Технические правила.

1. **Вход и выход из игры.**

- Игра идет в режиме нонстоп. 24 часа в сутки. Выход из игры на поспать, поесть и другие естественные надобности не предусмотрен.
- Игрок играет одного персонажа. В случае его смерти повторного выхода в игру может не произойти.
- Экстренный выход из игры может быть допустим в случае чрезвычайных обстоятельств, болезни, травмы или психологического расстройства. В этом случае обстоятельства повторного входа в игру обсуждаются с мастерами.
- Кратковременный выход из игры допустим в случае необходимости доставить на место проживания неигровые вещи и запасной антураж. Но убедительная просьба перед стартом игры трижды подумать, все ли вы принесли и унесли куда следует.
- При прибытии на полигон после старта игры игрок должен по возможности скрытно сообщить мастеру о своем прибытии, встретиться с ним в назначенном месте, где будут проведены все подготовительные мероприятия, переодевания и догрузы, после чего игрок входит в игру.
- Пожизненные вещи при этом можно упаковать в антуражный багаж и взять с собой или же позже доставить на место проживания (по возможности - незаметно, см. выше).
- При досрочном выезде с полигона игрок должен сделать это так, чтобы максимально сократить свое вмешательство в игровые события. В общем – не мелькайте в игровых локациях.
- Если вам срочно нужно поговорить с мастером, то сделайте это, не привлекая внимание других игроков. Пример: бежать по полигону и во все горло кричать МАСТЕР, МАСТЕР! (или ‘Тала! Шут!! Хаген!!! Сова!!!!”) - плохо. Тихо подойти и тихо переговорить - хорошо. Если мастеров нет в пределах видимости, то им можно позвонить - так же незаметно для других игроков.

2. **Правила белого хайратника.**

- Если игрок убит или выбыл из игры, он завязывает себе рот на манер марлевой маски полосой белой материи и как можно скорее и незаметнее покидает зону игровых взаимодействий. При этом он не должен взаимодействовать с игроками (за исключением изложенных в разделе “Правила трупа” моментов).
- Если игрок носит ту же полосу материи на голове – он невидим, неосязаем и другие игроки не могут с ним взаимодействовать, пока он сам не начнет это делать. При этом он остается невидимым и неосязаемым.

3. **Правила трупа.**

- Убитый/умерший игрок остается на месте и никуда не двигается пока другие игроки не закончили с ним взаимодействовать.
- Оставшись наконец в покое, игрок может надеть белый хайратник и выходить из игры. После этого следует доложиться мастеру.

4. **Правила по дверям**

- По умолчанию все двери Хогвартса надежно зачарованы, в том числе и от заклятья «Алохомора».

- Двери будут отмечены цветными лентами (кусочком изоленты, лентой на ручке): желтая лента означает, что дверь заперта на ключ; красная лента означает, что дверь зачарована, и для прохода требуется пароль; при наличии двух лент – дверь заперта на ключ и пароль; двери без лент по умолчанию всегда открыты (но на всякий случай, перед тем, как войти, пробегитесь взглядом: не валяется ли у порога отвалившаяся лента-маркер).
- Вы можете войти в запертую дверь либо если у вас есть ключ для двери с жёлтой лентой, либо - пароль для двери с красной лентой.
- Если вас кто-то проводит за собой, вы можете войти, не имея ключа или пароля.
- Дверь, на которой из красной изоленты наклеен крестик, означает, что к ней применили заклятие “Бомбарда”.

5. Правила по письмам.

- На игре присутствуют запечатанные конверты и просто бумаги двух видов:
- Отмеченные буквой "М" в кружочке - эти конверты в мире игры нематериальны. Это видения, воспоминания и т.д. Они воспринимаются только теми, кому предназначены. Если вам нужно передать такое письмо, то постарайтесь не акцентировать на этом внимания ("вот тебе письмо, мастер просил передать" - плохо. "Блаблаблабла *вкладывает в руку конверт, не прерывая непринужденной беседы* блаблабла" - хорошо)
- Конверты, не отмеченные "М" - обычные (или необычные) письма и записки. Их видят и могут контактировать с ними все.
- Если конверт с "М" поврежден, несколько раз расклеен-заклеен - ничего страшного. Вероятно, склерозный мастер восстанавливал в памяти, что он куда положил.
- Если немаркированный конверт деформирован – у вас определенно появился повод задуматься.

6. Ранения отыгрываются интуитивно.

- Ранения, нанесенные обычным (не ритуальным) оружием, причиняют боль, замедляют движения. Исцеляются заклятьем «Эпискей», примененным к вам кем-либо другим, или настойкой бадьяна – на рану капается жидкость, примерно чайная ложка, и рана затягивается в течение минуты. Капать бадьян самому на себя можно.
- Если у вас нет бадьяна и нет рядом никого, кто мог бы вас исцелить, через 15 минут вы не можете активно действовать из-за боли и кровопотери. Вы все еще можете ковылять за помощью и использовать «Протего».
- Если помощь не была оказана через 30 минут после ранения, вы теряете сознание.
- Если через час после ранения вы все еще не исцелены, вы умираете (после того, как с вашим трупом сделают все, что хотят, повязываете белый хайратник и незаметно удаляетесь от игроков).
- Если у вас есть перевязочные средства, вплоть до куска ткани, оторванного от подола, вы можете наложить на рану повязку и остановить кровь. В таком случае вы можете сносно передвигаться, все еще отыгрывая ранение, на протяжение часа. Если вам не оказана помощь в течение этого времени, вы теряете сознание и умираете через полчаса, если вам так и не помогли.
- Для того чтобы прирастить оторванную конечность, необходимо накапать на место сочленения бадьян и оставить раненого в полном покое на 15 минут.

- Ранения, нанесенные ритуальным оружием или монстрами, НЕ излечиваются при помощи заклятья «Эпиской», а лишь бадьяном и, возможно, дополнительно к бадьяну особыми заклятьями и манипуляциями колдомедика.

7. Болезни.

- Не бывает здоровых, бывают недообследованные. Помните это правило, когда во время медосмотра медсестра что-то у вас обнаружит и захочет вылечить.
- Медсестра всегда права. Если медсестра в процессе обследования шепнет вам, что вас тошнит – изобразите это. В плане лечения медсестра выполняет игротехнические функции.
- Серьезные болезни, их симптомы и проявления будут выдаваться определенным игрокам мастерами.

8. Отравления и усыпления.

См. рецепты соответствующих зелий.

- Если на игре появится отравленный – не постесняйтесь его обследовать или сдать для обследования медсестре. Возможно, узнаете что-то новое.

9. Физическое и моральное насилие.

- Люди той эпохи легко падают в обморок или теряют сознание. Если игрок считает, что меры насилия над ним запредельны, он может картинно потерять сознание и надеяться, что воздействие, которого он старается избежать, будет остановлено.
- Если игрок хочет отдохнуть от стресса, он может заболеть. В этом случае к его услугам медицинское крыло.

Мастерская группа оставляет все эти действия на совести игроков, но надеется, что вы не будете ими злоупотреблять. В конце концов чем больше вы болеете и валяетесь без сознания, тем меньше вы играете.

10. Девайсы и гаджеты.

Пользоваться на игре мобильными телефонами и прочими гаджетами можно только в том случае, если вас никто не видит и не слышит. В том числе и для звонков мастерам.