==========
Генерация персонажа:
1. Имя и фамильное имя (фамилия).
Имя должно быть в сеттинге ГП, то есть соответствовать национальности по умолчанию, говорящие фамилии можно. Имя и фамилия не должны совпадать или быть созвучными именам или фамилиям уже принятых игроков. Вас могут попросить сменить имя или фамилию.

2. Пол (мальчик получают +1 к Тело, а девочка -3 к проверкам на физическую силу).

3. Происхождение.
Маглорожденный (+1 Интеллект, +5 к использованию магловских артефактов, не может быть принят в Слизерин)
Полукровка (+1 Прилежание)
Чистокровный (+1 к Магическая сила, +1 к использованию магических артефактов)
Чистокровный не обязательно значит сторонник чистоты расы, просто и отец и мать волшебники.

4. Факультет.
Надеюсь канон всем знаком, освежить память можно здесь:
http://ru.harrypotter.wikia.com/wiki/Факультеты_Хогвартса

Что значат факультеты в системе помимо отыгрыша:
Пуффендуец - мастер на все руки, универсал. За счет своего трудолюбия охватывает гораздо более широкий круг предметов, чем представители других факультетов. Но к сожалению в Пуффендуе не самые острые умы в Британии, поэтому за свою универсальность они расплачиваются эффективностью в каждой отдельно взятой дисциплине, и проигрывают узкоспециализированным персонажам. Самый слабый факультет в дуэлях из-за слишком размытых приоритетов, но желанный сопартиец в любой команде за счет своего умения худо-бедно затыкать пробелы в навыках команды. Может выполнять любые задачи, но конечно не так эффективно как специалист.

Когтевран - классический узкозаточенный специалист. Обладатель острого ума, но ленивый любитель элегантных и эффектных решений. Не распыляет свое внимание и забивает на неинтересные ему предметы, но в тех немногих которыми интересуется - достигает высочайших успехов. Если вам нужны лучшие - то когтевранцы именно то что вам надо. Впрочем не стоит удивляться, если признанный мастер своего дела окажется не в силах справляться с простейшими задачами из смежных дисциплин. Узкозаточенный дуэлянт - не оставляет шанса тем, кто не собран против него, но и не имеет вариативности за счет чего позорно сливает даже среднему противнику с защитой от его специализации.

Гриффиндорец - отважный балбес в поисках славы и признания. В среднем во всем хуже даже пуффендуйца. Его уникальная и столь желанная особенность - это возможность решать одиночные задачи своим напором, отвагой и бесстрашием. Гриффиндорец - это кризис менеджер. В обычной ситуации

нежелательный сопартиец, но в момент внезапной засады или финального босса - самый лакомый кусочек. Может на короткое время значительно усиливать себя, своими подвигами разруливая невозможное, но быстро выдыхается. Признанные чемпионы дуэлей.

Слизеринец - хладнокровный и расчетливый марафонец. Вся партия легла в подземелье? Только не слизеринец, у него всегда есть запас прочности, чтобы остаться последним на ногах и под щитами. Партия выдохлась и страдает от магического истощения? Только не слизеринец, который эффективно расходовал силы, свеж как огурчик и готов сбежать целым и невредимым. Его конек эффективность. Это значит что он не наносит много урона напрямую, но тяготеет к урону овер тайм, дизейблам, проклятьям, дебафам и медленному и растянутому темпу битвы. В дуэлях пытается взять противника измором, уходя в защиту, открываясь кинжальными точечными атаками и постепенно накапливая преимущество, готовясь к одному решающему контрудару на который поставит все.

Гриффиндор (+1 огонь, +3 Героизма, шкала героизма)
Пуффендуй (+1 земля, +1 Прилежание, +2 количество изучаемых дисциплин, -1 к успеху всех дисциплин)
Когтевран (+1 воздух, +1 Интеллект, +3 к экзаменам по одной форме\технике, -1 к остальным)
Слизерин (+1 вода, +1 к Тело, уникальные уроки)(-1 к отношение с другими факультетами, + 1 к шантаж и запугивание)

5. Палочка
а) сердцевина
Волос вейлы подходит для легкомысленных, творческих, обаятельных и интересных людей. Но такие волшебники не устойчивы в своих решениях, у них каждую минуту появляется новая идея. Такая сердцевина используется в основном в палочках девушек. Палочка с такой сердцевиной очень темпераментна.
+1 к воздух

Как правило, сердечная жила дракона в результате дает палочки с наибольшей силой, которые способны на самые яркие заклинания. Палочки с сердцевиной из жилы дракона имеют тенденцию к более быстрому обучению, нежели палочки с другой сердцевиной. Хотя они могут изменить в верности своему первоначальному хозяину, в том случае, если была у него выиграна, но с нынешним владельцем они всегда имеют сильную связь. Подходят такие палочки могущественным и мудрым магам с огромным магическим потенциалом, которые не боятся трудностей и легко их преодолевают. Обычно это глубокие и страстные натуры, любящие командовать другими, властолюбивы, но благородны и честны.
Палочки с такой сердцевиной, как правило, легче всего склоняются к Темным искусствам. Хотя палочка не будет тянуться к ним по собственной инициативе. К тому же, сердечная жила дракона является самой склонной из трех сердцевин к несчастным случаям, так как она несколько темпераментна.
+1 к огонь

Волос единорога дает самую стойкую магию и меньше других подвергается влиянию колебаний и блокировок. Палочки с волосом единорога тяжелее всего переходят к Темным Искусствам. Такие палочки являются самыми преданными из всех и обычно сохраняют сильную привязанность к их владельцу, независимо от того является ее владелец завершенным волшебником или нет (волшебником, получившим свое магическое образование).

Небольшим недостатком волоса единорога является то, что они не дают самых мощных палочек (хотя это можно компенсировать деревом, из которого сделана палочка). А так же они склонны к меланхолии при совсем плохом обращении, это означает, что волос может «умереть» и потребуется его заменить.
+1 к травы

Самая редкая сердцевина из всех. Перья феникса способны на самую высшую магию, хотя они могут занять больше времени, чем потребуется для сердцевины из единорога или дракона, чтобы обнаружить это. Они являются наиболее инициативными, иногда действуют по своей воле, что является качеством, которое многим волшебникам и ведьмам не нравится.
Палочки с пером феникса самые привередливые, когда они попадают к потенциальному хозяину. Все из-за существа, из которого была взята сердцевина, так как фениксы одни из самых независимых и обособленных существ в мире. Такие палочки сложнее всего приручить и персонализировать, и их преданность, как правило, тяжело завоевать
+1 к метамагия

Волос из хвоста Кельпи или водяная лошадка (англ. Kelpie) — водяной демон не самый сильный материал для палочки. Оливандер например избегает использования этого ресурса, в то время как такие палочки часто находят своих хозяев среди натур коварных и терпеливых. Тем не менее такая палочка будет нейтральной, не склоняясь ни к добру ни к злу и плохо отзывается руке фанатика любой из сторон.
Становится достаточно преданной, если сходится с хозяином характером. В кругу мастеров циркулируют слухи, что именно такие палочки склонны лучше всего чувствовать опасность и враждебную магию и могут предупреждать хозяина об опасности.
+1 к вода

Усы тролля лучше всего подходят людям приземленным и знающим чего они хотят от жизни. Хотя такая палочка и несколько инертна и ленива в вопросах исполнения высшего волшебства и может оказывать сопротивление при изучении самых продвинутых ступеней магии - в бытовых вопросах ей нет равных. Среди героев легенд вы не увидите обладателей палочек с сердцевиной из усов тролля, но на собеседовании на должность продавца котлов в Косом переулке или зачарователя омникуляров она без сомнений обеспечит вам преимущество перед ванаби героями с экзотическими сердцевинами.
Эта палочка никогда не сформирует особой связи с владельцем, может быть использована кем угодно и заменена без потери производительности.
+1 к земля

Волос Фестрала придает палочке меланхоличную и созерцательную ноту. Не терпит душевных метаний и не подойдет непостоянной натуре. Традиционно хороша в защите и в плетении тончайших заклинаний оперирующих не силой магии, а ее глубинными струнами.
Лучше всего подходит методичным искателям истины, и именно с ними формирует длительные продуктивные отношения.
+1 к дух

Шерсть с загривка Акромантула известно своим свободолюбием. Именно такие палочки чаще всего выбирают волшебников, которые не проходили обучение в школе.

Не привыкла следовать правилам и внутренним ограничениям, мало подходит для бойца действующего в строю, но быстро находит общий язык с романтическими одиночками.
+1 к твари

Хохолок оккамия это прерогатива людей театральных, жаждущих внимания и любителей производить на людей впечатление. Традиционный выбор творческих и мятежных натур, обычно женского пола, такая палочка сама по себе служит украшением.
Отношения с такой палочкой обычно складываются неординарные. Если для остальных сердцевин характерен постоянный прогресс в привязанности хоть и разной скорости, то эта палочка может внезапно с вами рассориться, на вас обидеться или же наоборот в критической ситуации ценой самого своего существования спасти вашу жизнь. Наиболее самостоятельная из всех, словно обладающая собственной личностью палочка.
+1 к иллюзия.

Обрывок летифолда - самая темная сердцевина из всех, достоверно известны случаи когда такая палочка начинала диктовать свою волю хозяину и порождала безумие. И хоть такими палочками пользуется и много людей не злых (обычно оседающих в органах охраны правопорядка), сам факт того что вас выбрала эта сердцевина будет свидетельствовать против вас, и может вызвать предубеждение среди людей недалеких и суеверных. Лучше всего подходит людям с тяжелым характером, честолюбивым и амбициозным, либерально относящимся к общественной морали.
О ее характере мало что известно, но немногие доживающие до преклонных лет ее обладатели часто начинают говорить с ней, словно с живой. Хотя возможно они это делают просто потому что не заводят семей.
+1 к плоть

б) древесина
http://ru.harrypotter.wikia.com/wiki/Древесина_для_палочек
Выбирайте любую.

в) гибкость
очень гибкая
+1 к Обращение

гибкая
+1 к Созидание

средняя
+1 к Постижение

твердая
+1 к Управление

очень твердая
+1 к Разрушение

г)длина
От 9 до 14 дюймов, обычно коррелирует с ростом. Сверхкороткая палочка (8 дюймов или меньше, исключительный случай) может указывать на серьезный разлад внутри мага, должно поддерживаться квентой.

6. След магии.
Ваша магия оставляет уникальный "след". След никак не влияет на результат заклинаний, не усиливает и не ослабляет магию, это всего лишь ваш "отпечаток пальца" или фирменный знак, например цвет или запах или ассоциация. След может меняться в течение жизни, например умершая на руках возлюбленная может привести к тому, что вы спонтанно смените свой след на ее след в память о ней. След не обязан быть односложным.
Опишите след на примере заклинаний:
Агуаменти - Создание воды.
Трансфигурация кресла.
Дополнительно любое другое по желанию.

Пример:
Ворлог Кровавый, след Кровь:
Наколдованная им вода имеет медный привкус и легкий красный оттенок, как будто в ней растворили пару капель крови.
Трансигурирует жесткую табуретку с бурыми отметинами на дереве словно от застаревшей крови.

Аделаида Прекрасная, след Сирень:
Наколдованная ей вода благоухает сиренью и даже будто бы чуть сиреневая по оттенку.
Трансфигурирует винтажное кресло с множеством рюшечек и узором с цветами.

Сириус Бродячий Пес, след Псина:
Наколдованная им вода отдаем псиной и чуть мутная.
Трансфигурирует старое потертое с продавленной сидушкой кресло и большим застарелым пятном.

Жестер Подстрекатель, след Насмешка:
Наколдованная им вода имеет случайный неожиданный привкус, вроде пота из подмышек или перца и случайный цвет.
Трансфигурирует аляповатый трон в стиле кинч безумной расцветки.

Фиона Трусишка, след Незаметность:
Наколдованная ей вода - самая обычная вода, даже чересчур прозрачная, можно проглядеть что в стакан что-то налито.
Трансфигурирует простую хрустальную табуретку, полностью прозрачную, можно не заметить, если не присматриваться.

7. Статы.

Тело (физическая сила, живучесть, физическая выносливость, здоровье, запас сил, защита, сопротивляемость, переносимый вес, энергичность, бодрость)
Тело 5, пышущий здоровьем и силой крепыш
Тело 4, здоровый и сильный
Тело 3, средний уровень
Тело 2, неспортивный
Тело 1, чахлый и болезненный

Ловкость (меткость, скрытность, уворотливость, акробатика, полеты на метле, контр-заклятия, скорость, быстрота, координация, проворность, ловкость рук, езда верхом)
Ловкость 5, трюкач
Ловкость 4, ловкий и меткий
Ловкость 3, средний уровень
Ловкость 2, неловкий
Ловкость 1, крайне неуклюжий

Магическая сила (запас маны, урон магией, прочность щитов, скорость восполнения маны)
Магическая сила 5, талантливый маг
Магическая сила 4, одаренный маг
Магическая сила 3, средний уровень
Магическая сила 2, отстающий маг
Магическая сила 1, слабый маг

Интеллект (обучаемость, варка зелий, решение загадок, отношения, ловушки, запас знаний, использование предметов)
Интеллект 5, умник
Интеллект 4, сообразительный
Интеллект 3, средний уровень
Интеллект 2, просит повторить еще раз
Интеллект 1, тугодум

Прилежание (трудолюбие, любознательность, внимательность, терпение, интуиция, наблюдательность, восприятие, сила воли)
Прилежание 5, заучка
Прилежание 4, старательный
Прилежание 3, средний уровень
Прилежание 2, ленится
Прилежание 1, разгильдяй

Стандартный персонаж имеет все характеристики по 3. Можно понизить характеристику и за счет нее поднять другую 1 к 1.
Иначе говоря есть всего 15 очков и их надо распределить между 5ю статами. Стат не может быть меньше 1 и больше 5 при генерации. Все бонусы добавляются уже после распределения, то есть статы могут быть больше 5 в сумме с модификаторами от факультета и происхождения например.

Сравнительная шкала приведена для 11летних детей-волшебников, для взрослых эти значения имели бы другой смысл.

8. Причуды.
Возьмите одну положительную, а затем пару из положительной и отрицательной причуды.
Можно предлагать свои причуды.

Положительные:
Взрывной характер.
+1 огонь, заклинания часто взрываются

Хладнокровие.
+1 вода, заклинания часто имеют незаметный изъян, который изначально скрыт

Ветренность и непостоянство.
+1 воздух, заклинания часто имеют свою волю и не желают прекращаться

Из Благородного дома.
+1 магическая сила, заклинания часто слишком мощные и это приводит к нежелательному результату. При броске с максимальным значением происходит частичный провал.

Сопереживающий.
+1 дух, заклинания могут устанавливать связь между автором и целью, через которую передается информация

Драчун.
+3 к проверкам на драки

Сильный от природы.
+3 к проверкам на физическую силу

Как рыба в воде.
+3 к проверкам на плавание.

Методичный аутист.
+1 прилежание, -3 к социальным навыкам

Зазнайка.
+1 к интеллекту, -3 к социальным навыкам

Изобретательность.
Вы склонны придумывать новые заклинания и у вас в рукаве всегда что-то припасено.

Детектив.

+3 к проверкам на внимательность.

Любитель животных.
+1 к твари.

Получил палочку раньше остальных (Только слизеринец).
+бонус к заклинаниям на первом курсе

Потенциальный анимаг.
Может пройти анимагическую подготовку.

Коллекционер.
Коллекционирует карточки из-под шоколадных лягушек.

Отрицательные:
Рассеянный.
Заклинания часто выбирают другую ошибочную цель.

Злонамеренный.
Заклинания могут воздействовать на автора.

Небрежный.
Заклинания могут вызвать перегрузку у персонажа дополнительно выматывая его.

Не от мира сего.
-3 к социальным навыкам.

Лентяй
-3 к результатам экзаменов

Ненавидит животных.

Медлительность:
-1 к контрзаклинания

[-] Ненужная самодеятельность:
Самостоятельное изучение заклинаний закрепляет ошибки и плохие привычки. Случайно получает -1 к уровню заклинания.

Гневливый.
Должен вымещать накапливающийся гнев на ком-то иначе получает минус к навыкам.

9. Питомец.
Иметь питомца совершенно не обязательно. На выбор есть стандартные:

летучие мыши,
кошки,
собаки,
ящерицы,
совы,
крысы,
вороны,
змеи,
пауки,
жабы и
ласки.
Экзотические питомцы по запросу.
У питомца должно быть имя без фамилии.
Питомцы не должны обладать какими-либо волшебными силами.

10. Внешность.
а) Цвет волос.
Гриффиндор - рыжий, шатен.
Пуффендуй - русый, шатен.
Когтевран - брюнет, шатен.
Слизерин - брюнет, блондин.

б) Цвет глаз.
Гриффиндор - зеленый, карий.
Пуффендуй - карий, желтый, янтарный, оливковый.
Когтевран - синий (голубой), серый.
Слизерин - серый, голубой.

Эти предписания для цвета волос и глаз можно проигнорировать ценой положительной причуды "Нехарактерная внешность".

в) рост (выше среднего, средний, ниже среднего), вес (полный, средний, худой), телосложение (должно соответствовать параметру Тело) и собственно внешность. По умолчанию все европеоиды, если вы нет, то указывайте расу, цвет кожи.

11. Характер.
Тут описание вашего характера, учитывая традиционные ценности факультета.
Типичные черты для факультетов, вы должны к ним тяготеть:
Гриффиндор - храбрость, благородство, честь.
Пуффендуй - трудолюбие, верность, честность, упорство.
Когтевран - острый ум и индивидуальность.
Слизерин - хитрость, решительность, амбициозность, находчивость, жажда власти.

12. Биография.

Вам 11 лет.
Не забудьте добавить семью, кем работают родители. Если вы не из Британии, то почему поступили в Хогвартс (учиться в Хогвартсе это привилегия). Сироты не очень приветствуются. Русские из Колдотворца с особым пристрастием рассматриваются. Как впрочем и любые другие иммигранты.
Если вы из благородного (знатного) дома, то это стоит положительной причуды "Наследник Благородного дома".
Список из 28 чистокровных семей можно найти здесь http://ru.harrypotter.wikia.com/wiki/Чистокровные_волшебники но не обязательно следовать списку, можно модифицировать его или придумать все свое.
В первой магической войне в большинстве семей кто-нибудь да умер, это можно отразить в биографии.
Если ваши родители были Пожирателями смерти, то вам это достоверно не известно, так как из-за страха перед вашими показаниями под сывороткой правдой, они не могут вам все честно рассказать. Впрочем вы и так все понимаете.
Может быть кто из родственников сидел в Азкабане?

13. Патронус.
Ваше тотемное животное покровитель. Любое не магическое животное (то есть фениксов, василисков, грифонов нельзя). Символы факультета:
Гриффиндор - Лев
Пуффендуй - Барсук
Когтевран - Орёл
Слизерин - Змея
Желательно по духу соответствовать факультету.

14. Боггарт.
Ваш худший кошмар визуализированный. Умеет превращаться в существо, объект или предмет, которого человек боится больше всего.
Заметьте, в событие боггарт превратиться не может.

Пример:
Гарри Поттер: дементор
Рон Уизли: гигантский паук
Гермиона Грейнджер: Минерва Макгонагалл, сообщающая, что Гермиона завалила экзамены
Римус Люпин: полная луна
Волдеморт: свой собственный труп
Невилл Долгопупс: Северус Снегг
Альбус Дамблдор: мёртвая сестра Ариана
Молли Уизли: мёртвые муж, дети, Гарри Поттер в произвольном порядке
Дин Томас: оторванная рука
Симус Финниган: ведьма-банши

==========
Система:

Статы персонажа:
1. Тело (физическая сила, живучесть, физическая выносливость, здоровье, запас сил, защита, сопротивляемость, переносимый вес, энергичность, бодрость)
2. Ловкость (меткость, скрытность, уворотливость, акробатика, полеты на метле, контр-заклятия, скорость, быстрота, координация, проворность, ловкость рук, езда верхом)
3. Магическая сила (запас маны, урон магией, прочность щитов, скорость восполнения маны)
4. Интеллект (обучаемость, варка зелий, решение загадок, отношения, ловушки, запас знаний, использование предметов)
5. Прилежание (трудолюбие, любознательность, внимательность, терпение, интуиция, наблюдательность, восприятие, сила воли)

Когда происходят события, либо персонаж производит действие требующее от него проверки его возможностей, то
Стат + модификаторы + 1d(Стат + модификаторы) проверяется против сложности установленной мастером. Если набрано больше, то успех, если меньше, то провал, возможны вариации успеха и провала в зависимости от разницы. Минимальный бросок на кубик часто трактуется как критический провал и добавляет какой-нибудь дополнительный негативный эффект. Максимальный бросок на кубик часто трактуется как критический успех и вознаграждается дополнительно.

Например:
Мы пытаемся сдвинуть валун, который перегородил лаз из пещеры.
Мастер объявляет что сложность 10.
Наше Тело=5(+1 за мужской пол)(-2 мы вымотаны долгими блужданиями), наши модификаторы (Силовые тренировки, +3 к проверкам на физическую силу).
Тело=5+1-2=4 модификатор +3.
4+3=7
К 7 мы прибавляет результат броска 1d7 (максимум удваивая базовое значение, в среднем в полтора раз увеличиваем, минимум увеличиваем на 1)
Сравниваем со сложностью в 10.

Магия:
Магия не ограничивается предопределенным списком заклинаний.
Вы можете конструировать любые заклинания на ходу.

Каждое заклинание это сочетание формы и техники.
Техники:
Созидание - Если заклинание создает что-то, чего раньше не было, это созидание. Также сюда относят заклинания лечения.
Обращение - Изменение характеристик существующих объектов.
Постижение - Получение новой информации об объектах или явлениях.
Разрушение - Уничтожает объекты и их свойства.
Управление - Контроль перемещения объекта.

Формы:
Вода - Все предметы в жидком состоянии. Для воздействия на кровь потребуют дополнительной дисциплины Плоть.
Воздух - Воздух и всё газообразное.
Дух - Мысли, воля и память разумных существ. Кроме человека разумными считаются многие волшебные существа.
Земля - Почти все твердые предметы. Начиная собственно с земли и заканчивая металлами.
Иллюзия - Зрительные, обонятельные, слуховые и вкусовые галлюцинации.
Метамагия - Любые магические эффекты. Можно в некоторой степени воздействовать на чужие заклинания.
Огонь - Собственно огонь, свет, тепло и холод (через разрушение). Дым - уже прерогатива воздуха. Дополнив своё заклинание формой огня можно получить более холодные или более тёплые объекты.
Плоть - Всё, что связано с телом человека или другого разумного существа.
Твари - Все неразумные животные и продукты их переработки (собаки, кошки, кость, кожа).
Травы - Как растения и травы, так и продукты их переработки (цветочки, деревья, доски, тряпки, веревки).

Пример:
Глаз крысы, струна арфы, пусть вода превратится в ром — заклятие, с помощью которого воду превращают в любой другой напиток (Обращение+Вода)
Хоменум ревелио — заклинание, позволяющее обнаружить присутствие другого человека в помещении (Постижение+Земля+Плоть)
Авада Кедавра (Разрушение+Дух)
Ешь слизней — образовывает внутри ротовой полости гигантских слизней (Созидание+Твари+Плоть)
Аберто — отпирает деревянную дверь (Управление+Травы)
Агуаменти — Заклятие вызова воды (Созидание+Вода)
Остолбеней (другой перевод «Ступефай» или «Окаменей») — Оглушающее заклятие. Парализует противника. (Разрушение+Плоть)
Брахиам Эмендо (англ. Brackium Emendo) — заклинание, убирающее кости. Появляется только в фильме «Гарри Поттер и Тайная комната», в сцене, когда профессор Локонс пытается вылечить перелом руки у Гарри. (Разрушение+Плоть)

Все заклинания (не все, терпения не хватило) упомянутые в книгах, фильмах и играх, классифицированные по их технике и форме можно посмотреть тут:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1OK2tn5nVheDSBWzoTcoB5J8XQdnz4MbeQlAIIa-3crU/edit?usp=sharing

Когда вы сотворяете заклинание, то считаете
1. Магическая сила/3 + модификаторы + уровень владение техникой + уровень владение формой
2. Прибавляете кубик 1d(Магическая сила/3 + модификаторы + уровень владение техникой + уровень владение формой)
3. Сравниваете со сложностью заклинания из таблицы, либо данной мастером, чтобы оценить успешность. Минимальный бросок на кубик часто трактуется как критический провал и добавляет какой-нибудь дополнительный негативный эффект обычно взятый из ваших отрицательных причуд. Максимальный бросок на кубик часто трактуется как критический успех и вознаграждается дополнительно.

Пример:
Мы кастуем Экспекто патронум — вызов Патронуса (Созидание+Метамагия).
Наша магическая сила = 8
Модификатор (отличная счастливая мысль с описанием от игрока) = +2
Уровень владение техникой Созидание = 9
Уровень владения формой Метамагия = 4
8/3+2+9+4=18
К этому мы прибавляем 1d18 кубик.
Полученное число сравниваем со сложностью для заклинания:

Экспекто патронум — вызов Патронуса (Созидание+Метамагия)
5 - бесполезные искры
15 - небольшой щит сияющего света недолгое время сдерживающий одного дементора
20 - большой щит отталкивающий 1-3 дементоров
25 - телесный патронус защищающий хозяина или передающий сообщения
60 - серия волн отталкивающая и прогоняющая всех дементоров с обширной территории, подлечивая нанесенным ими повреждения всем в радиусе действия

Если у заклинания есть вспомогательная форма, то для расчета успеха берется наименьшее значение вашего уровня владения среди этих двух техник (так как такое заклинание выполняется сложнее).
Например:
Верминкулюс — превращает объект в червя (Превращение+Земля+Твари)
Уровень владения формой Земля = 7
Уровень владения формой Твари = 5
Для расчета успеха мы берем меньшее значение, то есть 5.

Используя магию на грани наших возможностей (броски близкие к сложности), мы выдыхаемся, теряем бодрость (Тело) и запасы маны (Магическая Сила). Когда Тело падает до 0, мы падаем в обморок от усталости. Когда Магическая Сила падает до 0, мы падаем в обморок от магического истощения.
Восстановить усталость и ману поможет хороший отдых.
Гриффиндорцы могут к своему броску напрямую прибавлять свои очки Героизма (до броска), таким образом временно усиливая свои способности.

Несмотря на то что играя мы конструируем заклинания на ходу - в игровом мире персонаж должен знать жесты и слова заклинания для того чтобы его использовать.
Поэтому конструируя заклинания вы должны быть уверены, что ваш персонаж когда-то его выучил, скорее всего на уроке.
А для этого персонаж должен был посещать соответствующие занятия в прошлом, обладать достаточным интеллектом, чтобы осознать заклинание.
Мастер может завернуть заклинание если посчитает, что вы его не изучали, либо что его вообще не может быть в программе занятий (для слишком нелепых заклинаний).
Нелепые заклинания вы можете выучить заранее в игровом порядке, либо создать сами. Так вы будете уверены, что нужное заклинание у вас точно есть.
Багаж знаний измеряется интеллектом.

Большинство заклинаний может быть отменено другим волшебником, если он знает контрзаклятие.
Контрзаклятие всегда противоположно исходному и по форме и технике.
Созидание - Разрушение
Обращение - Управление
(Познание не может быть отменено)

Вода - Огонь
Земля - Воздух
Дух - Плоть
Иллюзия - Метамагия
Твари - Травы

Если вы отменяете заклинание своим контрзаклинанием, то сложите показатели своей техники и формы с навыком контрзаклинания и бросьте кубик.
Таким образом у отменяющего в среднем будет преимущество перед атакующим равное навыку контрзаклинания.
Впрочем вы всегда можете подобрать такое заклинания, которое противник не сможет отразить, в виду увиденных вами слабостей.

Не поощряется использовать постоянно одни и те же техники и формы, Мастер будет это предупреждать лишними очками усталости и маг. истощения.
Будьте разнообразнее.

Обучение:

В Хогвартсе есть 8 обязательных предметов, которые изучаются с первого по пятый курс.
Заклинания (+ к Магическая сила, + к Управление)
Трансфигурация (+ к Обращение)
Зельеварение (+ к Созидание)
История магии (+ к Прилежание)
Астрономия (+ к Интеллект)
Защита от тёмных искусств (+ к Разрушение)
Травология (+ к Травы)
Полёты на мётлах (+ к Ловкость)

5 полуобязательных предметов, из которых на третьем курсе нужно выбрать минимум два. Они изучаются с третьего по пятый курс.
Уход за магическими существами (+ к Твари)
Древние руны (+ к Метамагия)
Нумерология (Арифмантика) (+ к Постижение)
Магловедение (+++ к использованию магловских артефактов)
Прорицание (+ к очки Прорицания)

В конце пятого курса сдается обязательный экзамен СОВ (Стандарты Обучения Волшебству).
На этом обязательная часть обучения заканчивается. СОВ достаточно для того, чтобы волшебник считался образованным и покинул Хогвартс.

Если ученик остается, то на 6м курсе обязательно изучается Трансгрессия.

Помимо обязательной программы есть еще множество факультативов, на которые ученики могут записаться по желанию. На последних двух курсах все обучение по желанию.
Таблица со всеми предметами здесь:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Quuh0N98-S9xsTpZiK31puEJY0miv48zzwgoX4BSrHY/edit?usp=sharing

У учеников ограничено количество часов в сутках, поэтому все факультативы взять не получится. Количество предметов которые может взять ученик не надрываясь зависит от курса\возраста, его Прилежания и некоторых модификаторов (например факультета).
Количество факультативов = номер курса+Прилежание+модификаторы(+2 Пуффендуй)
Не обязательно забивать все слоты предметами. Те кто будет оставлять себе свободное время будут получать за каждый слот по Очку Приключения. Очки Приключения можно потратить на генерацию приключения для персонажа, в котором вы тоже можете получиться бонусы.

Помимо основного списка могут появляться сюжетные факультативы, которые доступны ограниченное количество времени.
У некоторых факультативов есть требования к студентам.
То есть нужно будет оценивать перспективы и динамически корректировать свои карьерные планы по жизненным обстоятельствам.

Успешность изучения предмета зависит от интеллекта, прилежания и текущих умений студента.
По умолчанию результат обучения это +1 к умению в год. Но выдающиеся провалы и успехи могут оцениваться иначе.
Интеллект + Прилежание + sqrt (Интеллект * Прилежание) + Навык + кубик + модификаторы против сложности экзамена.

Вакансии через 7 лет вперед предоставлены Министерством Магии, отделом пророчеств и тайн, с прогнозом ознакомлены директор Альбус Персиваль Вульфрик Брайан Дамблдор и штатный предсказатель Сибилла Трелони. На дрожащей колдографии, колышущейся словно изображение готово пропасть в любую секунду, видна традиционная доска объявлений Хогвартса, где в конце года обычно вывешивают вакансии для выпускников. Дата сдвинута на семь лет вперед.

Мятая листовка с беглым следом чернил не лишенным изящества:
Ассистент Мастера Зелий Хогвартса должен сдать ЖАБА по Зельеварению и Алхимии не меньше чем на Превосходно!

Владение техникой Созидания на уровне не менее 15!
Травология и Арифмантика на уровне ЖАБА не меньше чем "Выше ожидаемого"!
ОБЯЗАТЕЛЬНО СЛИЗЕРИНЕЦ ИЛИ КОГТЕВРАНЕЦ!
Следующий невежда, который пришлет мне свое никчемное резюме, обратно по почте получит отборный яд из моей личной коллекции!
Вакансии нет и не будет! Достойного кандидата я в состоянии разглядеть и сам, перестаньте мне писать!

Официального вида бумага с печатями министерства:
Если вы считаете, что отдел охраны правопорядка должен был с вами связаться по вопросу прохождения практики и собеседования на должность мракоборца, то поверьте, со всеми нужными нам людьми мы уже связались.
Требования в этом году были следующие:
Отличник учебы, все предметы (не меньше десяти) сданы на "Выше ожидаемого" или "Превосходно" на уровне ЖАБА.
"Превосходно" по Защите от темных искусств за СОВ и ЖАБА.
Рейтинг в дуэльном клубе не меньше 2150.
Звание в армии седьмого курса не ниже капитана.
Техника Разрушения на уровне не менее 13.
Если вы все же уверены, что произошла ошибка и с вами должны были связаться (вы заблуждаетесь), то пожалуйста отправьте свое резюме в отдел охраны правопорядка Министерства магии с пометкой "Спам, Резюме".

Лист дорогой бумаги украшенный каллиграфическим почерком:
В связи с расширением "Блески и рюшечки ДюШери" за пределы Франции, в новый магазин в Косом переулке требуется талантливая ведьма для разработки и продажи наших эксклюзивных духов под заказ.
Ты юная и сверх популярная выпускница Хогвартса или Шармбатона?
Сильна в форме Иллюзия не меньше 12 по стандартным тестам?
Умеешь и любишь тонкие трансфигурации и готова подтвердить это оценкой не меньше чем Превосходно за ЖАБА?
Не можешь жить без мира моды и красоты?
Тогда тебе к нам!
(Пуффендуйки в приоритете!)

Стандартный типовой бланк, десятки которых вы уже видели в своей жизни на всевозможных стендах объявлений:
На офисную работу в министерство магии. ЖАБА по всем предметам (не меньше пяти) не меньше чем Удовлетворительно.
Любая форма или техника выше десяти.
Распределение и продвижение по службе гарантируется.
Пятидесяти процентные субсидии на обеды в аффилированных столовых для первых двадцати выпускников.
Спешите.

Яркая и красочная листовка с рисунком феникса:
Отважные Гриффиндорцы!

Не проверяем оценок!
Нужно всего лишь сдача СОВ выше чем на тролль и справка от целителя о вменяемости!
Троекратное жалование!
Вакансии есть всегда!
Отдел экспериментальной магии и трансфигураций набирает "ассистентов прямого и контактного непосредственного участия"!
Это твой шанс Гриффиндорец!
Покажи друзьям чего ты стоишь!

Замызганная мятая бумага со следами карандаша и грамматическими ошибками:
В лавку подержанных котлов.
Нужен продавец подержанных котлов.
Должен уметь читать, писать и продавать котлы.
Не должен лизать котлы как предыдущий... мир его праху.
Если был допущен к СОВ (оценки без разницы), то будешь еще управляющим.
От прошлого осталась палочка, 13 дюймов, сердцевина - жила собаки. Если нужна, то будет твоя.

Шаблон:
1. Имя и фамильное имя (фамилия).

2. Пол.

3. Происхождение.

4. Факультет.

5. Палочка
а) сердцевина

б) древесина

в) гибкость

г) длина

6. След магии.

7. Статы.
Тело 3
Средний уровень

Ловкость 3
Средний уровень
Магическая сила 3
Средний уровень
Интеллект 3
Средний уровень
Прилежание 3
Средний уровень
8. Причуды.
Положительные:

Отрицательные:

9. Питомец.

10. Внешность.
а) цвет волос

б) цвет глаз

в) рост, вес, телосложение, внешность

11. Характер.

12. Биография.
Возраст 11 лет.

13. Патронус.

14. Боггарт.

15. Владение формами и техниками.
Созидание - 1
Обращение - 1
Постижение - 1
Разрушение - 1
Управление - 1

Вода - 1

Воздух - 1

Дух - 1

Земля - 1

Иллюзия - 1

Метамагия - 1

Огонь - 1

Плоть - 1

Твари - 1

Травы - 1

16. Оценки.