

Правила по чарам

Общее

1) Хотим еще раз напомнить, что чары делаются четко: с полными, завершенными жестами! В противном случае чара считается несработавшей, и противник имеет право ее проигнорировать.

2) Если чара по каким-то причинам не проходит (например, из-за защитного амулета), вы обязаны сказать «нонус прокатус».

Чарами на нашей игре называют магические действия, совершаемые с помощью различных движений волшебной палочкой и телом, с одновременным произнесением вербального (словесного) компонента на упрощённой латыни. Чтобы совершить чару, надо, во-первых, уметь ее делать (научиться до игры или у специальных людей на игре и получить у мастеров отметку об этом в аусвайс), во-вторых, совершить необходимые движения палочкой и телом и, в-третьих, произнести ее вербальный компонент. В общем случае при невыполнении хотя бы одного из трех условий чара не сработает. Существуют чары, которые накладываются по особым условиям, эта информация находится в описании конкретной чары. Но это не отменяет того, что чара должна быть «зачипована» у мастеров.

Формулы и движения стандартизированы, это проверяют мастера у каждого игрока, желающего получить чары.

Имитация наложения чары путем «просто выкрикивания» вербального компонента (например, когда противник вас не видит или в любой другой подобной ситуации) запрещена.

Про доверие и уверенность во время боя

Так как система боевки на чарах в большинстве своем бесконтактная и не маркирующая попадания, для участия в ней надо в первую очередь придерживаться правила взаимного доверия.

- Тщательно соблюдайте правила исполнения своих чар
- Честно считайте, что вы успели отбить, а что нет.
- Прежде всего следите за собственным исполнением чар, а не за противником. Ориентируйтесь на его вербальные компоненты.
- Если в какой-то момент боя вы не понимаете, что с вами происходит — отбили ли вы все чары или нет и так далее — то не теряйте время, теряйте сознание. После окончания боя поинтересуйтесь у ваших противников, что же на вас подействовало, и далее отыгрывайте эффект. Если же возможности поинтересоваться эффектами у вас нет, то вы должны оставаться без сознания 15/30/45 минут в зависимости от того, каким был наивысший уровень негативного магического воздействия в этом бою на вас: Simpla (если вы не слышали маркер уровня силы, то это он), Maxima или Ultima, причём вывести вас из этого состояния раньше времени невозможно.
- Ни в коем случае не начинайте «крутиться» во время боя или после него.
- Если какие-то игровые действия показались вам нарушающими правила, лучше всего сообщите об этом мастерам.

Старайтесь больше доверять друг другу, и играть станет гораздо легче и приятнее.

Про определение чар

Внутри игрового мира существуют различные теории о характере чар, и нет единого мнения, что является чарами, а что нет. Мы считаем, что непростительные проклятия чарами не являются. Важно понимать, что данный текст — правила РИ «Дьюла: где рождается заря». Ваша игровая классификация чар к предмету данного обсуждения не относится.

Виды чар

Существует несколько видов чар:

- боевые чары;
- бытовые чары;
- хулиганские чары;
- колдомедицинские чары;
- чары ментального воздействия.

Уровни чар

У чар есть три уровня мощности:

- уровень 1 — *Simpla*;
- уровень 2 — *Maxima*;
- уровень 3 — *Ultima*.

При произнесении чары уровня выше Симплы необходимо указывать это, добавляя название уровня. *Например, «Ступефай Ultima!» или «Инкарцерио Maxima!»*

Есть чары, которые бывают не всех трёх уровней или даже только одного уровня. В этом случае название уровня добавлять не нужно. *Например, «Петрификус Тоталус!» или «Экзитус Виталис!».*

Сила волшебников

Все волшебники по величине своих магических сил делятся на несколько «уровней»:

- **до 16 лет.** Могут изучать и использовать любые чары уровня *Simpla*.
- **от 16 до 33 лет.** Могут изучить и использовать любые чары уровня *Simpla* и *Maxima*.
- **от 33 до 72 лет.** Могут изучить и использовать любые чары уровня *Simpla* и *Maxima*, а также изучить ограниченное количество чар уровня *Ultima* (как правило, 3) и использовать их. Обладают умением делать Веерную Максиму (про веерные чары см. ниже).
- **от 72 лет.** Могут изучить и использовать любые чары любого уровня. Обладают умением делать Веерную Максиму и Веерную Ультиму.

Некоторые волшебники могут при особых обстоятельствах (обстоятельства должны быть действительно ОСОБЫЕ, а не моя бабушка ультимный маг) изучить ОДНУ чару уровнем выше им доступного. Все такие случаи отдельно визируются у мастеров с отметкой в паспорте игрока. Игрок должен уметь исполнять данную чару.

В случае применения такой чары, волшебник, применивший её, теряет сознание. После потери сознания, он должен обратиться к мастерам для уточнения последствий. Возможны любые негативные последствия вплоть до полной потери магических способностей.

Дистанции чар

Различные типы чар выполняются с разной дистанции до реципиента, на которого они направлены и действуют только на такой дистанции:

- **боевые чары** — от 2 до 7 метров;
- **чары ментального воздействия** бывают контактными, есть те, которые выполняются на дистанции до 2 метров;
- **хулиганские чары** контактные;
- **колдомедицинские чары** выполняются с различной дистанции в зависимости от чары;
- **бытовые чары** выполняются с различной дистанции в зависимости от чары.

В бою важно помнить про дистанцию для боевых, хулиганских чар и чар ментального воздействия.

Расстояние всегда измеряется «на глаз», в спорных ситуациях — «от грудной клетки до грудной клетки». Любые сомнения следует трактовать и округлять в пользу атакующего.

Расстояние считается в положении окончания исполнения движения чары.

Правило зоны видимости

Чтобы вы могли направить на противника чару, он должен быть открыт для вашего поля зрения не менее чем на 2/3 тела, но и вы должны быть открыты перед ним на 2/3 своего тела (это необходимо для исполнения любых чар кроме контактных). Вы должны обязательно видеть его. Голова считается за 1/3 тела.

Таким образом, нельзя, например, делать чары, высунув только голову и руку с палочкой или попасть в виднеющуюся ногу противника.

Если что-то или кто-то закрывает от вас волшебника более чем на 1/3 его тела, то попасть в него вы не можете.

Любые сомнения следует трактовать и округлять в пользу атакующего.

Видимость определяется в положении окончания делания чары.

Чары (кроме контактных) также не работают через дверные проемы и окна. Однако нельзя колдовать чары из окна или дверного проёма, высунув только голову и руку, надо выйти не менее чем на 2/3 своего тела, и вы станете уязвимы для чар противников.

Вообще надемся на вашу адекватность в этом вопросе (человек лежит под одеялом, видна одна голова, в него кастуют заклинание с соблюдением остальных правил, чара пройдет, потому что нет ни одного логичного объяснения почему это не так)

Маркерные чары

Так как не всегда ясно, кому адресована использованная в боевой ситуации чара (например, дерутся несколько противников) в таких ситуациях необходимо использовать так называемые «маркерные» чары.

Чтобы сделать чару «маркерной», необходимо добавить в конце вербального

компонента словесный маркер, которые обозначит, кого вы имеете в виду. Маркер всегда расположен после вербального компонента. *Например, «Силенцио, Фаркаш!», «Маледицero Maxima, старый чёрт Радисло!», «Флоридус Ultima, Ивола!».*

Главная цель этого — понятно и доступно объяснить противнику, что чара летит именно в него. *Например, «Инкарцero Maxima, Ф.М.!» или «Ступефай Ultima, Б.Ф.!»*

Использовать можно не только имя, а любой **маркер внешнего вида**. *Например, «Инкарцero Maxima, мельник!» или «Ступефай Ultima, дама с горностаем!».*

Также можно использовать **маркер действия**. *Например, «Инсендио Maxima, оборотень, жующий кузнеца!» или «Ступефай Maxima, убегающий упырь!»*

Еще возможно использовать **маркер положения**. *Например, «Петрификус тоталус, маг на балконе!»*

Главное, чтобы маркер был единственно верно понимаемым и не мог трактоваться двояко. Если больше одного волшебника могут принять его на свой счёт или никто не понял, что этот маркер относится к нему, чара не сработала.

Использовать пожизнёвые маркеры («Инсендио, Вася!») запрещено.

Маркерные чары — **единственный** способ поразить стоящего к вам спиной противника. Ведь он вас не видит и не поймет, что чара обращена к нему.

Маркерные чары **нельзя** использовать для решения таких игровых задач, как: выявление людей с измененной внешностью, поиск невидимок и т.п.

Маркерные чары не являются самонаводящимися или проникающими сквозь препятствия. Они просто означают, кто является целью. Правила исполнения те же, что и для чар без маркера.

Правило применимости чары

Из выше перечисленного следует, что для того чтобы успешно исполнить чару, вам необходимо:

- уметь выполнять эту чару;
- правильно сделать движение и произнести верный вербальный компонент;
- соблюсти нужную дистанцию;
- учесть зону видимости;
- не забыть в случае, если возможных целей несколько, про маркер.

ВАЖНО: Возможно использование некоторых чар уровня Simpla из положения сидя или лежа, но только те, в которых не задействованы выпады и сложные движения корпусом, а именно: щиты Протега, Диффендо, Энервейт, а также чары Силенцио, Инкарцero, Ступефай, Ахелитус, Сенсус Виденди.

Правила схлопывания

Если два вербальных компонента прозвучали одновременно и из-за этого заглушили звучание друг друга настолько, что оба противника не поняли, какой была летевшая в них

чара, значит, обе чары не сработали, «схлопнулись».

Это работает и для случая, когда дерутся двое волшебников и когда сражаются две группы. Поэтому не работает одновременное хоровое «закидывание» чарами и подобные ему вещи. Хотите хорошо драться — учитесь не перебивать товарищей.

Правило трех заклятий

В последовательности из трех скастованных вами подряд за короткий период времени боевых чар (именно боевых, на другие разделы чар это правило не распространяется) не может быть двух одинаковых (даже разного уровня). Если это правило нарушено, то вы немедленно падаете без сознания на 15 минут и никаким образом не можете прийти в себя до истечения этого срока.

Тем не менее, вторая парная чара, после которой вы упали без сознания, все же сработает.

Например, можно сделать серию из чар: «Ступефай, Инкарцерио, Силенцио, Ступефай!» но нельзя: «Ступефай, Менто Менорес, Ступефай!», иначе потеряете сознание.

На щиты это правило не распространяется, т.е. серии «Ступефай, Менто Менорес, Ступефай!» и «Ступефай, Протего, Менто Менорес, Ступефай!» идентичны по своему воздействию — вы упадете в обморок на 15 минут.

В случае чар VIP-класса вы можете сначала поставить одну и ту же чару как щит от парной ей, а затем сразу же контратаковать ею же. Например, на вас кинули чару «Инсендио Махима!». Вы можете поставить щит «Делювиум Махима!», а потом сразу же атаковать этой же чарой «Делювиум Махима!» В этом случае правило трех заклятий не будет нарушено.

Последовательность из трех заклятий считается только по боевым чарам, поэтому нельзя, к примеру, использовать чары другой категории, для того, чтобы скидывать эффект этого правила. *Например, последовательности «Ступефай! Империио! Круцио! Ступефай!» или «Ступефай! Люмос! Нокс! Ступефай!» — в обоих этих случаях вы нарушите правило трех заклятий и потеряете сознание на 15 минут.*

Веерные чары

Существует понятие веерных чар. Они доступны лишь взрослым волшебникам: веерная Махима волшебникам старше 33-х лет, веерная Махима и Ultima волшебникам старше 72-х лет.

Чтобы использовать веерные чары, необходимо, добавить после вербального компонента слово «веерная». *Например, «Инкарцерио Ultima Веерное!» или «Ступефай Махима Веерный!».*

Веерными бывают любые боевые чары уровня Махима и Ultima, кроме чар «Экспеллиармус», «Петрификус Тоталус», «Лаэза Кордис» и «Экзитус Виталис». Чары других категорий веерными быть не могут.

Если вы использовали веерные чары, то во всех противников, стоящих перед вами на боевом расстоянии от 2 до 7 метров в конусе 90 градусов, летит сделанная вами чара. При этом должны соблюдаться правила зоны видимости и правила дистанции.

Так что веерные чары, например, не облетают препятствия и не действуют на стоящих колонной волшебников, кроме как на первого в колонне.

Веерные чары действуют на всех перед вами, нельзя выбрать отдельные цели для атаки.

Веерные чары могут в теории поразить любое количество противников на боевом расстоянии.

Веерные чары не требуют маркера, но в случае, если часть из волшебников, попавших в зону поражения, этого не заметили (например, стояли спиной) то допустимо отдельно промаркировать это после применения чары. Но если кто-то этого не заметил и это вовремя не отсеки — значит, на него чара не подействовала.

Про защиту от чар

Рассмотрим ситуацию, что происходит, когда вас атакowali какой-либо чарой.

- Если в этот момент вы выполняли какую-либо боевую чару, можете закончить ее. Иначе сразу переходим к пункту два. Искусственно затягивать исполнение чары нельзя.
- У вас есть секунда, чтобы начать делать щит от этой чары. В случае, если в вас кинули уже несколько чар, то можно делать щиты подряд от них всех. Если вы прерветесь в делании щитов, не отбив все чары, или нарушите последовательность щитов, то на вас подействуют все чары, от которых вы не сделали щитов.
- Если в течение секунды вы начали делать щит / последовательность щитов, то все в порядке, атака отбита. Иначе на вас подействовали все неотбитые чары.
- Если вместо щита вы в течение этой секунды сделали одно из указанных действий: аппарировали, использовали порт-ключ, скрылись за препятствием между собой и атакующим магом, которое закрывает вас полностью - чара не подействовала.
- Если у вас при себе предмет, который нивелирует действие чары, вы обязаны сказать “нонус прокатус”.
- В ином случае можете совершить любое другое действие, действие совершилось, но на вас немедленно подействовал эффект пропущенной чары.

ВАЖНО: если в какой-то момент боя вы не понимаете, что с вами происходит — отбили ли вы все чары или нет и так далее, то не теряйте время — теряйте сознание. После окончания боя поинтересуйтесь аккуратно у ваших противников, что же на вас подействовало, и далее отыгрывайте эффект этих чар. Если же возможности поинтересоваться эффектами нет, то вы должны оставаться без сознания 15/30/45 минут в зависимости от того, каким был наивысший уровень негативного магического воздействия в этом бою на вас — Simpla, Maxima или Ultima, причём вывести вас из этого состояния раньше времени невозможно. После этого, по возможности, подойти к мастерам и уточнить эффект.

Если в момент окончания исполнения чары, которой атакowali вас, были соблюдены правила дистанции и видимости, то скрыться или убежать от чары вы не можете.

Тем не менее любой другой волшебник может в течение секунды после кастования на вас не именной чары встать между вами и противником и после этого сам начать отбивать эту чару. Вы в этом случае не пострадаете.

Либо любой волшебник может в течение одной секунды встать перед вами и жестом или словом показать, что он вас закрыл. В этом случае на него немедленно действует эффект пропущенной чары, а на вас — нет. Только так можно спасти от маркерных чар - отбивать маркерную чару, летящую не в вас - нельзя.

Про защиту щитом ниже уровнем

Чтобы отбить чару определенного уровня, надо поставить соответствующий щит такого же уровня или уровня выше.

Однако возможно защититься щитом на один уровень ниже, чем чара, которой вас атакowali. Так, от чары уровня Maxima можно защититься щитом уровня Simpla, а от чары уровня Ultima щитом уровня Maxima. Чара проходит на уровень ниже, смотри таблицу

Чара	Щит	Воздействие
Ultima	Maxima	Maxima
Ultima	Simpla	Ultima
Maxima	Simpla	Simpla

Например, в вас прилетела чара «Ступефай Ultima!», а вы поставили щит «Энервейт Maxima!» и получили эффект аналогичный воздействию чары «Ступефай Maxima».

Про волшебную палочку

У волшебника может быть только одна волшебная палочка. Вторая палочка, используемая для выполнения чар уровня Ultima, является маткомпонентом, а не полноценной волшебной палочкой. Ультимные маги, постарайтесь, чтобы палочки можно было визуально отличить.

Сотворение чар невозможно без волшебной палочки. Волшебная палочка является огромной ценностью для каждого волшебника. У каждого волшебника есть **только одна волшебная палочка**.

В случае, если волшебник каким-то образом лишился палочки, то ему необходимо по игре достать себе новую. Обращаем ваше внимание, что волшебная палочка стоит дорого.

В случае, если вы найдете/украдете/достанете как-то еще палочку, то в течение некоторого времени (по 12 часов на каждый уровень чар) у вас она будет способна лишь на чары уровнем меньше, чем наивысший вам доступный, но не меньше уровня Simpla.

Так, если вы волшебник 17-ти лет, то подобранная в коридоре школы палочка первые 12 часов сможет делать лишь чары уровня Simpla, а если вы - волшебник старше 33 лет, то первые 12 часов вам будет доступен только уровень Simpla, ещё 12 часов - только Simpla и Maxima.

У вас может быть **только одна основная палочка**. Любые другие палочки для вас будут действовать лишь на уровне Simpla.

Если вы выигрываете честную и неподставную дуэль (или сражение) на чарах, то палочка побежденного вами волшебника в ваших руках может немедленно стать полноценной, при этом палочка с которой вы вошли в бой становится для вас симпловой. Это должно произойти сразу после победы, раздумывать по полдня нельзя. И постарайтесь как-то явно обозначить, тот факт, что у вас теперь новая основная палочка (Воздеть ее к небу и прокричать «Теперь ты моя!» — хороший вариант).

Вы можете использовать для отработки движений свою палочку, взяв её за древко (обратным концом).

Про обучение чарам

Чтобы вы могли обучать чарам, у вас должна быть специальная отметка в аусвайсе. Если ее нет, учить чарам вы не можете.

Список чар

Боевые чары

Существуют три класса боевых чар (по типу щита), четыре пары чар-ВИПов, и специальные чары.

Для удобства запоминания все боевые чары уровня Simpla действуют 15 минут, Maxima — 30, Ultima — 45. Это не распространяется на чары, могущие убить, Экзитус Виталис и Конъюктивитус уровня Ultima.

Класс чар Протега

Чара щита Протега защищает вас от чар Импедимента, Силенцио, Тарант Аллегра и Беллум Фригидум

Импедимента

Импедимента Simpla

Дистанция: 2-7 метров.

Словесное описание действия заклинания:

У вас возникает острое чувство онемения в левой ноге. Вы не можете полноценно на нее наступать, и у вас исчезает необходимая для бега и каста заклинаний уровня Maxima и Ultima грация. Вы перемещаете вес на здоровую ногу и не можете наступать на раненую. Будет хорошо, если вы схватитесь за нее левой рукой. Вы можете продолжать сражаться только на уровне Simpla, ходить, сильно прихрамывая на левую ногу, разговаривать, кричать и прочее. Заклинание будет длиться в течение 15 минут.

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: шаги с прихрамыванием.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: некоторые чары уровня Simpla.

Длительность эффекта: 15 минут.

Импедимента Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

У вас подкашиваются обе ноги, вы не можете стоять и немедленно опускаетесь на землю. Из такого положения вы можете творить заклинания только уровня Симплы. Вы можете перемещаться ползком. Движения ногами лишь минимальные. Вы не чувствуете своих ног. Ни болевых, ни температурных ощущений вы не испытываете. Вы можете сидеть на земле, полу, стульях или любых других поверхностях и сохранять сидячую позу.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: сидячее, горизонтальное.

Возможность перемещаться: ползком.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: только уровень Simpla.

Длительность эффекта: 30 минут.

Импедимента Ultima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

У вас очень резко подкашиваются обе ноги, и вы камнем падаете на землю. У вас выключаются и немеют не только сами конечности, но и таз. Вы не можете поддерживать сидячую позу. Можете приподняться на локте, но колдовать из такого положения не можете. Ощущения собственного тела слишком сильно отвлекают вас. Вы можете разговаривать с друзьями, кричать на врагов или взывать о помощи. Длительность заклинания 45 минут.

Сознание: да.

Положение: строго горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут.

Тарант Аллегра

Тарант Аллегра Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Ваши ноги сами по себе начинают отплясывать некий несущественный ритм. Это сильно мешает колдовать, изрядно мешает ходить, не позволяет бегать, но можно перемещаться в ритме любого современного танца. Вы можете продолжить бой, но ваши ноги обязаны пританцовывать, так что сложные движения Максимы и Ультимы вам не доступны, хотя при некотором старании можно успешно колдовать заклинания уровня Симплы. Заклинание будет длиться в течение 15 минут. Если вы физически устали танцевать, то опуститесь на землю и до истечения срока действия чары совершайте легкие конвульсивные движения ногами.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: небыстрое пританцовывание.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: только уровень Simpla.

Длительность эффекта: 15 минут.

Тарант Аллегра Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Ваше ноги стремительно уносят вас в волшебном вальсе или джиге. Стоять на месте невозможно. Скорость танца высокая. Продолжать какой бы то ни было бой совершенно невозможно. Но направление движения можно определять самостоятельно. Можно буквально в ритме вальса дотанцевать до больничного крыла. Или быстро отвальсировать подальше от противника. Или наоборот подтанцевать в джиге поближе к нему. Заклинание длится в течение 30 минут. Если вы физически устали танцевать, то опуститесь на землю и до истечения срока действия чары совершайте легкие

конвульсивные движения ногами и руками.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: быстрый танец.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Тарант Аллегра Ultima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Все ваше тело погружается в неудержимый танец. Это даже не конкретный набор танцевальных движений, а очень большое количество самых разных танцев смешанных в один. Движения происходят на высокой скорости, хаотично. Целенаправленно покинуть поле боя или провести какой-то маневр невозможно. Продолжать бой совершенно нереально. Общение затрудняется танцевальными криками и затрудненным дыханием от очень тяжелой работы. Заклинание длится в течение 45 минут. Если вы физически устали танцевать, то опуститесь на землю и до истечения срока действия чары совершайте легкие конвульсивные движения ногами, всем телом.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: хаотические очень быстрые танцевальные движения.

Возможность речевого общения: затрудненная, короткими фразами, похожими на выкрики.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут.

Силенцио

Силенцио Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Ваше горло по непонятным вам причинам охватывает резкое ощущение севшего голоса. Вы можете хрипеть связные слова. Вы не чувствуете боли в горле. Но даже для заклинаний уровня Симплы нужно четкое произношение слов, а этого вы как раз не можете. Так что продолжать бой вы не можете совсем. Зато в остальном вы не ограничены ничем. Можно брать предметы, бегать, можно использовать письменную речь или изъясняться знаками. Впрочем, пока вы хрипите, это может и не понадобиться. Заклинание будет длиться в течение 15 минут.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: полная.

Возможность речевого общения: шепот или хрип.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 15 минут.

Силенцио Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

У вас полностью замирают голосовые связки. Вы не можете произнести ни звука. Вы совершенно не способны продолжать бой. Зато в остальном ваши движения не ограничены ничем. Можно брать предметы, бегать, использовать письменную речь или изъясняться знаками. Заклинание будет длиться в течение 30 минут.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: полная.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Силенцио Ultima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

У вас полностью замирают голосовые связки. Вы не можете произнести ни звука. Вы совершенно не способны продолжать бой. Вы не способны к письменной речи, вы не можете изъясняться знаками. Вы стараетесь не шуметь. Громкие звуки вас раздражают и оставляют болезненное ощущение. Вы стараетесь не попадаться никому на глаза и ото всех убежать. Заклинание будет длиться в течение 45 минут.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: направленная от людей и источников шума.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут.

Беллум Фригидум

Беллум Фригидум Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания: в вас попадает заостренная ледяная глыба, вызывая магическое обморожение и нанося физическую рану (в грудь или живот, по выбору пострадавшего).

Резюме:

Сознание: да

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует

Возможность речевого общения: полная

Возможность колдовать: отсутствует

Длительность эффекта: 1 мин. ледяного паралича, потом появляется возможность медленно передвигаться. Если не оказать помощь (остановить кровотечение от раны), то через 5 минут — потеря сознания.

Чары класса Диффендо

Чара счита Диффендо защищает вас от чар Риктусемпра, Менто Менорес, Инкарцери, Петрификус Тоталус и Костеломное проклятье.

Риктусемпра

Риктусемпра Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Вы ощущаете электрический разряд, который встряхивает все ваше тело, конвульсивно встряхивает все мышцы по несколько раз, волосы встают дыбом. Вы падаете. Вы не способны на осмысленное движение и речь. Вы в течение 15 секунд находитесь в состоянии электрического шока. После этого в течение 15 минут у вас сильное заикание и мышечные спазмы (трясутся руки, подгибаются ноги). В течение всего времени действия заклинания вас бьет током от соприкосновения с любым металлическим предметом (это относится и к предметам надетым на вас).

Резюме:

Сознание: да.

Положение: горизонтальное, сидячее.

Возможность перемещаться: отсутствует. Конвульсивные подергивания.

Возможность речевого общения: затруднена.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 15 минут.

Риктусемпра Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

В вас попадает молния, выпущенная из волшебной палочки противника. Вас швыряет на землю. Все ваше тело поражено сильным электрическим током. Пять минут вас сотрясают конвульсии, после этого в течение 25 минут у вас сильное заикание и мышечные спазмы (трясутся руки, подгибаются ноги). В течение всего времени действия заклинания вас бьет током от соприкосновения с любым металлическим предметом (это относится и к предметам, надетым на вас).

Резюме:

Сознание: да.

Положение: горизонтальное, сидячее.

Возможность перемещаться: отсутствует. Конвульсивные подергивания.

Возможность речевого общения: сильно затруднена.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Риктусемпра Ultima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Вас поражает молния чрезвычайной силы. Вас швыряет на землю и протаскивает несколько метров. Ваше сознание от болевого и электрического шока отключается и возвращается только через 30 минут. Возможны телесные повреждения, которые могут снять только колдомедики. После этого в течение 15 минут у вас сильное заикание и

мышечные спазмы (трясутся руки, подгибаются ноги). В течение всего времени действия заклинания вас бьет током от соприкосновения с любым металлическим предметом (это относится и к предметам, надетым на вас).

Резюме:

Сознание: отсутствует 30 минут, 15 минут полное.

Положение: горизонтальное, сидячее.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут.

Инкарцero

Инкарцero Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Из волшебной палочки противника вылетает веревка и опутывает ваши руки и ноги. Ваши руки соединяются перед собой запястьями, ноги сдвигаются и связываются в районе лодыжек. Возможны заклинания уровня Simpla, те, которые можно кастовать связанными руками (Протега, Диффендо, Энервейт, Силенцио, Инкарцero, Маледицero, Ступефай). Можно перемещать связанные руки, можно брать, что угодно, в кисти, можно крутиться на месте и перемещаться прыжками, можно ползти. Нельзя разъединять запястья и лодыжки. Заклинание будет длиться в течение 15 минут. После этого веревка исчезнет.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: прыжками.

Возможность речевого общения: полная

Возможность колдовать: с ограничениями

Длительность эффекта: 15 минут

Инкарцero Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Из волшебной палочки противника вылетает веревка и опутывает ваши руки и ноги. Руки приматывает к туловищу и полностью «забинтовывает» ноги. Перемещения и любые заклинания невозможны. Вы либо застываете в статичной связанной позе, либо падаете в связанном виде. Заклинание будет длиться в течение 30 минут. После этого веревка исчезнет. Этой чарой можно привязывать человека к стулу, кровати, дыбе и т.п. В этом случае до истечения срока действия чары невозможно отвязаться от такого предмета.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: нет.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Инкарцero Ultima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Из волшебной палочки противника вылетает хитрое сплетение веревок и опутывает вас по рукам и ногам, а также формирует сложную схему веревок, фиксирующую вас к земле в вертикальном состоянии, и вы не можете сделать ни шага. Пошевелить рукой или ногой тоже невозможно. Руки фиксированы к телу, ноги фиксированы друг к другу и к земле. Тело не может гнуться за счет сложной системы узлов, опутавших вас. Заклинание будет длиться в течение 45 минут. После этого веревка исчезнет. Физически переместить ваше тело в этот момент невозможно, однако на вас воздействуют все чары, с вами возможны любые действия, которые можно совершить, не разрывая веревок.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут.

Менто Менорес

Менто Менорес Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

На вас нападает смертный ужас, и вы не можете видеть своего противника. Каждый раз как он попадает в ваше поле зрения, вы испытываете острый страх и желание убежать как можно дальше. Вы разворачиваетесь и отбегаете на несколько метров. Эффект держится в течении 15 минут. В это время вы не можете колдовать в лицо вашему противнику, но в тот момент, когда он не смотрит на вас, ощущение пропадает, и вы вполне в состоянии колдовать в него все что угодно.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: полная.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: только когда противник не смотрит на вас.

Длительность эффекта: 15 минут.

Менто Менорес Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

На вас нападает сильный страх самого образа вашего противника. Вы не можете видеть даже его силуэт или тень. Вы не можете в него ничего колдовать. Вы должны отбежать от вашего противника на десяток метров, и только когда ощущение проходит. Но вы по-прежнему не можете приблизиться к противнику в течение 30 минут — его образ вызывает ужас.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: полная.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: отсутствует рядом с противником.

Длительность эффекта: 30 минут.

Менто Менорес Ultima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Вы буквально сходите с ума от ужаса, который внушает вам ваш противник. Ваши действия бестолковы и бессистемны. Вы бежите в панике, куда глаза глядят, полностью теряя способность осознанно говорить и действовать. Вы приходите в себя, только отойдя на 50-70 метров. Если шанса на побег нету, вы впадаете в шок от ужаса. Длительность действия эффекта ужаса, внушаемого вам вашим противником — 45 мин.

Резюме:

Сознание: помутненное с последующим прояснением.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: полная.

Возможность речевого общения: помутненная с последующим прояснением.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут.

Петрификус Тоталус

Петрификус Тоталус Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Это специфическое заклинание со сложным действием. Сначала ваше тело принимает характерную позу: руки прижаты к телу, ноги вместе, туловище вытянуто в струнку, губы крепко сжаты — и в таком виде вы замираете. Из-за того, что ваше тело теряет способность двигаться вообще, выдрать что-либо из ваших рук не представляется возможным. Вы полностью застываете, так что ни разговаривать, ни колдовать, ни ходить вы не можете, но сохраняете полное сознание. По вашему желанию вы можете стоять неподвижно, либо упасть, но при этом сохранять «классическую» для Петрификуса позу. Длительность заклинания всегда одинакова — 30 мин.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное или горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Костеломное проклятие

Костеломное проклятие Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Заклинание БЕЗ вербальной составляющей. Называется ломаемая кость, делается красная (!) вспышка и жест.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное, если не сломаны ноги.

Возможность перемещаться: полная, если целы ноги.

Возможность речевого общения: да

Возможность колдовать: да, с ограничениями (на перемещение, если сломаны ноги), нет, если сломана рука, держащая палочку

Длительность эффекта: до излечения. Однако нанести им повреждения, несовместимые с жизнью, невозможно (позвоночник и кости черепа сломать нельзя).

Чары класса Энервейт

Чара щита Энервейт защищает от чар Ступефай, Аххелитус, Малидицero и Фибриляциум Сангвис.

Ступефай

Ступефай Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Вы получаете сильный оглушающий удар в область макушки. Ваше сознание замутнено, вы плохо двигаетесь, не способны продолжать бой или связно разговаривать, шатаетесь. Затем можно принять сидячее положение для того, чтобы прийти в себя. Макушка сильно болит, поэтому будет правильно, если вы будете за нее держаться. Можно совершать мелкие действия — поднять и спрятать палочку, выпить зелье из пузырька и т.п. Длительность заклинания, пока не пройдет эффект — 15 минут.

Резюме:

Сознание: помутненное.

Положение: вертикальное, затем сидячее.

Возможность перемещаться: несколько хаотичных шагов.

Возможность речевого общения: бессвязная речь.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 15 минут.

Ступефай Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Вы получаете очень сильный оглушающий удар в область макушки и теряете сознание. Ваше тело бесчувственно, и вы не приходите в себя, пока не пройдет время заклинания. Длительность заклинания — 30 минут.

Резюме:

Сознание: отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Ступефай Ultima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Удар, который вы получаете, очень страшен. Сила, с которой он был нанесен, отбрасывает

вас на несколько метров. Боль застилает вам глаза. Вы теряете сознание на 45 мин.

Резюме:

Сознание: отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут.

Ахелитус

Ахелитус Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Когда в вас попало заклинание Ахелитус Simpla, вы испытываете резкое удушье. Как будто кто-то сильно сжал ваше горло, стянул его веревкой. Вы испытываете сильную боль и ощущаете недостаток кислорода. Воздух выходит и выходит из ваших легких с хрипом. Вы можете хрипеть отдельные слова, но не можете колдовать. Однако на ваших перемещениях это никак не сказывается. Вы можете отбежать подальше от противника, хватая ртом воздух, или, наоборот, подбежать к нему ближе.

Заклинание будет длиться 15 минут.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: полная.

Возможность речевого общения: сильно затруднена, хрип.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 15 минут.

Ахелитус Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Вы испытываете сильное удушье. Дыхание становится частым и беспорядочным. Вы пытаетесь втянуть в себя воздух любыми силами. Воздух проходит в легкие совсем в малых количествах. Его едва-едва хватает, чтобы обеспечить минимум кислорода. Сил держаться на ногах или двигаться уже нет. Разговаривать тоже невозможно. Можно только лежать на земле и хватать воздух ртом, как рыба. Заклинание длится долго — в течение 30 минут.

Резюме:

Сознание: замутненное.

Положение: вертикальное, затем сидячее или горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Ахелитус Ultima

ВНИМАНИЕ! МОЖНО УБИТЬ ПРОТИВНИКА!

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Ваше горло перехватывает совсем. На коже появляются рубцы и кровоподтеки. Воздух почти перестает поступать в легкие. Тоненькой струйки хватит на то, чтобы обеспечить поступление воздуха в организм в течение 45 минут. Но затем вас ждет неминуемая смерть от удушья. Вы не можете ни двигаться, ни говорить. Вы находитесь без сознания и только хватаете ртом воздух.

Резюме:

Сознание: отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут, после чего наступает смерть.

Фервентис Сангвис

Дистанция: 2-7 метров

Сила заклинания: только maxima

Словесное описание действия заклинания:

Нагревает кровь, вызывая внутренние повреждения (обусловленные образованием тромбов), вызывает сильные болевые ощущения, потерю координации, судороги. Наносит повреждения вампирам, одновременно усиливая их чувство голода.

При определенном навыке можно с помощью направленного действия этого заклятия «прижигать раны», останавливая кровотечение. Однако этот метод, хоть и быстр, но оставляет трудновыводимые темные шрамы.

Резюме:

Сознание: частичное (болевой шок)

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: нет

Возможность речевого общения: нет

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 15 минут. После этого сгустки крови волшебным образом переходят в исходное состояние.

Маледицero

Маледицero Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

У вас возникает резкое ощущение того, что все вокруг плывет. Координация движений несильно нарушается, мир качается, как будто вы плывете на корабле. Ноги заплетаются, руки болтаются. В таком плачевном состоянии вы совсем не способны на кастование чар, хотя можете задать заплетающимся ногам нужное направление и покинуть поле боя. Разговаривать или кричать вы тоже вполне можете. Ваше сознание не нарушено, хотя восприятие окружающей реальности нарушается — вы не в состоянии читать, например. Длится этот кошмар 15 минут.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: затруднена заплетающимися ногами.

Возможность речевого общения: сохраняется.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 15 минут.

Маледицero Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

У вас возникает сильное расстройство координации движений. Мир не просто плывет перед глазами, но и периодически меняет местами небо и землю. Стоять при таком раскладе абсолютно невозможно, так что приходится сесть на землю и смотреть, как мир вокруг носится в бесшабашном танце. Длительность этого забавного спецэффекта — 30 минут. Разговаривать в таком состоянии не получается, можно произносить только короткие фразы. Письменность отсутствует.

Резюме:

Сознание: затуманенное.

Положение: сидячее, горизонтальное.

Возможность перемещаться: сильно затруднена. Можно двигаться ползком или на четвереньках.

Возможность речевого общения: затруднена.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Маледицero Ultima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Ваше сознание претерпевает сильное расстройство. В момент наложения вас одолевает рвота. Язык заплетается, из глаз льются слезы, мимика отказывает, сознание сильно затуманивается. Вы должны немедленно принять горизонтальное положение. Руки и ноги вас не слушаются. Вы представляете из себя странную форму жизни, где каждый орган функционирует отдельно. Время действия заклинания — 45 мин.

Резюме:

Сознание: отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует. Возможны хаотические движения

Возможность речевого общения: отсутствует. Возможны отдельные выкрики.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут.

ВИП-класс чар

Существует четыре пары чар-ВИПов. Каждая чара является щитом от парной ей. Это:

Инсендио — Делювиум

Коньюктивитус — Сенсус Виденди

Торменцио — Флоридус

Экспеллиармус — Парабеллум (только уровня Maxima)

Инсендио

Инсендио Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

На вас из палочки волшебника вылетает струя огня. Вы падаете и катаетесь по земле, сбивая огонь. После этого вы теряете сознание от причинённой вам боли на 15 минут. Этим заклинанием нельзя сжечь труп.

Резюме:

Сознание: отсутствует

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: хаотичное катание по земле.

Возможность речевого общения: громкий крик, затем отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 15 минут.

Инсендио Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Из волшебной палочки противника вылетает большой сгусток огня. Вы падаете и катаетесь по земле, сбивая огонь. От боли наступает обморок на 30 минут. Этим заклинанием нельзя сжечь труп. Три Инсендио Maxima, скастованных тремя волшебниками в течение 1 секунды на 1 объект, дают эффект Инсендио Ultima.

Резюме:

Сознание: отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: катание по земле.

Возможность речевого общения: громкий крик, затем отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Инсендио Ultima

Дистанция: 2-7 метров

ВНИМАНИЕ: МОЖЕТ УБИТЬ!

Словесное описание действия заклинания:

Из волшебной палочки противника вылетает конус огня, жар его сравним с очень сильным огнеметом. Вы падаете и катаетесь по земле, но не можете сбить огонь. От боли теряете сознание. У вас страшные ожоги. Если ваше горение не потушить чарами Делювиум Ultima или тремя Делювиумами Maxima, скастованные с интервалом в одну секунду не меньше чем тремя волшебниками (используйте маркер «горящие одежда и волосы») в течение 45 минут, то вы умрете от ожогов. Труп, подожженный Инсендио Ultima, сгорает в течение 5 минут в пепел.

Резюме:

Сознание: отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: громкий крик, затем отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут.

Если заклятье не прервать в течение 45 минут — наступает смерть от ожогов.

Делювиум

Делювиум Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

При попадании в вас заклинания Делювиум у вас начинает течь слюна и слезы. Это выделение достаточно обильно, чтобы помешать вам говорить. Так что продолжать сражение вы уже не сможете, хотя убежать вполне. Вы отплевываетесь и плачете в течение 15 минут.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: полное.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 15 минут.

Делювиум Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

При попадании в вас заклинания Делювиум Maxima у вас начинает течь слюна и слезы. Это выделение достаточно обильно, чтобы помешать вам говорить. Делювиум Maxima повышает внутричерепное давление и вызывает сильную головную боль. Так что продолжать сражение вы уже не сможете, хотя убежать вполне. Вы отплевываетесь и плачете в течение 30 минут.

Три в сумме Делювиума Maxima, скастованные с интервалом в одну секунду не меньше чем тремя волшебниками, останавливают эффект чары Инсендио Ultima. Используйте маркер «горящие одежда и волосы»

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: полное.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 минут.

Делювиум Ultima

Дистанция: 2-7 метров

ВНИМАНИЕ: МОЖЕТ УБИТЬ!

Словесное описание действия заклинания:

Если в вас попало заклинание Делювиум Ultima, вы начинаете захлебываться собственными жидкостями. Падайте. Отхаркиваете слюну, слезы. Кровяное давление поднимается до предела. Становится больно и тошно. Глаза начинают вылезать из орбит от давления жидкости внутри глазного яблока. Если заклятие не прекратить в течение 45 минут, то наступает смерть.

Также чара используется для того, чтобы остановить действие чары Инсендио Ultima. Используйте маркер «горящие одежда и волосы». Это не избавит несчастного от ожогов, но предотвратит его дальнейшие повреждения.

Резюме:

Сознание: отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 минут. Если не остановить действие заклятья, наступит смерть.

Торменцио

Торменцио Simpla

Дистанция: 2-7 метров

ВНИМАНИЕ: МОЖЕТ УБИТЬ!

Словесное описание действия заклинания:

Когда в вас попадает это заклинание, вы ощущаете сильную тошноту. Вскоре после этого наступает небольшое облегчение, но это обманчиво. Через полчаса вы понимаете, что не в состоянии ходить. Вас начинает рвать кровью. Ещё через полчаса вы теряете возможность говорить из-за постоянной рвоты. Ещё через полчаса вы умираете.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное 30 мин, затем сидячее 30 мин, затем горизонтальное 30 мин.

Возможность перемещаться: полное 30 мин, затрудненное 30 мин, отсутствует 30 мин.

Возможность речевого общения: полное 30 мин, затрудненное 30 мин, отсутствует 30 мин.

Возможность колдовать: полное 30 мин, отсутствует 60 мин.

Длительность эффекта: 90 минут. Если не остановить действие заклятья, наступит смерть.

Торменцио Maxima

Дистанция: 2-7 метров

ВНИМАНИЕ: МОЖЕТ УБИТЬ!

Словесное описание действия заклинания:

У вас возникает резкая боль в животе. Вы падаете, и вас неукротимо рвет. Последующий час напоминают ад, состоящий из рвоты, выпадающих волос и облезавших ногтей, в завершении которых вас ожидает мучительная смерть. Двигаться, говорить или колдовать вы не в состоянии.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 1 час.

Если не остановить действие заклятья, наступит смерть.

Торменцио Ultima

Дистанция: 2-7 метров

ВНИМАНИЕ: МОЖЕТ УБИТЬ!

Словесное описание действия заклинания:

Если в вас попало Торменцио Ultima, первое, что вы ощущаете — резь в животе. Вас сгибает пополам, так что о продолжении боя можно и не думать. Падайте. Через минуту ваш живот взрывается, обливая ваш организм гноем, который волшебным образом растекается по телу и впитывается в кожу. Вы гниете заживо. Сознание остается при вас,

но пошевелиться или сделать хоть что-нибудь вы не можете. Через 45 минут наступает смерть.

О дальнейших ваших действиях в этом случае сообщит волшебник, наложивший на вас эту чару, или мастер.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: крики и стоны.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 45 мин.

Если не остановить действие заклятья, наступит смерть.

Флоридус (всех трех уровней)

Щит от чары Торменцио.

При применении на волшебника вызывает у него приятное самочувствие.

Конъюктивитус

Конъюктивитус Simpla

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Ваши глаза как будто резануло песком. Они слезятся, чешутся и болят. Вы можете смотреть на мир исключительно через сомкнутые ресницы. Понятно, что так много не увидишь, разве что силуэты, но этого может быть достаточно, чтобы правильно колдовать уровень Simpla. Эффект пройдет через 15 минут.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: затруднена частичной слепотой.

Возможность речевого общения: полное.

Возможность колдовать: уровень Simpla.

Длительность эффекта: 15 мин.

Конъютивитус Maxima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Ваши глаза накрыла черная слепота. Вы не видите ничего и не можете открыть глаза. Вы не можете колдовать. В остальном никаких помех вашему телу это заклинание не наносит.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: затруднена полной слепотой.

Возможность речевого общения: полное.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 30 мин.

Конъютивитус Ultima

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Заклинание также известно под тривиальным названием «Глаза вовнутрь». Внешне это выглядит, как будто у волшебника глаза в глазницах выворачиваются наизнанку. Он теряет сознание и падает. У него из глаз текут кровавые слезы. Но это абсолютно безболезненно. В этот момент сам колдун проваливается в свой внутренний мир и начинает обзирать себя. Путешествовать по внутренним дорогам своего Я можно сколь угодно долго. Внешне волшебник становится пассивен и мало чем отличается от куклы, высосанной дементором. Отличительной чертой будут кровавые слезы, периодически текущие по щекам Колдуна. Самые невероятные эффекты могут давать сочетания этого состояния с Легилименцией или Империио. Но доподлинно известно то, что контакт с волей мага в этот момент невозможен. Сам волшебник может вернуться из этого состояния, когда ответит на все вопросы сам себе, когда найдет тайны собственной жизни. В общем, никто не знает, зачем и почему отправился в странствие маг на этот раз. Многие странствовали по своей душе годами. Но доподлинно известно, что раньше чем через три часа не возвращался ни один колдун. Возможно, чем легкомысленней и проще личность волшебника, тем меньше ему нужно времени.

Резюме:

Сознание: отсутствует (всё происходит у вас в голове).

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: пассивное, малопонятное. Разрозненные высказывания, не отвечающие на вопросы.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 3 часа минимум.

Сенсус Виденди (всех трёх уровней)

Щит от заклинания Конъютивитус.

На уровне Ultima при наложении на другого волшебника даёт ему ясность сознания, трезвомыслие, рассеивает мороки и иллюзии. Также дает возможность видеть скрытое, невидимое, замаскированное. Время действия: 15 минут.

Экспеллиармус

Дистанция: 2-7 метров

Сила заклинания: только maxima

Словесное описание действия заклинания:

Выбивает палочку из рук колдуна достаточно далеко — вы должны ее отбросить. Действует только на палочку в руках волшебника либо на любой другой предмет, приравненный к оружию, в руке волшебника. Из какой руки, левой или правой, вылетит предмет — решает сам пострадавший волшебник.

Не бывает веерным.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: полная.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: отсутствует, если выбита ваша волшебная палочка.

Длительность эффекта: мгновенно.

Парабеллум

Дистанция: 2-7 метров

Сила заклинания: только maxima

Словесное описание действия заклинания: Щит от заклинания Экспеллиармус

Флексио Флуктус Аэрис

Дистанция: 2-7 метров

Сила заклинания: только maxima

Словесное описание действия заклинания:

В вас попадает поток воздуха и откидывает вас на пять метров. Когда вы падаете, теряете сознание на 5 минут.

Резюме:

Сознание: отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность продолжать бой — отсутствует.

Длительность эффекта: 5 минут (300).

Конверсио Флуктус Аэрис

Сила заклинания: только maxima

Словесное описание действия заклинания:

Щит от Флексио Флуктус Аэрис — Конверсио Флуктус Аэрис специфичен тем, что не нейтрализует действие заклинания, а лишь отводит поток воздуха в сторону.

Мракоборческие чары

Обращаем внимание, в случае использования мракоборческой чары на мага, не связанного с темной магией, чара проходит, но дальнейшее ее использование вашим персонажем невозможно. Особые случаи разбираются индивидуально мастерами.

Экзитус Виталис

Дистанция: 2-7 метров

ВНИМАНИЕ: МОЖЕТ УБИТЬ!

Сила заклинания: только maxima

Словесное описание действия заклинания:

Оно вводит вас в состояние комы. Вы без сознания, ничего не ощущаете, не разговариваете, не двигаетесь, только дышите. Невозможно самостоятельно выйти из комы. Через 3 часа действие чары заканчивается, но даже специалист не может вывести из комы раньше, чем через час. Если вас вывели из комы, то у вас нет никаких последствий, если вы вышли из комы в связи с окончанием действия чары, то в большинстве случаев это имеет тяжелые последствия.

Резюме:

Сознание: отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 3 часа или до снятия специалистом.

Лаэза Кордис

Лаэза Кордис Maxima (Ultima)

Дистанция: 2-7 метров

ВНИМАНИЕ: МОЖЕТ УБИТЬ!

Словесное описание действия заклинания:

Заклинание вызывает у своей жертвы сердечный приступ разной степени силы в зависимости от силы заклинания. Вы хватаетесь за сердце, задыхаетесь, чувствуете острую боль. Вы не можете колдовать или ходить, но можете разговаривать полупрошепотом, если находитесь в сознании, или провалиться в обморок до самой смерти (выбор на ваше усмотрение). Смерть от сердечного приступа наступает в течение 15 минут, если заклинание уровня Maxima, или в течение 7 минут, если заклинание уровня Ultima. Вас от неминуемой смерти может спасти только опытный колдомедик, если успеет, конечно.

Колдомедицинская чара Фибрилляциум Сангвис останавливает эффект от Лаэзы Кордис и является щитом от этой чары.

Резюме:

Сознание: полное или отсутствует.

Положение: горизонтальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: полная или отсутствует.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: 15 или 7 минут. Заклинание приводит к смерти.

Фибрилляциум Сангвис

Дистанция: 2-7 метров

Сила заклинания: только maxima

Словесное описание действия заклинания:

Колдомедицинское заклинание. В данном случае - Щит от чары Лаэзы Кордис.

Специальные чары

Экспекто Патронум

Светлый щит, который дает защиту от дементоров и некоторых других существ (выясняйте).

Дистанция: столько, сколько достает луч от фонаря.

Ограничения на изучение чары: светлая чара. недоступна темным волшебникам.

Сила заклинания: только maxima

Словесное описание действия заклинания:

Когда вы кастуете Патронус, все ваши внутренние силы сконцентрированы только на нем, если вы начинаете делать что-то еще — ваш Патронус гаснет. Если целей несколько, можно переводить фонарик из стороны в сторону.

Ограничение на применение Патронуса:

Держать вызванного патронуса можно не дольше 15 минут. Если в процессе есть шоколад - 30 минут. Если вы вызываете патронуса несколько раз в течение часа, суммарное время

активности патронуса не должно превышать указанные значения.

После этого организм нуждается в определенном отдыхе и накоплении сил, шоколад или восстанавливающее зелье, не повредят. Ограничений на передвижение или использование других чар нет. Восстановление патронуса происходит в течение часа от последнего вызова.

В отличие от ЛЮБЫХ ДРУГИХ чар РАБОТАЕТ через дверные проёмы.

Риддикулус

Дистанция: 2-7 метров

Словесное описание действия заклинания:

Направляете палочку в сторону цели и говорите, в какой смешной объект он должен превратиться. Действие на каждое существо-цель, выясняйте.

Люмос Солярэ

Словесное описание действия заклинания:

Направляет поток солнечного света из палочки.

Моделирование: зажигаете обычный желтый фонарик и светите им параллельно направлению вашей палочки.

Спекуле Верте

Дистанция: от 0 до 2 метров.

Словесное описание действия заклинания:

Превращает анимага в звериной форме обратно в человека. В течение 5 минут анимаг не может снова принять звериную форму.

Приоре Инкантием

Дистанция: контактное.

Словесное описание действия заклинания:

Выявляет пять последних чар, сделанных при помощи палочки, на которую наложена эта чара.

Прикоснитесь своей палочкой к палочке, которую не держит в данный момент рука ее хозяина.

Хозяин палочки “по жизни” говорит последние 5 чар, которые ей накладывались. Если неизвестно, где хозяин палочки, кто хозяин палочки, какие чары были наложены, то обратитесь к мастерам.

Один человек не может использовать данное заклинание чаще, чем 3 раза за сутки.

Финита Инкантием

Дистанция: контактное.

Словесное описание действия заклинания:

Снимает заклинания уровня Simpla, кроме ВИП, непростительных и статусных.

Морфеус

Дистанция: контактное.

Словесное описание действия заклинания: погружает вас в сон на 15 минут.

Каждый следующий Морфеус, наложенный с интервалом меньше 30 минут, действует на 5 минут меньше предыдущего, но не менее 5 минут. Эффекты не суммируются.

Сознание: нет

Анимозус

Дистанция: контактное.

Словесное описание действия заклинания: пробуждает волшебника от заклинания Морфеус.

Силенциум

Дистанция: контактное.

Словесное описание действия заклинания: Лишает вас возможности говорить и колдовать на 30 минут.

Фиделис эт Фортис

Словесное описание действия заклинания: Чара дает защиту от любого физического немагического воздействия, пока кастующий держит определенную позу.

Резюме:

Сознание: да.

Положение: вертикальное.

Возможность перемещаться: отсутствует.

Возможность речевого общения: полная.

Возможность колдовать: отсутствует.

Длительность эффекта: пока можешь держать соответствующую позу.

Бытовые чары

Бытовые чары — это раздел магии, состоящий из простых чар, которые доступны практически любому волшебнику. Везде, где не сказано обратное, бытовые чары имеют уровень Simpla и изначально известны всем волшебникам. Научить бытовым чарам, о которых не сказано обратного, может любой волшебник любого волшебника.

Люмос

Требование маткомпонента: обычный фонарик

Словесное описание действия заклинания:

Зажигает на кончике вашей палочки волшебный огонек. Если вы начинаете колдовать любые другие чары, огонек гаснет.

Моделирование: включение обычного фонарика. Нельзя светить в глаза!

Нокс

Дистанция: контактное.

Словесное описание действия заклинания: Гасит огонек на кончике вашей волшебной палочки, зажженный заклинанием Люмос.

Моделирование: выключите ваш фонарик.

Акцио

Дистанция: от 0 до 7 метров.

Словесное описание действия заклинания:

Работает только между субъектами.

Формула "Акцио N". Заставляет указанный предмет лететь в вашу сторону (лицам, находящимся рядом с этим предметом, настоятельно рекомендуется ему с этим помочь). Не действует на волшебные палочки, магические вещи и все живое.

Репаро

Дистанция: контактное.

Словесное описание действия заклинания: Восстанавливает сломанные предметы (зеркала, очки и т.д и т.п.).

Моделирование: Клейте сами!)

Мобиликорпус

Дистанция: контактное.

Словесное описание действия заклинания:

Ваша палочка должна постоянно касаться объекта, который вы хотите перенести.

Поднимает объект в воздух на 20 см.

Можно перемещать любые незакрепленные объекты.

Можно перемещать только один объект.

Волшебники и волшебные существа переносятся только тогда, когда они без сознания, либо не могут сами передвигаться.

Как только вы отрываете палочку от объекта, он падает.

Если вас несут на мобиликорпусе двигайтесь с той же скоростью и в ту же сторону, что и волшебник, вас несущий.

Коллопортус (Simpla, Maxima. Ultima)

Дистанция: контактное.

Требование маткомпонента: стикеры, клеящиеся на дверь

Словесное описание действия заклинания:

Нужно из стойки соответствующего уровня прикоснуться к двери палочкой.

Данное заклинание можно накладывать только на двери или закрывающиеся объекты (шкафы, ящики, сундуки и т.п.). Запирает объект, на который наложен.

Вы вешаете таблички/стикеры с надписью "Коллопортус соответствующего уровня" на обеих сторонах двери или на крышке сундука/ящика (если предполагается, что в сундуке/шкафу может кто-то находиться, то также на обеих сторонах).

После этого открыть его ни с одной из сторон невозможно. При попытке открыть что-то запечатанное Коллопортусом у вас ничего не получается, но никаких постэффектов (Ступефай и др.) не следует. Исключение — двери, которые запечатаны не Коллопортусом, а специальными чарами иного толка.

Некоторые магические животные могут пробиваться через объекты, запечатанные чарой Коллопортус.

Если Коллопортус снят/пробит, то оба маркера снимаются.

Коллопортус Ultima является чарой уровня Ultima, входит в ограниченное число чар уровня Ultima у волшебника.

Коллопортус с паролем НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Если на двери есть пароль, значит она закрыта не чарой Коллопортус.

Алохомора (Simpla), Реперто (Maxima), Бомбарда (Ultima)

Дистанция: контактное.

Словесное описание действия заклинания: Нужно из стойки соответствующего типа прикоснуться к двери палочкой.

Данные заклинания открывают запертые Коллопортусом соответствующего уровня объекты. После этого маркеры Коллопортуса снимаются.

Бомбарда является чарой уровня Ultima, входит в ограниченное число чар уровня Ultima у волшебника.

Хулиганские чары

Хулиганские чары — это шуточная магия,

Любой из тех, кто на настоящий момент владеет этими чарами, может научить любого любой из этих чар.

Любая из этих чар, кроме Морфеуса, Силенцио и Фурункулюса, отбивается чарой Протега уровня Simpla. Правило расстояний здесь не соблюдается.

Все хулиганские заклęcia, кроме Морфеуса и Фурункулюса, снимаются чарой Финита Инкантатем.

Фурункулюс

Дистанция: от 0 до 2 метров.

Словесное описание действия заклинания:

Покрывает ваше лицо россыпью прыщей.

Моделирование: Берете фломастер или грим и рисуете прыщи. Они останутся на вашем лице, пока вам не поможет человек, обладающий соответствующими знаниями.

Формозитас

Дистанция: от 0 до 2 метров

Щит от чары Фурункулюс

Словесное описание действия заклинания:

Сделанный в течение 1 секунды после заклинания Фурункулюс, наложенного на вас, отменяет его эффект

Плаузус

Дистанция: от 0 до 2 метров

Словесное описание действия заклинания:

Вы аплодируете 15 минут.

Возможность колдовать: не можете применять чары уровнем выше Симплы.

Коррупперо Каппилитиум

Дистанция: от 0 до 2 метров

Словесное описание действия заклинания: Вы сильно лохматите свою прическу.

Спекулярум

Дистанция: от 0 до 2 метров

Словесное описание действия заклинания: 15 минут вы копируете манеру поведения

первого, кого увидели после наложения.

Вербозитас

Дистанция: от 0 до 2 метров

Словесное описание действия заклинания: Прикоснутся кончиком палочки к своим губам, потом указать на жертву. 15 минут вы говорите не переставая.

Возможность колдовать: колдовать не мешает.

Амата сентенция

Дистанция: от 0 до 2 метров

Исполнение: прикоснутся кончиком палочки к своим губам, потом указать на жертву и произнесли "Амате сентенция — любимая фраза на ваш выбор"

Словесное описание действия заклинания: 15 минут реципиент вставляет в свою речь указанную фразу.

Возможность колдовать: отсутствует.

Хеситанция лингвэ

Дистанция: от 0 до 2 метров

Исполнение: Прикоснутся кончиком палочки к своим губам, потом указать на жертву.

Словесное описание действия заклинания: 15 минут реципиент заикается.

Возможность колдовать: только на уровне Simple.

Клато Верато Никто

Дистанция: от 0 до 2 метров

Словесное описание действия заклинания: 15 минут реципиент говорит все слова задом наперёд.

Возможность колдовать: отсутствует.

Цензорио

Дистанция: от 0 до 2 метров

Словесное описание действия заклинания: 15 минут реципиент должен заменять в своей речи ругательства на названную хулиганом фразу.

Альбаверса

Дистанция: от 0 до 2 метров

Словесное описание действия заклинания: 15 минут реципиент должен говорить только белым стихом.

Возможность колдовать: отсутствует.