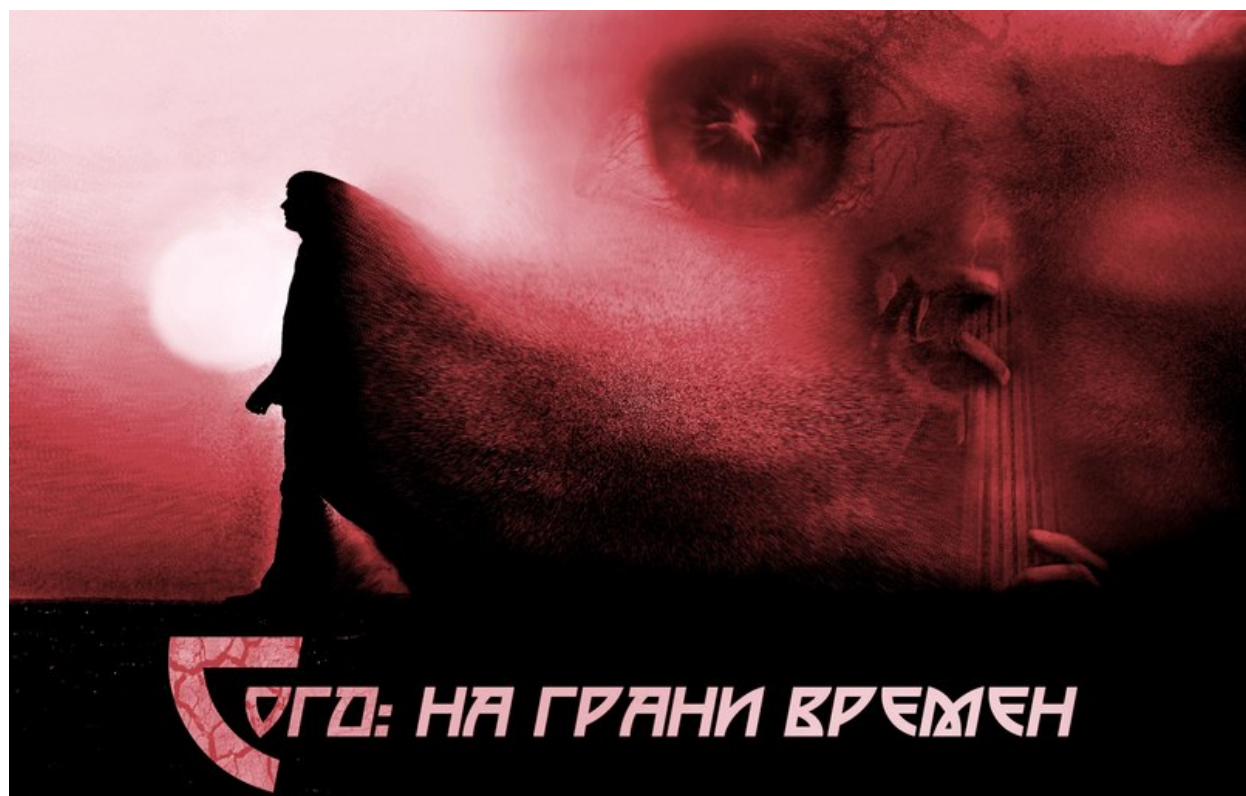




СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ИГРОКОВ

Содержание

I. ОРГИНФО	2
Общая информация	2
Требования, обязательные к исполнению игроками.....	2
Мастерские автобусы	2
Как добраться на машине	2
Как добраться пешком	8
II. ПРАВИЛА	9
Боевые взаимодействия	9
Медицина и яды	10
Связывание, пленение и обыск	11
Специальные способности	12
Идеология	14
Экономика	15
Судейство	16
Бездна	17
Другие модели (секс, пытки)	18
III. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	18
Общая вводная	18
Политика	21
Расы (люди, девятикратные и перевертыши)	22
Антураж	31

I. Оргинфо

Общая информация

Полевая ролевая игра «Согд: на грани времен» пройдёт в на полигоне Заходское, оз. Двойное в Ленинградской области с 29 по 31 августа 2014 года.

Мастера: Лилиан, Рилдин, Дионис, Шико и друзья.

Заезжать на строяк можно с утра четверга (28 августа), основной заезд днём 29 августа.

Если есть вопросы по добиралову или с вами что-то произошло звоните: +7-921-095-57-28 (Кендер).

Взнос на полигоне составляет: 2000 рублей.

Требования, обязательные к исполнению игроками

1. Запрещено присутствие на игре без сданного взноса, утвержденной роли и игрового костюма.
2. МГ рекомендует игрокам в состоянии опьянения не покидать своей палатки и прислушиваться к словам мастеров.
3. Мастера оставляют за собой право удалить игрока без объяснения причин и возврата взноса.
4. На игре категорически запрещено употребление любых наркотиков, виновные будут переданы в руки правоохранительных органов.
5. Мусор:
 - газовые баллоны и батарейки сдавать на мастерку;
 - прочий мусор фасовать в пакеты, которые можно взять на мастерке;
 - бутылки и прочие емкости выкидывать открытыми;
 - по возможности вывезти свой мусор самостоятельно (в Пушном не выкидывать).
6. МГ построит 3 туалета сидячего типа; помните о других — пользуйтесь ими бережно.

Питание

За счет бюджета игры будет организовано:

Пятница:

- ужин в форме фуршета;

Суббота:

- завтрак;
- обед;
- ужин;

Воскресенье:

- завтрак.

Точный временной график будет известен на полигоне.

Мастерские автобусы

Подробности о мастерских автобусах в соответствующей теме в группе игры:

https://vk.com/topic-54955717_30391596?offset=20

Как добраться на машине

По трассе «Скандинавия» следует двигаться до поворота на Пушное.

01. Поворот со «Скандинавии» направо на Пушное:



02. После поворота направо. Двигаемся по асфальту в направлении стрелочки:



03. Т-образный перекресток. Поворачиваем направо — туда как раз едет МКМ и даже стрелочка нарисована. После поворота около 6 километров едем, никуда не сворачивая.



04. На этом Т-образном перекрестке никуда не сворачиваем, едем прямо в поселок. После перекрестка даже белеется знак населенного пункта.



05. Въезжаем в Пушное.



06. Едем через Пушное по явно выраженной главной дороге, никуда не сворачивая.



07. Если все в порядке, то через пару-тройку домов на левом траверзе появится универсам «Пятерочка».



08. Продолжаем движение по главной дороге до всегда открытых ворот. Въезжаем в них.



09. После ворот будет сложный перекресток, надо ехать налево на 45° относительно оси дороги, в сторону желтого ангара. После поворота слева должна быть лесопилка.



10. Оставляем лесопилку слева, а желтый ангар справа. Двигаемся по асфальту.



11. Упираемся в Т-образный перекресток, на котором сворачиваем налево.



12. Наезженная дорога пойдет направо, за ворота, а ехать надо прямо, к белому сараю.



13. На площадке перед белым сараем поворачиваем налево на грунтовку. Справа остаются трехногий столб и белый сарай.



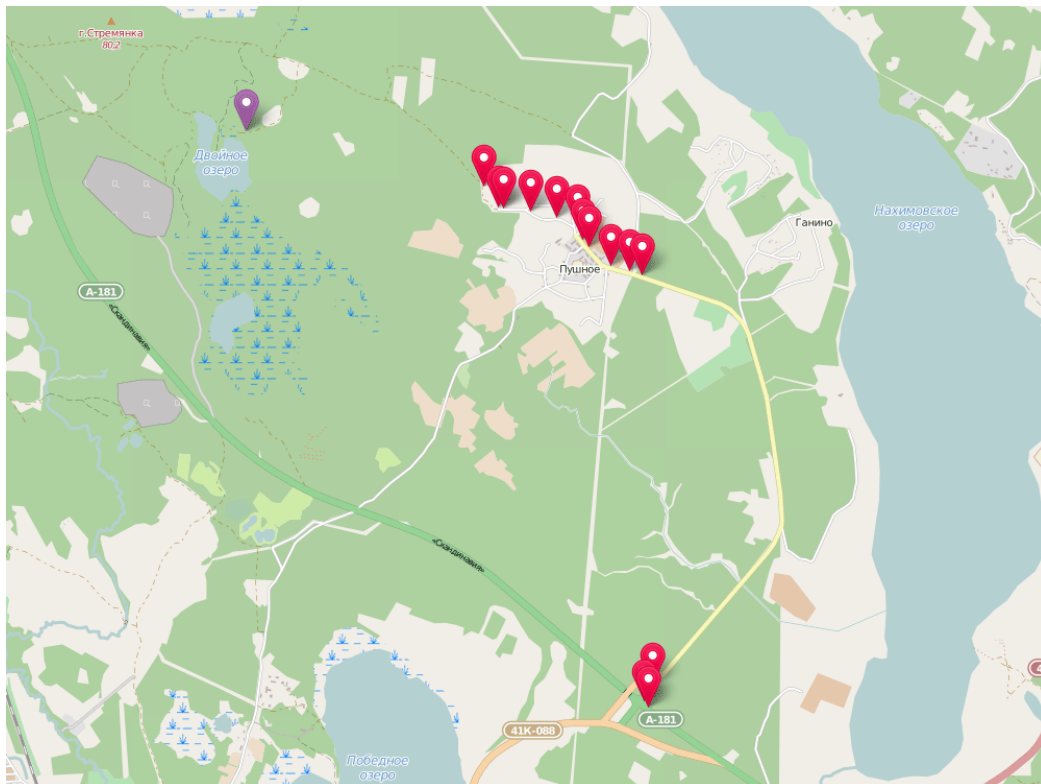
14. Двигаемся по грунтовке до Т-образного перекрестка, на котором поворачиваем налево. Лужа, которая виднеется, на момент съемки опасности не представляет, если проходить ее по правому краю.



Дорога через лес проходима в том числе и на маленьких машинках — если ехать аккуратно.

Примерно с места на фото 13 и далее будут попадаться указатели вида «СОГД туда». Рекомендуется пользоваться ими.

Дорогу на полигон можно найти на карте OpenStreetMap в достаточно правдоподобном виде. На всех прочих картах этой дороги, как обычно, нет. Вот как это выглядит на карте:



Примерные координаты полигона: 60.4178, 29.4176

Как добраться пешком

Для попадания на полигон пешком есть три этапа.

1. Электричкой надо добраться до станции Каннельярви (с Финляндского вокзала, направление на Выборг). Движение регулярное, время в пути примерно 1 час 22 минуты.
2. На станции Каннельярви сесть на автобус №129 до поселка Пушное. Согласно сайту администрации Выборгского района Ленинградской области, автобусы на линии Пушное-Каннельярви ходят регулярно. Ниже расписание автобусов (мы не гарантируем его точность) туда и обратно.

Пушное	Каннельярви
05.10	06.05
06.30	07.30
07.55	08.20
09.20	09.55

10.25	11.00
11.20	14.25
16.10	15.05
17.20	17.00
18.40	18.05
20.10	19.50
21.00	20.30
21.30	22.10

3. Пешком от Пушного до полигона. Используйте карту, фотографии и рекомендации из раздела про автомобильный заезд.

Чтобы самостоятельно уехать с полигона, двигайтесь в обратном направлении ;-)

II. Правила

Боевые взаимодействия

1. Общие положения

- 1.1. Боевка хитовая.
- 1.2. Удары засчитываются четкие, амплитудные и акцентированные. Для клинкового оружия допустимы колющие удары.
- 1.3. Всё оружие снимет 1 хит.
- 1.4. Зона поражения — корпус, руки до локтя и ноги до колена. Голова, шея, пах, предплечья, голень, кисти рук и стопы — не поражаемые. Бить в эти зоны запрещено!
- 1.5. С 22.00 до 07.00 часов нельзя использовать любое двуручное оружие.
- 1.6. Оглушения и кулуарных убийств нет.

2. Допуск оружия

- 2.1 Допускается клинковое оружие (мечи и кинжалы), рубящее (топоры, секиры и пр.), ударное (молоты, кистени и пр.)
- 2.2. Всё оружие обязательно гуманизированное, изготовленное по спец.технологии (латекс, силикон, вспененная резина и др.). Нельзя использовать: обмотанные смягчением обычные мечи, оружие из стадионной резины.
- 2.3. Метательное (луки, стрелы, метательные ножи и пр.), древковое оружие (копья, алебарды и пр.) на игру не допускается.
- 2.4. На игру будет допущено только оружие, которое мастера считают безопасным.
- 2.5. Щитов/баклеров нет.

3. Хиты

- 3.1. У персонажей по умолчанию 1 хит.
- 3.2. Допускаются доспехи, рассчитанные на LARP-оружие. Полных латных доспехов нет. Доспешные хиты добавляют:
 - Шлем: +1 хит;

- Доспехи, защищающие корпус полностью плюс конечности хотя бы на 30% (например: кольчуга до локтя и до середины бедра): +1 хит.
- 3.3. Некоторые персонажи могут иметь большее количество хитов, но не более 3 хитов.
- 3.4. Максимум хитов для любого персонажа (включая спецспособности и доспехи) — 3 хита.

4. Ранения и смерть

- 4.1. Пока у персонажа хитов больше 0, ограничений на поведение нет.
- 4.2. Персонаж в 0 хитов считается тяжелораненым (можно лишь ползать, говорить шепотом, драться нельзя).
- 4.3. Тяжелораненый, получивший в корпус удар — убит.
- 4.4. Убитый 5 минут лежит, затем оставляет на месте смерти какой-либо предмет одежды с пояснением «тело такого-то», надевает белый хайратник и идет в мертвятник.
- 4.5. Взрослый мужской персонаж может переносить тяжелораненого в одиночку. Остальные — два персонажа, поддерживая тело с обеих сторон, могут идти быстрым шагом. «Тело», имитируя безвольное висение, идет вместе с несущими. Если «тело» уже успело уйти в мертвятник — его останки («предмет одежды») переносятся аналогично.

5. Перевертыши

- 5.1. Перевертыш может принимать три формы: человеческую, боевую, звериную.
- 5.2. Перевертыш в форме человека от человека не отличается.
- 5.3. При переходе в боевую форму перевертыш надевает маску. Как только он надел маску — все видят, что это перевертыш в боевой форме.
- 5.3.1. Перевертыш после надевания маски должен максимально быстро надеть перчатки.
- 5.3.2. Перевертыш в боевой форме не может атаковать, бежать и совершать прочие действия пока игрок не надел перчатки.
- 5.3.3. Находящиеся рядом с ним также не могут нападать/бежать/что-то делать пока перевертыш не надел перчатки.
- 5.3.4. После того как перевертыш показывает руки с надетыми перчатками все присутствующие могут нападать/убегать.
- 5.3.5. В боевой форме перевертыш имеет 3 хита и может пользоваться оружием или когтями перчаток.
- 5.4. В форме зверя перевертыш, передвигается на четырех лапах, не может говорить и пользоваться оружием (может только когтями перчаток). Выглядит как обычное животное.

ВАЖНО! Перевертыш в любой форме носит белую ленту, которая показывает, что в тяжелой ране он способен убегать.

Медицина и яды

1. Медицина

- 1.1. Раненых вылечить могут только врачи. Для лечения врач должен наложить бинты на места ранений и снять их не менее чем через час. Находящийся на излечении (в бинтах) персонаж не может предпринимать никаких действий кроме как говорить и медленно ходить.
- 1.2. Навык врачевания отдельно вписывается в аусвайс. Если у персонажа его нет, он не может лечить.
- 1.3. Обучить медицине можно. Подробности знают врачеватели.

2. Яды

2.1. Яды умеют готовить только травники и алхимики. То есть, если ваша роль не предусматривает и аусвайсе не написано, что умеете — значит ваш персонаж яд приготовить не может.

2.2. Использовать же яды могут все. Технология проста:

К яду прилагается чип. Его нужно наклеить на посуду, а затем закрыть едой/питьем.

Если персонажу чип яда не открылся при питье/еде — значит отравление не состоялось.

Если, выпив или съев еду, персонаж открыл чип яда (даже если открыл самый краешек чипа) — он отравлен.

2.3. Цвет чипа означает тяжесть отравления:

Желтый — потеря одного хита. Доспешные хиты не учитываются. Отыгрываются тошнота и головокружение.

Красный — немедленный переход в состояние тяжелого ранения вне зависимости от количества хитов. Отыгрывается немедленным обмороком на 5 минут. После этого отыгрыш тяжелого ранения.

2.4. Разные расы реагирует на разные яды. Поэтому на чипе должен быть символ, обозначающий расу:

«Ч» — для ядов, действующих на людей (ч от слова человек);

«П» — для ядов, действующих на перевертышей;

«9» — для ядов, действующих на 9-ти кратных.

Связывание, пленение и обыск

1. Связывание и пленение

1.1. Связанным считается персонаж, у которого обе руки связаны вместе. Руки связываются только так, чтобы человек мог самостоятельно освободиться. Чтобы связать, нужно накинуть на руки веревку и завязать ее.

1.2. Если персонаж, которого связывают, находится в тяжелой ране, или его держат четверо и более персонажей, то он не может сопротивляться. Если персонаж не в тяжелой ране, и его не удерживают — может сопротивляться, сбрасывая веревки и убегая.

1.3. Связанный персонаж может только идти. Бежать, сопротивляться и вступать в бой — не может. Связывание ног не моделируется.

1.4. Связанный персонаж не может сопротивляться никакому воздействию. Например, даже здоровенный Изменчивый, будучи связанным, идет на поводу у маленькой хрупкой девочки и не пытается вырваться.

1.5. Если персонажа держат четверо и более человек — он также считается связанным. Держать можно одной рукой.

1.6. Если со связанным персонажем на протяжении более пятнадцати минут ничего не делают — он имеет право развязаться.

1.7. При отсутствии активного игрового взаимодействия с плененным персонажем более получаса после пленения, игрок имеет право освободиться или заявить о смерти персонажа и отправиться в мертвятик.

1.8. Если в процессе связывания игрок вам сообщает, что превращается в Большую Тварь — вы должны дать ему возможность надеть маску и перчатки. Большую Тварь связать невозможно.

Просьба из процесса связывания/сопротивления не устраивать драку.

2. Обыск

2.1. При обыске (обыскивать можно только тяжело раненого/связанного/не сопротивляющегося персонажа) обыскивающий задает вопросы вроде «а что у тебя в правом сапоге», а обыскиваемый — честно отдает все побираемые игровые вещи из правого сапога.

2.2. При обыске можно забрать: оружие, любые игровые предметы и документы. Аусвайсы, бобы и мешочки для них — непобираемы.

ВАЖНО! Оружие после игры обязательно верните владельцу.

Специальные способности

1. Общие положения

1.1. На игре нет магии — в привычном ее понимании. Но некоторые персонажи обладают специфическими способностями, которые моделируются карточками, хлопушками и лентами.

2. Карты (не массовое воздействие)

2.1. Игрок отыгрывает какое-либо действие (например: пристально смотрит вам в глаза 5 секунд), после чего произносит ключевое слово: «Карта».

2.2. Тот, на кого применяется карта, а также другие игроки не могут препятствовать игроку продемонстрировать карточку, однако обладателю спецспособностей рекомендуется предъявить ее максимально быстро, не нарушая игровой атмосферы долгим поиском по карманам.

2.3. Передача карты — это игротехническое действие, и его не существует в мире игры. Во время передачипередачи в руки и чтения текста карты запрещено активно двигаться, сходить с места, вести пространственные диалоги и пр. Это правило распространяется и на игрока, применяющего спецспособности.

2.4. Тот, на кого осуществляется воздействие, внимательно читает карточку и отыгрывает эффект.

2.5. Карточки могут быть двух типов:

- «чудо» (единоразовый эффект): зачитал эффект —> порвал;
- способность (действует пока есть карточка).

2.6. Карточки не передаются другим игрокам и не могут быть изъяты у игрока. На картах указан срок воздействия эффекта и возможная частота применения карты к вам. После окончания срока воздействия эффекта карта сбрасывается.

2.7. Если карточка не продемонстрирована, и игрок сообщает о воздействии неких особых способностей — его слова можно проигнорировать.

2.8. Все сомнения относительно текста карточки — трактуются в пользу того, на кого применяется карта.

2.9. Если в карте не сказано иное, игрок помнит, что на него применяли спецспособности.

2.10. Если с точки зрения логики персонаж может применить свою способность будучи в состоянии тяжёлого ранения, связанным, обездвиженным, находясь под воздействием другой карточки — использование спецспособностей допустимо.

2.11. Запрещена «швейная машинка»: вручение нескольких карточек с явно не имеющими эффекта на другого персонажа воздействиями подряд с целью отвлечь его чтением.

2.12. Отыгрывайте эффекты карточек качественно — не ломайте игру другим. Если вы — владелец карточки, также не забывайте о качественном отыгрыше перед тем, как продемонстрировать карту.

3. Хлопушка (массовое воздействие)

- 3.1. Игрок отыгрывает какое-либо действие, после чего взрывает хлопушку.
- 3.2. Взрыв хлопушки это игротехническое действие, его не существует в мире игры; несрабатывание хлопушки по-жизни всё равно означает, что данная спецспособность успешно применена.
- 3.3. Хлопушка работает на зону, т.е. потенциально более чем на одного персонажа. Если вы слышали хлопок и видели как взрывают хлопушку — на вас подействовало. Применяющий взрывает хлопушку, а затем громко зачитывает аудитории эффект с прилагаемой к хлопушке карточки.
- 3.4. Положения пунктов 2.2, 2.3, 2.6, 2.10, 2.12 подраздела «2. Карты (не массовое воздействия)» применяются и для хлопушек.

4. Ленты (особые маркеры)

- 4.1. Существуют маркеры, моделирующие специальные способности, о которых нужно знать окружающим — это цветные ленты, которые нужно носить на корпусе через плечо и нельзя скрывать доспехами и костюмом.

Белая лента – персонаж может в 0 хитов убежать.

Зеленая лента – для смерти персонажа его надо явно и демонстративно добивать не менее минуты.

ВАЖНО! Убедительная просьба! Порванные карточки и использованные хлопушки не разбрасывайте по полигону, а потрудитесь донести до ближайшего мусорного мешка.

Идеология

Мы говорим спасибо мастерской группе игры «¡No pasarán! ¡Hemos pasado!» за возможность пользоваться их моделью.

1. «Бобы»

Каждый игрок в начале игры получает специальный мешочек с «бобами» (моделируются фасолью). Боб является «атомом идеологии», наименьшей возможной идеологической единицей. Бобы сами по себе не имеют идеологического символа. Бобы будут расходоваться в течение игры, при необходимости игрок может пополнить запас бобов в специальных местах полигона. Брать бобы можно в неограниченных количествах, отдавать — строго по правилам.

ВАЖНО! Бобы и мешки НЕ являются игровыми предметами и не отбираемы.

1.1. Акт

Основной единицей идеологического действия является АКТ.

В реалиях игры это — идеологически окрашенное публичное действие с участием не менее чем пяти игроков.

Результатом Акта всегда будут собранные у участников бобы.

При участии в Акте бобы собирает человек, его организовавший, или его помощники.

Бобы собираются в мешок. Всегда действует формула «Один Акт — один человек — один боб».

Собирающего бобы персонажа можно убить, но на бобы это никак не влияет: игрок просто передает мешок другому. Участник отдает свой боб той стороне, которой симпатизирует или которая оказалась более убедительной.

Мешок идеологии может быть введен внезапно (например, если во время суда потерпевший произнес пламенную речь о конкретной идеологии). В том случае если никого не осталось, акт считает законченным, а все собранные бобы передаются мастерам на Хранение.

А если совсем никого не осталось и собирать бобы не кому — акт считается законченным, и вместо его участников сбор бобов заканчивает мастер.

Мешок необходимо снабдить «легендой»: Идея, Акт, место, время. Без легенды мешок недействителен.

На Акте может быть более одного мешка (например, на суде один из судей ответил на речь потерпевшего тирадой о другой идеологии), но не может быть больше одного мешка от одной Идеи.

Параметры участия в Акте: участник Акта — это каждый человек, который оказался в месте совершения Акта и не выразил явно и громко (так, чтобы это услышали не менее 3-х человек из участников Акта) с этим Актом несогласие.

Протестующий против акта человек или группа людей могут начать свой Акт, в пользу своей идеологии и достать мешок.

Просто протест, без Акта, позволяет только не сдавать бобы протестующим.

Примеры Акт

Акты светские:

- разрушение важного для оппонента объекта;
- публичная казнь идеологического противника;
- публичные дебаты;
- парад.

Каждый акт — это не просто очередное «мероприятие», это целый спектакль.

Мастера оставляют за собой право отнимать собранные бобы у некрасивых, скучных Акт.

ВАЖНО! Бобы выдаются также за значимые публичные действия:

- переименования площадей, улиц, города, Семей и т.д.;
- установление экономической и политической системы, соответствующей Идее и т.п.

1.2 «Лидер»

Лидер это живое воплощение Идеи.

Одновременно в игре присутствует по 1 лидеру от каждой Идеи.

Поскольку слово «лидер» является в большей степени игротехническим, лучше вместо него подобрать подходящее времени и месту слово: глава церкви, Учитель, магистр логи и пр.

Именно Лидеры имеют право вкладывать бобы в какие-либо действия, и именно они знают, как это делать.

На решение лидера о том, куда вложить бобы и вообще нужно ли их вкладывать прямо сейчас, влиять можно и нужно.

При этом необходимо пользоваться фразами-маркерами: «Как мы распорядимся верой и надеждой народа».

Мешок — является игротехническим предметом.

Внутри него могут лежать ТОЛЬКО бобы.
Запрещено прятать в мешок любые игровые предметы.
Запрещено изымать положенные в мешок бобы.
Если вы отдали свой голос какой-то идее — вы не можете забрать его обратно.

Экономика

В Кота-Илма ди тепи Ырташ выше денег ценится обещание выполнить долг, или просто долг. Исполнить обещанный долг не только принято — это закон, который обязан соблюдать любой житель или гость города.

1. Оформление

- 1.1. Любой долг оформляется на официальном бланке, заверяется подписью обеих сторон и Законника.
- 1.2. На бланк ставится: по одной подписи каждой из сторон, подпись Законника и печать Законника. В таком случае — документ действителен.
- 1.3. Законники — исключительно представители семьи Сулла.

2. Типы долгов

- 2.1. Приняты долги трех типов: Долг Сердца, Долг Чести и Долг Жизни.
В спорной ситуации размер долга определяет Законник заверяющий Долг.
- 2.2. Долг Чести равен четырем Долгам Сердца.
Долг Жизни равен трем Долгам Чести и двенадцати долгам Сердца.
- 2.3. Долги суммируются: четыре Долга Сердца считаются как один долг Чести, три Долга Чести считаются как один долг Жизни.
- 2.4. Максимум можно быть должным один Долг Жизни одному жителю или гостю города.
- 2.5. Если стороны должны друг другу равные долги то, долги в обе стороны аннулируются (заверяется у Законника). Если одна сторона должна другой Долг Чести, а вторая первой — Долг Сердца, то первая сторона должна второй три Долга Сердца.
Можно передавать право владения Долгом третьим лицам. Заверять передачу нужно также у Законника.
- 2.6. Регистрация Долга у Законника — совершенно бесплатна. Справки же о том кто кому и сколько должен — платные по договоренности с Законником.

Пояснения какой Долг что обозначает:

Долг Сердца

Я помогу тому кому должен защитой, даже если у меня не будет на то причин и даже если это вовлечет меня в конфликт с другими Семьями. Я поддержу его интригу, даже если она будет против интересов моей Семьи. Единожды расплатившись — я более ничего не должен. Я не нарушу слова, однако, я также не предаю свою Семью и не нарушу данные мною клятвы.

Долг Чести

Мой долг перед тем, кому я должен очень велик. Я буду способствовать ему в достижении желаемой им политической цели, даже если это введет меня в открытое противостояние с моей Семьей. Если он пожелает, я отыщу или передам ему имущество, которым владею или иное, даже если получение этого имущества произойдет за счет издержек другого.

Долг Жизни

Я обязан кому-то жизнью. Моя жизнь теперь — его. Моя воля теперь — его. Мое тело теперь — его. Долг мой неоплатен, если я, тем или иным образом, не спасу жизни того, кому обязан ныне. Он вправе распоряжаться мною, я — лишь орудие его воли. Он повелевает мною и определяет мое предназначение. О чем бы он ни просил меня, просьбу его я исполню, и даже если это значит, что мне придется умереть, — да будет так. Я живу только благодаря ему, а значит, моя жизнь в его распоряжении.

Судейство

В Кота-Илма ди тепи Ырташ судебная система является потомком Согдийского права. Процедура суда очень быстра и понятна:

1. Судья собирает обе стороны и спрашивает не готовы ли они примириться. Если стороны не примиряются и Законник не может составить условий примирения, то судья (=Законник=Сулла) назначает судебное заседание через 15 минут от текущего времени.
2. Судебно заседание ведут трое Судей, не менее двух из которых должны быть действующими членами Городского Совета.
3. Судьи опрашивают обе стороны и после этого выносят свой вердикт, назначая наказание или компенсацию в виде Долга. Судебное заседание длится не более четверти часа.

Как и из любого порядка из этого есть исключения:

4. Нарушение соглашения об услуге — рассматривается особым порядком. При наличии подписанного бланка и 2-х свидетелей подписания, гарантировано осуждение нарушителя. Меры наказания применяются только строгие — вплоть до изгнания или публичной казни.
5. Старейшина Сулла по любому делу может наложить мораторий на час. Это делается в случае особенно важных дел, которые лучше решить полюбовно. По истечению часа если не найден компромисс, то состоится заседание в обычном порядке.

В случаях, не предусмотренных действующим законом о наказаниях — мера пресечения избирается Советом судей или Верховным судьей.

Бездна (правила поведения для игроков)

Мы говорим спасибо Ксингу (Грабовскому Александру) за возможность пользоваться его моделью.

Бездна — особая игровая зона со своими правилами и моделями.

1. Общие правила

- 1.1. Боевые взаимодействия оружием с завязанными глазами запрещены.
- 1.2. В Бездну и обратно можно переносить тяжелораненого или человека в бессознательном состоянии (см. п. 4.5 Правил по боевым взаимодействиям).
- 1.3. Указания, которые вам подают игротехники в Бездне, обязательны для выполнения. При необходимости игротехники будут комментировать происходящее или объявлять результаты ваших действий.
- 1.4. В бездне запрещено применение любых спецспособностей. Медицина и продукты алхимии (в т.ч. яды) действуют.
- 1.5. Можно разговаривать с другими игроками в Бездне.
- 1.6. Добыча: можно подбирать всё, что вы находите под ногами. Можно аккуратно отрывать от верёвочек предметы, привязанные к ним нитками (считается, что вы эти вещи «нашли в туннелях»).

2. Как заходить и выходить

- 2.1. Войти в Бездну можно только тогда, когда открыты входы. Они открываются несколько раз за ночь примерно с 22.00 до примерно 05.00.
- 2.2. Войти внутрь можно только в специальных чёрных очках. Очки выдают игротехники на входе или их можно взять самостоятельно рядом со входом. Если игротехника нет, то заходить нельзя, если иное прямо не написано рядом со входом. Нарушая это правило, вы испортите сами себе впечатление от игры.
- 2.3. Общее число игроков, находящихся в Бездне ограничено. О том, что следующий человек не может войти, сообщит игротехник на входе.
- 2.4. Через 1-2 часа после открытия входы закрываются. Горе тем, кто не выйдет из Бездны вовремя! Самое меньшее, что может случиться – вы потеряете все игровые предметы.
- 2.5. Выходя из Бездны, следует сдать очки и перчатки игротехнику (или оставить их на видном месте у выхода).

3. Как ходить по Бездне

- 3.1. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ: Осознавайте, пожалуйста, что вы находитесь в лесу. Удариться лбом в дерево, запнуться об корень, наткнуться на ветку, найти ногой какую-нибудь яму или кочку – всё это возможно. Не разгоняйтесь особенно, обшаривайте руками пространство перед собой и будьте осторожны.
- 3.2. Продвигаться по туннелям, которые моделируются верёвочками, можно только держась за верёвочку и в перчатках (берегите руки!). Если этого не делать, то вы «потеряетесь в туннелях» (игротехник переведёт вас в другое место).
- 3.3. Ненадолго отходить от верёвки можно тогда, когда вы пробуете ухватиться за другую веревку. Перецепляться между верёвками можно на любых перекрёстках: если они связаны, либо привязаны к разным местам одного дерева/палки.

4. Комнаты (шоурумы)

- 4.1. На входе в каждую комнату висит бубенчик. Обнаружив бубенчик, нащупайте руками «дверной проем», в котором он висит, и заходите внутрь комнаты. Там можно отпустить верёвку и двигаться свободно. Подлезать под ткань, которая обозначает стены комнаты, нельзя.
- 4.2. В некоторых комнатах можно снять очки. Об этом вам скажет игротехник.

4.3. Выходя из комнаты (также через проем с бубенчиком), следует снова ухватиться за верёвку-туннель.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВСЁ ПЛОХО

Если вам неважно больше ходить в очках, вы заблудились и всё плохо – снимайте очки! Вам будут объявлены повреждения равносильно тому, как если бы вы остались в Бездну после закрытия входов.

Другие модели (секс, пытки)

1. Пытки не моделируются.

2. Секс может отыгрываться сексом. Мастерская группа с учетом этической подоплеки рекомендует отыгрывать секс классической моделью — массажем.

III. Дополнительные материалы

Общая вводная

Город Кота-Илма ди теги Ырташ был основан чуть более 200 лет назад. До этого момента, на месте, где ныне находится город было несколько разрозненных деревень. После года Черного Солнца, когда Солли Шайнхольмский и Сигурд Ярроу достигли консенсуса, или, по крайней мере, перемирия между Изменчивыми и Девятикратными – прошло +\~ 600 лет.

Сотрудничая на почве уничтожения варков, Девятикратные и Перевертыши взаимодействовали по принципу «дружим против кого-то», в нашем случае — против варков. Те знания, которые даровала Книга (узоры, заклинания, нанесенные на оружие и прочая радость жизни, способствующая убийству кровососущих из Бездны (варков) помогли справиться с общим врагом. На старт игры кровососов, порождений Бездны, в городе и мире нет уже лет двести как.

Т.е. со времени повествования «Дороги» прошло около 1000 лет, с «Сумерек мира» прошло 600 лет, с «Живущего в последний раз» — лет 200-250.

Год Черного солнца дал Изменчивым, в меньшей мере, и Девятикратным, в существенно большей, эволюционное преимущество. Раса людей практически поставлена на грань выживания.

Когда человечество осознало этот факт, часть Согдийцев, Калоррианцев, сай-Кхонцев и выходцев из других городов и империй приняли решение уйти из насиженных мест и основать поселение, где не будет Девятикратных и будет поддерживаться чистота расы. Этим поселением стал будущий город Кота-Илма ди теги Ырташ.

Самая чистая кровь высшей аристократии Калорры, Согда, Сай-Кхона и иных земель принесла на эти земли культуру, торговлю, экономику, политику, развитие и объединила средней руки деревни в ныне процветающий и большой город. Аристократическими семьями был утвержден ареопаг, состоящий из совета семи старейшин, по одному от каждого рода, каждой семьи, а также глава собрания, архонт, властитель (глава) города.

Примечание: Горожане в ареопаг не входят. Ареопаг дает и распределяет между собой много услуг и иных благ. Ареопаг также принимает решения по дальнейшему развитию и управлению городом, Оркнеей, дорогами и всем-всем-всем. Решение Ареопага может отменить или отправить на доработку только Архонт (должность пожизненная, или до отказа от своих полномочий: в таком случае из числа старейшин Ареопага избирается новый Архонт).

Когда в год Черного Солнца пробудились Бесы, их силы, в первую очередь были направлены на то что бы закрыть настежь распахнутую Дверь в Бездну. Когда Бесы покидали Пенаты Вечных (древнюю штольню у подножья Ырташа) — Ырташ обрушился и завалил дорогу в ущелье между Сивасом и Ырташем. Это привело к тому что ни Изменчивые, ни Девятикратные не смогли иметь доступа к Пенатам Вечных или же Кладбищу Пустотников, иными словами, это горное ущелье завалено и сквозного прохода через Ырташ и Сивас НЕТ.

Пути (все, в том числе и торговые) пролегают через северную сторону Сиваса. Это замедляет доставку корреспонденции и в целом не удобно, но Ырташ время от времени служит перевалочным пунктом для путников.

Примечание: Аристократические дома редко открывают свои двери для многочисленных «случайных» путников, но вполне охотно для долгожданных визитеров и родственников, приезжающих погостить или решить дела рода и клана (семьи) из мест, что некогда были Родиной аристократии Ырташа.

Обычно путники такого рода (гости) или прибывают с письмом, объясняющим, кого клан направил Вам в помощь, или письмо опережает их и извещает семью о приезде дорогого гостя. Семьи также могут направить письма с запросом на что-то и пожеланием, приглашением в свой дом кого-то, кто нужен и желанен для преуспевания семьи и укрепления ее позиций, гонца с чем-то нужным и ценным и т.п.

«Колония людей» — Кота-Илма ди тепи Ырташ, после решения проблем с варками и быстрого распространения популяции девятикратных, стабильно и хорошо развивалась в течение долгих 150 лет, не допуская поблизости появления деревень, поселений и девятикратных как в целом, так и по частям. Век «Богов» (события описанные в «Дороге») — Бесов и Пустотников ушел более 1000 лет назад, а век «Героев» — героических потомков Бесов, девятикратных, и Пустотников, перевертышей, лет 600 как минул (События «Сумерек мира»).

Бесы и Пустотники – примерно как Понтий Пилат и Иешуа для людей живших в X-XI веке н.э. (конец романской эпохи, темных веков, перед протовозрождением периода дученто, в Италии) – некая историко-мифологическая реальность, память о которой есть, она воспринимается как историческая реальность, в ней никто не сомневается и она волнует сердца и умы по сей день, но восстановить подробности, за давностью, крайне сложно.

Общество переживает кризис, упадок, если угодно, интеллектуальный и духовный Апокалипсис. Большинство древних верований и культов теряют свою актуальность. Кризис веры, для тех кто верил прослеживается и явно. Как жить и что делать дальше, во что верить и верить ли – не вполне понятно ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА жителей города.

В воздухе чувствуется грозная атмосфера, напряжение, агония прежнего мира. Сторонники традиций, зачастую, воспринимаются многими «задыхающимися», ищущими глоток свежего воздуха людьми как анахронизм, отрывка прошлого. Это конечно, приводит к возникновению новых...эммм...философий, мировоззрений, взглядов.

Вопрос «забыть», или «как, каким помнить свое прошлое» актуален для каждого блока.

Последнего варка убили лет 200 как, но параноя и ступенчатые казни девятикратных еще лет сто продолжались – на всякий случай=> у кого-то отцы, а у кого-то деды это застали или даже фигурировали в подобных ивентах.

С того времени «застой» и стагнация всех сфер жизни, кроме экономики и бытовых вопросов, только усиливались. По сути вы балансируете на краю обрыва и решение, в какую сторону бездны падать //а падать есть куда и глубоко! — кроличьих нор у нас с избытком// или не падать, а постигать дзен и нащупывать твердую почву под ногами – вопрос времени.

Был, однако, инцидент, «слегка» подорвавший идиллию человеческой колонии процветающего Ырташа. Лет 70-50 назад в окрестностях Оркнейского леса объявилась Тварь. Что за Тварь? Who knows...хотя кто-то безусловно знает и помнит. Как вы могли слышать от дедов и бабок похожа она была, должно быть, на перевертыша покусанного варком. С учетом того что очевидцы варков не видели...ибо не жили во времена, когда варки еще существовали и не были полностью истреблены саларами (специально обученными девятикратными), то вам просто остается смириться с мыслью о том, что это именно оно и было...или попробовать докопаться до истины.

Эта тварь была не чета Перевертышам, изменчивым. Если конфликты города и изменчивых (кража домашнего скота и т.п.) вполне решались с применением сил семьи Канулеев, то намерения этого чудовища были отнюдь не столь...невинны, в сравнении с «безобразиями» которые устраивали перевертыши.

Тварь не охотилась на домашний скот, не озорничала, она целенаправленно пожирала людей. Избрав своим кормом кровь и плоть человека она пожирала жителей города и вскоре город с копиями засел за стенами, ожидая нападения, а тварь нашла способ распространяться по оркнейскому лесу и создать целую популяцию себе подобных. Питающихся человечиною. Путники стали редко ходить через Ырташ, а доходить и того реже. От безысходности совет семи старейшин принял решение пригласить для борьбы с этими созданиями саларов из школы саларов в Калорре. Даже согдийский блок (Сулла, Канулеи, Спурии) вынуждены были скрипя зубами пустить девятикратных на земли Ырташа.

Результат «зачистки» саларами леса был внезапен – твари положили всех саларов. Видимо, не один раз. Что там произошло не ясно. Когда через месяц ни один из саларов (при том что на лес в масштабах типа Оркнейского успешно контролировали 3-4 салара) – совет в недоумении и со страхом обратился к школе саларов в Сай-Кхоне и Согде. Школы откликнулись и прислали внушительное количество саларов (не 6-8, как в прошлый раз, а порядка 20 пряжек (саларов с пряжками, в смысле) высокого уровня – медные, серебряные пряжки). Калорра, в шоке от случившегося.

Калорра, в шоке от случившегося прислала еще несколько саларов. В общей сложности – 24 отлично подготовленных салара, скользящих в сумерках, блестящих мертвителей.

Они ушли в лес на 30 лун. Они истребили тварей. Полностью. Всех до одной. В живых осталось трое саларов. Двое вернулись в школы, выходцами из которых были. Один – основал четвертую школу саларов, которую ареопаг и архонт одобрили и разрешили основать в Ырташе. Ныне это глава четвертой школы саларов, хранящий секреты победы над этими тварями, отличными от того, с чем прежде доводилось сталкиваться этому миру. Говорят, именно глава школы смертоносным ударом поверг последнюю тварь

Тварей более не появлялось, судя по всему, они полностью истреблены, как некогда варки. Техника борьбы с ними на всякий случай поддерживается и отрабатывается в школе саларов.

Примечание: Теперь город вынужден терпеть присутствие девятикратных на постоянной основе. Важным условием пребывания школы в черте города является обязательство не заключать браков и иных отношений между девятикратными и женщинами Ырташа. Это договор, который заключает город,

посредством семьи Сулла, с каждым прибывающим в город девятикратным и который по дефолту УЖЕ на старт игры заключен с каждым саларом школы.

Важный момент (!): до того, как доблестные салары истребили тварей в Оркнейском лесу существовала деревня Перевертышей. В пылу борьбы с тварями (со слов саларов) перевертыши оказали сопротивление и выступили на стороне тварей. Как бы там ни было, салары вырезали половину, если не больше, деревни перевертышей и сожгли поселение. Известно, что Изменчивые часто появляются на прежнем месте, там где могилы их родичей и пепелище сожженной деревни. Перевертыши не коммуницируют с Девятикратными и жителями города.

Известны случаи нападения изменчивых на горожан в лесах, куда те неосторожно заходили дальше, чем следует. Они винят горожан в геноциде не меньше чем девятикратных, а может быть просто неадекватные злые зверюги, которые мстят за истребление тварей.

Так или иначе — ступить на землю, которую они считают священной — значит рискнуть лишиться жизни. Священное место памяти перевертышей, известное всем, как факт — их сожженная деревня. А вот ее местоположение в лесу известно единицам. Мораль: не знаешь где это — найди проводника. Нашел проводника — это не гарантия того, что ты останешься жив. Иными словами: опасно, но кого это когда-либо останавливало.

Политика

В Ырташе есть три явных (общеизвестных) политических блока и они связаны с выгодным расположением города на пересечении торговых путей. Все три «империи» (Согд, Калорра и Сай-Кхон) в последнее время заглядываются на Ырташ и думают как бы прибрать к рукам этот кусок пирога, ведь по сути это маленький, для всех периферийный, но при том очень удачно расположенный город с высоким экономическим потенциалом. «Восточная» и хитроумная Калорра, «Западный» Согд, далекий от его первоначальной высоты идеалов и «Ориентальный» Сай-Кхон сильно разрослись в последние 30 лет и ожесточенно конкурируют за влияние над торговыми путями, центром которых является Ырташ.

Согдийский блок представлен семьями Сулла, Канулеи и Спурии (так исторически сложилось).

Калоррианский блок: Худба, Маульфа, Тесдах Нума (они хитро договорились, но в настоящее время лишились главы блока).

Блок Сайкхон представлен семьей Харм - Ши, на протяжении многих веков далекой от древнего конфликта Согда и Калорры с точки зрения идеологии и экономических ресурсов. Прежде они выступали миротворцами и нивелировали конфликты между оппозиционными сторонами. Благодаря уравнивающей силе блока, после смерти архонта из семьи Канулеев на пост архонта (читаем «глава городского совета») советом старейшин был ЕДИНОГЛАСНО выбран архонт из семьи Харм-Ши — Фенг Сию Харм-Ши, по прозвищу Сяолун.

Важно знать:

Почти 30 лет городом правил архонт из семьи Маульфа — Азензер Гайя Маульфа — старец лет 60 - 70. Отказался от поста в пользу архонта из семьи Канулеев и назвал его своим преемником. Это вызвало неоднозначную реакцию старейшин, но большинством голосов он был избран. Архонт Канулей правил месяца три, после чего покончил жизнь самоубийством. Ныне примерно полгода городом правит архонт Харм-Ши. Пока очевидных нареканий не было.

Игра стартует со смерти поэта. А именно, Старейшины Худба, главы неустойчивого и колеблющегося, в силу этнических и исторических реалий семей, Калоррианского блока. Внезапно, он умер от разрыва сердца, перед смертью, говорят написал гениальное стихотворение. Его смерть расшатала и без того не очень единый калоррианский блок. Сай-Кхон, поговаривают, пытается перетянуть на свою сторону горожан и даже заинтересован дать им право голоса в ареопаге. А Маульфа вроде как заглядываются на совсем табуированную для всех семей тему и выражали мнение о возможности изменения порядка сотрудничества с девятикратными, подвергая риску положение человеческой расы в этой и без того неустойчивой ситуации. Тесдах-Нума так вообще не раз открыто свидетельствовали свое взаимодействие не только с Девятикратными из школы саларов, но и с Изменчивыми!

Консервативный Согдийский блок, похоже, имеет стратегию, которую активно проводит, но в чем она заключается и к чему приведет - открытый вопрос. Комментариев по данному поводу они не дают. Что же они задумали...

В это время Согд захватывает влияние над Сифскими колодцами и оазисом Сарз, Сай-кхон - над Мелхским оазисом и оазисом Урф, а Калорра над перевалочными пунктами предгорий Муаз-Тай. Это всего в полутора-трех днях пути до Города ;) Разведчики сообщили вам о приближении армий вчера: меч висит, возможно ровно над вашей шеей. Кому вы намерены отдать город, намерены ли отдавать и какая армия придет к цели первой?

Расы

Люди

Семья Канулея

Тезисы:

1. Основные черты: храбрые, бес-страшные воины, суровые и безжалостные к врагам. Честь и достоинство Империи считают исключительно своей заслугой. Бес-компромиссные и решительные.
2. В глазах других семей: Отчаянные, вспыльчивые, недалекие и непримиримые. Фанатики давно умерших идеалов и боевых искусств Согдийской империи. Грубые и жестокие солдафоны.
3. Внутри семьи: как в армии — субординация, иерархия и единоначалие, сохранение вечных ценностей и идеалов. Это военная элита, способная брать на себя выполнение, казалось бы, невыполнимых задач. Про них говорят: они жестоки... но знают ли любители острого словца что такое подлинная жестокость?

Антураж: Древний Рим, возможно ношение одежд периода эллинистической Греции. Как для мужчин, так и для женщин семьи Канулеев возможны короткие тоги или иная удобная одежда любых оттенков - простые одеяния, не стесняющие движений, плащи. А также легкий доспех и оружие.

Имена: в именах персонажей желательно указать не только имя, но и личное прозвище.

Подробности:

Семья Канулея владеет особой техникой боя и секретом создания непревзойденного оружия. Их предки были выходцами из Согда, а именно — Пауками (воинами Паучьей центурии), обученными ловчими — сильными и бесстрашными, способными выступить против самих Бесов, даже бегущих на мастеров сети боевым строем, как гласят семейные предания. Доблестные войны из этого рода не раз покрывали себя славой в боях. Они искусные следопыты и охотники. Могли не возвращаться в поселение неделями и редкий человек мог найти их в лесу или предгорьях, если они не желали быть обнаруженными. Радикально настроены против девятикратных, и у них есть на то веские причины. Год Великого смешения народов

добавил Канулеям терпения и понимания хитросплетения судеб людей и других рас, но не стер печати надменной аристократической и теократической Согдийской империи из их умов и сердец. Они до сих пор не смогли смириться с упадком Империи и продолжают оберегать обломки прежнего мира.

Канулеи воспитывают своих сынов и дочерей полными воинского духа. Придерживаются чистоты крови. Следят за порядком в городских кварталах, особенно внимательно - за близким к городу поселением девятикратных, постепенно срастающимся с городом и нередко принимаемым за один из его многочисленных кварталов.

Решимость и непримиримость Канулеев делают их в глазах остальных надежными союзниками или же – опаснейшими врагами. Фамилия Канулея является синонимом нерушимой клятвы. Из представителей этой семьи, преимущественно, состоит личная гвардия архонта. Верные своему господину, они имеют особые права и входят в Военный Совет на особом положении. Внутри семьи существует жесткая иерархия, но формально каждый мужчина и женщина семьи может высказать свое мнение и идеи как полноправный член совета. Правда, за последнюю сотню лет это право не было реализовано. Канулеи не умеют прощать обид, но достигли высот в умении мстить – изощренно и со вкусом.

Семья Сулла

Тезисы:

1. Основные черты: богема, надменные аристократы, чья кровь такая же древняя, как и сама Империя. Они — создатели и хранители имперского Закона.
2. В глазах других семей: кичливые аристократы, ставящие себя выше других. Властолюбцы и интриганы, неизменно выходящие сухими из воды. А интриговали Суллы немало. Семья с богатым политическим прошлым.
3. Внутри семьи: Гордость, достоинство, изящество и острый ум — то что оттачивается годами и шлифуется веками, подобно драгоценному камню. Плебеи поубивали бы друг друга или жили бы как дикари, от которых недалеко и ушли, если бы не направляющая рука семьи Сулла.

Антураж: Древний Рим, изысканные, дорогие длинные одеяния самых различных, но спокойных тонов. Аккуратные и сложные прически. Сдержанный, но выразительный макияж у дам, светлая кожа. Суллы — подлинные ценители красоты и эстетики с большой буквы.

Имена: желательно указать не только имя, но и личное прозвище, конечно же, отражающее родовитость и лоск. Придворные, как известно, отличаются особым изяществом и меткостью в язвительных замечаниях и насмешках.

Подробности:

Семья Сулла ведет свою родословную от высшей аристократии Согдийской империи и трактует год Черного Солнца как величайшую катастрофу и подлинный апокалипсис. В тот год многие уважаемые семьи лишились прежнего влияния. Девятикратные, салары, превратились в их палачей и героев, каалось, месть настигла тех, кто прежде держал власть в своих руках. Они подверглись чудовищному унижению, сначала освобождая бесов, а затем вынужденно принимая за равных и их и Пустотников, меченых Зверем.

Мир, доселе благосклонный к поколениям Порченных Жрецов, издевательски посмеялся над ними. То, что девятикратные (внуки рабов, Бесов) защищали их, для семьи Сулла было подобно насмешке судьбы. Помощь со стороны девятикратных была воспринята семьей Сулла как подаяние, издевательски брошенное освобожденным рабом своему бывшему хозяину. Сами же девятикратные не способны даже умереть с первого раза!

Здесь, в Ырташе, жизнь семьи Сулла была куда более спокойна чем в Согде. Здесь, сохраняя достоинство высшей согдийской знати, семья Сулла наращивала свое влияние и прочно закрепила за собой контроль за судами, используя знание законов и административно-бюрократических порядков города.

Грамотно составленная бумага существенно облегчает жизнь в Ырташе, а Сулла знают толк в бумагах! Все, что не описано и не заверено документом Сулла и печатью архонта, не имеет своего места в городе, будь то товар, услуга или идея.

Внутри семьи Сулла по-прежнему практикуется реализация права на смерть с помощью ритуалов, которые Суллы предпочитают не разглашать. Известно, что у них есть последователи и род обязан своему процветанию и надеждам на возрождение былого величия этой скрытой духовной практике. Проиграть в борьбе за мироустройство семье Сулла довелось лишь однажды, и этот тяжелый урок они не забудут никогда.

Семья Спურიев

Тезисы:

1. Основные черты: ловкие дельцы, практичные, предприимчивые и чтящие только торговые кодексы. Зачастую, ими же и составленные — или же ими и семьей Сулла. Они точно знают цену всему в этом мире и не стесняются торговаться. Действительно, что может быть важнее чем выгода? Только очень большая выгода.

2. В глазах других семей: ушлые торговцы, ростовщики, кровопийцы, меркантильные гады, разбойники, обдерут только в путь, проглотят и не подавятся.

3. Внутри семьи: все, что имеет значение — имеет и свою стоимость: в деньгах или же в натуральном обмене. Получить желаемое — лишь вопрос умения продавать и вести торг.

Традиции и современность объединены желаниями и теми, кто умеет их удовлетворять.

Антураж: Древний Рим, римские колонии, поздне-римский и ранний византийский период. Рекомендуется добавить в костюм экзотические детали, мех, золото, перья, драгоценные камни. Спурии также могут иметь несколько диких одеяний, но на официальных мероприятиях и в Совете предпочитают подчеркнуть знатное происхождение, и потому носят одежду согдийского (римского) образца.

Имена: желательно также добавить к имени персонажа прозвище, так или иначе связанное со спецификой семьи, с торговлей.

Подробности:

Каждый из жителей Ырташа хотя бы раз в жизни бывал неосторожен - и обширная сеть безликих наблюдателей семьи Спურიев вполне могла донести интересные факты до нужных ушей. А еще — пустить слух или утвердить некое мнение о чем-либо или о ком-либо в городе. Сотрудничая с широкой сетью информаторов, род Спურიев добился процветания, богатства и влияния. Этих людей слушали, за ними шли. У них всегда можно разжиться парой-тройкой интересных фактов и свежих сплетен, которые окажут в перспективе влияние не только на весь город, но и на все земли — от Кхалийского моря до моря Тесс.

Спурии подчинили себе львиную долю связей с внешним миром, ведя караваны от Калорры до Сай-Кхона. Торгуя повсюду — как богатствами и товарами Ырташа, так и редкими вещами, и даже снадобьями перевертышей. Также семья Спურიев известна долгими отношениями и договоренностями с девятикратными.

Семьи Сулла и Канулея относятся к ним, как к людям продажным и бесчестным, считают предателями. Многие из семьи Сулла сознательно обращаются к Спуриям с пренебрежением, без уважительной приставки «лар».

Ущелье между Ырташем и Сивасом влечет Спуриев, открывая новые возможности для торговли, но воля архонта - закон, и Спурии вынуждены были смириться с ней. Кроме того, весомым аргументом была опасность горного перевала – а Спурии лучше многих разбираются в картографии, умеют оценивать риски так же хорошо, как налаживать связи.

Не смотря на пренебрежение со стороны семьи Сулла, Спурии относятся почти ко всем семьям Ырташа с иронией, и почти со всеми ведут дела. Наиболее сложные отношения сложились у этой семьи с независимыми и занозчивыми Канулеями: Спурии не разделяют враждебности Канулеев и Сулла к девятикратным. Им совершенно не свойственен перфекционизм в вопросах крови, они ценят деловые качества и хватку. Спурии не привередливы, они просто делают дела.

Семья Худба

Тезисы:

1. Основные черты: созерцатели, эстеты, поэты, танцоры, актеры, жрецы. Люди знающие толк в удовольствиях, изнеженные и искушенные. Известно, что если гетера – женщина из семьи Худба — перед нею не устоит никто.
2. В глазах других семей: порочные, сорящие деньгами, погрязшие в соблазнах и соблазняющие — Худба лицемерны и коварны. Актеришки, шуты, фигляры.
3. Внутри семьи: жизнь — есть наслаждение, нужно уметь получать от жизни все и играть на струнах судьбы так, что бы они услаждали слух. Это — высокое искусство, требующее как изящества исполнения, так и твердости духа, и выдающейся способности к размышлению и пониманию мироздания. Наслаждаться жизнью и понимать ее, понимать — и наслаждаться. Кто владеет знанием - владеет всем. Больше информации — больше взвешенных решений, а значит — больше силы и власти. И больше возможностей для осуществления всех своих желаний. Согдийцы, в отличие от мудрой семьи Худба, не сумели осознать этого вовремя.

Антураж: индийские, сиамские, индонезийские одежды, подчеркнуто тонкие, умерено-прагматичные. Представители этой семьи любят украшения, этнического и ритуального характера.

Имена: преимущественно индийские.

Подробности:

Род Худба растянул шершавые свитки браков, рождений и смертей от Калорры до Ырташа — шутя, и даже играючи, в свойственной им легкой манере. Беспечные и улыбчивые — выходцы из этой семьи, на первый взгляд могут показаться легкомысленными воплощениями живой красоты. На деле же представители этой семьи могут быть мудрыми и проницательными советниками, они нередко становились жрецами и учеными. В былые времена Худба имели широкую сферу влияния, окутывающую все и вся. Ныне времена изменились, но нити связи семьи Худба и сейчас простираются от Ырташ до Больших городов.

Худба — не противники и не сторонники пути сквозь ущелье между Ырташем и Сивасом, но они, кажется знают о нем нечто большее, чем другие семьи Ырташа. Они владеют не только Домом увеселений и Площадкой для мистерий (театром), но и башеней с почтовыми птицами. И их легкокрылые пернатые вестники связывают покои дворцов и большие открытые террасы рода Худба, где предаются утехам и

вдыхает дурманный дым местных трав старейшина Зу Ат Худба, прославившийся от Сай-Кхона до Кхалийского моря своими дивными песнями. Зу Ат, бесспорно, мог бы стать лучшим поэтом своего времени, но никому кроме его жены Ва Ир не доводилось слышать из его уст чарующие поэтические строки.

И все же, дразнящая легкость манер и озорные блики в глазах представителей рода Худба не обманут представителей других семей — три предшествующих архонта были выходцами из рода Худба, и это едва ли можно назвать совпадением. И прочие семьи не считали это справедливым.

Избрание архонтом сына старейшины-отшельницы Харм-Ши могло бы явиться болезненным ударом по надеждам Худба на создание правящей династии, но Худба достойно приняли нового архонта – или умело скрыли досаду.

Семье Худба принадлежит Дом увеселений города, стая прекрасных белокрылых птиц, доносящих вести и распоряжения быстрее гонцов, а жрецы Худба ответственны за ритуалы, встречающие и провожающие каждую жизнь у порога Дома правящих семей, возжигая благовония и принося подношения богам в домовом храме.

Также ни одно назначение на сколь-нибудь значимый пост не проходит без предварительного совета архонта с людьми семьи Худба, читающими предсказания и судьбы.

Более всего согдийским семьям отвратительна издевательская манера Худба носить чехлы на руке, подобно девятикратным. Манера, введенная ими в моду и охватившая за последние три десятилетия весь город, потворствуя калоррианской моде.

Род Худба сделал девятикратных вхожими ко двору, и, более того, принимаемыми при дворе, что не могло не вызвать недовольства согдийских семей.

Семья Тесдах-Нума

Тезисы:

1. Основные черты: врачеватели, травники, шаманы. Жрецы древних, ученые, алхимики, исследователи, пытливые умы.

2. В глазах других семей: хорошие целители, но чрезмерно сроднились со своими драгоценными деревьями. Им присуще чрезмерное стремление жить по законам природы. Они помешаны на своих порошках и травах, они, кажется, с головой погрузились в свои котлы со снадобьями. И мысли у них такие же смешавшиеся, как снадобья в котлах.

А еще — попадаются среди них и бродячие. Не к добру они с Перевертышами в лесах встречаются, да к Деятикратным приглядываются.

3. Внутри семьи: мудрость – лучший доспех и лучшее оружие, которым наделила людей природа. А враги и друзья – и те, и другие могут стать учителями. Где пробы, там неизбежны и ошибки, но Тесдах-Нума знают, как учиться на них и что делать с обретенным знанием. Тесдах-Нума чтят священные законы Мироздания и исцеляют Душу Мира.

Антураж:

Имена, антураж: Алхимики, врачеватели средневековой европы, ранее средневековье от римских колоний позднего образца до одеяний романской эпохи. Удобные одежды, не без элегантности, но не стесняющие движения.

Имена: преимущественно европейские.

Подробности:

Конечно, не только род Худба был расположен к девятикратным, пришедшим в поселение около полувека назад. Семья Тесдах-Нума тоже не была противниками потомков Бесов. Тесдах-Нума не уподобился спесивым Калоррианцам, униженным Согдом и Бессмертными несколько веков назад.

Пока существуют люди — существуют и болезни. Род Тесдах-Нума знает об исцелении куда больше, чем кто-либо еще. Говорят, они заимствовали свои знания о свойствах деревьев, цветов и трав, и о внутренностях животных и насекомых у перевертышей. В их котлах может быть сварено как варево, исцеляющее от болезней, так и сладкий яд, дарящий смерть.

Дом этой семьи образован сплетением корней деревьев, но не только врачеватели и отшельники этой семьи собираются под сенью дома Тесдах-Нума. Эта аристократическая семья привлекает потомков Бесов, называя их внуками Богов. Так они продолжают традиции предков, каллов, Вершителей Калорры. Некогда они отчаянно просчитались в своих стремлениях освободить Бессмертных, которые выбрали местом своего пришествия не Калорру, где им строили бы храмы и почитали бы, а надменный Согд, некогда великую Империю.

Потомки каллов и наследники Кованого трона Тесдах-Нума утратили былую жажду власти и сосредоточились на изучении древних манускриптов и смешивании самых различных ингредиентов. Чего они хотят добиться и к чему стремятся — неясно, но их достижения в спасении человеческой жизни весьма существенны.

Каждый ходит к Тесдах-Нума за притираниями, порошками, лечением. И за другим ходят — кто знает зачем идет, как шли некогда к Длинногрудой королеве, кому желанно было ее причастие. В Тесдах-Нума причудливым образом сочетается почти звериное чутье и царственная уверенность в себе. Приготовление эликсиров для них, кажется сродни тому, что происходило во времена создания мира — подлинное Чудо, сакральный процесс. Однако, есть у зелий Тесдах-Нума немало утилитарных применений, известных как в семье Худба, так и при дворе.

Семья Маульфа

Тезисы:

1. Основные черты: мистики, гадатели, толкователи снов. Кочевники, осевшие в предгорьях. Их культура и миропонимание в корне не совпадают с укладом остальных родов и семей Ырташа.
 2. В глазах других семей: скотоводы и гадалки, не так давно еще бывшие кочевниками. Неясно, чего можно ожидать от этих дикарей с их плясками у огня. И тем более непонятно, чего ждать от и их безумного Бога.
 3. Внутри семьи: внешняя оболочка скрывает истину, подобно тому, как чаша светильника оберегает пламя. В семье Маульфа все могут быть открыты и откровенны друг перед другом и перед миром сокрытых истин, вечных, как небо. Неважно, пустыня их дом или предгорья, сердца Маульфа подобны огню, и только смерть способна погасить его правду. Никто не принимает их всерьез – но только ровно до того момента, пока не научится глядеть в глаза собственным страхам. Маульфа — те, кого не увели за Дверь, те, кто ждут, когда Маарх-Харцелл Всесокрушающий вернется за ними.
- Рожденный Маульфа или принятый семьей на воспитание — не сиди без дела, как это часто водится в других семьях. Разводи скот, куй клинки, ограняй камни — делай то, что тебе по душе, главное - делай.

Антураж: бедуины, берберы, арабский восток.

Имена: преимущественно арабские.

Подробности:

Осевшие кочевники, пришедшие в Ырташ до того дня, как ущелье между Ырташем и Сивасом стало непроходимым. Они приняли растрескавшуюся землю как знамение, а взмывающие в небо кометы совершенно уверили их в этом. Семья Маульфа — потомки Бану, дикие, необузданные и гордые дети пустыни и песков Карх-Рухи.

Поначалу не имели ни претензий, ни возможностей даже заговорить с прославленными семьями Ырташа. Но кровь пустыни вскоре заговорила в своих детях: Семья Маульфа стала крупнейшим разводчиком прекрасных скакунов, освоила пастбища для коз и овец. Из драгоценных камней и металлов они создавали удивительные сокровища.

Скитания по пустыне породили у потомков Маульфа немало легенд, передающихся от матери к дочери и от отца к сыну. До недавних времен семья не принималась в Совет, но восемь лет назад дикая дочь Ка Лодж Сингха, Ат Тай Лейла, выкрала из дома Худба подростка, дитя семьи и предмет. Семья Худба была в ярости, но после длительной беседы с Сингхом и Лейлой конфликт был улажен и сейчас о нем предпочитают не вспоминать.

Худба вынесли на рассмотрение Совета включение семьи Маульфа в число избранных семей и, не без протекции архонта, решение о включении Маульфа было принято.

Остальные семьи сторонятся их, поговаривают, что на руку те не чисты, к тому же огнепоклонники и Бесов обожествляют. Но опротестовывать решение архонта старейшины не решились.

Семья Харм-Ши

Тезисы:

1. Основные черты: книжники, библиотекари, летописцы, историки. Учителя, хранители знаний, спокойные мудрые люди.
2. В глазах других семей: за их внешним спокойствием кроется некая страшная тайна, они скрытные, коварные. Город наверняка пригрел змею на груди в лицах чужестранцев, и Харм-Ши — самые опасные и хитрые среди них, они сумели выдать себя за своих.
3. Внутри семьи: знание может открывать врата и злу, и добру. Просвещенная мудрость столетий сокрыта в древних свитках. Харм-Ши едят само время и оберегают людей от страшных ошибок. Они хранят знание и распространяют его, как в городе, так и за его пределами. Харм-Ши поддерживают связь между крупнейшими очагами знаний, а имея знание — не могут оставаться в стороне, иначе дети, позабывшие уроки истории, оступятся снова.

Антураж: Китай, от утонченного и сложного дворцового стиля, до темы Шаолиня

Имена: преимущественно китайские.

Подробности: древняя семья из Сай-Кхона, некогда перевезшая в Ырташ богатейшую библиотеку, которой пользуются, с согласия старейшины семьи и архонта, все семьи, сообразно своему кругу посвящения.

Семья Харм-Ши, славная своими темными змеями-косами и раскосыми глазами, создала в городе сложные оросительные системы, меры веса и многие существенные инженерные новшества в Ырташе. Они скептически относятся к религии и ритуалам, практикуемым в городе. Домашний храм семьи, высеченный в скале — огромное хранилище знаний, величайшая в истории библиотека.

Однако есть мнение, что храм этот — отнюдь не только хранилище свитков, скрижалей и книг. Семьи Маульфа и Тесдах-Нума проявляют живейший интерес к деятельности семьи Харм-Ши, стараясь проникнуть в бесконечно глубокие коридоры храма в скале, Дома всех Харм-Ши. Семья живет в отдалении

от центра города, ближе к предгорьям. С широкой площадки перед узким входом в храм, где нередко тренируются с мечом, ножами и палкой наследники Сай-Кхонской династии, открывается прекрасный вид на город.

Горожане

Многолюдный Кота-Илма ди тепи Ырташ, бывший когда-то небольшим поселением, за последнюю сотню лет заметно преобразился. Горожане очень по-разному относятся к тому, что власть принадлежит Совету Семи, в который не входят местные семьи. С наибольшей симпатией относятся к калоррианским семьям Империи, в силу исторической и этнической близости к ним (Индия, Индонезия, Сиам). К согдийским семьям коренные жители Ырташа не питают симпатий.

Девятикратные

Девятикратные далеки от интриг и честно служат Империи и людям, соблюдая древние законы своей расы. Сотню лет назад, когда Бледные господа, оставшиеся по эту сторону Двери, запертой Бесами, стали угрозой для всех окрестных земель, для противостояния им в Ырташе была создана четвертая школа саларов.

Варки были новой расой, пришедшей из Бездны. Они являлись в облики людей, перевертышей и девятикратных, чьи предплечья становились девственно-чистыми, будто браслеты никогда не обнимали их запястья. Варки, мороки, призывали зверей и повелевали ими, и многие перевертыши в форме зверя не смогли противиться зову варка.

Благодаря саларам и перевертышам, сохранившим человеческий облик, семьи Совета Семи, сумели очистить город от мороков. Ни в самом городе, ни в его окрестностях уже полвека нет и намека на некогда существовавшие Двери и порождения Бездны.

Однако же, перевертыши, озлобленные уничтожением своих собратьев, ведут себя немногим лучше своих предков - как будто и не было года Черного Солнца, а Великое единение народов забывается ими. Помнить о нем нет нужды: люди и мертвители (салары) захватывают лес, добычу перевертышей и опасаются их Зверя.

Перевертыши таят старые обиды, временами совершают набеги из Оркнейского леса на земли людей, и на девятикратных.

Но не только старые враги представляют угрозу для девятикратного, будь он простым горожанином или саларом, и какую бы пряжку он ни носил - золотую, серебряную, медную или железную. Известно, что новая знать желает видеть в девятикратных лишь фигуры на своей шахматной доске - много ли стоит каждая из их жизней в размене на новый браслет?

Ныне живущие люди не уступают перевертышам, порой они - хуже и мороков, и зверей.

Но все же людей хранит древняя клятва, древний закон. Защищать людей — священный долг девятикратных, как и их предков, Бесов. У людей - всего одна жизнь, и, что бы они ни делали, жизней им себе не прибавить. Вот почему они восхищаются девятикратными, завидуют им, боготворят их. Вот почему салар не носит в городе оружия и не выходит с ним за пределы квартала живущих девятикратно - подчеркивая и оберегая хрупкость единственной человеческой жизни.

Но неизвестно еще, что опаснее - перевертыши, коварные семьи Совета Семи, калоррианцы, внешний мир с его неведомыми и новыми напастями или же - собственный Путь, с рождения звучащий в крови каждого девятикратного. Путь, Дорога, которой некогда шли великие предки, Бесы: Бес-смертные, Бес-конечно живущие и, должно быть, Безумные боги.

Согдийская империя поработала Бесов, используя их Бес-счетные жизни и неиссякаемые силы на арене и в каменоломнях. Заключив договор с Порченными Жрецами, заинтересованными в предотвращении бунта и защите от внешнего врага, Бесы обрели свободу и право селиться на границах Согда, охраняя их, в то время как Пустотники, также ушедшие из столицы, предпочитали селиться уединенно, вдали от людских поселений, а то и вовсе в лесах.

Поселившись на границе Согдийской империи, Бесы охраняли людей от любой напасти, не позволяя усомниться в могуществе Империи и в ее защищенности от внешних врагов.

Тогда от Бесов и женщин из расы людей родились первые девятикратные. Бесами, как известно были лишь мужчины, но потомки Бесов, живущие девятикратно, рождались как мужчинами, так и женщинами. Разменивая жизни на новые браслеты вокруг предплечий и умирая, как люди, они возвращались спустя какое-то время, обычно - с рассветом.

Спустя несколько сотен лет Отцы-Бесы покинули мир людей, девятикратных и перевертышей. Они скрыли от потомков свои древние знания и умения, ставшие опасными в новом мире, в мире Свободных: от Согда, Пустотников и Бесов. Отцы скрыли себя в Пенатах Вечных - в каменном зале на дне штольни седого Ырташа. Таков был их договор с Пустотниками, уходившими умирать на восточный склон горы Сивас. А затем Отцы и вовсе покинули мир.

Перевертыши

Известно, что предки перевертышей, Пустотники, некогда служили Согдийской империи и делились на три типа: Меченые Зверем, Чистые и Отшельники.

Ложь это или правда - сложно рассудить за давностью времен, но и существование потомков Больших тварей от союза с животными несомненно.

Перевертыши делились на кланы - клан волков, клан пардусов, клан медведей и прочие кланы, - вступавшие в межрасовые браки с людьми и зверями, и потому среди перевертышей существуют различия. Есть среди них представители рода, карлики, и есть могущественные Тварицы и Тварцы, рожденные от союза Пустотников Меченных Зверем и смертных женщин. Их появление на свет – редкость, и они необыкновенно почитаемы не только перевертышами: даже салары не поднимут на них руки, уважая ту ношу, что взяли на себя эти создания.

В глазах людей и девятикратных каждый из перевертышей - зверь, чудовище, и, соответственно, девятикратные и люди - недруги для потомков Пустотников.

Перевертыши охотятся в лесах, собирают корни и травы, но, как и прежде, перевертыши не отказались от своей деревни и поселения в пользу охотничьих угодий. Говорят, охотятся они и на людей, и девятикратных — по крайней мере, недругам удобнее именно так объяснять нападение на них дикого

кабана или разъяренного хищника. Многие из них, обладая и формой зверя, и формой человека, вели все более обособленную жизнь, сохраняя свои обычаи и порядки.

Варки стали для них и бичом, и объединяющим звеном с людьми и девятикратными. Но враги ушли, а разногласия - остались.

Люди захватывают леса, разоряют охотничьи угодья, и если они расширят свои поселения, проложат дорогу через ущелье между Ырташем и Сивасом, то и без того хрупкому равновесию придет конец.

То, что перевертыши, в форме зверя, не могли противостоять зову варков, сыграло с ними злую шутку. Те, кто находился в форме зверя, под зовом морока атаковали и людей, и девятикратных, и своих соплеменников.

Когда же морок отступал, перед глазами перевертышей представляли ужасные картины. Не зная, что сами они виной этим зверствам, несчастные искали утешение в мести девятикратным и людям.

Если бы Книга, написанная одним из их великих прародителей, Даймоном, Книга, ставшая Зверь-Книгой, не была утрачена, история мира могла бы сложиться иначе. Перевертыши — с их стальной волей, удерживающей зверя внутри, с их звериным чутьем, с их силой, - могли бы полностью изменить существующий миропорядок.

Антураж

Мы советуем отдавать предпочтение закрытой удобной обуви и теплым вещам, т.е. плащи, два слоя ткани в одежде и т.п. применимы для всех рас. Будет пространство, в котором вы сможете походить в открытых тогах и легких тканях, но теплое с собой берите и не рискуйте здоровьем.

Мы выкладываем правила-рекомендации по антуражу. Они достаточно лояльны и допускают свободу трактовки.

Реконструкции нет, можно смело добавлять фэнтезийные элементы в костюм. Мы советуем соблюдать эти рекомендации для того что бы Ваши персонажи были узнаваемы, имели расовое и культурное соответствие с описанными в книгах прототипами, с погрешностью на постканоничность событий игры. Сделайте мир стилистически круче на пару дней. ;)

Изменчивые

Одежда изменчивых в человеческой форме, в большинстве случаев — это простая, примитивная, по стилистике - близкая к первобытности или архаике одежда, хороши варианты стилизации под коренных жителей Америки. Набедренные повязки, меховые кафтаны, жилетки, льняные и шерстяные рубахи, унты или сапоги обшитые шерстью - в качестве примеров антуража. Материалы простые и грубые - мех, кожа, грубая шерсть, лен, хлопок ткани — простого плетения. Одежда простого кроя.

Украшения и декор — клыки зверей, кости, добытые на охоте, кусочки шкур, меха, корни причудливой формы, камни, перья. Украшения массивные, возможны металлические, добытые интересными способами. Обменом, например. Вышивка меняными бусинами, бисером, костяшками и т.п. Орнаменты простые, повторяющиеся.

Макияж 1) Отсутствует или а-ля натурель (для гламурных барышень); 2) по типу «боевая раскраска» наносится друг другу в ходе ритуалов. Или самостоятельно, по случаю или по поводу, который требует этого (пойти добыть голову заклятого врага, например, покорить чье-то сердце, открыто заявить о своих намерениях). Макияж и тату здесь работают как информационное сообщение для узкого круга

знающих (изменчивых и тех, кого вы захотите в это посвятить). Татуировки приветствуются. Опять же примитивные, графичные, незамысловатый трайбл.

Тела большинства изменчивых украшают шрамы. Это повод особенной гордости перед соплеменниками. Многие наносят ритуальные шрамы, засыпая срез солью, например. Первый шрам наносится по случаю инициации воина первозданной природы. Предполагается, что будут особые правила по инициации и ее прохождению\не прохождению (упс!).

ВАЖНО! Когда изменчивый обращается в зверя, он надевает маску своего рода, клана (вид животного) и перчатки — с когтями, копытцами (если карлик). После чего бодро становится зверем и как зверь воспринимается всеми окружающими, кроме специально обученных видеть души.

Девятикратные

Одежда римских и греческих воинов (рекомендуем в качестве примеров период от эллинизма до падения западной римской империи). Короткие тоги, плащи, но и не только: взаимодействие с местными...колонизация или переезд, например, порождает заимствование культурных традиций. Т.е. в одежде девятикратного, приехавшего в Ырташ могут читаться этнические мотивы места, откуда он приехал. Главное требование к одежде девятикратного — охотника и воина - удобство в бою, слежке, длительных перемещениях.

Украшения: лучшее украшение девятикратного, салара — его пряжка. Золотая, серебрянная, железная или медная. Гордость Салара — его зачарованное (или нет) оружие — закрытая инфа, спрашивать у мастеров лично. Украшения саларов — нонсенс. Девятикратные не являющиеся саларами следуют городской моде в соответствии с собственным вкусом и социально-политическими предпочтениями. Татуировок, шрамов, прочих отметок нет - отлично самоисцеляются.

Макияж саларов, скользящих в сумерках, «мертвителей» отсутствует или под «естественный вид». Не салары, девятикратные придерживаются скромного, аккуратного макияжа в соответствии с традициями места своего происхождения и собственным вкусом.

ВАЖНО! Все девятикратные носят чехол на предплечье. Цель ношения чехла/рукава — скрыть количество браслетов. Большинство девятикратных на старт игры умирало не менее 2-х раз, соответственно, обязательно рисуется 2 браслета. Умер еще раз — в мертвятнике нарисуют +1 браслет.

Семья Канулея

Одежда, Имена, Антураж — Древний Рим, возможно ношение одежд периода эллинистической Греции. Как для мужчин, так и для женщин Канулеев возможны короткие тоги или иная удобная одежда любых оттенков — простые одеяния, не стесняющие движений, плащи, легкий доспех, оружие. Принципиальное отличие от одежды девятикратных - внимание к защите (доспеху), обязательное соблюдение согдийской (римской) стилистики.

Украшения выдержаны в имперской традиции. Они не выставляются на показ, но они есть — броши, булавки, декор доспеха, перстни, медальоны - сдержанные, служащие знаками статусности, как медали и ордена, знаки отличия.

Макияж женщин отсутствует или под «натурель», сдержанный (скромный), по торжественным случаям (свадьбы, успех и победа члена семьи, супруга, личная победа и т.п.) — лаконичный макияж (рекомендуем тени с эффектом металлик - золотые, бронзовые, серебристые). Это макияж Достойной и Гордой женщины аристократического происхождения, воспитанной как воин не меньше, чем как женщина.

Мужской макияж отсутствует.

Прически гладкие — стрижка, хвост, пучок.

Семья Сулла

Одежда, Имена, Антураж — Древний Рим, двор, роскошные, изысканные, дорогие длинные одеяния. Ключевое слово дорогие и изысканные. В туалетах Сулла нет места небрежности — они знают о роскоши все и не стесняются подчеркивать это как всем своим видом, так и словами: в современной версии «брендированность» — это про них. Кусок роскошного шелка, тонкой обработки по цене годового бюджета на одежду Канулеев для Сулла норма. Они денди. Они знают толк в изысканности и красоте, что позволяет им с нескрываемым пренебрежением оглядывать остальных сверху вниз. И мужчинам, и Женщинам. Одежда сложного кроя, может выглядеть ритуальной и не практичной, но не допускает вульгарности. Свои засмеют.

Прически: сложные, изысканные, роскошные — создаются каждое утро заново, могут, как и одеяния меняться по несколько раз в день. Это ритуал. Для Сулла — это ритуалы и неотъемлемая часть жизни. Они надменны и изнежены. Купание, омовение, облачение, создание прически, смешение и нанесение на кожу ароматных масел для них это обязательный, структурный ритуал.

Украшения: обильные, тонкие, сложные, изысканные. В меру добавляются к туалетам.

Род Тесдах-Нума

Одежда, имена, антураж: ранне-европейские одежды темных веков, время от времени, следуя моде, семья одевает одежды римского образца или восточного, но всегда они имеют натуральный зеленый или коричнево-бежевый, кремовый, сероватый оттенок — удобные, подчеркивающие стать вещи, не стесняющие движений. Их не жалко запачкать землей, когда ищешь ингредиенты, кровью, когда лечишь и т.п.

Украшения оккультного толка, Тесдах-Нума обычно носят с собой большое количество ингредиентов для снадобий. Наиболее редкие и ценные из них вполне могут служить и украшениями, например редкий порошок в склянке, вымененный у торговцев, окаменелое животное или насекомое, склянка или пузырек с лекарством. Часто они носят с собой фолианты.

Макияж сдержанный, обычно ограничен подводкой для глаз на восточный манер, но есть и ритуальный макияж, аналогичный кельтскому, британскому, саксонскому — узоры синей краской.

Семья Маульфа

Одежда, имена, антураж: бедуины, берберы, арабский восток, цыгане, кочевники, трайбл. Хороший вариант — арабские одежды 12-13 вв., длинные кафтаны, сальвары, туники; с большим уклоном в цыганскую стилистику — свободные брюки для мужчин, многослойные юбки-солнце для женщин. Свободные блузки, схваченные поясом.

Украшений много, разных, дети Бану любят украшения и колокольчики, они верят что звуки металлических украшений и колокольчиков разгоняют голос тьмы. Чтят Золото и красные, желтые, оранжевые камни, похожие на огонь и солнце, заключающие в себе их искры.

Макияж, основная версия — подведенные густо-черным, угольным каялом на сирийский манер глаза — «стрелки до виска».

Род Харм-Ши

Одежда, Имена, Антураж: Китай, Япония — от утонченного и сложного дворцового стиля, многослойного, тонко скроенного шелка, до темы Шаолиня. Приемлемы разные варианты, в зависимости от рода деятельности и статуса персонажа в трапедии власти и преуспевании в культе, которого придерживается род.

Украшения: стилизация под Китай и Японию, в большей мере — под Китай до 17 в.

Макияж: обязательно рисуем тонкую стрелку, маркер разреза глаз. Может быть как протокольно-претенциозен (традиционный макияж Китайского двора), так и полностью отсутствовать.

Род Худба

Одежды, имя, антураж: индийские, сиамские, индонезийские имена и вещи — подчеркнуто тонкие, умеренно-прагматичные, обилие украшений ритуального характера. Гедонисты, любят роскошь. Пледы и плащи по типу «отрез ткани», драпируются.

Украшений много, в индийско-индонезийском стиле. Обязательно ношение чехла-рукава на каллорианский манер.

Макияж яркий, выразительный и мужской, и женский.

Горожане

Эклектичный, разношерстный стиль, скорее его отсутствие. Смешение стилей различных семей, их переплетение. Более простые и дешевые ткани, упрощенный крой по сравнению с Аристократами.

Также многолюдный город состоит из горожан, стоявших у основ Ырташа, когда тот был лишь малой деревней и ничем не привлекательным поселением. Горожане очень по-разному относятся к тому, что власть принадлежит совету семи. В который не входит ни одна из местных семей, но с наибольшей симпатией относятся к каллорианским семьям империи, в силу исторической и этнической близости к ним (индия, индонезия, сиам), можно использовать романский стиль в одежде (раннее средневековье 10-12 век, переход от античности к средним векам).