, но вот часть или все сбережения – вполне. В таком случае из паспорта жертвы их просто вычеркнут, а в паспорт вора – запишут.

Наказание. За воровство преступникам традиционно отрубают правую руку.

Взлом замков

Ни для кого не секрет, что современные замки при должной сноровке может взломать даже ребёнок, а проникнуть в комнату в отсутствии хозяина для кого-то может показаться довольно соблазнительным. Забрать нужную вещь, или наоборот, подложить ненужную пока никто не видит – хороший способ подставить неудобного вам человека.

Игротехника. Для того, чтобы обозначить, что дверь заперта, на её ручку необходимо будет повесить верёвку, с завязанным на ней узлом. Узел этот может быть любой сложности, всё зависит только от ваших фантазии и мастерства, но длинна верёвки не должна превышать 30 см. Соответственно, чем сложнее будет узел, тем сложнее будет попасть в ваши покои посторонним. Однако постарайтесь сделать так, чтобы эти узлы было всё-таки реально развязать. Завязывать и развязывать узлы на верёвках когда вы заходите сами не обязательно. Но если вы пришли и увидели, что верёвка на вашей двери развязана – это повод насторожиться.

Побираемое имущество. Все яды и противоядия, ингредиенты, документы, письма, печати, драгоценности, которые имеют чип «в игре» и входят в имущество персонажа, прописанное в

экономическом паспорте побираемы. Мы настоятельно рекомендуем не раскидывать свои пожизнёвые вещи по комнате во избежание инцидентов. Их все стоит убрать в сумку и спрятать либо под кровать, либо за занавеску, либо в шкаф, если таковой будет в ваших покоях. Для этих вещей мастера вам выдадут маркера «Неигровые вещи». Игровые предметы, в особенности важные бумаги, прятать вместе с пожизнёвыми вещами запрещено.

Наказание. Законы разных областей Водачке расходятся во мнении, как именно стоит наказывать домушников. В одной провинции на первый раз их приговаривают к публичной порке, в другой – сразу к повешенью. На Дионе законы устанавливает Джованни Вилланова, поэтому он и будет решать, что сделать с попавшимся нарушителем. Вряд ли он отнесётся лояльно к тому, кто позорит честь его дома и нарушает законы гостеприимства.

Подделка документов

Письма, договоры и прочая документация – важная часть дипломатических переговоров и торговых операций. Пара строк, заверенная личной печатью одного из торговых принцев, может погубить человека, а может наоборот – спасти. Если вы хотите подставить кого-то, или наоборот, спасти с помощью подложной документации – попытайтесь найти человека, который имеет дело с официальными документами, возможно, он сможет вам подсказать, как быть.

Печать. Все официальные документы будут закрепляться печатями, и у каждого сановника будет своя собственная печать. Без печати документ не будет действителен! Моделироваться печати будут ластиками, на торце которых мастера вырежут ваши инициалы или эмблему организации и штемпельными подушками с разноцветной краской. Штемпельные подушки будут лежать в свободном доступе на столах, а вот «печати» будут только лично у вас. Чаще всего печатью становятся первые буквы имени и фамилии: например сеньор Антонио Питти скорее всего будет ставить печать «АП», а мсье Мишель дю Вьен – «ЭВ». Однако будьте внимательны. Это не непреложное правило, и кто-то может включить в свою печать фамилию супруги, а кто-то вовсе имя любимого коня.

Подделка. Только человек опытный, постоянно имеющий дело с документооборотом сможет грамотно подделать печать. Таких людей будет не мало. Если вы никогда не сталкивались с официальными документами, то, конечно, тоже можете попробовать, но помните: иногда подделать саму печать мало. Частенько люди прибегают к разным ухищрениям во избежание фальсификации: могут, например, ставить печать строго в определённом месте, вверх ногами, или пользоваться штемпельной подушкой только одного цвета.

Для того чтобы подделать печать, вам неплохо бы её для начала рассмотреть. Как только вы сделаете это, можете подойти к мастерам и попросить у них инструменты: целый ластик и канцелярский нож. Возможно, кому-то они будут выданы сразу. А дальше всё уже в ваших руках: вам нужно будет всего лишь повторить необходимые символы.

Наказание. Если вы попались на горячем, или у вас нашли подделанную «печать» вам остаётся только посочувствовать. Всё зависит, конечно, от того, какие документы вы подделывали. Если вы хотели просто подшутить и писали любовное послание от ничего не подозревающего сеньора страшненькой сеньорите, суд может посмеяться вместе с вами, а может выписать приличный штраф. А вот если вы занимались подделкой торговых документов или расписок – берегитесь. Обманутые вами партнёры заставят вас дорого заплатить. Здесь уже всё будет зависеть от их фантазии. Джованни Вилланова, как хозяин этой земли может вмешаться в разбирательство, но слово его не обязательно станет решающим.

Магия

Ни для кого не секрет, что на Тэ́йе знать контролирует самую мощную из сил – волшебство. Тёмные силы магии, полученные предками, пульсируют в сердцах многих дворян. Кто-то из них способен разрывать ткань реальности, кто-то способен играть с силами самой Судьбы. Не стоит забывать об этом, на Тэ́йе острие стального клинка плотно сплетено с призрачной субстанцией волшебства.

Церковь относится к магии однозначно: все Три пророка говорили о том, что она исходит от Легиона, Великого Врага. Церковники утверждают, что волшебство является развращающим человека инструментом. Оно было создано не Теусом, но чуждой силой, старающейся нарушить порядок вещей. Все волшебство в той или иной степени разрушительно: Ведьмы Судьбы рвут на части Нити, связывающие Судьбу мира воедино, маги Порте разрывают самую ткань мира. Но так или иначе многие дворяне не мыслят своей жизни без этих удобных инструментов.

Сорте

Магия Судьбы – одна из самых редких на Тэ́йе. Тех, кто владеет ею можно найти только в Водачке. Кроме того эта сила проявляется только у женщин. Сорте Стреги (Ведьмы Судьбы) могут видеть великую паутину Судьбы и её Нити, связанные с каждым живым существом, они могут распознавать типы Нитей, и влиять на них. Даже в Водачке толком не знают пределов магии Судьбы, Ведьмы ревностно охраняют свои секреты от непосвящённых.

Несмотря на общепринятую позицию, церковь в Водачке закрывает на существование Ведьм глаза. Конечно при условии, что они каются и ведут праведный образ жизни, для искупления греховного колдовства в свой крови. Это приводит к ситуациям, которые в других странах могли бы счесть просто абсурдными. Например, Ведьма Сорте может пойти в церковь, чтобы помолиться за успех расклада, который собирается разложить.

Нити. Ведьмы Сорте выделяют четыре типа Нитей, по числу мастей карт Сорте. С помощью этих карт они и могут ими управлять. Воздействие на Нити для цели происходит совершенно неощутимо и похоже на изменение точки зрения под воздействием чьих-то доводов. Например:

Сеньор Антонио Питти повздорил с сеньором Паоло Росси и пригрозил, что не станет подписывать с ним торговый контракт, о котором они сговаривались всю прошлую неделю. По возвращении домой сеньор Росси рассказал об этой истории своей супруге, Сорте Стреге. Она всерьёз испугалась не только того, что сделка мужа провалится, но и того, что сеньор Питти может вызвать его на дуэль. Ведьма сделала удачный расклад, ослабив Нить Мечей между мужчинами и укрепив Нить Монет. Тем же вечером сеньор Питти подумал, что он слегка погорячился, назвав своего торгового партнёра бесполезным болваном и вспомнил, какую прибыль принесёт ему эта сделка. Через какое-то время Нити, конечно, придут в своё прежнее состояние, но возможно, контракт, так необходимый обоим партнёрам к тому времени будет уже подписан.

На игре о воздействии на вас магии Сорте вам сообщит мастер или игротехник. Он расскажет вам, как изменилась ваша точка зрения: «Вам *кажется*, что вы начинаете влюбляться в сеньориту Клариче», «Вы *чувствуете*, что ваше сердце пылает при одном взгляде на сеньориту Клариче», «Вы *уверены*, что больше не можете жить без сеньориты Клариче, вам необходимо добиться её внимания, и, возможно, руки». После того, как вы получили подобное сообщение,

не спешите сразу бежать в противоположный конец помещения от предмета страсти с гневным воплем, что вас заколдовала какая-то подлая Ведьма. Помните, ваш персонаж не может думать ни о чём подобном, ему кажется, что это его собственные мысли и его собственные чувства. Бывают, конечно, и исключения. Если раньше вас с сеньоритой Клариче связывал только лёгкий флирт, а вы вдруг вспыхнули к ней невероятной любовью, то это может быть поводом задуматься. Впрочем, далеко не сразу. Где-нибудь после признания в любви, возможно. Об окончании действия на вас магии вам опять сообщит мастер или игротехник: «Да что это я? Мы с Клариче друзья детства, и я же знаю, что у неё уже давно есть любимый жених!»

Тайны. Как известно, Тайна точно такая же часть человеческой Судьбы, как и его Нити, поэтому тоже подвластна Ведьмам Сорте. Ведьма может активировать вашу Тайну, а может и вовсе её подменить. В первом случае мастер просто сообщит вам о том, что в данный момент вы не можете сопротивляться своей Тайне, во втором – выдаст вам карточку, на которой будет описано как действует ваша новая Тайна. Об окончании срока действия колдовства вам снова сообщит мастер или игротехник.

Порте

Порте – самый известный в мире вид волшебства и наследуется он через монтеньскую кровь. Весьма вероятно, впрочем, что его известность объясняется зловещей эффектностью, присущей этому волшебству. Порте, или магия Дверей позволяет волшебнику разрывать ткань вселенной и проходить через разрыв куда-либо еще, и притягивать к себе с расстояния предметы.

В 1664 году, император Монтеня начал гонения против церкви и открыто объявил себя волшебником. Он в открытую стал практиковать магию, а его высокомерное отношение к религии стало невыносимым для иерархов. Более того, магия перестала быть преступлением и многие последователи Порте поддержали императора в его решении.

На виду. Открытие портала не самое приятное зрелище, и человеку неподготовленному может даже стать дурно, если он впервые наблюдает, как действует маг Порте. Волшебник прорывает дыру в реальности и воздух под его руками трещит, словно рвущаяся ткань. Некоторые утверждают, что это больше похоже на крик боли. Разрывы кровоточат, из них пахнет кровью, а те, кто проходил с магами сквозь порталы с содроганием описывали, что у них было ощущение, словно они продираются сквозь грудку сырого и тёплого мяса. Недаром у всех магов во время колдовства кисти рук покрываются субстанцией похожей на кровь (на игре этот момент будет моделироваться красными перчатками).

Преимущества. Не смотря на то, что магию Порте не клеймит даром Легиона только ленивый, очень многие рады воспользоваться благами, которые она может предоставить. Мгновенная пересылка писем и невероятно быстрое путешествие очень распространены в тех областях, где секунды могут решить чью-то судьбу. Это один из немногих способов связаться с персонажами за пределами игрового пространства.

Против воли

Не всё, что может произойти с человеком в жизни, происходит по его воле. Есть причины метафизические, как навязанная родителями карьера или жена, а есть и приземлённые – более сильный физически человек. Если вы попали к недружелюбному вам персонажу, что ж. Вам можно только посочувствовать.

Удержание, связывание, оглушение

Удержание. Для того, чтобы персонажа можно было связать, его сначала нужно схватить. Для этого нужно положить персонажу руку на плечо и сказать «Похоже, Вы попались, сеньор (сеньорита)!». Чтобы удерживать любого человека, необходимы минимум двое. Однако если ваш боевой ранг «боец», а держат вас двое «мирных», то вы легко вырветесь из их захватов.

Оглушение. Для того, чтобы нанести точный удар, который отправит вашу жертву на некоторое время в мир грёз, нужно знать куда и с какой силой бить. Оглушать может только персонаж с боевым статусом «боец». Оглушение моделируется легким ударом гардой игрового оружия между лопаток, после удара должна последовать игротехническая фраза «Вам пора отдохнуть!». Если до удара жертва успела вас заметить, то оглушение не проходит. В качестве ударного предмета также можно использовать антуражные вещи, например, кубок или подсвечник. После оглушения жертва приходит в себя через 5 минут. При нанесении любой раны (лёгкой или тяжёлой) жертва тут же приходит в себя от боли. Попытки растормошить жертву (битьё по лицу, громкие крики, нашатырный спирт) также приводят человека в сознание.

Связывание. Схваченного персонажа можно связать. Связывание моделируется веревкой или цепью легко повязанной на руки или на ноги (персонаж не может пользоваться соответствующими конечностями). Освободиться от пут можно, если кто-то другой их развяжет, или же перерезав их игровым оружием (предполагается, что перепилить верёвку о кинжал связанными руками можно, а фехтовать и драться уже нельзя). Выпутаться из пут нельзя.

Обыски

Зачастую имущество может рассказать о своём хозяине точнее любых слов. Тайные письма, странные документы или вовсе запрещённые вещи – всё это будет свидетельствовать далеко не в вашу пользу.

Личный обыск. Обыски проводятся по вопросу. Естественно, если жертва вам сопротивляется, её бы неплохо для начала зафиксировать (см. правила по удержанию). Для того чтобы выяснить, что прячет в своих карманах подозрительная личность, вы можете задать *пять вопросов*, на которые обыскиваемый должен честно ответить, и, в случае верной догадки, отдать находящиеся в указанном месте игровые предметы. Будьте внимательны и точны в формулировках. Если вы потребовали показать всё, что арестованный прячет за голенищем левого сапога, это не значит, что вам в руки попадёт то, что находится в том же сапоге под пяткой.

Обыск помещения. Обыск в помещениях проводится «по жизни». Помните, что залезать в вещи, помеченные маркером «не игровые», собственно как и прятать в них что-либо из игровых предметов запрещено. Будьте внимательны, разделяя игровые и не игровые вещи.

Пытки

Процесс. Пытать может только персонаж с навыком «Палач». Для моделирования пыток нужен соответствующий отыгрыш и подходящий инструментарий. Простое ковыряние человека ножом пыткой не считается.

Палач может задать своей жертве 4 вопроса. Персонаж с рангом «мирный» должен правдиво ответить на 3 вопроса, с рангом «фехтовальщик» – на 2, с рангом «боец» – на 1.

Последствия. После сеанса пыток жертва теряет сознание на 5 минут и получает тяжёлое ранение. Повторить пытки можно через час при условии, что пытаемому персонажу была оказана медицинская помощь. После двух сеансов пыток, проведённых с одним и тем же персонажем за всё время игры, жертва навсегда становится калекой. В чём будет заключаться её изъян, будет зависеть от отыгрыша пыток. Если вы пилили человеку ногу, то он не сможет ходить. Если выкалывали глаза – то ослепнет. Увечье будет иметь игротехнические последствия.

Об отыгрыше.

- Отыгрыш должен быть антуражным, но не травмоопасным.
- По жизни ничем никого не бьем. Все удары должны приходиться на любую поверхность рядом. Избиение руками или ногами отыгрывается только намёками на удар и не более.
- Удушение отыгрывается руками, положенными на плечи жертвы или лентой, свободно положенной поперек шеи. То, что мы её тянем, показываем пантомимой, не прикасаясь. Задушить насмерть в рамках игры нельзя. Если вы душите до потери сознания, скажите жертве об этом. Жертва теряет сознание на 5 минут, после чего процесс можно продолжить.
- Не допускаются к отыгрышу стальные ножи и металлические сувенирки. Все отыгрыши проводятся исключительно по зонам поражения в боёвке. В глаза и шею ножи запрещено даже просто направлять!

Любовные утехи

Обычный секс. Маркером секса на игре является сплетение пальцев рук партнеров. Партнеры скрещивают пальцы, при этом говорят друг другу комплименты или читают стихи. Можно заниматься сексом «тихо» – танцевать медленный танец или вальс в процессе вместо чтения стихов. Виртуозы могут и танцевать и говорить комплименты одновременно. Особенно талантливые танцевать и говорить комплименты в стихах.

Если один из партнёров куртизанка. Куртизанка игнорирует правила по сексу и может отыгрывать секс так, как ей захочется. Помните, от того, насколько будет интересно вашему клиенту, зависит репутация куртизанки. После секса партнёр куртизанки обязан правдиво ответить на один её вопрос, но ответ на этот вопрос может быть только «да» или «нет».

Если оба партнёра куртизанки. Если оба партнёра являются куртизанками, то они либо оба задают вопросы друг другу, либо оба молчат, в зависимости от их совместного решения.

Групповой секс. Отыгрывается при помощи игры «Твистер». Спецспособность куртизанок вовремя группового секса не работает – слишком много ушей вокруг. Исключение составляет только случай, если все, кроме одного участника группового секса, куртизанки. Тогда довольный клиент обязан ответить на вопрос каждой из своих прелестных партнёрш. У мастеров будет только одна коробка «Твистера» на мастерке, и, если вы боитесь остаться без группового секса, и у вас есть «Твистер» – везите его с собой.

Жесткий секс. Для отыгрыша жесткого секса нужно, чтобы один из персонажей обладал навыком «Палач». Именно он и будет доминировать. При жестком сексе требуется соответствующий отыгрыш. Можно использовать инвентарь из пыточной. Доминирующий партнёр в процессе жёсткого секса может задать своему любовнику 4 вопроса. Персонаж с рангом «мирный» должен правдиво ответить на 2 вопроса, с рангом «фехтовальщик» – на 1. Персонажи с рангом «боец» могут не отвечать на вопросы.

Последствия. После сеанса жесткого секса тот, кто играл роль подчинённого, получает легкое ранение. Если сеанс длится дольше пяти минут, то за каждые дополнительные 5 минут персонаж, выступающий в роли жертвы, получает еще по одному ранению. Соответственно, если занятие жестким сексом затянулось до 10 минут, то жертва получает тяжелое ранение, если до 15 – то два тяжелых ранения. После этого жертва теряет сознание на 5 минут. Ей требуется врачебная помощь, продолжать заниматься сексом с ней уже нельзя.

Об отыгрыше.

- Отыгрыш должен быть антуражным, но не травмоопасным.
- По жизни ничем никого не бьем. Все удары должны приходиться на любую поверхность рядом. Избиение руками или ногами отыгрывается только намёками на удар и не более.
- Удушение отыгрывается руками, положенными на плечи жертвы или лентой, свободно положенной поперек шеи. То, что мы её тянем, показываем пантомимой, не прикасаясь. Задушить насмерть в рамках игры нельзя. Если вы душите до потери сознания, скажите жертве об этом. Жертва теряет сознание на 5 минут, после чего процесс можно продолжить.
- Не допускаются к отыгрышу стальные ножи и металлические сувенирки. Все отыгрыши проводятся исключительно по зонам поражения в боёвке. В глаза и шею ножи запрещено даже просто направлять!