

Краткая версия правил

Жизненная сила:

Обычно у волшебника 3 восполнимых эрга: желтый (еда), синий (алкоголь), красный (секс с тем, кто владеет чарой Аморес) и 4ый - сама жизнь (можно потерять только в ритуале/от дементора/от вампира. Потерял все 3 эрга - обезмажен, пока не восстановишь все. См в правилах, сколько стоят заклинания, которыми вы владеете.

Перемещения:

1. Попасть на Фронт можно только через мастерский портал по расписанию, вернуться досрочно - портключ или свой портал.

2. Метла. Взлет/посадка - 3 шага разбега + соответствующий словесный маркер (уязвим для всего). Полет - бегом/быстрым шагом, держась за метлу (уязвим для Авады, дементора, вампира, может атаковать Авадой и уклоняться). Остановился - упал (перелом). Не более 2 человек, летящих можно узнать, нельзя преследовать, нельзя летать в помещениях. Добраться до удаленной локации - не менее 5 минут полета от границы.

3. 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, пистонный пистолет, хлопушка и тп)
- 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)

Если попробовал аппарировать туда, где стоит антиаппарационная защита, на границе наступает постэффект на 3 минуты.

4. Портключ. Одноразовый артефакт, изготовленный гоблинами.

- 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)

5. 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 Флагеллума - через 15 минут смерть).

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

Уклонение - 2 эрга (до 20л - 1 эрг). В бою нельзя использовать империю, ментальные чары, аморес, восстанавливать эрги едой и выпивкой, использовать LARP.

Если чара не прошла, говорите Нонус Прокатус.

	1 группа	2 группа	3 группа	4 группа	5 группа
Боевые	Импедимента	Инкарцерио	Ступефай	Инсендио	Флагеллум
	Силентио	Экспеллиармус	Конфундус	Редукто	Петрификс 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)

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

Артефактология:

Все артефакты промаркированы. Как они работают, знают артефактологи. Прикоснулись к чему-то неизвестному - обратитесь к мг/техам.

Зельеварение:

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

Ритуалистика:

Следуйте инструкциям ритуалиста. Если вы вышли за пределы круга до окончания ритуала - вы потеряли 4ый эрг и умерли. Пополнять эрги в процессе нельзя никак.

Ментальная магия:

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

Обливейт - забудь 15/30/120 минут

Смерть:

Если вас убили, отправьте смс на номер, указанный в паспорте.

Если вы убили, у вас начинается эйфория.

Приход случается не всегда, если случился, нельзя оставаться вне общества людей больше, чем на 10 минут.

Экономика:

В сутках 2 цикла, в начале каждого все волшебники теряют по 1 эргу.

1 галлеон = 10 сиклей

Монстры:

Попадание плети - эффект Флагеллума

Попадание из NERFa - эффект Редукто

Эффект попадания бомбы (радиус около 10 шагов) - вам озвучат

В 2 метрах от дементора нельзя применять магию (кр патронуса), потеря 1 эрга в 3 минуты.

Прочее:

Обучение: у старшей возрастной группы за услугу

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. Новая палочка "привыкает" - 12 часов, до этого только базовая и темная магия.

Подпись подделывать нельзя

Помните про **маркер пола** в случае отыгрыша персонажа не своего пола:

мальчикам, играющим девочек, рекомендуется надеть юбку, а девочкам, играющим мальчиков - нарисовать или иным образом сделать усы или бородку.