

РИ "7th sea. Пожар в Сан-Кристовале"

21-23 февраля 2016

МГ "В джазе только девушки"

Оглавление

Допуск оружия.....	3
Правила по боевым взаимодействиям.....	4
Дуэльный кодекс	4
Рукопашный бой.....	6
Поножовщина	7
Убийство со спины	8
Телохранители	9
Погони	9
Медицина	11
Виды ранений.....	11
Лечение ранений.....	11
Следственные мероприятия.....	12
Задержания	12
Обыски.....	14
Правила по ядам	15
Отравление	15
Спасение	16
Приготовление ядов и противоядий	16
Правила для нечистых на руку людей.....	19
Воровство	19
Взлом замков.....	19
Подделка документов.....	20
Экономика	22
Монеты	22
Курс обмена	23
Платёжеспособность	24
Земли и армии	25
Постулаты Инквизиции	27
Запреты	27
Наказания	27
Пытки.....	28
Любовные утехы	29

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, только если она скрыта элементами костюма.

Правила по боевым взаимодействиям

Все боевые взаимодействия на длинноклинковом оружии в помещении ЗАПРЕЩЕНЫ. Королевская гвардия 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, охолонуть. 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 и лишат дипломатического статуса в Кастилии, если он у вас имеется. Игра для такого персонажа будет закончена. Поддержавший драку будет наказан в той же мере, что и начавший её. Долг любого честного кастильца или гостя столицы остудить напоминанием горячие головы и позвать стражу (мастера или игротехника), при первых признаках ссоры.

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 воём намерении мастеру или игротехнику).

Дуэльный кодекс

Хотя закон даёт право вызова на дуэль только членам Гильдии Фехтовальщиков, большинство кастильцев предпочитает брать дело в свои руки. Кастильские доны редко вовлекают в поединки посторонних, за исключением случаев, когда они имеют дело с бесчестным врагом, имеют физические увечья или стремятся к какой-либо более отдалённой цели.

Как и в других частях Тейи, дуэли происходят либо до первой крови, либо до смертельного исхода. К обоим видам поединка относятся серьёзно, и многие поколения семей ссорятся после дуэли, если обоюдные условия не были выполнены с точностью до буквы. Эти условия обычно записываются секундантами и содержат причину поединка, правила, которые должны быть выполнены (к примеру, надо ли стоять лицом к лицу с противником или вполборота), и используемое оружие.

Вызов. Кастильские дуэли носят и общественный, и личный характер одновременно. Вызов всегда происходит на публике, чтобы показать храбрость, верность и желание скорей умереть, нежели терпеть бесчестье. Чем больше почтенных сеньоров и сеньорит услышит, что вы вызываете оскорбившего вас человека на дуэль, тем лучше для вас. Если дуэль окончится убийством, вас не в чем будет обвинить. Однако проходят дуэли, как правило, в уединённых местах, подальше от чужих глаз.

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 ватичиники, которые при необходимости могут совершить отпевание, подкрепляя кастильское поверье о том, что «каждое сражение – молитва». На дуэлях так же необходимо присутствие распорядителя (мастера или игротехник).

Условия. После вызова на дуэль любой кабальеро 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 начиналась. 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 (в данном случае извинения уже не задевают его честь, так как она восстановлена поединком, и являются простой формальностью). По завершении дуэли честь считается восстановленной, а любые претензии противников друг к другу по поводу бывшего оскорбления - недействительными. Секунданты подписывают протокол о поединке, по возможности подробно фиксирующий все происходившие действия. Этот протокол сохраняется в качестве подтверждения того, что всё происходило в соответствии с традициями и участники дуэли вели себя как подобает. Часто бывает, что после дуэли противники, если оба они остались живы, могут стать друзьями, по крайней мере - могут поддерживать нормальные отношения. Вызывать без особых оснований того, с кем однажды уже дрался - дурной тон.

Ранения. Дуэль до смерти длится до двух тяжёлых ран. Вторая рана считается смертельной, и даже лекар 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 третьей 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. Попавшему в не поражаемую зону засчитывается тяжёлое ранение.

Удары должны быть акцентированные, но вместе с этим рассчитывайте удар так, чтобы не нанести серьёзную травму сопернику.

ЗАПРЕЩЁННЫЕ ПРИЁМЫ. На дуэлях в Кастилии 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 лучший способ для кабальеро решить вопросы, что вызвали его негодование или протест. Над дворянином, который начал размахивать кулаками, будут потешаться даже его друзья, и он мгновенно станет мишенью дворцовых сплетен, которые будут рассказывать о его неводержанности и глупой горячности. Однако есть и такие люди, что посвятили себя вовсе не благородному искусству фехтования, и прекрасно сумеют справиться с противником и без применения холодной стали.

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

Тоже не самый достойный вид решения проблем для кабальеро. Однако если вы хрупкая и беззащитная девушка, искусно припрятанный нож может спасти вашу жизнь в наше нелёгкое время.

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. Благородный кабальеро не станет прибегать к такому бесчестному способу убийства, это низко и недостойно, однако, говорят, что даже в королевском дворце можно найти умельцев этого дела, и - конечно, нанять.

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. Даже для человека бесчестного или закалённого множеством боёв убийство большой грех перед Теусом. Перед тем как вы поможете ещё одному человеку отправиться в лучший мир, не забудьте исповедоваться своему духовнику (мастеру или игротехнику, не стоит ходить за подобным к Эстебану Вердуго), и попросить его отпустить вам этот тяжкий грех.

Убийство. Убить со спины можно только человека, у которого нет отряда охраны. Для этого 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 обагрят кровь, для вас я сделаю исключение, сеньор!» или «Я честный кабальеро, но змею нужно уничтожить змеиными методами!». 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 *эспадачинов*, 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 запахло палёным.

Помощь. Нападение во дворце дело громкое, и если вы вдруг увидели, что вашего друга берут в кольцо, можете попытаться ему помочь. Вы можете встать рядом с жертвой и защитить её вместо телохранителя.

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 две минуты за ней никто не должен гнаться. Если вы пытаетесь защитить таким образом преступника, взятого под стражу - помните, что он сам просто так от своего спасения не уйдёт. Его должен кто-то увести. Защитник получает две тяжёлые раны и находится при смерти. Человек находящийся при смерти, часто ещё может говорить: проклинать, насмехаться и грозить мстью родственникам, словом делать всё, чтобы победившему жизнь мёдом не показалась. Смертельно раненый умирает через пять минут, после получения третьей раны и уже не может предпринимать никаких активных действий.

Драка. Если бежать некуда, или телохранитель уверен в своих силах, все сражающиеся должны проследовать 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 дворцовой стражи, 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

Народ в Кастилии не привык праздновать труса, и вряд ли вы увидите, как кто-то позорно бежит от драки или дуэли. Но бывает и так, что быстрота ваших ног может решить дело. Захотите вы попытаться схватить неуловимого Эль Ваго или убийцу, что совершил своё грязное дело прямо у вас на глазах, или, быть может, простого хулигана, что решил подшутить над вами, вам необходимо помнить несколько вещей.

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. Вырваться 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 во дворец дорога вам заказана. Ситуацию могут исправить связи или родственники при дворе, но до них ещё нужно добраться и с ними поговорить. Да и неизвестно, станут ли они рисковать своим положением ради вашего поступка. После побега вы можете отправиться сразу к ним - в таком случае считается, что именно туда вы и сбежали. Если прятаться вам некуда - отправляйтесь на мастерку. Там мастера решат дальнейшую судьбу вашего персонажа и при необходимости выпустят вас новой ролью. Всё будет зависеть только от степени вашего проступка... и вашей храбрости, конечно.

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 течении 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.

Следственные мероприятия

Не стоит полагать, что ваш дипломатический или дворянский статусы смогут защитить вас в случае чего. Например, в случае, если вы позволили себе преступить один из многочисленных запретов кастильского законодательства. Какими бы бумагами вы себя не обезопасили, помните: и на вас найдётся управа.

Задержания

Королевский дворец полон стражи, и избежать правосудия, в случае, если вы натворили что-то противозаконное и не сумели скрыть следы, будет очень и очень сложно. Помните, что в понимании дворцовой стражи не только банальное воровство, вовсе недостойное настоящего кабальеро, или убийство, причиной которого не стала честная дуэль, являются поводом для ареста. Малейшее подозрение в шпионаже или недоброжелательстве Доброму Королю Сандовалю, может обернуться для вас весьма неприятными последствиями. А инквизиции, зачастую, бывает достаточно и меньших поводов для обвинения в колдовстве и ереси. Так что - будьте осторожны, сеньоры и сеньориты.

Гвардейские отряды. Арест подозреваемого дело не шуточное. Не известно, как поведёт себя человек, когда узнает, что его планы раскрыты (или наветы клеветников достигли цели). Поэтому, чаще всего, для таких дел используется отряд королевских или церковных гвардейцев. Моделироваться такие отряды будут мастерами или игроками с синей и жёлтой лентами через грудь соответственно. В таком случае мастер играет роль капитана стражи, и не будет принимать самостоятельных решений, присутствие игрока, собирающегося провести арест необходимо.

Постановление. Гвардейские отряды не будут постоянным явлением на игре, их можно будет вызвать только по необходимости, и использоваться они будут только для арестов подозрительных личностей. Дать разрешение на привлечение такого отряда в королевском дворце могут: королевская гвардия - Его Величество, Верховный Судья дон Франциско Гусман де Альдана, церковная гвардия - Великий Инквизитор падре Эстебан Вердуго. Внимание! Церковная гвардия подчиняется только Великому Инквизитору и никому более.

Для ареста некоторых лиц так же необходимо особое постановление. Как известно - на каждого зверя свой капкан. Ордер на арест людей, которые имеют статус дипломата в Кастилии, или являются главами одного из великих родов (Альдана, Сольдано, Гаегос, Торрес, Сепеда) должен быть подписан исключительно Его Величеством. Для всех остальных достаточно подписи Верховного Судьи. Обратите внимание, что для Святой Инквизиции подобных ограничений не существует. Рыцари Святой Палаты могут прийти за вами при малейшем подозрении в колдовстве или богохульстве, и нужна им будет только подпись падре Эстебана Вердуго.

Арест. Для того чтобы арестовать человека вам необходимо произнести ключевую фразу: «Вы арестованы, сеньор. Позвольте доставить вас в распоряжение следователей и правосудия», и показать арестованному бумагу с подписью лиц, уполномоченных отдавать приказ о его аресте. Если при этом присутствует отряд гвардейцев, арестованный

не имеет права оказывать сопротивление и должен проследовать за слугами закона. Если же вы опрометчиво решили справиться со злодеем в одиночку, будьте готовы, что он может попытаться сбежать (см. правила по погоням), вызвать вас на дуэль или затеять драку.

Конвой. Проводить человека из камеры в камеру, на допрос или к месту заседания суда рекомендуется хотя бы вдвоём. В самых тяжёлых случаях - в сопровождении гвардейцев. От одного сопровождающего арестованный может попытаться сбежать. Внимание! Если вас держит только один человек, вы можете попытаться вырваться, но любые приёмы рукопашного боя запрещены! Если арестованный смог вырваться, то в силу вступают правила по погоням. Однако если конвойный всего один, но на нём есть маркер отряда гвардейцев, вырваться запрещено.

Легенда. Говорят, что Эль Ваго, человек в маске, настолько хорош в искусстве фехтования, что никаким солдатам никогда не сравниться с ним. Человек, надевший костюм Эль Ваго, может не считаться с гвардейскими отрядами и попытаться отбить арестованного. Мастерский персонаж автоматически считается тяжело раненным и не может препятствовать разбойнику. Персонаж может действовать согласно правилам по телохранителям. Помните только, что арестованный не уйдёт своими ногами от спасения.

Под замком. Сидеть в застенках дело не самое приятное, тем более, если обвинили вас ложно. Однако потерпите! Если у следствия нет против вас никаких серьёзных доказательств, вас обязаны отпустить через пол часа после ареста. Повторно арестовать вас имеют право только через час и при наличии серьёзных доказательств. В случае если доказательства против вас неоспоримы - мужайтесь. Вы можете провести в застенках час. Это не значит, что его вы должны сидеть в одиночестве. Следователь и обвинитель должны интересоваться вашей судьбой и проводить с вами различные следственные мероприятия. Если вас посадили и забыли, то вы можете пожаловаться на это капитану гвардии: надеть белый хайратник и дойти до мастерки. Капитан решит ваш вопрос, передав его содержание вышестоящим органам (быть может, в матерной форме). После обозначенного часа вас могут оставить в заточении только при условии активной игры: допроса, пыток, или иных следственных мероприятий. Самый большой срок заключения - полтора часа. По его истечении вас должны либо отпустить, либо повести на заседание суда.

Побег. Для побега вам необходим сообщник снаружи и отсутствие охраны у двери камеры. Ваш сообщник будет действовать согласно правилам по взлому, только развязать ему необходимо будет три верёвки вместо одной. Если его кто-то засёк, то спасением может стать рукопашный или ножевой бой, или, на крайний случай, вызов на дуэль. При большом невезении можно напороться и на отряд гвардейцев. В таком случае ваш сообщник будет вынужден сдаться. Хотя убежать, если есть куда, он тоже может попытаться.

Мастерские персонажи. Капитаны гвардий, стражники, слуги, свидетели - всё это персонажи, которые могут понадобиться вам в процессе выяснения обстоятельств дела. Вы можете назвать мастеру любое имя, статус или чин человека, от которого хотите получить информацию, и мастер инициирует для вас разговор с ним. Тут действуют те же

правила, что и для обычных персонажей: деньги и официальные постановления развязывают язык, а грубость и хамство усиливают желание пустить вас по ложному следу.

Обыски

Зачастую имущество может рассказать о своём хозяине точнее любых слов. Тайные письма, странные документы или вовсе запрещённые для ввоза в Кастилию вещи - всё это будет свидетельствовать далеко не в вашу пользу. А уж если в ваших вещах найдут сирнетский артефакт или - ещё того хуже - маску Эль Ваго, то дорога вам одна. И окончится она вряд ли благополучно.

Личный обыск. После ареста, подписанного уполномоченным лицом, ваша судьба находится уже не в ваших руках, поэтому не стоит удивляться наглости стражи, решившей вас обыскать. Даже дипломатический или дворянский статусы не спасут от этого унижительного действия. Единственное, что вы можете сделать - написать официальную жалобу, но позволить себя обыскать обязаны. При наличии ордера на арест, подписанного уполномоченным лицом, конечно. В противном случае стража не имеет никакого права прикасаться к вам.

Обыски проводятся по вопросу. Для того чтобы выяснить, что прячет в своих карманах подозрительная личность, служители закона могут задать *пять вопросов*, на которые арестованный 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.

Застенки инквизиции. Если вы попали в застенки Святой Инквизиции, то вам не позавидуешь. Святые отцы не будут церемониться с теми, кого считают еретиками и подозревают в действиях, наносящих урон ватичинской вере. Будьте готовы к тому, что прежде чем поместить вас за решётку, инквизиторы не просто обыщут вас. Они заставят вас облачиться в санбенито, одеяние грешника, а все личные вещи изымут, не оставив вас ни малейшего шанса хоть что-то спрятать. Технически переодевается не будет нужды: вы сможете накинуть санбенито прямо поверх своего антуража. Но вот отдать инквизиторам все игровые предметы, что на тот момент были с вами, будет необходимо.

Обыск помещения. Если вы уже находитесь под серьёзным подозрением, и на ваше имя уже был выписан ордер на арест, ничто не может помешать служителям закона перерывать ваши личные вещи в поисках новых улик. Если же вы навлекли на себя всего лишь подозрения, то для того чтобы обыскать ваши покои страже необходимо будет получить предписание у соответствующих лиц (см. правила по арестам).

Обыск в помещениях проводится «по жизни», и может происходить без присутствия хозяина, если он находится под стражей. Если обыск производится по подозрению - то присутствие (и содействие конечно) хозяина необходимо. Помните, что залезать в вещи, помеченные маркером «не игровые», собственно как и прятать в них что-либо из игровых предметов запрещено.

Правила по ядам

Люди знающие умеют решать свои проблемы, не прибегая к дуэлям и поножовщине. На Тэе еще со времен Нумы были известны различные вредоносные вещества, как смертельные, так и не совсем. Первые использовались для того, чтобы устранять политических конкурентов и нелюбимых супругов, вторые – чтобы доставлять множество неприятных минут тем, кто смерти не стоит.

Отравление

Подготовка. Чтобы подсыпать яд ближнему своему, необходимо наклеить на посуду, из которой жертва собирается есть или пить, особую метку (чип отравления), и удостовериться, что еда или питье несчастным были употреблены, а после пойти и исповедаться в совершенном злодеянии (сообщить мастеру или игротехнику). Содержимое флакона нужно опустошить перед приклеиванием чипа отравления. Пустая емкость из-под яда с этикеткой остается у вас в качестве вполне реального (игрового) предмета, и её придется где-то прятать. Через несколько минут после отравления жертва почувствует себя дурно (получит от мастеров карточку отравления) и у неё проявится первый симптом.

Образец карточки отравления

(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 противоядие: <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>
Противоядие		למ <i>Если ингредиенты подобраны правильно персонаж приходит в себя. Все негативные эффекты исчезают.</i> <i>Если рецепт противоядия неверен – оторвать полоску с графы «Исход» и принять последствия</i>

Действие. Людям ученым, а именно дипломированным врачам и опытным отравителям, известно, что у каждого отравления есть три фазы действия и одно неприятное

последствие. Тот, кого отравили, поступательно переживает все вышеназванные ступени (срывает полоски с карточки согласно указанным на ней временным промежуткам), после чего наступает исход. Однако, может случиться, что действие какого-то незнакомого яда может отличаться от того, к чему вы привыкли.

- **Первые две фазы** – симптоматические, отравленный лишь начинает подмечать странности в своём самочувствии, но яд пока не принес ощутимого вреда. Опытный врач уже может попытаться определить яд, который использовали, и приготовить противоядие.
- **Третья фаза** – фаза активного действия яда. Несчастный, которому подали яд, испытывает на себе всю его вредоносную силу, и становится недееспособным. Ему все еще можно дать противоядие.
- **Исход** – последствия употребления яда, могут разниться в зависимости от того, было дано несчастному противоядие, 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 яда, любой может убить всего лишь одним ударом вне зависимости от того насколько смертельна сама отравка.

Спасение

Первое средство при отравлении - это конечно же противоядие. Однако будьте внимательны: неверно подобранные ингредиенты могут 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 – питьё и живое участие близких людей зачастую творят чудеса. Выражать всяческую заботу и стенать вокруг больного также может оказаться бесполезным – 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. От остальных придется искать противоядие.

Противоядие. В большинстве известных науке случаев, когда жертва отравителя принимает противоядие, действие вредоносного вещества тут же прекращается. Тем не менее, если состав противоядия подобран неверно (формула противоядия не совпадает с указанной на карточке, см. подробнее «приготовление ядов и противоядий»), то его принятие может лишь поспособствовать яду побыстрее довершить свое черное дело. Будьте разборчивы, сеньоры и сеньориты, принимая решение, к какому врачу обратиться за помощью...

Приготовление ядов и противоядий

Ингредиенты. Известно, что для приготовления яда или противоядия необходимо смешать определенное количество ингредиентов (а прочипованные емкости из-под них сдать на мастерку). Обычно вещества хранятся в стеклянных флакончиках с яркими этикетками, на которых изображены символы, принятые теянскими учеными для их

обозначения. Формулы яда и противоядия представляют собой набор символов тех веществ, из которых они приготовлены. Люди, сведущие в фармацевтике, конечно, знакомы с этой символьной системой, кто-то в большей, а кто-то в меньшей степени.

У тех, кто умеет готовить яды и противоядия помимо готовых образцов, на старт игры будет некоторый запас ингредиентов, которыми они смогут располагать. Достать что-то сверх этого будет сложно, помните, королевский дворец - это не ваша лаборатория. Разве что Его Величество лично заинтересуется исходом вашего дела и отдаст соответствующие распоряжения. Однако не все ингредиенты возможно достать. Ввоз части из них в Кастилию просто напросто запрещён.

Полное описание яда выглядит следующим образом:

«Полуночный поцелуй»

Ингридиеты: белый гриб פ, полынь צ, древесная гниль ט

Противоядие: плод вербены מ, светлолист ל

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 повторяющее собой карточку отравления в открытом виде (в данном случае это таблица, представленная выше).

Соответственно, פ צ - формула яда, а מ ל – формула противоядия. 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.

Приготовление. Процесс приготовления яда, равно как и противоядия - дело, не допускающее суеты и спешки. Для того чтобы всё поучилось как надо, вам необходимо остаться на 15 минут в тишине и одиночестве. Не будет лишним только присутствие помощников, сведущих в медицине, или при приготовлении ядов, это сократит работу до 10 минут. Сосуд со свежеприготовленным веществом получает бирку, с указанием его формулы (чипуется мастером), которая остается на флаконе до конца игры (если это был яд, то тот, кто его приготовил, получает также чип для отравления, строго – один чип отравления на один флакон яда).

Ошибка. Ошибка в приготовлении противоядия, как уже было сказано выше, может привести к весьма печальным последствиям: от ускорения действия яда до его усиления и превращения безобидного слабительного в смертельный яд. Ошибка же в приготовлении самого яда полностью уничтожит его эффективность. Будьте готовы к тому, что если формула вещества вам известна не точно, ваша жертва может всего лишь провести несколько неприятных минут в отхожем месте.

Компетентность. Не каждому врачу в своей практике приходилось часто иметь дело с отравлениями. Тем более, с отравлениями какими-нибудь экзотическими видами ядов, принятыми в Империи Полумесяца. Даже если вы опытный врач, будьте готовы к тому, что вы можете столкнуться с совершенно незнакомым вам веществом. Может случиться, что вы не знаете, как приготовить яд, но сталкивались с его симптомами, а может, умея приготовить яд, не знаете толком, какое противоядие нужно дать, чтобы отменить его действие.

Правила для нечистых на руку людей

Странно встретить в королевском дворце человека, умеющего профессионально обчистить ваши карманы или вскрыть замок на двери. Тем не менее, такое возможно. 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. В Кастилии, как и во многих других странах, вора́м отрубают руку. Но так как вы находитесь в королевском дворце, судья может посчитать, что вы достойны высшей «награды», ибо порочите имя Его Величества, и вас осудят на отрубание головы. Так что - не попадайтесь, сеньоры и сеньориты.

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. 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 «Не игровые вещи». Игровые предметы, в особенности важные бумаги, прятать вместе с пожизнёвыми вещами запрещено.

Наказание. Если вас увидят в коридоре, пытающимся открыть замок чужой двери, то в первую очередь поведут разбираться. Если вы будете достаточно ловки, чтобы запутать светские власти - не обольщайтесь. Судья может обратиться за помощью к матери-церкви. А Святая инквизиция как никто умеет задавать вопросы. Правильные вопросы в правильной обстановке. Так что не попадайтесь, сеньоры и сеньориты.

Подделка документов

Письма, договоры и прочая документация - важная часть дипломатических переговоров и следственных действий. Пара строк, заверенная личной печатью одного из важных сановников, может погубить человека, а может наоборот - спасти. А вот договор на торговлю с Империей Полумесяца в Кастилии потопит кого угодно. 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, будь это торговый договор или приказ об аресте, 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 (у кастильцев это основная фамилия, которая идёт после обозначения дворянского рода): например дон Мартин Лопес де Гарсия скорее всего будет ставить печать «МГ», а мсье Мишель дю Вьен - «ЭВ». Однако будьте внимательны. Это не непреложное правило, и кто-то может включить в свою печать третью фамилию, а кто-то вовсе имя любимого коня.

Подделка. Только человек опытный, постоянно имеющий дело с документооборотом сможет грамотно подделать печать. Таких людей во дворце 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 кабальеро страшенькой сеньорите, судья может посмеяться вместе с вами, а может выписать приличный штраф. А вот если вы занимались подделкой государственных документов - берегитесь. Правосудие суда гражданского не менее безжалостно суда церковного.

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 прямым из Уссуры, но основное внимание будет уделено крупным покупкам. Приобрести новые земли или отряд наёмников - вот достойные внимания сделки!

Монеты

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.

Гильдер. На Тее нашлись люди, которых не устроила первоначальная система обменов. Уж слишком легко на ней можно было обмануть. Поэтому вестенские торговцы в 1664 году ввели в оборот гильдер, который, по их мысли, должен стать единой валютой для всей Теи. В самом начале своего существования Гильдии Венделя создали систему бумажных кредитных расписок – «Гильдеров», которые должны были использоваться вместо денег. Однако гильдеры оказались более полезны для торговцев, нежели местные металлические деньги – и Вендельская Лига увидела в этом новую возможность. Она выпустила бумажные деньги, базирующиеся на фондах Лиги, и определила их стандартную ценность, неизменность которой гарантируется Лигой. Этот маневр был рискованным, но, по сути, передал всю экономику Тэи в руки вендельцев. В настоящий момент времени гильдер - самая популярная на Тэе валюта. Его не используют только в трех странах. Эти страны – Уссура, Кастилия и Водачче. Создание гильдера привело к новому обострению торговой войны между Венделем и Водачче. Если Кастилия или Уссура официально признают, что гильдер имеет хождение и ценность на их территории, война будет окончена.

Монеты из драгоценных металлов. Остальные страны пока придерживаются более консервативного подхода. Кое-где гильдер уже почти вытеснил национальную валюту, но она ещё продолжает ходить, не потеряв своей стоимости, а кое-где и слышать ничего не хотят ничего о бумажных деньгах. В настоящее время на Тее сохранились следующие монеты:

- Кастилия: дублон, мараведи;
- Водачче: сенатор, кресла;

- Авалон: фунт, шилинг;
- Монтень: соль, пистоли;
- Айзен: марка, флорин.

Уссура никогда не признавала ни золотых, ни бумажных денег, и со всеми странами ведёт только бартер.

Курс обмена

Стоит помнить о том, что формирует экономические отношения на всей Тее. Между Водачке и Венделем идёт торговая война, и представители этих наций ни за что не пойдут на сделку; две военных компании и абсолютно наплевательское отношение Императора Леона к своему народу заставляют экономику Монтеня балансировать на грани полного краха; Кастилия начинает ощущать нехватку ресурсов из-за отсутствия прибыли с оккупированных территорий; Айзен ещё толком не восстановился после опустошительной войны Креста, а Уссура... да Теус знает, что там происходит, в этой Уссуре.

Всё это прямо влияет и на курс обмена, и продолжит влиять на самой игре. В зависимости от того, какие торговые операции будут проводить игроки, с кем будут заключать союзы и как влиять на экономику игры, мастера будут изменять стартовые значения обмена монет, и вывешивать новую информацию на видное место. Обратите внимание, что мастерские персонажи не будут обменивать валюту. Ищите покупателей среди других игроков.

Стоимость золота за 1 килограмм

- 2000 гильдеров
- 700 дублонов
- 300 фунтов
- 10 000 сенаторов
- 30 000 марок

Обмен на гильдер

- 1 гильдер = 100 центам;
- 1 дублон = 6 гильдерам; 1 гильдер = 20 мараведи;
- 3 сенатора = 1 гильдеру. Коммерчески настроенные вендельцы установили обменный курс равный 3 сенаторам за 1 гильдер. Водачке вынуждают иметь дело с подобной несправедливостью, нравиться им это или нет;
- 1 фунт = 7 гильдерам; 1 гильдер = 1 шилингу;
- 1 соль = 6 гильдерам; 1 гильдер = 2 пистолям;
- Обмен гильдеров на марки не производится! Торговая Гильдия пытается вывести эти монеты из обращения.

Обмен на дублоны

- 1 дублон = 6 гильдерам
- 2 дублона = 1 фунту
- 1 дублон = 10 сенаторам
- 1 дублон = 30 маркам

- 1 дублон = 2 соль

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 Сан-Кристобаля - 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 поместий:

- крупное 120 дублонов (700 гильдеров)
- среднее 80 дублонов (500 гильдеров)
- мелкое 50 дублонов (300 гильдеров)

Доходы с шахт:

- золотая 30 дублонов (200 гильдеров)
- железная 20 дублонов (100 гильдеров)
- угольная 10 дублонов (70 гильдеров)

Доходы с пахотной земли:

- пахотные 50 дублонов (300 гильдеров)
- с городами 30 дублонов (200 гильдеров)

Налоги. Ваш регулярный доход предполагает и не менее регулярный налог. Всем донам стоит помнить, что сейчас, в военное время, за этим следят особенно строго, и неуплата военного налога может грозить тюрьмой, а то конфискацией имущества в пользу государственной казны, или вовсе виселицей. Если вы не кастильский землевладелец, не расслабляйтесь. Правительство, остро нуждающееся в финансах, придумает какую пошлину с вас содрать.

Будьте внимательны! Налоговая ставка на земли и имущество будет объявлена в начале игры и может быть изменена только специальным указом короля. А вот всевозможные пошлины и поборы требуют только утверждения куратора коллегии сборщиков налогов.

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. Казна королевства или Святой Инквизиции - 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 поборы с её членов. Это могут быть налоги или просто добровольно-принудительные пожертвования, всё зависит от того, о какой именно организации идёт речь.

Подсчёт. У каждого из вас будет своеобразный экономический паспорт. В нём будут отражены ваши доходы, расходы и покупки. Как таковых денег мы вводить не будем, все сделки будут проходить через королевского нотариуса (мастерский персонаж), который будет исправлять записи в вашем паспорте: уменьшать или увеличивать доходы и сбережения, записывать ваше новое имущество, или вычёркивать старое. И взимать установленный на крупные сделки налог, конечно же. Если вы хотите провести свою сделку мимо королевской казны вам стоит поговорить с этим человеком. Возможно, звонкая монета убедит его стать на некоторое время не столь дотошным

Сбережения	Земли/имущество	Доход	Расход	Покупки
7000 дублонов	Мелкое поместье	50 дублонов	15 дублонов на ежемесячное содержание	Земли пахотные на ранчо Сольдано - 3500 дублонов
3500 дублонов	Мелкое поместье	50 дублонов	30 дублонов на ежемесячное содержание	
	Земли пахотные на ранчо Сольдано	50 дублонов		

Земли и армии

Если земли приносят вам доходы, то содержание армии - сущие расходы. Тем не менее, именно армии и их снабжение и содержание являются первым интересом в этой части Теи.

Цена на армии. Цены за наём отрядов, считаются традиционными, на них ориентируются чаще всего. Однако вы, если посчитаете нужным, можете их завысить или наоборот, понизить.

- Айзенские наемники – 50 гильдеров за найм, 20 гильдеров в месяц.
- Вендельские наемники – 45 гильдеров за найм, 20 гильдеров в месяц.
- Авалонские наемники (флот) – 500 гильдеров за раз – авалонскому рулевому, матросы – 30 гильдеров за найм, 15 гильдеров в месяц.

Цена на земли. В отличие от цен на армии, цены на земли не имеют более-менее фиксированной ставки. Приведённые ниже цены скорее минимум, на который вам нужно рассчитывать.

- Земли, на которых находится порт или торговый город - 45–50 000 гильдеров (порядка 8 000 дублонов).
- Земли близ столиц - 24 000 гильдеров (4 000 дублонов).
- Земли с сельскохозяйственными угодьями - 20 000 гильдеров (3 500 дублонов).
- Земли, на которых имеются шахты:
 - золото/серебро - 24-30 000 гильдеров (4 000-5000 дублонов);
 - железо - 18 000 гильдеров (3 000 дублонов).

Постулаты Инквизиции

Мощь инквизиции строиться не только на вере в Теуса и ужасе, который инквизиторы наводят на его врагов, но и на поддержке простого народа. Так как среди простого народа редко встречаются маги, и они не достаточно образованы, чтобы ересь научных изысканий затуманила их разум, они видят в Инквизиции своих главных защитников. Самоотверженная борьба Инквизиции со всеми проявлениями Легиона на Тейе даёт людям надежду на спасение и защиту от скверны.

Инквизиция имеет свой собственный свод законов, запретов и список не угодных Теусу вещей. И каждого, кто осмелится пренебречь этими постулатами, ждёт суровое наказание.

Запреты

Объекты эмбарго:

- Кресенты (люди)
- Сирнетские артефакты (любые и по любым причинам)
- Протестанты и иные еретические учения
- Научные работы (не исходящие от уполномоченных Церковью исследователей)
- Религиозные тексты (кроме тех, что признаны духовенством)
- Антиватицинские настроения (устные или письменные)
- Магические предметы любого вида (включая помеченные кровью объекты, руны и помеченные рунами предметы, предметы, на которые воздействовали Чарами)

Указ «О ворожбе, колдовстве и богохульстве». Любой, не зависимо от статуса, положения или гражданства, кто будет уличен в током в богомерзком деле как колдовство будет немедленно предан святому суду Инквизиции и дальнейшей казни через повешение, для спасения его души и всего мира. Также любой, кто будет замечен в речах или учениях порочащих Святую Ватецинскую Церковь, учение Пророков или самого Теуса, будет также предан суду Инквизиции, и понесет кару соответствующую его преступлению

Наказания

Порицание. Если вина человека не существенна и он искренне раскаялся, то после процедуры дознания его выводят на площадь в позорном одеянии где он кается пред толпой и молит о отпущении грехов у инквизиторов, получив отпущение греха уходит чистым перед церковью. Обычно после этого раскаявшиеся жертвуют крупные суммы на нужды церкви, чтобы дополнительно искупить свои грехи, а некоторые вообще уходят в монахи.

Изгнание. Если вина человека не велика, но существенна и он искренне раскаялся, то после процедуры дознания его с позором изгоняют из города, а впоследствии и из страны. Изгнанника по древнему обычаю клеймят, чтобы каждый знал, что это за человек, а после гонят из города по улицам в позорной одежде и каждый горожанин может плюнуть в него или ударить его. Все имущество изгнанника отходит церкви. Нищие и заклеянные они редко долго выживают после изгнания.

Казнь. Если вина человека велика, если он еретик, поклоняется легиону, порочит имя Теуса или того хуже маг, то у инквизиции не остается ни каких вариантов кроме казни. Еретиков сжигают на костре, чтобы хотя бы священным огнем очистить его душу. А магов как исходно греховных и связанных с легионом от рождения, вешают.

Пытки

Лучшего способа добиться от человека истины, чем пытки, человечество пока не придумало. Угроза собственному здоровью или даже жизни зачастую заставляет подозреваемого рассказывать о тех своих грехах, о которых дознаватели и слыхом не слыхивали ради избавления от невыносимых мук. Зачастую бывает и так, что люди признаются даже в том, чего не совершали...

Классификация. Пытки подразделяются на лёгкие и тяжёлые. Всего на игре будет смоделировано 14 пыток - 7 лёгких и 7 тяжёлых. У каждого персонажа в игровом паспорте будет две пытки (лёгкая и тяжёлая), которые заставят раскрыть его рот и заговорить. Это вовсе не значит, что остальные пытки не приносят ему болезненных ощущений, и отыгрыш их необходим. Хотя в некоторых исключениях именно так и бывает. О таких случаях каждому человеку будет сообщено отдельно.

Если палач угадал пытку, которой боится допрашиваемый, тот обязан ответить на его вопросы. Если была угадана лёгкая пытка - то на 4 с возможностью соврать 2 раза, если тяжёлая - то на 2, но без возможности соврать. Если к вам несколько раз (у каждого человека эта цифра индивидуальна) применили тяжёлую пытку, которой вы боитесь, ради избавления от страданий вы готовы рассказать инквизиции даже то, чего не было: согласиться с ложными обвинениями, очернить другого человека, или придумать историю, которая заинтересует палача и даст вам надежду на спасение. В противном случае персонаж умирает.

Условия. Пытки должны проходить в присутствии врача, или человека, который умеет оказывать первую помощь, иначе допрашиваемый может просто напросто скончаться в пыточной. За раз может быть проведено не более 2-х лёгких и одной тяжёлой пыток. После этого допрашиваемому необходим отдых не менее 20 минут. После третьей лёгкой или второй тяжёлой пытки без перерыва человек просто напросто теряет сознание. Если пытка угадана, и палач хочет провести её несколько раз, то всё равно должен делать это с перерывами.

Последствия. После лёгкой пытки допрашиваемый получает лёгкое ранение, которое лечится простой перевязкой. Если были проведены две пытки, ранения не суммируются, как это бывает обычно, и не превращаются в тяжёлую рану. Вмешательство врача не требуется. Но некоторые лёгкие пытки оставляют на вашем теле неизгладимые следы. После тяжёлой пытки персонаж получает одно тяжёлое ранение и может стать калекой на всю оставшуюся жизнь.

Любовные утехы

*Я услышал, как в сердце пробудился
Любовный дух, который там дремал;
Потом вдали Любовь я увидал
Столь радостной, что в ней я усомнился.
Она ж сказала: «Время, чтоб склонился
Ты предо мной...» - и в речи смех звучал.
Но только лишь владычице я внял,
Ее дорогой взор мой устремился.
Данте Алигьери*

Церковь на Тейе принимает любовь как философскую концепцию, но эта не та любовь, о которой пишут поэты. Человек должен любить своего соседа, неважно, кто он. Муж должен любить свою жену, неважно, какова она. Жена должна любить своего мужа, неважно, каков он. Любовь – для всех людей, а не для одного. Любовь, о которой пишут поэты, не более чем сексуальное желание, естественная потребность. С другой стороны романтики и поэты говорят о новом виде любви, любви между двумя людьми, такой, какую никто иной не сможет почувствовать, разделить или понять. Это огонь, который ярко вспыхнул без причины, и будет гореть вечно. Так безлична ли любовь, как утверждает Церковь или она является слиянию двух душ воедино, как утверждают поэты? Существует ли такая вещь, как Истинная Любовь и те, кто на самом деле попал по ее чары? Эти темы являются популярным поводом для дискуссий при любом дворе, и многие философы пишут книги на эту тему.

Сеньоры и сеньориты, желающие заняться любовью, должны для начала скрыться от посторонних глаз. Потом они по очереди читают друг другу стихи о любви. Тот, кто начал первым, тот более активен в паре. Чем длиннее стихи и лучше они прочитаны (без запинок, с выражением и т. д.), тем искуснее партнер в любовных утехах. Достаточно, чтобы каждый из партнеров прочел по одному стихотворению, чтобы дело было сделано, но при желании можно повторять, пока не надоест. Чтение стихов может сопровождаться жестами, взятием за руки, объятиями, в общем, всем тем, что будет угодно участвующим в процессе. Если участников больше, чем двое (мы верим в вас, проказники!), то каждый из них обязательно должен прочитать стихотворения по числу участников.

Особо дерзкие, оставшись с предметом своего воздыхания наедине по случаю, могут начать читать стихи без договоренности с ним. В таком случае будет считаться, что читающий стихотворение начал откровенные приставания. У второй стороны есть 15 секунд, чтобы прервать его поползновения (словами, или жестами), иначе будет считаться, что приставания были приняты благосклонно. Тот, к кому приставали, в свою очередь, тоже должен ответить стихами.

Если же среди вас, уважаемые сеньоры и сеньориты, найдется тот, кто не дай Теус, решит совершить насилие, то партнера следует хорошо зафиксировать. После чего стихи читает только тот, кто насилие совершает. Желательно, чтобы слова в таком случае были подобраны более...скабрёзные.

Прилюдное чтение стихов на публику считается просто чтением стихом, а не чем-то неприличным.