

Чары

Методическое пособие

Издание второе

Осень 2021 года

Оглавление

Введение	4
Глава 1. Физическое	5
Класс чар Протего	5
Импедимента	5
Тарант Аллегра	6
Силенцио	8
Чары класса Диффендо	9
Риктусемпра	9
Инкарцерио	10
Менто Менорес	11
Петрификус Тоталус	12
Чары класса Энервейт	13
Ступефай	13
Аххелитус	14
Маледицерио	15
ВИП-класс	16
Инсендио – Делювиум	16
Торменцио – Флоридус	18
Конъюктивитус – Сensus Виденди	20
Экспеллиармус – Парабеллум	21
Мракоборческие чары	21
Экзитус Виталис	22
Лаэза Кордис	22
Специальные Чары	22
Сектумсемпра	23
Фуга Темпора	23
Флексио Флуктус Аэрис	23
Конверсио Флуктус Аэрис	24
Фидели эт Фортис	24
Патронус	24
Люмос Соляре	25
Стигмаре	25
Спекули верто	26
Риддикулус	26
Колдомедицинские чары	26
Эпискей	26
Дантиссимус	26

Финита Инкантатем	26
Аппаре Стигмата	27
Колдомедицинский (контактный) Энервейт	27
Фибрилляциум Сангвис	27
Хулиганские чары	27
Бытовая магия	30
Глава 2. Эфирное	32
Уровни чар	32
Правило зоны видимости	32
Маркерные чары	33
Правило применимости чары	33
Правило схлопывания	33
Правило трёх заклятий	34
Веерные чары	34
Про защиту щитом ниже уровнем	35
Дистанции чар	35
Глава 3. Астральное	36
Кодекс школьного Дуэльного Клуба	36
Чары опеки	36
Глава 4. Ментальное	39
Легиллименция	40
Окклюменция	40
Обливейт	41
Глава 5. Каузальное	43
Правила каста	43
Про доверие и уверенность во время боя	43
Про защиту от чар	44
Действие Авады	44
Глава 6. Буддхиальное	46
Глава 7. Атманическое	47
Приложение А. Разомни мозги	48
Приложение Б. Про волшебные палочки	49

Введение

Здравствуй, дорогой друг!

Мы рады, что наше пособие попало к тебе под руку. Безусловно, ты волшебник любопытный, потому что иные бы увидели просто пустые листы – мы наложили чары сокрытия от глаз зануд на каждый экземпляр (хм, а такие чары есть? читай дальше!).

Обрати внимание на оглавление – оно состоит из семи глав и двух приложений. Надеемся, ты уже успел ознакомиться с теорией магии и знаешь о семи телах. Если же нет, то обязательно поинтересуйся у старшекурсников или преподавателей – уж они-то расскажут.

Так вот. Мы осмелились сравнить магию Чар с живым организмом и разобрать этот организм по полочкам. Каждая глава названа согласно определённому плану и содержит часть теории, практики или правил чар. Нам такой расклад показался очень удобным.

Итак, как же пользоваться этим пособием? Очень просто – читай его! Мы постарались собрать все самые последние данные и ответить на большинство вопросов. Но некоторые из вопросов всё-таки не вошли в текущую редакцию (слишком уж глубинны и секретны исследования с ними связанные). И однако, поиски и исследования наши всё так же продолжаются. Не останавливайся и ты!

Удачи!

Чарльз Кэрролл
Артур Риддл
Дилан Пайнс
Мирабелла МакГонагалл

Глава 1. Физическое

Существует несколько видов чар:

- Боевые
- Специальные
- Бытовые чары
- Хулиганские чары
- Непростительные проклятия
- Колдо- и некро-медицинские чары
- Ментальные чары
- Трансфигурация

Рассмотрим механику некоторых из них в этой главе.

Боевые Чары

Существуют три класса боевых чар (по типу щита), четыре пары чар-ВИПов, и специальные мракоборческие чары. Для удобства запоминания все боевые чары уровня Симпла действуют 15 минут, Максима – 30, Ультима – 45. Это не распространяется на чары, способные убить, Экзитус Виталис и Конъюктивитус уровня Ультима.

Для отслеживания срока действия чар используйте часы. В отсутствие часов придётся считать про себя 15 минут - до 900, 30 минут - до 1800, 45 минут - до 2700.

Рассмотрим эти чары.

Класс чар Протега

Щит Протега защищает от чар Импедимента, Силенцио и Тарант Аллегра. Протега Ультима можно делать хоть в 10 разворотов – в течение этого действия на вас невозможны никакие физические воздействия.

Коротко щит на уровне Ультима защищает так: волшебное оружие действует. Круговой щит радиусом равным протянутой руке. Упыри и тролли не дотянутся. Сверхволшебные существа проходят барьер. Колпаки пройдут, дементор не пройдёт, но менталка подействует, что снижает мораль, и может привести к невозможности продолжать чару.

Импедимента

Импедимента (уровня Симпла)

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 Максима и Ультима 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 Симпла, ходить, сильно прихрамывая на левую ногу, разговаривать, кричать и прочее.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – шаги с прихрамыванием.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – только уровень Симпла.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Импедимента Максима

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 по-пластунски. 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 – полное.

Положение – сидячее, горизонтальное.

Возможность перемещаться – ползком.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – только уровень Симпла.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Импедимента Ультима

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.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – строго горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 минут. (2700)

Тарант Аллегра

Тарант Аллегра (уровня Симпла)

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.

ВАЖНО: если вы физически устали танцевать, то опуститесь на землю и до истечения срока действия чары совершайте лёгкие конвульсивные движения ногами.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – небыстрое пританцовывание.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – только уровень Симпла.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Тарант Аллегра Максима

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.

ВАЖНО: если вы физически устали танцевать, то опуститесь на землю и до истечения срока действия чары совершайте лёгкие конвульсивные движения ногами и руками.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – быстрый танец.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Тарант Аллегра Ультима

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.

ВАЖНО: если вы физически устали танцевать, то опуститесь на землю и до истечения срока действия чары совершайте лёгкие конвульсивные движения ногами, всем телом.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – хаотические очень быстрые танцевальные движения без возможности выбрать направление.

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

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 минут. (2700)

Силенцио

Силенцио (уровня Симпла)

Ваше горло охватывает резкое ощущение севшего голоса. Вы можете хрипеть связные слова. Боли в горле вы не чувствуете. 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.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – шепот или хрип.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Силенцио Максима

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

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Силенцио Ультима

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 доставляют болезненное ощущение. Вы ведете себя с окружающими странно, стараясь не попадаться никому на глаза и ото всех убежать.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная, но направленная от людей и источников шума.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 минут. (2700)

Чары класса Диффендо

Щит Диффендо защищает вас от чар Риктусемпра, Менто Менорес, Инкарцерио и Петрификус Тоталус (бывает только на уровне Максима).

Риктусемпра

Риктусемпра (уровня Симпла)

Вы ощущаете электрический разряд, который встряхивает все ваше тело, приводит к непроизвольному сокращению всех мышц по несколько раз, волосы встают дыбом. Вы падаете. Вы не способны на осмысленное движение и речь. Ваше сознание находится в шоковом состоянии.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует. Конвульсивные подергивания.

Возможность речевого общения – отсутствует. Возможны бессвязные выкрики.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Риктусемпра Максима

В вас бьет молния, выпущенная из волшебной палочки противника. Вас швыряет на землю. Все ваше тело поражено сильным электрическим током. Первую минуту вас сотрясают конвульсии, потом вы лежите пластом еще в течение 29 минут, не приходя в сознание.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует. Конвульсивные подергивания.

Возможность речевого общения – отсутствует полностью.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Риктусемпра Ультима

Вас поражает молния чрезвычайной силы. Вас откидывает на несколько метров, швыряет на землю. Ваше сознание от болевого и электрического шока отключается и возвращается только через 45 минут.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – отсутствует полностью.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 минут. (2700)

Инкарцero***Инкарцero (уровня Симпла)***

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. Перемещения невозможны, любые заклинания невозможны. Можно перемещать как угодно связанные руки, можно брать что угодно в кисти, можно крутиться на месте и перемещаться прыжками, можно ползти. Нельзя разъединять запястья и лодыжки.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – прыжками или ползком, не разъединяя лодыжки.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Инкарцero Максима

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. Сохранить равновесие в таком виде, если вы стояли, тоже невозможно, так что падайте. Если вы сидели, то вас примотало к стулу. Вы можете перемещаться только прыжками всем телом, не отрывая рук от туловища, и не разводя ноги друг от друга.

Этой чарой можно привязывать человека к стулу, кровати и т.п. В этом случае до истечения срока чары или иных обстоятельств вы остаётесь в привязанном состоянии.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – прыжками с прижатыми руками к телу и плотно сведёнными вместе ногами.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Инкарцери Ультима

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.

Физически переместить ваше тело в этот момент невозможно.

Важно: веревки Инкарцери (а особенно на уровне Ультима) являют собой физическое воплощение магического воздействия. Это необычные веревки, поэтому, если говорить о коконе, опутывающем вас на уровне Ультима, то можно сделать следующий вывод: это щит, через который к вам никак не пробиться. Чары или физическое воздействие он не пропускает, но и вам не то, чтобы можно вырваться или двигаться.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – строго вертикальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 минут. (2700)

Менто Менорес

Менто Менорес (уровня Симпла)

На вас нападает смертельный 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.

Под действием заклинания 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 – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – только когда противник не смотрит на вас.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Менто Менорес Максима

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 тогда ощущение проходит. Но вы по-прежнему не можете приблизиться к противнику в течение действия заклинания. Его образ для вас слишком ужасен.

Резюме:

Сознание – помутненное с последующим прояснением.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная, но не приближаться к противнику.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует поблизости от наложившего, вдали появляется.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Менто Менорес Ультима

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. Даже после удаления от противника вы не перестаёте испытывать ужас. Всё, что напоминает о нём, пугает вас, вы стремитесь к бегству. Паранойя продлится до конца действия заклинания. Достаточно сконцентрироваться для колдовства вы не в состоянии.

Резюме:

Сознание – помутненное от ужаса.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная, но не приближаться к противнику.

Возможность речевого общения – помутненная.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 минут. (2700)

Петрификус Тоталус

Только уровень Максима.

Это специфическое заклинание со сложным действием. Сначала ваше тело принимает характерную позу – руки прижаты к груди крест на крест, 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.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное или горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Чары класса Энервейт

Щит Энервейт защищает от чар Ступефай, Аххелитус и Малидицero.

Владение чарой Энервейт уровня Ультима автоматически позволяет вам пользоваться колдомедицинской чарой Энервейт контактный.

Ступефай

Ступефай (уровня Симпла)

Вы получаете сильный оглушающий удар в область макушки. Ваше сознание замутнено, вы плохо двигаетесь, не способны продолжать бой или связно разговаривать, шатаетесь. Рекомендуется 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.

Резюме:

Сознание – помутненное.

Положение – вертикальное, затем сидячее.

Возможность перемещаться – несколько бессвязных шагов.

Возможность речевого общения – бессвязная речь.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Ступефай Максима

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.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Ступефай Ультима

Удар, который вы получаете, поистине страшен. Сила, с которой он был нанесен, отбрасывает вас на несколько метров. Боль застилает вам глаза. Вы проваливаетесь в черноту потери сознания на 45 минут (2700).

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.
Возможность речевого общения – отсутствует.
Возможность колдовать – отсутствует.
Длительность эффекта – 45 минут (2700)

Аххелитус

Аххелитус (уровня Симпла)

Когда в вас попало заклинание Аххелитус Симпла, вы испытываете резкое удушье. Как будто кто-то сильно сжал ваше горло, стянул его веревкой. Вы испытываете сильное болевое ощущение и недостаток кислорода. Воздух входит 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.

Резюме:

Сознание – полное.
Положение – вертикальное.
Возможность перемещаться – полная.
Возможность речевого общения – сильно затруднена – хрип.
Возможность колдовать – отсутствует.
Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Аххелитус Максима

Вы испытываете сильное удушье. Дыхание становится частым и беспорядочным. Вы пытаетесь втянуть в себя воздух всеми 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.

Резюме:

Сознание – замутненное.
Положение – сидячее или горизонтальное.
Возможность перемещаться – отсутствует.
Возможность речевого общения – отсутствует.
Возможность колдовать – отсутствует.
Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Аххелитус Ультима

ВНИМАНИЕ – МОЖЕТ УБИТЬ!

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 (2700). Но затем вас ждет неминуемая смерть от удушья. Вы не можете ни двигаться, ни говорить. Вы находитесь без сознания и только с огромным трудом дышите.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 минут. (2700)

Если заклинание не будет снято в течение 45 минут, вы умираете.

Маледицero

Маледицero (уровня Симпла)

У вас возникает резкое ощущение того, что все вокруг плывет. Координация движений несильно нарушается, мир качается, как будто вы только что сошли с быстрой карусели. 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.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – затруднена заплетающимися ногами.

Возможность речевого общения – сохраняется.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Маледицero Максима

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. Разговаривать в таком состоянии не получается, можно произносить только короткие фразы. Писать не получится.

Резюме:

Сознание – замутнённое.

Положение – сидячее, горизонтальное.

Возможность перемещаться – сильно затруднена, ползком или на четвереньках.

Возможность речевого общения – затруднена.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Маледицero Ультима

Ваше сознание претерпевает сильное расстройство. В момент наложение 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 собой странную форму жизни, где каждый орган функционирует отдельно.

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. (2700)

ВИП-класс

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

Это:

Инсендио – Делювиум

Конъюктивитус – Сensus Виденди

Торменцио – Флоридус

Экспеллиармус – Парабеллум (только уровня Максима)

Инсендио – Делювиум**Инсендио (уровня Симпла)**

Из палочки противника в вас вылетает струя огня. Вы падаете и катаетесь по земле, сбивая пламя. После этого вы теряете сознание от причинённой вам боли на 15 минут (900). Этим заклинанием нельзя сжечь труп.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – хаотичное катание по земле первую минуту, потом отсутствует.

Возможность речевого общения – громкий крик, затем отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Инсендио Максима

Из волшебной палочки противника вылетает большой сгусток огня. Вы падаете и катаетесь по земле, сбивая пламя. От боли наступает обморок на 30 минут (1800). Этим заклинанием нельзя сжечь труп.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – хаотичное катание по земле первую минуту, потом отсутствует.

Возможность речевого общения – громкий крик, затем отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Инсендио Ультима

ВНИМАНИЕ – МОЖЕТ УБИТЬ!

Из волшебной палочки противника вылетает конус огня. Жар конуса сравним с очень сильным огнем. 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 Ультима или тремя Делювиумами Максима в течение 45 минут, то вы сгорите насмерть. Труп, подожженный Инсендио Ультима, сгорает в течение 5 минут в пепел.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – хаотичное катание по земле первую минут, потом отсутствует.

Возможность речевого общения – громкий крик, затем отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 минут (2700)

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

Делювиум (уровня Симпла)

При попадании в вас заклинания Делювиум у вас начинают 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 (900).

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 минут. (900)

Делювиум Максима

При попадании в вас заклинания Делювиум Максима у вас начинает течь слюна и слезы. Это выделение достаточно обильно, чтобы помешать вам говорить. Делювиум Максима 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 (1800).

Три в сумме Делювиума Максима, скастованные с интервалом в одну секунду не меньше чем двумя волшебниками, останавливают эффект чары Инсендио Ультима. Используйте маркер "горящие одежда и волосы".

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 минут. (1800)

Делювиум Ультима

ВНИМАНИЕ – МОЖЕТ УБИТЬ!

Если в вас попало заклинание Делювиум Ультима, 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. Вы теряете сознание. Если заклятие не прекратить в течение 45 минут, то наступает смерть.

Эта чара используется для того, чтобы остановить действие Инсендио Ультима. Используйте маркер "горящие одежда и волосы". Это не избавит несчастного от ожогов, но предотвратит его гибель.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 минут. (2700)

Если не остановить действие заклятья, через 45 минут наступит смерть.

Торменцио – Флоридус

Торменцио (уровня Симпла)

ВНИМАНИЕ – МОЖЕТ УБИТЬ!

Когда в вас попадает это заклинание, вы ощущаете сильную тошноту. Вскоре после этого наступает небольшое облегчение, но оно 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 – полное.

Положение – вертикальное полчаса, затем сидячее вторые полчаса, затем горизонтальное третьи полчаса.

Возможность перемещаться – полная полчаса, затрудненная вторые полчаса, отсутствует третьи полчаса.

Возможность речевого общения – полная полчаса, затрудненная вторые полчаса, отсутствует третьи полчаса.

Возможность колдовать – полная полчаса, отсутствует после полчаса.

Длительность эффекта – 90 минут. (5400)

Если не остановить действие заклятья, наступит смерть.

Торменцио Максима

ВНИМАНИЕ – МОЖЕТ УБИТЬ!

У вас возникает резкая боль в животе. Вы падаете, 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 – полное, но занято переживанием боли.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – крики и стоны.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 60 минут (3600).

Если не остановить действие заклятья, наступит смерть.

Торменцио Ультима

ВНИМАНИЕ – МОЖЕТ УБИТЬ!

Если в вас попало Торменцио Ультима, 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 остаётся при вас, но пошевелиться или сделать хоть что-нибудь вы не можете. Через 45 минут (2700) наступает смерть.

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

Резюме:

Сознание – полное, но занято переживанием боли.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – крики и стоны.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 45 мин.(2700)

Если не остановить действие заклятья, наступит смерть.

Флоридус

Щит от чары Торменцио.

Трёхкратный Флоридус Ультима с утра — естественный залог хорошего настроения и самочувствия.

Энергия Флоридуса пробуждает восстановление и мобилизацию сил. Это энергия всего живого, все рожденные и живые присоединены к этому эгрегору и вольны им пользоваться. Исключение – некроманты, прицепившиеся к темному каналу нижнего мира, нежить, которой они в процессе становятся.

При попадании в волшебника на 5-10-15 секунд (в зависимости от уровня) приводит его в состояние легкой эйфории от полученного заряда энергии.

Уровень Симпла: лечение лёгких ранений, недомоганий (болит голова, живот и т.п.) на час.

Уровень Максима: облегчает постэффекты от дементора (после контакта не дольше 5 минут), Круцио Симпла.

Уровень Ультима: улучшает настроение, добавляет бодрости. Также приостанавливает действие заклинания Торменцио уровня Симпла. Разовое применение действует 1 час, после этого действие Торменцио продолжается.

Конъюктивитус – Сенсус Виденди

Конъюктивитус (уровня Симпла)

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 Симпла.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – затруднена, ибо частичная слепота.

Возможность речевого общения – полное.

Возможность колдовать – только уровень Симпла.

Длительность эффекта – 15 мин. (900)

Конъютивитус Максима

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 – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – затруднена – полная слепота.

Возможность речевого общения – полное.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 30 мин. (1800)

Конъютивитус Ультима

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, мало понятное. Разрозненные высказывания, не отвечающие на вопросы.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 3 часа минимум.

Сенсус Виденди

Щит от заклинания Конъюнктивитус.

Защищает соответственно уровню.

На уровне Ультима при наложении на волшебника даёт ему эффект зелья Антииллюзин на 15 минут.

Экспеллиармус – Парабеллум

Всегда уровень Максима.

Экспеллиармус

Выбивает палочку из рук волшебник достаточно далеко – вы должны её именно отбросить. Действует не только на палочку в руках волшебника, но и на любой другой предмет в руке волшебника. Из какой руки – левой или правой – вылетит предмет – решает сам пострадавший волшебник. Если в руках палочка, всегда вылетает она. Если палочки нет, но есть оружие, тогда оно.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует, если выбита ваша волшебная палочка.

Длительность эффекта – мгновенно.

Парабеллум

Щит от заклинания Экспеллиармус. Защита в соответствии с уровнем.

Мракоборческие чары

Экзитус Виталис

ВНИМАНИЕ – МОЖЕТ УБИТЬ!

Статусная чара.

Оно вводит вас в состояние глухой комы. Вы без сознания, ничего не ощущаете, не разговариваете, не двигаетесь, только дышите. Вы проведете в ней не менее 30 минут. После этого срока вас сможет вывести опытный колдомедик, но некоторые волшебники вскоре после впадения в кому умирают или не выходят из нее просто так. Мастера сообщат вам, если эта чара оказывает на вас такой эффект. Важно помнить, что чара может иметь последствия и для наложившего её, от аналогичной комы до смерти.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – постоянно, до снятия колдомедициной.

Лазза Кордис

Бывает уровня Максима и Ультима. По умолчанию Максима, так что слово Максима можно в этом случае не добавлять.

ВНИМАНИЕ – МОЖЕТ УБИТЬ!

Статусная чара.

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 может разговаривать полупрошепотом, если находится в сознании, или провалиться в обморок до самой смерти (выбор на усмотрение жертвы). Смерть от сердечного приступа наступает в течение 15 минут (900), если заклинание уровня Максима, или в течение 7 минут (420), если заклинание уровня Ультима. Волшебника от неминуемой смерти может спасти только опытный колдомедик, если успеет, конечно.

Колдомедицинская чара Фибрилляциум Сангвис останавливает эффект от Лаззы Кордис.

Резюме:

Сознание – полное или отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – полная или отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 15 минут (900) или 7 минут (420).

Заклинание приводит к смерти.

Специальные Чары

Сектумсемпра

Sectumsempra

МОЖЕТ УБИТЬ!

Наносит раны (куда попадает – озвучивает атакующий, по умолчанию – в грудь).

На уровне Симпла – легкие порезы.

На уровне Максима – серьезные раны (в любом случае не можете продолжать бой).

На уровне Ультима – отрезает конечности, бой продолжать невозможно.

Направленное в шею, может убить. Всегда можно заслонить шею рукой.

Уровень Симпла можно отбить щитом Протега Ультима.

В случае если атака уровня Симпла или Максима по глазам, можно прикрыться рукой, тогда в глаза не попало, а попало в руку.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное, при Максиме или Ультиме в ноги – сидячее.

Возможность перемещаться – полная при Симпле, затруднённая ранами при Максиме и Ультиме, отсутствует при повреждении ног.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – затруднённая при Симпле, отсутствует при Максиме и Ультиме.

Длительность эффекта – до излечения колдомедиком.

Фуга Темпора

Fuga Tempora

Статусное заклинание невыразимцев.

Ускорение времени. Магическое существо, проклятое данным способом, стареет за считанные минуты. Снять воздействие проклятия полностью нельзя, можно только замедлить воздействие и остановить. Причем это может сделать только медик.

Если данное проклятие не было снято, то через 40 минут существо умирает от старости.

Никто, кроме сотрудников Отдела Тайн, невыразимцев, не знает его и не может ему обучить, что так же связано с принесенной ими при вступлении в Отдел Тайн клятвы.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – полная.

Длительность эффекта – 40 (1500).

Заклинание приводит к смерти.

Флексио Флуктус Аэрис

Flexio fluctus aeris

Уровень - только Максима.

Из палочки волшебника вырывается мощный поток воздуха, который отбрасывает оппонента на 3-5 метра и отключает его на 5 минут.

Резюме:

Сознание – отсутствует.

Положение – горизонтальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – отсутствует.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – 5 минут (300).

Конверсио Флуктус Аэрис

Conversio fluctus aeris

Уровень - только Максима.

Щит от Флуктус Аэрис. Отклоняет поток воздуха либо в сторону, либо в третье лицо по выбору исполняющего щит. Отбрасывает беднягу на 3-5 метров и отключает на 5 минут. Действие и последствия в данном случае абсолютно совпадают с Флексию Флуктус Аэрис.

Фидели эт Фортис

Fidele et Fortis

Уровень - только Максима.

Физический щит. Волшебник замирает в позе, в которой на него нельзя воздействовать физически (т.е. его не может, например, порвать упырь). Магия при этом действует обычным способом. Щит держится ровно столько, сколько волшебник способен удерживать эту позу. При этом щит не круговой, ставится только перед волшебником на 120 градусов обзора.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – строго вертикальное.

Возможность перемещаться – отсутствует.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – до тех пор, пока волшебник находится в финальной позе заклинания.

Патронус

Expecto patronum

Крик «Экспекто патронум!» вместе с посылаемым световым сигналом призывает на помощь попавшему в беду реципиенту Патронуса.

Патронус также отгоняет дементоров – то есть дементора достаточно просто ослепить. Подробнее о дементорах и способах защиты от них читайте в исследовании Ч.Керолла ["Волшебные Твари и как их Убить."](#)

Наложение: Требуется специфический жест.

Расстояние действия заклинания: 2-7 метра, если дементор ближе 2 метров к вам – уже никакой Патронус вам не поможет. Точнее, поможет, но не ваш – вы с этого расстояния будете просто не в состоянии его сделать.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – до тех пор, пока волшебник его поддерживает.

Люмос Соляре

Lumos Solare

Из палочки вырывается луч яркого солнечного света.

Наложение: Требуется специальный жест.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.

Возможность речевого общения – полная.

Возможность колдовать – отсутствует.

Длительность эффекта – до тех пор, пока волшебник его поддерживает.

Стигмаре

Stigmare

Статусная чара палача.

Чара воздействует непосредственно на душу (тонкие тела от эфирного до ментального включительно) объекта заклинания, отмечая ее. Следствием применения заклинания является появление на физическом теле объекта клейма в виде желаемого клеймящим знака.

На уровне Симпла реципиент испытывает слабую боль, клеймо проступает в течение суток на правом плече. Имеет тонкий контур, размер около 2х0,8 дюймов.

На уровне Максима боль сильная, клеймо проступает в течение получаса на лбу. Имеет грубый толстый контур, размер около 2х1 дюймов.

Уровень Ультима отсутствует.

Клеймо не может быть сокрыто известными волшебными методами. Оно явно проступает сквозь грим, в случае удаления плоти на месте клеймления проступает вновь на новой плоти (в сроки, совпадающие со сроками первоначального появления). На плоти, изменённой с помощью оборотного зелья, клеймо также проступает в положенный срок.

Заклинание контактное, мгновенное. Щита нет. Снять невозможно.

Резюме:

Сознание – полное.

Положение – вертикальное.

Возможность перемещаться – полная.
Возможность речевого общения – полная.
Возможность колдовать – полная.
Длительность эффекта – мгновенное.

Спекули верто

Speculi verito

Насильственно возвращает анимага в его человеческий облик.

Наложение: Специфическое движение, учитесь у умельцев. Если поймаете, конечно.

Расстояние действия заклинания: 0-7 метра.

Резюме:

Сознание – полное.
Положение – вертикальное.
Возможность перемещаться – полная.
Возможность речевого общения – полная.
Возможность колдовать – полная.
Длительность эффекта – мгновенное.

Риддикулус

Riddikulus

Превращает что-то страшное во что-то смешное, заклинание против боггарта.

Наложение: Никакого специфического жеста не требует.

Расстояние действия заклинания: 0-7 метра

Резюме:

На волшебника не действует.

Колдомедицинские чары

Первый колдомедицинский уровень.

Доступен всем, требует обучения.

Эпискей

Заживляет мелкие травмы и мелкие порезы. Если повреждение с кровотечением, серьезный порез или рваная рана, то требуется промывание перед заживлением. Если промывание не было проведено, то чара может усугубить состояние волшебника в перспективе. Всегда лучше обратиться к колдомедику при первой же возможности!

Дантиссимус

Восстанавливает выбитые зубы.

Финита Инкантатем

Прерывает действие чар уровня Симпла (кроме ВИП-чар) и некоторых хулиганок. Также является статусной чарой в школе Хогвартс.

Другие известные колдомедицинские чары

Аппаре Стигмата

Диагностическая чара.

Колдомедицинский (контактный) Энервейт

Приводит в чувство, в частности после Ступефая.

Фибрилляциум Сангвис

Щит от Лаэзы Кордис. По умолчанию максима, но бывает и ультимной. Отличается от колдомедицинского Фибрилляциума Сангвис тем, что кастуется только на себя.

Хулиганские чары

Все хулиганские чары (за исключением Силенциума и Морфеевых чар) вне территории Хогвартса работают только на тех, кто не имеет высшего магического образования (т.е. диплома Хогвартса, Шармбаттона или Дурмстранга). На территории Хогвартса действуют на всех.

Все хулиганские чары, кроме Перпетуа Инскрипцио, Силенциума, Симуляре Мортем, Морфеевых чар и Анимозуса, действуют с расстояния 0-2 метра. Чары, названные выше – контактные.

Обычно хулиганские чары действуют 15 минут, если отдельно не указано иное.

Вербозитас (verbositas) – заклятие болтливости (полчаса человек говорит не переставая)

Наложение: прикоснуться кончиком палочки к своим губам, потом указать на жертву.

Время действия: 15 минут.

Амата сентенция (amata sententia) – проклятие любимой фразы (реципиент в течение часа вставляет в свою речь какую-то указанную фразу).

Наложение: прикоснуться кончиком палочки к своим губам, потом указать на жертву и произнести "Амате сентенция – любимая фраза на выбор хулигана".

Время действия: 15 минут.

Плаузус (plausus) – заклятие аплодисментов (реципиент непрерывно хлопает в ладоши). При желании и с большим трудом может колдовать.

Наложение: прикоснуться кончиком палочки к кисти рук противника, либо прикоснуться к своей кисти и указать на противника.

Время действия: 5 минут.

Тюленио (tulenio) – заклятие тюленя. Реципиент похлопывает ладонями как тюлень лапами и издает характерные звуки. Также если попавший под эту хулиганку находится без движения хотя бы минуту – его клонит прилечь на бок с тюленьим звуком и заснуть.

Было незаслуженно забыто, возвращено к жизни студентами Слизерина в весеннем семестре 2020 года.

Наложение: хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат.

Время действия: 5 минут.

Хеситанция лингвэ (haesitantia linguae) – заклятие заикания. Реципиент заикается, как приснопамятный профессор Квирелл. При желании и с большим трудом может колдовать.

Наложение: прикоснутся кончиком палочки к своим губам, потом указать на жертву.

Время действия: 15 минут.

Перпетуа инскрипцио (perpetua inscriptio, вечная надпись) – заклятие несмываемой надписи (например, на лбу).

Наложение: прикоснутся кончиком палочки к тому месту на котором по вашему мнению должна появиться надпись.

Время действия: 180 минут (3 часа).

Клато Верато Никто (Clato Verato Nicto) – Заставляет произносить слова задом наперед.

Наложение: специальный жест. Хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат.

Время действия: 15 минут.

Силенциум (формула «Силенциум!», тишина) – чары молчания, жертва не может говорить, шептать, хрипеть, только изображать из себя рыбу.

Наложение: реципиенту палочкой перечеркивается горло. Без касания и желательного обратным хватом, во избежание травм.

Время действия: 30 минут.

Морфеевы чары (формула «Морфеус!») – принудительный получасовой сон.

Наложение: специальный жест. Хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат.

Время действия: 30 минут.

Анимозус (animosus, бодрствование) – снятие Морфеуса. Чары пробуждения.

Наложение: поцелуй в лоб спящего (мягкая версия) либо тычок пальцами под ребра с двух сторон (жесткая).

Время действия: мгновенно.

Фурункулюс (furunculus, нарывы) — безобразное лицо вплоть до святочного бала.

Наложение: специальный жест. Хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат.

Время действия: до святочного бала.

Формозитас (formositas, красота) – защитное заклинание против Фурункулюса. В противном случае – больничное крыло!

Наложение: специальный жест. Хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат.

Время действия: мгновенно (щит).

Цензорио (ensorio) – придумано студентами Хаффлапфа в 2002 году. Заставляет заменять в своей речи ругательства на названную хулиганом фразу.

Наложение: специальный жест. Хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат. Формула – "Цензорио, фраза для замены ругательства".

Время действия: 15 минут.

Альбаверса (albaversa, белый стих) – придумано студентами Рейвенкло в 2002 году. Заставляет говорить исключительно белым стихом. Не можете говорить белым стихом – молчите.

Наложение: специальный жест. Хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат.

Время действия: 15 минут.

Коррупперо Каппилитиум – вы сильно лохматите свою прическу.

Наложение: специальный жест. Хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат.

Время действия: мгновенно.

Время действия: мгновенно.

Симуляре Мортем - вы лежитеё, будто мертвый, не дыша.

Контактное. Можно накладывать на себя.

Наложение: специальный жест. Хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат.

Время действия: 10 минут.

Спекулярум – вы копируете манеру поведения первого, кого увидели после наложения. (увидел - начинай копировать)

Наложение: специальный жест. Хотите научиться – ищите умельцев, пусть они вас учат.

Время действия: 5 минут.

Бытовая магия

Вся бытовая магия бесконтактна.

Манящие чары

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. Максимальный радиус действия – 7 метров. Если вы хотите выдернуть что-либо из рук волшебника, у него есть его законная секунда, чтобы нужную вещь крепко схватить. Иначе она вылетит у него из руки.

Мобиликорпус

Предназначено для транспортировки. Например, Люциус Малфой потерял второй глаз и упал в обморок и, для того чтобы отнести его к колдомедикам, вы говорите «Мобиликорпус, Люциус Малфой!». Аналогично можно таскать чемоданы, камни и т.д. Тащить живое можно только в том случае, если оно не сопротивляется этому. Т.е. если вы свалили волшебника заклинанием Риктусемпра, а потом применили Мобиликорпус и понесли, то он по прошествии времени обморока может очухаться, соскочить с Мобиликорпуса и убежать.

Аппарация (Аппарейт, N)

Перемещение себя в названную точку. Подробнее об этом – узнавайте у сотрудников Отдела Магических Перемещений.

Репаро (Reparo)

Восстанавливает сломанные предметы (зеркала, очки и т.д и т.п.).

Флагрейт (Flagreit)

Отметить место огненным крестом (например дверь).

Коллопортус (Kolloportus)

Коллопортус, Коллопортус Максима и Коллопортус Ультима – запечатать дверь. Доступны соответственно своим уровням. Коллопортус Ультима образует вокруг помещения кокон. Т.е. если рассерженный учитель запер шалопая-младшекурсника в кабинете на Коллопортус Максима, тот может вылезти через окно, а если на Коллопортус Ультима – нет.

Алохомора

Распечатывание или открытие дверей на Коллопортусе.

Реперто

Раскрывает Коллопортус Максима. Доступна только владеющим уровнем Максима.

Бомбарда

Раскрывает Коллопортус Ультима (взрывает дверь в щепки). Доступна только владеющим уровнем Ультима. Бомбарда уровня Максима – это газета!

Диссендиум (Dissendium)

Открытие потайных ходов.

Аэро Циркулярис (Aero Circularise)

Заклинание воздушного пузыря.

Реласио (Relashio)

Сигнальное заклинание. Из палочки вырывается пучок света, взрывающийся на определённой высоте (взрыв фейерверка).

Люмос (Lumos)

Зажигает свет на конце палочки.

Нокс (Nox)

Гасит свет на конце палочки. Принудительное погашение всех источников огня.

Экзорцизм, изгоняющий привидение, фантом, либо дух из помещения, в котором оно сейчас находится. Заклинание состоит из минимум четырех слов (подлежащее, сказуемое, определение и дополнение), каждое из которых содержит хотя бы один нецензурный корень, а фраза целиком - три разных нецензурных корня. Призрак удалится в указанном направлении даже против желания!

Глава 2. Эфирное

Уровни чар

У чар есть три уровня мощности (см. подробнее главу 4). При произнесении чары уровня выше Симплы необходимо указывать уровень, добавляя его название.

Например: "Ступефай Ультима !" или "Инкарцерио Максима!"

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!"

В бою важно помнить про дистанцию для боевых, ментальных, хулиганских чар, трансфигурации и непростительных проклятий. 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.

ВАЖНО: "Авада Кедавра" работает с ЛЮБОГО расстояния. Даже за 100 метров.

Правило зоны видимости

Чтобы вы могли использовать на противника чару, он должен быть открыт для вашего поля зрения не менее чем на 2/3 его 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.

Строить баррикады или блокировать проходы запрещено. Нельзя также прикрываться предметами или существами, неся их чарой "Мобиликорпус" перед собой. Вас могут прикрыть только неподвижные естественные препятствия или самостоятельно передвигающиеся существа.

Чары (кроме контактных) также не работают через дверные проемы и окна. 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 поражаемы чарами противников.

Маркерные чары

Не всегда бывает ясно, кому адресована использованная в боевой ситуации чара. Например, дерутся несколько противников или противник стоит спиной. В таких случаях необходимо использовать так называемые "маркерные" чары. Чтобы сделать чару "маркерной", необходимо добавить в конце вербального компонента словесный маркер, которые обозначит, в кого вы делаете чару. Главная цель этого – понятно и доступно объяснить, в кого вы делаете чару.

Например, "Инкарцero Максима, Ф.М!" или "Ступефай Ультима, Б.Ф.!"

Использовать можно не только имя, а любой внешний маркер. Например, "Инкарцero Максима, парень в шляпе с котом" или "Ступефай Ультима, школьница в красной кофте" или маркер действия "Инсендио Максима, упырь, жующий школьницу" или "Таранталлегра Максима, убегающий упырь" или маркер положения "Авада Кедавра, ближайший ко мне аврор" или "Ступефай Ультима, 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 запрещено (имена, ники, а также нацпреадлежность, раса, нетолерантные наречения).

Использовать маркер – единственный способ поразить стоящего к вам спиной противника, ведь он вас не видит и не поймёт, что чара обращена к нему. Маркерные чары бесполезно использовать для решения таких задач, как выявление людей с изменённой внешностью, поиск невидимок и т.п. На волшебника Ф.Ф. под обороткой в Л.М. подействует чара "Ступифай, Л.М." и не подействует чара "Инкарцero, Ф.Ф."

Маркерные чары не являются самонаводящимися или проникающими сквозь препятствия. Они просто указывают, в кого их по общим правилам сделал волшебник.

К людям с волшебной маской на лице нельзя применять маркеры "по имени".

ВАЖНО: "Авада Кедавра" всегда должна быть маркерной.

Правило применимости чары

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

- уметь делать 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: чары уровня Симпла кроме ВИПов можно делать из любого положения (сидя, лёжа). Любые другие чары можно делать только стоя.

Правило 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 и не "схлопываться" с противником.

ВАЖНО: "Авада Кедавра" не схлопывается. Если вы увидели зелёную вспышку и даже заглушили вербальный компонент своей чарой – вы всё равно умерли.

Правило трёх заклятий

В последовательности из трёх 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 вы 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.

В случае чар ВИП-класса вы можете сперва поставить одну и ту же чару как щит от парной ей, а затем сразу же контратаковать ею же.

Например: в вас сделали чару "Инсендио Максима!". Вы можете поставить щит "Делювиум Максима!", а потом сразу же атаковать этой же чарой "Делювиум Максима!". В этом случае правило трёх заклятий не будет нарушено.

Последовательность из трёх 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" или "Ступефай, Протего, Энервейт, Ступефай" – во всех этих случаях вы нарушите правило трёх заклятий и потеряете сознание на 15 минут.

ВАЖНО: На "Аваду Кедавра" правило трёх заклятий не распространяется – она не является боевой чарой.

Веерные чары

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

Чтобы использовать веерные чары, необходимо, добавить после вербального компонента слово "веерный". Например, "Инкарцерио Ультима Веерное!" или "Ступефай Максима Веерный!"

Веерными бывают любые боевые чары уровня Симпла, Максима и Ультима, кроме статусных и специальных чар, подробнее знают специалисты.

Если вы использовали веерные чары, то 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.

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.

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 щитом ниже уровнем

Чтобы успешно отбить чару некого уровня, надо поставить соответствующий щит такого же уровня или уровнем выше. Однако, возможно защититься щитом на один уровень ниже чем чара, которой вас атаквали. Так, от чары уровня Максима можно защититься щитом уровня Симпла, а от чары уровня Ультима – щитом уровня Максима. В этом случае сразу после отражения чары вы падаете без сознания на 15 секунд и никак не можете прийти в себя до истечения этого срока.

Например: в вас сделали чару "Ступефай Ультима!". Вы поставили щит "Энервейт Максима!" и потерял сознание на 15 секунд.

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;
- Трансфигурация (боевая) – от 2 до 7 метров (небоевая - см. методичку по трансфе) ;
- Ментальная магия – бывает контактная, бывает от 0 до 2 метров;
- Хулиганские чары – контактные, близкие (0-2 м);
- Непростительные проклятия Круцио и Империио – контактные;
- Авада Кедавра на любом расстоянии при соблюдении правила видимости и слышимости маркера;
- Колдо- и некро- медицинские чары – бывают всех типов;
- Бытовые чары – бывают всех типов.

Глава 3. Астральное

Кодекс школьного Дуэльного Клуба

➤ Школьная дуэль это состязательное соревнование, преследующее цель оттачивания навыков и мастерства владения Чарами, языком и ведения околобоевых ситуаций с условным противником.

➤ Школьная дуэль не несет вреда или унижения вероятному противнику, ибо уважение превыше всего.

➤ Школьная дуэль производится только между членами Клуба и в присутствии членов Клуба только после согласия обоих соревнующихся и обязательного вступления и приветствия. На дуэли используются только дуэльные (белые) палочки, не являющиеся волшебными. Т.о. заклинание в дуэли не может сработать. Для вступления в Клуб достаточно согласия участия в деятельности Клуба и посещения соответствующих мероприятий Клуба.

➤ Проведение мероприятий и ведения деятельности Клуба возможно в любом из не запрещенных, не закрытых, не занятых и подходящих для этого помещений, но Дуэли проводятся на Арене.

➤ В рамках состязательной Дуэли возможно назначение секундантов из числа членов Клуба, или, если таковых не найдется - любой не имеющий более важных дел. Секундантами обсуждаются краткие правила и условия дуэли, а также они помогают отслеживать правильность движений, адекватность восприятия и наносимый "урон", но все должны помнить, что мы здесь не за этим.

➤ Дуэльные соревнования проходят в теплой дружеской атмосфере доверия и взаимопонимания, мы помогаем друг другу становиться лучше и неумоимо идти к совершенствованию духа и тела. Азарт и адреналин - необходимый спонсор таких поединков, но будьте осторожны - любое неуважительное отношение к сопернику, оскорбление, подзуживание, попытка унижения словом-ли, делом будет расценена как неспортивное поведение, что приводит к окончанию соревнования. Арбитром в таких вопросах выступает Маршал Дуэльного Клуба.

Чары опеки

Сильный маг может одарить более слабого чарами опеки – передать ему свою возможность использовать чары более высокого уровня. При этом сам опекун может пользоваться чарами на уровень ниже, а протеже - на один уровень выше. Таким образом, максимный волшебник может передать Максиму, ультимный - Ультиму или Максиму. Чтобы получить повышение уровня конкретной чары до Максимы, протеже должен обладать этой чарой хотя бы на Симпле. Для повышения до Ультимы - Максимой.

Гнетущая опека: ситуация обратная. Когда маг накладывает на свою жертву чары гнетущей опеки, уровень чар жертвы понижается, а уровень чар мага, наложившего

заклинание, повышается на один. То есть, из двух максимных магов получается симпловый и ультимный. Снизить уровень симплового волшебника и получить повышение за его счёт невозможно. Ультимного - возможно.

На уровень сильнее можно пользоваться только теми чарами, которыми получающий усиление владеет на своём уровне. При Опеке ещё и опекун должен владеть ими на своём уровне. При Гнетущей Опеке - не важно, владеет ли конкретными чарами жертва.

Формула Заклятья Опеки – Дачео Патронаре!

Формула Заклятья Гнетущей Опеки – Патронация Малефика!

Инициатива Чар Опеки всегда исходит от более сильного волшебника. Их может наложить обладающий Максимой или Ультимой на симплового волшебника, обладающий Ультимой на максимного или ультимного.

Чары Опеки имеют уровень Симпла. Их нужно специально учить.

Чарами Опеки могут быть связаны только люди, находящиеся в психологической зависимости друг от друга:

- Кровные родственники;
- Побратимы (и очень близкие друзья);
- Супруги;
- Любовники;
- Учитель и Ученик, Опекун-Подопечный (индивидуальный случай).

При Опеке веерность не передается – это личное умение мага. Также нельзя передать: Патронус, Непростительные чары, Ментальные Чары, уровни трансфигурации (альфа/бета/гамма). На одном человеке может лежать не более одной опеки одного вида (два человека не могут наложить на третьего гнетущую или простую опеку (не бывает двух опекунов), но один может одарить его опекой, а другой – гнетущей опекой. Это создает интересные и опасные положения, заставляя колоду причудливо тасоваться.

Например, застигнутый УПСами на опушке Запретного Леса колдун СС наложил Опеку на любимого ученика ДМ, который рядом собирал цветочки, а УПС ЛМ – отец ДМ – тут же наложил на ДМ Гнетущую Опеку. В результате сила СС ушла к ЛМ через связующее звено, от чего УСПы усилились, а любители гулять по опушке леса ослабели. Если ЛМ и СС – бывшие хорошие друзья, то СС – если он не одурел от преподавания – должен сразу наградить Гнетущей опекой ЛМ, и лишь потом определять, делиться ли с сыном ЛМ (мы не советуем).

Наложение Чар Опеки. Для подтверждения наложения Чар Опеки в опекаемого (чьё имя следует также произнести) направляется вспышка (фотовспышка или яркий фонарь). Необходимо все время, пока на реципиенте находится Опека, светить на него фонарем, находясь на расстоянии не более 7 метров. Для наложения Гнетущей Опеки достаточно посветить один раз. Однако если опекающий и опекаемый удаляются друг от друга более, чем на 7 метров – опека прекращается.

Младший волшебник, получив заклинания более высокого уровня, чем у него были, имеет право исполнять их с жестом заклинания более низкого уровня, если сам факт такого упрощения не создаст ни для кого проблем. Если создаст (допустим, возможность делать боевые заклинания уровня Ультима с жестом Максимы – это очень большой перевес в бою) – будьте любезны, учите правильный жест!

Пример 1. Ученица хочет вырастить большое-большое дерево, для этого она сажает семечко и хочет применить на него Флоридус Ультима. Ее преподаватель дает ей патронаж, передавая возможность применять Флоридус Ультима (если у самого преподавателя он есть). Только жеста Флоридуса Ультима ученица выполнить не может, поэтому выполняет жест Флоридус Максима, а говорит "Флоридус Ультима" – ничего плохого от этого не случится.

Пример 2. Преподаватель гуляет со своим студентом ночью по Запретному Лесу и беседует о Древе Сефирот. Из-за угла на них выбегает оборотень, и преподаватель очень некстати вспоминает, что он как раз сегодня потерял свою волшебную палочку, и теперь ходит с палочкой, одолженной ему только что кем-то из своих студенток. А стало быть, применять он с нее может только Симплу, так что его планы применить Инсендио Ультима на оборотня накрываются медным тазом. Однако преподаватель дает патронаж своему студенту с тем, чтобы тот сделал Инсендио Ультима. Вот в этой ситуации студент уже не может сделать ультимную чару с жестом Максимы, поскольку здесь вопрос стратегический – успеет ли он сделать правильный жест, пока оборотень добежит до них?

Глава 4. Ментальное

С мерлиновой эпохи, когда магический потенциал волшебника выражался величиной его посоха и силой голоса, многое изменилось. Магия стала более тонким инструментом взаимодействия, тщательно проникающим в социальную жизнь и намного более безопасным для окружающих. Посохи сменились на палочки, песни силы – на магические заклинания, а список самых часто используемых боевых ритуалов превратился в отточенную практику чар. Современные чары, какими мы их знаем, это сжатые укомплектованные ритуалы, способные выполняться согласно воле волшебника, при соблюдении им всех условий и компонентов этого ритуала. Старые чары были более длительными ритуалами, песнями силы, вызывающими к силам природы, проклятиями, потрясающими нижние миры, и благословениями, освещающими вышние сферы.

Для справки: в аккадо-шумерской (арамейской, из других источников) магии Авада Кедавра – это всего лишь заключительные слова длинного и древнего ритуала энвольтирования на смерть, включающего в себя долгие перечисления качеств проклинаемого, в ритуальном кругу особенных свойств и ингредиентов. И означает оно всего лишь “я убиваю словом”.

Эти изменения повлекли за собой более разумный расход магического потенциала мага и позволили сохранить многие жизни и рельефы местностей, т.к. древние маги любили безудержно тратить и то, и другое, вкладывая часто неуместные усилия для победы в поединках и войнах. В современной же системе чар волшебник вкладывает лишь незатратные для него и восполняемые витальностью энергетические ресурсы. Возможно и перенапряжение этих ресурсов, когда маг пытается казаться сильнее, чем есть на самом деле, расходуя энергию превосходящего его возможности уровня – это чревато потерей сознания, истощением организма и плохим самочувствием в лучшем случае.

Уровни магического мастерства: отрочество знания, зрелость применения, мудрость познания. Жизненные вехи, сложившиеся испокон веков: мальчик, муж и старец. Принадлежность их к уровню чар – не более чем сложившийся распорядок и обычай, с известными исключениями, но именно в этой системе есть устоявшаяся традиционная и рекомендованная колдомедиками предопределенность.

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

- До 17 лет. Могут изучить и использовать любые чары уровня Симпла.
- От 17 до 33 лет. Могут изучить и использовать любые чары уровня Симпла и Максима.
- От 33 до 72 лет. Могут изучить и использовать любые чары уровня Симпла и Максима, а также изучить ограниченное количество чар уровня Ультима (как правило, 3) и использовать их. Обладают умением делать Веерную Максиму (про веерные чары см. главу 2).

- 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 изучить одну чару уровнем выше им доступного. Все такие случаи отдельно визируются в ОТ.

В случае применения чары, не соответствующей возможностям волшебника, применивший её, немедленно теряет сознание на 1,5 часа и никак не может прийти в себя до истечения этого срока. Возможны и другие негативные последствия вплоть до полной потери магических способностей.

Не менее важны и ментальные чары. Ниже представлены краткие описания чар легиллименции, окклюменции, а также обливейта.

Легиллименция

Вторжение в разум.

Два направления:

1. Просмотр. Просмотр картинки-истории (то, что произошло, в деталях и подробностях).

Исключительно наводящие вопросы, вокруг да около, касающиеся интересующего легиллименты предмета. По уровням здесь зависимость конкретности вопросов и желания правдивого на них ответа, все-таки это не веритасерум.

2. Внедрение. Влияние на мнение, убеждение в чём-либо.

Симпла: Только просмотр.

Максима: Просмотр и Внедрение мысли, не противоречащей общим убеждениям. Нельзя изменить мнение о чём-либо, можно играть с оттенками отношения (не неприятен, а ненавистен и так далее).

Ультима: Полное изменение мнения о чём-либо, также работает “подмена” воспоминаний. Изменение базового и легко проверяемого (например, ты не мальчик, ты девочка), приводит к психическим расстройствам.

Окклюменция

Защита от вторжения.

Два направления:

1. Не рассказывать историю (молчать или показывать другую картинку).
2. Противостояние внушаемому убеждению (на Ультиме возможность развернуть Легиллименцию Максима против кастующего и начать свою Легиллименцию Максима, от которой начавший применение Легиллименции уже не может поставить щит).

Симпла: молчать в ответ на вопрос “расскажи историю”. Защищает от Легиллименции Симпла и Максима. От внедрения убеждений Легиллименции Максима и Ультима не защищает.

Максима: вместо запрашиваемой истории показывать другую. Защита от убеждений, внедряемых Легиллименцией Максима.

Ультима: ко всему прочему возможность развернуть Легиллименцию Максима и защита от Легиллименции Ультима (просто не сработает).

Обливейт

Проклятие забвения.

1. Контактное.
2. Нет щита.
3. Специальные правила по обучению.
4. Специальный жест – ориентируйтесь на касание палочкой и вербальный компонент.
5. Не действует правило трёх заклятий.
6. Не применяется в бою.
7. Считается наложенным после прикосновения.

NB: Стирает вашу память, вы не помните ничего, что происходило в этот период. Воспоминания можно обнаружить Легиллименцией, если позволяют условия наложения Обливейта. Если Веритасерум, Империи или иной способ воздействия на вашу волю обращается к стертому воспоминанию, то вы честно говорите, что не знаете и не помните этих фактов.

Обливейт (уровень Симпла)

Стирает участок памяти длиной не более 15 минут, относящийся к последнему часу. 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.

Обливейт Максима

Возможны два способа применения данного заклинания.

Первый - стирает участок памяти длиной не более 30 минут, относящийся к любому периоду времени. Воспоминания в таком случае могут быть восстановлены различными способами. Второй - стирает участок памяти длиной не более 30 минут, относящийся к последнему часу. Воспоминания не могут быть восстановлены НИКАКИМ путём. После применения на вас данного заклинания в течении 3 минут вы находитесь в прострации - не можете ходить, колдовать, разговаривать, ничего не воспринимаете и не запоминаете.

Обливейт Ультима

Стирает участок памяти длиной не более 24 часов, относящийся к любому периоду времени. Воспоминания не могут быть восстановлены НИКАКИМ путём. После

применения на вас данного заклинания в течении 5 минут вы находитесь в прострации - не можете ходить, колдовать, разговаривать, ничего не воспринимаете и не запоминаете.

Глава 5. Каузальное

(невыразимая глава)

Каждое действие, каждый поступок имеет свои последствия.

Прочти эту главу, чтобы знать, как поступить правильно в поединке.

Правила каста

Чарами на нашей игре называют магические действия, совершаемые с помощью различных движений волшебной палочкой и телом и произнесения вербального (словесного) компонента на упрощённой латыни. Что совершить чару, надо уметь её делать (научиться и получить у мастеров игры отметку об этом в аусвайс, когда он будет, а мы не теряем надежды), совершить необходимые движения палочкой и телом и произнести её вербальный компонент. При невыполнении хотя бы одного из трёх условий чара не сработает.

Формулы и движения стандартизированы, если ваш вариант вам не утвердили мастера – он не действителен и не работает. По умолчанию особенные варианты исполнения допустимы у Ультим. Для остальных заклинаний – только стандартные. Имитация наложения чары путём "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 боёвки на чарах – в большинстве своём бесконтактная и не маркирующая попадания – при участии 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.
- Не пытайтесь слишком строго отслеживать, верно ли ваш противник делает чары – ориентируйтесь на его вербальные компоненты, а следите – за собой.

• Если в какой-то момент боя вы не понимаете, что с вами происходит – отбили ли вы все чары, нет, и так далее – то потеряйте сознание и упадите на пол. После окончания боя поинтересуйтесь аккуратно у ваших противников, что же на вас подействовало, и далее отыгрывайте эффект этих чар. 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 – Симпла, Максима или Ультима, причём вывести вас из этого состояние раньше времени невозможно.

• Ни в коем случае не начинайте "рулиться" во время боя или после него. Во время большинства боевых столкновений будут присутствовать мастера, которые и будут все отслеживать и принимать решения в спорных ситуациях.

- Если какие-то игровые действия кого-то из игроков показались вам нарушающими правила – лучше всего сообщите об этом мастерам.

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

Внутри игрового мира существуют различные теории о характере чар и нет единого мнения, что является чарами, а что нет. К примеру, неизвестно, являются ли чарами непростительные проклятия. Важно понимать, что данный текст – правила ролевой игры, и потому для вашего удобства мы будем называть чарами все магические действия, совершаемые с помощью волшебной палочки и произнесения вербального компонента. Ваша игровая классификация чар к предмету данного обсуждения не относится.

Про защиту от чар

Рассмотрим ситуацию, что происходит, когда вас атакуют 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 сделали 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 не отбитые чары.

- Если вместо щита вы в течение этой секунды сделали какое-то действие, то 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, нет, и так далее – то потеряйте сознание и упадите на пол. После окончания боя поинтересуйтесь аккуратно у ваших противников, что же на вас подействовало, и далее отыгрывайте эффект этих чар. 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 – Симпла, Максима или Ультима, причём вывести вас из этого состояния раньше времени невозможно.

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

Действие Авады

Так как правила по ней сильно отличаются от прочих чар, рассмотрим их отдельно.

Эффект от Авады Кедавы – мгновенная смерть без видимых физических повреждений. Так же открывает любые Коллопортусы.

- Для её использования достаточно уровня Симпла.
- Она работает на любой дистанции.

- Она всегда с маркером.
- Она не схлопывается.
- На неё не действует правило трёх заклятий.
- От нее нельзя защититься.

Тем не менее:

- Правила зоны видимости на нее работают.
- Она не бывает веерной.

Помимо вербального компонента и специального жеста палочкой, для ее использования необходима вспышка зеленого цвета. Вы умираете в тот момент, когда видите зеленую вспышку.

Впрочем, если волшебник, использовавший "Аваду" не завершил действие (по своей ли воле, или ему что-то помешало), то "Авада" не срабатывает.

Глава 6. Буддхиальное

Невозможно говорить о единой и универсальной ценности чар как таковых. Это достаточно большая часть жизни каждого волшебника. Большая и изменчивая.

В этой главе стоило бы обсудить новые чары, которые, безусловно, ещё появятся. Но этого пока не произошло, ведь так?

Сам факт попыток введения новых чар в систему может говорить о некоей односторонности или ущербности тысячелетней системы. Но это далеко не так, и каждое волшебное действие проходит множество фильтров адекватности, разумности и волшебности, прежде чем быть утвержденным и введенным как правило. Поэтому важно подумать: стоит ли ваша задумка таких мучений, действительно ли так она уникальна и восхитительна? Если у вас возникли хоть малейшие сомнения – не продолжайте, подумайте еще.

И если вы стали свидетелем зарождения новых чар – не премините обсудить это с Мастером Чар. Возможно, он сможет помочь вам понять то, что вы увидели. Или, кто знает, даже обучить чему-то новому.

[----- Место зарезервировано под новые чары -----]

Глава 7. Атманическое

С течением времени магический мир развивается. Волшебники изучают природу магии, открывают новые способы взаимодействия с ней, совершенствуют уже существующие. На данный момент, конечно, придумать что-то новое крайне сложно – мы знаем о магии и её формах достаточно много. Хоть и реже, чем в былые времена, и всё также появляются новые заклинания, зелья, трансфигурационные формулы.

Но есть и другая сторона этого процесса: сама магия подобно любому живому организму развивается и меняется. Порой достаточно сильно. Отследить достоверно этот процесс во всех его проявлениях непросто, так как он долг и по природе своей реактивен. История знает события, в результате которых проявлялись воздействия на суть магии, что неизбежно приводило к изменениям. Данное методическое пособие содержит информацию, актуальную на момент его выпуска.

Приложение А. Разомни мозги

Предлагаем вам несколько вопросов на размышления. Обсуждать можно в любом кругу, с мастером чар, аспирантами, преподавателями и студентами.

1. Почему бытовые чары уровня максима (например, Реперто) не надо учить, она сама приходит в 17 лет, в отличие от Максимных боевых чар?

2. Почему Конъюнктивитус Ультима так принципиально отличается от себя более низких уровней, если для остальных боевых чар действие Ультимы, как правило, просто "гораздо сильнее, чем Максима". Откуда это уникальное свойство с внутренним миром и глазами вовнутрь?

3. Почему Аххелитус Ультима, который может убить, считается серой чарой, а Инсендио/Делювиум Ультима – нет?

4. Почему у всех чар название на пиджин-латыни, а Авада Кедавра – на древнеарамейском?

Приложение Б. Про волшебные палочки

Сотворение чар невозможно без волшебной палочки. Волшебная палочка является огромной ценностью для каждого волшебника. У каждого волшебника есть только одна волшебная палочка (вторая палочка для ультимы обычно дуэльная, то есть не волшебная, либо другой предмет, ритуально используемый в этих целях).

В случае, если волшебник каким-то образом лишился палочки, то ему хорошо бы найти ее поскорее. Однако, если все тщетно, то нужно обзаводиться новой палочкой. Некоторые персонажи умеют делать новые волшебные палочки по известным им правилам. Вам стоит поискать таких персонажей и договориться с ними о новой палочке.

Сделанная вам на заказ палочка сразу же будет работать полноценно. В случае, если вы найдёте / украдёте / достанете как-то ещё палочку, то в течение некоторого времени (по 24 часа на каждый уровень чар) у вас она будет способна лишь на чары уровнем меньше, чем наивысший вам доступный, но не меньше уровня Симпла.

Так, если вы волшебник 17-ти лет, то подобранная в коридоре школы палочка первые 24 часа сможет делать лишь Чары уровня Симпла, а если вы – волшебник старше 33 лет, то первые сутки вам будет доступен только уровень Симпла, ещё сутки – только Симпла и Максима.

У вас может быть только одна основная (Максимная) палочка. Любые другие палочки для вас будут действовать лишь на уровне Симпла.

Если вы выигрываете честную и не подставную дуэль (или сражение) на чарах, то палочка побежденного вами волшебника в ваших руках может немедленно стать полноценной.

Палочки белого цвета считаются тренировочными (дуэльными), и не делают настоящих чар. Они нужны для отработки чар и в бою их нельзя использовать. Так же, взяв палочку за древко (обратным концом) вы так же не будете делать ей чары и можете использовать этот трюк для отработки движений.

Люди с сильной симпатической связью (визируется у мастеров) могут пользоваться палочками друг друга как своими максимными. Все такие случаи необходимо визировать у мастеров.