

Правила по питанию

Киндрэт питаются кровью, подробнее о предпочтениях и способах добычи пропитания можно почитать в теме Факты о киндрэт.

Чипы на пакеты крови выдаются в конверте до старта, один пакет можно использовать для одного кормления одного киндрэт.

В рамках игры события форсируются, каждый собрат должен питаться два раза в сутки, т.е. примерно раз в 12 часов, независимо от времени и продолжительности сна.

Заявить о кормлении необходимо мастеру посредством SMS (либо записки с указанием времени запроса) с указанием следующей информации:

Имя – факт кормления – способ (кратко, либо развернуто, если он нетривиальный).

Например:

Кристоф Кадаверциан – кормление – пакет крови из личных запасов.

или

Миклош Бальза – кормление – (в гробу я видал ваши пакеты) Иду в ближайший поселок в поисках хоть кого-то поаппетитнее. Охочусь в одиночестве, действую незаметно.

В первом случае вы вероятнее всего получаете только подтверждение о том, что кормление засчитано, во втором случае в ответном сообщении могут появиться какие-то последствия (в зависимости от игровых обстоятельств), либо вы просто получите детали вашего приключения.

Внимание, заявляя питание с необходимостью отлучиться, персонаж выходит из игры на 20 минут, может тихо заниматься своими делами, но не взаимодействует с другими играющими персонажами.

Если киндрэт не питается более 12 часов, его показатели силы и воли ослабляются, как при легком ранении, регенерация в данных условиях невозможна.

Еще через 4 часа его показатели опускаются до состояния тяжелого ранения, регенерация также невозможна.

Если киндрэт не питается сутки, он впадает в состояние безумия, никого не узнавая, и, невзирая ни на какие доводы разума, бросается на ближайшего человека с целью утолить кровавую жажду. В этом состоянии киндрэт не может остановиться самостоятельно, пока не выпьет человека досуха.

Показатели во всех случаях полностью восстанавливаются в течение 10 минут после кормления.

Бой/ранения

Все персонажи в зависимости от возраста, способностей и мастерства обладают показателями воли и силы. Показатели будут указаны в вашем игровом паспорте.

Показатель воли влияет на ментальную защиту и атаки, показатель силы – на физическую.

В условиях ограниченной магии может происходить бой на обычном, немагическом оружии. В игру допускаются только резиновые и ларповые ножи/кинжалы. Огнестрельное оружие не моделируется и не допускается к использованию в игре (может быть с собой **только** для антуража).

Индивидуальное боевое взаимодействие

Боевое взаимодействие возможно только один на один. Достопочтенные киндрэт считают ниже своего достоинства нападать на одну цель оравой.

По умолчанию каждый имеет 10 хитов.

Показатель силы – это сила вашей атаки (от 1 до 5), которую необходимо озвучить вслух в момент вступления в боевое взаимодействие.

Независимо от зоны, куда пришелся удар, попадание всегда снимает одинаковое количество хитов. Непоражаемые зоны: шея, голова, пах.

Бой может продолжаться до тех пор, пока количество хитов одного из участников не упадет до 0. Он получает тяжелое ранение и не может продолжать бой.

Если у победителя осталось от 6 до 9 хитов, он получает легкое ранение, от 1 до 5 хитов – ранение средней тяжести и может продолжить бой.

Примечания:

- Напасть со спины нельзя, боевое взаимодействие начинается только с противником, стоящим к вам лицом.
- Бой можно прервать: можно убежать, оттащить нападающего.
- Можно напасть на безоружного.

Ранения

При получении в бою легкого ранения – киндрэт полностью восстанавливают хиты в течение 20 минут.

Показатели силы и воли на время восстановления понижаются на 0,5.

При получении в бою среднего ранения – киндрэт полностью восстанавливают хиты в течение 1 часа.

Показатели силы и воли на время восстановления понижаются на 1.

При получении в бою тяжелого ранения – киндрэт не могут регенерировать без кормления. При нахождении в состоянии тяжелого ранения более 1 часа, киндрэт впадает в кровавое безумие и нападает на первую попавшуюся жертву.

Показатели силы и воли понижаются на 2.

Показатели во всех случаях полностью восстанавливаются в течение 10 минут после кормления.

Примечание: окончательно убить на данной игре нельзя. Люди, присутствующие на игре, могут участвовать в боевом взаимодействии по общим правилам, правила по ранениям для них индивидуальны.

Магия

В рамках кабинетной игры мы осознанно ограничиваем количество способностей, которые могут использовать киндрэт. Мы предполагаем делать упор на социальное взаимодействие. С точки зрения киндрэт, как персонажей, мы считаем, что присутствие ревенанта сдерживает их от активных магических взаимодействий. Мы оставили некоторые небоевые способности, которые выданы в виде индивидуальных моделей или карточек воздействия.

Если вы понимаете, что у вас на игре возникла необходимость воспользоваться заклинаниями, которые не смоделированы на игре, но упомянуты в каноне, вы можете заявить “Магические действие” любому из участников МГ, и мы рассмотрим этот момент в личном порядке.

Боевое взаимодействие при помощи магии на данной игре невозможно.

Территория, на которой проводится Совет, находится под наблюдением ревенанта, и любые взаимодействия подобного характера пресекаются мгновенно – полной блокировкой магических способностей.

Индивидуальные способности

Правила по индивидуальным способностям указаны в загрузках персонажей.

Мы надеемся, что наши игроки не допускают читерства, и применение способностей на игре не потребует вмешательства МГ.

Для чтения мыслей, иллюзий, а также блокировки магии есть открытые правила.

Также небоевые магические воздействия на игре можно осуществлять при помощи ритуалов.

Ритуалы

Как модель, система ритуальной магии строится на интуитивных образах и ассоциативных рядах. То есть в нашей модели нет четко заданных рамок, ритуал строится на фантазии игрока и на ассоциациях вашего персонажа. Все что вам нужно сделать, это понятно описать ваши образы и воплотить их соответственно плану, описанному ниже.

Ритуал – это сложная система, складывающаяся из нескольких равнозначных элементов. Соответственно, киндрэт, каким бы опытным он ни был, прежде чем проводить ритуал, тщательно его продумывает. Ваша манифестация должна быть записана на отдельном листке и отдана любому игротехнику – это и есть процесс чиповки ритуала. После проведения ритуала также необходимо сообщить игротехникам о том, что магический процесс завершен.

Ваш манифест должен содержать следующие положения:

- Цель проведения вашего ритуала – чего вы хотите достигнуть. Цель должна быть сформулирована максимально четко, чтобы избежать эффекта “Джинна”, а также содержать указание на время, расстояние и субъект воздействия (см. Ниже “Параметры ритуала”)
- Символическое поле – место проведения ритуала; зона, ограниченная какой-либо геометрической фигурой. Фигура может быть нарисована на земле, выложена солью, камнями или сформирована любым другим способом.
- Компоненты символического поля (минимум 3) – все элементы, которые вы будете использовать в ритуале с подробным описанием – что они для вас значат, какая ассоциация здесь играет и что данный предмет воплощает. Каждый элемент из сформулированной вами цели должен быть отражен в ритуальном круге. То есть это субъект (как можно более точно), эффект, время и др. К примеру, если вы воздействуете на человека, то вы можете использовать его вещь или антропоморфную фигурку, если вы воздействуете на свою руку - можете использовать какой-то предмет, который надевается на запястье и т.д.
- Финал – завершение ритуала не должно быть размазанным. Оно должно быть четким и ясным. Вы можете произнести фразу “Завершаю ритуал”, задуть свечу или произвести любое другое действие, хоть хлопок в ладоши, которое для вас будет триггером для выхода из ритуального круга.

Параметр “Ритуалы”

Помимо манифеста, вам необходимо произвести подготовительный расчет и записать его в кратком виде на том же листе.

В паспорте у персонажа есть показатель умений “Ритуалы”. Он отражает то, насколько силен ваш персонаж в ритуалах. Персонаж ни разу не проводивший ритуалы имеет значение – 0, киндрэт, знающий основы ритуалов – 4. Максимальным значением обладают главы кланов – 12. Значение умения “Ритуалы” необходимо вам, чтобы понять, какой сложности ритуал вы можете провести.

Каждый ритуал разбит на следующие параметры:

- Количество субъектов
- Расстояние
- Время

Каждый параметр может обладать показателем от 1 до 4. Чем выше показатели каждого из параметров, тем сложнее ритуал, тем глобальнее его эффект. Исходя из вашей цели, вы должны выбрать, сколько единиц вам потребуется для проведения ритуала. Сложенные значения параметров должны быть меньше или равны значению “Ритуалы” в вашем

паспорте. **Коллективный ритуал:** При проведении коллективного ритуала выбирается ведущий – его умения отвечают за возможность проведения ритуала.

Количество субъектов

- 1 единица – 1 субъект
- 2 единицы – группа до 5 субъектов
- 3 единицы – группа до 10 субъектов
- 4 единицы – группа 20 субъектов

Примечание: На каждые следующие +10 субъектов, вам необходимо по 1 дополнительному участнику ритуала.

Расстояние

- 1 единица – в поле видимости
- 2 единицы – в пределах одной локации (здания)
- 3 единицы – в пределах одного города
- 4 единицы – за пределами города

Время

- 1 единица – мгновенное действие, без изменения состояния (что-то узнать, найти, увидеть)
- 2 единицы – длительное действие, без изменения состояния субъекта (установить ментальную связь, прикрепить существо)
- 3 единицы – длительное действие, изменение состояния субъекта (отложенное проклятье, постепенное выздоровление, накопление силы и т.д.)
- 4 единицы – мгновенное действие, изменение состояния субъекта (убийство, мгновенное излечение)

Примечание: В рамках кабинетной игры убить нельзя, вместе эффекта “убийство” получится проклятие или тяжелое ранение.

Пример: Дина Лугат (Ритуалы: 5) хочет установить защиту (время: 2 единицы) на своего брата Валентина (количество субъектов: 1 единица), который стоит вместе с ней в одной комнате (расстояние: 1 единица). Суммарное число параметров ритуала $2 + 1 + 1 = 4$. Значение умения “Ритуалы” Дины выше, чем необходимое число параметров. Это значит, что она без труда может провести этот ритуал.

Пример: Один грустный тхорнисх (Ритуалы: 5) хочет найти (время: 1 единица) бандитов (количество субъектов: 2 единицы), которые украли его любимую кепку, когда киндрэт уезжали из Москвы (расстояние: 4 единицы). И как бы мы не сочувствовали почем зря обиженному тхорнисху, ему придется обратиться к товарищам постарше, так как сумма параметров ритуала $1 + 2 + 4 = 7$ превышает значение его умения.

ВАЖНО: Разница параметров не должна быть больше 2, в противном случае персонаж получает откат, после проведения ритуала. Безопасное значение ритуала: $1+1+2$.
Небезопасное значение: $1+1+4$.

ОГРАНИЧЕНИЕ: Ритуалы создания новых существ, инициации, перехода из клана в клан, Витдикта и другие сложные магические манипуляции требуют знания уже существующих “Манифестаций”. Если ваш персонаж не располагает такими знаниями, то он не может провести ритуал, даже если на первый взгляд показатель умения удовлетворяет параметрам ритуала. Если вы собираетесь провести ритуал, требующий уже существующей манифестации, мастера вас предупредят.

Отыгрыш ритуала отдается на откуп игроку. Вы можете использовать предметы, создавать визуальные эффекты, отыгрывать ритуальные песнопения или обойтись простым прочтением манифеста вслух внутри ритуального круга с ритуальным предметом. Однако МГ призывает вас делать игру красивой и атмосферной для себя и окружающих.

Чтение мыслей

На игре есть персонажи, которые способны читать мысли. Существует два типа менталистов:

Телепат

Читает «текст». Если воля телепата выше вашей, закрыться от него невозможно.

Игротехнически: телепат касается вас и произносит словесный маркер «Ответь на мой вопрос» и озвучивает значение воли, после чего задаёт вопрос, который касается непосредственно текущего момента, например о том, о чем вы беседуете. Вы обязаны ответить честно. Если разница в воле не больше 1 – вы замечаете, что у вас прочли мысли. Если разница 2 или больше – прочтение мыслей осталось для вас незамеченным.

Примечание: пока физический контакт не прерван, телепат продолжает вас читать. Новые вопросы он не может задавать, вы просто продолжаете говорить на заданную тему, пока не ответите полно.

Пример: Дарэл Даханавар любезно беседует с Амиром Асиманом о том, зачем тот поджег занавеску над ним. Амир вежливо отвечает, что ему не нравится здешний интерьер. Дарэл касается его плеча и читает мысли, задавая вопрос: «Почему ты на самом деле это сделал?» Амир, уже без утайки отвечает: «Надеялся, что если не тебя подпалю, то хоть душу отведу». Воля Дарэла – 4, Амира – 3, он почувствовал, что его истинные мысли прочли и мысленно обругал треклятого телепата.

Сенсор

Читает эмоции, намерения, истинные настроения.

Игротехнически: сенсор касается вас и произносит словесный маркер: «Что ты чувствуешь по поводу...?/Что ты чувствуешь сейчас?», озвучивает значение воли и при необходимости уточняет запрос. Вы обязаны честно описать свои эмоции, касательно заданного вопроса, ответить правда это была или ложь. Независимо от разницы значений воли, вы не чувствуете, что ваш эмоциональный фон считали. Исключение – телепаты, они чувствуют вмешательство в любом случае.

Пример: Словен Грейганн обеспокоен, что Паула Фэриартос утаивает свои намерения касательно Миклоша Бальза. Она нарисовала его портрет с рогами и утверждает, что эта карикатура не повлечет за собой никакого эффекта и таким образом она просто намекает, что кто-то в клане ему не верен. Словен читает ее эмоциональный фон, касаясь ее руки, и уточняет: «Правда ли это и что ты на самом деле чувствуешь?» Паула отвечает, что Миклош ее чем-то очень разозлил и на самом деле этот рисунок может на него как-то повлиять». При этом она вправе не уточнять, что именно ее злит и что у Миклоша от этого на самом деле отрастут симпатичные рога.

Значение воли Словена – 4, Паулы – 2, но она все равно не чувствует, что ее прочитали.

Иллюзии

На игре есть персонажи, которые способны создавать иллюзии.

Ситуативные иллюзии

Иллюзионист может создать вокруг вас ситуацию, показать какое-либо видение. При этом иллюзии могут быть осязаемыми, но **не могут** причинить вам физического вреда.

Игротехнически: иллюзионист выдувает мыльные пузыри, моделируя создание иллюзии. Далее он вслух озвучивает то, что видит субъект иллюзии. Простые оптические эффекты видят все присутствующие в помещении, более сложные ситуации с изменениями окружающей обстановки требуют сосредоточения иллюзиониста на одной цели, которую он озвучивает вслух, если субъект воздействия не очевиден.

Эффект ситуативных иллюзий длится не более 10 минут, после чего иллюзия растворяется. Иллюзионист может растворить иллюзию в любой момент до истечения срока действия любым

логичным словесным маркером, например “Рассеиваю”.

Пример: Соломея Лигаментиа решила развеселить Кристофа Кадаверциан, потому что после Совета он какой-то грустный.

Она создает иллюзию, выдувая мыльные пузыри, и озвучивает: “Из-под стола начинает стремительно расти зеленый плющ, который оплетает всю комнату. Под потолком парит уменьшенный Темный охотник”. Кристоф в умилении, он может погладить севшего ему на плечо маленького Темного охотника. Так как в комнате еще присутствуют Дина и Валентин Лугат, они также наблюдают разворачивающуюся картину.

Пример: Иноканоан Лигаментиа решает преподать урок Пауле Фэриартос и погружает ее в иллюзию. Он выдувает мыльные пузыри и озвучивает: “Ты видишь вокруг себя комнату с зеркалами. Подходя к разным зеркалам ты видишь очень похожие на тебя отражения, но каждое из них отличается какой-то деталью <...>”.

Так как в комнате они были одни, Иноканоану не потребовалось перед описанием иллюзии обращаться к Пауле по имени, очевидно, что субъектом является она. Однако, так как это более сложная иллюзия, подразумевающая глобальные изменения окружающего мира и направленная на конкретного собрата, зашедший в комнату Якоб Асиман застанет только сидящих друг напротив друга Паулу и Иноканоана, не увидев никаких зеркал.

Примечание: нахождение в такой иллюзии также заканчивается через 10 минут, либо раньше, если иллюзионист выводит вас самостоятельно.

Предметные иллюзии

Иллюзионист может наложить иллюзию на определенный предмет или человека. Визуальные изменения осязаемы.

Игротехнически: иллюзионист выдувает мыльные пузыри, моделируя создание иллюзии.

Далее он прикрепляет к предмету красный чип с описанием внешнего вида предмета, либо прикрепляет к человеку красный бейдж с описанием или именем того, в кого визуальное превратился человек.

Эффект предметных иллюзий длится 1 час. Иллюзионист может растворить иллюзию в любой момент до истечения срока действия любым логичным словесным маркером, например “Рассеиваю”.

Пример: Соломея Лигаментиа решила подшутить над Миклошем Тхорнисх. Она находит Рэйлен Тхорнисх и создает иллюзию, выдувая пузыри, а затем прикрепляет Рэйлен красный бейдж с надписью “Миклош Бальза”. Рэйлен не сразу замечает подвох, только когда она заходит в комнату к нахтоттеру, оттуда слышатся возмущенные возгласы. Следующий час недовольному Миклошу приходится разъяснять всем интересующимся, кто тут на самом деле босс.

Пример: Соломея решила продолжить веселить братьев и накладывает иллюзию, выдувая пузыри, на кувшин с водой. Она прикрепляет к кувшину красный чип, теперь он выглядит как кувшин с кровью, и даже имеет слабо выраженный соответствующий запах. Проголодавшийся Словен Грейганн, проходя мимо, решает налить себе стаканчик. Сделав глоток, он отплеивается, никакая это на самом деле не кровь. Однако коварный кувшин еще в течение часа продолжает дурачить братьев.

Блокировка магии

Ревенант обладает способностями заблокировать магию киндрэт полностью или частично.

Блокировка магии на территории

Ревенант может накрыть «колпаком» всю территорию коттеджа, тогда никто из киндрэт не сможет применять свои магические способности и особые умения внутри здания. Показатели силы и воли при этом не меняются.

Игротехнически: на общей территории будет расположена табличка, на которой будет написан текущий статус, например «магия заблокирована на территории коттеджа/зала Совета/не заблокирована».

Индивидуальная блокировка

Существует возможность заблокировать способности конкретного киндрэт.

В случае, если ваши силы заблокированы, вы получите уведомления от игротеха. С этого момента блок действует 1 час и спадает, если не был продлен очередным уведомлением. Вы не можете пользоваться магией и особыми способностями. Показатели силы и воли при этом не меняются.

Помните, что использование магии на Совете – моветон.

Правила по экономике

Деньги в мире Киндрэт имеют не меньшую власть, чем магия, ведь все хотят обустроить свое жилище, иметь средство передвижения, не иметь ограничений для входа в высшее общество людей для охоты, развлечений и деловых контактов и так далее.

Услуги по найму людей и собратьев, артефакты, территории, полезные контакты - все это можно получить за деньги.

На старте игры у каждого персонажа есть личный счет, коим он волен распоряжаться как угодно. Доступ к счету можно передать, передав его номер и свой уникальный пароль. Существуют также клановые счета, доступ к которым может быть у нескольких персонажей на старте. У каждого при этом остается свой личный пароль. Свой доступ также можно передать третьему лицу.

Чтобы совершить транзакцию необходимо отправить SMS мастеру (либо передать записку с указанием времени запроса) с информацией следующего вида:

- Номер счета отправителя (напр.: 123)
- Личный пароль (напр.: Миклошкрокодил)
- Сумма перевода (напр.: 100 000 у.е.)
- Номер счета получателя (напр.: 234)
- Сообщение получателю (напр.: За красивые глаза.) - данный пункт не обязателен.

Кратко сообщение может выглядеть так:

345 – тхорнисхирулят – 50 000 у.е. - 456 – Гранд Леди на пенсию.

История движения средств на счетах сохраняется, владелец пароля может запросить историю при помощи SMS мастеру:

Номер счета - Личный пароль - Выписка (напр.: *567 – земрансуперстар – выписка*)

Ценные предметы

Оплачивать услуги можно также при помощи ценных предметов, напр. драгоценных камней и металлов, древних свитков и т.п.

Такие предметы могут не нести в себе никаких дополнительных свойств, но должны быть предварительно зачипованы.

Ценность таких предметов при сделке устанавливается персонажами самостоятельно.

Правила по сексу

Собратьям мира Киндрэт доступны физические удовольствия на любой вкус, как с людьми, так и с собратьями.

Киндрэт не способны к деторождению, невосприимчивы к человеческим заболеваниям (разве что могут передать болезнь с кровью одной жертвы другой), поэтому никаких неожиданных последствий могут не опасаться.

Секс отыгрывается переплетением пальцев партнеров с последующим укладыванием на любую горизонтальную поверхность (либо прижатием к стене).

При желании можете дополнить отыгрыш чем угодно по мере фантазии и договоренности, однако сохраняйте маркер сплетенных пальцев, дабы факт свершившегося игрового секса оставался очевиден.

Вампирский поцелуй

Нередко среди Киндрэт практикуется “вампирский поцелуй” – испытание крови не для кормления или восполнения сил, а с целью получения обоюдного удовольствия.

Вместе с кровью передаются вкусовые ощущения и эффекты от еды/напитков/веществ, которые были употреблены жертвой.

Говорят, что кровь представителей разных кланов киндрэт разная на вкус, а Кадаверциан и вовсе ядовитые. Но вряд ли так говорят те, кто проверял это на практике.

Отыгрыш вампирского поцелуя осуществляется прикосновением двумя пальцами к шее или запястью жертвы с последующим легким нажатием. При желании можно дополнить отыгрыш, но сохраняйте данный маркер до или после свершившегося действия.