





Вуаль Желания

Приворотное заклинание, пробуждающее плотское влечение у выбранной жертвы, а также посредством этого внушающее жертве покорность. Традиционно считается женским заклинанием, хотя на деле им очень часто пользуются и мужчины. Вуаль Желания также могут использовать масаны, практикующие дисциплину Внешность.

Сильнее всего данное заклятие действует в полнолуние, потому, если позволяет время, лучше дожидаться его наступления. Перед созданием заклинания необходимо настроиться на нужный лад, представляя себе того, на кого следует воздействовать. После следует прикоснуться своей ладонью к коже жертвы, произнося вслух слова «вуаль желания» и мысленно окутывая жертву алой аурой. В этот момент будет потрачена одна единица энергии.

Данное заклинание действует исключительно на представителей противоположного пола. Жертва моментально начинает испытывать к вам плотское влечение в сочетании с покорностью и восхищением, что можно использовать либо для эффективного соблазнения, либо для того, чтобы заставить жертву выполнять несложные указания, не грозящие лично ей каким-либо ущербом. Тот, кто находится под Вуалью Желания, также будет стремиться повсюду следовать за объектом своего вожделения и защищать от опасности, если это не будет связано со значительным риском. Но прошествии одного часа эффект заклинания рассеивается, но жертву можно опутать чарамы повторно.

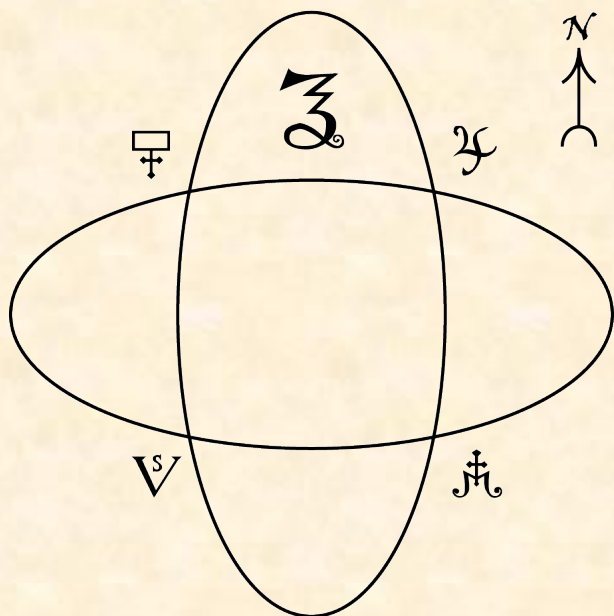


Варовор Слуга

Сложное заклинание, позволяющее получить контроль над представителем практически любой расы, за исключением торян и приставников. При этом личность мага остается неизвестной жертве. Наиболее искусны в составлении данного заклинания масаны и колдуньи Зеленого Дома.

Для создания Варовора Слуга необходимо начертить два пересекающихся овала, которые полагается ориентировать строго по сторонам света. В точках пересечения овалов следует поставить свечи, возле свечей начертать знаки F Y A V так, как показано на схеме. В северной части получившейся фигуры следует начертать знак Z , в южную часть необходимо поместить чашу с образцом генетического кода жертвы, а в западной и восточной расположить два габарских хризопраза. Предмет, которому должно послужить ловушкой для жертвы,

следует разместить в центре магической фигуры. После того, как описанные выше приготовления сделаны, необходимо зажечь поочередно все свечи, а затем зарядить предмет-ловушку, затратив на это три единицы энергии. Далее следует дожидаться, пока потухнет последняя свеча, не нарушая целостности магической фигуры. После чего ловушка будет готова к применению.



Чтобы попасть под действие Баровора Слуга, жертва должна сама коснуться хотя бы один раз заколдованного предмета. Важен сам факт самостоятельного и добровольного прикосновения, поэтому совершенное даже через одежду касание приводит к тем же последствиям. После того, как предмет-ловушка срабатывает, он полностью разряжается и никакой опасности более не представляет. После получения контроля над жертвой маг обретает возможность мысленно отдавать жертве четкие приказы, затрачивая на каждый дополнительно

по две единицы энергии. Приказ мага, наложившего Баровор Слуга, воспринимается жертвой как её собственное желание, идея или намерение. Таким образом, жертва прилагает все возможные усилия к исполнению воли мага, полагая при этом, что действует по собственному желанию. По истечению одних суток Баровор Слуга теряет свою силу, хотя жертва продолжает считать, что действовала по собственной воле.



Гла Цнквизитора

Самое грубое и жестокое заклинание сканирования мозга, полностью разрушающее разум жертвы.

Для создания Гла Цнквизитора необходимо начертить пентаграмму, в которой следует расположить необходимые надписи и знаки так, как указано на схеме. Если жертва будет находиться в сознании, то затраты энергии на создание Гла Цнквизитора могут быть непомерно большими даже для опытного чародея. Поэтому весьма желательно воспользоваться каким-либо надежным средством, к примеру, Пыльцой Морфея, чтобы погрузить жертву заклинания в крепкий сон. Затем следует расположить жертву таким образом, чтобы ее голова полностью находилась внутри начерченного круга. После этого необходимо сосредоточиться,

прикоснуться пальцами к вискам жертвы и отчетливо приказать ей открыть глаза. В этот момент будет истрачено три единицы энергии.



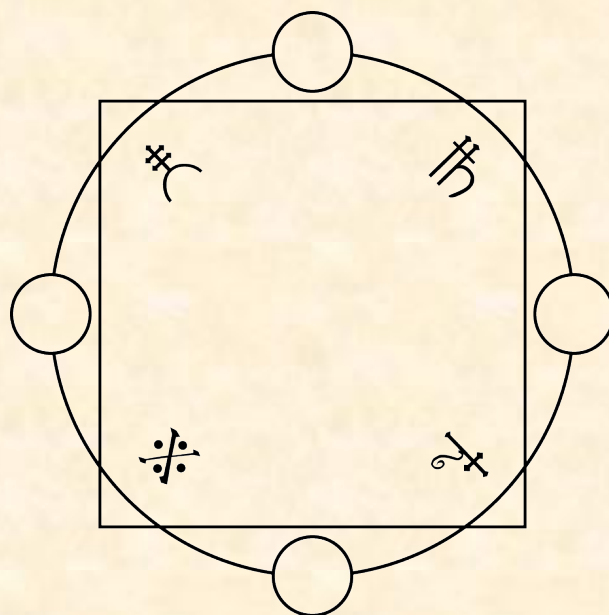
Жертва открывает глаза, и разум её находится в полном подчинении. Бесцветным голосом, быстро, очень точно и абсолютно правдиво жертва отвечает на любые вопросы, заданные ей вслух. По прошествии одного часа в мозгу жертвы наступают необратимые изменения, в результате которых жертва полностью теряет способность связно мыслить и совершать какие-либо действия.



Кольцо Саламангры

Надежное и весьма популярное охранное заклинание старого образца, способное сжечь даже опытного мага и практически любой предмет.

Вначале следует начертить защитный круг и знаки по приведенной схеме. В четырех малых кругах необходимо разместить по одному Ищериному Глазу. Затем на листе бумаги или пергамента следует написать слово, которое станет размыкающим для данного Кольца Саламангры, после чего следует положить сложенный лист в центр большого круга. Поверх листа надлежит расположить те предметы, которые маг желает уберечь от чужих прикосновений. После этого каждый Ищеркин Глаз следует зарядить одной единицей энергии. При этом, зарядив только часть камней, запас энергии можно пополнить, после чего продолжить создание Кольца Саламангры. Защитный покров



появится сразу после того, как бюджет наполнен энергией последний камень.

Любые существа или предметы, пересекающие границу действующего защитного круга, будут сильно обожжены огнем (данный эффект сопоставим по сути своей с действием боевых заклинаний) и вытолкнуты магическим потоком за пределы круга. Действует заклинание довольно долго, не менее четырех суток. Действие Кольца Саламандры также прекращается после того, как кем-либо громко и отчетливо будет произнесено размыкающее слово.



Кузнечный Молот

Боевое заклинание, многократно увеличивающее силу удара.

Тому, кто желает быстро и эффективно творить данное заклинание, необходимо научиться управлять потоками энергии в собственном теле. В целях последующего поддержания сего навыка на должном уровне магам рекомендуется ежедневно медитировать, направляя потоки энергии из анахата-чакры в основания ладоней. После освоения данной техники для активации Кузнечного Молота требуется лишь сосредоточиться и сконцентрировать магическую энергию в руке, а затем несильно толкнуть противника, одновременно произнося слово «молот». В этот момент будет затрачена одна единица энергии.

Высвобождающаяся энергия наносит противнику мощный удар, сопоставимый по силе с типичными боевыми заклинаниями, ломая кости и разрушая внутренние органы.



Навский Аркан

Сложное заклинание, позволяющее лишить противника всей магической энергии, которой тот обладает. Не действует на тасанов, поскольку они используют жизненную силу крови вместо магической энергии.

Навский Аркан доступен для изучения далеко не каждому магу, ибо создан был навами в первую очередь для них самих. Тем не менее, после нескольких месяцев упорных занятий под руководством опытного наставника, некоторым удастся овладеть принципами создания данного заклинания. Желая применить его должен мысленно сформировать образ магического стержня, силой воли заставляя его сжиматься – в этот момент Аркан приобретает осязаемую форму полупрозрачного шара. Сразу после этого нужно бросить шар в противника, одновременно громким голосом произнося слово «аркан». На эти действия тратится одна единица энергии.

При попадании в противника магический стержень мгновенно поглощает всю энергию атакующего мага, а затем самоликвидируется.



Песня Сирены

Заклинание, сочетающее ультразвуковое и телепатическое воздействие. Несмотря на оборонительный характер, достаточно эффективно в боевых ситуациях, поскольку вынуждает противников спасаться бегством.

Песнь Сирены доступна к изучению многим магам, хотя физиологические особенности строения гортани могут стать серьезным препятствием в овладении данным заклинанием. Создание заклинания начинается с формирования в области диафрагмы мага потока энергии, направленного вертикально вверх с заданным самим магом темпом роста. Когда сила данного потока становится достаточной, начинает звучать Песня Сирены. Внешнее её проявление – это звук высокой частоты и редкостной мерзости, длящийся порядка тридцати секунд.

Песня Сирены воздействует практически на все расы, за исключением Морян и Приставников. Попавшие под действие заклинания прекращают любые свои действия, будь то боевые или магические, и стараются как можно быстрее удалиться за пределы слышимости. Те же, кто не может этого сделать, испытывают сильнейший дискомфорт и чувство дезориентации. Песня Сирены проникает сквозь любые преграды, хотя и в несколько ослабленном виде.



Поиск

Заклинание, позволяющее определить точное местонахождение какого-либо существа по его генетическому коду.

Существует несколько способов создания данного заклинания, но в настоящее время наиболее доступен и популярен только один, сочетающий в себе магию и человеческие технологии. Сперва необходимо подключить анализатор к компьютеру, затем следует магическим способом зарядить анализатор, в результате чего будет потрачена одна единица энергии. После надлежит взять образец, содержащий генетический код того, чье местонахождение необходимо определить, и сжечь образец над анализатором. Далее необходимо запустить программу поиска, точно следуя прилагаемым к ней инструкциям.

Через некоторое время на экране компьютера отобразится карта, на которой будет отмечено точное местонахождение объекта воздействия. Следует помнить, что правильный результат гарантирован только в том случае, если при создании заклинания используется лицензионное программное обеспечение.



Поцелуй Русалки

Один из самых действенных способов получения интересующей информации, доступный исключительно женщинам Великого Дома Людь. Заклинание воздействует на чувства, и жертва под влиянием созданного эмоционального состояния рассказывает все, что интересует колдунью. Сканирования мозга при этом не происходит.

Для наложения данного заклинания необходимо не только развить врожденное умение телепатического воздействия, но и четко представлять, какого именно эмоционального состояния должна достичь жертва, чтобы действие Поцелуя Русалки было максимально эффективным. После освоения всех тонкостей активация заклинания становится несложным делом. Необходимо огарить предполагаемую жертву долгим страстным поцелуем в губы, одновременно воздействуя долгим образом на чувства жертвы. Затем следует произнести вслух фразу «поцелуй русалки». При этом будет использована одна единица энергии.

Сходство с Вурлью Желания в том, что жертва также начинает незамедлительно испытывать сильное плотское влечение в сочетании с покорностью и восхищением. Но, помимо этого, жертва Поцелуя Русалки готова добровольно и с удовольствием рассказать обо всем, что представляет интерес для предмета страсти, и делает это со всеми подробностями и деталями, относящимися к делу. Подвергшийся воздействию Поцелуя Русалки способен также выполнять некоторые просьбы, за исключением тех, которые могут привести к его непосредственной гибели, и тех, которые требуют от него покинуть предмет страсти на длительное время. К сожалению, действие Поцелуя довольно коротковременно и через один час эффект полностью рассеивается, но зато его можно возобновлять – находясь под воздействием заклинания, жертва с радостью соглашается еще на один Поцелуй.



Челюный Рой

Простое и весьма действенное заклинание, защищающее от магического поиска.

Вакливание основано на введении в заблуждение систему сканеров Тиградкота и доступно тем, кто овладел определенными приёмами воздействия на электронику. Необходимо взять образцы генетического кода того, на кого вы желаете навести данное заклятие. Образцы следует разбросать на трех различных перекрестках, при этом на третьем перекрестке мага следует трижды повернуться вокруг своей оси, создавая таким образом магический контур, генерирующий потеху. На это будет потрачена одна единица энергии.

Тот, чей генетический код использовался при наведении Пчелиного Роя, получает защиту от магического поиска на шесть часов. В случае же, если в указанный временной промежуток данную персону попытаются обнаружить при помощи заклинания Поиск, то все соплеменники одного будут отзываться на заклятие Поиска, тем самым значительно его усложняя или делая практически невозможным.



сканирование Мозга

Распространенное заклинание получения информации, позволяющее изучать память жертвы.

Во время наложения заклинания жертва должна пребывать в ясном сознании, потому, если воздействие осуществляется против ее воли, жертву надлежит обезвредить. Затем следует положить правую руку на лоб жертве, сконцентрироваться и направить поток магической энергии на особу, подвергаемую сканированию, произнеся одновременно слово «сканирование». На создание заклинания будет затрачена одна единица энергии.

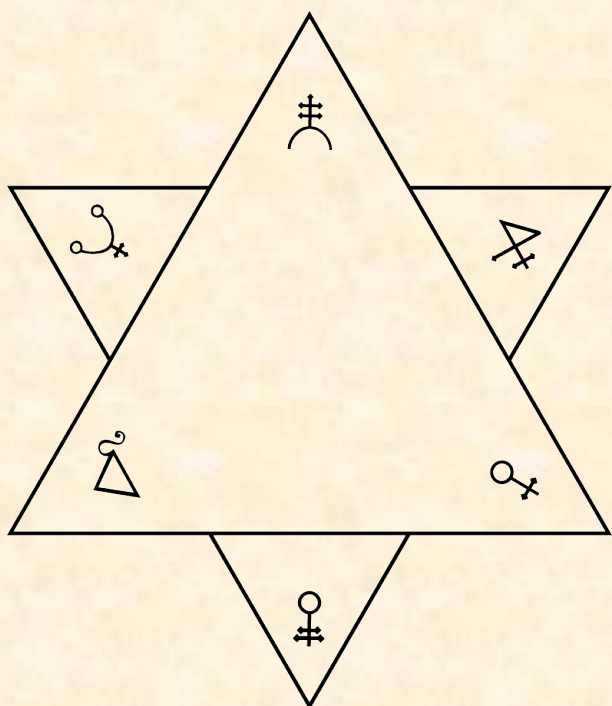
Жертва подробно описывает все свои действия в течение последних трех дней, начиная с любого момента, указанного магом, производящим сканирование. Серьезным недостатком данного заклинания является то, что жертва, по сути, просто перечисляет в хронологическом порядке произведенные ею ранее действия, не давая никаких комментариев, почему ею было предпринято то или иное действие. Вакливание действует не более одного часа, причём действие заклинания можно прервать раньше, если нарушить тактильный контакт мага с жертвой. После завершения сканирования жертва некоторое время страдает от сильной головной боли.



сфера Вабвения

Вакливание, защищающее мозг от всех разновидностей сканирования.

Для наложения Сферы Вавения присутствие того, на кого она накладывается, необязательно,



воздействие производится по генетическому образцу и портрету – как нарисованному кистью художника, так и сделанному фотографическим способом. Желающий сотворить данное заклятие должен начертить магическую фигуру, такую, как изображено на схеме. В центре необходимо разместить портрет того, на кого накладывается заклятие, и чашу с генетическим образцом. Затем необходимо взять свечу и, поджигая их огню за спиной, разместить на вершинах начертанной фигуры, при этом первая свеча ставится в верхней части звезды, прочие – по ходу солнца. После этого генетический образец нагложит сжечь, расходуя при этом огню единицу энергии на создание магической защиты.

Далее следует дожидаться, не нарушая целостности магической фигуры, пока потухнет последняя свеча, после чего Сфера Вавения начинает действовать.

Тот, на кого было в нагложатом порядке наложено данное заклятие, получает абсолютную защиту на шесть часов от Сканирования Мозга и Улы Циквизитора.



Форма Тумана

Заклинание, позволяющее превращаться в сгусток тумана. Доступно исключительно масанам, практикующим дисциплину Превращение.

Масану, постигшему тайны данной дисциплины, для активации сего заклинания следует раскинуть руки в стороны и громким голосом произнести слово «туман». На создание заклинания расходуется одна единица крови.

После чего он почти тотчас же превращается в плотный сгусток тумана и может беспрепятственно перемещаться в любом направлении. Никакое оружие или магические заклинания не причиняют ему вреда в данном состоянии, однако и он сам не способен говорить, воевать или пользоваться иной магией. Солнечный свет остается для него смертельно опасным, но артефакт, известный как «Протуберанец», всего лишь отгоняет масана, находящегося в состоянии тумана, не нанося ранений.



Эльфийская Стрела

Одно из наиболее простых и эффективных боевых заклинаний, способное пронзить даже крепкую броню.

Данное заклинание доступно только после длительных практических занятий. Для создания Эльфийской Стрелы необходимо сконцентрировать в руке поток магической энергии, закручивая его в плотный шар до тех пор, пока тот не примет осязаемую форму, после чего бросить шар в противника, одновременно громко произнося слово «стрела». При этом расходуется одна единица магической энергии.

При попадании в противника Эльфийская Стрела незамедлительно разряжается и наносит сильные повреждения, сопоставимые с действием большинства боевых заклинаний.

Помимо перечисленных, существуют и другие заклинания, менее распространенные, недоступные большинству магов и в этот список не попавшие.