

Правила по взаимодействиям.

Общая информация

Для любых моделируемых на игре взаимодействий мастерами предусмотрены словесные маркеры.

Если вам не комфортно во внутриигровом взаимодействии с другим игроком, вам кажется что он слишком на вас давит, вы можете сказать “Эй, полегче!” для того, чтобы ваш собеседник сбавил обороты.

Если вы бы хотели, чтобы ваш собеседник наоборот, показал больше куража, скажите ему: “Это все, что ты можешь?!” Это даст ему понять, что можно “поддать газу”.

Паспорт игрока

Выдается мастерами на старте игры. Является неотчуждаемым имуществом. Его содержимое запрещено показывать другим игрокам. Пометки в паспорт игрока вносятся только мастерами (за исключением вклейки пунктов крови).

Взаимодействие с окружением и между игроками

Игра построена по принципу — вы можете всё, что вы можете. Воровство, убеждение, скрытность и другие подобные вещи механиками не регламентируются и оставляются на взаимодействии игроков.

Вещи, важные для игры и не являющиеся простым антуражем можно будет отличить по наличию чипа мастерской группы на видном месте. Просьба не ломать их (если это не предусмотрено специфическим взаимодействием), а также не вредить окружающей обстановке и помещениям.

Игровые модели:

Секс

Секс отыгрывается между двумя совершеннолетними игроками по взаимному согласию массажем плеч и кистей рук в уединенной обстановке. Процесс следует сопровождать присущими акту звуками: ахами, вздохами, стонами, рычанием, мычанием и всем прочим, что может быть присуще вашему персонажу. Вампиры не имеют потребности в занятии любовью, схожие ощущения они получают от питья крови, поэтому некоторые любовники вампиры пьют кровь друг друга (обмен обоюдный и не требует обмена чипами крови). После подобного обмена кровью партнеры испытывают друг к другу привязанность и не могут проявлять негативное отношение, кроме как под воздействием различных подчиняющих способностей. Следует заметить, что процесс

могут прервать внезапно ворвавшиеся ревнивые партнеры, желающие заставить Вас врасплох враги и попросту Сородичи без чувства стыда, инстинкта самосохранения, зато с безграничным чувством любопытства.

Оглушение

Оглушение вампиров невозможно, и, соответственно, не моделируется.

Кулуарные убийства

Мгновенно убить вампира практически невозможно, нанести сильный вред одним действием можно только с использованием солнечного света или огня. (**Исключение:** члены клана Ласомбра мгновенно погибают от воздействия солнечного света)

Боевые взаимодействия

Прямые боевые взаимодействия на игре не моделируются, поскольку нанести вред другому вампиру обычным оружием практически невозможно. Если вы не можете решить вопрос словами или умениями, то для этих целей существует вызов на дуэль.

Обездвиживание

Персонаж может быть обездвижен с помощью способностей, магии или физически. Услышав или почувствовав соответствующий маркер, игрок обязан оставаться на месте, может двигать только головой, может разговаривать.

Обездвиживание магией или способностями подробнее описано в правилах по магии.

Обездвиживание физически отыгрывается удержанием игрока двумя другими за руки или надеванием на руки артефакта с соответствующим свойством. Удерживающие не могут совершать другие действия в процессе обездвиживания. (**Исключение:** члены клана Бруха могут медленно передвигаться, когда их обездвиживают физически)

Помните, что обычная веревка никак вам не поможет при связывании, а кому-то из жертв это может даже понравиться (а дальше см. Секс)

Обыск

Обыскивать можно только обездвиженного или согласного на это персонажа (например, перед проходом в комнаты клана). Обыск - игровой, в действительности обыскивать нельзя, обозначается словесным маркером «Обыск». Для осуществления обыска обыскивающий задает 1 конкретный вопрос (например, есть ли у тебя артефакт,

способный наносить урон огнем?, есть ли у тебя артефакт-кольцо?, есть ли у тебя документы, имеющие отношение к клану Вентру?). Обыскиваемый честно отдает игровой предмет, подходящий под описание, если таковых нет или несколько, то не отдает ничего. Нельзя задавать вопросы, на которые обыскиваемый не сможет дать однозначного ответа (например, есть ли у тебя артефакт, способный нанести мне вред? – игрок не знает, какие у вас могут быть защиты). Побираемыми при обыске являются артефакты, бумаги и другие предметы, находящиеся в игре. Одежда, предметы антуража, личные вещи игроков - непобираемы.

Пытки

Пытки относятся к насилию, которое не приветствуется в Элизиуме. Пытать можно только обездвиженного персонажа. Пытки отыгрываются любым способом на усмотрение игроков по взаимному согласию. Эксперименты Асиман над другими вампирами всегда считаются пыткой. После окончания пытки жертвой отыгрываются последствия и на теле жертвы остаются следы – зеленая лента шириной не менее 2 см, повязанная на ту часть тела, которая подверглась пыткам. Следы пыток могут быть скрыты под одеждой.

В случае если пытки применяются ради выведывания какой-либо информации у жертвы, то следует задавать вопрос и кидать куб Д6: 1-3 провал, 4-6 успех. В случае успеха, жертве следует правдиво ответить на вопрос. Необходимо помнить, что пытки могут ввести жертву в *торпор* (см. правила по Смерти). В случае если пытки направлены на выведывание информации – жертва способна ответить на 3 вопроса, после 4 она впадает в торпор; в случае если пытки «просто так» - у жертвы есть 15 минут, по истечению которых она так же впадает в торпор. (**Исключение:** у членов клана Асиман невозможно пытками выведать информацию, они не впадают в торпор от пыток)

Игровой этикет

Не забывайте, что некоторые кланы предпочитают общение в более аристократичной, вежливой манере, в то время как иные – более простое и грубое. Не удивляйтесь, если ваш собеседник обидится и вызовет вас на *дуэль* (см. правила Дуэлей) из-за неосторожно брошенного слова или фразы: возможно, вы с толкнулись с вечно правильными Вентру или вставшим на закате не с той ноги Бруха.