

Жизненная сила:

Обычно у волшебника 3 восполнимых эрга: зеленый (эрговая еда), синий (эрговый алкоголь), красный (ненависть) и 4ый - сама жизнь (можно потерять только в ритуале/от дементора/от вампира), он не моделируется булавкой. Потерял все 3 эрга – обезмажен, пока не восстановишь все. См в правилах, сколько стоят заклинания, которыми вы владеете. Белый эрг – универсален, восстанавливается любым способом.

Перемещения:

Аппарация – нужно знать место, куда. Можно аппарировать 1 существо, волшебника по согласию или того, кто не может сопротивляться.

- Жест волшебной палочкой
- Произнести Аппарейт «место назначения»
- Отсчитать 3 секунды
- Произвести громкий хлопок в ладоши
- Скрестить руки над головой и быстро отправить в точку назначения
- Второй хлопок
- Опустить руки и произнести «Дизаппарейт» (вы появились)
- Отсчитать 3 секунды (уязвим для всего, но делать ничего не можешь)

Портключ. Одноразовый артефакт, изготавливает артефактолог 2 уровня.

- Прикоснуться голым участком кожи (сколько угодно человек)
- Словесный маркер «Портус»
- Открыть бумажку с описанием, куда ведет
- Скрестить руки над головой и быстро отправить в точку назначения
- Опустить руки (вы появились)
- Отсчитать 3 секунды (уязвим для всего, но делать ничего не можешь)

Портал. Активация – с палочкой, войти в открытый может любой. Все, кто вошли, выходят в конечной точке (идете туда со скрещенными над головой руками) и сразу могут действовать.

Боевка:

Базовые чары – проходят за 3 минуты.

Боевые чары – через 3 минуты постэффект: вы не можете творить волшебство, ходить, стоять без опоры. Можете сидеть, говорить (очень невнятно), медленно ползать, пока не вылечат. (От Инсендио и Сектумсемпры - через 15 минут смерть).

Задержка между чарами – 3 секунды (после щита можно сразу атаковать). На защиту – 3 секунды.

Уклонение – 2 эрга (студенты – 1 эрг). В бою нельзя использовать империю, эфуссию, ментальные чары, восстанавливать эрги едой/выпивкой/ненавистью, использовать LARP.

Если чара не прошла, говорите Нонус Прокатус.

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

Колдомедицина:

Финита Инкантатем – снимает эффект боевой чары до наступления постэффекта (10 сек контактно или с расстояния 1м за 1 эрг), у старост только за 1 эрг.

Морфеус – магический сон на 3 мин, пробудить может только Круцио

Артефактология:

Все артефакты промаркированы. 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.

Зельеварение:

Если вы выпили зелье (достаточно просто поднести к губам), прочитайте на сосуде краткий эффект (полный см в правилах). Если вам подлили зелье, эффект вам сообщат.

Ритуалистика:

Следуйте инструкциям ритуалиста. Если вы вышли за пределы круга до окончания ритуала – вы потеряли последний эрг и умерли. Пополнять эрги в процессе нельзя никак. Замыкание круга всегда стоит 1 эрг ритуалиста. Проводите ритуал – зовите мастера.

Ментальная магия:

Легилименция – честно отвечай на вопросы, если не владеешь окклюменцией. Если спрашивают о сходных фактах, называй 1.

Обливейт – забудь 5/15 минут

Смерть:

Если вас убили, оставайтесь 10 минут на месте, потом идите на мастерку.

Если вы убили, у вас начинается эйфория (около часа), потом приход – нельзя оставаться вне общества людей больше, чем на 10 минут.

Экономика:

В 17.00 все теряют по 1 эргу за поддержание жизнедеятельности. Денег нет, в кабаке оплата историями с игры, за артефакты/варку зелья – услугами, которые нельзя не выполнить.

Монстры:

Попадание мячика на резинке – эффект Сектумсемпры

В 2 метрах от дементора нельзя применять магию (кр Авады и Круцио), потеря 1 эрга в 3 минуты. Патронус от 2 до 3 м - не больше 30 сек.

При простом разговоре (без применения ментальной магии) с Лордом Волдемортом только владеющий окклюменцией может не сообщать ему всю интересующую Темного Лорда информацию, а окклюмент, владеющий максимой, может лгать. Если Волдеморт применил к вам легилименцию, то его уровень всегда выше, чем ваша окклюменция.

Прочее:

Игровые вещи: носить при себе или прятать в домах так, чтобы их было видно, не передвигая другие предметы

Плен: если вас оставили больше, чем на 15 минут одного, скрещиваете руки над головой и сбегаете.

На начало игры у всех не более 1 волшебной палочки. Чужая – стоимость любой чары на 1 эрг больше (#инсендио - 1 эрг, патронус - 2 эрга...)