

Пример заклинаний из мира Фейт.

Всю инфу я взял с этого сайта:

https://fate-stay-night.my1.ru/publ/type_moon/zaklinanija_chast_2/2-1-0-40

Список магических заклинаний

Ниже предоставлен список известных заклинаний, использующихся в Насуверсе.

Природная Магия:

Проклятья

Проклятый связующий слой (Cursed Boundary Layer, 呪縛 Jusoukai) – Мато Сакура создаёт вокруг себя проклятую тень и использует её для собственной телепортации, восстановления физических повреждений, сдерживания и поглощения других. Тень также атакует щупальцами и создаёт Теневых Гигантов. Создаётся комбинацией элемента Тени, магии династии Мато и силы Ангра Манью.

Гандр (Gandr, 呪弾) – простенькое проклятье, пришедшее из Скандинавии, уменьшает физическое здоровье цели. Поскольку Гандр выпускается из указательного пальца мага, а цель должна быть в зоне видимости, чтобы в неё можно было прицелиться, его называют «Гандр Шот» (Gandr Shot, «Выстрел Гандром»). Гандр, в котором сконцентрировано много праны, способен оказывать прямое физическое воздействие и называется «Фин Шот» (Fin Shot). Фин Шот Тосаки Рин обладает разрушительной силой пули. Одного такого «выстрела» маловато, чтобы убить, но вполне хватит, чтобы оглушить обычного человека. Выходцы из клана Эдельфельт считаются лучшими пользователями Гандра.

Магия Земли

Магия, в основе которой лежит элемент Земли.

Магия окаменения (Petrification Magecraft, 石化 Sekika majutsu) – этим типом магии владеют лишь единицы современных магов. Её сила слабее, чем сила Мистических Глаз Кибелы (они же Мистические Глаза Окаменения, которыми владеет Райдер).

Магия Огня

Магия, в основе которой лежит элемент Огня. К неназванным примерам относится определённое видимое проклятье, заряженное ненавистью мага, которое заставляет кровь гореть, словно бензин, при контакте с воздухом.

Море Пламени (Sea of Flames, 炎の海 Honoo no umi) – одно из заклинаний Корнелиуса Альбы. Из-под земли несколько секунд вырывается голубое пламя температуры примерно 1000 градусов по Цельсию.

Самовозгорание (Spontaneous Combustion, 自燃) – вызывает возгорание цели. Магия, которую Кокуто Азака отточила до совершенства. Её арии состоят из одиночных слов с музыкальными нотками (которые позволяют уменьшить длину арий до минимума).

Поток/Передача энергии

Поток/Передача Энергии (Flowing/Transferring of Power, 流転チカラ Chikara no Ryuudou/Teni) – заклинание, с помощью которого осуществляется передача энергии или информации от одного объекта к другому. Неназванный пример – ритуал, который позволяет кому-то вновь обрести прошлые знания и способности, установив духовный контакт с одним из своих прошлых воплощений. В сюжетной линии Unlimited Blade Works игры Fate/Stay Night подобный феномен позволил Эмии Широ впитать в себя воспоминания и способности Арчера, просто установив с ним контакт.

Магия драгоценных камней (Jewel Magecraft, 宝晶石魔法 Houseki majutsu) – тип чародейства, на котором специализируется клан Тосака. Говорят, драгоценные камни способны впитывать и хранить мысли их владельцев, то же самое применимо и к пране. Среди драгоценных камней есть те, которые годами покоятся под землёй, контактируя с духами природы. Такие камни «окрашиваются» силой этих духов и могут быть использованы как упрощённый вид Магического Знака.

Как только прана будет вложена в камень, она примет его мистические свойства, и маг может использовать эту силу когда угодно и где угодно. В качестве примера может послужить топаз, обладающий превосходными антидуховными свойствами. Тосака Рин использовала один из них, привязанный к заклинанию воздуха, против Сэйбер в прологе Fate/Stay Night. С учётом некоторых ограничений, можно изменять свойства камней, чтобы они могли служить различным целям, но впоследствии их эффективность не будет оптимальной.

Высвобождение разом всей энергии из камня вызовет максимальный эффект, но сожжёт его в пепел. В зависимости от объёма хранимой внутри камня праны, есть возможность мгновенно творить заклинания уровня Высшего Чародейства. Те же правила действуют, если маг решит использовать камень как взрывчатку. Камень можно сохранить, если извлечь из него энергию и использовать её для усиления заклинания, сотворённого обычным путём, но эффект будет уже не тот.

В начале 5й Войны за Грааль у Тосаки Рин было 10 драгоценных камней, стоивших 10000000 йен каждый. В каждом из них хранилось количество энергии, эквивалентное атаке ранга А, на их зарядку Рин потратила более 10 лет. Прямого удара от четырёх из них хватило, чтобы отнять у Берсеркера одну из его жизней.

Реинкарнация (Reincarnation, 転生 Tensei) – возрождение в новом теле, сохраняя при этом характеристики прошлой жизни. Обычно используется, когда цель ещё ребёнок. Все известные примеры считаются несовершенными, поскольку старые способности передавались не полностью. В этом случае маг раз за разом создаёт свои несовершенные копии, каждая из которых гораздо слабее оригинала и не даёт гарантий, что новый ребёнок полностью наследует все способности оригинала. Полный перенос души и разума в фамильяра, обладающего душой, и завладение его телом также попадает в категорию магии Реинкарнации.

Общее восприятие (Shared Perception, 共有知 Kyouyuu chikaku) – заклинание, позволяющее магу воспринимать информацию от органов чувств (зрение, слух и т.д.) существа, которому он передаёт свою прану (Как, например, связь Мастера и Слуги). Необходимо одобрение другой стороны. Использование заклинания включает в себя наблюдение за деятельностью цели на расстоянии, это особенно эффективно, если цель натренирована для разведывательных операций. Котомине Кирей обучился этому у Тосаки Токиоми.

Перенос сознания (Transference of Consciousness, 意識転移 Ishiki no teni) – перенос чьего-либо сознания в какой-либо предмет для получения информации с другой перспективы. Широко используется магами на их фамильярах, чтобы управлять ими на расстоянии, а также

применяется для осуществления духовного контакта с неодушевлёнными предметами. Если у цели есть свои личность и душа, контроль тела останется у неё. Если же тело мага слабо или неподготовлено, то заклинание ту же отменяется и его сознание насильно возвращается обратно. Более того, вне зависимости от того, насколько совершенным был перенос, если тело мага умрёт, его сознание также исчезнет. Айнцберны хороши в этой магии.

Преобразование материи (Material Transmutation)

Заклинания, изменяющие свойства объекта. Сюда относятся Усиление и Градация Воздуха.

Изменение (Alteration, 〓〓 Henge) – находится где-то между Усилением и Проекцией. Придаёт предмету совершенно новое свойство или эффект.

Таинство Кремации (Cremation Sacrament, 〓〓〓 Kasou shikiten) – магическая печать, выгравированная на Чёрных Ключах, которая вызывает их возгорание, как только они поражают цель. Поскольку оно происходит из «еретического» чародейства, не так много экзекуторов его используют. Сиэль обучилась ему из тех частичек магических знаний, которые она получила от Роа.

Таинство Докхма (Dokhma Sacrament, 〓〓〓 Fuusou shikiten) (Докхма – знаю, башня одна так называется, но что конкретно оно значит, мне неизвестно – прим. перев.) – магическая печать, выгравированная на Чёрных Ключах, которая вызывает обезвоживание цели, как только они поражают её. Некоторые экзекуторы пользуются этим заклинанием, благодаря их связи с магией.

Таинство Погребения (Interment Sacrament, 〓〓〓 Dosou shikiten) – магическая печать, выгравированная на Чёрных Ключах, которая вызывает оцепенение цели, как только они поражают её. Некоторые экзекуторы пользуются этим заклинанием, благодаря их связи с магией.

Таинство Йхатор (Jhator Sacrament, 〓〓〓 Chousou shikiten) (Йхатор – оно же «Небесное Погребение», тибетский погребальный ритуал, в котором тело умершего разрезали в специальных местах и оставляли на вершине горы, где его пожирали птицы – прим. перев.) – магическая печать, выгравированная на Чёрных Ключах, которая призывает ворон, которые пожирают цель, как только они поражают её. Некоторые экзекуторы пользуются этим заклинанием, благодаря их связи с магией.

Ментальное вмешательство (Mental Interference)

Заклинания, воздействующие на разум цели.

Управление памятью (Memory Manipulation, 〓〓〓 Kioku sousa) – изменяет разум цели, стирая некоторое событие из её памяти. Эффективность зависит от количества различий между воспоминаниями цели и воспоминаниями окружающих её людей. Маг, который не желает быть раскрытым обычными людьми, должен, по крайней мере, использовать это заклинание на свидетелях.

Руны

Руны (Runes, 〓〓〓) – тип магии, пришедший к нам из старой Скандинавии, символы, которые воплощают таинства, соответствующие их значению. Работают по принципу, схожему с Магическим Знаком, их использование крайне непопулярно в Ассоциации Магов. Можно воздействовать на цель руной, начертанной на расстоянии, но процент успеха будет крайне

мал, если у цели есть Магические Цепи, а следовательно есть Соппротивление (см. статью «Магия, часть 3»). В этом случае руна должна быть начертана непосредственно на теле. Если руны комбинировать, то с их помощью можно создавать барьеры.

Ансуз (Ansuz, 𐌺𐌿𐌺𐌰) – Аозаки Токо чертит эту руну пламенем своей сигареты, направляя в цель что-то вроде огненной стрелы. Токо однажды использовала её против трупа, одержимого Безымянным, но безрезультатно. В сценарии Unlimited Blade Works используемая Кухулином руна Ансуз полностью спалила замок Айнцберн.

Атх нГабла (Ath nGabra, 𐌺𐌿𐌳𐌹𐌸𐌺𐌰) – заклинание Кухулина для смертельных поединков, проклятие поединка один-на-один среди Рыцарей Красной Ветви (Knights of the Red Branch). Как только оно приведено в действие последовательным начертанием рун Алгиз (Algiz), Наутиз (Nauthiz), Ансуз (Ansuz) и Ингуз (Inguz), активировавший его не сможет отступить, а цель – отказаться от битвы.

Беркана (Berkana) – руна, которую Кухулин использует в поисковых целях. В качестве компонентов требуются камни.

Кеназ (Kenaz, 𐌺𐌺) – Базетт использовала эту руну, чтобы усилить своё зрение.

Совило (Sowilo, 𐌸𐌺𐌿) – руна огня.

Помимо этих рун, также известно о существовании следующих неназванных рун:

- Руна, способная стирать воспоминания. Ограничения точно такие же, как и у магии Управления памятью. Базетт использует для её начертания специальный коготь и настолько в этом наловчилась, что способна использовать её прямо посреди боя.
- Руна укрепления, которую Базетт начертала на своих перчатках. В сочетании с её боевым стилем эффект настолько силен, что одного удара достаточно, чтобы проломить человеку череп.
- Руна ускорения, которую Базетт чертит каблуками своих ботинок.
- Руна, которую Кухулин использует, чтобы временно увеличить свою силу. С её помощью у него достаточно силы чтобы обойти защиту Божьей Длани (God Hand) и убить Берсеркера.

Звёздный Снаряд и Звёздный Изгиб (Starmine and Starbow, 𐌸𐌹𐌺𐌴𐌹𐌸𐌰𐌺𐌰𐌺𐌰 𐌸𐌹𐌺𐌴𐌹𐌸𐌰𐌺𐌰) (понимаю, перевод звучит криво, но уж как есть, - прим. перев.) – магический стиль Аозаки Аоко. В его основе лежит использование заклинаний, вызывающих природное вмешательство, основанное на образах взрывающихся фейерверков и вращающихся звёзд – уж для Аоко-то отчётливо представить подобные образы – раз плюнуть. Энергия заклинаний категории Звёздного Снаряда течёт подобно жидкости, а энергия заклинаний категории Звёздного Изгиба слишком непостоянна. Будучи магом-рукопашником, Аоко посылает прану из своих рёбер в конечности и высвобождает её в своей завершённой форме из рук и ног.

Похоже, причиной, по которой она добавила боевые искусства к своему магическому стилю, был один её сосед по комнате, когда она училась в средней школе...

Магия Воздуха

Магия, в основе которой лежит элемент Воздуха.

Воздушный удар (Air Strike, 空撃 Kuuki uchi) – известно только, что такое заклинание есть.

Защита от Воздуха (Protection Against Wind, 風防 Kazeyoke no Kago) – мистические чары, пришедшие со Среднего Востока. Даёт защиту от феноменов, связанных с Воздухом. Изначально использовалось для защиты от песчаных бурь и джиннов. Использовалось Истинным Ассасином. Следует заметить, что настоящее название этого заклинания никогда не раскрывалось.

По Школам:

Алхимия

Школа, ориентирующаяся на изучении потока материи и управлении им. Чародейство семьи Айнцберн базируется на этой школе и делает упор в основном на создание и использование материи. Из их магии наиболее известны процессы выращивания гомункулов и создания сосудов для Святого Грааля, а также заклинания Переноса Сознания. Поэтому маги семьи Айнцбернов непригодны для прямых столкновений, но это отнюдь не значит, что они слабы.

Превращение (Transmutation) – область, в которой Айнцберны по-настоящему специализируются, в частности, управление свойствами и структурой благородных металлов. Ирисфиль разработала технику, чтобы использовать это в бою: пропуская прану через металлические провода, она может придавать им форму согласно её мысленным образам. Чёткость форм и плавность перехода между ними являются ярким доказательством того, насколько превосходно Айнцберны владеют алхимией.

Божественные Слова

Божественные Слова (Divine Words, 神言 Shingon) – Чародейская Теория из Эпохи Богов, когда сами слова имели силу. В корне отличается от современных магических формул, которые являются, в основном, всего лишь средством самогипноза.

Аэро (Aero, 風 Shippuu) – атакующее заклинание, основанное на элементе Воздуха, использующееся Кастер. Оно может размолоть плоть человека.

Аргос (Argos, 隠 Tate) – защитное заклинание, использующее концепцию Аргоса (понятия не имею, что здесь подразумевается под Аргосом – комм. перев.), позволяет Кастер создавать невидимый щит, по прочности сравнимый с кожей Берсеркера. Но всё же он не выдержал атаки Врат Вавилона Гильгамеша.

Атлас (Atlas, 圧 Appaku) – заклинание Кастер, сравнимое с Высшим Чародейством. Изменяет атмосферное давление на определённом участке пространства, замораживая все цели в радиусе действия и лишая их возможности двигаться. Оказалось бесполезно против Сэйбер, а Арчер смог освободиться с помощью вспышки магической энергии.

Дождь Света (Rain of Light, 光雨 Koudanu) – заклинание уровня Высшего Чародейства, используемое Кастер. Поток лучей света силы ранга А обрушивается на цель. Кастер может использовать его беспрерывно, пока находится в Рюдодзи.

Трофа (Trofa, 空間 Kuukan teni) – Пространственный Перенос (Spatial Transference), заклинание Кастер, близкое по уровню к Истинной Магии.

??? – Кастер также способна использовать магию Усиления. Используется ли при этом навык ускоренного произнесения Божественных Слов или нет, неясно.

Святая Церковь

Святая Церковь (Holy Church, 聖堂 Seidou Kyoukai) – Священные Таинства Церкви, её Чародейская Теория считается самой распространённой и самой стабильной во всём мире.

Таинство Крещения (Baptism Sacrament, 洗身 Senrei eishou) – Мантры Очищения. Единственное таинство, которому обучают всех членов Церкви. Простой ритуал с десятистрочной арией, способен изгонять демонов, и посылать Безымянных обратно в мир мёртвых. Обладает слабым уровнем физического воздействия, но необычайно силён против духовных тел. Неэффективен против духов уровня Слуг.

Ходзюцу

Ходзюцу (Houjutsu, 術 Houjutsu) – другое название Чародейской Теории Онмиодо, варианта китайской школы чародейства, использующий в качестве основы концепцию Инь и Янь. Преобладающая система магии в Японии, идеологически несовместимая с западными школами чародейства. Самый известный её приверженец – Абе но Сеймей (Abe no Seimei).

Эдикт Связывания (Edict of Binding, 縛 Kibaku no Mikotonori) – заклинание, сдерживающее нелюдей. Полностью бесполезно против людей и их гибридов с другими существами. Этот недостаток привёл к основанию в Японии Организации Охотников на Демонов, которая использует другие методы в сражениях с демонами-гибридами.

Конгояку – Шуку (Kongouyaku – Shuku, 轟轟) – Обычно называется просто Шуку. Одно из заклинаний, которое Арайя Сорен использует в доме Огава. Разрушает некоторую область после произнесения арии всего лишь из одного слова, следующей за сжатием кулака. Аозаки Токо была удивлена, узна о существовании магии, способной на пространственное вмешательство, которое можно так легко реализовать.

Использование Шикигами (Shikigami Exertion, 式神) – символ силы Онмиодо, Шикигами – существа, которые, находясь в распоряжении практикующих Ходзюцу, схожи с фамильярами западных магов. Существа, которые обрели духовную связь со своим хозяином после получения частички его тела. Их сила ограничена одноцелевым проклятием, и как только контракт заключён, они будут оставаться с хозяином до тех пор, пока он не исчерпает свою силу.

Тайзюяку – Тен (Taizouyaku – Ten, 天) – одно из заклинаний Арайи Сорена. Его сила неизвестна.

Нумерология

Нумерология (Numerology, 数字) – тип магии, которую изучал Михаэль Роа Валдамьонг. Предположительно связана с Чародейской Теорией Каббала.

Сет (Set, 罠) – заклинание-ловушка.

Квадрат (Square, 正方形) – заклинание, усиливающее другие заклинания. Зеркало Души Роа применяет его на все заклинания, которые он творит внутри него.

Щелчок (Snap, 叩) (Какие-то идиотские названия – комм. перев.) – дистанционная магическая атака, относится к заклинаниям Простого Действия.

Антимагия (Counter Magic, 対抗 Koumajutsu)

Магия, нарушающая работу Магических Цепей, тем самым предотвращая преобразование праны и сотворение заклинаний.

Врождённый Контроль Времени (Innate Time Control, 固有時間制御 Koyuu Jiseigyo)

Магия, которая, по слухам, является имитацией Истинной Магии. Использовалась Эмией Кирицугу.

Техника магии Управления Временем (Time Manipulation), схожая с Зеркалом Души, которая приравнивается к Высшему Чародейству. Попросту говоря, она создаёт барьер и затем вносит «поправки» в поток времени внутри него, создавая разницу между течениями времени внутри и снаружи барьера. Если воспринимать время «снаружи» как стандартное, то время «внутри» можно ускорять или замедлять.

Основной недостаток заключается в том, что затраты, необходимые для реализации этой магии, тем больше, увеличиваются пропорционально размерам барьера и отклонениям между потоками времени. Обычно, на реализацию этой магии уходят время и количество праны, сравнимые с затратами на реализацию Высшего Чародейства, однако Кирицугу сумел избежать этого, ограничив размеры барьера своим телом и достигнув временной погрешности всего лишь в несколько секунд. Хотя подобный подход не позволяет сильно взаимодействовать с окружающим миром, он даёт полный контроль над биоритмами, позволяя выполнять сверхчеловеческие трюки, ускоряя биологические процессы, или «притворяться мёртвым», замедляя их. Однако использование этой магии сильно нагружает тело Кирицугу, поскольку, как только барьер снимается, Мир насильно откорректирует все погрешности во времени в подверженной влиянию зоне, коей в данном случае является его тело.

Объединённый Язык (Unified Language, 統一言語 Touitsugengo)

Также известен как Книга Ложного Бога (Book of the False God), мистический язык, позволяющий магу разговаривать с самим Миром. Позволяет получать «записи» с астрального плана. Поскольку говорящий общается через высшую форму существования, человек, к которому он обращается, вынужден подчиниться словам Объединённого Языка, поскольку отрицать их – значит отрицать своё существование. Однако способность говорить на Объединённом Языке даёт сопротивление его воздействию. Единственный известный маг, способный говорить на Объединённом Языке – Курокири Сацки.

Колдовство (Witchcraft, 魔法術 Mafu)

Техники Проклятий (Cursing Techniques, 呪術 Jujutsu). Распространённый термин, которым называют колдунства традиционных (и очень клишированных) ведьм и шаманов. Сюда относится всё, что связано с зельями, лекарствами, изгнанием духов и проклятиями, использующими духовный медиум (соломенного человечка, например). Имеет сильное влияние в Японии. В число практикующих колдовство входят Куондзи Алиса и, поначалу, Сайо Аяка.

Также известно о существовании заклинания, наложенного на тело Мато Зокена и формировавших его Червей. Оно вызывает разрушение любого предмета, наносящего ему вред.

https://fate-stay-night.my1.ru/publ/type_moon/zaklinanija_chast_1/2-1-0-35

<http://tl.rulate.ru/book/105169/3715802>