

Правила по торпору и смерти.

На игре присутствует возможность потерять своего персонажа, а также присутствует мертвятник – место вашей перезагрузки.

«С нетерпением ждем вами посещения этого прекрасного места» Мастер по мертвятнику.

Общая информация

Вампиров трудно убить окончательно, но всё же возможно, уничтожив саму суть вампира.

В рамках игры суть каждого вампира будет выражена *фигуркой персонажа* (размером 15-25 см). Это может быть кукла, похожая на вас; мягкая игрушка или фигурка, с которой вы себя ассоциируете. Свою суть каждый игрок отражает самостоятельно и обязан носить при себе.

Любой игрок, обнаруживший чужую фигурку персонажа должен сообщить об этом и о том, что хочет с ней сделать мастеру по мертвятнику. Игрок в присутствии мастера может попытаться пробудить вампира с помощью крови; перенести фигурку в другое место для безопасности или наоборот; использовать суть другого вампира в ритуале.

Торпор

Торпор – состояние вампира на грани смерти. В этом состоянии он слышит, что происходит вокруг, как сквозь сон, но не может ни на что повлиять.

Состояние торпора может наступить в нескольких случаях, но всего 1 раз за игру.

- У вас не осталось пунктов крови (Значение ПК = 0)
- Вас долго пытали
- Вы попали под воздействие солнечного света или огня.
- Вы решили временно выйти из любого игрового процесса по психологическим, медицинским и иным причинам.

По каким бы причинам не наступило состояние торпора, игрок обязан:

1. Надеть «белый хайратник» (повязать на голову белую ленту шириной не менее 5 см)
2. Оставить на месте вхождения в торпор фигурку персонажа, закрепив на ней свой бейдж.
3. Сообщить мастеру о состоянии персонажа и получить отметку в паспорте персонажа.

Пребывание в торпоре длится от 5 до 30 минут, с момента как вы сообщили мастеру. Находясь в торпоре, игроку запрещено снимать «белый хайратник»; как-либо взаимодействовать с остальными игроками; узнавать информацию, находясь далеко от своей фигурки персонажа.

Находясь в торпоре, игрок может сделать перерыв от игры и отдохнуть; может находиться рядом с фигуркой персонажа и отслеживать происходящее вокруг нее.

Способы выхода из торпора:

- 1) Некто, нашедший Вашу фигурку, обращается к мастеру по мертвятнику и жертвует кровь (чипы крови или карточки крови). После чего Вы, получив информацию от мастеров, возвращаетесь в игру в месте нахождения фигурки с тем количеством ПК, что было пожертвовано + 1 ПК.

2) По собственному желанию спустя 5 минут или обязательно по истечении 30 минут, сообщив мастеру по мертвяку, вы возвращаетесь в игру в месте нахождения фигурки с 2 ПК.

Смерть

Окончательная смерть для вампира наступает, когда он теряет свою суть.

Смерть может наступить в нескольких случаях:

- Невозможность выйти из торпора – с вашей фигуркой персонажа проведен ритуал.
- Результат специальных взаимодействий – над вами провели ритуал или как итог проигранной вами дуэли.
- По условиям наступления торпора во второй раз.
- Решили выйти из любого игрового процесса по психологическим, медицинским и иным причинам, объявив о смерти персонажа.
- В крайнем случае, как дисциплинарная мера за нарушение Правил

По каким бы причинам не наступила смерть, игрок обязан:

1. Надеть «белый хайратник» (повязать на голову белую ленту шириной не менее 5 см)
2. Оставаться на месте смерти в течение 10 минут (Возможны игровые взаимодействия других игроков с вами в присутствии мастера).
3. Проследовать в мертвятник, сообщить мастеру о состоянии персонажа.
4. Сдать мастеру по мертвятнику паспорт персонажа и игровые предметы.

Пребывание в мертвятнике длится 1 час, с момента как вы сообщили мастеру по мертвятнику.

Игрок, зарегистрировавшийся в мертвятнике, может:

- Отдохнуть, поесть, поиграть в настольные игры, рассказать о не-жизни своего персонажа.
- Заявить о своем желании потанцевать, не участвуя в других ролевых взаимодействиях.
- Продолжить отыгрыш особых игровых взаимодействий (подробности узнаете, когда умрете)
 - В качестве зомби сопровождать некроманта, поднявшего ваше тело
 - В качестве призрака Элизиума наводить суету для других игроков
- Сократить время проведения в мертвятнике:

Впечатлить мастера по мертвятнику историей своей не-жизни. (-10 минут)

Сыграть в игру с мастером по мертвятнику. Предлагаются стаканчики с разным содержимым в количестве нескольких штук. Игрок должен выпить и поочередно называть, что он употребил, если все названы правильно, то время пребывания сокращается на 15 минут.

Помочь мастерам. (-15 минут)

Возвращение в игру:

По истечении времени пребывания в мертвятнике игрок обязан подойти к мастеру по мертвятнику. Для него будет создан новый персонаж, и после получения новых игровых бумаг, игрок будет выпущен на волю с новой прекрасной не-жизнью.