**ОБЩИЕ ПРАВИЛА**

**Общая информация**

Любые возникающие спорные моменты на игре решаются мастерами. Если между игроками возникает рулежка, ее решение всегда определяется словом мастеров.

На игре недопустимы никакие откаты.

Игра проходит ночью в реальном времени с 20:00 по 06:00. Точное время, когда просыпается конкретный игрок, определяется его значением человечности/пути.

Для вампиров вводится параметр «положение», который объединяет в себе статус, силу крови и возраст. На игре для игроков будут следующие положения:

• Гуль - человек, питающийся кровью вампира (домитора). не

• Неонат - новообращенный или же просто молодой вампир 13-12 поколения в возрасте до 100 лет, имеет запас крови из одного блад пойнта.

• Анцилла - "оперившийся" вампир 11-10 поколения в возрасте 100 - 200 лет, имеет запас крови из двух блад пойнтов.

**Маскарад**

На игре существует понятие Маскарад. Его можно нарушить различными способами:

- питаться в условиях запрета на охоту;

- питаться в зоне, на которой лежит нарушение Маскарада

- прямо раскрыть Маскарад смертному: в разговоре, послании и т.д.

- использовать дисциплины, нарушающие Маскарад, в присутствии посторонних;

- демонстрировать людям базовые сверхъестественные способности, в том числе при сражении между сородичами (выносливость, сила, скорость реакции);

- устраивать сражения между сородичами в людных местах

и т.д.

Подробнее про Маскарад - см. правила по Стратегии.

**Оружие и инвентарь**

На игре в качестве оружия используются:

- ларповое оружие (использование и демонстрация ларпового оружия длиной более 30 см. вызывает незначительное нарушение Маскарада)

- кол;

- когти. Надеваются только при использовании способностей дисциплины Превращения;

- огнестрельное оружие (моделируется НЕРФом)

Требования к оружию:

**Кол** – палка с закругленными концами длиной от 15 до 30 см и диаметром от 3 до 5 см. Должен выглядеть антуражно, а не как необструганная палка. Допускаются деревянные колья, но ларп всячески приветствуется.

**Когти** – Должны выглядеть как когти и быть изготовлены из мягкого материала. Рекомендуемый материал исполнения - латекс, каремат. Возможно исполнение из резины. Максимальная длина 30 см.

**Холодное оружие** длиннее 30 см - только ларп. Мечи разрешены только старейшинам (которых нет) и строго определенным персонажам с подходящим концептом (которых очень немного). Весь остальной ларп должен моделировать современное и “урбанистическое” оружие. Не стоит забывать, что наша игра проходит по 2019 году, а в 2019 году человек, идущий по улице с мечом, явно выделяется среди окружающих, не говоря о том, как трудно достать настоящий меч в наши дни. Поэтому приветствуется всевозможный урбанистический ларп, такой как пожарные топоры, бейсбольные биты, арматуры, дорожные знаки и т.д.

**Огнестрел** моделируется нерфом, разумеется антуражным (т.е. он минимум должен быть покрашен в черный или металлический цвет), допускается нерф, стреляющий стандартными снарядами (пули, шары), кроме пулеметов. Каждый огнестрел согласуется с мастером.

**Броня** - обсуждается индивидуально с мастером, но примерные общие критерии таковы:

Мотоциклетная защита, самодельная урбанистическая броня, разгрузки и бронежилеты, саперные костюмы - добавляют 1 хит. Определенные виды брони вызывают незначительное нарушение маскарада.

Использование «щитов» запрещено!

**Здоровье, ранения и лечение**

В игре используется хитовая система. Каждый персонаж имеет определенное число хитов: вампиры 3 хита, гули 2 (при условии, что у них не истрачен бп), люди 1. По завершении боевки вампир и гуль, если не впал в торпор/тяжран, могут восстановить все свои хиты за 1 блад пойнт.

Гуля можно вывести из тяжрана, отпоив одним бп вампира или проведя операцию. Вампиры выходят из торпора по ранению только по прошествию времени, определяемого уровнем человечности/пути.

Максимальное количество хитов игрока не может превышать 5. Даже если ваша броня и дисциплины дают суммарный бонус выше этого числа, ваше значение хитов равно 5.

Поражаемой зоной является все тело, кроме головы (кроме стрельбы из НЕРФа), шеи, кистей, стоп и паха. При падении хитов до нуля (или уходе в минус) вампир впадает в торпор, а гули и смертные считаются тяжело ранеными. Вампир в торпоре не способен двигаться и говорить, тяжело раненный гуль/человек способен издавать негромкие звуки и передвигаться с посторонней помощью. Персонажа в торпоре/тяжелом ранении можно добить. Для этого требуется громко и четко сказать «добиваю» и отыграть добивание с помощью оружия или когтей.

Вампир в торпоре умирает, если не будет транспортирован в безопасное место к концу игровой ночи. Тяжело раненный гуль – если в течение часа ему не дали испить крови вампира или не отказали помощь навыком медицины (*подробнее - в правилах по навыкам*). Человек – если ему в течение часа не дали становление/гуление. Время торпора по ранению для каждого вампира различно и зависит от уровня человечности/пути просветления. Для высокой человечности - 1 час, для средней - 2 часа, для низкой - 4 часа. Проснувшись от торпора, сородич вылечивает все свои повреждения, кроме агравированных. Если же все повреждения были агравированные, сородич просыпается в одном хите и сохраняет остальные повреждения. Вампир из торпора всегда выходит в состоянии голода (см. ниже).

Кол вампиров обездвиживает. В таком состоянии вампир находится до тех пор, пока не вытащат кол. В состоянии “обездвижен” персонаж не может совершать никаких игровых действий.

Атакой считается попадание (не колющее) оружием (холодным, когтями или колом, попаданием каждого снаряда из нерфа) в другого игрока, а также испитие (см. ниже). Атака может совершаться только одной конечностью или двуручным оружием. Одновременно наносить урон двумя руками нельзя, если обратного не сказано в правилах по дисциплинам. Персонажи, не владеющие Стремительностью, не могут держать в руках одновременно два оружия. Исключением являются когти, атака когтями позволяет атаковать одновременно двумя руками.

Одно попадание любым оружием ближнего боя (кроме кола) по умолчанию снимает один хит. Запрещены любые колющие удары, в том числе и когтями.

Огнестрел при попадании вампиру в голову снимает все хиты и вводит вампира в торпор, а людей\гулей убивает (Персонажи, обладающие вторым уровнем дисциплины Стремительность или вторым уровнем дисциплины Стойкость имунны к огнестрелу, см. подробности в правилах по дисциплинам). Запрещено умышленно закрывать голову. Попадания в такой “блок” считается результативным. При попадании в тело огнестрел не наносит вампиру урона. При попадании в тело человека\гуля, огнестрел снимает хиты. Попадание огнестрелом в голову сразу вводит гуля и человека в тяжран.

Для холодного оружия и когтей попадание – четкое амплитудное касание поражаемой зоны (кистевые удары, «швейная машинка» запрещена). Для кола – четкое касание грудной клетки РУКОЙ, в которой зажат кол. Для нерфа – четкое попадание патроном в голову.

Рекомендуется использовать защитные очки во время боевки. Это не обязательно должны быть страйкбольные очки, для защиты от поролоновых снарядов хватит и обычных прозрачных спортивных очков.

Все обычные повреждения вампир может залечить после завершения боевки, потратив один блад пойнт. Определенные дисциплины и огонь наносят "аггравированные повреждения". Аггравированные повреждения – это повреждения, имеющие сверхъестественную природу, не могут быть излечены полностью после боевки. Игрок, пораженный аггравированнным уроном, остается до конца всей игры в количестве сохраненных хитов. Такие повреждения могут быть залечены дисциплинами, позволяющими это сделать.

**Питание**

Голод.

Вампир тратит бладпойнты на следующее

* восстановление хитов
* передача бп (отпаивание других вампиров, кормление гулей, гуление людей, подсаживание на узы и т.д.)
* ритуалы тауматургии
* пробуждение (подробнее см в правилах по стратегии)

**Применение дисциплин не тратит БП, кроме использования анимализма в ходе расследований** (см. правила по дисциплинам)

Потратив свои блад пойнты, вампир переходит в состояние голода.

“Голодные” не могут применять дисциплины, кроме пассивных (см. правила по дисциплинам), лечиться, а также участвовать в стратегических действиях, кроме того они становятся более раздражительными и могут атаковать оскорбившего сородича. “Голодный” обязан в явном виде вербально предупреждать о своем голоде. Допускается дополнительный отыгрыш на усмотрение игрока. Если вампир находится в состоянии голода более двух ночей, он впадает в состояние френзи на 2 закате.

При пробуждении вампир теряет 1 БП. Владение доменом позволяет частично избежать этого негативного эффекта . Подробнее см. правила по стратегии.

Гули, истратившие свой бп, теряют возможность использовать любые дисциплины, в том числе и пассивные. Количество хитов у них уменьшается до 1, как у обычного человека. Гули теряют 1 бп каждые две ночи. Оставшись без бп домитора, они начинают испытывать “ломку”. Ее сила и эффект зависит от возраста гуля ,чем он старше, тем негативней последствия, вплоть до смерти от внезапно наступившей старости.

Гуль, при получении бп вампира, подсаживаетя к нему на узы крови.

Питание.

Добыть кровь для питания можно разными способами:

Городская охота. Мастер дает задание - найти и сфотографировать человека с определенным описанием (молодой парень в джинсах, или старушка с пакетами). Чем выше сложность питания в отношении Маскарада и чем ниже параметр Человечности у вампира, тем больше будет условий для цели фотографии (мужчина средних лет, туфли, синяя шапка, с рюкзаком). Игрок обязан найти на улице цель и сфотографировав, направить фото Мастеру через мессенджер (или показать лично) с указанием места, где произошло кормление. В случае зачета игрок выходит из состояния “голоден”.

Также игрок может заявить питание с нарушением Маскарада. Считается, что он просто нападает на первую попавшуюся жертву, не заботясь о сохранении Маскарада. В таком случае игрок не занимается “фотоохотой”, автоматически восполняет бладпул и получает среднее нарушение маскарада.

Питание кровью другого вампира. Любой вампир может добровольно напоить своей кровью другого вампира (кроме Вентру). В таком случае он теряет один блад пойнт (и переходит в состояние голода, если он неонат), а тот, кому он его отдает, восполняет. Стоит помнить, что при этом выпивший крови другого вампира, получает Узы Крови (см. ниже), если не обладает Винкулумом.

Крысы. Любой вампир (кроме Вентру) может питаться кровью крыс, которых можно будет найти в самых разных местах города. Такие крысы будут помечены специальными маркерами.

Пакеты крови. На игре можно будет найти/приобрести медицинские пакеты с кровью, которые можно будет носить с собой и в любой момент из них попитаться (но Вентру снова в пролете). По умолчанию пакеты можно купить в любом элизиуме у Хранителя ( мастер рег) по цене 2 пакета за 1ОД. Их число ограничено.

Анимализм. Вампиры владеющие анимализмом могут “приманивать” к себе животных для питания. Подробнее - в правилах по дисциплинам.

Питание из пастбищ. Вампиры могут заводить себе постоянные места для безопасной охоты, т. н. “пастбища” и восстанавливать там бладбойнты, не боясь нарушения Маскарада. О том, как завести свое пастбище и питаться в нем, см. правила по стратегии.

Гули

Раз в ночь гуль может “накормить” одного вампира без последствий для себя. Вампир получает 1 бп, гуль при этом не ощущает никаких негативных последствий. Но если в течении этой же ночи из гуля попитаться еще раз, можно получить еще один бп, но гуль сразу впадает в тяжран от потери крови.

**Узы крови, винкулум и диаблери**

**Узы крови:**

Любой вампир, испивший крови другого вампира, испытывает на себе эффект Уз Крови. Уровни Уз Крови (в течение одной ночи можно повысить уровень уз только на один шаг):

1 Глоток – Персонаж чувствует приязнь к тому, чьей крови он испил. Обязательно к отыгрышу, игромеханически никак не влияет.

2 Глоток – Персонаж чувствует любовь и сексуальное влечение к тому, чьей крови он испил. Но персонаж все же дорожит своей жизнью, может хранить секреты и не выполнять приказы напрямую влияющие на возможность умереть.

3 Глотка – Персонаж становится рабом того, чей крови он испил. Он расскажет и выполнит все, что прямо не угрожает его жизни.

Положение вампира не дает защиты от ментального воздействия Регнанта. Регнант - вампир, чьей крови испила жертва, хозяин Уз Крови.

**Винкулум:**

Вампиры, прошедшие ритуал Братания, имунны к Узам Крови и могут безбоязненно пить кровь других вампиров. Однако такие вампиры имеют узы Винкулума к тем вампирам, с которыми они братались.

**Диаблери:**

Любой вампир может провести «Атаку испитием», используя одурманивающее свойство «Поцелуя вампира». Атаку испитием можно провести только на обездвиженных персонажей. Для этого он подходит к жертве, кладет ей руку на плечо, говорит: «поцелуй вампира» и начинает считать вслух до десяти. Гули не могут сопротивляться и после 10 секунд падают в «тяжран». Вампиры могут воспользоваться дисциплинами, которыми можно пользоваться в обездвиженном состоянии. Если испитие не прервано, через 10 секунд вампир падает в торпор. Если атакующий испитием отпускает жертву до истечения 10 секунд, хиты у нее не снимаются, но при этом жертва получает состояние “голоден”.

Совершая «Атаку испитием», вампир может поглотить не только душу, но и саму суть жертвы, забрав его способности и изъяны. После совершения диаблери игрок делает звонок мастеру, и мастер сообщает ему какие плюсы и минусы он получил от диаблери, а также вносит изменения в его ауру. Совершив диаблери, персонаж через 5 минут впадает в транс и лежит в состоянии, аналогичном состоянию торпор, обездвиженный в течение часа.

**Френзи (безумие) и ротштрек**

Френзи. Вампир, впавший в состоянии френзи, обязан атаковать любого ближайшего вампира или человека, ввести его в торпор/тяжран и выпить его кровь. В этом состоянии он не может использовать никакие дисциплины, кроме мощи, стойкости и стремительности, и может пользоваться только оружием ближнего боя. Состояние френзи спадает, когда вампир попитается из жертвы или когда впадет в торпор. Вампир в состоянии френзи неуязвим к ментальным дисциплинам, все ранее висевшие на нем ментальные воздействия спадают.

Ротштрек. Это состояние сверхъестественного ужаса перед открытым огнем (любой огонь, крупнее пламени спички\зажигалки). Любой вампир, подошедший к открытому огню, впадает с неконтролируемый ужас и обязан убежать от источника огня минимум на 10 метров. Иммунитет в этому состоянию имеют тауматурги с путем Привлечения Огней и вампиры с высокой человечностью (именно человечностью, не путем).

**Человечность и Пути Просветления**

У каждого персонажа будет присутствовать такой параметр как Человечность или Путь Просветления. Пути и градация их этики поведения обсуждаются индивидуально с мастерами. Человечность же будет разделена на 7 пунктов. Большая часть игроков будет начинать игру со средним значением человечности и будет иметь возможность как повысить ее так и понизить.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Значение | Грех (при совершении греха происходит падение значения, при не совершении-повышение. Время оценки - ночь ) | Свойства |
| +3 | любой из грехов ниже | просыпаетесь в 20.00 + доп свойство |
| +2 | Не причинять вред другому, даже в случае самообороны | просыпаетесь в 20.30, сложность питания уменьшена  время торпора 1 час |
| +1 | Инициация захвата чужой собственности (объекта, домена), ложь | просыпаетесь в 20.45, сложность питания уменьшена |
| 0 | нарушение маскарада, впадение в зверя, торпор сородича или тяж ран смертного | просыпаетесь в 21.00  время торпора 2 часа |
| -1 | Набрать 3 очков нарушения маскарада, убийство смертного. Манипулирование другими помимо их воли | просыпаетесь в 21.15  сложность питания увеличена |
| -2 | Набрать 6 очков нарушения маскарада, убить сородича не в случае самообороны или смерть сородича по вашему приказу | просыпаетесь в 21.30  время торпора 4 часа  + доп свойство |
| -3 | ниже уже не куда | просыпаетесь в 22.00  + доп свойство |

На игре будет возможно стать на Путь. Точная схема этого сакрального действа неизвестна, но по слухам, надо как минимум найти учителя или книгу с описанием пути.

И главное помните:

*Лишь став Зверем вы поймете, что значит быть Человеком.*

*Лишь узрев Тьму, вы научитесь ценить Свет. (с)*

**Помещения и машины**

На игре будут игровые помещения, которые являются мастерскими зонами, где запрещено атаковать других игроков. Если игроки обнаруживают такое помещение, мастера сразу их предупреждают об этом. Это Элизиум, Мастерка, помещения для отдыха игротехов, либо же какая-то игровая зона, где по пожизневым правилам или из соображений безопасности запрещены боестолкновения. В остальном же – атаковать и использовать дисциплины можно в любом помещении и на улице с учетом правил по Маскараду.

Машины на игре являются условно игровыми объектами. В них можно только общаться без применения дисциплин. Если водитель просит вас покинуть автомобиль, то вы обязаны сделать это.

Игроки, увидев другого игрока в машине, могут заявить "осаду " машины, подойдя сбоку к машине и подняв руку сказать "осада" ( так чтоб видел водитель, ибо слова он может не услышать в закрытой машине). Водитель имеет право в течении 1 минуты либо скрыться из зоны видимости осаждающего, либо выключить зажигание и в течение 5 минут выйти из машины вместе с пассажирами. Когда сидящие в машине игроки решат выйти, они открывают дверь, отходят от автомобиля на безопасное расстояние и начинают громко считать до 10 (1 счет в секунду). На счет десять можно начать боевое взаимодействие.

Если игрок укрывается в доме, который не является игровым помещением по причине присутствия в нем не игроков (родственников, коллег по работе и т.д.), то можно заявить "осаду" дома. Осаждающие ждут на расстоянии не менее 10 метров от выходов из помещения, осаждаемый получает звонок от мастера и в течение получаса обязан выйти. Осаждаемый, при желании, может объявить свой дом игровой зоной, и тогда осаждающие могут к нему войти. Осаждающие условно тратит 10 минут на взлом двери, после чего осаждаемый обязан открыть дверь и впустить осаждающих. Осаждающие входят через минуту после открытия двери, осаждаемый за это время занимает оборону. Но в таком случае следует соблюдать осторожность и не привлекать внимание посторонних людей.

Любая осада вызывает нарушение Маскарада.

**Клановые недостатки:**

Вентру.

Избирательность в питании. Вентру получает более сложные задания при питании. Игрок-вентру должен согласовать свои предпочтения в питании с Мастером до игры.

При автоматическом питании с пастбищ , вентру тратит 2 бп из лимита пастбища, как вампир с низкой человечностью *(подробнее - в правилах по стратегии*).

Бруджа.

Слабость брудж заключена в том, что им сложнее подавлять своего внутреннего Зверя, поэтому они чаще других впадают в безумие во время вспышек гнева. У каждого персонажа Бруджи будет свой определенный триггер, при котором он автоматически впадает во френзи. Это может быть какое-то определенное оскорбление (Ты назвал меня жирной, ублюдок?! Это я жирная?!! =) ), фраза или действие, которое выводит из себя настолько, что они впадают во френзи и атакуют обидчика. Триггер персонажа обсуждается индивидуально с каждым игроком, и о нем знает только он.

Тореадор.

Тореадоры всегда обязаны выглядеть эстетично и соблюдать какой-либо определенный стиль. Эстетичность стиля обговаривается с мастером-региональщиком. Кроме того, каждую ночь тореадоры должны менять какие-то элементы своей внешности или гардероба. Если, по мнению региональщика, тореадор выглядит недостаточно стильно, то он может начать “зависать”, убитый горем от своего не эстетичного внешнего вида.

Малкавиан.

Все малкавиан безумны, каждый из них обладает как минимум одним неизлечимым психозом. Каждый психоз обсуждается с мастером индивидуально. Также возможно, что некоторые Малкавиан не будут осознавать своих психозов, но будут сталкиваться с их последствиями на игре (Князь — цимисх!).

Носферату.

Клан без недостатков.

Гангрел.

Каждый Гангрел должен иметь какие-либо антуражные звериные черты во внешности. Какие и сколько — обсуждается с мастером индивидуально. Если вы продемонстрировали свою звериную рожу человеку, который не знает о вампирах и Маскараде, считается, что вы нарушили Маскарад

Ассамиты.

У всех Ассамитов с возрастом в ауре проявляются следы «потомственных» диаблери, поэтому их ауры полны черных полос, даже если они ни разу его не совершали. Все Ассамиты имеют ауру диаблеристов. Также если Ассамит хоть раз в жизни совершал диаблери, он с трудом сдерживает себя от желания совершить его еще раз. Если у такого Ассамита появляется возможность совершить диаблери, он его совершает.

Кожа Ассамитов с возрастом темнеет. Неонаты должны быть хотя бы чуть смуглые, анциллы темнее.

Каитиффы/Пандеры.

Не имеют клановых недостатков как таковых, однако, незадолго до своего падения, Тремеры провели ритуал, который наложил на всех безклановых особую метку. Ее можно увидеть в их ауре при высоком уровне владения дисциплиной Прорицания.

Тремеры.

Тремеры сразу садятся на вторые Узы крови с первого глотка. Кроме того, клан Тремер находися в разбитом состоянии и потерял былую мощь. Многие нажитые за долгое время враги клана считают, что настало удачное время для того, чтобы посчитаться с Колдунами.

**Игротехи**

На игре могут встреться игротехи, нарушающие общие правила по своим ттх (больше хитов, больше хитосъем, защита от ментала)

Отдельные свойства игротехов:

**Истинная вера делится на 3 уровня:**

1 - прикосновения носителя наносят агравированные повреждения (его атаки и атаки по нему в ближнем бою наносит 1 хит повреждений игроку)

2 - прикосновения носителя наносят агравированные повреждения (его атаки и атаки по нему в ближнем бою наносит 2 хита повреждений игроку)

3 - в радиусе 5 метров, или в границах помещения. все вампиры получают единовременно 3 хита повреждений агравой.

**Фосфорные патроны.** Снимают хиты с ТЕЛА и головы вампира, независимо от его дисциплин. Маркер- зеленая лента, светодиод.

**Смерть**

В случае гибели персонажа, игрок может выйти в новой роли, начиная со следующей ночи. В общем случае это слабокровный без вторых точек (время слабой крови как никак). Или может сразу и до конца игры перейти в штат игротехов.  
МГ желает вам не терять персонажей, но мир тьмы это мир тьмы.

**ДИСЦИПЛИНЫ**

**Применение дисциплин**

Существуют активируемые, ментальные и пассивные дисциплины.

Каждая дисциплина имеет 2 уровня способностей.

Для того, чтобы активировать способность, необходимо ее объявить. Для объявления игрок четко произносит название способности, число уровней в соответствующей ей дисциплине. Если способность ментальная – необходимо озвучить статус. Для объявления ряда способностей необходимо соблюдение специальных условий: коснуться жертвы, находиться в укрытии и т.п., иначе она не активируется.

В состоянии **голоден** вампир не может применять никакие дисциплины и ритуалы, кроме пассивных.

**Во время боевки каждую ТОЧКУ своей дисциплины вампир может применить не более одного раза.**

Ментальные способности воздействуют только на игроков не выше вашего статуса. Гуль может воздействовать на людей и гулей. Неонат - на людей, гулей и неонатов и т.д. Анцилла - на людей, гулей, неонатов и анцилл. Старейшина (которым нельзя заявиться) может воздействовать на всех. Если один игрок (например, неонат) пытается использовать ментальную способность на другого игрока, который выше его по статусу (например, на служителя), жертва может сказать «блокирую, служитель» и способность не сработает.

Каждый вампир, независимо от его возрастного статуса, может воздействовать одной и той же ментальной дисциплиной на одного и того же сородича за ночь не более двух раз (Пример: тремер Алексей доминирует бруджу Марию 2 раз в течении ночи. При попытке доминирования Марии в третий раз, оно не сработает).

Пока на жертву действует эффект одной точки ментальной дисциплины, вампир не может применять эту же точку дисциплины на другую жертву. В любой момент кастер может отменить действие своей ментальной дисциплины. (Пример: тремер Алексей применил доминирование на бруджу Марию и приказал ей подкараулить своего примогена на входе в элизиум и убить его. Пока Мария не выполнила приказ, она находится под действием доминирования, и Алексей не может больше применять доминирование до тех пор, пока Мария не выполнит приказ, или он сам не снимет с нее воздействие своего доминирования. Текущий “статус” действия дисциплины можно уточнить у мастера-региональщика).

В остальном количество применения ментальных дисциплин не ограничено, кроме описанного в конкретной дисциплине.

Пассивная дисциплина не требует активации. Ее эффект с вами всегда. При этом активна максимальная из доступных точек этой

дисциплины.

Активируемые дисциплины – это все остальные (не ментальные и не пассивные). Для применения ряда способностей необходимо указать имя цели, на которую она применяется. В условиях применения таких способностей указано: «на цель». Крайне желательно, чтобы имя было игровым, однако главное, чтобы игрок понял, что способность использована именно на него.

Игроки, которые при использовании или блокировании способностей назовут неверный статус, эффект, уровень дисциплины или не выполнят необходимые условия использования – будут наказаны.

**Распределение дисциплин**

Распределение уровней в дисциплинах зависит от параметра “статус” и происходит следующим образом:

Гуль всегда имеет одну точку потенса (которую теряет в случае становления) и первую точку в той дисциплине, которая наиболее прокачана у его домитора.

Неонат имеет одну клановую дисциплины 1-го уровня и одну клановую дисциплину 2-го уровня, либо все 3 клановые дисциплины, но 1-го уровня.

Анцилла: одну клановую дисциплину 2-го уровня, две клановые дисциплины 1-го уровня и одну внеклановую дисциплину 1-го уровня.

Базовая раскидка может быть изменена, в связи со спецификой секты персонажа.

Клановые дисциплины:

- Вентру: Доминирование, Стойкость, Присутствие.

- Тремеры: Тауматургия, Прорицание, Доминирование.

- Тореадоры: Присутствие, Прорицание, Стремительность.

- Малкавиане: Помешательство, Прорицание, Затемнение.

- Бруджа: Мощь, Стремительность, Присутствие.

- Носферату: Затемнение, Анимализм, Мощь.

- Гангрелы: Анимализм, Стойкость, Превращение.

- Городские Гангрелы: Затемнение, Стремительность, Превращение.

- Ассамиты: Стремительность, Затемнение, Смертоносность.

- Пандеры\Каитиффы: Любой набор дисциплин, предварительно согласованный с мастером.

**Затемнение (активируемая)**

Игрок в Затемнении считается невидимым. Обнаружить его может только игрок со значением Прорицания не ниже, чем Затемнение спрятавшегося.

Пример: если игрок использует Незримое присутствие, и у него всего 1 уровень в Затемнении, он должен использовать соответствующую маркировку дисциплины, чтобы другие персонажи поняли, что он невидим.

Персонажей в Затемнении могут видеть ТОЛЬКО персонажи с Прорицанием, для остальных они остаются невидимы. Атака и использование способностей прерывают Затемнение (если персонаж с Прорицанием успешно атаковал вас или подействовал дисциплиной, вы выходите из Затемнения).

Для того, чтобы активировать Затемнение, необходимо накинуть на плечи ткань специального цвета (см. описание ниже), цвет зависит от уровня Затемнения. Эффект Затемнения прекращается принудительно атакой или по желанию скрывшегося в любой момент времени (ткань снимается). Если вы не сразу заметили маркер и пошли к невидимке, но позднее увидели маркер, ведите себя, как будто "показалось". Кто не носит маркер на видном месте, тот не может пользоваться дисциплиной.

° Незримое присутствие (необходимо скрыться из поля зрения остальных игроков)

Персонаж становится невидимым. Моделируется наброшенной на плечи тканью зеленогоцвета (ткань должна быть размером не менее 1м на 1,5м). При этом персонаж может свободно перемещаться шагом, не боясь деактивировать дисциплину. Если игрок контактирует с чем-либо, что может выдать его присутствие (роняет вазу, налетает на кого-нибудь), а также издает звуки (хлопает в ладоши, разговаривает, у него звонит телефон и т.п.) – он становится видимым. Появляющиеся из ниоткуда следы на снегу, звук шагов и хрустящие ветки не выдают спрятавшегося.

°° Внезапное исчезновение

Работает как Незримое присутствие, однако вампир может исчезнуть прямо на глазах сторонних наблюдателей. При этом ему позволяется не только перемещаться (шагом/бегом), но издавать звуки и общаться с другими персонажами, не боясь деактивировать данную дисциплину. Моделируется наброшенной на плечи тканью желтого цвета (ткань должна быть размером не менее 1м на 1,5м).

Маска тысячи лиц необходима только Носферату и моделируется заявкой регу. После этого Носферату может снять маску и ходить по Элизиуму с использованием своего “лица”. Как только персонаж покидает “сцену” (здание Элизиума), он должен надеть маску. Также можно использовать Маску тысячи лиц, чтобы скрыть уродство на время стратегического действия (захват, защита объекта).

**Мощь (пассивная)**

Мощь позволяет использовать Удержание на персонажей с меньшим значением мощи. Игрок кладет жертве руку на плечо, говорит «удержание, Мощь Х», где Х — значение его Мощи. Если значение Мощи у нападающего выше, чем у жертвы, жертва обездвижена, но может применять дисциплины. Если у жертвы Мощь выше или равна- отпустите ее плече.

Удержание не используется в бою.  
  
° Мощь 1   
Персонаж обретает физическую силу, превосходящую возможности смертного. Это позволяет переносить обездвиженных игроков (включая игроков в тяжране, торпоре и захвате) «по игре», а не «по жизни». Обездвиженный игрок может передвигаться самостоятельно, пока держит персонажа с Мощью за руку (не имеет права сопротивляться «переносу»). Позволяет атаковать колом персонажей с первой Стойкостью.  
  
°° Мощь 2 (маркируется красной лентой на запястье)   
Позволяет атаковать колом персонажей со второй Стойкостью + эффект Мощи 1. Удар оружием ближнего боя снимает два хита.

**Анимализм (активируемая)**

° Шепот Зверя

Один раз за ночь позволяет себе или другому сородичу избавится от состояния “Голод”, кроме Вентру (чтобы передать этот “бп”, необходимо объявить способность и коснуться другого персонажа). Также Шепот зверя позволяет получить бонус к расследованию в виде одного ответа на вопрос расследования (см. правила по расследованию)- требует траты 1 БП.

°° Управлением зверем. (ментальная, в случае атакующих действий)

Эта способность позволяет снять с другого персонажа эффект безумия, ротшрека или наоборот, вызвать безумие. Для применения не нужно физического контакта, необходимо, чтобы цель была в пределах видимости. Применима в бою. Атакующий эффект (вызвать безумие) может быть заблокирован персонажем с положительным значением человечности, высоким (3+) значением пути или согласно правил применения ментала.

Использовать эту способность можно не более 2 раз за ночь, при этом на одного персонажа она действует лишь один раз за ночь.

Усиливает эффект первой точки: возможность питаться 2 раза за ночь и бонус в виде двух ответов по расследованию- требует траты 1 БП.

**Стойкость (пассивная)**

° Стойкость 1

Повышенная прочность вампира дает ему один дополнительный хит. Дает неуязвимость к атаке колом персонажами без Мощи.

°° Стойкость 2

Дает иммунитет к огнестрельному оружию (рекомендовано ношение красного маркера на голове). Повышенная прочность вампира дает ему два дополнительных хита и неуязвимость к атаке колом персонажей с Мощью 1.

**Доминирование (ментальная)**

Внимание! Эффекты дисциплины Доминирование перекрывают на время своего действия эффект воздействия Уз Крови и Винкулума, а также дисциплины Присутствие.

Жертва воспринимает приказы доминирования как свои собственные желания и не понимает, что на неё воздействовали дисциплиной даже после прекращения действия доминирования.

° Гипноз (необходимо коснуться жертвы и видеть ее лицо, не используется в боевке, прерывается с ее началом).

Вне боевки игрок, касаясь цели ладонью, произносит команду, которой требуется подчиниться немедленно. Приказ должен подразумевать разовое действие, быть четким и однозначно трактуемым — отдай мне все свои деньги, напади на него и т.д.. Цель обязана совершить это действие, однако если жертва видит, что ее собираются атаковать, действие доминирования тут же прекращается. Игроку нельзя приказать совершить нечто, способное причинить ему прямой вред (не защищаться, умереть). Кроме того можно задать триггер для активации действия: “если я скажу “конь”, “когда он возьмет предмет”. и т.д. Триггер может быть активирован один раз в течение игровой ночи. Выполнение приказа, направленного на однообразное действие, протяженное во времени (замри, бегай, отжимайся, закрой глаза) длится в течение 1 минуты и может быть прервано по тем же правилам, что и любой другой приказ этой способности.

При помощи этой способности можно потребовать от жертвы рассказать какую либо информацию, но один заданный вопрос уже считается полноценной командой, подразумевающей разовое действие.

°° Забвение (необходимо коснуться жертвы и видеть ее лицо, не используется в боевке, прерывается с ее началом).

После активации жертва не сопротивляется действию Забвения. В течение 5 минут вы можете читать воспоминания вампира, задавая вопросы, на которые тот обязан отвечать правдиво и максимально подробно (запрещается лгать или отвечать уклончиво). Вы можете стирать воспоминания событий нынешней ночи, оставляя вместо них амнезию либо надиктовав вампиру ложные воспоминания. Под понятие «воспоминания» попадают исключительно факты – что видел, слышал, делал, но не мысли и планы жертвы. Нельзя изменить чувства, цели и взгляды жертвы. Если жертва вас ненавидит, то нельзя ей внушить, что за последнюю ночь она вас внезапно полюбила, если жертва планирует стать князем, нельзя внушить ей, что ровно час назад она передумала и т.д. Жертва не помнит, что находилась под действием забвения. Если жертву во время применения на неё дисциплины пытаются убить или причинить ей какой-либо вред, действие дисциплины прекращается, но все надиктованные воспоминания остаются в памяти жертвы. Цель не сможет добровольно закончить разговор до истечения 5 минут после использования дисциплины.

**Прорицание**

Прорицание, помимо основных эффектов, обладает возможностью блокировать Затемнение. Подробнее см. в описании этих дисциплин.

° Чтение аур (пассивная)

Позволяет считать информацию с персонажа или предмета. В случае персонажа позволяет увидеть его ауру и узнать некоторую информацию о нем (состояние, сущность, диаблери). Аура моделируется бэйджем с числовым рядом. У персонажей, владеющих Прорицанием, будут закрытые правила по расшифровке значения числового ряда. Цель не знает, что ее ауру прочитали. В случае игрового предмета можно получить информацию у мастера о событиях происходивших с этим предметом.

°° Телепатия (ментальная, необходимо вести диалог с целью хотя бы в течение минуты, не используется в боевке)

Способность позволяет узнать, что думает жертва, самые сокровенные мысли, чувства и планы. При активации способности, цели запрещается лгать в этом разговоре, однако она может юлить и давать не четкие ответы при нечетком вопросе. Цель не сможет добровольно закончить разговор до истечения 10 минут после использования дисциплины. Жертва не помнит о воздействии дисциплины. Если жертву во время применения на неё дисциплины пытаются убить или причинить ей какой либо вред – действие дисциплины прекращается.

**Присутствие (ментальная)**

° Восторг (необходимо коснуться жертвы, не используется в боевке).

Игрок подчиняет эмоции жертвы, на два часа превращая ее в добровольного слугу. Жертва выполняет все приказы игрока, не наносящие ей прямого физического вреда, пока находится с ним в непосредственной близости (в зоне прямой видимости и на расстоянии не более 50 метров). Слуга сохраняет возможность адекватно мыслить и старается выполнить приказ как можно эффективнее (не идет пешком на Северный из Центра). В противном случае игрок будет наказан мастерами.

Если приказ угрожает жизни жертвы, она может темнить с ответами на вопросы и не выполнять действия, обязательно предупреждая о том, что не будет их выполнять.

Восторг не может заставить жертву пойти против 3-х Уз Крови, либо высокого Винкулума. Если жертва получает под Восторгом приказ напасть на того, к кому у нее высокий винкулум или 3-и Узы Крови, она этот приказ не выполняет, обязательно предупредив, что не может этого сделать.

°° Призыв

Игрок способен призвать любого другого персонажа, которого видел хотя бы раз в течение этой ночи. Действует на любое расстояние. Призываемый интуитивно знает, куда ему нужно явиться (получает информацию через мастера). Он обязан бросить все свои дела и добираться максимально быстро всеми возможными способами в течение текущей ночи. Жертва не утрачивает инстинкта самосохранения, хотя она и не будет уклоняться от физического насилия, чтобы добраться к призывающему, она все же не будет ставить себя в самоубийственное положение. Жертва должна подойти к призывающему на расстояние вытянутой руки, так чтобы он обязательно увидел жертву, и сообщить о своем прибытии, только после этого действие способности прекращается. Одновременно возможно поддерживать только один призыв. Призывающий способен в любой момент отменить действие способности. Если на персонажа уже действует призыв, то призыв от другого источника на него не подействует.

# **Стремительность (пассивная/активируемая)**

° Стремительность 1

Пассивный эффект: Игрок со Стремительностью 1 может использовать по оружию в каждой руке во время боя. (см. правила по боевым столкновениям) Т.е. использовать пистолет и мачете, два пистолета и т.д.

Активный эффект: Позволяет быстро покинуть опасную зону (зону боевки), громко объявив “Стремительность 1”. Догонять вас может только персонаж со Стремительностью 1, и только по жизни, также громко объявив “Стремительность 1”. Если за вами гонится персонаж со Стремительностью 2, вы не можете убежать.

°° Стремительность 2

Пассивный эффект: Дает иммунитет к огнестрельному оружию.(рекомендовано ношение красного маркера на голове)

Активный эффект: Позволяет быстро покинуть опасную зону (зону боевки), громко объявив “Стремительность 2”. Догонять вас может только персонаж со Стремительностью 2, и только по жизни, также громко объявив “Стремительность 2”.

**Приведенные ниже дисциплины нельзя брать на старте игры в качестве неклановых. На игре для их получения необходимо или совершить диаблери, или найти учителя.**

# **Тауматургия**

**Путь крови (активируемая)**

° Вкус крови (необходима кровь цели)

Вампир пробует кровь цели на вкус и может определить статус вампира, его клан и раскидку дисциплин. Успешность действия зависит от уровня дисциплины и определяется мастером.

°° Сила крови (необходимо коснуться жертвы)

До конца ночи вампир может поднять показатель статуса одного другого вампира (или свой собственный) на один уровень вверх, неонат станет равен анцилле, анцилла станет равен старейшине. При этом число доступных дисциплин не увеличивается, но ментальные способности работают согласно новому статусу. При этом люди не становятся гулями, гули не становятся неонатами, а старейшины остаются старейшинами.

**Путь привлечения огней (активируемая)**

Эффекты пути НЕ ВЫЗЫВАЮТ РОТШРЕК.

Для колдуна, избравшего путь привлечения огней, снимаются ограничения ротшрека: он не боится огня.

° Пламя (необходимо взять в руку антуражный мячик, размером с теннисный, который отыгрывает файербол)

В руке игрока, использовавшего пламя, появляется файербол, который он может запустить в другого игрока. При попадании наносит 1 хит агравированных повреждений, от которых нельзя излечиться обычным способом.

°° Пожар (необходимо взять в руку теннисный мячик, который отыгрывает файербол)

То же, что и пламя, но при попадании наносит 2 хита агравированных повреждений.

**Биотаматургия (активируемая)**

° Тауматургическая экспертиза. Тауматург может провести изучение любого органического материала и получить подробную информацию о его происхождении и текущем состоянии. В отношении вампиров можно узнать о возрасте, клане и каких либо модификациях его тела. Успешность действия зависит от уровня дисциплины и определяется мастером.

°° Тауматургическая хирургия. Тауматург раз в цикл может излечить одного вампира (в том числе и себя самого) до максимума хитов, включая агравированные повреждения.

# **Превращение (активируемая)**

° Когти (необходимо надеть перчатки-когти)

При активации дисциплины у персонажа вырастают когти, которые держатся до рассвета или пока не будут деактивированы (персонаж снимает перчатки). Удар когтями наносит по 1 хиту агравированного урона (см. общие правила). Бонусы от могущества влияют на урон когтями. При использовании когтей нельзя пользоваться каким-либо другим оружием, но ими можно блокировать удары. Когтями можно атаковать двумя руками одновременно, даже не владея стремительностью.

°° Форма тумана

Тело персонажа рассеивается в виде туманного облака и становится нематериальным. В таком состоянии он неуязвим к физическому урону и действию дисциплин, кроме Прорицания, Присутствия и Помешательства. Наложенные ранее эффекты ментальных дисциплин при этом не снимаются. Однако он остается уязвим для воздействия тауматургических ритуалов, солнечного света и огня (в том числе и пути Привлечения Огней).

Форма тумана моделируется накидыванием на плечи куском белой ткани размером не менее 1\*1,5. В форме тумана персонаж не может разговаривать, применять дисциплины и совершать любые физические взаимодействия. Передвигаться можно только шагом. Он может войти и выйти в любое помещение (пожизнево ему должны открывать любые двери). **Кулдаун “Формы тумана” 30 минут с момента ее деактивации.**

# **Помешательство (ментальная)**

° Глаза Хаоса (необходимо видеть жертву, не используется в боевке)

Игрок получает возможность отслеживать узоры души цели. Можно определить клан персонажа, психозы, диаблери, уровень человечности или пути просветления и в течение ночи от мастера получить информацию о местонахождении и действиях объекта.

Любая полученная информация может быть не всегда верной. Успешность действия зависит от уровня помешательства и определяется мастером. Единовременно можно отслеживать только одного персонажа.

**Кулдаун “Глаза Хаоса” час, с момента деактивации.**

°° Абсолютное Безумие (необходимо видеть жертву)

Игрок извлекает сумасшествие из самых укромных уголков разума жертвы, сконцентрировав его во всепоглощающую волну безумия. Жертва получает 3 случайных психоза и обязана до рассвета действовать полностью в соответствии с ними, в ущерб всему остальному: здравому смыслу, интересам стаи и даже собственной безопасности. Игрок знает, какие именно психозы получает жертва. Использовать эту способность можно не более 2 раз за ночь, при этом на одного персонажа она подействует лишь один раз за ночь.

Список возможных психозов:

Кровавая булимия.

Вампир не может насытится и после питания снова впадает в состояние голода спустя полчаса, даже если он не тратил кровь.

Анатидаефобия

Жертва искренне верит, что где то в мире есть утка, которая следит за ней.

Агорафобия.

Жертва не может выйти из помещения, в котором сейчас находится. Если психоз настиг жертву на улице, она ищет ближайшее замкнутое помещение, чтобы скрыться в нем.

Отвращение к крови.

Вампир испытывает острое отвращение к крови и не может питаться до конца ночи.

Акрофобия

Жертва боится высоты и не может подниматься на открытые пространства на высоте или подходить к окнам выше 2 этажа до конца ночи.

Провалы в памяти.

Жертва забывает о событиях текущей ночи, произошедших с ним до момента появления психоза.

Спектрофобия.

Жертва до конца ночи боится разбитых зеркал и не может подходить к ним на расстояние ближе 10 метров.

Фиксация на предмете.

Какой-либо случайный предмет становится очень дорог жертве психоза (определяется мастером). При потере или поломке предмета жертва впадает во френзи.

Паранойя.

У жертвы появляется настойчивая тревожная идея (определяется мастером), в которую она верит до конца ночи.

Синдром Туретта.

Жертва, при разговоре, обязана постоянно оскорблять собеседника и максимально изощренно материться через каждое слово.

Андрофобия

Жертва боится всех мужчин до конца ночи. Она не не может с ними говорить и как-либо взаимодействовать. Если жертва мужчина, он начинает бояться собственного отражения в зеркале.

Библиомания.

У жертвы появляется нездоровая страсть к коллекционированию книг. Любую увиденную в течение ночи книгу жертва стремиться заполучить себе.

Синдром Фреголли.

Жертва верит, что все, с кем он общается в течении ночи, это один и тот же человек/вампир, который каким то образом меняет внешность.

Номофобия.

Жертва до конца ночи боится остаться без мобильного телефона. Если у нее нет при себе телефона или он разряжен, то жертва не может совершать никаких других действий кроме попыток достать или зарядить телефон до тех пор, пока у нее не будет заряженного телефона с доступом в интернет.

Шизофрения.

Жертва в течении ночи видит случайные галлюцинации (прогруз от мастера). После того как действие психоза спадает, жертва не может понять, что из случившегося с ней было галлюцинацией, а что реальностью.

# **Смертоносность**

° Ласка Баала (активируемая)

Ласка Баала позволяет Ассамиту превратить свою кровь в смертоносный гной, уничтожающий любую живую или не-мертвую плоть, с которой соприкасается.

Ассамит усиливает урон одного клинкового оружия до аггравированного до конца ночи. Лимит использования способности - 3 клинка за ночь.

°° Призыв Дагона (активируемая, необходимо касание, не работает в боестолкновениях)

Перед применением «Призыва Дагона» Ассамит должен прикоснуться к своей жертве и заявить об этом Мастеру. В течение ночи после этого Ассамит может активировать действие способности, ему не обязательно находиться в присутствии жертвы или даже в поле ее зрения. На одном персонаже может лежать только один эффект Призыва Дагона. Если Ассамит касается персонажа, на котором уже висит Призыв Дагона, Мастер при заявке сообщит об этом, метка в таком случае не поставится. При активации метки у жертвы снимаются все хиты, кроме одного (в том числе и хиты даваемые броней), а смертный или гуль падает в тяжран.

Ассамит может поддерживать только одну метку Призыва Дагона одновременно.

# **Изменчивость**

° Изменение плоти.

Позволяет владеющему изменчивостью проводить следующие модификации своего или любого другого тела:

1) Перемещение сердца. Сердце можно переместить только в живот; в руку или ногу сердце спрятать нельзя.

2) Укрепление ребер. Сращивание ребер дает защиту от атак колом аналогично эффекту Стойкости 2, однако это не дает дополнительных хитов и не суммируется со Стойкостью. Если сердце в животе, не дает защиты.

3) Укрепление костей. Дает + 1 дополнительный хит.

4) Отращивание когтей. Позволяет отрастить на одной или обеих руках когти (необходим антураж). Убрать когти можно аналогичным воздействием изменчивости.

5) Улучшение зрения. Дает персонажу возможность видеть персонажей в Затемнении 1, как при владении Прорицанием 1, Самого значения Прорицания эта операция не повышает.

**ПРОФЕССИИ/НАВЫКИ**

Некоторые персонажи на игре будут иметь профессии, такие, как Детектив, Исследователь, Медик, Хакер. Они позволяют в принципе проводить соответствующие специальные действия или получать по ним бонусы. Выбор любой специализации должен обязательно быть обоснован в квенте персонажа.

Наличие персонажей с каждым из этих навыков в стае ограничено и обсуждается с Мастером ЗАРАНЕЕ ДО ИГРЫ. Одна стая может взять 3 разных навыка. Один и тот же персонаж может обладать числом навыков, зависящим от его возрастного статуса: неонат - 1 навык, анцилла - 2 и т.д. При этом на игре можно обучиться любой профессии.

Для обучения, необходимо найти учителя, который владеет интересующим навыком. В течении ночи необходимо “перенимать опыт “ учителя и быть ассистентом как минимум одного его удачного действия. Подробнее см. “правила по Способностям”, раздел “Знания “

**Применение любого навыка требует оплаты 1 ОД.**

**1. Правила по исследованиям.**

На игре будут присутствовать книги с зашифрованной информацией. Чтобы получить информацию, скрытую в книге, необходимо провести исследование. Для его проведения персонаж должен обладать навыком ИССЛЕДОВАНИЕ.

Книги, в которых можно провести исследование, будут содержать информацию об этом.

Имея на руках такую книгу и навык ИССЛЕДОВАНИЕ, персонаж может выполнить задание, для этого надо обратиться к Мастеру-региональщику для получения соответствующих подсказок. Не имея навык ИССЛЕДОВАНИЕ, проводить исследование нельзя. Если у персонажа нет навыка, то он должен найти персонажа с навыком ИССЛЕДОВАНИЕ и попросить исследовать для него книгу или бросить эту затею. Персонаж, проводящий исследование и имеющий соответствующий навык, может брать себе в помощники людей без навыка.

Результатом исследования будет лист А4 с информацией, скрытой в недрах книги.

Любой привлеченный к исследованию персонаж может потребовать Мастера включить себя в список исследователей. Все персонажи из списка исследователей получают информацию с результатами исследования.

**2. Правила по расследованиям.**

Если вам нужно узнать какой-то факт о Персонаже, вы можете заявить Мастеру действие «Расследование», четко сформулировав вопрос. Вопрос может быть разного характера (подтвердить его легенду, узнать какие у него дисциплины, чей он сир, чье он дитя, какое у него возрастной статус, чем он известен в секте, убивал ли он такого то сородича, имеет ли он отношение к таким - то событиям и т.д.), но обязательно должен быть направлен на определенного персонажа (нельзя спросить “кто убил чистильщика?” или “кто взорвал наше убежище?”).

Расследование состоит из 2-х частей и вначале требует оплаты 1 ОД:

1. Создание досье на объект расследования: папка-скоросшиватель или электронный документ с вырезками из газет и фото.

2. Поиск игровой информации.

1) Для каждого расследования нужен материальный компонент, представляющий собой папку с газетными вырезками, касающимися объекта расследования (1-2 статей достаточно). (Например: Иван хочет узнать, где был становлен каитиф Швабра. Для этого он ищет вырезки в газетах следующего характера: сообщения о похищении и пропаже людей, массовых преступлениях, ночных нападениях на людей и т. д.) Также нужно сделать фотографию объекта расследования не в публичном месте каинитов или вблизи от него (можно с телефона, но объект должен быть хорошо узнаваем).

2) Мастер, в зависимости от сложности вопроса, задает вам N ответных вопросов про любых других персонажей или ситуации в игре, НЕ обязательно СВЯЗАННЫХ с вашей целью.

Далее вы выясняете эту информацию в игровых беседах с персонажами и, получив необходимые данные и сделав досье, возвращаетесь к Мастеру. Мастер определяет, сколько из полученных ответов правильные. Если правильные все – он дает искомую информацию. Если ответы не верны, то он уведомляет игрока о количестве неверных ответов (действительно, не все персонажи в разговорах бывают честны).

Каждый Носферату и персонаж с навыком ДЕТЕКТИВ может выкупить один неотвеченный вопрос за 1 ОД. Дисциплины Анимализм позволяет (вдобавок к спец. действию клана Носферату) зачесть ещё 1-2 вопроса, но при этом потребуется трата 1 БП. Нельзя выкупить сразу все вопросы, нужно ответить минимум на один.

Корректность информации, собранной в папке, влияет на количество и качество информации, которую Мастер сообщит вам по результату расследования.

Каждый персонаж может проводить лишь одно расследование за игровую ночь.

**3. Правила по медицинским изысканиям.**

Персонажи, имеющие навык МЕДИК, могут (каждая функция требует затраты 1 ОД):

- проводить медицинские изыскания

-лечение тяж рана у гулей/смертных.

В основном, цель медицинских изысканий - это эксперимент, завершающий какой-либо квест или являющийся его частью. В таком случае результат медицинского изыскания практически определит исход задания.

Лечение тяж рана моделируется “сшиванием пластыря” и перевязкой места операции. далее пациент должен лежать и находится в покое 20 минут. После чего, пациент здоров.

Для медицинских изысканий мастерами будет заготовлено несколько медицинских одноразовых стендов для операций. Число стендов ограничено.

К каждому стенду будет прилагаться список задач, которые необходимо решить во время операции (удаление органов, взятие проб тканей и проч.).

Операция осуществляется ТОЛЬКО с применением хирургических инструментов (например: скальпель, зажимы, щипцы, иглы, пинцеты и т.д.) и при наличии не менее двух ассистентов. Один из которых следит за состоянием «пациента» - на каждом стенде будет работать капельница, количество жидкости в которой отражает количество оставшегося времени на операцию.

Если операцию пытается провести персонаж, НЕ ИМЕЮЩИЙ навык МЕДИК, она считается автоматически проваленной.

В процессе проведения мед. изыскания приветствуется антураж реальной операции: халаты, перчатки, операционная, общая атмосфера покоя и чистоты.

**4. Хакерство**

Каиниты Анахов, в основном, молодые вампиры. IT-технологии современности не обходят их стороной, тем более, что в современном обществе наличие хакера в стае позволяет серьезно увеличить её потенциал и возможности.

ХАКЕРЫ. Чтобы быть полноценным хакером, каинит должен иметь в распоряжении ноутбук или ПК, доступ в интернет и иметь общие знания о программировании, двоичных/ десятеричных/ шестнадцатеричных системах исчисления, уметь выполнять логические операции над бинарными числами, понимать, что такое таблица кодировки текста (ASCII, KOI-8R, и т.д.) и иметь общие представления о файловой системе Windows.

*Взлом Почты/Сетей/Зашифрованных файлов.*

Взлом различных сетевых и локальных ресурсов на игре возможен, если в начале имени файла/почты/сервера и т.д. стоит аббревиатура XBL. Взламывать такие ресурсы информации может ТОЛЬКО ХАКЕР.

Для того, чтобы начать взлом ресурса, ХАКЕР должен обратиться к Мастеру и назвать имя ресурса, который он хочет взломать. От Мастера ХАКЕР посредством электронной почты получает задание на взлом.

В полученном от Мастера архиве ХАКЕР должен найти нужное ему задание, решить его и перевести ответ в Пароль через таблицу кодировки ASCII.

Примеры представляют собой набор математических и логических операций над числами, которые, в свою очередь, могут быть представлены в заданиях в двоичном (буква b после числа), десятичном (буква d после числа) и шестнадцатеричном (буква h после числа) представлениях. Набор операций над числами в задании, виды отображения чисел в задании, количество символов пароля и его вид варьируются в зависимости от сложности взламываемого ресурса.

Операции, над числами в наших заданиях бывают 6 видов:

1. Сложение чисел “+”
2. Вычитание чисел “-”
3. Деление чисел “\”
4. Логическая операция “И” над числами “^”
5. Логическая операция “ИЛИ” над числами “v”
6. Логическая операция “Исключающее ИЛИ“ над числами “XOR”

Операции 4-6 можно найти здесь: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Логические\_элементы](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D1%8D%D0%BB%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B).

Результатом каждого примера является код одного из символов пароля, зашифрованный в кодировке ASCII.

Например, первая буква пароля зашифрована:

[11100001b-1111100b]

Решение: переведём в десятичное представление для удобства:

225d-124d=101d в ASCII число 101 соответствует символу “e”

или посложнее

4hv4ah

Решение. 4h v 4ah = 100b v 1001010b = 1001110b = 78d, а число 78 в ASCII соответствует символу “N”

Чем сложнее система защиты, тем труднее найти задание в посланном архиве и решить его.

**ПРАВИЛА ПО СТРАТЕГИИ**

**1. Общая информация. Диспозиция**

Город разделен на 2 зоны: Центр и Окраина. Игровое взаимодействие возможно в любой части города, однако борьба за домены и объекты разворачивается только в Центре. Владеть доменамии совершать стратегические действия на картеможет ЛЮБОЙ игрок, располагающий необходимыми ресурсами (Свобода, мать твою!). В случае смерти владельца, объект/домен сразу становится нейтральным, если игрок не оставил завещание (отмечается у рега).

**Каждый игрок может совершить одно активное Стратегическое действие (захват, разведка) РАЗ В ДВА ЦИКЛА.**

Центр города разделен на 5 доменов (на всех не хватит), оставшихся после Камарильи. Изначально «потрепанными» доменами владеют местная стая Анархов и местные независимые гангрелы. Считается, что все активные отряды Камарильи разбиты, но приезжие еще не успели закрепиться в городе. Также считается, что частью доменов и объектов до сих пор управляет Камарилья через своих слуг, поэтому для захвата таких доменов потребуется больше ресурсов, а иной раз можно встретить и вооруженное сопротивление.

**2. Ресурсы, объекты, домены.**

Единственным ресурсом на игре являются **ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ (ОД).** ОД нужны для совершения стратегических действий, закрытия маскарад и использования “профессий”, покупки пакетов в элизиуме.ОД дают стратегические объекты, домены и некоторые игровые действия.При этом, различают личные ОД и ОД от объектов. Первые выдаются на старте и могут быть пополнены из игровых событий. Они могут быть накоплены. ОД от объектов являются «свойством», т.е. неотчуждаемы от объекта/домена, не могут быть накоплены. Но могут быть «активированы» в пользу другого игрока, общего дела. После использования ОД объекта, он вновь будет доступен с началом следующего цикла (cooldown).

В начале игры большинство игроков не имеют никакого базового дохода, но обладают личным ОД. Этот «стартовый» ресурс не отчуждаем, слабо восполняем и может быть реализован только владельцем (владелец личного ОД должен сам непосредственно участвовать в стратегическом действии, если это возможно). Чтобы получит больше, нужно захватывать объекты и завоевывать домены.

Инициатором любого СД может быть любой игрок. При этом он может привлекать на помощь других игроков (в т.ч. их ОД), но в случае успеха эффект действия получает именно инициатор (при этом он может даже лично не участвовать в реализации СД, кроме случая использования личного ОД).

**Домен**, это условная территория, имеющая границы и ОДНОГО хозяина. Наличие домена во владении, является основополагающим требованием для объявления игрока себя Бароном (см. правила по Анархам). Обладает параметрами: начальная защита домена, которая определяет минимальное число ОД для успешного захвата и текущая защита, которая определяет подкрепление защитника домена.

В каждом домене есть (**кроме домена Нахичевань**):

**Пастбище** - особая область в городе (притон, клуб, тихий парк), где возможно питание сородичей без опасности нарушения маскарада. Пастбище автоматически принадлежит хозяину домена. Питание тут без разрешения хозяина возможно, но он узнает об этом. Число питаний на пастбище в цикл ограничено. Питание на пастбище автоматически выполняет этику питания сородича, если она специфична (например вентру могут питаться тут не смотря на избирательность, но тратят больше БП из лимита пастбища). Местоположение пастбищ можно узнать разведкой/захватом домена, или игровыми методами. Механика питания тут аналогична “захвату”. Необходимо какое то время находиться в “радиусе”. Можно питаться “сверх необходимого”, просто истощая ресурсы пастбища.

**Простые стратегические объекты (ПО)**- это небольшие банки, офисы компании, объекты сферы развлечений, правительственные объекты, военные части, места базирования ОПГ. По 3 штук на домен. Каждый игрок может попытаться получить влияние над таким объектом.

**Ключевые стратегические объекты (КО)** – это большие банки, самые влиятельные компании, предприятия, силовые структуры и тд. В каждом домене всего один КО.

Изначально, большинство ПО и КО неизвестны, и для того, чтобы их захватывать, необходимо получить информацию о них. Это можно сделать игровыми методами или стратегическим действием *разведка* (см ниже).

- При захвате домена владелец сразу получает информацию о местному пастбище и бонус к разведке внутри домена, со следующего цикла +3ОД и “бонусное дневание” (см правила по питанию) – пробуждение не тратит БП.

- При захвате ПО, владелец получает +2ОД, начиная со следующего цикла, пока объект находится под его контролем.

- При захвате КО, владелец сразу получает уникальное спец свойство (работают раз в цикл, не накапливаются) объекта и +3ОД, начиная со следующего цикла

**За 1 цикл один объект может быть захвачен не более 2х раз.**

**Ограничений на захваты доменов нет.**

**3. Стратегические действия, список доменов.**

Актуальная карта доменов доступна в интернете по адресу:

<https://www.google.com/maps/d/u/1/edit?mid=1MjXyV-YUQgq-KAPZ69SfrqrvLezK3U0Y&ll=47.225835040854975%2C39.71118978173581&z=14>

Список Доменов:

1. Домен Комсомольский

2. Домен Тихий

3. Домен Купеческий

4. Домен Театральный

1. Нахичевань

**ИЗВЕСТНО, что домен Нахичевань неполноценный, т.е. в нем нет объектов, он не дает “бонус баронства”. Обладает только пастбищем.**

На игре будет 4 стратегические ночи и 6 стратегических циклов

1 цикл: 3-4 апреля, 23:00 - 03.00

2 цикл: 4-5 апреля, 21:00 - 01.00

3 цикл: 4-5 апреля, 01:00 - 05.00

4 цикл: 5-6 апреля, 21:00 - 01.00

5 цикл: 5-6 апреля, 01:00 - 05.00

6 цикл: 6-7 апреля, 21:00 - 01.00

В течение цикла игроки могут заявлять и реализовать стратегические действия (СД). **Один игрок может заявить не более ОДНОГО СД в ДВА цикла.** При этом ограничений на использование ОД нет.

Все действия, объявленные в этот цикл, должны быть совершены до начала следующего или они сгорают.

**Активные стратегические действия типа: разведка захват, оборона, атака, нельзя выполнять с использованием “пассивных“ эффектов таких дисциплин как стремительность, затемнение, превращение.**

**СД бывают следующих видов:**

1. **Захват ПО:** захват простого объекта в своем или чужом домене.

*Начальные условия****:*** необходимо знать точно название и адрес объекта (информация может быть получена игровыми методами или с помощью *разведки*). Захват можно начинать сразу.

*Затраты:* 1 ОД ( +1ОД, если объект не нейтральный).

Если затраченного ОД недостаточно для начала захвата, игрок узнает об этом в момент начала захвата и **получает обратно затраченные ОД, но стратегическое действие считается потраченным.**

*Процесс захвата:* необходимо прибыть на место (согласно данным разведки) и находиться в радиусе 10 метров от него течение 15 минут. У процесса есть “бегунок”.

Если у захватываемого объекта уже есть хозяин, то он узнает о попытке захвата с его началом и данные о внешности захватчика.

Захват прервется, если захватчик покинул радиус. Если в процессе захвата в радиус вошел хозяин объекта, захват начинает “уменьшатся”, даже если захватчик все еще в радиусе.

*Положительный результат****:*** новыйвладелец получает +2ОД, начиная со следующего цикла

2. **Захват КО:** захват ключевого объекта в своем или чужом домене.

*Начальные условия****:*** необходимо знать точно название и адрес объекта (информация может быть получена игровыми методами или с помощью *разведки*). Захват можно начинать сразу.

*Затраты:* 2 ОД ( +1ОД, если объект не нейтральный).

*Процесс захвата:* аналогично ПО.

*Положительный результат****:*** новыйвладелец получает сразу уникальное спец свойство объекта и +3ОД, начиная со следующего цикла.И, возможно, некую игровую информацию.

3. **Захват Домена:** получение в свое управление большой территории.

*Начальные условия****:*** информация о списке доменов является открытой, и этого уже достаточно, чтобы попытаться осуществить захват. Для более подготовленного захвата, рекомендуется проводить *разведку,* которая может дать информацию о нынешнем владельце и защищенности домена.

Заявка на захват Домена отправляется мастеру не позднее чем за час до начала захвата.

Хозяин узнает о готовящейся атаке на его домен сразу.

*Затраты:* (N+X) ОД, где N- необходимое для удачного НАЧАЛА захвата число ОД, должно быть не меньше, чем начальная защита Домена (параметр, различный для всех доменов и неизменный в процессе игры), X- число ОД, превышающее защиту домена, определяет «подкрепление» атакующей стороны.

Если N не превысило начальную защиту, захват сразу считается проваленным, **затраченные ОД сгорают.**

*Процесс захвата:* Через час после заявки, может начаться захват. Для этого необходимо, чтобы хотя бы один игрок из «атакующих» был на условном месте, обозначенным мастерами. Если в течение 15 минут с начала захвата атакующие не встретили сопротивление, то домен считается захваченным. Если защитники успели прибыть, то происходит сражение группами не более чем 4х4 в несколько сходов, пока не будет исчерпано подкрепление с одной и сторон.

**Подкрепление -** для атакующих равно X, для защитников равно доп. защите домена. Определяет, сколько бойцов смогут выставить стороны конфликта для дальнейших сходов. Изначально каждая из сторон может выставить по 4 бойца на первый сход, по окончании которого может быть объявлен следующий сход, если у сторон достаточно подкреплений, чтобы выставить еще бойцов. При этом 1ОД из подкрепления позволяет ввести нового бойца или полностью восстановить раненого, 2ОД позволяет «оживить» погибшего. Действуют общие правила боевки для нескольких сходов (т.е. ранения и затраченная кровь переносятся из схода в сход, если они не восстановлены игровыми способами или подкреплением). Когда после очередного схода у одной из сторон не остается бойцов, она проигрывает.

**Агравированные повреждения в стратегическом боестолкновении.** Никак не могут быть излечены между сходами. Только “оживлением” раненого за 2 ОД. После окончания стратег боестолкновения такие повреждения считаются обычными.

*Положительный результат****:*** новый владелец сразу получает доступ к местному пастбищу и бонус к разведке внутри домена, со следующего цикла +3ОД и бонусное дневание (определенное число сородичей не теряют бп при пробуждении, определяет хозяин домена).

**В результате такого боевого столкновения никто из персонажей не умирает!** Считается, что они приходят с приличным количеством подконтрольных им гулей/людей, которые в случае опасности спасают их жопы, подставляясь сами вместо них. Однако после столкновения у всех участников столкновения остаются раны и эффекты, полученные в процессе боевки (например, повреждения, голод). При этом аггравированные повреждения считаются обычными. "Убитые" выходят из столкновения с одним хитом.

Персонажи вступают в «стратегическое состояние», как только прибывают в парк, где будет проходить отыгрыш захвата домена (чаще всего это происходит в парках), и теряют его, покидая парк, или через 10 минут после завершения захвата. На игрока в таком состоянии не могут воздействовать (применять дисциплины, атаковать) другие игроки, кроме как в сходах. Верно и обратное. Число таких игроков регулирует мастер, присутствующий на захвате. Обычные игроки не могут находиться рядом с такими игроками (дабы не возникало путаницы) и могут быть атакованы по общим правилам.

4. **Защита Домена:**

*Начальные условия****:*** необходимо иметь домен во владении

*Затраты:* N ОД, где N – число возможных подкреплений при защите домена.

*Процесс:* Может быть установлена в любое время, за исключением ситуации, когда атака уже объявлена. Действует до конца цикла, после чего сгорает. Действует на все атаки домена, пока защитник его удерживает.

5. **Разведка ПО**

*Начальные условия****:*** необходимо назвать домен, в котором планируется поиск ПО и уже известные тут ПО (если такие имеются)

*Затраты:* 1 ОД (+1ОД за разведку наличия хозяина у объекта)

*Процесс:*

- Игрок получает данные о 3х точка в домене. В одной из них искомый объект. Посетив точку (радиус около 10м), игрок узнает, искомая ли это точка или ложная.

*Положительный результат****:*** вам становится известен ПО (его хозяин), можно производить его захват.

**Разведка уже известного ПО на вопрос наличия хозяина стоит 1 ОД. Моделируется прибытием к объекту разведки.**

6. **Разведка КО**

*Начальные условия****:*** аналогично ПО.

*Затраты:* 1 ОД (+1ОД за разведку наличия хозяина у объекта)

*Процесс:*

- Игрок получает данные о 5ти точка в домене. В одной из них искомый объект. Посетив точку (радиус около 10м), игрок узнает, искомая ли это точка или ложная.

*Положительный результат****:*** вам становится известен КО, можно производить его захват.

**Разведка уже известного ПО на вопрос наличия хозяина стоит 1 ОД. Моделируется прибытием к объекту разведки.**

7. **Разведка Домена**

*Начальные условия****:*** необходимо назвать разведываемый домен

*Затраты:* 3 ОД -1 ОД за каждый разведанный объект в домене.(+1ОД за разведку наличия хозяина у домена)

*Процесс:*

- Игрок получает данные о 4х точка в домене. Необходимо посетить их все.

В процессе посещения точек можно выяснить защиту домена (какие то случайные числа на точках, характер объектов на точках), наличие доп. защиты, наличие хозяина и его личность (возможность проследить за игроками, символика стай, данные от игротехов)

*Положительный результат****:*** вам становится известно текущее значение защиты домена, расположение пастбища и его текущий хозяин.

**“Отдельная” разведка хозяина домена невозможна.**

**БОНУС** разведки ПО и КО в «своем» домене: стоимость минус 1 ОД, число точек для посещения минус 1.

**4. Маскарад.**

Зачистка маскарада требует ОД. Зачистку маскарада может заявить и провести любой игрок любое число раз, но цена такого действия будет значительно больше, чем если бы этим занимался сородич на спец должности анархов-Чистильщик (подробнее см. правила по Анархам). Лимит зачисток не ограничен. Различают нарушения маскарада «висящие» на домене и персонаже.

1. **Домен**. Это прежде всего внимание смертных масс к сверхъестественным событиям на улице. Доказательством таких действий могут быть записи видео и фото камер, живые свидетели. Для устранения таких нарушений игрок дает заявку мастеру и в ближайшее время получает задание. Это может быть, в большинстве своем, задание по хакерству, со взломом почты или флешки. После чего необходимо отредактировать или удалить компромат. Или отыгрыш с живыми свидетелями. Сложность задания зависит от суммарного рейтинга нарушений на домене.

**Цена зачистки** : 3 (1 для чистильщика) ОД за каждый уровень нарушений.

2. **Персонаж.** Это прежде всего внимание силовых структур и охотников к конкретному вампиру, который был недостаточно осторожен. Для устранения таких нарушений достаточно оплатить стоимость, отыгрыша не требуется.

Нарушения маскарада с персонажа снимаются сами, в случае смерти последнего, или незапланированного нападения милиции/охотников (такой эффект тем вероятнее. чем больше рейтинг нарушений на игроке).

**Цена зачистки** : 2 (1 для чистильщика) ОД за каждый уровень нарушений.

За рейтингом нарушений следит мастер региональщик и игрок.

Как только в домене произошло нарушение маскарада, хозяин домена узнает об этом. Он может узнать примерные данные о нарушителе (описание внешности, производимые действия), явившись на место нарушения. Если раньше этого действия нарушитель успел “снять” с себя нарушение, то хозяин домена информации о нем не получает.

Нарушение маскарада может быть случайным или умышленным.

Ограничений на число нарушений маскарада для одного игрока нет. При этом нарушить маскарад в домене возможно не чаще чем раз в два часа. В случае, если за это время в одном и том же домене происходит несколько нарушений, то засчитывается самое крупное.

**Уровни и последствия нарушения:**

***-незначительное нарушение***

Примеры: демонстрация вампирской натуры (применение “заметных” дисциплин, звериные черты/внешность носферату или оружия на людях; боестолкновение 2х игроков на людях (не считая стратегических сражений), демонстрация оружия длиннее 30 см или огнестрела.

Штраф: домен и нарушитель получают 1 очко нарушения

*-****среднее нарушение***

Примеры: боестолкновение более 2х игроков (не считая стратегических сражений); одно не скрытое питание (см общие правила); приступ “безумия” в месте, где могут быть свидетели среди смертных.

Штраф: домен и нарушитель получают 3 очка нарушения.

*-****значительное нарушение***

Примеры: Спец стратегическое действие или умышленный отыгрыш “кровавого действа”.

Штраф: домен и нарушитель получают 5 очка нарушения.

Эффект штрафа на домен длится пока не будет снят.

Эффект штрафа на игрока длится, пока не последует откат (атака охотников, правоохранительных органов) или пока не будет снят (за исключением потери человечности).

Текущее значение “суммарного рейтинга нарушений” домена/игрока включает в себя все штрафы предыдущих уровней.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Суммарный рейтинг нарушений | Штраф домена | Штраф игрока |
| 1 | -1 к лимиту пастбища | - |
| 2 | +1 к сложности питания  -2 к лимиту пастбища | уменьшение человечности/пути |
| 3 | +2 к сложности питания  лимит пастбища уменьшен вдвое. | +1 к рейтингу внимания |
| 4 | Охота в домене невозможна, домен приносит 1/2 ресурсов на след цикл (округление в меньшую сторону), доступные ресурсы на этом цикле также ополовинены. | +2 к рейтингу внимания |
| 5 и более | Питание в домене не возможно (никакое), домен не приносит ресурсов на след цикл, неиспользованные ресурсы в этом цикле недоступны, находиться в домене для вампиров не безопасно. | Персонаж получает преследование охотников. |

Описание сложности питания и внимания охотников является закрытой от игроков информацией, но очевидно, что при большом рейтинге, питаться тихо будет крайне сложно, а охотники будут нападать в самый неподходящий момент с улучшенными ТТХ и в большем составе.

**Ритуалы тауматургии.**

**Общие принципы**

Любой игрок, владеющий тау, может взять на начало игры ритуалы. При этом для неоната это: 2 шт 1го круга +1 слот, 1 шт 2го круга +1 слот; для анциллы это: 3шт 1го круга +2 слота, 2 шт 2го уровня + 1 слот, 1 шт 3го уровня +1 слот.

На начало игры тауматурги выбирают ритуалы из списка доступных. В процессе игры возможно выучить новые ритуалы из списка, найдя учителя или книгу, или же новые ритуалы. Число слотов определяет лимит ритуалов для изучения.

Ритуал, в общем случае, это сложное действо, требующее времени на исполнение и качественного отыгрыша. Ритуал сделанный “на коленке “ может не сработать.

В общем случае для совершения ритуала требуется потратить 1 бп и 5, 10, 15 минут (для 1-3 круга, соответственно). Лимита на число применений ритуалов нет, если не сказано обратного.

**ПЕРВЫЙ КРУГ**

**● Броня алмазной безмятежности**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Маг получает иммунитет к ротшреку и френзи до конца ночи.

**● Кровь в воду. Один раз в ночь на один и тот же домен.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*.

Эффект: Позволяет устранить среднее нарушение на Домене.

**● Клеймо возлюбленного. Раз в ночь.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Гуль и домитор могут чувствовать состояние друг друга на любом расстоянии.

**● Связаться с Сиром.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Вы можете связаться с тем, кто у вас на узах. Это ментальная связь. Моделируется телефоном.

**● Послание**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Как только обозначенный выше сородич окажется вблизи надписи, она проявится.

**● Освящение Капеллы**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Маг почувствует, если незнакомец проник в освещенное здание без приглашения.

**● Отклонение деревянной погибели**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: первый кол, которым попытаются проткнуть мага, рассыплется трухой. Действует до конца ночи

**● Домино жизни**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: До конца ночи маг становится похожим на смертного (имитирует дыхание, цвет кожи, температуру тела, может поглощать пищу). Первое нарушение, совершенное в таком состоянии, не увеличивает штраф маскарада на сородиче (но домен все равно получает штраф).

**● Тушение воска**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: любой, кто распечатает сосуд и выльет все содержимое на руку, может потушить один источник огня (костер, факел), если видит его.

**● Заклинание пастыря. Раз в ночь.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: вам доступны 3 БП, которые необходимо сразу употребить (можно распределить между другими сородичами, находящимися поблизости).

**● Ритуал представления. В результате маг получает 1 аграву, требуется затратить +1БП.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Все тремеры в городе получат продиктованное послание. Маг может попытаться почувствовать число получивших послание. Все тремеры выше рангом кастующего, получившие послание, могут коротко ответить в течение минуты после получения послания.

**● Задержание Трупных Мух**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Проведя ритуал, тремер может сохранить труп или части тела от разложения, для дальнейших медицинский исследований.

**ВТОРОЙ КРУГ**

**● Власть над кровью. Раз в ночь.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Инициатор может ментально воздействовать на цель, независимо от возрастного статуса, до конца ночи.

**● Прилив крови. Раз в ночь.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Хозяин амулета должен сломать амулет, после этого он может игнорировать ограничения “голода” для одного действия (использовать дисциплину, участвовать в стратегии), кроме лечения. После окончания действия состояние голода возвращается.

**● Привлечение сосуда передачи**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: как только сосуд коснется открытой кожи, он незаметно заполниться кровью жертвы. Перчатки защищают от действия ритуала.

Эффект (для третьего круга): Позволяет либо получить кровь жертвы, либо незаметно напоить ее чужой кровью, посадив ее на узы. Не одновременно. Единовременно, один маг может владеть одним сосудом.

**● Осветить след жертвы. Раз в ночь.**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: След ведёт к ближайшему месту, которое являлось местом назначения жертвы. Если жертва проходит через воду или идет дождь - след теряется. Чаще всего работает только для следа, оставленного текущей ночью.

**● Изучение дремлющего разума.**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: маг может узнать подробности смерти.

**● Вдоль по крови**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: маг может узнать родословную цели и связанные с ней узы.

**● Горящий клинок. Маг получает -1 хит. Раз в ночь.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект. До конца ночи клинок наносит аграву.

**● Определить подчинение. Маг и жертва получают -1 хит.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Маг может узнать, находится ли цель под действием уз крови, винкулума, доминирования или присутствия.

**● Шаги Ужаснувшихся**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Тауматург может один раз преследовать выбранную жертву, как будто у него есть дисциплина Стремительность 2. Убежать как на стремительности при этом он сам не может.

**● Преобразование Жидкостей. Раз в ночь**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: До конца ночи того, над кем был проведен ритуал, невозможно диаблезировать. Любой, кто попытается это сделать, получает -2 хита агравированного урона. Но при этом, тот, над кем провели ритуал, не может никому передавать свое бп до тех пор, пока действие ритуала не закончится. Тот, кого он пытается отпоить, загулить или дать становление просто получит - 2 хита агравированного урона.

**● Исцеление Родной Земли. Раз в ночь**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Позволяет полностью исцелить у себя любые (в том числе и агравированные) повреждения.

**● Надевание Маски Теней. Раз в ночь**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Пока восковой шар находится в руке колдуна, тот получает эффект дисциплины Затемнение 2.

**● Острие Отложенной Неподвижности. Раз в ночь**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Если этим колом вогнать жертву в торпор, то конец кола обломится и останется в сердце жертвы, даже если кол будет извлечен. Жертва будет лежать в торпоре до тех пор, пока конец кола не будет извлечен при помощи навыка медицины.

**ТРЕТИЙ КРУГ**

**● Почувствовать волшебство. Маг получает 1 аграву и незаживающую рану. При ее излечении, ритуал рассеивается.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Начиная со следующей ночи, карта может «фиксировать» различные проявления магии (различные ритуалы, природу которых маг может попытаться понять) и их примерное местоположение. Для определения подробностей зафиксированной магии, требуется тратить доп. БП.

**● Железное тело. Раз в ночь.**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: агравированные повреждения цели аналогичны обычным. Действует до конца ночи.

**● Отследить Нарушителя**

Ход Ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: 3 раза в течение ночи тауматург может узнать точное местонахождение того, кто использовал в этом месте ритуалы или дисциплины тауматургии. Личность тауматурга при этом ему неизвестна.

**● Гнилое Дерево. Раз в ночь**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: До конца ночи тауматург становится иммунен к атакам колом.

**● Щит Омерзительного Присутствия. Раз в ночь**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: До конца ночи тот, у кого вокруг шеи повязана эта ткань, становится иммунен к любому воздействию дисциплины Присутствия.

**● Иллюзия Совершенства**

Ход Ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: После того как тауматург снимет маску, до конца ночи любые попытки применить к нему расследование будут провальными.

* **Развеять сильный ритуал.**

Ход ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: С того, чью кровь сожгли, снимается воздействие проклятия или ритуала, но при этом он получает -1 хит агравированного урона

* **Глаза прошлого**

Ход ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Тауматург может узнать обо всех важных событиях, произошедших в месте проведения ритуала.

* **Зов ада. Раз в ночь**

Ход ритуала:\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Как только ритуал завершается, жертва немедленно впадает во френзи, где бы она не находилась.

* **Рука Рютора**

Ход ритуала: \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Позволяет проводить одно дополнительное действие разведки вне лимита в цикл. До конца цикла, пока рука не вернется к хозяину, тауматург остается без одной кисти руки и без одного глаза (необходим антураж) .

**● Ритуал Горькой Розы. НЕВОЗМОЖНО ВЗЯТЬ НА СТАРТЕ, ТОЛЬКО РАЗЫСКАТЬ КНИГУ С ЕГО ОПИСАНИЕМ**

Ход Ритуала: Этот ритуал официально запрещен для изучения. Оригинальный свиток с описанием ритуала хранился в Вене, но ходят слухи, что в мире есть около 50 его копий. \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Эффект: Жертва ритуала погибает, а все, кто принимал участие в ритуале, получают все плюсы и минусы от диаблери жертвы так, как будто они диаблезировали ее в одиночку.

**Правила по Анархам.**

Данные правила имеют избыточный размер и пестрят цитатами (выделены курсивом) из бэка. Надеюсь, это поможет игрокам еще раз вжиться в образ мало популярной секты Анархов. Сухая выжимка технических правил будет перед игрой в общей методичке.

*Один из колоссальнейших недостатков, от которых страдает движение анархов – отсутствие масштабных коммуникаций и сотрудничества. Даже в одном городе цели и методы анархов из разных фракций могут не совпадать. Часто сама такая «фракция» – это и есть один-единственный Каинит со своей целью. Одни «анархи» хотят свергнуть Князя, другие стремятся достичь перемен в политической или экономической сфере. Некоторых раздражают ограничения на охоту и необходимость соблюдать этикет. Пытаться собрать из этих разрозненных индивидов сплочённую организацию – всё равно что заставлять её воевать с самой собой. Каждый отдельный анарх или группировка заботится о своей цели и мало печётся о чужих.*

# **1. История движения Анархов.**

События, давшие впоследствии название всему движению Анархов, произошли в далеких 14-15 веках. В то время в обществе сородичей сложилась ситуация, когда большая масса молодых вампиров была угнетаема меньшинством старейшин. Такое положение дел было нормой с самого начала времен, но именно в описываемое время терпению молодняка подошел конец. Они назвались Анархами, подняли восстание против своих сиров-угнетателей и начали уничтожать их. Старейшины были обескуражены таким ходом событий, и за счет этого восстание развернулось по всей Европе, привлекая неонатов многих кланов. Во главе восстания конечно же были бунтари Бруха. Так же отличились неонаты кланов Ласомбра и Цимисхи, которые уничтожили своих патриархов. Стоит упомянуть Ассамитов, которые с удовольствием нанимались для уничтожения старших Сородичей, совершая амарант над ними. Но старейшины вскоре дали достойный отпор молодежи, и к концу 15 века восстание закончилось, стороны конфликта собрались для переговоров. В результате переговоров было принято Торнское соглашение, согласно которому восстание прекращается, а секта Анархов входит в новосозданную секту Камарилья, где продолжает свою идеологическую борьбу, но без кровопролития. Те Анархи, что не приняли такие условия и ушли, вскоре образовали Шабаш, поклявшись вечно вести крестовый поход против патриархов и их слуг из Камарильи.

Другим знаковым событием в жизни секты Анархов, стало образование так называемого «Свободного Штата Анархов». Это случилось в середине прошлого века в Лос-Анжелесе. Известный анарх Джереми Макнейл стал символом для сопротивления против тирании камарильи, в итоге местный князь был убит, а примагенат бежал. Анархи развили успех и захватили большую часть штата Калифорния. Просуществовал около 50 лет, эта уникальная формация распалась, раздираемая внутренними противоречиями и тлетворным влиянием «восточных собратьев».

## **События последних ночей.**

Ни для кого уже не секрет, что Геенна, предсказываемая в 2000 году, не наступила. Зато случилось другое потрясение - «Вторая инквизиция». Силовые структуры смертных обнаружили следы общества ночных хищников. Располагая современными технологиями, они начали охоту на охотников. Те вампиры, что недооценили силу смертных, пали первыми. Те, что помудрее и постарше, бежали или затаились. На данный момент Шабаш практически утратил все свое влияние, обезглавлен и ушел в подполье. Камарилья также понесла серьезные потери, уничтожена верхушка клана Тремер. В результате чего Кама затаилась: покинула большинство доменов или усилила Маскарад в тех, где осталась, оборвав контакты с внешним миром. В сложившейся ситуации, наиболее «подготовленными» оказались Анархи. Они всегда были ближе всех к смертным и к современным технологиям. Теперь настало время свободных воплотить свои мечты в жизнь или доказать их несостоятельность.

# **2. Структура и участники.**

## **Как становятся Анархом.**

Так как это самая «пестрая» и «свободная» из сект, то путей попасть сюда больше всего. Вы можете быть становлены Анархом, вас может подобрать одна из банд, вы можете быть идеологическим перебежчиком из других Сект.

Среди основных архетипов участников движения можно выделить:

- **революционеры**. Чаще всего молодые сородичи, сорвиголовы, готовые бороться за что угодно и где угодно.

- **идеалисты**. Мечтатели, творцы, грезящие социальными революциями и экспериментами, ради «всеобщего блага».

- **авантюристы**. Скользкие типы или просто приключенцы. Там где нет жестких правил, но есть союзники, всегда можно проворачивать свои делишки или просто мчать навстречу судьбе.

- **приспособленцы**. Те, кто стал заложниками обстоятельств, и были вынуждены примкнуть к Анархам, чтобы выжить.

*Если сказать, что анархи готовы принять любого Сородича, желающего к ним присоединиться, это не будет полностью неверно. Они достаточно отчаянны, чтобы принять любого, кто может продемонстрировать хотя бы незначительную пользу для общего дела, к тому же их моральный кодекс и следование принципу равных возможностей для всех Сородичей предполагают, что они предоставляют одинаковые шансы всем. Но это не означает, что они глупы. Любой вампир может поклясться в верности движению, но тот, кто попытается всерьёз погрузиться в дела и политику анархов, может быть уверен, что его прежние поступки и связи будут скрупулёзно изучены. Поэтому любой Сородич, который способен предъявить весомые доказательства того, что не связан с врагами движения, обычно может быть в него принят – хотя бы на испытательный срок. Длительность этого «пробного периода» анархи не конкретизируют. Просто новичкам не доверяют в полной мере до тех пор, пока… ну, в общем, пока не начинают доверять.*

Вопрос о том, кому стоит давать Становление, и надо ли помнить при этом про третью традицию Камарильи, для Анархов остается открытым.

*Лидеры анархов очень требовательны к кандидатам на Становление – по крайней мере, стараются быть требовательными. В целом анархи не особенно заботятся о соблюдении Традиции Потомства. Многие из них, особенно молодые, дают Становление, когда и кому им взбредёт в голову, не учитывая пожелания своих старейшин. Тому, кто попытается поступить так в городе, где власть Камарильи крепка, лучше побыстрее уносить оттуда ноги, или он окажется с колом в сердце и в комнате с прекрасным видом на рассвет; однако на территории анархов такое поведение обычно сходит с рук.*

*Другие Дети оказываются неспособны скрывать свою новую природу, и их приходится ликвидировать (случается, что это делают их собственные сиры). Всё это вполне убедило старейшин анархов, что Третья Традиция имеет под собой веские основания, но многие молодые анархи по-прежнему легкомысленно дают Становление по собственному желанию, так как не могут или не желают осознавать последствия.*

## **Структура движения.**

Естественно, у Анархов нет жесткой структуры, системы должностей и прочих черт компании зазнавшихся мудаков, типа Камы или Шабаша. Но, несмотря на всю пестроту участников, за множество лет сформировались некоторые традиционные черты движения и негласные правила. Все эти должности и деления являются условными, могут отсутствовать или называться по-другому, но все же большинство «серьезных» групп Анархов, в той или иной степени, следуют «общепринятым» должностям и делению на стаи.

Итак, для анархов свойственно сбиваться в группы, называемые ***стаи***, на старый лад. Стая может быть аморфной группой, постоянно меняющей свой состав или жесткой бандой, со своими традициями и правилами приема. Возможные причины образования и существования стай: политические взгляды, сильный лидер, противостояние глобальному противнику, общий стиль нежизни и эстетики, сложности нежизни.

Для каждой стаи характерно наличие следующего:

· Название

· Лидера, или группы авторитетов

· Свой стиль (одежда, символика и тд)

· Структура

· Идеология

· Цель существования

На нашей игре формация «стая» не имеет каких-либо игротехнических функций/ строгих требований и остается на откуп игрокам. Любой вампир вправе сказать, что он и есть стая и насочинять про себя небылиц. Но каждый уважающий себя Анарх не поведется на россказни первого встречного. Точнее, сила харизмы и известности в движении свободных и правда очень велики, но истории про стаю, не подкрепленные наличием друзей за спиной, или легенды про сотню низвергнутых Князей вряд ли будут серьезно восприняты опытными сородичами.

Стоит различать кочевую и оседлую стаю. Главное различие таких групп – наличие во владении домена, т.е. территории, где хозяин может безопасно питаться и быть единоличным владельцем. Таким образом, если в составе стаи есть сородич (такого сородича принято называть ***Бароном***), у которого во владении есть хотя бы один домен (такой домен принято называть ***баронством***), такая стая считается оседлой и имеет «игротехнические бонусы баронства». Такие бонусы действуют, пока во владении есть домен.

## **«Должности»** внутри стаи (могут быть только в одном экземпляре):

· **Барон.** Традиционно, самый авторитетный и уважаемый член, вожак стаи.

Бонус репутации.

**Бонусы «баронства»:**

Бонус репутации.

Определяет список сородичей, которые получают «бонусное дневание» (дневание без траты БП). Лимит таких сородичей ограничен 10.

Дает разрешение питания на пастбище в домене, которым владеет.

Способность “Оружие пролетариата”

Выбрать один (для положительного эффекта) или два (для отрицательного эффекта) объекта ( они должны быть разведаны). В следующем цикле доход объекта в 2 раза больше или два объекта не приносят ОД.

**Если Барон захватил домен и удержал его до конца цикла, то ближайший корреспондент ФРИИП должен рассказать об этом важном событии в прессе. Указание конкретного домена не обязательно. Важна личность героя.**

· **Эмиссар.** Традиционно лучший дипломат стаи, призванный общаться с другими стаями и представителями других сект.

Бонус репутации.

**Бонусы «баронства»:**

Способность «переговоры». Может быть активирована раз в ночь. Длительность действия способности - час. В течение этого времени эмиссар не может быть добит. Маркер активации - повязанный белый платок на видном месте. Даже просто атаковавший такого Эмиссара анарх рискует заработать негативную репутацию в движении.

· **Чистильщик.** Парень, который выполняет грязную работу. Некоторые называют его аналогом шерифа из камы, но по сути это «санитар леса». Даже среди Анархов есть те, кого надо бы наказать, а то и устранить ради спокойствия остальных.

**Бонусы «баронства»:**

Мастер зачистки маскарада: цена зачистки - 1 ОД за каждый уровень нарушений.

## **Репутация.**

Конечно же, в секте «свободных» не в почете пафосные звания и статусы камарильских узурпаторов и шабашитнутых. Здесь нет четкого табеля о рангах и прочей нудятины и единственным параметром, который объективно может выделить одного анарха на фоне других, является «репутация». Это народная слава, неформальная популярность и тому подобная бессистемная известность. При этом стоит учитывать, что каждый анарх может заработать как «положительную репутацию», так и прослыть посмешищем, неудачником и даже предателем секты.

Проводником и регулятором репутации в среде Анархов является «сарафанное радио» и его более современный аналог - ФРИИП (FREE Press). Именно с помощью свободной прессы секта может узнать своих героев. На нашей игре каждый анарх может стать местной знаменитостью. Анарх с высокой репутацией- это всегда своего рода герой. Изначально остальные представители секты настроены к нему лояльно. Соответственно, отношение к анархам с отрицательной репутацией - противоположное.

**Возможные области Репутации:**

- **статус.** Новый барон - это всегда событие. Некоторые эмиссары также стараются, чтобы их имя и должность было на слуху, а вот чистильщики обычно предпочитают держаться в тени. Также в почете корреспонденты ФРИИП.

- **идеологическая борьба за свободу.** Анархи уважают свои традиционные игры, гвалты и салоны. Отличившийся в этих делах, может снискать всеобщую славу.

- **боевые подвиги.** Сражаешься с камарильскими или шабашитнутыми узурпаторами - респект тебе и уважуха.

**Механика начисления репутации:** Репутация может принимать как положительные, так и отрицательные значения, при этом каждый ранг не будет иметь открытого числового значения. Ранги известности:

Положительные ранги в порядке возрастания: боец революции, герой баррикад, икона восстания, легенда Анархов.

Отрицательные ранги в порядке возрастания: мамкин бунтарь, посмешище, предатель свободы.

Репутация складывается из 3-х «областей»: статус, идеология, подвиги. При этом каждая область имеет свой “лимит”.

Увеличение репутации происходит сразу.

Так, статус, можно повысить, только получив должность (корреспондент, барон и тд).

Репутацию в «идеологии» и «подвигах» проще всего получить средствами ФРИИП. Каждый корреспондент будет иметь возможность запостить три статьи за сутки, описывающие историю, произошедшую с конкретным местным Анархом, заслуживающим повышения/понижения репутации. Все анархи могут проголосовать за понравившиеся статьи, используя свой аккаунт в ФРИИП. Герои самых «популярных» статей имеют все шансы попасть в историю (повысить/понизить репутацию).

Другой способ получить репутацию (вне стандартных трех “областей”) - выполнить спец. квест на идеологию стаи. Число таких квестов будет ограничено и сложно выполнимо.

**Актуальный ранг репутации.** Текущий ранг отдельно взятого сородича в общем случае знает только сам сородич. И право остальных - верить ему на слово или нет. При этом, список анархов, достигших ранга “Икона восстания” будет постоянно находиться во ФРИИП в открытом доступе, и это будет правдивая информация. Также актуальный ранг Анарха можно будет узнать в “закрытом” разделе ФРИИП.

**Потеря репутации:** Естественно, как быстро можно стать героем, так же быстро и потерять популярность. Заработать негативную репутацию можно в следующих случаях:

- при утрате статуса

- по результатам разгромной статьи в ФРИИП

- атака эмиссара при активированной способности «переговоры».

## **ФРИИП.**

Свободная пресса Анархов (FREEPress) - это главная СМИ Секты, кладезь информации и хранилище тонны бесполезной писанины. Как выживает этот информационный ресурс в эпоху Второй инквизиции - вопрос открытый. Параноики могут подумать, что ФРИИП уже в руках смертных, и завтра за всеми Анархами уже придут охотники. Корреспонденты утверждают, что их СМИ находится в скрытых уголках интернета или слишком похожа на смертный ресурс, поэтому не привлекает внимание спец. служб. Истина, как всегда, посередине. Потому многие анархи-корреспонденты стараются использовать сленг и прозвища в статьях, дабы не дать серьезную наводку в случае чего, а некоторые параноики всё чаще поднимают на гвалтах тему о закрытии ФРИИП.

На игре ФРИИП будет реализован в виде интернет-ресурса или приложения, где будет собрана различная информация. Часть информации будет вброшена мастерами (в которой будет и полезная, и бесполезная). Доступ к ФРИИП будут иметь все Анархи. Здесь также будет список самых известных анархов домена.

**Корреспондент ФРИИП.** Этот статус позволяет писать статьи во ФРИИП, а также пользоваться закрытым разделом. Здесь каждый корреспондент может раз в сутки задать любой вопрос о мире сородичей и, возможно, получить полезный ответ от «братьев анархов» со всего света. На начало игры в каждой стае может быть один корреспондент.

Стать корреспондентом можно непосредственно на игре. Для этого необходимо получить ранг репутации не ниже “герой баррикад” и написать статью или репортаж в качестве помощника действительного корреспондента.

# **3. Традиции и черты движения**

**Отношение Анархов к Шабашу.**

*Шабаш предлагал то, чего не могли признать сами анархи – отрицание индивидуальности, мистическое чувство единения, удовлетворение от принадлежности к некой непобедимой армии Каина, бодрым маршем движущейся к уничтожению Патриархов и установлению нового золотого века, истинная природа которого, впрочем, никому не понятна.*

**Отношение Анархов к Камарилье.**

*Если и есть утверждение, с которым согласится каждый отдельный анарх, независимо от кредо и философии, то это мысль о том, что Камарилье нужна хорошая клизма. Находящиеся у власти старейшины подавляли развитие этой организации более ста лет. Не удивлюсь, если кое-кто из них – те же кровососы, которые затеяли всё это дело в Тёмные Века, поэтому нет ничего странного в том, что они не хотят, чтобы мы раскачивали лодку.*

*Учитывая наши основные взгляды на общественный строй, главный враг анархов – нынешняя верхушка Камарильи. Если вы искренне преданы делу перемен, большую часть времени вы будете проводить, подрывая основы власти старейшин. А поскольку наши цели открыто противоречат намерениям тех, кто обладает властью, они в ответ применяют свои обширные, – и часто устрашающие, – ресурсы, чтобы нам противостоять.*

**Элизиум, салоны, гвалты, рейвы.**

*Некоторые сообщества анархов стали организовывать свои* ***Элизиумы****, где Сородичи могут собираться без риска расправы.*

*Расположенные там, где организующий их анарх способен их разместить, – в гостиницах, поместьях, даже на заброшенных складах, –* ***салоны*** *представляют собой места, где Сородичи могут обсуждать любые философские проблемы.*

*У клана Бруха анархи переняли так называемые* ***гвалты.*** *Теоретически гвалты аналогичны салонам, но проходят иначе. Салон – это обычно небольшое собрание анархов, посвящённое обсуждению новой идеи, политической философии или любимой теории. В свою очередь, гвалт – это нечто вроде «ночи свободного микрофона» на территории анархов. Каждый, даже не анарх, может прийти туда и высказать своё мнение по совершенно любому вопросу. Единственная формальность заключается в том, что это состязание в популярности. Тех, кто выражает непопулярные идеи, могут освистать или стащить с кафедры (и такое случалось), тогда как защитников более широко признанных взглядов вызывают на бис и даже вынуждают импровизировать во избежание, так сказать, определённого физического дискомфорта.*

*Другой обычай, заимствованный у Бруха и упоминающийся в одном ряду с гвалтами –* ***рейв****. Рейвы – вторая по важности (первая – открытые действия анархов против других сект) причина того, что движение считают агрессивным. Рейвы анархов – это вечеринки, очень похожие на те, что проводят Бруха, и с той же вероятностью влекущие за собой ущерб личности и имуществу; однако анархи идут чуть дальше. С иронией или совершенно искренне (среди анархов много и первых, и вторых), но каждый рейв анархов организуется по конкретному поводу. Анархи могут устроить сбор пожертвований, – не только для того, чтобы помочь тому делу, ради которого они всё это устраивают, но и чтобы набить собственные карманы, – и мало ли что ещё, лишь бы обеспечить себе возможность расслабиться, отдохнуть, хорошенько помахать кулаками разок-другой… в общем, чтобы повеселиться так, как будто нынешняя ночь будет последней.*

**Игры.**

*Молодые анархи доводят эту мысль до крайности (как и всё остальное, по правде говоря). Они изобрели несколько игр, представляющих собой не просто весёлые способы времяпрепровождения, а своего рода испытания на крутизну. Да какой ты, нафиг, анарх, если ни разу не участвовал в «девятке»?!*

**Наиболее популярные игры.** Предложенные адаптации и игры носят лишь рекомендательный характер. (подробнее см. *Guide to the Anarchs*)

**Девятка**- шуточное сражение, с применением различных видов вооружения.

**69** - вариант девятки, с «приглашенным гостем», который не в курсе что происходящее всего лишь игра.

**Травля медведя**- попытка травли или троллинга того, кто это заслуживает, на глазах у большой толпы. Удобнее всего это делать в элизиуме или в рамках салона.

**Раз на раз** – возможность выяснить отношения или просто потягаться силами один на один.

**Русская рулетка**- требуется нерф с барабаном

**Гули.**

*Учитывая, что само понятие гуля диаметрально противоположно всем убеждениям анархов, удивительно, сколь многие из них окружают себя таковыми.*

Несмотря на то, что гуление это своего рода «порабощение», анархи очень часто заводят себе таких «друзей», причем не особо заботясь об их численности и дальнейшей судьбе. Подробнее о становлении гулей см. Общие правила.