

из пояснительной записки проф.Поттера к методичке по ЗОТС.
директору М. Макгонагалл.
курсивом выделено примечание на полях

ЗОТС – прикладная дисциплина.

И задача данного курса – не рассказать студентам о том, кто же такие нунду, и чем плохи упыри, а дать им (студентам, не упырям) возможность выжить в условиях лесов и болот как Британии, так и Старой Европы.

Мы (составитель данной методички, разумеется, великий и ужасный), предполагаем, что те студенты, которые возжелают свести тесное знакомство с богатой флорой и фауной (спасибо, Гремiona) Нового Света, Африки или Антарктиды, найдут способы или не встречаться с оными флорой и фауной, или вовремя сбежать.

1 курс

Домашняя нечисть. Магические животные, паразитирующие в домах магов.

Полезные, безвредные, паразитирующие.

1. Брауни
 2. Докси (они же Пикси)
 3. Нюхлеры дикие (они же «воришки обыкновенные»)
 4. Полтергейсты
 5. Локотрусы
- Полевая практика.

1. Брауни

Описание: небольшие человечки, ростом около 90 сантиметров, схожи с домовыми эльфами с коричневыми нечёсанными волосами и ярко-голубыми глазами (из-за коричневого цвета волос их и называют «брауни»). Кожа у этих существ преимущественно светлая, хотя цвет кожи брауни зависит от места, где они обитают, и от того, чем они питаются.

Эти существа приходят ночью и доделывают то, что не успели сделать слуги/эльфы.

Брауни живут на улице, сами по себе, или в норах, которые расположены недалеко от человеческого жилья. Брауни — групповые существа, поэтому обитают небольшими племенами, занимая большую территорию для себя — до 5-ти километров в радиусе.

Брауни проявляют активность в ночное время суток, а днём просто не появляются рядом с людьми, они занимаются «семейными» делами: собирают дикие плоды в лесах, подбирают зёрна с людских полей, пока хозяев нет поблизости. Но Брауни — честный народ, они всегда знают меру и всегда отработают за лишнее зёрнышко и украденный стакан коровьего молока. Пока люди отдыхают, брауни занимаются всевозможной хозяйственной деятельностью: ткут, готовят, прибираются, моют, занимаются людскими орудиями труда, следя за их исправностью, стерегут кур от лисиц, а также от воров. В ответ брауни ожидает благодарности в виде крынки сливок или парного молока и специально испеченной сдобной лепешки. Однако хозяйка никогда не предлагала брауни лакомство, а только оставляла его там, где он легко сможет его найти: любая попытка заплатить брауни за его труды оканчивалась его уходом из дома. Если им предложить в подарок новую одежду, то они обидятся и покинут ту местность, в которой ранее помогали людям.

Именно из брауни, по мнению некоторых ученых, были выведены домовые эльфы.

Атака: «Бездомный» брауни может напасть, заманить в болото или чашобу. Брауни, как и домовые эльфы, владеют особой магией, помогающей им в быту, но ее легко обратить и против мага – обрушить на головы людей сухие ветви в лесу, например. Брауни не могут воздействовать на человека непосредственно. Они превосходно подражают человеческим голосам – что позволяет им изображать потерявшихся детей, заманивая обидевшего их мага в

небезопасное место.

Защита: Самым простым методом защиты от брауни является... уважение к ним. Если вы замечаете в вашем доме или поместье следы работы брауни – отблагодарите их, и этого будет достаточно.

Если же вы встретились с брауни, который уже обозлен на человека, достаточно соблюдать несколько простых способов:

- Покажите брауни крест или прочтите молитву (даже самый добродушный брауни боится христианских символов). Брауни уйдет и не вернется к вам больше.
- Используйте заклинание «Люмос» - брауни недолюбливают солнечный и магический свет, и стремятся уйти от него подальше. Но при использовании этого способа стоит учитывать, что, как только брауни покинет круг света, он продолжит с новой силой пытаться вам навредить. Этот способ хорошо подходит для прохода через поселение брауни.
- На брауни действуют все виды атакующей магии, но использование на них даже самого легкого заклинания ведет к смерти брауни. В вашем доме брауни больше никогда не появятся, а если у сородичей убитого будет возможность, они постараются навредить вам или погубить вас – даже через несколько лет после убийства. Брауни всегда чувствуют «убийцу».

2. Докси (они же Пикси)

Описание: перепончатокрылые существа с синим тельцем и часто красной макушкой, усиками и острыми клыками. Поднимают невыносимый визг и обожают слова, начинающиеся на "Пи". Поддаются дрессировке и приручению. Пикси может стать вам верным Другом, если вы возьметесь за его воспитание пока он еще маленький. Они не вырастают более 1 м, самый часто встречающийся размер взрослого пикси – до 20 см.

Пикси быстро летают по воздуху, совершая интенсивные движения перепончатыми крылышками.

Докси живут небольшими колониями и представляют опасность только тем, что нападают большими группами и на приличной скорости. Волшебники не ожидающие атаки докси рискуют остаться без волшебной палочки. Докси любят вить гнезда в старинных заброшенных поместьях, или в особняках, с неблагоприятной магической обстановкой. В местах использования особо темной магии докси не живут, что часто использовалось аврорами до изобретения вредноскопов. Если поднести к Докси Темный артефакт, бедняжке станет плохо, ее настроение резко испортится, она станет агрессивной и беспокойной.

Докси - заботливые родители. Они с поразительной настойчивостью тянут в гнездо все, что плохо лежит, устраивая там настоящую свалку старинных вещей. Особо стоит упомянуть то, что Докси делают запасы, пряча лакомства и снесь в дупла деревьев, под коряги и в старые скворечники. Докси легко обучаемы. Если вы повторите для докси простую схему движений и наградите ее успехи лакомством – она проявит изрядную смекалку, стараясь получить от вас все новые конфеты.

Атака: острые кулачки, способные впиваться в лицо и руки и отбирать волшебную палочку, которая словно манит их истекающим из нее свободным волшебством. Если волшебной палочки при волшебнике нет, его интересность для Докси невысока. Также имеются клыки с парализующим ядом. Укушенный докси волшебник впадает в паралич всех мышц (полное окаменение с сохранением формы) на 1 минуту (считаем до 60ти)

Защита: Самой лучшей защитой от докси являются конфеты. Горсть конфет (или другого мелкого лакомства), брошенная в сторону от вас, гарантированно отвлечет на себя стаю докси, давая вам возможность покинуть «поле боя». Одну или нескольких докси можно отвлечь тем же способом – выдав по конфете каждой. Пока докси будут поедать лакомство, весь остальной мир для них перестанет существовать.

Если докси уже напали на вас, а вы не знаете нужных заклинаний – уберите волшебную

палочку в чехол, в карман, за пояс. Не двигайтесь. Через короткое время докси отвлекутся от вас – им неинтересны палочки сами по себе и они не кусают неподвижные цели. Медленно уйдите в сторону, противоположную стороне удаления докси.

На докси действуют следующие заклинания (их эффект аналогичен действию на живое существо: «Ступефай», «Петрификус Тоталус». Одно заклинание – одна докси.

Если у докси в лапках волшебная палочка, можно использовать заклинание «Экспеллиармус». Постарайтесь подобрать отлетевшую палочку раньше, чем докси выхватят у вас вашу собственную.

3. Нюхлеры дикие (они же «воришки обыкновенные»)

Описание: Небольшие пушные зверьки золотистого или черного окраса, с забавными мордочками и неудержимой тягой к всему блестящему. В холке не превышают 40 см, а в длину от кончика носа до кончика хвоста достигают метра. Нюхлеры бегают на 4х лапках и в час нужды закапываются в землю.

Нюхлеры известны своим потрясающим умением сортировать драгоценные металлы и определять настоящее золото и фальшивое. Это не мешает нюхлерам искренне любить и то, и другое, но может быть полезно при обнаружении кладов или при определении истинной ценности предметов.

Мех нюхлеров используют в колдомедицине для снятия стресса. Когда мех нюхлера касается вашей кожи, вы способны думать только о богатстве и власти, что изрядно облегчает ваше состояние, если вы находитесь в депрессии по поводу смерти кого-то из близких или неудавшейся личной жизни.

Атака: Маленькие негодники способны откусить вам ухо, если им приглянется ваше украшение. Или перегрызть артерию, срывая ожерелье.

Второе, о чем следует помнить, общаясь с нюхлером – это психическая предрасположенность этого существа думать только о золоте и драгоценностях, которая передается и хозяину, в случае длительного контакта с животным.

Кроме того, дикие нюхлеры нередко забираются в дом, игнорируя и защитные заклинания, и маггловские замки – и крадут золотые украшения и изделия из драгоценных камней.

Защита: Никогда не подходите к нюхлеру, не сняв предварительно с себя драгоценностей, особенно серег.

Заведите дома кота, собаку или змею. Эти животные превосходно отгоняют нюхлеров, которые, при всех своих размерах, отчаянные трусишки.

И помните – это дикие животные, их место – в лоне природы, или же в магическом зоопарке. Содержание нюхлера в домашних условиях опасно.

Все боевые заклинания на нюхлеров воздействуют также, как и на любое живое существо.

4. Полтергейсты

Описание: Полтергейст является представителем *нечисти*, в переводе с немецкого означает «шумный дух». Название свое полтергейсты получили благодаря своей привычке шуметь, воспроизводить громкие звуки, с шумом перебрасывать предметы с места на место. Несмотря на такое аморальное поведение, полтергейсты – довольно безобидные представители нечисти.

Как и любой типичный представитель нечисти, полтергейст привязан к определенному месту – дому, комнате или даже какому-либо углу, однако эти места не имеют каких-либо характерных особенностей. Однако, исследователи отмечают, что там, где появляется полтергейст, температура зачастую падает на несколько градусов.

Что несомненно – *полтергейст привязан к людям*. Он «питается» человеческими эмоциями, поэтому чем эмоциональней человек, тем пристальней к нему интерес полтергейста.

Атака: Как правило, убить или принести какой-либо серьезный физический урон они не

могут, их действия ограничиваются запугиванием и мелкими шалостями. Но, согласитесь, удар в голову «нетяжелой» глиняной кружкой вполне может закончиться сотрясением мозга (если он есть), а неожиданный резкий звук может привести к падению... что особенно неприятно на лестнице.

Защита: При столкновении с полтергейстом рекомендуют равнодушно-спокойный, но уважительный тон общения, без проявления каких-либо эмоций.

Полтергейст боится святой воды и крестов. При этом, освященная вода наносит ему ожоги (вплоть до временного развоплощения), однако объемы такой воды должны быть внушительными, крест же отгоняет, но не далеко, всего на несколько метров.

Также можно попробовать подарить полтергейсту игрушку или любой занятный/интересный предмет, однако не просто так, а со словами «Бери и уходи». Полтергейст должен принять вещь добровольно и самостоятельно.

Для того, чтобы избавиться от полтергейства в доме, в равной степени помогают как магловские обряды экзорцизмов (в т.ч. «освящение» дома), так и стандартная защита дома от нечисти – рябина над окнами, рассыпанные тонкой линией по подоконникам и порогам соль или мак.

На полтергейстов НЕ действуют все известные виды боевых заклинаний.

5. Локотрусы

Описание: Локотрус - древесный человечек, все части тела которого имеют вид древесных прутьев, скрученных вместе. Рост Локотруса может варьироваться: 20 - 165 см.

Локотрус свободно бегает в лесу по тропинкам и легко перемещается с ветки на ветку. Локотрус, схватившийся за дерево и замерший, настолько хорошо сливается с ним, что его становится полностью не видно. Если Локотрус прикасается рукой к дереву и замирает – он становится невидим.

Есть поверье, что Локотрусы происходят из волшебного дерева, которое вырастает, если потерянная волшебная палочка прорастет. Данная гипотеза не подтверждена научными фактами, но принимается Департаментом Магических Исследований, как наиболее вероятная.

Они нередко встречаются не только в лесах, но и в заброшенных садах недалеко от домов и поместий магов.

Атака: Локотрусы кидаются древесными шашками и палками, стараясь нанести магу увечье. Особого вреда не наносят, но вследствие трудного обнаружения могут доставить немало неприятностей.

Защита: Локотруса можно отогнать, попав в него брошенной шишкой или веткой, но чтобы Локотрус понял серьезность ваших намерений, попасть в него вы должны не меньше трех раз.

Использование на них чар приводит к стандартному действию заклятья на живое существо.

Особую мощь имеет заклинание Инсендио. После него от Локотруса не остается ничего, кроме горстки пепла.

2 курс

За порогом: леса, реки и болота рядом с населенными областями.

Боевые заклинания класса «Протега»: «Импедимента», «Силенцио»

Отработка защитных заклинаний класса «Протега» (дополнительные занятия во внеучебное время)

1. Болотные ламии

2. Красные колпаки.

3. Псы дикой охоты. Гримы.

4. Водяные лошадки

5. Болотные огоньки

Полевая практика.

1. Болотные ламии

Описание: Рептилия без передних и задних конечностей. С виду болотные ламии ничем не отличаются от обыкновенных змей. Все болотные змеи разных размеров, от совсем небольших в метр длиной, до десяти метров. Передвигаются ползком.

Атака: Болотные ламии, в отличие от своих африканских сестер, не превращаются в женщин, но своим мелодичным свистом заманивают добычу. Если подойти к змее достаточно близко (1м и менее) – она обязательно укусит, впрыскивая яд.

Для мага яд не смертелен, но оказывает парализующее воздействие на срок до одного часа (для маггла – до нескольких суток)... что может, в принципе, и привести к летальному исходу. Ламии остаются рядом с добычей, и медленно поедают ее, при необходимости, возобновляя яд в крови жертвы до ее смерти.

Защита: Первое и основное правило – не идите на красивый свист, находясь в болотистой местности.

Для того, чтобы усыпить болотную ламию, достаточно негромко спеть ей – не обязательно колыбельную. На ламий завораживающе действует человеческий голос. После этого осторожно удалитесь.

Также действует на ламий и заклинание «Конъюктивитус» - болотная ламия, лишенная зрения, засыпает.

Заклинание «силенцио», примененное против болотной ламии, защитит вас от ее свиста, но не от ядовитых зубов - будьте готовы сразу же очень быстро бежать.

Применение любой другой магии вызывает у ламии агрессию, и она бросается на мага, впрыскивая яд даже будучи, например, охваченной пламенем. Сама змея при это все равно не погибнет, т.к. регенерация этих существ необычайно велика.

2. Красные колпаки

Описание: Красный колпак - это сморщенное создание в красных поношенных одеждах, с длинными острыми когтями, фонариком в лапе и неизменным красным колпаком на голове. Их рост - 120 - 160 см . Способ перемещения - Колпак прыгает с кочки на кочку по болотистой местности или шаркает по ровным лесным дорожкам. Испуганный красный колпак убегает на огромной скорости.

Красный колпак обладает способностью произносить человеческие слова, известны случаи диалогов. Но осмысление слов красным колпаком остается под вопросом. Случались инциденты, когда волшебники принимали слова Колпака за призывы о помощи и бросались на выручку хитрой твари, попадая в умело поставленную ловушку. Красный Колпак – опытный охотник. Эти животные внутри сообщества выстраивают культ охоты, пропагандируя методы подстановки.

Атака: Острые как бритва когти способны нанести серьезные раны волшебнику, если колпак до вас доберется. Жизненно важные органы он задеть не может - длина не та, но берегите лицо - он может повредить глаза или ноздри. Попавший под атаку красного колпака волшебник нуждается в остановке. Красный Колпак способен спрятаться в лесу, совершив нехитрую магическую процедуру, сорвав пучок травы или веток и приложив его к голове. В таком виде, пока он держится рукой за дерево, его невозможно выследить.

Красные Колпаки редко действуют в одиночку. Нередки случаи, когда они заманивали путников в болота и топили их там, или кооперировались с более сильными монстрами.

Защита: Использование на них чар приводит к стандартному действию заклятья на живое существо. Рекомендованные для использования чары: «Импедимента», «Ступефай», «Петрификус Тоталус», «Инкарцерио».

3. Псы дикой охоты. Гримы

Описание: Огромные черные псы с фосфоресцирующей на заливке шерстью выглядят вполне материальными, однако могут проходить сквозь любую преграду, а исчезая, окутываются клубами дыма, словно сгорают.

В разных районах псы принимают черты разных типов волшебных собак: они могут быть и бело-красными гончими Аннуина, и болотно-зелеными огромными псами холмов, и угольно черными огненноглазыми гримами - сторожами грани и вестниками смерти.

Охота появляется в темное время года, когда жизнь отступает перед дыханием зимы. Это может быть стая псов, или один из них.

Как правило, гримы появляются на кладбищах, но также нередко приходят к домам и своим воем предвещают гибель наподобие плача баньши.

Атака: Главной опасностью, исходящей от псов Дикой охоты, является страх. Волшебник (и маггл), испугавшийся воя или лая пса Дикой охоты и побежавший, будет бежать до тех пор, пока у него не остановится сердце.

Причинить физического вреда псы не могут, но даже самому храброму человеку почти невозможно устоять, если его гонит Дикая охота.

Защита: В ночи, когда встреча с псами наиболее вероятна (осень, безлунные ночи), лучше проводить в доме, у тепла очага, а не на кладбище. Если оставить пищу перед дверями, то призраки съедят её, но пища снова появится перед тем, как кавалькада духов двинется дальше.

Если вы все же встретились с псами дикой охоты – ни в коем случае не бегите. Замрите на месте, и они, скорее всего, пронесутся мимо вас. Также хорош метод Одиссея, хитроумного греческого мага – заткните уши, чтобы не слышать воя псов, и они не будут вам страшны.

Если дело все же происходит на кладбище или в тому подобном месте, лучше позаботиться заранее о затычках для ушей, чтобы были свободны руки, и очертить солью круг – псы далеко не единственные опасные магические существа в таких местах.

Заклинание «Силентио» поможет вам от одного пса на две-три минуты, но нескольких вы заставить замолчать не успеете – страх будет сильнее вас.

Использование любой другой магии против псов бесполезно, и, напротив, только привлечет их внимание к вам.

Следует помнить, что псы исчезают с первыми лучами рассвета.

4. Водяные лошадки

Описание: Водяные лошадки, или кельпи - водяной дух, который водится в Британии и Ирландии. Может принимать разные обличья, как животных, так и человека (как правило, кельпи превращается в молодого мужчину или девушку со всклокоченными волосами и зеленой или голубой одежде, надетой наизнанку). Имеет привычку пугать путников — он то выскакивает из-за спины, то неожиданно прыгает на плечи. Перед бурей многие слышат, как кельпи воет. Гораздо чаще, чем человеческое, кельпи принимает обличье лошади с пенным гребнем вместо гривы. Следы кельпи легко узнать, копыта у него поставлены задом наперед. Кельпи способен растягиваться в длину на сколько угодно, а человек к его телу как будто прилипает.

Атака: Всем своим видом кельпи как бы приглашает прохожего сесть на себя, а когда тот поддается на уловку — прыгает вместе с седоком в реку.

В образе девушки или юноши кельпи привлекает проходящего мимо, пока тот не прикоснется к водяному духу, и потом тоже прыгает в реку, утягивая жертву за собой. Человек мгновенно вымокает до нитки, а кельпи исчезает. Но порой, когда кельпи чем-то рассержен, он

разрывает свою жертву на куски и пожирает.

Защита: Известный каждому ребенку способ защиты – это не садиться на спину непонятно откуда появившемуся животному. Однако многие маги либо очень далеки от детского опыта или уже ничем не отличаются от младенца. Для них еще раз следует напомнить, что необходимо пристально разглядывать «лошадь» на протяжении хотя бы секунд десяти.

Справиться с кельпи можно, если набросить ему на голову уздечку (или поясok невинной девушки), тогда дух становится смирным и не представляет никакой угрозы до следующей зари (утренней или вечерней).

Для защиты от кельпи также подходят заклинания «Импедимента» (водяная лошадка не сможет последовать за вами) и «Инсендио» (заставляет большую часть тела водяного духа испариться, а его самого – ретироваться обратно в воду).

Но уж если вы вспрыгнули на хребет лошади, «приклеились» и оказались в воде – не хватайтесь за волшебную палочку. Постарайтесь задержать дыхание и закрыть водяной твари глаза. Через две минуты ваш противник вас сбросит и рванет прочь.

5. Болотные огоньки

Описание: Бродячие, блуждающие, болотные огоньки... как их только не называют.

Если основательно погулять ночью по болотам — по настоящим, топким, гниющим, — то вероятен один из двух результатов: либо вы утонете, либо рано или поздно увидите, как вдали над трясинной дрожит робкий огонек.

Чаше всего блуждающие огни горят на высоте приподнятой руки человека, имеют шарообразную форму или напоминают пламя свечи, за что они и получили другое свое прозвание — «свеча покойника». Цвет этого огня может быть различным, начиная от призрачного белого, голубоватого или зеленоватого и заканчивая живым пламенем, без образования дыма.

Блуждающие огоньки считают душами утопленников, детей и людей, погибших насильственной смертью, а теперь застрявших между мирами, чтобы заманивать живых людей в трясину или губить иным способом. В Великобритании, и особенно в Уэльсе, блуждающие огоньки выполняли функцию предвестников смерти. Поэтому появление огней вблизи дома больного считалось дурной приметой.

Атака: Лично вам бродячий огонек сделать ничего не может. Скорее всего, он даже не подлетит к вам близко. Горит он обычно недолго, считанные секунды, после чего нередко вспыхивает снова чуть поодаль. Чем глубже болото, тем чаще это происходит; поэтому тот, кто пойдет за блуждающим огнем, имеет все шансы остаться с ним навсегда.

Защита: Просто смотрите под ноги. Вообще, при встрече с болотными огоньками вы спокойно можете идти куда шли. Не обращайтесь на них внимания. Это будет лучшим выходом для всех.

Точно неизвестно, знают ли бродячие огоньки дорогу в Волшебную Страну. Смелчаков, решивших проверить это, больше никто не видел.

Если вас со всех сторон окружили бродячие огоньки, это дурной знак. Аппарируйте. При невозможности аппарировать — постарайтесь очертить вокруг себя солью или ножом холодного железа круг и дождаться рассвета, на сходя с места. Также можно залезть на дерево.

Держите наготове путеводное и несколько защитных заклинаний.

Использование боевых заклинаний при встрече с бродячими огоньками бесполезно.

3 курс

Дальше от дома: продолжение 2го курса. Покинутые людьми дома и замки.

Боевые заклинания класса «Энервейт»: «Ступефай», «Петрификус Тоталус»

Отработка защитных заклинаний класса «Энервейт» (дополнительные занятия во внеучебное время)

1. Ожившие доспехи

2. Големы

3. Призраки: подвид «привидения»

4. Призраки: подвид «баньши»

Полевая практика.

1. Ожившие доспехи

Описание: Выглядит как латный доспех, по виду напоминает рыцаря средних веков.

Считается, что Рыцарский доспех - символ веры и жизни для любого из рыцарей. Проклятие праведного рыцаря, гибнущего от руки нечестивца, оживит доспехи погибшего, и не упокоятся они до срока отмщения. Сейчас в Англии насчитывается не более пяти известных оживших доспехов, один из них находится в Хогвартсе. Но их вполне можно обнаружить в заброшенном замке, нередко – с полуистлевшим скелетом в железных объятиях.

Атака: Схватив двумя руками, удерживает мага (или маггла), как в тисках неограниченное количество времени (без помощи со стороны – до тех пор, пока к нему не подойдет следующая жертва).

Защита: Доспех, уже поймавший одну жертву, постарается поймать и вторую, выпустив при этом первую. Поэтому, если ваш товарищ попал в «объятия» ожившего доспеха, достаточно подойти к нему, и, когда руки доспеха разожмутся – бежать в разные стороны.

Как правило, радиус передвижения доспеха – не более пяти метров от его «точки постановки».

Для того, чтобы полностью обезвредить доспехи, можно пообещать отомстить за его хозяина.

Но, если обещание не выполнить, доспех явится за вами, и его руки уже не разожмутся до вашей смерти. Поэтому таких обещаний лучше не давать – обидчик может быть уже несколько столетий, как мертв.

Заклинание «Ступефай» заставляет доспех потерять равновесие и упасть, разжимая объятия.

Остальные заклинание не причинят доспеху никакого вреда.

Если доспех вас схватил, постарайтесь ударить ногой в пах – это место было наиболее уязвимым у рыцарей, и, попав в нужное место, вы заставите доспех рассыпаться на части. На восстановление у него уйдет не менее часа.

2. Големы

Описание: Глиняный человек, обладающий сверхчеловеческой силой и полным иммунитетом к магии, но неспособный к жизни самостоятельно. Ростом он чуть меньше человека, но сильно коренастее.

Считается, что до создания Хогвартса это было своего рода экспериментом — проверкой магом своего мастерства.

Участвующие в создании голема брали землю с невспаханной целины, лепили из нее небольшую человеческую фигуру и использовали трансфигурацию, астрологию и нумерологию по подробной системе наставлений. В результате этих действий голем оживал. Он очень быстро рос и вскоре достигал поистине исполинских величин. Стоило же участникам церемонии проделать то же самое в обратном порядке — голем терял свою жизненную силу и умирал.

Големы использовались, как правило, для защиты.

Сейчас их можно встретить только в пустынных местностях, как правило, они похожи скорее на грубые каменные скульптуры, недвижимые и молчаливые.

Атака: При использовании рядом с големом магии голем становится агрессивен и нападет на мага. Удар кулака способен оглушить, как Ступефай Максима.

Защита: Големы неповоротливы и медлительны. В случае, если вы все же разбудили его от его спячки и привлекли его внимание – с максимально возможной скоростью покиньте это место – на метле, или воспользовавшись аппаратурой.

Убежать от голема нельзя – они медлительны, но неутомимы, и способны преследовать нарушителя своего покоя неделями.

Остановить голема может одновременное наложение на него с двух разных сторон заклинания «Петрификус Тоталус». Голем снова впадет в сон.

Известная тяга големов к пламени – чтобы отвлечь голема, возможно использование заклинания «Инсендио» на любом близлежащем горячем предмете (например, дереве). Пока огонь будет гореть, о вас голем и не вспомнит, и, если вы скроетесь из виду за это время – не вспомнит и после.

3. Призраки: подвид «привидения»

Описание: Без призраков нельзя себе и представить старую добрую Англию, школу Хогвартс, старые дома и замки, кладбища, болота... Призраками или привидениями уже давно называют видимую духовную сущность человека, которая после смерти физического тела с силу разных, часто не вполне понятных причин задержалась между мирами, либо приходит на краткое время или с определенной периодичностью в наш мир. Суеверный страх перед призраками – одна отличительных черт магглов и нервных взбалмошных экзальтированных девиц.

Можно выделить две большие группы призраков.

1) Признаки, связанные с определенным местом.

Хорошо известный выпускникам школы «Хогвартс» сэр Николас де Мимси-Порпиньон дал вполне успешную формулировку причин, по которым неагрессивные призраки остаются в нашем мире на постоянное место жительства. Это души умерших, по причине робости или страха не продолживших свой путь в Мир Иной. Обычно из побуждений сентиментальности они избирают местом своего пребывания старые замки, хранящие дух ушедших эпох или населенные массой жизнерадостных юнцов, так напоминающих призракам о временах их молодости.

2) Признаки, временно появляющиеся в нашем мире для выполнения какого-либо дела.

Призраки могут появляться для того, чтобы охранять сон своих живых родственников. Можно вспомнить много случаев, когда они появляются ночью и целуют своих спящих родных, кладут им руки на лицо, чтобы те лучше спали и не просыпались.

Нарушение воли умершего после похорон может привести к визиту призрака. Иногда повод может быть и смехотворным, по мнению живых. Так семья французских магов Арно не положила в гроб покойной старухи платок и ее призрак долго им надоедал, пока Арно не сообразили закопать эту вещицу на кладбище рядом с могилой бабки.

Самыми беспокойными покойниками являются должники и кредиторы. В марафоне скитающихся призраков они безусловные чемпионы. Они досаждают живым своими просьбами решить их финансовые проблемы и отличаются повышенной назойливостью.

Общеизвестны случаи, когда призраки убитых возвращаются досаждают своим обидчикам.

Атака: Этот подвид призраков, является вполне безобидными, пусть и назойливыми существами.

Защита: 1. Спокойный разговор с призраком на различные темы/выполнить его просьбу (можно попытаться и обмануть) или игнорирование его присутствия;

2. Защищают от призраков и входят в состав зелий изгоняющих призраков, устраняющих болезни связанные с вредоносным влиянием призраков, рябина, рута, паслен, девясил, мята, лук-порей, тимьян, зверобой. Достаточно «хлестнуть» призрака веткой, чтобы он предпочел уйти от вас подальше. Так же действуют и оскорбления в адрес призрака.

3. Соляной круг, поток текущей воды, вокруг мага или места его отдыха защитит вас от назойливого внимания призрака – он не увидит вас и уйдет.

4. Лишение призрака места обитания, просто места, в котором он предпочитает проводить время, или каким-то образом благоустройство этого места. Пожар и ремонт в равной степени вероятно избавят вас от призрака навсегда.

5. Абсолютно надежно «уничтожает» призрака – вино, выплеснутое в него из кубка, к которому прикасались уста короля. К сожалению, в современном мире вариант практически неосуществимый.

4. Призраки: подвид «баньши»

Описание: Баньши - призрачная женщина, длинноволосая бледнокожая красавица в длинном сером плаще или в саване. Иногда является в образе рано умершей невинной девы из числа членов рода.

Под окнами дома, который она посетила, баньши пророчит смерть кого-то из членов семьи или очень талантливого человека. По мнению ученых, появление баньши говорит о чистоте крови этой семьи, об отсутствии каких-либо примесей. Известно, что баньши является только чистокровным магам и чистокровным магглам, и ни один полукровка не погиб после ее плача.

Атака: Её пронзительный, тоскливый и протяжный, замораживающий кровь в жилах крик (точнее вой), представляет собой неоспоримый знак чьей-то близкой кончины. Порой баньши своим криком предвещает смерть не тому, кто ее слышит, а чаще - человеку, проживающему рядом с тем, кто слышит крик. Ибо баньши адресует свой крик данному дому, домашнему очагу.

Считается, что баньши сама по себе не опасна – она лишь предвещает смерть, а не ведет человека к ней, но баньши нередко поселяются в местах обитания другой нежити... которая вполне может стать причиной гибели.

Несмотря на то, что крик и плач баньши не опасен, все же лучше не сталкиваться с ней слишком близко – горе, звучащее в ее голосе, вполне может свести мага с ума, и подтолкнуть его к грани смерти, самоубийству.

Защита: Не приглашайте баньши в дом. Если есть возможность – быстро и на продолжительное время покиньте место вместе с домочадцами и гостями дома, где вас застиг крик баньши (соблюдая все меры предосторожности).

Соляной круг, поток текущей воды вокруг мага или места его отдыха защитит вас от назойливого внимания баньши – она не увидит вас и уйдет.

Если вы начнете плакать вместе с баньши – баньши решит, что смерть уже нашла свою жатву, и также уйдет.

Использование боевой магии против баньши бесполезно.

Не стоит забывать, что баньши не столько «кличет» смерть, сколько предвещает ее. Если вы слышали плач баньши – обязательно проверьте защиту дома, самочувствие близких и собственное.

4 курс

Созданные магами. История создания и методы защиты.

Боевые заклинания класса «Репелло»: «Инкарцерио»

Отработка защитных заклинаний класса «Репелло» (дополнительные занятия во внеучебное время)

1. Акромантулы

2. Болотная ведьма

3. Гомункулус

4. Боггарты

Полевая практика.

1. Акромантулы

Описание: Паук размером с лошадь со жвалами, истекающими ядом, и прочными острыми, как мечи, хитиновыми лезвиями на шести лохматых лапках. Размерами от кошки до лошади, но, по рассказам, царь пауков Арагог достигает размеров взрослого слона. Они очень быстро бегают, перебирая многочисленными лапками, прыгают при атаке.

Акромантулы не распространены в волшебной Британии, за исключением Запретного Леса Хогвартса, где по данным Отдела по Надзору за Волшебными Тварями, расположена крупная колония этих монстров. Акромантулы до появления Волдеморта вели себя очень смиренно и не представляли угрозы для человека, предпочитая расставлять сети на территории Запретного Леса и питаясь теми из его обитателей, кто запутывался в такой нехитрой ловушке. Впрочем, по некоторым данным, акромантулы часто объединяются с Красными Колпаками, и те заманивают в паутину неосторожных путников.

Паукам приписывается невысокая разумность, но ее вполне хватает, что бы общаться с магом.

Атака: Острые жвала и крепкие лапки наносят отравленные разрезы и раны неосторожно попавшемуся магу. Яд акромантулы по воздействию соответствует заклинанию Петрификус Тоталус.

Защита: Территория Запретного Леса закрыта для посещения.

В случае, если вы все же встретились со взрослым (больше собаки размером) акромантулом, с ним лучше договориться – акромантулы предпочитают не конфликтовать с магами, т.к. это заканчивается визитом боевой группы авроров и уничтожением гнезда. Достаточно назваться и медленно, без паники, удалиться. Если же найти общий язык с гигантскими пауками не получается – удаляться следует очень быстро, с применением метлы или аппарации. Справиться силой с одним взрослым акромантулом может не менее трех волшебников, одновременно использующих заклинание «Импедимента» с разных сторон. Следует помнить, что на крик заколдованного вами паука сбегутся его родственники.

Акромантулы меньшего размера неразумны и очень быстры.

Заклинание «Импедимента» остановит бегущего за вами акромантулу на две-три минуты, заклинание «Инкарцерио» свяжет ему лапы, давая возможность сбежать.

Небольшие (до размера кошки) акромантулы поддаются заклинанию «Петрификс Тоталус», время действия заклинания – 10 минут. По истечении этого времени акромантул становится очень агрессивен.

2. Гарпии

Описание: Гарпия - существо с лицом и грудью женщины и туловищем орла (стервятника), отвратительного вида, распространяющие, кроме того, ужасающий запах, который не всякий может вынести. Если их не вытеснять, то они быстро размножаются. Порочные и хищные по своей природе, гарпии как чума для всех своих соседей. Они более чем довольны своей ролью истязателей всех, кто оказался им на пути, они получают огромное удовольствие, распространяя болезни и страдания, нападая на путешественников или загрязняя водные источники, похищая запасы продовольствия.

Сейчас гарпии обитают в заброшенных строениях и в глубине Запретного леса.

Атака: Обычно гарпии сражаются своими острыми когтями. Они умеют летать, поэтому атака с воздуха беззащитной цели на земле их излюбленный прием.

Защита: Гарпии восхищаются играми и загадками. Умный путник, который произведет на гарпию впечатление загадкой, может избежать боя и будет отпущен стаей.

Заклинание «Инкарцерио» связывает гарпии крылья в полете, но ее товарки (гарпии всегда живут стаями) обязательно отомстят за подругу. Тот же эффект оказывает заклинание «Петрификс Тоталус».

Остальные заклинания против гарпий бесполезны.

3. Гомункулусы (двойники)

Описание: Существо, подобное человеку, которое можно получить искусственно.

Считается, что все ныне известные гомункулусы были созданы в ходе экспериментов темными магами.

Взрослый гомункулус выглядит также, как человек. Единственное отличие – его глаза всегда скрыты плотной повязкой, но он совершенно спокойно ориентируется в любом пространстве. Различают воздушных, земляных, огненных и водных гомункулусов.

Встретить гомункулуса сейчас можно только в подвалах заброшенных жилищ темных магов.

На улице гомункулус распадается в течении двух-трех часов.

Атака: Прикосновение гомункулуса к человеку высвобождает стихию первого, сметая все перед ним на расстоянии двух метров.

Защита: Гомункулус, увидевший свое отражение, рассыпается в прах.

Заклинание «Инкарцерио» высвобождает стихию гомункулуса, уничтожая его (помните о «безопасном расстоянии»).

Использование других боевых заклинаний против гомункулусов бесполезно.

4. Богарты

Описание: Богарт — это разновидность привидений. Никто не знает, как он выглядит на самом деле, потому что богарт меняет свою форму в зависимости от того, кто перед ним стоит.

Богарт отличается от прочих привидений тем, что умеет превращаться в существо, объект или предмет, которого человек боится больше всего. Они обычно обитают в закоулках дома, под кроватью, в ящике под умывальником, в шкафах, иногда даже в футляре от напольных часов, так как любят темноту. Пока богарт находится, допустим, в шкафу, он ещё ничего из себя не представляет, поскольку не знает, кого и чем будет пугать.

Атака: Если долго не уничтожать богарта, «подпитывать» его своим страхом, маг постепенно теряет силы, как физические, так и магические. Заканчивается это общим истощением, и, при неоказании необходимой медицинской помощи, смертью.

Защита: От богарта защищает использование специального заклинания «Riddiculus» и громкий смех. Если в помещении находится больше одного человека, богарт начинает менять обличия, в соответствии со страхами каждого из тех, кого видит. Это существенно ослабляет его и выдает его сущность.

5 курс

Взаимодействие с представителями магических рас. Защита при нападении представителя магической расы.

Боевые заклинания внеклассовых типов: «Агуаменти/Инсендио», «Конъюктивитус»

Отработка защитных заклинаний класса всех классов (дополнительные занятия во внеучебное время)

1. Кентавры

2. Гоблины

3. Оборотни

4. Тролли

Полевая практика.

1. Кентавры

Описание: Волшебное существо, упоминающееся ещё в мифах Древней Греции. Выглядит как лошадь, у которой вместо шеи и головы находится торс человека. Таким образом, кентавр имеет одну человеческую голову, две руки, две грудные клетки, два живота, четыре

лошадиные ноги, один набор мочеполовых органов и один хвост.

Также нет упоминаний о какой-либо одежде кентавров. Если только не считать одеждой лук и тул для стрел. Возможно, обладая какой-либо магической защитой, кентавры не мёрзнут ни в южной Греции, ни в снежной Англии.

Кентавры живут табунами. Это очень гордый народ, вечно противопоставляющий себя людям. Они пытаются настойчиво доказать, что они лучше и умнее людей... И именно этим на людей больше всего и похожи: ведь люди тоже считают себя венцом творения. У кентавров свои знания и своя магия. Магия, честно сказать, слабенькая. А вот их знания астрономии и прорицаний заслуживают уважения.

Во время Битвы за Хогвартс кентавры участвовали в сражении на стороне светлых сил.

Единственный табун кентавров на территории магической Британии проживает в Запретном лесу.

Атака: Копья кентавра наносят раны, которые нуждаются в помощи профессионального колдомедика. Копья и стрелы кентавров смазаны ядом

Защита: Территория Запретного леса запрещена для посещения.

Кентавры не нападают на магов, т.к. являются разумной расой.

Если вы спровоцировали кентавра на нападение или это сделали при вас, немедленно принесите свои извинения и осторожно, не паникуя, покиньте это место.

На кентавров действуют боевые заклинания так же, как и на других живых существ. Заклинание должно быть произнесено двумя (или более) волшебниками одновременно, с разных сторон.

Обязательно поставьте в известность своего декана, или, если вы уже не учитесь в Хогвартсе, специалистов отдела по контактам с магическими расами в Министерстве.

Убийство кентавра не при самозащите является преступлением, наказанием за которое является пожизненное заключение в Азкабана. Необоснованное нападение на кентавра является преступлением, наказанием за которое является заключение в Азкабана.

2. Гоблины

Описание: волшебное существо небольшого роста с удлинёнными ступнями и кистями, со смуглой кожей. Также они обладают головой, которая по размерам больше человеческой. Отличные ремесленники (слова «вещь гоблинской работы», кстати, Меч Гриффиндора — одна из них, звучит как аттестация высокого качества), прижимистые скопидомы, умные и не слишком общительные

Именно гоблинам принадлежит магический банк «Гринготтс».

Гоблины считают сделанную ими вещь раз и навсегда принадлежащей гоблинам. Даже если за работу им заплачено сполна, они полагают это как бы платой за аренду, и после смерти заплатившего считают вещь опять своей. Идею передачи вещей, сделанных гоблинами, по наследству гоблины не приемлют в принципе.

Атака: Все магические деньги идут через руки гоблинов.

Защита: Гоблины не нападают на магов, т.к. являются разумной расой.

Ведите себя уважительно, не пытайтесь обмануть гоблина или присвоить себе принадлежащую им вещь, и все будет в порядке.

Если вы спровоцировали гоблина или это сделали при вас, немедленно принесите свои извинения и осторожно, не паникуя, покиньте это место.

Обязательно поставьте в известность своего декана, или, если вы уже не учитесь в Хогвартсе, специалистов отдела по контактам с магическими расами в Министерстве.

Убийство гоблина не при самозащите является преступлением, наказанием за которое является пожизненное заключение в Азкабана. Необоснованное нападение на гоблина является преступлением, наказанием за которое является заключение в Азкабана.

3. Оборотни

Описание: Человек, страдающий неконтролируемыми превращениями в волка во время полнолуния. Во время этих превращений утрачивает всякую связь со своей человеческой сущностью, превращаясь в злобного и агрессивного зверя. Передаётся оборотничество путём попадания в кровь слюны больного индивидуума в активной стадии.

Оборотни являются людьми и полностью уравниваются в правах с магами. Каждому оборотню раз в месяц в Министерстве выдается «ликантропное зелье», позволяющее сохранять человеческий рассудок в волчьем облике.

Атака: Оборотни не нападают на магов, т.к. являются людьми.

Оборотни, не контролируемые по каким-либо причинам свою звериную часть, смертельно (!) опасны. Укус оборотня, если вы выживете, вероятностью в 90% сделает вас оборотнем.

Их атака не отличается от волчьей – в ход идут когти и зубы. Но сила и скорость оборотня намного превосходит и волка, и человека.

Защита: Если на вас напал волк/волкодлак/оборотень, то действия одинаковы в любом из случаев: используйте заклинание «Ступефай», «Петрификус Тоталус», «Импедимента», направляя палочку на лапы зверя. Заклинание действует в половину мощности, если накладывается двумя магами одновременно или на уровне Максима. На уровне Симпла одним магом действует в четверть мощности.

После этого немедленно покиньте это место и сразу же поставьте в известность своего декана, или, если вы уже не учитесь в Хогвартсе, специалистов отдела по контактам с магическими расами в Министерстве.

Убийство оборотня не при самозащите является преступлением, наказанием за которое является пожизненное заключение в Азкабана. Необоснованное нападение на оборотня является преступлением, наказанием за которое является заключение в Азкабана.

4. Тролли

Описание: огромное сильное магическое существо с тусклой гранитно-серой кожей, бугристым телом, напоминающим валун, и крошечной лысой головой. У тролля короткие ноги толщиной с дерево и плоские мозолистые ступни. Руки у него намного длиннее ног... а исходящий от него запах может сразить лучше любой дубины. Тролли не слишком умные и агрессивные создания, но они признаны магической расой со всеми правами магических рас.

Атака: Атакуя, тролли пользуются дубинками и кулаками.

Защита: Если вы не являетесь специалистом по общению с троллями, просто удалитесь от места его нахождения, не привлекая внимания.

Если внимание все же привлечено – спрячьтесь, тролль, потеряв вас из виду, забудет о вашем существовании через несколько минут.

Справиться с троллем может только несколько волшебников, использовав не менее пяти заклинаний «ступефай» с перерывом не больше одной секунды между ними.

Убийство тролля не при самозащите является преступлением, наказанием за которое является пожизненное заключение в Азкабана. Необоснованное нападение на тролля является преступлением, наказанием за которое является заключение в Азкабана.

6 курс

Нечисть, принимающая людской облик, или подобная человеку.

Отработка боевых заклинаний всех классов, в т.ч. внеклассовых.

Отработка защитных заклинаний класса всех классов (дополнительные занятия во внеучебное время)

1. Упыри

2. Волкодлаки (магический волк, который может принимать образ человека)

3. Химеры

4. Йэти

5. Вейлы

Полевая практика.

1. Упыри

Описание: Ходячий мертвец высшего порядка. Труп, поднятый злой волей некроманта, но обладающий собственным злобным духом, ведущим его в пропасть зла и тьмы.

Отвратительное зрелище. Об Упире известно еще одно страшное свойство – Упирь может закапываться в землю, и вылезать из-под земли со страшной скоростью. Именно это его свойство в сочетании с серьезным иммунитетом ко многим чарам делает Упыря таким опасным противником. Он может появиться ниоткуда и напасть на вас. Упирь имеет весьма отдаленное родство с вампирами, так что некоторые из приемов борьбы с низшими вампирами, сохранившиеся со времен Карпатского Расцвета могут помочь вам в защите себя от этих монстров.

Атака: Обладают огромной физической силой. Способны разрывать руками ткани и мышцы. Могут укусить и нанести рваную рану, требующую лечения. Могут воспользоваться зубами и выгрызть куски тела. Если атакованному Упирем не помочь в течение пяти минут, то Упирь загрызет его до смерти. За полчаса он съест тело без остатка.

Защита: Упирь практически полностью иммунен к магии, за исключением «Инсендио Максима», или хорового каста заклятья «Иинсендио» (3 человека), но стоит рассыпать перед ним просо, как он тут же должен все собрать. Завидев Упыря, волшебники Румынии кидали в воздух просо из специального мешочка, который всегда носили на поясе и громко кричали «Просо», чтобы привлечь внимание Упыря к объекту, интересующему его больше, чем люди. Если же просо выкинуть не на глазах Упыря, а в удаленном месте и не привлечь внимание монстра к процессу, то результата достигнуто не будет.

Помните, что упирь может войти в дом без приглашения, т.к. разумной тварью он не является (!). А вот плотный соляной круг или текущая вода для него непреодолимы – маг за такой преградой для него просто «не существует».

Другие боевые заклинание против упыря бесполезны.

2. Волкодлаки (магический волк, который может принимать образ человека)

Описание: Волкодлак – волк, который может принимать образ человека. Это магическое существо повышенной опасности.

Как правило, встречается в малонаселенных областях, заманивает человека, просто идя перед ним, жестах приглашая следовать за собой. Заводит в глубину леса. Не владеет словом.

Атака: Обращается обратно в волка, атакует когтями и зубами. Существенно сильнее человека.

Защита: Если на вас напал волкодлак, используйте заклинание «Ступефай», «Петрификус Тоталус», «Импедимента», направляя палочку на лапы зверя. Заклинание действует в полную мощь, если накладывается двумя магами одновременно или на уровне Максима. На уровне Симпла одним магом действует в половину мощи.

3. Химера

Описание: Тварь с мордой льва, туловищем козла и хвостом Дракона. Впрочем, возможны варианты на эту тему. Рост взрослой твари существенно выше человеческого.

химеры по праву считаются опаснейшими из волшебных тварей. По трудности задачи, их нейтрализация сравнима с Кентавром, которого еще нужно просчитать, но в отличие от Кентавра, в которого можно попасть наугад, или договориться с ним (Кентавры ведь разумны), победить химеру можно только сказочной ловкостью или удачей. Современные

химеры имеют небольшой размер, что никак не отражается на их смертоносности. На расстоянии они опасны магу своим кислотным дыханием, и не подпустят близко любого, кто не желает закончить жизнь в мучениях на острых когтях химеры.

Голодная химера может принимать облик мужчины или женщины, приманивая добычу. Но внимательный маг легко заметит хвост, который химера убрать не может.

Атака: удар копыт может раздробить череп, а дыхание обладает кислотной разъедающей силой.

Защита: Абсолютный иммунитет ко всем боевым чарам. Победить химеру можно, только ослабив ее защиту. Сделать это очень просто: нужно только насыпать ей на хвост щепотку соли – после этого на нее начинают действовать любые чары Максимы, а также чары уровня Симпла, произнесенные двумя волшебниками одновременно.

4. Йэти

Описание: Огромная козлоподобная тварь, местами снежный человек, местами козел. Рост – чуть выше человеческого.

Йэти населяют горные районы Альп и Карпатских гор, соответственно, известны две разновидности этих созданий.

- Альпийский Йэти – он же Снежный человек. Неагрессивная, мирная особь, склонная к обучению всему новому и контакту с волшебником. Эти создания живут общинами, хотя встречаются и отшельники. В 1978 году они сильно помогали министерству магии в обнаружении Великанов, так как они выносливей великанов и их сравнительно небольшие для гор размеры помогают им спрятаться от великанов.
- Карпатский Йэти – крупнее Альпийского, очень агрессивен и опасен. Считается, что Карпатские Йэти – это искусственный вид волшебных животных, выведенный когда-то Карпатской Вампирской общиной для охраны своих склепов и замков в дневное время. По меркам вампиров, Йэти были совершенными охранниками – их не брало ни одно известное на тот момент заклинание и для вампиров они не представляли угрозы. Те, кто не имеют запаха, не интересны для Йэти.

Представители обоих видов сейчас обитают в горах и на возвышенностях Британии.

Атака: огромные страшные лапы, вооруженные острыми когтями наносят огромные резанные и колотые раны. Удар лапой наотмашь приравнивается к «Ступефаю» на уровне «Максима».

Защита: используйте заклинание «Ступефай», «Петрификус Тоталус», «Импедимента», направляя палочку на ноги йэти. Заклинание действует в полную мощность, если накладывается двумя магами одновременно или на уровне Максима. На уровне Симпла одним магом действует в половину мощности.

5. Вейлы

Описание: существо, в спокойном состоянии похожее на прекрасную обворожительную женщину. Голос, пластика движений, взгляд вейлы заставляют окружающих смотреть только на неё, будто на величайшее чудо. Редкий мужчина способен противостоять магии вейлы, особенно если она захочет, шутки ради, покорить его сердце. Но вот разгневанная вейла выглядит совершенно иначе. Лицо её вытягивается в остроклювую злобную птичью голову, а из плеч вырастают чешуйчатые крылья. Они с рождения владеют приёмами своеобразного гипноза: привороту с помощью взгляда и голоса. Именно поэтому вейлы редко имеют врагов, им проще очаровать собой человека, чем вступать с ним в войну.

Вейлы не считаются разумной расой. «Кровь вейлы» в жилах мага – миф.

Атака: Вейла в облике девушки завораживает мужчин и уводит его/их за собой к месту своего обитания и убивает. Разгневанная вейла бросается на обидчика, раздирая его лицо и руки когтями, к тому же в этом состоянии вейла может и зашвырнуть в обидчика горстью магического огня.

Защита: Чарам вейлы не подвержен тот, кто уже нашел свою истинную любовь. Также они не действуют на расстоянии более пяти метров.

Мужчина, попавший под чары вейлы, неспособен ей сопротивляться.

Для защиты от вейлы можно использовать любое боевое заклинание, но следует помнить, что эффект заклинания на уровне Симпла будет ослаблен вдвое, если его не кастуют одновременно два и более волшебника.

7 курс

Смертельно опасные магические твари и существа. Как с ними не встретиться, и что делать при нападении.

Отработка боевых заклинаний всех классов, в т.ч. внеклассовых.

Отработка защитных заклинаний класса всех классов (дополнительные занятия во внеучебное время)

1. Вампиры
2. Мантикоры
3. Инфери
4. Дементоры
5. Драконы

Полевая практика.

На 7 курсе осуществляется несколько организованных выездов, в т.ч. в Азкабан и в драконарий.