

Правила

Съемочная группа

На игре будет съемочная группа! Их присутствие обосновано, они есть в игровом мире, поэтому вы можете с ними взаимодействовать. Будьте терпеливы и открыты, играйте на камеру, красиво скальте клыки. Честно отвечайте на вопросы о том, что вы сейчас делаете, даже если вы планируете убить свою жену.

Видео после игры будет смонтировано и отправлено игрокам в личное пользование, без выкладывания в широкий доступ.

Если для вас неприемлемо появиться на видеоматериалах - дайте знать мастерам в личку и мы что-нибудь придумаем.

Вампирские статы

У вампиров есть 2 показателя: **кровь** (отвечает за количество “жизни”) и **энергия** (отвечает за магические силы).

Когда показатель крови опускается до нуля - вампир не может передвигаться без посторонней помощи, у него портится настроение и он не может совершать активные действия. Пополнить запас крови можно (удивительно!) выпив крови. Человеческая - самая эффективная, но в трудных ситуациях подойдет и кровь животных.

Когда показатель энергии опускается до нуля, вампир лишается возможности творить магию и использовать способности. Способ пополнять энергию будет описан ниже и он индивидуален для каждого вампира.

Вампирское поведение

В нашей игре вампиры - это существа, исполненные достоинства (иногда своеобразного) и самообладания. Человеческие эмоции оставьте людям, вампиры выше этого.

Именно поэтому на нашей игре любые эмоции - оружие. Мы предлагаем каждому игроку выработать для персонажа особый, неестественный смех, который можно легко отличить от настоящего, и использовать в течение игры.

Вампирское происхождение

Вампиры плотно захватили поп-культуру, в особенности - киноиндустрию. На чем мы и решили выстроить часть комедийной составляющей нашей игры.

Мы предлагаем игрокам-вампирам выбрать принадлежность вашего персонажа к определенному жанру кино и выстроить стиль поведения, соответствующий этому жанру. От вашего происхождения также будет зависеть и способ восполнения энергии для использования магии. Вы сами решаете, откуда будет ваш персонаж. Даже если оригинальное произведение - суровая драма, мы не запрещаем выбрать для персонажа, например, комедийное происхождение.

Список жанров:

Драма

Вампиры этого жанра склонны к громким ссорам, бурным примирениям и раздуванием драмы от любого косоного взгляда. Падайте в обмороки, ссорьтесь, мстите, угрожайте выпрыгнуть из окна.

Любой яркий конфликт приносит вам +1 очко энергии.

Комедия

Комедийные вампиры не обязательно должны носить клоунский нос и травить анекдоты. Вы можете выбрать для себя любое амплуа, от таинственного румынского князя до потешного деда-вампира из Смоленска.

Если вам удалось кого-то рассмешить (по-настоящему!) - получите +1 очко энергии.

Хоррор

Этот жанр подойдет вампирам с маниакальными наклонностями - быстрая смена настроения, любовь прятаться под столом, чтобы укусить кого-нибудь за коленку и так далее. Если вашему персонажу нравится преследовать жертву, ощущать ее страх и мурашки - выбирайте этот жанр.

Когда ваш персонаж наведет на кого-то ужас или страх - получите +1 очко энергии.

Боевик

Вампиры этой категории решают все свои проблемы с помощью насилия. Сражения, бой один на один или массовые побоища - вот тут они чувствуют себя живыми.

Получите +1 очко энергии после каждого сражения.

Романтика (ромком или драма)

Вся жизнь (и смерть) этих вампиров вертится вокруг любви. Все поступки мотивированы именно ей. При этом не важно, один у вас избранник или множество - важны только ваши чувства.

Вы получаете +1 очко энергии после секса или других любовных взаимодействий.

Мюзиклы

Эти вампиры выражают свои самые сильные чувства через песни, зачастую вовлекая окружающих. Для получения энергии вы можете исполнить песню или отрывок из нее - чем более публичный и яркий номер, тем больше энергии можно получить (до 5 очков). Однако, грустная песня о потерянной любви в одиночестве под снегопадом тоже наполнит вас энергией.

Мастера готовы помогать с постановкой или вписанием номера в сюжет - просто напишите в сообщения группы!

Мы оставляем на откуп игроков решение о том, получили ли вы очки энергии от того или иного взаимодействия. Вам не нужно подтверждение от мастеров или других игроков, вы можете сами прибавить себе очки энергии. Надеемся на вашу честность!

Вампирские способности

Практически все способности требуют от вампира затрат энергии. Каждый вампир имеет стартовый запас энергии и может пополнять его в зависимости от того, к какому жанру он принадлежит.

1. Гипноз - провести ладонью перед лицом и убедить в желаемом короткой фразой. (1 очко энергии)

Пример: "Ты не помнишь ничего о том, что мы говорили"

Гипноз можно нейтрализовать путём контргипноза следующими способами:

1. Если цель также обладает гипнозом, то контргипноз можно применить, если сразу же объяснить, почему гипноз не срабатывает, рифмуя фразу оппонента.

Пример:

- Ты не помнишь ничего о том, что мы говорили

- Я лучше попрошу, чтоб тебя надкусили!

Попытку гипноза можно продолжить, потратив дополнительное 1 очко крови.

Если захотите притвориться очень крутым вампиром - просто проигнорируйте гипноз с максимально презрительным лицом. На это расходуется 5 единиц крови.

2. Полёт. (1 очко энергии)

Вампир должен встать на что-то высокое (стул, стол, кресло, фамильяра) и расправить руки. В этом случае он считается недостижимым для любых существ не в полете. Вампир может переместиться в другое место. Полет длится 1 минуту.

3. Послание сквозь астрал (1 очко энергии)

Вампир может передать послание любой цели на расстоянии (анонимно или нет). Для этого нужно поднести пальцы одной руки к виску, а другой указать в сторону, где находится адресат. Подойдите к мастеру/игротехнику/своему фамильяру, надиктуйте послание максимально пафосно и надрывно, и тогда послание немедленно отправится к получателю.

У некоторых вампиров есть особенные способности - учитывайте это! Если на вас воздействовали необычной способностью, игротех уведомит вас.

Вампирские сражения

У каждого существа есть свои слабости, вампиры - не исключение. У каждого вампира, каким сильным и древним бы он ни был, есть 3 слабости. Это может быть что угодно от злобных крыс до признания в любви. Слабости определяются до начала игры, фиксируются в легендах. Перед началом игры мы опубликуем список всех слабостей, не называя конкретных персонажей, для того, чтобы у вас был шанс попасть в слабость соперника "вслепую". Можно перестраховаться, узнав слабости соперника через его приближенных, друзей или давних врагов, но какой в этом интерес?

Для начала боя, открыто вызовите своего соперника на поединок (громким шипением, перчаткой в лицо или как угодно еще). После того, как соперник принял ваш вызов, бой начинается.

Боевая система пошаговая. Бой начинает тот, на кого напали. Нападающий описывает свои действия в бою, сопровождая описание активной жестикуляцией и взаимодействием с окружением. Описание должно быть не длиннее 1-2 предложений и включать одну из слабостей в списке. Если соперник попал в вашу слабость - вы считаетесь проигравшим и бой заканчивается. В бою 3 хода - если за это время никто не угадал слабость соперника, бой заканчивается вничью.

Если слабость была названа в бою один раз - больше ее использовать нельзя. Если все три ваши слабости были задеты в бою - придумайте новые.

После боя победитель получает +1 очко энергии (если это вампир из боевика), а также может отдать короткий приказ проигравшему - как будто применив гипноз (при этом энергия не тратится). Приказу можно сопротивляться по стандартным правилам гипноза (потратив при этом энергию).

Пример сражения:

У графа Дракулы 3 слабости:

- *Чеснок*
- *Святая вода*
- *Осиновые колья*

А у Влада Расчленителя:

- *Маленькие дети*
- *Серебро*
- *Холодное железо*

Бой графа Дракулы и Влада Расчленителя может выглядеть следующим образом:

Влад Расчленитель указывает на графа с криком

- Ты жьялкий подряжатель! Я вызываю тебя на бой!

На что граф Дракула агрессивно шипит, демонстрирует когти и клыки, Влад шипит в ответ и бой начинается.

Граф Дракула начинает.

- Я вызываю всех своих слуг - летучие мыши, кошки, волки и крысы, всеeee эти существа ночи искусают тебя в прах сегодня!

(всячески изображая животных, Дракула указывает на соперника)

Но Влад не услышал ни одной слабости в речи соперника и, лишь усмехнувшись, произносит:

- Ты думаешь, что я боюсь гризуньов? Нье смьеши!

И всячески демонстрирует пренебрежение этим уроном, якобы легко отбившись от зверей.

Наступает ход Влада Расчленителя:

- Яа поднимайусь в воздух, выхватываю этхот осиновый стул и ньёжками метаю йего в тьебя, жьялкая пародия!

(попутно отводя руки за спину, изображая полёт, и хватаясь за стул (спокойно опустив его на землю после этого разумеется) имитирует бросок)

*Услышав, что осиновый стул летит в него (что входит в список собственных слабостей Дракулы, граф хватается за грудь и драматично вскрикивает
“ООоооооооооооооо, какая боооль!”*

Бой считается выигранным Владом Расчленителем.

Дополнения к правилам:

1. Помните, что мы играем в злодеев! Поэтому любая пакость и подлость не возбраняются, а наоборот - поощряются. Самое тяжелое преступление - убийство другого вампира. Спойлер: на нашей игре умереть невозможно.
2. На игре будут присутствовать люди, а также будет возможность (или опасность) для вашего персонажа вампира или оборотня превратиться в человека. При этом вы не рассыпаетесь в прах, а просто теряете все свои силы. Превратиться назад в вампира тоже можно - но помните, что это крайне унижительно, а также делает вас самым слабым и немощным вампиром (на момент превращения у вас не будет способностей: гипноза и полета).

3. Саму процедуру превращения из человека в вампира или оборотня мы оставляем на отыгрыш игроков.
4. Если игротехник принес вам на игре карточку с описанием того, что с вами произошло - верьте. Даже если вас превратили в жабу. Будьте лучшей жабой этого вечера!
5. Магию Ковена Ведьм можно разрушить поцелуем настоящей любви!
6. Если на игроке надет хайратник - персонажа нет в мире игры.
7. На игре будут персонажи, которые выбрали жанр мюзикла. Пожалуйста, подарите им минутку славы - обратите внимание, когда они исполняют номер, а потом громко выразите восторг. Они старались :)
8. Апдейт по гипнозу: можно внушить только действие или короткую мысль. Нельзя заставить кого-то полюбить, но можно сказать, что вот тот вампир съел твою любимую собачку, после чего наслаждаться зрелищем.

Расписание вечера

Хозяевами этого мероприятия в этом году стала группа вампиров средней полосы (русские): Аделаида Степановна Зубова ([Миса](#)), Софья (Софа) Халиловна Нежданова ([Райдо](#)), Василина Мелентьева ([Дракулина](#)), Иван Грозный ([Номан](#)), Эрнест Баал ([Леший](#)) и, конечно же, с щедрыми вливаниями средств Султана Рамзана ([Киран](#)).

Каждый бал - это особенно мероприятие и провалиться в его проведении, вызвав гнев Барона и осуждение окружающих, невыносимо!

Расписание вечера будет выглядеть следующим образом:

1. Приветствие гостей Бароном
2. Бладпонг - давняя традиционная игра вампиров. Приближенный вариант был показан в фильме Сумерки, но бладпонг там заменили бейсболом. В остальном принцип остается тем же: игра в человеческий бирпонг с максимально пафосными и замедленными движениями под музыку Supermassive Black Hole на фоне.
3. Караоке - сердце Барона размякает, когда он слышит пение вампиров.
4. Аукцион - традиционный розыгрыш ценностей, которые дороги вампирам. Валюта - энергия, поэтому подкупите ее для вечера!
5. Совет - заседание Совета, публичная дискуссия и оглашение плана развития Земли на следующий год. Не стесняйтесь раздавать доминошки тем членам Совета, кого хотите поддержать!
6. Прощальные слова Барона

Секс

Секс у нас на игре отыгрывается по механике арс-асаманди, с небольшой ковидной вариацией.

На нашей игре нет изнасилований. Это значит, что игровой секс возможен только при добровольном участии всех вовлеченных персонажей.

Если намек был сделан вашему персонажу, а он не хочет секса — вы вольны отказаться в любой форме: от вежливого объяснения до начала драки, в зависимости от характера и настроения вашего персонажа.

Если обе стороны (для простоты, будем рассматривать процесс с двумя участниками, но количество участвующих сторон не ограничено) согласны на контакт, они ищут уединенное место, где садятся (или иным образом удобно располагаются) так, чтобы смотреть друг на друга. Во время всего процесса участники должны стараться поддерживать зрительный контакт друг с другом.

Далее партнеры берут друг друга за руки. Суть процесса состоит в том, чтобы совместить прикосновения к разрешенным зонам, зрительный контакт и одновременно синхронизировать дыхание участников.

Вы можете прикасаться, гладить, массировать друг другу руки (по умолчанию — только руки!), **при этом втирая друг другу в руки антисептик**. Мастерская группа подготовит несколько для общего доступа, но советуем разжиться своим (на гелевой основе - еще лучше!).

Ваш партнер может расширить разрешенные для контакта зону, включив в нее плечи и шею — но он должен прямо вам об этом сказать или показать (например, положив вашу руку себе на плечо или шею). В любом случае, ваши прикосновения не должны спускаться ниже ключиц или подниматься выше мочек ушей (уши и лицо находятся уже вне разрешенной зоны). Разумеется, для физического контакта необходимо избавиться от лишней одежды: можно засучить рукава, открывая доступ к рукам, а можно остаться в штанах и майке, позволяя партнёру массировать не только ваши руки, но и плечи и шею.

С самого начала и до конца процесса партнёры глубоко и достаточно интенсивно дышат, стараясь попадать в такт друг с другом.

Мы не ограничиваем вас по времени. Когда вы поймёте, что процесс пора завершать, покажите это вашему партнёру с помощью смены ритма дыхания или уместной на ваш взгляд фразы.

После секса вы можете (опционально!) сказать партнеру 1 факт, в который он беспрекословно поверит (до момента, пока ему не докажут обратное). Начать этот факт следует с триггера “Дорогой/дорогая, а ты знаешь, что...”

Пример:

— *Дорогой, а ты знаешь, что вампиры могут есть человеческую еду?*

Если после этого партнер попробует съесть человеческую еду или увидит, как кого-то из вампиров выворачивает от нее - он тут же поймет, что его обманули.

Танцы

Бал - необходимая часть собрания. Каждый танец на нем может стать не только диалогом души (она есть у вампиров!), но и полем сражения двух разумов.

Если вас пригласили на танец с триггер-фразой “Позвольте пригласить вас на один танец?”, то приняв приглашение ответной фразой “Если не боитесь”, вы не можете говорить друг другу неправду, пока танцуете вдвоем. Вы можете избегать вопросов, говорить полуправду, но солгать - никогда.

Это объясняется тем, что ваш партнер очень чутко чувствует ваш пульс, поэтому сможет по малейшему его изменению почувствовать ложь.

Обратите внимание, что механика работает **только** по триггерным фразам: оба партнера должны активно озвучить согласие и осведомленность.