

The book cover features a dramatic, low-angle shot of two wands pointing upwards towards a massive, billowing cloud of smoke or magic. The smoke is composed of large, vibrant patches of green, red, and orange, set against a backdrop of white and grey clouds. The entire scene is framed by a thin black border.

THE FIRST WIZARDING WAR

Rules

Оглавление

Общие правила.....	3
Правила по кроссполу	3
Основные игровые обозначения.....	4
Правила по физическим состояниям	4
Правила по мертвятнику	5
Правила по сексу и изнасилованию.	5
Правила по пыткам, связыванию, плену	5
Связывание (только игровое).....	5
Пытки на игре.....	6
Удержание в плену.....	6
Правила по кулуарке, связыванию, удушению, отравлению	6
Кулуарка.....	6
Оглушение	7
Удушение	7
Отравление.....	7
Правила по рукопашному (и не очень) бою.....	7
Правила по перемещениям, поиску и защищенным территориям	8
Правила по навыкам	10
Правила по ментальной магии.....	12
Правила по чаротворчеству	14
Правила по зачаровыванию предметов	14
Правила по артефактологии.....	15
Правила по колдомедицине	16
Правила по зельеварению	22
Простые зелья.....	26
Сложные зелья.....	28
Простые колдомедицинские зелья	35
Сложные колдомедицинские зелья	37
Правила по использованию волшебных палочек	40
Правила по посохам.....	40
Правила по беспалочковой магии	41
СПЕЛЛБУК	41
Заклинания по классам щитов	51
Заклинания по классам заклинаний	53
ПРАВИЛА ПО РИТУАЛАМ	54
Приложение к ритуалам	61
Правила по подразделениям блока	67
История Первой магической войны	68
Хроника 1979 года.....	69
Хроника 1980 года.....	6970
Министерство магии Магической Британии.....	71
Законодательство Магической Британии	74

Общие правила

1. Тип игры – полигонная. Количество игроков – 20-30 человек.
2. В игре будут происходить события, весьма косвенно затронутые в каноне. То есть для гармоничного отыгрыша необходимо не только ознакомиться с книгами Джоан Роулинг, но и внимательно изучить матчасть, выложенную в группу.
3. Минимальный возраст игроков – 16 лет. Игрокам, не достигшим 18-ти лет, необходимо иметь при себе разрешение от родителей в установленной форме. Мастера не готовы брать на себя ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних игроков.
4. На игре разрешён кросспол. Если у Вас есть какие-то предубеждения по данному вопросу, просим Вас хорошенько подумать о том, стоит ли Вам ехать на игру.
5. Сумма взноса составляет 1000 рублей с человека и описана в отдельной теме обсуждений. Дорогу до полигона и обратно оплачивают сами игроки.
6. Мастера берут на себя разметку полигона сигнальной лентой: игра не предполагает возведение каких-либо строений. Обустройство лагерей - на усмотрение игроков.
7. Перед игрой будут проведены несколько собраний и сыгровок. Желательно присутствовать хотя бы на одной из них.
8. Мастера оставляют за собой право отправить игрока, находящегося в состоянии алкогольного опьянения, отсыпаться в палатку. В случае сопротивления или неповиновения МГ вправе удалить нарушителя с полигона до конца игры.
9. Игра идёт в режиме нон-стоп, а это значит, что мы просим Вас воздержаться от разговоров “по жизни” в течение игры. Если Вам необходимо поговорить по телефону, Вы всегда можете сделать это в своей палатке.
10. Все пожизнёвые проблемы решаются через мастеров или игротехников, если они не заняты в проведении игры.
11. Большая часть мастерской группы на игре не только мастера, но и игроки. Поэтому в случае необходимости обсуждения с ними чего-либо, не забудьте поднять над головой скрещенные руки. Так мастеру будет понятно, что Вы не играете и что ему самому нужно выйти из роли. Но лучше дойти до мастерятника и найти свободного мастера там.
12. Мастер всегда прав. Если мастер не прав – смотри первое предложение. Если Вам кажется, что что-то происходит не так, как должно, возможно, Вы чего-то не знаете. После закрывающего парада мы планируем устроить обсуждение игры, на котором каждый желающий сможет высказать свои мысли по её поводу.
13. Мы убедительно просим Вас адекватно отыгрывать Вашего персонажа. Мы ждём от Вас честной игры. Помните: Мэри Сью у нас нет.

Правила по кроссполу

1. Кросспол на игре есть, был и будет, это всем уже понятно.
2. Кроссполерш я убедительно прошу обойтись без подведённых глаз, накрашенных губ, маникюра и прочего-прочего-прочего. Это не косплей, и вы не леди. Так что, пожалуйста, больше мужественности, дабы не сбивать других игроков.
3. Утяжки. Отношения ГМ-а к утяжкам компромиссное. Проще говоря, лучше, когда они есть, но если по физиологическим причинам кто-то не может ходить в утяжке, я не считаю это поводом для конфликтов или чего-то подобного.
4. На полигоне нас всего 30-40 человек-игроков. Я думаю, что запомнить всех персонажей поимённо и зафиксировать в голове половую принадлежность каждого несложно. Так что, пожалуйста, будьте взаимно вежливы и относитесь к некоторым внешним несоответствиям со снисхождением и пониманием.

Основные игровые обозначения

1. Каждому игроку будет выдан индивидуальный конверт с:

- **прогрузом** – информацией, известной лишь вашему персонажу. Используйте её в игре, пожалуйста) Неиспользование такой информации на игре как правило ведет к провисам в игре не только у вас.
- **аусвайсом/паспортом** – лист с описанием навыков персонажа.
- **иными игровыми предметами**, если они вам необходимы.

2. Хайратники (ленты) на игре – необходимо повязать на голову:

2.1. **белый хайратник** – игрок находится вне игры - у мастеров и игротехников. При необходимости (плохое самочувствие/форс-мажор/долговременное пребывания персонажа в неигровом состоянии/пребывание в мертвятнике и т.д.) они будут выданы и запросившему их игроку.

ЧЕЛОВЕКА ПО БЕЛОЙ ЛЕНТОЙ ВЫ НЕ ВИДИТЕ И НЕ СЛЫШИТЕ, И ВООБЩЕ ЕГО ЗДЕСЬ НЕТ.

2.2. **голубой хайратник** – невидимость. Для создания невидимости необходимо применить заклинание Дезиллюминейт. При снятии чар – хайратник снимается. Мантия-невидимка – полностью голубая и заменяет голубой хайратник. Человека под голубой лентой или голубой мантией вы НЕ видите.

2.3. **желтый хайратник** – призраки.

Правила по физическим состояниям

1. **Основное физическое состояние персонажа на момент старта игры – здоров.** Если иное не указано в паспорте или соответствующем чипе.
2. На игре могут присутствовать болезни, проклятия, сглазы. **Стадии воздействия на организм могут отличаться по длительности и симптомам (описываются в чипе или сообщаются игротехником).**
3. В бою/драке могут быть получены ранения:
 - a. **Легкое ранение** – синяки, ушибы, ссадины, общая помятость, обморок. Проходит само. Колдомедицинская помощь не требуется.
 - b. **Среднее ранение** – переломы, сотрясение головного мозга, обширные гематомы, поверхностные раны (внутренние органы не задеты). Требуется обращения к колдомедику. *При отсутствии лечения через 20 минут переходит в тяжелое состояние.*
 - c. **Тяжелое ранение** – многочисленные переломы, проникающие ранения в грудь/спину/живот/голову, повреждения внутренних органов, внутренние кровотечения, помутнения рассудка, запущенное среднее ранение. На 100% укладывает в постель и лишает возможности передвигаться (самостоятельно), драться, охотиться. Требуется срочного обращения к колдомедику. *Через 20 минут при неоказании помощи наступает смерть.*
 - d. **Смертельное ранение** – ранение, при котором смерть наступает через 5 минут после получения. Например, перезание горла (кулуарка).
4. **Оказание помощи – согласно правилам по колдомедицине.**
5. **Раны, нанесенные магическими способами, всегда оставляют шрамы.**

Правила по мертвятнику

1. На игре вы можете умереть. Будьте к этому готовы.
2. В случае смерти рекомендуется пробыть на месте смерти не менее 10 минут (если только нахождение на данном месте не является для вас проблемой по жизни), повязать белую ленту и отправиться искать мастера. На месте смерти рекомендуется оставить какие-либо вещи, которые помогут понять другим игрокам, что это ваше мертвое тело.
3. Если другие игроки хотят поиграть в ваше оплакивание и это для вас приемлемо, оставайтесь, пожалуйста, на подольше, чтобы вас могли оплакать и похоронить.
4. После этого найдите мастера для того, чтобы с ним обсудить ваши дальнейшие действия.
5. Умерший персонаж должен пробыть в мертвятнике час. На это время он поступает в полное распоряжение мастера по мертвятнику.
6. Первый способ выхода из мертвятника – стать призраком. Наш мир таков, что это вполне возможно. В таком случае, вы выходите из мертвятника, получив от мастера желтый хайратник – признак духа. Вы сможете разговаривать, летать сквозь стены. Будете неуязвимым. Но не сможете как-то физически контактировать с окружающим миром. Выбирая этот способ, помните канон: волшебник сам решает, быть ему призраком или идти дальше. Далеко не все выберут первое. Учитывайте характер Вашего героя.
5. Второй способ – выйти другим персонажем. То, каким персонажем вы выйдете, решает мастер по мертвятнику.
6. Также вы вполне можете не выходить из мертвятника, если по каким-то причинам не хотите продолжать игру. Вы можете помогать игротехам или даже просто позагорать. Главное – не сбивайте с настроя «живых» игроков.
7. Часы работы мертвятника - с восьми утра до двух часов ночи. Если вы умерли позже двух часов ночи, "отрабатывать" свою смерть вы приходите утром.

Правила по сексу и изнасилованию.

Дисклеймер: правила частично позаимствованы у мастерской группы «Sacramentum», по причине того, что ничего лучше мы не придумали.

1. Секс отыгрывается и только отыгрывается. И делается это при помощи массажа. В процессе можно стонать, кричать и требовать продолжения, но будьте готовы к тому, что набегут вуайеристы.
2. Изнасилование отыгрывается иначе. Насильник подходит к жертве, обнимает её за плечи. Игроки нежно нашептывают друг другу на уши показатели своих сил (см. правила по рукопашному бою). Если показатель силы больше у жертвы, то манёвр не удался и изнасилование переходит в стадию **рукопашного боя** (см. правила). Если у насильника показатель силы больше, то изнасилование удастся. Жертва может звать на помощь. Насильник же в процессе должен петь песни или декламировать стихи, на его усмотрение.

Правила по пыткам, связыванию, плену

Связывание (только игровое)

1. Персонажа могут связать **обычными верёвками или кандалами**. При связывании на запястья (**или иные части тела, кроме ШЕИ И ГОЛОВЫ**) персонажа накидывается свободная петля из верёвки или ленты. В данном случае персонаж не имеет возможности освободиться от пут самостоятельно.
2. Либо персонаж может быть связан **магическим способом – заклинание Инкарцero**. По умолчанию Инкарцero связывает жертву «гусеничкой» (веревки плотно опутывают его с головы до ног, руки прижаты к телу (действовать ими нельзя, чаровать нельзя), ноги вместе, свободна только голова). **Инкарцero + место или способ связывания** – связано указанное место указанным способом. Время действия – 15 минут. Веревки можно разрезать ножом или удалить заклинанием - **Эванеско**.

Самостоятельно освободиться игрок может только если связан не «гусеничкой» и у него есть нож или специальный артефакт, до которого он может дотянуться и применить. Колдовать на самого себя нельзя.

Пытки на игре

1. Пытать можно при помощи чар (см. правила по чарам, особенно темномагическим), зелий (см. правила по зельям), а также физически.
 2. Пытать физически можно только связанного или иным образом зафиксированного персонажа. Во время пыток все наносимые повреждения должны озвучиваться вслух персонажем, проводящим пытки. Например: «Режу по щеке», «Бью кулаком в живот», «Ломаю большой палец на левой руке».
 3. Все наносимые повреждения **ОБОЗНАЧАЮТСЯ** действиями. То есть никакое действие не должно причинить пытаемому пожизненного вреда, боли, реального дискомфорта. Отыгрыш и только отыгрыш!
 4. **ЗАПРЕЩЕНО:** применять любые методы, являющиеся пожизненными пытками. В том числе колоть чем-либо, светить в глаза фонариком, подвергать длительному звуковому воздействию, приносить насекомых и т.д.
 5. После завершения пыток озвучивается нанесенный урон и физическое состояние персонажа. *Например, Вулнеро может причинить как легкую боль и едва заметные следы (легкие ранения, не требующие лечения), так и рассечь кожу и мышцы до кости, становясь источником сильного кровотечения (среднее ранение). Поэтому, озвучивайте свои действия, пожалуйста, для игрока.*
- Помните! Пытаемому по результатам пыток может потребоваться колдомедицинская помощь, иначе он у вас в плену умрет.**

Удержание в плену

При удержании в плену рекомендуется **хотя бы один раз в 15-20 минут подходить и взаимодействовать с находящимися у вас в плену персонажами**. Чтобы они не скучали. Можно допрашивать, пытать, поить чаем. Или показывать им что-то.

Игрок, персонаж которого находится в плену, может «вне игры» отойти в туалет, пересесть ближе к огню, сходить за теплыми вещами под «оленом» и т.д. Но его персонаж продолжает находиться на месте. Обозначить это можно положив в нужном месте какую-либо личную вещь.

Если вы по жизни находитесь не там, где ваш персонаж, вам запрещены любые игровые взаимодействия на этот период. В том числе разговоры. Вернитесь на место и только тогда продолжайте играть.

И, пожалуйста, отнеситесь с пониманием к тому, что чужой персонаж не всегда может выполнить вашу персонажную просьбу. Если он не может, а вам что-то очень нужно, сделайте это по жизни, самостоятельно обеспечив себе комфорт.

Правила по кулуарке, связыванию, удушению, отравлению

Кулуарка

При кулуарке жертва получает смертельное ранение, что означает смерть в течение 5 минут, если не оказана соответствующая помощь.

Кулуарное оружие:

- деревянные кулуарки должны быть ошкурены, в идеале залакированы. Клинки со сколами, занозами и выщербленным лезвием в игру допущены не будут. Толщина режущей кромки не менее 4мм.
- тексталитовые кулуарки должны быть ошкурены и покрашены серебристой/стальной краской. Клинки с выщербленным лезвием (особенно те, что больше похожи на пилу) и/или слезшим покрытием в игру допущены не будут. Толщина режущей кромки не менее 4мм.
- стальные и иные кулуарки не должны иметь зазубрин и сколов на лезвии. Использование оговаривается с мастером отдельно. Толщина режущей кромки не менее 4мм.
- так же допускаются резиновые тренировочные ножи (мастерская приписка: идеальный вариант).

Кулуарить могут те персонажи, у кого в аусвайсе не указано обратного. Подходите к своей цели со спины. Кладете одну руку ей на плечо, другой проводите ножом по линии ключиц (или берете за подбородок и говорите "ломаю шею", если в аусвайсе указано **"кулуарка голыми руками"**). Именно в таком порядке. Если жертва успела сориентироваться и перехватить вашу вторую руку — кулуарка не удалась. Так же на игре есть персонажи, на которых кулуарка проваливается автоматически (**некулуарные персонажи**), и они вам об этом обязательно сообщат. Последствия «провалившейся» кулуарки – оглушение нападавшего.

Иммунитет против кулуарки есть у а) анимагов б) оборотней в) некоторых «матёрых» бойцов, выбранных лично мастером г) Тёмного Лорда д) Нагайны

Оглушение

Желающий оглушить подходит к своей жертве сзади, в одну руку берет предмет, которым собирается произвести оглушение, другую кладет жертве на затылок со словами «оглушаю».

Кричать не обязательно, но надо произнести это вслух. Жертва отключается на 1 минуту.

Последствия – головная боль и тошнота. Умеете ли вы оглушать, нужен ли вам для этого предмет, или можно просто кулаком, действуют ли на вас оглушения - будет указано в аусвайсах.

На некулуарных персонажей так же не действует оглушение

Удушение

Желающий душить подходит к своей жертве сзади (или спереди, если не намерен делать это скрытно), и обнимает за плечи. За это время игроки нежно нашептывают друг другу на уши показатели своих сил (см. правила по рукопашному бою). Если показатель силы больше у жертвы, то манёвр не удался и удушение переходит в стадию **рукопашного боя** (см. правила). Если у душителя показатель силы больше, то через 10 секунд – потеря сознания, через 1 минуту смерть, если никто не помешает этому.

Некулуарного персонажа можно удушить.

Отравление

Отравить можно:

- 1) **Открыто** - влить в рот жертве, находящейся в сознании или без него (жертва не обязана пить по жизни). Обязательно назвать жертве название зелья и его действие.
- 2) **Тайно** - подлить зелье в напиток (**ОБОЗНАЧИТЬ** действие) и приклеить чип на дно.

Определить яд в напитке может только зельевар. Не зельевар должен выпить, даже если увидел чип! Зельевар, который выпил и нашел чип, отравлен, но заметил это.

Внимание! Чипы по жизни мы не видим. Жертва отравления, если только не является зельеваром, не может назвать зелье, а только отыгрывает эффект зелья.

Правила по рукопашному (и не очень) бою

Правила частично позаимствованы у мастерской группы SACRAMENTUM, потому что ничего умнее мы придумать не смогли

АХТУНГ: ГМ игры КАТЕГОРИЧЕСКИ против реалистической боёвки на своей игре.

1. В паспорте (аусвайсе) Вашего персонажа имеется показатель «Физическая сила» со значением от 1 до 5. Это – уровень вашей физической подготовки.

2. Чтобы оценить ваше состояние на момент начала боя необходимо взять этот показатель и добавить/отнять:

- а. **отнять 1** если у вас среднее ранение или состояние средней тяжести (вы не можете драться с тяжелым ранением или в тяжелом состоянии);
- б. **добавить 1**, если у вас в руках (!!! Не за поясом !!!) разрешенное оружие (пять ножей в руке все равно дают + 1). **Время на извлечение оружия – около 3 секунд.**
- с. **некоторые яды/зелья/состояния могут ослаблять/усиливать вас. Об этом в отдельных разделах правил или ваших паспортах.**

При боевом столкновении игроки называют или показывают на пальцах свой итоговый показатель физической силы на момент начала боя.

- Если разница показателей от 0 до 1, участники столкновения определяют победителя старой, как мир, игрой “камень-ножницы-бумага”. Дерущиеся “скидываются” три раза, кто победил в двух из трех – победил в столкновении.

- Если разница показателей от 2 и далее, в “камень-ножницы-бумагу” никто не играет, победитель уже определен. После этого наступает самая веселая часть – **ОТЫГРЫШ!**

Отыгрыш: удары только изображаются, никаких увечий быть не должно.

ВНИМАНИЕ! Игроки играющие «фул-контакт» играют его только с другими такими же игроками и только с учётом выше написанных правил. Ваше взаимодействие тоже становится частью отыгрыша и только ей. Ваше контактное взаимодействие не решает исход боя: оно лишь добавляет отыгрышу красоты. На параде перед стартом этот вопрос будет озвучен снова.

- При выигрыше в «камень-ножницы-бумага» (разница показателей 0-1), у проигравшего – **легкое ранение.**

- При большой разнице (от 2 и далее), показателей последствия для проигравшего – **средние ранения.**

Бой с оружием

Оружие на игре может быть ТОЛЬКО холодное (см. правила по кулуарному оружию). Так же оружием может считаться любой тяжёлый предмет (стул/дубинка/трость/кирпич). Отыгрыш боя с оружием ведётся по правилам рукопашного боя. Наличие оружия (в любом количестве) в руке (руках) даёт +1 (ТОЛЬКО +1) к показателю силы.

Правила по перемещениям, поиску и защищенным территориям

1. Единой карты Магической Британии не существует из-за действия заклинаний ненаносимости, Фиделиуса и прочих подобных чар. Поэтому найти конкретное место порой представляет собой недюжинную проблему.

2. Семейные, родовые поместья и иные защищенные территории могут быть защищены родовой магией, магическими барьерами, артефактами и ритуалами. По степени защиты они сродни маггловским замкам.

3. Популярные общественные места (Министерство магии, больница Святого Мунго, Азкабан, волшебные лавки, магазины, бары, трактиры, поселения) защищены магическими барьерами, а также как правило антиаппарационными и антипортационными чарами.

4. Способы магических перемещений, распространенные в Магической Британии:

- Аппарация (трангрессия)
- Использование магических порталов
- Использование сети летучего пороха
- Метлы
- Хогвартс-экспресс
- Автобус «Ночной рыцарь»

5. АППАРАЦИЯ (трангрессия)

5.1. Аппарацией владеют далеко не все волшебники. И она не всегда проходит удачно. Насколько удачно будет проходить трангрессия, зависит от различных фактов: поспешности, количества одновременно аппарлирующих человек, физического и морального состояния и т.д.

5.2. Аппарация невозможна на большие расстояния – более 100 миль – и через крупные водные преграды.

5.3. Аппарация возможна только в ИЗВЕСТНОЕ место (если вы увидели место в воспоминании, но не знаете, где оно, аппарировать туда вы не можете). Не отслеживаема.

5.4. Аппарировать на защищенную территорию нельзя. Чревато травмами. И вы все равно туда не попадете.

5.5. С собой можно перемещать не более 2 (двух) человек.

5.6. ВСЕМ магам для аппарации нужна палочка (и беспалочковым, и тем, что с посохами).

5.7. Чтобы аппарировать, произнесите заклинание Аппарэйт и взмахните палочкой (произвольный жест).

Примечание: домовые эльфы аппарируют не как волшебники – их магия имеет отличия. Они могут перемещаться к хозяину или в известное им место.

6. ПОРТАЦИЯ (использование порталов)

6.1. Создание порталов – навык зачаровывателей предметов.

6.2. Создание портала возможно только в ИЗВЕСТНОЕ место (если вы увидели место в воспоминании, но не знаете, где оно, создать портал туда вы не можете).

6.3. Порталы полностью отслеживаемы из-за специфичности магического выброса, в Министерстве есть специальный отдел, регистрирующий перемещения. **Отслеживается откуда и куда, но не кто.**

6.4. Создание портала без разрешения министерства – незаконно.

6.5. Активировать портал на территории, защищенной антипортационными чарами, невозможно, за исключением совершенно особых артефактов (с весьма специфическими условиями активации).

6.6. Если портал создан для перемещения на защищенную территорию, куда перемещающемуся вход разрешен, то он спокойно перемещается на эту территорию.

6.7. Если портал создан для перемещения на защищенную территорию, куда перемещающийся не должен иметь возможности попасть, то это чревато для него травмами и все равно непопаданием на эту территорию.

6.8. Некоторые артефакты работают как многоразовые порталы. Помимо перемещения в определенное место, они могут перемещать к определенному человеку или указывать направление для аппарации (как Делюминатор в каноне).

7. КАМИНЫ

7.1. Полностью отслеживаемы министерством.

7.2. Могут быть защищены дополнительными чарами сами каминны (например, паролем).

8. ПОИСК

8.1. Поиск волшебника или маггла представляет собой задачу предельной сложности, не имеющую при текущем уровне магической науки. Любые ритуалы или иные средства поиска работают на крайне малых расстояниях и очень недостоверно. Иначе в каноне не было бы никакой проблемы ни Поттера сыскать, ни Волдеморта, ни Пожирателей, ни каких-либо иных преступников.

8.2. Магия же сов уникальна, как и магия многих иных магических существ, позволяющая находить адрес или человека. Не отслеживаема. Но можно приманивать сов или охотиться на них.

Правила по навыкам

Изначально этого блока правил не должно было быть, но, подумав, я решил, что чем больше конкретики, тем лучше.

Возможные особые навыки:

1. Мастер зелий.

Умелые зельевары могут не только изготавливать более сложные зелья, но так же могут с первого взгляда определить, что же на самом деле налито в склянку (посмотреть не на этикетку, а на чип). Также сюда относятся знание компонентов и способность находить нужные травы буквально под ногами (по согласованию с мастером и списком ингредиентов).

2. Колдомедицина.

Опытные колдомедики не только владеют всем набором колдомедицинских чар, разбираются в методах лечения и целебных зелья, но также могут владеть некоторыми специфическими навыками (например – знать определённые колдомедицинские ритуалы, недоступные большинству).

3. Анимация.

Анимаг может превращаться в зверя (одного, конкретного) по собственной воле.

4. Чаротворчество.

Этот навык позволяет создавать собственные заклинания (см. правила по чаротворчеству).

5. Зачаровывание предметов (создание артефактов).

Этот навык позволяет превращать немагический предмет в магический, наделяя его определёнными свойствами (см. правила по зачаровыванию предметов). Чисто практический навык. Владеющие им не обладают какой-либо чуйкой на созданные не ими магические предметы. Однако могут понять принцип их создания.

6. Артефактология.

Более теоретический навык, позволяющий изучать найденные артефакты, определять их полезные свойства, чувствовать исходящую от них энергию, тем самым предвосхищая возможную опасность.

7. Ритуалистика.

Знание различных ритуалов, а также возможность проведения специфических ритуалов, используя стандартные схемы (правила по ритуалистике: в процессе создания).

8. Прорицание.

Особый, весьма туманный навык. Позволяет при помощи определённых атрибутов (карты, маятник, чаинки и т.д.) видеть образы возможного будущего и просчитывать вероятности. Конкретных данных этот навык может и не дать, однако, с его помощью вполне можно почувствовать опасность или найти более благоприятный путь к достижению цели. Также можно заметить нависшую над кем-либо смерть.

9. Аврорская подготовка.

Навык, доступный только аврорам. Включает в себя блок специфических аврорских чар, контрзаклинания к непростительным заклятиям и сами непростительные заклятия (в усечённой, согласно характеру персонажа, форме).

10. Ментальная магия.

Общее название для таких навыков, как окклюменция, легилименция, заклятие обливейт, наложение империи и сопротивление ему. Перечень доступных навыков в этом блоке будет устанавливаться

индивидуально. Однако владеющий окклюменцией будет куда менее уязвим к подчиняющим чарам, а владеющий легелименцией сможет куда лучше их накладывать, а также сможет более умело подчищать память.

Условно ментальная магия будет разделена на "атакующую" и "защитную". Каждый из видов является отдельным особым навыком, т.е. если вы хотите взять и окклюменцию и легелименцию - это будет значит, что вы берёте две сильные стороны.

Список возможных слабостей

1. Зельеварение. Волшебник с высокой вероятностью не сможет приготовить правильное зелье, даже если будет следовать рецепту. Сваренное зелье при чиповке у мастера будет проверяться мастером на степень испорченности, с помощью броска кубика (6 – зелье сварено верно; 5 и 4 – зелье имеет меньшее время действие; 2 и 3 – зелье имеет побочный эффект на усмотрение мастера; 1 – зелье не получается, склянка взрывается в руках).
2. Прорицание. Полностью аннулирует возможность что-либо предчувствовать, убирая интуицию в минус. Это будет отражаться как во вводных, так и в вашем собственном поведении, отыгрыше. Кроме этого, может обыгрываться мастерами в процессе игры.
3. Колдомедицина. Полная не способность оказать колдомедицинскую помощь кому бы то ни было.
4. Ментальная магия. Неспособность защитить своё сознание и атаковать чужое. Невозможность работать с собственными воспоминаниями, например – невозможность сливать их в Омут памяти.
5. Боевая магия. После долгих размышлений, я решил добавить её в слабости. Если вы берёте эту слабость, вы берёте на себя ответственность за отыгрыш. То есть, вы должны отыгрывать недостаточно быструю реакцию при отражении атаки. Кроме этого, по усмотрению присутствующего при сражении мастера, некоторые из ваших атакующих заклятий могут не сработать, а также у вас может случиться внезапный обморок от перенапряжения. Но главное – ваш отыгрыш.

Каждый персонаж может иметь **два сильно прокаченных** особых навыка и как минимум **одно очень слабое место**. Например, игрок А считает, что его персонаж будет аврором, кроме того окончившим колдомедицинские курсы. Однако он будет очень уязвим к ментальной магии. А игрок В решает, что он, напротив, будет умелым менталистом, да ещё и прорицателем, но совершенно ничего не понимает в зельях и не отличит оборотное от зелёного чая.

Внимание! При **особом решении** мастерской группы может быть пропущен **третий навык**, но это означает, что **слабостей так же должно быть две**.

Освоение новых навыков

На игре можно будет обучиться чему-то новому, если будет такое желание и будет тот, кто обучит. Насколько успешно он пройдёт обучение, будет решать мастер.

Общие навыки

К общим навыкам относятся:

1. Боевая магия. Понятно, что и она может быть чьим-то слабым местом. Однако у нас нет ограничения по количеству боевых заклятий, которыми может владеть каждый персонаж. Кроме того, этот навык больше пожизнёвый и будет прокачиваться соответственно тому, сколько игрок (не персонаж) потратит времени на его прокачку. Поэтому, вы можете написать в анкете, что это – ваше слабое место, если сомневаетесь, что вряд ли сумеете выучить все чары, или точно знаете, что у вас проблемы с реакцией. Однако будьте готовы, что если в таком случае вы проявите себя, как умелый боевой маг, мастера сделают вам какую-то подлянку, вроде внезапного обморока от перенапряжения. **ВНИМАНИЕ!** Члены боевой группы не могут быть плохи в боевых чарах.

2. Аппарация. Аппарацией владеют ВСЕ совершеннолетние волшебники. Насколько удачно будет проходить трансгрессия, зависит от различных фактов: поспешности, количества одновременно аппаратирующих человек, физического и морального состояния и т.д.

3. Патронус. Общий навык для Ордена Феникса. Весь Орден может вызывать патронус и делать его говорящим. Среди Пожирателей Смерти патронус могут вызывать только те, кто в личку главному мастеру объяснит - «а, собственно, почему»? Помните, что те, кто часто и много использует непростительные чары, НЕ МОГУТ вызывать патронус.

4. Тёмная магия. Сейчас имеются в виду все тёмные чары, включая непростительные. Это так же будет обсуждаться индивидуально. Количество используемых тёмных чар и их качество будет устанавливаться по решению главного мастера для каждого отдельно.

5. Зельеварение на школьном уровне.

6. Колдомедицина на базовом уровне. Доступна почти всем (кроме тех, кто решает, что у него этот навык в минус). Каждый может вправить другому кость и остановить несильное кровотечение. Количество известных колдомедицинских чар минимально. Знание ритуалов отсутствует. Знание зелий – базовое.

7. Трансфигурация. Так же изучалась в школе всеми

Правила по ментальной магии

Виды ментальной магии

1. Условно атакующая.

К этому виду относятся такие способности как «легилименция», использование заклятий «обливейт» и «имперо».

Легилименция даёт возможность заглядывать в чужие мысли и воспоминания.

Заклятие «обливейт» - заклятие стирания или редактирования воспоминаний

Заклятие «имперо» - подчиняющие чары.

2. Условно защитная.

К этому виду относятся такие способности, как «окклюменция», сопротивляемость к использованию сыворотки правды, заклятия «имперо» и заклятия «обливейт». Кроме того, окклюдент лучше может оперировать собственными воспоминаниями. Может работать с омутом памяти или даже менять собственные воспоминания.

Уровни ментальной магии

5 – наивысший уровень Ментальной магии. Доступен волшебникам-менталистам, не младше шестидесяти лет.

4 – высокий уровень Ментальной магии. На игре будет доступен только Тёмному Лорду.

3 – высокий уровень Ментальной магии. Доступен тем, у кого в навыках есть Ментальная магия.

2 – средний уровень Ментальной магии. Доступен всем, у кого в навыках нет Ментальной магии и у кого она не указана в слабостях.

1 – низкий уровень Ментальной магии. Уровень тех, у кого ментальная магия указана в слабостях.

Обладающие 5-3 уровнем атакующей ментальной магии могут:

1. Менять и стирать воспоминания тех, чей уровень защитной ментальной магии ниже уровня атакующего. Иногда – манипулировать воспоминаниями равных по уровню.

2. Подчинять тех, чей уровень защитной ментальной магии ниже уровня атакующего.

3. Читать мысли тех, чей уровень защитной ментальной магии ниже уровня атакующего.

Обладающие 5-3 уровнем защитной ментальной магии могут:

1. Менять и стирать собственные воспоминания (то, что воспоминания были изменены, может заметить только волшебник с более высоким (!) уровнем атакующей ментальной магии), пользоваться Омутот Памяти.
2. Защищаться от тех, чей уровень атакующей ментальной магии ниже уровня атакующего. Иногда – защищаться от равных по уровню.
3. Сопротивляться действию Сыворотки Правды (не полностью, но есть возможность скрыть детали спрашиваемого).

Обладающие 2 уровнем ментальной магии могут попытаться сделать всё то, что могут умелые менталисты. За результат ручаться, впрочем, нельзя. Не могут менять воспоминания. При накладывании Империи не могут заставить жертву вести себя «как обычно»: заклятый выглядит отстранённым и слабо реагирует на раздражители, выполняя только прямые поручения заклявшего.

Обладающие 1 уровнем ментальной магии не могут ничего. Не могут закрыться и не могут никак манипулировать своими или чужими воспоминаниями.

Механика:

Персонаж А применяет на Персонаже Б заклятие «обливейт». При этом, произнося заклинание, он свободной от палочки рукой показывает свой уровень атакующей ментальной магии (на пальцах).

Персонаж Б в свою очередь точно так же показывает свой уровень защиты.

Если уровень Персонажа А выше уровня Персонажа Б, он говорит, какие воспоминания Персонажа Б он меняет/стирает.

Если уровень Персонажа А ниже уровня Персонажа Б, Персонаж А напарывается на мощный блок. Последствия – головная боль и понижение на 1 уровень атакующей ментальной магии на следующий час.

Если уровни Персонажей А и Б равны, в силу вступает безотказный метод – игра «камень, ножницы, бумага». Соответственно, при выявлении победителя, все механизмы, описанные выше, действуют в полную силу. При ничьей – головная боль и теоретическая возможность повторить попытку снова.

Что может изменить уровень ментальной магии

1. Как сказано выше – при неудачной попытке влезть в чужой разум, ментальная магия понижается на 1 уровень на час.
2. При тяжёлых ранениях уровень ментальной магии понижается на 1. Срок – до излечения.
3. При сумасшествии (последствия Круциатуса или любых других проклятий) уровень ментальной магии автоматически опускается до единицы при любом изначальном уровне.
4. Специфические артефакты (утверждённые мастером) могут давать некое преимущество для защиты сознания, но не могут повысить уровень ментальной магии.

Подробнее об Омутах памяти:

1. Воспоминания, слитые в Омут, как бы «удаляются» из просматриваемой части памяти человека. Сливать более двух воспоминаний за сутки не рекомендуется, ибо тогда возможна некоторая рассеянность и спутанность сознания. Тот, кто воспользовался Омутот, помнит об этом и смутно помнит тему «удалённых» воспоминаний. Может в любой момент поместить их обратно к себе в память.

2. При попытке с помощью легилименции увидеть воспоминания, ранее слитые противником в Омут, опытный легилимент может почувствовать, что воспоминание отсутствует, но только на смутном, интуитивном уровне. Если уровни защищающегося и атакующего равны, действует выше описанная соревновательная система (если легилимент выигрывает, он чувствует, что воспоминания не хватает. Если проигрывает – не чувствует).

3. Сливать свои воспоминания в Омут памяти самостоятельно может только волшебник 3-5 уровня защитной ментальной магии.

4. Извлекать чужие воспоминания для последующего просматривания в Омуте памяти, может только

волшебник 3-5 уровня атакующей ментальной магии (в этом случае действует та же система, что была описана выше для использования легилименции).

5. Просматривать воспоминания в найденном омуте памяти может любой волшебник (если нет никаких ограничивающих чар, наложенных на сам Омут).

6. На игре Омут памяти будет моделироваться, как некая ёмкость (чаша/бутылка/банка), а воспоминания – записки, написанные рукой того, кому они принадлежат. В записках, соответственно, должно быть описано содержание воспоминаний. Омуты памяти чипуются, как и любые артефакты.

Правила по чаротворчеству

Для того, чтобы сотворить на игре (или до начала игры) некое новое заклинание, вам потребуется:

- а) прописанный в анкете навык чаротворчества (пропускается не всем);
- б) чёткое понимание того, какое действие заклинание будет иметь;
- в) русско-латинский словарь, или же просто знания латыни (т.к. все заклинания так или иначе являются производными из латинских слов);
- г) пергамент и перо (бумага и ручка тоже подойдут).

Что нужно делать?

Думаю, всем понятно, что для создания заклинания мало просто захотеть его создать и подобрать нужное слово. На нашей игре процесс чаротворчества будет отыгрываться написанием стихотворения. Стихотворение не должно быть короче четырёх строк, должно быть рифмованным и обязано описывать действие создаваемого заклинания. Стихотворение записывается на бумаге, далее пишется само заклинание, контрзаклятие (лучше использовать стандартные щиты, выбрав подходящий по свойствам), движение палочки и (если требуется) более полное и понятное описание действия чар в прозе. Свиток вы относите любому мастеру и, если тот утверждает ваше заклинание, вы можете им пользоваться.

Если вы решаете создать заклинание ДО игры, всё то же самое вы проделываете в интернет-формате, или же ловите мастера на встрече.

Заклинания, заявленные ДО игры и пропущенные мастерами, собираются в отдельный список, в который входят сами заклинания и описания их воздействия (дабы игроки знали, как его отыгрывать), но не входят движение палочки и контрзаклятие – они изначально известны только создателю.

Правила по зачаровыванию предметов

Для того, чтобы наделить некий предмет магическими свойствами, вам потребуется:

- а) прописанный в анкете соответствующий навык (пропускается не всем);
- б) чёткое понимание того, какими свойствами должен обладать зачаровываемый предмет;
- в) сам предмет;
- г) нечто, от чего ваш предмет будет получать магическую энергию;
- д) продуманная цепочка заклинаний, которые нужно произнести над предметом;
- е) другие ингредиенты, если требуются;
- ж) пергамент и перо (бумага и ручка тоже подойдут).

Зачаровывание предмета производится следующим образом:

На листе бумаги вы прописываете название самого предмета + источник магической энергии + цепочка заклинаний + перечисление всех прочих используемых ингредиентов.

Чем может являться источник магической энергии? Это может быть некое вещество.

Примеры веществ, источающих магическую энергию:

- все компоненты, используемые, как сердцевины волшебных палочек;

- камни, обладающие подходящими свойствами;
- металлы, обладающие подходящими свойствами;
- кровь человека (зачаровывающего или используемого в качестве жертвы);

Важно! При привязке к крови, вы действительно будете черпать энергию из себя или из жертвы, что, безусловно, будет иметь определённые последствия для физического состояния и магической силы. Что считается «другими ингредиентами»? Всё, что имеет значение для чар. Если вы заговариваете предмет на защиту от ядов, используйте в его изготовление вещество, имеющее подобные свойства (например, безоар). Если вы делаете предмет «именным», т.е. привязанным (не энергетически!) к другому человеку, вам также понадобится его кровь. Однако, т.к. кровь будет записана уже в конце пергамента, она не будет считаться источником силы. Так же можно использовать руны для усиления или конкретизирования действия предмета.

Что представляет собой цепочка заклинаний? Это заклинания, обладающие необходимым значением. Для предмета-щита нужны щитовые чары (см. спеллбук), для предмета-портала – заклинание Портус, для предмета-сигнала – сигнальные чары и т.д.

Записав всё вышеперечисленное, вы создаёте сам предмет физически (прикрепляете вещество, используете другие ингредиенты и т.д.), затем произносите над ним цепочку заклинаний, после чего несёте предмет и пергамент на утверждение к мастеру.

Если вы решаете создать зачарованный предмет ДО игры, всё то же самое вы проделываете в интернет-формате, или же ловите мастера на встрече.

Правила по артефактологии

Артефакт (лат. artefactum от arte — искусственно + factus — сделанный) – предмет, на который наложены определенные чары, благодаря которым приобретает новые свойства.

Примеры: кошелек из ишачьей кожи, магическая зажигалка Дамблдора, диадема Ровены Рейвенкло и т.д.

Предметы, на которые наложены трансфигурационные чары, чары невидимости, левитации, заклятие вечного приклеивания и т.д. **артефактами не являются.**

Артефактология – поиск и изучение артефактов.

Каждый артефакт обладает небольшим магическим полем и действует как правило на очень небольшой площади. Из-за этого магического поля их можно определять (правда, только в непосредственной близости).

Артефактолог может:

- 1) **Опознать, что предмет является артефактом – по чипу с мастерской подписью.**
Остальные персонажи просто видят предмет. Артефакт он или нет могут лишь предполагать.
- 2) **Выявить свойства артефакта**
В простейшем случае артефактолог читает чип и сообщает информацию из него, отыгрывая использование исследовательских чар.

В отдельных случаях чтобы узнать свойства артефакта, необходимо распутать рисунок чар (моделируется решением загадок или головоломок).

Доступно полностью лишь тем, у кого есть **навык «артефактология»**. Толкованием полученных данных могут так же заниматься все мыслящие маги, особенно те, кто **зачаровывает предметы**.

Классификация артефактов

1) По возможности использования:

- **Личные** – используются только человеком, для которого созданы.
- **Родовые** – может использовать любой член рода.
- **Универсальные** – любой волшебник.

2) По способу активации:

- **Контактно** – к любому обнаженному участку кожи (волосы не считаются).
- **Падение / повреждение** – артефакт срабатывает при падении либо повреждении артефакта, в том числе магическом. Например, взрывные артефакты.
- **Иные**, причем самые разнообразные способы.

Главное ограничение: нельзя активировать артефакт на расстоянии.

3) По количеству применений: разовые или многоразовые.

4) По продолжительности воздействия. Причем некоторые артефакты после активации действуют мгновенно или определенное время, а некоторые действуют постоянно.

Правила по колдомедицине

1. Уровни колдомедицины:

- **Нулевой** (колдомедицина – в слабостях).
- **Минимальный** (заклятия **Эпискеи**, **Энервейт**, возможность применения простых исцеляющих зелий).
- **«Полевой»** (исцеляющие чары **первой помощи**, уверенное пользование простыми и сложными зельями, возможность лечить **лёгкие и средние ранения (при любом тяжелом ранении ВСЕГДА требуется лечение у проф. колдомедика)**). Пропускается ГМом лично).
- **Профессиональный** (знание всех колдомедицинских чар, зелий и **ритуалов**. Доступен только профессиональному колдомедику, работающему в Больнице Св. Мунго).

Волшебники, не владеющие возможностями диагностики, оказывают помощь на основании внешне видимых поражений (раны, очевидные переломы, заметить ваш кашель и т.д.), профессиональные волшебники используют диагностический ритуал.

Пример 1: персонаж напоролся на стекло, оно воткнулось в руку. У него сильное кровотечение, среднее ранение. Персонаж с уровнем колдомедицины «полевой» может применить экстракт бадьяна и обезболивающее заклинание. Рана затянется, боль исчезнет. Через 20 минут раненный вернется в нормальное состояние.

Пример 2: у раненого торчит из живота нож. Это тяжелое ранение с внутренним кровотечением. Нужна помощь профессионального целителя в течение 20 минут. Однако персонаж с полевым уровнем колдомедицины может оказать первую помощь.

2. Для целительства применяют **специальные чары, зелья, ритуалы и иногда артефакты**. Ниже описаны возможности по их применения волшебниками с разными способностями.

3. Исцеление никогда не бывает мгновенным!

- Для среднего ранения – не менее 20 минут.
- Для тяжелого ранения – не менее 40 минут.
- Для излечения состояния средней тяжести (при болезнях, сглазах, проклятиях и т.д.) – не менее

20 минут.

· Для излечение тяжелого состояния (при болезнях, сглазах, проклятиях и т.д.) – не менее 40 минут.

Только по истечению этого времени и завершения действия всех заклинаний, зелий и ритуалов вы можете снова считать себя здоровым!

4. Рекомендации по исцелению

Следует учитывать, что в зависимости от ситуации к пострадавшему могут быть применены усыпляющие чары или успокаивающие зелье.

Ниже приводятся наиболее распространенные схемы лечения. Колдомедик может дополнить их чарами, зельями и ритуалами в зависимости от тяжести травмы и состояния больного на свое усмотрение.

Ритуал диагностики – в зависимости от рода повреждений. Если вы не понимаете, с чем столкнулись, лучше продиагностировать. Если же повреждение очевидное, физическое, видимое глазу, то можете пробовать лечить без него.

Применение ритуала стазиса – также на усмотрение целителя.

Физические травмы:

1. Обморок

Первая помощь: приведение в чувство (*Энервейт*).

Время исцеления: мгновенно.

2. Вывих, сильный ушиб

Первая помощь: обезболивание (*Анестезио*), исцеление (*Эпискеи*).

Время исцеления: мгновенно.

3. Перелом (закрытый)

Первая помощь: обезболивание (*Анестезио*), наложение шины (*Ферула*).

Исцеление: зелье *Костерост* – заживление в течении 1 часа. Если не была наложена шина, то кости срослись неправильно.

Время исцеления: 1 час.

4. Перелом открытый с кровотечением

Первая помощь: обезболивание (*Анестезио*), наложение шины (*Ферула*). Внимание!!! Здесь лучше не заживлять, пока не будут убраны осколки проф. колдомедиком!!!

Исцеление: убираем осколки костей (*Брахиа Эмендо*), заживляем открытую рану (*Вулнера санентур*). Затем поим пострадавшего зельем *Костерост* – заживление в течение 1 часа – и кровевосстанавливающим. Если не была наложена шина, то кости срослись неправильно.

Время исцеления: 1 час.

5. Ожоги мелкие

Первая помощь: обезболивание (*Анестезио*) и противоожоговая мазь.

Время исцеления: до 20 минут.

6. Ожоги сильные

Первая помощь: обезболивание (*Анестезио*) – не полное обезболивание.

Исцеление: сильное обезболивающее зелье, противоожоговая мазь, при необходимости - исцеляющее снотворное зелье. Лечение повторить через 20 минут.

Время исцеления: 40 минут.

7. Резаные, рубленые раны, открытые раны от удара тупым предметом, проникающие

раны, травмы при взрывах

Первая помощь: обезболивание (Анестезио) – может не всегда подействовать, заживление (Вулнера санентур), кровевосстанавливающее зелье.

Исцеление: Для тяжелых травм необходимо обезболивающее зелье. Если жертва пострадала от взрыва, то необходимо также извлечение осколков. Может потребовать ритуала стазиса и диагностики для выявления скрытых повреждений.

Время исцеления: 20 минут для среднего ранения, 40 минут для тяжелого - требуется повторное применение заживляющих заклинаний и кровоостанавливающих зелий через 20 минут.

8. Удушение (не до конца), утопление

Первая помощь: прочищаем дыхательные пути (Анапнео), обезболиваем (Анестезио).

Исцеление: при необходимости – успокаивающее зелье.

Время исцеления: 20 минут.

9. Остановка сердца

Первая помощь: невозможна.

Исцеление: восстановление сердечной деятельности (Кардиатус).

Время исцеления: 20 минут (мгновенно приходит в себя, остальное время – слабость, вялость).

Не забудьте, что необходимо понять, что вызвало остановку сердца. Если яд, то восстановить сердечную деятельность уже не удастся. Если персонаж умирает, то тоже.

10. Простуда или переохлаждение

Первая помощь: укутать во что-нибудь теплое, напоить зельем Калор Виталис.

Время исцеления: 20 минут.

Проклятия и сглазы:

1. Петрификус Тоталус, Дантиссимус, Кантис, Конфундус, Риктумсемпра, Силенцио, Таранталлегра

Первая помощь: остановить действие заклятия (Фините Инкантатем).

Время исцеления: мгновенно.

2. Конъюнктивитус

Первая помощь: остановить действие заклятия (Фините Инкантатем).

Исцеление: Оптилис Редженере, рекомендуется не напрягать глаза, а лучше повязать на глаза затемняющую повязку или надеть очки.

Время исцеления: 20 минут с момента применения исцеляющей чары.

Внимание! При физическом повреждении глаз также требуется заживление ран.

3. Круциатус, Мутацио Скулус

Первая помощь: целебный сон.

Исцеление: при сильных повреждениях стазис, зелье целебного сна и обезболивающее зелье (Анестезио не работает).

Если воздействие заклинания было длительным и появились разрывы мышц и иные внутренние повреждения, то необходимо применить тонизирующий глоток мандрагоры. Переломы и раны лечатся как переломы и раны.

Время исцеления: от 20 минут в зависимости от степени повреждений.

4. Трансμοгрифай

Первая помощь: целебный сон, обезболивание при помощи Анестезио не способно справиться с такими травмами.

Исцеление: тонизирующий глоток мандрагоры, обезболивающее зелье (дважды). Если сопровождалось кровотечениями, травмами, то их также необходимо лечить. Если успели - то Финита Торменцио (первые 5 минут).

Время исцеления: 1 час, из них 30 минут жертва не способна к самостоятельному передвижению.

Нападения различных существ:

1. Дементор

Первая помощь: шоколад.

Исцеление: требуется только при длительном воздействии, включает успокоение, согревание, сон. Возможно применение веселящих и эйфорийных зелий, но лучше после периода спокойствия, иначе персонаж способен впасть в истерическое или депрессивное состояние.

Время исцеления: 20 минут (при длительном воздействии до 40 минут, часа)

2. Укус оборотня

Раны заживляются по аналогии с обычными укусами или ранениями. При укусе обращенным оборотнем пострадавший заражается ликантропией и обращается в следующее полнолуние.

Ликантропия не лечится. При укусе необращенным или частично обращенным оборотнем возможно появление приступов агрессии и тяги к сырому мясу.

Отравления:

1. Наиболее распространенное и удобное противоядие – **безоар**. Однако он эффективен лишь в течение первых 5 (пяти) минут после отравления или 1 часа для яда умирания. И потому плохо применим к медленным и сложным ядам.
2. Если в качестве яда использовался ингредиент растительного или животного происхождения, то применяется **противоядие от однокомпонентных ядов**.
3. Если в качестве яда использовалось зелье (простое или сложное), то применяется **противоядие от многокомпонентных ядов**, но не факт, что оно поможет, и не придется искать уникальное противоядие, помогающее от примененного яда.

Исцеляющие чары (согласно паспорту)

1. Первая помощь:

Анапнео - прочищает дыхательные пути, помогает помочь после удушения. Или если персонаж подавился.

Движение: указать на горло пострадавшего (не тыкать).

Анестезио – заклинание, снимающее головную боль, боль от поверхностной раны, вывиха, простого перелома на 30 минут. **Внимание!!! Не способно помочь при сильных болях. Требуется обезболивающее зелье.**

Движение: контактно к ране или части тела, испытывающей боль.

Вулнера санентур - останавливает сильное кровотечение, помогает залечить рассечения, проникающие раны (средние ранения). В случае тяжелого ранения требуется дополнительное применение ритуалов и зелий.

Движение: кончиком палочки на небольшом расстоянии обводится рана. Заклинание произносится напевно и не менее 5 раз над каждой раной.

Соппоро – кратковременные усыпляющие чары, сон со сновидениями, если пострадавший испытывает боль, то продолжает испытывать её во сне. **Время действия – 15 минут.**

Движение: контактно.

Ферула - накладывает шину на место перелома. Лечения перелома при этом не происходит.

Движение: имитируем бинтование.

Энервейт – приводит в чувство из бессознательного состояния (обморока, оглушения). Не выводит из комы. Снимает действие заклинания Ступефай.

Движение: касательно к оглушенному.

Эпискеи – залечивает царапины, синяки, мелкие вывихи и переломы (сломали или вывихнул палец, свернули нос).

Движение: указать на поврежденную часть тела.

2. Заклинания профессионального целителя:

Брахиа Эмендо - убирает кости целиком. Помогает при раздробленности костей, сложных переломах, чтобы очистить раны и применить в дальнейшем костерост. Если перелом открытый, то требуется дополнительное лечение.

Движение: плашмя проводим палочкой над нужной частью тела.

Кардиатус – восстановление сердечной деятельности после остановки сердца. Не применимо, если остановка сердца стала следствием смертельного ранения или истечения срока излечения тяжелого ранения или состояния. Не применять на здоровом человеке! Возможно противоположное воздействие!

Движение: контактно к области сердца.

Оптолис Редженере - возвращает зрение после ослепления вспышкой света, применения конъюнктивитуса, иных повреждений глаз.

Движение: на безопасном расстоянии указываем на глаза пострадавшего.

Фините Трансмогрифай

Контрзаклятие к заклятию Трансмогрифай. Действует только в течении 5 минут после того, как скастовали Трасмогрифай.

Движение: пятиконечная звезда.

Фините Торменцио

Контрзаклятие к заклятию Торменцио. Действует только в течении 5 минут после того, как скастовали Торменцио.

Движение: пятиконечная звезда.

Простые колдомедицинские зелья

Калор Виталис (восстановление сил, согревание)

Действие: восстанавливает физические силы, оказывает согревающий эффект. Применяется при переохлаждении, истощении сил.

Кровевосстанавливающее зелье

Действие: стимулирует выработку крови у пострадавшего, потерявшего кровь вследствие ранения или иного поражения.

Противоядие от однокомпонентных ядов

Действие: противоядие от ядов растительного и животного происхождения (не от ядов зелий). Таких как белладонна, яд акромантула, яд глизня, змеиные яды.

Сомнолencia (успокаивающее зелье)

Действие: успокаивает, снимает нервное напряжение, помогает мышцам расслабиться. Не обладает снотворным эффектом.

Экстракт бадьяна

Действие: быстро останавливает небольшие кровотечения (нет, при перерезании горла не поможет), затягивает небольшие раны. Оставляет шрамы.

Противоожоговая мазь

Действие: при нанесении на ожог, медленно затягивает его, способствуя заживлению и исцелению. Оставляет шрамы.

Сложные колдомедицинские зелья

Зелье-антидот от Торменцио

Действие: восстанавливает пострадавшие ткани и органы.

Костерост

Действие: сращивает сломанные кости. Может вырастить новую кость.

Обезболивающее зелье

Действие: анестезия при очень сильных болях. При 3-кратном применении в течение суток вызывает зависимость.

Противоядие от многокомпонентных ядов

Действие: противоядие от составных (простых и сложных) ядов-зелий. После применения испивший чувствует слабость в течение 20 минут.

Тонизирующий глоток мандрагоры

Действие: зелье, которое приводит в нормальное состояние тех, кто был трансфигурирован, проклят или сглажен.

Целебный сон

Действие: погружает человека в здоровый, крепкий сон без сновидений, снимающий усталость и ускоряющий лечение повреждений и ран. Устраняет последствия шока.

Список колдомедицинских ритуалов - только профессиональный целитель:

Стазис: погружает человека в состояние покоя, замедляя физиологические процессы, тем самым давая колдомедику время на лечение серьёзных ран и поддерживая жизнь в человеке, облегчая его страдания. Обязательно необходим для лечения тяжёлых ран, ибо в противном случае больной может навредить сам себе неудачным движением, или же его состояние может ухудшиться в следствии болевого шока. Может использоваться только если человек пробыл в тяжело раненном состоянии не более 10 минут.

Ритуал колдомедицинского осмотра: работает по похожему принципу, что и маггловские аппараты рентгена, МРТ и так далее. Дает колдомедику возможность осмотреть внутренние повреждения/отравления/прочие внутренние вредоносные процессы.

Ритуал Той Стороны: позволяет достучаться до сознания человека, который находится в магической коме. Проведя ритуал, можно в течение трех минут разговаривать с человеком, пытаться

либо выяснить, что с ним случилось, либо помочь прийти в норму. Последнее мало вероятно, но случаи известны.

Правила по зельеварению

Внимание! Приготовление зелья заключается в приготовлении чая/кофе/какао с приправами.

1. Уровни сложности приготовления зелья:
 - Простые зелья (Любой волшебник, у которого зельеварение не в слабостях)
 - Сложные (Могут готовить только зельевары)
2. **Зелья готовятся строго по рецепту.** 1 варка зелья = 1 доза.
3. **Каждая варка зелья чипуется у мастера.** Зелье без мастерского чипа не работает.
4. Эффект зелий **отыгрывается строго по описанию действия зелья (в чипе или правилах).**

Правила приготовления зелий

1. Приготовление зелья подразумевает его варку. Поэтому крайне важно соблюдать технику безопасности и осторожность при обращении с огнем и горячими ингредиентами!!!
2. Ингредиенты должны быть в хорошем состоянии, не испорченные, без грязи.
3. Готовое зелье должно быть перелито в стаканчик/баночку/колбочку/скляночку. Просьба не приносить на чиповку зелье в котелке!
4. Тара для зелья должна быть чистой.
5. **На готовое зелье можно повесить этикетку с любой информацией. Чип в этом случае передается в закрытом виде.** Прочесть его может только тот, кто употребил зелье или маг-зельевар, исследующий зелье.

Правила разработки новых зелий

1. Разработка новых зелий возможна и осуществляется согласно правилам разработки новых зелий:
 - Зельевар составляет рецепт зелья в письменной форме.
 - Действие зелья описывается по следующей схеме:
 - ❖ Наименование (необязательно)
 - ❖ Действие зелья (обязательно)
 - ❖ Время действия зелья (через сколько начинает действовать, через сколько заканчивает)
 - ❖ Побочное действие зелья или негативные последствия его применения
 - Мастер оценивает рецепт зелья и его действие. Задает дополнительные вопросы.
 - Выписывает чип, ставит подпись.

Внимание: мастер вправе отправить вас дорабатывать зелье и переваривать его с указанием, через сколько вы можете подойти на следующую чиповку (например, через 1 час).

Список необходимых инструментов

- Рецепт (!)
- Горелка, спички
- Котелок
- Чайная ложка, иная мерная посуда
- Тара (колбы, баночки, скляночки)
- Марля
- Нож

- Разделочная доска

Дозировки:

- 1) Вода – 100-200 мл.
- 2) Основа – 1 чайная ложка без верха
- 3) Ингредиенты добавляются на кончике ножа или щепотками.

Крупные ингредиенты трутся или мелко режутся. Дозировки - маленькие. То есть нет рецептов, в которые нужно добавить целое яблоко, например. Максимум, 1-2 ломтика.

Несъедобные ингредиенты – не рекомендуется добавлять в зелье. Перья можно сжигать и окуривать ими зелье. Глаза тритона не опускать в горячее зелье и предварительно помыть. Также разрешено применять любые другие логичные способы, при которых они не контактируют непосредственно со съедобными ингредиентами.

Помешивание по часовой стрелке усиливает действие предыдущего ингредиента или совокупности их. А против часовой – ослабляет.

Отравление

Отравить можно:

- 1) **Открыто** - влить в рот жертве, находящейся в сознании или без него (жертва не обязана пить по жизни). Обязательно назвать жертве название зелья и его действие.
- 2) **Тайно** - подлить зелье в напиток (**ОБОЗНАЧИТЬ** действие) и приклеить чип на дно.

Определить яд в напитке может только зельевар. Не зельевар должен выпить, даже если увидел чип! Зельевар, который выпил и нашел чип, отравлен, но заметил это.

Внимание! Чипы по жизни мы не видим. Жертва отравления, если только не является зельеваром, не может назвать зелье, а только отыгрывает эффект зелья.

Противоядия

1. Наиболее распространенное и удобное противоядие – **безоар**. Однако он эффективен лишь в течение первых 5 (пяти) минут после отравления или 1 часа для яда умирания. И потому плохо применим к медленным и сложным ядам.
2. Если в качестве яда использовался ингредиент растительного или животного происхождения, то применяется противоядие от однокомпонентных ядов.
3. Если в качестве яда использовалось зелье (простое или сложное), то применяется противоядие от многокомпонентных ядов, но не факт, что оно поможет, и не придется искать уникальное противоядие, помогающее от примененного яда.

Ингредиенты для зелий

<i>Ингредиент</i>	<i>Игротехни- ческий ингредиент</i>	<i>Применение</i>
		Наиболее распространенные основы зелий
Вода	Вода	
Толченые скарабеи	Кофе растворимый	Разум и душа. Зелья, направленные на работу с сознанием, разумом, памятью, иногда даже душой

Пепел феникса	Кофе молотый	Потусторонний мир. Установление связи с потусторонним миром, со смертью, словно окутанный её дыханием. Используется в многокомпонентных ядах. Ядовит сам по себе.
Полынь сушеная	Чай черный	Физическое состояние. Зелья, воздействующие на физическое состояние организма. С целью лечения, изменения или разрушения.
Крылья феи (тертые)	Чай зеленый	Царство снов и мечтаний. Стимулирует сны, фантазии, мечты человека
Листья рябины (сушеные)	Каркаде / гибискус	Природа. Установление связи с окружающим миром, природой, повышение чувствительности к происходящему вокруг
Прыгучие бобы (тертые)	Какао/ Шоколад	Эмоции и взаимоотношения. Зелья, воздействующие на эмоции, привязанности, налаживание эмпатической и симпатической связи, в целях приворота, установления дружбы, налаживания связей
Компоненты зелий		
Рог дромарога	Цедра лимона	Агрессия, возбуждение. Способно даже само по себе вызвать бешенство, ломку психики.
Брюховетки (сушеные)	Миндаль	Беспокойство, нервозность. Оказывает нервирующее, расшатывающее действие. В зельях отличный дестабилизирующий компонент.
Шерсть камуфлори (демимаски)	Серебристые нити	Вероятность. Совершенно удивительный компонент, влияющий на почти любой объект как в сторону стабилизации и гармонизации, так и в сторону разрушения. Это не удача или невезение в чистом виде, но это возможность влиять на них.
Мандрагора (корень, можно тертый)	Корень имбиря	Возрождение. Шанс на восстановление или обретение новых свойств и качеств
Мята	Мята / мятный настой и т.д.	Восприимчивость. Повышение чувствительности, расширение мироощущения, ясновидения
Бадьян	Бадьян (анис)	Восстановление и заживление. Используется в колдомедицине, при облегчении страданий у проклятых.
Плоды абиссинской смоковницы (инжир)	Инжир сушеный	Выносливость. Удлинение времени воздействия, сохранение эффекта зелья, в котором используется.
Патока ипопаточника	Молоко (в т.ч. сухое)	Гармония. Гармонизация, извлечение лучших, сокровенных свойств.
Кровь единорога	Сгущенное молоко	Грань. Соединение живого и мертвого. Обладает невероятной целебной и одновременно уничтожающей силой. На любого, употребившего её в чистом ли виде или в зелье, проклятие ложится.
Аконит или асфodelь (тертый корень)	Сахар	Забвение. Потеря воспоминаний, погружение в Лету, летящее, скользящее сознание

Кора волшебной рябины	Корица (в палочках или молотая)	Защита. От проклятий, чар, сглазов, болезней. Не может использоваться для разрушения или причинения вреда
Белладонна (тертые лепестки)	Кокосовая стружка	Иллюзии. Способны вызвать бред, галлюцинации. В правильном сочетании способен облегчить переход души между мирами
Волосы вейлы	Золотистые нити	Контроль. Подчинение сознания. А также сильная приворотная магия.
Перья болтрушайки	Мелкие цветные перья	Концентрация, стабилизация, запоминание (при передозировке способствует заикливанию на одной мысли, одном моменте, одном состоянии).
Лирный корень	Яблоко	Обеззараживание. Борьба с инфекциями и вирусами.
Яд акромантула	Мед	Омоложение. Возвращение молодости, прежних свойств. Обратная трансформация.
Моли (сушеные цветы)	Ромашка	Очищение, избавление от воздействия. Используется в зельях для снятия проклятий, сглазов
Заунывники	Тертый орех (любой - арахис, миндаль и т.д.)	Печаль. Уныние. Легкое успокаивающее действие. Используется в антидотах к эйфорийным и подобным им зельям. При передозировке может привести к депрессии и даже попыткам суицида.
Дремоносные бобы	Изюм	Сон. Успокоение, расслабление. В чистом виде крайне слабое снотворное, используется в сочетании с другими компонентами для усиления эффекта.
Глаза тритона	Стеклянные или пластиковые шарики в виде глаз	Прозрение. Ясность. Раскрытие качеств соседних ингредиентов.
Безоар	Чернослив	Противоядие. Останавливающее воздействие. К сожалению, эффективен лишь в течение первых пяти минут после отравления. Не применим к медленным и сложным ядам.
Шкура бумсланга	Цедра апельсина	Разрушение. Дестабилизация. Изменение свойств в сторону разрушительных изменений, трансформаций. Постоянно используется при варке темномагических зелий
Когти грифона	Гвоздика (целая)	Риск. Резкое изменение действия зелья. Результат невозможно предугадать заранее. !!! Любое сваренное с ним зелье требует проверки у мастера !!!
Тертая печень дракона	Тертый шоколад темный	Сила. Энергия. Внимание! Использовать ингредиент крайне осторожно, потому что возможны побочные эффекты. Например, зелье может взорваться. Или вы хотели сварить уменьшающее зелье, а уменьшились до размеров молекулы.
Яд глизня (улитки)	Кориандр	Слабость, иссушение. В чистом виде способна вызвать ожоги на коже

Змеиные кльки (тертые)	Ваниль / ванильный сахар	Смерть. Умирание, лишение сил, разрушение. Яд
Ягоды омелы	Белое драже (сахарное)	Сосредоточение. Погружение в себя. Побуждает человека заглянуть в глубь самого себя, рассмотреть свои достоинства и недостатки. Прекрасно подходит для медитации, как вспомогательный элемент при концентрации на решении проблем. Помогает в примирении, поиске компромиссов. Усиливает действие магической формулы, катализатор любовных зелий.
Наросты растопырника	Мускатный орех	Сохранение, консервация.
Чешуя саламандры	Перец красный молотый	Страсть. Физическая, сексуальная энергия, привлекательность, притяжение.
Перо филина	Перо птичьё большое	Страх. Погружение в пучину кошмаров, страшных воспоминаний или фантазий (смотря на что направленно воздействие).
Цветок папоротника	Цветок	Тайна. Раскрытие тайн, видение сокрытого, познание непознанного. Зелья с этим ингредиентом способны указывать клады, находить тайные ходы, давать сокровенные знания.
Ягоды рябины	Вишня сушеная	Творчество. Творческая сила жизни, способность к деторождению, творчеству, вдохновению. Трансформации и метаморфозы.
Горячительное дерево (листья перетертые)	Перец черный молотый	Эйфория. Радость. Эмоциональный подъем, настроение, беззаботность. При передозировке возможны приступы сумасшествия, развивается привыкание.

Простые зелья

Дурманящая настойка

Действие: затуманивает разум, опьяняет, вызывает головокружение, смятение, безрассудство. Человек не отличает реальность от своих иллюзий, провоцируемых внешними факторами. В этом состоянии все услышанное принимается на веру. После окончания действия зелья может усомниться в реальности происходившего/увиденного/услышанного.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 30 минут.

Побочные эффекты: головная боль и слабость после окончания действия зелья.

<i>Толченые скарабеи</i>	Кофе молотый
<i>Рог дромарога</i>	Цедра лимона
<i>Брюховертки (сушеные)</i>	Миндаль
<i>Белладонна (тертые лепестки)</i>	Кокосовая стружка

Кусочки рога дромарога смешать с толчеными брюховертками (сушеными). Прокалить в пустом котле до тех пор, пока не появится ароматный запах. В отдельном котле заварить толченых скарабеев, помешать 7 раз по часовой стрелке, 5 раз супротив, оба раза поднимая палочку из котла как бы рисуя спираль. В пустой сосуд насыпать тертые лепестки белладонны, перелить зелье и посыпать прокаленной смесью, изображая на поверхности спираль.

Зелье дурных мыслей

Действие: ввергает в состояние уныния. Человеку кажется, что вся радость ушла из мира, любые слова, события воспринимаются с пессимистичной точки зрения. При неоднократном применении способно ввергнуть в депрессию и даже довести до суицида.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенно. 30 минут.

Побочные эффекты: резкий переход к состоянию кратковременной (5 минут) эйфории после окончания действия зелья. Все кажется удивительно ярким и прекрасным. После окончания этого эффекта человек возвращается в нормальное состояние, чувствуя себя измотанным и уставшим.

<i>Прыгучие бобы (тертые)</i>	Какао
<i>Брюховертки (сушеные)</i>	Миндаль
<i>Мята</i>	Мята / мятный настой
<i>Белладонна (тертые лепестки)</i>	Кокосовая стружка

Тертые лепестки белладонны прокалить на дне котла. Добавить толченых брюховерток, прокалывать, помешивая, пока лепестки белладонны не начнут темнеть. Всыпать прыгучие бобы, быстро залить водой, пока не начало пригорать. Не доводить до кипения. В зелье влить трижды по 7 капель мятного отвара.

Кавита Сангви (Зелье отваги)

Действие: зелье, притупляющее страх. Вызывает прилив смелости, отваги, ЖАЖДУ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенное, с момента применения, действует 1 час.

Побочные эффекты: человек теряет осторожность, при выборе из альтернатив выбирается наиболее рискованная. Если ситуация требует рутинных действий, возрастает эмоциональное напряжение, человеку не сидится на месте, он рвется что-то делать, рисковать, получать эмоции. При неоднократном (начиная с 3-его) использовании развивается привыкание и потребность в новых дозах.

<i>Прыгучие бобы (тертые)</i>	Какао/Шоколад
<i>Когти грифона</i>	Гвоздика (целая)
<i>Горячительное дерево (листья перетертые)</i>	Перец черный, молотый

1 ч.л. прыгучих бобов залить половиной воды, поставить нагреваться на огонь, не давая закипеть. Во втором котелке 4 когтя грифона залить второй половиной воды и довести до кипения. Всыпать на кончике ножа перетертые листья горячительного дерева, снять с огня, взболтать против часовой стрелки, влить в настой прыгучих бобов, не дать дойти до кипения трижды. Слегка остудить, пить сильно теплым.

Ослабляющее зелье

Действие: лишает физических сил, человек может передвигаться, но не может бегать, поднять тяжесть. -2 к физической силе персонажа (первые 30 минут), -1 последующие 30 минут.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенно. Действует 1 час.

Побочные эффекты: нет.

Антидот: Калор Виталис.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Яд глизня (улитки)</i>	Кориандр
<i>Плоды абиссинской смоковницы (инжир)</i>	Инжир
<i>Шкура бумсланга</i>	Цедра апельсина

Варится темной ночью (до рассвета). Смешайте кусочки шкуры бумсланга с резанными на несколько частей плодами абиссинской смоковницы. Залейте водой и поместите на огонь. Доведите до кипения. Помешайте 13 раз против часовой стрелки, 1 раз по. Повторите три раза и полдесятка засохших капель яда глизня. Подождите 3 минуты. Снимите с огня и залейте отваром сушеную полынь. Остудите.

Усыпляющее зелье

Действие: зелье, заставляющее выпившего впасть в глубокий, но кратковременный сон. Со сновидениями. Не обладает исцеляющим эффектом.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенно. 30 минут.

Побочные эффекты: нет.

<i>Крылья феи (тертые)</i>	Чай зеленый
<i>Дремоносные бобы</i>	Изюм
<i>Патока ипопаточника</i>	Молоко (в т.ч. сухое)

Чайную ложку тертых крыльев феи залить холодной водой, поставить на огонь и довести до кипения. Одиннадцать раз помешать по часовой стрелке, на каждом помешивании добавляя по одному дремоносному бобу (не давить! Иначе зелье может стать ядом). Трижды довести до кипения, влить 1-2 ложки патоки ипопаточника. Охладить, процедить.

Сложные зелья

Глоток огня (приготовление и применение преследуется по закону)

Действие: специфический яд. У выпившего сразу появляется ощущение, будто у него внутри - пламя, сжигающее внутренности. Боль продолжает все время, пока не будет выпито противоядие. Смерть в результате болевого шока через 20 минут.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенно, смерть – через 20 минут.

Побочные эффекты: -.

Антидот: безоар (первые 5 минут) либо противоядие от многокомпонентных ядов.

<i>Толченые скарабеи</i>	Кофе молотый
<i>Белладонна (тертые лепестки)</i>	Кокосовая стружка
<i>Волосы вейлы</i>	Золотистые нити
<i>Шкура бумсланга</i>	Цедра апельсина
<i>Печень дракона</i>	Тертый шоколад темный
<i>Перо филина</i>	Перо большое птичье

На дно котла всыпать тертую печень дракона, тертые лепестки белладонны и шкуру бумсланга. Растолочь. Залить небольшим количеством воды – около четверти стакана. И нагреть, не доводя до кипения. Перелить в сосуд, обвязанный волосами вейлы и подвесить над огнем на такой высоте, чтобы он еле-еле нагревался, но волосы вейлы не загорелись. В костер бросить перо филина. Через час снять. На огонь поставить котелок с толчеными скарабеями, залить водой, дожидаться подъема пенки, влить окуренный над огнем настоем, снова дожидаться подъема пенки, снять с огня. Процедить. Употреблять ТЕПЛЫМ. Для того, чтобы не варить каждый раз, можно приготовить заранее и поддерживать у зелья температуру выше температуры кожи (около 40-50 градусов).

Душильный газ

Действие: невидимый газ, попав в облако которого начинаешь задыхаться. 10 секунд - теряешь сознание. 1 минута – среднее ранение, 3 минуты – тяжелое, 5 минут - смерть.

Способ применения: уронить флакон с зельем. В радиусе 1,5-2 метров вокруг места падения.

Время действия: с момента падения флакона. Эффект сохраняется на этом месте – 15 минут.

Побочные эффекты: кашель, першение в горле.

Противоядие: взять в рот безоар.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Брюховертки сушеные</i>	Миндаль
<i>Шкура бумсланга</i>	Цедра апельсина
<i>Змеиные клыки (тертые)</i>	Ваниль / ванильный сахар
<i>Ягоды омелы</i>	Белое сахарное драже

Взять большой кусок шкуры бумсланга и окурить его в дыму огня, в который змеиные клыки брошены. Затем разрезать на куски, залить водой и довести до кипения. Позволить ему покипеть 3-4 минуты, снять с огня, помешать 6 раз против часовой стрелки и залить этим отваром полынь сушеную. Растереть брюховерток сушеных с ягодами омелы, осторожно вмешать змеиные клыки тертые. Тонкой струйкой всыпать в зелье, поставить снова на огонь. Довести до кипения и варить 6 минут. Охладить, перелить во флакон.

Во время варки жевать безоар. Не подпускать никого на расстояние 2-3 метров без безоара во рту, иначе человек упадет в обморок.

Елейная смазка Григория

Действие: зелье, изобретенное Григорием Лыстивым. Если дать выпить это зелье человеку, то он начнет думать, что он ваш лучший друг.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 1 доза - 1 человек в течение 1 часа.

Побочные эффекты: нет.

<i>Прыгучие бобы (тертые)</i>	Какао/Шоколад
<i>Мята</i>	Мята
<i>Аконит или асфodelь (тертый корень)</i>	Сахар
<i>Белладонна (тертые лепестки)</i>	Кокосовая стружка
<i>Горячительное дерево (листья тертые)</i>	Перец черный молотый

Заварить прыгучие бобы с веточкой мяты, которую в зелье друг добавит. Добавить половину чайной ложки тертого корня аконита, помешать по часовой стрелке 3 раза, помешать против часовой стрелки 3 раза, посыпать тертыми лепестками белладонны и листьями горячительного дерева.

Зелье взрыва

Действие: в случае разбиения (падения) флакончика с этим зельем, происходит взрыв с радиусом поражения – 3 метра. В центре попадания – тяжелые ранения, на границе – ранения средней тяжести.

Рекомендуется в качестве флаконов использовать пластиковые или вообще маленькие воздушные шарики.

Способ применения: уронить (разбить) флакончик с этим зельем (крик: «ОГОНЬ!»).

Время действия: мгновенно после падения.

Побочные эффекты: зелье ядовитое, при попадании на кожу или вдыхании паров можно получить ожоги. Лучше готовить, защитив лицо маской.

Защита: Агуаменти и сразу – Мурус Инсуперабилис.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Брюховертки (сушеные)</i>	Миндаль
<i>Шкура бумсланга</i>	Цедра апельсина
<i>Печень дракона</i>	Тертый шоколад темный
<i>Змеиные клыки (тертые)</i>	Ваниль / ванильный сахар

Работать крайне осторожно! Частички шкуры бумсланга довести до кипения в чистой воде, и дать покипеть 5 минут. Залить получившимся отваром сушеную полынь до приобретения золотистого оттенка. Растолочь брюховерток с тертыми змеиными клыками и вмешать в зелье. Сверху крайне осторожно посыпать тертой печенью дракона.

Зелье дарования жизни (приготовление и применение преследуется по закону)

Действие: темномагическое зелье (не используется колдомедиками), позволяющее сохранить жизнь даже человеку, находящемуся на самом краю – в магической коме, отравленным смертельным ядом, болеющим смертельной болезнью и т.д. Не может вернуть жизнь мертвому.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенно. Пострадавший переходит в состояние тяжелого ранения, нуждается в дополнительном лечении, однако не умирает.

Побочные эффекты: на всю жизнь спасенный таким образом оказывается проклят – род проклятия получить у мастера.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Мандрагора (корень тертый)</i>	Корень имбиря
<i>Бадьян</i>	Бадьян (анис)
<i>Кровь единорога</i>	Сгущенное молоко
<i>Ягоды рябины</i>	Вишня сушеная
<i>Кровь жертвы</i>	Отыгрывается взятие крови

Целую звезду бадьяна положить в пустой котел, а следом – две ягоды рябины, предварительно раздавленные. Засыпать туда же чайную ложку сушеной полыни. Залить кровью единорога так, чтобы ингредиенты покрыло полностью, но не более. Сверху присыпать тертым корнем мандрагоры.

Залить родниковой водой, поставить на медленный огонь и нагревать, помешивая по часовой стрелке. После закипания подождать пять минут, снять с огня и процедить.

Важно, что при работе с этим зельем допустимо зельевару касаться ингредиентов только руками и не использовать более никаких инструментов. Для помешивания необходимо покачивать котел.

Перед употреблением добавить в зелье кровь жертвы. После этого жертва – в состоянии средней тяжести (упадок сил, -1 к физической силе).

Зелье забвения

Действие: забываются последние 30 минут до употребления зелья. Потеря памяти не ощущается.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенно.

Побочные эффекты: легкая эйфория. При повторном использовании зелья в течение суток возможно выпадение иных воспоминаний, нарушения памяти.

<i>Толченые скарабеи</i>	Кофе молотый
<i>Аконит (корень тертый)</i>	Сахар
<i>Моли (сушеные цветы)</i>	Ромашка
<i>Горячительного дерева листья</i>	Перец черный молотый
<i>Перья болтрушайки</i>	Мелкие цветные перья

Сушеные цветы моли заливаются холодной водой. В настой добавляется тертый корень аконита – 1 чайная ложка и мешается по часовой стрелке в течение 1 минуты. Затем процеживается. Настой окуливается горящими перьями болтрушайки, а затем 3 раза помешивается против часовой стрелки и 1 раз по. Настой ставится на огонь, доводится до кипения, а затем им заливаются толченые скарабеи. Поверхность зелья посыпать тертыми горячительного дерева листьями и охладить в проточной воде.

Зелье прояснения сознания

Действие: снимает действия иллюзий, внушений (кроме действия заклинания Империи). А также разнообразные эффекты опьянения.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенно.

Побочные эффекты: резкий переход к нормальному состоянию может вызвать перепады эмоций, тошноту.

<i>Толченые скарабеи</i>	Кофе молотый
<i>Глаза тритона</i>	Стеклянные или пластиковые шарики в виде глаз
<i>Мята</i>	Мята /мятный настой
<i>Патока ипопаточника</i>	Молоко (в т.ч. сухое)
<i>Белладонна (тертые лепестки)</i>	Иллюзии

На огонь поставить котелок с толчеными скарабеями, в огонь поместить тертые лепестки белладонны, чтобы зелье окуривалось их дымом во время варки. Трижды довести до поднятия пенки, помешивая зелье покачиванием котла против часовой стрелки. Снять с огня, одновременно влить мятный настой (заварить отдельно) и патоку ипопаточника. Легко взболтать, но не перемешивать. Охладить в проточной воде не менее 15 минут. В сосуд поместить три глаза тритона, залить тонкой струйкой зелье по краю сосуда, чтобы не тревожить зелье.

Лё Кёр Нуар – «черное сердце»

Действие: Специфическое зелье, пробуждающее в человеке темные стороны его души, темные страсти и желания, притупляя чувство сострадания, совесть и самоконтроль. Считается ядом. Почти невозможно распознать, потому что не имеет характерных признаков.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 1 час.

Побочные эффекты: -.

Антидот: безоар (первые 5 минут) либо противоядие от многокомпонентных ядов.

<i>Крылья феи (тертые)</i>	Чай зеленый
<i>Рог дромарога</i>	Цедра лимона
<i>Шерсть камуфлори (демимаски)</i>	Серебристые нити
<i>Мята</i>	Мята / мятный настой
<i>Белладонна (тертые лепестки)</i>	Кокосовая стружка

Несмотря на название зелье имеет очень бледный цвет и полностью прозрачно.

Крылья феи (тертые) заливаются холодной водой настаиваются в сосуде, обвязанном шерстью камуфлори не менее 12 часов. После этого в зелье добавляется несколько кусочков рога дромарога, сушеная мята (или ложка мятного настоя). Зелье нагревается до появления жемчужных нитей пузырьков, при варке помешивается по часовой стрелке. Зелье снять с огня, помешать один раз против часовой стрелки, всыпать тертые лепестки белладонны, перелить в плотно закрытый сосуд и снова обвязать шерстью камуфлори. На 1 час поместить сосуд в проточную воду. После этого извлечь сосуд, зелье процедить.

Напиток живой смерти

Действие: на 30 минут человек погружается в состояние, при котором сердце практически останавливается, все процессы в теле замедляются. По истечении времени приходит в себя. Под действием зелья выглядит как труп. Определить, жив или нет способен только профессиональный целитель.

Внимание! Нельзя употреблять, если человек находится не в здоровом физическом состоянии. Возможна остановка сердца. При подливании 2 доз зелья (отдельно варятся и отдельно чипуются) –

остановка сердца через 30 минут. В течении 5 минут может быть оживлен профессиональным целителем.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенно.

Побочные эффекты: сильная слабость и - 1 к физической силе на протяжении 1 часа после.

<i>Пепел феникса</i>	Кофе растворимый
<i>Дремоносные бобы</i>	Изюм
<i>Яд глизня (улитки)</i>	Кориандр
<i>Змеиные клыки (тертые)</i>	Ваниль/ванильный сахар
<i>Патока ипопаточника</i>	Молоко (в т.ч. сухое)

В воду бросить дремоносные бобы и приготовить их отвар на пламени, ядом глизня удобренном (бросаем в огонь). Вмешать щепотку змеиных клыков (тертых), помешивая по часовой стрелке. Получившимся отваром заварить пепел феникса. Снять с огня, влить тонкой струйкой патоку ипопаточника. Охладить в проточной воде.

Уидосорос (приготовление и применение преследуется по закону)

Действие: яд. Вызывает моментальный паралич тела на 5 минут. После чего наступает смерть. Человек продолжает оставаться в сознании, испытывая сильнейший ужас, но при этом продолжая воспринимать происходящее вокруг. Признак яда – кровавые слезы, выступающие на глазах.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 5 минут.

Побочные эффекты: после применения противоядия необходим целебный сон, возвращение к нормальному физическому состоянию лишь через 1 час. Кошмары и страхи остаются с жертвой еще надолго.

Противоядие: все (!) компоненты яда смешиваются в обратном порядке в холодной воде (в течение 5 минут после принятия яда) либо зелье дарования жизни – еще 5 минут после остановки сердца. Также способна помочь свежая кровь единорога.

<i>Пепел феникса</i>	Кофе растворимый
<i>Перо филина</i>	Перо птичьё большое
<i>Змеиные клыки (тертые)</i>	Ваниль / ванильный сахар
<i>Шкура бумсланга</i>	Цедра апельсина
<i>Безоар</i>	Чернослив
<i>Плоды абиссинской смоковницы</i>	Инжир

В огонь поместить безоар, перо филина и плод абиссинской смоковницы. Смешать большую дозу змеиных клыков тертых с пеплом феникса, залить холодной водой и поставить на этот огонь. Помешивать все время против часовой стрелки. Довести до пенки 6 раз, но не позволить закипеть. Посыпать тертой шкурой бумсланга. Охладить.

Эликсир гнева (приготовление и применение преследуется по закону)

Действие: по сути своей «озверин», превращающий человека в озлобленного Халка. Показатель физической силы становится 5. Человек испытывает лишь простейшие эмоции – чаще всего ярость, злость, обиду, желание драться. Не всегда может отличить друга от врага. Реагирует мгновенно на любые действия окружающих, вызывая их на бой. Считается ядом.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 10 минут, последствия – 1 час.

Побочные эффекты: после окончания действия зелья потеря сознания на 5 минут, в течение часа – полное обессиление (показатель физ. силы – 0), даже передвигаться сложно, головная боль.

Антидот: безоар (первые 5 минут) либо противоядие от многокомпонентных ядов.

<i>Прыгучие бобы (тертые)</i>	Какао / Шоколад
<i>Рог дромарога</i>	Цедра лимона
<i>Аконит (тертый корень)</i>	Сахар
<i>Волосы вейлы</i>	Золотистые нити
<i>Тертая печень дракона</i>	Тертый шоколад темный

На самом жарком из возможных огне завариваются прыгучие бобы. Следить, чтобы не пригорело. Если пригорело, зелье не удалось. Тонкой струйкой в зелье смесь аконита и тертого рога дромарога. Зелье перемешивается по часовой стрелке не менее 33 раз в очень быстром темпе, но не расплескивая. Снять с огня, перелить поочередно из сосуда в сосуд трижды. Над третьим сосудом сжечь волосы вейлы и окурить им зелье. Посыпать тертой печенью дракона. Пить маленькими-маленькими глоточками, растягивая как можно на дольше.

Яд умирания (приготовление и применение преследуется по закону)

Действие: медленно действующий яд. Используется только с помощью добавления в горячий напиток. Выпивший начинает чувствовать слабость, похожую на простудную. Через три часа – кратковременная потеря сознания и носовое кровотечение, слабость становится всё более ощутимой. Головокружение и тошнота. Через ещё два часа – сильная боль в области сердца, затруднение дыхания, мучительные судороги и смерть.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 5 часов до смерти.

Побочные эффекты: -.

Антидот: безоар (первый час), противоядие от многокомпонентных ядов (первые три часа). В последние 2 часа умирающего способны спасти лишь экстренные меры из области темной или очень светлой магии.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Яд глизня (засохшие капли)</i>	Кориандр
<i>Змеиные клыки (тертые)</i>	Ваниль / ванильный сахар
<i>Плоды абиссинской смоковницы</i>	Инжир
<i>Перья болтрушайки</i>	Мелкие цветные перья

В огонь бросить несколько перьев болтрушайки (или сжечь рядом с зельем). На огонь поставить котелок, в который бросить засохшие комочки яда глизня, всыпать чайную ложку полыни, поставить на огонь. Трижды доводить до появления мелких пузырьков. Трижды охлаждать. Добавить на кончике ножа змеиные клыки и снова повторить трижды нагрев.

После 6-ти кратного нагрева положить в котел плод абиссинской смоковницы и поставить остывать. Процедить перед применением.

СЛОЖНЫЕ ЗЕЛЬЯ, ВОСПРЕЩЕННЫЕ К ВАРКЕ НА ИГРЕ

Веритасерум (сыворотка правды) – К ВАРКЕ НА ИГРЕ ВОСПРЕЩЕНО

Действие: у выпившего возникает искреннее желание честно отвечать на задаваемые вопросы. С этим желание бороться невозможно.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 5 минут – 1 доза.

Побочные эффекты: нет.

<i>Крылья феи (тертые)</i>	Чай зеленый
<i>Мята</i>	Мята / мятный настой
<i>Белладонна (тертые лепестки)</i>	Кокосовая стружка
<i>Волосы вейлы</i>	Золотистые нити
<i>Дремоносные бобы</i>	Изюм

Взять чайную ложку тертых крыльев фей и по хорошей щепотке мяты и тертых лепестков белладонны, предварительно растертых в пальцах. Залить холодной родниковой водой и нагревать, помешивая, на медленном огне. Как только от костра пойдет заметный пар, процедить в емкость, куда предварительно мелко нарезать три дремоносных боба. Взять волос вейлы и сжечь под котелком с зельем так, чтобы пламя от горения волоса три раза лизнуло дно котла, так зелье напитается нужной энергией. Накрыть котел крышкой и оставить в темном месте на 2 недели. По истечении данного времени процедить повторно, только тогда зелье готово.

Оборотное зелье – К ВАРКЕ НА ИГРЕ ВОСПРЕЩЕНО

Действие: на 1 час вы принимаете облик того, чьи частички (волосы, ногти и т.п.) были добавлены в зелье.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 1 час.

Побочные эффекты: превращение болезненное.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Патока ипопаточника</i>	Молоко (в т.ч. сухое)
<i>Ягоды рябины</i>	Вишня сушеная
<i>Шкура бумсланга</i>	Цедра апельсина
<i>Частички человека, внешность которого будет заимствоваться (волосы, ногти и т.д.)</i>	Добавление отыгрышно, но волосы или ногти вам придется похитить реально

Взять чайную ложку сушеной полыни, залить ее горячей родниковой водой и настаивать до крепости, по необходимости помешивая строго против часовой стрелки. Процедить и настоем отставить настаиваться на 2 недели.

Залить три мелко нарезанные ягоды рябины патокой ипопаточника и нагреть, не доводя до кипения. Вылить два настоя в одну емкость тонкими струйками одновременно, после чего помешать три раза по часовой стрелке и три раза против. Посыпать сверху тертой шкурой бумсланга и дать остыть и настояться в течение 1 лунного цикла.

Перед употреблением добавить в зелье частички человека, внешность которого будет заимствоваться.

Феликс Фелицис – К ВАРКЕ НА ИГРЕ ВОСПРЕЩЕНО

Действие: жидкая удача. Если вас вызывает на поединок более сильный соперник, он забывает об этом и решает помириться. Если равный, то вы побеждаете в «камень-ножницы-бумага». Если вы о чем-то просите, вам соглашаются помочь. Если вы что-то ищете, а человек знает, где найти, он вам подсказывает.

Игротехника: карточка, которая показывается человеку при взаимодействии. Но! Персонаж, которому вы показали карточку, а у него есть жесткое табу, почему он не может выполнить вашу просьбу, то он должен перенаправить вас к кому-то, хотя бы попытавшись оказать помощь. Потому что зелье не может заставить другого человека нарушить обет, предать и т.д.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 30 минут.

Побочные эффекты: после окончания действия зелья вы боитесь принимать абсолютно любое решение. Эффект страха, сомнений и неуверенности в себе – 3 часа.

<i>Листья рябины (сушеные)</i>	Каркаде/гибискус
<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Шерсть камуфлори (демимаски)</i>	Серебристые нити
<i>Мята</i>	Мята
<i>Мандрагора (корень тертый)</i>	Корень имбиря

<i>Глаза тритона</i>	Стеклянные или пластиковые шарики в виде глаз
<i>Ягоды рябины</i>	Вишня сушеная

Каждый из компонентов, кроме листьев рябины, настаивается в течение месяца в отдельном сосуде. Затем эти воды смешиваются точно в момент наступления нового часа. Доводятся до кипения, и в кипяток добавляются по одному лист рябины, лист полыни, лист рябины, лист полыни. До тех пор, пока отвар не станет золотистым.

Охладить и обвязать флакон шерстью камуфлори.

Простые колдомедицинские зелья

Калор Виталис (восстановление сил, согревание)

Действие: восстанавливает физические силы, оказывает согревающий эффект. Применяется при переохлаждении, истощении сил.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенное, с момента применения, действует 20 минут.

Побочные эффекты: нет.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Печень дракона</i>	Тертый шоколад, темный
<i>Чешуя саламандры</i>	Перец красный, молотый

Взять 1 ч.л. сушеной полыни, залить 100 мл. воды и нагреть на огне. Размешать трижды по 7 раз по часовой стрелке. После первых 7 помешиваний всыпать чешую саламандры на кончике ножа, после вторых 7 помешиваний – части тела дракона. Пить горячим.

Кровевосстанавливающее зелье

Действие: стимулирует выработку крови у пострадавшего, потерявшего кровь вследствие ранения или иного поражения.

Способ применения: внутрь.

Время действия: восстановление происходит в течение 20 минут.

Побочные эффекты: нет.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Печень дракона</i>	Тертый шоколад, темный
<i>Бадьян</i>	Бадьян (анис)
<i>Патока ипопаточника</i>	Молоко (в т.ч. сухое)
<i>Мандрагора (корень тертый)</i>	Имбирь

1 ч.л. сушеной полыни залить 100 мл. воды и поставить на огонь, медленно помешивая по часовой стрелке. Когда от котла пойдет пар, процедить в сосуд, в который предварительно добавлена щепотка бадьяна, а затем тонкой струйкой влить 2 ложки патоки ипопаточника. Следом засыпать щепотку тертого корня мандрагоры, размешать по часовой стрелке 3 раза и посыпать тертой драконьей печенью.

Противоядие от однокомпонентных ядов

Действие: противоядие от ядов растительного и животного происхождения (не от ядов зелий). Таких как белладонна, яд акромантула, яд глизня, змеиные яды.

Способ применения: внутрь.

Время действия: действие яда останавливается мгновенно.

Побочные эффекты: слабость в течение 20 минут.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Безоар</i>	Чернослив
<i>Моли (сушеные цветы)</i>	Ромашка

Раскрошить безоар как можно мельче. Залить водой и довести до кипения. По одному всыпать 6 цветков моли. А затем всыпать сушеную полынь, растирая её пальцами в порошок. Размешать по часовой стрелке, снять с огня, охладить, процедить.

Сомноленция (успокаивающее зелье)

Действие: успокаивает, снимает нервное напряжение, помогает мышцам расслабиться. Не обладает снотворным эффектом.

Способ применения: внутрь.

Время действия: мгновенное, с момента применения, действует 20 минут.

Побочные эффекты: нет.

<i>Толченые скарабеи</i>	Кофе молотый
<i>Дремоносные бобы</i>	Изюм
<i>Патока ипопаточника</i>	Молоко (в т.ч. сухое)

Положить в котел 1 чайную ложку толченых скарабеев и добавить в них 2-3 дремоносных боба. Залить половиной (50 мл) воды и поставить на огонь. Когда зелье закипит, добавить вторую часть воды и подождать до закипания. Затем снять с огня и добавить не более 1 чайной ложки без верха патоки ипопаточника. Осторожно размешать по часовой стрелке. Закрыть крышкой и поставить настояться в прохладе не менее четверти часа.

Экстракт бадьяна

Действие: быстро останавливает небольшие кровотечения (нет, при перерезании горла не поможет), затягивает небольшие раны. Оставляет шрамы.

Способ применения: несколько капель на рану.

Время действия: мгновенное, с момента применения.

Побочные эффекты: применение болезненное.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Бадьян</i>	Бадьян (анис)

Смешать 1 чайную ложку сушеной полыни со щепотью бадьяна. Взять 100 мл. родниковой воды и нагреть её на огне до кипения, а затем залить ею травы. Накрыть плотной тканью и подождать 5 минут. Размешать по часовой стрелке и охладить до теплого, чтобы не обжечь рану. Процедить.

Противоожоговая мазь

Действие: при нанесении на ожог, медленно затягивает его, способствуя заживлению и исцелению. Оставляет шрамы.

Способ применения: наложить на рану повязку, пропитанную мазью.

Время действия: в течение 20 минут.

Побочные эффекты: нет.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Бадьян (анис)</i>	Бадьян (анис)
<i>Лирный корень</i>	Яблоко

Лирный корень нарезать небольшими кусочками, залить водой. Довести до кипения, варить около 5-7 минут. Отвар соединить со сваренным отдельно и процеженным отваром полыни сушеной и бадьяна,

смешать, кипятить 3 минуты. Процедить, мякоть подавить, охладить, нанести на повязку, приложить к ране.

Сложные колдомедицинские зелья

Зелье-антидот от Торменцио

Действие: восстанавливает пострадавшие ткани и органы.

Способ применения: внутрь, не позднее 35 минут с момента наложения заклятия.

Время действия: 40 минут.

Побочные эффекты: нет.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Мандрагора (корень тертый)</i>	Корень имбиря
<i>Бадьян</i>	Бадьян (анис)
<i>Моли (сушеные цветы)</i>	Ромашка
<i>Глаза тритона</i>	Стеклянные или пластиковые шарики в виде глаз
<i>Ягоды рябины</i>	Вишня сушеная

Смешать половину чайной ложки сушеной полыни и половину чайной ложки сушеных цветов моли, залить холодной родниковой водой и поставить на огонь. Сразу же добавить три ягоды рябины и щепотку бадьяна и размешать против часовой стрелки. Довести до кипения и оставить кипеть на медленном огне 5 минут. После чего горячее зелье процедить, посыпать тертым корнем мандрагоры и остудить. Опустить в него глаз тритона.

Костерост

Действие: сращивает сломанные кости. Может вырастить новую кость.

Способ применения: внутрь.

Время действия: кость восстанавливается в течение 1 часа.

Побочные эффекты: восстановление костей – болезненно.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Бадьян</i>	Бадьян (анис)
<i>Ягоды рябины</i>	Вишня сушеная
<i>Плоды абиссинской смоковницы (инжир)</i>	Инжир сушеный
<i>Лирный корень</i>	Яблоко

Вмешать 1 щепоть бадьяна в 1 ч.л. полыни сушеной. Залить 100 мл. кипящей воды. Поставить на огонь. Добавить 1-2 ломтика лирного корня, 3-5 ягод рябины и половинку плода абиссинской смоковницы. Варить 5 минут. Снять с огня. Поставить охлаждаться.

Обезболивающее зелье

Действие: анестезия при очень сильных болях. При 3-кратном применении в течение суток вызывает зависимость.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 1 час.

Побочные эффекты: при 3-кратном применении в течение суток вызывает зависимость. При передозировке или нарушении в рецепте – смертельный яд.

<i>Крылья феи (тертые)</i>	Чай зеленый
<i>Дремоносные бобы</i>	Изюм
<i>Наросты растопырника</i>	Мускатный орех
<i>Аконит / асфodelь (тертый корень)</i>	Сахар

<i>Патока ипопаточника</i>	Молоко (в т.ч. сухое)
<i>Горячительное дерево (листья перетертые)</i>	Перец черный молотый

Чуть менее 1 чайной ложки измельченных крыльев фей, залить их 100 мл. воды, доведенной до кипения с 5 дремоносными бобами и 1 щепоткой тертых наростов растопырника. Дать настояться 5-7 минут, процедить, добавить 2 щепотки тертого корня асфоделя и влить 1 чайную ложку патоки ипопаточника. Помешать 7 раз по часовой стрелке и 7 против. Легко посыпать перетертой листво́й горячительного дерева. Процедить.

Противоядие от многокомпонентных ядов

Действие: противоядие от составных (простых и сложных) ядов-зелий. После применения испивший чувствует слабость в течение 20 минут.

Способ применения: внутрь.

Время действия: действие яда останавливается мгновенно.

Побочные эффекты: слабость в течение 20 минут.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Мандрагора (корень)</i>	Корень имбиря
<i>Бадьян</i>	Бадьян (анис)
<i>Кора волшебной рябины</i>	Корица (в палочках или молотая)
<i>Моли (сушеные цветы)</i>	Ромашка
<i>Безоар</i>	Чернослив

Сушеные цветы моли завариваются и настаиваются в отдельном сосуде.

Корень мандрагоры трется, прокаливается на дне котелка. Затем в него добавляется кора волшебной рябины и бадьян. После прокаливания заливается разбавленным 1:3 настоем цветов моли.

В отдельный сосуд помещается расколотый на 3-4 части безоар, заливается водой, нагревается до кипения, варится не менее 5 минут.

В третий сосуд помещаются листья полыни сушеные, заливаются водой и так же доводятся до кипения. Три горячих отвара смешиваются в одном сосуде, заливаемые по очереди. 1-й, 2-й, 3-й, повторяется трижды. Затем зелье процеживается и охлаждается.

Тонизирующий глоток мандрагоры

Действие: зелье, которое приводит в нормальное состояние тех, кто был трансфигурирован, проклят или сглажен.

Способ применения: внутрь.

Время действия: в течение 20 минут действие проклятия, сглаза, трансфигурации проходят.

Побочные эффекты: нет.

<i>Полынь сушеная</i>	Чай черный
<i>Мандрагора (корень тертый)</i>	Корень имбиря
<i>Бадьян</i>	Бадьян (анис)
<i>Кора волшебной рябины</i>	Корица (в палочках или молотая)
<i>Моли (сушеные цветы)</i>	Ромашка

На кончике ножа взять тертого корня мандрагоры и коры волшебной рябины, залить 50 мл. воды, довести до кипения и настаивать в течение 1 часа.

На 1/2 ч.л. полыни сушеной взять 1 щепоть сушеных цветов моли и 1 щепоть бадьяна. Смешать, поместить в пустой раскаленный котелок и подержать 30 секунд над огнем. Затем добавить 100 мл. холодной воды и нагреть до появления мелких белых пузырьков. Влить настой мандрагоры и коры рябины, размешать по часовой стрелке 13 раз, снять с огня. Процедить.

Целебный сон

Действие: погружает человека в здоровый, крепкий сон без сновидений, снимающий усталость и ускоряющий лечение повреждений и ран. Устраняет последствия шока после пыток.

Способ применения: внутрь.

Время действия: 20 минут.

Побочные эффекты: человека невозможно разбудить до истечения времени действия.

<i>Крылья феи (тертые)</i>	Чай зеленый
<i>Патока ипопаточника</i>	Молоко (в т.ч. сухое)
<i>Аконит или асфodelь (тертый корень)</i>	Сахар
<i>Дремоносные бобы</i>	Изюм
<i>Наросты растопырника</i>	Мускатный орех

Половину чайной ложки тертых крыльев фей смешать с тремя мелко нарезанными дремоносными бобами. Залить холодной родниковой водой и поставить на огонь. Когда от котла пойдет сильный пар, снять, не доводя до кипения, добавить хорошую щепотку тертого корня асфodelя, размешать 5 раз по часовой стрелке, выждать минуту и процедить. В отвар добавить две чайные ложки патоки ипопаточника и посыпать измельченными в порошок наростами растопырника. Выждать, пока зелье остынет.

Правила по использованию волшебных палочек

1. Ваша Волшебная Палочка не должна иметь острого конца (наконечника), советуем вам немного подточить палочку, либо заказывать палочку с округлым концом.
2. Используя заклинание, которое имеет действие "касательно", не делайте резких движений, кладите палочку "плашмя", не тыкайте объект. Старайтесь двигаться плавно.
3. Плавность. Каждое заклинание требует плавности. Каким бы сложным оно ни было. Тренируйте заклинания дома - медленно. Постепенно скорость приложится. Кастуя быстро, не забывайте про плавность движений.
4. Для заклинаний, которые кастуются издалека, действуют следующие правила:
 - Находитесь от объекта минимум в 2 метра (учитывается пространство с вытянутой рукой и палочкой в ней)
 - Максимум дальности - равен тому, что ваш объект услышит то заклинание, которое вы кастуете в него, а также увидит, кто и откуда в него кастует. Соответственно, в обратную сторону это тоже работает: кастовать можно только в зоне видимости и слышимости.
 - Руку при выпаде держите ровно, старайтесь не отклонять ее вправо, влево, вверх и вниз.
 - Ни в коем случае не цельтесь в жизненно важные органы объекта!
 - Кончик вашей палочки не должен касаться объекта!
5. Пробел между заклинаниями (кастом связки заклинаний) равна 2м секундам. Например: Stupefy! (1,2) Accio Волшебная палочка!
6. Заклинание не подействует на объект, который:
 - Заранее поставил магический щит (видели вы это или не видели)
 - Стоит за каким-то объектом (заклинания имеют линейный характер и не могут огибать препятствия. Будь то дерево или другой волшебник, в последнем случае заклинание попадет в того волшебника, за которого прячутся)
 - Находится под действием какого-то артефакта, который заранее оговорен в квенте игрока и который распространяется на те или иные заклинания
 - Находится под действием какого-то защитного эликсира, принятие которого проверила группа мастеров
 - Является оборотнем (на оборотней в их животной форме заклинания действуют очень слабо)Так же заклинания могут не подействовать на множество магических существ, а так же полтергейстов, прочих особенных объектов. Как правило, у таких персонажей имеется особенный иммунитет. Поэтому, используя на них те или иные заклинания, даже связки заклинаний, вы рискуете отнять своё время, а также разозлить их. Ищите подсказки в игре - что действует на тех или иных персонажей. Не всегда магия способна сделать все!
6. На самого себя заклинания не кастуются. Исключение - дезиллюминационное заклинание.
7. Помните! Все ваши споры по действиям заклинаний решаются с мастерским составом. Однако не приводите ситуацию к инциденту. Это может затянуть не только вашу игру, но и всей группы игроков.

Правила по посохам

Посох **не является** универсальным магическим инструментом. Каждый посох может воспроизводить лишь небольшой - не более трёх - набор заклинаний, однако каждое из этих заклинаний будет иметь силу, превосходящую стандартную силу заклятия в два раза. Таким образом, защищаться от скастованных посохом чар необходимо двумя щитами. Если же посох может создавать щит, то такой щит выдерживает не одно заклинание, как стандартный, а два.

Как кастовать чары посохом.

Заклинания, прописанные в списке как "касательные", кастуются касательно. Все остальные - указательно (посохом на объект).

Правила по беспалочковой магии

1. Беспалочковая магия в мире игры есть. Но в связи с тем, что считается одним из наиболее сложных магических искусств, то пропускается только мастером по его собственному желанию.
2. Беспалочковая магия позволяет выполнять заклинания разрешенных персонажу разделов магии без использования магических инструментов, руками производя необходимые жесты.
3. Беспалочковая магия может назначаться на ОТДЕЛЬНЫЙ навык.
4. Вербальная.
5. Заявки на этот вид магии не принимаются, назначается в соответствии с навыками и потребностями персонажа.

СПЕЛЛБУК

Общебытовые чары (известны всем)

Алохомора

Отпирающее заклинание. Отпирает замки, запертые на замок или заклинание **Коллопортус**.

Движение: нарисовать кончиком палочки замочную скважину.

Анигиларе + пароль

Запирающие на пароль чары. Невозможно открыть **Алохоморой**. Без пароля не открыть. Снимается - **Финита Анигиларе + пароль**.

Движение: касательно к объекту + шепотом пароль. На закрытый объект вешается чип: «ПАРОЛЬ».

Апарекиум

Проявляющие чары. Обнаруживает невидимые чернила.

Движение: обвести область с невидимой надписью.

Вингардиум Левиоса

Заклинание левитации ПРЕДМЕТОВ (неодушевленных). Поднимает предметы, вес которых не превышает тот, который кастующий может поднять одной рукой (примерно).

Движение: «рассечь воздух и взмахнуть».

Джеминио

Заклинание умножения, создаёт копию вещи. Моделируется любым предметом с чипом: «КОПИЯ + указание чего?». Копия удаляется – **Эванеско**. На оригинал не сработает.

Движение: дважды указать на объект, который нужно скопировать.

Диссендиум

Открывает тайные ходы (если о них известно кастующему).

Движение: обвести палочкой вход.

Диффиндо

Заклинание ножниц. Разрезает или режет объекты – веревку, ткань (палочку не перережет). Не кастуется на человека или любое другое существо.

Движение: знак «>».

Коллопортус

Запечатывает двери. Открывается **Алохоморой**. На закрытый объект вешается чип: «ЗАПЕРТО».

Движение: касательно к запечатываемой двери.

Люмос

Зажигает огонёк на конце палочки. Погасить его – **Нокс**.

Движение: вскинуть палочку вверх, включить фонарик, затем можно направлять в нужную сторону.

Мобиликорпус

Передвижение **обездвиженного (или бессознательного)** человека или тяжелого предмета по воздуху.

Движение: указать палочкой на объект и далее провести в воздухе траекторию его перемещения.

Вы можете идти и "нести" в воздухе объект, не опуская палочку вниз и не теряя зрительного контакта с объектом.

Опустив палочку - объект упадет. И если вы высоко держали его над землей и это был человек или живое существо, то неприятных ощущений от падения не избежать.

Нокс

Гасит огонёк на конце палочки; контр-заклятие к Люмос.

Движение: опустить палочку и выключить фонарик.

Орхидеус

Создаёт букет орхидей или вызывает из кончика палочки лепестки орхидей. **Убирается – Эванеско.**

Движение: произвольный взмах.

Репаро

Исправляющее заклятие. Восстанавливает разбитые предметы. Не работает с артефактами и магическими инструментами (палочка, посох, омут памяти и т.д.).

Движение: указать на объект.

Фера Верто + «раз – два – три» + «во что превращается»

Трансфигурационное заклинание.

Движение: указать на объект, сосчитать до трех: «раз – два – три», назвать во что превращается.

Финита Анигиларе + пароль

Снимает пароль с двери/замка, запертого на пароль. После этого дверью можно пользоваться как обычно.

Движение: пятиконечная звезда.

Экскуро

Очищает предмет от большого количества грязи. Может удалить зелье, напиток, еду из сосуда.

Движение: указать на объект.

Боевые и защитные чары (известны всем)

Авис

Создаёт маленьких птиц, вьющихся над головой. Направить их в противника – **Оппуньо!** Заставить их исчезнуть – **Эванеско.**

Движение: произвольный взмах.

Агуаменти

Заклятие вызова воды. Может также применяться для тушения пожаров и питья, так как вода абсолютно чистая. Не действует на Адское пламя. **Щит – Импервиус.**

Движение: произвольный взмах в сторону объекта.

Бомбарда

Разрушает твёрдые, неживые объекты такие, как стены, к примеру. Обломки летят не на кастующего, а в противоположную сторону от него. **Щит – Мурус Инсуперабилис.**

Движение: касательно к объекту (нельзя бросить с расстояния!).

Ваддивази

Заставляет предмет лететь в противника. **Щит – Мурус Инсуперабилис.**

Движение: указать на предмет, назвав его (например, «Ваддивази, камень»), а затем указать на цель.

Глациус

Замораживает, тушит пожары. Не действует на Адское Пламя. Не может до смерти заморозить человека, но может заморозить одежду на нём и сковать холодом. Похоже на продолжительное дуновение морозного ветра. **Щит – Инсендио.**

Движение: двумя скрещенными восьмёрками (горизонтальная и вертикальная) изображается снежинка.

Гоменум ревелио

Заклинание, позволяющее обнаружить присутствие другого человека в помещении или на небольшой территории (10 метров в сторону взмаха палочкой). Не спасают маскировочные чары и мантии невидимки. Обнаруживает и анимагов.

Движение: длинный взмах палочкой в нужном направлении.

Дантисимус

Заклинание быстрого роста передних зубов. **Щит – Фините Инкантатем.**

Движение: буква «V» в сторону объекта.

Дезиллюминейт

«Камуфлирующее» заклинание. Наложив эти чары на себя или другого человека/предмет, следует обвязать голову синей лентой. Передвижение под чарами невидимости медленные, передвигаться необходимо вдоль стены или других объектов. Под этими чарами вы становитесь кем-то вроде хамелеона, быстрое перемещение или перемещение не вдоль стен может привести к тому, что вас очень быстро увидят. **Спадает при первом заклинании. Или – Фините Инкантатем.**

Движение: палочкой плашмя. С головы до ног.

Депульсо

Отбрасывающие чары. Отбрасывает предмет или человека от себя. **Щит – Протего.**

Движение: выпад в сторону объекта, держа палочку плашмя и горизонтально.

Дуро

Заклятие окаменения. Делает объект или жидкость твёрдыми, как камень. Не кастуется на человека или любое другое живое существо. **Щит и контрзаклятие - Фините Инкантатем. Время – 15 минут.**

Движение: вертикальный полукруглый взмах в сторону цели.

Вулнеро

Вызывает невидимую плеть. **Щит – Протего Максимум.**

Движение: взмах палочкой, как плетью.

Импедимента

Замедляющее заклинание, все движения становятся очень медленными. **Щит – Протего. Время – 15 минут.**

Движение: поворачиваемся боком и рисуем омегу с выпадом в сторону противника.



Импервиус

Заклинание, защищающее от воздействия воды.

Движение: палочкой плашмя рисуется «стена» с головы до ног (до земли), закрывающая человека или объект.

Инкарцерио

Связывает противника верёвками. **Щит (контрзаклятие) – Эванеско. Время – 15 минут.**

Движение: «лассо» раскручивается над головой и выбрасывается в сторону противника. **Внимание!** По умолчанию Инкарцерио связывает жертву «гусеничкой» (веревки плотно опутывают его с головы до ног, руки прижаты к телу (действовать ими нельзя, чаровать нельзя), ноги вместе, свободна только голова). **Инкарцерио + место или способ связывания** – связано указанное место указанным способом.

Инсендио

Заклятие вызова огня. **Щит – Агуаменти.**

Движение: указать в сторону цели.

Кантис

Заклинание, которое заставляет поражённую им цель петь. **Щит – Фините Инкантатем. Время – 15 минут.**

Движение: кончиком палочки рисуем ноту (кружочек с хвостиком/маленькая латинская d).

Конфринго

Взрывное проклятие. Вызывает взрыв, смешанный с пожаром. Участок поражения – на три метра в каждую сторону от выбранной цели. Целью не может быть человек или иное живое существо. **Щит – Агуаменти.**

Движение: полукруг над головой и выпад в сторону цели.

Конфундус

Заклинание, приводящее в замешательство. Вы можете отыгрывать даунизм в откровенной форме, если хотите. Кто знает, как вы себя поведете в состоянии замешательства. **Снимается – Фините Инкантатем. Время – 15 минут.**

Движение палочки: в воздухе около плеча (на расстоянии 20-50 см.) объекта рисуется спираль, сужающаяся к низу (по типу смерча).

Конъюнктивитус

Ослепляет противника. **Щит – Протега. Первая помощь – Фините Инкантатем.**

Движение: знак «равно» в сторону глаз противника (с боевого расстояния).

Мурус инсуперабилис

Заклятие, создающее щит-стену от летящих предметов, осколков и взрывной волны. Применяется для защиты от взрывающих заклинаний или летящих объектов.

Движение: в воздухе совершить палочкой движения, напоминающие "закрашивание стены" до самой земли и остаться в этом положении.

Касаясь или почти касаясь земли кончиком палочки, вы можете стоять склонившись, либо присев на корточки. Смена положения приводит к прекращению действия щита.

Оппуньо

Атакующее заклинание для созданных волшебником существ, например, птичек (**Авис**) или змей (**Серпенсортиа**). **Щит – Эванеско** (заставляет объекты исчезнуть).

Движение: указать на направляемый объект, затем – указать в сторону цели.

Орбис

«Закапывает живьём» противника под землю по шею. **Щит – Протега Максимум.**

Откопать можно только физическими методами, иначе чревато травмами.

Движение: указать на противника, а затем сделать спиралевидное движение. Спираль сужается книзу.

Ступефай

Оглушающее заклятие. Противник теряет сознание. **Щит – Протега. Первая помощь – Энервейт. Время – 15 минут.**

Движение: привстаньте на цыпочки, вытягивая руку с палочкой вверх, затем совершите резкое движение кистью вниз, после вернитесь в прежнее положение. Таким образом, вы совершаете движение, напоминающие удар палочкой по голове противника.

Петрификус Тоталус

Проклятие полной парализации тела. Полностью парализует противника. Видит/слышит. **Щит – Протега. Первая помощь – Фините Инкантатем. Время – 15 минут.**

Движение: хлесткое движение «рассекающее» противника с головы до ног.

Внимание! Нет, вы не можете сломать человека или его конечность, пытаясь снять с него что-то и т.д. Он просто твердый. И все.

Протега

Щитовые чары.

Движение: большой круг перед собой, рисуется вытянутой рукой.

Протега максимум

Щитовые чары от более сильных заклятий.

Движение: перед собой спиралевидное движение, плоское и вертикальное, начинающееся с рисования большого круга и переходящее в сужающуюся спираль вовнутрь этого круга.



Редукто

Взрывающее заклятье. Взрывает, крошит на куски, разрушает предмет. По сути – сильная ударная волна. Не кастуется на человека или любое другое живое существо. **Щит – Мурус Инсуперабилис.**

Движение: три размашистые восьмёрки и выпад в сторону цели. Радиус поражения – на три метра в каждую сторону от цели.

Ридикулус

Заклинание против боггарта. Для этого нужно превратить страшилище в посмешище. **Движение:** нарисовать в воздухе «улыбку» и рассмеяться.

Риктусемпра

Заклинание щекотки. Вызывает неконтролируемый смех и почти полную потерю управления собственным телом. Колдовать под действием этого заклятия невозможно. **Щит - Фините Инкантатем. Время – 15 минут.**

Движение: буква «S».

Секо

Слабые режущие чары на одушевленный объект, разрезают кожу, шкуру животного, можно перерезать шею, оставляют шрамы.

Движение: «режущие» движения палочкой плашмя. На небольшом расстоянии над объектом, не касаясь его.

Серпенсортия

Заклятие призыва змеи. Используется в сочетании с **Оппуньо. Убрать – Эванеско.**

Движение: нарисовать в воздухе волну (по типу «ползущей змейки») и «выбросить» её в сторону цели.

Силенцио

Заклинание немоты. **Щит – Фините Инкантатем. Время – 15 минут.**

Движение: косой крест на уровне горла противника.

Таранталлегра

Заставляет ноги противника пуститься в безудержный пляс. Колдовать невозможно. **Щит – Фините Инкантатем. Время – 15 минут.**

Движение: нарисовать омегу на уровне ног противника, как бы обводя и запутывая ноги. Без выпада.



Фините Инкантатем – снимает действие следующих чар: Конъюктивитус (остановить поражающее действие чар, требует дополнительного обращения к целителю), Петрификус Тоталус, Дантиссимус, Дуро, Кантис, Конфундус, Риктумсемпра, Силенцио, Таранталлегра.

Движение: пятиконечная звезда.

Эванеско

Исчезновение сотворённого предмета.

Движение: «ловим» сотворённый объект закручивающимся движением, а затем «бросаем» его на землю.

Эверте Статум

Отбрасывает противника, подкидывая его в воздух и резко ударяя затем о землю. **Щит – Протега Максимум.**

Движение: молниеобразный выпад в сторону цели.

Экзанимо

Заклятие удушения. **Щит – Протега Максимум.**

Движение: палочка держится вертикально, в воздухе рисуется круг, затем еще пол окружности, делая возможность палочку провести к плечу (потянуть назад, к себе), как бы затягивая веревку. Направляется на шею цели.

Эспекто патронум

Вызов Патронуса. Как правило – в виде светящегося щитка. Телесный – у тренированных магов, не занимающимися темной магией и находящимися в психическом состоянии, позволяющем сконцентрироваться на очень ярких и эмоциональных РАДОСТНЫХ воспоминаниях.

Движение: выпад вперёд.

Экспеллиармус

Заклинание разоружения, выбивает палочку или другое оружие из рук противника (падает на пол/на землю). **Щит – Протега.**

Движение: указать на палочку противника и дугообразным движением отбросить её.

Магические барьеры

Магические барьеры отыгрываются сигнальной лентой, натянутой вокруг защищаемой территории. Игрок их видит, но персонаж – нет.

Внимание! Игрок может видеть, что наложены чары, но персонаж их не видит.

Каве инимикум

Защитное заклинание. Делает защищаемую территорию невидимой сверху.

Движение: обойти территорию по периметру, напевно произнося заклинание каждые три метра. Отыгрывается сигнальной лентой и чипом на входе.

Кламор

«Воюющие чары». Сигнальные чары громкого оповещения обнаружения появления человека на контролируемой, охраняемой территории. Мантия-невидимка, маскирующие чары не помогают укрыться.

Движение: обойти территорию по периметру, произнося заклинание каждые три метра. Отыгрывается сигнальной лентой и чипом на входе.

Протега тоталум

Чары, окружающие территорию невидимым защитным барьером, через который могут пройти лишь те, кто уже проходил через него или находился на территории в момент наложения барьера. Через него нельзя колдовать.

Движение: обойти территорию по периметру, напевно произнося заклинание каждые три метра. Отыгрывается сигнальной лентой и чипом на входе.

Ментальные чары

Действуют только на волшебников с равным или меньшим уровнем ментальной магии.

Империиус (Империио) + приказ

Атакующая ментальная магия. Управление противником, абсолютное подчинение противника. Заклинание запрещено Министерством магии. Является Непростительным заклятием.

При наложении заклинания волшебником с ментальным уровнем 3-5, приказ ощущается как собственное желание. При наложении волшебником со 2 уровнем, заклятый выглядит словно автомат, выполняя только прямое поручение волшебника.

Волшебник не помнит момент, когда на него наложили заклятие.

При наложении на волшебника двух и более противоречащих или мешающих друг другу Империиусов, он может начать вести себя странно, пытаясь одновременно решить то одну, то вторую задачу!

Движение: касательно.

Легилименс + вопрос

Атакующая ментальная магия. Малораспространенное искусство, практически не изучаемое. Позволяет читать мысли противника. Способность мага проникать в сознание другого человека. Легилимент задает вопрос и просматривает связанные с вопросом воспоминания (озвучиваются находящимся под заклятием волшебником). Легилимент может задавать уточняющие вопросы, направляя и углубляясь в воспоминания допрашиваемого.

Движение: касательно.

Обливиэйт + точное указание на воспоминание или промежуток времени

Атакующая ментальная магия. Заклинание стирания воспоминания (конкретного). Промежуток – не менее 15 минут и не более 1 дня. При стирании 2 и более воспоминаний в следующие сутки вас будет преследовать рассеянность и спутанность сознания.

Движение: касательно.

Окклюменс

Защитная ментальная магия. Способность преграждать путь к своему сознанию людям, сведущим в легилименции, то есть в умении считывать образы в чужом мозге.

Движение: используется без волшебной палочки.

Фините Империио

Атакующая ментальная магия. Контрзаклятие к заклятию Империи. Снимает Империи равного или меньшего уровня.

Движение: пятиконечная звезда.

Исцеляющие чары (согласно паспорту)

Первая помощь:

Анапнео - прочищает дыхательные пути, помогает помочь после удушья. Или если персонаж подавился.

Движение: указать на горло пострадавшего (не тыкать).

Анестезио – заклинание, снимающее головную боль, боль от поверхностной раны, вывиха, простого перелома на 30 минут. **Внимание!!! Не способно помочь при сильных болях. Требуется обезболивающее зелье.**

Движение: контактно к ране или части тела, испытывающей боль.

Сопоро – кратковременные усыпляющие чары, сон со сновидениями, если пострадавший испытывает боль, то продолжает испытывать её во сне. **Время действия – 15 минут.**

Движение: контактно.

Ферула - накладывает шину на место перелома. Лечения перелома при этом не происходит.

Движение: имитируем бинтование.

Энервейт – приводит в чувство из бессознательного состояния (обморока, оглушения). Не выводит из комы. Снимает действие заклинания Ступефай.

Движение: касательно к оглушенному.

Эпискеи – заживает царапины, синяки, мелкие вывихи и переломы (сломали или вывихнул палец, свернули нос).

Движение: указать на поврежденную часть тела.

Заклинания профессионального целителя:

Брахиям Эмендо - убирает кости целиком. Помогает при раздробленности костей, сложных переломах, чтобы очистить раны и применить в дальнейшем костерост. Если перелом открытый, то требуется дополнительное лечение.

Движение: плашмя проводим палочкой над нужной частью тела.

Вулнера санентур - останавливает сильное кровотечение, помогает залечить рассечения, проникающие раны (средние ранения). В случае тяжелого ранения требуется дополнительное применение ритуалов и зелий.

Движение: кончиком палочки на небольшом расстоянии обводится рана. Заклинание произносится напевно и не менее 5 раз над каждой раной.

Кардиатус – восстановление сердечной деятельности после остановки сердца. Не применимо, если остановка сердца стала следствием смертельного ранения или истечения срока излечения тяжелого ранения или состояния. Не применять на здоровом человеке! Возможно противоположное воздействие!

Движение: контактно к области сердца.

Оптолис Редженере - возвращает зрение после ослепления вспышкой света, применения конъюнктивитуса, иных повреждений глаз.

Движение: на безопасном расстоянии указываем на глаза пострадавшего.

Фините Трансмогрифай

Контрзаклятие к заклятию Трансмогрифай. Действует только в течении 5 минут после того, как скастовали Трасмогрифай.

Движение: пятиконечная звезда.

Фините Торменцио

Контрзаклятие к заклятию Торменцио. Действует только в течении 5 минут после того, как скастовали Торменцио.

Движение: пятиконечная звезда.

Темномагические чары

Авада Кедавра

Убивающее заклятие. Нет противодействия. Является Непростительным заклятием. **Движение:** три круга палочкой над головой, затем молниеобразный выпад в сторону противника.

Адское пламя – Инферно фламмаре

Сильная тёмная магия, которая вызывает преследующий жертву огонь, сжигающий всё на своём пути. Пламя невозможно контролировать и потушить водой или какими-либо стандартными заклинаниями.

Движение: круг палочкой с поворотом вокруг своей оси, выпад вперёд.

Круциатус

Специальное пыточное проклятие, приносящее **невыносимую боль**. Является Непростительным заклятием. Представьте, что вам медленно и планомерно ломают все кости, одновременно с этим буквально вытягивая из вас ниточки нервов. Представить сложно, достаточно знать, что боль адская. Такая боль вполне может привести к необратимым последствиям, то есть, к безумию.

Человек лишается рассудка, если:

- а) К нему применяли заклятие Круцио более 2-х минут без остановки.
- б) К нему применяли заклятие Круцио более 10 минут суммарно за промежуток времени, равный часу (не безостановочно, а краткими периодами менее 2-х минут каждый).
- в) К нему применили групповой Круциатус (2 и более одновременно кастующих мага). В этом случае безумие наступает через промежуток времени, равный 2 минутам, разделённым на количество кастующих. Т.е. если кастуют двое - минута. Если трое- 40 секунд и так далее. Групповой Круциатус обеспечивает боль в разы более сильную, чем одиночный.

Помимо безумия жертва данного заклинания вполне способна порвать себе мышцы и даже нечаянно сломать одну или несколько костей, корчась в муках, а также сорвать голос и т.д.

После того, как к вам применили данное проклятие, вы течении определённого промежутка времени (полчаса при одиночном кратком воздействии, час при длительном (более минуты но менее двух) или групповом воздействии) находитесь в состоянии повышенной нервозности. Вас колотит, как в ознобе, вы вздрагиваете от каждого шороха. Характерны так же слабость, боль в мышцах, сильная головная боль и даже жар.

Движение: размашистый косой крест в сторону противника, а затем указывать палочкой в ту же сторону всё время пытки. Нельзя отводить палочку или разрывать зрительный контакт. При прерывании контакта – заклятие сбрасывается.

Мутацио Скулус

Пыточное заклинание. Сжимает голову закливаемого невидимым обручем, вызывая нестерпимую боль. При длительном воздействии (3 минуты) может убить, раздавив череп. Можно кастовать только на удерживаемый на месте объект.

Движение: обвести палочкой вокруг плеч объекта, а затем указывать палочкой на объект всё время пытки. Нельзя отводить палочку или разрывать зрительный контакт. При прерывании контакта – заклятие сбрасывается.

Торменцио

Проклятие гниения. Разрушает полностью за час. За 5 минут можно снять специальным контрзаклятием, после, в течении 30 минут – лечится колдомедиками, для лечения используются специальные зелья. По истечении 30 минут – не вылечивается, т.е. точка невозврата – 35 минут после попадания заклятия в жертву.

Движение: склонив корпус слегка вперед, скрестить руки на груди, затем резко развести руки в стороны, с выпадом вперед, произнеся заклинание.

Трансмогрифай

Заклинание, которое убивает цель, меняя её органы местами. Время смерти – пять минут. При своевременном спасении, жертва некоторое время (полчаса) не может самостоятельно передвигаться и кастовать. Болезненные симптомы проходят только спустя час. При воздействии дольше 2 минут возможны кровотечения, повреждения внутренних органов.

Движение: касательно к объекту.

Фините Трансмогрифай

Контрзаклятие к заклятию Трансмогрифай. Действует только в течении 5 минут после того, как скастовали Трасмогрифай.

Движение: пятиконечная звезда.

Фините Торменцио

Контрзаклятие к заклятию Торменцио. Действует только в течении 5 минут после того, как скастовали Торменцио.

Движение: пятиконечная звезда.

Аврорские чары

Спекули верто

Превращает анимага обратно в человека. Превращение очень болезненно, вызывает кратковременный шок (30-60 секунд на отдышаться).

Движение: палочкой рисуется «яйцо», а затем «разбивается» наискось с выпадом в сторону объекта.

Партис Темпорус

Делает проход в Адском огне. С собой можно увести одного человека, стоящего рядом.

Движение: рисуем «коридор» (две параллельные земле линии в направлении пути с двух сторон от кастующего).

Приори Инкантатем

Показывает последнее заклинание волшебной палочки.

Движение: кончиком палочки провести по всей длине палочки, которую «сканируют»

Фините Трансмогрифай

Контрзаклятие к заклятию Трансмогрифай. Действует только в течении 5 минут после того, как скастовали Трасмогрифай.

Движение: пятиконечная звезда.

Фините Торменцио

Контрзаклятие к заклятию Торменцио. Действует только в течении 5 минут после того, как скастовали Торменцио.

Движение: пятиконечная звезда.

Чары зачаровывателей предметов

Портус

Превращает предмет в портал.

Движение: касательно к предмету.

Заклинания по классам щитов

Щиты и контр-заклятия	Жест щита	Заклятие	Жест заклятия
Агуаменти	Произвольный взмах	Конфринго	Полукруг над головой и выпад в сторону цели
		Инсендио	Произвольный взмах
Импервиус	Палочкой плашмя рисуется "стена", закрывающая объект до земли	Агуаменти	Произвольный взмах
Инсендио	Произвольный взмах	Глациус	Двумя скрещенными восьмерками (горизонтальная и вертикальная) изображается снежинка
Мурус инсуперабилис	В воздухе совершить палочкой движения, напоминающие закрашивание стены до самой земли и остаться в этом же положении	Бомбардо	Касательно к объекту
		Ваддивази	Указать на предмет, назвав его, а затем указать на цель
		Редукто	Три размашистые восьмерки и выпад в сторону цели
Партис Темпорус - помогает уйти, но не останавливает пламя	Рисуем "коридор"	Адское пламя	Круг палочкой с поворотом вокруг своей оси, выпад вперед
Протего - щит Фините Инкантатем (снять) Фините Инкантатем (снять)	Большой круг вытянутой рукой перед собой	Депульсо	Выпад в сторону объекта, держа палочку плашмя и горизонтально
		Импедимента	Медленный омегообразный выпад в сторону цели
		Ступефай	Привстать на цыпочки, вытянув руку вверх, а затем словно ударить палочкой по голове противника
		Экспеллиармус	Указать на палочку противника и дугообразным движением отбросить её в сторону
		Конъюктивитус	Знак "=" в сторону глаз противника
		Петрификус тоталус	Хлесткое движение, рассекающее противника с головы до ног
Протего максимум	Перед собой рисуем большую спираль, закручивающуюся вовнутрь	Вулнеро	Взмах палочкой как плетью
		Орбис	Указать на противника, а затем сделать спиралевидное движение, сужающееся к низу

		Эверте Статум	Молниеобразный выпад в сторону цели
		Экзанимо	Рисуем полтора круга на уровне шеи, изображая петлю на шее противника, а затем тянем на себя
Окклюменс - щит	Без жеста и палочки	Имперियो (Имperiус)	Контактное
Фините Имперियो - контрзаклятие	Пятиконечная звезда		
Фините инкантатем	Пятиконечная звезда	Дантисимус	Буква "V" в сторону объекта
		Дуро	Вертикальный полукруглый взмах в сторону цели
		Кантис	Кончиком палочки рисуем нотку
		Конфундус	Около плеча объекта рисуется спираль, сужающаяся к низу
		Риктусемпра	Большая буква "S"
		Силенцио	Косой крест на уровне горла противника
		Таранталлегра	Нарисовать крендель (буква "омега") в сторону противника
Фините Трансмогрифай (снятие, щита нет)	Пятиконечная звезда	Трансмогрифай	Касательно к объекту
Фините Торменцио (и щит, и снятие)	Пятиконечная звезда	Торменцио	Наклонить корпус слегка вперед, скрестить руки на груди, а затем резко на выпад развести в стороны, произнося заклинание
Эванеско	"Ловим" сотворенный объект закручивающимся внутрь движением, а затем бросаем его в сторону на землю	Инкарцерио	"Лассо" раскручивается над головой и бросается в сторону противника
		Опуньо	Поднять палочку над головой вверх, а затем указать в сторону цели
		Авис + Опуньо	Произвольный взмах
		Серпенсортия + Опуньо	Нарисовать в воздухе волну (по типу "ползущей змеи") и "выбросить" её в сторону цели
ЩИТА и КОНТР-ЗАКЛЯТИЯ НЕТ		Авада Кедавра	Три круга палочкой над головой, затем молниеобразный выпад в сторону противника
		Круцио (Круциатус)	Размашистый косой крест в сторону противника и указать на него
		Мутацио Скулус	Обвести палочкой вокруг плеч объекта, а затем указать на него

Заклинания по классам заклинаний

<i>Бытовые</i>	<i>Атакующие</i>	<i>Защитные</i>	<i>Колдомедицинские</i>
Алохомора Анигиларе + пароль Апарекиум Вингардиум Левиоса Джеминио Диссендиум Диффиндо Коллопортус Люмос Мобиликорпус Нокс Орхидеус Репаро Фера Верто + «1-2-3» + объект Финита Анигиларе + пароль Экскуро	Авис Агуamenti Бомбарда Ваддивази Глациус Дантисимус Депульсо Дуро Вулнеро Импедимента Инкарцерио Инсендио Кантис Конфринго Конфундус Конъюктивитус Оппульсо Орбис Ступефай Петрификус Тоталус Редукто Риктусемпра Секо Серпенсортия Силенцио Таранталлегра Эверте Статум Экзанимо Экспеллиармус	Эванеско Импервиус Мурус Инсуперабилис Мурус Инсуперабилис Инсендио Фините Инкантатем Протего Фините Инкантатем Протего Максимум Протего Эванеско Агуamenti Фините Инкантатем Агуamenti Фините Инкантатем Протего Эванеско Протего Максимум Протего Протего Мурус Инсуперабилис Фините Инкантатем - Эванеско Фините Инкантатем Фините Инкантатем Протего Максимум Протего Максимум Протего *** Дезиллюминеит Гоменум Ревелио Ридикулус Эспекто Патронум	*** Анапнео Анестезио Соппоро Ферула Энервейт Эпискеи *** Брахиям Эмендо Вулнера Санентур Кардиатус Оптолис Редженере Фините Трансмогрифай Фините Торменцио
<i>Темномагические</i>	<i>Ментальные</i>	<i>Аврорские</i>	<i>Барьеры</i>
Авада Кедавра Адское пламя Круциатус Мутацио Скулус Торменцио Трансмогрифай Фините Трансмогрифай Фините Торменцио	Империио Легилименс Обливиэйт Окклюменс Фините Империио	Спекули Верто Партис Темпорус Приори Инкантатем Фините Трансмогрифай Фините Торменцио	Каве инимикум Кламор Протего Тоталум <i>Зачаровывателей предметов</i> Портус

ПРАВИЛА ПО РИТУАЛАМ

Ритуал – это особенное магическое действие, требующее, соответственно, особых умений и обладающее своей спецификой, которую обязательно учитывать. Тогда и только тогда все усилия не окажутся напрасными, а компоненты и ингредиенты, которые по отдельности могут быть абсолютно невзрачными и несочетаемыми, принести ошеломительный результат. (Примечание - компоненты, такие как травы, магические субстанции, кристаллы и металлы – аналогичны списку ингредиентов для зелий).

Совет! Прежде чем приступать к ритуальному действию, желательно залечить физические повреждения – в некоторых ритуалах даже небольшое ранение может привести к неожиданному результату. Помните, что есть ритуалы, которые требуют активацию кровью – в этом случае следует особенно внимательно относиться к своему состоянию. Чем лучше вы себя чувствуете, тем больше гарантия получить ожидаемый результат. Так же необходимо помнить, что ритуалы позволяют вам добиться своих целей, но и «откат» будет прямо пропорционален вашему успеху. Вам нужно будет время, чтобы отдохнуть и восстановить свои силы (время восстановления). Поэтому ни в коем случае не пытайтесь колдовать, если находитесь в истощенном состоянии!

Ритуал и ритуал с созданием артефакта – колдовство сложносочиненное. Для него следует учитывать следующее:

- 1) Время и место проведения ритуала;
- 2) Ингредиенты;

Расположение компонентов или рисование их по часовой стрелке — движение вперед, усиление, лечение, восстановление сил.

Расположение компонентов или рисование их против часовой стрелки — обратное движение, разрушение, выявление причин, заклинаний, действий, совершившихся в прошлом, взгляд назад.

- 3) Рисунок (фигуры, руны);
- 4) Движения, ритуальные действия;
- 5) Количество участников;
- 6) Словесная формула(заговор)

Сам ритуал состоит из следующих этапов:

1. Выбор места и времени, подготовка места (необходимо расчистить место от лишнего, бардак недопустим)
2. Подготовка ритуальных предметов (если есть). Важно! Если Вы делаете амулет или что-то другое, связанное с предметом, обязательно проведите легкий ритуал очищения! Он не требует особых специфик, очищать можно любой близкой вам стихией и контактом предмета с ней.
3. Настрой на ритуал – вы должны быть психически стабильны и спокойны, а также следите за своим физическим состоянием.
4. Объявление цели ритуала и цены, которую за нее готовы заплатить.

В начале каждого ритуала произносится следующая формула: «Я (полное имя персонажа) свершаю ритуал, дабы (цель ритуала). В качестве цены отдаю (цена)». Цена должна быть соразмерна и сопоставима тому, чего вы пытаетесь добиться. Если вы очищаете пространство от шпионажа, можно пожертвовать своей ментальной силой на тот же период, что будет действовать защита помещения, например. Цену каждый назначает и выбирает сам. Мастер-региональщик имеет право не пропустить действие ритуала, если цена ему покажется нелогичной или малой. Он также имеет право пропустить ритуал, но увеличить цену (пример: вы за ритуал решили на час лишиться голоса, но мастер сказал, что лишаетесь на два). Что может выступать ценой? Нечто, связанное лично с тем, кто проводит ритуал. Это может быть связано с его физическим состоянием, его памятью, его эмоциями, привязанностями и т.д. Не назначайте цену большую, чем следует, но помните, что с малой ценой ритуал не сработает. Цену платит либо ритуалист, либо тот, на кого направлено действие ритуала.

ИСКЛЮЧЕНИЯ: колдомедицинские ритуалы НЕ ТРЕБУЮТ платы. Назначать цену не нужно.

5. Ритуальные действия (см. ниже). Если ваш персонаж вычитал/знает какой-то ритуал, которого в списке нет, обратитесь к свободному мастеру, ПРЕЖДЕ чем соберетесь его проводить. При разработке ритуалов помните, что нельзя одновременно использовать разные магические алфавиты – это приведет к нестабильному результату. Проводя ритуал, держите в голове следующее: что вы делаете, с помощью чего и для чего вы это делаете. Вы должны четко понимать, зачем проводите тот или иной ритуал, иначе и результат (если он вообще будет), будет таким же туманным, как и ваше сознание.
6. Так же следует помнить – у ритуала обязательно должно быть завершение. Иначе говоря – он должен быть доделан до конца, а вас ничего не должно отвлекать от ритуала. Иначе можно получить мгновенный сильный откат. Если ритуал был сложный, то потеря сил на ближайшие несколько часов.

Ритуалы также различаются по уровню сложности. Существуют:

- 1) Базовые ритуалы (до 3 элементов из перечисленных выше)
- 2) Легкие ритуалы (4-6 различных элементов)
- 3) Сложные ритуалы (более 7 различных элементов). Не больше 1 ритуала за промежуток в 12 часов, так как очень энергоемкие.
- 4) Колдомедицинские ритуалы (доступны только тем, кто шарит в колдомедицине, так как им обучают в Св. Мунго)

Базовыми ритуалами могут владеть те, кто не указал в навыках обратного, им можно обучиться на полигоне у того, кто владеет этими знаниями. Главное учитывать свое физическое состояние и трезвость ума. Важно! Высока вероятность неудачи у не-ритуалистов. Или неполное действие. В общем, без фанатизма.

Легкие и сложные ритуалы доступны только тем, кто указал ритуалистику своим навыком, другие не могут обучиться им за время игры.

Также ритуалисты знают, что практически на любой ритуал можно повлиять – как ослабить его, так и усилить. Способы следующие:

- 1) **Увеличение времени действия** ритуала — при проведении его во то время, которое соответствует стихии ритуала.

Сокращение времени действия ритуала — при проведении в наиболее неблагоприятное время (противоположное благоприятному).

- 2) **Увеличение силы ритуала** – соблюдение рекомендаций по местам силы.

Ослабление ритуала — проведение в месте, подходящем для противоположной стихии (Огонь — вода, земля — воздух).

Ритуалы, которые должны действовать на определенную площадь, всегда связываются со стихией земли, как правило, основаны на фигурах круга или квадрата.

И несколько слов о словесных формулах, которые так или иначе используются в ритуалах. Разделяются на:

- а) словесные формулы;
- б) заговоры.

Словесные формулы используются как самостоятельный элемент ритуала. Короткая, емкая фраза на каком-либо языке (чаще всего это латынь, реже рунический), отражающая действия ритуала. Желательно заранее продумывать словесную формулу до мелочей: ошибка может стоить вам

желаемого результата. Если ритуал (артефакт) предназначен для определенного человека (мага), тогда словесная формула должна содержать его полное имя.

Тем не менее, истинное имя в обязательном порядке используется в ритуалах принятия в род, ритуалах заключения брака, в ритуале проводов в последний путь.

Ритуалы, в которых использовано было истинное имя волшебника сильнее ритуалов, в которых была использована частица его тела.

Невозможно проведение темномагического ритуала на смерть волшебника, если не знаешь его истинного имени.

Заговор же – своеобразный «вектор», который помогает активировать, например, руническую формулу. Для этого вы должны четко сформулировать то, что хотите от своей формулы по схеме «начало-метод и предмет воздействия-результат». Это можно как четко проговорить, так и записать.

Теперь непосредственно к самим ритуалам:

ВАЖНО! НА РИТУАЛ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРИЗЫВАЕТСЯ МАСТЕР ИЛИ ИГРОТЕХ!!!

БАЗОВЫЕ РИТУАЛЫ

Помимо нижеперечисленных, к базовым относятся ритуалы обручения, заключения брака и прощания с мертвыми. Ограничений по количеству проведений нет.

1) Непреложный обет

Цель: Закреплённая с помощью чар клятва, нарушить которую невозможно: нарушителя ждёт неминуемая смерть.

Механика ритуала: в обряде участвуют трое: 1) тот, кто приносит Обет, 2) тот, кому его приносят, 3) третий маг, который должен его скрепить. Первые двое держатся за руки, правая за правую. Третий маг должен коснуться палочкой их рук, произнести практически неслышно «Sacramento obligarum» и задать приносящему Обет три вопроса, начинающиеся со слов «Обещаешь ли ты...?» и касающиеся сути Обета. Если приносящий отвечает на них «Обещаю» все три раза, Обет считается принесенным. Эффект: Нарушение Обета влечет смерть нарушителя, как только человек начинает нарушать его. На запястье руки, которой был дан Обет, остаются выжженные, ярко—красные, оплетающие руку по спирали шрамы—ожоги. Причина смерти — болевой шок. Продолжительность мучений — от 30 секунд до 1 минуты.

2) Обряд жертвы

Цель: очень древняя магия, защищающая от любого негативного воздействия. Защита действует не только против убийцы, но и против тех, кто содействовал ему в этом. Защита действует по принципу зеркального щита, действующего абсолютно на все заклинания того, от кого защищает (даже ментальные и непростительные).

Механика ритуала: для обряда жертвы палочка вообще не нужна, а нужно лишь искреннее и горячее желание волшебника отдать свою жизнь за жизнь другого при наличии возможности спастись самому.

Срабатывает при **обязательном** соблюдении следующих условий:

- * Наличие человека, которого хотят убить (не поранить, не покалечить, а именно убить).
- * Для человека же, который хочет отдать свою жизнь за другого, смерть не является неизбежной. У него есть реальная возможность остаться в живых.
- * Жертва своей смертью защищает только тех людей, которых хотел убить враг.
- * Жертва должна умереть от руки человека, который желает убить защищаемого.

3) Ритуал принятия в род

Цель: принятие человека в род, наделение его фамилией рода, защита его родовой магией.

Механика ритуала: индивидуален у каждого магического рода. Подробности ритуала знают только члены рода.

4) Очистка пространства/помещения

Цель: В результате проведения очищает пространство в радиусе 5 метров от следов проведенных на этом месте ритуалов за последние сутки.

Механика ритуала: Рисуется круг, внутри которого должна в направлении против часовой стрелки быть написана следующая формула, развернутая наружу: *Nitor splendens marmore purius* — белизна, сверкающая чище мрамора.

После чего в центр должен быть положен прозрачный кристалл. Этот круг рекомендуется стереть через 5 минут, дабы не помешать проведению последующих ритуалов.

5) Очистка артефакта/носителя для амулета

Цель: В результате проведения очищает носитель/артефакт от любых энергий и воздействий.

Механика ритуала: ритуал стихийный, используется наиболее подходящая волшебнику стихия.

Важен контакт носителя со стихией и четкое понимание того, для чего и от чего очищается предмет.

Вариант: «ну очищается от всего» не подойдет. Подходит: «очищается от следов магических воздействий».

6) Ритуал передачи силы

Цель: Дает дополнительные 20 минут жизни и, соответственно, время на лечение (или еще на что-либо, по ситуации). Используется, если человек пробыл в тяжело раненном состоянии почти 20 минут. Отдает больному силы колдомедика/ритуалиста/донора. Важно! **Привязка к крови обязательна!**

Механика ритуала: Участвуют от 2 до 3 человек. Ритуалист/колдомедик и тот, кому нужно передать силу или те же лица, но к ним добавляется донор (добровольный или нет)

Вариантов два:

1. Когда донора **нет**. В этом случае ритуалист рисует точку и встает на нее, проговаривая «Я - такой-то, отдаю часть своих сил такому-то». Рисует ровную линию и под ней волнистую. На «спасаемом» рисуется руна Райдо и обязательно активируется кровью. После этого обязательно нужно стереть все следы ритуала, кроме руны.
2. Когда донор **есть**. Механика почти такая же, но, вместо точки, вокруг «донора» рисуется круг. Фраза - та же, с разницей в том, если донор не добровольный, ее произносит ритуалист, и называет, соответственно, его имя. Активируется так же кровью донора. Остальное без изменений.

ЛЕГКИЕ РИТУАЛЫ

Легкий ритуал вызывает небольшой упадок сил у ритуалиста — усталость, легкая головная боль. После проведения легких ритуалов нужен отдых. Рекомендуется проводить не более 1 ритуала в 3 часа, но в крайнем случае может быть проведено до трех ритуалов одновременно. В этом случае после такого напряжения ритуалисту требуется 6—ти часовой отдых.

1) Ритуал ментальной защиты.

Цель: На 60 минут защищает от ментальных заклинаний. Уровень ментальной защиты зависит от ментального уровня ритуалиста.

Механика ритуала: Элементы: ромб, вписанный в круг.

По 2 углам и 3 ребрам ромба, кроме верхнего, по часовой стрелке (от левого угла к правому) пишется словесная формула: *Imperare sibi maximum imperium est* («Повелевать собою — величайшая власть»).

Данная формула отклоняет и рассеивает в пространстве направленные на конкретного человека ментальные заклинания.

После завершения рисунка ритуала тот, над кем производится ритуал, должен встать внутрь ромба, а ритуалист — на нижний угол ромба, и хором, вместе с ритуалистом, озвучить формулу.

По завершении произнесения магической формулы на самый верхний угол рисунка нужно положить 3 абрикоса.

2) Линия крови.

Цель: позволяет узнать, принадлежит ли маг к определенному роду по линии отца или по линии матери. Энергоемкий. Ритуальный родовой артефакт должен отреагировать на кровь волшебника изменением внешнего вида.

Механика ритуала: должны быть нарисованы три круга (мысленно представляем себе, что круги должны быть размещены в вершинах равностороннего треугольника), соединенные между собой двойными линиями (между линиями около 10—15 см расстояния). 7 капель экстракта женьшеня помещаются для энергетической поддержки в тот круг, где стоит маг, проводящий ритуал. Во втором должен стоять человек, чье происхождение выясняется, в третьем обязательно должен находиться родовой артефакт. В процессе ритуала маг, его проводящий, должен капнуть на родовой артефакт кровью проверяемого волшебника.

Реакция родового артефакта зависит от того, на какую он был зачарован при своем создании. То есть он может изменить цвет, из него пойти дым, или иная реакция. Если человек не принадлежит роду, то реакции не будет.

3) Протеевы чары.

Цель: При воздействии на один предмет откликаются все предметы, объединённые в единую систему протеевыми чарами. При этом каждый предмет нагревается и затем принимает тот же вид, что и активизированный.

Механика ритуала: По кругу рисуются несколько маленьких кружков, соединенных линиями в кольцо. В каждый из них следует положить по предмету, на которые наводятся чары и по сушеному скарабею. В центр получившегося кольца нужно положить предмет, на котором будут написаны слова, которые при успешном проведении ритуала должны отобразиться на всех: *Rem verba sequentur* («Слова последуют за предметом») и пергамент с необходимым результатом (например, при изменении узора на монете, изменять узор на всех остальных монетах). Для завершения ритуала ритуалист должен произнести магическую формулу, а затем сжечь пергамент.

4) Ловушка для призраков.

Цель: При попадании на рисунок ритуала призрак не может с него сойти 5 минут. Не действует на души, не ставшие призраками и души магглов. Действует в течение 1 часа.

Механика ритуала: Словесная формула, развернутая внутрь — *Qui potest capere, capiat* («Кто может вместить, да вместит») — написана в круге, вписанном в квадрат. Туда же нужно положить корень асфоделя, а на середины 4 сторон квадрата — кристаллы горного хрусталя (на верхнюю и нижнюю) и голубого кварца (на левую и правую). Ритуал завершается произнесением формулы.

СЛОЖНЫЕ РИТУАЛЫ

Такой ритуал вызывает у волшебника, проводящего его сильный упадок сил, апатия, безволие, крайняя усталость. Период восстановления мага — 6 часов, в этот период проводить ритуалы не рекомендуется. Если в течение 6 часов проведено 3 ритуала, то период восстановления после такого составит 24 часа, в течение которых проводить ничего нельзя. У некоторых ритуалов действуют дополнительные ограничения.

1) Защита от шпионажа (на помещение или территорию радиусом около 3 метров)

Цель: На сутки защищает помещение от шпионажа любого вида. На вход в помещение вешается чип с крупной надписью «ЗАЩИТА ОТ ШПИОНАЖА». Пройти в помещение может лишь тот, кто был приглашен лично магом, проводившим ритуал. Все остальные проникнуть не могут. Информация, полученная в помещении, защищенном этим ритуалом, не может быть разглашена за пределами этого помещения ни под сывороткой правды, ни под ментальным воздействием, ни под пытками. В процессе обновления и первичного нанесения ритуала, используется кровь проводящего ритуал мага. Подслушать извне невозможно, при попытке слышен лишь неразборчивый гул голосов. Действует на помещение — 1 час.

Механика ритуала: Рисуется три круга, накладывающиеся друг на друга таким образом, что образуют в центре изображение трилистника (для этого круги рисуются перевернутым треугольником — два круга сверху, один снизу). Вокруг этого рисунка описывается четвертый круг. После чего на «лепестки» получившегося в центре «трилистника» по часовой стрелке начиная с верхнего кладутся по горсточке: перьев болтрушайки, совы и орла и записывается формула по внешнему краю четвертого (самого большого) круга: *Nulla fides fronti*. («К наружности доверия нет»). В самом конце магу следует серебряным кинжалом разрезать левую руку так, чтобы в самый центр рисунка (серединку трилистника) упало несколько капель его крови. После этого ритуал считается завершенным.

2) Видеть незримое.

Цель: На 30 минут дает возможность видеть невидимое. Вследствие ритуала несколько изменяется строение глазного яблока для лучшей восприимчивости, что приносит крайне болезненные ощущения тому, кто решает «прозреть». Более одного раза в сутки организм не выдерживает — наступает неизлечимая полная или частичная слепота.

Механика ритуала: довольно простой по построению, но очень энергоемкий. Рисунок представляет собой два горизонтально пересекающихся круга. На пересечение кругов нужно положить целестин, кошачий глаз и волос сфинкса. На точки пересечения кругов (верхнюю и нижнюю) кладутся связки белладонны. После чего маг, к которому применяется ритуал, должен стать ногами в круги, а ритуалист — произнести следующие слова: *Ego te intus et in cute novi* («Вижу тебя насквозь»).

3) Вызов духа.

Цель: Позволяет вызвать духа из мира мертвых. Появится ли дух и время пребывания духа в этом мире зависит от его настроения, насколько давно дух не имеет тела, как умер и желания мастера, отыгрывающего этого самого духа. НО! Дух обязательно появится, если в магической формуле будет упомянуто его истинное имя. Темномагический ритуал. Энергоемкий. Ограничения по проведению: 1 раз в 24 часа.

Механика ритуала: Рисунок ритуала представляет собой два двойных круга, соприкасающиеся между собой (не пересекающихся), и вписанные в третий (касается их). В каждый из внутренних кругов вписан равнобедренный треугольник. Вершины, обладающие одинаковыми ребрами, имеют общую точку (то есть представьте себе песочные часы, лежащие на боку). В центральную точку ритуала ставится чаша с водой, куда должен быть опущен кристалл оникса (если предполагается вызов духа темного мага) либо хризопраза (если предполагается вызов светлого). Маг, вставший в один из кругов, произносит формулу: "Возвращайся. Я этого хочу, так я велю, пусть доводом будет моя воля — *Revertitur* (далее имя духа). *Nos volo; sic jubeo, sit pro ratione voluntas*", после чего роняет 6 капель собственной крови во второй круг, в котором и появляется дух.

4) Ритуал поиска неодушевленного предмета.

Цель: ритуал поиска неодушевленного предмета. При этом нужно очень четко знать, что ищешь. Радиус действия ритуала — около 5 км.

Механика ритуала: чертятся четыре равнобедренных треугольника, основания которых образуют квадрат. В треугольник, направленный вершиной вверх, нужно поставить зажженную свечу, в треугольник, направленный вершиной вниз — поставить чашу с водой, в треугольник, направленный вершиной влево — положить коричневый агат, вершиной вправо — перо пегаса. После этого маг должен положить частицу того, что разыскивается, или очень четкое описание разыскиваемого предмета, в центр рисунка (в квадрат, образуемый основаниями треугольников), как можно четче представить себе предмет поиска и произнести: "*Vos es vultus pro* («Ищу тебя»"). После чего в центр квадрата кладется палочка, которую необходимо закрутить как волчок (то есть кладете палочку на землю и поворачиваете так, чтобы хотя бы один оборот вокруг своего центра тяжести она сделала). Заколдованная таким образом палочка должна привести ритуалиста к предмету поиска по принципу компаса.

5) Ритуал «сокрытия метки».

Цель: Скрывает ото всех черную метку Пожирателя Смерти на 6 часов. Да, существуют косметические чары, но именно этот ритуал позволяет скрыть любое проявление метки и не дать ей сработать, как портал и призыв.

Механика ритуала: ритуал сложный и энергоемкий. Требуется активации кровью! Обязательно рисуется защитный круг, в котором встает ритуалист и тот, кому нужно скрыть метку, если ритуалист скрывает ее не себе. В круге рисуется подобие метки – змея и череп, можно схематично и перечеркивается тремя рунами «иса» и говорится: «скройся под ледяной коркой», после чего по спирали против часовой стрелки рисунок стирается, а ритуалист проводит по метке рукой, будто бы стряхивая ее. При этом тот, кому скрывают метку, испытывает сильное, но терпимое жжение, которое проходит в течение 5 минут. После этого круг стирается, а место на руке, где была метка, остается немного прохладным.

КОЛДОМЕДИЦИНСКИЕ РИТУАЛЫ

Повторюсь: доступен только тем, кто шарит в колдомедицине.

1. Ритуал Стазис

Цель: Погружает человека в состояние покоя и замедляет все физиологические процессы, тем самым давая колдомедику время на лечение серьезных ран, поддерживая в человеке жизнь и облегчая его страдания. Может использоваться только если человек пробыл в тяжело раненном состоянии не более 10 минут.

Механика ритуала: Рисуется круг, в который помещается раненый. Над головой, под ногами и по бокам размещаются благовония и чаши с водой. Берется колокольчик с заранее нанесенной на него руной «иса» (руна льда), и медленно, мелодично звенит над раненым, погружая в состояние покоя. Колдомедик в этот момент может держать его за руку и говорить что-то успокаивающее, определенной формулы нет. **Важно!** Колдомедик не должен в этот момент испытывать сильные эмоции, сохраняя холодный ум вне зависимости, кто перед ним.

2. Ритуал Той Стороны

Цель: Позволяет достучаться до сознания человека, который находится в магической коме. Проведя ритуал, можно в течение трех минут разговаривать с человеком, пытаясь либо выяснить, что с ним случилось, либо помочь прийти в норму. Последнее мало вероятно, но случаи известны.

Механика ритуала: Так как это снова ритуал, направленный на внутреннее познание, снова задействована спираль. Палочкой благовоний по спирали окуривается тот, кто в коме. Сначала против часовой, а потом по часовой, как отражение в зеркале. На лбу рисуется волнистая линия. **Важно!** Обязательно дополните ритуал каким-нибудь своим элементом, будет лучше, если это будет часть вас - например, лоскут одежды, чтобы вытаскиваемому было, за что «зацепиться» в этом мире. Определенной словесной формулы нет, но должен быть заговор, обязательно содержащий в себе имя волшебника и, желательно, что-нибудь еще о нем же. Ритуал завершается фразой: «спи спокойно», вне зависимости от результата.

3. Ритуал колдомедицинского осмотра

Цель: работает по похожему принципу, что и магловские аппараты рентгена, МРТ и так далее. Дает колдомедику возможность осмотреть внутренние повреждения/отравления/прочие внутренние вредоносные процессы.

Механика ритуала: Ритуалист рисует спираль (ее движение должно быть внутрь по часовой стрелке) и в этой спирали изображает следующую руническую формулу: Лагуз Ансуз Эваз. После этого формула активируется любым удобным способом, а ритуалист кладет руки на раненого, водя ими над ним, словно осматривая и проговаривая: «чистый лист, прояви чернила!». Позволяет словно видеть «внутри» и находить повреждения. Важно не злоупотреблять этим ритуалом – в исполнении несложный, но энергоемкий. После проведения ритуала важно стереть все фигуры!

Таблица 1 - «Магия стихий»

Магия земли	Полночь	Используется: бытовая магия, воздействие на природу, окружающий мир, хорошо очищает от вредных влияний. Чаще всего направлена на физическое тело волшебника и процессы в нем происходящие. Чаще всего это целительная магия (колдомедицина). Магия завершения, прекращения. Не используется: для гаданий, ментального воздействия, защиты от ментальных воздействий. Инструменты: ритуальный нож, чаша. Действия: закапывание, перенос. Символизирует очищение, оставление в прошлом всего негативного. Часто используется магия деревьев, уходящих корнями в землю. Ингредиенты в магии земли как правило толкутся в мелкую пыль, порошок, который затем носят с собой, используют для изображения фигур, сжигают для совмещения с магией огня, растворяют для совмещения с магией воды. Фигуры: квадрат, круг Ингредиенты: кристаллы, травы, металлы, части тела животных, волшебных существ, человека. Характер: действия в магии земли чаще всего выверены длительным использованием, однако им не чужд и спонтанный ход ритуала или иного магического действия. Места силы: проведение ритуала на определенной земле или использование земли с определенного места.
Магия воды	Сумерки	Используется: исцеление, очищение, управление эмоциями, усиление интуиции, управление энергией. Установление эмоционального контакта с другим человеком, связь с потусторонним миром, духами. Управление снами. Не используется: - Инструменты: чаша. Действия: омовение, испытание. Фигуры: круги, волны, перевернутый треугольник. Ингредиенты: растворяют в воде или жидкости. Если используется лед, то ритуал направлен на скрепление, соединение, связывание чего-либо. Наиболее часто используют металлы – серебро, медь. Характер: ритуал производится сразу как только принято решение его провести или появилось желание. Без отсрочки. Места силы: водоемы.
Магия воздуха	Рассвет	Используется: творчество, исследования, знания, ритуалы дороги, начала чего-то нового. Ритуалы невидимости, сокрытия, ритуалы управления погодой, общения с мертвыми, с призраками. Эта стихия способна как поддерживать жизнь, так и нести смерть, болезни и разрушение. Но для управления жизнью и смертью необходимо дополнительно использовать стихии огня и воды, совмещенные вместе. Воздух – это стихия нападения, а не защиты, стихия управления временем. Не используется: для управления другими людьми. Инструменты: веер, колокольчик, перья, муз. инструменты. Действия: окуривание.

		Фигуры: линия, волна. Ингредиенты: словесные формулы, эфирные масла, травы, перья. Характер: не проводятся по традиционным формулам, в каждый традиционный ритуал, в каждый традиционный ритуал маг вносит что-то новое. Место силы: нельзя в закрытом помещении (нейтрализует действие ритуала), желательно на ветру.
Магия огня	Полдень	Используется: сексуальная привлекательность, любовная магия, достижение цели, взаимодействие темных и светлых сторон, восстановление сил, накопление энергии, изгнание, очищение, разрушение, негативная и защитная магия. Магия света. Не используется: - Инструменты: белые свечи Действия: сжигание, окуривание, прокаливание Фигуры: точка, треугольник вершиной вверх. Ингредиенты: металлы, травы. Характер: ритуалы могут быть как стабильные, так и с доп. ингредиентами. Место силы: чем больше костер, тем большей силой наделяется ритуал.

Таблица 2 – «Соотношение "время суток – магическое воздействие"»

<i>№</i>	<i>Время</i>	<i>Магическое воздействие</i>
1	Утро	оптимальное время для исцеления, избавления от негативной энергии и влияния, ритуалы по очищению и освящению, ритуалы по началу чего—то нового.
2	День	усиление разума, обретение осознанности, устранение теней, раскрытие сокровитого.
3	Полдень	все энергии обладают наибольшей силой и стабильностью, поэтому вы можете проводить магические действия, направленные на привлечение материальных благ, получение покровительства, силы, выносливости.
4	Вечер	хорошее время для проведения магических ритуалов, направленных на рассеивание энергии. Ритуалы завершения, закрытия.
5	Ночь	ритуалы, имеющие отношение к ясновидению, приятным снам, любви и предсказанию. Ритуалы, направленные на изменение эмоционального состояния, на раскрытие тайн, ритуалы исцеления, ритуалы плодородия.
6	Полночь	подходит для любых начинаний и для завершения любого магического процесса. Универсальное и очень сильное с магической точки зрения время.

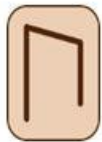
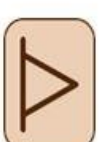
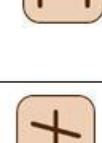
Таблица 3.1. – «Использование фигур в ритуалах, амулетах»

Рисунок	Значение
	Точка. Символ собственной личности. Ритуалы, направленные на самого себя.
	Символизирует разделение, разъединение, переход от одного к другому.
	Накопление, усиление потенциала волшебника. Также используется в ритуалах управления временем, ритуалах, направленных на отсроченное действие, а также на ритуалы высвобождения мыслей и чувств.
	Атака, активное воздействие, изыскания, стихии Треугольник вершиной вверх – огонь, мужское начало. Треугольник вершиной вниз – вода, женское начало. Треугольник вершиной влево – земля. Треугольник вершиной вправо – воздух. В темной магии используется треугольник, верхушка которого обращена вверх. С его помощью закликаются существа из потустороннего мира, которые призываются колдуном. В этом случае рекомендуется использовать вместе с защитным кругом.

Таблица 3.2. – «Использование фигур в ритуалах, амулетах. Часть 2».

Рисунок	Значение
	Защита, ограничение, удержание призванных сил, равновесие противоположностей.
	Проявление совершенных сил, 4 стихии, 4 ветра, 4 стороны света, 4 времени года, 4 инструментами, используемыми в обрядах (волшебная палочка, чаша, шпага и атам (магический ритуальный нож, применяемый для аккумуляции и хранения магической энергии)). Используется в ритуалах, амулетах, нацеленных на стабилизацию, повышение устойчивости, нормализацию процессов, чаще всего используется в медимагических ритуалах, ритуалах снятия проклятий и прочих исцеляющих.
 Внутрь против часовой стрелки  Наружу против часовой стрелки	Движение по спирали внутрь в любом направлении (по часовой стрелке – светлое, против часовой стрелки – темное), демонстрирует сосредоточение и отображение намерения. Познание, установление контакта, переход на новый уровень, исследование, поиск скрытого. Движение по спирали наружу демонстрирует зарождение, возникновение и развитие. По часовой стрелке – построение, эволюция, закон, порядок. Против часовой стрелки – разрушение, беспорядок, хаос, завершение. Используется при наложении проклятий, сглазов. В темномагических ритуалах используется для обозначения вещей, покидающих мир живых или, наоборот, приходящих из потустороннего мира. Также используется как символ смерти. Спираль часто символизирует путь волшебника от земного, физического к вечному и демоническому.
	Символизирует саму жизнь. Им очень часто пользуются темные маги, как амулетом, который способен ограждать от программ, несущих в себе негативное смертельное воздействие. Никто не говорит, что удар будет полностью отражен, но свою основную силу он утратит значительно.

Таблица 4.1. – «Руны в ритуалах».

№	Название	Изображение	Описание	Значение в прямом положении
1	Fehu		Феху – это первая Руна Футарка, символизирует исполнение, потенциал, поддержка, умножение богатства, обмен, распределение.	То, что требует быстрых и резких перемен. — увеличение материальных ценностей — поможет ускорить процесс и перевести дела в новую стадию — поможет в самолечении
2	Uruz		Руна силы, область действия – физические и тонкие миры. В ней слиты и мужские, и женские компоненты. Знак завершения и новых начинаний. Непредсказуемая руна, требует полного использования своих способностей и приложения больших усилий.	— завершение чего-то старого и начала нового - для толчка событиям, которые идут слишком медленно — для лечения, когда требуется дополнительная сила и поддержит хорошее физическое состояние, ускорит выздоровление
3	Thurisaz		Могучая, но тяжелая руна, используется для медитаций, создает врата, дает силы для размышлений, требует предельной концентрации и самодисциплины. При работе с ней мешает излишняя самоуверенность.	— охрана, защита, оборона — ослабление сил противника — защита от негативных магических воздействий — контроль обстоятельств (если выходят из-под контроля) — сосредоточиться при медитации, в ритуале и других ситуациях
4	Ansuz		Руна контактов, посланий, религии, творчества, приобретение опыта, использования полученной информации. Вдохновения. Поможет творческим личностям. Руну Ансуз необходимо использоваться осторожно. Руна требует личной силы.	— приобретение мудрости, знаний, опыта — увеличит активную магическую энергию — обеспечит защиту.
5	Raido		Это Руна гармонизации, синтеза, объединения. Подходит под все виды медитации. Также это Руна связи, объединения.	— удачная дорога, легкий путь — поддержка сил, направление сил в нужное русло — для того, чтобы оказаться в нужном месте, в нужное время — для осуществления справедливого правосудия
6	Kano		Руна раскрытия, внутреннего наставничества. Она помогает разогнать темноту, окружающую непонятное, и видеть происходящее ясным взглядом. Не стоит забывать, что огонь, способный творить и созидать, может также пожирать и разрушать.	— способствует планомерному и плодотворному ходу исследования — приносит душевное исцеление, успокоение, разгоня страхи — помогает отыскиватьклады — используется для усиления любой комбинации рун.
7	Gebo		Руна единства. Партнерство, сотрудничество, дружба, любовь, привязанность, связь. Но за все надо платить, за то, что вы хотите получить, вам будет необходимо что-то дать взамен – компенсация – один из главных аспектов Руны Гебо.	— поддержит душевную и физическую гармонию души и тела — разрешит внутренние конфликты — поможет улучшить магические способности и силы в магии.
8	Vunio		Символизирует радость, счастье, гармонию. Руна Вуньо дает удовлетворение, душевную радость. Она вызывает прилив энергии, радости, хорошее настроение. Дружба, приятельские отношения, символ творческого подъема.	— поможет добиться поставленной цели, поможет в отношениях с близкими людьми — создаст чувство психологического комфорта, придаст, вернет силы, снимет энергетические блоки.
9	Hagalaz		Символизирует провал, неприятности, проблемы. Руна разрушения. Помогает преодолеть обстоятельства с минимальными негативными последствиями для себя, и дает определенный урок. Руна Хагалаз несет не только разрушение чего-либо, но и преобразование. Но эта Руна не только разрушает все, но и поможет очистить все то, что стало препятствием для дальнейшего продвижения, поможет убрать недостатки.	— для защиты и безопасности от негативных внешних воздействий — помогает выявить и сломать схемы и модели, ведущие к разрушению личности — охраняет от чужой магии
10	Nautiz		Руна имеет два аспекта: один это нужда, другой – это избавление от нужды. Руна Наутиз показывает нам прошлое, настоящее и будущее. В любом случае, Руна дает помощь в сложное и тяжелое для человека время.	— используется для защиты — достигнуть поставленных целей, развивает упорство, выносливость — поможет выявить обман, предательство

11	Isa		Символизирует лед, холод, неподвижность. Руна Иса способна останавливать процесс, останавливает действия, «замораживает» накопленное. Руна Иса не вредит, но и не оказывает помощи. Позитивное значение это устранение конфликтных ситуаций, умиротворение. Негативное значение – это связать руки человеку, для того, чтобы обездвижить его действия по отношению к вам.	— укрепит силу Воли — «затормозит» любой процесс — дает внутреннюю «броню» от магических воздействий и других психологических нападков — поможет взять под контроль, необходимые события
12	Jera		Руна благоприятного исхода. Руна Йер оказывает разным событиям помощь, но только если это возможно сделать, и это будет справедливо. Руну Йер нельзя принуждать или торопить. Руна поможет придать вам силы, поддержит в человеке хорошее настроение, но быстрых результатов не ожидайте, вы только подготовили почву.	— поможет в осуществлении задуманного — устранил препятствия, которые мешают достижению результата — поможет в открытии «второго дыхания» — поможет закрепить полученный результат
13	Eihwaz		Объединяет добро и зло, жизнь и смерть. Руна трансформации. Руна Эйвас одна из самых сильных Рун защиты и решения любых проблем. Руна проявляет себя больше не как защита, а как активная оборона. Помогает укреплению различных видов связи. Руна Эйвас поможет радикальным способом поменять ситуацию.	— поможет увеличить силы — любой вид защиты — преодоление, устранение препятствий — полностью трансформирует ситуацию
14	Perth		Символизирует время и изменения. Руна Перт управляет всеми тайными, скрытыми процессами и вещами. Поиск. Взаимодействует с кармическими энергиями. Руна подтолкнет и облегчит прочес качественного изменения сознания.	— поиск вещей и кладов — помощь в целительстве, поддерживает хорошее душевное здоровье — способствует развитию магических и медитативных способностей
15	Algiz		Руна Альгиз это защитная Руна, это активная защита, в первую очередь от умышленного или неумышленного вреда со стороны. Руна препятствует вторжению внешних негативных или вредоносных сил. Руна Альгиз обеспечивала воину победу и безопасность в бою. Часто используется в боевой магии.	— защита от врагов — охрана во время ритуала — защита от негативных магических воздействий — поможет предчувствовать надвигающую опасность
16	Sowelu		Символизирует небесный огонь. Руна Соулу, это руна победы, могущества и целостности. Руна творчества, вдохновения, просветления, воли, духовной энергии, поиска истины. Руна Соулу, это энергия Солнца, поэтому ее хорошо использовать в лечении. Также это Руна целостности, итога. Поможет прояснить совсем неясную ситуацию.	— поможет в достижении успеха, победы — поможет в лечении — особенно благоприятна в результирующей позиции, как руна целостности и синтеза.
17	Teiwaz		Символизирует Справедливость и Закон. Руна Тейвас это Руна победы, поддержки. Помогает в спортивных соревнованиях, интеллектуальных. Руна Тейвас может помочь скорейшему выздоровлению.	— для достижения победы в любом деле — поможет в исцелении ран — придаст решимости в бою, придаст бдительности — поможет укрепить волю и разум
18	Bercana		Руна защиты и оберега. Руна Беркана отвечает за рост, расцвет, созревание и рождение. Руна роста. Основное ее действие это исцеление и защита. Защита больше себя будет проявлять как оберегающая сила, а исцеление будет себя больше проявлять как очищение организма.	— подходит для всех типов защиты — поможет избежать обмана и иллюзий — поможет обрести внутреннее спокойствие — поможет осуществить различные замыслы и идеи.
19	Ehwaz		Руна Эвас - это прогресс, общение, движущая сила, доверие, равноправие. Символ резких изменений, крутых перемен, скорости, перемещения. Руна Эвас поможет сдвинуть с места дело, которое совсем не движется вперед. Руна поможет облегчить путь, дорогу в путешествии. Это любые перемены, но при этих переменах должен меняться и сам человек.	— поможет постигнуть тайны, взглянуть на вещи, другими глазами — поможет ускорить любой процесс — дает новый взгляд на вещи
20	Mannaz		Это Руна человечества. Руна личности. Руна помощи. Применяется, когда надо воздействовать на абсолютно любого человека, может обозначать конкретного человека. Также Руна взаимопомощи. Помощь может «прийти» к вам в форме и хорошего совета, или какого-либо действия.	— для того, чтобы привлечь, воспользоваться помощью других людей — поможет развить память и ум

21	Laguz		Руна Лагуз является женской Руной. Интуиция, воображение, чувственное восприятие реальности — это все Руна Лагуз. Также Руна представляет собой поток, который может формировать события.	— установить контакт с подсознанием — поможет в накоплении энергии — поможет усилить целительские способности — поможет стабилизировать эмоциональную неблагоприятную ситуацию — вернет спокойное душевное равновесие — поможет в изучении тайных наук — поможет укрепить любой вид связей, восстановить старые
22	Inguz		Руна Ингуз - это Руна материального достатка, получения результатов от наших действий, сбора урожая. Символ плодородности, ассоциируется с успехом, это очень позитивная Руна. Руна поможет укрепить общее состояние здоровья, и поддержит баланс жизненных сил вашего организма.	— поможет развить хорошие качества в человеке — пробуждает дремлющие способности и качества человека и помогает их полному созреванию и раскрытию — фиксирует результат комбинации рун.
23	Dagaz		Руна Даваз это руна гармонии, сохранения гармонии. Руна Даваз поможет закончить черную полосу в жизни и преодолеть препятствия. Руна Даваз может использоваться и в целительстве, она поможет в излечении хронических затяжных заболеваний.	— поможет изменить позицию, повлиять на ситуацию — поможет в лечении хронических заболеваний — способна приблизить окончание темного периода в вашей жизни и обеспечить благополучный исход ситуации — помогает определить благоприятное время для проведения ритуала — в начале комбинации рун действует как сильная руна, освещающая добрые дела.
24	Odal		Дает силу и мудрость предков. Собственность. Материальное наследство и духовное наследие. Руна Отал - это Руна памяти, но не мозговой памяти, а памяти наших предков, их опыта, связи с ними. Это накопление семейных ценностей, собственности, опыта. Руна эффективна для защиты дома, где проживает семья, род.	— укрепит отношения внутри семьи — поможет забыть о том, что уже отжило свое

Правила по подразделениям блока

Каждый из отрядов делится на три группы:

1. Боевая группа.

Самая многочисленная: в отряде из 15 человек в эту группу входят **9 бойцов**.

Задачи: установка защитных чар над лагерем; патрулирование; планирование конкретных боевых операций; непосредственное участие в боевых столкновениях.

Специфика: глупо считать боевиков «пушечным мясом». Это закалённые и умелые бойцы, чьё владение боевой магией находится на максимальном уровне. Кроме того, они великолепны в боевых чарах. По сути, ни одно противостояние невозможно без боевой группы.

Требования: высокий уровень владения боевыми и защитными чарами; высокий болевой порог; знание простейших колдомедицинских чар; крепкие нервы.

2. Разведка.

На отряд из 15 человек приходится **3 разведчика**.

Задачи: внедрение в стан врага; поиск необходимой информации; разведка; лишение противника возможности заниматься шпионажем; вычисление шпионов противника; при необходимости – участие в боевых столкновениях.

Специфика: разведчик – это тот, кто не должен попасться в руки врагу и тот, кого враг желает заполучить особенно сильно. Часто разведчику известна та информация, которая неизвестна ещё никому в его отряде. Однако именно разведчиков чаще всего подозревают в предательстве, в основном – ошибочно.

Требования: высокий уровень владения маскировочными чарами и зельями; знание обманных чар; высокий болевой порог; знание психологии врага; крепкие нервы.

3. Аналитика.

На отряд из 15 человек приходится **3 аналитика**.

Задачи: систематизирование и анализ полученных в ходе разведки данных; составление долгосрочных стратегических планов; изучение артефактов, неизвестных чар и зелий; изготовление несложных зелий и их применение (например, в колдомедицинских целях); участие в боевых столкновениях при ОСТРОЙ необходимости и нехватки иных кадров.

Специфика: аналитики – это не те, кто должны оказываться в самой гуще сражения. Это своеобразные «мозги» отряда. Они почти наравне с лидером своего отряда занимаются планированием операций. Они занимаются сбором и анализом информации, а также именно они отвечают за наличие в отряде необходимого количества зелий. Они же чаще всего берут на себя и роль колдомедиков.

Требования: аналитический склад ума; высокий уровень навыков в области зельеварения; знание артефактологии; высокий уровень знаний в области различных магических дисциплин, в том числе и Истории магии; знания в области магтловедения.

В **1950** году Волдеморт начинает активную деятельность, собирая вокруг себя своих давних сторонников, среди которых был и его однокурсник Антонин Долохов.

В то время у власти находилась Вильгельмина Тафт, которая была женщиной весёлой. Она председательствовала в эпоху мира и процветания и, должно быть, именно поэтому не обратила внимания на постепенно возникающее движение радикально настроенных волшебников. Её сын, сменивший её на посту министра, сам был сторонником жёсткой политики, однако довольно быстро был вынужден покинуть должность из-за скандально известного проекта по разведению дементоров.

Следующий же министр – Нобби Лич – стал первым магглорождённым министром магии. Его назначение вызвало ужас в рядах чистокровной гвардии. Однако именно его назначение позволило Волдеморту завербовать в свои ряды не только старых «друзей», но и представителей древнейших чистокровных семей. Неизвестно, правда ли Пожиратели Смерти причастны к смерти министра Лича, но такой вариант исключать нельзя.

Последующие два года оказались поворотными. В **1969** году прошёл знаменитый марш за права сквибов, в котором приняли участие не только сквибы, но и многие магглорождённые, полукровные и даже чистокровные волшебники. Последние, правда, из так называемых «предателей крови». Этот марш вызвал огромное количество споров и даже боевых столкновений: чистокровные волшебники в большинстве своём не желали признавать хоть какие-то права сквибов. Господин Поллукс Блэк комментировал это так: «Не знаю, о каких правах сквибов в Магической Британии может идти речь. Ведь они, эти сквибы, не обладают магией. Им не место в нашем мире. Если мы хотим сохранить НАШИ права, мы должны понимать, что уступки в данных вопросах неприемлемы».

Юджина Дженкинс - министр магии того времени – сумела подавить беспорядки, разыгравшиеся вокруг марша. Однако она проглядела расцвет Волдеморта и его политики.

Война начинается в **1970** году. Министерство не сразу придало должное значение происходящему, полагая, что всё учащающиеся нападения на маггловские семьи и семьи магглорождённых волшебников – это лишь действия некой преступной группировки, ибо таковых после правления Нобби Лича и борьбы за права сквибов стало весьма много.

В **1974** году в деревушке близ Бристоля случился один из самых масштабных погромов, в результате которого погибли более шести десятков магглов и пара магглорождённых волшебников. В небе над деревушкой витал зловещий и уже хорошо известный всем символ – череп с выползающей из его рта змеей. Но самым поразительным и страшным было то, что доподлинно известно, что в том погроме принял участие Великан. Как стало ясно впоследствии, на тот момент Волдеморт заручился поддержкой одного из племён Великанов, скрывающихся в горах. Именно этот факт заставил мисс Дженкинс взглянуть на происходящее иначе, но было уже поздно. К началу следующего года она была смещена с поста министра, так как всем стало ясно: контроль над ситуацией потерян.

Вместе с новым министром магии - Гарольдом Минчумом – к власти приходит и начальник Департамента магического законодательства Барти Крауч Старший. Крауч почти полностью берёт контроль над ситуацией в свои руки, отвечая на террор террором. Он увеличивает полномочия аврората, в результате чего авроры всё больше убивают, нежели арестовывают. К **1977** году процедура суда упростилась настолько, что в некоторых случаях было достаточно лишь одного слова Крауча, чтобы подозреваемый сел в тюрьму.

Между тем министр Минчум увеличивает количество дементоров, охраняющих Азкабан, однако это не приводит ни к чему хорошему, так как контролировать он их не может, да и из-за большой смертности в рядах потенциальных арестантов пищи дементорам не хватает. В **1978** году Волдеморту удаётся заручиться поддержкой и этих существ. Часть из них, правда, остались в Азкабане, т.к. им в таком количестве вполне хватало пищи, но сам факт того, что на стороне Пожирателей Смерти теперь выступали одни из самых тёмных существ, привёл к панике среди населения.

Почти с самого начала **70-х** годов появляется некая третья сторона, казалось бы, сражающаяся на стороне Министерства Магии, однако не подвластная ему непосредственно. Орден Феникса был основан Альбусом Дамблором ещё в то время, когда мисс Дженкинс закрывала глаза на бесчинства Пожирателей Смерти. В Орден входили министерские работники, авроры, а также талантливая

молодёжь, недавно окончившая Хогвартс и желающая сражаться здесь и сейчас, а не после довольно-таки долгого обучения в аврорате.

Неудивительно, что в большей части сражений со сторонниками Волдеморта принимали участие именно члены Ордена Феникса. Том Реддл, всегда боявшийся Альбуса Дамблдора, основную угрозу видел именно в его организации, а не в Министерстве Магии, справедливо полагая, что, уничтожив Орден, он без труда одолеет и шаткую правительственную систему.

Хроника 1979 года

18 февраля - акция протеста волшебников-пацифистов в пустыне Сахара против кровопролития в Британии - при помощи волшебства был вызван снегопад. Выступление их лидера было напечатано в Пророке.

22 февраля - нападение Пожирателей на маггловский ночной клуб.

5 марта - локальная стычка в Косом переулке между орденцами и Пожирателями. Погибло 7 прохожих.

5 апреля - на стенах домов в Косом переулке появился знак Черной метки в салатово-розовых тонах и с членом во рту. Надпись гласила, что лучше заниматься любовью, а не войной.

6 апреля - лидер пацифистского движения был найден мертвым. Над домом - Черная метка.

10 мая - группа Пожирателей смерти прошла по улицам Хогсмида, волоча за собой по земле трех магглорожденных волшебников. Был подожжен паб "Три метлы". Аврорат и Орден опоздали.

18 мая - сорвана операция Пожирателей смерти, планировавших теракт в Ливерпуле.

20 июня - теракты в центре Лондона: над Трафальгарской площадью появилась Черная метка, взрывы на Чаринг-кросс и в окрестностях. Множество пострадавших магглов. Аврорат и Орден опоздали.

27 июня - министерская проверка дома Люциуса Малфоя.

13 июля - сорвана операция Пожирателей смерти в Эдинбурге.

29 июля - атака Пожирателей на Годрикову лощину, была отбита.

11 августа - атака Пожирателей на автобус Ночной рыцарь. Кондукто был убит, два десятка пассажиров получили повреждения разной степени тяжести.

Август - в Косом переулке маленькая девочка раздавала агитационные листовки. Все взявшие листовки вскоре лишились костей в руках и ногах.

Август - нападение Пожирателей на госпиталь святого Мунго. В нападении участвовали оборотни.

Декабрь - обнаружение Пожирателей смерти в скрытых под Лютным переулком катакомбах, соединяющих бар «Вурдалак», аптеку «Сильнодействующие яды» (держатели её – Селвины) и магазин «Горбин и Бёрк». Была захвачена Беллатриса Лестрейндж и передана Аврорату, но позже бежала.

25 декабря - в Шотландии исчезла часть одного из старейших лесов страны. Причины неизвестны.

Хроника 1980 года

Январь - исчезновение Элджерона Огдена, историка магии, позже найден убитым. Убийство Роксаны МакЛаген, дальнего потомка Годрика Гриффиндора.

3 февраля - арест Эвана Розье. Задержан за изготовление и употребление наркотических веществ, также была доказана его причастность к деятельности приспешников Волдеморта. Эван Розье сел в Азкабан на пожизненный срок за убийство, терроризм, наркотики и применение непростительных заклятий.

Февраль - нападение Пожирателей смерти на дом семьи Армиджеров (убиты). Выяснилось, что на протяжении 10 веков семья Армиджеров являлась Хранителями гробницы Годрика Гриффиндора.

Начало марта - среди министерских работников и особенно членов Визенгамота заметны брожения. По Министерству гуляют самые разнообразные слухи, увеличилось количество увольнений. Всплыла информация об исчезновении Крауча-младшего. Многие уважаемые маги пытаются всеми правдами и неправдами оправдать явных преступников. Наиболее ярко это показал суд над Эваном Розье, обвиняемом в групповом убийстве, терроризме, причастности к Пожирателям смерти, изготовление и распространение наркотиков, применение непростительных заклятий. Несмотря на собранные доказательства, Визенгамот до последнего не мог принять решение о заключении в Азкабан пожизненно.

Апрель - Министерством магии начата реставрация Гробницы Годрика Гриффиндора, по слухам в ней планируется открытие общедоступного для публики музея.

Министерство магии Магической Британии

Магическая Британия располагается на территории современной Великобритании, включая Шотландию, Уэльс и Ирландию.

Управляется **Министерством магии**, во главе с **министром магии**. Министр магии также взаимодействует с маггловским правительством через премьер-министра магглов.

Задачи Министерства магии:

- Формирование законодательства Магической Британии и контроль за его соблюдением;
 - Регулирование взаимоотношений магического и маггловского миров;
 - Контроль за волшебными расами и волшебными животными;
 - Контроль за качеством образования Магической Британии;
 - Проведение спортивных мероприятий;
 - Контроль магического транспорта;
 - Развитие магической науки и сохранение её секретов;
 - Построение взаимоотношений с другими магическими странами;
- и иные.

Министр магии избирается населением Магической Британии путем прямого тайного голосования. Определенного срока министерских полномочий нет, однако министр обязан регулярно, с интервалом максимум в 7 лет, проводить выборы. В кризисные времена или при внезапной отставке действующего министра должность может быть предложена определенному волшебнику без проведения голосования.

Министр магии занимается назначением глав отделов Министерства магии и через них контролирует работу всего министерства, а также является лицом Магической Британии.

Нынешний министр магии – Гарольд Минчум

Суровый человек, категорически отказывающихся от любых компромиссов. За время его руководства страной были существенно расширены полномочия Аврората, разрешено применение Непростительных заклинаний при задержании и допросах подозреваемых, предельно упрощена процедура суда. А также увеличено количество дементоров вокруг Азкабана – решение, повысившее уровень смертности заключенных. Но это не помешало лорду Волдеморту 2 года назад каким-то образом договориться с дементорами об участии в одной из масштабнейших операций.

Структура Министерства магии

1. **Министр магии** и обслуживающий персонал (министр, заместители министра, секретарь министра и т.д.).
2. **Визенгамот.**
3. **Департамент обеспечения магического правопорядка (ДМП)**, включающий:
 - 3.1. Сектор борьбы с неправомерным использованием магии.
 - 3.2. Сектор борьбы с незаконным использованием изобретений магглов.
4. **Штаб-квартира Аврората.**
5. **Отдел магических происшествий и катастроф.**
6. **Отдел международного магического сотрудничества.**
7. **Отдел регулирования магических популяций и контроля над ними.**
8. **Отдел магического транспорта.**
9. **Отдел магических игр и спорта.**
10. **Отдел тайн.**

11. Комиссия по экспериментальным чарам.
12. Отдел магического хозяйства.

ПОЛНОМОЧИЯ ОТДЕЛОВ И ДЕПАРТАМЕНТОВ

1. ВИЗЕНГАМОТ

В задачи Визенгамота входит рассмотрение проектов законодательства, совершенных на территории Британии преступлений с участием волшебников, рассмотрение споров между волшебниками.

В Визенгамот входят как сотрудники министерства магии согласно должностным обязанностям, так и иные волшебники, становясь почетными членами Визенгамота. Решение о приглашении волшебника принимается на заседании Визенгамота. Как правило, это наиболее уважаемые члены волшебного сообщества.

На игре состав заседания Визенгамота должен составлять не менее ТРЕХ членов Визенгамота. Председателя заседания выбирают заседающие.

Вынесение приговоров/решений/постановлений суда производится по принципу большинства от общего числа членов состава суда. Если количество голосов равное, то рассмотрение дела и голосования по делу продолжаются до тех пор, пока не будет выявлен перевес в голосах.

ВНИМАНИЕ! При рассмотрении спорных дел Визенгамот ВСЕГДА выступает обвиняющей стороной. Основания для обвинения предоставляются сотрудниками министерства. Для уголовных дел – это Аврорат и ДМП.

Обвиняемый предоставляет своих свидетелей самостоятельно. Адвокатов НЕТ. Есть свидетели защиты, которые могут быть заявлены обвиняемым, могут заявиться самостоятельно или могут быть вызваны Визенгамотом.

!!! На игре нет жесткого требования по форме Визенгамота. Однако будут выданы воротнички, которые можно набросить на мантию.

ЧЛЕНЫ ВИЗЕНГАМОТА:

- Гарольд Минчум, министр магии
- Бартимеус Краус, глава Департамента по обеспечению магического правопорядка
- Долорес Амбридж, глава Сектора по борьбе с неправомерным использованием магии
- Руфус Скримджер, глава Аврората
- Амелия Боунс, глава отдела магических происшествий и катастроф
- Марк Маккиннон, известный политик, почетный член Визенгамота
- Вальбурга Блэк, почетный член Визенгамота
- и многие другие...

2. Департамент обеспечения магического правопорядка (ДМП)

Департамент занимается:

- 1) формированием законодательства, обеспечивающего правопорядок (например, ими разработана упрощенная процедура суда);
- 2) контролем за его соблюдением;
- 3) поиском и арестом преступников, не представляющих особой опасности.

Глава Департамента по обеспечению магического правопорядка (ДМП) – Бартимеус Крауч-старший. Именно он предложил министру магии столь радикальные меры для борьбы с

Пожирателями смерти. Его заместитель и глава сектора по борьбе с неправомерным использованием магии – Долорес Амбридж - полностью его поддерживает.

Недавно репутации Бартимеуса был нанесен немалый урон, когда начали просачиваться слухи о том, что его пропавший без вести сын был одним из Пожирателей смерти. К сожалению, вычислить источник этих слухов не удалось.

3. Аврорат

Основные задачи Аврората:

- 1) Обеспечение безопасности Магической Британии, её населения, должностных лиц, проводимых мероприятий.
- 2) Поиск и арест преступников, представляющих собой особую опасность.

Глава Аврората – Руфус Скримджер. Решительный, крайне смелый и умный человек и руководитель, находящийся сейчас под колоссальным давлением со всех сторон. С одной стороны, ему приходится вести военные действия против Пожирателей смерти, обеспечивать выполнение всех законопроектов Крауча, поддерживать репутацию министерства и в то же время бороться с настроениями в министерстве. Ведь даже несмотря на колоссальнейшее упрощение судебной процедуры, добиться обвинительного приговора реально виновному оказывается далеко не просто, что и показало дело Эвана Розье.

Сотрудники Аврората:

1. Элишка Брайт
2. Аманда Ларкинс
3. Карадок Дирборн
4. Мадлен Сикорски
5. Ребекка Макинтайр

4. Отдел магических происшествий и катастроф

Подразделение Министерства магии, занимающееся устранением вреда, нанесенного волшебством. Включает в себя:

- Группу аннулирования случайного волшебства
- Штаб-квартиру стирателей памяти
- Управление по связям с маглами
- Комитет по выработке объяснений для маглов.

Когда оперативные дежурные оповещают о происшествии, то сотрудники отдела магических происшествий и катастроф выезжают вместе с сотрудниками Аврората или ДМП.

Глава отдела магических происшествий и катастроф - Амелия Боунс. Выдающаяся волшебница. Компетентная, строгая, но при этом справедливая. Пользуется заслуженным уважением подчиненных и коллег.

5. Отдел международного магического сотрудничества

Подразделение Министерства магии Великобритании, занимающееся налаживанием международных контактов и привлечением волшебников всех стран к сотрудничеству.

Глава отдела - Марк Маккиннон.

Помощница - его дочь, Марлин Дирборн (Маккиннон).

6. Отдел тайн

Отдел Тайн — самое секретное и, как говорят, самое древнее отделение Министерства Магии, отчитывающееся напрямую перед действующим Министром. Никто не знает ни круга их

полномочий, ни того, чем же они занимаются — ничего. Сотрудников Отдела тайн называют невыразимцами. Сами невыразимцы знают о себе больше.

Отдел тайн обладает собственным архивом, доступ к которому имеют только невыразимцы в соответствии с полномочиями и допуском.

Сотрудники отдела тайн:

- Элиссон Марчбэнкс

График работы Министерства магии

Министерство магии работает по будням с 9.00 до 18.00 с перерывом на обед с 13.00 до 14.00. Возможна сверхурочная работа при необходимости. ДМП, Аврорат и некоторые другие отделы также работают посменно.

Также в министерстве круглосуточно дежурят сотрудники (оперативные дежурные), которые обязаны следить за обстановкой в стране. После получения информации о происшествии дежурный передает сведения в соответствующий отдел.

Законодательство Магической Британии

1. Международный Статут секретности
 2. Указ о разумном ограничении волшебства несовершеннолетними
 3. Статут о наказаниях
 4. Дуэльный магический кодекс
- И иные акты министерства, решения Визенгамота.

Внимание! Законодательное право в Британии ПРЕЦЕДЕНТНОЕ. То есть суд принимает решение на основе более ранних решений. Но:

- в Британии также есть традиция Статутов и Законов, в которых собираются основные нормы права;
- на время войны в Британии действует упрощенная процедура суда (предложена и введена Бартимеусом Краучем).

ОСНОВЫ УГОЛОВНОГО ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА

1. Преступлением в Магической Британии являются (перечисляю только основные):

- Применение Непростительных заклинаний, за исключением уполномоченных на то должностных лиц при ведении следствия, а также темномагических практик.
- Надругательство и попрание памяти мертвых, в том числе некромантия.
- Убийство.
- Доведение до самоубийства.
- Нанесение вреда здоровью (легкого, среднего, тяжкого), в т.ч. пытки.
- Похищение и удержание людей.
- Пособничество и укрывательство преступников, организация побега из тюрьмы или следственного изолятора.
- Изнасилование.
- Кражи, грабежи и т.д.
- Государственная измена, в т.ч. нарушение присяги (! особенно в военное время).
- Нарушение Статута секретности.

И многие другие.

2. Наказания в Магической Британии (основные):

- Штрафы
- Домашний арест

- Помещение в Азкабан на сроки от 2 недель и до пожизненного (при этом палочка изымается)
- Казнь

3. Сотрудник ДМП или Аврората имеет право задержать лицо по подозрению в совершении преступления при наличии одного из следующих оснований:

- Когда лицо застигнуто при совершении преступления или на месте преступления.
- Когда потерпевшие или очевидцы указали на данное лицо как на совершившее преступление.
- Когда на лице или его одежде, при нем или в его жилище обнаружены явные следы совершения преступления.
- Если есть основания предполагать, что лицо может скрыться, если оно не имеет постоянного места жительства или не установлена его личность.

Не более 1 часа. После чего либо отпускаете (если собрано недостаточно улик для предъявления обвинения и проведения суда), либо судите.

4. Дозволенные методы ведения следствия:

- Сбор материальных улик (воспоминания не могут являться уликой, либо могут быть приняты в качестве косвенной улики). Проведение экспертиз (например, последнего заклинания палочки подозреваемого).
- Опрос свидетелей (под протокол с подписанием).
- Допрос подозреваемого (под протокол с подписанием).

5. Дополнительные возможности ведения допроса подозреваемого:

- Форсированные методы ведения допроса (проще говоря силовые методы воздействия и пытки), в т.ч. с применением Непростительных заклинаний (разрешены по предложению Бартимеуса Крауча).
- Веритасерум - сыворотка правды.
- Легилименция, однако следует отметить, что воспоминания не являются уликой, в отличие от показаний.

Тем не менее, эти методы далеко не всегда дают корректные результаты. Отдельные тренированные волшебники способны сопротивляться как пыткам, так и Веритасеруму с легилименцией.

6. Обыск

Обыск производится на основе ордера, подписанного главой Аврората или ДМП или их и.о. Ордер должен быть получен ДО обыска.

Исключение: если у аврора/сотрудника ДМП есть основания предполагать, что в обыскиваемом здании (помещении) совершается преступление в настоящий момент либо в здании (помещении) находится лицо, чья жизнь находится под угрозой.

По результатам обыска (в т.ч. личного) составляется протокол.

Правила проведения упрощенной процедуры суда

1. Сотрудники Аврората в случае задержания преступника на месте преступления могут принять решение о помещении его в следственный изолятор или Азкабан (в случае особой опасности задержанного).
2. Даже по уголовным делам разрешено рассмотрение дела сокращенным составом Визенгамота.
3. Заседание Визенгамота может быть как открытым (допускаются все желающие, в том числе пресса), так и закрытым (допускаются только приглашенные лица).
4. Заседание Визенгамота может проходить при отсутствии обвиняемого.
5. Сторону обвинения представляют члены Визенгамота (не прокурор!) при помощи сотрудников ДМП, Аврората, свидетелей обвинения.
6. Обвиняемый имеет право потребовать приглашения свидетелей защиты. Либо они могут заявить

о себе сами. Однако, свидетель должен явиться на заседание, иначе его показания не будут учтены.

7. Свидетель не приводится к присяге и не приносит клятв.

8. Члены Визенгамота рассматривают доказательства преступления, после чего путем голосования определяется степень виновности и, при необходимости, мера наказания.