

Правила ПРИ “Хогвартс 1855”

Полигонные правила.....	2
Маркеры.....	5
Перечень чар.....	9
Боевые взаимодействия в т.ч. с тварями и травами.....	15
Магические перемещения.....	22
Полеты.....	23
Перечень зелий на игре.....	25
Тинктурник.....	27
Перечень ингредиентов общий и что из него можно закупать.....	33
Темная магия.....	35
Колдомедицина.....	44
Смерть на игре.....	45
Нежные взаимодействия.....	46

Полигонные правила



Расположение

Изолятор - крыло преподавателей.

Корпус Д - игротехи и жители Хогсмид. Здесь же мастерка. Этот корпус не игровая зона. Здесь просто живут.

Юрты - Хогсмид.

Корпус А - Слизерин

Корпус Б - Гриффиндор

Корпус В - Хаффлпафф

Корпус Г - Рейвенкло

Все факультеты расположены на вторых этажах корпусов. На первых этажах расположены учебные классы, библиотека, колдокрыло, кухня, каморка завхоза, комнаты призраков и так далее.

Пожалуйста, не ломитесь в комнаты призраков по ночам, они тоже люди и им надо иногда спать. Дежурный мастер будет на мастерке, если Вам вот ну очень надо в четыре часа ночи отследить ритуал.

Проезд

Дорогие друзья, наша игра пройдет на территории **Базы отдыха “Озерный”**.

Координаты полигона: **55.818187, 36.267610**

Подробное добиралово можно посмотреть тут: vk.com/@hogwarts1855-zaezd-na-bazu

Если ищите попутчиков или у Вас есть свободное место в машине, то вот тема для поисков https://vk.com/topic-218789402_50359244

Парковка

На базе есть **2 парковки**.

Мы постараемся сократить движение машин по полигону **до необходимого минимума**. Поэтому машины, водителям которых необходимо покидать пространство базы во время игры будут расположены на парковке, ближайшей к воротам. Данная парковка небольшая.

Обсудите данный вопрос по приезду с мастерами.

Автобусы

Автобус на полигон отправляется в четверг, 12 октября в 17.00 от метро Строгино.

Автобус в Москву отправляется 15 октября, в 13.00 от корпуса Д

Связь и интернет

Нормально на полигоне ловит только Мегафон. Это касается как связи, так и интернета. Если вам важно оставаться на связи, обзаводитесь мегафоновским симками. Мы приложим максимум усилий, чтобы обеспечить зоны со стабильным интернетом, но обещать этого не можем.

Проживание

Все игроки живут в номерах:

- В номерах есть душ и туалет, горячая вода с вечера 12-ого октября.
- Постельные принадлежности выдаются базой. Полотенца привозите свои.
- Стены портить нельзя, крепить ткань и прочие элементы декора можно только на малярный скотч, и после игры все кусочки скотча убрать.

Питание

Питание игроков на всем протяжении игры **с ужина 12-го (ЧТ) до ужина 14-го (СБ)** включено во взнос.

Все игроки питаются в большом зале. Да, жители Хогсмида тоже. Для них будет организован отдельный стол. Но студенты могут приглашать родственников и знакомых обедать с ними.

Это сделано что бы все игроки могли поесть горячую пищу в нормальных условиях.

Если Вы заезжаете 11-го и 12-го с утра, то захватите с собой что-то из еды.

Так же, возьмите что-то для завтрака в воскресенье.

На базе есть кухня и можно будет разогреть еду.

Заезд 11-ого числа обсуждается с мастерами отдельно, не больше 10 человек в корпус. 11-ого числа на базе не будет отопления и горячей воды.

Курение

База, на которой мы играем, используется для проведения детских лагерей. Поэтому **отсутствие окурков - строжайшее требование базы.**

В связи с этим просим помнить, что:

- **Курить в корпусах строжайше запрещается!**
- **Также запрещается курить в лесу и оставлять окурки в любом месте кроме пепельницы!**
- В корпусах стоят очень чувствительные датчики противопожарной сигнализации. Поэтому **под запретом находятся также:**
- **Вэйпы любых типов и прочие электронные устройства для курения! Кальяны. Свечи, в том числе ароматические. Ароматические палочки.**
- **Разбрасывание окурков и прочего мусора, курение в помещениях базы (даже электронных устройств) и прилегающем лесу, а также активация пожарной сигнализации может повлечь за собой строгие наказания вплоть до штрафов.**

МГ постарается **организовать зоны для курения с пепельницами** рядом со всеми корпусами, однако мы просим курящих игроков привезти и собственные.

Медицинская помощь

На полигоне будет постоянно дежурящий медик. Найти его можно будет **на втором этаже корпуса «ИЗОЛЯТОР».**

Если у вас есть проблемы со здоровьем, о которых необходимо или желательно предупредить медицинскую команду, **не забудьте указать это в соответствующем поле заявки** (и еще раз проверить это). Также не забудьте захватить с собой на игру все необходимые вам медикаменты.

Мы также рекомендуем всем **взять с собой минимальные личные аптечки**: пластырь, активированный уголь, цитрамон, витамины и т.п.

Начало игры

Мы очень надеемся, что игра стартует в 20.30

Перед стартом будет короткое слово от мастеров:

- для абитуриентов на мастерке;
- для всех остальных игроков в большом зале, пока абитуриенты будут в пути от Хогсмида к Хогвартс.

Маркеры

Основные понятия:

Выразимо - это то, что происходит по игре, что вы видите.

Невыразимо - это то, что происходит "по жизни". То, что вы не можете по игре видеть.

Что я вижу?

Полная маска (закрывающая всё лицо, абстрактная, типа венецианской, не изображающая никого конкретного) - это артефакт в мире игры. Человек в маске не узнаваем. Никакие параметры его внешности, тембр голоса, особенности пластики не могут его выдать. Однако характерные слова, уникальные вещи (не костюм, но характерный оберег или используемый артефакт, например) могут. Применяя маски для скрытия личности, позаботьтесь и об остальном костюме. Не артефактных полных масок не существует.

Полумаска - волшебник узнаваем, если узнаваем невыразимо.

Маска животного - всегда невыразима, вы не можете обнаружить такую маску в мире игры. Человек в маске животного - это животное или волшебник, каким-либо образом превращённый в это животное. При превращении в животное необходимо использовать костюм, а для птиц обязательны крылья (птица без крыльев не летает), но именно маркером животного является маска.

Если перед вами человек в маске животного, но без костюма (то есть непонятно, а что или кто это такой), то скорее всего это незавершенное преобразование. Такому человеку нужна помощь колдомедика. Но будьте осторожны, они могут быть опасными и случайно вам навредить.

Маска твари - аналогична маске животного.

Человек в странном костюме с животными элементами - скорее всего - волшебное существо или представитель волшебного народа. Любые элементы животных, например, рога, хвост и т.д., без маски - интерпретируются как рога, хвост и т.д., “выросшие” у человека. Они видны и выразимы, и являются частью человека/существа (например, не может быть выразимого ободка с рогами/ушками). Используйте их только, если ваш персонаж “отрастил” соответствующие части тела магическим образом или обладает ими от природы.

Золотые блёстки на лице волшебника означают, что ему фантастически везёт. Подыграйте такому человеку, помогите ему всем, чем можете, не нарушая логики действий своего персонажа.

Щёки, испачканные углём, означают, что волшебнику катастрофически не везёт. Помогите судьбе быть наиболее жестокой к этому человеку, мешайте ему всюду, где можете, не нарушая логики действий своего персонажа.

Маркер полёта

Волшебник, летящий на метле, держит метлу высоко - на плече или выше, параллельно земле, ручкой по направлению движения и передвигается бегом или быстрым шагом.

Высоко летящее крылатое волшебное существо/птица - держит крылья расправленными и периодически ими взмахивает. Если крылья опущены - существо на земле и доступно для взаимодействия.

Если какое-либо существо летает не при помощи крыльев, например, дементор, определить, на земле оно или в небе позволит плащ. Если плащ раскрыт - существо летит высоко и подчиняется правилам по полёту, если просто свисает - находится на земле/ летит низко и подчиняется правилам для находящихся на земле.

Невидимость/прозрачность/неосязаемость

Фиолетовая мантия, скрывающая лицо и фигуру - это маркер невидимости. Человека под такой тканью выразимо не видно. Так же не слышно произвольных звуков, которые он издаёт, т.е. шагов, шороха одежды, скрипа открываемой двери и т.д. Но голос слышен.

Полупрозрачная белая или серая ткань/накидка, скрывающая фигуру - маркер неосязаемости. То есть, человека видно, но он прозрачен, призрачен, не осязаем. Он не может взаимодействовать с физическими объектами кроме как магически. Обычно так выглядят призраки, но это не единственный вариант.

Обратим внимание, что прозрачная накидка любого другого цвета, кроме белого и серого, может маркировать невидимость, но НЕ неосязаемость. Т.е. человека в такой накидке можно нащупать, но не услышать случайные звуки. Если такая цветная накидка не скрывает лицо, то она выразимо видна, как и ее носитель. Такие накидки могут быть артефактами или простыми выразимыми вещами. Если ваша накидка - не артефакт с соответствующими свойствами, НЕ скрывайте с ее помощью лицо.

Косметичка/мешочек - если вам необходимо носить с собой невыразимые вещи, например, таблетки или еще что-то с чем вы не готовы расстаться по невыразимым причинам, носите их в отдельном мешочке/косметичке. Туда, где вы храните невыразимое, нельзя положить выразимые вещи. Мы надеемся на вашу честность. Аналогичные правила для вещей в вашей комнате. На случай обысков, если есть вещи которые не относятся к игре и вы не хотите, чтобы их видели - сложите их в отдельное место с пометкой «невыразимо».

Скрещенные руки над головой “олень” - того, кто под “оленем”, здесь нет. С ним никак нельзя взаимодействовать, он так же никак не может взаимодействовать с окружающими. Обычно используется для магического перемещения. Отправляясь куда-либо таким образом, старайтесь не привлекать внимания играющих и максимально быстро выйти из зоны видимости. В редких ситуациях человек под “оленем” может находиться в игровом процессе, его в данный момент не видно. В этой ситуации игрок под “оленем” должен минимально привлекать внимание к себе, выполнить необходимую ему функцию и минимально взаимодействовать с другими игроками. Персонажи его не видят.

Использовать “оленья” можно в том случае, если этого требуют правила магии(перемещение в определенную локацию) или если вам нужно что-то сделать по жизни, что никак не может сделать ваш персонаж. Например, персонаж заперт в шкафу на Коллопортус, но вам нужно в туалет. В случае использования “оленья” для невыразимых действий, вы должны “исчезнуть” и “вернуться” строго в одном и том же месте.

Если персонаж спит/заперт/убит и брошен - а Вам необходимо сходить куда-то под “оленем” оставьте на месте маркер тела - мантию и листок на котором написано имя и что увидит обнаруживший. Например: “Розье, спит” или “Болл, мертв. На теле десятков рваных ран”

Стикер с текстом на двери, объекте - например, надпись “Коллопортус” или “Инкарцери” - означает, что на дверь/объект наложено указанное заклинание или некий эффект. Написанному верить. Разместить такой стикер можно только, если

эффект на объект наложен по всем правилам. Если эффект ограничен во времени, пишете время истечения эффекта. (клеящиеся желтые стикеры размером 80x80)

Конверт или сложенный лист прикрепленный к предмету - можно только открыть верхний разворот, чтобы узнать и отыграть эффект.

Объект, похожий на волшебную палочку, - это волшебная палочка, ею можно колдовать. Обструганная палка - это палка, ею нельзя колдовать.

Модель холодного оружия типа ЛАРП или деревянная - это холодное оружие. Волшебник может иметь меч или кинжал. Но не артефактное оружие может максимум пустить волшебнику кровь. Мы допускаем, что на игре будут находиться красивые и НЕ гуманные экземпляры оружия. Они предназначены для красоты, а не для использования. Если вы собираетесь использовать модель холодного оружия в боевом взаимодействии, ответственность за его гуманность лежит полностью на вас.

Искусственные цветы, кроме явно брошек, украшений для волос и т.п. - это волшебные растения.

Ещё раз список **невыразимой амуниции** (ее нельзя найти, отобрать или как-то иначе выразимо с ней взаимодействовать, но можно передать другу на уровне игрок-игрок):

- фонарик;
- маски и костюмы животных;
- белые и серые полупрозрачные накидки;
- золотые блёстки в баночке;
- телефон/любая магглотехника;

Что происходит?

Ментальная магия - крайне редкая способность, но она есть. Ментальная магия - магическая способность, основанная на врожденной склонности и есть она примерно у одного из ста. К тому же изучить ментальную магию раньше двадцати лет ещё никому не удавалось. (На игре нельзя будет обучиться ментальной магии, но Вы можете с ней столкнуться). Если это произойдет, человек объяснит рамки взаимодействия.

Поцелуй русалки. Некоторые юные волшебницы обладают данной способностью. Поцелуй в лоб или щеку, либо “модель” поцелуя в эту часть лица - приблизится на достаточное расстояние, но не касаться губами. Обязательно произнести маркер “поцелуй русалки”.

Далее девушка предлагает Вам вытянуть карту из колоды, на ней написан эффект - повышенная симпатия на определенное время или неприязнь.

Если же Ваш персонаж и так заинтересован данной леди, то Вы можете отказаться от вытягивания карточки и тогда у Вас состояние легкой влюбленности 30 минут.

Чара «Грэмио». Её знает не много людей, она не работает в бою. Данная чара существует лишь для того что бы показать превосходство чистокровных. Её нельзя «бросить между делом». Она всегда используется осознанно с желанием принизить человека, обидеть его. Любимая чара некоторых членов клуба «леди и джентльменов» Чара работает следующим образом - знающий её волшебник направляет палочку на того кого хочет обидеть, произносит «Грэмио». Если человек на которого скастовали чару полукровка или маглорожденный, то он вынужден опуститься на одно колено. Учитывая что это может происходить на улице, то можно смоделировать становление на колени, присев на корточки.

Нонус Прокатус.

Если вы слышите данную фразу, значит на человека или существо не работает то, что Вы использовали.

Перечень чар

Чары группируются следующим образом:

- бытовые;
- специальные;
- хулиганские;
- боевые;
- медицинские;
- непростительные.

Бытовые чары доступны и известны всем волшебникам. Такие чары, как правило, дети успевают выучить еще до первого приезда в школу.

Специальные чары разделяются на статусные и общедоступные:

Статусные специальные чары – это чары, которые становятся доступны каждому волшебнику после вступления в официальную должность. В случае потери волшебником данной должности, чары могут как сохраняться, так и исчезать.

Общедоступные специальные чары – эти чары доступны любому волшебнику, но для их изучения требуется найти учителя, который проконтролирует обучение.

Хулиганские чары – это шуточные в действии и несложные в освоении чары, которые передаются от одного хулигана другому, и предназначенные для развлечения и

скрашивания «серых» будней. Следует отметить, что на территории школы, хулиганские чары, действуют на всех волшебников.

Боевые чары – это чары, основная задача которых является защита и нападение волшебника. Будьте осторожны, применение данных чар может нести непоправимые последствия. Данные чары делятся на три класса, в зависимости от способа воздействия на объект чары. Каждый класс изучается в школе на уроке в зависимости от года обучения, а также может быть освоен у преподавателя лично или в ходе участия в дуэльном клубе.

Непростительные чары - это чары, применение которых не запрещено, но крайне осуждаемо в волшебном обществе. Обучиться и применять их возможно, но это будет крайне не просто. Подумайте, Вам оно точно надо?

Процесс обучения чарам состоит из долгого и упорного оттачивания движения палочкой волшебником. Когда Вы будете думать, что достаточно хороши, покажите его преподавателю по чарам, он подтвердит вашу готовность и поставит соответствующую отметку в паспорте.

После изучения чары, ее применение происходит более простым движением палочкой в сторону противника с произнесением вербальной формулы.

Вы можете применять чары только в том случае, если вы их выучили, и имеете соответствующее подтверждение. Для боевых чар имеется исключение – если вы натренировали обучающее движение чары достаточно хорошо, но еще его не сдали, вы можете попробовать его применить. Если Ваша чара будет достаточно убедительна для оппонента, то она считается совершенной, но после этого Вам необходимо обратиться к ближайшему мастеру, чтобы узнать последствия воздействия неизученного заклинания. Надеемся на вашу честность.

Чары взаимодействия с людьми - НЕконтактные. За исключением мобиликорпуса.

Бытовые чары, известные всем:

Люмос и нокс - зажечь и потушить свет (необходим фонарик);

Акцио - притягивает предмет (по возможности помогайте миру сотворить магию другого волшебника);

Мобиликорпус - заклинание для перемещения человека по воздуху (переносимый человек не должен сопротивляться и даже двигаться, но может разговаривать);

Репаро - Восстанавливает поврежденные объекты. (На поломанные по жизни вещи, увы, не работает).

Специальные чары (*изучаются отдельно, если у Вас эти чары не согласованы, их надо изучать*):

Фините Инкантатем – Снимает с другого волшебника действие от боевых чар, но не убирает эффект, уже нанесенный этими чарами. Чара статусная, она есть у преподавателей и персонала школы, а также у старост;

Алохомора - открывает запертые замки, кроме магических замков, наложенных чарой Коллопортус;

Коллопортус - создает магический замок. Человек поставивший магический замок, может снять его при помощи алохоморы. То есть свой магический замок снять алохоморой можно, а чужой нельзя;

Бомбарда - открывает магический замок, поставленный другим волшебником. Открытие замка сопровождается колоссальным грохотом! Данная чара отправляет в Вашу цель настоящий взрыв;

Ридикулус - помогает справиться с боггартом;

Экспекто Патронум - призывает патронус;

Диссендиум - открывает тайный ход, если Вы произносите чару в нужном месте;

Гербивикус - чара, с помощью которой можно ускорить рост и созревание растений. Также с ее помощью оглушаются тепличные вредители.

Боевые чары:

Защитится от боевых чар можно щитом соответствующего класса, но уложится в постановку щита необходимо в ДВЕ секунды.

Прервать действие можно чарой фините инкантатем в не боевой обстановке .

Щит Протега (*первый год обучения*):

Если к вам не было применено никаких чар кроме этих - обращаться к колдомедику не обязательно.

Импедимента - сбивает человека с ног. Мгновенное действие.

Депульсо - отталкивает цель. Мгновенное действие.

Инкарцерио - связывает жертву. Время действия - 15 минут

Щит Энервейт (*второй год обучения*):

Время действия всех чар этой группы - 15 минут

Конъюнктивитус — ослепляет существо;

Силенцио – накладывает немоту;

Ступефай – оглушает цель.

Стихийные чары (*третий год обучения*):

Если на Вас применили какую-либо из этих чар, ползите в колдодыро.

Риктусемпра - заклинание удара молнией.

«С лёгкого ветра начнётся большая гроза»

После попадания в волшебника чарой Риктусемпра, его мышцы сокращаются несколько секунд, а после он теряет сознание на 5 минут. Когда волшебник придет в себя он будет в состоянии растерянности - не может колдовать и бегать, но может неспеша передвигаться. Для возвращения в нормальное состояние необходимо обратиться к колдомедику.

После получения удара молнией большинство волшебных тварей будут оглушены. Это самый подходящий способ для агрессивного сбора ингредиентов. Но будьте осторожнее, возможно у кого-то есть неуязвимость к данному заклинанию, и он только рассердится на вас.

Может сбивать летающих существ и волшебников на метлах.

Инсендио - заклинание магического огня.

«То, что горит, мы можем сжигать»

Магический огонь горит за счет магической энергии жертвы. Как только она закончится, огонь станет обычным и вскоре развеется.

После попадания в волшебника чарой Инсендио, он чувствует боль в течение несколько секунд, а после теряет сознание на 5 минут. Когда волшебник придет в себя, наличие ожогов не позволит ему колдовать и быстро двигаться. Для лечения последствий необходимо обратиться к колдомедику.

Атака чарой Инсендио по животному может как испугать, так и рассердить существо. Практически все растения сгорят от этой чары.

Заклинание может уничтожать низшую нежить без необходимости её упокоения, так как та состоит только из магической силы, которую огонь целиком «пожрет».

Глациус - заклинание заморозки.

«Жизнь сохраняем, во льду оставляя»

После попадания в волшебника чарой Глациус, он встает в удобную ему позу и замерзает на 5 минут. Все действующие на волшебника заклинания ДО попадания по нему чарой Глациус, продолжают действовать и под заморозкой. Когда волшебник придет в себя он будет переохлажден, что не позволяет ему колдовать и быстро двигаться. Для полного восстановления необходимо обратиться к колдомедику.

После получения заклинанием заморозки волшебная тварь скорее всего рассердится на вас. В момент заморозки цель гладкая и с нее нельзя ничего собрать. Из-за своих габаритов, даже под заморозкой, твари не становятся хрупкими и их нельзя разбить.

Магическая заморозка является шоковой и моментальной, что позволяет сохранить полезные свойства растений. Растения становятся хрупкими, можно отломить ингредиент от растений без вреда для собирающего.

Дуро - заклинание каменной защиты и щит от стихийных чар

«В толще земной росток мы спасем»

После попадания в волшебника чарой Дуро, он встает в удобную ему позу и камнеет на 5 минут. Все действующие на волшебника заклинания ДО попадания по нему чарой Дуро, откладываются на время действия заклинания каменной защиты. На окаменевшего волшебника не возможно наложить новые заклинания, но по истечении 5 минут защита спадает и все эффекты ранее наложенных чар возобновляются.

После получения заклинанием окаменения волшебная тварь скорее всего рассердится на вас. В момент окаменения цель гладкая и с нее нельзя ничего собрать.

От данной чары нет дополнительных последствий, так как в первую очередь она рассчитана на защиту.

Хулиганские:

Защитится от хулиганских чар можно щитом «Протего», уложится в постановку щита необходимо в две секунды.

В большинстве своем, прервать действие можно чарой фините инкантатем. В некоторых случаях необходимо сразу же обращаться к колдомедику.

Вомитаре Виридис — рвотное заклинание;

Кантис — чара, заставляющая пораженную цель петь;

Слагулус Эрукто — заставляет изрыгать гигантских слизней;

Дантисимус — заклинание быстрого роста передних зубов;

Кальварио — заклинание выпадения волос;

Каллошоу — заклинание приклеивания обуви к полу;

Фурункулюс — вызывает нарывы на теле (лечится только у колдомедика);

Титилландо — заклинание щекотки;

Таранталлегра - заставляет танцевать.

Медицинские заклинания:

Анапнео — прочищает дыхательные пути;

Брахиам Эмендо — убирает кости из конечности;

Вулнера санентур — залечивает глубокие раны;

Цессим дантисимус — обращение заклинания роста зубов;

Ферула — накладывает шину на сломанную конечность;

Эпискеи — вправляет кости (например нос, пальцы и т. д.).

Непростительные:

От данных чар невозможно защититься, Эффекты данных чар невозможно преждевременно остановить.

Империио - заклинание подчинения воли;

Круцио - заклинание причинения нестерпимой боли;

Авада кедавра - мгновенная смерть.

Боевые взаимодействия в т.ч. с тварями и травами

Задача данных правил - обеспечить интересное взаимодействие персонажей с разными ТТХ, при этом максимально упростив модельную часть. Мы хотим исходить из двух постулатов:

- Пожалуйста, будьте уважительны друг к другу. Помните, что рулжка не имеет отношения к событиям игры и портит ее.
- Любой игрок за один вечер может ознакомиться с описанной ниже системой боевки.

Боевка

Бой начинается, как только любой персонаж начал кастовать боевое заклинание (список ниже) в адрес другого персонажа, и заканчивается, когда не осталось персонажей, которые могут и желают продолжать боевое столкновение здесь и сейчас.

В бою можно:

- Использовать перечисленные ниже боевые заклинания, соответствующие им щиты и уклоняться.
- Закрывать союзника от атаки.
- Использовать порт-ключ
- Перемещаться по полю боя (в том числе убегать из боя).

Выбирая последние, не забывайте, что в момент побега вы уязвимы.

В бою нельзя:

- Физически взаимодействовать с другими персонажами (толкать, удерживать). В частности, нельзя переместить порт-ключом другого персонажа, даже союзника (попытавшись ловко коснуться его в боевке), но можно использовать порт-ключ лично для себя.
- Пытаться выхватывать волшебную палочку (или что-либо еще) у противника.
- Использовать заклинания, которые не указаны в разрешенных ниже.
- Специально сбивать противника, выдавая за атаку заклинания, которые не являются боевыми (указаны ниже).
- Взаимодействовать с предметами мебели (передвигать, пытаться закрыть и силой удерживать двери и т.д.), но можно за них прятаться.

Использование боевых заклинаний и щитов

Каст любого заклинания – это слово и жест и, возможно, маркер-указатель. Взмах палочкой производится одновременно с громким и четким произнесением названия заклинания. Жест должен быть заметен на расстоянии и обязательно заканчиваться указанием палочкой на цель.

- Дистанция. В бою нельзя умышленно сближаться с человеком на дистанцию, при которой вы можете задеть друг друга палочками. При этом расстояние между противниками должно быть не больше примерно 10 шагов.
- Видимость. Перед атакой необходимо привлечь внимание жертвы (игнорировать это нельзя). Атакующий должен видеть хотя бы одну часть тела противника. Если возможных целей атаки несколько, то к заклинанию надо добавить словесный маркер-указатель, однозначно определяющий цель атаки (“Кудрявый мальчик”, “Девочка в шляпе”, “имя персонажа”). В процессе боя маркер-указатель можно пропускать, если и атакующему, и его противнику очевидно, на кого направлено заклинание. Однако, если в бою ваш противник отвернулся/частично спрятался за шкаф, следует использовать маркер-указатель. Человек, полностью скрытый за каким-либо предметом, защищен от попаданий заклинаний. В случае рулежки на тему того “успел скрыться или не успел” – прав атакующий.
- На ходу кастовать нельзя ни боевые заклинания, ни щиты, необходимо остановиться.
- В случае, если перед вами более одной цели и не очевидно, в кого будет направлено ваше заклинание, также необходимо использовать маркер-указатель.
- Если одновременно несколько игроков кастуют в вас заклинания так, что их голоса перекрывают друг друга - ни одно из них не срабатывает.
- Эффекты последовательно попавших заклинаний накладываются друг на друга. Но, если вы атакуете уже пораженного заклинанием противника (особенно Круциатусом), убедитесь, что он вас услышал.

Правило ПЯТИ секунд: Скастовав боевое заклинание, отсчитайте про себя ПЯТЬ секунд (рекомендуем считать 801-802-803-804-805). Только после этого вы можете кастовать новое боевое заклинание.

- Исключение: Вы можете прервать счёт в случае атаки в вас и, успешно поставив щит, не возобновляя счет, тут же контратаковать.

Правило ДВУХ секунд: Если в вас кастуют боевое заклинание, вы в течение ДВУХ секунд можете использовать подходящий щит или совершить уклонение.

Если вы не использовали нужный щит и не уклонились - заклинание на вас подействовало, и необходимо отыграть его эффект.

- Если вы успешно применили щит, вы имеете право СРАЗУ же, контратаковать боевым заклинанием (но при этом помните про основное правило ДВУХ секунд, если в вас летит более одного боевого заклинания).

Уклонения

Уклонением считается прыжок, падение или иное заметное движение в сторону. При этом необходимо громко произнести маркер “Уклонение” (или “Уклоняюсь”). Пока вы не закончили движение уклонения, но не дольше 2 секунд, ни одно боевое заклинание в вас не попадает.

Несовершеннолетним за бой доступно три уклонения.
Взрослым за бой доступно лишь одно уклонение.

Потраченные уклонения восстанавливаются после окончания боя.

Защита другого

Любой персонаж может закрыть другого персонажа, переместившись на линию между ним и атакующим (до того, как цель проделала какое-либо защитное действие), но все еще в течении ДВУХ секунд. В этом случае считается, что целью заклинания является закрывающий. Он может попытаться поставить щит, но НЕ МОЖЕТ уклоняться.

Боевые заклинания и щиты

Боевые заклинания подразделяются на 4 группы. Для того чтобы защититься от атаки соответствующей группы, необходимо произнести правильный щит.

Доступные вашему персонажу боевые заклинания и щиты будут указаны в паспорте игрока.

Четвертая группа содержит заклинания, щита от которых не существует - круцио и авада кедавра. Так же в эту группу входит бомбарда - от неё можно закрыться любым известным щитом, но последствия всё равно крайне серьезны. Скажем так, без щита вам оторвет какую-то часть тела, с щитом только переломает кости. В любом случае, вам в колдодрыло.

В бою можно использовать любое количество известных вам боевых заклинаний и щитов в любом порядке. Ограничение есть лишь на четвертую группу - каждое заклинание нельзя использовать больше одного раза за бой. Считается именно использование, не важно удачное оно или нет.

Чара Дуро уникальна ибо является как атакующей чарой, так и щитом от других стихийных чар. При атаке с использованием чары Дуро всегда необходимо указывать в кого она направлена - "Дуро кудрявый мальчик". Если же чара используется как щит, маркер не нужен.

группа	физические	органы чувств	стихийные	редкие
щит	Протего	Энервейт	Дуро	
	Импедимента	Конъюнктивитус	Риктусемпра	Бомбарда
	Депульсо	Силенцио	Инсендио	Круцио
	Инкарцерио	Ступефай	Гладиус	Авада кедавра

Боевые взаимодействия с волшебными существами, нежитью и растениями

В мире магов множество существ и растений с волшебными свойствами. Кто-то из них опасен, с большинством школьники знакомятся на страницах учебников, а с некоторыми встретятся воочию на уроках или после них.

Давайте вместе вспомним, что нам рассказывают сказки:

- Как правило, большинство растений совершенно безобидны. Однако есть и такие, которым не нравится, что их плоды хотят сорвать, и они стараются защитить себя как могут - кто-то выделит ядовитый сок, кто-то вас уколёт, а есть и такие, что могут ударить или нанести глубокие раны острыми розгами.
- На опушке леса гуляют волшебные существа, как правило, они не нападают на волшебников первыми. Зная правильный подход можно пообщаться с каждым из таких животных. Но не стоит их сердить, они умеют за себя постоять. Существа с крыльями - умеют летать. Существа с копытами могут лягнуть - отделаетесь оглушением и сломанными костями. Существа с когтями с лёгкостью разорвут вашу плоть.
- В глубине запретного леса практически каждое животное захочет вашей смерти, будьте осторожны! Нет, не так: не ходите в запретный лес! Это опасно! Вас могут парализовать, отравить, съесть и чего похуже...
- **Правила боевых взаимодействий с волшебными существами**

С любым существом можно социально взаимодействовать. Не запрещается использовать весь известный вам арсенал чар, но будьте готовы к тому, что существу это не понравится и чем больше оно, тем сильнее у него магическая защита, а значит страшнее будет его ответ. Дистанция атаки существа - 2 метра, если вы оказались в зоне поражения - вас могут атаковать (могут не значит, что непременно будут. Все еще можно попробовать договориться). Уклонение и последующий выход из зоны поражения поможет вам скрыться от существа без боя. Внимание волшебник! Ты НЕ МОЖЕШЬ УБЕГАТЬ от волшебных существ! Но можешь улететь от тех, у кого нет крыльев.

Пример: Разъяренный дракон хочет ударить разозлившего его школьника Школьник понимает что ему нечего противопоставить, но у него есть уклонение и метла! Школьник говорит - «уклоняюсь», отпрыгивает в сторону, вспрыгивает на метлу и хочет улететь. Если школьник что-то взял у дракона, то дракон его догонит, у него есть крылья. Если школьник не сильно разозлил дракона и ничего не брал, то шанс улететь у него есть.

Волшебное существо атакует волшебника называя эффект (ослепление, оглушение, рваные раны и т.д.). Защитой от такой атаки является уклонение или специальный щит от физических взаимодействий - **Протега Дуо**. Обратите внимание, данный щит работает только с физическими атаками существ и растений и изучается отдельно. Остальные щиты не работают, даже если эффект удара аналогичен чаре (например «оглушение» и «ступефай»). Исключение из этого правила - дракон, атакующий чарой Инсендио.

То, как разные существа и растения реагируют на чары изучается на уроках.

Правила боевых взаимодействий с волшебными растениями

Атаки волшебных растений работают на расстоянии 2 метров, как только вы удаляетесь или отталкиваете растение дальше 2 метров оно перестает наносить вам

вред (пример: кусачая капуста, цапень, лупящая луковица). Растения, которые «растут», т.е. корнями держатся за землю, оттолкнуть невозможно (пример: дьявольские силки, колючка, стрекучий ус). Есть растения, которые можно метнуть с боевого расстояния (10 шагов)- лупящие луковицы и кусачая капуста.

Растения могут наносить рваные раны и оглушать и в таком случае защититься от них вы можете, как и от волшебного существа- уклонение или щит от физических взаимодействий - **Протего Дуо**. Единственное растение от которого вам не поможет Протего Дуо - дьявольские силки.

Правила боевых взаимодействий с нежитью

С нежитью нельзя договориться, это всегда агрессивные существа цель которых вас убить! Нежить бывает трех видов: Некросущества, Инферналы и Вампиры(про последних мы знаем очень мало и здесь речь пойдет о первых двух типах).

Некросущества и инферналы атакуют волшебника с расстояния 2 метра, но замечают его зачастую гораздо раньше и всегда стремятся сократить дистанцию до жертвы. Некросущество атакует волшебника называя эффект (ослепление, оглушение, рваные раны и т.д.). Защитой от такой атаки является уклонение или специальный щит от физических взаимодействий - **Протего Дуо**.

Некросущество перемещается медленно, инферналы перемещаются быстрым шагом. Инферналы могут удерживать волшебника в течении 10 секунд, избавиться от такого удержания самостоятельно невозможно, по истечении 10 секунд инферналы начнут вас пожирать, если кто-то не придет вам на помощь.

Дополнение правил по боевым взаимодействиям.

Помимо чар, в бою можно использовать следующее оружие:

- Лупящие луковицы
- Кусачую капусту
- Квиддичные бладжеры

Лупящая луковица - шарики в цветной обертке с хвостиком. Брать можно только за хвостик или в перчатках. Вырастает и имеет свою силу осенью, после теряет волшебную силу (то есть работают только в пятницу 13 окт.) В школе Хогвартс есть отдельная грядка луковиц, метод сбора узнается на уроке травологии и дополнительно описан в методичке. Пока вы носите луковицу в кармане или сумке – вам хочется

плакать и кукситься. Если кинуть луковицу в другого волшебника, то она его больно стукнет и оглушит на 10 секунд (поднимите руку и громко отсчитайте до 10, только потом продолжите двигаться). От луковицы можно спрятаться за чем-то или кем-то, можно использовать «уклонение», откинуть или защититься «Протего Дуо».

Существует сорт жемчужных луковиц, которые могут при себе носить признаки. Живой волшебник их поднять не может. Обычно призраки ими не кидаются, но если вы будете их раздражать, то будьте уверены, что получите луковичкой по макушке и будете оглушены на 10 секунд. Школьный полтергейст Пивз очень любит ими забрасывать школьников ради шуток.

Кусачая капуста - Сочный зеленый кочан капусты с яркими белыми зубами. Нападает на всех, кто окажется в поле ее зрения (2м.), кроме тех кто ее собрал правильным образом (подписывается именем игрока на кочане). Вырастает к началу зимы (то есть только в субботу 14 окт) в теплице у профессора травологии, метод сбора узнается на уроке и дополнительно описан в методичке. Если кинуть капусту в другого человека, то она наносит рваные раны. Защитится можно уклонением или «Протего Дуо». Чтобы безопасно пройти мимо капусты, ее можно оттолкнуть чарой «Депульсо».

Квиддичные бладзеры - моделируются разрезанным теннисным мячом, их количество ограничено и хранится вместе с квиддичным инвентарем. Работает в светлое время суток или в светлом помещении (В темноте им ничего не видно и они отказываются лететь, а еще это небезопасно - кидаться в темноте в другого человека не подсвеченным предметом), волшебника на метле или летающее существо сбить НЕ МОЖЕТ. Метнуть бладжер можно только в перчатках из драконьей кожи. Бладжер больно бьет и оглушает на 10 секунд (выроните все из рук, поднимите их над головой и громко отсчитайте до 10, только потом продолжите двигаться). Защититься можно уклонением или «Протего Дуо».

Магические перемещения

Полет

Самый распространенный способ перемещения. Подробно описан в правилах по полетам. Для него необходима метла.

Портключ

Редкий и контролируемый министерством способ перемещения. Всегда ведет только в определенное место. Нельзя выйти из перемещения в другом месте, потому что так захотелось.

Предмет с чипом и сертификатом. Для активации необходимо прикоснуться голой кожей к предмету. Что бы переместилось несколько человек, все должны прикоснуться к предмету одновременно.

Многие школьники страдают портальной болезнью. Если у Вас есть данная болезнь, то к портключу вы притронетесь только в случае смертельной опасности. После использования вы дезориентированны, не можете самостоятельно дойти до колдомедика, утыкаетесь в стены, кружитесь на месте. Само по себе не проходит, такому человеку нужна помощь друга, чтобы дойти до колдомедика.

Каминная сеть

На данный момент этот способ перемещения так же контролируется министерством и приобрести летучий порошок можно только получив официальное разрешение в отделе перемещений и транспорта.

Говорят есть люди которые могут его достать в обход официальных бумаг, но цена в таком случае в разы выше, а способ незаконен.

Для активации камина необходима горсть летучего пороха и четко произнести место назначения (во избежании грязи летучий порошок моделируется сертификатом, который необходимо либо отдать ближайшему мастеру после использования, либо порвать).

Важно, надо быть уверенным что в месте назначения есть камин. Иначе ничего не сработает, а вы застрянете в камине.

Аппарация

Аппарация на игре не моделируется. Этот способ перемещения ещё в процессе изучения и не используется повсеместно.

Тайные ходы

Для прохода тайными ходами необходимо знать чару диссендиум и точку входа. Открыв конверт в известной точке входа «под оленем» отправляйтесь в указаную точку выхода.

Не все ходы работают в обратном направлении, так же они имеют свойство менять точку выхода. Всегда проверяйте куда вы попадете в этот раз.

Полеты

Многие спрашивают, и мы отвечаем: метлу везти можно, летать на них возможность есть, но с небольшим ограничением о чем вам сообщит завхоз после распределения. *Спойлер: скорее всего летать вы сможете не раньше вечера пятницы.*

Полёт на метле доступен каждому. Для этого нужна непосредственно метла и небольшое количество физической подготовки.

1. Для взлета волшебник делает 3 (три) ускоряющих шага, поднимает метлу на уровне плеча и произносит маркер «Взлет». Громкость такая, чтобы вас услышали окружающие.
2. Полет моделируется бегом с метлой, поднятой на плечо. Если вам нужно зависнуть в воздухе в определенном месте, то вы припрыгиваете на месте.
3. Для посадки вы делаете 3 (три) замедляющих шага и произносите маркер «Посадка».

Общие правила:

- Метла должна выглядеть как метла. Не веник и не грабли, а метла: деревянная ручка и розги.
- Если у вас болят ноги, вы хромаете и не можете бегать, устали руки держать метлу и т.д. – то вы не можете летать. Все-таки хоть какое-то наличие физической подготовки для управления метлой требуется.
- Во время полета в помещениях чары на вас действуют любые, так как высота потолков меньше 7м.(помещениями считаются корпуса и асфальтная площадка 5х5м перед ступенями корпуса)
- Во время полета на улице, даже на территории школы(полет во дворе - вся территория между корпусами и квиддичное поле), чары по вам не действуют. Предполагаем, что летите выше 7м. Исключение чара «Риктусемпра», она бьет всех летающих волшебников или существ, для этой чары имеет значение боевое расстояние 10 шагов=7м, но не имеет значение «высота» полета.
- Если вы остались на одном месте и перестали подпрыгивать, то вы снижаетесь и по вам можно попасть чарой.
- Взлететь на метле можно даже в момент битвы, если вы успели сделать 3 шага и произнести маркер. Если за это время в вас попали чарой, то взлет не удался.
- Волшебник на метле узнаваем. Исключение - полет от Хогсмида до Хогвартса, мы не имеем возможности разойтись далеко физически, но волшебник на метле с вероятностью летит высоко и не вдоль дороги.

На метле можно:

- Летать вдвоем, для этого при взлете и посадке держитесь за руки или за одну метлу.
- Подобрать друга. Для этого надо приземлиться, взять его под руку, и вместе взлететь. Чтобы подобрать друга БЕЗ сознания вы: спешиваетесь, берете его на Мобиликорпус, как-то укладываете на метлу и взлетаете. Ваш полет не стабильный, метла рыскает (двигаетесь змейкой). Вас все так же можно сбить только Риктусемпррой. В момент взлета вас собьёт любая чара.
- Вылететь в открытую кем-то дверь.

На метле нельзя:

- Кастовать чары или метать предметы. Воздушный бой не моделируется на нашей игре.
- Вылететь в окно.
- Уклониться от летящей в вас чары.

Квиддич

В этом учебном году квиддичные соревнования не проводятся после необъяснимой смерти одного студента прямо на матче. Но в коморке завхоза все еще хранятся бладжеры*, которые некоторые студенты используют как метательное оружие. Это очень плохо, но тем не менее, если в вас попали бладжером поднимите руки вверх и отсчитайте 10 секунд, все что было у вас в руках вы должны выронить. Метнуть бладжер можно только в перчатках из драконьей кожи. *бладжер моделируется разрезанным теннисным мячом, их количество ограничено, пожалуйста, не надо чирерить и завозить свои мячи.

Полеты для анимагов и волшебных существ аналогичны, с той лишь разницей, что они раскрывают крылья и машут ими, обозначая, что находятся в воздухе.

Перечень зелий на игре

Зелья которые варят в школе.

Младший курс:

1. Рябиновый отвар — лечебное зелье, помогает выжить и самостоятельно двигаться даже при сильном ранении. Полного исцеления не происходит, поэтому обратиться к колдомедику всё равно придется.
2. Умиротворяющий бальзам — успокаивающее зелье, помогает бороться с тревогой и страхом.

Средний курс:

1. Зелье Эдурис — усиливает физическую защиту выпившего. Прилетевшая в Вас дубина тропля не сломает ребра, а лишь оставит синяки.
2. Огнезащитное зелье (Ледяное зелье) — используется для перемещения в огне, оставаясь при этом невредимым. У выпившего вызывает ощущение холода и обеспечивает защиту от большинства видов пламени.

Старший курс:

1. Противоядие от обычных ядов — вылечивает от ядов растений и животных
2. Противоядие от магических ядов — вылечивает от ядовитых зелий.

Факультативно:

1. Усыпляющее зелье — зелье, заставляющее выпившего впасть в глубокий, но безопасный сон.
2. Зелье пробуждения — если Вам зачем-то срочно нужно разбудить человека под сонным зельем, то это единственный способ.

Колдомедицинские зелья.

Могут научиться стажеры колдомедики. Обучать может колдомедик и преподаватель зелий.

1. Бодроперцовое зелье — противопростудная микстура и резко согревающее зелье. Имеет небольшое побочное действие: из носа и ушей пациента может идти лёгкий дым.
2. Зелье для излечения фурункулов — единственное спасение после хулиганки вызывающей фурункулы.
3. Костерост — лечебное зелье, заставляющее кости вырастать заново. Также используется для сращения переломов.
4. Крововосполняющее зелье — зелье, которое повышает уровень крови у пьющего после потери вследствие ранения или иного поражения.
5. Настойка растопырника — облегчает боль от ран.
6. Тонизирующий глоток мандрагоры — зелье, которое приводит в нормальное состояние тех, кто был дезориентирован.
7. Противоожоговая мазь — волшебная мазь, способная вылечить разной степени ожоги.

Бытовые зелья. Они не варятся на игре, можно найти бутылках в кабинете завхоза.

1. Гербицид — зелье, которое способно уничтожать или повреждать растения.
2. Доксицид — чёрное, неприятно пахнущее зелье, предназначенное для выведения докси.
3. Средство от плотоядных слизняков — средство, используемое для истребления плотоядных слизняков.
4. Универсальный волшебный пятновыводитель миссис Скоуп — зелье, предназначенное для удаления пятен.

Хулиганские зелья. Информация о них есть в хулиганском клубе. Из плюсов, они действуют всего 10 минут.

1. Икотное зелье — зелье, вызывающее икоту.
2. Зелье чихания — заставляет жертву чихать.
3. Зелье смеха — зелье, вызывающее смех у выпившего его.
4. Целующееся зелье — зелье, заставляющее поцеловать ближайшего человека.
5. Болтливое зелье — изменяет голос собеседника, делая его очень писклявым (аналогия с гелием, не путать с болтушкой для молчунов).
6. Болтушка для молчунов — действие зелья ясно из его названия. Иногда побуждает выпившего нести несусветную окопесу.

Рецепты зелий, разного уровня запрещенности, которые можно будет найти и сварить. Готовое зелье чипуется на мастерке.

1. Амортенция — любовный напиток.
2. Зелье забывчивости — зелье, стирающее память.
3. Зелье невидимости — зелье, которое позволяет временно становиться невидимым, но, в отличие от мантии-невидимки, принявший это зелье не может колдовать.
4. Напиток живой смерти — сложное зелье, напоминающее по действию то, которое выпила Джульетта Капулетти. Ошибка в рецепте или приготовлении может вызвать вечный сон и даже смерть.
5. Уидосорос — быстро действующий яд. Имеет горьковатый привкус. Сложный по составу, очень чувствителен к процентному соотношению ингредиентов - от этого зависит действие яда. Неправильно приготовленный Уидосорос может вызвать не смерть, а всего лишь язву желудка.
6. Араней морсус - яд, по своим симптомам имитирующий укус паука, а именно Черной Вдовы. Трудно обнаруживаемый яд. Из-за содержания летучих элементов со временем теряет свой эффект. Недавно приготовленное зелье убивает жертву в течение часа или двух в зависимости от веса жертвы. Зелье, простоявшее около года, необходимо добавлять жертве в еду или напиток в течение недели.

Можно найти рецепт и сварить самостоятельно, но готовое зелье чипуется либо на мастерке, либо у учителя зелий.

1. Сыворотка правды — бесцветный, не обладающий никаким запахом напиток, заставляющий выпившего отвечать правдиво на заданные вопросы. Очевидно, выпивший не может даже просто о чём-то умолчать.
2. Зелье старения — зелье, на время старящее выпившего.
3. Антисглазной лак — лак для покрытия деревянных поверхностей (как вариант, мётел), отражающий проклятия.

В мире существует Феликс Фелицис (жидкая удача) — выпившему его определённое время сопутствует удача во всех начинаниях. Сварить это зелье на игре **НЕ** возможно. Но способы получить заветный флакон, конечно же есть.

Тинктурник

Рябиновый отвар

Состав: вино “Девичьи Слёзы” (сухое белое вино), сухие ягоды рябины красной, листья молли (череды трава, НЕ в фильтр-пакетах!), сок мурлокомля (ягоды ежевики, можно мороженные)

Посуда: посуда для размораживания (чашка, котёл либо ступка), пестик, ситечко либо марля, котёл стандартный (ок. 350 мл).

Дозировка: стопка (70-100 мл)

Время действия: 30 минут

Срок хранения: 24 часа

Тинктура:

Мурлокомлей поставить оттаивать.

К Девичьим Слезам добавить ягоды рябины (горсть) и листья молли (щепотку), греть на среднем огне 15-20 минут (ягоды рябины должны набухнуть полностью). Из оттаявших мурлокомлей извлечь сок. После того как ягоды рябины разварятся, добавить сок мурлокомля (так, чтобы состав изменил цвет) и помешать волшебной палочкой 10 раз по часовой стрелке. Остудить. Пить тёплым или прохладным. Хранить в плотно закрытой склянке.

Эффект: лечебное и обезболивающее зелье, помогает выжить и самостоятельно двигаться даже при сильном физическом ранении: переломах, рваных ранах. Не работает при отравлениях ядами, не отменяет действия других зелий и чар.

Полного исцеления не происходит, поэтому обратиться к колдомедику всё равно придется. После истечения 30 минут состояние и самочувствие пациента возвращается к состоянию, бывшему до приёма зелья. Повторное применение (два раза подряд) ведёт к магическому истощению (не можете кастовать в процессе и ещё час после окончания действия зелья).

Умиротворяющий бальзам

Состав: вода, чайный лист (чёрный листовый чай), молоко единорога (сгущёнка), спирт (водка).

Посуда: котёл стандартный.

Дозировка: стопка

Время действия: 30 минут

Срок хранения: 24 часа (возможно меньше, следите за зельем!)

Тинктура:

Довести воду до кипения. Под кипящей водой уменьшить огонь, заварить чай (щедро, но в меру). Добавить молоко единорога - должно быть приятно сладко, не приторно. Добавить спирт - умеренно, но должен чувствоваться. Опустить палочку в зелье, произнести формулу *igne natura renovatur integra*. Снять с огня, остудить. Пить тёплым или прохладным. Хранить в плотно закрытой склянке.

Эффект: успокаивающее зелье, помогает бороться с тревогой и страхом.

Зелье Эдурус

Состав: вода, камни (финики сушёные), кристаллы росы папоротника (сахар леденцовый в крупных кристаллах), лимон, базилик сушеный, спирт.

Посуда: набор котлов для экстрагирования, стандартный котёл для варки, острый нож.

Дозировка: стопка

Время действия: 30 минут

Срок хранения: 24 часа

Тинктура:

Ножом снять с лимона шкурку с цедрой. На водяной бане приготовить спиртовой экстракт базилика и лимонной шкурки. Экстракт поставить остывать, воду из нижнего котла (от водяной бани) оставить на медленном огне. Бросить в котёл горсть камней, варить до размягчения, помешивая палочкой по часовой стрелке. Добавить 10 кристаллов росы папоротника, продолжая помешивать. Когда они разойдутся - добавить экстракт. Снять с огня, остудить. Пить тёплым или прохладным. Хранить в плотно закрытой склянке.

Эффект: усиливает физическую защиту выпившего. Прилетевшая в Вас дубина тролля не сломает ребра, а лишь оставит синяки.

Огнезащитное зелье (Ледяное зелье)

Состав: слюна дракона (мятный сироп), чай зеленый (листья), бадьян (звёздочки), сок чемерицы (пищевой краситель синий, жидкий).

Посуда: котёл стандартный, огнепрочный кубок (прозрачный или светлый).

Дозировка: стопка

Время действия: 30 минут

Срок хранения: 24 часа

Тинктура:

В котёл налить холодную воду, кинуть 4 звездочки бадьяна, довести до кипения на сильном огне. Кипятить 3-5 минут, после погасить огонь, добавить зеленый чай. Когда чай заварится, перелить его в кубок, добавить слюну дракона и сок чемерицы до яркого синего цвета. Дать зелью полностью остыть. Пить прохладным. Хранить в плотно закрытой склянке.

Эффект: используется для перемещения в огне, оставляет при этом невредимым. У выпившего вызывает ощущение холода и обеспечивает защиту от большинства видов пламени.

Противоядие от обычных ядов

Состав: безоар (чернослив сушеный)

Посуда: —

Дозировка: 1 шт

Время действия: мгновенно

Срок хранения: долго (всю игру)

Тинктура: уже готово

Эффект: вылечивает от ядов растений и животных, действующих на момент приёма безоара.

Противоядие от магических ядов

Состав: вода, толчёный рог единорога (сухие сливки), пыльца асфоделя (кандурин фиолетовый), кристаллы росы папоротника (сахар леденцовый в крупных кристаллах), глаза иглобрюха (перец чёрный горошком), слезы единорога (самбука).

Посуда: котёл стандартный, котёл маленький.

Дозировка: стопка

Время действия: мгновенно

Срок хранения: 24 часа

Тинктура:

В воду, кипящую в стандартном котле на небольшом огне, положить 3 глаза иглобрюха и 7 кристаллов росы папоротника. Держать на огне 15-20 минут, так, чтобы кристаллы растворились сами. Не перемешивать их, не трогать ни ложкой, ни палочкой.

Через 15-20 минут снять зелье с огня, добавить порошок из рога единорога, размешать, оставить остывать.

В маленьком котле нагреть стопку слез единорога, смешанных с пылью асфоделя. Не кипятить!

Добавить подогретые слёзы к остывшей основе из рога. Перемешать палочкой по часовой стрелке. Если зелье хранят - то перед приёмом его нужно аккуратно взболтать, чтобы пыльца распределилась равномерно.

Эффект: вылечивает от ядовитых зелий, действующих на момент приёма противоядия.

Усыпляющее зелье

Состав: вода, спирт (водка), трава кошкий сон (донник), морфеев стебель (мяты листья, не фильтр-пакеты), молоко гиппогрифа (молоко обычное), молоко единорога (сгущёнка), корица, ваниль, мускат.

Посуда: комплект для водяной бани, стандартный котёл.

Дозировка: 1 стопка

Время действия: 30 минут

Срок хранения: 24 часа

Тинктура:

На водяной бане сделать экстракт смеси кошачьего сна и морфеева стебля (по 1 щепотке) в спирт.

В стандартном котле на медленном огне подогреть молоко гиппогрифа со специями, добавить к нему молоко единорога (немного), размешать. Не кипятить!

Снять с огня, немного остудить, добавить 6 капель экстракта на 1 стопку зелья.

Эффект: зелье, заставляющее выпившего впасть в глубокий, но безопасный сон.

Эйфорийный эликсир (Эликсир радости)

Состав: активная вода (вода газированная несладкая), плоды алихоции (апельсины), споры прыгающей поганки (сахар песок белый), ваниль, корица, мускат, желчь Армадилло разбавленная (лимонный сок).

Посуда: котёл стандартный, склянка с плотно закрывающейся крышкой.

Дозировка: 1 стопка

Время действия: 30 минут

Срок хранения: 24 часа или пока пузырьки не закончатся.

Тинктура:

В стандартном котле на небольшом огне сделать сироп из части активной воды, нарезанных плодов алихоции, спор и специй (ваниль, корица, мускатный орех). Варить сироп 20-30 минут, можно больше.

В бокал с чистой активной водой добавить сироп и небольшое количество желчи. Пить сразу либо перелить в склянку с плотной крышкой.

Эффект: зелье, приводящее человека в состояние веселья. Побочные эффекты: дёрганье каждого встречного за нос и пение во всё горло.

Зелье пробуждения

Состав: вода, змеиный яд (мёд цветочный или липовый), плоды алихоции (апельсины), кофе молотый, корица, мускатный орех.

Посуда: котёл стандартный, бокал.

Дозировка: бокал (от 200 мл)

Время действия: мгновенно

Срок хранения: 24 часа

Тинктура:

Сварить крепкий кофе со специями, снять с огня, дать постоять, чтобы осадок опустился на дно котла. Выжать сок из плодов алихоции. В бокале смешать чайную ложку змеиного яда, кофе (1 часть) и сок (2 части). Размешивать палочкой, пока яд не растворится. Пить тёплым или прохладным. Хранить в плотно закрытой склянке.

Эффект: если Вам зачем-то срочно нужно разбудить человека под сонным зельем, то это единственный способ.

Перечень ингредиентов общий и что из него можно закупать

Из расчета на 10 человек, которые сварят по 1 зелью.

Вино сухое белое - 1 л

Ягоды ежевики (можно замороженные) - 500 гр

Черный листовый чай - 1 пачка (200гр)

Водка - 1 л

Финики сушеные 400 гр

Сахар леденцовый в крупных кристаллах - 1 пачка

Бasilik сушеный - 1 пачка

Зеленый листовой чай - 1 пачка (200гр)

Бадьян в звездочках - 1 пачка

Донник - 1 пачка

Мята - 2 упаковки сушеной или пучок свежей

Корица - 1 пачка

Ваниль/ванильный сахар - 1 пачка на человека

Мускатный орех - 1 пачка

Вода газированная без добавок - 2 литра

Лимон/лимонный сок - 2 штуки на человека

Мед липовый или цветочный - 200-300 гр

Кофе молотый - 1 пачка

Молоко коровье - 1 литр

Перец черный горошек - 1 пачка

Если Вы стажер колдокрыла можно привезти

Этого Вам хватит на много

имбирь молотый - 1 пачка

белый перец молотый - 1 пачка

листья земляники - сколько найдете

цветы календулы - 1 пачка

листья мелисы - 1 пачка

вазелин - 1 тюбик

скорлупа яиц - сколько найдете

перья - сколько найдете

гранатовый сок - 1 пачка

гвоздика - 1 пачка

Это тоже могут привезти стажеры колдомедики, в расчете на одно зелье:

коньяк - 50 мл

огурец - 1 штука

красное яблоко - 1 штука

Темная магия

Непростительные заклятия

Наиболее распространенным видом Темных Искусств, безусловно, являются три заклятья, известные нам, как Непростительные: Круциатус, Империус и Авада Кедавра. Не требующие в подготовке столь же много времени и усилий, как, скажем, некромантия, они способны значительно облегчить путь к цели использующего их волшебника.

Именовать их Непростительными стали сравнительно недавно по меркам волшебников - только в 1717 году, при первом Министре Магии Улике Гампе.

Как и любая темная магия, они оказывают на волшебника владеющего ими серьезное губительное влияние. Будьте уверены, ничего хорошего оно вам не сулит: медленно, но верно они станут для вас обыденностью, вы будете всё чаще полагаться именно на них в решении, казалось бы, бытовых вопросов. Знатоки говорят, что вам это даже понравится.

>> Знаешь, что такое геометрическая прогрессия и прямо-пропорциональная зависимость? Эти два понятия максимально точно объясняют как именно работает связь между тем, как часто ты применяешь Непростительные и желанием их применять по всё более и более глупым поводам

Незачем просить, когда можно приказать. Незачем убеждать словами, когда можешь причинить неопишемую боль. Незачем терпеть навязчивого собеседника, имея возможность пожелать, чтобы его здесь и сейчас не стало.

Достаточно лишь единожды применить Непростительное заклинание, чтобы стало невозможно удержаться от того, чтобы немедленно запустить ими в того, кто переходит ваши личные границы. Темного волшебника, выведенного из себя не будут волновать ни стоящие рядом авроры, ни зеваки, преграждающие ему путь к цели. И уж точно его не будут волновать последствия.

>> Если твой триггер был нарушен, немедленно примени любое из Непростительных заклинаний, которыми ты владеешь. Если не владеешь ни одним - игнорируй это правило.

Имперус

Полностью подчиняет любого воле наложившего это заклятье волшебника. Находящийся под воздействием Империи будет выполнять любые приказы волшебника, наложившего его, сохраняя при этом все свои привычки и поведение.

Вербальная формула: Империио

Как накладывается: Коснуться волшебной палочкой плеча жертвы и, не отрывая волшебной палочки, отдать приказ, состоящий не более чем из 2-3 предложений, который будет начинаться с “Империио”. Империио считается наложенным, когда палочка убрана от волшебника, на которого его наложили. Озвучивание приказа происходит строго до этого.

Одному и тому же волшебнику нельзя наложить второй Империио на одну и ту же жертву до истечения 2-х часов с момента наложения первого – подсознание жертвы вырабатывает временный иммунитет к воле этого волшебника и, “узнав” её, всегда успешно блокирует попытку вмешательства.

Сколько действует: 1 час, до исполнения приказа или до смерти того, кто наложил его. Также его может снять сам наложивший, в том числе, находясь под действием Империио.

Если на вас накладывают Империио: Действие Империио начинается немедленно с того момента, как палочка коснулась плеча жертвы и был произнесен вербальный

компонент «Империи!». С этого момента жертва не имеет права сопротивляться и обязана выслушать приказ. Вы не помните факта применения к вам этого заклинания.

>> Приказ отдается мысленно, его нельзя подслушать. Зато, если тебе повезет, можно увидеть касание палочкой плеча. Сам процесс проговаривания текста приказа - игровая условность связанная с неумением игроков читать мысли друг друга.

>> Если на тебя наложили второй Империи до того, как закончилось действие или был выполнен приказ предыдущего, и приказ не противоречит предыдущему - выполняй оба приказа с равным приоритетом. То же правило применяется ко всем последующим Империям, которые не противоречат друг другу. Если приказы противоречат друг другу - доиграй сцену и отправляйся на мастерку.

>> Если на тебя наложили Империи, исполняй его по духу, а не по букве - помни, что приказ отдается мысленно, а значит точная формулировка неважна. Ты не можешь побороть его, обойти формулировку или как-то иначе избежать выполнения приказа. Ты не можешь оттягивать его выполнение, если того не требует сам приказ. Ты не можешь специально вести себя подозрительно, если определенное поведение не устанавливает сам приказ. Ты чувствуешь блаженство и легкость от того, что все вопросы отпали сами собой и не нужно ничего решать. Ты по-настоящему хочешь выполнить то, о чем тебя попросил этот замечательный волшебник и приложишь к этому все усилия.

Определить, что человек действует не по своей воле, очень трудно, для этого он должен совершить что-то совершенно не в его характере, и определить это могут только очень хорошо знающие его люди.

>> Хорошо знающие люди - это те, кто действительно близок с ним: лучший друг, близкий родственник, возлюбленный, сосед по комнате, личный учитель и т.д. Под эту категорию не подходят все остальные преподаватели, кузены, однокурсники и тайные воздыхатели. И да, если ты хочешь заметить действие Империи, ты должен очень хорошо представлять, какое именно отличие в поведении натолкнуло тебя на эту мысль.

Что точно **нельзя** заставить сделать Империей:

1. Убить себя. Запрет касается только именно самоубийства “утопись”, “выпей яд”, “не дыши” и так далее. К этому ограничению не относится возможность смерти при исполнении опасного приказа. Даже заведомо очень опасного. Этого избежать жертва не может и радостно полезет добывать яйцо разъяренного дракона к нему в гнездо.
2. Чувствовать или не чувствовать что-либо, изменить отношение к чему-либо, забыть что-либо: помните, что Империи – не Легилименция и не Обливейт.

Однако, можно приказать притвориться влюбленным, вести себя так, словно не помнишь какого-то события или защищать на дебатах определенное мнение.

3. Рассказать что-либо. Империиус всё ещё не легилименция.

>> Если тебе попытались приказать сделать что-то из вышеперечисленного, сообщи темному волшебнику словесный маркер “Нонус прокатус”. После этого ты помнишь факт попытки наложения приказа, а темный волшебник понял, что приказ не сработал - развлекайтесь.

>> Не рулитесь, в случае разногласий в чтении формулировок прав накладывающий.

Круциатус

Заклятие невыносимой боли, обычно применяемое как пытка. Богатая фантазия темных волшебников способна придумать множество способов использования Круциатуса: от выведывания сокрытой информации до банального наслаждения чужими страданиями.

В отличие от Империиуса, пытками можно заставить человека принести, например, Непреложный обет или добровольно раскрыть магически защищенную тайну. Неоспоримым же его преимуществом перед другими способами пыток является то, что Круциатус не оставляет следов.

Люди, единожды испытавшие это заклятье на себе под одной лишь угрозой его применения расскажут все, что вы хотите знать и согласятся на всё что угодно. В этот момент на месте человека остается лишь раненый зверь, чьи мышцы кажется, что одновременно пронзает сотня тысяч острых игл, а кости как будто ломаются под немыслимыми углами. Словно в этом моменте сосредоточена вся боль этого мира.

Однако, для того, чтобы заклинание работало в полную силу, недостаточно просто направить волшебную палочку на жертву и произнести заветное: “Круцио!”, нужно по-настоящему хотеть причинить боль, наслаждаться этим.

>> Если на тебя применяют Круциатус, ты расскажешь что угодно и согласишься на что угодно, лишь бы эта агония прекратилась. Нет, ты не можешь этому сопротивляться. Да, даже если тебя пытали всё детство - привыкнуть к этому нельзя, тебе ничуть не менее больно, чем остальным. Более того, в этом случае ты гораздо лучше прочих знаешь чего ждать и, скорее всего, расколешься еще до применения пытки.

Вербальная формула: Круцио

Как накладывается: Указать на жертву волшебной палочкой и громко выкрикнуть вербальную формулу “Круцио”, находясь от жертвы не более чем в 2-х метрах от

кончика волшебной палочки. Пытающийся может ходить вокруг жертвы, говорить ей что-то – главное не удаляться от нее дальше, чем 2 метра, иначе заклинание перестанет действовать.

Сколько действует: Жертва испытывает боль до тех пор, пока палочка темного волшебника указывает на нее и темный волшебник не произнесет «Фините Круцио» или пока наложивший заклинание не удалится более, чем на 2 метра.

Если на вас накладывается Круциатус: С момента произнесения вербальной формулы “Круцио” жертва начинает биться в агонии от нестерпимой боли, которая пронзает каждый миллиметр ее тела, жертва громко кричит, корчится на земле не в силах сделать что-либо. После того, как пытка завершится, еще 10 минут нельзя самостоятельно перемещаться, кроме как ползком, и применять никакую собственную магию (портключ - можно, волшебную палочку - нельзя).

>> Если на вас в течение 10 минут применили более 10 Круциатусов или один из них длился более 30 секунд отключитесь, дайте остальным игрокам доиграть сцену, оставьте маркер своего тела и отправляйтесь искать ближайшего мастера - он расскажет, что с вами произошло и как дальше быть.

Авада Кедавра

Убивающее заклятие. Представляет собой луч зелёного цвета. После применения жертва мгновенно, без мучений умирает, не получая никаких видимых или идентифицируемых повреждений.

Вербальная формула: Авада Кедавра

Как накладывается: Громко выкрикивая вербальную формулу “Авада Кедавра” направить на жертву волшебную палочку и вспышку, стараясь сделать так, чтобы вспышка и окончание выкрика пришлись на одно время. Если это ваша первая Авада – можно без вспышки. Данное заклятие применяется с расстояния не более 7м.

>> Обрати внимание, что если вас больше двух, необходимо произнести маркер цели по общим правилам боевых взаимодействий

>> Если ты убил кого-то при помощи Авады, сходи на мастерку, расскажи о своей причине истинно желать смерти жертвы и узнай как это событие отразится на твоей психике.

Сколько действует: Моментально. Смерть наступает вместе с зеленой вспышкой или, если её нет, с окончанием выкрика вербальной формулы.

>> Зеленая вспышка не моделирует Аваду - она нужна исключительно для красоты и яркости момента. Несработавшая или сработавшая поздно вспышка, равно как и её отсутствие, не повод не умереть от Авады.

Если на вас накладывают заклятие Авада Кедавра: Если рядом с вами нет укрытия, которое могло бы полностью заслонить вас от заклятия, или вы не успели за это укрытие спрятаться до того как завершена вербальная формула - вам надлежит немедленно упасть и умереть безо всяких мучений. Молча упадите, дайте игрокам доиграть сцену, оставьте маркер своего тела и отправляйтесь на мастерку.

При попадании в неживые объекты также наносит повреждения, вплоть до уничтожения. Не имеет контрзаклинаний. Тем не менее, его нельзя назвать «абсолютно неотразимым». К примеру, если быстро спрятаться за крупный объект (такой как дверь или стена – способный полностью закрыть жертву), они остановят его. Нельзя спрятаться за другого волшебника, но можно закрыть его собой, героически приняв аваду за него. От авады можно увернуться.

Не каждый маг может применить это заклинание, так как оно требует огромной колдовской силы и искреннего желания убить. Любое применение к человеческому существу достаточно для пожизненного заключения в Азкабан.

Триггеры

Как уже упомянуто выше, Темные Искусства всегда оставляют след на волшебнике, которые осмелились пойти их путями. Разумеется, Непростительные заклятия не стали исключением - волшебников, владеющих ими, куда легче вывести из себя, они, зачастую, полагаются на Непростительные даже в мелочах, хоть обычно и делают это с умом, избегая лишних глаз.

Однако, ситуация резко меняется, когда дело доходит до личных границ волшебника, владеющего хотя бы одним из Непростительных - тут он не может удержаться. И чем дальше темный маг идет по этому пути, тем больше чувствительных зон у него появляется.

>> На практике это означает следующее: на каждое непростительное, которым ты владеешь, у тебя должен быть прописан и верифицирован мастером триггер. Если изучены все три - триггеров тоже должно быть три. Если триггер задет – реагируй: немедленно и не оглядываясь на последствия примени к задевшему его любое из Непростительных, сообразно ситуации.

Некромантия

Если и есть в нашем изменчивом мире некая константа, то это Смерть. Маггловские легенды рисуют её старухой с косой, волшебники древности верили, что это дева, безжалостно перерезающая нити судьбы, сплетенные её сестрами. И лишь некроманты стали одними из тех немногих, кто смог слегка приоткрыть завесу тайны.

Некромантия – одно из древнейших из Темных Искусств, первоначально ставившее своей целью общение с душами умерших. В обмен некроманты древности посвящали жизнь служению своей госпоже - Смерти, энергию которой некроманты и по сей день считают пятой стихией наравне с четырьмя основными. Однако знания о том, в чем именно выражалось это служение, на текущий момент историками магии считаются утраченными.

О древних некромантических учениях ходит множество легенд, включающих возможность, так называемого, подлинного воскрешения, породившего множество дошедших до наших дней историй о возвращении людей в мир живых. Доподлинно о существовании такого способа неизвестно, однако, стремление к его поиску было свойственно волшебникам всех времен. Вполне вероятно, что именно на любви и желании вернуть безвременно ушедшего человека и была возвращена эта пугающая наука.

Являясь одной из наиболее пугающих среди Темных Искусств, некромантия, к тому же, еще и невероятно сложна в освоении: помимо зверской самодисциплины, дьявольской предусмотрительности и железной выдержки она требует еще и глубочайших академических познаний. Немало незадачливых учеников единожды оступившись на этом пути уже не смогли вернуться из бездны, поглотившей их. Однако, те немногие, кто прошел по нему до конца, вошли в легенды, обретя истинное могущество и раскрыв законы открытия врат между жизнью и смертью, а некоторые и достигнув бессмертия.

Записи, дошедшие до нас скудны и обрывочны, а главные секреты искусства некроманты передают от учителя к ученику, хранятся в пыльных фолиантах личных библиотек древних семейств, а то и вовсе уносятся с собой в могилу. Несмотря на это, даже исходя из имеющихся сведений можно сделать вывод, что способы обрести бессмертие для некроманта, безусловно, существуют. И способов таких, весьма вероятно, больше одного.

Редко когда волшебнику со стороны удастся постичь тайны некромантии - круг допущенных к этим знаниям лиц ограничен малым числом волшебных родов, передающих их по наследству и лишь изредка обращающих внимание на перспективных волшебников, не относящиеся к этим фамилиям.

>> Как и любая темная магия, некромантия берет с волшебника плату. Выражается она в виде отката. Какого? Кто знает, как именно тебе повезёт. Откат может быть выражен как в физических, так и в ментальных изменениях волшебника. После каждого некромантического действия сходи на мастерку и узнай, что с тобой стало.

Обучение и ступени посвящения

Некромантию принято делить по силе и сложности на две, так называемых, ступени. Нам, как сторонним наблюдателям, не до конца ясно, что именно кроется за этим в мистическом смысле, но в прикладном ясно, что низшая ступень по большей части строится на работе с призраками и простеньким взаимодействием с мертвой плотью, а вот высшая специализируется на поднятии и подчинении нежити.

Как уже было сказано, сложности в обучении некромантии связаны по большей части с нежеланием наставников делиться забытыми и утерянными для остального мира знаниями, а также с фатальностью последствий от невнимательности к деталям и нюансам ритуалов.

Однако, даже волшебник вовсе не имеющий опыта в некромантии может рискнуть испробовать на практике ритуал высшей некромантии, если тот попадет к нему в руки и не исключено, хоть и маловероятно, что ему повезёт.

Проклятия

Нет ничего в мире древнее и губительнее людской ненависти и зависти. Где бы ни ступала нога человека, взрастали и эти чувства, а с ними древнейшее и наиболее разрушительное из Темных Искусств.

В средние века Проклятья были настолько широко распространены, что некоторые их основы известны даже магглам, многие из которых, пусть и не особенно успешно, но всё же пытались с их помощью покончить с врагами. И по сей день во множестве маггловских культур можно наблюдать влияние Проклятий.

Несмотря на ореол тайны, окружающий их, Проклятия, по сути своей линейны и ставят перед собой весьма однозначную задачу: нанести жертве ущерб. Как несложно понять из широты формулировки, ущерб этот может был воплощен весьма разнообразными способами, ограниченными лишь фантазией проклинаящего и его готовностью получить соразмерную отдачу.

>>Если ты вознамерился убить при помощи проклятий, знай: плата будет эквивалентна.

Цена за такую практически ничем не ограниченную магию, как водится, тоже высока: ведьмы и колдуны, ступившие на эту стезю, платят за могущество одиночеством, искаженным восприятием реальности и, в конечном счете, безумием. Так большинство маггловских рассказов о колдунах, поедающих детей или заставляющих молоко во всей деревне скиснуть, основано на реальных волшебниках, чей разум не вынес последствий от использования Проклятий.

Именно из-за неизбежности обратной отдачи волшебники, практикующие Проклятия, обычно держатся от прочих в стороне, избегая построения как дружеских, так и любовных отношений, так как отдача может упасть не только на проклинающего, но и на дорогих ему людей.

>>Если ты провел ритуал Проклятия человека или предмета, иди на мастерку и сообщи об этом. В случае, если у твоего персонажа есть искренне любимые им люди, сообщи их имена тоже.

Как уже было упомянуто, проклясть можно как живое существо, так и предмет. И, несмотря на отличия в технике наложения Проклятия, принцип работы у этих ритуалов одинаков.

На живые существа, в отличие от предметов, проклятия никогда не действуют моментально. Однако, какие-то из них могут развиваться быстрее, а какие-то медленнее. Известная закономерность: чем медленнее действие Проклятия, тем более чудовищны будут последствия.

Предметы же, напротив, проклинаются немедленно и полностью. Притом, слабые проклятия с течением времени ослабевают, а сильные, напротив, продолжают накапливать мощь.

Как снять проклятие с живого существа

Как и сами проклятия, их снятие – отголосок древней магии, возникшей задолго до того, как волшебники научились фокусировать энергию при помощи волшебных палочек. Лишь немногие из ныне живущих владеют этим забытым знанием. Обычно оно удел самоучек из дремучих деревень, знания в которых передаются по наследству и, как правило, в устной традиции.

Сама по себе эта магия для волшебника, знающего, что именно делать, не представляет сложности. Главное затруднение заключается в том, что безопасно сделать это может лишь тот, на кого это Проклятие и было наложено.

Таким образом, если проклятый уже неспособен говорить или двигаться, снятие колдовства становится попросту невозможным и остается лишь ждать страшной участи, нависшей над жертвой.

Истории неизвестно ни одного достоверного случая успешного снятия проклятия не тем, на кого оно было наложено. Если и была когда-то известна формула такой магии, след её затерялся в веках.

Несмотря на это, жертвенные безумцы и смельчаки и по сей день иногда совершают попытки, однако, результаты их действий, обыкновенно в лучшем случае бесполезны, а в худшем и вовсе фатальны для всех участников процесса.

Второй более или менее надежный способ избавиться от проклятия – самому коснуться дна, расколов душу убийством: если волшебник, наложивший проклятие умрёт до того, как само проклятие войдет в полную силу, магия разрушится.

Однако, редко когда удастся в столь ограниченный срок и распознать само проклятие, и найти его автора. Впрочем, близкие жертвы нередко перестраховываются и пробуют этот метод даже тогда, когда всем очевидно, что момент упущен.

Колдомедицина

Правила (открытые)

Колдомедицина - это безусловно светлая магия.

Навыки колдомедицины не являются общедоступными и будут выдаваться персонажам в зависимости от их историй.

Перед началом игрового взаимодействия с пациентом колдомедик тихо задает ему вопрос “что вижу”. Этот вопрос является игротехническим. Раненый описывает свое состояние (физические повреждения и прочие эффекты примененной магии), а не названия заклинаний. После этого колдомедик выбирает, какие лечебные заклинания и зелья применить.

В закрытых правилах по колдомедицине будет более подробно рассказано об этой области магии, представлен перечень лечения последствий различных видов повреждений.

Медицинские заклинания:

Анапнео — прочищает дыхательные пути;

Брахиа́м Эмендо́ — убирает кости из конечности;

Вулнера санентур — залечивает (как бы сшивает) глубокие раны;

Цессим дантисимус — обращение заклинания роста зубов;

Ферула — накладывает шину на сломанную конечность;

Эпискеи — вправляет кости (например нос, пальцы и т. д.).

Колдомедицинские зелья.

Могут научиться стажеры колдомедики. Обучать может колдомедик и преподаватель зелий.

1. Бодроперцовое зелье — противопростудная микстура и резко согревающее зелье. Имеет небольшое побочное действие: из носа и ушей пациента может идти лёгкий дым.

2. Зелье для излечения фурункулов — единственное спасение после хулиганки вызывающей фурункулы.

3. Костерост — лечебное зелье, заставляющее кости вырастать заново. Также используется для сращения переломов.

4. Крововосполняющее зелье — зелье, которое повышает уровень крови у пьющего после потери вследствие ранения или иного поражения.

5. Настойка растопырника — облегчает боль от ран.

6. Тонизирующий глоток мандрагоры — зелье, которое приводит в нормальное состояние тех, кто был дезориентирован.

7. Противоожоговая мазь — волшебная мазь, способная вылечивать разной степени ожоги.

Смерть на игре

Что делать, если Вы умерли?

- Не расстраиваться. Это всего лишь ещё одно приключение. Повяжите на лоб белую ленту и отправляйтесь на мастерку. Там с вами поговорят, нальют чая или успокоительных капель.

- Никому не рассказывайте, как Вы умерли до конца игры. Вы не помните обстоятельств своей смерти и конкретных событий, которые к ней привели.
- Если Вас убил другой персонаж, Вы можете пойти в “приход”* и поиграть с этим человеком в “голоса в голове”. При этом Вы не можете рассказывать другим о том, что было в голове другого персонажа, это не Ваши воспоминания.
- Если у вас осталось незаконченное дело, расскажите об этом на мастерке, если причина серьезная, по согласованию с мастером вы можете стать призраком и попытаться его завершить. Без помощи живых тут, увы не обойтись. Призрак не может взаимодействовать с материальными предметами.
- Если Вы пошли в какой-то данж в одиночестве и погибли там, оставьте на месте смерти маркер своего тела (мантию и листочек с описанием, чтобы другие могли обнаружить Ваше тело - обгоревшее, обглоданное и т.д.).

*Приход - После убийства волшебника волшебником, высвобождается огромное количество нерастратченного жизненного потенциала. Мысли жертвы, ее эмоции и переживания обрушиваются на мозг убийцы. Его накрывает с головой «Болезнь Помутнения». Чужие чувства, подсознание, мысли, память, стремления смешиваются с его, и убийца выпадает в бредовое состояние. В таком виде он находится 1 час.

Если Вы убили.

- Подойдите к любому из мастеров и сообщите о содеянном.
- Будьте готовы что у Вас будет “приход”. Приходить к Вам играть в “голоса в голове” или нет, решает Ваша жертва. Даже если жертва не пришла, Вы всё равно 1 час находитесь в состоянии прихода (или тихо и мирно скрываетесь где-то или отыгрываете голоса в голове самостоятельно). Потому что если ты отнял время у другого, то платишь за это своим. Мастера будут следить за выполнением этого правила.
- Если Вы не своими руками убили человека, а столкнули его в дьявольские силки, в объятия к упырю - “приход” всё равно Ваш.

Если умер Ваш друг.

- И вышел призраком, значит у него осталось незавершенное дело. Помогите товарищу разобраться с тем, что его держит. Возможно, он погиб от взорвавшегося котла во время эксперимента и у него есть шанс вернуться, но для этого необходимо удачно завершить эксперимент.
- Если призрак есть, а тела нет, постарайтесь узнать, что призрак помнит и попробуйте отыскать тело. Может оно до сих пор лежит на опушке запретного леса. Главное отправляйтесь туда не в одиночестве иначе рискуете оказаться вторым телом лежащим рядом. Хотя, если в этом и есть цель, то запрещать Вам это никто не будет. В любом случае заявите ближайшему мастеру о своем намерении идти искать тело.

Нежные взаимодействия

Напоминаем! Время действия - середина 19 века и к тому же мы в школе!
Секс это не повседневная обыденность. Это нечто запретное, пугающее и не повсеместное.

Мы, в первую очередь, ратуем за красивые истории. Первую любовь, страдания что родители объявили о помолвке не с возлюбленным/возлюбленной, а вот с тем бесячим однокурсником/однокурсницей.

Если у кого-то из персонажей так сложится, что без отыгрыша секса никак не обойтись то мы предлагаем вам два варианта.

1. Договоритесь о допустимом для Вас взаимодействии и уединитесь минимум на 10 минут. Что вы там будете делать дело ваше, но тот кто вас может застукать, должен понять что перед ним что-то интимное.

2. Модель которую мы предлагаем использовать опирается на то, что у школьников это первый опыт и он просто обязан быть шумным и нелепым.

Поэтому данное взаимодействие выглядит следующим образом:

два человека остаются наедине, достают выданный мастерами воздушный шарик и надувают его на брудершавт, в конце процесса шарики необходимо лопнуть.

Да, это смешно и странно. Но вспомните свой первый опыт. Помножьте это на неосведомлённость и получите что-то подобное.

Если Вы играли в данную модель с шариками, то подойдите к мастеру пополнить запас сил, то есть за новым шариком.

Если Ваш персонаж девушка, то не важно по какой модели Вы играли, обязательно обратитесь к мастеру!