

# Книга заклинаний битвы за Израиль



## **Введение**

В этой книге приведены все возможные заклинания, которые могут вам встретиться в Мытищенской войне за Грааль 2012 года. Если вы хотите добавить в нее свое заклинание — обращайтесь, мы всегда рады.

### **Принятые обозначения**

M – уровень магии заклинателя. M\* – уровень магии цели.

S\* – уровень силы цели.



## **Первый круг**

### **Круг камней**

Стоимость 5 маны

Дает 10 маны

### **Лечение**

Стоимость 5 маны

Восстанавливает  $3 * M$  единиц здоровья. Излечивает от болезней с роллом  $5M + 1d(100 - 5M)$ .

### **Магическая стрела**

Стоимость 5 маны

Наносит  $1d5M$  урона

### **Молчание**

Стоимость 5 маны

Запрещает цели колдовать  $M - M^*$  ходов

### **Бич Господень**

Стоимость 7 маны, один раз за бой

Заклинатель использует это заклятье, чтобы поднять инициативу существа.

$1d6 + M$  (Значение магии мага)

### **Жестокий указ**

Маг использует это заклятье в экстренной ситуации. Объект, которому должна быть передана мана должен атаковать мага. Количество урона является количеством маны, полученной от мага

### **Психогвозди**

Стоимость 6 маны, 1 маны на поддержание

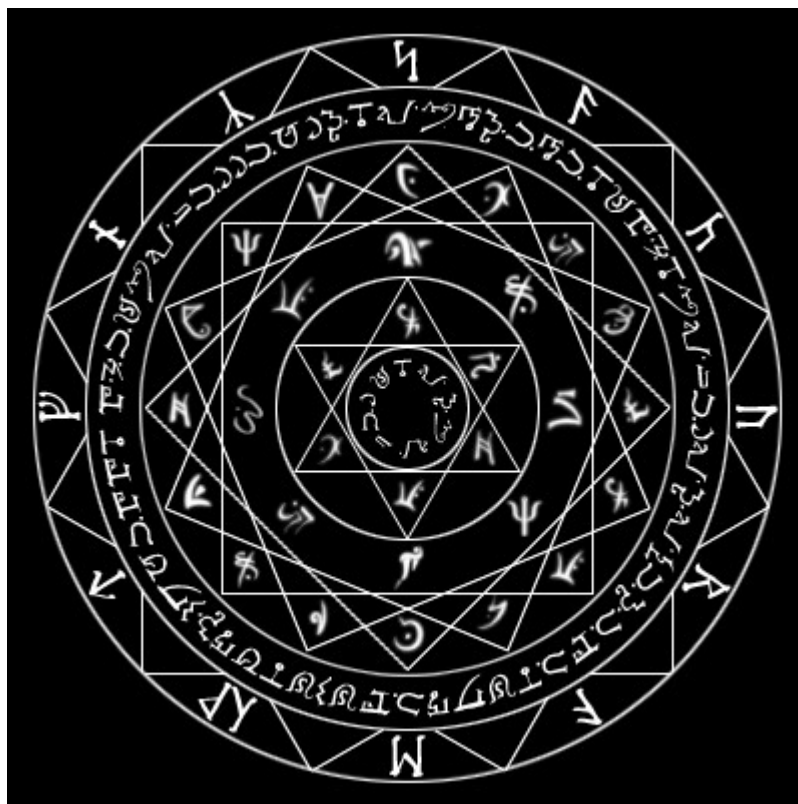
Формирует вблизи мага ловушку 1x1, вступив на которую персонажа атакуют психогвозди из пола (стандартная атака 1d100 -10), если персонаж получил урон от гвоздей, он пропускает следующий ход. Гвозди невидимы пока не атакуют. Не действуют на персонажей с E уровня В и выше.

### **Предвидеть**

Стоимость 7 маны.

Позволяет предугадать атаку противника.

-10 к вражескому роллу на попадание в этом ходу.



### **Второй круг**

#### **Замедление**

Стоимость 6 маны

Уменьшает скорость цели на 1 на M ходов. Может быть использовано неоднократно.

#### **Канал маны**

Стоимость 7 маны

Отдает всю ману Мастера Слуге

### **Малый магический круг**

Стоимость 7 маны

Увеличивает уровень магии заклинателя на 1 ход.

### **Препятствие**

Стоимость 7 маны

Делает выбранную клетку непроходимой на  $2dM$  ходов.

### **Оборона**

Стоимость 7 маны

Окружает мага стеной из препятствий, держащихся  $1dM$  ходов.

### **Мощный прыжок**

Стоимость 8 маны

Позволяет покрыть расстояние при помощи прыжка (препятствия игнорируются)  $1d8+S$ .

### **Отозвать**

Стоимость 10 маны

Отменяет выбранное заклинание.

### **Обмораживание души**

Стоимость 8 маны

Наносит  $1d10+M$  урона. + еще  $1d10+M$  урона в следующем раунде если  $M$  заклинателя строго больше  $3x$ .

### **Лава\_ковер**

Стоимость 7 маны, 2 маны на поддержание

Формирует вблизи мага ловушку  $2x2$  или  $1x4$ , вступая на которую персонаж прекращает движение и получает  $Md8+3M$  урона. Видим для глаза, но неотлечим от классического русского настенного ковра.

### **Славный Натиск**

Стоимость 6 маны

Добавляет бонус к роллу на атаку  $+10$  и  $+2$  клетки для прохождения в данном ходу

### **Маска Теней**

Стоимость 10 маны, 1 для поддержания

Данное заклятие позволяет магу оставаться не узнаанным, когда ему нужно скрыть своё лицо. Формально его лицо не изменится, но для других оно будет неузнаваемым.

## **Книжный Червь**

Стоимость 10 маны

Позволяет украсть одно случайное заклинание из книги оппонента. Используется раз за бой.  
(Уровень магии 2 — рол от 1 до 70 — заклятье первого круга. От 71 до 90 — второго. От 90 до 100 — третьего.

Уровень магии 3 — от 1 до 40 — первый круг, от 41 до 70 — второй, от 71 до 90 — третий, от 91 до 100 — четвёртый

Уровень магии 4 — от 1 до 20 — первый, от 21 до 40 — второй, от 41 до 60 — третий, от 61 до 80 — четвёртый, от 81 до 100 — пятый

Уровень магии 5 — маг сам выбирает уровень похищаемого заклинания

Уровень магии 6 — маг выбирает два заклинания)

## **Пелена**

Стоимость 12 маны.

Создает щит, который делает носителя неуязвимым для любой магии.

Держится 2dM ходов.

## **Удачная атака**

Стоимость 6 маны

+15 к роллу цели, +10 к спасброскам.



## Третий круг

### Огненная Стена

Стоимость 10 маны, 5 на поддержку.

Закрывает 3 клетки для прохода магическим огнем. Сквозь неё можно пройти, получив 1d30 урона.

### Слепящий свет

Стоимость 16 маны.

Ослепляет цель, снижая её ролл на 40. Держится 1dM ходов

### Снятие чар

Стоимость 10 маны

Снимает с цели все заклинания уровня строго меньше M.

### Безмолвие

Стоимость 10 маны

Запрещает цели колдовать 3d(M-M\*) ходов.

## **Оковы**

Стоимость 14 маны, 5 на поддержание

Противник мага сковывается магической цепью (он не может двигаться, атаковать или творить заклятья). Чтобы освободиться жертва должна проявить всю свою силу. Если уровень магии заклинателя 5 или 6, то в этом случае жертве наносятся повреждения за каждую неудачную попытку освободиться.

$1d(100-10*M)-10*M - 10*S*$ . Спас. Бросок –  $1d(100-10*S)-10*S*$

## **Сковывающий лёд**

Стоимость 15 маны и 7 на поддержание

Жертва данного заклятье теряет один ранг скорости, пока оно зачаровано. Если уровень магии у заклинателя 5 или 6, то Сковывающий Лёд может нанести 1d1 урона.

## **Утечка Эссенции**

Стоимость 3 маны

Утечка Эссенции похищает у противника  $1d8+M$  маны и передаёт её магу.

## **Оберег воздуха**

Стоимость 18 маны, 4 на поддержание

Объект на  $1dM$  ходов получает покровительство стихии воздуха. Ролл вражеских дальних атак по цели уменьшается на  $1d25+M$ . Не распространяется на фантазмы.

## **Оберег Огня**

Стоимость 18 маны, 2 на поддержание

Объект покрывается пламенной защитой на несколько ходов. Защита ранит обладателя, но и наносит урон атакующим его.

$1dM$  – кол-во ходов

Урон для объекта —  $1d6+M(\text{заклинателя})-E(\text{объекта})$

Урон для атакующих —  $1d20+M(\text{защищённого})-E(\text{атакующего})$

## **Чёрный недуг**

Стоимость 15 маны, 6 на поддержание

Жертва данного заклинания заболевает таинственным Чёрным Недугом, который можно снять только дебаффом. (Если его использовал маг со значением магии 6(ЕХ), то заклятье можно будет снять только после смерти заклинателя)

Урон:  $1d5+2*M(\text{уровень магии мага})$

## **Кровавый Договор**

Тратится  $1/M$  заклинателя от его общего количества маны

Маг получает три заклинания в книгу, но его выносливость падает на ранг.

(Проверка на магию)



## **Протектор**

Стоимость 10 маны

Отбрасывает врага, стоящего рядом с магом, на одну клетку, наносит врагу  $2dM$  урона и возводит вокруг заклинателя стену из препятствий на  $2dM$  ходов.

## **Дуговая молния**

Стоимость 16 маны

Наносит  $2d10+M$  урона цели и может шокировать её (стандартный бросок атаки на попадание), лишив следующего хода.

## **Лавровый венец**

Стоимость 18 маны.

Увеличивает Силу, Ловкость и Удачу цели на 1 на  $1dM+2$  раундов.

## **Ментальный ожог**

Стоимость 10 маны

Маг вкладывает  $n \times 4$  маны, сжигая  $n+M$  маны и нанося  $n+M$  урона цели.

## **ВООМ-бокс**

Стоимость 15 маны, 3 маны на поддержание

Формирует вблизи мага ловушку  $2 \times 2$ , вступив на которую персонаж получает  $3d10+2M$  урона звуком. Легко маскируется под камни/акустическую систему или разобранную барабанную установку

## **Очищение**

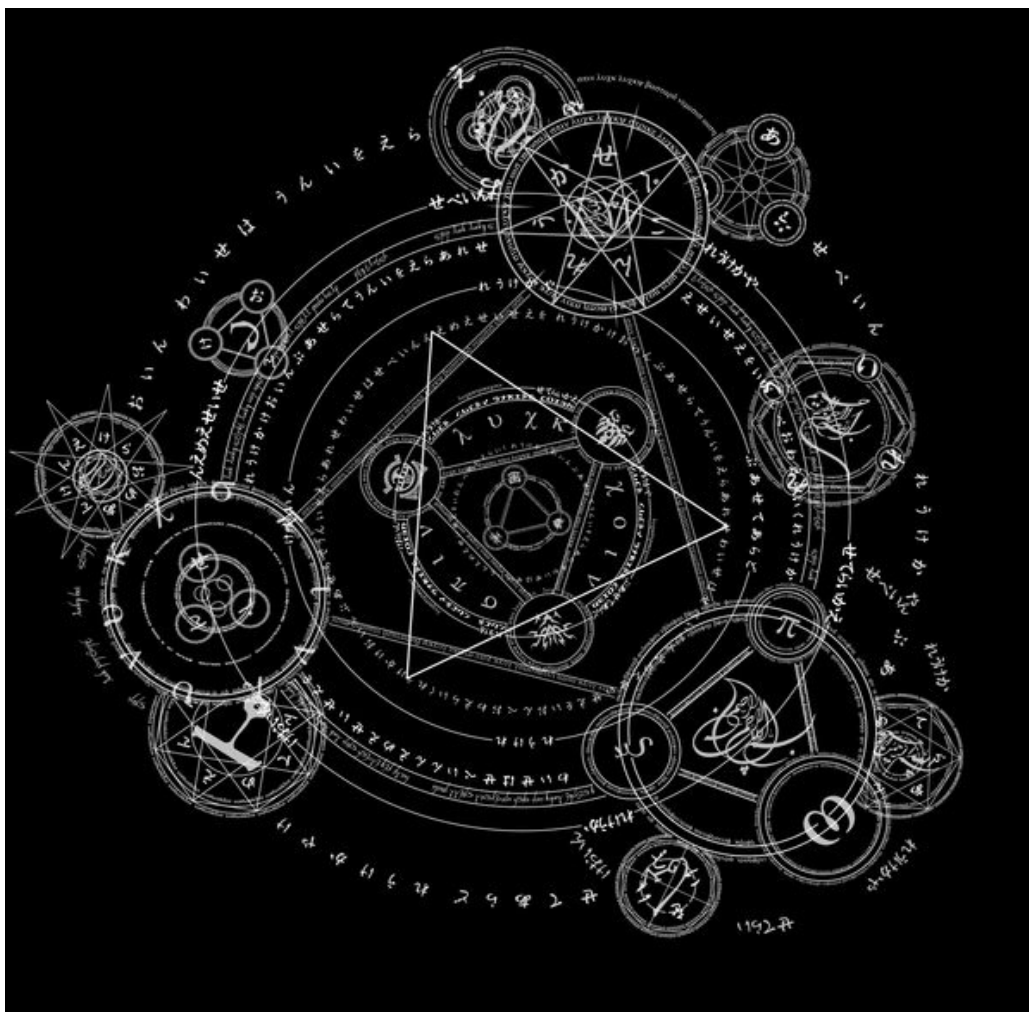
Стоимость 17 маны.

Отменяет все негативные эффекты заклинаний на цели, если  $M_{противника} \leq M$ .

## **Невидимость**

Стоимость 20, 15 на поддержание

Позволяет магу стать невидимым. В такой форме можно свободно перемещаться. Если невидимка атаковал, то враг может кинуть  $1d(100-10M)+10M$  и обнаружить невидимку. Ассасины и «ищейки» могут кидать ролл, не ожидая атаки.



## Четвертый круг

### Пасть Ада

Стоимость 22 маны, 6 маны на поддержание

Формирует вблизи мага ловушку длиной в  $M+3$  клеток любой формы изгиба, вступив на которую персонаж получает  $5d12+M$  урона огнем и воспламеняется на  $1dM+1$  раундов, получая дополнительно  $1d12+M$  урона

### Цепная молния

Стоимость 28 маны

Мощная атака, которая атакует от двух до пяти противников. Урон, полученный роллом, распределяется по целям.

Общий ролл -  $1d100+3M$

### Яростный Феникс

Стоимость 24 маны

Огромная птица из огня, которая летит к цели, нанося всему урон  $1d30+2*M$  и взрываясь «крестом», к которого центр — цель. Урон кресту —  $1d50+3*M$

### Благословение Фортуны

Стоимость 28 маны.

На цель. Ролл 1d100. 1-25 - Лечение на  $10+Md5$  хэпэ. 26-50 - +20 к роллу атаки. 51-75 -  $10+Md5$  маны. 76-100 - +1 к Удаче на два хода.

Маги с  $M \geq 5$  выбирают эффект сами.

### **Магический круг**

Стоимость 15 маны.

Создает на поле магический круг, покрывающий 9 клеток, в котором магия любого вступившего увеличивается на 1. Круг существует  $2dM$  ходов.

### **Портал**

Стоимость 20 маны

Телепортирует указанную цель на незанятую клетку. Целью может стать любая непустая клетка.

### **Мощь Проклятых**

Стоимость 25 маны

Это заклятье повышает силу объекта при помощи тёмных чар. Это не может не отразиться на его удаче.

(Сила растёт на один ранг, но удача понижается на один ранг)

### **Взрыв антимагии**

Стоимость 24 маны.

Заклинание сжигает  $2d30+2M$  маны у всех, стоящих на площади в  $1d2M$ .

### **Преступная Ярость**

Стоимость 20 маны

Данное заклятье является возмездием для рьяных воинов.

$1dn * M$  (n – кол-во атак, совершённых целью заклинания за данный бой, M – сила магии заклинателя)

### **Дьявольский наставник**

Тратится  $2/M$  заклинателя от его общего количества маны

Сложный ритуал, в котором маг может получить ещё четыре заклинания в свою книгу, но при этом его удача падает на один ранг навсегда.

(Проверка на магию)

### **Регенерация**

Стоимость 10 маны, 4 на каждый дополнительный ход

Регенерирует цели 5 хп за ход в течение  $2dM$  ходов

### **Истребление Духа**

Стоимость 5 маны

Истребление Духа похоже на Утечку Эссенции, но здесь мана похищается за счёт

вражеских hp  
1d8+М(уровень магии мага)

### **Цепь Жизни**

Стоимость 24 маны.

Данные чары держатся один ход. Если цель чар атаковала объект, то количество потерянных хит поинтов является количеством восстановленных жизнью заклинателя.

### **Барьер Запрета**

Стоимость 21 маны на создание и 4 на поддержание

Мастер ставит над полем боя барьер, при помощи которого он накладывает вето на определённое заклинание. Мастера пятого уровня могут накладывать вето на два заклятья, а мастера шестого на три. Впрочем, наложивший вето маг может обойти этот запрет, каждый раз кидая 1d100 – 10\*М перед созданием заклинания.

### **Тень**

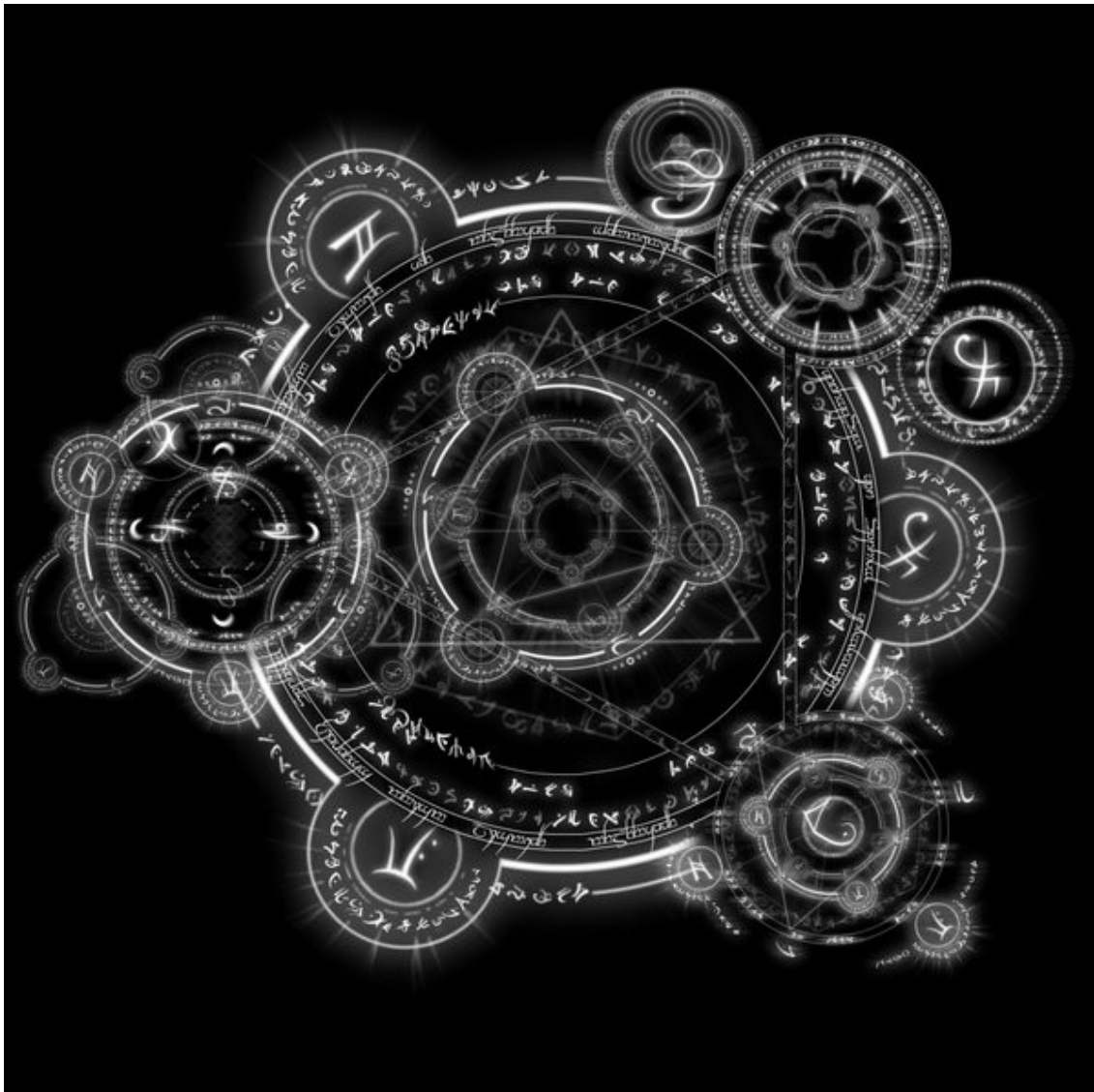
На создание уходит кол-во маны оригинала/уровень магии заклинателя. На поддержание половина от маны, потраченной на создание

Создание полноценной копии существа. Она обладает всеми характеристиками оригинала, но её легко развеять при помощи заклинания или при нанесении урона. У тени отсутствует разум, и она всего лишь марионетка в руках своего господина. Слуги копируются без своих нобл фантазмов. Количество маны, затраченной на создание тени равно значению маны данного существа делённого на уровень магии заклинателя

### **Печать Хозяина**

Стоимость 27 маны.

Указанный противник после смерти воскреснет в виде верного мертвеца. Не может быть использовано на Слугах и прочих фамилиарах.



## Пятый круг

### Запретное Знание

Сложный ритуал. Маг должен потратить 2/М от своей маны

Даёт доступ магу к заклинаниям шестого круга и увеличивает кол-во его маны на 10. За это маг платит одним рангом удачи и выносливости.

### Кровавая Цепь

Стоимость 40 маны

Данное заклятие ранит цель и всех тех, кто связан с ней магией (Мастера и Серванта)

Маг наносит  $1d100+10*M(\text{Заклинателя})-10*M(\text{Цели})$

### Обновление Духа.

Ритуал, полностью восстанавливающий ману персонажа даже на поле боя. Требуется пропусахода. Используется один раз.

### Безумие

Стоимость 30 маны

Цель бросается на ближайшую жертву, даже если это ее собственный мастер, но не

использует магию и фантазмы. Может быть остановлена только командным заклинанием, или мощным диспеллом. Длительность заклинания – 1dM

### **Кровавая Цепь**

Стоимость 40 маны

Данное заклятие ранит цель и всех тех, кто связан с ней магией (Мастера и Серванта)

Маг наносит  $1d100+10*M(\text{Заклинателя})-10*M(\text{Цели})$

### **Трансцендентное тело**

Стоимость 44 маны

Следующие M ходов цель не может погибнуть на смотря ни на какой урон. Любая атака, сотворение заклинания или использование фантазма прерывает этот эффект.

### **Гниение Разума**

Стоимость 35 маны

Маг оппонент теряет все знания о двух заклятиях из своей книги заклинаний.

$1d(100-M*10)+M*10 - 10*M(\text{оппонента})$

### **Магическое зеркало**

Стоимость 30 маны, 2 на поддержание

Магическое зеркало ставится над полем боя. Его сила состоит в том, что если маг-оппонент использует заклятье, то ровно то количество маны, которое он потратил, переходит к магу-создателю зеркала (не относится к Нобл Фантазмам)

(Проверка на магию)

### **Акт Измены**

Стоимость 33 маны

Маг захватывает разум цели на один ход.

$1d(100-10*M)-10*M-E(\text{цели})*10$

### **Сила Праведника**

Стоимость 30 маны

Это заклятье поднимает силу на один ранг и выносливость на один ранг (объектом может быть только good персонаж)

### **Временной разрыв.**

Стоимость 50 маны

Позволяет сходить два раза, вместо одного.



## **Шестой круг**

### **Подчинение Земли**

Стоимость 70 маны. Кол-во маны, собираемой с территории, с учётом затрат на поддержание, равно 30

Маг может взять под контроль определённую локацию. Это позволяет ему питаться дополнительной магической энергией, знать о всех событиях на данной земле и возможность установить 3 магических ловушки (не возможно взять под контроль базу другого Мастера пока он жив или «Арену»)

### **Слово Разрушения**

Стоимость 30 маны

Разрушает все установленные заклятья, чары и магические эффекты (в том числе и от фантазмов) и приносят разрушителю половину маны от затраченного кол-ва.

### **Магический Вампиризм**

50 маны на создание

Проклятье. Заклинатель связывает свой канал магии с другим магом при помощи проклятья. Теперь он получает дополнительную ману от своего врага, а именно половину от того количества, которую восстанавливает проклятый. Если у противника заканчивается мана, то его hp тратятся для передачи маны тому, кто проклял.

### **Подражание**

40 маны, 10 на поддержание

Мастер может наложить на своего Слугу это заклятье в бою, дабы его статы были равны статам его оппонента (не распространяется на нобл фантазмы.).

### **Обновление Плоти**

Ритуал, полностью восстанавливающий здоровья персонажа даже на поле боя. Требуется пропуск хода. Используется один раз. Снимает все отрицательные эффекты, наложенные на персонажа.

### **Схема создания фамилиара 5-го круга.**

#### **Ступня ПроЖоры**

Стоимость 70 маны

Над полем открывается портал, из которого на всех наступает нога ПроЖоры.

Урон 1d200.

#### **Варпшторм**

Стоимость 60 маны

Все игроки на поле боя и в двух локациях от поля боя перемешиваются. Кастер может сбежать с поля битвы.

#### **Таймпарадокс**

Стоимость 70 маны

Позволяет отменить предыдущий ход. Все вражеские последующие ходы так же аннулируются.