

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ШКОЛЬНЫЙ КУРС



Ф. Т. Паркинсон

2010 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Магическая энергия и палочковая магия
2. О волшебных палочках
 - Личная
 - Запасная
 - Дуэльная
3. Как сотворить заклинание
 - Три требования
 - Механика заклинаний
4. Обучение чарам
5. Правила использования боевых заклинаний
 - Боевая дистанция
 - Правило нейтрализации
 - Правило трех секунд
 - Оглушение
 - Физическая преграда
 - Именной выстрел
 - Лицом к лицу
 - Правило трех заклятий
6. Уровни боевых заклинаний
 - Симпла
 - Максима
7. Боевые и защитные заклинания
 - Класс Протего
 - Класс Репелло
 - Класс Депульсо
 - Вип класс

МАГИЧЕСКАЯ ЭНЕРГИЯ И ПАЛОЧКОВАЯ МАГИЯ

Магия – это наука и искусство создания изменений, согласно движениям воли.

Алистер Кроули

Магия есть творческая энергия, а волшебная палочка – ее катализатор. Волшебник собирает энергию из окружающего мира и пропускает через себя (свое сердце и свой дар), а волшебная палочка помогает энергии преобразоваться во что-то конкретное, направляет ее в нужное русло. Палочка как бы фокусирует в себе волю волшебника и выстреливает преобразующий заряд в нужном направлении.

Волшебная палочка является удивительным магическим артефактом, с помощью которого магам удаётся колдовать, реализовывать свою магическую сущность. Это инструмент-проводник собственной магии его владельца.

Другие разумные магические расы (эльфы, гоблины, вейлы и другие) не нуждаются в палочках для своего особого колдовства, как и волшебные животные и насекомые – они умеют фокусировать свою магию сами, без инструментов.

О ВОЛШЕБНЫХ ПАЛОЧКАХ

ЛИЧНАЯ ПАЛОЧКА

С давних пор создатели волшебных палочек убеждены, что не волшебник выбирает палочку, а палочка – волшебника. Таким образом, между волшебником и палочкой, выбравшей его, образуется некая связь. Этот процесс очень сложен: он складывается из первоначального притяжения, взаимной проверки и накопления опыта, который палочка получает от волшебника, а волшебник – от нее. Со временем палочка может частично перенимать характер владельца и частично сохранять собственный.

Часто палочка, выбравшая волшебника, остаётся с ним на всю жизнь. Волшебник может использовать волшебную палочку, даже если она не выбрала его, однако наилучший результат получается, когда между магом и его палочкой образуется связь. Пользоваться чужой волшебной палочкой

можно, но есть риск получить неудовлетворительный результат. Палочка может передаваться по наследству или менять владельцев после их поражения в бою. В случае если палочка досталась победителю магического поединка, она чаще всего служит новому хозяину в полную силу.

В качестве наказания для совершивших преступления волшебников, применяется процедура «переламывания» палочки. Такая процедура значительно снижает волшебную мощь мага, но не лишает его магических сил. Случайно сломанная палочка такой катастрофический характер не носит, хотя и ведёт к некоторым неудобствам.

ЗАПАСНАЯ ПАЛОЧКА

Палочка - это дар, катализатор собранной волшебником энергии для преобразования во что-то конкретное. Посему, иметь полноценную запасную палочку невозможно. Это будет лишь подобие той, которая привыкла к вам, вашей энергии, вашей руке. И это подобие будет не способно преобразовать вашу энергию во что-то большее, чем заклинания уровня Симпла.

ДУЭЛЬНАЯ ПАЛОЧКА

Дуэльные палочки были созданы специально для дуэлей, где их и принято использовать. Они не наносят сильного вреда сопернику, который могут нанести обычные волшебные палочки при использовании тех же заклинаний. Дуэльные палочки абсолютно белые и лишены индивидуальной принадлежности – их можно одалживать, менять, продавать и так далее.

КАК СОТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Магия – сложная наука. Многие ее разделы зачастую требуют творческого подхода, но заклинания – наука точная. Она требует сосредоточенности, концентрации и четкости.

Заклинание — это словесная формула, произносимая магом, при помощи которой он конкретизирует своё желание. Это конкретный магический акт, направленный на конкретные изменения. Однако, словесная формулировка – это далеко не все.

ТРИ ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы научиться колдовать, каждому волшебнику необходимо освоить и развить в себе следующие качества: уверенность, сила воли и концентрация. Именно эти качества задают начало всему процессу. Маг входит в контакт с внешними и внутренними силами. Он направляет эту энергию на определенный предмет и производит на него свое влияние, изменяя и трансформируя его ПО СВОЕЙ ВОЛЕ. Волшебство – это большая ответственность. Магия не терпит слабоволия и трусов – нужно иметь достаточно смелости и дерзости, чтобы заниматься ей. Волшебник должен быть уверен в себе, своих силах и способностях. Отрицательный эффект волшебник получит и в том случае, если будет недостаточно сконцентрирован на достижении желаемого результата. Маг должен уметь контролировать свои эмоции, быть максимально собранным и сосредоточенным.

Магия не бывает рассеянной, магия – это импульс, направленный от волшебника к цели. Маг всегда должен понимать, знать и четко представлять, что он направляет и куда. Главное – представлять конкретный результат своих действий.

Без должных качеств магия просто не сработает.

МЕХАНИКА ЗАКЛИНАНИЙ

Словесная формулировка: выражает намерение волшебника. Большинство заклинаний произносятся на латыни и, как правило, каждое из них имеет свой перевод («Ступефай» лат. – «Остолбеней»). При выполнении заклинания необходимо четко и громко произносить словесную формулировку.

Магический жест волшебной палочкой: позволяет волшебнику захватить внешнюю энергию, преобразовать ее, настроить на желаемый эффект и направить эту энергию в цель. Иначе говоря, магический жест программирует энергию на определенный эффект. Жест, как и формулировка, должен быть четким. Слишком быстрые или медленные движения только «размажут» жест, сделав его неправильным.

! Если жест будет произведен не правильно, не точно или размазано, а так же если волшебник ошибется в произношении словесной формулировки – заклинание может не сработать, а так же нанести вред, как заклинателю, так и его цели !

Волшебная палочка: проводник-катализатор между энергией волшебника (внутренняя) и энергией окружающего мира (внешняя). Именно она концентрирует в себе дар и силу волшебника, исполняет его волю и желания, посылает магический импульс в цель.

ОБУЧЕНИЕ ЧАРАМ

Не каждый человек, зная то или иное заклинание, сможет обучить ему. Способность передать свои знания напрямую зависит от возраста и опыта предполагаемого учителя. К примеру, для того чтобы овладеть уровнем Симпла, обучающемуся надо найти волшебника, достигшего полного магического совершеннолетия, то есть волшебника не моложе 33 лет (возраст) и в совершенстве владеющего данным уровнем (опыт). Один студент не может быть учителем другого.

Чары – это не только махание палочкой и выкрикивание вербального компонента заклинания, но и энергия, и дар. Только учитель, обладающий достаточными знаниями, навыками и опытом, может передать свое умение справляться с энергией, преобразовывать ее и направлять в нужное русло.

Исключением являются заклинания узкой или профессиональной направленности. К ним относятся колдомедицинские чары, аврорские заклинания и другие. Обучать таким заклинаниям могут только волшебники, имеющие определенный статус (например – колдомедик). Кроме того, этот вопрос регулируется законом.

ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БОЕВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

БОЕВАЯ ДИСТАНЦИЯ

Все боевые поражающие заклинания накладываются бесконтактно с расстояния от 3 до 7 метров. Исключения: контактные заклинания; заклинания, действующие с расстояния от 0 до 3 метров (хулиганские, колдомедицинские, бытовые, трансфигурационные, ментальные, непростительные); а так же смертельное заклятие, которое не подчиняется вообще никаким правилам о расстоянии.

ПРАВИЛО НЕЙТРАЛИЗАЦИИ

Если два волшебника одновременно выкрикивают одинаковые заклинания, то заклинания считаются «схлопнувшимися» (то есть они нейтрализуют друг друга). Если заклинания не одинаковые, но одного уровня, то они не подчиняются данному правилу и действуют как обычно (против них необходимо ставить щит).

Исключение – смертельное заклятие.

ПРАВИЛО ТРЕХ СЕКУНД

На постановку щита от заклятия у мага есть не более трех секунд. Если щит был поставлен позже, то заклинание действует.

ОГЛУШЕНИЕ

Если в волшебника по очереди прилетело сразу два заклятья, и он не сориентировался в защите, то он теряет сознание на 15 минут.

ФИЗИЧЕСКАЯ ПРЕГРАДА

Если волшебник не успел поставить щит от заклинания, но рядом есть физические предметы, которые могут целиком его закрыть (так, чтобы противник никак не мог его увидеть) – можно прятаться за них. Тогда заклинание разобьется об эту преграду. Исключения – смертельное заклятие, заклинание Инсендио (способно поджечь как преграду, так и волшебника, прячущегося за ней).

ИМЕННОЙ ВЫСТРЕЛ

Если против мага на боевом расстоянии стоят несколько волшебников, но маг хочет поразить только одного из них, то вместе с заклинанием волшебник должен назвать имя жертвы (Ступефай, имярек). Если имя волшебника неизвестно, то нужно как-то обозначить свою цель (мужчина в черном плаще, рыжий и т.п.). Главное – емко, чтобы этот самый обозначенный понял. Тот же самый принцип применяется, если противник стоит к атакующему магу спиной.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Если противник стоит к волшебнику спиной, то поразить его можно только именовым выстрелом. Исключение – смертельное заклятие.

ПРАВИЛО ТРЕХ ЗАКЛЯТИЙ

Любое боевое заклинание не может быть применено два раза подряд. Между использованием двух одинаковых боевых заклинаний должно быть использовано иное боевое заклинание. Исключения: хулиганские,

колдомедицинские, бытовые, трансфигурационные, ментальные, непростительные, контактные заклинания.

Правило действует только на дуэли!

! Каждое боевое заклинание имеет свой жест и свою стойку (в статичном положении) !

УРОВНИ БОЕВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Симпла

Заклинания уровня Симпла могут использовать волшебники, не достигшие совершеннолетия (до 17 лет) и старше. Заклинания и щиты этого уровня изучают в Школе. Сильных физических повреждений заклинания уровня Симпла не наносят. При использовании заклинания данного уровня слово «Симпла» произносить не нужно. Заклинания уровня Симпла нейтрализуют щиты этого же уровня.

Максима

Заклинания этого уровня могут использовать волшебники, достигшие совершеннолетия (после 17 лет). Заклинания уровня Максима могут наносить сильные физические повреждения. Они отличаются от заклинаний уровня Симпла по эффекту и длительности действия. При использовании заклинания данного уровня необходимо произносить слово «Максима» (Пример: Протега Максима). Заклинания уровня Максима нейтрализуют щиты этого же уровня.

БОЕВЫЕ И ЗАЩИТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

КЛАСС ПРОТЕГО

К этому классу относятся заклинания, воздействующие на физическое тело. Длительность действия всех заклинаний данного класса – 15 минут. Снять эффект от заклинания можно с помощью заклинания Фините Инкантатем (Исключения – заклинания Редукто и Фурункулус). Заклинание Финита Инкантатем доступно совершеннолетним или обученным волшебникам.

Щит Протего

Все заклинания данного класса направлены на прямой удар в цель, в своего противника. Щит Протего отбивает посланное заклинание. Щит может быть поставлен прямо перед собой, сбоку от себя и сверху над головой.

Длительность действия: мгновенное. Этот щит не получится долго держать перед собой – он срабатывает моментально. То есть на каждое посланное заклинание необходимо ставить новый щит.

Особенности: щит Протего является единственным щитом, который можно выставить не только перед собой, но и перед своим товарищем, тем самым защитив его.

Редукто

Толкающее заклинание.

Симпла: противник чувствует сильный толчок в грудь. Он не способен удержаться на ногах. Заклинание не травмирует его в случае, если падение выходит удачным.

Максима: заклинание не просто толкает, а с силой отбрасывает противника на некоторое расстояние. Удержаться на ногах невозможно. Ушиб от Редукто Максима гарантирован.

Длительность действия: мгновенное.

Адверсум

Заклинание косноязычия, препятствует правильному произношению.

Симпла: противник не может нормально разговаривать – он путает буквы в словах, слова в предложениях. Его речь становится бессвязной и путанной.

Максима: противник начинает говорить абсолютно противоположное тому, что хочет сказать на самом деле; несет околесицу, как только собирается что-то сказать.

Длительность действия: 15 минут на обоих уровнях.

Снять эффект от заклинания поможет заклинание Финита Инкантатем.

Транаталлегра

Заклинание заставляет танцевать против воли.

Симпла: ноги противника сами по себе начинают отплясывать некий несущественный ритм. Это сильно мешает колдовать, изрядно мешает ходить, не позволяет бегать, но можно перемещаться в ритме любого танца и контролировать его скорость.

Максима: ноги противника пускаются в неудержимый танец. Движения происходят на высокой скорости, хаотично. Целенаправленно покинуть поле боя или провести какой-то маневр невозможно.

Длительность действия: 15 минут на обоих уровнях.

Снять эффект от заклинания поможет заклинание Финита Инкантатем.

ИМПЕДИМЕНТА

Заклинание немеющих ног.

Симпла: у противника возникает острое чувство онемения в левой ноге. Он не может полноценно на нее наступать и быстро перемещаться.

Максима: у противника очень резко подкашиваются обе ноги, и он падает на землю. Он не чувствует своих ног – ни болевых, ни температурных ощущений. Противник можете перемещаться ползком, сохранять сидячую или лежачую позу.

Длительность действия: 15 минут на обоих уровнях.

Снять эффект от заклинания поможет заклинание Финита Инкантатем.

КЛАСС РЕПЕЛЛО

К этому классу относятся заклинания, воздействующие на органы чувств. Длительность действия заклинаний этого класса – 30 минут. Любое заклинание можно снять с помощью специальных заклинаний, но в школе эти заклинания не изучаются, так как являются колдомедицинскими.

Щит РЕПЕЛЛО

Органы чувств – это связь человека как с внешним миром, так и со своим внутренним (тонкие тела, сознание, эмоции и т.д.). Органы чувств получают информацию извне и посылают ее к мозгу. Лишиться хоть одного из них будет не только крайне неприятно, но и опасно. Щит Репелло – это энергетически затратное заклинание, требующее хорошей концентрации; заклинание, которое не позволяет обмануть ваш мозг. Маг принимает энергию противника, собирает ее в кольцо и рассеивает.

Длительность действия: мгновенное. Этот щит не получится долго держать перед собой – он срабатывает моментально. То есть на каждое посланное заклинание необходимо ставить новый щит.

Особенности: заклинание Репелло может выступить не только как щит – имея достаточно опыта и навыков, волшебник может не рассеивать

посланную энергию, а отразить ее, отправив заклинание обратно в противника.

Ступефай

Оглушающее заклинание.

Симпла: противник получает сильный оглушающий удар в область макушки. Его сознание замутнено, он плохо двигается, шатается. Он чувствует головокружение и головную боль.

Максима: противник получает очень сильный оглушающий удар в область макушки и теряет сознание. Его тело бесчувственно, и он не приходит в себя, пока не пройдет время заклинания.

Длительность действия: 30 минут на обоих уровнях.

Снять эффект от заклинания поможет заклинание **Энервейт**.

Конъюктивитус

Заклинание слепоты.

Симпла: глаза противника режет так, будто в них бросили песок. Они слезятся, чешутся и болят.

Максима: глаза противника накрыла черная слепота. Он не видит ничего и не может открыть глаза. Боли он не чувствует.

Длительность действия: 30 минут на обоих уровнях.

Снять эффект от заклинания поможет заклинание **Сенсус Веденди**.

Силенцио

Заклинание немоты.

Симпла: голос противника резко пропадает, но он может хрипеть связные слова, тихо шептать или мычать.

Максима: у противника полностью замирают голосовые связки. Он не может произнести ни звука.

Длительность действия: 30 минут на обоих уровнях.

Снять эффект от заклинания поможет заклинание **Сонорус**.

Ассордио

Заклинание глухоты.

Симпла: вызывает у противника жужжание в ушах, слышать что-то можно, но жужжание очень этому препятствует.

Максима: полная глухота, противник не слышит ни звука.

Длительность действия: 30 минут на обоих уровнях.

Снять эффект от заклинания поможет заклинание **Муффлиато**.

КЛАСС ДЕПУЛЬСО

К этому классу относятся заклинания, способные нанести сильный физический урон. У каждого заклинания есть свои особенности и длительность действия.

Щит Депульсо

Каждое заклинание данного класса является сильным импульсом, посылаемым волшебником. Волшебной палочкой маг ловит посланный импульс и сбрасывает его в землю.

Риктусемпра

Удар током.

Симпла: противник ощущает электрический разряд, который встряхивает все его тело. Он не способен на осмысленное движение и речь. Сознание находится в шоковом состоянии 15 секунд.

Максима: в противника попадает молния, его швыряет на землю, все его тело поражено сильным электрическим током. Противника сотрясают конвульсии, сопровождаемые болевыми ощущениями. После такого заклинания ожог или синяк на груди обеспечены.

Длительность действия: мгновенное.

Особенности: неоднократное попадание под это заклинание организм может не вынести.

Необходимо обратиться к колдомедику.

Вариари Вирджис

Заклинание невидимого хлыста.

Симпла: противник ощущает на себе удар хлыста в районе спины. Это резкая кратковременная боль, которая может сбить его с ног. Следов от хлыста на теле не остается.

Максима: противник так же ощущает на своем теле удар хлыста. Однако на уровне Максимы этот удар значительно сильнее. Возможности остаться на ногах нет. На теле могут остаться следы от удара, раны или рубцы.

Длительность действия: мгновенное.

Особенности: управлять хлыстом можно, двигая волшебной палочкой. Чем интенсивнее размах, тем сильнее будет удар.

От рубцов помогут избавиться мази или колдомедик.

ПЕТРИФИКУС ТОТАЛУС

Парализующее заклинание.

Действие: Это специфическое заклинание со сложным действием. Сначала тело противника принимает характерную позу – руки прижаты к телу, ноги вместе, туловище вытянуто в струнку, губы крепко сжаты. И в таком виде он замирает. Из-за того, что тело теряет способность двигаться вообще, выдрать что-либо из его рук не представляется возможным. Противник полностью застывает, так что ни разговаривать, ни колдовать, ни ходить он не может, но сохраняет полное сознание. Противник может стоять неподвижно, либо упасть, но при этом сохранять «классическую» для Петрификуса позу. Подвижность сохраняют только глаза.

Длительность действия: на уровне симпла – 10 минут, на уровне максима – 20 минут.

ИНКАРЦЕРО

Связывающее заклинание.

Действие: Из вашей волшебной палочки вылетает веревка и опутывает его руки и ноги. Руки приматывает к туловищу и полностью «забинтовывает» ноги. Сохранить равновесие в таком виде очень сложно, но можно попытаться. Противник можете перемещаться только прыжками всем телом, не отрывая рук от туловища, и не разводя ноги.

Длительность действия: на уровне симпла – 10 минут, на уровне максима – 20 минут.

Особенности: можно наложить на определенную часть тела или привязать к чему-либо. В таком случае, необходимо дополнить заклинание соответствующим указанием (Инкарцери руки, Инкарцери к стулу и т.п.).

ВИП КЛАСС

К этому классу относятся парные заклинания, где к каждому заклинанию может быть применен только свой индивидуальный щит. Заклинания этого класса по силе приравниваются к уровню Максима (слово «Максима» произносить не нужно). У каждого заклинания свои особенности и длительность действия.

Экспеллиармус – Рефлекто

Экспеллиармус – обезоруживающее заклинание. Действует не на самого волшебника, а на его волшебную палочку. Это заклинание выбивает волшебную палочку противника из рук и отбрасывает ее от него на большое расстояние.

Длительность действия: мгновенное.

Щит: Рефлекто – если заклинание использовано вовремя и правильно, то ваша палочка остается при вас.

Инсендио – Гласиус

Инсендио – Из вашей волшебной палочки на противника вылетает сгусток огня. Одежда на нем загорается. Инсендио вызывает горение со всеми его последствиями – ожоги обеспечены в любом случае. Противник должен быстро потушить огонь, иначе сгорит.

Длительность действия: максимальная длительность – 15 минут, дальше огонь гаснет сам. Но 15 минут достаточно для того, чтобы от противника ничего не осталось.

Щит: Гласиус – замораживающее заклинание. Замораживает струи пламени. При соприкосновении, и огонь, и лед испаряются.

Аххелитус – Анапнео

Аххелитус - противник испытывает резкое удушье. Как будто кто-то сильно сжал его горло, стянул веревкой. Он испытывает сильную боль, и ощущает недостаток кислорода. Воздух выходит и выходит из легких противника с хрипом. Дыхание становится частым и беспорядочным.

Длительность действия: 15 минут.

Щит: Анапнео – колдомедицинское заклинание, очищающее дыхательные пути. Так же выступает в качестве щита от Аххелитуса.