

- Разложение, Ферментация

- о Требования к навыкам: Низкие

- о Требование к Мане: зависит от степени разложения и ферментации

Заклинания, которые разлагают или ферментируют цель. На Земле и в Начале Миров не имеются явные различия между явлениями разложения и ферментации. Единственным отличием является то, что ферментация полезна людям, поэтому эти два заклинания по существу являются одним и тем же заклинанием.

Разница заключается в том, что разложение не имеет ограничений по времени и тому, как разложение влияет на цель, в то время как ферментация ограничивает продолжительность своего воздействия до степени, когда она становится полезной человеку.

Если Разложение используется на чаше свежего мисо, даже сама чаша подвергнется разложению и распадется, не говоря уже о соевых бобах. Что касается Ферментации, независимо от того, как долго она будет действовать на ту же чашу свежего мисо, полученный продукт будет ферментированным мисо.

По этой причине, использование Ферментации ограничено созданием ферментированных продуктов из свежих ингредиентов и компоста из отходов. Однако, если использовать ее для приготовления сакэ, должны быть созданы правильные условия и установлены ограничения по времени, в противном случае вместо сакэ получится уксус.

Кроме того, Разложение не влияет на живых существ и неодушевленных объектов, которые не могут разлагаться.

## Созревание

- о Требования к навыкам: Низкие

- о Требование к Мане: Низкое

Заклинание Ферментации с дополнительными ограничениями.

Это заклинание, позволяющее созреванию мяса, рыбы, фруктов и овощей без гниения.

.

- Старение, Старение неодушевленных предметов

- о Требования к навыкам: Низкие

- о Требование к Мане: среднее

Заклинания, которые вызывают старение у своей цели. Однако его эффект сохраняется только до тех пор, пока используется заклинание, и только часть тела, находящаяся в контакте с заклинателем, может являться целью. Заклинатель может вызвать старение кожи целиком, коснувшись одной ее части, но невозможно вызвать старение в костях или в головном мозге.

Единственная разница между старением и старением неодушевленных предметов заключается

в том, является ли цель одушевленной или неодушевленной.

Кроме того, старение не вызывает роста, поэтому использование его на ребенке просто приведет к тому, что ребенок постареет, сохранив конституцию своего тела.

Неодушевленное старение помогает, например, в высушивании комбу.

- Преобразование формы Духа

- о Требования к навыкам: Низкие

- о Требование к Мане: среднее

Заклинание, которое превращает плоть заклинателя в духовную форму. Можно выбирать, какие части превращаются в духовную форму, поэтому заклинатель может использовать его на всем теле или только на руках. Трансформированные части становятся полупрозрачными, но они остаются видимыми невооруженным глазом даже тем, кто не является, например, спиритуалистом.

Части тела под действием этого заклинания не поддаются физическим атакам и могут проходить через физические объекты. Чтобы нанести вред частям тела под действием этого заклинания, необходимо использовать либо боевые навыки, либо магию, или оружие из серебра или магических металлов, таких как Митрил.

Кроме того, поскольку изменяющаяся форма духа разрушает или расчленяет изначальную форму (например, превращая руки в щупальца и разветвляя их или раскалывая голову на несколько головок), она может нанести психический ущерб, привести к потере памяти или безумию.

Это не относится к тем, кто уже получил вышеупомянутый ущерб до изменения формы духа.

### Трансформация Молодости

- о Требования к навыкам: высокие

- о Требование к Мане: высокое

Заклинание, приводящее к омоложению. Только части тела, находящиеся в контакте с заклинателем, могут выступать в качестве целей, поэтому для того, чтобы обратить вспять старение во всем теле, заклинатель должен находиться в контакте не только с кожей своей цели, но также с костями, органами и нервами.

Если возраст будет полностью изменен в органах и нервах, то теоретически обладатель тела становится бессмертным, и он сможет жить сотни или тысячи лет.

Тем не менее, это заклинание не поворачивает время вспять, поэтому оно не приводит к потере памяти или возврату личности человека к состоянию ребенка. Бывают случаи, когда заклинание улучшает способность личности запоминать вещи, вспомнить прошлые события, и улучшает рост из-за возрастной реверсии в костях.

Яд, Смертельный яд, Промышленный яд

о Требования к навыкам: низкий уровень

о Требование к Мане: низкий уровень

Заклинания, которые создают яд. Они могут создавать ядовитые соединения на кончиках пальцев или наносить смертельный яд на объекты, находящиеся в контакте с заклинателем.

Хотя они имеют разные названия, единственная разница между ними заключается в степени токсичности ядов, которые они производят. Трудность применения заклинаний и количество требуемой Маны зависит от токсичности и сложности яда.

Кроме того, могут быть созданы только ядовитые вещества, известные заклинателю. Ванделье использует для их создания свои научные знания, взятые с Земли и свой опыт в Начале Миров.

Эти навыки также можно использовать в создании чудовищных токсинов, которые позволяют создавать лекарства, а также такие вещи, как анестетики, снотворное, миорелаксанты и средства для укрепления мышц.

Болезнь, Смертельная болезнь, Промышленная болезнь

о Требования к навыкам: низкий уровень

о Требования к Мане: низкий уровень

Эти заклинания создают бактерии и вирусы, вызывающие заболевание. Они генерируют микроорганизмы на кончиках пальцев и на объектах, находящихся в контакте с заклинателем.

Трудность в использовании заклинаний и количество требуемой Маны зависит от инфекционности, смертоносности и симптомов болезни.

Все эти факторы не могут контролироваться свободно; если патоген болезни является неизвестным, то болезнь создается методом проб и ошибок. Поэтому необходимы точные медицинские знания.

Ванделье получал знания о развитии болезней в Начале Миров, где наука более продвинута, чем на Земле, к тому же, в Начале Миров было много разных смертельных заболеваний, поэтому Ванделье способен придумывать новые заболевания даже без специализированного экспериментального оборудования.

Создание Лемура

о Требования к навыкам: средние

о Требование к Мане: среднее

Это заклинание создает Фамильяров, внешний вид которых представляет собой полупрозрачные черепа. Они могут летать, и, поскольку они не обладают физическими телами, они движутся бесшумно, если только не используется заклинание «Материализация».

Заклинатель может заимствовать у них зрение и другие органы чувств, а также раздавать приказы даже на далеком расстоянии.

Кроме того, Лемуру можно дать приказ на самоуничтожение. Когда они подчиняются этому приказу, они освобождают мощное убийственное оружие.

Они обладают меньшим самосознанием, чем Фамильяры, созданные с помощью других Атрибутов магии, поэтому они почти полностью не могут принимать собственные решения.

Кстати, заклинание, используемое для создания Фамильяров других атрибутов магии, называется «Создание Фамильяров». Причина, по которой название данного заклинания отличается, заключается в том, что Ванделье не может создавать других Фамильяров, кроме Лемуров.

Магический барьер поглощения

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: от Низкого к Высокому

Заклинание, создающее темный, туманный барьер, поглощающий Ману. Когда заклинатель окружен этим барьером, никто, кроме самого заклинателя, не может высвободить Ману за пределы его тела.

Кроме того, если заклинатель окружает свое тело с помощью этого барьера, магические атаки становятся полностью неэффективными.

Его недостаток заключается в том, что оно не может блокировать физические объекты и что барьер можно избежать, двигаясь быстрее, чем туман.

Например, если бросить камень в барьер с помощью заклинания Телекинез, барьер справится с заклинанием, но не остановит камень, который пройдет сквозь него.

Этот барьер также не может остановить боевые навыки, которые посылают Ману или оружие сквозь внутреннюю часть тела заклинателя.

Количество Маны, которая может поглотиться барьером, пропорционально количеству Маны, которую использовал заклинатель для создания этого барьера.

Ударопрочный барьер

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: От низкого к Высшему

Заклинание, создающее барьер, поглощающий все виды энергии, включая кинетическую энергию, кроме Маны. Это заклинание произносится заклинателем, находящимся внутри своеобразного поля заклинания; никто, кроме заклинателя, не может свободно перемещаться внутри него.

Это физическая версия барьера поглощения Маны, но поскольку заклинание может быть применено только к самому заклинателю, это - заклинание защиты.

Однако, разветвление рук заклинателя, контроль над ними с помощью Дистанционного Управления и создание барьера вокруг рук также возможно.

Увядание

о Требования к навыкам: средние

о Требование к Мане: среднее

Заклинание, которое наносит урон, испаряя воду из своей цели. Является ли этот ущерб фатальным или нет, зависит от жизненной силы цели, магической защиты, биологических особенностей организма и от того, может ли цель вообще восстановить количество необходимой для существования воды. Однако сила атаки этого заклинания достаточно низкая; чтобы мумифицировать человека, необходим высокий уровень мастерства и тысячи Маны.

Потеря Жизненной силы, вызванная этим заклинанием, не может быть восстановлена естественными медицинскими способами. Содержание воды должно быть пополнено. Если использовать заклинание на мертвых телах, его эффект уменьшается, но все же это возможно.

Его можно использовать, чтобы мгновенно превратить свежую рыбу в высушенную или высушить грязные дороги.

• Исцеление Трупов

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: зависит от степени нанесенного вреда

Исцеляющее заклинание для Нежити и трупов. Отсутствующие части тела могут быть заменены запасными частями.

Этим заклинанием невозможно воскресить мертвых, и если имеется слишком много поврежденных частей, это заклинание не сможет восстановить их.

Кроме того, есть некоторые виды существ, которых невозможно воскресить, например, головы безголовых рыцарей.

• Отмена Исцеления

о Требования к навыкам: высокие

о Требование к Мане: среднее

Заклинание, которое отменяет восстановление Жизнеспособности таких вещей, как естественная самоисцеляющая сила цели, навыки типа регенерации, заклинания и предметов.

Это заклинание невозможно навести, если цель не находится поблизости. Чем сильнее самоисцеляющая сила, которую цель пытается использовать для восстановления, тем больше требуется Маны. Однако наложение этого заклинания на цели, которые уже получили рану, часто приводит к их смерти из-за потери крови.

Но поскольку цель должна находиться поблизости (в пределах двух метров), это не очень практичное заклинание.

### Визуализация

о Требования к навыкам: средние

о Требование к Мане: Низкое

Заклинание, разработанное Ванделье, после реинкарнации в Ламбде. Это позволяет духам стать видимыми и слышимыми другими существами.

Тем не менее, сами духи не могут быть затронуты.

### Материализация

о Требования к навыкам: средние

о Требование к Мане: высокое

Заклинание, разработанное Ванделье, после реинкарнации в Ламбде. Оно позволяет материализовать духи, вливая в них Ману. Тем не менее, они все еще остаются духами, поэтому они не могут есть, а Жизнеспособность в их Статусе все равно равна нулю. Физические атаки также неэффективны.

Духи не могут использовать навыки, которыми они обладали при жизни. Кроме того, содержание их Маны ниже содержания Маны среднего человека.

Кроме того, это заклинание позволяет материализовать призраков и злых духов, которые обычно не имеют физических форм. Заклинание также может быть использовано для создания Духов Фамильяров, героических духов и даже богов, если цель готова к этому.

Однако, поскольку требуемое количество Маны равно от нескольких тысяч до нескольких сотен миллионов, никто не может воспользоваться этим заклинанием, кроме Ванделье.

Навык «Материализация» может быть использован только на обладателе навыка.

### Стереть Присутствие

о Требования к навыкам: Низкие

о Требование к Мане: Низкое

Заклинание, которое Ванделье использует бессознательно. Оно стирает присутствие цели.

Поскольку заклинание стирает такие вещи, как кровожадность, враждебность и героическое присутствие, оно делает присутствие цели совершенно незаметным. Те, кто использует этот навык, могут являться в виде снов или призраков, которых можно увидеть в течение дня.

Но, поскольку Чары Атрибута Смерти Ванделье преодолевают последствия этого заклинания, Ванделье замечают те, кого находится под влиянием его Чар Атрибута Смерти.

Смертельная Пуля

о Требования к навыкам: средние

о Требование к Мане: высокое

Пули Атрибута Смерти, которые высасывают Жизнеспособность из своей цели. На вид они - черные, размером с палец, поэтому выглядят не особо устрашающими. Однако они непосредственно лишают Жизнеспособности тех, в кого они целятся, проходя даже через доспехи и щиты.

В качестве одного из немногих самых сильных заклинаний Атрибута Смерти, это заклинание имеет отличную скорость полета и расстояние стрельбы.

<http://tl.rulate.ru/book/2820/347690>