

Правила по перемещениям для тех, кто не знал или забыл

В Дурмстранге можно перемещаться некоторыми волшебными способами. В мире игры возможны: аппарация, перемещения при помощи портключей или иных артефактов, перемещения при помощи метел и волшебных животных, перемещения при помощи особых возможностей, включая контрактные.

Перемещения в мире игры возможны как в пределах школы, так и за её пределы.

Перемещения

Любое мгновенное магическое перемещение лишает вас возможности воздействовать на пространство и его воспринимать. Аппарация, использование портключей и артефактов, перемещения с гриднями или с фениксом, перемещение Горними или Нижними путями — осуществляются только под зонтом. Пока вы находитесь под зонтом — вас нет в выразимом пространстве игры, и вы не видите и не слышите людей, мимо которых невыразимо проходите (а они не видят вас). Просим всех играть честно и не использовать маркер невыразимости в иных целях. Перемещающиеся таким образом волшебники следуют из начального пункта в конечный кратчайшим путем, нигде не задерживаясь.

Магические перемещения при помощи летающих предметов (метла, ковер-самолет, ступа etc) и большинства волшебных животных делают вас недостижимыми для волшебных воздействий, но точно так же лишают этой возможности вас. Однако вы можете видеть и слышать происходящее. Проклятие Авада Кедавра на перемещающегося таким образом человека работает.

Отдельно упомянем случаи самостоятельного перемещения при помощи полёта: неважно, каким способом вы получили эту возможность, важно, что в этом случае вы не можете нести на себе другого человека — и, как и в случае с летающими предметами, не можете применять магию (после взлёта вы также недостижимы для волшебных воздействий, Авада Кедавра действует как обычно — в том числе, это заклятие можете применить и вы, если владеете им).

Некоторые пространства могут быть защищены от проникновения в них (в том числе — от проникновения при помощи мгновенных магических перемещений). В этом случае, в зависимости от типа защиты, вы либо просто не сможете туда попасть, либо упадете в так называемый «аппарационный шок» на 15 минут.

Если пространство защищено антиаппарационным барьером, то аппарировать изнутри вовне также невозможно, попытка приведёт к аппарационному шоку. Аппарация внутри такого пространства при этом возможна. Иные типы защиты и иные типы перемещений могут взаимодействовать между собой иначе, уточняйте подробности в ОТ.

Технические подробности

1. Аппарация

Аппарировать можно при помощи двух разных маткомпонентов: петард типа «корсар-1», которые необходимо поджигать, и «чесночков», которые взрываются от удара. Также при аппарации из помещений (и выходе из аппарации в помещениях)

используется громкий хлопок ладонями. Порядок действий во всех этих случаях почти один и тот же, но всё-таки есть отличия — прочитайте их внимательно:

1.1. Если вы аппарируете с поджигаемой петардой, вам нужно поджечь петарду, после ее взрыва четко сказать «Аппарейт» и вслух назвать место назначения, после чего обозначить свое положение «вне игры» (открыть зонт — он является обязательным маткомпонентом для аппарации) — и максимально быстро проследовать в указанное место. Там вы снова поджигаете петарду, после ее взрыва складываете зонт и вслух говорите «Дизаппарейт». Вы снова появились в пространстве. Напоминаем, что аппарировать можно себя и еще не более двух человек за один раз — в этом случае необходимо, чтобы все перемещающиеся явным образом держались за проводящего аппарацию. Попытка переместиться одновременно большим количеством людей вызовет пятнадцатиминутный аппарационный шок у всех участников процесса.

1.2. Если для аппарации вы используете «чесночок», то вы должно ГРОМКО ВСЛУХ сказать «Аппарейт» и назвать место назначения (его можно называть не громко, но по-прежнему необходимо делать это вслух). После этого вы ОБЯЗАТЕЛЬНО ВСЛУХ считаете до трёх, и только после этого взрываете «чесночок».

1.3. В случае аппарации из помещения/выхода из аппарации в помещении используйте громкий хлопок ладонями вместо взрыва петарды. После этого вы считаете до трёх вслух и раскрываете зонт. Аппарация на улице возможна ТОЛЬКО с использованием обоих маткомпонентов аппарации — петарды/чесночка и зонта.

Обучение аппарации на игре не происходит, аппарировать может любой волшебник, достигший 17 лет.

2. Портключ/иной артефакт

Активируется способом, известным владельцу, может быть одноразовым или многоразовым. Активировав портключ, вы также немедленно маркируете свое перемещение невыразимым (уже известным вам зонтом). Убрать маркер следует сразу же, как только вы физически дошли в указанное место. Если вы не знаете, одноразовый или многоразовый портключ вы использовали, сообщите в ОТ перед следующим использованием (либо выясните по игре, работает ли он ещё или уже нет).

3. Полёт

Чтобы на чем-то лететь, это что-то должно быть у вас в руке и быть явно видимым другим людям. Грузоподъемность любого средства полета — не более 2 человек, иногда меньше. Если вы летите вдвоем — вы несёте предмет/держитесь за животное вдвоем. Кроме того, на ковре-самолёте можно лететь только вдвоём, одному нельзя. Отдельно напомним, что полёт на метле моделируется перемещением вприпрыжку либо активным вальсовым шагом с метлой, поднятой вверх на вытянутой руке. Чтобы взлететь или приземлиться на метле, вам необходимо сделать не менее трёх широких шагов-прыжков — внимание, в это время вы уязвимы для магических воздействий. Чтобы взлететь — и лететь — на ковре-самолёте, вы должны всё время полета совершать ковром колыхательные движения (один человек держит ковер спереди, второй сзади). Взлёт и посадка ковра также происходит за три активных широких шага, заметных окружающим.

Если вы летите не на чём-то, а самостоятельно (при помощи артефакта, ритуальных и иных возможностей), вы должны совершить три взмаха крыльями (если они у вас есть), либо три прыжка на месте (если природа вашей возможности взлететь иная), после чего продолжать явным образом показывать окружающим, что вы находитесь в полёте (крылья должны быть расправлены и совершать движения, в остальных случаях перемещение должно происходить активным вальсовым шагом, зависание на месте невозможно). Вы не можете перемещать пассажира, однако можете переносить что-то в руках.

Посадка также должна занимать у вас три заметных объемных шага. Обратите внимание: если вы летаете таким образом, вы не можете применять магию в процессе полёта, однако и на вас она не действует (не считая моментов взлёта, посадки и применения на вас (или вами) проклятия Авада Кедавра).

Внимание, взлететь в помещении никаким способом невозможно. Если вы попытались это сделать — вы ударились о потолок/стену и получили эффект автоступефая на 15 минут (как при аппарации в антиаппарационный барьер).

4. Перемещение в Пространстве Сна

Происходит по общим правилам по сноходчеству. Напомним только, что для этого необходим белый головной убор как маркер нахождения в Пространстве Сна.

Перемещаться с физическим телом через Пространство Сна вы можете, если ваш уровень может быть выражен в абсолютном значении. При этом, если вы перемещаетесь в Пространстве Сна и ваш абсолютный уровень ниже 3 — вы не видите и никак иначе не воспринимаете происходящее в реальном пространстве. Таким образом, оказавшись в белом головном уборе рядом с группой волшебников без таковых, вы не останавливаетесь рядом с ними, а проходите мимо, полностью игнорируя происходящее не в одном с вами пространстве (аналогично, не спящие волшебники никак не воспринимают действия людей в белых головных уборах). Прочие подробности смотрите в правилах по сноходчеству.

Пространства

Школа Дурмстранг находится в глухих лесах и никаких поселений рядом не имеет. Единственная локация рядом со школой, но за её пределами, куда можно пойти и совершать игровые действия — ближайший лес, называемый в мире игры Чёрным Лесом (не маркирован, рекомендуем не заходить дальше чем на 3-5 минут хода). Если вы хотите совершить какие-то значимые магические действия в Чёрном лесу — сообщите в ОТ до их начала.

При реальной игровой необходимости могут быть смоделированы другие локации. Обратитесь к МГ, но помните, что в этом вам может быть отказано без объяснения причин. Обращаем ваше внимание, что самостоятельно (без санкции МГ в каждом конкретном случае) вы не можете отправиться в родовой замок, фамильный склеп, в гости к дедушке-хултану и любые другие удалённые локации.

Кроме того, количество значимых действий, которые вы можете совершить в удалённых локациях, может быть ограничено ОТ, исходя из логики происходящего (например, нельзя уйти на 15 минут в родовой замок и успеть за это время найти записи в библиотеке, закопать труп в саду и пообщаться с любимым папой).