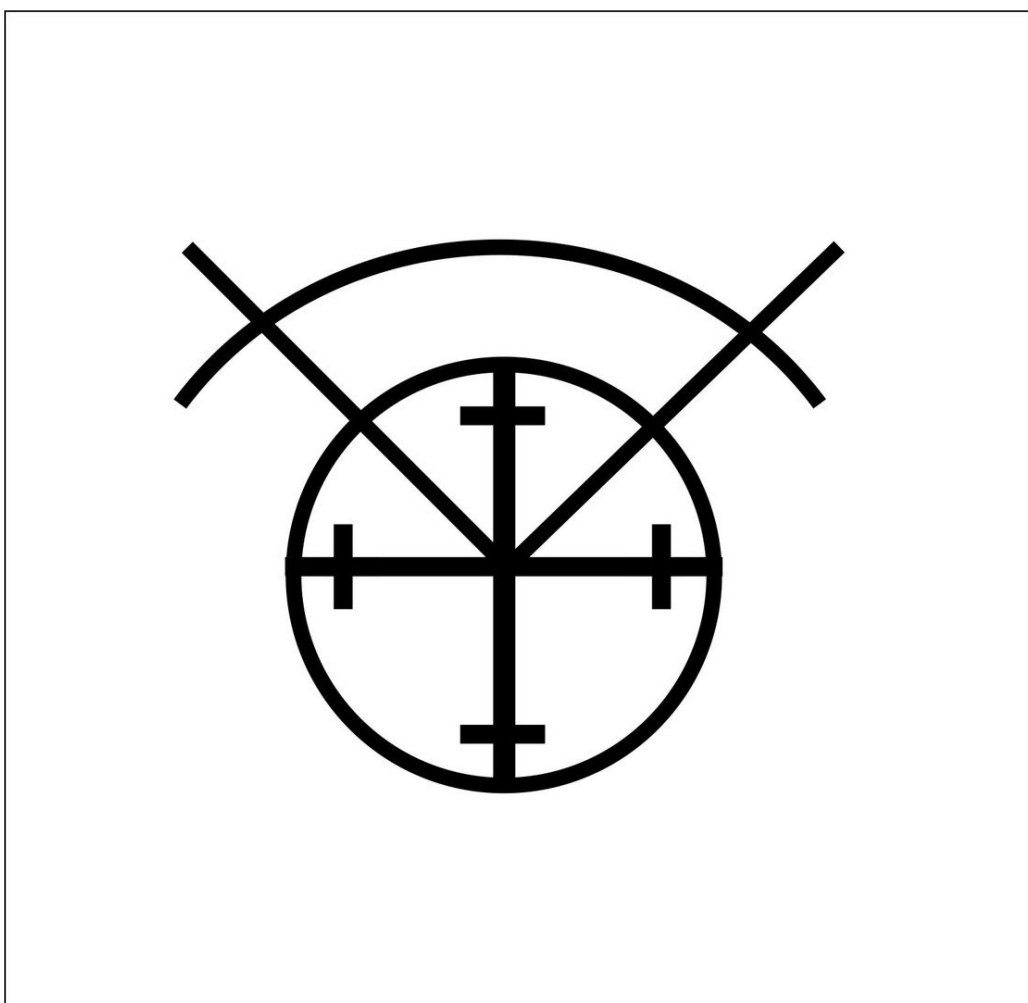


Призыв Лоа для чайников.

Основа магии вуду это ритуал призыва лоа, могущественных духов, которые могут помочь колдуну в его деле. Лоа зачастую эгоистичны, любят пошутить над незадачливым колдуном, сделав то, о чём он попросил, а не то, чего он хотел, а когда они в плохом настроении, то могут и добавить что-нибудь от себя, например безудержное желание танцевать на пару часов или временную слепоту, или непрерывающийся поток ругательств, который незадачливый колдун никак не сможет прекратить, однако если не нарушать определённые правила, о которых будет сказано ниже, лоа не отказывают в просьбах.

Чтобы призвать лоа надо знать его **веве** - личный знак. Веве это не просто рисунок, это ещё и мистическая связь между колдуном и лоа, поэтому большая часть веве не может быть передана от человека к человеку, веве можно либо получить от самого лоа, либо отправившись в мистическое путешествие в мир духов.

Единственное общеизвестное веве, которому вас может научить другой человек - веве легиона, роя безымянных слабых лоа, готовых поработать за глоток алкоголя или затяжку сигареты. Сделать такие помощники, понятное дело, могут мало, но кое на что сгодятся. Выглядит веве легиона так:



Если вы не знаете веве нужного вам лоа - не надо отчаиваться, у вас остаётся минимум два способа вызвать того, кто вам нужен. Во-первых, вы можете обратиться к

кому-то, кто знает, как вызвать нужного вам лоя, а потом попросить лоя даровать вам своё веве. С одной стороны это более надежный способ, потому что с вами будет тот, кто знает как общаться с этим лоя и чем его задабривать, с другой - вуду это магия смелых и дерзких, поэтому лоя может и не оценить того, что вы прячетесь за чужую спину. Другой способ - найти медиума и убедить его поучаствовать в вашем ритуале, в такой ситуации вы можете призвать почти любого лоя используя веве легиона.

Медиума можно будет определить по особым знакам на бейджике, информация о которых будет вам выдана перед игрой. Информация об этих знаниях также не может быть передана между персонажами, таким образом моделируется ваше чутьё на людей, связанных с миром духов. Если вы призываете с помощью медиума кого-то из высших лоя, то медиум получает побочные эффекты, которые описаны ниже в списке лоя. Вы должны будете объяснить игроку, что именно с ним происходит. Один и тот же медиум не может быть проводником для лоя чаще, чем раз в три часа. При повторной попытке он просто потеряет сознание на 15 минут.

Важно: перед вызовом лоя предупредите мастеров о своём намерении хотя бы за 15 минут, а лучше за полчаса, чтобы мы успели подготовиться.

Кто есть кто в мире лоя. Краткий справочник вудуиста.

Прежде чем перейти к списку отметим, что мы на игре не реконструируем лоя, поэтому подношения и сферы обязанностей могут отличаться от традиционных.

Все лоя делятся на три уровня. Низший уровень это вышеупомянутый легион, призвать их может кто угодно, толку от них мало. Могут что-то подсмотреть или подслушать, передать сообщение, вылечить мелкую рану или наслать чесотку, но не более того.

Второй уровень это именны лоя, с которыми работают более менее серьёзные колдуны.

Эрзули лоя любви и красоты, может помочь с лечением. Её можно узнать по пастушьему посоху, её цвета - белый мраморный и золотой.

Огун, покровитель войны и разрушения, хотя он же помогает за земледелие (что, впрочем, мало полезно в бетонных джунглях нового орлеана. Он ходит с мечом и иногда в синем шарфе, его цвета тёмно синий, белый и красный.

Дамбала, великий змей, творец мира и отец всех лоя. Он не так силен как на заре времён, но всё ещё способен на многое. Его сфера - созидание, его атрибут - большой красный плащ, его цвета - розовый, красный и зелёный.

Гедэ Нибó, предводитель мертвых и защитник живых, его можно узнать по тёмным очкам без одного стекла, иногда он также носит соломенную шляпу. Его цвета - черно-белая шахматка и соломенный.

Барон Семетьер, хранитель кладбищ и тот, кто подсматривает из теней. К нему обращаются чтобы узнать что-то, что мог видеть он или его птицы. Его узнают по перьям в одежде, его цвета - черный, серый и красный

Высший уровень это самые сильные лоя, которых стараются не тревожить по пустякам и вызывают их обычно самые сильные колдуны.

Барон Самди, он же **Барон Суббота**, считается одним из воплощений смерти. К нему обращаются за проклятиями, но также за лечением детей, т.к. он считает, что те, кто мало жили не должны умирать. Барон выглядит как человек в цилиндре и маске-черепе. Медиуму, через которого был вызван барон, после окончания ритуала нестерпимо хочется напиться вдрызг.

Мама Бриджит, жена барона Самди, отвечает за всё связанное с жизнью, сексом и деторождением. Её атрибутом является тюрбан с цветами, венки или цветочное ожерелье. Тому медиуму, которого коснулся дух мамы Бриджит следующие полчаса нестерпимо хочется танцевать.

Папа Легба, трикстер, шутник и хранитель тайн. Ему открыты все тропы и все загадки, но он обычно не спешит поделиться своими знаниями, больше других лоя любит подлавливать колдунов на неосторожных словах. Оpoznать его можно по связке ключей, в которой, по легендам, собраны ключи от всех дверей. Медиуму, через которого был призван папа Легба следующие полчаса нестерпимо хочется есть и все его мысли будут только о еде.

Эшу де Капа Прета, эшу в черном плаще, он стоит на особицу от остальных лоя, его вызывают только с одной целью - наслать смертельное проклятие. Оpoznать его можно, как следует из его имени, по черному плащу. Его не любят остальные лоя и 12 часов после вызова де Капа Прета они не будут общаться с колдуном вызвавшим де Капа Прета и уйдут с ритуала, если увидят такого колдуна, даже если он просто сидит в сторонке. Укрыться от проклятия Эшу де Капа Прета практически невозможно, потому что он закрывает все дороги человеческой судьбы и через час человек просто умирает, но за свою работу он требует немалую цену, а если колдун не может её выплатить - де Капа Прета забирает и его жизнь, поэтому к Эшу де Капа Прета обращаются в самых крайних случаях.

После вызова Эшу де Капа Прета надо сказать ему имя того, кого вы хотите убить. Псевдонимы этому не мешают, но могут возникнуть ситуации, когда де Капа Прета на просьбу убить кого-то скажет, что не видит такого человека. Это значит, что вам надо либо найти его истинное имя, либо найти правильную формулировку. Эшу де Капа Прета невозможно вызвать с помощью медиума, при попытке это сделать медиум просто погибает.

Я вызвал лоя. Что делать дальше?

Когда лоя пришёл, прежде чем обращаться к нему с просьбой, надо сделать ему подношение. Что любят конкретные лоя будут знать те, кто умеют их призывать, но вот, что вам может пригодиться:

- бусы,
- чай с травами или специями
- приготовленное мясо (можно сушеное или вяленое, кормить лоя до отвала не обязательно, достаточно символических одного-двух кусочков)
- ключи
- патроны для нерфов
- сигары
- посуда, которую не жалко разбить
- алкоголь
- фрукты или сухофрукты
- черные, серые или белые перья
- колода карт

Лоа из легиона в качестве подношения достаточно глотка алкоголя, сигареты или любой еды.

Также любому лоя кроме де Капо Прета подношением может служить серебряный доллар.

При призыве лоя важно помнить, что они не любят следующие вещи

1. Когда кто-либо из присутствующих при проведении ритуала выказывает недостаточно уважения. Не обязательно вести себя как студентки из института благородных девиц, лоя любят острое словцо и шутки на грани, но вот хамить самим лоя и оскорблять их крайне не рекомендуется.
2. Когда во время проведения ритуала в видимости лоя присутствует белый. Опять таки, это не значит, что невозможно провести ритуал для белого человека, если понадобится, просто лоя будет изначально в более скверном расположении духа и задобрить его будет чуть сложнее.
3. Когда во время проведения ритуала в видимости лоя присутствует вудуист недавно призывавших де Капа Прета, если вы нарушили это правило, то это прямо беда, в лучшем случае лоя просто обматерит вас и удалится, не прикоснувшись к подношениям и не выслушав просьбу, в худшем - он вам это ещё припомнит не раз и не два.
4. Когда к лоя обращаются с просьбой, не относящейся к его сфере. Не надо просить Огуна о лечении, а Эрзули о смертном проклятии.

Набор типовых рецептов, если вы не знаете, о чём просить Лоа.

Зомби

- Подготовьте тело - на момент начала ритуала человек должен быть жив
- Призовите Барона Самди
- На полчаса у вас есть полностью подконтрольный зомби, потом он умирает. В качестве маркера зомби рисуются швы на губах.

- Рядовой зомби не может говорить, он тупой, не может бегать, имеет много хитов (точное количество будет уточнено на игре) и может атаковать руками как оружием.
- Обычно один колдун может контролировать одного зомби единомоментно. Чаще всего истории про оживление всего кладбища рассказывают о стихийных проявлениях лоя, а не о колдунах, хотя легендарный Симона ЛаКруа, говорят, был способен на такое.

Гри-гри

Создаются без призыва лоя. Каждый вудуист на начало игры получает некоторое количество чипов для создания гри-гри (символизируют необходимые для создания ресурсы: травы, части животных и т.п. которые невозможно восполнить в рамках игры, т.к. их подготовка для использования достаточно сложна). При создании требуется наличие частицы того, на кого будет оказываться воздействие. Защищают от 1 физической или магической атаки. На себе нельзя носить больше одного гри-гри. Ресурсы (чипы) можно попросить у лоя, но они взамен тоже что-то попросят. Гри-гри срабатывает в момент по вашему выбору.

Кукла Вуду

Для создания необходима частица цели или какая-то личная вещь. Внутри куклы помещается бумажка с именем цели. При создании куклы необходимо вызвать лоя, которому также сообщается имя цели. После изготовления куклы необходимо ее спрятать в месте силы - на кладбище, на площади у памятника Нортону I, в капище на болотах (диснейленд, обратитесь к мастерам, если соберётесь туда идти), после этого надо недалеко от места, где спрятана кукла нарисовать вева легиона, рисунок должен быть где-то, где его можно увидеть, но не должен быть большим и легко заметным.

Все раны жертвы повышаются на одну категорию выше. Легкая автоматически становится тяжелой, тяжелая - смертельной (смертельная рана остается обычной смертельной раной). С пути власти снимается иммунитет к обычному добиванию.

Проклятие действует до следующей полуночи. Снять проклятие можно уничтожив куклу или вудуист может договориться с лоя.

Борьба культов.

Глава доминирующего культа (так же известный как **самый крутой вудуист**) становится неуязвим для вудуистской магии сам лично, плюс может даровать такую защиту одному человеку по своему выбору (в дальнейшем может по своему желанию отобрать эту защиту и отдать другому).

Для того, чтобы культ доминировал в Треме требуется как поддержка уважаемых жителей треме, так и поддержка лоя. Поддержка жителей треме выглядит как именнные ленточки, повязываемые на тотем одного или другого культа. Перевязать свою (и только свою) ленточку можно в любой момент. Если лоя узнают, что кто-то

перевязывает чужие ленточки или принуждает отдать голос силой - это вызовет их гнев. Для подсчета голосов глава каждого культа в качестве свидетеля вызывает своего покровителя (Мама Бриджит для культа Змеи, Барона Самди для культа Крокодила). Попытаться пройти испытания loa глава культа может только если его культ обладает определённой поддержкой жителей треме. Если глава культа проходит испытание, то он становится **самым крутым вудуистом**. Если он проваливает испытание, то loa разочарованы в нём, но можно попробовать вернуть их благосклонность (ну если конечно провал не был связан со смертью испытуемого).

Култ перестаёт быть доминирующим, если теряет поддержку loa или жителей треме. На начало игры доминирующим культом является культ Змеи.