

«Точка отсчета»

Правила одним файлом.

Оглавление

Общие правила.....	2
Правила по боевке	3
Спеллбук.....	6
Правила по ментальной магии	10
Правила по перемещениям.....	13
Правила по уликам	16
Правила по зельеварению	17
Правила по внешней политике	19
Правила по смерти.....	22

Общие правила

В общих правилах мы собрали моменты, которые не вошли в другие правила, но о них важно знать на игре.

1. Мастерские сертификаты выдаются на зелья, артефакты, особые места на игре (в том числе места, в которых действует эффект ритуала). Если на двери есть мастерский сертификат - он обязателен к прочтению и исполнению с той стороны, с которой наклеен.
2. Существуют артефакты и другие возможности, влияющие на правила (например, изменяют ТТХ персонажей). Мы верим в честность игроков, но вы можете попросить сертификат, если сомневаетесь в оказываемом на вас эффекте.
3. Артефакты необходимо носить на видном месте. Если артефакт не виден (лежит в кармане, за пазухой, в сумке), - его эффекты не работают.
4. Игротехи/монстры могут нарушать боевые правила (в частности, правила по приближению в бою) и действовать иначе, - доверяйте игротехам.
5. В связи с правилами по уликам мы ограничиваем персонажей в использовании палочек - для любых магических действий можно использовать только свою палочку. При этом чужая палочка непобираема, забрать палочку по жизни - нельзя. Исключение - изъятие палочки по специальному ордеру судьи или если вы пленили персонажа. Если персонаж сбегает или будет спасен из плена без своей палочки, то это становится его проблемой, решаемой им в мире игры.
6. **Дела из ДОМПа не уничтожимы, это игротехническая условность. Их можно украсть, но не уничтожить.**
7. **Прятать что-либо можно только в зданиях и прилегающей территории так, чтобы вещь можно было обнаружить не перемещая другие предметы.**
8. **Обыск** на игре - визуальный. Можно физически (по жизни) обыскать карманы и сумки. Более продвинутый обыск - только с помощью специального артефакта.
9. Отправка персонажа по решению суда в Азкабан отыгрывается его конвоированием по специальному маршруту, который мы покажем на полигоне.
10. Невидимость, анимагия, трансфигурация на игре не моделируются.

Правила по боевке

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

В бою можно:

- Использовать перечисленные ниже боевые заклинания, соответствующие им щиты и уклоняться.
- Использовать заклинания, снимающие воздействия боевых заклинаний (например, *Фините Инкантием*).
- Закрывать союзника от атаки.
- Использовать порт-ключ (только для себя) и аппарировать (одиночная аппаратура).
- Перемещаться по полю боя (в том числе убежать из боя).

Выбирая последние два варианта, не забывайте, что в момент побега и начала аппаратуры вы уязвимы.

В бою нельзя:

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

Использование боевых заклинаний и щитов

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

- Дистанция. В бою нельзя умышленно сближаться с человеком на дистанцию, при которой вы можете задеть друг друга палочками. При этом расстояние между противниками должно быть не больше примерно 10 шагов.
- Видимость. Перед атакой необходимо привлечь внимание жертвы (игнорировать это нельзя). Атакующий должен видеть хотя бы одну часть тела противника. Если возможных целей атаки несколько, то к первому заклинанию надо добавить словесный маркер-указатель, однозначно определяющий цель атаки (“Кудрявый мальчик”, “Девочка в шляпе”, “Рон Уизли”). В процессе боя маркер-указатель

можно пропускать, если и атакующему, и его противнику очевидно, на кого направлено заклинание. Однако, если в бою ваш противник отвернулся/частично спрятался за шкаф, следует использовать маркер-указатель. Человек, полностью скрытый за каким-либо предметом, защищен от попаданий заклинаний. В случае рулежки на тему того "успел скрыться или не успел" – прав атакующий.

- На ходу кастовать нельзя ни боевые заклинания, ни щиты, необходимо остановиться.
- В случае, если перед вами более одной цели и не очевидно, в кого будет направлено ваше заклинание, также необходимо использовать маркер-указатель.
- Если одновременно несколько игроков кастуют в вас заклинания так, что их голоса перекрывают друг друга - ни одно из них не срабатывает.
- Эффекты последовательно попавших заклинаний накладываются друг на друга. Но, если вы атакуете уже пораженного заклинанием противника (особенно Круциатусом), убедитесь, что он вас услышал.

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

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

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

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

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

Уклонения

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

Доступное вам количество уклонений будет прописано в паспорте игрока.

Истраченные уклонения восстанавливаются после окончания боя.

Защита другого

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

Боевые заклинания и щиты

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

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

Четвертая группа содержит только заклинание "**Круцио**", щита от которого не существует.

В бою можно использовать любое количество известных вам боевых заклинаний и щитов в любом порядке. Ограничение есть лишь на **Круциатус** - его за бой нельзя использовать больше того числа раз, что будет указано у вас в паспорте игрока. В скобках указано заклинание, которым другой персонаж может досрочно снять эффект боевого заклинания.

	1 группа	2 группа	3 группа
Боевые	Импедимента (<i>Фините Инкантатем</i>)	Инкарцero (<i>Релашио</i>)	Инсендио
	Петрификус Тоталус (<i>Фините Инкантатем</i>)	Ступефай (<i>Энервейт</i>)	Редукто
	Силенцио (<i>Фините Инкантатем</i>)	Экспеллиармус	Диффиндо
<u>Щиты</u>	<u>ПротЭго</u>	<u>СкУтум</u>	<u>МунимЕнтум</u>

Спеллбук

В мире поттерианы существует множество заклинаний. Большинство из них смоделировать затруднительно, поэтому ниже мы укажем заклинания, используемые непосредственно в игровом процессе. Их доступность персонажу будет указана в паспорте игрока.

Заклинания нельзя кастовать чаще, чем раз в 5 секунд (исключение - щиты в боевке и следующая за ними атака).

Вы можете использовать на игре любые другие заклинания, встречающиеся в первоисточнике, для антуража. Однако значимого воздействия в игре они оказать не могут. Пример - Орхидеус (заклинание вызова цветов, можно использовать, чтобы произвести впечатление, но цветы вскоре исчезнут).

Боевые заклинания

Боевые заклинания уровня 1:

- **ИмпедимЕнта** - заклинание замедления. Все движения и слова жертвы сильно замедляются. Колдовать, уклоняться и аппарировать она не может, может медленно использовать порт-ключ. Действует 5 минут. Досрочно снимается заклинанием Фините Инкантатем.
- **ПетрИфикус ТотАлус** - заклинание окаменения. Жертва замирает в той позе, в которой ее настигло заклинание. Двигаться, разговаривать, колдовать, уклоняться жертва не может. Но всё слышит и видит то, что находится непосредственно перед ней. Действует 5 минут. Досрочно снимается заклинанием Фините Инкантатем.
- **СилЕнцио** - заклинание немоты. Колдовать и разговаривать жертва не может. Может перемещаться, аппарировать и использовать порт-ключ. Действует 5 минут. Досрочно снимается заклинанием Фините Инкантатем.
- **ПротЭго** - волшебный щит от боевых заклинаний первого уровня. Можно использовать вне боевой ситуации - работает, пока вы держите палочку перед собой. В этом случае действует как щит непосредственно перед вами, мешающий подойти на расстояние вытянутой руки и дотронуться до вас.

Боевые заклинания уровня 2:

- **ИнкАрцерио** - заклинание связывания. Жертва замирает в той позе, в которой ее связали, руки должны быть за спиной. Кастовать, уклоняться, использовать порт-ключ и аппарировать жертва не может. Может разговаривать. Действует 15 минут. Досрочно снимается заклинанием Релашио.
- **СтупефАй** - заклинание оглушения. Жертва падает и теряет сознание. При это ничего не видит, не слышит и не может двигаться, колдовать, уклоняться, аппарировать. Действует 15 минут. Досрочно снимается заклинанием Эннервейт.

- **ЭкспеллиАрмус** - обезоруживающее заклинание. Жертва должна аккуратно выбросить свою палочку под ноги кастующему.
- **СкУтум** - волшебный щит от боевых заклинаний второго уровня. Можно использовать вне боевой ситуации - работает, пока вы держите палочку перед собой. В этом случае действует как щит, мешающий подойти на расстояние вытянутой руки и дотронуться до вас.

Боевые заклинания уровня 3:

- **Инсендио** - заклинание воспламенения. Жертва получает сильнейший ожог, отлетая при этом назад на несколько метров назад. Колдовать, аппарировать, использовать порт-ключ и уклоняться не может. Может очень медленно ползти, стонать, тихо разговаривать. Требуется лечение.
- **РедУкто** - заклинание взрыва. Жертву откидывает назад на несколько метров. При этом жертва получает множественные ушибы, открытые раны и переломы. Колдовать, аппарировать, использовать порт-ключ и уклоняться не может. Может очень медленно ползти, стонать, тихо разговаривать. Требуется лечение. Вне боевой ситуации аналогичные вышеуказанным эффекты, также выламывает защищенную Коллопортусом дверь с одного раза. При этом необходимо снять наклеенный на двери стикер с надписью "Colloportus" и разорвать его.
- **ДиффИндо** - заклинание лезвия. Жертву откидывает назад на несколько метров. При этом жертва получает множественные порезы. Колдовать, аппарировать, использовать порт-ключ и уклоняться не может. Может очень медленно ползти, стонать, тихо разговаривать. Требуется лечение. Вне боевой ситуации, если палочкой водить не спеша, то заклинание будет действовать до произнесения Фините Диффиндо.
- **Муниментум** - волшебный щит от боевых заклинаний третьего уровня. Можно использовать вне боевой ситуации - работает, пока вы держите палочку перед собой. В этом случае действует как щит, мешающий подойти на расстояние вытянутой руки и дотронуться до вас.

Боевые заклинания 4го уровня:

- **Круцио** (Запретное, тёмное) - заклинание нестерпимой боли. Жертва падает на землю и начинает корчиться, кричать от боли в течение 5 секунд (стерпеть невозможно), после этого еще 5 секунд приходит в себя. Всё это время жертва не может делать ничего другого, у нее остаются внутренние повреждения, которые требуют лечения. После 5 Круцио в одном бою жертва теряет сознание (можно привести в чувство при помощи Эннервейта), ее ментальный уровень снижается до минимального до оказания лечения.

Медимагические заклинания

- **АнЭсто** - заклинание обезболивания. Действует 1 минуту.
- **Морфей** - заклинание целебного сна. Действует 15 минут. Досрочно снимается заклинанием Эннервейт.
- **ФЕктус** - заклинание регенерации.
- **ФерУла** - заклинание повязки.
- **ФриЗус** - заклинание заморозки.
- **ЭнхАэмон** - заклинание остановки крови.

- **ЭпискЕй** - заклинание сращивания костей.

Ментальные заклинания

- **ДефЕктиус** - заклинание изменения памяти.
- **ИмпЕриус** (Запретное, темное) - заклинание полного подчинения воли.
- **КонфУндус** - путающее заклинание.
- **ЛегИлименс** - заклинание чтения памяти.
- **ОбливиЭйт** - заклинание стирания памяти.
- **ЭкстрАктус** - заклинание извлечения памяти.

Прочие заклинания

- **АвАда КедАвра** (Запретное, тёмное) - заклинание мгновенной смерти. Можно применять только на человека, неспособного никак сопротивляться, вне боя.
- **РелАшио** - заклинание освобождения от пут.
- **РидИкулус** - заклинание против боггарт. После произнесения заклинания следует назвать то, во что должен превратиться боггарт. Если после этого вы будете смеяться, боггарт отступит.
- **СектумсЕмпра** (тёмное) - заклинание глубокого пореза. Рана сильно кровоточит, через 5 минут жертва падает, может ползти и стонать, использовать порт-ключ. Кастовать, уклоняться и аппарировать жертва не может. Требуется лечение, после заживления раны остаётся шрам. Можно применять только на обезоруженного противника вне боя. После 5 Сектумсемпра жертва теряет сознание на 15 минут (можно привести в чувства при помощи Эннервейта), ее ментальный уровень снижается до минимального до оказания лечения.
- **Фасцио** (тёмное) - заклинание плети. Палочкой производится резкое движение в сторону жертвы. Требуется лечение, после заживления раны остаётся шрам. Можно применять только на обезоруженного противника вне боя. После 5 Фасцио жертва теряет сознание на 15 минут (можно привести в чувства при помощи Эннервейта), ее ментальный уровень снижается до минимального до оказания лечения.
- **ФинИте ИнкантАтем** - заклинание прекращения заклинаний: Импедимента, Петрификус Тоталус, Силенцио, Маскус, Обскура, Сонорус.
- **ЭкспЕкто ПатрОнум** - вызов патронуса, нематериального защитника. Используется для борьбы с дементорами и иными темными сущностями. Чтобы создать нематериального защитника, нужно подумать о самом хорошем, что есть в вашей жизни. Внешний вид защитника зависит от характера волшебника. Если персонаж практикует темную магию, то он навсегда лишается возможности использовать это заклинание. Также при помощи Патронуса некоторые волшебники могут обмениваться короткими посланиями (механика будет сообщена им отдельно).
- **ЭннервЕйт** - заклинание пробуждения.
- **КоллопОртус** - заклинание магического запечатывания дверей. На закрытую таким образом дверь наклеивается стикер с надписью "Colloportus". Открыть дверь, закрытую на Коллопортус, можно только заклинанием Репертус. Взломать - только заклинанием Редукто.

- **РепЕртус** - заклинание отпирания дверей, запечатанных на Коллопортус. Срабатывает только в том случае, если именно вы наложили Коллопортус на эту дверь.
- **КонсигнАрус** - заклинание запечатывания письма. Открыть письмо может только адресат, все остальные увидят лишь пустой лист. Отыгрывается стикером с надписью "Consignarus". Неадресат может прочитать такое письмо при помощи особого редкого артефакта.
- **МАскус** - заклинание обезличенной маски. После произнесения заклинания необходимо надеть маску. Волшебника под таким заклинанием узнать невозможно (ни внешне, ни по голосу, ни по маске, ни по одежде). Снимается заклинанием Фините Инкантатем, если волшебник в маске не сопротивляется. Можно применять только на обезоруженного противника вне боя или на себя самого.
- **ПриОри ИнкантАтем** - заклинание просмотра последних 3 заклинаний (заклинания, не указанные в данном спеллбуке, не считаются; для "очистки истории заклинаний" палочки запрещено кастовать заклинания в воздух просто так). Перед произнесением заклинания следует указать на нужную волшебную палочку. Владелец палочки честно называет последние три заклинания. Также Приори Инкантатем можно использовать следующим образом: назвать заклинание, использование которого волшебником за последние 3 часа надо проверить. Например, "Приори Инкантатем Круцио". Аналогично перед произнесением заклинания следует указать на нужную волшебную палочку. Владелец палочки честно отвечает на вопрос, использовалось ли указанное заклинание в последние 3 часа или нет.
- **Заклинание Дикого Пламени** (тёмное) - заклинание неконтролируемого и негаснущего огня, который возможно погасить или волей наложившего это заклинание, или особым ритуалом. *Крайне редкое, на игре никто не владеет этим заклинанием.*
- ЛЮмос - заклинание вызова света. Прерывается заклинанием НОкс.
- ОбскУра - заклинание тёмной повязки на глаза. Отыгрывается тёмной повязкой или закрыванием глаз. Действует 5 минут. Досрочно снимается заклинанием Фините Инкантатем.
- Акции - манящие чары. После произнесения заклинания следует назвать предмет, который вы желаете притянуть к себе. Если предмет привязан, приклеен, удерживается кем-то в руках и пр., то манящие чары силы не возымеют. Действует только на немагические предметы.
- АлохомОра - заклинание отпирания дверей, закрытых немагическим способом.
- МобиликОрпус - заклинание передвижения предметов. После произнесения заклинания следует назвать предмет, который будет перемещаться. При помощи этих чар можно переместить как перо, чемодан, стул, так и обездвиженное тело, человека без сознания или труп.

Правила по ментальной магии

Ментальная магия - магия воздействия на сознание живого существа.

На игре будет существовать пять уровней владения ментальной магией, которые мы условно разделяем на пять цветов (соответствующий браслет игрок получит на регистрации):

- **белый**;
- светло-серый;
- серый;
- тёмно-серый;
- чёрный.

Навыки и заклинания ментальной магии

Навыки ментальной магии не являются общедоступными и будут выдаваться персонажам в зависимости от их историй. Доступные персонажу заклинания будут прописаны в его паспорте игрока.

Научиться на игре ментальным заклинаниям нельзя.

Каст любого ментального заклинания сопровождается показом собственного цветового браслета.

Окклюменция

Этот раздел ментальной магии позволяет волшебнику защищать свой разум от проникновения, то есть ото всех ментальных заклинаний, представленных ниже. Для этого вы сравниваете ваш цветовой маркер с маркером нападающего. Если ваш цвет темнее или такой же, атака не прошла. Или прошла по вашему собственному желанию. Любое ментальное заклинание, указанное ниже, выполняется не чаще, чем раз в полчаса (за это время менталист восстанавливает свои силы). Несколько разных ментальных заклинаний подряд накладывать можно (время восстановления не суммируется). Если ментальное заклинание применено успешно, жертва не помнит факт его наложения.

Обливиэйт

Стирание памяти (от лат. oblivio – забвение).

Не обязательно обладать обширными познаниями в области ментальной магии, чтобы стереть небольшой временной участок памяти. Но чем выше способности мага, тем большим разнообразием отличаются его заклинания. К примеру, опытный ментальщик может стирать выборочные воспоминания жертвы за любой период времени.

Стертые воспоминания нельзя восстановить, если только ранее они не были извлечены из памяти.

Белый: Отсутствие навыка.

Светло-серый: Стирание последних 5 минут из памяти.

Серый: Стирание последних 5-10-20 минут из памяти.

Тёмно-серый: Стирание последних 5-10-20-30 минут из памяти. Стирание выборочных воспоминаний, произошедших в последнее время (то есть непосредственно на игре).
Чёрный: Стирание любых выборочных воспоминаний. Стирание последних 5-10-20-30-60 минут из памяти.

Дефектиус

Изменение памяти (от лат. defectio – измена).

Является самым сложным умением ментальщика. Требуется предельной концентрации.

Белый: Отсутствие навыка.

Светло-серый: Отсутствие навыка.

Серый: Отсутствие навыка.

Тёмно-серый: Изменение любых воспоминаний (как своих, так и чужих), произошедших в последнее время (то есть непосредственно на игре).

Чёрный: Изменение любых воспоминаний (как своих, так и чужих).

Изменение воспоминаний заметно при чтении памяти.

Искажённое воспоминание моделируется максимально незаметным дёрганием головы при озвучивании оно. Специально имитировать искаженность воспоминания нельзя.

Легилименс

Чтение памяти (от лат. legi – извлекать; limen – вход; mens – ум).

Белый: Отсутствие навыка.

Светло-серый: Отсутствие навыка.

Серый: Чтение одного воспоминания на одну необходимую тему.

Тёмно-серый: Чтение любых воспоминаний на одну необходимую тему.

Чёрный: Чтение любого временного промежутка из памяти. Опытный ментальщик может выудить из памяти любое необходимое ему воспоминание. Маг говорит вам, что его интересуют все ваши воспоминания (или за определённый период) на такую-то тематику, после чего вы озвучиваете их, если не можете защитить свою память.

Империиус

Закливание полного подчинения воли (от лат. imperio – управлять).

*При попадании в вас заклятия Империиус, следует сравнить ваш ментальный уровень с уровнем атакующего. Если ваш цвет темнее или такой же, то приказ не действует.

*Приказ отдается до тех пор, пока палочка указывает на цель. Если наложение заклинания занимает больше, чем 1 минуту, то маг не удержал ментальный контакт и атакованный может освободиться. Во время наложения заклинания оба мага не могут двигаться. Жертва не может двигаться еще 5 секунд после окончания наложения заклинания.

*Империиусом можно приказать человеку выполнить одно конкретное действие любой сложности. Человек воспринимает приказ как свое искреннее желание и прикладывает все усилия к его выполнению. Повлиять на эмоции/убеждения/мысли человека через Империиус нельзя. *Пример: империиус "Укради волшебную палочку у Гарри Поттера" - сработает. Империиус "Возненавидь Драко Малфоя" - нет.*

*Нельзя отдать приказ использовать Запретные Заклинания или магию, которой волшебник не владеет.

*Действие Империиуса продолжается до выполнения приказа.

*На одном человеке одновременно может находиться несколько Империиусов. Если их формулировки противоречат друг другу, действует первый приказ.

*У ряда персонажей есть «пунктик», нарушение которого посредством заклинания Империи повышает уровень ментальной сопротивляемости мага. В таких случаях приказ или не действует вообще, или приводит к помутнению рассудка атакованного.

*Человек не помнит момент наложения Империи, но помнит людей, которые были рядом с ним.

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

Конфундус

Путающее заклинание (от лат. confundere - путать).

При помощи этого заклинания можно спутать человека, заставив видеть/слышать его то, чего на самом деле нет в течение минуты. К примеру, крысу на плече, бегущего человека, крик любимого человека.

Экстрактус

Извлечение памяти (от лат. extractum - извлечение).

Происходит только на добровольной основе. Направив палочку на голову, волшебник вытягивает необходимую мысль/воспоминание. После этого необходимо на бумажку записать полученную информацию.

Извлеченная информация не пропадает из памяти человека.

Правила по перемещениям

Магические способы перемещения включают аппарацию и портключи.

За магически перемещающимися людьми нельзя идти “по жизни” и следить, куда они направляются.

При аппарации или использовании портключа волшебник перемещается со всеми вещами, которые при нем (в руках, карманах, сумке). Нельзя аппарировать вместе с тяжелыми или объемными предметами, которые вы не можете поднять “по жизни”.

Одиночная аппарация

Для совершения аппарации необходимо иметь при себе палочку (она просто должна быть при вас, держать её в руке не обязательно). Вы останавливаетесь, резко крутитесь вокруг своей оси, после чего громко произносите “Apparate” (“аппарЭйт”), после чего сразу громко хлопаете в ладоши один раз. Помните, что описанные действия выполняются последовательно, а не одновременно. Если вы не выполнили их или выполнили в другом порядке, попытка аппарации не удалась.

После хлопка игрок попадает в состояние “вне игры” (нельзя общаться и вступать в любые взаимодействия с кем бы то ни было). Перемещаться до необходимой локации нужно бегом или быстрым шагом, подняв руку вверх, на ходу повторяя “Apparate” (“аппарЭйт”). Прибыв к месту назначения, вы останавливаетесь и громко хлопаете в ладоши один раз (в этот момент состояние “вне игры” заканчивается), после чего не спеша досчитываете до 5 (рекомендуем отсчитывать 801-802-803-804-805) – в это время вам нельзя совершать никаких действий. Считайте, что вы приходите в себя после аппарации.

Если волшебник находится под действием заклинания, которое мешает ему стоять или двигаться (Петрификус Тоталус и т.п.), то он не может самостоятельно аппарировать.

Если во время совершения аппарации (до хлопка) волшебник начал колдовать или в него направили заклинание, попытка аппарации не удалась.

Парная аппарация

Взрослые волшебники (на игре это все, кто не является действующим студентом Хогвартса) умеют аппарировать вместе с одним или двумя другими людьми. Такого взрослого волшебника мы будем именовать “ведущим”, а людей, с которыми он аппарირует вместе - “ведомыми”.

Последовательность действий ведущего аналогична одиночной аппарации, но после первого хлопка он должен быстро взять под руку ведомого или ведомых. Поднимать руку вверх и повторять “Apparate” (“аппарЭйт”) достаточно одному участнику процесса.

Прибыв к месту назначения, все останавливаются, после чего “ведущий” громко хлопает в ладоши один раз (в этот момент состояние “вне игры” заканчивается), после чего не спеша досчитывает до 5 (рекомендуем отсчитывать 801-802-803-804-805) – в это время всем участникам этой аппарации нельзя совершать никаких действий.

Можно аппарировать вместе с человеком без сознания и даже с трупом.

Если человек сопротивляется аппарации (мешает себя схватить, отталкивает вас и т.п.), то вы не можете аппарировать вместе с ним.

Ограничения на аппарацию

Хогвартс

Территория школы будет огорожена. Проходить на нее могут только действующие ученики, преподаватели и постоянные сотрудники замка. Временные лекторы и гости могут пройти только в сопровождении преподавателя или постоянного сотрудника замка. Аппарировать на территории школы (на территорию, из нее, внутри территории) невозможно. Единственное исключение - действующий директор Хогвартса не имеет ограничений на аппарацию на территории школы.

Министерство магии

Территория министерства будет огорожена. Проход внутрь доступен любому желающему. Аппарировать же на территории министерства (как в неё, так и из неё, а также внутри министерства) невозможно. Исключения - действующие министр магии и главы департаментов. В любом случае речь идет об аппарации в коридоры министерства, а не в сами департаменты (то есть можно аппарировать внутрь огороженной территории министерства, но не во внутрь домиков).

Частные дома

Аппарировать внутрь домов могут только их непосредственные хозяева. Остальные аппарировать ко входу на улице.

Портключи

Портключ - крайне сложный в изготовлении волшебный предмет одноразового действия. На игре единственным официальным производителем порт-ключей является Департамент Тайн.

Создать портключ, позволяющий попасть в Хогвартс, можно только при непосредственном участии действующего директора школы.

Создание портключа, отправляющего в тот или иной департамент министерства, требует участия любого действующего сотрудника департамента.

Создание портключа для перемещения в частный дом требует участия любого члена семьи, живущего в этом доме.

Для активации портключа необходимо прикоснуться к нему любой частью тела, не закрытой одеждой. На каждом портключе будет чип с надписью Portus и описанием места, куда он ведет - прочитать чип можно только после активации портключа.

После активации необходимо громко произнести “Portus ” (“пОртус”) - это переводит игрока или игроков в состояние “вне игры”. Перемещаться до необходимой локации нужно бегом или быстрым шагом, подняв руку вверх, на ходу повторяя “Portus”. Прибыв к месту назначения, вы останавливаетесь и громко хлопаете в ладоши один раз (в этот момент состояние “вне игры” заканчивается), после чего не спеша досчитываете до 5 (рекомендуем отсчитывать 801-802-803-804-805) – в это время вам нельзя совершать никаких действий. Считайте, что вы приходите в себя после перемещения.

Портключ может переносить как одного, так и нескольких людей. Единственное условие - все участники процесса должны одновременно дотронуться до заколдованного предмета и громко произнести “Portus”.

Если вы хотите применить портключ к другому человеку, дотроньтесь этим волшебным предметом до открытого участка кожи этого человека и громко произнесите “Portus”.

Правила по уликам

Каждому персонажу на старте выдается набор *карточек преступлений*. Каждая такая карточка содержит *улики* - зашифрованную информацию о характеристиках соответствующего персонажа.

В случае совершения преступления необходимо непосредственно на его месте оставить *карточку* соответствующего типа. Если подряд совершается несколько преступлений, оставляется соответствующее количество карт. Если в преступлении участвует несколько человек, то каждый оставляет свою карточку.

Карточку преступлений надо оставлять на максимально видимом месте.

Поднимать оставленные карточки могут только персонажи с навыком “следователь” (проставлен соответствующим игрокам в заявках). И только “следователи” могут расшифровывать улики.

Преступлением не считается действие, произведенное в согласии с выписанным Министерством ордерам. В таком случае *карточки преступлений* прикрепляются к ордеру и хранятся вместе с ним.

В рамках игры преступлениями, по которым оставляются улики, считаются следующие действия:

- **Взлом.** Взломом считается применение заклинания *Редукто* для открытия двери, запорной замком заклинанием *Коллопортус*.
- **Кража.** Кражей считается присвоение магического предмета (на котором есть чип) без согласия его владельца, при этом не важно вырвали его из рук владельца, вытащили из кармана или забрали из комнаты.
- **Похищение.** Похищением считается явно недобровольное перемещение волшебника, включая применение на волшебника порт-ключа и аппаратуру человека без его желания. *Если вы перемещаете своего друга без сознания - оставьте карточку. Если вы добровольно зашли на чай, а вас не выпустили из комнаты - увы, вас никто не похищал.*
- **Нанесение телесных повреждений.** Любое действие, которое наносит физические повреждения волшебнику, включая пытки и дуэли, требует оставления этого типа карточек. *Если во время дуэли вы нанесли друг другу серьезные повреждения (даже если сражались по обоюдному согласию), то должны оставить карточки на месте дуэли.*

Убийство. Убийством на игре считается успешное применение заклинания Авада Кедавра. Никакого другого способа убить волшебника на игре нет.

Правила по зельеварению

Карточки с рецептами

Чтобы персонаж мог приготовить зелье, он должен знать его рецепт. Эти знания моделируются набором оранжевых карточек с рецептами.

Карточка с рецептом моделирует память персонажа. Она сама, как и ее содержимое, при прочтении “по жизни” не видна другим игрокам. Дать другому персонажу прочитать рецепт с карточки нельзя.

Как и любую часть памяти, известный волшебнику рецепт можно прочесть посредством Легилименции. Но прочесть вовсе не означает научиться делать зелье и получить такую же карточку.

В течение игры можно выучить новые рецепты. Для этого необходимо приготовить зелье под контролем персонажа с навыком “зельевар”, который знает нужный рецепт. После этого зельевар скажет, выучили ли вы это зелье или нет (и, в случае успеха, выдаст соответствующую карточку с рецептом).

Уровни сложности рецептов зелий

Зелья на игре делятся на 5 уровней сложности в зависимости от количества входящих в рецепт ингредиентов. Чем больше их, тем сложнее зелье. Зелья 4-го и 5-го уровней могут готовить и, соответственно, изучать только персонажи с навыком “зельевар”.

Любое зелье состоит из основы и ингредиентов. Основа - жидкость, составляющая большую часть зелья. В зависимости от выбранной основы формируется и набор ингредиентов, почти всегда подходящий к основе по вкусу. То есть молоко и черный перец вместе не будут входить в одно зелье.

Ниже приведены 5 уровней сложности зелий:

- 1) 3 составляющие (основа + 2 ингредиента);
- 2) 5 составляющих (основа + 4 ингредиента);
- 3) 6 составляющих (1 или 2 основы + соответственно 5 или 4 ингредиента);
- 4) 8 составляющих (2 основы + 6 ингредиентов);
- 5) 12 составляющих (3 основы + 9 ингредиентов).

Каждое созданное зелье необходимо переливать во флакон 10 мл, на который в обязательном порядке наклеивается чип с описанием эффекта (чипы выдаются вместе с карточками с рецептами).

Если зелье нужно принимать в другой дозировке, это указано в рецепте.

Приготовление зелий и ингредиенты

Для приготовления зелий не нужен огонь.

Список ингредиентов будет вывешен позже, он не включает алкоголь.

Карточки с рецептами игроки получают на регистрации в зависимости от знаний персонажа.

Применение зелий

Зелья оказывают разнообразные эффекты (от шуточных до ядов). Эффект зелья описан на чипе, наклеенном на флакон.

Подлить зелье в другой напиток - можно, моделируется "по жизни".

Технически считается, что вы выпили зелье в тот момент, когда поднесли емкость с ним ко рту. Не отхлебнуть не получится - магия все равно подействует (если опасаетесь, - "по жизни" можно не отпивать).

Если в рецепте явно не указано иное - зелье срабатывает только один раз, на того, кто пьет первым.

Изобретение зелий

На игре возможно изобретение новых зелий. О том, как изобрести зелье, будут знать волшебники с навыком "зельевар".

Правила по внешней политике

Вексель

Вексель - игротехнический документ, представляющий собой совокупность возможностей аристократической семьи (входящей в список чистокровных семей, известный как “Священные двадцать восемь”) или страны (речь идет о каждой стране, представленной на игре). Примеры видов векселей:

- тесные связи с гоблинами;
- владения, в которых производят редких ингредиентов для зелий;
- обширные знания в определенной области магии (например, ментальной магии или ритуалистике);
- большие запасы артефактов и сохранившиеся технологии их изготовления и т. д.

Это перечень тем для социальных политических взаимодействий, а не имеющиеся у игроков на игре реальные вещи.

Появление и исчезновение векселей

Аристократические семьи, Министерство магии и делегации получают по набору векселей на каждый из трех циклов игры:

- первый цикл - с начала игры до 15:00 пятницы;
- второй цикл - с 15:00 пятницы до 00:00 субботы;
- третий цикл - с 00:00 субботы до 18:00 субботы.

В начале каждого цикла мастера доставляют векселя их обладателям. Каждый из наборов действителен только в свой указанный выше период.

Дополнительные новые векселя могут появляться у аристократических семей, например, после брака с другим аристократическим родом (не только английским).

Аристократическая семья может лишиться набора векселей на следующий цикл, если перестанет входить в список “Священных двадцати восьми”. Обо всех аспектах взаимодействий в рамках списка будут знать представители входящих в него семей.

Британия получает дополнительно любой вексель в свою пользу за каждый публичный судебный процесс с обвинительным заключением.

Действия с векселями

В зачёт в конце цикла идут правильно подписанные (см. ниже в разделе про семьи и страны) векселя, вложенные в специальный мастерский ящик. Персонажи в рамках цикла

вольны договариваться и передавать векселя как угодно, но финальным актом применения влияния считается вкладывание векселя в ящик, изменить решение после этого невозможно. Факт вложения векселя в ящик является суммой приказов и распоряжений, и, таким образом, остановить человека, рядом с ящиком - уже нельзя.

Украсть вексель невозможно, так как он является игротехническим выражением влияния семьи или страны. Но можно принудить игровыми методами вложить влияние (напрямую: ментальная магия или косвенно: судебный приговор).

Вексель выдается главе делегации, министерства или рода (или замещающему его лицу). После этого распределение векселей происходит внутри игры, в рамках персонажных договоренностей. В случае, если ваша группа по каким-либо причинам не получила векселя на текущий цикл, обратитесь к мастерам.

Если персонаж, имеющий при себе вексель, погибает, вексель в любом случае передается или его наследнику по крови (если речь идет о векселях собственной семьи; наследовать векселя по завещанию и не по крови нельзя), или в Департамент Международного магического сотрудничества (если речь идет о векселях, принадлежащих Британии), или делегации (если речь идет о векселях той или иной страны).

Влияние аристократических британских семей

За каждой аристократической семьей закреплен, как правило, один вид векселей. Вложить в развитие своей страны семья может не больше определенного количества векселей (меньше - можно), остальное можно предложить на обмен или в дар иностранным делегациям или другой аристократической семьей. Точные цифры мы укажем позже.

Векселя аристократических родов нельзя вложить в свою же семью.

Аристократическая семья, получившая максимальное количество векселей в течение цикла лично для себя, считается самой влиятельной в Британии и получает один бонус из списка по своему выбору (см. примеры бонусов в следующем пункте). Меньшие бонусы получают семьи, занявшие второе и третье место.

Влияние стран

В соответствии с видами векселей на игре будет ограниченное количество областей влияния. *Страны в разной степени заинтересованы в следующих областях влияния: экономика, сельеварение, ментальная магия, ритуальная магия, артефакты.*

У каждой страны есть, как правило, одна область влияния, где она уже достигла лидерства, и одна область, в которой страна заинтересована. Например, Россия занимает первое место в мире по производству и изобретению зелий, а Германия лидирует в области производства лучших артефактов. Это означает, что у этих стран будут векселя, связанные с соответствующими видами влияния. Мы не запрещаем странам пытаться достигнуть лидерства не в зоне своей заинтересованности.

Векселя, закрепленные за делегациями и Британией, не могут вкладываться в развитие своих стран.

На момент окончания игры будет распределено пять лидерских позиций - по одной на каждую сферу влияния. Лидером по каждой из пяти будет считаться тот, кто по ходу игры соберет больше всего векселей соответствующего вида влияния.

Подсчет вложенных векселей происходит в конце каждого цикла. По итогам главы делегаций, глава Департамента международного магического сотрудничества и семья-победительница из “Священных двадцати восьми” получают информацию о раскладе суммарного влияния.

Страна, ставшая лидером в определенной сфере влияния за прошедший цикл, получит бонусы (*обсуждаемые примеры: для ментальной магии это может быть увеличение ментального уровня одного или нескольких волшебников до максимального, для зельеварения - порция зелья Феликс Фелицис, для ритуальной магии - описание редкого ритуала, для артефактов - редкий и полезный на игре артефакт, для экономики - дополнительные средства и увеличение боевых ТТХ одного или нескольких волшебников*). Бонусы на Британию распределяются главой Департамента Международного магического сотрудничества, на делегации - главами делегаций. Бонусы сохраняются до конца игры.

Правила по смерти

На игре волшебник может умереть единственным образом: в результате применения заклинания Авада Кедавра.

Никаких других способов умереть - нет. Самоубийство не моделируется.

Если вас убили, по возможности проследите, чтобы убивший вас персонаж оставил соответствующую карточку улики рядом с вами (см. правила по Уликам). Оставайтесь на месте 15 минут или до окончания начавшегося с вами отыгрыша. Когда отыгрыш закончен или прошло 15 минут с момента убийства, а труп так и не нашли - оставьте рядом с карточкой улики свой аусвайс и идите в мертвятник.

Даже если вы не хотите продолжать играть, просьба обязательно прийти в мертвятник и передать информацию о своей смерти, она нужна игре.

В мертвятнике следуйте указаниям игротехов.

При этом существует ряд ситуаций, в результате которых персонаж покидает пространство игры, а игрок может выйти второй ролью.

Эти происходят в результате:

1. Заключение в Азкабан по решению суда.
2. Отъезд за пределы Магической Британии, по собственному желанию персонажа.
3. Высылка из страны, в результате объявления члена иностранной делегации персоной non grata.
4. Особые ситуации.

В этом случае персонаж должен покинуть пространство игры не более, чем за час с момента наступления события. Игрок должен **в любом случае** подойти в мертвятник. Просим не игнорировать это требование.

