**Игровые модели**

|  |  |
| --- | --- |
| **Модели** | **Описание** |
| Артефакты | Все артефакты или зачарованные предметы, которые есть в игре, должны быть заявлены заранее до игры и прочипованы перед игрой. Если чипа нет - это простая безделушка. Чип виден для всех, он символизирует, то, что вы понимаете шестым чувством, что перед вами какая-то магическая вещь.  Также у каждого артефакта есть Карточка Действия (КД). Она незрима и передается вместе с артефактом. В бою можно использовать только защитные артефакты: при их использовании надо громко произносится слово "**Защита**", в противном случае он не сработал. Для использования артефакта в мирное время надо прикоснуться им к предмету, существу, человеку или одежде на нем, на которого он должен быть использован. Игроку на которого был применен артефакт, предъявляется КД артефакта, где описан эффект который применен на него. Если вы украли или нашли артефакт (без Карточки Действия), вам нужно подойти к мастерам (или совам) и попросить выдать КД на этот артефакт. |
| Воровство | Предметы, помеченные чипами, отъемлемы на игре.   Если вы хотите взять без спросу личную вещь ПЕРСОНАЖА для игрового момента (вещь без чипа), сообщите ИГРОКУ об этом. Сообщить можно через сову (игротеха, играющего сову, или мастера). |
| Обыск | Производится по жизни. |
| Невидимость | Невидимость отыгрывается надетым на персонажа под невидимостью белым прозрачным балахоном или плащом. Все, что по жизни видно из под балахона или плаща, видно по игре. |
| Оборотка | Персонаж  под обороткой надевает красную перекидуху (выдается мастерами, если надо). Спереди и сзади пишется имя персонажа в которого превратился. Одежда, которая на персонаже, соответствует надетой на игроке. |
| Андрогинка | Хогвартс -  школа, в которой есть официальный дресскод. Мальчики ходят ТОЛЬКО в штанах, девочки ТОЛЬКО в юбках. Все кто одет в штаны автоматически считаются мальчиками, в юбку - девочками. |
| Анимагия | Анимаг должен иметь костюм соответствующего животного, чтобы с расстояния 5 метров можно было определить подвид животного. Пока маг надевает костюм, он превращается в животное. |
| Транфигурация | Во время трансфигурации объекта на видное место на объект наклеивается стикер, на котором пишется: из чего во что он был превращен, время начала и конца трасфигурации, уровень трансфигурации. Транфиругационные двери: На дверь вешается стикер с надписью «Метатрепо Ультима» и пишется трансфигурационное название двери (пример, «**дверь в комнату директора**») - это значит, что дверь трансфигурирована. Вы видите эту надпись. На обратной стороне бумажки пишется условие, перед кем дверь откроется («**дверь открывается тем, кто напевает себе под нос**»). |
| Зелья, подливание зелья | На любую 1 порцию зелья выдается сертификат и наклеивается чип.  Этот сертификат отъемлем только с самой порцией зелья. Зелье пьется по жизни. После этого читается сертификат. Читает сертификат тот, кто выпивает это зелье. Чип от зелья может прочитать преподаватель Зельеварения (и любой кто владеет Зельеварением на уровне Ультима).  ***Подливание зелья*.** Если вы, в какую-то емкость подлили зелье – сертификат кладется под емкость. Если вы взяли емкость, желая выпить содержимое, и увидели сертификат, то вы все равное пьете (**нельзя экстренно передумать!**),а затем читаете сертификат. Сделали один глоток – выпили все зелье.  Если вы намеревались передать емкость кому-то другому, вы передаете ее вместе с сертификатом. Если во время боя вы находитесь под действием зелья и его свойство сработало - вы заявляете об этом произнося слово - "**Защита**", в противном случае оно не сработало! |
| Совиная почта | На игре возможно общение со своими родственниками и другими персонажами вне школы по средством совиной почты.  Вы пишете письмо, с обратной стороны указываете получателя и его местонахождение (адрес). Письмо отдается координатору любого факультета или мастеру по почте. Письмо идет около 2-х часов в одну сторону. В нелетную погоду это время может увеличиться. Если сова не сможет найти получателя письма по указанному адресу, она вернет отправителю письмо через 3 часа. |
| Электроника | На территории школы не работает любая электроника: сотовые телефоны, электронные часы, ноутбуки, планшеты, калькуляторы и прочее. Будут игровые ноутбуки моделирующие магические свитки, портреты либо артефакты, они все буду прочипованы как артефакты. |
| Сексуальная модель | **Модель Булавок.** Символом **потенции** является некое количество английских булавок, приколотое (или со вкусом скрытое) в самых разных частях вашего гардероба. Процесс сами-знаете-чего сводится, таким образом, к поиску булавок на партнере. Найденные булавки не возвращаются будучи законным трофеем. |