**Трансфигурация, или наука об изменениях**

**Трансфигурация не работает в боевых условиях.**

**1.   Введение**

Трансфигурация суть волшебное искусство превращения всего во все. Существует теория трансфигурации (даже не одна), которую вы можете узнать в библиотеках, или у тех, кто ей занимается. Зная теорию, вы сможете придумывать новое и повышать своё искусство трансфигурации.

**1.1.   Трансфигурация**

* Бывает трех уровней: Cимпла, Максима, Ультима.
* Не стабильна. Предмет превращается обратно через некоторое время.
* Ограничена по массе, на уровне Симпла и Максима.
* Работает на расстоянии от 0 до 7 метром.

**1.2.   Пять законов элементарной трансфигурации Гэмпа**

Трансфигурируемый объект должен быть:

* Материальным. Нельзя трансфигурировать «любовь», «полет», «время», «ночь», «свет», «поцелуй», «след от поцелуя», но можно – «отпечаток помады»; можно трансфигурировать «банку с воздухом» но не «дуновение» или «порыв ветра».
* Отдельным. Можно трансфигурировать «автомобиль» или «куклу», хотя они состоят из отдельных деталей – нельзя трансфигурировать «мышиный хвост», если он не отдельно от мыши, воздух если он не отделен от всей массы воздуха и т.д.
* Немагическим. Нельзя трансфигурировать магические палочки, портреты, артефакты, крестражи, зелья и т.п.
* Одиночным. Нельзя трансфигурировать «гвозди» - можно каждый «гвоздь» отдельно.
* Счетным. Нельзя трансфигурировать «землю» - можно только «горсть земли».

**1.3.   На что не действует трансфигурация**

* Нематериальные сущности и сущности не нашего мира (например, на душу, дементора, тень).
* На предмет, являющийся частью другого предмета. Обычно соединенные предметы не считаются частями целого, если их можно разъединить без последствий для целого. То есть завязанный на шее галстук трансфигурировать можно, а нос на лице – нельзя. Впрочем, вы можете отрезать нос и потом трансфигурировать его. Только зачем? Если вы не уверены, как действует это правило в конкретном случае – обратитесь к мастеру по системам.
* На объекты, измененные с помощью магии. Это артефакты, зелья или ингредиент для зелья или волшебную траву, тела людей, поднятые некромантом (инфери, упыри, вампиры), люди под действием сильных проклятий (перекинувшиеся оборотни). На волшебных существ и животных трансфигурация не действует, без согласия существа или животного.
* Множество предметов сразу. То есть на кучу камней или пару перчаток.
* На предметы, описанные с помощью несчетных существительных. Трансфигурация «вода» в «вино» не будет работать, пока вы в формуле не конкретизируете, какая именно вода и в какое вино. Например «капля воды» в «каплю вина» (если вы показываете палочкой на конкретную каплю) или «кубок с водой» в «кубок с вином».

**1.4.   О трансфигурации одежды на человеке:**

Предметы одежды на человеке можно трансфигурировать, если ситуация благоприятствует адекватному отыгрышу. Например, в своей гостиной в качестве шалости вы можете внезапно трансфигурировать мантию декана в книгу, которой вы скорее всего и огребете по затылку, если декан не применит вовремя щит (о щитах подробнее дальше).

В боевой ситуации вы воспринимаете противника единым целым, и потому не можете себе позволить отвлекаться на детали его одежды.

**1.5.   Техника безопасности**

Чтобы с объектом вашей трансфигурации не случилось плохого, необходимо помнить, что:

* Пребывание в чуждом облике как правило мучительно для души разумного существа. Поэтому после пребывания в таком облике более 45 минут в психике начитаются серьезные и часто необратимые изменения (из которых навязчивая идея «я табуретка»  –  ещё довольно безобидное; хуже будет, если вы забудете, как говорить).
* После пребывания в чуждом облике 1 час и больше наступает смерть.
* Трансфигурация беременной женщины может привести к выкидышу.

**1.6.   Трансфигурация живых существ, волшебников и волшебных существ**

При трансфигурации живого существа в другое живое существо оно не сохраняет своей памяти – только некоторые чувства и желания. Например, если вас превратить в лису, эта лиса, возможно, покусает человека, которого вы не любите.

Если вы превратили цветок в собаку, ума у этой собаки не прибавиться, и она будет стоять на месте, и питаться солнечным светом.  
Чтобы трансфигурировать волшебника, необходимо знать его полное имя и трансфигурировать нужно именно его. Он должен быть полностью согласен на трансфигурацию, душой и телом. Превратить волшебника без его согласия нельзя (согласие не может быть получено под империо или легилименцией).

Трансфигурация на волшебных существ также действует только с их согласия.

**1.7.   Оригинал и подделка**

И вот случилось волшебство, и вы превратили что-то во что-то. В дальнейшем для удобства будем именовать исходный предмет (объект) – оригиналом, а получившийся – подделкой. Не редко бывает случаи, что вещи ломают, или уничтожают, возникает справедливый вопрос, что происходит с оригиналом,  если на подделку направленно физическое или магическое воздействия:

Законы обратной трансфигурации:

* **Взаимодействие подделки с внешним миром соответствует ее облику**. Пример: если перед вами кружка, которая была получена посредством трансфигурации из ложки,  при падении она бьётся точно также как обычная фарфоровая кружка.
* **Любые изменения на подделки отражаются на оригинале в том же объеме после окончания трансфигурации**. Если подделки была повреждена, каким-либо образом, аналогичные повреждения по объему получает и оригинал, когда принимает свою изначальную форму. Пример, вы превратили лист бумаги в квадратный стол, случайно, вы отпилили четверть стола, по окончанию трансфигурации, вы получите лист бумаги без четверти.
* **Части отделенные от подделки при обратной трансфигурации исчезают**. Если у подделки были уничтожены или оторваны, ее части то они уже не примут свой истинный облик. По окончанию трансфигурации они исчезнут. Пример, вы превратили пушистую черную кошку в деревянный стол. На этот стол кто-то упал, и ножки разлетелись в разные стороны. По окончанию трансфигурации вы получите кошку без лап. Ножки стола исчезнут. Пример два, вы превратили пушистую черную кошку в чайник с крышкой. Если в момент конца трансфигурации крышка была на чайнике, вы получите целую кошку, если крышки не было, то не целую. Крышку до окончания действия трансфигурации можно убирать и класть на чайник сколько угодно много раз.
* **Оригинал восстанавливается из большего куска подделки.** Если вы разбили  подделку на множества кусочков, оригинал восстановится из большего куска. Точнее наибольшая часть оригинала, остальные части не вернутся. Все тот же пример про кошку из пункта 3.
* **Починка подделки.** Не живые подделки чинятся только заклинанием репаро – если вы успели им воспользоваться – то оригинал не пострадает. Прочие магловские способы (клей, гвозди и т.д) не починят объект, а только усугубят ситуацию, так как предметы воздействия останутся на оригинале. Пример с тем же столом и кошкой. Если вы приколотили ножки обратно, при трансфигурации обратно в кошку вы получите кошку без лап с вбитыми в нее гвоздями. Подделку-живое существо можно лечить стандартными заклинаниями колдомедицины.
* **Если была уничтожена подделка, оригинал тоже уничтожается**. Если вы трансфигурировали ручку в перышко и случайно сожгли перо, после окончания трансфигурации у вас будет просто чуть побольше кучка пепла.

В случае превращения: не живого объекта в не живой или живой; живое (не разумное) в живое; если объект был изменен (поврежден, разрушен), игрок, трансфигурировавший предмет сам решает какая часть оригинала пострадала. Решение должно приниматься согласно здравому смыслу и удовлетворять пунктам перечисленным выше правилам.

В случае трансфигурации живого разумного существа и повреждения подделки, решения о том какая часть оригинала пострадала, принимает игрок трансфигурировавший объект и оригинал.

Если у вас возникли сомнения, не ясность или вы не смогли договориться, с тем, что произошло c оригиналом, обращайтесь к мастеру по системам.

**Система**

**2.1.   Чтобы превратить один предмет в другой, волшебник должен**

* Обладать достаточным уровнем и иметь волшебную палочку.
* Правильно вычислить трансфигурационную формулу и написать трансфигурационный свиток.
* Правильно прочитать заклинание.

 Акт магического воздействия на мир заключается, соответственно, в третьем пункте. Временной промежуток между этими тремя действиями может быть сколь угодно долгим и вмещать в себя сколь угодно много событий и чар.

**2.2.   Уровни трансфигурации**

Основные различия:

* Трансфигурация уровня Симпла позволяет превращать неживое в неживое. Длиться  5 минут, разница масс не может превышать 1 кг.
* Трансфигурация уровня Максима позволяет превращать неживое в неживое, живое в неживое. Длиться 15 минут, разница масс не может превышать 10 кг.
* Трансфигурация уровня Ультима позволяет превращать неживое в неживое, живое в неживое, живое в живое. Длиться 1 час, масса не важна.

 Трансфигурация не может превратить неживое в живое.

 Существует **нуль-трансфигурация** (см. пункт 2.5.), для которой сроки действия особые.

**Трансфигурация уровня Симпла**

Симпла трансфигурация это самый простой способ изменить форму какой-либо вещи. Ей  владеет любой волшебник имеющий волшебную палочку. Симпла трансфигурация изменяет один не одушевленный и не разумный предмет в другой, например, стол в стул или пепельницу в иголку. То есть одно существительное в другое. На этом уровне действует закон сохранения массы, и разница масс между объектами не может быть больше одного килограмма. Трансфигрурация длится пять минут.

**Трансфигурация уровня Максима**

Максима трансфигурацией могут заниматься только ученики 5 курса и выше. На этом уровне по мимо превращения неживых объектов, доступно превращение и живых объектов в неживые. Например, вы можете превратить мышку в графин. На этом уровне позволяется нарушать закон сохранения массы до десяти килограмм. Трансфигурация длиться пятнадцать минут.

**Трансфигурация уровня Ультима**

Ультима трансфигурация, ей владеют только специально обученные маги старше 33 лет. Ультима трансфигурация позволяет получить почти все что хотите. Она позволяет изменять такие сложные объекты как живые существа. Вы можете превращать деревья в обезьян, а людей в собак. Этот уровень позволяет полностью игнорировать закон сохранения массы. Трансфигурация длиться час.

**2.3.   Таблица транслита**

Чтобы совершать трансфигурацию нужно транслитерировать запись на греческий алфавит.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Буквы** | **Значение / Греческая буква** | | |
| а | 1 / α |  |  |
| б | 2 / β |  |  |
| в | 6 / ϝ |  |  |
| г | 3 / γ |  |  |
| д | 4 / δ |  |  |
| е | 5 / ε | 8 / η |  |
| ё | 5 / ε | 8 / η |  |
| ж | 7 / ζ |  |  |
| з | 7 / ζ |  |  |
| и | 10 / ι | 400 / υ |  |
| й | 10 / ι |  |  |
| к | 20 / κ | 60 / ξ | 90 / ϙ |
| л | 30 / λ |  |  |
| м | 40 / μ |  |  |
| н | 50 / ν |  |  |
| о | 70 / ο | 800 / ω |  |
| п | 80 / π | 700 / ψ |  |
| р | 100 / ρ |  |  |
| с | 6 / ϛ | 200 / σ | 900 / Ϡ |
| т | 9 / θ | 300 / τ |  |
| у | 400 / υ |  |  |
| ф | 6 / Ϝ | 500 / φ |  |
| х | 600 / χ |  |  |
| ц | 0 / Σ |  |  |
| ч | 900 / Ϡ |  |  |
| ш | 0 / ϱ |  |  |
| щ | 900 / Ϡ |  |  |
| ъ | 0 |  |  |
| ы | 400 / υ |  |  |
| ь | 0 |  |  |
| э | 5 / ε | 8 / η |  |
| ю=йу | 410 / ι υ |  |  |
| я=йа | 11 / ι α |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Греческая буква** | **Название буквы** | **Значение** | **Буква** |
| Α α | альфа | 1 | а |
| Β β | бэта | 2 | б |
| Γ γ | гамма | 3 | г |
| Δ δ | дельта | 4 | д |
| Ε ε | эпсилон | 5 | е, э |
| Ϝ ϝ | дигамма | 6 | в, ф |
| Ϛϛ | стигма | 6 | с |
| Ζ ζ | дзэта | 7 | з, ж |
| Η η | эта | 8 | е, э |
| Θ θ | тэта | 9 | т |
| Ι ι | йота | 10 | и, й |
| Κ κ | каппа | 20 | к |
| Λ λ | лямбда | 30 | л |
| Μ μ | ми | 40 | м |
| Ν ν | ни | 50 | н |
| Ξ ξ | кси | 60 | к |
| Ο ο | омикрон | 70 | о |
| Π π | пи | 80 | п |
| Ϙ ϙ | коппа | 90 | к |
| Ρ ρ | ро | 100 | р |
| Σ σ | сигма | 200 | с |
| Τ τ | тау | 300 | т |
| Υ υ | ипсилон | 400 | и, у, ы |
| Φ φ | фи | 500 | ф |
| Χ χ | хи | 600 | х |
| Ψ ψ | пси | 700 | п |
| Ω ω | омега | 800 | о |
| Ϡ | сампи | 900 | с, щ, ч |
| Þ ϱ | шо | 0 | ш |
| Σ | сан | 0 | ц |
| (Ι ι + Υ υ) |  | 410 | ю |
| (Ι ι + Α α) |  | 11 | я |
| не транслир. |  | 0 | ь, ъ |

Особенности:

* Буквы «стигма» и «дигамма» имеют одинаковое числовое значение и могут использоваться друг вместо друга.

Некоторые буквы можно, если вы заметили, транслитерировать по-разному. Мягкий и твердый знаки не транслитерируем, ю, я в любой звуковой позиции раскладываем на йу и йа.

**2.4.   Трансфигурационная формула**

* *Уровень Симпла:*

 Итак, если вы владеете трансфигурацией уровня Симпла, вы можете для обозначения объекта использовать словосочетания до двух слов включительно. И для получения формулы вам нужно транслитерировать запись на греческий алфавит (таблица из пункта 2.3.).

Допустим мы хотим трансфигурировать «игральную карту» в «зеркало» на уровне Симпла, формулировкой игральная карта -**>** зеркало.

Трансфигурационная формула будет иметь вид:

**игральная карта -> зеркало**

**ι γ ρ α λ ν α ι α   κ α ρ τ α  -> ζ ε ρ κ α λ ο**

* *Уровень Максима:*

В трансфигурации уровня Максима необходимо использовать минимум два, максимум три слова.

Допустим мы трансфигурируем все ту же «игральную карту» но уже в «круглое зеркало» на уровне Максима.

Теперь вам надо не только транслитерировать описания на греческий алфавит, а еще подсчитать, какие числовые значения они имеют.

Тогда получаем:

«игральная карта» = ι γ ρ α λ ν α ι α   κ α ρ θ α = 10+3+100+1+30+50+1+10+1+20+1+100+9+1 = 337

«круглое зеркало» = κ ρ υ γ λ ο η   ζ ε ρ κ α λ ο = 20+100+400+3+30+10+70+8+7+5+100+20+130+70 = 973

Теперь вам нужно посчитать разницу между этими числами. Она составляет 636.

Запишем ее буквами: 636= 600 + 30 + 6 (и только так, не любую сумму) = χ λ ϛ .

Получилась формула трансфигурации в три буквы.

Трансфигурационная  формула будет иметь вид:

**игральная карта -> круглое зеркало**

**ι γ ρ α λ ν α ι α   κ α ρ τ α  -> κ ρ υ γ λ ο η   ζ ε ρ κ α λ ο**

**337         973**

**636**

**χ λ ϛ**

* *Уровень Ультима:*

В трансфигурации уровня Ультимы необходимо использовать подробное описание или развернутое предложение (минимум три слова). Это уже на совести игрока.

Допустим мы трансфигурируем все ту же «игральная карта туз» в «белое круглое зеркало» но на уровне Ультима.

Для этого вам надо транслитерировать описания на греческий алфавит, и подсчитать, какие числовые значения они имеют.

Тогда формула будет иметь вид:

«игральная карта туз» = ι γ ρ α λ ν α ι α   κ α ρ θ α   ι υ ζ = 10+3+100+1+30+50+1+10+1+20+1+100+9+1+10+400+7 = 754

«белое круглое зеркало» = β η λ ο η   κ ρ υ γ λ ο η   ζ ε ρ κ α λ ο = 2+8+30+70+8+20+100+400+3+30+10+70+8+7+5+100+20+130+70 = 1091

Теперь вам нужно посчитать разницу между этими числами. Она составляет 337. Ищем в таблице буквы сумма значений которых соответствующие этому значению – это τ λ ζ. Получилась формула трансфигурации в три буквы.

Трансфигурационная  формула будет иметь вид:

**игральная карта туз -> белое круглое зеркало**

**ι γ ρ α λ ν α ι α   κ α ρ θ α   ι υ ζ -> β η λ ο η   κ ρ υ γ λ ο η   ζ ε ρ κ α λ ο**

**754         1091**

**337**

**τ λ ζ  
  
Разница между суммами должна быть меньше 1000! иначе трансфигурация не возможна!**

**2.5.   Нуль-трансфигурация**

Существует такое явление, как нуль-трансфигурация (для уровней Максима и Ультима). Она возникает, когда разность сумм равна нулю.

Она характеризуется тем что:

·         Нуль-трансфигурация неодушевленного предмета может длиться неограниченно долго.

·         Нуль-трансфигурация живых существ длится вдвое дольше, чем обычная трансфигурация того же уровня.

·         При нуль-трансфигурации человека в живое существо, человек сохраняете свою память, знания чувства. С некоторой поправкой на новый облик. Если вы превратились в жучка, ваш маленький мозг неизбежно что-то упустит.

**Игротехника:**

Проверить правильно ли вы посчитали ТФ можно найдя мастера по система или самостоятельно воспользовавшись программой, установленной на ноутбуке. На игре ноутбук будет стоять в каждой гостиной и учительской.

**2.6.   Трансфигурационный свиток**

Трансфигурационный свиток – свиток, на котором записана трансфигурационная формула (см. пункт 2.4).

Свиток может быть листом бумаги, глиняной табличкой, каменной скрижалью, участком земли – чем угодно, на чем вы сможете оставить эту надпись.

В свитке может быть записано все что угодно, кроме другой формулы для трансфигурации.

Примеры свитка:

* *Уровень Симпла:*

**игральная карта -> зеркало**

**ι γ ρ α λ ν α ι α   κ α ρ τ α  -> ζ ε ρ κ α λ ο**

* *Уроввень Максима:*

**игральная карта -> круглое зеркало**

**ι γ ρ α λ ν α ι α   κ α ρ τ α  -> κ ρ υ γ λ ο η   ζ ε ρ κ α λ ο**

**337         973**

**636**

**χ λ ϛ**

* *Уровень Ультима:*

**игральная карта туз -> белое круглое зеркало**

**ι γ ρ α λ ν α ι α   κ α ρ θ α   ι υ ζ -> β η λ ο η   κ ρ υ γ λ ο η   ζ ε ρ κ α λ ο**

**754         1091**

**337**

**τ λ ζ**

**2.7.   Трансфигурационное заклинание**

В трансфигурации есть два заклинания – превращения и отмены превращения. Первое маркировано словом «**Метатрепо**», второе – «**Метайоно метатрепо**».

В нашем примере из пункта 2.6 это выглядит так:

* *Уровень Симпла:*

Маг должен, имея при себе свиток, произнести формулу: «Игральную карту в зеркало метатрепо!», На слове «метатрепо» («превращаю») конец волшебной палочки должен указывать на предмет.

Карта превращается в зеркало на 5 минут. Свиток сжигается, если этот материал может гореть. На камне буквы стираются, выгорают и т.п.

* *Уроввень Максима:*

Маг должен, имея при себе свиток, произнести формулу: «Игральную карту в круглое зеркало, хи, лямбда, стигмма, метатрепо Максима!», одновременно рисуя палочкой буквы формулы – χ λ ϛ. На слове «метатрепо» («превращаю») конец палочки должен указывать на предмет.

Карта превращается в зеркало на 15 минут (а если бы мы не прибавили «Максима», тогда бы на 5 минут).

Свиток сжигается, если этот материал может гореть. На камне буквы стираются, выгорают и т.п.

* *Уровень Ультима:*

Маг должен, имея при себе свиток, произнести формулу: «Игральную карту туз в белое круглое зеркало, тау, лямбда, дзета, метатрепо Ультима!», одновременно рисуя палочкой буквы формулы – τ λ ζ. На слове «метатрепо» («превращаю») конец палочки должен указывать на предмет.

Карта превращается в зеркало на один час (а если бы мы не прибавили «Ультима», тогда бы на 5 минут).

Свиток сжигается, если этот материал может гореть. На камне буквы стираются, выгорают и т.п.

Повторено использовать один и тот же свиток нельзя, он сгорел.

Трансфигурация требует некоторого времени, обычно ровно столько, сколько нужно свитку, чтобы сгореть/стереться/обратиться в пепел.

Игротехнически вы его рвете на мелкие клочки.

Одинаковые свитки можно применять подряд, главное, чтобы они у вас были. И расстояние до цели может быть любым, но не больше 7 метров, чтобы вы могли точно показать на превращаемый предмет.

**Игротехника:**

На превращенный объект клеится стикер на котором пишется: Время начала, время конца действия транфигурации, уровень, и из какого в какой превращен объект. После окончания действия транфигурации стикер убирается.

**2.8.   Щиты от трансфигурации**

Волшебник может помешать трансфигурационным чарам. Для этого используются щиты. Если транфигурация прошла, у вас есть секунда, чтобы предотвратить ее подходящим щитом своего уровня.

Волшебник, владеющий чарами трансфигурационного щита должен:

* *Уровень Симпла:*

Касаясь, волшебной палочкой, объекта трансфигурации произнести «Метайоно метатрепо»

* *Уроввень Максима:*

Касаясь, волшебной палочкой, объекта трансфигурации, произнести «Метайоно метатрепо Максима» затем вычертить кончиком волшебной палочки в воздухе греческую букву «бэта» (β)

* *Уровень Ультима:*

Касаясь объекта трансфигурации, волшебной палочкой произнести «Метайоно метатрепо Ультима» затем вычертить кончиком волшебной палочки в воздухе букву «гамма» (γ).

Ультима защищает от всех уровней, Максима – от Максимы и Симплы, Симпла защищает от Симплы. От более сильного уровня заклинания щит не защищает (и не укорачивает время действия превращения).

Смотреть раздел «**Как превратить предмет обратно**» ниже.

Щиты пропускаются не всем. Если вы хотите себе щит, соответствующий вашему возрасту, вы должны во время чиповки чар написать свиток трансфигурации по всем правилам с тем объектом и тем результатом, которые вам укажет мастер. Если все получилось, шанс получить щит очень высок.

Кроме того, есть и другие способы помешать трансфигурации. Например, не допустить завершения формулы трансфигурации банальным Силенцио. А вот со свитком, если заклинание уже начали читать, бессмысленно что-либо делать – он же все равно сгорит, считайте, уже начал.

**2.9.   Как превратить предмет обратно**

* *Уровень Симпла:*

Пример. Вы превратили палку в карандаш формулой «палку в карандаш, метатрепо!». Чтобы превратить палку обратно в карандашь, нужно произнести формулу «карандаш в палку, метайоно метатрепо», и указать волшебной палочкой на палку. Свиток при этом иметь не нужно.

* *Уроввень Максима:*

Пример. Вы превратили кошку в палку формулой «черную кошку в деревянную палку, фи, эта, метатрепо максима!». Чтобы превратить палку обратно в кошку, нужно произнести формулу «деревянная палка в черную кошку, фи, эта, метайоно метатрепо Максима!», нарисовав эти символы концом волшебной палочки и показав на палку. Свиток при этом иметь не нужен. Но нужно иметь транфигурационную формулу, чтобы превратить объект обратно. Если у вас ее нет вам нужно ее составить и посчитать.

* *Уровень Ультима:*

Пример. Вы превратили кошку в собаку формулой «черную пушистую кошку в маленькую короткошёрстную собаку, фи, лямбда, эта, метатрепо Ультима!». Чтобы превратить собаку обратно в кошку, нужно произнести формулу «маленькая короткошерстную собаку в черную пушистую кошку, фи, лямбда, эта, метайоно метатрепо Ультима!», нарисовав эти символы концом волшебной палочки и показав на собаку. Свиток при этом иметь не нужен. Но нужно иметь транфигурационную формулу, чтобы превратить объект обратно. Если у вас ее нет вам нужно ее составить и посчитать.

**Игротехника:**

С превращенного объекта убирается стикер.

**3. Трансфигурация дверей**

**Трансфигурация не работает в боевых условиях.**

Трансфигурированные двери может создавать только группа магов не менее пяти человек, каждый из которых владеет чарами не ниже уровня Максима, при участии либо под руководством волшебника, владеющего трансфигурацией на уровне Ультима.

Они могу трансфигурировать двери (окна, крышки шкатулок и пр.) так, чтобы они открывались по условию.

Условие может быть как положительное «Дверь откроется перед…», как и отрицательное «Дверь не откроется перед…»:  
Условие должно быть внешне различимо и относиться к таким, которые могут быть легко распознаны **наблюдателем**.

Примеры правильных описаний. «Дверь не откроется перед…»:

* человеком в шляпе.
* Рональдом Фревином (дверь не откроется перед тем, кто выглядит, как Рональд Фревин) – это вам не рамка Азкабана.
* тем, кто гладит кошку (когда открывает дверь).
* тем, кто напевает себе под нос.

Примеры неправильных описаний: «Дверь откроется перед…»:

* тем, кто владеет заклинанием Инсендио Ультима.
* волшебником старше 40 лет.
* замужней женщиной.

Если вы не уверены насчет вашего условия, мастер по системам с радостью (но небольшой) подскажет вам.

**Создание двери:**

Трансфигурация происходит на уровне Ультим. Необходимо использовать подробное описание или развернутое предложение (минимум 3 слова).

Допустим мы трансфигурируем все ту же «дверь в комнату директора» в дверь со свойством «дверь открывается тем, кто напевает себе под нос».

Точно также как на уровне Ультима надо транслитерировать описания на греческий алфавит, и подсчитать, какие числовые значения они имеют. Потом мы считаем разницу между этими числами. Ищем в таблице букву соответствующую этому значению – τ λ ζ. Получилась формула трансфигурации в три буквы. Формула записывается на свиток.

Свиток выглядит так (пишите свиток так чтобы разница получалась меньше 1000, иначе свиток нужно будет переделывать!):

**дверь в комнату директора -> дверь открывается тем, кто напевает себе под нос**

**δ ϝ ε ρ ϝ κ ο μ** ν **α τ υ δ ι ρ ε κ θ ο ρ α -> δ ϝ η ρ ο θ ϙ ρ υ ϝ α η θ ϛ α ι θ ε μ ϙ θ ο ν α** π **η ϝ α η θ ϛ η δ η** π **ο δ ν ο ϛ**

«Дверь в комнату директора» = 4+6+5+100+6+20+40+50+1+300+400+4+10+100+5+20+300+100+1=1172

«Дверь открывается тем кто напевает себе под нос» = 4+6+8+100+100+9+20+100+6+1+8+9+6+11+9+8+40+20+9+70+50+80+8+6+8+9+6+8+2+8+80+70+4+50+70+6 = 1156  
Теперь вам нужно посчитать разницу между этими числами. Она составляет 16. Ищем в таблице буквы сумма значений которых соответствующие этому значению – это τ ζ (16 = 10+6). Получилась формула трансфигурации в две буквы.

Во время трафигурации 4 волшебника помощника вместе произносят формулу:

**дверь в комнату директора в дверь открывается тем, кто напевает себе под нос, йота, стигма метатрепо Максима!»**

Ультимный ведущий маг держит в руках свиток и произносит вместе со всеми туже формулу, но в конце говорит Ультима вместо Максимы.

Маги помощники указывают на дверь концом волшебной палочкой во время транфигурации.

Ведущий маг палочкой рисует буквы формулы –  τ ζ . На слове «метатрепо» («превращаю») конец палочки указывает на дверь.

Дверь превращается в транфигурированную дверь. Эта транфигурация не ограничена по времени и объект остается транфигурированным до то тех пор пока транфигурацию не сняли или не уничтожители объект.   
Снять транфигурацию можно, только если написать обратный свиток транфигураии и провести транфигурацию так же в пятером с использование свитка:

**«дверь открывается тем, кто напевает себе под нос в дверь в комнату директора»**

Можно просто уничтожить объект чарой Бомбардо но в таком случае есть возможность уничтожь не только дверь. К остальным чарам уровня Симпла, Максима и Ультима транфигурационная дверь устойчива.

**Игротехника:**

На дверь вешается стикер с надписью «Метатрепо Ультима» и пишется трансфигурационное название двери (в нашем примере «**дверь в комнату директора**») - это значит, что дверь трансфигурирована. Вы видите эту надпись. На обратной стороне бумажки пишется условие, перед кем дверь откроется («**дверь открывается тем, кто напевает себе под нос**»).