

Правила по жизненной силе

Каждый волшебник имеет внутренний ресурс, который расходуется на некоторые виды взаимодействия с миром. Измеряется в **эргах**, отыгрываем расположенными рядом, на видном месте, булавками с бусинами трех цветов. Обычно у волшебника их **три**.

Четвертый эрг - это жизнь самого волшебника.

Расходятся:

В цикл тратится **1 эрг** на поддержание магической жизнедеятельности.

- *Ритуалы*: успешность ритуала зависит от правильного соотношения определенных потраченных эргов к запросу
- *Колдомедиками* и *некромедиками* для лечения и поддержания жизни
- Ментальная магия 1 применение – 1 эрг
- Экзорцизм 1 применение – 1 эрг
- Патронус 1 применение – 1 эрг
- Фурроре 1 применение – 1 эрг (базовая стоимость)
- Империиус 1 применение – 1 эрг (базовая стоимость)
- 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 детей до 20 л — 1 эрг
- Деструкция 1 применение – 1 эрг

Список не исчерпывающий :)

Если волшебник лишается трех эргов, он обезмажен до момента, пока не восстановит полностью **все три** эрга. Четвертый эрг можно потерять только в ритуале или от воздействия дементора или вампира.

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

Восстановление эргов

Каждый эрг восстанавливается своим способом:

Еда (желтая бусина) Порция еды – 1 эрг

Алкоголь (синяя бусина) Стакан алкоголя – 1 эрг

Речь идет **только** о еде/алкоголе, купленном в кабаках (вместе с ними будет выдан «эрг»). *Нельзя схомячить две тарелки/стакана, ну в смысле можно, но еще один эрг подряд это не восстановит.*

Секс (красная бусина) Только высококвалифицированные специалисты (занят слот) могут восстановить эрг, отдав один из своих, который потом восстановят другими способами.

Правила по боевым взаимодействиям

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, Аморес)
- Защищаться
 - при помощи соответствующего щита
 - использовать универсальный щит Репульсо
 - использовать Протега Терра Морталис
 - уклониться от летящей в вас в бою чары
- 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, чару Мобиликорпус для перемещения раненых
- Можно использовать проклятия, благословения, 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 только для применения **базовой** общедоступной магии и **темной** магии.
- Использовать огнестрельное оружие (NERF), добытое на игре (помните, что у вампиров и оборотней оно неотчуждаемо). Бывает двух типов: маггловские пушки (попадание имеет эффект Редукто, защититься можно, удерживая щит Скутум до попадания), гоблинские пушки – артефакты (как работают, узнавайте на игре). Использовать можно только остаток патронов, которые находятся в пушке, перезаряжать NERFы игрокам запрещено.

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 сексом
- 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. *Накладывая 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.
- **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», «Геллерт»). 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.

- 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 Круциатусом), 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 счёт 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.

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**. Дети (до 20 лет) 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, империо, аморес)

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 Флагелума. Через 15 минут, если ему не будет оказана помощь, он умрет. Отрезание конечности – 3 минуты. Если вы хотите отрезать голову – пилите 15 минут :)

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

Спеллбук

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

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

СилЕнцио

Вы онемели на 3 минуты.

Щит ДефЕндо

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

ИнкАрцерио

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

ЭкспеллиАрмус

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

АппарЕйт

Позволяет аппарировать.

МобиликОрпус

Перемещает предметы и волшебников, которые не могут сопротивляться (касаетесь палочкой и переносите).

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, выбравшим своей специализацию боевую магию (1 группа – 1 слот специализации)

1 группа: Щит ЭневЕйт

Защищает от чар Ступефай и Конфундус.

СтупефАй

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

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

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

Заклинение 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.

Заклинение разрушает двери и другие не волшебные предметы.

3 группа: Щит ПерпЕтум

Защищает от чар Флагелум и Петрификус Тоталус.

ФлагЕлум

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.

В небоевой ситуации, когда жертва не может оказывать сопротивления, может отрезать конечность (руку или ногу). После этого также наступает постэффект.

Может разрезать веревки от Инкарцero.

Петрификус тотАлус

Вы окаменели на 3 минуты. Вы замираете в той позе, в которой вас настигло заклинение. 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, Скутум и Перпетум:

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

Прочие чары

ИмпЕрио

#темное #небоевое

Полное подчинение воли.

Дистанция - 1 метр.

Базовая стоимость применения – 1 эрг.

Приказ отдается до тех пор, пока палочка указывает на цель, но не более 1 минуты (иначе контакт прерывается и приказ не отдан). Во время наложения заклинения оба мага не могут двигаться. Жертва не может двигаться еще 3 секунды после окончания наложения заклинения, не помнит факта наложения.

Время действия Империи зависит от возраста волшебника:

до 20л – 15 минут

20-40л – 30 минут

более 40л – 60 минут

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

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

Нельзя приказывать сварить зелье, если персонаж этого не умеет.

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

Нельзя приказывать 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, а также заставить его обучить вас чему-либо или навязать определенную услугу для обучения.

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

На одном человеке одновременно может находиться несколько Империй. 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

#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 круциатусов в течение 3 минут, наступает постэффект: вы теряете по 1 эргу в 15 минут (кроме 4го), пока вас не вылечат.

Пробуждает от колдомедицинской чары Морфеус.

АвАда КедАвра

#темное

Базовая стоимость применения – 2 эрга.

Хм, кажется вы умерли.. или подождите не кажется. Мгновенная смерть — полежите отдохните, вскоре за вами придут.

МорсмОрдре

#темное

Выпускает из палочки Темную Метку.

ФуррОре

#темное

Базовая стоимость применения – 1 эрг.

Вы впадаете в состояние берсерка и стремитесь уничтожить все вокруг вас, начиная с ближайшего. Каждая секунда вам дорога, поэтому, если вас атакуют, вы стремитесь защищаться всеми возможными способами.

Время действия: 15 минут, после чего наступает смерть, если вас не спасет Чудо.

ПротЕго ТЕрра МортАлис

#темное

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.

Проклятия

#темное

Стоимость применения – 1 эрг.

Если на вас наложили проклятие, вам об этом сообщат. Общеизвестно, что одним из способов снятия проклятия является смерть наложившего. Другие возможные способы ищите в игре.

КламОрис

#темное

Позволяет проводить энергию, необходимую для ритуала.

ЭкзОрцио

Стоимость применения – 1 эрг.

Результаты некромантии и другие темные сущности – рассыпаются.

Волшебники получают кратковременный эффект круцио (15 секунд) и лишаются возможности использовать темную магию на 1 час.

Эргус

Дает возможность передать свой эрг другому волшебнику.

Благословения

Стоимость применения – 1 эрг.

Если на вас наложили благословение, вам об этом сообщат. Общеизвестно, что одним из способов снятия благословения является смерть наложившего. Другие возможные способы ищите в игре.

РепУльсо

Стоимость применения – 1 эрг.

Универсальный щит. Перенаправляет летящее в вас заклятие (любое, 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 вешаете стикер с надписью «Коллопортус»)

АлохомОра

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

ПриОри ИнкантАтем

Считывает последние 3 темные чары (с тэгом #тёмное) с палочки.

ПатрОнус

Стоимость применения – 1 эрг.

Призывает проекцию защитника. Способен отогнать дементора на 7 метров (если он не уперся в стену) до тех пор, пока патронус направлен в сторону этого дементора (свет фонаря).

АмОрес

#небоевое

Позволяет передать свой красный эрг другому волшебнику (по модели секса). Восстановить его себе (вне зависимости от того, на что он был потрачен) можно с помощью еды или алкоголя.

ЛЮмос/нокс

Зажигает/тушит свет на конце палочки.

ДестрУкцио

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

Чара зельеваров – СакрамЕнтум

Позволяет завершить варку зелья.

Чара артефактологов – РевЕлио

Позволяет определить волшебность предмета и понять его свойства
ММентальные чары

Легилименция - #небоевое Позволяет получить честные ответы на 3 вопроса

Обливейт - #небоевое Стирает из памяти 15/30/120 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 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).

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).

КурАцио

Делает пациента восприимчивым к действию лечебных зелий.

Зельеварение

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

Большую часть зелий нельзя подмешивать в напитки и еду.

Для того, чтобы варить зелье, необходимо владеть чарой **Сакраментум**, которую изучают те, кто выбрал своей специализацией зельеварение.

Зельеварам разошлем 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.

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* :))

Зельевары **третьего уровня** могут заменить 1 ингредиент в зелье ценой 1 эрга: в одном составе может быть использовано не более 1 замены.

Название зелья	Эффект	Длительность	Возможность подливать
1 уровень			
Андрогинное зелье	Меняет пол персонажа	3 часа	Нет
Правдивая ложь	Позволяет соврать на 2 вопроса под симпловой легиллименцией. От применения нескольких порций эффект не суммируется.	До попадания чары	Нет
Вспомнить все	Восстанавливает воспоминание, затертое обливейтом симпла, если оно было стерто не более 15 минут назад.	Моментально	Нет
Каменная кожа	Дает защиту от 1 применения чары Флагелум	До попадания чары	Нет
Антииллюзин	Дает защиту от 1 применения чары Конфундус	До попадания чары	Нет
Лабиринт Мнемозины	Дает защиту от 1 применения чары Обливейт симпла	До попадания чары	Нет
Даббл Трабл	Порция делится пополам и пьется вдвоем. Выпившие не могут отойти друг от друга больше, чем на 2 метра.	1 час	Нет
Гипсус	Зелье для лечения постэффекта от чары Редукто	Моментально	Применяется только колдомедиками
Пантенолум	Зелье для лечения постэффекта от чары Инсендио	Моментально	Применяется только колдомедиками
Глицинус	Зелье для лечения постэффекта от чары Конфундус	Моментально	Применяется только колдомедиками
Скипидарус	Зелье для лечения постэффекта от чары Петрификус Тоталус	Моментально	Применяется только колдомедиками
Аспиринус	Зелье для лечения постэффекта от чары Ступефай	Моментально	Применяется только колдомедиками
Йодум	Зелье для лечения постэффекта от чары Флагелум	Моментально	Применяется только колдомедиками
Кодеинум	Зелье для лечения постэффекта от применения 3 круциатусов	Моментально	Применяется только колдомедиками

Название зелья	Эффект	Длительность	Возможность подливать
2 уровень			
Приворотное зелье	Вызывает "настоящую любовь" к тому, на кого приготовлено зелье	1 час	Да
Веритасерум	Заставляет правдиво отвечать да/нет на заданные вопросы	10 вопросов	Да
Кровь саламандры (запрещенное зелье)	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 (запрещенное зелье)	Действие аналогично заклятию Империи. Текст приказа пишется зельеваром при изготовлении 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 использования	Нет
Булавочное зелье	Позволяет восстановить 1 любой эрг (в т.ч. в бою)	Моментально	Нет
Скользкие мысли	Позволяет соврать на 2 вопроса под симпловой или максимальной легиллименцией. От применения нескольких порций эффект не суммируется.	До попадания чары	Нет

Название зелья	Эффект	Длительность	Возможность подливать
3 уровень			
Яд василиска	Попадание на кожу вызывает у отравленного сильнейшую боль, пузырение кожного покрова и смерть в течение часа. Отравленного может вылечить только некромедик.	1 час	Нет
Глоток надежды (запрещенное зелье)	На 1 час волшебник получает возможность пользоваться всей боевой магией, но по истечении времени он становится сквибом	До изобретения способа сделать из сквиба волшебника :)	Нет
Честный Джонни (запрещенное зелье)	Блокирует возможность применять магию	До изобретения способа сделать из сквида волшебника :)	Нет
Спида (запрещенное зелье)	Наркотик. Дают возможность не тратить эрги на уклонения	3 минуты	Нет
Эйфорийка (запрещенное зелье)	Наркотик. Ваше сознание затуманено, вам весело, вас радует все вокруг (Защита от легилименции симпла и максима)	1 час	Нет
Паранойка (запрещенное зелье)	Наркотик. Вы неуязвимы для действия Империи.	1 час	Нет
Мертвая кровь (запрещенное зелье)	Наркотик. Позволяет изменять цвета своих эргов на любой и восстанавливать любые эрги любым способом.	1 час	Нет

Ментальная магия

Изучение ментальной магии возможно только теми волшебниками, которые выбрали в качестве своей специализации ментальную магию.

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 **3 уровня силы**: симпла, максима и ультима. 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.

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. Восстановить стертые воспоминания невозможно.

Симпла стирает последние 15 минут из памяти реципиента.

Максима стирает последние полчаса.

Ультима может стереть выборочно любой кусок воспоминаний общей длительностью до 2 часов, также может стереть воспоминание, касающееся какого-то предмета, существа или события – в таком случае не распространяется на время, а просто трет все, вплоть до малейших упоминаний о том, на что направлен (не может распространяться на витальные функции).

Окклюменция

Соппротивление Легилименции и Обливейту.

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.

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 Думослив).

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.

Думослив

Артефакт, созданный для работы с памятью.

Мысль, помещенная в Думослив, забывается. Если вы посмотрели чужое воспоминание из Думослива, вы воспринимаете его как сторонний наблюдатель. Если вы посмотрели свое воспоминание, оно возвращается в вашу память (но и в Думосливе остается).

Механика работы с Думосливом крайне проста и доступна любому волшебнику:

1. коснитесь артефакта
 2. максимально подробно и эмоционально расскажите то, что вы хотите поместить в Думослив (запишите аудио- или видеофайл на планшете)
 3. по завершению коснитесь его еще раз
- Отныне вы забыли все, что рассказали Думосливу, но помните, что вы в нем что-то оставили.

Колдомедицина

Колдомедик 1 уровня

Владеет заклинанием **Финита Инкантатем**, которое позволяет снять боевую чару из специализация «Боевая Магия» или базовую чару до окончания срока ее действия 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 Флагеллума и лечатся как постэффект соответствующей чары.

Падение с метлы - имеет эффект Редукто и лечится как постэффект соответствующей чары.

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

Излечение от наркотической зависимости (любой): нужно дать пациенту все четыре вида наркотиков одновременно и зелье Аспиринус.

Чтобы **пришить оторванную конечность**, колдомедику необходим донор, который, в свою очередь, остается без этой конечности и получает эффект Флагеллума. Конечность, отделенная от донора, пригодна для пришивания *не более 15 минут*. Это сложная операция, которая требует вложения 1 эрга, а также применения к пациенту зелий Гипсус, Йодум и Глицинус.

Колдомедик 3 уровня

Может лечить без использования колдомедицинских зелий за **1 эрг**

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.

Ритуалистика

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 его текст). Некоторые тексты ритуалов будут известны ритуалистам до игры, часть будет доступна на игре.
3. Чтобы изучить неизвестный ритуал на игре, нужно добыть его текст.
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 или добытых иным способом (например, уничтожение артефакта).
7. Процесс ритуала с модельной стороны выглядит следующим образом:
 - Началом ритуала считает момент, когда ритуалист замкнул круг.
 - 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. Вытасканные эрги неподходящих цветов вычитают из количества набранных. Пример: ритуал требует 3 синих, вы вытаскиваете два синих и следующим красным, в зачет ритуалу идет один синий, тащите дальше.
 - Если необходимое количество эргов не набрано, а в сосуде ничего не осталось, то “ритуал” начинает забирать в случайном порядке четвертый эрг – жизнь волшебника (решается случайным образом отслеживающим мастером)
 - В случае успешной оплаты, в рамках завешения 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).
 - 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 :)

Артефактология

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**. Если вы прикоснулись к артефакту неизвестного (или не полностью известного) вам свойства, незамедлительно обратитесь к любому мастеру или игротехнику.

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. Он может его разрушить в ритуале, но не понимает, сколько точно эргов таким образом высвободится.

Артефактолог 3го уровня понимает про этот предмет все, вплоть до того, какая сила вложена в него. Он может его разрушить и высвободить некоторое количество эргов (в зависимости от силы артефакта, он точно понимает, какое) и восстановить за их счет свои или использовать в ритуале.

Магические перемещения

Общая часть

На игре существует несколько способов перемещения. По скорости их можно разделить на медленные (пешком), быстрые (полет на метле) и очень быстрые (аппарация, портключ, портал).

Важно понимать, что на игре существует несколько **удаленных локаций**, до которых нельзя добраться пешком (такие локации будут обнесены нетканкой или киперкой с маркировкой «Удаленная локация»), а так же видеть или как-либо взаимодействовать с тем, что находится внутри огороженной области, не находясь в ней.

В локацию «**Фронт**» можно попасть только мастерским порталом (открывается несколько раз за игру). Выбраться из нее можно по окончании тем же способом, а так же портключом или своим порталом в любой момент.

При очень быстрых перемещениях 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.

Полет на метле

Летать на метле может любой волшебник, у которого есть две ноги и хотя бы одна рука (он в сознании и не обездвижен). Волшебная палочка для этого не нужна. Можно летать вдвоём. Пассажир подчиняется тем же правилам, что и тот, кто ведет метлу (исключение описано ниже).

Взлет/посадка:

Минимум 3 шага разбега с громким криком «**взлёт**» или «**посадка**». Обе формулы – это маркеры, а не заклинания, поэтому игровая немота не препятствует такому взлёту, выкрикнуть маркер нужно в любом случае.

При взлёте и посадке:

- волшебник может использовать только Люмос, Нокс, Мобиликорпус
- волшебник уязвим для всех заклинаний и воздействий
- его можно узнать в лицо
- должен постоянно держаться за метлу

В случае, если пассажира перемещают на Мобиликорпусе (например, раненный), то он не должен держаться за метлу, а также не может использовать никаких заклинаний.

Во время полёта волшебник может:

- использовать только Люмос, Нокс, Мобиликорпус, Авада Кедавра
- держать метлу над головой или на плече, постоянно держась за нее
- перемещаться только быстрым шагом, остановка (кроме посадки) равнозначна падению
- уклониться от летящей в него Авада Кедавра по общим правилам

С летящим волшебником можно сделать только следующее:

- наложить проклятие Авада Кедавра или направить мимо летящего дементора/вампира
- с земли можно узнать волшебника, который летит на метле

Нельзя преследовать волшебника, летящего на метле.

Максимальная грузоподъемность любой метлы – 2 человека при любых условиях.

На метле нельзя летать в любых помещениях. Долететь на метле до удаленной локации (потратив на это минимум 5 минут от границы) может любой волшебник, который бывал там ранее, или летит в сопровождении проводника, который бывал там ранее, или с помощью легилименции получил описание маршрута у волшебника, который бывал там ранее.

При падении:

Вы можете упасть с метлы, если на вас нападёт дементор/вампир или если вы обнаружите себя не бегущим/быстро идущим, хотя ещё не приземлились. В этом случае вы падаете с метлы и получаете перелом конечности. При переломе вы не можете кастовать и бегать. Можете передвигаться медленно и осторожно, чтобы не потревожить сломанную конечность.

Аппарация

Аппарировать можно на любое расстояние (кроме Фронта), в том числе – в удаленные локации. Но чтобы волшебник мог аппарировать в какое-то место, необходимо, чтобы он бывал там раньше и помнил об этом или чтобы он с помощью легилименции получил у другого волшебника подробное описание этого места.

Аппарация **доступна всем**.

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 явно понимаемое сторонним человеком указание на место назначения)

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

4) *произвести громкий хлопок аппарации: взорвать хлопушку/выстрелить из пистонного пистолета/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 на быстрой скорости.

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 аппаратурущий 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.

Существует **антиаппарационная защита**. Нельзя аппарировать внутрь помещения, на двери которого висит маркер антиаппарационной защиты. Если вы все же попытаетесь это сделать, то падаете в «Аппарационный шок». В течение 3 минут вы не можете творить волшебство, ходить, стоять без опоры. Можете сидеть, говорить (очень невнятно), медленно ползать.

Если вы аппарируете в область с защитой, то эффект застигает вас на его границе. При попытке аппарировать изнутри барьера - ничего не происходит, т.е. у вас не случается оглушения, но и аппарировать не выходит.

Портключ

Портключ – это одноразовый артефакт, на который наложены специальные чары перемещения. Он позволяет перемещаться на любые расстояния, в том числе – в удаленные локации. Всем известно, что единственные создатели портключей – гоблины.

Использовать портключ может кто угодно, волшебная палочка для этого не нужна.

Антиаппарационная защита НЕ мешает использованию портключей.

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

После случайной или намеренной активации портключей, вы открываете *выданную вместе с ним бумажку*, узнаете о конечной точке вашего перемещения, скрещиваете руки над головой и без промедления отправляетесь в место назначения самым коротким путем на быстрой скорости.

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 заколдованного предмета, 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.

Модель активации портала будет в правилах по маркерам.

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 с максимальной скоростью

— 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 самым коротким путем с максимальной скоростью. На точке выхода 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.

О поместьях и привилегиях

На игре работает следующая схема: есть поместье - есть титул - есть привилегия. Все привилегии подкреплены магически, поэтому мы просим вас честно подыгрывать.

Если поместье изымается, то род лишается титула и как следствие привилегии. Но можно купить новое (свое или чужое и тогда будет привилегия того рода, чьим поместьем владеешь или две :))

Поместья, которые лишились своих владельцев, могут выставляться на аукцион: стартовая цена оглашается Министерством. Бывший владелец имеет преимущество перед другими и может выкупить поместье по озвученной стоимости. Если этого не происходит, начинаются торги.

Тот же, кто хочет приобрести второе поместье — платит цену в два раза превышающую ставку, с которой он его выиграл. Третье поместье — тройную и тд.

Если же никто не выкупил поместье, оно остается в ведомстве Министерства и может быть подарено за особые заслуги перед Британией.

Поместья, которые остались без владельцев на начало игры, и их привилегии

Поместье Принц

Дает каждому представителю рода дополнительный слот специализации. Но ее носители не могут использовать боевую магию.

Поместье Макмиллан

Все представители рода владеют щитом Репульсо (без возможности обучения других). Но они всегда ведут себя с человеком так, как он с ними (отвечают агрессией на агрессию, заботой на заботу и тп)

Поместье Руквуд

Любой представитель этого рода может попросить отдать волшебную палочку на 5 минут. Но в эти 5 минут не может пользоваться своей палочкой.

Поместье Баркер

Представителей этого рода нельзя ограбить. Но они не могут не накормить просящего.

Поместье Эйвери

Представители этого рода всегда держит свое слово. Но и слово, данное им, нельзя нарушить.

Поместья, находящиеся во владении на начало игры:

Поместье Блэк

Если представитель этого рода одет во все белое, его невозможно ни в чем обвинить, но пока он в белом, он не может применять темную магию

Невозможность обвинить работает в небоевой ситуации, касается любых негативных действий в сторону представителя этой семьи (в него нельзя кастовать чары, оскорблять, пытаться испачкать одежду, искать на нем пятна, предъявлять судебные обвинения и делать иные действия, которые могут нанести вред здоровью или репутации члена семьи Блэк – это не работает). Если же Блэк начал применять магию, вы можете на нее отвечать и атаковать – работает по общим правилам. Темную магию он при этом по-прежнему применять не может

Поместье Малфой

Если вы пьете с представителем этого рода, вы не можете друг другу врать.

Поместье Лестрейндж

Представители этого рода слабо восприимчивы к ментальной магии. Но они не могут сами использовать ментальную магию.

Поместье Розье

Если представитель этого рода вас приглашает, вы не можете с ним не пойти. Но в это время они обязаны вас защищать.

Поместье Нотт

Представители этого рода могут воздействовать на чужую волю. Но всегда должны кому-то служить.

Поместье Слагхорн

Представители этого рода могут ценой 1 эрга заменить любые 2 ингредиента в зелье. Но не могут пить то, что сварили сами.

Поместье Крауч

Напиток, принятый из рук представителя этого рода, всегда является Приворотным зельем.

Поместье Лонгботтом

Представители этого рода могут один раз за бой уклониться без траты эргов. Но если они вступили в бой, не могут из него сбежать.

Смерть и приходы

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

- Авада Кедавра
- Постэффект чар Инсендио и Флагелум
- Фурроре
- Проклятия
- Лишиться 4го эрга в ритуале
- Яды (кровь саламандры, яд василиска)
- Воздействие артефакта
- Холодное и огнестрельное оружие
- Постэффекты взаимодействия с нежитью
- Остаться в «приходе» в одиночестве дольше, чем на 10 минут

Если вы умерли, отправьте сообщение мастерам и ждите - за вами придут и расскажут, что будет происходить далее.

Выход второй ролью возможен. **Большая просьба ко всем: захватите с собой костюм для второго персонажа :)**

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 скорей 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. **Около года назад волшебники стали замечать, что «приходы» стали случаться не всегда.**

Монстрики и не только

Бомба

Дистанция действия: 10 шагов

Эффект: все в зоне поражения получают озвученный эффект (Флагелум, Инсендио, Редукто, возможны и другие)

Защита: можно поставить щит от озвученной чары, если в момент взрыва вы находитесь лицом к бомбе. Увернуться нельзя.

Бомбы с эффектом «Редукто» могут разрушать здания (модельно домик обтягивается киперкой и находится вне игры, пока не починят - обращайтесь к гоблинам или пробуйте решить вопрос через Министерство). Все, кто находились в этот момент внутри, получают соответствующий эффект.

Гоблин

Способности: Может использовать артефакты и 3 раза за бой уклониться. Не владеет чарами. (по крайней мере пока)

Атака: выстрел из нерфа – эффект Редукто.

Защита: удерживаемый фронтально щит Скуттум, поставленный до выстрела.

Уничтожение: Чары действуют, как на волшебника.

Скорость передвижения: любая

Известно, что на волшебника, обидевшего гоблина, открывается охота других гоблинов – гоблины чувствуют этого человека.

Дементор

Дистанция: 2 метра

Эффект: невозможность применять магию, кроме патронуса; потеря 1 эрга раз в 3 минуты (кроме 4го)

Защита: Патронус отгоняет на 7 метров (если не уперся в стену), пока держишь направленным на него не может подойти

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 4го)

Скорость передвижения: шаг или полет.

Инфери

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

Дистанция атаки: 1 метр

Эффект: попадание «когтей» (моделируется плетью) наносит раны, аналогичные Флагелуму.

Скорость передвижения: шаг

Защита: любой удерживаемый фронтально щит, поставленный до удара

Уничтожение: Авада Кедавра, Экзорцио, Инсендио, Редукто.

Если при уничтожении от него что-то осталось, то с некоторой вероятностью можно добыть мертвую кровь.

Упырь

Изуродованный мертвец (маска или грим).

Дистанция атаки: 1 метр

Эффект: попадание «когтей» (моделируется плетью) наносит раны, аналогичные Флагелуму.

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

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

Вампир

Визуально ничем не отличается от волшебника.

Способности: может положить руку на плечо и отдать приказ, аналогичный Империи (на 1 час).

Попадание «когтей» (моделируется плетью) наносит раны, аналогичные Флагелуму.

Может атаковать дистанционно (моделируется нерфом) – эффект Редукто. 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 4го). Результат - обескровленное тело со следами укусов.

Защита от дистанционной атаки: удерживаемый фронтально щит Скуттур, Энервейт или Перпетум, поставленный до выстрела.

Скорость передвижения: любая

Уничтожение: Авада Кедавра, Экзорцио, Инсендио

Оборотень

Волк

Способности: Попадание «когтей» (моделируется плетью) наносит раны, аналогичные Флагелуму.

Может атаковать дистанционно (моделируется нерфом) – эффект Редукто. Может 3 раза уклониться.

Защита от атаки: удерживаемый фронтально щит Скуттур, Энервейт или Перпетум, поставленный до выстрела.

Скорость передвижения: любая

Уничтожение: Авада Кедавра, Экзорцио (перекидывает в волшебника), все чары из раздела боевой магии действуют как на волшебника, но не получают постэффектов.

Шоггот

Порождение нижнего мира - большая черная куча, из которой иногда видны тела.

Скорость передвижения: шаг

Атака: Попадание плети (дистанция - 1 метр) - поглощен внутрь (вы присоединяетесь к дружной компании).

Уничтожение: не известно.

Маггл

Не владеет магией. Может использовать артефакты, в т.ч. огнестрельное оружие, заряженное специальными пулями.

Атака: выстрел из нерфа – эффект Редукто.

Защита: удерживаемый фронтально щит Скуттур, поставленный до выстрела.

Уничтожение: Подвержен воздействию всех чар. Известно, что магглы умирают быстрее волшебников.

Сова

Носит почту. Не атакует. Во время взлета, посадки и когда не летит (не машет крыльями) уязвима к любым чарам. Во время полета уязвима для действия Авада Кедавра.

PS возможно появление других существ

Экономика

На регистрации мы выдадим вам конверты с первой зарплатой и сбережениями (ну, у кого они есть).

Тайминг

Выплата зарплат: с 11 до 12, с 21 до 22.

Сбор налогов: происходит 2 раза в день в удобное гоблинам время.

Виды валюты

Монеты: сикли и галеоны. Персонаж носит денежные сбережения при себе или хранит строго на игровой территории.

1 галеон = 10 сиклей

На что потратить деньги?

- Еда и выпивка: необходимо покупать в кабаках для восстановления [жизненной силы](#);
- Ингредиенты для зелий, сами зелья, артефакты, волшебные палочки и пр товары;
- Оплата лечения в Мунго, взятки и пр услуги, за которые понадобится заплатить;
- Налоги;
- Выкуп поместья, финансирование строительства разрушенного объекта и пр крупные траты, которые могут возникнуть.

Поместья

В связи с экономическим кризисом и военным положением, мы считаем, что поместья сами по себе «выходят в ноль», т.е. не приносят прибыли своим хозяевам, но и не требуют денег на содержание.

Заложенное на начало игры поместье предполагает определенную сумму задолженности, которую необходимо вернуть до конца игры, чтобы его не лишиться. Так же необходимо каждый цикл уплачивать налог на поместье – любой пропуск оплаты дает Министру возможность **принять решение об изъятии**. В заложенном поместье жить нельзя.

Изъятые поместья могут быть выкуплены с аукциона как их бывшими владельцами, так и любым, кто выиграет торги. Бывший владелец имеет преимущество перед другими и может выкупить поместье по озвученной стоимости. Если этого не происходит, начинаются торги. Тот же, кто хочет приобрести второе поместье — платит цену в два раза превышающую ставку, с которой он его выиграл. Третье поместье — тройную и тд.

Подарить поместье нельзя, если вы решили от него избавиться, можете продать с аукциона (**стартовая цена всегда 100 гал**).

Налоги

1. Налог на собственность - уплачивается всеми хозяевами поместий (вне зависимости от того, проживаете вы в нем или нет);
2. Налог на войну - уплачивается всеми;
3. Налог на жилье - уплачивается жителями и гостями Косого переулка;
4. Налог с продаж - уплачивается хозяевами лавок и кабаков.

Мы устанавливаем стартовые суммы налогов, в процессе игры Министр может их менять, вводить новые налоги или отменять старые.

Налоги на игре собираются гоблинами (согласно договоренности с Министерством Магии). Исключением является Лютный переулок: как этот процесс устроен там официально не известно, знающим игрокам расскажем в частном порядке. Гоблины взимают налоги всеми доступными им способами, не чураясь в случае необходимости брать не только деньгами (артефакты, волшебные палочки, услуги...). Неуплата налогов является правонарушением.

Заработная плата Министра - 6 гал

Заработная плата Главы Департамента - 5 гал

Заработная плата простого сотрудника

Министерства - 4 гал

Заработная плата стажера

Министерства - 2 гал

Стоимость 1 порции алкоголя - 5 сиклей

Стоимость 1 порции элитного алкоголя - 2 гал

Стоимость 1 порции еды в кабаке - 5 сик

Стоимость 1 порции элитной еды - 2 гал

Налог на жилье в Косом переулке – 1 гал

Налог на войну - 5 сик

Налог на поместье для тех, кто в нем не живет - 3 гал

Налог на поместье, в котором живут - 10 гал

Стоимость обычных ингредиентов при гос закупке - 2 сик

Простое зелье - 1 гал

Волшебная палочка - 10 гал

Прочие правила

Правила по обучению

Вы можете научиться новому заклинанию у волшебника, который находится в старшей, чем вы, возрастной группе (студент - у среднего или старшего возраста, средний - у старшего, старшие - у мастера чар или у явно сильно старших). Предварительно вы должны оказать любую **услугу**, о которой попросит учитель - без этого обучение невозможно. На обучение учитель тратит 3 эрга, процесс - на отыгрыш участников.

О факте обучения просим в кратчайшие сроки сообщить мастеру.

Наркотики

Наркотики – зелья или редкие ингредиенты, 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, но только в Мунго и очень дорого :)

Спиды – 3 минуты дают возможность не тратить эрги на уклонения. После окончания эффекта вы вообще не можете уворачиваться от чар.

Эйфорийка – 1 час ваше сознание затуманено, вам весело, вас радует все вокруг (Защита от легилименции симпла и максима). 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.

«Мертвая кровь» - 1 час позволяет изменять цвета своих эргов на любой и восстанавливать любые эрги любым способом. После окончания эффекта вы не можете восстанавливать эрги.

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))) Владеющие чарой Аморес после полового акта могут передать свой красный эрг партнеру (а потом восстановить его за счет еды или алкоголя).

Изнасилования и беременности не моделируются.

Правила по обыскам и задержаниям

Игровые вещи (деньги, 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.

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

Правила по барьерам и защитам поместий

Некоторые древние аристократические поместья (например, Малфои и Блэки) имеют родовую защиту. Ее нельзя снять в рамках игры, но можно найти способы обойти.

Зайдя в любое помещение, всегда смотрите на внутреннюю сторону двери: если на ней есть бумага, прочтите ее, чтобы узнать, что с вами случилось, или слушайте инструкции хозяина, если он оказался где-то рядом.

Антиаппарационная защита держится на специальных артефактах (как они выглядят расскажем в правилах по маркерам). Владелец артефакта вешает его на внутреннюю сторону двери, а снаружи вешает стикер с пометкой «Антиаппарационная защита». Снял артефакт - снял защиту.

Проклятья и благословения

Если вас прокляли или благословили, вам об этом сообщат.

Правила по бюрократии

Никакие правила игры не обязывают вас заниматься бюрократией и нам хочется, чтобы вы играли во взаимодействия друг с другом, а не в бумажки.

Будет опубликован ряд законов, которые действуют на начало игры. Каждый цикл будет начинаться с речи Министра, в которой он может объявить о принятии новых или отмене старых законов.

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 Империиус или иным способом заставить отдать палочку. Так же ее можно забрать у противника, который не может сопротивляться или у трупа :) Можно забрать палочку, которая лежит без присмотра (не соприкасается с волшебником).
3. Можно купить новую волшебную палочку в Лавке Олливандеров.
4. Новоприобретенная любым из способов палочка должна «привыкнуть» к новому хозяину — 12 часов. Это время вы можете кастовать с нее только базовую магию или темные чары.
5. У волшебника может быть одновременно сколько угодно волшебных палочек. Предупреждая вопросы — можно я привезу несколько волшебных палочек, я уже купил — нет, нельзя, делайте это на игре.
6. Перелом волшебной палочки моделируется заклеиванием посередине скотчем/изолентой/тряпкой - чем под руку подвернется. Далее кастовать этой палочкой нельзя.

Правила по подписям

Подпись подделать нельзя — если письмо подписано Геллертом, значит, его написал Геллерт.

Нельзя подписаться именем/прозвищем другого существующего персонажа, но можно использовать свой псевдоним или сокращения — например, Генерал Б.Л.М./ Глава Нижнего Города/ Финн.

Письмо может быть отправлено анонимно.

Чего нет на игре

- Трансфигурации
- Травологии (только ингредиенты)
- Магических животных (только мертвые, магглы, совы, гоблины и ингредиенты)
- Магических обетов и клятв
- Рукопашки и использования холодного оружия в боевых ситуациях
- Создания новых ритуалов и артефактов
- Великих Светлых Заклинаний
- Анимации
- Невидимости (только отсутствие в игровом пространстве)

Уголовный кодекс Магической Британии

Общие положения

1. Всякий, кто будет признан виновным, должен понести наказание, согласно приговору Суда
2. Суд вправе выносить приговор, сообразно принципам законности, справедливости и обеспечения безопасности Магической Британии
3. Виды преступлений
4. Государственная измена –деяния, несущие урон государственной безопасности
5. Нарушение положений Статута о Секретности – способствование раскрытию волшебников перед магглами
6. Убийство волшебника или доведение его до самоубийства
7. Нанесение физических повреждений другому волшебнику, в тч с помощью артефактов, маггловского оружия или нежити
8. Ограбление
9. Порча чужого имущества
10. Подчинение воли
11. Продажа и хранение наркотиков за пределами фронта
12. Аппарация лицами до 20л без сопровождение взрослых
13. Нахождение вне помещений во время комендантского часа
14. Неуплата налогов
15. Неуважение к суду
16. Соучастие в преступлении –осознанное действие или бездействие, способствовавшее совершению или покушению на совершение преступления
17. Несообщение о преступлении –осознанное сокрытие от органов правопорядка факта совершения преступления.

Отягчающие обстоятельства

1. Совершение преступление против лица при исполнении
2. Иные обстоятельства по усмотрению суда

Смягчающие обстоятельства

1. Совершение преступления по долгу службы
2. Совершение преступления по принуждению
3. Совершение преступления в целях самообороны
4. Совершение преступления в целях защиты лиц до 20л
5. Чистосердечное признание
6. Совершение преступления против не гражданина Магической Британии

Порядок судопроизводства

Участники судебного процесса: обвиняемый, прокурор, адвокат (частный или государственный), судья, секретарь суда. Зрители в зал суда не допускаются.

Прокурор, когда считает, что дело готово к передаче в суд, отдаёт его секретарю и тот назначает время заседания, надлежаще уведомив всех участников.

Подозреваемый не может быть задержан дольше, чем на 30 минут. Если на подготовку судебного заседания требуется больше времени, подозреваемый должен быть отпущен, для обеспечения его явки может быть применено империи от судьи или уполномоченного лица

Длительность судебного заседания составляет **10 минут**. За первые 3 минуты адвокат разъясняет, почему данный человек должен выйти на свободу, за следующие 3 минуты прокурор разъясняет, почему данный волшебник должен понести наказание, далее 3 минуты судья задаёт уточняющие вопросы любому из участников процесса, к окончанию 9й минуты приговор должен быть вынесен.

Если судья не может к окончанию 9й минуты вынести решение, то подсудимый оправдан.

До окончания 10й минуты, если прокурор и адвокат не согласны с решением судьи, то они могут заявить протест и в течение дополнительных 3 минут вынести своё единогласное решение по делу, если единогласного решения нет – подсудимый оправдан.

Соблюдение регламента обеспечивается артефактом «**Часы**» и бдительностью секретаря. К осужденному может быть применена одна или несколько мер наказаний.

Меры наказания

1. Смертная казнь
2. Принудительная отправка на фронт
3. Штраф
4. Лишение занимаемой должности

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

Хлопушка/пистонный пистолет/хлопок в ладоши

Хлопок аппарации

Зона, обтянутая нетканкой/киперкой

Удалённая локация, попасть в неё могут только те, кто знает, как

Черная полумаска (не обязательно надета)

Игротехник, к нему можно обратиться с вопросами про артефакты, подлитые зелья и пр несложные вопросы

Белая полумаска (не обязательно надета)

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

Верхняя одежда + паспорт игрока

Маркер тела

Стикер с надписью “Коллопортус”

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

Ловец снов с чипом артефакта на внутренней стороне двери

Антиаппарационная защита на доме (на внешней стороне двери повесьте стикер с надписью “Антиаппарационная защита”)

Палочка, перемотанная изолентой/пластырем по центру

Палочка сломана

Словесный маркер Нонус Прокатус

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

Кость

Часть портала

Черная Лента

Повязанная на предмете означает его неотчуждаемость

Носок/ботинок, со стикером с надписью “нога”

Отрезанная нога; на человеке перебинтовать ногу

Перчатка со стикером с надписью “рука”

Отрезанная рука; на человеке перебинтовать руку

Мерзкий высокий звук

Вампир находится в тумане, он виден как облако, неуязвим

Зажженный бенгальский огонь

В руках – человек активировал щит Протега Терра Морталис, он неуязвим, виден как темный призрачный силуэт (если не видели процесс применения, то не можете определить, кто это)
Воткнутый в землю – открытый портал

Иголки с бусинами разных цветов

Эрги. Расположены на груди, неотчуждаемы вне моделей, но по их наличию или отсутствию можно сделать вывод о состоянии персонажа голоден/трезв/недотрах

Белый стикер на предмете

Артефакт

Лента

Маркер возраста

Зеленая - до 20 лет

Красная - 20-40 лет

Черная - больше 40 лет

Отсутствие ленты - невозможно определить возраст, но явно большой)

Железная головоломка

Гоблинский замок, не открывается Редукто и Алохоморой, взламывается вручную

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