# Правила по костюмам

Мы не просим вас всецело соблюдать моду викторианской эпохи, но просим озаботиться некоторыми важными для эпохи деталями.

Дамы высокого происхождения:

- на игре не место вечерним туалетам и можно отказаться от тюрнюров.

- основывать свой образ важно на платьях для визитов: закрытое платье (отсутствие декольте, открытых плеч и рук) с перчатками и шляпкой. Платье не яркое, спокойное, без вырви глаз цветов.

- если в вашей анкете будет сказано, что вы начинаете со званого обеда, то можно добавить в образ ювелирных украшений и отделку побогаче на платье (основываемся на классических обеденных платьях). Платье также закрытое, с перчатками. Цвет платья также не яркий.

Джентльмены:

- фрак (не обязательно) или пиджак, классические брюки, жилет (можно с ярким цветочным орнаментом или в клетку), галстук (или шейный платок), перчатки и цилиндр. Основные цвета костюма: чёрный, тёмно-синий, зелёный, коричневый.

Прислуга:

- всегда простое закрытое платье, по желанию чепец и передник. Ноль украшений.

Общее:

- сумеречные охотники не приемлют полностью белых нарядов (если вы не в период скорби), а также полностью красных нарядов (платья и жилеты – уже условно «полностью» красный наряд) – если они в период великой радости.

- нежить любого пола может одеваться по цветовой гамме как ей заблагорассудится, соблюдая общие правила по фасону костюмов и аксессуарам.

- Магнус Бэйн может вообще одеваться как хочет, используя в наряде любую эпоху из тех, где он жил (и цвета могут быть абсолютно любые).

# Локации в игре

- Основное помещение – Таверна Дьявола (паб для нижемирян с очень плохой репутацией, сумеречных охотников там при необходимости принимают, но очень не любят).

- Лондонский Институт – никто, кроме сумеречных охотников и прислуги института туда зайти не может. Даже под иллюзорной личиной.

- Лондонский Особняк Лайтвудов – по слухам там собираются вечеринки особ с еще более плохой репутацией, чем в Таверне Дьявола. Из всех младших Лайтвудов Бенедикт, по слухам, допускает на эти сборища только свою дочь Татьяну.

- мастерка (по совместительству доп помещение любой из трех локаций, указанных выше). Заходим в одну из них – вешаем бумажку нужного помещения (все три будут рядом с дверью в конверте).

- улица перед коттеджем является игровой и представляет собой улицы Лондона. Предупреждаем игроков взять теплую верхнюю одежду на случай, если вам по игре потребуется выходить.

# Правила по смерти

На игре можно умереть. Если вы умираете на игре – вы умираете с концами. Никаких призраков, вторых шансов и прочее. Поэтому мы просим вас воздержаться от убийств в первые 2 часа кабинетки. А после: хочется – убивайте. По этой же причине просим отнестись к смерти и убийствам ответственно.

Прежде чем убить, подумайте, можете ли вы достичь желаемого другим способом, не выводя игрока из игры? А если решили, что других способов нет, то т.к. смерть – это конечная точка игры любого персонажа, помните, что и она должна быть красивой. Не убивайте наедине в темном помещении, сделайте из смерти персонажа красивый момент, проживите и проиграйте его со всех сторон.

От чего можно умереть на игре:

- от ранения (если не вылечили)

- от яда (если не вылечили и его)

- от болезни или проклятья

- в процессе ритуала (даже если вы тот – кто проводит ритуал)

- от демонического сифилиса (ладно, не умереть, а переродиться в демонического червя, но это даже хуже смерти!)

# Правила по этикету

Мы не собираемся делать игру полноценной историчкой с большими правилами по этикету, но несколько правил викторианской эпохи просим соблюдать. Даже если вы чхали на правила, как минимум часть из этих вещей все равно доведены вами до автоматизма.

* Только вульгарные личности могут позволить себе прикасаться к другим, тыкать им пальцем в лицо, или трогать за волосы, даже в пылу дискуссии.
* В общественных местах шляпы снимать не обязательно, в гостях или дома - норма приличия, в тавернах и клубах - вас скорее примут за своего, если вы снимете шляпу, садясь за стол.
* Джентльмен всегда идет впереди дамы, поднимаясь вверх по лестнице, и позади нее, когда спускается.
* Никогда не обсуждайте ничего личного в присутствии других людей.
* Недопустимо поворачиваться спиной или садиться спиной к человеку, не попросив при этом простить вас за такую дерзость.
* Ни леди, ни джентльмены не должны сидеть нога за ногу в обществе.
* Никогда не зевайте в обществе.
* Недопустимо громко разговаривать и громко смеяться, когда вы находитесь в обществе, на улице или в кругу уважаемых людей. Особенно если вы не хотите прослыть грубияном.
* Никогда не отказывайте в знакомстве, когда вас представляют кому-либо, или вам хотят представить кого-либо.

Эти простые правила необходимо соблюдать всем сословиям без исключения.

**Общие правила**

На игре мастер всегда прав. А также правы игротехи. В спорных ситуациях можно обратиться к любому игротеху. Мастер на игре общается с вами только как персонаж, а все общение игроков непосредственно с мастером идет только через игротехов. Пожалуйста, имейте это сразу в виду.

Не-игровые ситуации отыгрываются белой лентой, повязанной на голове. В остальных случаях ваш персонаж находится в игре.

**Белую ленту мастера НЕ выдают!**

На каждой игре существуют моменты, когда игроку надо что-то выяснить у мастера в процессе того или иного действия. В такие моменты на локации происходит маленький стоп-тайм и любые попытки активного действия в момент такого импровизированного стоп-тайма будут рассматриваться как попытка чита.

Откатов на игре не существует, но и уточнять у мастеров заранее «а что будет, если» - бесполезно. Вначале делаете - после подходите к мастеру или теху. За советом и помощью лично к мастеру стоит подходить в тех случаях, если у вас просто безумный затык в квесте, который вы уже думали много-много времени, но так и не смогли решить. Мастер подскажет направление действий, но готовых решений сразу не ждите.

**Правила по бою, рунам, способностям и медицине**

Упор в игре - не на боевую составляющую, поэтому основная боевка будет проходить на кубиках. На игре нет хитовой системы и существует 5 состояний здоровья: здоров, легкое ранение, тяжелое ранение, кома, смерть.

**Боевые правила**

Боевка проходит на кубиках с модификаторами с последующим красочным отыгрышем.

Твое число больше, чем число противника - ты нанес ему урон, переведя в следующее более низкое состояние здоровья.

Твое число меньше, чем число противника - урон аналогично прилетел тебе.

Ваши числа оказались равны - никто не получил ранения.

Бой не обязательно должен идти до смерти, вы можете разойтись после первого удара.

ВАЖНО: Всем участникам игры просьба скачать на телефон любое приложение с кубиком д6. Каждый может выкинуть от 1 до 6 на кубике (даже самый хороший воин может поскользнуться в грязи, а самая неумелая девчонка с ножом случайно удачно всадить нож в шею).

Показатель силы, выкинутой на кубике, можно улучшить – для каждой расы персонажей – по-своему.

Групповой бой начинается с 2 персонажа на 1. В таком случае один персонаж из двух кидает кубик, второй лишь отдает ему свои модификаторы.

**Модификаторы**

Некоторые предметы, оружие или особенности расы на игре дают временные или постоянные модификаторы на боевку, как в плюс, так и в минус. В этом случае после броска кубика стоит прибавить к полученному числу модификатор. При сравнении чисел и того, кто нанес урон, модификатор может дать большое преимущество, или наоборот.

Модификаторов может быть несколько, в таком случае они складываются.

**Оружие**

На игре допускается любое ларповое или сувенирное гуманизированное оружие. Гуманизацию проверяет мастер перед игрой.

Холодное оружие нефилимов дает +1 к показателю силы после активации клинка.

Как выглядят такие мечи: на рукоять меча/кинжала/другого оружия наматываем свиток с любым ангельским именем, написанным изнутри. Перевязываем свиток лентой. В бою снимаем ленту, открываем свиток, произносим имя клинка - он активирован. Убирая клинок стоит возвращать свиток на место.

Другим расам клинки нефилимов бонусов не дают, как бы они не читали имя ангела.

Огнестрельного оружия на игре нет за исключением одного экспериментального случая - действует такое оружие только в руках нефилимов и то не всех, дает модификатор +2 на выстрел, подробная инструкция будет выслана владельцу огнестрельного оружия в анкете, он же поделится правилами использования с желающими.

Огнестрел ультимативно попадает в жертву в рамках игры, если вы стоите не дальше 3 метров от вашей жертвы. В остальных случаях кидаем кубик на чет-нечет.

**Бой**

Для того, чтобы повысить свой уровень силы в бою с помощью способностей требуется использовать карточку способности (порвать) до начала боя. В процессе повышать свою силу с помощью способностей нельзя.

Начало драки маркируется словом "Атака".

Бой всегда происходит 1 на 1. Вмешаться в уже начатую драку нельзя. Массовый бой отыгрывается сбором 2 и более персонажей хотя бы с одной стороны. Они выбирают, кто будет их представителем. Такой игрок выходит драться с противником за свою команду (его модификаторы + модификаторы всех из команды, выданные ему ДО боя).

Далее вам требуется отыграть драку (намечаем удары, не бьем по-настоящему).

Кулуарки на игре нет.

Оглушение - кладем ладонь на плечо со спины и кидаем кубики с модификаторами по базовой схеме. Получилось только если урон выше. Персонаж без сознания в течение 5 минут. Приходит в себя сам или после того, как с силой ударить по щеке раньше времени.

**Ранения**

* Легкое ранение - нет дискомфорта.
* Тяжелое ранение – вы начинаете испытывать сильный дискомфорт. Маетесь головной болью. Вы больше не можете использовать карточки способностей.
* Кома - бессознательное состояние (если не было маркера «добиваю»). Выйти из бессознательного состояния можно только с помощью лечения.
* Каждое состояние ранения без лечения в течение получаса или потраченной способности на регенерацию (что редкость) переходит в более тяжелое ранение. Кома в течение получаса без лечения приводит к смерти.

**Лечение (для каждой расы есть свои особенности, указаны ниже).**

**Легкое ранение**

при отсутствии лечения переходит в тяжелое в течение получаса

Процесс лечения:

промыть рану (брызгаем на рану водой), нарисовать исцеляющую руну (для нефилимов) ИЛИ лечим заклинанием/способностью, зашить рану и наложить повязку (перебинтовываем). Через полчаса человек здоров и может снимать повязку.

**Тяжелое ранение**

при отсутствии лечения в течение получаса приводит к коме

Процесс лечения:

Кладем пострадавшего на ровную поверхность, промываем все раны (брызгаем на рану водой), нарисовать 2 исцеляющие руны (для нефилимов) ИЛИ лечим заклинанием/способностью, зашиваем рану и накладываем повязку (перебинтовываем). Через час человек здоров и может снимать повязку.

**Кома**

при отсутствии лечения в течение получаса приводит к смерти

Процесс лечения:

Кладем пострадавшего на ровную поверхность, промываем все раны (брызгаем на рану водой), лечим только заклинанием + накладываем бодрящее заклинание, зашиваем рану и накладываем повязку (перебинтовываем). Через полтора часа человек здоров и может снимать повязку.

Смерть на игре конечна. Можно собираться или ждать пост-парада под белой лентой или уезжать домой. В первые два часа игры наложен мастерский запрет на убийство - только тяжран.

**Медицина**

Правила по медицине отличаются в зависимости от вашей расы и того, как и чем вас ранили. Лечить себя можно только при легком ранении.

**Нефилимы**

Могут лечить легкие и тяжелые ранения только нефилимов посредством лечебной руны.

**Маги**

Могут лечить посредством своих медицинских способностей, если есть. Способность действует на все расы.

**Фэйри**

Могут лечить посредством своих медицинских способностей, если есть. Способность действует только на фэйри. При коме не действует. Раны от железа могут излечить только с помощью способностей магов.

Вампиры

Могут излечиться посредством распития крови. Подробнее будет в правилах по особенностям нежити. При коме не действует. Раны от святых предметов могут излечить только с помощью способностей магов.

Оборотни

Лечат легкие ранения и тяжелые ранения автоматически в течение получаса/часа вне боя. При коме регенерация не работает. Раны от серебра могут излечить только с помощью способностей магов.

**Примитивные с видением**

Самостоятельно могут лечиться, только если у них есть специальные зелья для лечения с Сумеречного базара.

**Способности**

У каждого персонажа будут те или иные способности на игре в зависимости от расы персонажа. Эти способности выдаются в виде карточек (даже если вы сумеречный охотник). На каждой карточке написано, что она дает. Максимум разных типов способностей – 5, максимум способности одного типа – 3.

Способности бывают боевые (рвем карточку перед боем) и небоевые (используем и рвем сразу). Количество способностей строго ограничено количеством карточек на начало игры, так что давайте использовать их с умом. Боевые способности дают + к силе в бою. Небоевые способности наделяют персонажа другими талантами на ограниченное количество времени. Руны также ограничены в количестве. Используйте способности аккуратно - они конечны.

Нефилимы

Способности нефилимов активируются начертанием рун на коже. Персонаж должен провести стеле над нужной руной на коже, изобразив тем самым активацию руны по начертанию. Без стеле и начертания руны на коже (если такой у вас не было начертано ранее) они не активируются.

Руны выдаются каждому персонажами лимитированными карточками способностей для баланса игры. Будут приложены к вашим анкетам.

Маги

Способности магов активируются с помощью магических пассов руками. Кроме того, что персонаж должен порвать карточку способности, он должен красочно обозначить магический пасс руками, желательно сопровождая его словесным маркером хтонического (любого демонического или похожего, хоть из Доты или Варкрафта) языка. Последнее – необязательно, просто красоты ради. Пассы руками – обязательны.

Фэйри

Способности каждого фэйри индивидуальны.

Вампиры и оборотни

Боевые способности вампиров и оборотней активируются условно «обращением». Вампиры показывают клыки, оборотни выпускают когти. Кроме того, что персонаж должен порвать карточку способности, он должен визуализировать этот процесс обращения (надеть клыки, лапы с когтями или уши оборотня, т.д.). Небоевые способности этих рас индивидуальны.

Демоны

Способности каждого демона индивидуальны. Убить высшего демона в мире можно зачарованным оружием - но в рамках игры уничтожить нельзя, можно только найти способ выгнать демона с земли.

Индивидуальные способности

В случае с индивидуальными способностями на карточке будет написано, что стоит сделать для грамотной визуализации написанного. Например – «Вампирский гипноз» - активируется через 3 минуты непрерывного общения с жертвой наедине. И так далее и тому подобное.

**Правила по внешнему виду и особенностям нежити и нефилимов**

Общеизвестная правдивая (!!! – в том числе надеемся на ваш отыгрыш исходя из этого) информация о каждой присутствующей на игре расе и ее особенностях. Сюда не входят политические справки и история.

**Нефилимы**

*Отличительные особенности внешности:* руны

"Facilis descensus Averno - Легко сошествие во Ад" .

Тайная раса существ, которые рождаются людьми с ангельской кровью. Они сражаются с демонами и живут вместе с существами нижнего Мира в Сумеречном мире более тысячи лет, создав свою культуру и цивилизацию среди человеческого сообщества. Их задача - сохранение мира в Сумеречном мире и хранение его существования в тайне от примитивных, в то время как они защищают жителей обоих миров. Несмотря на их происхождение, Сумеречные Охотники - смертные и стареют; однако, их ангельская кровь наделяет их особыми способностями (смотри правила по способностям).

Нанесение руны на кожу магов или фэйри начинает постепенно убивать носителя руны. Однако происходит это медленно, поэтому в рамках игры оно просто дает легкое ранение (при лечении ранение возвращается через 2 часа), так будет происходить до тех пор, пока не удалить руну (выжечь, срезать кусок кожи и т.д., просто так руна может быть стерта при помощи руны отрицания (но этот способ не подходит для нежити, только для нефилимов - эта руна - руна пытки, поскольку с помощью нее Охотников лишают рун в наказание).

**Парабатай**

Руны, нарисованные одним парабатай другому, сильнее чем те, что нанесены другим, даже самым близким человеком. Условно – такая руна дает +1 к модификатору дополнительно. Однако есть и минусы – если один из пары получил урон в бою, то второй получает урон тоже (если один в коме, парабатай - в тяжране, один в тяжране - второй в легком ранении и т.д.), даже если не сражался.

**Погибший парабатай:** для выжившего означает выцветание руны парабатай и бесконечную дыру в душе, ему будто чего-то не хватает в жизни дальше. Доподлинно известно, что любой погибший парабатай из пары остается невидимым призраком рядом с живым парабатай и в случаях опасности может помочь своему живому другу. Случаев, когда дух парабатай не оставался рядом со вторым носителем этой связи история не запомнила.

**Фэйри**

*Отличительные особенности внешности:* острые уши и растительный рисунок/орнамент на коже в человеческой форме (если перед вами лошадь или рыба - это тоже фэйри, но не в человеческом обличье)

Обладают малым количеством ангельской и демонической крови одновременно. Честный Народ известен своей неземной красотой. Хотя они в основном напоминают людей, у некоторых есть необычные черты, такие как крылья, рога, странно окрашенные глаза или кожа, очень похоже на метку магов. Общим аспектом среди них являются их заостренные уши. Фэйри также используют растительные орнаменты и растения как часть своего костюма и внешнего вида. Чем выше фэйри по происхождению – тем больше похож на человека. Живут очень долго, но не бессмертны (просто в их мире время течет иначе).

**Фэйри, живущие среди примитивных или часто появляющиеся среди них, предпочитают одеваться как местные.** Хорошо известны своей хитростью и жестоким чувством юмора, фэйри обожают обманывать примитивных не менее, чем Сумеречных Охотников. Они часто ищут шанс поторговаться с людьми, предлагая кому-нибудь исполнение его самого заветного желания, но забывая упомянуть, что это желание требует ужасной платы. Они привержены понятиям чести и этикета, и хотя фэйри всегда буквально следуют любому обещанию, которое они дают, они с выполняют это с большой иронией и часто используют умную игру слов в своих интересах, чтобы создать лазейки.

**Фэйри не умеют лгать.** Они могут недоговаривать, увиливать, но на прямой вопрос ответят честно. Однако, они могут сказать то, что сами считают правдой, даже если это не так. На полу-фэйри такие особенности не распространяются. Магия фэйри – древняя сильная и изощренная. Однако при этом у них есть свои слабости. Они очень сложно восстанавливаются от ран, нанесенных железом.

**Знание настоящего имени фэйри дает человеку власть над ним. Фэйри будет исполнять все его приказы.**

**Как заключается фэйри-сделка:** магический ритуал, который скрепляется фразой. Фраза должна быть очень четкой, выверенной, обозначать промежуток выполнения условий, чтобы фэйри не смог протрактовать эту сделку на свое усмотрение. Фраза должна начинаться со слов: фэйри \_имя (не полное)\_ заключает сделку с \_\_раса\_\_\_ \_имя\_ . Дальше идет текст сделки (не длиннее предложения). После чего сделка скрепляется рукопожатием и смешением крови при рукопожатии). Такая сделка на крови нерушима до тех пор, пока оба участника сделки живы.

*Пример: фэйри Ясень заключает сделку с магом Рагнором Феллом. Рагнор Фелл обязуется выпить три литра водки за 10 минут после того, как фэйри Ясень найдет и расскажет Рагнору истинную причину того, почему Магнусу Бейну больше нельзя появляться в Перу. После заключение сделки вы НЕ можете передумать и не выполнить условие. Вас как будто бы магически тянет это сделать (эффект схожий заклятью Империо в мире Гарри Поттера). Вы осознаете это как свое желание. Поэтому на сделки с фэйри нужно идти очень осторожно.*

**Маги**

*Отличительные особенности внешности:* глаза странной формы или цвета, странного цвета кожа, рога, любой внешний признак, показывающий, что они – не люди.

Дети Лилит - бессмертная раса отпрысков Нижнего Мира демонов и примитивных. Маги - бессмертные существа. В какой-то момент их жизни, они перестают стареть - какой именно момент будет определятся по их родителю. Однако, в какой-то момент, после определенного, но долгого периода времени, маги, как и большинство бессмертных или долгоживущих существ таких как Безмолвные Братья, могут "блекнуть" или "угасать"— когда им становится скучно или тяжко от жизни, и они перестают с нетерпением ждать их дальнейшей жизни, когда тяжесть их долгой жизни наседает над ними, они начинают терять свой разум, и/или перестают чувствовать и жить, во всех понятиях этого слова, кроме буквального.

**Одеваются обычно в стилистике любимой прожитой ими эпохи.** Поэтому всегда экстравагантны. Маги - те самые создания, к которым обращаются для помощи, когда простыми методами вопрос не решить. Однако чаще всего в таких случаях маги обращаются к демонам..а их услуги часто имеют слишком большую цену.

**Вампиры**

*Отличительные особенности внешности:* бледность, клыки при необходимости

Вампиры, также известные как Дети Ночи, - существа Нижнего Мира. Вместе с оборотнями, вампиры являются людьми, инфицированными демонической болезнью (не демоническим сифилисом!)

Вампиры выглядят бледными, даже немного болезненными. Чаще всего одеваются в одежду того периода, когда были обращены, однако это не всегда так.

Кровь вампиров ярко-красного цвета. Вампиры не могут плакать слезами; вместо это кровь течет из их глаз. Они живые трупы, у них не бьется сердце и им не нужно дышать. Это также позволяет им быть невосприимчивыми к удушению, утоплению или ядовитым газам.

Между вампиром и его создателем существует связь. После смерти своего создателя, вампир чувствует моментальную пронзительную боль, предположительно ту же боль, что чувствовал создатель умирая, а также получает тяжелое ранение.

Могильная земля, в которой был погребен вампир, обладает некоторыми особыми свойствами. Вампир может почувствовать если кто-то потревожил эту землю. Например, разбитие контейнера могильной земли может быть использовано чтобы предупредить или призвать нужного вампира.

У вампиров также есть сила энчанто, или "очарование", сила контроля над разумом других. Они также могут перевоплощаться в летучих мышей, крыс и пыль. Не могут находиться на солнце, - выходим на солнце (при перемещении из локации в локацию с начала игры и до 17:00) - получаем тяжелое ранение сразу, если вы не пробежали с места на место полностью закутанными - тогда среднее, за минуту сгораем в смерть.

Вампиры не могут самостоятельно вылечиться от ран, нанесенных святыми и освященными предметами и водой. То есть освященный крест сам по себе не даст плюса к силе, но такую рану вампир не сможет вылечить сам с помощью крови.

Для того, чтобы выпить крови из персонажа, вампир должен подойти к человеку и с его согласия (или после того, как его обездвижил), поднести клыки (обязательно наличие) к любой вене персонажа и сделать вид, что пьет кровь.

Чтобы насытиться – вампиру достаточно выпить 1 единицу крови (вводит человека в легкое ранение) за ночь.

Чтобы восстановиться вампир должен сделать тоже самое. 1 единица крови лечит один статус ранения (легкое и тяжелое), жертва же сама получает урон на одно состояние. Жертва вампира после укуса 5 минут испытывает состояние эйфории, близкое к оргазму.

Примитивная еда вызывает у вампиров тошноту.

Наряду с другими существами Нижнего Мира, вампиры, как правило, не пьянеют (если только не выпьют ОЧЕНЬ много) и не испытывают наркотической зависимости. Однако, если они пьют кровь пьяного или наркомана, то могут подвергнуться эффектам.

Вампиры - единственная раса на игре, которую нельзя отравить.

Оборотни

*Отличительные особенности внешности:* в обычном состоянии выглядят как люди, в частичном обращении – когти или уши, в полном – уши и когти.

Оборотни, так же известны как Ликантропы и Дети Луны, - вид существ Нижнего Мира. Как и вампиры, оборотни - люди, зараженные демонической болезнью — ликантропией, они могут превращаться в могущественных волков под действием луны или по желанию.

В человеческом облике они выглядят как обычные люди и сохраняют свои сверхчеловеческие способности. Оборотни также смертны; они стареют и умирают, как обычные люди, хотя они растут немного быстрее.

Частичное обращение визуализируется меховыми перчатками с когтями (или просто перчатками с когтями) или ушами, полное обращение – перчатками И ушами. В частичном обращении оборотни получают +1 к силе. В полном - +2. Однако способность разговаривать они сохраняют только при частичном обращении.

Обращаться можно раз в 3 часа (в обе стороны) на 10 минут максимум.

Они не могут регенерировать поврежденную конечность, но они могут быстро вылечиться от большинства примитивных ран. Раны от серебра могут излечить только с помощью способностей магов.

Оборотень может заразить нефилима (но не другую нежить) оборотнической болезнью, сделав его тем самым нежитью, если оцарапает того своими когтями, если нефилим в тяжране или в коме. В таком случае – в следующее полнолуние нефилим обернется впервые.

Первые три полнолуния оборотню очень сложно себя контролировать. Обычно в это время их не выпускают в людные места при полной луне.

**Примитивные с видением или без**

Обычные люди, которые могут видеть сумеречный мир и обладают некой толикой доп способностей, но слишком малой, чтобы с ними по-настоящему считались. Обычно такие люди или помогают охотникам в качестве прислуги, или работают на Сумеречных базарах. Их услуги дешевле услуг магов, однако и толку от их помощи всегда меньше.

/или не обладают ею вовсе - поэтому не будут видеть нефилимов до того, как они не деактивируют руну Видения привентивно (исключение, ради которого не надо рвать карточку).

**Демоны**

Могут появляться только в темных помещениях или в темное время суток на земле. Солнечный или дневной свет для них губителен. Низшие демоны выглядят как твари разного калибра, с зубами, когтями и шипами. Чаще всего ядовитые.

Высшие демоны (по слухам) могут появляться на земле в том обличье, которое наименее испугает местных жителей.

**Правила по артефактам и ритуалам**

**Артефакты**

**На игре могут присутствовать различные артефакты** вброшенные мастером для сюжета. Они будут маркированы оранжевым чипом.

Узнать действие артефакта можно несколькими способами:

* знать из анкеты / чиповки или узнать у того, кто этими знаниями обладает
* найти описание действия в материалах, доступных на игре
* прикоснуться к зачипованному предмету без перчаток и проверить действие на практике (не все артефакты работают при прикосновении)

Если вы применяете артефакт, будучи неуверенными в его действии или экспериментируете (решили налить в артефактную чашу крови девственницы и посмотреть, что будет и т.д.), то вы зовете игротеха и говорите, что делаете. Игротех озвучивает вам, что произошло или не произошло, но игротех не говорит вам точное действие артефакта.

**Ритуалы**

Для любого ритуала нужен тот, кто его проводит. *Проводить ритуалы может только маг, если в ритуале не указано обратного.*

Ритуалы вовсе не обязательно проводить в присутствии игротеха, достаточно будет после ритуала подойти к нему и шепнуть на ухо - что сделали. Если эффект был глобальным или направленным на персонажа, который при ритуале не присутствовал, - игротех сам объявит результаты.

Для проведения ритуалов могут потребоваться некоторые материалы:

* Свечи.
* Свежая кровь (если в ритуале не написано, что потеря крови снимает статус здоровья - значит ее нужно не много).
* Определенные артефакты (создать на игре нельзя, но где-то они точно есть, можно найти на месте или персонажах).
* Вода

Любой ритуал всегда требует какой-то жертвы. Некоторые жертвы физической (смерть, кровь и т.д.), некоторые артефактной, некоторые - метафизической (отдать любовь, какое-то чувство и т.д.) В любом случае, относитесь к этому со всей серьезностью, поскольку отменить отданное в процессе ритуала, нельзя. И никогда будет нельзя.

*Создавать новые ритуалы на игре нельзя.*

В любой ритуал можно вмешаться. Любое вмешательство в ритуал его прерывает, но вы всегда можете попробовать еще раз.

Помните, что если вы уже «пролили кровь, испили из чаши до дна», а после ритуал прервали, - вам придется искать ингредиент снова. Так что будьте аккуратны и запирайте за собой двери.

Описания ритуалов будут высланы персонажам, которые их знают, или могут быть найдены на игре. Более того, описания некоторых ритуалов могут быть найдены на игре по частям. Для отсутствия путаницы, такие части будут отмечены цифрами в левом верхнем углу пергамента с ритуалом.

**Правила по зельям, наркотикам и отравлению**

На игре существует некоторое количество различных зелий (в том числе наркотических). Каждый такой препарат имеет при себе закрытую карточку.

Выпиваем, - вскрываем карточку и смотрим результат. Не выпиваем сами - ставим на столик, подкладывая под стаканчик карточку напитка - кто выпил, тот и читает действие.

**Все зелья отыгрываются водой и пригодны к употреблению.**

Напоминаем, что наркотические вещества и соответственно последующие эффекты от их принятия действуют только на нефилимов и примитивных. Опьянению подвержены нефилимы и маги.

Отравление - редкий случай в рядах нежити и охотников, в большинстве случаев лечится базовыми способами каждой расы. В исключительных случаях - с помощью ритуалов.

**Дополнительные правила**

Секс

Партнеры переплетают пальцы, либо лежа, либо у стены. Также по договоренности вы можете отыгрывать секс любым другим образом, но маркер переплетения пальцев, пожалуйста, соблюдайте, чтобы все понимали, что между персонажами произошло именно это действие.

После приводим одежду в творческий беспорядок.

Связывание

Любой представитель нежити или нефилим не смогут вырваться из пут из электрума. Фэйри - из железных пут. Маги - из любых пут, которые не позволяют им совершать пассы руками (обязательное условие колдовства).

В остальном - через 3 минуты персонаж разрывает путы.

Связывать можно как по жизни, так и просто условно наметив связывание. Правила по связыванию в любом случае работают одинаково.

Огненные послания

Пишем записку, подписываем на ней имя и передаем через любого игротеха. В рамках игры вы получите ответ только на огненное послание из другой локации Лондона.

Статусные ленты

**Вне игры** - обозначается белым хайратником на голове (мастера не завозят). Однако просьба не злоупотреблять этим состоянием.

**Невидимость** - обозначается синей лентой на голове (мастера завозят). Невидимый НЕ равно неслышимый.

**Маркер видения/призрака** - розовая лента. Если вы видите игротехника под розовой лентой, вы его не видите, пока он к вам не обратился. Исключения есть. Тогда об этом сказано в вашем паспорте.

**Смена внешности отыгрывается бейджиком** - все верят смене внешности безоговорочно (даже оборотни, запах тоже меняется).

Если вам встретятся на игре **карточки, помеченные красной блестящей лентой,** значит это предмет (название описание написано на карточке), который вы можете использовать в качестве аргумента для решения детективных вопросов. Эти карточки передаваемы и уничтожаемы (уничтожили - отнесите через игротеха на мастерку, рвать не нужно). Точного ответа за счет карточек вы не получите - выводы придется делать самостоятельно.

Закрытые правила

На игре есть некоторое количество закрытых правил для определенных персонажей. Эти правила будут высланы только этим персонажам вместе с анкетой и могут использоваться только ими и никем другим (условно - у остальных не хватит специфических знаний). Пример - правила по механике.