

Защита
от Тёмных Сил
и
Диалоги с
Джеком Соул

2023 г.
Э. Сэвидж

Содержание

Инфери.....	1
Упырь.....	4
Карпатский йети.....	7
Вампир.....	9
Безликий.....	13
Различные некро-создания.....	15
Оборотень.....	17
Тень.....	21
Проклятия.....	25

Инфери

Природа

Низшая нежить. Появляются в результате некромантических ритуалов, в результате неправильных действий на кладбище или в результате природных катаклизмов.

Как выглядят

В отличие от других видов нежити очень похож на живого человека, из которого он сделан, так как чаще всего инфери поднимается из свежих, не разложившихся трупов.



Физическая сила

Чрезвычайно силен. Руками наносит рваные некрораны. Отрывает от волшебника куски плоти и поедает их для поглощения витальности, т.о. выводит волшебника из боеспособного состояния.

Если догоняет волшебника, через 3 секунды наносит рваные неглубокие некрораны, которые снижают скорость волшебника и мешают ему колдовать сложные заклинания. Но, если инфери найдет волшебника, который не может передвигаться и сопротивляться, он сможет оторвать конечность или нанести другое тяжелое увечье. Для нанесения тяжелых повреждений инфери требуется не менее 1 минуты, а для убийства волшебника (которые, признаться, редки, но об этом ниже) требуется не менее 5 минут.

Скорость перемещения

Передвигаются медленно и прихрамывая.

Магия и иные способности и особенности

Относится к низшей нежити, специальных возможностей не имеет.

Взаимодействие с дверьми

Вышибает незапертые двери.

Регенерация от чар и физ. повреждений

Как инфери реагирует на магические мечи?

Д.С.: Нарезается на куски достаточно успешно, если таковой клинок мог бы ранить волшебника.

А Секутумсемпра на Ультиме может нанести вред?

Д.С.: Да, несомненно. Инфери обладает высокой живучестью, но, если повреждение сектумсемпррой отсекает конечности и голову, то инфери, хоть и сохраняет не-жизнь, становится обездвижен и менее опасен. Все же хочу напомнить, что основным способом уничтожения является экзорцизм, который необходимо совершать.

Взаимодействие с инфери

Чары

Инсендио любого уровня обездвиживает на 5 минут.

Если в течение часа каждые 5 минут использовать Инсендио Ультима – сгорает полностью.

Явага Кедавра

Обездвиживает на 1 минуту.

Д.С.: Посредство разрыва, образующего между вселенной чернотой и мертвым телом. Чернота найдет дорогу обратно, но не сразу.

Ментальная магия

Есть поверье, пришедшее к нам из Восточной Европы, что сильные некроманты способны без вреда для себя воздействовать на нежить легилименцией. Так ли это?

Д.С.: Это скорее всего возможно, однако нужно хорошо понимать, что происходит в такой ситуации. Собственно, разума, с которым можно было бы вступить в контакт, инфери не имеет. Вместо него им управляет чернота - сила, которая стремится воплотиться в мир и пожрать его, подчинить его себе. В некоторых случаях высокоуровневый некромант носит такую силу внутри себя. И тогда обе они могут вступить в связь посредством чар легилименции для достижения наилучшей синхронности. Однако это не является легилименцией по сути своей, и потому этот вопрос имеет двоякий ответ.

Брансфигурация

Не действует.

Прочее

Важно помнить, что все кладбища Британии связаны, поэтому поднять инфери или другую нежить некромант может с любого из них.

Если экзорцировать «Exzorcizo te N omnis spiritus emunde», где N - расшифрованное имя, которое написано на теле в виде анаграммы - рассыплется сам.

Довольно глупы, так что некромант не имеет возможности вложить в них сложные приказы. Поэтому управляется некромантом, который зачастую присутствует где-то

недалеко и корректирует их действия. Однако при необходимости некромант может находиться вне зоны досягаемости, если задачей инфери является отвлечение внимания.

Крупный анимаг способен разорвать или удерживать инфери без существенного вреда для себя, хотя, конечно, от некроран после боя лечиться придется.

Не может войти внутрь соляного кольца, в котором с чувством читают возвышенные стихи.

ДС: Или поются возвышенные песни. Или иным образом поддерживается атмосфера возвышенный природы человека, где чернота была бы решительно неуместна.

Вопросы к Джеку Соул

Бублик из соли – будет ли он работать, если читающих стихи маг находится не в круге, а в бублике вокруг круга? Или полу-бублике с одним выходом, вообще в виде любой сложной формы?

Д.С.: Нет, это маловероятно. Сферическая форма наиболее стабильна. Круг внутри круга - это наиболее возможное сочетание. однако ротация энергии может быть нарушена в кольце, поскольку нет возможности уверенно поставить источник возвышенной атмосферы в центр. Тем не менее, я полагаю, что трое-четверо волшебников равномерно распределенные по “бублику” могли бы поддерживать его достаточно уверенно. Никакая незамкнутая структура или разомкнутая структура не способна выстоять. Не кольцевые структуры неустойчивы и не выдержат.

Может ли инфери загрызть насмерть?

Д.С.: Да, может. Самый быстрый результат в этой области демонстрировал инфери с юга Испании: 5 минут. Однако инфери быстро “насыщаются”, поэтому обычно такое поведение для них “нехарактерно”. Я бы сказал, что это свидетельствует о наличии злой воли, которой они подконтрольны. И эта воля требует от них именно такого поведения.

Упырь

Природа

Нежить. По классификации Соляриса Малфоя – низшая нежить.

Как выглядят

Уродливое гниющее лицо, быстрое передвижение.

Физическая сила

Чрезвычайно силен. Руками наносит рваные некрораны.

Отрывает от волшебника куски плоти и поедает их

для поглощения витальности. Из-за таких глубоких некроран всего три секунды рукопашного боя с упырем выводят волшебника из боеспособного состояния.



За 1 минуту отрывает конечность от обездвиженного волшебника или наносит ему другое тяжелое увечье, за 5 минут загрызает насмерть.

Скорость перемещения

Любая. Очень быстро перемещается как по земле, так и под землёй. Умеет сидеть в засадах, затаиваться, прыгать.

Магия и иные способности и особенности

Может моментально закопаться под землю и быстро передвигаться под землей. Пока упырь под землей, он неуязвим для чар, но видим для волшебника по вздыбленной земле. Скорость перемещения упыря под землей обычно ниже скорости его перемещения по ней. Находясь под землей, упырь чувствует волшебника, стоящего на земле, но не чувствует тех, кто стоит на каком-то предмете или на полу.

Упырь хитёр и умен. Он опасен даже для поднявшего его некроманта. И еще более опасен для противостоящих ему волшебников.

Важная особенность упыря в том, что, в отличие от инфери, в него можно вложить сложные и умные приказы, которым он будет следовать. Поэтому некроманту нет необходимости находиться в непосредственной близости от упыря.

Упырь также может управляться сознанием высшей нежити (вампирами), как Безликие управляются волшебниками. Это делает их еще более опасными противниками на поле боя.

Взаимодействие с дверьми

Вышибает незапертые двери.

Взаимодействие с упырем

Чары

Инсендио (Ректусемпра) Ультима или Тройное Инсендио Максима (не одновременно, а с перерывом около 0,5 секунды, т.е. вербальный компонент чары должен прозвучать три раза подряд без перерыва) - обездвиживает на 5 минут. Обычно делается втроем, но при должной сноровке двое магов могут положить упыря, если они не будут забывать “чистить” палочки.

Если в течение часа каждые 5 минут использовать Инсендио Ультима – сгорает полностью.

Лаэза Кордис Ультима загоняет под землю на 1 минуту.

Д.С.: Тут в целом для понимания важно осознать следующее. Упырь лечится от повреждений, пока находится под землей. Сердце упыря все еще остается его “мотором” и потому его поражение (как, скажем, и отсеченная Сектумсемпррой лапа или оторванная оборотнем нога) вызывают потребность в регенерации. Упырь уходит в землю, где восстанавливается.

Спасибо, мистер Соул. В таком случае, хитрый волшебник (возможно, сильный анимаг), ударивший упыря в грудь колом и пробивший ему сердце, загонит его под землю этим действием?

Д.С.: Теоретически, это вполне возможно. Однако на практике такое поведение связано с повышенным риском. Анатомия упыря может весьма и весьма отличаться от человеческой. Например, хитрая тварь может иметь слитые ребра или разроzzенную грудину. Или опущенное сердце. Делать ставку на удар колом в упыриное сердце невероятно опасно. Однако рубить его волшебным клинком бесполезно.

Явага Бедавра

Обездвиживает на 1 минуту.

ДС: Аналогично инфери и многой иной нежити.

Ментальная магия

Аналогично с прочей нежитью.

Трансфигурация

Не действует.

Прочее

Если экзорцировать «Exzorcizo te N omnis spiritus emunde», где N - расшифрованное имя, которое написано на теле в виде анаграммы - рассыплется сам.

С помощью специального зелья («Антиупырин»), металлического штыря и заклинания Ректусемпра Ультима можно выгнать из-под земли всех упырей в радиусе 7 метров.

Не может войти внутрь соляного кольца, в котором с чувством читают возвышенные стихи.

Д.С.: И прокопаться тоже. С точки зрения упыря - соляной круг образует сферу по диаметру круга.

Д.С.: Не заметил несколько интересных особенностей упыря, о которых весьма осмысленно упомянуть:

- 1. Не может пройти мимо рассыпанного на его глазах просяного зерна, покуда не соберет все. Весьма осмысленно привлечь внимание упыря к факту разбрасывания зерна вербальным компонентом «Просо!»*

Спасибо, мистер Соул. Если позволите, в этом моменте я отдельно хочу обратить внимание, что стоит остерегаться волшебников, сопровождающих упыря, как и стоит остерегаться веерных Инседо. Волшебники случайно или по злему умыслу могут сжечь просо, которое считает упырь, и он снова кинется на сражающихся с ним магов. Также важно помнить, что, находясь под Силенцио, отвлечь упыря у вас не получится, так как вы не сможете произнести вербальный компонент «Просо».

- 2. Упырь никогда не станет жрать волшебника, который носит на себе ожерелье из головок чеснока. Даже если им управляет могучая воля.*

- 3. Если заманить упыря в комнату, где грозди чесночных гирлянд свисают с потолка, то он «уснет» там и будет мирно спать.*

Благодарю, действительно, если заманить и запереть упыря в комнате, где сохраняется высокая концентрация чесночного запаха, упырь впадет в волшебный сон, и с ним можно будет практически безопасно проводить любые манипуляции, в т.ч. искать его истинное имя. А если в такую комнату принести уже обездвиженного упыря, он после регенерации не придёт в себя, а сразу погрузится в волшебный сон.

Есть миф о том, что упырь падок не только на просо, но и на любые мелкие предметы. Например, на другую крупу. Но если он заметит, что это не просо - он нападёт, верно?

Д.С.: Это совершенно верно. Если упырь заметит, что предметы - не просо, то он может отвлечься от них и напасть. Особенно, если упыря ведет черная воля волшебника.

Есть схожий миф, что упыри любят развязывать узлы и, соответственно, что им можно кинуть сеть, которая надолго их займет. Есть ли в истории подтверждения таким фактам отвлечения упыря?

Д.С.: Такое возможно, но это очень «местечковое» увлечение. Вероятнее всего есть порода упырей, которая падка на сети. Скажем, неупокоенные тела рыбаков или утопленников. Но делать ставку на то, что встреченный вами упырь будет обладать столь интересным отклонением в поведении, я бы не стал. Обычно упырь игнорирует узелки.

Карпатский йети

Природа

Нежить, результат некроселекции.

Как выглядят

Огромное животное, покрытое седой густой шерстью, передвигающееся на задних ногах.
ДС: Йети, по легенде выведены в Карпатах вампирами. Рекомендую опираться на описание в методичке “Волшебные Твари и Как их Убить”: “Огромная козлоподобная тварь, местами снежный человек, местами козел”.



Физическая сила

Чрезвычайно силен. Когтями на лапах наносит рваные некрораны. Мощными ударами отрывает от волшебника куски плоти. Из-за таких глубоких некроран всего три секунды рукопашного боя йети выводят волшебника из боеспособного состояния.

За 1 минуту отрывает конечность от обездвиженного волшебника или наносит ему другое тяжелое увечье, за 5 минут загрызает насмерть.

Скорость перемещения

Любая.

Магия и иные способности и особенности

Не имеет.

Взаимодействие с дверьми

Открывает незапертые двери.

Взаимодействие с карпатским йети

Чары

Лаэза Кордис Ультима обездвиживает на 1 минуту.

Явага Редавра

Обездвиживает на 1 минуту.

Ментальная магия

Аналогично с прочей нежитью.

Трансфигурация

Трансфигурация любого уровня превращает на 5 минут, после чего Йети возвращается в исходную форму и приобретает иммунитет к этому конкретному превращению; если каждые 5 минут в течение часа трансфигурировать в новый предмет, то Йети навсегда останется последним предметом.

Прочее

Не может войти внутрь соляного кольца, в котором с чувством читают возвышенные стихи.

Вопросы к Джэку Соул

Если йети выйдет из трансфигурации – как быстро его нужно во что-то трансфигурировать? Как долго нужно его не трансфигурировать, чтобы время сбросилось совсем, и пришлось отсчитывать час трансфигураций заново?

Д.С.: 30 секунд. Если Йэти остается в нетрансфигурированном виде 30 секунд, то можно начинать все сначала.

Меня снова занимает вопрос волшебных мечей, на карпатского йети они действуют стандартно, как и на прочую нежить?

Д.С.: Думаю вот тут есть риск, что не сработает. Дело в том, что анатомия карпатского Йэти специально разработана, чтобы защищать своих хозяев-вампиров от оборотней. Это одно из самых сильных созданий контактного боя, из всех, что мне встречались. Полагаться на контактное оружие. даже очень хорошо зачарованное, я бы не стал.

Вампир

Природа

Высшая нежить.

Бывают как поднятые некромантом (и подвластные ему), так и свободные вампиры, появившиеся в результате гибели хозяина-некроманта или в результате инициации (становления) другим вампиром.

Бывают молодыми (до 2 лет после инициации) и старыми, высшими (более 100 лет с инициации).



Как выглядят

Внешне неотличим от живого человека.

Физическая сила

Физически очень сильны. Могут сдерживать волшебника и рвать волшебника, наравне сражаться с упырями или любыми магическими животными, в том числе со сверх магическими. Всего 3 секунды рукопашного боя с вампиром выводят мага из боеспособного состояния.

Обычно руками наносит рваные некрораны как инфери (молодой вампир) или упырь (старый вампир), за 1 минуту отрывает конечность или наносит другое тяжелое увечье, за 5 минут рвёт жертву насмерть.

ДС: Говоря о физической силе вампира следует отметить один крайне занятный факт: Его физическая сила не действует на зараженного проклятьем Ликантропии. Даже в своем человеческом обличье ликантроп всегда сильнее вампира.

Скорость перемещения

Любая.

Магия и иные способности и особенности

Изначально, будучи молодыми, они обычно не обладают какими-то способностями, но, старея, они становятся всё сильнее и приобретают всё новые способности. Такое «старение» может быть сделано и искусственным путём с помощью сильного некроманта, который вложит в вампира достаточное количество энергии. То есть вампиры по сути своей «сосуды», в которые некромант может вложить необходимые способности. Например, увеличить вампирскую сопротивляемость чарам и

физическим атакам, а также научить его превращаться в туман, что делает вампира страшной боевой единицей.

Всё это делает неизвестного вампира крайне опасным противником: мы никогда заранее не знаем точно, с чем именно столкнемся.

v Доминирование: держит руку на плече другого человека, чем превращает его в марионетку, исполняющую любые приказы и не имеющую собственной воли. Действует только пока рука находится на плече. По влиянию на сознание очень похоже на Легилименцию, но перебивает все другие влияния на волю (даже Империиус и Окклюменс)

v Усыпление: проводит рукой по глазам – действие схоже с заклинанием Морфеус.

v Туман: превращается в туман, который неуязвим и может проникать в любые щели и даже в двери, запертые на Коллопортус Симпла и Максима.

v Право Скорости: после произнесения этой фразы вампир на 5 секунд становится молниеносным, двигается неестественно быстро.

v Огненный кнут: два удара кнутом подряд поражают цель как Инсендио (уровень может варьироваться).

v Отвод Глаз: вампир невидим, если на него смотрят 1-2 человека, а сам он не двигается и не применяет магию.

v Поцелуй русалки: поцелованный вампиром человек на 2 часа очарован им настолько, что хочет исполнять любые его желания в меру своих возможностей. Эффект сравним с заклятием Империиус Ультима, но дополнительно сопровождается ощущением чрезвычайной влюбленности у жертвы.

v Зов: выбранная жертва страстно желает прийти туда, куда её призывает вампир. Действует на всех детей до 17 лет и на любых волшебников, когда-либо укушенных этим вампиром. Вампир также может звать и взрослых волшебников без укуса, но те в силах сопротивляться его зову, хотя и будут слышать его.

Д.С.: Были прецеденты, когда родители, дабы ослабить Зов на своего дитя, окружали его и себя соляным кругом и читали в нем возвышенные стихи. И зов отступал, пока круг не нарушался.

v Инициация: делает другого человека вампиром - в течение 5 минут выпивает кровь жертвы досуха, а потом дает ей испить своей крови.

Вампиры способны самостоятельно проводить некоторые виды некромантических ритуалов, например, призывать и подчинять карпатских йети.

Вампиры могут использовать проклятия. При этом они также получают его назад, если проклятие будет снято.

Вампир обязан питаться кровью, но старый вампир может делать это очень редко.

Вампир, питаясь, кусает жертву. Укус вампира может не оставлять следов.

Вампир не обязательно убивает жертву, питаясь ее кровью, но может это сделать («17 фактов о вампирах»).

Существуют особые амулеты и целая традиция их изготовления и ритуального

одевания, которые способны компенсировать молодому вампиру отсутствие некоторых способностей, которые были перечислены выше («17 фактов о вампирах»).

Взаимодействие с дверьми

Без приглашения не может переступить порог, а с приглашением может пройти через любую защиту и открыть любую дверь. Приглашением при этом может быть даже легкий кивок, приглашающая рука, фраза «Кто там? Войдите!». Единственное ограничение – вампира может пригласить только тот, кто имеет на это право. Так сопровождающий вампира некромант не может пригласить вампира в чужой дом.

ДС: особенно неприятно то, что отобрать у вампира то право обычным образом нельзя.

Также важно помнить, что приглашающий в момент приглашения должен находиться внутри дома и иметь право жить в этом доме.

Регенерация от чар и физ. повреждений

Быстрее, чем у волшебников. А с вливанием крови в разы быстрее.

Взаимодействие с вампиром

Чары

Способности вампиров изучены мало, так как они могут сильно отличаться от вампира к вампиру. Вампира можно поразить заклинаниями Инсендио и Риктусемпра (чем выше уровень – тем больше вероятность, что чара подействует на вампира), но вампир восстановится от них уже через 5 минут. Инкарцерио Ультима может связать вампира на 30 минут.

ДС: А также обычно Маледицерио с уровня Максимы.

Авада Кедавра

Обездвиживает вампира на 1-5 минут.

Д.С.: Фактически, Авада Кедавра на время прерывает связь вампира и его мертвого тела. На после, он «находит» свое тело вновь.

Ментальная магия

Грозит волшебнику гибелью или сумасшествием, так как фактически вампир является порождением нижнего мира, и его сознание устроено иначе, не по-человечески.

Трансфигурация

Не действует.

Прочее

У вампира две смерти: в голове и в сердце. Находясь только в одной, он впадает в торпор, но легко может воскреснуть с помощью небольшого количества крови. Окончательное же убийство вампира связано с отрубанием головы и втыканием кола в сердце. И то, и другое можно сделать только в том случае, если вампир обездвижен. После кола и меча вампир рассыпается прахом, но даже после этого всё ещё может

быть поднят некромантом, т.о. прах вампира необходимо тщательно развеивать или прятать.

Текущая вода, чеснок, серебро, кресты и солнечный свет на вампира не действуют, это вредные мифы («17 фактов о вампирах»).

Питание кровью волшебных созданий способно сделать вампира временно сильнее, но большое количество витальной энергии от магических существ сведет вампира с ума, сделав его обычным инфери.

Д.С.: Эдакая наркомания у вампира - пить волшебных существ. Иногда используется в вампирских кланах как своего рода ритуал посвящения.

Нечистая кровь, принятая или влитая внутрь, убивает вампира.
Вампир рассыпается прахом, встретившись с рогом единорога.

Сложные ритуалы (Световая ловушка и т.п.) способны не только рассыпать вампира, но и окончательно разорвать его связь с миром, «закупорить» данную точку выхода энергии нижнего мира, вследствие чего данного вампира поднять будет уже нельзя.

Вампиры способны управлять низшей нежитью, вселяясь разумом в тело упыря, а также способны рассыпать нежить касанием руки.

Вопросы к Джеку Соул

Будет ли работать приглашение, данное не добровольно, а под принуждением любого толка?

Д.С.: Да, такое приглашение, к сожалению, будет работать.

Верны ли слухи, что оборотни ненавидят вампиров? Каковы их сравнительные характеристики, кто победит в рукопашном бою? Мертвая плоть слабее, но у вампира есть более страшный арсенал способностей?

Д.С.: Совершенно верно. Исторически в карнатах вампирские кланы были очень уязвимы к нападению оборотней. В безумии своем ликантропы уничтожают вампиров, пользуясь тем, что они физически сильнее. Что интересно, ликантроп и в человеческом обличье неуязвим для вампирских когтей и способен разорвать вампира голыми руками. Для защиты своих гнезд вампиры сотворили карнатских йэти.

Является ли смерть от нечистой крови окончательной?

Д.С.: Вампир рассыпается в прах/разливается лужей крови от принятия нечистой крови, но этого вампира еще можно “оживить” с помощью человеческой крови и некромантии.

Верно ли, что, фактически, способов уничтожить вампира только два: рассыпать прахом и развеять или загнать в световую ловушку?

Д.С.: Эти два способа известны. Думаю, есть и иные, но они не столь распространены. Кроме того, нужно помнить, что развеянный прах не дает гарантий, что вампир не оставил где-то свою часть, дабы быть возрожденным сородичами.

Безликий

Природа

Классификации разнятся. Нежить. Высшая нежить по данным Соляриса Малфоя.

Как выглядят

Полностью черный костюм без мантии и других развивающихся элементов, чёрная ткань скрывает лицо, вместо волшебной палочки белая пёсья кость в руке. Бывали случаи, что Безликие были в мантиях или в одежде другого цвета, но всегда их лица скрывает непроницаемая темная материя.



Физическая сила

По физической силе они сравнимы с волшебником.

Скорость перемещения

Любая.

Магия и иные способности и особенности

Может использовать только те чары, которые знает оператор. Так как мертвое тело и пёсья кость – это плохие проводники, Безликий не способен творить заклинания уровня Ультима и не умеет творить веерные заклятия. Также не способен к проклятию Авада Кедавра, но иногда может владеть Империиусом и Круциатусом.

Могут использовать: заклинания 3-х классов + VIP - на уровне Симпла и Максима, без веерных. Бытовые чары, Силенциум, Морфеус. Аппарировать не способен.

Взаимодействие с дверьми:

Владеет бытовыми чарами, поэтому откроет любую дверь, кроме запертой на Коллопортус Ультима.

Взаимодействие с Безликим

Чары

Безликие имеют особенную природу, их создавали для внезапных атак, так что любое не отбитое ими заклятие лишь обездвиживает их на 5 минут, независимо от эффекта. Если в течение часа каждые 5 минут использовать Инсендио Ультима – сгорает.

Явага Бедавра

Полностью и окончательно разрывает связь Безликого с оператором.

Ментальная магия

Как и с прочей нежитью.

Трансфигурация

Не действует.

Прочее

Управляется волей оператора (это не обязательно проводивший ритуал некромант), тело которого находится где угодно в бессознательном состоянии, обычно далеко и в безопасности.

Любое взаимодействие с Безликим влияет только на самого Безликого. Невозможно навредить оператору через Беликого, можно только разорвать их связь, после чего оператор очнется невредимым.

Узнать в Безликом оператора нельзя, голос и лицо принадлежат мертвому телу. Но, так как Беликие могут говорить, бывает, что они во время переговоров выдают настоящие имена операторов, говоря между собой.

Если экзорцировать «Exzorcizo te N omnis spiritus emunde», где N - расшифрованное имя, которое написано на теле в виде анаграммы - рассыплется сам.

Не может войти внутрь соляного кольца, в котором с чувством читают возвышенные стихи. Но может кинуть внутрь круга заклинание.

Заглянувший под маску Безликого сходит с ума.

Вопросы к Джеку Соуду

Есть теория, согласно которой соляной круг и чтение стихов в нем могут спасти только одного человека внутри круга. Другая теория говорит, что близкие духом люди могут быть в одном соляном кругу и чтение одного будет спасать их всех. Где правда?

Д.С.: Несомненно то, что практически любое количество волшебников может находиться в соляном кругу и поддерживать в нем соответствующую атмосферу.

Однако чем их больше, тем ненадежнее вся процедура, ибо чем больше волшебников, тем сложнее создать соответствующую атмосферу и тем больше нужен круг.

Различные некро- создания

Природа

Нежить. Относится к низшей нежити по умолчанию. Если поднято какое-то сверхмагическое существо, оно может быть классифицировано как высшая нежить.

К малым некросозданиям относятся поднятые некромантией трупы кошек, птиц, крыс и прочей живности. Чем больше масса у создания, тем выше сложность действия.



Мертвые Великаны и Мертвые Драконы считаются невозможными для некроподъема. Встречаются только в легендах («Классификация Чёрной Магии»).

Физическая сила

Будет зависеть от вида существа, но в общих случаях любое некросоздание будет наносить некрораны.

Скорость перемещения

Зависит от типа живности. Мертвые создания обычно шустры и умеют летать или плавать, если они умели это при жизни.

Магия и иные способности и особенности

Наличие дополнительных способностей также зависит от изначального существа. Так, например, известно, что некроваселиск обладал трупным дыханием в области 2 метров вокруг себя, данное дыхание по эффекту было сравнимо с Торменцио Максима.

Взаимодействие с дверьми

Зависит от типа живности. Крупные создания могут вышибать незапертые или даже запертые двери.

Регенерация от чар и физ. повреждений

Зависит от типа живности.

Взаимодействие с некро-созданиями

Чары

Считается, что наиболее эффективны против нежити Огонь и Молнии, то есть Риктусемпра и Инсендио. И чем выше их уровень, тем вероятнее, что они нанесут вред нежити.

Авада Кедавра

Зависит от типа живности. По непроверенной информации на некроваселиска необычно действовало проклятие Авада Кедавра: не останавливало его, а лишь ранило. Мелкие некросоздания, скорее всего, будут обездвижены на различное количество минут.

Ментальная магия

Не действует.

Трансфигурация

Не действует.

Оборотни

Природа

Человек с проклятием Ликантропии. Только в зверином обличе классифицируется как темное создание.

Попытки назвать ликантропию болезнью в корне ошибочны, об этом подробно можно прочесть в «Размышлении об оборотнях» д-ра Хайда.

Под влиянием проклятия ликантропии (в силу специфики его распространения) может быть как волшебник, так и маггл.



Как выглядят

Волчья маска, звериная шкура. В звериной форме имеет антропоморфные черты, по этому признаку и по большему размеру отличим от обычного волка.

Специфика наличия одного животного оборотня в разных регионах: Европа – волк, Урал (и, по некоторым данным, Восточная Европа) – медведь, Африка – леопард, Индия – тигр, Япония – лиса и т.д. («Размышления об оборотнях»).

Физическая сила

Чрезвычайно силен, срывает засовы, двери, наручники, всё, что не защищено заклятием Коллопортус уровня Ультима. По умолчанию удар лапой наносит рваные раны, и всего за три секунды выводит волшебника из боеспособного состояния. Удары и укусы оставляют страшные шрамы навсегда.

За 1 минуту отгрызает конечность или наносит другое тяжелое увечье обездвиженному волшебнику; за 5 минут загрызает человека насмерть.

Здесь важно оговориться, что щенки оборотней всегда слабее взрослых особей. Для нанесения тяжелых повреждений магу им требуется гораздо больше времени (от 1 минуты), а убийство волшебника дастся им категорически тяжело.

Скорость перемещения

Любая.

Магия и иные способности и особенности

Укус в полнолуние передает проклятье. Исключения: трансфигурированный

волшебник или анимаг в своей анимагической форме. Принятие аконита (или каких-либо зелий на нём) на передачу проклятия не влияет.

В превращенном состоянии Оборотень теряет контроль над собой и одержим жадой крови. В зверином облике он стремится на зов вожака стаи («Воспоминание мальчика из крестового похода»). Если человек сопротивляется проклятию, то Зверь впадает в безумие. Если мы имеем дело с оборотнем, принадлежащим Тьме и отдавшем ей свое сердце, то он способен сохранять разум, который отличается от человеческого, но все же позволяет Оборотню проявлять чудеса хитрости («15 фактов об оборотнях»). Отдавшийся Тьме оборотень может обернуться в любой момент, даже не в полнолуние. Также он гораздо сильнее, чем волшебник, сопротивляющийся проклятию.

Взрослый оборотень может по своему желанию обращаться не только в полнолуние. Но каждое такое добровольное обращение приближает его у «принятию зверя в себе», контролировать себя и свои эмоции такому оборотню будет всё сложнее. В перспективе это ведет к полной утрате человеческого облика и человеческой морали. Фактически, такие действия – это приятие Тьмы в себе.

Оборотень в звериной форме не будет обессилен через некоторое время после убийства, как это бывает с обычными волшебниками. Приход настигнет его, но позже, утром («15 фактов об оборотнях»).

Оборотень обладает необычайным даже для зверя чутьем. Повышенное чутье остается и в человеческом виде («15 фактов об оборотнях»).

В момент превращения с Оборотня спадают ВСЕ чары, кроме Ультимы («15 фактов об оборотнях»).

Считается, что оборотень испытывает более яркие чувства от полной луны, и именно это заставляет его обернуться даже против его воли. Аконит подавляет данные эмоции, давая оборотню возможность контролировать себя («Размышления об оборотнях»). Однако важно понимать, что это лишь предположение, истинная связь превращения и полной луны утеряна или скрыта Отделом Тайн («15 фактов об оборотнях»). Еще одна из теорий о влиянии луны на оборотничество изложена в исследовании «Дневник оборотня» от 1781 года.

Взаимодействие с дверьми

Вышибает лапами Коллопортус Симпла и Максима. Ультиму открыть не может.

Регенерация от чар и физ. повреждений

Регенерация быстрее, чем у обычного человека, выносливость больше. Считается, что это способствует большей сопротивляемости, чем у обычного маггла/волшебника

к заклетию, а также делает возможным само изменение формы («Размышления об оборотнях»).

Оборотень в звериной форме необычайно живуч. Раны, нанесенные оборотню обычным волшебным и серебряным оружием, регенерируют чрезвычайно быстро. В человеческой форме заметна повышенная регенерация, но не настолько быстро («15 фактов об оборотнях»).

Взаимодействие с оборотнем

Чары

Щенки (до года) и сопротивляющиеся проклятию оборотни подвержены любым заклинаниям уровня Симпла и выше.

На оборотней, которые отдались проклятию, действуют только чары уровня Ультима, эффект при этом проходит всего за 5 минут.

Экзитус Виталис вводит в кому любого оборотня за исключением Фенрира Грейбэка.

Д.С.: Важно понимать, что кома для оборотня чаще всего является обратимой. В момент трансформации в зверя ликонтроп сильно обновляется и кома может спасти.

Авага Кедавра

Убивает в любой форме.

Ментальная магия

Ментальная магия не сработает на оборотня, а легиллименция крайне опасна для ментального мага.

Некрораны

Как оборотень реагирует на некрораны?

Д.С.: Практически не получает их. Таковую рану он может обрести в человеческом обличье от Упыря или инфери. Но срывает её сам без последствий во время очередного превращения.

Здесь считаю важным добавить также, что исключения могут составить легендарные и древнейшие вампиры.

Брансфигурация

В звериной форме не действует только на оборотней, отдавшихся проклятию.

На молодых особей и на сопротивляющихся проклятию - действует стандартно по полному имени волшебника.

Прочее

В небоевой ситуации оборотень в любой форме боится серебра, оно его неприятно жжет и наносит ожоги. В боевой ситуации не подействует, и может только сильнее разозлить его. Убить серебро оборотня не может.

Оборотень, принявший аконит, может контролировать себя. Но превращение произойдет всё равно.

Существуют утверждения, что переливание обратню крови человека смертельно для него. («Размышления об оборотнях»). Эта информация недоказана, однако есть все основания полагать, что переливание крови как минимум снижает способности оборотня к регенерации.

Сопrotивляющийся Тьме оборотень по силе сравним с анимагом в крупного зверя. Однако принявший Тьму оборотень гораздо сильнее любого анимага.

Вопросы к Джеку Соул

Волшебник не может быть анимагом в волка. Это справедливо только для волчей формы вне зависимости от региона? Или волшебник не может быть анимагом в форму, которая в его регионе является оборотнической?

Д.С.: Это касается именно куньих форм (Волки, лисы и т.п, если для региона это распространено). Однако там, где ликантропическая форма носит отчетливо не схожий характер, встречается анимагия в схожих животных.

Как влияет Спекулеверте на оборотня, обернувшегося добровольно?

Д.С.: К сожалению, никак. Она не способна победить ту трансформацию, что в нем происходит.

Как работают вольфсангели, останавливают или отпугивают?

Д.С.: Как сильный отворот. Если оборотень могуч - он просто не может пройти там, где стоит знак. Если Оборотень еще щенок - то будет держаться от знака сильно дальше. Но стоит уточнить - что Вольфсангель - не есть любое изображение волчьего крюка, но особым образом изготовленный свиток, сродни артефакту.

Каковы сравнительные характеристики оборотня, анимага, упыря, инфери, вампира, если они решат драться в рукопашную?

Д.С.: Инфери может быть разорван на части всеми вышеупомянутыми, если анимаг достаточно крупный. Ликантроп кроме этого обладает возможностью разорвать вампира, и упыря, но не анимага. Упырь и инфери опасны для анимага тем, что оставленные им раны не заживут при превращении обратно.

Что будет с анимагической формой, изменится ли она под влиянием проклятия?

Д.С.: Насколько мне известно, анимаг, пораженный ликантропией, теряет свою анимагическую способность. Его звериная форма искажена и поражена проклятием.

Правдива ли возможность излечения после укуса оборотня в течение двенадцати дней (с помощью симпатического зелья) с момента неприятного происшествя (Учебник "Европейская традиция защиты от Темных сил"?)

Д.С.: Насколько мне известно, если когда и можно излечиться от Ликантропии, то до своего первого обращения. Все эксперименты, которые мне известны, не имеют абсолютной чистоты, и, если увенчивались успехом, то, возможно, и потому, что укус происходил не при полной луне, а в иных обстоятельствах.

Тень

Природа

Относится к Высшей Черной Магии.

Это существо изучено мало, рекомендуется не вступать с ним в боевое взаимодействие.

ДС: Природа тени такова: Это - внемировые темные силы, пока не проявленные в материи, но чье влияние здесь и сейчас весьма велико. Они становятся видимы глазу, как сгустки поглощающие свет - от того кажутся темной тенью на грани восприятия.



Как выглядит

Фигура в черном, заклинания не использует, парит над землей, стараясь прикоснуться к живым.

Физическая сила

Не имеет.

Скорость перемещения

Любая.

Магия и иные способности и особенности

Что делает касание Тени, есть ли известные прецеденты?

Д.С.: Касание тени приводит к рассинхронизации между всеми тонкими телами человека. Это может привести к смерти, если связь между эфирным и физическим телом окончательно ослабнет. Однако и у выживших будет много проблем, поскольку ослабленная связь между тонкими телами делает волшебника не цельным, не понимающим что он творит, испытывающим множество противоречий, сомнений и раздراй. Волшебник может остаться с навсегда исковерканной судьбой при встрече с тенью.

Взаимодействие с дверьми

Проскальзывает ли оно в закрытые двери?

Д.С.: Да, мир физический и материальный для тени не имеет большого значения. Её привязки к пространству имеют принципиально иную природу. Бывает и так, что тень "слепа" и не видит мир вокруг, и бывает так, что она недвижима. Тень - очень редкое явление.

Регенерация от чар и физ. повреждений

В моменты появления Теней не было ни одного, когда ей удалось бы нанести физическое повреждение.

ДС: Это немудрено, ведь её физическое проявление не имеет тела, как такового. Она скорее схожа с призраком, и иногда даже более. Порой тень невидима глазу, но ощущается всеми остальными чувствами.

Взаимодействие с Тенью

Трансфигурация

Не действует.

Прочее

Д.С.: Тень будет поглощать любые формы энергии. Соответственно это делает полностью бессмысленным любые прямые попытки повлиять на её присутствие колдовством. Однако, явление тени никогда не случайно, и изменив что-то в нашей реальности можно от неё избавиться.

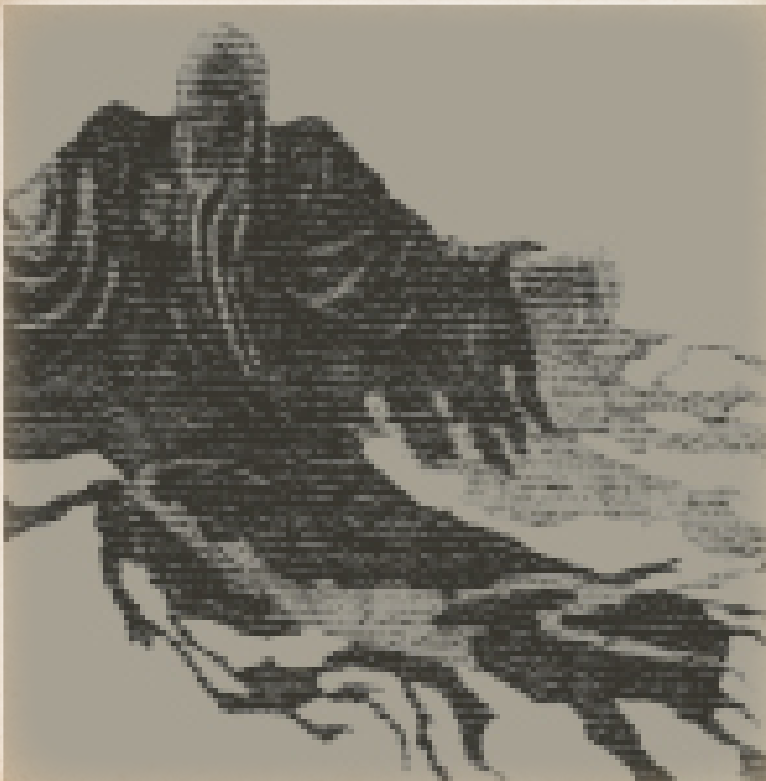
Так как тень не является естественным созданием, от неё всегда можно избавиться.

Дементор

Природа

Относится к Высшей Черной Магии и Некроселекции.

Д.С.: Нет доподлинно подтвержденной стройной научной системы возникновения дементоров. Доподлинно известно - это сущности, обладающие всеми признаками черной магии.



Как выглядят

Фигура в балахоне из лохмотьев, в капюшоне. Часто перемещение их сопровождается туманом.

Физическая сила

Не имеют.

Скорость перемещения

К волшебнику могут лететь очень быстро, желая насытиться. Если волшебник отгоняет их Патронусом, отступают медленнее, неохотно.

Дементор может менять свою скорость (ускоряться или замедляться) под влиянием темных артефактов или темных магов поблизости.

Магия и иные способности и особенности

Присутствие дементора неподалеку вводит волшебников в тоску и депрессию, а несколько дементоров могут вызвать обмороки у волшебников со слабым здоровьем.

На расстоянии двух метров от Дементора невозможно применять Патронус.

Убегать и применять другие заклинания – можно.

Если Дементор касается рукой – наступает полная неспособность двигаться и колдовать, волшебник теряет силы, садится или ложится без сил на землю на 15 секунд.

“Поцелуй дементора” за 60 секунд высасывает душу насмерть, за меньшее время – вводит в бессознательное состояние на какое-то время.

Взаимодействие с дверьми

Может открыть незапертые двери.

Регенерация от чар и физ. повреждений

Им невозможно нанести физический вред или поразить их чарами.

Взаимодействие с дементором

Чары

Патронус отгоняет одного Дементора на 7 метров и не позволяет ему подойти, пока на него направлен Патронус и не использовано другое заклинание.

Несколько дементоров представляют большую опасность для волшебника. Они легко могут окружить его, поскольку дементор всегда отступает под действием Патронуса медленнее, чем летит в сторону волшебника, если Патронус на него не направлен.

Если к человеку применить Круциатус любого уровня, то все Дементоры в радиусе двух метров от него сторят. Это связано с “перееданием” дементоров эмоций. При этом, однако, считается, что такое «уничтожение» не просто не уничтожает дементора в действительности, но еще и грозит тяжелыми последствиями магическому миру.

Явага Кедавра

Не действует.

Ментальная магия

Эффект неизвестен, поскольку редкий маг может находиться рядом с дементором и продолжать колдовать на близком расстоянии от него. Вероятнее всего легилименция дементора ведет к безумию волшебника, применившего её.

Трансфигурация

Не действует.

Д.С.: Про Дементоров неплохо уточнить следующие подробности:

✓ Маглы не способны заметить дементора. Они не видят его физическую форму. При том, что дементор ею обладает, он не призрачен и не бесплотен.

✓ Дементор не властен над своей природой, он не может “сдержаться”.

✓ Дементоры обладают разумом схожим с человеческим, они способны понимать речь.

✓ Не понятно, могут ли дементоры говорить, однако известны случаи, когда волшебники описывали, что слышат голос дементора. Вероятнее всего они слышат этот голос у себя в голове.

✓ Волшебник с поглощенной душой сохраняет жизнь. Биологически он не мертв.

Юридически он также признается живым, хоть и недееспособным. Множество прецедентов разбирательств описывают такого волшебника как тяжелого инвалида. Не известны случаи восстановления волшебника после “поцелуя дементора”.

На сей интересной теме я завершаю эту краткую методичку и выражаю огромную благодарность мистеру Джеку Соулу за подробные ответы на вопросы, а также интересные диалоги о защите от Темных Сил. С Вами необычайно приятно работать.

Да воссияет над нами Рассвет.

Эмбер Сэвидж,
Рыцарь Ордена Зари

2023 г.

