

О том, как устроены ттх

Существует **базовый набор чар**, которым владеют все волшебники на момент начала игры: Щит Протега (чары Импедемента и Силенцио), Щит Деффендо (чары Инкарцерио и Экспеллиармус) и пр бытовые чары (см Спеллбук).

Студенты начинают игру с **2 свободными слотами** специализаций, которые смогут «заполнить» в процессе обучения.

Взрослые волшебники, закончившие Хогвартс, имеют **4 слота специализаций**, которые прописаны в заявке. Возможны сюжетно обоснованные исключения, но их будут единицы.

Прочие чары, которые не входят в базовую и боевую магию, также прописаны в заявках.

Для студентов важной частью нашей игры является выбор пути и становление взрослым, поэтому не стоит ожидать, что все студенты Слизерина на старте владеют темной магией, а все студенты Гриффиндора тайно обучились боевой магии – изучайте на игре :)

Подробное описание эффектов всех чар смотрите в спеллбуке.

 Боевая магия	 Ментальная магия	 Зельеварение	 Артефактология	 Колдомедицина
Группа чар, щит <u>Скутум</u> – 1 слот	Легиллиментия – 1ый слот 1 уровень – 2ой слот 2 уровень	– 1ый слот 1 уровень	– 1ый слот 1 уровень	– 1ый слот 1 уровень
Группа чар, щит <u>Энервейт</u> – 1 слот	Окклюментия – 1ый слот 1 уровень – 2ой слот 2 уровень	– 2ой слот 2 уровень	– 2ой слот 2 уровень	– 2ой слот 2 уровень
Группа чар, щит <u>Перпетум</u> – 1 слот	Обливейт – 1ый слот 1 уровень – 2ой слот 2 уровень	– 3ий слот 3 уровень		

Правила по жизненной силе

Каждый волшебник имеет внутренний ресурс, который расходуется на некоторые виды взаимодействий с миром. Измеряется в эргах, отыгрывается расположенными рядом, с внутренней стороны мантии, булавками соответствующего цвета. По умолчанию нельзя узнать цвет эргов другого волшебника, для этого существует специальное зелье.

Обычно у волшебника их три (по одному синему, зеленому и красному). И последний – это жизнь самого волшебника, он **не имеет цвета и маркера**.

Расходятся:

В цикл (1 раз в день в 17.00) тратится 1 эрг на поддержание магической жизнедеятельности.

- Ритуалы: успешность ритуала зависит от правильного соотношения определенных потраченных эргов к запросу (подробнее в правилах по ритуалистике и текстах ритуалов)
- Замыкание круга в ритуале – 1 эрг
- Колдомедиками и некромедиками для лечения и поддержания жизни (подробнее в правилах по медицине)
- Ментальная магия 1 применение – 1 эрг
- Экзорцио 1 применение – 1 эрг
- Деструкцио 1 применение – 1 эрг
- Диссендиум 1 применение – 1 эрг (базовая стоимость)
- Протега Терра Морталис 1 применение – 1 эрг
- Патронус 1 применение – 1 эрг
- Имперо 1 применение – 1 эрг
- Круцио 1 применение – 1 эрг (базовая стоимость)
- Авада Кедавра 1 применение – 2 эрга (базовая стоимость)
- Уворот от летящей чары – 2 эрга
- Уворот от летящей чары для студентов – 1 эрг

Если волшебник **лишается трех** (всех моделируемых) эргов, он обезмажен до момента, пока не восстановит полностью все эрги. Четвертый (твой последний) эрг можно потерять только в ритуале или от воздействия дементора, вампира или змеи (однако умереть можно и другими способами).

Обезмаженный волшебник может использовать артефакты, употреблять зелья, быть участником ритуала (вложить на старте он, правда, сможет 0 эргов), ходить через портал и получать на себя эффекты чар (как обычный волшебник). Не может использовать любую магию и уклонения.

Восстановление эргов

Каждый эрг восстанавливается своим способом:

Еда (зелёная булавка) Порция еды – 1 эрг

Алкоголь (синяя булавка) Стакан алкоголя – 1 эрг

Речь идет только о еде/алкоголе, приобретенных в кабаке, или о еде, добытой на кухне Хогwartса (к ним будет прилагаться «эрг»). Нельзя схомячить две тарелки/стакана, ну в смысле можно, но еще один эрг подряд это не восстановит.

Ненависть/Ярость (красная булавка) Озвученное в подробностях другому персонажу эмоциональное состояние ненависти/ярости по отношению к увиденному своими глазами на игре, а не выдуманному эпизоду или действию. Для восстановления эрга вы должны не менее 30 секунд описывать произошедшее другому персонажу. При этом вы оба должны находиться вне боя (вокруг вас никто не применяет боевые чары и вы сами их не применяете).

У маглорожденных волшебников вместо одного из эргов – белый. Возможны и другие случаи наличия белого эрга. Он универсален – им можно заменить любой из цветов и восстановить любым из способов.

1 раз в 3 часа, применив чару Круцио, вы можете восстановить белый эрг (если он у вас, конечно, был).

Боевые взаимодействия

Задача данных правил – обеспечить интересное взаимодействие персонажей с разными ТТХ, при этом максимально упростив модельную часть. Главное правило: будьте уважительны друг к другу. Помните, что рулежка не имеет отношения к событиям игры и портит ее. *Не будьте мудаками!*

Все персонажи обладают разным набором чар, в зависимости от выбранной специализации и выученных заклинаний.

В бою можно:

- Атаковать любыми доступными персонажу чарами, кроме чар отмеченных в Спелбуке тэгом #небоевое (империо, ментальная магия), использовать бладжеры и бомбы-шутихи
- Защищаться
 - при помощи соответствующего щита
 - использовать универсальный щит Репульсо
 - использовать Протега Терра Морталис
 - увернуться от летящей в вас в бою чары с помощью способности «Уклонение»
 - Можно закрыть собой товарища от летящей в него чары и поставить щит, если вы им владеете, или принять удар на себя. Если вы уклонитесь, чара прилетит, куда летела)
 - Можно аппарировать, использовать порт-ключ или активировать портал
 - Можно использовать чару Финита Инкантатем для снятия эффектов чар
 - Можно использовать чару Мобиликорпус для перемещения раненых (персонаж не может сопротивляться). Можно прикрыться им от летящей в вас атакующей чары (для этого тело необходимо держать между вами и атакующим). После попадания чары, тело незамедлительно падает на землю, действие мобиликорпуса заканчивается, но вы можете поднять его повторно. Прикрываться трупами невозможно.
 - Можно использовать чару Эргус
 - Можно использовать артефакты и зелья
 - Забрать волшебную палочку, которая была выбита чарой Экспеллиармус, или у поверженного противника, который не может сопротивляться и, в том числе, тут же использовать её, *но без дополнительной траты эргов только для постановки щитов. Вы можете применять все доступные вам чары, но теперь их стоимость возрастает на 1 эрг (например, Редукто для вас станет 1 эрг, а Патронус – 2 эрга).*

В бою нельзя:

- Физически взаимодействовать с другими персонажами (толкать, удерживать)

- Пытаться выхватывать волшебную палочку (или что-либо еще) у способного к сопротивлению противника
- Использовать чары помеченные тэгом #небоевое
- Восстанавливать эрги по общим правилам (едой, алкоголем и «ненавистью/яростью»)
- Взаимодействовать с предметами мебели (передвигать, пытаться закрыть и силой удерживать двери и т.д.), но можно за них прятаться
- Использовать холодное оружие (LARP)
- Симулировать эффекты попадания чар, если они на самом деле не прошли. Если чара в вас не прошла (сработал артефакт/зелье, вы должны явно дать понять об этом противнику, сказав **Нонус Прокатус**)

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, антуражен и, в случае атакующих заклинаний, обязательно заканчиваться указанием палочкой на цель.

Накладывать чары на себя – нельзя.

- **Дистанция.** В бою нельзя умышленно сближаться с человеком вплотную (будьте аккуратны друг к другу). Максимальное расстояние между противниками должно быть не больше примерно 10 шагов на момент начала каста. Минимальная дистанция для всех заклинаний, в которых не указано обратного – более 1 метра.
- **Видимость.** Атакующий должен видеть хотя бы одну часть тела противника. Если возможных целей атаки несколько или жертва вас не видит, то к заклинанию надо добавить словесный **маркер-указатель**, однозначно определяющий цель атаки («Кудрявый мальчик», «Девочка в шляпе», «Гарри»). 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 сомнений на тему того: «успел скрыться или не успел» – прав атакующий. **Нельзя прятаться за предметами, если в вас уже летит чара (в этом случае используйте уклонение за эрги или ставьте щит).**

- Если одновременно несколько игроков кастуют в вас заклинания так, что их голоса перекрывают друг друга – ни одно из них не срабатывает. *Единственное исключение – Авада Кедавра.*
- Эффекты последовательно попавших заклинаний накладываются друг на друга. Но, если вы атакуете уже пораженного заклинанием противника (особенно Круцио), убедитесь, что он вас услышал.

Правило ТРЕХ секунд атаки: Скастовав атакующее заклинание, отсчитайте про себя ТРИ секунды (рекомендуем считать 801-802-803). Только после этого вы можете кастовать новое атакующее заклинание.

- Исключение: Вы можете прервать счет в случае атаки в вас и, успешно поставив щит (в том числе **РепУльсо** или **выйдя из Протега Терра Морталис**), вы можете, не возобновляя счет, тут же контратаковать.

Правило ТРЕХ секунд защиты: Если в вас кастуют атакующее заклинание, вы в течение ТРЕХ 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 деретесь **один на один**, то в случае, когда в вас уже скастовали чару, вы должны начать защиту (постановка щита или уклонения), не совершая атакующих действий. Либо вы можете атаковать в ответ и принять эффект чары (исключение – наличие на вас артефакта или эффекта зелья, защищающего от этого эффекта).

Если вы деретесь сразу с **несколькими противниками**, то, поставив щит от чары, вы можете немедленно контратаковать, даже если в вас уже кинули другую чару (главное – успеть защититься за 3 секунды).

Уклонение

Уклонением считается прыжок, падение или иное заметное движение в сторону. При этом необходимо громко произнести маркер «Уклонение» (или «Уклоняюсь» или «Уворот»). Пока вы не закончили движение уклонения, но не дольше 3 секунд, ни одно боевое заклинание в вас не попадает. Стоимость такого действия – **2 эрга**. Студенты могут использовать остаточную стихийную магию, которая дает возможность уклониться от любой чары за **1 эрг**.

Нельзя уклоняться от чар, которыми запрещено пользоваться в бою (тэг #небоевое — ментальное магия, империи, эфусии). Можно уклониться от всех чар, рядом с которыми стоит тег #уворот.

Холодное оружие

Вне боя волшебника можно убить любым холодным оружием (LARP). Для этого необходимо минуту наносить не сопротивляющемуся персонажу повреждения (аккуратно, не травмируя игрока), после чего наступает постэффект Сектумсемпры. Через 15 минут, если ему не будет оказана помощь, он умрет.

Бладжер

Представляет собой мягкий мяч средних размеров, который мы покажем на параде.

Только персонажи, **являющиеся игроками в квиддич** (отмечено в заявке), могут:

- без последствий взять бладжер **рукой/руками**, чтобы перенести его или кинуть в противника с не менее 2х метров на момент броска (с меньшей дистанции попадание не имеет эффекта)
- поймать руками летящий бладжер (если отбил, то наступает эффект Редукто)
- выбить дверь, запертую на колопортус, попав по ней бладжером
- наравне со всеми получить эффект, если вы не поймали бладжер рукой, а он вас задел
- если вы хотите выпустить из рук бладжер, его нужно **привязать**, иначе он может улететь :)

Если вы несете бладжер и в вас кидают чару Экспелиармус с маркером «бладжер», вы не можете от нее защититься и незамедлительно кидаете бладжер в того, кто скастовал чару.

Все остальные при любом соприкосновении с бладжером (в том числе: отскоки от стен и других персонажей, случайные касания лежащего бладжера и пр) моментально получают эффект **Редукто**.

Количество бладжеров ограничено, ищите на игре.

Бомбы-Шутихи

Бывают двух типов:

1. Применяются только в помещении. Эффект круцио на всех, кто в нем находится. Можно защититься с помощью Протега Терра Морталис.
2. Используя на 30 секунд превращается в синий туман, который виден, неуязвим и может проходить сквозь запертые двери. Нельзя применять в бою.

Спеллбук

Тег #уворот означает, что от этого заклинания можно увернуться, использовать щит Репульсо или Протега Терра Морталис.

Общеизвестные чары, которыми владеют все волшебники

Щит ПротЕго

Защищает от чар Импедимента и Силенцио. Так же может использоваться как фронтальный щит: пока вы держите палочку перед собой, инфери не может нанести вам рану со стороны щита.

ИмпедимЕнта #уворот

Сбивает с ног, не можете подняться 3 минуты. Можете ползти, не используя ног (они вас не слушаются). Колдовать и активировать артефакты не мешает.

СилЕнцио #уворот

Вы онемели на 3 минуты.

Щит ДефЕндо

Защищает от чар Инкарцero и Экспелиармус. Так же может использоваться как фронтальный щит: пока вы держите палочку перед собой, инфери не может нанести вам рану со стороны щита.

ИнкАрцero #уворот

Ваши руки приотнаты к телу, ноги связаны: колдовать и ходить не можете. Можете перемещаться прыжками. Действует 3 минуты.

ЭкспеллиАрмус #уворот

Выбивает палочку из рук противника в случайном направлении, палочка отлетает минимум на 3 метра.

С маркером «бладжер» выбивает его из рук несущего. Отбить чару в этот момент невозможно, вы должны кинуть бладжер в того, кто скастовал чару.

АппарЕйт

Позволяет аппарировать.

ЛЮмос/нокс

Зажигает/тушит свет на конце палочки.

МобиликОрпус

Перемещает предметы и волшебников, которые не могут сопротивляться (касаетесь палочкой и переносите). При попадании в тело любой чары, оно незамедлительно падает на землю, а действие Мобиликорпуса заканчивается.

РепАро

Позволяет починить неволшебные предметы (например, дверь, взорванную Редукто)

Для поддержания волшебности пространства, вы можете использовать другие бытовые чары. Они **не несут никакой функциональности**, а просто делают мир лучше – например, чара Орхидеус и пр.

Боевые чары, доступные волшебникам со специализацией «Боевая Магия» (1 группа – 1 слот специализации)

1 группа: Щит ЭнервЕйт

Защищает от чар Ступефай и Конфундус.

СтупефАй #уворот

Вы теряете сознание на 3 минуты. По окончании срока действия чары наступает постэффект: вы не можете творить волшебство, ходить, стоять без опоры. Можете сидеть, говорить (очень невнятно), медленно ползать, пока вас не вылечат.

КонфУндус #уворот

Вы теряете ориентацию в пространстве, можете колдовать только в случайную сторону 3 минуты. По окончании срока действия чары наступает постэффект: вы не можете творить волшебство, ходить, стоять без опоры. Можете сидеть, говорить (очень невнятно), медленно ползать, пока вас не вылечат.

2 группа: Щит СкУтум

Защищает от чар Инсендио и Редукто.

ИнсЕндио #уворот

В вас попадает огненный шар: вы падаете на землю и пытаетесь рефлекторно через боль сбить пламя 3 минуты. По окончании срока действия чары наступает постэффект: вы не можете творить волшебство, ходить, стоять без опоры. Можете сидеть, говорить (очень невнятно), медленно ползать. Если не оказана помощь в течение **15 минут**, наступает смерть.

РедУкто #уворот

Заклинание взрыва. Вас откидывает назад на несколько метров. При этом вы получаете множественные ушибы и переломы, теряете сознание на 3 минуты. По окончании срока действия чары наступает постэффект: вы не можете творить волшебство, ходить, стоять без опоры. Можете сидеть, говорить (очень невнятно), медленно ползать, пока вас не вылечат.

Заклинание разрушает двери и другие не волшебные предметы. Если вы взорвали дверь, оставьте ее открытой и **приклейте стикер** с надписью «Редукто».

3 группа: Щит ПерпЕтум

Защищает от чар Сектумсемпра и Петрификус Тоталус.

СектумсЕмпра #уворот

На вас появляется десяток глубоких порезов, вы теряете сознание от болевого шока на 3 минуты. По окончании срока действия чары наступает постэффект: вы не можете творить волшебство, ходить, стоять без опоры. Можете сидеть, говорить (очень невнятно), медленно ползать. Если не оказана помощь в течение **15 минут**, наступает смерть.

Может разрезать веревки от Инкарцерио.

ПетрИфикус тотАлус #уворот

Вы окаменели на 3 минуты. Вы замираете в той позе, в которой вас настигло заклинание. Двигаться, разговаривать и колдовать вы не можете. Но всё слышите и видите. На вас не действуют никакие другие чары, кроме Авада Кедавра. Время действия наложенных до этого чар приостанавливается (до окончания эффекта). По окончании срока действия чары наступает постэффект: вы не можете творить волшебство, ходить, стоять без опоры. Можете сидеть, говорить (очень невнятно), медленно ползать, пока вас не вылечат.

Щиты Энервейт, Скutum и Перпетум:

- отбивают общедоступные чары: Инкарцерио, Силенцио, Импедимента и Экспеллиармус
- если вы удерживаете фронтально один из этих щитов, то никто (волшебник, инфери и упырь и прочие) не могут к вам приблизиться со стороны щита ближе чем 1,1 метр.

- пока вы удерживаете фронтальный щит чары этой боевой группы и общедоступные чары в вас не проходят

Прочие чары

ИмпЕрио

#темное #небоевое

Полное подчинение воли.

Дистанция –1 метр.

Стоимость применения – 1 эрг.

Приказ отдается до тех пор, пока палочка указывает на цель, но не более 30 секунд (иначе контакт прерывается и приказ не отдан). Во время наложения заклинания оба мага не могут двигаться. Жертва не может двигаться еще 3 секунды после окончания наложения заклинания, не помнит факта наложения.

Время действия Империи: 15 минут

Волшебник может одновременно наложить только 1 Империю, следующий – только после того, как будет выполнен приказ/закончится время действия предыдущего.

Империю не может заставить вас совершить самоубийство, но может заставить вас убить.

Нельзя приказать сделать то, что физически невыполнимо (персонаж не умеет или заведомо недостаточно времени).

Нельзя приказать сварить зелье, если персонаж этого не умеет.

Нельзя приказать убить кого-то, если у реципиента нет возможности убивать (нет убивающих заклинаний или артефактов/ядов, а вы ему их не дали).

Нельзя приказать империи отвечать правду, потому что в процессе наложения вы заменяете волю реципиента своей, а вам эта правда неизвестна.

Нельзя повлиять империей на эмоции, убеждения и мысли человека.

Нельзя с помощью империи заставить чему-то научиться.

Если к вам применили империю на перечисленные выше запрещенные действия, говорите Нонус Прокатус и действуете, как считаете нужным.

На одном человеке одновременно может находиться несколько Империи. Если их формулировки противоречат друг другу, действует последний приказ.

Обнаружить действие Империи на мага невозможно, но можно обратить внимание на необычное поведение волшебника, если таковое будет.

Существуют способы защититься.

КрУцио #уворот

#темное

Дистанция – 1 метр. Базовая стоимость применения – 1 эрг.

Нестерпимая боль накрывает вас, каждое нервное окончание горит, терпеть это невозможно, разве что вы уже мертвы. Вы падаете и не можете подняться, говорить не можете, только кричать, если не можете уже и кричать, то хрипите, стоните и прочее. Время действия – пока кастующий не прекратит его. До этого момента он полностью упивается вашей болью и не может делать ничего другого - только говорить и ходить (но не дальше 1 метра и продолжая указывать палочкой на вас). После того, как контакт прерван, вы еще 3 секунды продолжаете «болеть», после чего можете подняться, но еще 3 минуты можете использовать только общедоступные чары и темную магию.

Если на вас применено 3 или более круцио в течение 3 минут, наступает **постэффе́кт**: вы теряете по 1 эргу в 15 минут (кроме последнего – жизнь), пока вас не вылечат.

Пробуждает от колдомедицинской чары Морфеус.

1 раз в 3 часа, применив чару круцио, вы можете восстановить себе белый эрг (если он у вас, конечно, есть).

АвАда КедАвра #уворот

#темное

Базовая стоимость применения – 2 эрга.

Хм, кажется вы умерли.. или подождите не кажется. Мгновенная смерть — полежите отдохните. Дайте поиграть с вашим телом тем кому это необходимо, после чего идите на мастерку.

МорсмОрдре

#темное

Выпускает из палочки Темную Метку.

ПротЕго ТЕРра МортАлис

#темное

Стоимость применения – 1 эрг.

Щит Темного Лорда. Позволяет ему или его меточному слуге защититься от **любой**, летящей в него чары.

Моментом активации щита является произнесение словесного маркера, после чего использовавший его волшебник незамедлительно поджигает бенгальский огонь и, пока он горит, он неуязвим для любых взаимодействий, неузнаваем (вы видите только свет огня) и может перемещаться сквозь любые препятствия, в т.ч. магически закрытые двери. По окончании действия щита (огонек потух) волшебник доступен для взаимодействия. Если волшебник убрал руку с зажженным бенгальским огнем за спину – он вышел из ПТМ (игротехническая условность) и также доступен для взаимодействий. Если вы используете ПТМ как простой щит (не перемещаетесь и не собираетесь в нем находиться дольше 3 секунд), то бенгальский огонь можно не зажигать.

КламОрис

Позволяет проводить энергию, необходимую для ритуала.

ЭкзОрцио #уворот

Стоимость применения – 1 эрг.

Результаты некромантии и другие темные сущности – рассыпаются.

Волшебники получают кратковременный эффект круцио (5 секунд) и лишаются возможности использовать темную магию на 15 минут.

ФлЕксио #уворот

Обезмаживает противника на 3 минуты. Обезмаженный волшебник может использовать артефакты, употреблять зелья, быть участником ритуала, ходить через портал и получать на себя эффекты чар (как обычный волшебник). Не может использовать любую магию.

Эргус

Дает возможность передать свой эрг другому волшебнику.

ЭфУссио

#темное #небоевое

1 раз в час позволяет отнять 1 произвольный эрг у другого волшебника.

РепУльсо

Стоимость применения – 1 эрг.

Универсальный щит. Универсальный щит. Перенаправляет летящее в вас заклятие (любое, с тегом #уворот, даже Аваду) в любого в радиусе около 10 шагов, на кого направите. При перенаправлении необходимо соблюдать следующую формулировку: «РепУльсо» <название заклинания> <маркер цели>»

КоллопОртус

Запирает дверь волшебным замком (с двух сторон вешает стикер с надписью «Коллопортус»)

АлохомОра

Отпирает волшебные замки. **Запирать двери на пожизненные замки во время игры категорически запрещено!**

ДиссЕндиум

Стоимость применения – 1 эрг.

Время действия – 5 сек, не сходя с места

Позволяет обнаруживать и проходить сквозь тайные ходы.

ПатрОнус

Стоимость применения – 1 эрг.

Действует с расстояния от 2 до 3 метров.

Отталкивает дементора в направлении, куда указывает патронус (свет фонаря). Длительность эффекта – не более 30 секунд.

ДестрУкцио

Разрушает любой щит, включая Протега Терра Морталис. Так же может разрушить 1 из гоблинских замков, висящих на двери. Стоимость применения — 1 эрг.

Чара зельеваров – СакрамЕнтум (изучается вместе со слотом зельеварения)

Позволяет завершить варку зелья.

Чара артефактологов – РевЕлио (изучается вместе со слотом артефактологии)

Позволяет определить волшебность предмета и понять его свойства.

Ментальные чары

Легилименция - #небоевое Позволяет получить честные ответы на 3 вопроса

Обливейт - #небоевое Стирает из памяти 5/15 минут

Окклюменция - #небоевое Ментальный щит

Подробности действия чар смотрите в правилах по ментальной магии.

Колдомедицинские чары

ФинИта ИнкантАтем

Позволяет снять чару из специализации «Боевая Магия» или базовую чару до окончания срока ее действия (наступления постэффекта) одним из 2 способов:

1 – произнести заклинание и 10 секунд держать палочку, прикоснувшись к волшебнику, которому необходима помощь

2 – моментально, потратив на это 1 эрг (с расстояния 1 метр).

Старосты могут использовать данную чару, но только вторым способом.

МОрфеус #уворот

Магический сон на 3 минуты. Возможно применение вне боя для лечения пациента в качестве обезболивающего. В иных ситуациях может применяться за 1 эрг (с расстояния 1 метр).

КурАцио

Делает пациента восприимчивым к действию лечебных зелий.

	1 группа	2 группа	3 группа	4 группа	5 группа
Боевые	Импедимента	Инкарцерио	Ступефай	Инсендио	Сектумсемпра
	Силенцио	Экспеллиармус	Конфундус	Редукто	Петрификус Тоталус
Щит	ПротЕго	ДеффЕндо	ЭнервЕйт	СкУтум	ПерпЕтум

Правила по перемещениям

Общая часть

При использовании тайных проходов и при быстрых перемещениях (аппарация, портключ, портал) для того, чтобы добраться из начальной точки в конечную, *скрестите руки над головой и перемещайтесь быстрым шагом или бегом*. В этот момент персонаж никаких игровых действий вокруг не видит и не слышит, никак не контактирует с окружающим миром. Во время **любых** перемещений время магического воздействия, оказанного на вас (чары, зелья и т.п.) **учитывается**.

За человеком со скрещенными над головой руками **нельзя** идти «по жизни» и следить, куда он направляется.

Аппарация

Аппарировать можно на любое расстояние, в том числе – в локации за киперкой. Но чтобы волшебник мог аппарировать в какое-то место, необходимо, чтобы он бывал там раньше и помнил об этом. Аппарация **доступна всем**. Но помните, что на территории Школы Хогвартс (как и в нее или из нее) аппарировать нельзя (конечно же, бывают исключения).

Для сотворения заклинания волшебник должен **держат в руках волшебную палочку**.

Порядок действий при аппарации:

- 1) совершается жест волшебной палочкой
- 2) вслух громко произносится заклинание «Аппарейт» и место назначения (это игровой маркер, его все слышат, и он должен содержать **общеизвестное** название локации). Например, «Аппарейт к сломанной сосне рядом с Малфой Менором» – можно, а «Аппарейт к точке встречи» – нельзя.

- 3) медленно отсчитать 3 секунды (рекомендуем отсчитывать 801-802-803)

- 4) произвести громкий хлопок аппарации: взорвать хлопушку/хлопнуть в ладоши/любым другим образом

Нельзя начать аппарацию, если в вас уже летит какое-то заклинание.

До хлопка аппарации волшебник подчиняется любым воздействиям. Он может или ответить на них (но тем самым прервать аппарацию, ее придется начинать заново), или закончить перемещение, но на выходе получить пропущенный эффект. После хлопка волшебник без промедления отправляется в место назначения самым коротким путем.

В месте назначения производится хлопок аппарации еще раз, после этого волшебник произносит словесный маркер «Дизаппарейт», появляется в этом месте (действие вне-игры заканчивается), после чего медленно отсчитать 3 секунды (рекомендуем отсчитывать 801-802-803) – в это время он не может совершать никаких действий.

Каждый волшебник может аппарировать вместе с собой **одно существо** (живое или мертвое), но волшебника **только при его согласии или невозможности сопротивляться**.

Для этого перед хлопком аппаратуру волшебник берет под руку другого. Выход из аппарации происходит одновременно и в этом случае оба участника аппарации в течение 3 секунд не могут совершать никаких действий. Аппарация большого количества существ невозможна.

Портключ

Портключ – это одноразовый артефакт, на который наложены специальные чары перемещения. Он позволяет перемещаться на любые расстояния. Для того, чтобы получить портключ, вам необходимо найти **артефакт-заготовку** и обратиться к опытному артефактологу.

Использовать портключ может кто угодно, волшебная палочка для этого не нужна. Портключ может быть использован в Школе Хогвартс.

Портключ активируется при прикосновении к голому участку кожи, после чего произносится словесный маркер (не заклинание!) «**pOrtus**». *Бросаться портключом нельзя*.

После случайной или намеренной активации портключа, вы «вскрываете портключ» и узнаете о конечной точке вашего перемещения, скрещиваете руки над головой и без промедления отправляетесь в место назначения самым коротким путем.

Появление в месте назначения происходит в момент, когда вы дошли до точки и незамедлительно опустили руки. После чего медленно отсчитайте три секунды (рекомендуем отсчитывать 801-802-803) – в это время вы не можете совершать никаких действий.

Портключ может переносить как одного, так и нескольких людей. Единственное условие – все участники процесса должны одновременно дотронуться до него, после чего кто-то один громко произносит «**Portus**».

Портал

Портал позволяет перемещать на любые расстояния. Чтобы активировать портал нужна волшебная палочка, чтобы войти в уже активированный – нет.

Вход в портал:

- осуществляется, пока активна точка входа в портал

- добровольно: подойти на 3 метра к точке входа, скрестить руки над головой и отправить к точке выхода самым коротким путем

— принудительно: в оглушенном или обездвиженном состоянии вас могут принести к точке входа (расстояние 3 метра). Тогда вы скрещиваете руки над головой и отправляетесь к точке выхода. На ней вы появляетесь в том состоянии, в котором вас доставили к точке входа.

В точке выхода активируется вторая часть портала (маркер которой должен там находиться), и все выходят. Они доступны для взаимодействия и действий сразу, как выходят (без задержки в 3 секунды).

Все, кто успел войти в портал, выходят из него автоматически.

По аналогичным правилам при помощи порталов может осуществляться перемещение любых существ.

Особые локации

На игре будут локации, **обнесенные киперкой**. Попасть в них могут только те, кто знают, как. Видеть или как-либо взаимодействовать с тем, что находится внутри огороженной области, не находясь в ней, нельзя.

На игре будут **«тайные проходы»**. Открыть такой проход можно только чарой Диссендиум. Войти в него может тот, кто его открыл, и все, кто за него держатся в момент использования чары. Перемещение по ним возможно между точками с одинаковыми символами (например, войдя в точке 1, вы обязаны выйти из другой точки с маркировкой 1). Если вы не знаете, где находится конечная точка, отправляйтесь на мастерку.

Правила по ментальной магии

Любое применение ментальной способности (вне зависимости от результата) тратит **1 эрг**. Использование ментальной магии **невозможно в бою**. Действует с расстояния не более **1 метра**.

Все ментальные чары имеют **2 уровня силы**: Обычный и Максима. В зависимости от количества слотов, доступных для специализации, можно выбрать изучение новой ментальной чары или поднять уровень уже известной. Другими словами, 1 слот специализации дает один уровень выбранной ментальной чары.

Легилименция

Легилименция – это проникновение в мозг волшебника с целью выяснения какой-либо информации. С ее помощью нельзя отдать приказ (для этого существует Империиус). Нельзя применять на самого себя.

С помощью легилименции нельзя узнать статус крови волшебника.

Легилименция применяется только при зрительном контакте. Один сеанс длится не более 5 минут и прерывается, если легилимент отвлекся, например, на внешние раздражители. Если реципиент не защищен от воздействия, он **не запоминает** факт применения к нему легилименции и должен отвечать максимально честно, не играя словами. *Чаще всего вы понимаете, какого рода информацию хочет услышать легилимент, подыграйте ему.*

Сеанс легилименции:

1. Легилимент производит вторжение в мозг реципиента: палочка направляется в лицо реципиента, произносится формула «Легилименс»
2. Легилимент задает вопрос любой длины, который может включать описание ситуации, если это необходимо, и однократно «моргает» фонариком, направленным на реципиента (желательно не в глаза)
3. Реципиент честно и развернуто отвечает на вопрос. Но если полный ответ на вопрос подразумевает перечисление сходных фактов – отвечающий имеет право выбрать из них **один** любой, не упоминая об остальных. Таких вспышек-вопросов может быть не более **3 за один сеанс**. Вопросы не должны повторяться. Например, вопрос: какими ритуалами ты владеешь. При знании ритуала А, Б и В, реципиент отвечает А. Если хочется продолжать спрашивать, придется видоизменять вопрос: «Какими ритуалами, кроме А, ты владеешь»

Обливейт

Заклятье забвения. Нельзя применять на самого себя.

Если реципиент не защитился, то после наложения он находится **1 минуту в бессознательном состоянии** и не помнит факта применения к нему заклинания.

Обливейт стирает последние **5 минут** из памяти реципиента.

Обливейт максима стирает последние **15 минут**.

Окклюменция

Соппротивление Легилименции и Обливейту. Может применяться или нет по желанию.

Если уровень легилимента **выше**, чем уровень примененной окклюменции, то атака проходит по общим правилам.

Если уровень легилимента и уровень примененной окклюменции **равны**, то атака не прошла (оба потратили по эргу).

Если уровень легилимента **ниже**, чем уровень примененной окклюменции, то защищающийся может соврать на поставленные вопросы (при этом он снимает эрг после окончания взаимодействия, легилимент НЕ понимает, что ему соврали).

Уровень окклюменции блокирует соответствующий и ниже уровень Обливейта.

При встрече (в простом разговоре) с Лордом Волдемортом только владеющий окклюменцией может не сообщать ему всю интересующую его информацию, а окклюмент, владеющий максимой, может лгать.

Наведённые воспоминания

При помощи легилименции можно создать у волшебника «ложные» воспоминания. Это допустимо только на отсутствующий в памяти промежуток времени (стерт с помощью Обливейта или потерян в результате отправки в Омут памяти).

Создание наведенных воспоминаний является частью сеанса легилименции. Обнаружив «пустое место», легилимент может вместо вопроса сделать утверждение (развернутое предложение) и подкрепить его вспышкой фонарика.

Легилимент может (если не знает) потратить 1 вопрос на выяснение, есть ли в принципе у реципиента выжженные участки памяти. После этого он тратит следующий вопрос на выяснение, что он помнит до и после этого момента. Далее он может работать с этим участком памяти.

Окклюмент может блокировать атаки аналогично обычному сеансу легилименции.

По окончании сеанса реципиент будет воспринимать незаблокированные воспоминания как свои собственные.

Вспышек-вопросов и вспышек-утверждений в сумме может быть не более 3 за один сеанс.

Омут Памяти

Очень редкий артефакт, созданный для работы с памятью. Омут памяти – это стационарная конструкция, переносить его нельзя.

Мысль, помещенная в Омут, забывается. Если вы посмотрели чужое воспоминание из Омута памяти, вы воспринимаете его как сторонний наблюдатель. Если вы посмотрели свое воспоминание, оно возвращается в вашу память (но и в Омуте памяти остается).

Механика работы с Омутom памяти крайне проста и доступна любому волшебнику:

1. совершите необходимые манипуляции с устройством (вы поймете, какие)
2. коснитесь палочкой виска
3. максимально подробно и эмоционально расскажите то, что вы хотите поместить в Омут (запишите видеофайл)
4. завершите манипуляции с устройством

Отныне вы забыли все, что рассказали Омуту памяти, но помните, что вы в нем что-то оставили.

Если к вам в руки попала **колба с воспоминаниями**, то просмотреть ее вы можете только с помощью Омута памяти.

Правила по артефактологии

Артефакты будут помечены наклейкой – это неигровой маркер, но все волшебники чувствуют магию, которая исходит от предмета, поэтому понимают, что он является артефактом. Однако, какими именно свойствами обладает этот предмет, могут понять **только артефактологи, используя спец чару Ревелио**.

Артефакт при переходе от одного владельца к другому теряет свои свойства до тех пор, пока артефактолог не расскажет лично вам (владельцу артефакта) о его свойствах.

Артефактолог **1го уровня**, изучив артефакт (посветив на него уф-фонариком), может сформировать общее представление о его свойствах.

Артефактолог **2го уровня** точно понимает, что за предмет и какие у него свойства.

О том, какие артефакты существуют в мире, знают артефактологи (информацию выдадим в конверте).

Правила по ритуалистике

1. На каждом ритуале обязательно должен присутствовать мастер (кроме лечения некромедициной и поглощения эргов в Накопитель).

2. Для того, чтобы проводить ритуал необходимо владеть чарой **Кламорис**, которая позволяет проводить энергию (перераспределять эрги), и знать этот ритуал (иметь привязанный к вам текст). Тексты будут доступны на игре, ритуалисты получают известные им на старте ритуалы в конвертах.
3. Чтобы **изучить** неизвестный ритуал на игре, нужно добыть его текст и сразу же **написать на нем свое имя** (только ритуалист, имя которого написано на ритуале, может проводить его). Имя может быть написано только одно и его нельзя заменить. Текст ритуала непобираемый, единственное исключение – библиотека.
4. Новый ритуал придумать на игре невозможно.
5. В ритуале может участвовать любое количество людей, если в тексте не указано обратного.
6. Модельная задача проведения ритуала состоит в том, чтобы набрать определенное количество эргов (указанное в тексте ритуала) одного или нескольких цветов (зависит от сложности ритуала), взятых у участников ритуала
7. Процесс ритуала с модельной стороны выглядит следующим образом:
 - Началом ритуала считает момент, когда ритуалист замкнул **круг** (неважно, из чего вы его сделаете, но круг должен быть). Замыкание круга всегда стоит 1 эрг.
 - После использования чары Кламорис, все участники ритуала, включая ритуалиста, скидывают все имеющиеся эрги в мешок или иной, не позволяющий увидеть, что внутри, сосуд (с этого момента до окончания ритуала все обезмажены, если нет особых пунктов в ритуале)
 - Произносятся манифестации ритуала и выполняются ритуальные действия
 - Для оплаты ритуала ритуалист вслепую вытаскивает из мешка по одному эргу до тех пор, пока не будет набрано нужное количество соответствующих задаче эргов. Вытащенные эрги **неподходящих цветов** считаются «потраченными», но не идут в зачет ритуала. Вытащенный **белый эрг** всегда идет в зачет ритуалу.

Пример: ритуал требует 3 синих. Вы вытаскиваете два синих и следующим красным, в зачет ритуалу идут два синих, тащите дальше.

 - Если необходимое количество эргов не набрано, а в сосуде ничего не осталось, то «ритуал» начинает забирать в случайном порядке четвертый/последний эрг – жизнь волшебника (решается случайным образом отслеживающим мастером)
 - В случае успешной оплаты, в рамках завершения ритуала, ритуалист поочередно раздает оставшиеся эрги участникам ритуала: по одному по кругу до тех пор, пока мешок не опустеет. В случае, если у волшебника уже есть эрг такого цвета, он пропускает свою очередь. Белый эрг может быть возвращен только тому, у кого есть способность носить белые эрги.
 - Ритуалист разрывает круг, ритуал завершен.
8. До завершения ритуала никто из участников никаким способом не может пополнять эрги.
9. Покинуть ритуал (ритуальный круг) до его завершения участники могут только за счет четвертого эрга (умерев)
10. Прервать ритуал извне можно, но последствия за свой счет :)

Правила по зельеварению

Зельеварение моделируется смешиванием необходимых для его изготовления ингредиентов в сосуде для зелий. Все ингредиенты **промаркированы** и завозятся мастерами (тем, у кого они есть на старте, мы их выдадим на регистрации).

Для того, чтобы варить зелье, необходимо владеть чарой **Сакраментум**, которую изучают те, кто выбрал своей специализацией зельеварение. Сосуды для зелий, моделируются пластиковыми пробирками. Это подбираемый предмет многоразового использования. **Если у вас нет пробирки, вы не можете сварить зелье.**

Зельеварам выдадим тинктурники, но помните, что вы можете варить **только зелья не выше своего уровня**. На сосуд, в котором находится уже готовое зелье, необходимо наклеить маркер с его названием и кратким эффектом.

Большую часть зелий нельзя подмешивать в напитки и еду.

Если вы **подливаете зелье**, то ваша задача сделать так, чтобы выпивший узнал о том, что он выпил (вы можете обратиться с этой просьбой к свободному игротехнику или сказать сами). Зелье считается выпитым, когда вы поднесли сосуд с его содержимым ко рту (глотать эту дрянь не обязательно :))

Название зелья	Эффект	Длительность	Подливать
1 уровень			
Правдивая ложь	Позволяет соврать на 2 вопроса под легиллименцией 1 уровня. От применения нескольких порций эффект не суммируется	До чары	Нет
Вспомнить все	Восстанавливает воспоминание, затертое Обливейтом 1 уровня, если оно было стерто не более 15 минут назад	Сразу	Нет
Каменная кожа	Дает защиту от 1 применения чары Сектумсемпра	До чары	Нет
Антииллюзин	Дает защиту от 1 применения чары Конфундус	До чары	Нет
Лабиринт Мнемозины	Дает защиту от 1 применения чары Обливейт 1 уровня	До чары	Нет
Даббл Трабл	Порция делится пополам и пьется вдвоем. Выпившие не могут отходить друг от друга больше, чем на 2 метра. Если не можете решить, по чьим делам идти – кидайте монетку, выигравший 10 минут ведет второго, куда хочет	1 час	Нет
Колдомедицинские зелья, применять на пациента могут только колдомедики 2 уровня			
Гипсус	Зелье для лечения постэффекта от чары Редукто	Сразу	Нет
Пантенолум	Зелье для лечения постэффекта от чары Инсендио	Сразу	Нет
Глицинус	Зелье для лечения постэффекта от чары Конфундус	Сразу	Нет
Скипидарус	Зелье для лечения постэффекта от чары Петрификус Тоталус	Сразу	Нет
Аспиринус	Зелье для лечения постэффекта от чары Ступефай	Сразу	Нет
Йодум	Зелье для лечения постэффекта от чары Сектумсемпра	Сразу	Нет
Кодеинум	Зелье для лечения постэффекта от применения 3 круциатусов	Сразу	Нет
2 уровень			
Приворотное зелье	Вызывает «настоящую любовь» к тому, на кого приготовлено зелье	1 час	Да
Кровь Саламандры	Сильнодействующий яд. У вас возникает резкая боль в животе. Вы падаете, и вас неукротимо рвет. Последующие 15 минут напоминают ад, в завершении которых вас ожидает мучительная смерть. Двигаться, говорить или колдовать вы не в состоянии.	15 минут, далее наступает смерть	Да
Жидкий империус	Действие аналогично заклятью Империи. Текст приказа пишется зельеваром при приготовлении зелья.	15 минут	Да
Зелье кровавого заблуждения	Временно придает вид обезображенного ранами мертвеца. При этом, если в тело прилетает любая чара, действие зелья заканчивается и начинается эффект чары.	30 минут	Нет
Ложная правда	Позволяет соврать на 5 вопросов под Веритасерумом. От применения нескольких порций эффект не суммируется.	До зелья	Нет
Булавочное зелье	Позволяет восстановить 1 любой эрг (в т.ч. в бою)	Сразу	Нет
Скользкие мысли	Позволяет соврать на 2 вопроса под легиллименцией 1 или 2 уровня. От применения нескольких порций эффект не суммируется.	До чары	Нет
3 уровень			
Аконит	Позволяет оборотню в волчьей форме контролировать свои действия. Зелье может быть употреблено только в течение 3 часов после того, как было приготовлено.	1 час	Нет
Окулус	Позволяет увидеть цвета всех эргов выпившего (даже тех, которые сейчас потрачены).	3 мин	Нет
Яд василиска	Вызывает у отравленного сильнейшую боль, пузырение кожного покрова и смерть в течение часа. Отравленного может вылечить только некромедик.	1 час	Да
Веритасерум	Заставляет правдиво отвечать да/нет на заданные вопросы. Нельзя задавать вопросы, связанные со статусом крови.	10 вопросов	Да
Глоток надежды	На 1 час волшебник получает возможность пользоваться всей боевой магией, но по истечении этого срока он становится сквибом.	Не ясно	Нет
Честный Джонни	Блокирует возможность применять магию	Не ясно	Нет

Спиды	Наркотик. Дает возможность не тратить эрги на уклонения.	1 мин	Нет
Эйфорийка	Наркотик. Ваше сознание затуманено, вам весело, вас радует все вокруг (Защита от легиллименции 1 и 2 уровня)	1 час	Нет
Паранойка	Наркотик. Вы неуязвимы для действия Империи.	1 час	Нет

Правила по колдомедицине

Колдомедик 1 уровня

Владеет заклинанием **Финита Инкантатем**, которое позволяет снять боевую чару из специализация «Боевая Магия» или базовую чару до окончания срока ее действия (наступление постэффекта) одним из 2 способов:

1 – произнести заклинание и 10 секунд держать палочку, прикоснувшись к волшебнику, которому необходима помощь

2 – моментально, потратив на это 1 эрг (с расстояния 1 метр).

Колдомедик 2 уровня

Может лечить **постэффекты** после применения боевых чар и круциатуса с помощью применения соответствующего зелья и чары **Курацио**, которая делает пациента восприимчивым к действию лечебных зелий.

Владеет заклинанием **Морфеус** – магический сон на 3 минуты. Возможно применение вне боя для лечения пациента в качестве обезболивающего. В иных ситуациях может применяться за 1 эрг (с расстояния 1 метр).

Отравление ядом Кровь Саламандры – снимается чарой Курацио.

Раны от когтей – имеют эффект Сектумсемпры и лечатся как постэффект соответствующей чары.

Раны, нанесенные холодным оружием — имеют эффект Сектумсемпры и лечатся как постэффект соответствующей чары.

Излечение от наркотической зависимости: нужно дать пациенту одновременно 2 порции того наркотика, от которого у него зависимость, и зелье Аспиринус.

Колдомедик **любого уровня** может потратить свой эрг/и для увеличения времени до смерти пациента, чтобы, например, найти зелье или успеть вылечить нескольких. 1 эрг продлевает жизнь на 15 минут.

Правила по обучению

Студенты проходят обучение (занимают **слоты** и изучают **прочие чары**) одним из следующих способов:

1. На уроках
2. В частном порядке **только у преподавателей** Хогвартса, если это знание требует занять слот или это изучение ритуала. Вне уроков преподаватели обучают только **лучших** студентов, которые выбираются по успехам The Game или своих личных учеников
3. **Прочим** чарам, которые не занимают слоты, можно научиться у любого **взрослого** волшебника, который ими владеет.

Взрослые волшебники могут учить друг друга при наличии свободных слотов и прочим чарам.

При частном обучении учитель всегда тратит **2 эрга**.

Процесс – на отыгрыш участников.

Авада Кедавра изучается по особым правилам.

Экзорцио, Репульсо, Деструкцио, Протега Терра Морталис, Морсмордре, Диссендиум, Эргус, Эфуссио и Флексио обретаются не при помощи обучения.

О факте обучения/получения просим в кратчайшие сроки сообщить мастеру, чтобы он занес новый навык в ваш паспорт.

Правила по монстрикам

Дементор

Дистанция атаки: 2 метра

Эффект: невозможность применять магию, кроме Авада Кедавра и Круцио; потеря 1 эрга раз в 3 минуты (кроме последнего)

Защита: **Патронус** с расстояния от 2 до 3х метров отталкивает дементора в направлении, куда указывает свет фонаря, но не более 30 секунд. **Круцио**, сделанный в волшебника, на расстоянии не более 2 метров от дементора, изгоняет его.

Уничтожение: Авада Кедавра, Экзорцио

Способности: Поглощает чары (кроме Авады и Экзорцио)

Поцелуй дементора: держит за плечи, вырваться нельзя (паралич), потеря 1 эрга в 3 минуты (вплоть до последнего)

Скорость передвижения: шаг.

Инфери

Поднятый мертвец. Может напоминать кого-то из ваших погибших знакомых.

Дистанция атаки: 1 метр

Эффект: попадание «когтей» (моделируется резиновым мячиком на резинке) наносит раны, аналогичные **Сектумсемпре**.

Скорость передвижения: шаг

Защита: любой удерживаемый фронтально щит, поставленный до удара

Уничтожение: Авада Кедавра, Экзорцио, Инсендио, Редукто, попадание бладжера.

После уничтожения с некоторой вероятностью можно добыть мертвую кровь.

Упырь

Изуродованный мертвец (маска).

Дистанция атаки: 1 метр

Эффект: попадание «когтей» (моделируется резиновым мячиком на резинке) наносит раны, аналогичные **Сектумсемпре**.

Скорость передвижения: любая.

Способности: Может вышибать запертые двери. Может 3 раза уклониться от чар.

Защита: удерживаемый фронтально щит Скуттум, Энервейт или Перпетум, поставленный до удара

Уничтожение: Авада Кедавра, Экзорцио, Инсендио, Редукто, попадание бладжера.

Безликий

Мертвец в черной маске, управляемый оператором.

Дистанция атаки: до 10 шагов

Атака: чары

Скорость передвижения: любая

Уничтожение: попадание любой чары из специализации боевая магия, Авада Кедавра, Экзорцио, попадание бладжера.

Вампир

Визуально ничем не отличается от волшебника.

Способности: может положить руку на плечо и отдать приказ (словесный маркер – «Империи»), аналогичный стандартному Империи (на 15 минут).

Попадание «когтей» (моделируется мячиком на резинке) наносит раны, аналогичные **Сектумсемпре**.

Может превращаться в туман (он виден, но не доступен для взаимодействия – маркируется горящими синими диодами).

Не может войти в дом без приглашения.

Укус вампира: держит за плечи, вырваться нельзя (паралич), потеря 1 эрга в 1 минуту (вплоть до последнего). Результат – обескровленное тело со следами укусов.

Защита: удерживаемый фронтально щит Скуттум, Энервейт или Перпетум, поставленный до удара

Скорость передвижения: любая

Уничтожение: Авада Кедавра, Экзорцио

Оборотень

Превращается в волка в полнолуние (**каждая ночь в 2:00 на 1 час**). Фенрир может превращаться в волка и обратно, когда захочет.

Способности: Попадание «когтей» (моделируется мячиком на резинке) наносит раны, аналогичные **Сектумсемпре**. Может 3 раза уклониться.

Укус: держит за плечи, вырваться нельзя (паралич), сообщает вам, что вы укушены. Моментального превращения не происходит. Выдает вам конверт с дальнейшими инструкциями, действуйте в соответствии с ними.

Защита от атаки: удерживаемый фронтально щит Скуттум, Энервейт или Перпетум, поставленный до атаки Экзорцио перекидывает обратно в волшебника.

Скорость передвижения: любая

Уничтожение: неизвестно

Голем

Каменная статуя, выполняющая команды хозяина.

Атака: Удар (моделируется резиновым мячиком на резинке) оказывает эффект, аналогичный Редукто.

Защита от атаки: удерживаемый фронтально щит Скуттум, Энервейт или Перпетум, поставленный до атаки

Скорость передвижения: Шаг

Уничтожение: Деструкцию, попадание блаждера

Змея

Дистанция атаки: 1 метр

Эффект: укусы змеи (моделируется резиновым мячиком на резинке) оказывает эффект, аналогичный

Петрификус Тоталус. Змея атакует всегда неожиданно и вы не знаете, откуда. Может появиться рядом с вами.

Способности: Может **сожрать**: держит за плечи, вырваться нельзя (паралич), потеря 1 эрга в 1 минуту (вплоть до последнего). Результат – вы умерли, тела не осталось :)

Скорость передвижения: любая.

Защита: удерживаемый фронтально щит Скуттум, Энервейт или Перпетум, поставленный до удара.

Уничтожение: неизвестно

Лорд Волдеморт

Атака – чары

Уничтожение: неизвестно

Спасение: невозможно

Особые способности: бесчисленны

Особый статус: самый опасный волшебник всех времён

Уровень ментальной магии: **выше вашего**

Особое воздействие:

При встрече с Лордом Волдемортом только владеющий окклюменцией может не сообщать ему всю интересующую Темного Лорда информацию, а окклюмент, владеющий максимой, может лгать.

Правила по смерти и приходам

На нашей игре умереть (как, впрочем и выжить) можно самыми разнообразными способами:

- Авада Кедавра
- Постэффект чар Инсендио и Сектумсемпра
- Лишиться последнего эрга (тот, который не моделируется булавкой, а является жизнью волшебника) в ритуале

- Яды (кровь саламандры, яд василиска)
- Воздействие артефакта
- Холодное оружие
- Постэффекты взаимодействия с нежитью
- Остаться в «приходе» в одиночестве дольше, чем на 10 минут

Если вы умерли, оставайтесь на месте в течение 10 минут. Если вас не нашли, то скрестите руки над головой и отправляйтесь на мастерку.

Для тех, кто нашел тело и хочет совершить с ним какие-либо действия, постарайтесь делать это как можно быстрее, ибо через 10 минут ваша игрушка уйдет на мастерку, если ей станет скучно :)

Если вы понимаете, что вы только что совершили убийство волшебника, вас незамедлительно накрывает эффект «**эйфории**» – стойкое повышенное настроение, сопровождающееся отсутствием чувства страха, самосохранения, вас радует все – даже то, что раньше вызывало отвращение, вы как будто «под кайфом». В это время вы **не восприимчивы** к легилименции симпла и максима.

Длительность эффекта индивидуальна (вам сообщат, когда он закончится, в среднем около часа).

После окончания «эйфории» вас накрывает **«откатом»**. Вы чувствуете себя как при тяжелом похмелье: болит голова, помутненное сознание, вас почти ничего не радует, кроме общества других людей. Вас накрывает потенциалом убитого волшебника – вы пытаетесь жить за двоих.

Если вы останетесь один дольше, чем на 10 минут, вы скорее всего умрете. Время эффекта в общем случае – 1 час.

Волшебники называют это состояние **«приходом»** – слабо изученная область магии. Понятно, что что-то вроде остатков сознания подселяется в разум к убийце. В результате этого волшебник ведет себя не очень типично, хотя уверяет, что ничего странного не происходит.

Выход **второй ролью** возможен. *Возьмите с собой запасную мантию (если есть) или какие-нибудь другие элементы костюма, которые наметнут окружающим, что вы играете другого персонажа.*

Правила по карточкам

Некоторые модели представлены карточками – например, The Game Слизерина и преподавателей. Эти карточки находятся вне игры и доступны для взаимодействия только её обладателю: отобрать или прочесть такую карточку нельзя. Если студент обращается за помощью к студенту Хаффлпафа, то он показывает ему свою карточку.

На некоторых предметах могут быть написаны эффекты чар – если вы взяли предмет в руку, то как только вы прочитали бумажку, эффект тут же на вас срабатывает.

Пивз говорит

В разных местах по полигону будут появляться карточки формата A7. Эти карточки могут поднимать только студенты Рейвенкло и Рита Скиттер, остальные их видят, но не могут взять/перевернуть/прочитать. Исключение — студенты Хаффлпафа, они могут взять карточку, но не могут ее прочесть. С обратной стороны карточки есть скрытый текст, этот текст и есть сплетни, которые распространяет школьный полтергейст Пивз. Эти сплетни часть The Game студентов Рейвенкло, поэтому вы можете подсказывать (или нет) им, где сплетничает Пивз.

Кабинет Зельеварения

В кабинете Зельеварения могут храниться зелья и ингредиенты для них. В кабинете играет легкая музыка и иногда, в случайные моменты времени (от 20 до 180 секунд), озвучиваются эффекты, которые с вами происходят. Защититься щитами от них нельзя – только защитные артефакты могут вам помочь. Как только вы услышали озвученный эффект, вы немедленно отыгрываете его, даже если вы находились на пороге и смотрели только одним глазком. За время до озвучивания эффекта вы можете обыскивать помещение во всех промаркированных светодиодами местах. Выносить ничего, кроме пакетиков с ингроей или колбочек с зельями, нельзя. Выйдя из кабинета после обнаружения зелья или ингры, вы должны прочесть прикрепленный к нему стикер, и немедленно отыграть эффект, или, если вам повезло и на стикере пусто, идти дальше по своим делам. На вход в кабинет зельеварения вы тратите **1 эрг**. Вы не можете его посещать чаще, чем 1 раз в 3 часа.

Библиотека

В Библиотеке вы можете найти различные тексты, в том числе тексты ритуалов. **Входить в библиотеку могут только студенты и завхоз.**

Проход в библиотеку стоит **3 Эрга**. Если вы вошли внутрь, вы **оставляете дверь открытой**. У входа вы найдете 4 стартовых нити, вы должны выбрать, вдоль которой из них вы пойдете (необходимо держаться за нить и ни в коем случае ее не отпускать). В процессе пути вы будете наткаться на разветвления вашего пути, к какому именно знанию из нужной вам области в итоге приведет нить, вы не знаете. У некоторых нитей могут быть условия, только соответствуя которым вы можете вдоль нее пойти.

Одновременно в библиотеке может находиться только **один** человек, исключением является завхоз. Он может входить в библиотеку даже, когда там кто-то есть, не тратя на это эргов, но и вынести свиток не может. Свиток, к которому вас привела нить, вы должны сначала вынести из библиотеки и только тогда открыть. Нельзя взять два свитка за один заход. Если вы вынесли свиток с текстом ритуала, то считается что вы или кто-либо другой могут его выучить (написать на нем свое имя) за 1 эрг.

Призраки факультетов

У каждого факультета есть свой призрак, который курирует их The Game. Когда вы докладываете ему о выполнении ваших заданий, вы не можете врать.

Призраки неуязвимы для любых магических взаимодействий, но ими нельзя прикрываться.

Правила Хогвартса

Опубликованы декреты Амбридж, которые действуют на момент начала игры. В процессе игры они могут пополняться и вывешиваться на стенах Хогвартса.

Это не правила игры, так что следовать им или нет – ваше дело :)

Помещения факультетов

Для того, чтобы попасть в комнату любого факультета, необходимо знать пароль, который устанавливают **Декан вместе с двумя старостами факультета**. Если вы считаете, что знаете пароль (вам сообщили/вы подслушали), проверьте правильность ваших данных в конверте на двери. В случае несовпадения паролей, вы не можете войти (мы надеемся, что все будут играть честно и забудут пароль, который был написан в конверте).

Двери факультетов **не могут** быть уничтожены чарой Редукто или вскрыты Алохоморой. **Могут** быть пройдены с помощью особого артефакта, чары Деструкцио, во время действия Протега Терра Морталис, портключом или порталом, ведущим во внутрь.

Традиционная игра с Завхозом школы

Студенты могут нарисовать символ своего факультета в специально отведенном месте на дверях в кабинеты и помещения факультетов. Символ на двери может быть только один, поэтому, когда вы рисуете свой, вы стираете предыдущий. Подделывать знаки других нельзя.

В 23:00 и в 03:00 завхоз проходит по школе и подсчитывает и отмечает посчитанные, какой из факультетов победил, и следующие 3 часа не замечает студентов этого факультета, бродящих по коридорам, если они, конечно, не совершают агрессивных действий. Это не магия, а социальная игра и чтимая всеми традиция.

Баллы

Баллы со студентов может снимать весь педсостав, инспекционная дружина и старосты. При этом старосты не могут снимать баллы друг с друга и с инспекционной дружины. Нельзя снять за 1 проступок больше **3 баллов**. Нельзя снять баллы за один и тот же проступок несколько раз. Баллы снимаются за нарушение правил школы (декретов Амбридж) и за неуспеваемость на уроках.

Начислять баллы может только педсостав. Баллы начисляются за все, что сочтется нужным. Начисляется **не более 5 баллов** за 1 раз. Нельзя начислить баллы за одну и ту же заслугу несколько раз. Директор может уточнять, за что были начислены баллы и отменять начисление, если посчитает это неприемлемым.

Студент, которому были начислены/сняты баллы обязан доложить об этом своему **старосте**.

Старосты факультетов **до обеда и до 21:00** должны передать информацию о баллах старосте школы, а он в свою очередь – директору.

Директор объявляет на обеде и вывешивает флаг лидирующего факультета в Большом зале (вечером просто вывешивает флаг и приказ о том, какие он поправки получает).

Лидирующий факультет всегда имеет право на послабление Декрета №9, который запрещает студентам применять магию вне уроков. Возможны и другие бонусы, которые объявит директор.

На старте игры лидирует **Рейвенкло**.

Кубок школы не вручается.

Правила по обыскам и задержаниям

Игровые вещи (артефакты, зелья, палочки, тексты и пр) можно или носить при себе, или прятать в игровых зданиях, но так, чтобы вещь можно было обнаружить, не перемещая другие предметы. **Запрещено** прятать любые предметы в помещениях факультетов, где висит скоринговая доска.

Обыск по обоюдной договоренности может производиться или по жизни, или по игре (путем вопросов, на которые нельзя соврать – например, что у тебя в левом ботинке?).

Если вас похитили и оставили одного более, чем на **15 минут**, вы можете «сбежать» – скрестите руки над головой, отойдите на небольшое расстояние и появитесь в пространстве игры.

Некромантия

Дорогие опытные некроманты и их ученики! Всем известно, что обычный волшебник не может контролировать более одного представителя загробного мира одновременно. Как только он поднимает второго, первый незамедлительно перестает выполнять приказы. Так же вы не сможете поднять армию нежити, т.к. ресурс кладбища ограничен.

Некромедицина

Для лечения некромедициной используется специальное существо – **кадавр**, он сшит из частей различных животных (мягких игрушек). Он может поглощать постэффекты боевых чар, для этого некромедик должен выполнить известные ему манипуляции. Также у него есть еще некоторые свойства, о которых вам сообщит некромедик, если вы с ним столкнетесь. Кадавр неотчуждаем.

Редкие ингредиенты

1. Кровь Саламандры
2. Пепел сожженного заживо волшебника
3. Кровь Единорога
4. Опиум
5. Зуб фестрала
6. Яд василиска
7. Шерсть акромантула
8. Слезы русалки
9. Мертвая кровь
10. Чешуя дракона

Наркотики

Наркотики – зелья, которые при применении дают эффект на ограниченное время, но после наступает откат, вплоть до следующего применения. Вызывают привыкание с первого употребления. Излечиться от зависимости можно у колдомедиков 2 уровня.

Спиды – 1 минуту дают возможность не тратить эрги на уклонения. После окончания эффекта вы вообще не можете уворачиваться от чар, вплоть до употребления следующей дозы спидов.

Эйфорийка – 1 час ваше сознание затуманено, вам весело, вас радует все вокруг (Защита от легилименции первого и второго уровня). После окончания эффекта вас все вокруг огорчает и хочется принять новую дозу.

Паранойка – 1 час вы неуязвимы для действия Империиуса. После окончания эффекта вас накрывает паранойя, вы не хотите подпускать к себе людей ближе 1 метра.

Прочие условности

На игре присутствуют пространства, эффекты и методы взаимодействия, не описанные напрямую в правилах. Если вы столкнулись с чем-то, что вызвало у вас сомнения, дождитесь конца эпизода, отыграйте заявленный/описанный эффект и обратитесь к ближайшему мастеру.

Правила по сексу

Каждый волшебник носит на одежде некоторое количество английских булавок (не эрговых). Процесс секса: поиск булавок на партнере, а уж куда вы их спрячете – сугубо на ваше усмотрение))) Изнасилования и беременности не моделируются.

Правила по волшебным палочкам

1. Каждый игрок привозит на игру 1 волшебную палочку
2. Нельзя выхватывать палочку «по жизни», чтобы ее забрать нужно использовать чару Экспеллиармус или Империио или иным способом заставить отдать палочку. Также ее можно забрать у противника, который не может сопротивляться или у трупа :) Можно забрать палочку, которая лежит без присмотра (не соприкасается с волшебником).

У волшебника может быть одновременно сколько угодно волшебных палочек, но все они, кроме его собственной или приобретенной взамен утерянной у Олливандера, могут быть использованы по общим правилам для постановки щитов. Вы можете применять все доступные вам чары, но теперь их стоимость возрастает на **1 эрг** (например, Редукто для вас станет 1 эрг, а Патронус – 2 эрга).

3. Перелом волшебной палочки моделируется заклеиванием посередине скотчем/изолентой/тряпкой – чем под руку подвернется. Далее кастовать этой палочкой нельзя. Олливандер может ее починить.

Экономика

Деньги на игре отсутствуют. Все рыночные отношения складываются на договоренностях, кроме кабака. Если вы в обмен на какую-то игровую ценность (артефакт, ингредиент, зелье) пообещали услугу, она **обязательна** к исполнению.

Кабак

На игре присутствует кабак, это единственное место, где можно восстановить эрг алкоголя (эрг еды здесь тоже можно восстановить). Так как денег на игре нет, хозяин/работник кабака принимают оплату историями (**о событиях на игре**). Оценивается история на их усмотрение, но им вряд ли будет интересно дважды слушать одну и ту же историю или узнавать, что вы с утра выпили кофе :) Можно брать еду и алкоголь на вынос.

Клеймо

Знак, разработанный Волдемортом, который ставится на щеку магглорожденного волшебника, накладывая на него определенные ограничения (знает тот, кто получил клеймо).

Может быть снято несколькими способами.

Чего нет на игре

- Нижнего и Верхнего мира
- Трансфигурации
- Травологии (только ингредиенты)
- Магических животных (только мертвые и ингредиенты)
- Нерушимых обетов
- Рукопашки и использования холодного оружия в боевых ситуациях
- Создания новых ритуалов и артефактов
- Анимации
- Обратного зелья

Правила по маркерам

Руки, скрещенные над головой

Вне игры, персонажа нет в этом месте, с ним нельзя взаимодействовать, он не видит и не слышит, что происходит вокруг

Громкий хлопок в ладоши и словесный маркер «Аппарейт»

Перемещение аппарацией

Зона, обтянутая киперкой

Локация, в которую могут попасть только те, кто знает, как. Вы не видите и не слышите, что в ней происходит

Белый стикер на предмете

Артефакт

Полумаска (не обязательно надета)

Игротехник в мастерской позиции, к нему можно обратиться по любому вопросу (например, отследить ритуал)

Полная маска

Если надета, то персонажа никак нельзя узнать. Если не надета – артефакт (внутри маркер артефакта)

Стикер с надписью «Коллопортус»

Дверь заперта, должен висеть с обеих сторон двери. Открыть можно с помощью чары Алохомора или Редукто

Палочка, перемотанная изолентой/пластырем по центру

Палочка сломана, ею нельзя пользоваться

Резиновый мячик на резинке

Моделирует нападение монстров, неотчуждаем

Мягкий разноцветный мяч

Бладжер

Лист бумаги с маркером артефакта

Не запечатанный степлером – заготовка под портключ, запечатанный – портключ

Словесный маркер Нонус Прокатус

Чара не прошла (вследствие артефакта, зелья или по иным причинам)

Кусок кожи с маркером артефакта

Часть портала

Синий диод

Вампир (или волшебник, применивший шутиху) находится в тумане, он виден как облако, неуязвим

Бенгальский огонь

Зажженный в руках – волшебник активировал щит Протега Терра Морталис, он неуязвим, виден как темный призрачный силуэт (если не видели процесс применения, то не можете определить, кто это).

Воткнутые в землю (не менее 2 шт) – точка входа/выхода из портала.

В незажженном виде – неигровой предмет, неотчуждаем.

Булавки разных цветов

Эрги. Видны только в ритуале или вследствие применения зелья Окулус. Случайно заметить нельзя

Галстук

Маркер возраста – студент

Железная головоломка

Гоблинский замок, не открывается Редукто и Алохоморой, взламывается вручную или Деструкцио

Небольшие куски органзы и диоды на одежде

Призрак

Человек под зонтом

Человек в мантии-невидимке, вы его не видите, пока он не выдаст себя громкими звуками

Очищенные хлопушки

Шутихи

Белая лента на голове

Фотограф

Неигровые вещи должны лежать в пожизневом рюкзаке/чемодане и быть убраны под кровать или в шкаф. Все игровые предметы должны находиться при волшебнике или лежать на видном месте в помещениях (так, чтобы их можно было увидеть, не отодвигая другие предметы)