

Ментальные чары - воздействуют на разум.

Делятся очень условно на следующие практики:

- **окклюменция**
- **обливейт**
- **легилименция**

Окклюменция

Окклюменция - это не чара, а особый навык, развитый у мага. Для его использования не нужна палочка. Вам необходима лишь ваша свободная от магического воздействия воля. Окклюменция учится по особым правилам.

Если вас легиллиментят на определенном уровне (Симпла, Максима, Ультима), то вы можете:

- Задавать уточняющие вопросы , при наличии у вас хотя бы Окклюменции Симпла
- Спорить, не соглашаться с Легиллиментом, предлагать свои версии - если у вас равный ему уровень Окклюменции.
- Прервать сеанс Легиллименции в любой момент, если у вас уровень Окклюменции выше его уровня Легиллименции.

Однако, легиллимент в любой момент может повысить уровень своего воздействия на вас, назвав этот уровень.

Если легиллименцией вам пытаются внедрить в голову какую-либо мысль корректировкой, то, если ваш уровень Окклюменции не ниже уровня воздействия на вас, то вы вольны сказать "Окклюденс" и отбить атаку. Кроме того, в этом случае вы помните о попытке внедрить вам в мозг какую-то мысль.

Обливейт

Стирает вашу память, Вы не помните ничего, что происходило в стертый период. Если вас легиллиментят, и ассоциация уходит к стертому воспоминанию, то вы говорите - "белое пятно, нет ассоциации". Если Веритасерум или Империи или иной способ воздействия на вашу волю обращается к стертому воспоминанию, то вы честно говорите, что не знаете и не помните этих фактов. Однако в некоторых случаях воспоминания можно восстановить различными способами.

Важно: факта наложения обливейта вы не помните!

1. Контактное

2. Обливейт Симпла и Обливейт Максима (в фазе - здесь и сейчас) может быть применен в боевой ситуации
3. Фиделис эт фортис - является щитом, поскольку не дает установить физ.контакт
4. Обучить может только Наставник Ментальных Чар в школе Дурмстранг
5. Специальный жест - ориентируйтесь на касание палочкой и вербальный компонент
6. В боевой ситуации -действует правило трёх заклятий
7. Считается наложенным после прикосновения - эффект сообщается не по игре, и не может быть прерван, если вас прервали во время объяснения эффекта - чара уже наложена.

ВНИМАНИЕ! Как любые чары ментального характера, обливейт может иметь для жертвы побочные эффекты в случае чрезмерно частого применения.

Обливейт (Симпла)

Стирает не более 5 последних минут памяти. Воспоминания могут быть восстановлены различными способами.

После применения на вас данного заклинания в течении 1 минуты вы находитесь в прострации - не можете ходить, колдовать, разговаривать, ничего не воспринимаете и не запоминаете.

Может быть применен в бою.

Обливейт (Максима)

Возможны два способа применения данного заклинания.

Первый - "Здесь и сейчас" - стирает не более 30 последних минут памяти. Воспоминания могут быть восстановлены различными способами. (может быть наложен в бою),

Второй - стирает не более 15 последних минут памяти относящихся к любому периоду прошлого (этот вариант в бою наложен быть не может).

После применения на вас данного заклинания в течении 1 минуты вы находитесь в прострации - не можете ходить, колдовать, разговаривать, ничего не воспринимаете и не запоминаете.

Обливейт (Ультима)

Стирает участок памяти длиной не более 3х часов, относящихся к любому периоду времени. Воспоминания не могут быть восстановлены НИКАКИМ путём.

После применения на вас данного заклинания в течении 1 минуты вы находитесь в прострации - не можете ходить, колдовать, разговаривать, ничего не воспринимаете и не запоминаете.

Легиллименция

1. От 0 до 2 метров.
2. Обучить может только Наставник Ментальных Чар в школе Дурмстранг
3. Не действует правило трёх заклятий
4. Может быть прервано воздействием на легиллимент

Самое важное, что надо понять про Легилименцию - это не средство подчинения воли, это заклинание для совместной игры. Нельзя с ее помощи подчинить человека себе или устроить допрос. Знания, полученные путем вторжения в чужой разум, никогда не могут считаться полностью достоверными. Поэтому, например, такая информация не учитывается судом и тд.

Легилименция работает двумя способами:

1. Сканирование

Сканирование - это обмен картинками-образами между разумами легиллимента и другого человека.

Легиллимент называет слово или образ, на которые он хочет получить ассоциации, а сканируемый быстро и не делая пауз описывает картинку-образ, который у него ассоциируется с этими словами или образами. Легиллимент задаёт уточняющие вопросы, акцентирует внимание на мелких деталях и т.п. Это именно обмен образами, то есть он может как нести, так и не нести достоверной информации. Отвечать на подкинутые слова нужно быстро и не задумываясь. Условно говоря, ассоциация "убийца Теодор Малфой" может вызывать как образ убийцы, так и изображение тюленей-бельков. Поэтому допрос легилименцией не достоверен и не применяется.

При этом легиллимент может изменять МЕЛКИЕ детали в воспоминании - и вы воспримите их как факт.

2. Корректировка

Корректировка - это насильственное закладывание в голову волшебника какой-либо мысли.

- В случае Легилименции Симпла - это мысль заслуживает внимания, но если она идет в разрез с прочими важными мыслями, то её не стоит серьезно рассматривать. Мысль должна заключаться в одном предложении и быть достаточно простой.
- В случае Легилименции Максима - это очень важная мысль, стоит её рассмотреть, она заслуживает доверия. Мысль должна заключаться в двух-четырех предложениях и быть достаточно простой.

- В случае Легилименции Ультима - вы верите в эту мысль безоговорочно. Корректировка на ультимном уровне может быть глубокой и разветвленной, но должна максимально просто описываться для реципиента.

Однако, если мысль, которую вам внедрили в голову, не верна и не логична для вас, то через несколько минут у вас начинаются проблемы с логикой, одни мысли противоречат другим и вы попадаете в колдовское с психическим расстройством. Чем дольше конфликт внедренной мысли накладывается на ваш разум, тем далее за грань безумия вы уходите.

Как действовать исходя из новой мысли - решать вам - еще раз напоминаем, легилименция это не средство подчинения воли. Обычно человек с откорректированным сознанием пытается найти для себя некое максимально логичное объяснение, сочетающее внедренную мысль с общей системой мышления.

3. Блокировка

Блокировка - искусственное изолирование куска памяти в голове волшебника, без окончательного стирания ее. Блокировка может быть грубой, может быть тонкой.

При грубой блокировке просто устанавливается запрет на доступ к какому-то конкретному куску памяти. При попытке просканировать это воспоминание, сканируемый произносит - заблокировано. Заблокировать таким образом можно информацию только о каком-то одном связанном событии длиной не более 15 минут.

При тонкой блокировке на кусок памяти который нужно закрыть от сканирования, набрасывается искусственное воспоминание, которое рассказывается сканирующему. Увидеть тонкую блокировку нельзя, можно либо знать о ее наличии, либо догадаться по не стыковкам в общей картине памяти в голове человека.

При установке Блокировки можно добавить Ключ - некую загадку или головоломку, при открытии которой маг получит преимущества при вскрытии блока.

(Технически - формулируете загадку или головоломку, которую описываете полностью и выдаете конверт человеку с блоком. Ему же сообщаете правильный ответ. Если головоломка-загадка разгадана - см. снятие блока)

Память, изолированная при помощи грубого блока не доступна своему носителю, и не вызывает конфликтов при корректировке.

Память, изолированная при помощи тонкого блока доступна своему носителю, и вызывает конфликты при корректировке, как нормальная память (воспоминание накинутае сверху конфликтов не вызывает).

4. Изоляция (Верховенство разума)

Верховенство разума - способность легилимента отключить влияние мощных эмоций на разум человека. Человек продолжает их испытывать, но словно через ватное одеяло - они становятся неважными, слышен голос рассудка. Боль и ее причина при этом

никуда не уходят, но в своих решениях человек руководствуется только велением разума.

От волшебных песен защищает только будучи в активном состоянии. Если песня была активирована до наложения Изоляции - эффект работает, но воспринимается человеком с позиции разума. Чувства приглушаются. Если эффект песни не прошел до момента падения Изоляции - эффект снова вступает в силу и усиливается.

На максиме: можно изолировать только свой разум (правила знают легилименты).

На ультиме: может быть наложена на другого человека. При этом: работает только в течение часа, при этом человек под Изоляцией двигается спокойно и не быстро, все движения мягкие и плавные, словно слегка заторможенные. Если источник эмоций не был устранен, после падения Изоляции по человеку придется удар двойной мощности. Использовать изоляцию на одного человека можно не чаще одного раза в сутки.

Как это работает?

Внимание! Для сеанса легиллименции реципиент должен находиться в сознании, не быть спящим и соблюдать правило контакта взглядов. Человек под конъюнктивитусом ультима, спящий, или с отключенным сознанием не может подвергнуться легиллименции.

Важно: большая просьба - при легиллименции не светите фонариками в глаза. пожалейте себя и партнера по игре. Направляйте фонарь в пространство или на грудь. Ну и берите маломощные фонарики.

Для Сканирования вам необходимо использовать любой источник света, расположить его между вашими глазами и глазами волшебника, которого вы будете легилиментировать и сказать слово "Легилименс + уровень, на котором вы будете легилиментировать", указав палочкой на глаза волшебника. Это важно для Окклюменции. Затем придвиньтесь к волшебнику вплотную, смотрите ему глазами в глаза и начинайте называть ассоциации, продолжая указывать на его глаза палочкой. Источник света должен находиться между вами. Если вас прервут, то сеанс прервется. В ходе сеанса вы можете в любой момент повысить уровень воздействия, сказав "Легилименс + новый уровень воздействия", вплоть до максимального вам доступного. Чтобы закончить сеанс, нужно просто убрать источник света и сказать "прерываю сеанс".

Для корректировки вам необходимо использовать источник света, расположить его между вашими глазами и глазами волшебника, которого вы будете легилиментировать, четко произнести "Легилименс + уровень" и сказать мысль, которую вы хотите донести до него.

Для Блокировки вам необходимо использовать источник света, расположить его между вашими глазами и глазами волшебника, которого вы будете легилиментировать, четко произнести "Легилименс + уровень" и указать, какой кусок воспоминаний вы блокируете, при необходимости - формулируете альтернативное воспоминание, при необходимости - Ключ на блокировку.

Особенности:

Легиллимент уровня Ультима не нуждается в источнике света, который нужно располагать между легиллиментом и реципиентом.

Легиллименцией можно восстановить воспоминания, стертые Обливейтом Симпла или Обливейтом Максима без окончательного затирания. Это можно сделать только легиллименцией Максима или Ультима. Необходимо найти в голове воспоминание, которое было стерто (вам должны ответить, что ассоциация - белое пятно) и наводящими вопросами восстановить все воспоминание, если оно подлежит восстановлению.

Легилименцией можно попытаться пробить грубый блок на воспоминаниях. Для этого необходимо владеть легилименцией на том же уровне или выше, чем поставлен блок.

Блокировка БЕЗ Ключа:

- В случае Легилименции Максима - воспоминание вернется, но при этом легилимент лишится способностей к ментальной магии на час.
- В случае Легилименции Ультима - блок снимается, воспоминание вернется.

Блокировка с Ключом:

- В случае Легилименции Максима. Вскрытие ключа: воспоминание вернется, но при этом легилимент лишится способностей к ментальной магии на 15 минут. Пробитие блокировки с Ключом без вскрытия ключа - лишение ментальной магии на 2 часа.
- В случае Легилименции Ультима. Вскрытие ключа: блок снимается, воспоминание вернется. Пробивание блокировки с Ключом без вскрытия ключа - лишение способностей к ментальной магии на 15 минут.

Пробить тонкую блокировку может только Легилимент уровня Ультима, при этом он точно должен указать какой именно кусок воспоминаний является ложным, затем попытаться пробить блок. Если обозначенный кусок верен - блок падает, но легилимент лишается способностей к ментальной магии на полчаса.

В случае падения блока, воспоминание возвращается, и если оно начинает конфликтовать с имеющимися установками - последствия могут быть аналогичны неверной корректировке - либо человек находит для себя объяснение обоих фактов, либо начинает сходить с ума.

Вы не помните факт сеанса легиллименции или факт внедрения в вас какой-то мысли.

Обучение

Обучить ментальной магии может только наставник по ментальной магии школы Дурмстранг.

Важно! В некоторых случаях, владение ментальными навыками ограничивается одним конкретным видом существ, и НЕ распространяется на других. Это может относиться к чернокнижникам и специалистам по планарному призыву. Это будет прямо указано в листе персонажа.

Артефакт Думослив

Думослив - это артефакт для того, чтобы хранить или просматривать либо воспоминания напрямую, либо ранее сохраненные в специальных колбах. Воспоминание именно копируется, а не изымается.

В думослив можно слить воспоминание не более чем месячной (невыразимо - один игровой день) давности!

Ментальные Колбы – это специальные артефакты, являющиеся большой ценностью. Больше одного воспоминания в одну колбу записать нельзя.

Для того, чтобы скопировать воспоминание в колбу, сперва не по игре максимально подробно и литературно запишите свое воспоминание на бумаге, а затем положите листик в Ментальную Колбу, при этом касаясь палочкой своего лба и «вытягиваете» из него воспоминание.

Если вы хотите посмотреть воспоминание, то необходимо "вылить" воспоминание в Думослив. После этого прочтите воспоминание, стоя перед Думосливом.

Просматривать воспоминания можно двоим, троём и т.д.

Всегда можно посмотреть находящееся в Думосливе воспоминание. Воспоминаний в Думосливе может быть больше одного – сколько угодно.

Можно скопировать свое воспоминание прямо в Думослив, минуя фазу с колбами, если вы стоите прямо перед Думосливом. Внутри Думослива всегда лежат не по игре листы с описанием вылитых в него сейчас воспоминаний.

Уничтожить сохраненное воспоминание можно либо вылив его из колбы, либо вылив все воспоминания из Думослива, но в этом случае Думослив окажется испорчен.

Думослив на игре может быть только один и он находится в кабинете Ректора.

Внедрение в волю

Легиллименция не является внедрением в вашу Волю, она создает в голове новые мысли, воспоминания, может изменить восприятие причинно-следственных связей - но вы сами вольны решить, как вам играть с итоговым коктейлем.

Важно: мозг волшебника всегда будет пытаться объяснить себе все факты так, чтобы его картина мира была логичной и понятной. Если что то в картину мира не укладывается, оно или игнорируется, или (если игнорировать этот факт нельзя), то начинает сводить человека с ума. Обратите внимание, что даже симпловая корректировка, не объясненная себе достаточно правильно и логично вписывающейся в картину мира, может быть причиной сумасшествия. Этот факт все равно будет присутствовать в вашей голове и нервировать вас.

Контракт с эфириалом: наличие легилиментных установок не мешает заключить контракт.

С точки зрения вышеупомянутых способов именно ПОДЧИНИТЬ вашу волю, градация такая:

НИЧТО и НИКТО не может прямо заставить вас магическим путём нарушить Непреложный Обет - это можете сделать лишь вы сами.

Доминейт (вампирическая способность) может заставить вас отвлечься от приказа Империиуса и делать то, что не было прямо запрещено Империиусом - пока вампир его к вам применяет. Затем Империиус вернется. Эффект зелья Веритасерум Доминейт также перебивает.

Империиус Ультима с приказом скрывать такую-то информацию сильнее действия зелья Веритасерум. Но только Империиус Ультима.