

Правила по крови

Общая информация

Кровь для вампиров одновременно жизненная сила («Здоровье») и магическая сила («Мана»).

Кровь, представленная на игре, делится на 2 типа: сцеженная кровь и личная, внутри вас.

- Сцеженная кровь представляет собой любую тару, заполненную напитком, с приложенными к ней *карточками крови*. Эти карточки вы можете тратить у мастеров, восполняя личную кровь, использовать в ритуалах и передавать другим игрокам (вместе с тарой или «переливая» в их собственную). Нельзя переносить с собой больше карточек крови, чем вмещает тара.

- Ваша личная кровь, пункты крови (далее ПК), на игре моделируется *чипами крови* в вашем паспорте персонажа. Если вашу кровь пьют, то вы передаете пьющему необходимое количество чипов, если вы тратите кровь для применения заклинаний или способностей, то вы убирате необходимое количество из паспорта. Нельзя переносить неиспользованные чипы крови вне паспорта, у вас не может быть больше неиспользованных чипов крови, чем текущий максимальный запас.

Каждый вампир обладает ограниченным запасом ПК. Максимальное количество ПК 5 и выше, в зависимости от поколения. Некоторые артефакты и ритуалы могут временно увеличивать максимальное количество ПК.

Источники восполнения

1) Кровь в свободном доступе – предоставленные мастерами напитки на балу.

Отыгрыш: употребление напитка из бокала.

Механика: обмен карточки крови на чип крови у мастера (1 карточка = 1 чип).

2) Личные запасы – принесенная с собой тара (объем тары чипуется индивидуально)

Требования: тара должна соответствовать костюму, не должна самопроизвольно открываться. Мастерская группа имеет право обоснованно не допустить тару, если ее присутствие на балу помешает игровому процессу, антуражу или другим игрокам.

Отыгрыш: употребление напитка из тары.

Механика: обмен карточки крови на чип крови у мастера (1 карточка = 1 чип).

3) Охота – охотничьи уголья в окрестностях Элизиума.

Отыгрыш: поиск пакетов с кровью, спрятанных в различных местах Элизиума

Механика: обмен не более 1 пакета с кровью за раз на чипы крови у мастера (1 пакет = 5 чипов).

4) Кровь других вампиров – использование других вампиров в качестве пищи не поощряется, но возможно.

Ограничения: Вампир может пить кровь только у несопротивляющейся (с разрешения) или обездвиженной жертвы (см. правила по Социальным взаимодействиям). После того, как вам разрешили пить кровь, то жертва не может сопротивляться, пока вы не остановитесь.

Отыгрыш: имитация укуса в руку или шею по договоренности. Жертва отыгрывает наслаждение (**Исключение:** укус вампира из клана Джованни крайне болезнен, жертва испытывает боль)

Механика: передача чипов крови из паспорта одного игрока в паспорт другого. (30 секунд отыгрыша = 1 чип крови)

Голод

Если количество ПК вампира становится 2 или меньше, то вампир испытывает *голод* (**Исключение:** Вентру и Асиман испытывают голод при значении 1). Голодный вампир не может восполнить кровь, с помощью сцеженной крови (карточек крови). Состояние голода сохраняется до тех пор, пока ПК не будут восполнены до максимума. Если кровь восполняется с помощью охоты и 1 пакета с кровью не хватает для восполнения до максимума, вы получаете необходимое количество чипов крови, но с негативными последствиями. Если количество ПК жертвы недостаточно для восполнения до максимума, то вы выпиваете её досуха, а состояние голода сохраняется.

Безумие

Каждый игрок на старте получает 1 или несколько *карт безумия*, которые он открывает при выполнении определенных условий (условия указаны на выданных карточках). Также возможно получение карт в процессе игры.

При открытии карты безумия игрок может потратить 1 ПК для сопротивления эффектам безумия. Если игрок поддается эффекту, указанному в карте, то, по окончании эффекта, он сдает карту мастеру. Если сопротивляется, то оставляет карту у себя открытой и получает иммунитет на 30 минут к условию на карте, по истечении времени закрывает карту и условие на ней может сработать заново. Помните, что чем меньше у вас карт, тем больше вероятность впасть в *безумие*.

Если в какой-то момент времени, все карты безумия у игрока становятся открытыми, то он издает яростный крик и в течение 1 минуты пытается коснуться рукой максимального количества игроков. Использование активных способностей и магии запрещено. По окончании эффекта безумный вампир приходит в себя с пополненным запасом ПК (все, кого коснулся безумный, отдают 1 ПК ему, лишнее сдается мастерам). Безумный может быть остановлен только применением артефактов, наносящих урон солнцем или огнем (см. правила по Магии), а также путем физического обездвиживания.

Диаблери

Для совершения диаблери необходимо, чтобы жертва находилась в состоянии *торпора* (см. правила по Смерти). После чего проводится ритуал, присутствие мастера при котором обязательно.

Напоминаем, что диаблери крайне не одобряется и является по своей сути ужасным поступком.

Секрет Диаблери оберегается старейшинами намного сильнее секрета обращения новых вампиров, мало кто вообще знает, что это такое действительно.