

Чёрный Самайн

полные правила

28-29 октября 2017г.

Предисловие

В этом документе вы прочтете множество правил про карточки, очки и прочие механические вещи.

Мастерская группа очень надеется, что это в процессе вы будете помнить главное: вся наша игра - про магию, проистекающую из мира и секса. А карточки - это только способ моделирования. Да, мы сделали «магию на карточках»

Для сидхе жить и творить магию - это примерно одно и то же. Постоянный запас магии у каждого сидхе просто есть. Он дает возможность совершать магические действия, а так же - заниматься сексом. Секс помогает накопить дополнительную магию, которая усиливает способности к волшебству.

Ваши персонажи будут лечить друг друга при помощи магии, улучшать свой дом при помощи магии, растить деревья и строить дома - при помощи магии, а так же драться с помощью магии и даже пытаться друг друга при помощи магии.

Это совершенно естественный процесс. It's all about magic. И, конечно, it's all about sex.

Описание мира

Почти все люди в тот или иной моменты жизни верят в чудеса - о них рассказывают экраны телевизоров, книги, картины и просто легенды, передаваемые из уст в уста. Представьте мир, где часть воображаемого в художественных произведениях волшебства живёт бок-о-бок с человеком.

Помимо нашего обычного мира людей существует еще Волшебная Страна. Это некое место вне пространства и времени, которое соединено с человеческим миром. Соединение обязательно и находится в реальном месте нашей планеты. Ранее вход в Волшебную Страну находился в Европе, но разыгравшаяся война между волшебными народами заставила людей задуматься, а нужно ли такое соседство. Чудеса чудесами, но когда от них начинают гибнуть невинные люди... Так волшебные существа стали нежеланными гостями, но президент США Томас Джефферсон в начале XIX века пригласил их перебраться в Америку, поставив два условия: никаких войн с участием волшебного народа и не допускать поклонения жителям Волшебной Страны, как богам. Собственно, это единственная страна, которая готова была открыть свои границы для волшебства. Приглашение было принято и волшебная страна перебралась в Иллинойс.

Что значит перебралась? Волшебная страна - это ее правители, она следует за ними. Когда-то очень давно волшебная страна была единой, но со временем разделилась на Дворы. Самыми яркими и основными ее представителями являются сидхе - человекоподобные, очень красивые создания с очень длинными волосами и трёхцветными глазами. Сидхе - это божества прошлого и настоящего, воплощение

людских верований и просто их потомки. Сидхе - это воплощение магии, они обладают магическими способностями, часть из которых называется Руками Власти.

Давно сидхе разделились на два двора: Благой и Неблагой.

Благой Двор возглавляет король Света и Иллюзий Таранис. В этом Дворе только прекрасные сидхе, не являющие признаков уродства как внешнего, так и морального. Здесь важно быть достойными Благого Двора. Тут или чистокровные представители этого волшебного народа, или же смешанная кровь с некоторыми малыми фейри. Необходимо понимать, что некоторые малые фейри считаются возможными для присутствия при Благом Дворе, но большая их часть относится к Двору Неблагому.

Неблагим Двором правит королева Воздуха и Тьмы Андаис. Здесь уже можно встретить не только чистокровных сидхе, но и множество потомком смешанных браков или случайных связей.

В Неблагой Двор входят дворы малых фейри: слуа, фей-крошек и гоблинов. У них есть свои правители, но королева Андаис стоит над всеми.

Дворы малых фейри живут обособленно от сидхе, неформально занимают сильно более низкую позицию в статусе, хотя де факто являются боевой силой Неблагого Двора. Если кто-то преступает закон, за ним могут выслать слуа - от них не спрячешься и они воистину ужасны. Ранее по души предателей и клятвопреступников приходила Дикая Охота - ужасные монстры, возглавляемые царем слуа - но с уходом магии и это волшебство ушло к радости многих.

Правителей Благого и Неблагого Дворов объединяют три вещи: неопиcуемая сила, страх подданных и обоюдная ненависть. Если худшим наказанием Волшебной Страны считается изгнание из нее (по сути волшебное создание вне Волшебной Страны теряет свою связь с магией), то Благой Двор пошел еще дальше, заявив, что лучше изгнание, чем переход в Неблагой Двор. Несмотря на эту позицию, многие изгнанные переходят под власть королевы Андаис, так как оказаться за пределами Волшебной Страны и не иметь возможности в нее вернуться - это худшее из возможных наказаний.

Способности к магии раньше имелись у всех жителей Волшебной Страны, но в последние столетия они слабеют - особенно это сказывается на магии сидхе, младшие фейри от этого страдают меньше. Способности могут быть разными: возможность призывать силы природы, превращаться в разных животных, исцеляться и т.д. Помимо способностей только у сидхе существует такое понятие, как Рука Власти. Это особые способности, завязанные на руки (соответственно, у каждого сидхе могут быть одна или две Руки Власти, так как рук всего две). Проявление этих особых способностей зачастую превращается в титул. Так король Света и Иллюзий обладает двумя Руками Власти: Света и Иллюзий. Рука Света позволяет ему создавать свет и неограниченно им манипулировать (в том числе усиливая его настолько, что это может сжечь кого или что угодно). Рука Иллюзий же делает короля мастером создания иллюзий. Королева Воздуха и Тьмы также обладает двумя Руками: Воздуха и Тьмы. Рука Воздуха позволяет ей манипулировать этой стихией по своему усмотрению (например, полностью высасывать воздух из легких любого создания). Рука Тьмы даёт ей возможность укрываться во тьме самой или скрывать в ней своих союзников, а также позволяет королеве слышать всё, что говорят о ней ночью.

Культура, нормы морали и обычаи Волшебной Страны отличаются от привычных нам:

- От людей была перенята моногамность в браке, но до его заключения сексуальных партнеров у сидхе может быть много.
- Здесь секс не столько что-то глубоко интимное, как способ взаимодействия и активизации магии. Не зря некоторые сидхе входят в силу (впервые проявляют свои магические способности) именно во время секса.
- Здесь нельзя убивать, но можно вызывать на дуэли до смертельного исхода.
- Сидхе не лгут. Никогда. Это не принято. Но могут увильнуть от ответа или давать его весьма уклончиво.

Жители Волшебной Страны обособлены от людей, но имеют с ними контакты. Некоторые из них живут в обыкновенных городах и работают на простых работах (как правило, это изгнанные из Дворов или покинувшие их по серьёзным мотивам).

Место действия

Вся игра проходит в сидхене Неблагого Двора.

Когда-то давно Неблагой Двор был велик и в него входило множество Домов. Все они были самостоятельны, и у каждого Дома был свой сидхен, в котором жили принадлежащие к Дому фейри.

Но с тех пор прошло много веков, на протяжении которых магия постепенно угасала, и сидхены переставали быть частью волшебной страны, превращаясь в простые дома, холмы и пещеры.

Вот уже несколько веков все сиды Неблагого двора живут в одном сидхене, в котором единолично правит королева Андаис.

Милостью богини Дану он все еще достаточно велик для того, чтобы каждый Дом имел в нем свое, отдельное пространство, свой сад и источник магии в нем, но жизни в волшебных садах становится все меньше и меньше.

Время действия

Реальное: ночь с 28 на 29 октября 2017 года, Черный Самайн.

Общие сведения

1. Сидхе на игре нельзя убить никоим образом. Поэтому ему не нужно опасаться за свою жизнь, а вам - за жизнь персонажа. Единственный, кто может убить сидхе, это королева Андаис, и она – наш игротехник. Единственная причина, по которой королева может кого-то убить – это пожизненное поведение, не соответствующее игре, нарушение правил и, главное, личного пространства других игроков. Таким образом, мы обеспечиваем мастерскую модерацию происходящего на игре, что очень важно для создания безопасного пространства для игры столь сильно завязанной на тонкие темы секса и отношений. Одним словом, если вы не нарушаете правила и уважаете чужое личное пространство – вам смерти опасаться не стоит.

2. У сидхе есть королева, и как уже упоминалось, она выполняет игротехнические функции. Тем не менее, она является персонажем в игре, и с ней можно и нужно играть. В процессе этой игры вы можете получать от нее задания, игровые наказания и награды, добывая личную славу или укрепляя престиж клана. Королева является проводником магических сил, так что ее благосклонность очень важна для сидхе. Но помните: гнев королевы Андаис ужасен и слово ее - закон.
3. Сидхе не врут. Вернее, физически им ничто не мешает, однако ложь считается крайне позорным и опасным действием. Сидхе можно недоговаривать, можно выкручиваться, можно молчать, но врать прямо – нет. Если один сидхе поймал другого на лжи – он обязан вызвать его на дуэль, чтобы покарать за это преступление. Проигнорировавший чужую ложь становится ее соучастником: если вы узнали о лжи, и впоследствии выяснилось, что вы ничего не сделали с ее виновником – вас точно так же могут вызвать на дуэль. Впрочем, на деле все понимают, что два сидхе вполне могут договориться о совместном укрывании правды, иначе политика становится невозможной.
4. Из мира сидхе уходит магия, поэтому сил у них осталось немного и текущее поколение вполне может стать последним, если ситуацию не исправить. И сегодняшняя ночь Черного Самайна, дает шанс изменить эту ситуацию. Для этого сидхе могут вкладывать свои силы в восстановление и развитие Магии в мире. И это первая из трех причин, по которой Королева сегодня собрала вместе самых знатных и могущественных представителей кланов Сидхе: возможно, сплотив свои силы они смогут повернуть вспять уход магии.
5. Магия нужна сидхе не только для творения чудес, но и для банального воспроизводства. На последний параметр особенно влияет фертильность и сексуальная энергия их правителей. Именно поэтому, сегодня, в ночь Черного Самайна, необходимо выбрать новую пару (короля и королеву сидхе), которые своей энергией будут способны обеспечить воспроизводство остальных сидхе. И это вторая причина, почему сегодня организован бал Сидхе: двое Сидхе, по одному каждого пола, доказавшие превосходство своей сексуальной силы над остальными, займут места новых короля и королевы.
6. Однако, для грамотного управления государством одной лишь сексуальной энергии не достаточно. В то же время власть открывает многие пути. По этой причине дома сидхе плетут клубок интриг вокруг престола, пытаясь занять место подле нового правителя, встав у руля власти.

И это является третьей причиной сегодняшнего собрания: дом сидхе, победивший своих противников в политических играх этой ночью, проложит себе дорогу к власти.

Магия и здоровье или получение и трата карт

Сидхе - существа магические. Для сидхе творить магию так же естественно, как для нас - дышать. Собственно, именно по наличию особой магии и определяется принадлежность к народу сидхе для остальных фейри. Так же, как человеку нужно есть чтобы действовать, сидхе нужно заниматься сексом, для того чтобы творить магию.

У разных сидхе разные магические способности, тип которых будет указан в заявке.

В рамках игры весь процесс накопления и траты магии моделируется карточками трех типов:

- Карты постоянной магии, которые являются моделированием жизненных сил сидхе.
- Карты энергии, которые получаются в процессе секса.
- Карты временной магии, которые получаются из карт энергии.

На картах магии будет прямо указано, к какому виду относится карточка (постоянная или временная).

Карточки магии могут быть дюжины разных цветов. Различные действия в модели политики будут требовать сбора и траты различных комбинаций карт (как в покере или настольной BSG). Чем больше у вас карточек, тем вы сильнее.

Постоянные карты представляют собой вашу собственную, врожденную магию. Обычно их мало, поэтому их стоит беречь. Их можно тратить на совершение действий, но в других случаях они обычно неотчуждаемы, кроме особых случаев, о которых будет сказано отдельно. Также они постепенно восстанавливаются в случае утраты, о чем также написано в разделе Получение и восстановление постоянных карт

Временные карты получаются и тратятся более свободно. Их несложно получать в рамках модели секса и флирта и свободно тратить на игровые действия. Однако они не восстанавливаются самостоятельно.

Временными картами игроки могут свободно меняться. Постоянными картами меняться нельзя – они только ваши. Единственный способ передать кому-то вашу постоянную карту – это лечение (даже под пыткой они только сбрасываются).

Например, если у вас есть Зеленая, Синяя и Красная карты – вы можете выполнять действия (то есть творить магию), для которых нужны эти карты, сбрасывая их с руки. Но для того, чтобы выполнить действие, для которого нужна комбинация Из Красной, Синей и Желтой карты вам необходимо будет найти где-то Желтую. Вы можете ее выменять, получить в ритуале, вытянуть из другого Сидхе под пыткой, получить в награду от королевы и пр. – все это игровые моменты.

Карты энергии являются предшественниками постоянных карт магии, отличающимися от них тем, что их поле для цвета оставлено белым, пустым и бесцветным. Пока это поле остается незакрашенным – эта карточка считается картой энергии, которую можно конвертировать во временную карту магии посредством закрашивания поля соответствующим цветом.

Постоянные карты

У каждого сидхе есть свой набор постоянных карт магии, с которым вы начинаете игру. Если вы тратите постоянные карты, засекайте 30 минут с момента траты. По истечении этого времени просто подойдите к игротехнику и возьмите у него одну из недостающих карт. После этого засекайте еще 30 минут и получите следующую. Таким образом, вы восстанавливаете свою магию по одной карте каждые 30 минут времени. Если вам не хватает сразу нескольких постоянных карт, то по истечении положенного времени вы

можете взять любую из недостающих, вне зависимости от того, когда вы потратили какую из них.

Например, в ваш базовый набор входят Зеленая, Синяя и Красная карты. В 12.50 вы потратили Зеленую на решение кризиса, а значит, восстановить карту вы сможете в 13.20. Однако в 13.15 вы потратили еще и Красную карту на решение другого кризиса. Для того, чтобы вам не приходилось держать в голове много разных цифр, вам достаточно помнить лишь изначальную цифру (13.20) – когда вы сможете взять одну любую (Зеленую или Красную) карту на свой выбор. После этого начнется следующий отсчет и в 13.50 вы получите новую. Помните, что в описанных случаях вы не можете взять Синюю карту, так как она уже есть у вас на руках – вы не просто берете карты из представленных вариантов, вы именно подбираете их до стартового состояния.

Если вы не хотите ждать 30 минут до восстановления – вы можете прибегнуть к услугам целителя. Целитель может помочь вам восстановить уровень магии передавая вам свои постоянные карты.

Очень важно, помните, что накапливать сексуальную энергию может лишь тот, у кого есть хотя бы одна постоянная карта. Если вы лишились их всех, то эта опция станет доступной для вас либо через 30 минут (когда у вас самостоятельно восстановится первая постоянная карта) либо после лечения целителем (который передаст вам одну из своих карт). Постоянная карта не обязательно должна быть из базового набора.

Карты энергии и временные карты

Модель прелюдии и секса описана отдельно, однако, ниже описан ряд правил, касающихся распределения сексуальной энергии в этом процессе.

1) В каждом месте, где у сидхе может произойти секс, мы положим стопки пустых карточек - они представляют собой сексуальную энергию, накопленную в процессе секса. Если же все случилось спонтанно и там, где этих карточек нет – просто потом подойдите до ближайшей стопки или к игротехнику и возьмите оттуда положенное количество.

2) Эти карточки энергии являются предшественниками карт магии, отличающимися от них тем, что их поле для цвета оставлено белым, пустым и бесцветным. Пока это поле остается незакрашенным – эта карточка считается карточкой энергии, которую можно конвертировать в карточку магии посредством закрашивания поля соответствующим цветом.

3) Секс состоит из двух этапов: флирта (прелюдии) и собственно сексуального акта. То, как проходит собственно сексуальный акт для данных правил не важно и описано в Модели флирта и секса, именно прелюдия определяет последствия.

После прелюдии секс может состояться или нет.

Если сексуальный акт не состоялся в результате “прямого отказа” (см Модель флирта и секса) то отказавший передает предложившему ровно столько карт энергии, сколько ключевых тем тот угадал. В этом случае ни один из участников не получает ни “базовой” ни “дополнительной” части. Если партнер угадал больше тем, чем у отказавшего карт

энергии - надо отдать все, а недостающую часть партнер берет из стопки пустых карточек.

Если сексуальный акт состоялся, то после его окончания, вам нужно взять несколько пустых карточек энергии. Это количество зависит от нескольких параметров: :- Базовая часть зависит от уровня проявленности магии в мире. Чем он выше, тем больше карт энергии приносит секс каждому из партнеров. :- Дополнительная часть инициатора секса содержит столько карт энергии, сколько «Ключевых тем» он угадал из списка партнера. Вам важно не только склонить партнера к сексу, но и сделать так, чтобы за время флирта он сильнее возбудился. :- Дополнительная часть согласившегося на секс включает столько карт энергии, сколько постоянных карт магии присутствует у инициатора.

В случае, если сидхе не проходили стадию флирта, а решили перешагнуть ее по тем или иным причинам – каждый партнер берет столько карт энергии (в дополнение к базовой части, зависящей от магии), сколько постоянных карт магии есть у партнера.

В случае группового секса каждый из участников выбирает одного партнера, (обычно того, у которого постоянных карт магии больше) и берет карты энергии в соответствии с этим количеством.

Если же вам просто лень считать, или партнеров уж очень много – вы просто можете собрать стопку карт, равную сумме всех карт магии всех участников, добавить по 1 карте на каждого участника процесса и поделить между собой поровну. Если поделить поровну не удастся – остаток получает инициатор.

Секс с новым партнером дает +1 карту относительно обычного. Новизна имеет значение даже для сидхе.

Помните трех своих предыдущих партнеров: секс с ними приносит в половину меньше карт: даже для сидхе имеет значение привычка. Например, если у вас было 5 карт, то берем 2.

4) Для того, чтобы превратить карточку энергии в карточку магии, необходимо найти сидхе, который может это сделать. У каждого сидхе есть специальный неотчуждаемый мастерский маркер, которым он может закрасить поле в какой-то цвет (определенный для каждого). Этот процесс сопровождается обрядом или ритуалом. Каким именно – мы оставляем на выбор игроков, как и с целительством. Сидхе может проводить как личные ритуалы, так и массовые, может окрашивать одновременно столько карточек, сколько сочтет нужным. Однако он может и отказаться проводить ритуал по вполне игровым причинам, например, бесплатно. Найти сидхе, который согласился бы конвертировать ваши карты энергии в карты магии – игровой момент.

5) Незакрашенными карточками энергии (в отличие от уже имеющих цвет карточек магии) меняться нельзя. Также их нельзя использовать в дуэли и нельзя вытянуть во время пытки, их нельзя передавать в процессе целительства.

Таким образом, карточки энергии – это мера изменения фертильности, необходимой для получения титула короля и королевы сидхе. Поэтому у вас всегда есть выбор, накапливать их в погоне за титулом или тратить, превращая их в очки магии.

6) Также очки энергии и представляемая ими фертильность является своеобразной мерой статуса для сидхе. Эти очки могут теряться лишь в некоторых случаях, описываемых в общем случае, как «слитие конфликта», подробнее см. Насилие на игре

7) Очень важно, помните, что накапливать сексуальную энергию может лишь тот, у кого есть хотя бы одна постоянная карта. Если вы лишились их всех, то эта опция станет доступной для вас либо через 30 минут (когда у вас самостоятельно восстановится первая постоянная карта) либо после лечения целителем (который передаст вам одну из своих карт). Постоянная карта не обязательно должна быть из базового набора.

Модель флирта и секса

Сексом на нашей игре могут заниматься все персонажи в любых конфигурациях. Одного пола, разного пола, с рогами и без, чистокровные и не очень. В процессе может принимать любое количество участников, не ограничивайте свою фантазию. Но ты, игрок, помни - в одиночку оно, может, и секс, но энергия от этого не увеличивается :)

1. У каждого есть "Ключевые темы" - 5 штук (из списка внизу).
2. У каждого также есть "Анти-темы" (из того же списка) - 2 штуки.
3. Темы выбираем сами, по желанию. На игре можно будет изменить (ритуалом).

Флирт

Если с тобой разговаривает человек и при этом он упоминает какую-то из твоих Ключевых Тем – сделай два любых маркера (см. Язык Тела).

При упоминании "Анти-тем" в разговоре – сделай маркер "неприятно" (см. Язык Тела) и можешь прервать разговор (если он только не очень важный).

Язык тела (все жесты выполняются на себе)

Мне нравится:

- Прикрой ладонью\коснись ладонью губ и затем скулы.
- Проведи ладонью по волосам и по своей скуле\щеке.
- Прикуси губу и облизнись.

Мне противно:

- Жест «вытереть руки от воды» или отряхнуть пальцы.

Предложение секса

Если ты уважительно и с пониманием предложишь секс другому сидхе - то получишь согласие. "С пониманием" означает, что в предложении следует упомянуть минимум три Ключевых темы партнёра (или партнёров, если вас несколько). "Уважительно" означает, что следует не упоминать анти-темы партнёра.

Говори, например, так: "Я хочу доставить тебе удовольствие и знаю, как это сделать. Если ты любишь связывание, поцелуи и подмену лиц - со мной ты получишь это. Удели мне часть этой ночи и мы займемся любовью вон в той комнате."

После этого упомяни в разговоре все Ключевые Темы партнера, которые знаешь. Если ты предлагаешь провести время нескольким партнерам - каждый из партнеров отвечает Языком Тела “да” или “нет” на предложенную Тему.

Согласие: если тебе предложили секс, но не угадали все Темы - ты все равно можешь согласиться. В конце концов всегда можно договориться в процессе! Строго говоря можно даже не дожидаться конца предложения, если все очевидно и ясно.

Но помни: чем лучше ты флиртуешь, тем больше будет возбужден твой партнер, а это значит ты получишь больше энергии (см. Получение карт энергии и преобразование их во временные карты магии).

Отказ:

Отказать сразу после предложения - нельзя. А вдруг тебе будет хорошо с этим партнером? Сначала выслушай предложение.

Если предлагающий ошибся с твоими Ключевыми Темами - ты можешь отказаться от секса с ним.

Если предлагающий назвал хотя бы одну из твоих Анти-тем, то отказ - единственный выбор на данный момент.

Но помни - сидхе не лгут, это важно.

Если предлагающий все Темы назвал правильно, но ты все еще не готов заняться с ним сексом ты можешь отказаться, это называется “прямой отказ”. При этом часть твоей энергии перейдет к предлагающему, ведь синергии, приносящей радость обоим партнерам, так и не случилось. Если партнер угадал больше тем, чем у тебя карт энергии - отдай все, а недостающую часть партнер доберет из стопки пустых карточек. Более подробно об этом написано в разделе Получение карт энергии и преобразование их во временные карты магии.

Длительность секса

Мы не ограничиваем секс по времени. Когда ты поймешь, что процесс пора завершать, сообщи это своему партнеру/партнерам с помощью уместной на твой взгляд фразы. Например “Это было прекрасно”.

Ласки

Если вы перешли от стадии флирта к стадии ласк - секс считается состоявшимся.

Ласки могут отыгрываться одним из трех вариантов:

Тактильный вариант: Арс Аманди.

Процесс начинается с того, что 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!). Ваш партнер может расширить разрешенные для контакта зону, но он должен

прямо вам об этом сказать или показать (например, положив вашу руку себе на плечо или шею). Без запроса расширять зону контакта нельзя. Если партнер показал вам расширенную зону а вы не готовы - просто обыграйте этот момент вежливо, предложение не есть приказ.

Для физического контакта лучше избавиться от лишней одежды: можно засучить рукава, открывая доступ к рукам.

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

Групповой вариант похож на парный, но не забывайте встречаться глазами со всеми своими партнерами, это важно.

Словесный вариант:

Каждый партнёр даёт две реплики, спрашивает партнера о его чувствах и дает ему высказаться. Второй делает то же самое.

Если это групповой секс, то выберите очередность хода (можно взять какой-то предмет в руки, как символ у кого ход), в остальном процесс не отличается.

Пример диалога во время "ласк":

- Я чувствую/думаю/представляю себе то-то.
- Я делаю с тобой то-то.
- Тебе нравится? Что ты чувствуешь?
- (переход слова к партнёру)

Не противоречим словам партнера, не диктуем партнеру что ему делать и чувствовать.

Если не знаешь, что сказать, скажи "Мне хорошо с тобой, продолжай" - и тем самым снова передашь реплику партнёру.

Бесконтактный вариант

Накорми партнера с рук. И дай ему накормить тебя. Покажи в процессе что тебе - приятно, языком тела. Еда это тоже эротично!

Если вы делаете это в группе - не забудьте накормить всех участников.

Выбор варианта ласк

Как партнёры, сколько бы их ни было, решают, будут ли они использовать ту или иную модель? Они договариваются.

Например: он берёт её за плечи, мягко разворачивает лицом к себе и говорит "Я хочу говорить с тобой, глядя в твои глаза". Она поднимает ладонь, прижимает палец к его губам и шепчет "Я хочу тишины. Хочу прижаться к тебе в тишине, понимаешь?". И берёт его за запястье, ожидая ответа. И они договариваются. Секс это коммуникация. Совсем без разговоров - никак.

Секс и получение энергии

По результатам секса каждый из участников процесса получает энергию, количество энергии зависит от обстоятельств процесса. Более подробно об этом написано в разделе Получение карт энергии и преобразование их во временные карты магии.

Ключевые темы / Кинки

1. **Групповой секс** Все, что могут несколько людей сделать друг с другом для всеобщей радости. Включая разговоры о такой возможности.
2. **Необузданный секс** В смысле несдержанный, неаккуратный. Даже грубый.
3. **Нежный секс** Очень нежно, ласково, вдумчиво познавать партнера.
4. **Секс на публике** Эсгибиционизм и его братья – вуайеризм / подглядывание. Для сидхе вообще не характерно стесняться секса, но иногда можно получить и больше удовольствия от того, что тебя видят. Или от того, что видишь - ты.
5. **Фетиш – ноги** Когда у твоего партнера красивые ноги - это возбуждает.
6. **Фетиш – грудь** Что может быть прекраснее женской груди? Или мужской?
7. **Поцелуи** Иногда вы так долго целуете друг друга, что кажется, что этого достаточно. Но дальше будет еще лучше.
8. **Завязанные глаза** А также закрытые глаза, полная темнота или слепота, которые так усиливают физические ощущения.
9. **Фиксация** Любая фиксация и даже связывание (можно обсуждать в формате "я чувствую то-то и то-то, двигаюсь так-то...")
10. **Маски** Смена личности, имперсонация – когда кто-то инкогнито или выдает себя за другого, то это тоже подходит.
11. **Унижение** В обе стороны. Когда приятно быть грязью у ног по взаимному согласию.
12. **Боль** Всякое садомазо, в обе стороны. Немного боли делает секс — острее.

Цели игры или на что нужна магия

А теперь пришло время поговорить о том, зачем получать энергию в сексе, зачем окрашивать ее в магию в ритуалах, зачем мы вообще все сегодня здесь собрались? Потому что сегодня - Черный Самайн, который увеличивает количество магии в мире, ночь больших перемен. Каждый из персонажей может иметь свое собственное мнение по вопросу: как лучше использовать эту уникальную ночь.

1. Сегодня можно заслужить личную славу, доказав свою фертильность и получив титулы короля и королевы сидхе. Для этого необходимо набрать больше всех карт энергии. Эти карты получаются только во время секса, а потерять их можно только сливая конфликты в дуэлях или пытках. Если вы стойко выдерживаете дуэли и пытки или вообще не ввязываетесь в них, не надевая ГКН, потеря энергии вам не грозит. То есть, на нашей игре не надевая ГКН, вы можете спокойно играть исключительно в секс и разрешать кризисы, не отвлекаясь на остальные пласты игры, и вам никто не помешает. Это самая безопасная цель, которую выиграет скорее всего тот, кто ни с кем ни разу не повоюет - просто за секс.
2. Можно сделать свой клан самым сильным и взять власть в свои руки. Да, безусловно, у сидхе будут новые король и королева, но все знают, как творится настоящая политика, если все ниточки влияния будут у верных клану пауков! Это задача уже командная, в ходе решения которой нужно развивать свой клан, решать кризисы в его сторону, и конечно же топить кланы оппонентов.
3. И наконец цель общемирового масштаба – магия уходит из мира, ее уход надо остановить. Если сидхе удастся вернуть магию, в их мире все будет хорошо, если нет – их мира может и не быть. И здесь вроде бы нужно сплотиться ради общей цели, но есть нюанс: чем больше в мире магии, тем дороже действия и опаснее кризисы, и тем сложнее продвигать свой клан на пути к победе. Так что при выполнении этой цели придется искать золотую середину между интересами клана и всего мира.

Для отражения этого процесса у нас будет специальный информационный стенд, отражающий текущее состояние магии, а также новые правила, которые будут приходить в игру по мере того, как она возвращается в мир. Чем магии больше, тем более дорогими будут действия и постройки, опаснее кризисы. Но одновременно, тем больше будет приток энергии, расширится лимит на постоянные карты. Так что в начале игры экономика будет очень простая, а к концу у вас будет множество ресурсов, но одновременно интриги и бухгалтерия. Так что не забывайте следить за обновлениями и соблюдать новые правила.

Целительство и лечение

Исцеление на игре возможно только магией. Эта магия доступна нескольким персонажам.

Процесс целительства заключается в возложении рук на пациента, и произнесении... чего-либо пафосного. Само действие мы оставляем на ваше усмотрение, важно лишь,

чтобы это было явно и красиво. В этот момент лечение можно прервать со стороны игровыми средствами.

После окончания процесса целитель должен передать пациенту одну из своих постоянных карт. Целитель как бы жертвует частью своей постоянной (а не заемной) магии для помощи пациенту.

Целитель не может передать одному пациенту больше одной карты за один сеанс лечения.

Целитель может лечить одного и того же пациента два раза подряд только через 30 минут. Таким образом, если вы хотите исцелиться быстро – вам необходимо найти нескольких целителей.

Целитель может передавать пациенту постоянные карты даже тех цветов, которых нет в его базовом наборе – правда это не меняет свойств самого набора. Если у вас был набор из Красной, Желтой и Розовой карт, а после потери Желтой целитель передал Вам Синюю - то после траты этой синей карты вам нужно будет снова добрать именно Желтую.

Целитель не может проводить лечение здорового сидхе – вы можете передать свою карту только тому сидхе, кто не имеет полного набора.

Правила по политике или макрокарта

Политическая игра между Домами будет устроена следующим образом:

Кризисы

В главном зале будет установлен большой стол, на котором будут лежать конверты. На каждом конверте – карточка. На каждой карточке описание кризиса + стоимость разведки (о чем будет сказано ниже) + цвета карт магии, которые влияют на этот кризис тем или иным образом.

Кризисы будут входить в игру по часам, и их можно решать, добрасывая карты в их конверты «за» или «против». Каждый кризис существует определенное время и снимается также ровно по часам. На карте написано, во сколько он вошел, и во сколько завершится.

После того, как кризис завершен – подсчитываются карты «за» и «против», оказавшиеся в конверте, и определяются последствия. Чем-то напоминает настольный BSG.

Также кризисы можно продуцировать самостоятельно: например, действия против другого клана. Нападение – это тоже карта с конвертом. Она также оказывается у всех на виду на том же столе, что и все остальные кризисы. Другой клан, если озаботиться разведкой, сможет защититься от нападения стандартным образом. Или не сможет, смотря насколько хорошо оно будет организовано.

Но эта опция может быть доступна не сразу, сначала возможно, нужно будет построить в своей зоне сидхена особые сооружения или тренировочные залы, после чего можно будет заявлять нападения или разные иные воздействия.

Разведка

У кризисов будут не только открытые, но и закрытые эффекты. Открытые эффекты будут прямо указаны на конверте. Закрытые – не видны, но их можно разведать.

Для разведки необходимо подойти к столу и заплатить за разведку мастеру. На каждом кризисе будет указана стоимость разведки – это комбинация карт, которую нужно собрать и отдать мастеру. Помните, не все кризисы то, чем они кажутся.

Если же вы не находите нужной комбинации на разведку, всегда можно просто поймать кого-то, кто уже разведал последствия кризиса и допросить – здесь вам понадобятся любые карты и мастерство задавать вопросы.

Соревнование

Кризисы могут быть не только «бинарными» (За и Против), но и «соревновательными». В таких кризисах у каждого клана есть свой цвет карт, который за него можно вкладывать. В результате победитель определяется тем, какого цвета больше. От кризиса к кризису этот цвет может меняться, чтобы кланы не вкладывались бы в накопление только одного цвета. Ведь цвета вообще-то привязаны не к кланам, а к богам.

Укрепление своего дома

Каждый Дом имеет свое, отдельное пространство внутри общего сидхена, свой сад и источник магии в нем.

Чем лучше оно отстроено – тем больше будет приток магических сил. Также строения клана влияют не в последнюю очередь на то, насколько другие виртуальные Сидхе примут клан как правящий.

Здесь никаких конвертов не будет. Строительство ведется с помощью сбора комбинаций карт. На первых порах простые и дешевые комбинации, могут увеличивать свою стоимость в зависимости от развития уровня магии и собственно уровня постройки. Естественно будет древо всех этих построек: если вы играли в цивилизацию с ее древом технологий, или в НММ с их городами, или в Салем с апгрейдами кораблей – ничего нового для вас не будет.

Для постройки некоторых особенных сооружений или выращивания особенных деревьев также могут быть необходимы конверты: то есть строительство будет идти определенное время, за которое его можно будет саботировать.

Воля королевы

Кроме всего этого будут также отдельные задания с вознаграждением от королевы. Например, по своим глубоким причинам (говорят, что она садистка) ей очень нравится смотреть на поединки сидхе. И самых кровавых и удачливых из них она награждает.

Насилие на игре

Так как насилие на играх сильно увеличивает степень напряженности, ангста и саспенса, а в данной игре мы, напротив, стремимся создать безопасное и комфортное пространство, мы вводим правило по знакам «Готов к Насилию» (далее ГКН).

1. Знак «Готов к Насилию» моделируется красной лентой на видном месте.
2. Пока на игроке нет знака ГКН с ним никто не может вступить в насильственное взаимодействие (Задержать, Вызвать на поединок, Пытать)

Это совершенно непреодолимое правило для сидхе – ни у кого из них просто не поднимется рука на человека без красной ленты ГКН. Нарушение этого правила – повод встретиться с королевой и быть убитым ею. Поэтому если вы, как игрок, не хотите, чтобы против вашего персонажа использовали насилие – просто НЕ надевайте ленту и будете совершенно защищены!

3. Есть единственное исключение: если вас поставили перед королевой и уличили с доказательствами в преступлении (Например, лжи. Или интригах против королевы) – она имеет право наказать вас даже если на вас нет красной ленты. Это исключительно игротехническое действие, так что, если вы начинаете врать и плести интриги – учитывайте, что вы гипотетически продуцируете себе ролевой момент, если, конечно, попадетесь.

Это наказание НИКАК не повлияет на ваш знак ГКН, вы не снимаете его после этого и не надеваете для этого. Вы просто получаете пенальти за сюжетное действие. Однако можете быть уверенным, что в этом случае королева вас точно не убьет.

4. Игрок вправе в любой момент надеть и снять красную ленту по своему усмотрению, кроме случаев, описанных ниже.
5. Если игрок нападает на кого-то и собирается применить к нему насильственные действия (задержать, вызвать на поединок, пытать) – он перед этим САМ должен ОБЯЗАТЕЛЬНО надеть красную ленту ГКН.

После чего он больше не имеет права ее снимать по своему желанию!!!

Он может снять ее только если на это есть прямое указание в правилах (например, проиграв дуэль или став объектом пыток). Это позволяет избежать ситуации «я в домике» после совершения насилия. Если сидхе сам проявляет к кому-то насилие – он тем самым демонстрирует, что теперь готов к насилию и сам.

Итого: для того, чтобы начать поединок на обоих поединщиках должна быть красная лента. Если кто-то кого-то пытается, на ВСЕХ участниках процесса должны быть красные ленты. Если кто-то мешает кому-то куда-то пройти или удержать кого-то, то на обоих должна быть красная лента. На того, на ком нет красной ленты ГКН, любые насильственные действия не работают! Со стороны того, на ком нет красной ленты ГКН, все насильственные действия не действительны и ведут к наказанию от королевы, в случае неоднократного нарушения – вплоть до смерти сидхе (и удаления игрока с полигона).

Пока вы не надеваете на себя по собственному желанию красную ленту – вы полностью иммунны к насилию, и можете быть спокойны, что бы не творилось вокруг. Ничто и никто не может вас принудить на игре надеть красную ленту, даже мастера. Вы обязаны надеть ее ТОЛЬКО если сами решили начать совершать насильственные действия, то есть самостоятельно решили играть в модели насилия.

6. На игре нет изнасилований. Они никак не моделируются, их нет сюжетно. Сидхе этим не занимаются, так как подобные действия не способны принести энергию ни одной из сторон. Свою жажду власти или насилия они удовлетворяют иными способами: сражаясь на поединках или развивая искусство пыток (мы ведь играем в неблагий двор).

Модель поединка

1. Боевые взаимодействия возможны только в форме дуэлей и только 1 на 1. Если вы хотите устроить кровавое побоище – используйте много параллельных поединков, победители которых столкнутся по принципам play-off.
2. Если вы хотите вызвать сидхе на поединок – подойдите к нему и громко объявите вызов. Помните, что подойти можно только к игроку, на котором УЖЕ есть красная лента.

Нельзя выступать с этим предложением в отношении человека, который не настроен на игру в насилие в принципе. То есть, если вы подойдете к игроку и спросите, «а не наденешь ли ты красную ленту, чтобы мы подрались» – он в праве выписать вам «желтую карточку» за нарушение его личного пространства и сообщить об этом игротехникам или мастерам. Также не забудьте удостовериться, что на вас самих надета красная лента.

3. Противник имеет право отказаться от участия в поединке, но это позор, особенно, если это происходит прилюдно. Если вам бросили вызов, а вы отказываетесь – посчитайте, сколько сидхе это видели (включая вызывающего), поделите это количество пополам с округлением в большую сторону, и сбрось с руки столько карт энергии. Если у вас меньше карт энергии, чем нужно – сбросьте все. Если у вас вообще нет карт энергии – вам не нужно сбрасывать что-либо.

Если вам брошен вызов – вы уже не можете снять ГКН просто так. В момент озвучивания вызова уже происходит насилие, пока психологическое, но грозящее перерасти в физическое. Снятие ГКН после вызова означает, что вы сливаете этот конфликт и должны потерять часть своей фертильности в глазах общественности.

После того, как вы сбросили карты, сразу же снимите ГКН – так как своим отказом вы всем доказали, что не готовы к насилию, вы не можете надевать знак ГКН в течение 30 минут.

Например, к вам подошли и предлагают поединок, однако вы отказываетесь. Эту сцену видело 9 сидхе, следовательно вам нужно скинуть $9/2 = 5$ (с округлением в большую сторону) карт. Но так как у вас их только 3, вы скидываете все. Теперь все знают, что фертильность у вас так себе, и до трона вам далеко.

4. Если противник согласился на бой, вы можете приступить к собственно поединку. Предлагаемая для дуэлей система чем-то напоминает игру камень-ножницы-бумага, где вместо знаков выступают карты магии. Весь бой разделен на раунды. Каждый раунд состоит из 2 фаз, которые повторяются, пока один из противников не проиграет или не снимет красную ленту ГКН в знак сдачи.

Любой из противников имеет право снять красную ленту ГКН, в 1-й фазе каждого раунда признавая себя побежденным. При этом для него наступают все эффекты, как и при отказе от боя, ведь сдаваться посреди боя – тоже позор, раз начал биться, стой до конца!

5. Собственно, конец наступает, когда у одного из противников не остается постоянных карт на руке, при этом не важно, сколько у него еще осталось временных. То есть, можно сражаться сначала временными в надежде победить, или сразу же пустить в дело постоянные, таким образом поддаваясь, ведь они кончатся быстрее.
6. В первую фазу каждого раунда каждый противник должен из карт у себя на руке выбрать три и разложить их в выбранном порядке: например, Красный, Желтый, Желтый. Использовать можно как постоянные карты, так и временные. Если у вас 3 постоянных и 5 временных, это значит, у вас боевой колоде – 8 карт, и вы можете перенести до 8 ран.

После того как вы выбрали три карты и определили их порядок – возьмите их в свою «руку силы» в том порядке, как вы их собираетесь использовать. После этого вы не можете изменить их порядок.

7. Во вторую фазу начинается бой. В эту фазу противники делают три «сшибки» следующим образом: оба противника изображают красивые движения с летящими руками и развивающимися плащами (любые приемы из ХС вам в помощь), после чего делают выпад, держа в руке свою карту и одновременно выкрикивая название карты. Например, один сидхе кричит ОГОНЬ, зажав в руке красную карту, а другой ВОДА, зажав в руке синюю. Все карты бьют друг друга, как уже говорилось, как камень ножницы бумага. Как конкретно – будет объявлено перед игрой, у вас будет несложная шпаргалка.

Но не забывайте об экспрессии и криках – постарайтесь, чтобы дуэль не была унылым киданием карт, это должно быть красиво!

8. После того как оба противника озвучили свои карты происходит следующее:
 - Проигравшая карта сбрасывается вне зависимости постоянная она или временная.
 - Выигравшая временная карта возвращается «в карман» - она сделала свое дело, но в этом бою больше использоваться не может. Поэтому она отправляется именно в карман, а не обратно в боевую в колоду. Вы можете, если захотите, использовать ее в любых следующих боях и действиях.
 - Выигравшая постоянная карта возвращается в боевую колоду и может использоваться в следующих раундах в этой же битве.

- Если оба противники показали одинаковые карты – обе они возвращаются в карман обладателям, никто не выиграл и не проиграл в этой сшибке, но обе карты больше не могут использоваться в этом бою. Карты возвращаются в карман вне зависимости от того, постоянные они или временные. Карта в кармане не считается картой в колоде, то есть если у вас осталась одна постоянная карта в кармане, а остальные постоянные вы сбросили – вы проиграли, просто чуть меньшей кровью.

Проигравшие карты просто киньте ее на пол между вами. И не забывайте о чистоте, после окончания поединка приберите за собой, верните все потраченные карты мастерам – в местах наиболее вероятных драк будут стоять «урночки» для сбора потраченных карт.

9. После трех сшибок противники расходятся по углам и могут выбрать три следующие карты или заявить о том, что кто-то из них прекращает бой.

Помните, разведка и информированность – путь к победе. Если вы знаете какие у противника карты и сколько их – вы можете рассчитать свою тактику. Или просто набрать огромную руку и бить неустанно!

10. В результате поражения сидхе остается без постоянных карт магии, и обычно вынужден искать лечения или ждать 30 минут восстановления собственных сил. Эти 30 минут он не может получать карты энергии в процессе секса, да и сам практически ничего не приносит партнеру, так что является незавидным любовником. Таким образом, победить кого-то в бою – неплохой способ выключить сидхе минут на 30 из общественной жизни, заставив сбросить свои карты в результате боя. Это может быть затратно и раскованно, но порой очень полезно, если нужно остановить физически кого-то, кто рвется к победе.

Однако независимо от исхода боя, проигравший (но НЕ сдавшийся) сидхе НЕ теряет очки энергии, так как все сидхе увидели, что он хоть и проиграл, но не сдался и конфликт не слил!

11. Победитель боя должен теперь оставаться со знаком ГКН, так как доказал свою силу, независимо от того, он ли вызвал на битву или его самого вызвали.

Проигравший же снимает свой ГКН, также вне зависимости от того, он ли был инициатором боя или нет, и не может надевать его 30 минут.

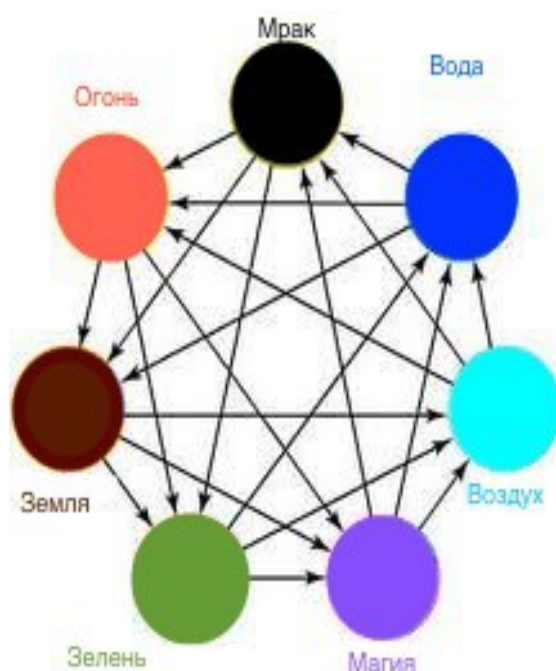
Это позволяет избежать последовательных боев против одного и того же проигравшего противника, но допускает месть за побежденного.

12. В случае, если оба противника уже сделали несколько раундов и хотят остановиться, они могут оба договориться о прекращении дуэли, заявив, что довольны сатисфакцией в 1-ю фазу нового раунда. Если оба противника решают покинуть бой одновременно и сходятся в этом желании, то они выходят из боя вместе, но оба теряют по 1 очку энергии. Это не такой большой позор, как отказ от дуэли или сдача, однако нежелание доводить начатое до конца с точки зрения общества сидхе смотрится странно. Также оба они снимают знаки ГКН и не могут их надевать 30 минут, так как оба показывают, что не готовы больше к насилию, по крайней мере, временно.

13. Длину раунда в «сшибках» можно изменять, можно играть по взаимной договоренности и по 4-5 сшибок в раунд, и даже больше. Но если у противника осталось всего 2 карты – очевидно в этот раунд будет только 2 сшибки, и каждый должен взять в руку только по 2 карты.
14. К концу игры на руках у игроков будут колоды реально большого размера. Чтобы бои не затягивались – постепенно будут вводиться правила, которые будут модифицировать боевую систему и заставлять сбрасывать дополнительные карты из боевых колод. Это будут изменения мира, которые будут отражать возвращение магии – в общем, следите за обновлениями на «графике возвращения магии», там все будет написано.

Карты бьют друг друга по кругу: каждый цвет бьет три следующих за ним.

Диаграмма цветов:



Модель удержания

1. Удержание возможно только вдвоем.
2. Если два игрока держат третьего за предплечья обеих рук – тот не может вырваться или убежать. Нельзя удерживать игрока без ГКН.

Игроки, которые проводят удержание, сами должны быть в ГКН.
3. Один сидхе может мешать другому куда-то войти (или выйти), если оба игрока в находятся в ГКН. Для этого мешающему достаточно просто стоять в проходе и мешать пройти. Но трогать руками и пытаться удерживать - он не имеет права, как в футболе. Сидхе без ГКН имеет право просто сказать мешающему «отойди» и загромождающий проход обязан отойти в сторону.
4. Связываний на игре нет. Если вы видите на ком-то цепи или веревки – это может быть лишь для красоты, ведь сидхе порой любят странное.
5. Если человека держат 10 минут и при этом не играют с ним активно, он имеет право бросить вызов одному из охранников, со всеми вытекающими последствиями. Охранник может отказаться, со всеми вытекающими последствиями (то есть охранник обязан будет сбросить фертильность и снять ГКН на 30 минут и не сможет более участвовать в удержании, а оставшийся в одиночестве охранник теряет право удерживать кого-то в одиночку). Обсчет ситуации происходит на основе стандартных правил. Но вообще-то охранник может и согласиться на вызов, что приведет к дуэли.

Модель пыток

1. Все, кто участвует в пытке с обеих сторон, должны быть в ГКН.
2. Пытать можно только сидхе, которого уже держат. Таким образом, для пытки нужны как минимум четверо: одного сидхе пытаются, двое его держат, и еще один собственно выступает палачом. Удерживающие и палач не могут меняться местами до окончания пытки.
3. Пытки считаются ролевым моментом, и могут продолжаться и более 10 минут.
4. Пытки должны быть красивыми, помните, вы играете с человеком!
5. Пытка позволяет:
 - Вытащить из сидхе правду, которую он не хочет говорить.

Пытаемый во время пытки не может ни врать, ни отмалчиваться: если задан вопрос - должен быть ответ. На сложные вопросы можно пытаться выкручиваться, но на прямой вопрос, подразумевающий ответы «да»/«нет» должен быть дан прямой и правдивый ответ.
 - Вытянуть с сидхе его карты магии. Происходит это как своеобразная игра в «верю – не верю».

6. Перед началом пытки пытаемый должен осмотреть свои карты (и постоянными и временными, но без учета карт энергии) и запоминает, сколько у него каких карт. Он имеет право попросить своих удержателей отвернуться, но это техническое действие, пока они отвернулись, он не может пытаться бежать. После этого начинается пытка.
7. Во время пытки пытатель в красивой форме делает предположение о составе карт пытаемого.

Это могут быть предположения вида:

- У тебя не менее X карт Y цвета,
- У тебя не более X карт Y цвета,
- У тебя есть карты Y цвета (= у тебя не менее 1 карты Y цвета)
- У тебя вообще нет карт Y цвета (= у тебя не более 0 карт Y цвета,)

Или сделать запросы:

- Отдай мне X карт Y цвета (= у тебя X карт Y цвета).
- Ответь «Да» или «Нет» на следующий вопрос (как вы понимаете, вопрос о точном количестве карт в Да/Нет форму поставить невозможно) – это реализация пункта про правду, написанного ранее.
- Скажи мне правду о... (данный вопрос подразумевает сложный и/или развернутый ответ, поэтому использование его в процессе пыток может быть не эффективно, так как пытаемый имеет право выкручиваться при ответе на него, хотя и все еще не имеет право лгать).

Каждое предположение или запрос стоит 1 карты любого цвета, постоянной или временной, или даже карты энергии. Но карта пытателя тратится вне зависимости от ответа.

На предположения, подразумевающие ответ «Да»/«Нет», пытаемый должен отвечать «Да» или «Нет». Вопросы касательно правды могут быть более расплывчатыми, поэтому ответы на них остаются на совести пытаемого. Мы рекомендуем трактовать вопросы буквально. Например, на вопрос «какие карты ты использовал в этом кризисе», формально можно ответить и «прямоугольные», и «собственные», однако на вопрос «Сколько карт ты использовал», очевидно, необходимо привести точное число. Данная ситуация является полностью игровой и зависит от умения как ставить вопросы, так и находить ответы.

Постоянные карты пытателя после использования возвращаются «в карман» и не могут в дальнейшем быть использованы в пытке, временные карты и очки энергии – сбрасываются на пол.

Пытатель не может задавать вопросы о количестве карт энергии пытаемого или требовать отдать их. Сам же он может пытать, сбрасывая свои карты энергии – это альтернативный способ окрасить свои карты: например, потратив на вопросы три

карты энергии, можно получить три или больше цветные карты магии от пытаемого, если правильно все проверить.

8. Если пытатель угадал комбинацию пытаемого – пытаемый отдает пытателю искомую комбинацию.

Пытатель получает из этой комбинации только временные карты, а постоянные карты пытаемого сбрасываются на пол. Если пытаемый в какой-то момент остался совсем без постоянных карт (не важно, сколько временных у него осталось, как и в боевке) – он падает в обморок, и пытка заканчивается.

9. Пытка заканчивается в 3 случаях:

А) Если пытатель сам оставит пытаемого в покое и отпустил.

- Пытаемый должен отдать пытателю те ценности, которые пытатель угадал.
- Считается, что пытаемый выдержал пытку.
- Пытаемый по своему желанию снимает или не снимает знак ГКН.
- Пытатель и держатели должны оставаться теперь в знаках ГКН.

В) Если пытаемый снимает свой знак ГКН (снять его можно только между вопросами, чтобы нельзя было уклониться от ответа).

- Пытаемый должен отдать пытателю те ценности, которые пытатель угадал.
- Считается, что пытаемый НЕ выдержал пытку.
- Пытаемый снимает знак ГКН и не должен надевать его 30 минут.
- Пытаемый сняв ГКН таким образом запросил пощады и опозорил себя, поэтому должен сбросить столько карт энергии, сколько человек видело его позор, включая пытателя и удерживающих, деленное пополам с округлением в большую сторону, как при отказе от боевки.
- Пытатель и держатели должны оставаться теперь в знаках ГКН.

С) Если пытаемый упал в обморок.

- Пытаемый должен отдать пытателю те ценности, которые пытатель угадал.
- Считается, что пытаемый выдержал пытку, потерял сознание, но не сломался.
- Пытаемый снимает знак ГКН и не должен надевать его 30 минут.
- Пытатель и держатели должны оставаться теперь в знаках ГКН.
- Пытатель провел пытку непрофессионально (а правильно пытать для неблагого двора – искусство) и запытал сидхе до бесчувствия, в знак этого позора он должен сбросить столько карт энергии, сколько человек видело его позор, включая пытаемого и удерживающих, деленное пополам с округлением в большую сторону, как при отказе от боевки.

Смена кинков

На игре есть персонажи, имеющие отношение к магии плодородия, которые могут по запросу менять сексуальные пристрастия обратившимся.

- Смена пристрастий не всегда проходит удачно: меняющий перемешивает свои постоянные карты и вытягивает одну - если она по цвету совпадает с одной из базового набора запрашивающего смену - то действие будет успешным. Если первая карта не совпала, то вы можете убрать ее “в карман” и повторить процесс еще один раз.
- Процесс смены пристрастий заключается в возложении рук на пациента, и произнесении... чего-либо пафосного. Само действие мы оставляем на ваше усмотрение, важно лишь, чтобы это было явно и красиво. В этот момент процесс можно прервать со стороны игровыми средствами (например вас могут отвлечь, или уговорить не делать этого, или кто-то может приказать вам прекратить)
- После окончания процесса, независимо от результата, меняющий должен сбросить одну из своих постоянных карт.
- Запрашивающий смену должен сбросить две свои постоянные карты в случае успеха (или все, если у него меньше двух карт). Серьезные изменения - это сложно и тяжело.
- Смену пристрастий можно запрашивать не чаще, чем раз в час.

Смена главы дома

На игре может произойти смена главы дома. Если персонаж считает, что он лучше может выполнять эту роль, чем текущий глава, он должен собрать сторонников (больше двух) и перед лицом королевы Андаис заявить свои намерения.

Это действие активирует кризис, на протяжении которого соперники будут соревноваться: кто вложит больше карт в благосостояние дома. Остальные жители дома могут либо вбрасывать карты за одного из претендентов, либо сохраняя нейтралитет ожидать завершения кризиса.

Особые ситуации

На игре персонаж может оказаться в Особой ситуации, т.е. с ним произойдут определенные события (непонятные, пугающие, интересные).

1. Если вы заметили бежевый лист, то ОБЯЗАНЫ подойти к нему, прочитать (вслух громко и четко, если вы не один) что на нём написано и выполнить необходимые действия.

Например:

«Вы услышали волшебную музыку и почувствовали запах цветов. Вам захотелось танцевать и вы сделали это» или

«Мир никогда не будет прежним. Вид насаженного на шипы дерева малого фейри наполнил вашу душу ужасом, и чтобы защититься от него вы использовали магию. Сбросьте две карты временной магии».

2. По умолчанию все листы «многоцветные». Если лист «одноразовый», на нём будет отметка: «Увидел, исполнил указание, теперь уничтожь этот листок».

Руки силы

У каждого сидхе есть Рука Силы, ее действие описано в заявке игрока. Руки Силы не уникальны и их действие общеизвестно, полный список можно посмотреть ниже.

Когда Вы применяете Руку Силы - сделайте это внятно: человек, на которого вы применяете Руку Силы, должен четко понимать, что происходит. *Например, протяните руку и скажите: «Я применяю Руку Иллюзии».*

Защититься от применения Руки Силы невозможно. Применять Руку Силы можно не чаще, чем раз в час.

Эта часть правил по магии очень уязвима к читу, поэтому, пожалуйста, помните: магия на игре нужна для повышения замеса, а не наоборот :)

Рука Старой Крови

Описание: Заставляет кровоточить все старые раны.

Применение: В начале боя сбрось 1 временную карту. На протяжении всего хода противник в первой фазе каждого раунда сбрасывает с руки 1 карту.

Ограничение: Применить руку силы можно не чаще, чем раз в час.

Рука Боли

Описание: Причиняет острую боль персонажу, на котором есть ГКН.

Применение: Сбрось 1 временную карту и примени Руку Боли к персонажу. От боли сидхе обязан скинуть 3 случайные временные карты. Если временных нет - не скидывает ничего.

Ограничение: Применить руку силы можно не чаще, чем раз в час.

Рука Иллюзии

Описание: Внушает иллюзию, в которую персонаж верит.

Применение: Сбрось 2 временные карты и примени Руку Силы к персонажу. Насылающий описывает красочно иллюзию, стоя рядом с человеком. И человек в этот момент видит эту иллюзию. Если автор иллюзии отходит от человека, то спустя 5 минут иллюзия рассеивается. Пока автор иллюзии стоит рядом и говорит - иллюзия продолжается. Иллюзия в любой момент может быть снята автором иллюзии.

Ограничение: Применить Руку Силы можно не чаще, чем раз в час.

Рука Убеждения

Описание: Мотивирует сидхе выполнить одно магическое действие из списка: закрасить карту, сменить кинк, исцелить.

Применение: Сбрось 2 временные карты и примени Руку Силы к персонажу.

Ограничение: Применить Руку Силы можно не чаще, чем раз в час.

Рука Откровенности

Описание: Мотивирует сидхе прямо ответить на один заданный вопрос.

Применение: Сбрось 2 временные карты и примени Руку Силы к персонажу.

Ограничение: Применить Руку Силы можно не чаще, чем раз в час.

Рука Очарования

Описание: Позволяет ошибиться в Антикинке без последствий.

Применение: Сбрось 1 временную карту и примени Руку Силы к персонажу.

Ограничение: Применить Руку Силы можно не чаще, чем раз в час.

Рука Плодородия

Описание: Применение способности приносит повышенное количество карт при первом занятии сексом с тобой. Выбранный партнер получает не +1 карту (как по правилам), а +3.

Применение: Просто примени Руку Силы к партнеру.

Ограничение: Применить Руку Силы можно не чаще, чем раз в час.

Рука Страсти

Описание: Применение способности вызывает у того, к кому ее применили, желание немедленно заняться сексом с применившим (минуя стадию флирта). Однако. в этой

ситуации по прежнему возможен "прямой отказ": потому что сидхе не теряют голову от желания, даже самого сильного.

Применение: Сбрось 2 временные карты и примени Руку Силы к сидхе.

Ограничение:

- Применить Руку Силы можно не чаще, чем раз в час.
- Вы не проходили стадию флирта, поэтому энергия считается соответствующим образом.

Об антураже помещений.

Мастерская группа берет на себя хлопоты по декорациям в локациях общего пользования (их будет совсем не много) и постарается помочь вам в украшении помещений, выделенных под ситтхены домов.

Так как мы играем в пространстве волшебной страны - мы попросим вас применить фантазию и, по возможности, украсить ваши ситтхены в меру вашего вкуса и чувства прекрасного.

Что может помочь вам в этом:

- Затемнение помещений (окна заклеиваются бумажным скотчем и темной материей\черной нетканкой\непроницаемым полиэтиленом\черными мусорными мешками);
- Светодиодные гирлянды, питающиеся от электросети, светодиоды на батарейках или светодиодные свечи. Чем больше иллюминации от маленьких источников света - тем лучше;
- Драпировки. Интерьеры коттеджа не очень волшебны, но часть окружающей обстановки можно задрапировать с помощью любой доступной вам ткани и бумажного скотча. Двусторонний скотч и иные, более надежные средства крепления в помещениях коттеджа к сожалению, не разрешены;
- Искусственные цветы, венки из искусственных цветов, лианы и прочие милые вещи, способные задекорировать пространство;
- Маленькие аудио-колонки и источник звука - пусть в вашем доме играет ваша музыка;
- Кубки и кувшины, интересные металлические блюда или подносы. И то, чем можно это наполнить. Силами МГ будет устроен пир у королевы, но всегда приятно чем-нибудь угостить посетителя вашего ситтхена.

Что категорически запрещено на территории коттеджей: открытый огонь свечей, вбивание гвоздей в стены, двусторонний скотч (он тяжело отклеивается от стен и оставляет следы).

За 10 дней до игры мы распределим для каждого ситтхена свои помещения и вы сможете посмотреть их в 3D-туре по коттеджу - и будете примерно представлять, как вы сможете распределить свои усилия по наведению красоты и уюта.

О образах игроков.

Наш первоисточник, говоря о образах фейри - говорит нам о двух важных вещах.

Первая важная вещь - сидхе не следуют человеческой моде, и потому вольны выбирать костюмы любых эпох и стран. Будь то придворное платье 17 века, или же одежды кельтов, или же современный костюм - важным будет цельность образа и нарядность. Да, сидхе любят показать себя с лучшей стороны, и потому не одеваются скромно или невзрачно. Давайте условимся, что мы ждем вас в одежде, которая подчеркивает статус и выглядит роскошно. А будет ли это платье или костюм на какой-нибудь из прошлых веков или же это будет современная одежда - не так важно. Если же у вас в гардеробе одна лишь фэнтезийная одежда, которая подошла бы к роли аристократа на любой ролевой игре - не переживайте и смело привозите наряд на игру. Главное дополнить этот образ аксессуарами: украшения (даже парням - у вас есть возможность носить перстни или крупные подвески на цепях, если это гармонирует с образом), венки из цветов или листьев, или же тиары, палантины и шарфы, светодиоды в прическу или на предметы одежды.

Обязательно позаботьтесь о том, чтобы вам было куда складывать карты магии - сумочки или карманы на одежде, на ваш выбор.

Вторая важная вещь - сидхе виден по облику, который отличается от человеческого. И тут мы вам рекомендуем следующие приемы, все из которых выбирать не обязательно, но комбинируя парочку или выбрав один из - вы сделает себе волшебный образ.

Итак:

- Фэнтезийный макияж (узоры на лице, чуть измененный цвет кожи - к примеру, серебристый или золотистый, или перламутровый - это делается рассыпчатыми тенями или пудрой, необычный мейк на глаза);
- Переводные тату с узорами, бывают цветными, бывают металлических оттенков, бывают монохромные;
- Линзы, меняющие цвет глаз на нетипичный для человека. Трехцветные линзы, которые бы сделали вам глаза истинных сидхе - не продаются, но если вы хотите чего-нибудь необычного, то вперед!
- Цветные парики или отдельные пряди волос на заколках (обычно это называется трессами), причесанные в необычную прическу, цветные дреды или вплетенный канеколон косичками;
- Цветные лаки для волос или лаки для волос с блестками, и необычная прическа, зафиксированная ими, цветные пряди, сделанные тушью для волос;
- Рожки, если это обусловлено историей вашего персонажа;
- Фантазийная маска, если она обусловлена историей вашего персонажа.

Организационное

Наша игра будет организована следующим образом: перед игрой у нас запланировано предварительная часть, для того чтобы все могли познакомиться, расслабиться и познакомиться с моделями. Мастерская группа настоятельно рекомендует заехать на полигон в пятницу вечером. Если вы по какой-то причине никак не можете, то самый поздний срок заезда 10:00 субботы.

Расписание:

27.10 пятница:

с 20:00 до 23:00 - заезд, расселение по домам, декорирование помещений, расслабление в бассейне и прочие пожизненные радости
с 23:00 до 01:00 - знакомство, демонстрация моделей, упражнение на расслабление и обретение комфорта.

28.10 суббота:

с 9:00 до 10:00 - подъем и завтрак
с 10:00 до 13:00 - тренировка моделей, упражнение на расслабление.
с 13:00 до 14:00 - превращение в сидхе)) То есть переодевание, гримирование и прочий антураж. Параллельно можно будет быстро съесть легкий обед.
14:00 - старт игры
02:00 - окончание игры

29.10 воскресенье:

10:00 до 11:00 завтрак
11:00 до 13:00 уборка коттеджа, выезд

Что нужно взять с собой:

- костюм и антураж :)
- возьмите, пожалуйста, одежду в которой вам будет комфортно лежать на полу и двигаться, для упражнений на расслабление.
- возьмите с собой коврики или пледики, на которых вам будет комфортно лежать на полу.
- сменную обувь. Игра будет проходить в нескольких зданиях и вам нужно будет выходить на улицу, к тому же хозяева коттеджа отдельно просят не ходить в уличной обуви по предоставленным помещениям.
- в коттедже есть бассейн, имеет смысл взять с собой купальник, тапочки и полотенце :)
- еду и алкоголь на вечер пятницы.

Про коттеджи:

- Коттеджи тепло отапливаются, важно - закрывать входные двери. Спать предстоит на кроватях, диванах и раскладушках.

Каждому будет выдан комплект постельного белья, подушка и одеяло.

- Бассейном можно будет воспользоваться до и после игры.

Просим **не купаться в бассейне в макияже и/или нанесенными на тело или волосы краской.**

- Сауну можно заказать отдельно, и пойти в нее после игры. Стоит она 500 рублей в час, минимум 2 часа. Если вы захотите - скажите Ри о этом вечером в пятницу или утром в субботу, скиньтесь деньгами, Ри все закажет у смотрителя коттеджа.

Еда и алкоголь:

- в игровое время из напитков будут доступны: мастерский сидр, вода, чай и лимонад. Если вы хотите, вы можете привезти вино для вашего дома, но остальной алкоголь потребляйте, пожалуйста, за пределами игрового времени.
- в игровое время будет доступен легкий фуршет, организован от мастеров.
- будет организована еда во внеигровое время: завтрак и обед в субботу, завтрак в воскресенье.
- В маленьком коттедже есть кухня, на которой можно что-то себе самостоятельно приготовить в пятницу вечером, и минимальный набор посуды для готовки и еды.
- По желанию вы можете взять с собой антуражную и красивую посуду в свои дома, для того чтобы из нее пить, напитки и угощения для гостей вашего дома.
- Если вы предпочитаете в модели секса третий вариант, который предполагает взаимное угощение едой - запаситесь таковой. К примеру - виноград, любая мелкая доступная вам ягода, орешки или фрукты, разрезанные на части.

Гаджеты:

Просим вас не использовать современную технику во время игры. Помните: вы - сидхе и у вас сложные отношения с холодным железом.

- Если вам будет нужно позвонить по телефону - сделайте это незаметно в неигровом пространстве, пожалуйста.
- Фотографировать во время игры - нельзя.

Гаджеты:

Фотографировать во время игры самостоятельно - нельзя. Будет мастерский фотограф, Птица, на следующих условиях:

- Репортажные фотографии только с пира.

- В остальное время - по отдельному вашему запросу фотограф придет и снимет конкретно вас, крупным планом.
- **Съемка игровых взаимодействий запрещена.**