

Весна в Тайном Городе

городская ролевая игра
по мотивам книг В. Панова из цикла «Тайный Город»



Общие положения

Мы рады представить вам правила ролевой игры «Весна в Тайном Городе» и надеемся на ваше понимание. Если вы желаете принять участие в игре, то это означает, что вы согласны с данными правилами и берете на себя обязанность их соблюдать.

КАК БУДЕТ ПРОХОДИТЬ ИГРА

В нашей игре не будет строго predetermined сюжета. К началу игры мы постараемся создать разнообразные сюжетные завязки, но ход игры и развитие событий зависит, в основном, от самих игроков. Не забывайте о том, что для персонажей не существует такого понятия, как «завершение игры». Какие-то действия, представляющие сиюминутную выгоду, могут привести к крайне неприятным последствиям. Старайтесь избегать опрометчивых решений, ведь истории персонажей будут продолжены, и вы узнаете о них, когда мы подведем итоги и опубликуем на форуме.

Начнется игра **14 марта** приблизительно в 18 часов и закончится **16 марта** во второй половине дня. Все это время игра будет идти непрерывно на территории Минска и в его окрестностях, и может быть приостановлена только в случае возникновения чрезвычайных обстоятельств. Мы будем придерживаться принципа «что сыграно, то сыграно», и только в случае грубых нарушений правил игры будем считать себя вправе отменить какие-либо действия.

ИГРОКИ В ИГРЕ И ВНЕ ИГРЫ

Всем участникам игры (кроме игроков, которым достались роли челов) будут выданы специальные значки, обозначающие как принадлежность к той или иной семье Тайного Города, так и сам факт того, что обладатель значка принимает участие в игре. Следовательно, каждый игрок обязан носить этот значок так, чтобы его всегда было видно (т.е. не прятать под одеждой, просто так не снимать, не забывать перецепить значок при смене одежды и т.д.). Также у каждого персонажа (включая челов) будет карточка ОТС, которая является игровым предметом.

Для того, чтобы обозначить себя вне игры, необходимо снять значок игрока и надеть на шею шарф белого цвета. Предполагается, что игроки не выходят из игры до ее окончания, кроме случаев гибели персонажа или применения некоторых заклинаний (в последнем случае игрок выходит из игры временно). Кроме того, если у вас возникнут другие, по-настоящему веские причины для отказа от дальнейшего участия, вы должны поставить в известность об этом кого-либо из нас, мастеров игры.

КОНТАКТ С МАСТЕРАМИ

Во время игры все контакты с нами нужно осуществлять через «мастерский штаб». Предпочтительным вариантом связи является переписка по электронной почте и ICQ. Крайним вариантом связи (на тот случай, когда другие способы не доступны) являются телефонные звонки.

Вся контактная информация, включая номера «штабных» телефонов, будет распространяться за несколько дней до начала игры через капитанов команд. Обязательно запишите эти данные, а номера телефонов сохраните в своей записной книге.

Правила безопасности

ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ

Мы искренне надеемся на то, что игроки всегда будут действовать адекватно и разумно, и не создадут проблем ни себе, ни окружающим.

Во избежание несчастных случаев запрещается вести игровые боевые действия в местах повышенной опасности – на крышах домов, на проезжей части, в движущемся транспорте, в недостроенных и аварийных помещениях. Запрещено любое сознательное причинение физической боли или нанесение травм другому игроку. Помните об ответственности.

ЗАЩИТА ГЛАЗ

Каждый игрок обязан всегда иметь при себе **специальные очки**, защищающие глаза от случайных попаданий, и быстро надевать их при первых признаках вооруженного конфликта, за исключением тех случаев, когда совершенно точно известно, что никакого игрового оружия, кроме холодного, в сражении использоваться не будет. Если вы не знаете, где их приобрести, обращайтесь к нам или задайте вопрос на одном из страйкбольных форумов.

Не нужно добиваться победы любой ценой, поскольку никакая игра не стоит потерянного здоровья. А именно: не стоит проявлять ненужный «героизм» и вступать в перестрелку без защиты глаз, либо, наоборот, чтобы получить преимущество, начинать стрелять в игрока, который именно в этот момент надевает очки или еще не успел этого сделать. Уважайте друг друга.

БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Все образцы игрового оружия должны быть заранее проверены мастерами, которые оставляют за собой право не допустить любой муляж или страйкбольный «ствол», если посчитают его недостаточно безопасным. Например, слишком сильно тюнингованное (больше 120м/с пулей 0,2г) страйкбольное оружие допускаться в игру не будет ни при каких обстоятельствах.

Чтобы избежать ненужных травм, запрещено наносить удары игровым холодным оружием в голову, шею и пах. Случайные попадания по кистям рук, стопам, локтям и коленям не засчитываются, а целенаправленные также запрещены. Быстрые и многочисленные удары в поражаемую область («швейная машинка») приравниваются к одному удару. На «огнестрельное оружие» и «боевые заклинания» таких ограничений не накладывается, и каждое попадание в любую часть тела считается результативным.

Крайне не рекомендуем устраивать боестолкновения на виду у посторонних людей – это противоречит как законам игрового мира, так и здравому смыслу. Тайный Город является тайным, поскольку о нем ничего не известно обычным челам. Весьма желательно, чтобы так было и на игре. Кроме того, нам не хотелось бы, чтобы действия каких-либо игроков были восприняты сотрудниками милиции как хулиганские или противозаконные.

Жизнь и смерть

МЕРА ЖИЗНЕСПОСОБНОСТИ

Жители Тайного Города обладают разной способностью переносить ранения – кого-то легко вывести из строя, кого-то очень сложно. Для определения меры стойкости и жизнеспособности персонажей в игре будут использоваться **хиты**: чем больше хитов, тем больше ранений может перенести персонаж. Для того, чтобы не усложнять сражения, количество хитов не будет большим, ориентировочно – от одного до пяти. Играем на честность – каждый свои хиты считает сам!

ПРИМЕНЕНИЕ ОРУЖИЯ

Каждый удар боевой частью холодного оружия или выстрел из огнестрельного оружия в поражаемую зону приводит к потере **одного** хита. Боевые заклинания гораздо опаснее – попадание в поражаемую зону боевым заклинанием означает потерю **сразу всех** хитов.

Некоторые персонажи могут обладать иммунитетом к магии или быть неуязвимыми для каких-то видов оружия. Но сами **попадания** (удары, выстрелы, «заклинания») должны отыгрываться даже в том случае, когда они не причиняют никакого вреда (не приводят к потере хитов). Этим вы дадите понять другим игрокам, что в вас действительно попали, и вы это почувствовали.

ТЯЖЕСТЬ РАНЕНИЙ

Изначально каждый персонаж **здоров** и обладает максимальным для него количеством хитов. В этом состоянии никаких ограничений на игрока не накладывается.

Считается, что персонаж **ранен**, если он потерял часть своих хитов, но не все. Теперь игрок обязан отыгрывать полученные ранения, но все еще способен, преодолевая боль, выполнять любые действия. Если раненому персонажу оказать своевременную помощь, то его хиты снова могут восстановиться до максимума.

Если персонаж потерял все свои хиты, то он находится в **при смерти** и больше не может совершать никаких действий, кроме, разве что, падения со стоном на землю. Полученные персонажем повреждения достаточно серьезны, и теперь он нуждается в сложном и длительном лечении.

ЛЕЧЕНИЕ РАНЕНИЙ

Если персонаж потерял только часть хитов, то для лечения ран нужно нанести по одной порции эрлийского бальзама на каждую рану, а потом тщательно забинтовать. Если бальзама недостаточно, то некоторые раны останутся незажившими (одна порция бальзама восстанавливает только один хит). Хиты восстановятся не меньше, чем через один час после наложения повязок, после чего бинты можно будет снять. Также будут существовать другие способы лечения, связанные с индивидуальными навыками определенных персонажей.

Лечить персонажей, находящихся при смерти (т.е. потерявших все хиты) могут только эрлийцы, причем не все, а только те, кто обладает необходимым для этого опытом и достаточными умениями. Время, которое потребуется для того, чтобы вылечить того или иного персонажа, определяется индивидуально.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Персонаж, находящийся при смерти (потерявший все хиты), погибает, если кто-либо из его противников **добивает** его, т.е. демонстративно наносит ему ранение, не совместимое с жизнью. Можно добить поверженного противника, перерезав ему горло, вонзив клинок ему в сердце, сделав контрольный выстрел или даже выпустив магическую молнию в распластанное тело – на ваше усмотрение. Но если вы решились на подобный шаг, помните о возможных последствиях. Помимо этого, игрок может самостоятельно **оборвать жизнь** своего персонажа, если посчитает, что его раны слишком серьезны, и ему уже не выкарабкаться.

Завершают жизнь персонажа и такие сыгранные действия, которые однозначно приводят к смерти **без шансов** на спасение. Однако, для разных персонажей эти действия могут различаться. Наваму, хванам, приставникам и морянам не страшны «кулуарные» убийства. Всех прочих можно убить, если подкрасться и перерезать горло (не во время сражения). Для масанов солнечный свет представляет смертельную опасность, а для остальных жителей Тайного Города он безвреден. Последствия прочих действий и ситуаций – казней, смертоносных ловушек и т.п. – остаются на совести игроков, мы надеемся на ваш здравый смысл.

В случае **смерти** персонажа игрок некоторое время изображает из себя безжизненное тело, после чего снимает значок участника игры и надевает белый шарф. После этого нужно связаться с мастерами игры, подробно сообщить им обстоятельства своей гибели и, при необходимости, передать мастерам игровое имущество. Выполнив эти действия, игрок окончательно выходит из игры и в другой роли в игру не возвращается.



МАГИЯ В ИГРЕ И КНИГАХ ПАНОВА

Обычные челы считают магию выдумкой, но для жителей Тайного Города – это самая настоящая реальность, без которой они не представляют своего существования. Более того, самих тайногородцев по праву можно назвать магическими существами – уж слишком необычными свойствами и способностями они обладают.

Магия в нашей игре отличается во многих деталях от того, что написано в книгах. Сделано это умышленно, так как нам пришлось адаптировать ее для игры. Тем не менее, мы старались сохранить колорит и специфику тайногородской магии.

ЭНЕРГИЯ ИСТОЧНИКОВ

Магия Тайного Города основана на энергии Источников, которую маги могут накапливать и использовать. У каждого персонажа максимальный запас энергии различен и зависит от его магических способностей, для простоты будем считать, что отдельно взятый персонаж может накопить определенное количество **единиц энергии** и не больше.

Единственный способ пополнения энергии в Тайном Городе – использование специальных артефактов или снадобий, заряженных энергией Источников. Будем считать, что каждое использование такой «батареи» восстанавливает энергию мага полностью (т.е. до максимума).

Энергия, используемая Великими Домами, различается, и представители семей, способные работать с энергией одного Источника, не могут пользоваться энергией другого Источника.

ПОРТАЛЫ

Создавать порталы в игре можно будет только с помощью соответствующих артефактов, причем каждый такой артефакт настроен на определенное место: внутри будет находиться записка с указанием точки выхода, обычно это обитель местных эрлийцев.

После создания портала игрок должен обозначить себя вне игры (снять значок, надеть белый шарф), сообщить о данном факте мастерам игры, а после этого как можно скорее двигаться к точке выхода. Переместившись туда, нужно снова войти в игру (снять шарф, прицепить к одежде значок).

МОРОК И ИЛЛЮЗИИ

Каждый обитатель Тайного Города с самых ранних лет учится использовать простые иллюзии и отводить глаза обычным челам. Это могут делать даже те тайногородцы, у которых магические способности отсутствуют напрочь, используя недорогие и широко распространенные артефакты.

Конечно, для сложного морока нужны значительные затраты энергии и дорогое магическое оборудование, но простые вещи – придать, например, настоящему пистолету вид пластмассовой игрушки, или слегка очеловечить свою внешность – может каждый. 😊

ЗАКЛИНАНИЯ

Обычно, у каждого мага есть несколько заклинаний, которые он хорошо знает и всегда может использовать. Разучивание новых – процесс достаточно длительный, поэтому вряд ли вы сможете за время игры расширить список заклинаний, доступных вашему персонажу.

Заклинания различаются по своему эффекту, сложности и затрачиваемой энергии. Какие-то заклинания просты, и активируются буквально парой слов и движением руки, другие – требуют редких компонентов и сложных действий. Каждое применение заклинания сопровождается расходом магической энергии. Подробнее о заклинаниях читайте в **гримуаре фаты Светозары** и **приложении к правилам**.

ПОЛЕЗНЫЕ ВЕЩИ

Помимо заклинаний, в Тайном Городе широко используются различные вещи, заряженные энергией или сами по себе обладающие определенными свойствами. Магические артефакты, волшебные снадобья, редкие компоненты заклинаний, колдовские инструменты и всевозможные подручные предметы могут понадобиться всем, особенно тем тайногородцам, чьи магические таланты оставляют желать лучшего, либо вообще отсутствуют.

Некоторые такие вещи ценятся довольно высоко, считаются семейными реликвиями и передаются по наследству. Другие – доступны практически всем желающим. Ознакомьтесь с полным списком этих нужных предметов вы сможете, прочитав **реестр товаров Сафара Хамзи**.

Другие условности

ИНТИМНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Отыгрыш этой стороны жизни Тайного Города остается на усмотрение игроков. Просто во избежание двусмысленных ситуаций условимся, что если пара осталась наедине и дело дошло до взаимных объятий, то дело дошло и до интима, если же взаимных объятий не было, то не было и интимных отношений.

ИГРОВОЕ ИМУЩЕСТВО

Игровым имуществом являются все предметы, участвующие в игре и имеющие отношение к игровой реальности – оружие, письма, улики, товары, артефакты и т.д. Все игровое имущество отчуждаемо, то есть может быть отобрано или украдено.

Нужно различать игровые предметы, которые, например, являются компонентами заклинаний или используются при их создании, и предметы, которые нужны для отыгрыша – их не существует в игровой реальности и изъять их невозможно. Запрещается также отбирать личные вещи игроков.

ОГРАНИЧЕНИЕ СВОБОДЫ

Для имитации связывания не обойтись без подходящих приспособлений (например, ремней или веревки), но путы должны быть ослаблены так, чтобы они не мешали нормальной циркуляции крови (убедитесь в этом!), и чтобы **игрок** мог самостоятельно освободиться.

Будем считать, что те, кому это надо, свое дело знают хорошо, и **персонаж** сам освободиться от пут не может, кроме тех случаев, когда он остался без присмотра и добрался до какого-нибудь подходящего предмета: веревки, например, можно разрезать ножом (в том числе игровым), стальной трос можно перерезать наводским клинком, а звенья толстой цепи можно разрушить разрыв-травой.

ОГЛУШЕНИЕ

Чтобы оглушить какого-либо персонажа, нужно прикоснуться тупым тяжелым предметом к его затылку и сообщить об оглушении (например, сказать «оглушен» или «оглушаю»). Голой рукой оглушать нельзя, недостаточно увесистыми предметами тоже.

Персонаж, которого оглушили (а это, кстати, можно сделать не с каждым), **теряет один хит** и следующие **10 минут** проводит в бессознательном состоянии (игрок обязан упасть и закрыть глаза). Но оглушить таким способом можно далеко не всякого: навы, хваны, приставники и моряны от сильного удара по голове не пострадают.

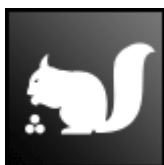
ЖЕСТКИЕ МЕТОДЫ ДОЗНАНИЯ

У магов Тайного Города существуют свои способы вытягивания из жертв нужной информации, поэтому насильственные методы дознания являются уделом тех, у кого магические способности слишком слабы или вообще отсутствуют. Если вы решили кого-либо пытаться, то имитация этого процесса зависит только от вашей фантазии, мы не будем давать каких-либо конкретных рекомендаций. Постарайтесь, чтобы это было зрелищно и, разумеется, безопасно.

Под пытками «раскалываются» практически все, поэтому если какой-то персонаж проявляет чудеса упорства и стойкости, то можно обратиться к мастерам игры. Уточнив детали, мы примем решение о дальнейшей судьбе этого персонажа. В большинстве случаев он либо начнет говорить, либо погибнет.

Тем не менее, такие способы дознания сравниться с магическими не могут. пытки – это способ заставить говорить, но не способ заставить говорить правду. Если вас пытаются, то вы не можете отмалчиваться и обязаны говорить правдоподобно, не сбиваясь и не путаясь в деталях. Но, конечно, если у вас это не получается, если вас ловят на лжи и противоречиях, то у вас не останется другого выбора, кроме как сообщить правдивые сведения.

Темный Двор



НАВЫ

Одни из самых загадочных жителей Тайного Города, обладающие уникальными врожденными свойствами и считающиеся весьма сильными колдунами. Навы очень скрытны, и не разглашают о себе никаких подробностей. Считается, что самые важные тайны (такие, как информация об Источнике) защищены заклетами самого Князя, и не могут быть извлечены из памяти нава никаким образом.

Кровь навов – черная, как деготь, вязкая и густая – сильно отличается от крови других существ и ядовита для масанов, потому навы надежно защищены от высушивания. Кроме того, они совершенно невосприимчивы к Магии Крови, а значит, масаны не способны воздействовать на разум навов.

Никакое оружие, кроме изготовленного из обсидиана, не причиняет вреда навам. Раны от клинков или пуль мгновенно затягиваются (отыгрыш попаданий без потери хитов). Не страшны навам «кулуарные» убийства и оглушения. Даже боевыми заклинаниями непросто вывести нава из строя (каждое попадание снимает только один хит). Но у навов есть и слабость – они крайне уязвимы для обсидианового оружия, и одно-единственное ранение, нанесенное обсидиановым ножом, приводит к смертельной агонии (потере сразу всех хитов).



ШАСЫ

Представители этой семьи не обладают ни высокими магическими способностями, ни какими-либо уникальными свойствами, кроме непревзойденного умения во всем находить выгоду и нещадно торговаться.



МАСАНЫ

Вместо традиционной магии Тайного Города масаны практикуют Магию Крови. Ее возможности сильно ограничены, но это компенсируется тем, что масанам не нужен Источник, вместо энергии они используют жизненную силу выпитой ими крови (т.е. вместо «запаса энергии» у масанов есть «запас крови», который увеличивается с возрастом). По этой причине на масанов не действует «Навский Аркан», а навские клинки только наносят раны, не уменьшая запас крови.

По мере уменьшения запаса крови разумом масана все сильнее овладевает «жажда», а когда запас крови иссякает полностью (т.е. до нуля), масан уже не может себя контролировать и нападает на любого, кто ему подвернется (даже на своего собрата), пытаясь полностью выпить его кровь («высушить»).

Процесс насыщения достаточно жесток. Масан обхватывает жертву руками, вонзает свои острые зубы – «иглы» – в шею жертвы (отыгрывается имитацией укуса, либо поцелуем в шею), разрывает артерию и быстро, буквально за две-три минуты, поглощает большое количество крови. Во время насыщения даже самые тяжелые раны масана затягиваются (восстанавливаются все потерянные хиты), а запас крови пополняется до максимума. Высушивание без соответствующей лицензии находится под строгим запретом и сурово наказывается, поскольку обескровленный труп может вызвать серьезные подозрения у неосведомленных челов.

Солнечный свет смертельно опасен для масанов – под его лучами тела вампиров рассыпаются в прах. По этой причине большинство масанов прячется днем в убежищах, а те, кто рискуя жизнью выбирается днем на улицы, предпринимают все меры предосторожности, чтобы не погибнуть. Эту уязвимость масанов использовали для создания «Протуберанцев».



ЭРЛИЙЦЫ

Не обладая какими-то особыми магическими свойствами, эрлийцы по праву считаются самыми лучшими врачами в Тайном Городе. Особенно высоко (во всех смыслах) их услуги ценятся теми, кому приходится часто подвергать свою жизнь опасности.



ОСЫ

Низкорослые и худощавые обитатели подземелий не играют значительной роли в жизни Тайного Города и практически не появляются на поверхности. В кабаках Тайного Города их знают как авторов и исполнителей длинных, заунывных баллад.

Орден



ЧУДЫ

Магическими способностями обладают все чуды, но женщины – в гораздо меньшей степени, поэтому основные маги Ордена – мужчины. Их конек – активные боевые заклинания, способные снести с поля боя армии и отдельных воинов противника. В тоже время чуды скорее романтики войны, их принцип – честный бой, и поэтому они нередко проигрывают более коварным врагам, чей принцип – победа любой ценой.



ХВАНЫ

Представители этой семьи известны в Тайном Городе как наемники, лазутчики и прирожденные убийцы, обладающие четырьмя руками и необычайной живучестью – они способны перенести даже такие ранения, которые, казалось бы, однозначно должны оказаться смертельными (попытка «кулуарного убийства» приводит к потере только одного хита). Кроме того, ни одного хвана невозможно оглушить.



ДАЙКИНИ

Одна из самых немногочисленных семей Тайного Города, состоящая исключительно из женщин. Дайкини необычайно красивы, обольстительны и сведущи в магии.

Зеленый Дом



ЛЮДЫ

Мужчины-люды не обладают магическими способностями, но отличаются недюжинным здоровьем и могут переносить довольно большое количество ранений. Женщины не так хороши в бою, как маги других Великих Домов, намного легче им даются заклинания, связанные с воздействием на чувства. Зато они создают лучшие в Тайном Городе артефакты и магические зелья.



КОНЦЫ

Представители этой семьи по необъяснимым причинам пользуются огромной популярностью у женщин Тайного Города. Кроме того, некоторые концы известны своей поразительной способностью предчувствовать неприятности.



ПРИСТАВНИКИ

Хранители кладов обладают полным иммунитетом к магии – боевые заклинания не наносят им никакого вреда, и ни одним заклинанием невозможно воздействовать на приставников. Кроме того, они отличаются необычайной живучестью и способны выдерживать даже смертельные ранения (попытка «кулуарного убийства» приводит к потере только одного хита), не страдают от оглушений и не восприимчивы к большинству известных ядов.



МОРЯНЫ

Моряны не могут создавать заклинаний, но чрезвычайно опасны в бою. Застать моряну врасплох невозможно – при первых признаках опасности она превратится в почти неуязвимого монстра с острыми когтями. И хотя превращение занимает некоторое время, уже с самых первых изменений моряна защищена в той же степени, что и в боевой форме.

Никакие заклинания, даже боевые, на морян не действуют. Единственное, чем можно парализовать моряну на некоторое время, это «Око Василиска» – редкий артефакт, созданный колдуньями Зеленого Дома.

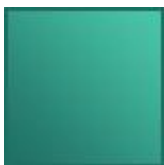
Неуязвимы моряны и для оружия. Только навскими клинками – самым лучшим в Тайном Городе холодным оружием – можно наносить им раны, и даже в этом случае убийство моряны – весьма

непростая задача (попадание или попытка «кулуарного» убийства приводит к потере только одного хита). От оглушений моряны также не страдают.



КРАСНЫЕ ШАПКИ

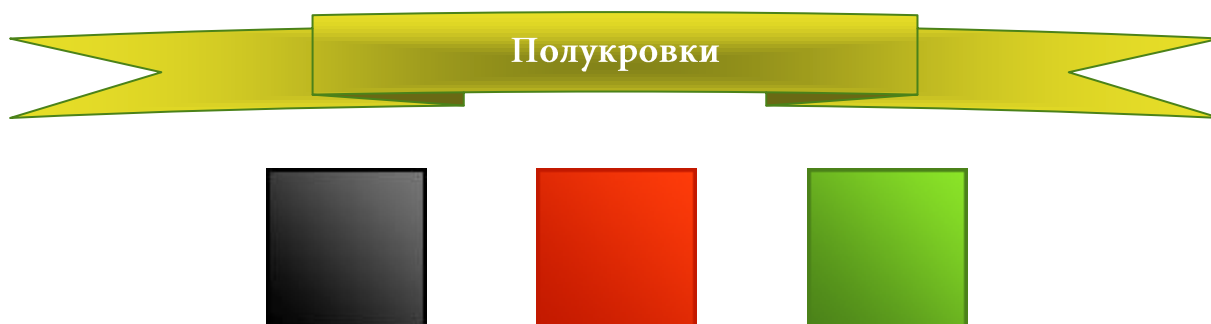
Выходцы из Западных Лесов славятся своим неуживчивым, буйным нравом и варварскими замашками. В Тайном Городе занимаются, в основном, наемничеством и мелким разбоем, стараясь компенсировать свою слабость большой численностью.



ЧЕЛЫ

Проживающие в Тайном Городе челы формально относятся к Зеленому Дому, поскольку могут использовать энергию Колодца Дождей, хотя маги среди них встречаются довольно редко. Остальные челы, лишённые магических способностей, как правило, являются наемниками, работают в Тиградкеме или прислуживают в различных заведениях.

Главной особенностью тайногородских челов является их незаметность. На большинство из них не обращают внимания, и они могут легко раствориться в любой человеческой толпе. В игре эта особенность будет выражаться в отсутствии значков игрока. Поэтому игровое взаимодействие с отдельно взятым челом возможно только тогда, когда вы наверняка знаете, что он имеет отношение к Тайному Городу.



Внешность у полукровок может быть весьма различной, и практически невозможно выделить какой-то один характерный признак. Большая часть полукровок, живущих в Тайном Минске, не обладает потрясающими магическими способностями, их уровень обычно ниже, чем у чистокровных, но немного выше, чем у челов (хотя бывают и редкие исключения). Полукровки стараются всеми возможными способами проявить себя, заслужить одобрение руководства и занять местечко потеплее в семейной иерархии, хоть это и не всем удается. Как уже упоминалось, отношение прочих жителей к полукровкам здесь лучше, чем в Москве, но все-таки их негласно считают, скажем так, несколько второсортными (хотя в лицо вряд ли кто-то прямо скажет об этом). Те полукровки, которые находятся на службе у любого из Великих Домов, очень дорожат своим местом (в человеческом мире им приходится гораздо труднее), потому работают без принуждения и с энтузиазмом.

P.S. На значках игроков будут такие же эмблемы, как и приведенные выше эмблемы всех семей и полукровок, за исключением челов (у них значки отсутствуют). Постарайтесь их запомнить.