**Общая информация**

**На игре есть только те Чары, которые есть на сайте!**

**Сила чар**

* Есть три уровня чар по силе: Симпла, Максима, Ультима

**Сила волшебников**

* 5 курс (15-16 лет) – симпла и 3 випа на выбор (включая щиты) (если вы считаете что знаете больше – пишите мастерам)
* 6 курс (16-17 лет) – вся симпла с випами и максима (без випов) (если вы считаете что знаете больше – пишите мастерам)
* 7 курс (17-18 лет) – вся симпла, максима (без випов) и 3 випа максима на выбор (включая щиты) (если вы считаете что знаете больше – пишите мастерам)
* Выпускники школы младше 33-х лет. Владеют всем уровнем Максимы, могут использовать его без вреда для собственного здоровья.
* Старше 33-х лет, но младше 72-х лет. Владеют всем уровнем Максимы (полностью его освоили и довели до идеала – веерности), могут знать до трех (постоянно тренирующиеся – до четырех) заклинаний уровня Ультима, не считая Ментальной Магии, если они специально их изучали.
* Старше 72-х лет. В зависимости от своего возраста и потраченных сил владеют уровнем Ультима (некоторые – всеми заклинаниями этого уровня). Они довели свое владение чарами до идеала, и теперь у них веерная Ультима.

**Обучение**

* **Доступно только ученику и только у преподавателя по Чарам. Исключения Хулиганка – ей могут обучать все.**

**Особенности**

* Заклятье вылетает сектором, ширина которого 90 градусов. Заклятье достигло цели, даже если в процессе вы отскочили в сторону.
* Если вы оказались за плечом колдующего или четко сбоку от него, то чара в вас не прилетает.
* Если вы разорвали дистанцию, на которой действует чара – она не прошла!
* Если ваш противник скрыт материальными преградами так, что вам видно не более четверти его тела – заклинание в него не пройдет.
* Использовать (в качестве щита) для защиты можно только то, что обладает разумом иначе заклинание поразит вас.
* Окна и открытых дверей. Колдовать можно только войдя в дверь. Через окна и другие преграды этого делать нельзя.

**Веерность**

* Веерными бывают только боевые чары (и те не все – смотрите таблицу) – требуется веер. Максимально поражение до 5 человек. В конце добавляется маркер «Веерная» и делается жест раскрытие веера.
* Если число стоящих перед вами противников более 5, при произношении проклятья ОБЯЗАТЕЛЬНО как то обозначить тех на кого вы колдуете. Пример: "первые пятеро с право от меня". Иначе чара не прошла.

**Правило очередности**

* Атаковать противника можно только сольными выстрелами. Если двое или больше нападающих одновременно произносят заклятья одного уровня – их чары нейтрализуют друг друга.
* Заклинания считаются схлопнувшимися, если противники выкрикнули их настолько одновременно, что не поняли друг друга. Аваду схлопнуть заклинанием нельзя.

**Право первой ночи**

* Если в вас по очереди прилетело сразу два заклятья, и вы не сориентировались в защите, то действует первое из услышанных. Споры на эту тему неприемлемы.

**Правило трех заклятий**

Любое боевое заклинание (вкладка боевые чары и аврорские чары) не может быть применено два раза подряд. Между использованием двух одинаковых боевых заклинаний должно быть использовано не менее двух других боевых заклинаний (вкладка боевые чары и аврорские чары). Иначе, автоступефай 15 минут (Фините инкантатем не снимается). Люмус, Нокс и прочие не боевые, хулиганские, ментальные и непростительные заклинания не считаются боевыми и не сбрасывают применение боевого заклинание.

Это правило не относится к:

* Не боевым чарам, хулиганке, непростительным проклятиям, ментальным заклинаниям
* Всем щитам, в том числе заклинаниям вип-класса, используемым как щиты

**Именной прицельный выстрел**

* Если напротив вас на боевом расстоянии кучей стоят четыре волшебника, и вы хотите поразить только одного из них– то вместе с проклятьем вы должны назвать его имя. Иначе ваше заклинание либо прилетит в ближайшего к вам, либо не прилетит вообще ни в кого, если несколько человек стоят от вас на равной дистанции.
* Если вы не знаете имени волшебника, то можно его просто хоть как-то обозначить. Главное емко – что бы этот самый обозначенный понял.
* Выяснить личность человека посредством применения чар невозможно. Если перед вами ученик Z, и вы думаете что это ученик X под обороткой, и говорите "Ступефай X", на него это не срабатывает, даже если это и правда ученик X.

**Правило нескольких щитов**

* Количество щитов, которые по очереди ставит защищающийся не ограничено. Каждый щит защищает от одного заклятья, чародей защищается, пока не собьется.
* Контратака разрешена. Поставили щит – нападайте.
* Вместо щита можно использовать контрзаклинание. Пример, если ваш противник колдует Ультиму, можно успеть кинуть в него заклинание уровня Симпла и ему придется прекратить каст и защищаться.

**Защита**

1. **Защита себя:**

* Если к вам применили заклинание, у вас есть секунда, чтобы попробовать его отбить подходящим защитным заклинанием, если вы его знаете. В противном случае заклятье прилетело и начало действовать.

1. **Защита другого:**

* Волшебник может успешно защитить другого волшебника с помощью Протего (например, при Прицельной именной чаре). Протего, произнесенное на товарища, защитит его от одного атакующего заклинания своего класса.
* Другой способ защитить друга – прикрыть его собой (или отпихнуть в сторону и встать на его место). Желательно при этом успеть прикрыть щитом себя.

1. **Успешная защита:**

* Заклинание своевременно отбито наложенным щитом аналогичного уровня или выше уровня (но зачем?).
* Вас защитил товарищ.

1. **Мало успешная защита:**

* При защите щитом более низкого уровня сила заклинания уменьшается соответственно:
* от Ультимы вы защитились Максимой – на вас действует Симпла
* от Ультимы – Симплой – на вас действует Максима
* от Максимы – Симплой – на вас действует Симпла

1. **Неуспешная защита – все остальное:**

* В этом случае заклинание, брошенное на вас, начало действовать. Если вы не знает, что в вас прилетело и что именно теперь делать - ОГЛУШЕНИЕ 15 минут.

**Боевое расстояние**

* Боевые и аврорские чары накладываются бесконтактно с расстояния от 2 до 7 метров
* Для наложения щита расстояние между противниками значения не имеет
* Хулиганские чары контактные или накладываются бесконтактно с расстояния 0-2 метров
* Авада кедавра не имеет ограничение по расстоянию.

**Вторая палочка**

* На игре игрокам запрещено колдовать с двух рук. В мире это не будет работать. Использовать вторую палочку можно только при исполнении Ультимы, когда там нужна вторая палочка.

**Запасные палочки**

* Может быть, только одна ЛИЧНАЯ палочка – все остальные ЗАПАСНЫЕ!
* Если ваша ЛИЧНАЯ палочка сломалась, потерялась, была похищена или еще как-нибудь покинула вас, вы можете начать использовать ЗАПАСНУЮ, но колдовать максиму и ультиму на ней вы сможете только спустя 3 месяца.
* Если вы выиграли палочку в честном, настоящем, неподставном бою, на Чарах (а не хулиганке и т.п.) то вы можете забрать себе эту палочку и на ней вы сразу сможете колдовать свой максимальный уровень.
* В таком случае она становится ВАШЕЙ ЛИЧНОЙ палочкой. А личная палочка переходит в статус ЗАПАСНОЙ.
* Люди с сильной симпатической связью и близкие родственники могут пользоваться палочками друг друга.
* Отличительная особенность личной палочки – при трансфигурации мага она превращается вместе с ним.

**Боевые чары. Протего**

**Веерными могут быть только часть "Боевых чар". Смотреть в колонке "Веерность".  Для веерных чар ОБЯЗАТЕЛЬНО нужен Веер! Остальные чары веерными быть не могут!**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Чара** | **Уровень** | **Щит** | **Эффект кратко / Резюме** | **Развернуто** | **Веер- ность** | **Диста- нция** | **Время действия** |
| Импе- димента | Симпла | Протего | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – Шаг с прихрамыванием. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – Симпла. Длительность эффекта – 15 минут. | 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 уровняМаксимы и Ультимы 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 на уровне Симпла, ходить, сильно прихрамывая на левую ногу, разговаривать, кричать и прочее. Заклинание будет длиться в течение 15 минут. | да | 2-7 | 15 минут. |
| Максима | Протего Максима | Сознание: Да. Положение – сидячее, горизонтальное. Возможность перемещаться – ползком. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – Симпла. Длительность эффекта – 30 минут. | У вас подкашиваются обе ноги, вы не можете стоять и немедленно опускаетесь на землю в полу лежачее положение. Из такого положения вы можете творитьлинания 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. Заклинание длится в течение 30 минут. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Ультима | Протего Ультима | Сознание: Да. Положение – строго горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 60 минут. | 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. Длительность заклинания 60 минут. | да | 2-7 | 60 минут. |
| Тарант Аллегра | Симпла | Протего | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – небыстрое пританцовывание. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – Симпла. Длительность эффекта – 15 минут. | Ваши ноги сами по себе начинают отплясывать некий несущественный ритм. Это сильно мешает колдовать, изрядно мешает ходить, не позволяет бегать, но можно перемещаться в ритме любого современного танца. Вы можете продолжить бой, но ваши ноги обязаны пританцовывать, так что сложные движения Максимы и Ультимы вам не доступны, хотя при некотором старании можно успешно колдовать заклинания уровня Симплы. Заклинание будет длиться в течение 15 минут. | да | 2-7 | 15 минут. |
| Максима | Протего Максима | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – быстрый танец. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | 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 поближе к нему подтанцевать в Джиге и засадить ему ногой в порыве танца. Заклинание длится в течение 30 минут. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Ультима | Протего Ультима | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – Хаотические очень быстрые танцевальные движения. Возможность речевого общения – затрудненная, короткими фразами, похожими на выкрики. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | Все ваше тело погружается в неудержимый танец. Это даже не конкретный набор танцевальных движений, а очень большое количество самых разных танцев смешанных в один. Движения происходят на высокой скорости, хаотично. Целенаправленно покинуть поле боя или провести какой-то маневр невозможно. Продолжать бой совершенно нереально. Общение затрудняется танцевальными криками и затрудненным дыханием от очень тяжелой работы. Заклинание длится в течение 30 минут. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Силенцио | Симпла | Протего | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – полная. Возможность речевого общения – шепот или хрип. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 15 минут. | Ваше горло по непонятным вам причинам охватывает резкое ощущение севшего голоса. Вы можете хрипеть связные слова. Вы не чувствуете боли в горле. Но даже для заклинаний уровня Симплы нужно четкое произношение слов, а этого вы как раз не можете. Так что продолжать бой вы не можете совсем. За то в остальном ваши движения не ограничены ничем. Можно брать предметы, бегать, можно использовать письменную речь или изъясняться знаками. Впрочем, пока вы хрипите, это можнт и не понадобиться. Заклинание будет длиться в течение 15 минут. | да | 2-7 | 15 минут. |
| Максима | Протего Максима | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – полная. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | У вас полностью замирают голосовые связки. Вы не можете произнести ни звука. Вы совершенно не способны продолжать бой. За то в остальном ваши движения не ограничены ничем. Можно брать предметы, бегать, использовать письменную речь или изъясняться знаками. Заклинание будет длиться в течение 30 минут. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Ультима | Протего Ультима | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – Направленная от людей и источников шума. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 60 минут. | У вас полностью замирают голосовые связки. Вы не можете произнести ни звука. Вы совершенно не способны продолжать бой. Вы не способны к письменной речи, вы не можете изъясняться знаками. Вы стараетесь не шуметь. Громкие звуки вас раздражают и оставляют болезненное ощущение. Вы ведете себя с окружающими странно, стараясь не попадаться никому на глаза и ото всех убежать. Заклинание будет длиться в течение 60 минут. | да | 2-7 | 60 минут. |
| Протего | Симпла  Максима  Ультима |  |  | Щит Протего, формирует полупрозрачный рыцарский Щит фронтально перед вами. На уровне Ультимы этот Щит обретает способность укрыть вас от физической атаки когтями, клинковым оружием, формируя заграждение всего на одну секунду. Но порой секунды бывает достаточно, что бы спастись. Так же хочется заметить что Щит Протего – единственный которым вы можете если что защитить не себя, а своего друга, если на него кто-то напал. | нет |  |  |

**Боевые чары. Дифендо**

**Веерными могут быть только часть "Боевых чар". Смотреть в колонке "Веерность".  Для веерных чар ОБЯЗАТЕЛЬНО нужен Веер! Остальные чары веерными быть не могут!**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Чара** | **Уровень** | **Щит** | **Эффект кратко / Резюме** | **Развернуто** | **Веер- ность** | **Диста- нция** | **Время действия** |
| Рикту- семпра | Симпла | Дифендо | Сознание: Смешанное. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Конвульсивные подергивания. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможны бессвязные выкрики. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 15 секунд. | Вы ощущаете электрический разряд, который встряхивает все ваше тело, конвульсивно встряхивает все мышцы по нескольку раз, волосы встают дыбом. Вы в течение 15 секунд находитесь в состоянии электрического шока. Вы не способны на осмысленное движение и речь. Ваше сознание находится в шоковом состоянии. Заклинанием Риктусемпра также можно поразить неодушевленные предметы, в качестве разряда тока средней силы. Например, сбить с кого-нибудь шляпу именным выстрелом по шляпе, или сжечь магловскую электронику. | да | 2-7 | 15 секунд |
| Максима | Дифендо Максима | Сознание: Смешанное, затем восстанавливается. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Конвульсивные подергивания. Возможность речевого общения – отсутствует полностью. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 5 минут. | Словесное описание действия заклинания: В вас попадает молния, выпушенная из волшебной палочки противника. Вас швыряет на землю. Все ваше тело поражено сильным электрическим током. Одежда на вас местами обуглилась. Могут оплавиться пластмассовые изделия, а металлические накалиться. Первую минуту вас сотрясают конвульсии, и ваше сознание находится в сильном Замешательстве. Затем это проходит, но электрическая перегрузка приводит к тому, что мышцы не могут двигаться еще некоторое время. Это же относится и к мышцам языка. Вы лежите пластом еще в течение четырех минут, постепенно приходя в сознание. Длительность эффекта заклинания – 5 минут. В течение первой минуты ваше сознание замутнено, затем оно проясняется.  Заклинанием Риктусемпра Максима можно разбивать стекла или сшибать некоторые предметы. | да | 2-7 | 5 минут |
| Ультима | Дифендо Ультима | Сознание: отсутствует. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – отсутствует полностью. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | Вас поражает молния чрезвычайной силы. Вас швыряет на землю, пропахивает несколько метров. Одежда на Вас загорается. Ногти и волосы оплавляются. Ваше сознание от болевого и электрического шока отключается и возвращается только через 30 минут. Возможны телесные повреждения, которые можно снять исключительно в больнице Св. Мунго. Например, сломанные при падении конечности, разрушенные молнией мышцы, пораженные участки мозга. Соответственно этому возможны нарушения речи, мимики, зрения. Возможны средней степени увечья. Факт наличия увечья обязан сообщить противник, наложивший заклинание. Но выбор увечья остается за вами. Длительность заклинания 30 минут. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Инкарцеро | Симпла | Дифендо | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – Прыжками. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 15 минут. | 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. Но можно двинуть коленом подошедшему противнику. Можно перемешать как угодно связанные руки, можно брать что угодно в кисти, можно крутиться на месте и перемещаться прыжками, можно ползти. Нельзя разъединять запястья и лодыжки. Заклинание будет длиться в течение 15 минут.  После этого веревка исчезнет. Этой веревкой можно привязывать вещи небольшого размера и делать маленькие веревочные конструкции – маленькая сеть, авоська, растяжка. | да | 2-7 | 15 минут. |
| Максима | Дифендо Максима | Сознание: Да. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – Прыжками с прижатыми руками к телу. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | 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. Заклинание будет длиться в течение 30 минут. После этого веревка исчезнет. Этой веревкой можно привязывать вещи среднего размера и делать веревочные конструкции – сеть, снасти, растяжки, обмотки. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Ультима | Дифендо Ультима | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 60 минут. | Из волшебной палочки противника вылетает хитрое сплетение веревок и опутывает вас по рукам и ногам, а так же формирует сложную схему веревок, фиксирующую вас к земле в вертикальном состоянии, и вы не можете сделать ни шага. Пошевелить рукой или ногой тоже невозможно. Руки фиксированы к телу, ноги фиксированы друг к другу и к земле. Тело не может гнуться за счет сложной системы узлов опутавших вас. Заклинание будет длиться в течение 60 минут. После этого веревка исчезнет.Этой веревкой можно привязывать вещи любого размера и делать веревочные конструкции – подвесные мосты, обхваты для дирижабля, сети для животных. | да | 2-7 | 60 минут. |
| Менто Менорес | Симпла | Дифендо | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – полная. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – только в спину противника. Длительность эффекта – 15 минут. | На вас нападает смертный ужас и вы не можете видеть своего противника. Каждый раз как он попадает в ваше поле зрения, вы испытываете острый страх и желание убежать как можно дальше. Вы разворачиваетесь и отбегаете на несколько метров. Эффект держится в течении 15 минут. В это время вы не можете колдовать в лицо вашему противнику, но в тот момент, когда он не смотрит на вас, ощущение пропадает и вы вполне в состоянии колдовать в него все что угодно. | да | 2-7 | 15 минут. |
| Максима | Дифендо Максима | Сознание: Да. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – полная. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | На вас нападает сильный страх самого образа вашего противника. Вы не можете видеть даже его силуэт или тень. Вы не можете в него ничего колдовать. Вы должны отбежать от вашего противника на десяток метров и только когда ощущение проходит. Но вы по прежнему не можете приблизиться к противнику в течение 30 минут.  Его образ по прежнему вам ужасен. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Ультима | Дифендо Ультима | Сознание: Помутненное с последующим прояснением. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – полная. Возможность речевого общения – помутненная с последующим прояснением. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 60 минут. Возможны психические увечья. | 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. Если шанса на побег нету, вы впадаете в шок от ужаса. Возможны психические расстройства, о которых вам сообщит противник. Характер психоза вы выберете сами. Длительность действия эффекта ужаса, внушаемого вам вашим противником – 60 мин. Время действия на вас эффекта безумия составляет 15 минут. | да | 2-7 | 60 минут. |
| Петри- фикус Тоталус | Максима | Дифендо Максима | Сознание: Да. Положение – вертикальное или горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | Это специфическое заклинание со сложным действием. Сначала ваше тело принимает характерную позу – руки прижаты к телу, ноги вместе, туловище вытянуто в струнку, губы крепко сжаты. И в таком виде вы замираете. Из-за того, что ваше тело теряет способность двигаться вообще, выдрать что-либо из ваших рук не представляется возможным. Вы полностью застываете, так что ни разговаривать, ни колдовать, ни ходить вы не можете, но сохраняете полное сознание. По вашему желанию вы можете стоять неподвижно, либо упасть, но при этом сохранять «классическую» для Петрификуса позу. Заклинание будет длиться в течение 30 минут. | нет | 2-7 | 30 минут. |
| Дифендо | Симпла Максима  Ультима |  |  | Щит Дефендо формирует вокруг волшебника круговую защиту. Щит спасает только от заклинаний класса Дефендо, но так как он имеет круговую природу, что бы закрыться им от противника, не обязательно стоять к нему лицом. Даже если недруг выстрелил проклятьем вам в спину, достаточно успеть скастовать Щит Дефендо, не оборачиваясь, что бы защитить себя. | нет |  |  |

**Боевые чары. Энервейт**

**Веерными могут быть только часть "Боевых чар". Смотреть в колонке "Веерность".  Для веерных чар ОБЯЗАТЕЛЬНО нужен Веер! Остальные чары веерными быть не могут!**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Чара** | **Уровень** | **Щит** | **Эффект кратко / Резюме** | **Развернуто** | **Веер- ность** | **Диста- нция** | **Время действия** |
| Ступефай | Симпла | Энервейт | Сознание: Помутненное. Положение – вертикальное затем сидячее. Возможность перемещаться – несколько бессвязных шагов. Возможность речевого общения – бессвязная речь. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 15 минут. | Вы получаете сильный оглушающий удар в область макушки. Ваше сознание замутнено, вы плохо двигаетесь, не способны продолжать бой или связно разговаривать, шатаетесь. Затем, можно принять сидячее положение для того, что бы придти в себя. Макушка сильно болит, по этому будет правильно, если вы будете за нее держаться. Заклинание будет длиться в течение 15 минут. | да | 2-7 | 15 минут. |
| Максима | Энервейт Максима | Сознание: отсутствует. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | 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. Заклинание будет длиться в течение 30 минут. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Ультима | Энервейт Ультима | Сознание: отсутствует. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 60 минут. Возможны тяжелые травмы. | Удар, который вы получаете, очень страшен. Сила, с которой он был нанесен, отбрасывает вас на несколько метров. Боль застилает вам глаза. Вы проваливаетесь в черноту потери сознания на целый час – 60 мин. Возможны травмы головы, или переломы при ударе об землю. О наличии таковых вам сообщит ваш противник, но вы сможете выбрать перелом или сотрясение по вкусу. | да | 2-7 | 60 минут. |
| Ахелитус | Симпла | Энервейт | Сознание: полное. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – полная. Возможность речевого общения – сильно затруднена – хрип. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 15 минут. | Когда в вас попало заклинание Ахелитус Симпла, вы испытываете резкое удушье. Как будто кто-то сильно сжал ваше горло, стянул его веревкой. Вы испытываете сильное болевое ощущение, и ощущаете недостаток кислорода. Воздух выходит и выходит из ваших легких с хрипом. Вы можете хрипеть отдельные слова, но не можете колдовать. Однако на ваши перемещения это никак не сказывается. Вы можете отбежать подальше от противника, хватая ртом воздух, или наоборот подбежать к нему ближе и ударить его. Колдовать вы в таком состоянии конечно не можете. Заклинание будет длиться 15 минут. | да | 2-7 | 15 минут. |
| Максима | Энервейт Максима | Сознание: замутненное. Положение – вертикальное, затем сидячее, или горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | Вы испытываете сильное удушье. Дыхание становится частым и беспорядочным. Вы пытаетесь втянуть в себя воздух любыми силами. Воздух проходит в легкие совсем в малых количествах. Его едва-едва хватает, что бы обеспечить минимум кислорода. Сил держаться на ногах или двигаться – уже нет. Разговаривать тоже невозможно. Можно только лежать на земле и хватать воздух ртом, как рыба. Заклинание будет длиться 30 минут. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Ультима | Энервейт Ультима | Сознание: отсутствует. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 60 минут. | Ваше горло перехватывает совсем. На коже появляются рубцы и кровоподтеки. Воздух почти перестает поступать в легкие. Тоненькой струйки хватит на то, что бы обеспечить поступление воздуха в организм в течение часа – 60 мин (3600). Но затем вас ждет неминуемая смерть от удушья. Вы не можете ни двигаться, ни говорить. Вы находитесь без сознания и только хватаете ртом воздух. | да | 2-7 | 60 минут. Смерть. |
| Мале- дицеро | Симпла | Энервейт | Сознание: в норме. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – затруднена заплетающимися ногами. Возможность речевого общения – сохраняется. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 15 минут. | У вас возникает резкое ощущение того, что все вокруг плывет. Координация движений несильно нарушается, мир качается как будто вы плывете на корабле. Ноги заплетаются, руки болтаются. В таком плачевном состоянии вы совсем не способны на кастование чар, хотя можете задать заплетающимся ногам нужное направление и покинуть поле боя. Разговаривать или кричать вы тоже вполне можете. Ваше сознание не нарушено, хотя восприятие окружающей реальности нарушается – вы не в состоянии читать, например. Длится этот кошмар 15 минут. | да | 2-7 | 15 минут. |
| Максима | Энервейт Максима | Сознание: затуманенное. Положение – сидячее, горизонтальное. Возможность перемещаться – сильно затруднена. Ползком или на четвереньках. Возможность речевого общения – затруднена. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | У вас возникает сильное расстройство координации движений. Мир не просто плывет перед глазами, но и периодически меняет местами небо и землю. Стоять при таком раскладе абсолютно невозможно, так что приходится сесть на землю и смотреть как мир вокруг носится в бесшабашном танце. Длительность этого забавного спецэффекта достигает 30 минут (1800сек). Разговаривать в таком состоянии не получается, можно произносить только короткие фразы. Письменность отсутствует. | да | 2-7 | 30 минут. |
| Ультима | Энервейт Ультима | Сознание: отсутствует. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможны хаотические движения Возможность речевого общения – отсутствует. Возможны отдельные выкрики. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 60 минут. | 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. В течение 15 минут, вы представляете из себя странную форму жизни, где каждый орган функционирует отдельно. Затем от перенапряжения вы теряете сознание на 45 мин. Общее время действия заклинания – 60 мин. | да | 2-7 | 60 минут. |
| Энервейт | Симпла  Максима Ультима |  |  | Энергетический Щит Энервейт обладает собственной спецификой. Его энергетическая структура позволяет использовать его как отдельное заклинание, применяемое в основах колдомедицины как противодействие потере сознания. Самым известным примером является выведение человека из оглушения Ступефаем. Причем в медицинских целях всегда используется Энервейт Симпла. | нет |  |  |

**Боевые чары. Випы**

**Веерными могут быть только часть "Боевых чар". Смотреть в колонке "Веерность".  Для веерных чар ОБЯЗАТЕЛЬНО нужен Веер! Остальные чары веерными быть не могут!**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Чара** | **Уровень** | **Щит** | **Эффект кратко / Резюме** | **Развернуто** | **Веер- ность** | **Диста- нция** | **Время действия** |
| Инсендио | Симпла | Делювиум | Сознание: Полное, либо отсутствует Положение – вертикальное (не больше 5 мин.) горизонтальное. Возможность перемещаться – Возможен хаотический бег. Катание по земле. Возможность речевого общения – полная. При потере сознания отключается. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 15 – 30 минут. | На вас из палочки волшебника вылетает струя огня диаметром 30 см. Одежда на вас загорается. Вы получаете сильные ожоги и должны как минимум быстро потушить огонь. Волшебный огонь можно потушить за 15 минут катания по земле. В противном случае вы получите сильные ожоги и на 30 минут потеряете сознание от боли. В любом случае продолжать бой, находясь под действием Инсендио Симпла нельзя. Можно убежать, куда глаза глядят, вопя от боли. Но через 5 минут вы упадете без чувств от болевого шока. Ожоги, впрочем, вам обеспечены в любом случае. При отсутствии именного выстрела, оно цепляет всю цель впереди себя. Так можно легко задеть не только Инфери, но и его жертву, так что будьте осторожны. Можно поджигать горючие предметы. Но этим заклинанием нельзя сжечь ни дверь, ни труп недруга (если он конечно не превращен в нежить). | нет | 2-7 | 15 - 30 минут. |
| Максима | Делювиум Максима | Сознание: Полное, затем отсутствует Положение – вертикальное (не больше 2х мин.) горизонтальное. Возможность перемещаться – Возможен хаотический бег. Катание по земле. Возможность речевого общения – полная. При потере сознания отключается. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 60 минут. | Из волшебной палочки противника на вас вылетает сгусток огня размеров с огромный цирковой Шар. Одежда на вас сгорает до лохмотьев, и вы получаете сильные ожоги. Вы можете двигаться, но не дольше 2х минут. Затем вас ожидает часовой обморок от боли. Сбить волшебный огонь нельзя. В любом случае продолжать бой, находясь под действием Инсендио Максима не получится. Можно убежать, куда глаза глядят, вопя от боли. Но через 2 минуты вы упадете без чувств от болевого шока. При отсутствии именного выстрела, оно цепляет всю цель впереди себя. Так можно легко задеть не только Инфери, но и его жертву, так что будьте осторожны. Можно поджигать горючие предметы. Но этим заклинанием нельзя сжечь ни дверь, ни труп недруга (если он конечно не превращен в нежить). | нет | 2-7 | 60 минут. |
| Ультима | Делювиум Ультима | Сознание: отсутствует через минуту. Положение – горизонтальное через минуту. Возможность перемещаться – Возможен хаотический бег, но только одну минуту. Возможность речевого общения –Почти отсутствует. Только крики. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 45 минут. Если заклятье не прервать в течение 45 минут – наступает смерть от ожогов. | Из волшебной палочки противника вылетает конус огня, диаметром 3 метра на конце. Тущется только Делювиум Ультима.  Ожоги от Инсендио Ультима появляются уже через минуту горения. Боль совершенно сумасшедшая, поэтому оставаться в сознании совершенно невозможно. Вы падаете на землю уже через минуту (60) и после этого лежите неподвижно, догорая. Если ваше горение не потушить в течение 45 минут, то вы сгорите насмерть. В любом случае тяжелые ожоги вам обеспечены. Дверь можно уничтожить заклинанием Инсендио Ультима в течение 30 мин. Труп, подожженный Инсендио Ультима, сгорает в течение часа в пепел. | нет | 2-7 | 45 минут. Смерть. |
| Делювиум | Симпла | Инсендио | Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – полное. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 15 минут. | Заклинание Делювиум может быть использовано, как бытовое для наполнения небольших емкостей чистой водой, не  превышать размер стакана 250 мл. Щит от заклинания Инсендио.  Может быть использовано как боевое. При попадании в вас заклинания Делювиум у вас начинает течь слюна и слезы. Это выделение достаточно обильно, что бы помешать вам говорить. Так что продолжать сражение вы уже не сможете, хотя убежать вполне. Вы отплевываетесь и плачете в течение 15 минут. | нет | 2-7 | 15 минут. |
| Максима | Инсендио Максима | Сознание: полное. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – полное. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 минут. | Заклинание Делювиум может быть использовано, как бытовое для наполнения небольших емкостей чистой водой, может наполнить ведерко. Щит от заклинания Инсендио Максима. Может быть использовано как боевое. При попадании в вас заклинания Делювиум у вас начинает течь слюна и слезы. Это выделение достаточно обильно, что бы помешать вам говорить. В отличие от Симплы, 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. | нет | 2-7 | 30 минут. |
| Ультима | Инсендио Ультима | Сознание: помутненное. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – затрудненное. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 45 минут. | Если в вас попало заклинание Делювиум Ультима, вы начинаете захлебываться собственными жидкостями. Отхаркиваете слюну, слезы. Кровяное давление поднимается до предела. Становится больно и тошно. Глаза начинают вылезать из орбит от давления жидкости внутри глазного яблока. Если заклятие не прекратить в течение 45 минут, то наступает смерть. В мирном применении заклятья Делювиум Ультима можно наполнить большую ванну водой. Или устроить небольшой дождик. Так же она используется для того, что бы снять горение с Инсендио и Инсендио Максима и Инсендио Ультима. Это не избавит несчастного от ожогов, но предотвратит его дальнейшие повреждения. | нет | 2-7 | 45 минут. Смерть |
| Тормецио | Симпла | Флоридус | Сознание: полное. Положение – вертикальное (30 мин), затем сидячее(30 мин), затем горизонтальное (30 мин). Возможность перемещаться – полное (30 мин), затрудненное (30 мин), отсутствует (30 мин). Возможность речевого общения – полное (30 мин), затрудненное (30 мин), отсутствует (30 мин). Возможность продолжать бой – полное (30 мин), отсутствует (1 час). Длительность эффекта – 90 минут. | Когда в вас попадает это заклинание, вы ощущаете тошноту, и вас немедленно рвет. После этого наступает небольшое облегчение, но это обманчиво. Через пол часа вы понимаете, что не в состоянии ходить. Вас начинает рвать кровью. Через час после наложения заклинания вы теряете возможность говорить из-за постоянной рвоты. Через полтора часа заклинание перестает действовать. Вы все еще не можете ходить. Остается надеяться, что кто-то найдет вас в этом плачевном состоянии и отправит вас в больницу св. Мунго. | нет | 2-7 | 90 минут. |
| Максима | Флоридус Максима | Сознание: полное. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 45 мин. | У вас возникает резкая боль в животе. Вы падаете, и вас неукротимо рвет. Последующие 45 минут напоминают ад, состоящий из рвоты, выпадающих волос и облезающих ногтей. Двигаться, говорить или колдовать вы не в состоянии. Через 45 минут заклинание перестает действовать. Вы все еще не можете ходить. Остается надеяться, что кто-то найдет вас в этом плачевном состоянии и отправит вас в больницу св. Мунго. | нет | 2-7 | 45 минут. |
| Ультима | Флоридус Ультима | Сознание: полное. Положение – вертикальное, согнутое пополам. Возможность перемещаться – затруднена – медленный шаг. Возможность речевого общения – затруднена – горло сгнивает и разваливается. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 30 мин. Если не остановить действие заклятья наступит смерть. | Если в вас попали Торменцио Ультима, первое, что вы ощущаете – резь в животе. Вас сгибает пополам, так что о продолжении боя можно и не думать. Через минуту ваш живот взрывается, обливая ваш организм гноем, который волшебным образом растекается по телу и впитывается в кожу. Следующие 30 минут вы можете потратить на поиск возможностей перевязать рану на животе, дабы не истечь кровью, но все это будет бессмысленно, ибо вы уже выглядите, как труп. Вы сгнили снаружи и гниете внутрь. Не известно, можно ли спасти волшебника, попавшего под действие Торменцио Ультима. Через 30 минут после разрыва живота волшебник превращается в нежить. Все это время он находится в сознании. Нежить не сохраняет внутренних душевных черт прежнего мага, хотя в ее гниющем теле можно различить знакомые очертания. Что происходит с душой волшебника – неизвестно. | нет | 2-7 | 30 минут. Смерть, нежить. |
| Флоридус | Симпла  Максима Ультима |  |  | Щит от заклинания Торменцио - заклятье Флоридус само по себе благотворно действует на растения, ускоряя рост и усиливая цветение. Градация воздействия описана на примере Мандрагоры, рост которой ускоряется на Симпле вдвое, на Максиме сводя его к суткам, а на Ультиме и вовсе за 2 часа. | нет |  |  |
| Конъюк-тивитус | Симпла | Сенсус виденди | Сознание: полное. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – затруднена – частичная слепота. Возможность речевого общения – полное. Возможность продолжать бой – затруднена (через 5 мин) – частичная слепота. Длительность эффекта – 30 мин. | 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, что бы правильно колдовать. Единственное, понятно, что сразу продолжить бой вы не сможете. Но если вдруг вам представится такая возможность, то через 5 минут после наложения вы можете продолжить колдовать и перемещаться. | нет | 2-7 | 30 минут. |
| Максима | Сенсус виденди Максима | Сознание: полное. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – затруднена – полная слепота. Возможность речевого общения – полное. Возможность продолжать бой – затруднена (через 5 мин) – полная слепота. Длительность эффекта – 60 мин. | Ваши глаза накрыла черная слепота. Вы не видите ничего и не можете открыть глаза. Вы можете попробовать колдовать на слух, но это не даст хорошего результата. В остальном никаких помех вашему телу это заклинание не наносит. | нет | 2-7 | 60 минут. |
| Ультима | Сенсус виденди Ультима | Сознание: полное. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – пассивная. Возможность речевого общения – пассивное, мало понятное. Разрозненные высказывания, не отвечающие на вопросы. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 3 часа минимум. | Заклинание так же известно под тривиальным названием «Глаза вовнутрь». Внешне это выглядит, как будто у волшебника глаза в глазницах выворачиваются на изнанку. У него из глаз текут кровавые слезы. Но это абсолютно безболезненно. В этот момент сам колдун проваливается в свой внутренний мир и начинает обозревать 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 Империо. 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. | нет | 2-7 | от 3 часов. |
| Сенсус Виденди | Симпла Максима  Ультима |  |  | Щит от Конъюктивитуса – Сенсус Виденди, обостряет зрение, позволяя разглядеть предметы на очень большом расстоянии, или же исследовать без всякого микроскопа самые маленькие детали. Его еще называют Заклятьем Астронома, ибо многие маги в средневековье использовали его на Максиме и немногие на Ультиме для наблюдения за звездным небом. | нет |  |  |
| Экспел-лиармус | Максима | Парабел- лум | Сознание: полное. Положение – вертикальное. Возможность перемещаться – полная. Возможность речевого общения – полная. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – мгновенно. | Это единственное заклинание, которое не имеет градаций, потому, что действует не столько на волшебника, сколько на его волшебную палочку. А именно – выбивает ее из рук колдуна достаточно далеко. Сам колдун при этом отбрасывается в другую сторону. Заклинание считается наиболее гуманным в плане самообороны и задержания других волшебников. | нет | 2-7 | мгно- венно. |
| Парабел- лум | Максима |  |  | Щит от Экспеллиармуса – заклятье Парабеллум прочно вошло в обиход, как официальное приветствие противника на дуэли. Считается, что если противники не выполнили этого заклинания до церемонии – то дуэль признается злонамеренным убийством. | нет |  |  |

**Аврорские чары**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Чара | Уровень | Щит | эффект кратко / Резюме | Эффект развернуто | Дистанция (м.) | Длительность (мин.) |
| Экзитус Виталис | Симпла | Экзитус Леталис – утеряна в древности | Сознание: отсутствует. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – постоянно, до снятия. | Оно вводит вас в состояние глухой комы. Вы ничего не ощущаете, не разговариваете, не двигаетесь, только дышите. В таком состоянии вы можете находиться сколь угодно долго, и вас не составит труда транспортировать в камеру временного заключения, или на эшафот. Говорят, что все в мире имеет конец, и эти чары, разумеется, тоже выветриваются, но срок их действия представляет из себя не часы, а недели и месяцы. Так же известны случаи, когда пациентов не удавалось вывести из состояния комы. А вывести их может только опытный колдомедик. | 2-7 | Пока не снимет колдомедик |
| Лаэза Кордис | Максима (не произносится) | Фибри-ляциум Сангвис | Сознание: полное или отсутствует. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – полная или отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта – 15 минут. Заклинание приводит к смерти. | Заклинание вызывает у своей жертвы сердечный приступ. Вы хватаетесь за сердце, задыхаетесь, чувствуете острую боль. Вы не может колдовать или ходить, но может разговаривать полушепотом, если находится в сознании, или провалиться в обморок до самой смерти (выбор на усмотрение жертвы). Смерть от сердечного приступа наступает в течение 15 минут. Волшебника от неминуемой смерти может спасти только опытный колдомедик, если успеет, конечно. | 2-7 | 15 мин. Смерть. |
| Ультима | Фибри- ляциум Сангвис | Сознание: полное или отсутствует. Положение – горизонтальное. Возможность перемещаться – отсутствует. Возможность речевого общения – полная или отсутствует. Возможность продолжать бой – отсутствует. Длительность эффекта –  7 минут. Заклинание приводит к смерти. | Заклинание вызывает у своей жертвы сердечный приступ. Вы хватаетесь за сердце, задыхаетесь, чувствуете острую боль. Вы не может колдовать или ходить, но может разговаривать полушепотом, если находится в сознании, или провалиться в обморок до самой смерти (выбор на усмотрение жертвы). Смерть от сердечного приступа наступает в течение 7 минут. Волшебника от неминуемой смерти может спасти только опытный колдомедик, если успеет, конечно. | 2-7 | 7 мин. Смерть. |
| Фибри-ляциум Сангвис |  |  |  | Щит от Лаэзы Кордис – Фибриляциум Сангвис имеет значимые для колдомедицины свойства и применяется там в нуждах колдомедиков. |  |  |

**Не боевые чары и бытовая магия**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Класс** | **Чара** | **Уровень** | **Эффект** | **Дистанция (м)** | **Наложение** |
| Не боевые чары | Фините инкантатем | Симпла | Прерывает действие хулиганских чар, Боевых чар уровня симплу (без випов). | контактная | Палочка касается реципиента, потом совершается стряхивающий жест. |
| Приоре Инкантато | Симпла | Определяет три последних заклинания, выполненных данной палочкой (обладатель палочки должен описать свои предыдущие заклинания). На одного реципиента его можно наложить только один раз за день. | контактная | Контактное наложение – касание своей палочкой палочки реципиента. |
| Спекули верто | Симпла | Насильственно возвращает анимага в его человеческий облик. | 0-7 | Специальный жест. Хотите научится - ищите умельцев, пусть они вас учат. |
| Патронус | Максима | Все желающие иметь патронус должны сообщить об этом мастеру и привести на игру фотовспышку либо очень яркий фонарь. Свет фонаря или фотовспышки необходимо направить на землю рядом с собой, а не ослеплять окружающих. Патронус отгоняет дементоров своим появлением и присутствием. | 2-7. Если дементор ближе 2 м. к вам –  Патронус не поможет | Крик «Экспекто Патронум!» вместе с посылаемым световым сигналом призывает на помощь попавшему в беду магу Патронуса. |
| Бытовая магия | Акцио N | Симпла | 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. 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. | Максимальный радиус действия - 7 метров. |  |
| Мобиликорпус | Симпла | Предназначено для транспортировки. можно таскать чемоданы, камни и т.д. Тащить живое можно только в том случае, если оно не сопротивляется этому. | контактная |  |
| Аппарация | Максима | Перемещение себя, на территории школы и запретного леса не работает. | контактная |  |
| Репаро | Симпла | Восстанавливает сломанные предметы (зеркала, очки и т.д и т.п.). Клейте сами! | контактная |  |
| Коллопортус | Симпла | Запечатать дверь. Доступны волшебникам соответствующих уровней. Ученики старше 17 лет владеют максимным Коллопортусом, равно как и большинство взрослых магов. 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. Если попробовать открыть дверь запертую на Коллопортус (любого уровня) открывающий получает авто ступефай на 15 минут (Фините инкантатем не снимается). Дверь при этом остается закрытой. | контактная | Коллопортус отыгрывается бумажкой с надписью «Коллопортус» (+«Максима», +«Ультима», в зависимости от силы заклинания), наклеиваемой на дверь с той стороны с которой наложена. Если хочется с обеих сторон то клеится с обеих сторон. Если Коллопортус наложен с паролем на бумажке приписывается «с паролем». Сам пароль пишется с другой стороны бумажки. Прошедший по паролю должен произнести пароль  вслух и перевернуть бумажку - если текст и произнесенное слово совпадает дверь открылась. В противном случае авто ступефай на 15 минут (Фините инкантатем не снимается). |
| Максима | контактная |
| Ультима | контактная |
| Алохомора | Симпла | Распечатывание или открытие дверей на Коллопортусе. | контакт |  |
| Реперто | Максима | Раскрывает Коллопортус Максима. | контакт |  |
| Бомбарда | Ультима | Раскрывает Коллопортус Ультима (взрывает дверь в щепки). | контакт |  |
| Люмос | Симпла | Зажигает свет на конце палочки. Моделируется фонариком или зажигалкой. |  |  |
| Люмос Солярис | Максима | Зажигает дневной свет на конце палочки. Моделируется фонариком белового или желтого цвета. | 0-7 | Специальный жест. |
| Нокс | Симпла | Гасит свет на конце палочки. Принудительное погашение всех источников огня. |  |  |
| Экзорцизм | Симпла | Изгоняющий привидение (фантом, дух) из помещения, в котором оно сейчас находится.  Призрак удаляется в указанном направлении. Изгнать призрака может и взрослый маг, и ученик-старшекурсник. | 0-7 | Заклинание состоит из минимум четырех слов (подлежащее, сказуемое, определение и дополнение), каждое из которых содержит хотя бы один ругательный корень. |

**Хулиганские чары**

**Хулиганские чары колдуются только лицом к лицу с противником!**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Чара** | **Уровень** | **Щит** | **Описание** | **дистанция (м)** | **Длительность(мин)** | **Наложение** |
| Амата сентенция | Симпла | нет | Проклятие любимой фразы (реципиент 15 минут вставляет в свою речь какую-то указанную фразу). | 0-2 | 15 минут, снимается Финитой | Прикоснутся кончиком палочки к своим губам, потом указать на жертву и произнесли |
| Вербозитас | Симпла | нет | Заклятие болтливости (15 минут человек говорит не переставая). | 0-2 | 15 минут, снимается Финитой | Прикоснутся кончиком палочки к своим губам, потом указать на жертву |
| Плаузус | Симпла | нет | Заклятие аплодисментов (реципиент непрерывно хлопает в ладоши 5 минут). При желании и с большим трудом может колдовать. | 0-2 | 5 минут, снимается Финитой | Прикоснутся кончиком палочки к кисти рук противника, либо прикоснуться к своей кисти и указать на противника |
| Хеситанция лингвэ | Симпла | нет | Заклятие заикания. Реципиент 15 минут заикается. При желании и с большим трудом может колдовать. | 0-2 | 15 минут, снимается Финитой | Прикоснутся кончиком палочки к своим губам, потом указать на жертву |
| Перпетуа инскрипцио | Симпла | нет | Заклятие несмываемой (в течение 3 часов) надписи (например на лбу). | контакт | 3 часа, снимается, только в больничном крыле | Прикоснутся кончиком палочки к кисти рук противника, либо прикоснуться к своей кисти и указать на противника |
| Клато Верато Никто | Симпла | нет | Заставляет произносить слова задом наперед в течении 15 минут. | 0-2 | 15 минут, снимается Финитой | Специальный жест. Хотите научится - ищите умельцев, пусть они вас учат. |
| Силенциум | Симпла | нет | Чары молчания, жертва не может говорить, шептать, хрипеть, только изображать из себя рыбу) Длительность действия – 30 минут. | контакт | 15 минут, снимается Финитой | Реципиенту палочкой перечеркивается горло. |
| Морфиус | Симпла | Анимозус | Принудительный получасовой сон. | контакт | 30 минут, снимается Финитой, Анимозус | Специальный жест. Хотите научится - ищите умельцев, пусть они вас учат. |
| Анимозус | Симпла |  | Защита от сна и сонных чар. Чары пробуждения. | контакт |  | Поцелуй в лоб спящего (мягкая версия) либо тычок пальцами под ребра с двух сторон (жесткая). |
| Фурункулюс | Симпла | Формозитас | Безобразное лицо вплоть до святочного бала. | 0-2 | Снимается, только в больничном крыле | Специальный жест. Хотите научится - ищите умельцев, пусть они вас учат. |
| Формозитас | Симпла |  | Защитное заклинание против фурункулюса. В противном случае – больничное крыло! | 0-2 |  | Специальный жест. Хотите научится - ищите умельцев, пусть они вас учат. |
| Альба Версе | Симпла | нет | Заклинание белого стиха. Реципиент начинает говорить белым стихом. Придумано в 1997 году учениками Рейвенкло. | 0-2 | 15 минут, снимается Финитой | Специальный жест. Хотите научится - ищите умельцев, пусть они вас учат. |
| Цензорио | Симпла | нет | Заклинание Цензорио заставляет реципиента говорить вместо мата названое слово или словосочетание. Придумано в 1997 году учениками Рейвенкло. | 0-2 | 15 минут, снимается Финитой | Специальный жест. Хотите научится - ищите умельцев, пусть они вас учат. |
| Овулюс Мобили | Симпла | нет | Заклинание, написано на основе мемуаров профессора Уизли, декана Гриффиндора в 1974 году. Эффект: жертва с радостью и счастьем виснет на шее у наложившего эту чару и целует его в щеку. Придумано в 1997 году Фредом Уизли и Ли Джорданом. | 0-2 | 10 секунд, снимается Финитой | Специальный жест. Хотите научится - ищите умельцев, пусть они вас учат. |
| Пендулум | Симпла | нет | Жертва разворачивается на 180 градусов от наложившего и отлетает на 2-5 метров вперёд, как будто от очень сильного пинка (рабочее название чары "Спарта!"). Придумано в 1997 году Джорджем Уизли и Колином Криви. | 0-2 | 5 секунд | Специальный жест. Хотите научится - ищите умельцев, пусть они вас учат. |

**Непростительные проклятья**

**Один человек может находиться под действием одного империо на нем.**

**Можно перебивать более сильными империо. Того же уровня империо не перебивается.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Чара** | **Уровень** | **Щит** | **Описание** | **Диста- нция** | **Длительность(мин.)** | |
| Империо | Симпла | Щита нет. Не действует  если на вас уже лежит ультимное, максимное или симпловское Империо. формула: «Нонус Прокатус!» | К вам подошли на балу и тихо сказали – Империо, сделав незаметный жест и слегка коснувшись вас палочкой. Но вы этого не помните – отныне для вас этого факта не было. Но появилось что-то иное. Заклинание Империо особенно опасно тем, что вы совсем не замечаете того факта, что вы под ним находитесь. Просто у вас возникает навязчивая мысль о том, что нужно сделать что-то важное. Именно эту мысль и внушил вам колдун, применив Империо. Империо Симпла, влияет на ваш мозг, как сверлящая мысль, недающая покоя. Она надоедает вам, мешает. При любой возможности, вы стремитесь ее выполнить, так, как это умеете, не более. Пока действует Империо – вы не можете кому-либо говорить о своей идее – она для вас слишком важна! и вообще – то что происходит в вашей голове – ваше личное дело и окружающих не касается! Обычно мысль не может быть сложной. Она всегда укладывается в одно-два предложения. Примером подобного применения Империо, может послужить приказ на балу «Молча, не привлекая внимания, выйди из зала и подойди к зданию бо льницы св.Мунго со стороны леса». Что собственно вы и выполняете. | контакт | 15 минут | Если наложивший на вас империо сочтет приказ выполненным – он волен освободить вас от вашей навязчивой мысли в любой момент до окончания срока. |
| Симпла (закреп-ленная) | контакт | 6 часов |
| Максима | Щита нет. Не действует  если на вас уже лежит ультимное или максимное  Империо. формула: «Нонус Прокатус!» | К вам так же применили заклинание Империо Максима, и вы точно так же этого не заметили. Впрочем, теперь у вас есть пергамент, на котором вашей кровью поставлена печать вашего рабства. Пергамент способны читать только вы, пока Империо Максима на вас есть. После его окончания, ваш пергамен можно будет увидеть всем. На этом пергаменте написана ваша мысль. Она может быть достаточно длинной и сложной – лишь бы уместилась на пергаменте. Эта мысль преследует вас как навязчивая идея. Вы стремитесь выполнить ее, чего бы вам это не стоило. Даже если для этого придется убить тех, кто вам мешает. Ничто не имеет значения, кроме текста на пергаменте. | контакт | 15 минут |
| Максима (закреп-ленная) | контакт | 12 часов |
| Ультима | Щита нет. Не действует  если на вас уже лежит ультимное Империо. формула: «Нонус Прокатус!» | Ваша воля уничтожена, теперь вместо нее у вас есть текст клятвы на пергаменте. Если что-то не написано в пергаменте – вы не можете этого сделать. Например, если там не написано – Дыши – то вы задохнетесь. То есть текст клятвы должен затрагивать так же и соматическую сторону вашего организма, которая без описания в пергаменте просто не будет работать. Вы выполняете все как написано, но не иначе, и даже если раньше вы не умели этого делать, если таков будет приказ в Империо Ультима вы это должны выполнить. | контакт | 15 минут |
| Ультима (закреп-ленная) | контакт | Может держаться годами. |
| Круциатус | Симпла | нет | Если вам еще не исполнилось 33 лет, то вы орете как резаный. Выдержать подобное вы не в состоянии. Это безмерно больно. Вы падаете от боли. После того, как вы отрываетесь от руки, приносящей вас страдания (помните, что Круцио – контактное заклинание), боль спадает, но медленно еще где-то с минуту вы можете только кричать, стонать, и корчится от боли. После того как боль спадает вы еще где-то минут 10 испытываете слабость.Если же вам есть 33 года, то боль сильна, однако опытные авроры и сильные духом могут переносить ее корчась молча, стеная сквозь сомкнутые зубы. Даже пытаться оторвать себя от калечащей руки палача. | контакт | Мгновенно, 10 минут после испытываете слабость. | |
| Максима | нет | Различия в возрасте бессмысленны, когда к вам применяют Круцио Максима. На этом уровне, вы прикипаете к руке того, кто приносит вам невыносимые страдания и только он может решить, когда эти страдания прекратить. Молчать вы не можете – ваши крики (именно крики, а не стоны) должны разрезать воздух с Максимальной силой. Исключение составляется только для подвергнутых заклинанию Силенцио. Тогда ваши крики должны быть беззвучны. После того как ваш палач решает прекратить пытку и отрывает карающую руку от вашего тела, вы еще 5 минут корчитесь в муках. Вам все еще больно. Потом очень медленно (минут 30) вы приходите в себя. | контакт | По желанию, 5 минут корчитесь в муках. Потом очень медленно (минут 30) вы приходите в себя. | |
| Ультима | нет | Воздействие на волшебника этого заклинания граничит с уничтожением, то есть выжиганием ваших ощущений. Сознание враждебного колдуна напрямую приносит вашему сознанию вред. О том, что эту боль невозможно вынести без совершенно безумного вопля – я и не говорю. Так же, как и оторваться от руки палача, без посторонней помощи – невозможно. Круциатус Ультима, повторенный 12 раз подряд вводит вас в состояние буйного помешательства. На тринадцатый раз Враг может приказать вам что-либо, и вы в своем безумии зацепитесь за эту мысль и выполните ее, любой ценой. Впрочем от помешательства выполнение вашей цели вас не излечит. Прямая дорога в Мунго, где вас смогут привести в норму, или хотя бы до состояния Лонгботомов. После единичного наложения Круциатуса, то есть, после отрыва карающей руки, жертва теряет сознание на полчаса. Болевой шок это вам не хухры-мухры. | контакт | По желанию, жертва теряет сознание на полчаса. | |
| Авада Кедавра | Симпла | нет | Вы видите зеленую вспышку и умираете. Это единственное заклинание, к которому не применяется правило трех заклятий и правило расстояний. Авада Кедавра – это право убить. Она ничем не схлопывается и от нее ничего не спасает. «Если вы видите Авада Кедавра – значит это не ваша Авада Кедавра». (с) При чем умираете вы именно в момент возникновения зеленой вспышки. | любая | Смерть. | |

**Ментальные чары**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Чара** | **Уровень** | **Щит** | **Описание** | **Диста- нция** | **Длительность(мин.)** |
| Клятва Сервентус (служение) или Нерушимый Обет |  | нет | **Клятвы можно давать только ДОБРОВОЛЬНО. Заставить дать клятву под Империо нельзя!** Дается 2 людьми, необходим Хранитель, который может разгласить суть клятвы, если пожелает. Один человек клянется другому исполнить три определенные желания в опреляемый пожелавшим срок (например, в течение года, в течение месяца, до совершеннолетия, пока жив такой-то и т.д.) . Давший клятву (сервент) носит на руке красную нитку. Хранитель и взявший клятву (доминус) не носят ничего и неопознаваемы. Основной вопрос клятвы Сервентус – ЧТО (ДЕЛАТЬ)? Сервент может разгласить суть своей клятвы, но не может назвать доминуса и не может ее не исполнить. Нарушение карается смертью. Смерть Хранителя делает «возврат» клятвы невозможным – она должна быть исполнена невзирая ни на что. Смерть доминуса ничего не меняет. | контакт | До выполнения. Возврат клятвы, возможен по инициативе доминуса: в присутствии Хранителя серверту возвращаются его обещания. Возвращенная клятва лишает и доминуса и Хранителя (сдерживающий фактор) права когда-либо еще взять с кого-либо подобную клятву (не сдюжил раз – лишился силы слова). Слово не воробей. Легилименция, веритасерум, Империо – не могут быть использованы для раскрытия любой из трех Тайн. |
| Клятва Казуалис или Отсроченный Долг |  | нет | **Клятвы можно давать только ДОБРОВОЛЬНО. Заставить дать клятку под Империо нельзя!** Ее основной вопрос – КОГДА? Тот, кому задолжали или тот, кто должен (по его мнению) вправе перевести возврат долга на неочевидную основу и потребовать (согласиться) заменить должок исполнением одного желания. Время «включения» неизвестно и зависит от заказчика. Вариантом этой клятвы является Неизвестное Желание. Чаше всего заключается для возвращения долга спасенной жизни (если один волшебник спас жизнь другому – спасенный теперь его должник). Формула: «Клянусь сделать это после дождичка в четверг». Активизация: «Дождик кончился вчера. Расплатиться бы пора». Для заключения клятвы необходимы два человека и Хранитель. Последствия стандартны. | контакт | До выполнения. Легилименция, веритасерум, Империо – не могут быть использованы для раскрытия любой из видов Тайн. |
| Легили-менция | Симпла | Окклю-менциея | Легилименция проявляется только при зрительном контакте. Начало легилименции - фонарик светится в лицо реципиента, конец легилименции - фонарик выключается. Информация выданная под легилименцией заслуживает внимание, но при этом реципиент не соглашается на неправильные детали. | зрите- льный контакт | Вызывает у человека прострацию на минуту.Он сосредоточен только на себе, приводит мысли в порядок и не обращает внимание на происходящее вокруг. |
| Максима | Легилименция проявляется только при зрительном контакте. Начало легилименции - фонарик светится в лицо реципиента, конец легилименции - фонарик выключается. Информация выданная под легилименцией заслуживает всяческого доверия и является весьма важной. | Вводит человека в прострацию до пяти минут  – он сосредоточен на себе, может делать что то естественное для себя, например, машинально взять чашку Окружающее он воспринимает, но не запоминает. |
| Ультима | Легилименция проявляется только при зрительном контакте. Начало легилименции - фонарик светится в лицо реципиента, конец легилименции - фонарик выключается. Информация выданная под легилименцией непреложная истиной. | Вводить человека в прострацию до 15 минут – он действует машинально, собирает мысли в порядок, окружающее для него в тумане и не запоминается. |
| Обливейт | Симпла | нет | Можно стереть воспоминание длительностью не больше 20 минут (за прошедший час начиная с текущего момента), но оно восстановимо под легилименцией. | контакт | Вызывает у человека прострацию на минуту. Он сосредоточен только на себе, приводит мысли в порядок и не обращает внимание на происходящее вокруг. |
| Максима | нет | Можно стереть воспоминание длительностью не более 1-ого часа (от текущего момента), в таком случае оно восстановлению не подлежит. Либо можно стереть воспоминание длительностью не более 1-ого часа в абсолютно произвольном прошлом с возможностью восстановления под легилименцией. | контакт | Вводит человека в прострацию до пяти минут  – он сосредоточен на себе, может делать что то естественное для себя, например, машинально взять чашку Окружающее он воспринимает, но не запоминает. До 1 часа от момента - не восстанавливается легилеменцией, до 1 час от произвольного момента - восстанавливается легилименцией. |
| Ультима | нет | Стирается любой кусок памяти (но не длинее суток), без возможности восстановления.  Так же надо четко указывать в формулировке какой именно кусок памяти стирают. | контакт | Вводить человека в прострацию до 15 минут – он действует машинально, собирает мысли в порядок, окружающее для него в тумане и не запоминается. Не восстанавливается ничем. |