

Правила по магии и клановым способностям.

Общая информация

Элизиум настолько прекрасное место, насколько и загадочное. А потому тут могут происходить всякие странные вещи, например, перестают работать заклинания, притупляются вампирские особенности, проявляются потусторонние сущности...

Элизиум искажает любые проявления магии, поэтому безопасно пользоваться можно только клановыми способностями, что работают от силы вашей крови, ритуальной магией, что является стабильной благодаря дополнительным атрибутам и артефактам.

Все физические маркеры необходимые для моделирования магии и клановых способностей выдаются мастерами.

Клановые способности

Клановые способности делятся на активные и пассивные.

Пассивные способности работают без траты ПК даже при нахождении вампира в различных состояниях (обездвижен, торпор, смерть). Применение активных способностей тратит ПК (чипы) только из паспорта персонажа. Применение большего количества ПК, чем указано в правилах, для применения способности не усиливает способность, т.е. не несет никакого смысла.

Любой активной способности, направленной на вас, можно полностью сопротивляться, затратив количество ПК необходимого для активации (без учета бонусов от клановых способностей, ритуалов или артефактов). Если жертва успешно сопротивлялась вашей способности, то вы можете попробовать повторно применить способность, вновь потратив ПК, необходимые для ее активации.

Пример, для магического воздействия на Вентру необходимо затратить базово 1 ПК и 1 ПК дополнительно (действие способности), для сопротивления необходимо потратить 1 ПК.

Большинство активных клановых способностей делится на уровни:

Начальный – доступен всем вампирам клана. (Неофиты, служители, старейшины)

Средний – доступен вампирам старше 11 поколения (Служители, старейшины)

Высший – доступен вампирам старше 7 поколения (Старейшины)

КЛАН ВЕНТРУ

Могущество – пассивная способность. Позволяет частично игнорировать клановые особенности и магию других вампиров.

Для любого магического воздействия или применения способности на представителей клана Вентру необходимо затратить в 2 раза больше крови.

Доминирование – активная способность. Позволяет отдать приказ более слабому вампиру.

Ментальное воздействие.

Представитель клана Вентру может внушать свою волю одной цели за раз. Внушение должно быть конкретным и выполнимым, а также должно выполняться в пределах игровой зоны и не может затрагивать неигровые составляющие (неигровые вещи, присутствие на мероприятии), то есть внушения «Служи мне», «Найди мне человека» или «Покинь место проведения бала» не сработают. Внушения «Убей себя», «Убей кого-то» также запрещены. В случае успешного внушения после истечения времени или после исполнения воли, жертва получает иммунитет к любому ментальному воздействию на 1 час.

По окончании действия внушения жертва помнит, что находилась под ним, но не помнит того, кто внушил.

Отыгрыш: произнести словесный маркер «Доминирование» глядя в глаза, тайно или в открытую отдать команду, поручение или приказ.

Начальный уровень:

Словесный маркер «Команда». Затратив 1 ПК, Вентру может выдать простую команду длиной не более 1-2 слова без уточнения деталей. Стоит учитывать, что цель должна сразу начать выполнять поручение, но может отвлечься на внешние раздражители и обстоятельства. Внушение начального уровня спадает через 5 минут вне зависимости от того, выполнен приказ или нет.

Средний уровень:

Словесный маркер «Поручение». Затратив 2 ПК, Вентру может выдать поручение длиной не более 5 слов, с уточнением деталей. При выполнении поручения, жертва не отвлекается, но явная угроза жизни может отсрочить выполнение приказа. Внушение среднего уровня спадает через 10 минут, вне зависимости от того, выполнен приказ или нет.

Высший уровень:

Словесный маркер «Приказ». Затратив 3 ПК, Вентру может отдать приказ, который не имеет ограничений по количеству слов и невозможно отменить другими способностями. Время действия – 20 минут. Жертва не отвлекается на сторонние обстоятельства и четко выполняет приказ. Внушение высшего уровня спадает через 20 минут, вне зависимости от того, выполнен приказ или нет. Не может применяться чаще 1 раза в час.

Внушения, противоречащие сути другого вампира, не выполняются. Жертва отыгрывает сильную головную боль, мучения от диссонанса в течение 1 минуты.

Например, приказ для Фериартос о причинении вреда другим вампирам, предметам искусства не будет исполнен.

КЛАН ФЭРИАРТОС

Очарование – пассивная способность. Позволяет приковывать к себе взгляды, вызывать симпатию, желание находиться рядом разумных существ. На близком расстоянии притупляет агрессию разумных существ в сторону обладателя способности.

При общении с представителями клана Фериартос необходимо выражать комплименты их творчеству или внешнему виду, нельзя по собственной воле проявлять агрессию.

Не является ментальным воздействием.

Телепатия – активная способность. Позволяет создавать ментальную связь, благодаря которой появляется возможность читать мысли и желания цели.

Ментальное воздействие.

Представитель клана Фериартос может взаимодействовать с тонкими материями разума жертвы. В случае успешного внушения по окончании эффекта, жертва получает иммунитет к любому ментальному воздействию на 30 минут.

Отыгрыш: произнести словесный маркер «Телепатия», коснуться жертвы, тайно сообщить эффекты.

Начальный уровень:

Словесный маркер «Чтение мыслей» и касание головы жертвы. Затратив 1 ПК, Фериартос может узнать мысли и чувства жертвы за последние 3 минуты. (Игрок честно сообщает мысли, касающиеся игровых моментов или персонажей)

Средний уровень:

Словесный маркер «Эмоции» и касание головы жертвы. Затратив 2 ПК, Фериартос может навязать кратковременные эмоции (длительность 5 минут). Жертва не помнит, что эмоции «ложные», считает их своими.

К таким эмоциям относятся:

- Раздражение – возмущение человеком, группой людей или ситуацией;
- Влюбленность – легкое чувство симпатии к человеку или предмету;
- Радость – хорошее настроение, веселость;
- Уныние – потеря настроения, легкая апатия;
- Стыд – неудобство перед кем-то или за какие-то действия.

Высший уровень:

Словесный маркер «Эмоции» и касание головы жертвы. Затратив 3 ПК, Фериартос может навязать чувства (длительность 10 минут). Жертва не помнит, что чувства «ложные», считает их своими.

К чувствам относятся:

- Гнев – ярость на человека или группу людей, желание расправы;
- Страсть – сильное влечение к человеку или объекту;
- Отвращение – отрицательное отношение к человеку или группе людей;
- Страх – боязнь за собственную жизнь;
- Скука – безразличие ко всему происходящему;
- Эйфория – удовлетворение действием или происходящей вокруг ситуацией.

КЛАН БРУХА

Стойкость – пассивная способность. Позволяет снижать физические воздействия на организм, быстрее восстанавливаться.

Любое физическое воздействие на представителей клана Бруха оказывается слабее.

Пример, Бруха способны передвигаться, когда их удерживают физически (другие вампиры или артефакты). Урон от огня и солнечного света не отправляет Бруха в торпор мгновенно.

Бестелесность - активная способность. Позволяет игнорировать физические воздействия.

Представители клана Бруха могут становиться нематериальными, но при этом остаются видимыми.

Отыгрыш: произнести словесный маркер «Бестелесность».

Начальный уровень:

Затратив 1 ПК, Бруха могут пропустить сквозь себя небольшой предмет (артефакт) или избежать касания другого вампира. Бестелесность длится несколько секунд. (В ответ на применение артефакта или касание Бруха заявляет, что действие другого вампира не сработало.)

Средний уровень:

Затратив 2 ПК, Бруха могут наделить бестелесностью предмет, которого касаются, или скрыть последствия любого ритуала. (Предмет может быть убран в рукав или карман, но применяется, как будто находится в руках; разложенные предметы и красная лента собираются и отдаются мастерам)

Высший уровень:

Затратив 3 ПК, Бруха могут преодолеть сопротивление барьеров* или внутренней силы другого вампира. Проход сквозь закрытые двери осуществляется в присутствии мастера. (Пройдя сквозь установленный барьер, Бруха сразу становится материальным на противоположной стороне, внутри барьеров не может становиться бестелесным). Произнесенный на ухо словесный маркер «Воплощение», означающий, что Бруха прервал свою бестелесность в определенный момент, позволяет нанести вред телу жертвы (жертва *Воплощения* сама выбирает, какая часть тела повреждена и не может ей пользоваться – перевязка зеленой лентой, как при последствиях пытки).

*Барьеры устанавливаются с помощью ритуалов.

КЛАН АСИМАН

Самоконтроль – пассивная способность, Позволяет сопротивляться эффектам подчинения и повышает болевой порог.

Для любого ментального воздействия на представителей клана Асиман необходимо затратить на 1 ПК больше. Асиман не чувствуют боли.

Изменчивость – активная способность. Позволяет изменять плоть и кости, подчинённые воле Изверга.

Представители клана Асиман могут искажать собственные тела в нечто ужасное или прекрасное, копировать чужую внешность

Начальный уровень:

Словесный маркер «Жертва». Затратив 1 ПК, и, указав конечность или дополнительную модификацию тела, которую приносит в жертву, Асиман может избежать любого воздействия, которое могло бы отправить его в торпор. (Конечность или внешняя дополнительная модификация тела перевязывается зеленой лентой и не может использоваться.)

Средний уровень:

Словесный маркер «Впечатляющая внешность». Затратив 2 ПК, Асиман может обрести привлекательность и обаяние на 10 минут. Становясь желанным, привлекает внимание не хуже фотомодели. Не может использоваться чаще 1 раза в час, эффект проходит мгновенно, что вызывает некоторые вопросы у жертвы. (Находящиеся поблизости обращают внимание на Асиман, пытаются завладеть его вниманием).

Важно: в случае конфликта с пассивной способностью Фериартос работает сильнее нее.

Не является ментальным воздействием.

Высший уровень:

Визуальный маркер: Асиман делает небольшую разминку, массирует руки и лицо в течение минуты, затем надевает маску (полумаску), указывает на бейдже данные жертвы. Затратив 3 ПК, Асиман копирует внешнее сходство с любым вампиром, которого касался на 30 минут.

КЛАН ТРЕМЕР

Чувство ауры – пассивная способность. Позволяет замечать изменения, проявления в ауре вампиров.

Представители клана Тремер замечают понятные только им обозначения на других вампирах (в т. ч. на других Тремерах).

Проклятья – активная способность. Позволяет накладывать кратковременные или долговременные негативные эффекты.

Представители клана Тремер способны воплощать свою озлобленность в реальный мир и накладывать на жертв негативные эффекты.

Отыгрыш: Словесный маркер «Проклятие» и касание рукой жертвы.

Начальный уровень:

Словесный маркер «Немота», «Слепота» или «Глухота». Затратив 1 ПК, Тремер может наложить один из эффектов длительностью 10 минут на жертву. Жертва обязана отыгрывать:

Немота – сложности в общении, бессвязные звуки или полное молчание;

Глухота – звон в ушах, переспрашивание или полностью не слышит;

Слепота – затуманенный взгляд, невозможность видеть дальше 1 метра.

Средний уровень:

Словесный маркер «Слабость». Затратив 2 ПК, Тремер может наложить эффект слабости длительностью 20 минут на жертву. Жертва обязана отыгрывать физическую слабость, усталость, хромоту или невозможность быстро двигаться. Жертва не может *обездвиживать* другого вампира, а для ее удержания необходим всего 1 человек.

Важно: Бруха под этим проклятием не могут передвигаться, будучи *обездвиженными*, но требуется также 2 человека.

Высший уровень:

Словесный маркер «Паранойя». Затратив 3 ПК, Тремер может наложить эффект длительностью 30 минут на жертву. Жертва обязана отыгрывать подозрительность, недоверие к окружающим. Каждый, кого видит жертва, кажется ему заклятым врагом.

Не является ментальным воздействием.

КЛАН ГАНГРЕЛ

Регенерация – пассивная способность. Позволяет быстрее восстанавливать повреждения организма.

Представители клана Гангрел восстанавливают 1 ПК в 2 часа (не выше максимума), если не находятся в состоянии голода. Последствия пыток у Гангрел проходят со временем (1 последствие раз в час).

Превращение – активная способность. Позволяет изменять облик, превращаясь полностью или частично в выбранное животное.

Представители клана Гангрел наделены способностью проявлять своего внутреннего зверя во внешности. Обращаясь, Гангрел получают дополнительные возможности.

Отыгрыш: обращенная часть тела одевается во что-то меховое, или в случае отсутствия возможности перевязывается желтой лентой. Полное обращение отыгрывается маской животного (остальные элементы: лапы, мех, при этом желательны, но не обязательны). Гангрел отыгрывает все ощущения от изменения: морщится от боли, рычит. Процесс превращения со стороны выглядит отвратительно.

Начальный уровень:

Визуальный маркер: подвязывание желтой лентой или надевание меха. Затратив 1 ПК, Гангрел может обратить одну из частей тела (руки, ноги, тело, голова) по отдельности на 5 минут.

Средний уровень:

Визуальный маркер: подвязывание желтой лентой или надевание меха. Затратив 2 ПК, Гангрел может необратимо превратить одну из частей тела на постоянной основе (пользоваться как человеческими частями тела уже невозможно)

Высший уровень:

Визуальный маркер: надетая маска животного, отыгрыш превращения в течение 1 минуты со всеми сопровождающими ощущениями. Затратив 3ПК, Гангрел может полностью обратиться на 10 минут. (Не может использоваться чаще, чем 1 раз в час)

Эффекты обращения:

Руки – положив обе руки на плечи жертвы, лишает её 1 ПК, не восстанавливает себе.

Ноги – не может быть обездвижен другими вампирами (магия и артефакты работают).

Тело – позволяет один раз за обращение проигнорировать любое вредоносное физическое воздействие.

Голова – для любого ментального воздействия на Гангрела необходимо затратить в 2 раза больше ПК.

ДЖОВАННИ

Некромантия – активная способность. Позволяет взаимодействовать с мертвыми телами и потусторонними сущностями.

Представитель клана Джованни может разговаривать с недавно умершими персонажами, определять от чего погиб вампир, способен замечать присутствие потусторонних сущностей. Джованни могут наделять движениями тело недавно умершего, направлять волю потусторонних сущностей.

Отыгрыш: «черный хайратник» (черная лента шириной не менее 5 см) – проявление способностей Джованни

Начальный уровень:

Разговор с мертвым. Словесный маркер «Разговор с мертвым» и указание на конкретную цель. Каждый вопрос затрачивает 1 ПК, умерший или потусторонняя сущность отвечает односложно. (Для трупов вампиров работает только 10 минут с момента смерти, пока игрок находится рядом с местом смерти).

В течение 10 минут с момента смерти без траты ПК может понять причину смерти (игрок рассказывает некроманту последнее мгновение своей не-жизни). Если прошло более 10 минут, то, исследуя прах, может затратить 1 ПК, чтобы угадать причину смерти (мастер говорит «да» или «нет»).

Средний уровень:

Следы смерти. Словесный маркер «Следы смерти» и указание на конкретную цель. Затратив 2 ПК, Джованни может узнать, убивала ли цель кого-либо недавно и, если да, то имя жертвы. (Игрок честно отвечает некроманту про события, произошедшие на балу).

Воля некроманта. Словесный маркер «Воля некроманта» и указание на конкретную цель. Затратив 3 ПК, Джованни может направить потустороннюю сущность на конкретного вампира. (Сущность обязана применить свою способность на того, на кого указал Джованни)

ЛАСОМБРА

Власть над тенью – активная способность. Позволяет управлять тенями.

Представитель клана Ласомбра может использовать тени для того, чтобы направлять жертву, подслушивать и подглядывать, прятаться.

Отыгрыш: серебристая лента – проявление способностей Ласомбра, которые заметны окружающим.

Начальный уровень:

Затратив 1 ПК, Ласомбра может потребовать совершения действия при определенном условии. Серебристая лента, повязанная на ком-то, означает, что вампир может поступить, как ему сказал Ласомбра (Вампир Ласомбра ставит конкретное условие «Когда произойдет что-то, то сделай так»).

Средний уровень:

Затратив 2 ПК, Ласомбра может оставить часть своей тени на предмете или окружении. Серебристая лента, повязанная на предмет или элемент окружения, означает, что Ласомбра может видеть и слышать, что происходило рядом с ней (Когда Ласомбра задает вопросы о конкретном месте, где находится лента, вы обязаны честно ответить на них).

Высший уровень:

Затратив 3 ПК, Ласомбра могут спрятать себя или других вампиров в тенях. Прозрачная черная ткань (вуаль) на голове персонажа означает, что он сокрыт в тенях. Другой вампир, спрятанный в тенях, не может двигаться, а попав под воздействие солнечного света или огня, не умирает, а «вываливается» из тени. Сами Ласомбра могут передвигаться в тенях, тратя ПК, в случае попадания солнечного света или огня покидают помещение. (Окружающие, кроме самих Ласомбра, не видят, не слышат и не могут случайно натолкнуться на такого персонажа)

Любое проявление способностей Ласомбра можно уничтожить с помощью солнечного света или огня. (Ленты снимаются в присутствии мастера)

МАЛКАВИАН

Прорицание – способность позволяющая видеть скрытое, читать будущее, получать подсказки от сверхъестественных сил.

Представитель клана Малкавиан может давать ответы на заданные вопросы. Его слова могут оказаться правдой (информация от мастеров) или вымыслом, в любом случае ответ, полученный вами, это всегда загадка.

*Малкавиан может получать информацию от мастеров, расходуя кровь или проводя ритуалы.

КВЕЙ-ДЖИН

Призрачность – пассивная способность. У Квей-джин отсутствует кровь.

Вместо крови у Квей-джин энергия, потреблять которую остальные вампиры не могут. Однако сами Квей-джин могут превращать выпитую кровь в энергию.

Двойник – активная способность. Позволяет принимать облик другого вампира, в том числе подделывая ауру.

Употребив плоть другого вампира, и, затратив энергию (ПК) в зависимости от поколения вампира (старейшина – 3ПК, слугитель – 2 ПК, неопит – 1 ПК), Квей-джин может на 30 минут полностью скопировать облик и ауру жертвы.

Отыгрыш: лицо Квей-джина закрыто маской (полумаской); на бейдже написано, какой облик принят в данный момент.

Ритуалы

Сильная магия, требующая в процессе сотворения дополнительные предметы.

Ритуалы могут быть созданы игроками и согласованы с мастерами. А также есть список ритуалов, подготовленный мастерами, которые будут выданы игрокам.

Все ритуалы проходят только в присутствии мастера. Ритуалы обязательно должны быть записаны – если вы знаете ритуал, у вас есть текст его проведения. Ритуалы могут быть переписаны в процессе игры самими игроками у тех, кто знает ритуал. Все предметы необходимые для того или иного ритуала доступны в рамках игрового процесса, т.е. находятся в игровых зонах.

Опознавательным признаком ритуала является красная лента шириной не менее 5 см выложенная кругом на столе или полу. Ритуал считается начавшимся, когда все необходимые предметы выложены внутри круга. Прервать уже начавшийся ритуал нельзя. После проведения ритуала на его месте остается лента и предметы, забирать предметы после окончания ритуала запрещено (если иное не написано в описании ритуала).

Нашедший место проведения ритуала может попробовать опознать, какой ритуал был проведен, если знает его.

Артефакты

Физически представленные предметы, обладающие магической силой.

Артефакты могут быть выданы мастерами, спрятаны в Элизиуме или заявлены игроками. Каждый артефакт зачинован и обладает сертификатом, в котором описаны его свойства. Если вам попался артефакт, свойства которого скрыты, значит, его свойства знают только владелец или мастера. Узнать их можно либо спросив у владельца, либо применив в присутствии мастера. Артефакты могут быть опасны!

Артефакты, использующие в себе солнечный свет и огонь, моделируются направленными фонариками. (Пользоваться реальным огнем запрещено)

Заявить артефакт можно описав внешний вид и свойства Главному мастеру, при допуске вы получите сертификат с его описанием. Ограничения для артефактов, заявляемых игроками:

Одежда, костюм персонажа не может являться артефактом.

Артефакты не дают 100% защиты на постоянной основе.

Артефакты не дают бонусов или штрафов, которые невозможно реализовать в рамках игрового процесса.

Артефакты не наделяют способностями, модели и механики которых не описаны в правилах.

Артефакты не могут применяться броском предмета в другого игрока.

Один артефакт – один эффект (исключая возможные штрафы за применение артефакта).