

ПЫТКИ.

1. Для отыгрыша пыток не требуется навыков и атрибутов персонажа. Пытку можно проводить:
 - 1.1. В локации команды персонажа
 - 1.2. В помещении с меткой «тихое, укромное место»
 - 1.3. В зонах вне имперского диктата
2. Для проведения пытки жертва должна быть:
 - 2.1. Связана
 - 2.2. Находиться в состоянии «легкое ранение» или «здоров»
 - 2.3. Быть в состоянии отвечать на вопросы
3. Пытки могут проводиться:
 - 3.1. При помощи импровизированного оснащения (побои, коротко клинковое оружие)
 - 3.2. При помощи специального оснащения (антуража пыточных инструментов)

***Примечание:** шоковые дубинки принудителей и арбитров считаются специальным пыточным оснащением.*

4. Для проведения пыток требуется совершать **«пыточное действие»**. Пыточным действием считается отыгрыш нанесения увечий или нанесения нечувствительных ударов не менее 10 раз кулаком в область корпуса жертвы с отыгрышем побоев.

Примечание: игровая симуляция пыток, нанесения побоев, увечий или другие взаимодействия в рамках отыгрыша должна происходить по взаимному согласию и не нести угрозы физическому или психологическому здоровью игроков.

5. Для отыгрыша пыток при помощи импровизированного оснащения требуется отыграть смену четырех **«пыточных действий»** (или подходов к побоям).
6. Для отыгрыша пыток при помощи специального оснащения требуется отыграть смену двух **«пыточных действий»**.
7. После завершения необходимого количества пыточных действий жертва наступает время допроса. Палач может задать жертве 3 вопроса и потребовать передать 1 карту истории персонажа:
 - 7.1. Если пытки производились при помощи импровизированного оснащения жертва может соврать на 2 вопроса из 3 по своему выбору в любом порядке

и вместо карты истории своего персонажа передать чужую полученную ранее по своему выбору.

- 7.2. Если пытки производились при помощи специального оснащения жертва может соврать на 1 вопрос из 3 по своему выбору в любом порядке и передать карту истории своего персонажа по своему выбору.
8. После завершения допроса жертва переходит в состояние тяжелого ранения. Палач после завершения допроса получает +1 **Insanity Point**.