

Порядок приёма в Школу чародейства и волшебства Хогвартс



*Редактура: мисс К., отдел магического образования
Министерства магии Великобритании.
Любые замечания и предложения приветствуются.*

Происхождение ученика

Выделяют четыре варианта происхождения ученика. Каждый из них описывает его воспитание и набор навыков, которые он получил до поступления.

Полукровка с волшебным воспитанием.

Родители как минимум одного из родителей (или ещё более дальние предки) этого ребёнка маглы, но сами они волшебники, а потому и будущий ученик рос в волшебном мире.

Полукровки с волшебным воспитанием стартуют с двумя галеонами и 2 очками знаний, которые можно потратить на что угодно, кроме Магловедения.

Полукровка с магловским воспитанием.

Один из родителей этого ребёнка магл, а потому он воспитывался в мире маглов, зная о волшебном мире, но крайне редко с ним взаимодействуя.

Считается, что ученики с таким воспитанием наиболее открыты к новому.

Полукровка с магловским воспитанием начинает с двумя очками в Магловедении и двумя очками, которые можно потратить на два любых других навыка.

Маглорождённый.

Эти дети не имеют среди своих предков волшебников и воспитываются в окружении маглов, почти ничем не отличаясь от сверстников-маглов вплоть до 11 лет, за исключением некоторых *странностей*.

Маглорожденным не требуется броска на взаимодействие с изобретениями маглов, но они всё ещё должны тратить на это куб из своего пула. Магловедение они учат в два раза быстрее сверстников. Они не могут учиться на Слизерине.

Чистокровный.

Предков этого ребёнка можно проследить вплоть до времён древних волшебников, и маглов среди них точно нет.

Чистокровные начинают с тремя очками знаний, которые можно потратить на два или три разных навыка.

Атрибуты

Каждый ученик описывается четырьмя атрибутами — Гибкость, Разум, Дух и Дар. Каждый из них в первую связан с магией и требуется для сотворения чар, варки зелий, ухода от опасности и прочего. Тем не менее, каждый атрибут имеет и ряд дополнительных функций.

Прыть: это скорость и ловкость ученика. Она непосредственно влияет на варку зелий и подготовку ингредиентов, но также показывает, как быстро ученик двигается и уклоняется.

Разум: насколько хорошо ученик справляется с учёбой, книгами, экспериментами и варкой зелий. Ученики с высоким Разумом быстрее всех осваивают школьные предметы и продвигаются к более сложным вещам.

Дух: это воля и харизма ученика. Она увеличивает число перков (один за каждое очко в атрибуте), помогает сопротивляться внушению и внушать самому. Ученик с высоким Духом может учиться долго и упорно.

Сила: первозданная магическая сила ученика. Жизнь волшебника опасна и эта сила может спасти там, где бы не выжил маг. Многие заклинания становятся сильнее, если их сотворил одарённый ученик.

На старте каждый атрибут равен единице, на распределение даётся 3 очка.

Мастерство

Ученики обладают одним (или двумя) мастерством, которое помогает закрепить архетип и выделить его среди остальных: не просто умный, а мастер чар; не просто быстрый, а выносливый стремительный бегун. Мастерства делятся на общие, которые дают бонус к широкому списку действий, и специализированные, более узкие. Можно взять или одно общее, или два специальных мастерства. Можно дважды выбрать одно, что удваивает бонус. Список:

Мастер чар. +1 ко всем проверкам Заклинаний.

Мастер трансфигурации. +1 ко всем проверкам Трансфигурации.

Мастер зелий. +1 к проверкам на приготовления и варку зелий.

Мастер защиты от тёмных искусств. +1 ко всем проверкам ЗОТИ.

Мастер тёмных искусств. +1 ко всем проверкам Тёмных искусств.

Метаморф. Метаморф — это волшебник, способный изменять свою внешность по собственной воле. Это делается проверкой

Трансфигурации. Сложности: 9 на смену цвета волос, 11 на лицо, 15 на размеры и голос, 17 на пол, 19 на превращение в животное размеров не больше человека.

Дар. Ученик получает +2 к проверкам Предсказаний и обладает настоящим даром. Он может изредка заглядывать в будущее и получать обрывочную информацию о грядущих событиях. Только один ученик в наборе может иметь Дар.

Гений со слабостью. Выберите ещё одно общее и одно специальное мастерство, кроме этого же и Дара. Затем выберите ещё одно общее мастерство, оно будет давать штраф, эквивалентный своему бонусу.

Знаток животных. Его навык ухода за магическими существами считается выше на 1 для всех целей, кроме его поднятия. Когда знаток животных получают рану, она приходит на размер меньше с тем же эффектом.

Знаток растений. Навык травоведения считается выше на 1 для всего, кроме его поднятия. Ему не вредят яды растений.

Изобретатель. Навыки нумерологии и древних считаются выше на 1 со всё теми же условиями.

Мастер полётов на мётлах. +2 ко всем проверкам полётов.

Исследователь. Разум этого ученика считается выше на 1 при уменьшении времени учёбы или исследований. Он начинает с одним очков навыков.

Заклинатель. +2 ко всем проверкам артефакторики и заклинаниям подтипа “зачарований”.

Целитель. +2 к сотворению чар подтипа “исцеление”.

Опекун. +2 к сотворению чар подтипа “защиты”.

Перки

Перки — это милые маленькие бонусы, которые ученики получает по штуке за единицу атрибута Духа. Помеченные звёздочкой перки можно взять лишь один раз, остальные стакаются.

Привлекательный.* +2 к броскам на убеждение тех, кому ученик может быть симпатичен.

Память на палочки.* Ученику достаточно одного взгляда на палочку, чтобы запомнить её и узнать.

Можно посмотреть? Ученику постоянно дают списывать. Он может проигнорировать 7 блоков обучения в год, получая знания немедленно.

Не откладывай на завтра. Ученик получает дополнительный блок времени для учёбы, исследований или домашней работы в неделю.

При деньгах. Один галеон в начале каждого года.

Бесплатный репетитор.* У ученика есть умный друг, желающий показать ему кое-какие хитрости, +1 к навыку, который у него меньше 6. Нельзя взять на первом курсе всем, кроме маглорожденных.

Лепила.* Ученику довелось изучать магловскую медицину, хорошо это или плохо. Выделив из своего пула три куба, он может уменьшить чужую рану на один размер и добавить эффект “Через час эта рана увеличится на один размер”.

Домашнее обучение.* Брат, родитель или просто книга дала летом пару советов. В начале года ученик может выбрать 2 зелья или заклинания из тех, что он получил бы в конце этого года, и добавить их в свой список заклинаний.

Я был везде.* Ученик побывал во многих странах и смог выучить язык одной из них.

Я знаю паренька... У ученика есть хитрый знакомый, способный достать такую шпаргалку, что никто не заметит. На экзамене по одному из предметов ученик получает минимум 30, каждый год.

Ты мне должен. Старший ученик находится в долгу перед ним. Ученик может попросить помощи и он найдёт способ помочь. Можно использовать один раз в год.

Всё нормально, мой друг гоблин.* У ученика есть знакомый из других разумных рас (гоблин, кентавр и так далее). +2 к броскам убеждения его сородичей.

Прокрастинатор. Ученик потратил много времени на битву с баклушами и стал действительно хорош в магический играх, вроде плюй-камней и волшебных шахмат (+2 к броскам).

Летняя подработка. Ученик потратил большую часть каникул на различную работу, от чего его ежемесячный доход увеличился на 2 сикля.

Любимец. Ученик нравится одному из преподавателей, что даёт ему +1 ко всем проверкам одного из предметов на выбор: ЗОТИ, заклинания, трансфигурация или зельеварение. Можно взять до четырёх раз, но каждый нужно выбрать другой навык.

Бывалый. Ученик получил немало шрамов. Чтобы он лишился сил, ему нужно нанести ещё одну среднюю или две лёгкие раны сверх обычного.

Держи врагов близко.* Если ученик атакует противника в ближнем бою, тот получает среднюю рану. А если враг реагирует заклинанием, то атака ученика завершается первой.

Связи. У ученика есть друзья, способные достать что угодно. Можно считать, что у него два свободных галеона на уменьшение времени любой учёбы или исследования.

Ты не ударишь такого красавца, как я! Стыдно бить такую милашку, +2 к броскам на уклонение.

Палочка

Каждый новый ученик Школы чародейства и волшебства Хогвартс перед началом учебного года обязан купить форменные мантии, котёл, учебники по одобренному директором списку и, конечно, волшебную палочку, главный инструмент чародея.

Палочки имеют три уровня качества: хорошее, среднее и плохое. К первым относятся палочки таких мастеров, как Олливандер, новые и подобранные специально под ученика. Они дают +1 ко всем броскам для предпочитаемых материалами палочки заклятий. Палочки среднего качества, сделанные менее известными мастерами или использовавшиеся другими волшебниками, не имеют бонусов или штрафов. Плохие — сломанные, ужасного качества или краденные.

Материалы и сердцевины с предпочитаемыми видами магии приведены ниже, но можно выбрать что-то отсутствующее в списке, подобрав подходящий эффект. Остальные качества остаются на усмотрение ученика.

Древесина (тип заклятий)	Сердцевина (любимые заклинания)
Бук (зачарование и артефакты)	Волос единорога (патронус)
Яблоня (целительство)	Сердечная жила дракона (остолбеней)
Ясень (контрзаклятия)	Перо феникса (экспеллиармус)
Ольха (тёмные чары)	Перо авгурии (трансгрессия)
Ива (проклятия)	Волос вейлы (приворотное зелье)
Боярышник (защита)	Рог клабберта (протего)
Дуб (зелья)	Мех джарви (риктумсемпра)
Остролист (трансфигурация)	Волос сносорога (бомбарда)

Орешник (сглазы)	Перо фвупера (силенцио)
Виноградная лоза (заклятия)	Волос келпи (агуаменти)

Прочее

Помимо всех описанных выше пунктов рекомендуется описать общие сведения о характере, внешности и подробности о семье для картотеки отдела магического образования. И выбрать факультет.

Режим обучения в Школе чародейства и волшебства Хогвартс

Проверки, состязания и сотворение волшебства

Все проверки

Драки и магические дуэли

Школа чародейства и волшебства Хогвартс — самое безопасное место в Великобритании, могу вас уверить. Учеников ждут лишь строго регламентированные дуэли в специальном помещении и под надзором преподавателей, а драки со сверстниками, коль такое несчастье случится, пройдут без последствий. По крайней мере, начальство сказала мне так написать!

Итак, в если ссора с другими детьми перейдёт в **драку**, следует использовать следующие правила.

Сначала — противостоящие броски Ловкости с подходящими навыками для определения инициативы. То есть, того, кто наносит удар первым.

Атака производится броском Ловкости или Силы (быстрый или сильный удар соответственно). Оппонент защищается блоком (Сила) или уворотом (Ловкость). Если атакующий выбил больше, его жертва получает равный разнице между итогами бросков урон по используемой для защиты характеристике. Затем стороны меняются.

Вместо удара противника можно взять в захват — делаются противостоящие броски Силы, победитель обездвигивает соперника. Последний не может делать другие действия, кроме сопротивления и криков. Каждый раунд в захвате соперники делают противостоящие броски Силы. Если больше выбрасывает захваченный — он вырвался, инициатива перебрасывается и бой продолжается. Если же захвативший, разница в бросках наносит урон по телесным характеристикам вплоть до неспособности жертвы продолжать бой. Хотя и взявший в захват ученик может отказаться от нанесения вреда.

Атакой может быть и метание чего-либо. Делается оно броском Силы против Ловкости, урон определяется броском Силы. Массивные снаряды дают дополнительные кубы урона, но снижают пул броска. Снарядом может быть почти что угодно, но не забывайте о здравом смысле. По этому же принципу работает метательное оружие. Луки требуют Ловкости на выстрел, но урон определяется Силой с одним или несколькими кубами.

Различное холодное оружие увеличивает урон, а щиты и доспехи — поглощают его.

Вместо атаки один из оппонентов может применить заклятие: например, усилить свою защиту, залечить повреждения или напасть (особенно актуально в противостоянии диким зверям). Если палочка не была в руках ученика, оппонент может попытаться помешать её достать — делаются противостоящие броски телесных характеристик, как при махании кулаками, но вместо урона достающий палочку оказывается разоружён.

Но когда оба ученика хватаются за палочки, драка переходит в **магическую дуэль**.

Волшебные битвы происходят стремительно: зачастую достаточно пропустить всего одно заклинание, чтобы оказаться без палочки или рухнуть на пол. Важно определить, кто действует первым — с помощью противостоящих бросков Ловкости и дуэльных навыков.

Атакующий первым сотворяет заклинание по обычным правилам, броском Дара с заклятиями против сложности. Атакуемый может попытаться уклониться с

помощью Ловкости или отразить заклинание контрзаклятием — бросок Дара с навыком защиты от тёмных искусств или Ловкости против результата броска на заклятие противника. В случае успеха ход переходит к оппоненту.

В свой ход волшебник может не только атаковать соперника, но и применить другие заклятия — защитные чары, например, или взаимодействовать с окружением.

В случае провала броска заклинания инициатива перебрасывается. Победитель получает возможность сотворить два заклинания (считая проваленное).

Отдельно стоит отметить невербальную магию — при использовании её как основного навыка при сотворении заклятий, он же добавляется и к инициативе.

Учитывая, что для победы достаточно всего одного удачного заклятия, немногие успеют устать от такого количества бросков, как я надеюсь.

Здоровье и лечение

Как упомянуто выше, физический урон от чужих кулаков, зубов, когтей или стихии уменьшает телесную характеристику ученика, которой он защищался. Пока ни одна характеристика не упала до нуля, повреждения можно излечить заклятиями вроде Эпискеи — повреждения ещё незначительны, успешное заклинание полностью излечит урон. Если одна из характеристик упала до нуля, восстановить её можно только посещением лазарета или куда более сложной магией. Когда обе характеристики достигли нуля — ученик выбывает из конфликта может готовиться к паре ночей у мадам Помфри (в лучшем случае). Упавшие в ноль характеристики использовать до конца конфликта нельзя.

Ученик в больничном крыле каждый день кидает $nd6$ (где n — текущий курс) до полного восстановления повреждённых характеристик.

Иногда ученик может получить **урон по душевным характеристикам** и вылечить такие повреждения куда сложнее — зачастую могут понадобиться особые действия или долгая терапия. Урон по ним, в отличие от телесных повреждений, снижает пул кубов до излечения.

Процесс обучения и менеджмент времени

Теперь мы наконец подходим к самому интригующему пункту. Учёба! Она — основа развития ученика, через неё он приобретает очки знаний, нужные для покупки и развития навыков да новых чар. И сейчас следует подробно объяснить механизм её работы.

Основа обучения — расписание с уроками и сложностями их прохождения, на срок от одной до трёх недель. Для получения одного очка знаний (не считая бонусов от черт) в день нужно успешно пройти все уроки (для старших курсов правила чуть смягчатся), простыми бросками Разума (или телесной характеристики на некоторых занятиях) и соответствующего уроку навыка. Если бросок больше сложности урока на 5+Разум, ученик превосходно проявляет себя на уроке и получает дополнительное очко знаний при условии, что второй урок в этот день не провальный. Если меньше на столько же — он наложил и вечером остаётся после уроков или отбывает в больничное крыло, коль ему не повезло иметь одну черту, **но** зарабатывает очко опыта. Остальные ученики получают значительные травмы лишь при большем разрыве, но ничто не мешает и провал оформить как посещение мадам Помфри на один урок.

Для сдвоенных занятий нужен только один бросок.

Каждый учебный день делится на, собственно, уроки и вечер, когда ученики свободны... почти. После уроков нужно выполнить **домашнюю работу** ещё одним броском Разума. Если выполнять её самому, конечно. Сложность её меньше сложности последнего занятия дня на 2, если не указано обратное. При успешном броске ученик может потратить своё время на дополнительные события. При провале ему придётся перекинуть и таким образом вечер становится потерянным. Работу можно и отложить, жертвуя другим вечером или переменах, в которые тоже много чего может произойти. Выполнение домашних работ на переменах доступно лишь при наличии долгов, не больше броска в день.

Если домашнюю работу не сдать — после уроков вечером, что тоже не очень. Это не касается только истории магии. Но если выбросить на больше сложности на значение выше Разума ученика, он получит дополнительное очко знаний.

А вот с какой именно дисциплиной возникли проблемы — это на выбор ученика, из предметов, что были в день броска. И прекратите, пожалуйста, винить во всём профессора Снейпа...

К урокам, как и экзаменам, можно готовиться в свободное время. Для этого нужно бросить по кубу для каждого урока на нужный день против

фиксированных сложностей, разница между ей и броском станет бонусом к броску Разума на уроке. Нужные для подготовки характеристики зависят от способа этой самой подготовки.

Кроме учебных, конечно, есть **выходные дни**. Они полностью в вашем распоряжении и времени куча. В один выходной можно сделать два броска без последствий — например, на домашнюю работу или подготовку. Дальнейшие отнимут свободное время.

После того, как все ученики отбросались, можно спокойно приступать к расписыванию процесса в каком угодно размере и переходить к событиям свободного времени. Важно отметить, что новые предметы в расписании и кружки, даже собственные, не лишают свободного времени в плане механики.

Кстати **о кружках, секциях и факультативах**. Участие в них приносит тоже приносит очки знаний, только бросать нужно не Разум, а подходящие занятию характеристики. Организатор кружка тоже получает очки знаний, но за подбор задач для своих учеников. Отбросать на задачу можно в любой удобный момент до следующего занятия, одна попытка за день. Чтобы придумать более сложную задачу, нужно выбросить меньше, чем для лёгкой, но тогда труднее придётся и ученикам. Если все члены кружка справились с задачей, организатор получает два очка знаний, если только один или несколько — одно.

Некоторые уроки **можно и пропустить**. Даже, скажу по секрету, без уважительной причины! Только будьте готовы остаться после уроков.

Если ученик набрал **больше пяти провальных бросков или прогулов** по одной дисциплине, его соответствующий навык падает на уровень без возвращения затраченных очков знаний.

Вместе с расписанием будут появляться и **сведения о последних событиях этих недель**, на которые могут обратить внимание ученики. Это поможет спланировать своё время и занятия на свободные часы. Речь идёт о заранее известных вещах, на которые ученики не могут повлиять до их свершения, но неожиданности слишком часто нарушают привычный ход вещей!

Это, пожалуй, наиболее кубоёмкая часть механики после квиддича и, как вправе решить каждый ученик, весьма скучная. Но уполномоченный сотрудник Министерства клянётся всеми силами разбавлять зубрёжку событиями и учебными моментами с особой механикой!

Очки знаний, опыт и их использование

За учебную неделю ученик получает, на что я искренне надеюсь, некоторое количество очков знаний, и некоторое количество опыта за внеучебную активность (включая любую инициативу с их стороны). Потратить их можно в любой момент. Ничто не мешает держать парочку в запасе для вытаскивания козырей из рукава!

Навыки покупаются за очки знаний для магических и за опыт для немагических по растущей с каждым уровнем цене. На 1 уровень навыка нужно 1 очко знаний, за второй нужно отдать 2, за третий 3 и так далее.

Заклинания покупаются по фиксированной для каждого цене. Уровень владения заклинанием повышается аналогично навыку с потолком в 5, уровня, на котором для некоторых чар бросать кубы и вовсе не имеет смысла. Аналогично с зельями.

Неиспользованные очки знаний, как уже упоминалось, можно тратить на единовременные бонусы к сотворению заклятий и некоторые другие вещи, если у вас есть соответствующие черты и особенности. Первый вариант, тем не менее, доступен всем и прибавлять бонусы от очков знаний можно уже после броска. Каждое потраченное очко даёт +2 к итоговому значению. Очки опыта, аналогично, тратятся для не связанных с магией и магическими знаниями бросков.

Влияющие на доход очков черты действуют лишь если ученик получил за день хоть одно.

Зельеварение

Как и большинство заклинаний, зелья не часто влияют на цифры ученика — они просто делают вещи или меняют какие-то механики. Думаю, легко догадаться, как может работать Феликс Фелицис!

Готовка зелий требует четырёх вещей: рецепта, ингредиентов, времени и бросков.

Рецепты покупаются ровно так же, как и заклинания — за очки знаний по фиксированным ценам. К седьмому году учёбы у вас может скопиться

приличный список известных зелий, но мало какой ученик выберет их вместо заклятий. Что ж, мало кому доступно понимание всей силы зельеварения!

Ингредиенты нужны для любого зелья. Достать их можно самыми разными способами — купить в школе или через родителей бросками Статуса, выпросить, найти... Мне ли учить ушлых маленьких сорванцов, а?

Времени на готовку зелий нужно... по разному. Некоторые из них варятся несколько минут, другие — урок, а некоторые должны настаиваться неделями и месяцами.

Кроме того, сложные зелья варятся в несколько **этапов**, каждый из которых требует своей проверки. Зачастую это Разум, но иногда могут использоваться и другие характеристики, от Дара до Силы — всё зависит от необходимых манипуляций.

Некоторые зелья вызывают определённые состояния. Отрицательным состояниям чаще всего приходится противостоять бросками Силы.

Квиддич

Ах, квиддич, любимая игра множества волшебников и волшебниц всех возрастов! Я, признаться честно, никогда не была любительницей этого вида спорта, хотя и увлекалась метлами в целом... Ой, простите, это же деловой документ, а не мои мемуары!

Количество фиксированных сложностей в этом варианте правил сведено к минимуму, что позволяет играть без присмотра (когда ученикам разрешат иметь метлы, всё такое, бла-бла-бла).

Итак, для начала поговорим об игровом поле. Оно делится на три зоны — ворота первой команды, центр и ворота второй команды. Как бы стремительно не двигался молодой человек на метле, для пересечения игрового поля требуется некоторое время. Игрок может спокойно перейти в соседнюю зону в любой момент своего раунда, но лишь один раз. Если он хочет проскочить через зону или перепрыгнуть через центр, он должен бросить Ловкость с навыком полётов и модификатором метлы (**важно:** как и любой бросок Ловкости в квиддиче) против 3d6+текущий курс и модификаторы погодных условий.

Игру в квиддич можно разделить на три идущих друг за другом по кругу до самой победы раунда. Хотя на деле все игроки действуют одновременно, можно выделить следующую последовательность:

1) Загонщики. Два игрока в каждой команде стараются заставить этот противный бладжер сбивать с мётел соперников, а не товарищей. В начале каждого раунда загонщиков бросается $2d3$ на текущую зону каждого бладжера. Перехватить бладжер можно лишь если игрок находится в одной с ним зоне. Желаящие направить его в нужную сторону игроки бросают Ловкость плюс навык полётов против сопротивления мяча — броска $2d6 + \text{текущий курс} + 3$. Если к бладжеру направляются сразу несколько игроков и оба прошли это сопротивление, они должны сделать противостоящие броски ловкости с навыком полётов. Тот, кто выбросил больше, всех, получает возможность направить его в одного из игроков или дать пас другому загонщику. Во втором случае бросков не требуется, а в первом — бросается Сила с одним дополнительным кубом. Охотник может попытаться защитить своего игрока противостоящим броском Силы. В случае провала цель может бросить свою Ловкость и навык полёта. Если разница в бросках загонщика и игрока-цели больше суммы телесных характеристик последнего — он падает с метлы и не может вернуться в игру до следующего раунда загонщиков. Если меньше, его ловкость получает $1d6$ урона по ловкости на этот круг и не может сменить зону до следующего раунда загонщиков. После удара бладжер возвращается в свободный полёт и должен быть перехвачен снова. Если в своём раунде никто не смог перехватить бладжер, он сам наносит удар по одному из игроков. Загонщик может его защитить броском Силы против броска $2d6$.

2) Охотники и вратарь. Задача трёх охотников в каждой команде — забить квоффл в ворота вражеской команды. В отличие от бладжера, этот мяч находится в свободном полёте лишь во время бросков. В начале раунда охотники определяют свою инициативу бросками Ловкости. В начале игры мяч находится в центральной зоне и его ловит игрок с самой высокой инициативой в этой зоне. Вслед за этим мяч могут сразу же попытаться отобрать — противостоящие броски Ловкости на сближение и Силы на борьбу. Бросок мяча требует броска Ловкости + значение Силы игрока. Броски, будь то пасы или попытки забить в ворота противника, могут быть перехвачены. В случае ворот это может сделать один из охотников в зоне ворот и сам вратарь — противостоящие броски Ловкости.

Пасовать можно через всё поле, от ворот до ворот, но бросок Ловкости в таком случае получает штраф -2 и перехватить его могут все игроки по пути следования.

Все охотники за раунд могут сделать лишь один бросок Ловкости.

Каждый гол приносит команде 10 очков.

3) Ловец. Поимка снитча заканчивает матч и приносит команде успешного ловца 150 очков. Вместо первых трёх свои раундов ловцы обеих команд могут играть как охотники или просто ждать. На четвёртом же снитч появляется на поле.

Для того, чтобы поймать снитч, нужно набрать пять успешных бросков Ловкости быстрее, чем соперник. Броски делаются против кубов скорости снитча: текущий курс+3d6+модификатор погоды. Ловец, проваливший бросок, начинает погоню заново. А когда из неё выбывают оба — раунд оканчивается и в следующий нужно заново его искать. Бросок 1d3 определяет его зону появления в четвёртый раунд и все последующие, если оба ловца его упустили. Ловцы делают противостоящие броски Разума на то, кто первым его заметит — везунчик начинает погоню с одним успехом. Заметить снитч можно когда он в зоне с одним из ловцов, как и начать погоню — ловцу из другой зоны придётся подлететь.

Метла — пожалуй, основа игры в квиддич, его уникальная черта. От метлы зачастую зависит не меньше, чем от её наездника. Все броски Ловкости в квиддиче используют бонусы от навыка полёта и от скорости метлы.

Модель	Модификатор
Неспортивные метлы	-2
Гоночные метлы	0
Устаревшие спортивные метлы	+1...+2
Чуть устаревшие спортивные модели	+3
Нимбус-2000, Чистомёт-7 и другие современные спортивные метлы	+4
Молния (с 1993 года)	+5

Полный [каталог](#) всех моделей и дат выпуска поможет выбрать самую лучшую метлу как по характеристикам, так и по цене.

С вопросами стоимостях мётел обращайтесь к соответствующим магазинам и каталогам. Дети со статусом 4 могут без бросков иметь чуть устаревшую метлу, а со статусом 5 — современную.

В Школе чародейства и волшебства Хогвартс ученики могут сделать свои первые шаги в освоении искусства создания летающих мётел, чтобы улучшать их и даже сделать свою собственную, только под себя. Эти знания не преподаются на уроках, но их вполне можно отыскать в стенах школы.

Погодные условия в основанной на полётах игре крайне важны, особенно для ловцов.

Погода	Модификатор
Ясная и солнечная	+3
Облачность	0
Ясная ночь	-1
Дождь или снег	-2
Ночной дождь или снег	-3
Ливень или густой снегопад	-4
Ночной ливень	-5
Буря или метель	-6
Ночная буря	-7

К сожалению, при игре в квиддич не редки случаи мухлежа со стороны игроков. Для того, чтобы предупредить учеников о возможных опасностях, я приведу перечень самых распространенных уловок. Помните, что за их использование могут назначать штрафы!

Все броски Ловкости ниже используют навыки полёта и модификаторы метлы, кроме бросков в отмашке. Применение уловок возможно лишь против игроков в одной зоне. Для сокрытия нарушения делается противостоящий бросок Разума жертвы и нарушителя.

Тип	Игроки	Описание
Обманка	Загонщик	Игрок направляет бладжер в толпу, из-за чего игру приходится приостановить. Используется для помех охотникам. Правила броска стандартные.
Подсечка	Все	Захват метлы с целью сбить противника с курса и помешать перейти в другую зону. Ловкость против Силы захватывающего.
Прихват	Все	Аналогично, но захват за прутья, Ловкость против Ловкости.
Стычка	Все	Таран с целью сбить с метлы. Сначала — противостоящие броски Ловкости, затем Силы на удержание. В случае неудачи жертва покидает игру до следующего раунда.
Отмашка	Охотники	Чрезмерное использование локтей. Ловкость против Ловкости без полёта и модификаторов метлы, но с дракой и аналогами, разница идёт в штраф проигравшему при борьбе за квоффл.

На этом всё, дорогие маленькие волшебники и волшебницы. Добро пожаловать в Хогвартс и удачи в новом учебном году!

Одобрено Министерством магии.

Подпись: £.O.Fudge

A.Dumbledore

Август, 5, 1991.

