



Кодекс Арканум

Войны Чёрной Розы

Турин, 1522 год от Рождества Христова. Итальянский город, возвышающийся на берегах реки По, поражён чумой, а над теми, кто практикует силы, недоступные человеческому пониманию, висит, подобно дамоклову мечу, железный кулак Святой Римской Церкви. Всего через пару часов городские мостовые вновь будут освещены восходящим солнцем, а пока на пригородах Турина широко раскинулось покрывало тумана. Различные причудливые личности, появляющиеся из каждого уголка в центре города, могут пробудить любопытство даже у самого осторожного путника. Они странники или пилигримы, как и многие другие, но их сопровождает некое мерцание, неосязаемое, словно воздух. Инквизиторы и невежды называют его просто — магия.

Чародеи, некроманты и предсказатели прибывают из самых разных земель этого старого мира с единственной целью — добраться до дома Великого Магистра: ложи Чёрной Розы. По улицам города, скрытые от неосторожных глаз, шествуют особые существа, способные видеть дальше, чем позволяют их смертоносные глаза. Они что-то показывают сонному юноше, а затем исчезают за неприметной деревянной дверью. Оставаясь недоступными для недалёких взглядов тех, кто живёт, твёрдо стоя ногами на земле, маги могут оттачивать свои знания путём разглашения, противостояния и сотрудничества, чтобы сохранить фиолетовый мир. Магистры, опытные заклинатели, могут переступить за пределы реальности, чтобы перейти в план вечного огня и участвовать в самой важной церемонии

завета: «Войне Чёрной Розы». Этим ритуалом, проводимым в конце каждого десятилетия, избирается Великий Магистр. Он будет руководить ковенном до следующей церемонии, во время которой он сможет подтвердить свой статус, победив всех претендентов с помощью сильнейших заклинаний.

Чтобы сохранить схватку магов в тайне и главным образом обеспечить безопасность тех, кто участвует в праздновании, в ложе есть особая комната, доступ в которую открывается только во время таинственного ритуала. В эту комнату нелегко попасть: единственный путь пролегает через глубокие туннели, которые, кажется, ведут прямо в ад. Сама комната совсем непохожа на другие помещения здания. В её центре возвышается магический артефакт, с которым соединены четыре металлических алтаря, а все другие очертания скрыты за ослепительным светом.

Пройдя через последнюю дверь, можно попасть в измерение, где проходит магическая схватка. Ложа всегда будет мешать участникам, принимая форму, напоминающую настоящие комнаты, и при необходимости преобразуя их, чтобы приспособиться к новым вызовам.

В Чёрной Розе обитает страж, который сурово наблюдает за всем происходящим, выступая на церемонии в роли судьи. Неосязаемое существо из чистой духовной энергии плетёт заговоры и активно принимает участие в столкновении, если ни один из претендентов не оказывается достойным чести стать новым Великим Магистром ложи.



Оглавление

Кодекс Арканум	2
Заговор	4
Разрушение	6
Предсказание	8
Иллюзия	10
Некромантия	12
Преобразование	14
Забывтые заклинания	16
Ложа	18
◆ Зал Чёрной Розы	18
◆ Синие комнаты	18
◆ Жёлтые комнаты	19
◆ Зелёные комнаты	19
◆ Красные комнаты	20
◆ Фиолетовые комнаты	20
◆ Серые комнаты	21
Эффекты воплощений	21
Джафар	22
Тесса	23
Ребекка	24
Ниро	25



Коварный цербер

Заговор

Школа

Магистр заговора преследует только одну цель: подчинить разум врагов своей воле.

Его магия соткана из предательств, заговоров, лжи и слухов. Ничто не оставлено на волю случая. Никто не избежит паутины, которую терпеливо плетёт этот таинственный паук. Из этих смертельных ловушек никому не выбраться.

Знак этой школы — двойной астральный символ луны и звёзд, королев небосвода, на королевском фиолетовом цвете, также обозначающем Двор с присущими ему обманом и ложью. Воровство и убийство, бесшумно совершённые прямо за вашей спиной, — лишь некоторые из злых приёмов, которые может совершить такой маг.

Заговорщик никогда не вступает в прямое сражение, но все знают о его присутствии, и ему не нужно демонстрировать свои умения, чтобы его боялись. Он способен сотворять заклинания защиты и ловушек и быстро передвигаться по ложе, подобно невидимому ветру.

Заговорщик выполняет задания, крадёт задания у врагов и даже может плести интриги с самой Чёрной Розой, чтобы разделить очки силы.



Ключевые элементы заклинаний: передвижение, активация комнат, повреждающие ловушки, кража очков силы и заданий, защита для игнорирования урона, объединение с Чёрной Розой.

Близость к другим школам: предсказание, иллюзия.

Сложность: средняя/высокая.

Карты заклинаний



Волшебная дверь

Основной эффект

Перенеситесь в комнату-цель. Вы можете активировать эту комнату, если её ещё не активировали ранее в этом раунде.

Обратный эффект

Поменяйтесь местами с фигуркой-целью. Вы можете активировать комнату, в которой оказались, если её ещё не активировали ранее в этом раунде.



Договор на крови

Основной эффект

Когда любой маг входит в чёрную комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: украдите у него 1 карту выполненного задания и 2 очка силы.

Обратный эффект

Когда любой маг входит в фиолетовую комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: украдите у него 2 очка силы. Также положите рядом с этим магом жетон запрета, обозначив, что до конца раунда он не может передвигаться с помощью физических действий (сбросьте этот жетон в конце раунда).



Шепчущий ветер

Основной эффект

Перенесите фигурку-цель на расстояние в 2 комнаты или меньше.

Обратный эффект

Передвиньте каждую фигурку из комнаты-цели в соседнюю комнату. Каждую из этих фигурок можно передвинуть в разные комнаты.



Танец смерти

Основной эффект

Когда любой маг завершает физическое действие, вы можете применить эффект этой ловушки: нанесите этому магу 1 урон. Затем передвиньте его в соседнюю комнату.

Обратный эффект

Когда любой маг завершает физическое действие, вы можете применить эффект этой ловушки: передвиньте этого мага вместе с другой фигуркой в соседнюю комнату (обе фигурки нужно взять из одной комнаты, передвижение обеих фигурок происходит одновременно). Получите 1 очко силы.



Замысел

Основной эффект

Сбросьте действующее событие с планшета событий. Украдите половину (1/2) полученных за это Чёрной Розой (с округлением вниз, минимум 1).

Обратный эффект

Возьмите 2 карты событий. Немедленно разыграйте 1 из них по обычным правилам, а оставшуюся верните на верх колоды. Затем получите жетон короны. Если на разыгранном событии есть символ короны, также получите 2 очка силы.



Развоплощение

Основной эффект

Уберите из игры все воплощения в комнате-цели. Получите 1 очко силы за каждое убранные воплощение (максимум 4 очка силы).

Обратный эффект

Уберите из игры воплощение-цель, затем перенеситесь в комнату, где оно находилось. Получите 1 очко силы. Затем вы можете активировать комнату, в которой оказались, если её ещё не активировали ранее в этом раунде.



Нечестивый знак

Основной эффект

Когда любой маг входит в серую комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: замените 2 или менее фишек урона любого цвета у мага-цели на фишки своего цвета и получите 1 очко силы за каждую из этих заменённых фишек. Если вы не можете заменить ни одну фишку урона, вместо этого нанесите магу-цели 3 урона.

Обратный эффект

Когда любой маг входит в жёлтую комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: переложите на него 2 фишки урона или меньше (по своему выбору) со своей панели жизни. Затем получите 1 очко силы за каждую переложенную фишку урона.



Вытянуть магию

Основной эффект

Посмотрите карты на руке мага-цели. Затем, если у вас на руке есть хотя бы 1 заклинание, вы можете поменять 1 карту заклинания с его руки на 1 карту заклинания со своей руки (ни одна из этих карт не должна быть забытым заклинанием). Получите 1 очко силы.

Обратный эффект

Сбросьте 1 карту заклинания с руки в свои воспоминания. Затем сбросьте 1 из заготовленных стандартных заклинаний мага-цели, не глядя его лицевую сторону, в воспоминания этого мага (при этом нельзя выбрать быстрее заклинание). Получите 1 очко силы.



Магическая кража

Основной эффект

Когда любой маг выполняет задание, вы можете применить эффект этой ловушки: положите карту этого задания в стопку своих выполненных заданий (маг-цель по-прежнему получает награду за выполнение этого задания).

Обратный эффект

Когда любой маг выполняет задание, вы можете применить эффект этой ловушки: получите очки силы за это задание (маг-цель по-прежнему получает все остальные награды).



Неясные предчувствия

Основной эффект

Возьмите 2 карты заданий. Выберите 1 из них и оставьте на руке, а оставшуюся либо отдайте другому магу, либо сбросьте и потеряйте 2 очка силы (Чёрная Роза не получает очки силы за сброс этих карт).

Обратный эффект

Возьмите на руку 1 карту заклинания по своему выбору из сброса любой школы магии. Получите 1 очко силы.



Шквал клинков

Основной эффект

Когда любая фигурка входит в красную комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: нанесите 3 урона каждой фигурке, находящейся в этой комнате, и 1 урон каждой фигурке во всех соседних комнатах.

Обратный эффект

Когда любая фигурка входит в зелёную комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: нанесите этой фигурке 2 урона. Кроме того, если эта фигурка покинет эту комнату до конца текущего раунда любым способом, кроме возврата в свою келью, нанесите ей 2 дополнительных урона.



Обманчивый ветер

Основной эффект

Когда вы получаете урон, вы можете применить эффект этой защиты: уменьшите полученный урон на 3, а затем получите 1 очко силы.

Обратный эффект

Когда вы становитесь целью заклинания, направленного на одиночную цель, вы можете применить эффект этой защиты: перенаправьте это заклинание в другую фигурку (в которую может быть направлено такое заклинание) в пределах 1 комнаты от вас. Если подходящих целей нет, вместо этого отмените это заклинание. Владелец перенаправленного заклинания по-прежнему считается тот маг, который его сотворил.

Разрушение

Школа

Разрушитель, Вестник Хаоса, Смерти и Разрушения, маг школы разрушения преследует только одну цель: поглотить своих врагов и уничтожить мир и саму жизнь. Его воле подчиняются природные стихии: вода, воздух, огонь и земля, — и от них никто не сможет спастись. Таково проклятие мага разрушения. Демоны, огненные шары и метеоры — лишь некоторые из заклинаний этой агрессивной школы, направленные на единственную, но очень эффективную стратегию: сражаться с врагами на открытом поле боя без отдыха и без заботы об окружении или о чём-либо ещё.

Школа разрушения предназначена только для чрезвычайно могущественных магов. Каждая сила и заклинание этой школы рождены из адского пламени. Говорят, что в древние времена первые Магистры школы подписали собственной кровью договоры с адскими демонами, чтобы получить эти разрушительные силы и открыть тёмные врата из демонического измерения в наш мир. Много эпох и поколений спустя Магистры всё ещё жертвуют свою кровь и душу, чтобы вызывать ужасных демонов и управлять ими.

Знак этой школы — вечное пламя ада, источник её силы. Школа разрушения дарует контролирующему её магу сильные боевые навыки и способность наносить тяжёлый урон на средней и малой дистанциях. Большинство заклинаний школы нацелены



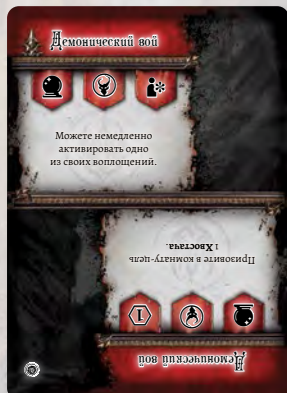
на области, поэтому маг разрушения стремится нанести урон в переполненной комнате или с помощью своих заклинаний передвинуть других магов, чтобы собрать их вместе в нужных ему комнатах.

Ключевые элементы заклинаний: урон по области, урон по нескольким фигуркам, уничтожение заданий и событий, запрет передвижения, снижение стабильности комнат, замена фишек нестабильности.

Близость к другим школам: иллюзия, некромантия, преобразование.

Сложность: низкая.

Карты заклинаний



Демонический вой

Основной эффект
Можете немедленно активировать одно из своих воплощений.

Обратный эффект
Призовите в комнату-цель 1 Хвостача под своим контролем.



Метеоритный поток

Основной эффект
Нанесите 4 урона каждой фигурке в комнате-цели.

Обратный эффект
Нанесите 3 урона каждой фигурке в комнате-цели. Затем нанесите 1 урон каждой фигурке в каждой комнате, соседней с целью.



Огненный шар

Основной эффект
Нанесите 3 урона каждой фигурке в комнате-цели. При этом заклинания защиты целей не сбрасываются.

Обратный эффект
Нанесите 2 урона каждой фигурке в комнате-цели. Затем поместите в эту комнату 1 фишку нестабильности за каждую фигурку, ставшую целью этого заклинания (максимум 4 фишки).



Огненный рывок

Основной эффект
Перенеситесь в комнату-цель. Затем нанесите 1 урон каждой находящейся там фигурке.

Обратный эффект
Нанесите 1 урон каждой фигурке в вашей текущей комнате. Затем перенеситесь в комнату-цель.



Вихрь

Основной эффект

Передвиньте в комнату-цель все фигурки из соседних с ней комнат. Затем нанесите 2 урона каждой фигурке в этой комнате. Любой эффект, запрещающий передвижение, также не позволяет этому заклинанию передвинуть такую фигурку.

Обратный эффект

Нанесите 3 урона каждой фигурке в комнате-цели. Затем поместите в эту комнату 2 фишки нестабильности.



Нестабильная стрела

Основной эффект

Нанесите 2 урона фигурке-цели. Затем поместите 1 фишку нестабильности в текущую комнату этой фигурки.

Обратный эффект

Выберите 2 разные фигурки-цели или меньше в пределах дальности заклинания (можно даже в разных комнатах). Нанесите 1 урон каждой из них. Затем поместите 1 фишку нестабильности в текущую комнату каждой из этих фигурок.



Пламя судьбы

Основной эффект

Маг-цель должен сбросить 1 задание. Затем получите 1 очко силы, даже если у этого мага не было заданий, которые он мог сбросить.

Обратный эффект

Сбросьте действующее событие с планшета событий, чтобы получить 2 очка силы. Вы не можете получить эти очки силы, если в игре нет событий, которые вы могли бы сбросить. Чёрная Роза не получает за это очки силы.



Тёмный взрыв

Основной эффект

Нанесите 2 урона каждой фигурке в комнате-цели. Затем вы можете заменить 3 фишки нестабильности или меньше в этой комнате на фишки своего цвета.

Обратный эффект

Нанесите 2 урона каждой фигурке в комнате-цели. Нанесите каждому алтарю в этой комнате дополнительно 3 урона.



Ледяной взрыв

Основной эффект

Нанесите 2 урона каждой фигурке в комнате-цели. Также положите рядом с каждым магом в этой комнате жетон запрета, обозначив, что они не могут использовать свои жетоны физических действий для передвижения, пока не вернутся в свои кельи.

Обратный эффект

Нанесите 2 урона каждой фигурке в комнате-цели. Каждый маг в этой комнате также должен перевернуть 1 свой неиспользованный жетон физического действия (если есть) использованной стороной вверх.



Мощный смерч

Основной эффект

Передвиньте фигурку-цель в соседнюю комнату. Затем, если вы передвинули её в комнату с другой фигуркой, нанесите 1 урон передвинутой фигурке и одной из фигурок по своему выбору, которая уже находилась в комнате.

Обратный эффект

Положите рядом с каждым магом в комнате-цели жетон запрета, обозначив, что до конца раунда они не могут покинуть её с помощью физических действий или заклинаний (уберите эти жетоны в конце раунда).



Разрушительный заряд

Основной эффект

Нанесите 3 урона каждой фигурке в комнате-цели. Переверните жетон активации этой комнаты тёмной стороной вверх.

Обратный эффект

Выберите фигурку-цель в пределах 1 комнаты от вас, затем вторую фигурку в пределах 1 комнаты от первой, а затем третью фигурку в пределах 1 комнаты от второй. Нанесите 3 урона первой фигурке, 2 урона — второй и 1 урон — третьей. Комнаты, в которых находятся выбранные фигурки, не обязательно должны располагаться на прямой линии.



Тёмный доспех

Основной эффект

Когда вы получаете урон от другой фигурки, можете применить эффект этой защиты: вы полностью игнорируете этот урон. Вместо этого нанесённый этот урон фигурка получает 1 урон от вас.

Обратный эффект

Когда вы становитесь целью заклинания ловушки, можете применить эффект этой защиты: вы полностью игнорируете эффекты этой ловушки. Однако она всё равно считается сработавшей. Нанесите 3 урона магу, соотворившему это заклинание ловушки.

Предсказание

Школа

Маги этой школы обречены знать судьбу людей и вещей. Но предсказателя нельзя назвать простым ясновидящим, искателем или провидцем. Он не пустая чаша, которую боги наполняют знаниями, а настоящий Магистр, Повелитель Времени и Пространства, Ткач Судьбы. Школа предсказания предназначена для магов, которые знают судьбы людей и событий. Магистры школы ничего не оставляют на волю случая — каждый ход разыгрывается подобно шахматной партии, со знанием дела и силой, исходящей от мудрости. Песочные часы, видения, священные ритуалы времён года и страницы истории — с помощью своих заклинаний предсказатели могут исследовать прошлое, предвидеть будущее и подчинять события своей воле. Символом этой школы является Око ясновидения, освещённое золотым солнцем, символом Света.

Цель школы предсказания — полный контроль над игрой с помощью использования событий и активации комнат ложи. Предсказатели используют свои заклинания, чтобы просматривать карты, перед тем как тянуть их, выбирать лунные задания или даже обеспечивать успешное выполнение своих собственных заданий, не пошевелив пальцем. Они могут размещать алтари, чтобы проводить ритуалы времён года и получать очки силы. Ходить первыми, брать карты из библиотеки



и активировать множество комнат — это лишь некоторые из возможностей, которые даёт школа предсказания.

Ключевые элементы заклинаний: алтари для очков силы и контроля, выполнение заданий, очки силы, исцеление себя и других, поиск нужных карт, добавление карт на руку.

Близость к другим школам: заговор, иллюзия, некромантия.

Сложность: средняя/высокая.

Карты заклинаний



Весенний ритуал

Основной эффект

Уберите из комнаты-цели 1 любой священный алтарь, чтобы поместить 1 фишку нестабильности в комнату-цель и каждую соседнюю с ней комнату.

Обратный эффект

Призовите 1 священный алтарь под своим контролем в комнату-цель. Затем получите 1 очко силы за каждый священный алтарь (под контролем любого мага) в игре.



Летний ритуал

Основной эффект

Уберите из комнаты-цели 1 любой священный алтарь, чтобы перевернуть жетоны активации всех комнат одного цвета по вашему выбору тёмными сторонами вверх и получить 2 очка силы.

Обратный эффект

Призовите 1 священный алтарь под своим контролем в комнату-цель. Получите 1 очко силы.



Осенний ритуал

Основной эффект

Уберите 1 любой священный алтарь из комнаты-цели, чтобы унести 3 фишки урона или меньше по своему выбору у каждой фигурки в этой комнате. Получите 1 очко силы за каждую фигурку, у которой этим эффектом убрали хотя бы 1 фишку урона (максимум 3 очка силы).

Обратный эффект

Призовите 1 священный алтарь под своим контролем в комнату-цель. Получите 1 очко силы.



Зимний ритуал

Основной эффект

Уберите 1 любой священный алтарь из комнаты-цели, чтобы сотворить 1 заклинание с руки и получить 1 очко силы.

Обратный эффект

Призовите 1 священный алтарь под своим контролем в комнату-цель. Получите 1 очко силы.



Изменить замысел

Основной эффект

Выберите любую уже активированную комнату (кроме зала Чёрной Розы). Вы можете активировать эту комнату и применить её эффекты. Получите 1 очко силы.

Обратный эффект

Каждый маг в комнате-цели должен выбрать 1 из своих заготовленных стандартных или активированных заклинаний и сбросить его в свои воспоминания. Получите 1 очко силы за каждое сброшенное заклинание (максимум 3 очка силы).



Забудь о печали

Основной эффект

Уберите 3 фишки урона по своему выбору у каждой фигурки в комнате-цели. Получите 1 очко силы.

Обратный эффект

Замените на своём планшете мага 4 любые фишки урона или меньше на фишки своего цвета. Получите 2 очка силы.



Увидеть прошлое и будущее

Основной эффект

Посмотрите 4 верхние карты своего гримуара. Выберите из них 2 карты и возьмите их на руку. Поместите остальные карты обратно на верх колоды в любом порядке.

Обратный эффект

Возьмите на руку 2 верхние карты из своих воспоминаний.



Изменить прошлое и будущее

Основной эффект

Возьмите 1 задание из колоды либо текущей фазы луны, либо следующей. *Т. е. если текущая фаза луны — первая, вы можете взять задание либо из колоды первой, либо из колоды второй фазы луны.*

Обратный эффект

Возьмите 1 задание из колоды предыдущей фазы луны. Затем либо получите указанную награду за это задание в очках силы (и только в очках силы), либо добавьте его к своим выполненным заданиям, чтобы получить бонусные очки в конце игры. Этот эффект не действует во время первой фазы луны.



Магический знак

Основной эффект

Посмотрите заготовленные заклинания магов в комнате-цели. Получите 1 очко силы.

Обратный эффект

Назовите один из типов заклинаний (бой, сопряжение, защита или ловушка). До конца раунда каждый раз, когда маг-цель сотворит заклинание выбранного типа, получите 1 очко силы (максимум 3 очка силы). Заклинания ловушек и защиты дают вам очки силы при их срабатывании (неважно, воздействуют они на кого-то или нет).



Магическое зрение

Основной эффект

Активируйте комнату-цель и примените её эффекты.

Обратный эффект

Посмотрите 5 верхних карт колоды любой школы магии. Выберите 1 из них и возьмите на руку. Замешайте остальные карты обратно в колоду.



Ясновидение

Основной эффект

Когда вы становитесь целью заклинания боя, вы можете применить эффект этой защиты: игнорируйте это заклинание, затем получите 1 очко силы.

Обратный эффект

Когда вы становитесь целью заклинания ловушки, вы можете применить эффект этой защиты: игнорируйте это заклинание, затем получите 1 очко силы.



Песочные часы

Основной эффект

Посмотрите невыполненные задания магов в комнате-цели. Вы можете забрать себе 1 из них по своему выбору. Маг, у которого вы забрали задание, берёт 1 задание из колоды предыдущей фазы луны (если есть). Если это заклинание сотворено во время первой фазы луны, он не берёт новое задание.

Обратный эффект

Посмотрите 3 верхние карты событий. Вы можете разыграть 1 из них по обычным правилам. Если разыграли, получите 2 очка силы. Поместите неразыгранные карты событий обратно на верх колоды в любом порядке.

Иллюзия

Школа

Иллюзионист способен создавать лабиринты зеркал, мрака и теней, обманывая своих жертв и лишая их рассудка. Магистры школы иллюзии никогда не теряют сноровки и не упускают возможности одурачить врагов. Они не вступают в открытой бой, а прикрываются заклинаниями и скрывают свои смертоносные намерения по отношению к тем, кто осмеливается бросить им вызов. Для них всё вокруг — это спектакль, и ни один зритель не заслуживает пощады. Каждый играет свою роль в их жутком театре смерти и незаметно для себя погружается в ловушку иллюзий, считая, что близок к победе. Символом школы является двуликая маска, олицетворяющая мистическую двойственность, хрупкое равновесие между гениальностью и безумием.

Цель иллюзиониста — использовать все ресурсы, уже имеющиеся на поле, и обращать тактику противника себе на пользу. Иллюзионисты копируют задания других магов и играют с их разумом, забирая под свой контроль вражеских существ и управляя их движениями, словно те лишь марионетки. Многие карты школы иллюзии позволяют магу выбирать один из двух эффектов: с маской счастья или маской печали. Маска счастья приносит пользу иллюзионисту, а маска печали несёт гибель его врагам.



Ключевые элементы заклинаний: копирование эффектов, получение очков силы, ловушки для действий, управление воплощениями и магами, копирование заклинаний, активация комнат.

Близость к другим школам: заговор, разрушение, предсказание.

Сложность: высокая.

Карты заклинаний



Внушение

Основной эффект

Выберите воплощение-цель. Затем выберите одно. **Маска счастья:** немедленно активируйте это воплощение, как если бы оно было под вашим контролем. Любые эффекты или урон, исходящие от этого воплощения, считаются вашими. **Маска печали:** это воплощение переносится в комнату, где находится его призватель, и атакует его. Если это воплощение наносит урон, помещайте фишки урона вашего цвета.

Обратный эффект

Выберите мага-цель. Затем выберите одно. **Маска счастья:** маг-цель передвигается в соседнюю комнату и атакует под вашим контролем. Если он наносит урон, помещайте фишки урона вашего цвета. **Маска печали:** раскройте следующее заготовленное стандартное заклинание мага-цели. Если это заклинание сопряжения, вы получаете 1 очко силы. Если это заклинание боя, вы получаете 2 очка силы. В любом другом случае вы не получите ничего. Переверните раскрытую карту обратно.



Теневой шаг

Основной эффект

Перенеситесь в комнату-цель. Затем вы можете активировать эту комнату, если она ещё не активирована.

Обратный эффект

Перенеситесь в комнату с фигуркой-целью и нанесите ей 2 урона. Если эта фигурка не побеждена, перенесите её в синюю комнату по своему выбору.



Иллюзорная боль

Основной эффект

Нанесите 1 урон за каждые 2 урона, уже имеющиеся у фигурки-цели (с округлением вниз). Если у этой фигурки нет урона, вместо этого нанесите ей 2 урона. *Т. е. если у цели уже есть 5 урона, этим эффектом вы нанесёте ей ещё 2 урона.*

Обратный эффект

Нанесите 4 урона магу-цели. Если к концу текущего раунда этот маг не будет побеждён, уберите с него 3 урона из нанесённых этим эффектом, если только они уже не были частично или полностью убраны каким-либо другим эффектом.



Обманчивый образ

Основной эффект

Когда любой маг активирует комнату, но до применения эффекта этой комнаты вы можете применить эффект этой ловушки: выберите одно. **Маска счастья:** комната не активируется. Нанесите 1 урон магу-цели. **Маска печали:** нанесите 2 урона магу-цели.

Обратный эффект

Когда любой маг выполнил задание, вы можете применить эффект этой ловушки: выберите одно. **Маска счастья:** немедленно возьмите 1 карту задания из колоды той же фазы луны. **Маска печали:** отмените выполнение этого задания. Маг не может выполнить его до конца раунда.



Шутовской колпак

Основной эффект

Когда любой маг входит в синюю комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: получите 1 очко силы плюс 1 очко силы за каждые 2 урона на мага-цели (с округлением вниз, максимум 4 очка силы). Если у этого мага нет урона, он преворачивает все свои жетоны физических действий использованной стороной вверх.

Обратный эффект

Когда любой маг входит в зелёную комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: немедленно сотворите

следующее заготовленное стандартное заклинание мага-цели, как если бы оно было вашим. Оно не учитывается ни для каких ваших целей (выполнение заданий или иных целей).



Имитация

Основной эффект

Когда любой маг выполняет задание, вы можете применить эффект этой ловушки: выберите одно. Маска счастья: получите столько же очков силы, сколько получил маг-цель. Маска печали: автоматически выполните 1 из своих заданий и получите всю положенную за него награду.

Обратный эффект

Когда любой маг сотворяет заклинание сопряжения, вы можете применить эффект этой ловушки: после применения эффектов заклинания выберите одно.

Маска счастья: получите столько же очков силы, сколько получил маг-цель. Маска печали: получите 1 очко силы.



Призрачный убийца

Основной эффект

Когда вы становитесь целью заклинания, вы можете применить эффект этой защиты: подсчитайте, сколько заклинаний раскрыто у мага, сотворившего это заклинание, и выберите одно. Маска счастья: получите 1 очко силы за каждое такое заклинание (максимум 3). Маска печали: нанесите этому магу 1 урон за каждое такое заклинание.

Обратный эффект

Когда вы становитесь целью заклинания, вы можете применить эффект этой

защиты: подсчитайте, сколько заклинаний не раскрыто у мага, сотворившего это заклинание, и выберите одно. Маска счастья: получите 1 очко силы за каждое такое заклинание (максимум 3 очка силы). Маска печали: нанесите этому магу 1 урон за каждое такое заклинание.



Андромеда

Основной эффект

Призовите в комнату-цель 1 андромеду под своим контролем.

Обратный эффект

Сотворите 1 заклинание с руки, применив его эффекты так, будто они исходят от одной из ваших андромед. Заклинание исходит только от андромеды; все его эффекты будут применимы к вам.



Лёгкая накидка

Основной эффект

Когда вы получаете урон, вы можете применить эффект этой защиты: перенаправьте этот урон на другую фигурку-цель в пределах 1 комнаты от вас. Замените перенаправленный урон фишками вашего цвета, как если бы вы нанесли его. Если вы не можете выбрать цель в пределах установленной дальности, вместо этого игнорируйте полученный урон.

Обратный эффект

Когда вы получаете урон, вы можете применить эффект этой защиты: на-

несите столько же урона тому, кто нанёс вам этот урон. Если этим эффектом вы нанесли урон магу и он от этого побеждён, получите за него награду, как если бы вы были единственным магом, нанёсшим ему урон.



Множественный образ

Основной эффект

Когда вы становитесь целью заклинания, направленного на отдельную цель, вы можете применить эффект этой защиты: выберите одно. Маска счастья: получите 1 очко силы. Маска печали: игнорируйте весь урон, но не остальные эффекты.

Обратный эффект

Когда вы становитесь целью заклинания, направленного на область, вы можете применить эффект этой защиты: вы-

берите одно. Маска счастья: игнорируйте это заклинание. Перенеситесь в синюю комнату. Маска печали: нанесите столько же урона магу, сотворившему это заклинание.



Иллюзорное подношение

Основной эффект

Когда любой маг активирует комнату, но до применения эффекта этой комнаты вы можете применить эффект этой ловушки: выберите одно. Маска счастья: получите 1 урон от Чёрной Розы. Затем вы можете активировать эту комнату вместо этого мага. Маска печали: украдите 1 очко силы у этого мага (если есть).

Обратный эффект

Когда любой маг сотворяет заклинание, вы можете применить эффект этой ловушки: маг-цель должен немедленно

решить, будет ли он отменять эффект сотворённого заклинания (при этом эффекты не применяются, но заклинание считается сотворённым). Если нет, то выберите одно. Маска счастья: получите 1 очко силы. Маска печали: нанесите 2 урона магу-цели после применения эффектов заклинания.



Магический мираж

Основной эффект

Комната-цель считается синей до конца раунда. Получите 1 очко силы за каждую фигурку во всех синих комнатах, кроме вас и ваших воплощений (максимум 4 очка силы).

Обратный эффект

Выберите цвет комнат, кроме синего. Получите 1 очко силы за каждую фигурку во всех комнатах выбранного цвета, кроме вас и ваших воплощений (максимум 4 очка силы).

Некромантия

Школа

Некромантия, или Господство над Нежитью. Сердце мага этой школы холодное и тёмное, словно чёрный лёд. Если вы осмелитесь принять это волшебство, навсегда забудьте о тёплых лучах солнца.

Единственная цель некроманта — привести к воцарению смерти на поле боя и вселить ужас и порчу в сердца и тела всех, с кем он сталкивается. Эта школа даёт возможность призывать нежить, создавать доспехи и оружие из костей, кусать врагов вампирскими клыками и хватать их ледяными пальцами. Некромант убивает медленно, набирая в процессе очки силы, но точно, болезненно и безжалостно.

Символ школы — серый череп, облик смерти. Использование способностей этой школы не только наносит урон врагам, но, прежде всего, позволяет наполнить поле боя ужасной нежитью. Кроме того, будучи вампирами, маги этой школы обладают заклинаниями с двойным эффектом: жизнь для мага, который их использует, и смерть для его жертв.

Некромантия также может изменить в свою пользу урон других школ, поскольку истинный зомби способен передавать порчу через укусы.



Ключевые элементы заклинаний: урон от воплощений, несколько воплощений, прямой урон, получение и кража очков силы, замена урона.

Близость к другим школам: заговор, разрушение, иллюзия.

Сложность: низкая.

Карты заклинаний



Костяной доспех

Основной эффект

Когда вы получаете урон, вы можете применить эффект этой защиты: нанесите столько же урона тому, кто вам его нанёс (максимум 5 урона).

Обратный эффект

Когда вы получаете урон, вы можете применить эффект этой защиты: получите 1 очко силы за каждый только что полученный вами урон (максимум 3 очка силы).



Трусость

Основной эффект

Замените 4 или меньше любых фишек урона у мага-цели на фишки своего цвета.

Обратный эффект

Переложите 2 любые фишки урона или меньше со своей панели жизни на панель мага-цели. Затем замените 2 любые фишки урона или меньше у мага-цели на фишки своего цвета.



Царапина

Основной эффект

Нанесите 2 урона каждой фигурке в комнате-цели. Замените 1 фишку урона на фишку урона своего цвета на каждой фигурке (на которой возможно) в каждой комнате, соседней с комнатой-целью. Нанесите по 1 урону остальным фигуркам в этих комнатах.

Обратный эффект

Нанесите 2 урона магу-цели. Затем замените любые 2 фишки урона у мага-цели (если возможно) на фишки своего цвета и получите 1 очко силы за каждую фишку урона, которую вы не смогли заменить.



Прозрение

Основной эффект

Замешайте все карты из своих воспоминаний в свой гримуар. Затем возьмите 2 карты на руку.

Обратный эффект

Посмотрите 3 верхние карты своих воспоминаний (если там менее 3 карт, посмотрите все, что есть). Возьмите 1 из них себе на руку, а остальные верните на верх стопки воспоминаний в любом порядке.



Тающая надежда

Основной эффект

Если у мага-цели есть очки силы, он теряет 1 очко силы, а вы получаете 2 очка силы.

Обратный эффект

Уберите из игры 1 любую нежить, находящуюся в комнате-цели. Украдите 1 очко силы у каждого мага в комнате-цели и во всех соседних с ней комнатах.



Ледяная хватка

Основной эффект

Нанесите 3 урона фигурке-цели.

Обратный эффект

Нанесите 2 урона фигурке-цели. Затем замените любые 2 фишки урона у цели (если возможно) на фишки своего цвета. Если цель — маг, то за каждую фишку урона, которую вы не смогли заменить этим эффектом, он теряет 1 очко силы.



Сотворить тьму

Основной эффект

Уберите из игры 1 любую нежить, находящуюся в комнате-цели, чтобы получить 2 очка силы, либо потеряйте 1 очко силы, чтобы призвать туда костяного рыцаря под своим контролем.

Обратный эффект

Уберите из игры 1 любую нежить под своим контролем, находящуюся в комнате-цели, и замените её на костяного рыцаря.



Хватка тьмы

Основной эффект

Выберите 1 любую нежить под своим контролем и перенесите её в комнату хотя бы с 1 магом. Затем эта нежить может атаковать любую фигурку в этой комнате.

Обратный эффект

Поменяйтесь местами с 1 любой нежитью в комнате-цели, либо призовите в эту комнату ландскнехта под вашим контролем.



Укус вампира

Основной эффект

Нанесите 2 урона фигурке-цели, чтобы убрать 2 фишки урона с панели жизни своего мага.

Обратный эффект

Нанесите 2 урона фигурке-цели. Если цель — маг, украдите у него 1 очко силы.



Призвать тьму

Основной эффект

Выберите 1 любую нежить под своим контролем. До конца раунда получайте 1 очко силы за каждый урон, нанесённый её атаками (максимум 3 очка силы).

Обратный эффект

Либо немедленно активируйте 1 любую нежить в комнате-цели либо призовите туда ландскнехта под своим контролем.



Предательский туман

Основной эффект

Каждый маг, находящийся в комнате-цели и во всех соседних комнатах, может сбросить 1 заготовленное или активированное заклинание в свои воспоминания. Получите 1 очко силы за каждого мага, который не сбросил таким образом карту.

Обратный эффект

Каждый маг, находящийся в комнате-цели и во всех соседних комнатах, может сбросить в воспоминания 1 заготовленное или активированное заклинание. Нанесите 2 урона каждому магу, который не сбросил таким образом карту.



Болезненное увядание

Основной эффект

Нанесите 3 урона фигурке-цели. Затем выберите другую цель в пределах 1 комнаты от предыдущей цели и нанесите ей 1 урон. Вы можете продолжать выбирать таким образом дополнительные цели в пределах 1 комнаты, нанося каждой из них 1 урон, пока не закончатся подходящие цели.

Обратный эффект

Замените 2 фишки урона (если возможно) у каждого мага в комнате-цели и соседних с ней комнатах на фишки своего цвета. За каждую фишку урона, которую вы не смогли заменить этим эффектом, цель теряет 1 очко силы.

Преобразование

Школа

Маг школы преобразования стремится усилить себя и изменить окружение с помощью мощных заклинаний, таких как «Каменные когти», «Ритуал изменения», «Ритуал контроля», «Нестабильное пламя» и «Перевоплощение». Наделенные сокрушительной физической силой, эти маги не боятся прямого боя. Но их сила им не ограничивается: чтобы гарантировать себе победу, они стремятся контролировать окружение и всё, что в нём находится.

Создавая нестабильность, маг может эффективнее использовать свои усиления и способности вредить комнатам.

Символом школы преобразования является лист, символизирующий перемены. Зелёный цвет же олицетворяет красоту природы.

Почти все заклинания преобразования снижают стабильность комнаты, а некоторые эффекты (в основном заклинания ритуалов) позволяют снизить её ещё больше.



Ключевые элементы заклинаний: урон в ближнем бою, комбинации с физическим уроном, размещение алтарей через ритуалы, снижение стабильности, передвижение с помощью заклинаний, очки силы от ритуалов.

Близость к другим школам: разрушение, предсказание.

Сложность: средняя.

Карты заклинаний



Кислотный взрыв

Основной эффект

Нанесите 1 урон фигурке-цели. Вы можете сбросить 1 карту с руки, чтобы нанести ей ещё 2 урона.

Обратный эффект

Либо нанесите 1 урон каждой фигурке в комнате-цели, либо сбросьте 1 карту с руки, чтобы поместить 2 фишки нестабильности в комнату-цель.



Ритуал преобразования

Основной эффект

Уберите 1 любой **изменяющийся алтарь** из комнаты-цели, чтобы поместить в неё 2 фишки нестабильности и получить 2 очка силы.

Обратный эффект

Призовите в комнату-цель 1 **изменяющийся алтарь** под своим контролем. Получите 1 очко силы.



Каменные когти

Основной эффект

До конца текущего раунда каждый раз, когда вы совершаете атаку (физическим действием или другим эффектом), она считается атакой по области (эта атака направлена на все фигурки в комнате-цели). Также вы можете немедленно передвинуться и атаковать.

Обратный эффект

До конца текущего раунда каждый раз, когда вы совершаете атаку (физическим действием или другим эффектом), вы наносите 1 дополнительный урон. Также вы можете немедленно передвинуться и атаковать.



Нестабильное пламя

Основной эффект

До конца текущего раунда каждый раз, когда вы совершаете атаку (физическим действием или другим эффектом), вы можете убрать 1 фишку нестабильности из своей текущей комнаты, чтобы нанести своей атакой 1 дополнительный урон. Также вы можете немедленно передвинуться и атаковать.

Обратный эффект

До конца текущего раунда каждый раз, когда вы совершаете атаку (физическим действием или другим эффектом), вы можете вместо этого

поместить в свою текущую комнату 2 фишки нестабильности. Также вы можете немедленно передвинуться и атаковать.



Перевоплощение

Основной эффект

До конца раунда за один жетон физического действия вы можете и передвинуться, и атаковать (а не выбирать одно из этих действий).

Обратный эффект

До конца раунда вы становитесь отродьем. Можете немедленно передвинуться в соседнюю комнату и атаковать.

Фактически это призыв воплощения, за исключением того, что такое воплощение заменяет мага на игровом поле и убирается из игры на этапе очистки. На этапе действия

ваши возможности остаются прежними, но изменяется показатель атаки (33). При этом вы можете активироваться на этапе воплощений. Все заклинания действуют на отродье, как если бы оно было одновременно и магом, и воплощением. Если отродье убирается из игры, верните на его место фигурку своего мага. Если отродье побеждено, оно возвращается в келью и продолжает игру, не теряя форму отродья.



Ритуал изменения

Основной эффект

Выберите целью неразрушенную комнату, в которой есть хотя бы 1 **изменяющийся алтарь** (под контролем любого мага). До конца вашего хода комната-цель становится копией другой комнаты в ложе по вашему выбору (даже разрушенной, но не зала Чёрной Розы). Можете активировать комнату-цель.

Обратный эффект

Призовите в комнату-цель 1 **изменяющийся алтарь** под своим контролем. Затем поместите в неё 1 фишку нестабильности за каждый **изменяющийся алтарь** (под контролем любого мага) в игре.



Перегрузка

Основной эффект

Уберите из комнаты-цели 2 фишки нестабильности или меньше (любого цвета). Получите 1 очко силы за каждую убранный таким образом фишку нестабильности.

Обратный эффект

Выберите целью комнату, в которой есть хотя бы 1 **алтарь** любого типа. Поместите в комнату-цель 2 фишки нестабильности.



Нестабильная связь

Основной эффект

Выберите целью комнату, в которой есть хотя бы 3 фишки нестабильности, и уберите 3 такие фишки по своему выбору, чтобы убрать 2 фишки урона с панели жизни своего мага.

Обратный эффект

Выберите целью комнату, в которой есть хотя бы 3 фишки нестабильности, и уберите 3 такие фишки по своему выбору, чтобы призвать в неё 1 **изменяющийся алтарь**.



Ритуал контроля

Основной эффект

За каждый **изменяющийся алтарь** (под контролем любого мага) в игре получите 1 очко силы и поместите в комнату-цель 1 фишку нестабильности (максимум 4 и 4).

Обратный эффект

Призовите в комнату-цель 1 **изменяющийся алтарь** под своим контролем. Затем получите 1 очко силы за каждый **изменяющийся алтарь** (под контролем любого мага) в игре.



Магический выброс

Основной эффект

Когда вы получаете урон, вы можете применить эффект этой защиты: за каждую полученную фишку урона поместите в вашу текущую комнату 1 фишку нестабильности.

Обратный эффект

Когда вы получаете урон, вы можете применить эффект этой защиты: игнорируйте этот урон и поместите в вашу текущую комнату 1 фишку нестабильности.



Ритуал разрушения

Основной эффект

Уберите 1 любой **изменяющийся алтарь** из комнаты-цели, чтобы поместить в неё 4 фишки нестабильности.

Обратный эффект

Призовите в комнату-цель 1 **изменяющийся алтарь** под своим контролем. Затем поместите в неё 1 фишку нестабильности.



Разлагающий яд

Основной эффект

До конца текущего раунда каждый раз, когда вы совершаете атаку (физическим действием или другим эффектом), также поместите в свою комнату 1 фишку нестабильности. Также вы можете немедленно передвинуться и атаковать.

Обратный эффект

Выберите фигурку-цель. Затем поместите в комнату с этой фигуркой 1 фишку нестабильности за каждые 2 урона на её панели жизни (с округлением вниз, максимум 3 фишки нестабильности).

Забывшие заклинания

Школа

Школы забытой магии больше не существует. Некоторые из первых людей, ступивших на эту землю, могли видеть и ткать магические замыслы, наслаждаясь магическими потоками, которые видели только они.

Благодаря симбиозу с магией они могли создавать мощные заклинания, но их любовь к магическому искусству вскоре стала причиной их собственного уничтожения. Постепенно они всё больше стали разделяться между физическим и магическим миром и вскоре исчезли, сами став частью магических течений.

Их ученики и несколько их потомков унаследовали созданные ими мощные заклинания, но никто не мог контролировать или по-настоящему понимать их, и по сей день те, кто плохо подготовлен, рискуют вызвать катастрофические последствия.

Ложа Чёрной Розы — хранилище забытой магии, и лишь немногим Верховным Магистрам когда-либо удавалось ощутить эту силу. Чтобы завладеть ей, необходимо принести подобающую жертву — цену, которую готовы заплатить только самые отважные.

Учитывая, что школ, связанных с забытой магией, не существует, её символом на протяжении веков был символ ложи, где она хранится, — Чёрная Роза из пепла и металла.



Маги могут брать карты из колоды забытых заклинаний, только если они отправятся в зал Чёрной Розы и отдадут свои карты заклинаний. В этой колоде содержатся чрезвычайно мощные заклинания.

В колоде забытых заклинаний есть только один экземпляр каждой карты. После сотворения такого заклинания его карта удаляется из игры.

Карты заклинаний



Смертельное исступление

Основной эффект

Нанесите 8 урона фигурке-цели. Если к концу раунда эта фигурка не будет побеждена, уберите весь оставшийся на ней урон, нанесённый этим эффектом (который не был убран или заменён другим эффектом).

Обратный эффект

Нанесите 3 урона каждой фигурке в игре, у которой уже есть хотя бы 1 урон любого цвета.



Расщепление

Основной эффект

Нанесите 7 урона фигурке-цели.

Обратный эффект

Поместите 5 фишек нестабильности в комнату-цель.



Опустошение

Основной эффект

Нанесите 2 урона каждой фигурке в пределах 2 комнат от вашей текущей комнаты. Затем замените суммарно не более 3 фишек урона на любых из этих фигурок на фишки вашего цвета.

Обратный эффект

Каждый маг в пределах 2 комнат от вашей текущей комнаты теряет 3 очка силы. Получите 2 очка силы за каждого мага, ставшего целью этого эффекта (максимум 6 очков силы).



Чудовище Крита

Основной эффект

Выберите 2 комнаты, соседние с комнатой-целью (кроме тронного зала и зала Чёрной Розы), и немедленно разрушите их, забрав себе их жетоны активации.

Обратный эффект

Призовите чудовище Крита под своим контролем в комнату-цель. Может немедленно его активировать.



Потрошитель

Основной эффект

Нанесите 5 урона фигурке-цели. Заклинания защиты этой цели не срабатывают.

Обратный эффект

Выберите фигурку, у которой уже есть хотя бы 1 урон. Она побеждена. При получении награды за фигурку-цель учитывайте только тот урон, что у неё есть на данный момент.



Остановка времени

Основной эффект

Сотворите 2 заклинания с руки. Выберите, какие заклинания вы будете сотворять и какие заклинания с планшета замените, до того как начнёте творить первое заклинание. Получите 2 очка силы.

Обратный эффект

Каждый маг должен выбрать 1 из своих заготовленных или активированных заклинаний и сбросить его в свои воспоминания. Получите 4 очка силы.



Переплетение судеб

Основной эффект

Каждый маг в комнате-цели должен сбросить своё быстрое заклинание (неважно, активировано оно или нет). Получите 2 очка силы за каждого мага, ставшего целью этого эффекта (максимум 6 очков силы).

Обратный эффект

Посмотрите 4 верхние карты колоды заданий предыдущей фазы луны. Выберите из них 1 и сразу же выполните это задание, получив всю соответствующую награду. Положите карту этого задания в стопку своих выполненных заданий. Получите 2 очка силы.



Пленение души

Основной эффект

Когда любой маг входит в серую комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: вы можете украсть у него 1 очко силы.

Обратный эффект

Когда любая фигурка входит в жёлтую комнату, вы можете применить эффект этой ловушки: нанесите фигурке-цели 6 урона. Если цель — маг и он побеждён, получите 6 очков силы. Никто больше не получает очков силы за этого побеждённого мага.



Грозовая буря

Основной эффект

Нанесите 3 урона каждой фигурке в игре. Также положите рядом с каждой фигуркой, ставшей целью этого эффекта, жетон запрета, обозначив, что она не может передвигаться в течение своего следующего хода (уберите этот жетон в конце следующего хода фигурки).

Обратный эффект

Нанесите 3 урона каждой фигурке в игре. Также положите рядом с каждой фигуркой, ставшей целью этого эффекта, жетон запрета, обозначив, что она не может активировать комнаты во время своего следующего хода (уберите этот жетон в конце следующего хода фигурки).



Эхо мести

Основной эффект

Когда вы получаете урон, вы можете применить эффект этой защиты: нанесите столько же урона каждой фигурке в игре (но не более 5 урона каждой).

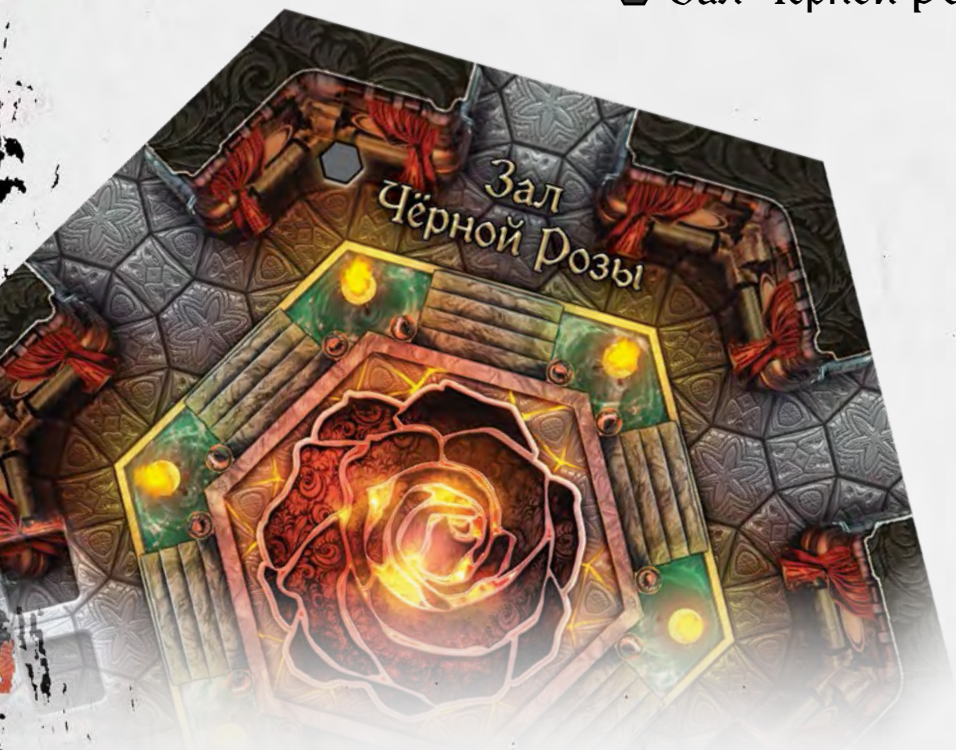
Обратный эффект

Когда вы побеждены, вы можете применить эффект этой защиты: вы не считаетесь побеждённым. Полностью исцелите своего мага. Затем маг, чьих фишек урона у вас было больше всего, побеждён (при ничьей выбор за вами). При получении награды за этого побеждённого мага считайте, что вы нанесли ему больше всех урона.



Люжа

◆ Зал Чёрной Розы



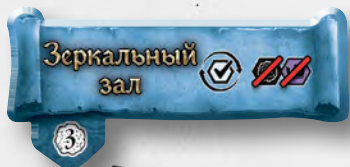
Запас стабильности ①①

Очки силы ⑥

Эффект комнаты

Вы должны сбросить 4 заклинания с руки в свои воспоминания. Посмотрите 3 верхние карты из колоды забытых заклинаний, затем выберите 1 из них и возьмите на руку. Остальные карты положите под низ колоды забытых заклинаний в любом порядке. После розыгрыша карты забытых заклинаний убираются из игры в коробку на этапе очистки.

◆ Синие комнаты

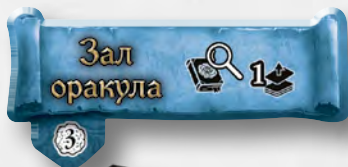


Запас стабильности ⑥

Очки силы ③

Эффект комнаты

Скопируйте эффект уже активированной комнаты. Обратите внимание: этот эффект не позволяет выполнить задание, касающееся скопированной комнаты. Активированная комната всегда считается зеркальным залом. Вы не можете скопировать эффект тронного зала или зала Чёрной Розы.

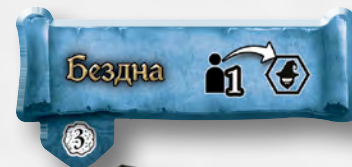


Запас стабильности ⑥

Очки силы ③

Эффект комнаты

Выберите 1 любую карту из своего гримуара и возьмите её на руку. Перемешайте свой гримуар.



Запас стабильности ⑥

Очки силы ③

Эффект комнаты

Маг-цель немедленно возвращается в свою келью и продолжает делать ход уже оттуда.

Жёлтые комнаты

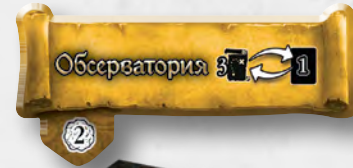


Запас стабильности 5

Очки силы 2

Эффект комнаты

Возьмите на руку 1 карту из колоды любой школы магии. Вы можете либо взять карту из колоды, либо взять верхнюю карту стопки сброса.



Запас стабильности 5

Очки силы 2

Эффект комнаты

Если у вас есть хотя бы 1 невыполненное задание, возьмите 3 карты заданий. Затем вы можете заменить 1 из этих заданий на 1 из своих. Поместите 3 невыбранные карты заданий обратно на верх колоды в любом порядке.



Запас стабильности 5

Очки силы 2

Эффект комнаты

Уберите 2 любые фишки урона или меньше с панели жизни своего мага.

Зелёные комнаты



Запас стабильности 4

Очки силы 2

Эффект комнаты

Вы можете передвинуться в соседнюю комнату и затем совершить физическую атаку.

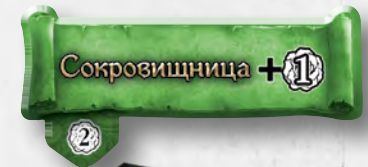


Запас стабильности 4

Очки силы 2

Эффект комнаты

Поместите 1 свою фишку нестабильности либо в эту, либо в любую соседнюю комнату.



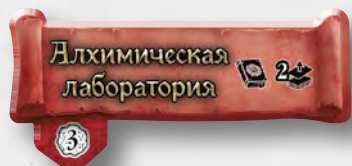
Запас стабильности 4

Очки силы 2

Эффект комнаты

Получите 1 очко силы.

Красные комнаты



Запас стабильности 6

Очки силы 3

Эффект комнаты

Возьмите на руку 2 карты из своего гримуара.

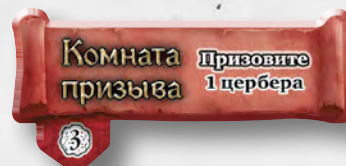


Запас стабильности 6

Очки силы 3

Эффект комнаты

Выберите цель мага. Вы должны сотворить либо своё следующее заготовленное стандартное заклинание, либо своё быстрое заклинание. Затем маг-цель должен сотворить либо своё следующее заготовленное стандартное заклинание, либо своё быстрое заклинание. Если маг-цель побеждён до того, как он сотворил своё заклинание, его заклинание всё равно считается сотворённым, но его эффект игнорируется.



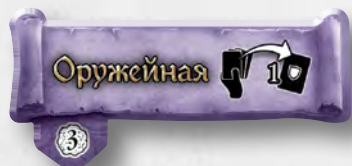
Запас стабильности 6

Очки силы 3

Эффект комнаты

Призовите в эту комнату 1 цербера под своим контролем.

Фиолетовые комнаты

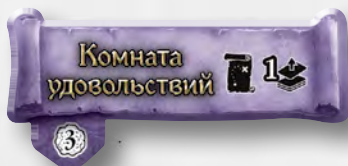


Запас стабильности 6

Очки силы 3

Эффект комнаты

Сотворите 1 заклинание защиты с руки.



Запас стабильности 6

Очки силы 3

Эффект комнаты

Возьмите 1 карту задания.



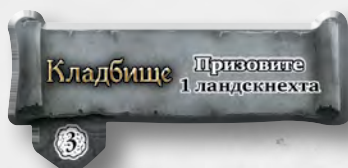
Запас стабильности 10

Очки силы 5

Эффект комнаты

Если у вас нет жетона короны, возьмите его у текущего обладателя.

Серые комнаты



Запас стабильности 6

Очки силы 3

Эффект комнаты

Призовите в эту комнату 1 ландскнехта под своим контролем.

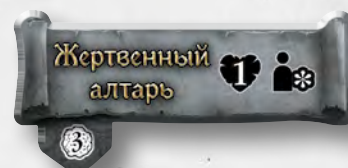


Запас стабильности 6

Очки силы 3

Эффект комнаты

Выберите 1 из 3 верхних карт своих воспоминаний и возьмите её на руку.



Запас стабильности 6

Очки силы 3

Эффект комнаты

Нанесите 1 урон любой фигурке в игре.

Эффекты воплощений

Андромеда



Вместо атаки **андромеда** может либо активировать свою текущую комнату, либо убрать из этой комнаты 1 фишку нестабильности. При активации комнаты её эффект исходит от **андромеды**, но все преимущества получаете вы.

Цербер



Каждый раз, когда **цербер** под вашим контролем атакует фигурку, вы можете заменить 1 фишку урона у фигурки-цели на фишку своего цвета.

Чудовище Крита



Вместо обычной атаки каждый раз, когда это воплощение входит в комнату, оно наносит 4 урона каждой находящейся там фигурке.

Джафар

Взгляд в будущее

Спокойные тёмные воды Адриатического моря казались бесконечной плоскостью волнистого стекла, а серебряный полумесяц луны ярко сиял в звёздном безоблачном небе. В самом дальнем месте на корме корабля сидел Джафар, скрестив ноги, и ветер развеивал полы его экзотической одежды. Он спокойно медитировал в ожидании прибытия своего корабля в Венецию, откуда роскошный экипаж был готов доставить его в Турин и, наконец, в ложу Чёрной Розы.

Путешествие, начавшееся в залитых солнцем пустынных дюнах его любимой Аравии, было долгим и утомительным. Хотя предсказания испытания обещали быть ещё труднее, Джафар всё же не боялся того, что ожидало его впереди. Всю свою жизнь он посвятил изучению древнего тайного искусства предсказания, и с помощью своей хрустальной сферы мог не только видеть прошлые и будущие события, но даже изменять их. Титул Великого Магистра уже почти принадлежал ему, и, казалось, ничто не могло этого изменить... пока корабль не врезался под водой во что-то очень большое.

После оглушительного грохота корпус судна почти повернулся на бок, из-за чего Джафару пришлось ухватиться за борт, чтобы не упасть в воду. Затем деревянные доски у него под ногами начали крошиться, поглощаемые гигантским тёмным вихрем, который, казалось, затягивает всё в бездну. Джафар пытался сопротивляться изо всех сил, но в конце концов ему пришлось сдаться, и он провалился во тьму водоворота.

«Земля! — раздался крик с вороньего гнезда на мачте, — земля на горизонте!» Поражённый услышанным, Джафар немедленно открыл глаза и несколько секунд пытался отдышаться. Море перед ним снова было спокойным, корабль снова был цел и медленно, но неуклонно приближался к огням венецианской лагуны. Не задумываясь ни на секунду, Джафар заглянул в свою сферу и, увидев небольшое свечение на поверхности, понял, что у него было непроизвольное видение важного и зловещего предзнаменования.

Глубоко обеспокоенный и обескураженный тем, что произошло, он встал, не желая принимать это предупреждение. Он готовился к этой битве всю свою жизнь, и ничто и никто не встанет у него на пути — даже его собственная магия. Он схватил жезл, на котором была закреплена магическая сфера, и посмотрел за горизонт, полный решимости, если потребуется, переписать свою собственную судьбу.



Личное заклинание

Чтение по звёздам

Основной эффект

Посмотрите 2 верхние карты колоды заданий третьей фазы луны. Вы можете потерять 1 очко силы, чтобы взять 1 из этих 2 карт. Верните карты, которые вы не стали брать, на верх колоды в любом порядке.

Обратный эффект

Посмотрите 4 верхние карты колоды событий текущей фазы луны. Затем верните их на верх колоды в любом порядке. Получите 1 очко силы.



Предпочитаемая школа магии



Предсказание

Тесса

Тверда, как камень

Мощные козлиные ноги несли её сквозь деревья с почти сверхъестественной скоростью, а копыта поднимали огромные облака грязи при каждом изменении направления. Несмотря на изнурительную погоню, свирепый взгляд Тессы пробивался сквозь огромные деревья и вскоре выцепил вдалеке её цель.

Фавн ловко перепрыгнула через куст, не замедляя шага, быстро наклонила голову, зацепив изогнутыми рогами свисающую ветку, прыгнула в сторону последнего дерева и наконец оказалась за пределами леса. Последним рывком она ускорила темп, чтобы совершить ещё один удивительный прыжок почти в 10 метров. Во время полёта, раскинув руки, она быстро пробормотала несколько непонятных слов, после чего её руки покрылись толстым слоем камня, а на кончиках пальцев появились наросты с острыми краями.

Приземлившись, Тесса обрушила весь огромный вес каменных когтей на скалу. Та покрылась глубокими трещинами, но уцелела. Затаив дыхание, фавн посмотрела на результат своей атаки, затем разочарованно покачала головой. «Тебе не следует так изводить себя тренировками перед отправкой в такое долгое путешествие. — Раздавшийся рядом голос Ларссы, её вождя, застал девушку врасплох. — Ты лучшая ученица, которая у меня была, в твоих жилах течёт чистой магией природы. Тебе не нужно бояться ни битвы, которая тебя ждёт, ни тех, кто примет в ней участие».

Тесса была с ней несогласна. «Прибереги свой совет, я больше не ученица», — ответила она, всё ещё раздражённая своей неудачной атакой. Камень, покрывавший её руки, исчез. Она протянула руку и коснулась маленького кулона с Чёрной Розой на шее. «Я знаю, что она будет там, и я прекрасно знаю, что она будет мстить за то, что случилось с её хозяином. Но Ребекка не будет моим единственным врагом в ложе, и, чтобы получить титул Великого Магистра, мне обязательно нужно будет сразиться с каждым из них. Это единственный способ получить силу, необходимую, чтобы защитить наш народ от людей».

Вождь снова пристально посмотрела на свою ученицу, которая к этому времени уже стала опытной чародейкой. Затем вдалеке среди Сибиллинских гор раздался мрачный звук рога. «Я должна идти. Все ждут, когда я скажу своё „последнее прощание“ клану», — сказала Тесса и, не произнеся больше ни слова, повернулась и направилась в сторону заката в том же темпе, с которым она прибыла. Ларсса наблюдала, как статный силуэт её единственной дочери исчезает в лесу, и не заметила, что всего через несколько секунд огромная каменная глыба, которую ударила Тесса, рассыпалась в пыль.

Личное заклинание



Ярость природы

Основной эффект

Вы можете передвинуться в соседнюю комнату, а затем атаковать любую фигурку. Затем вы можете снова передвинуться в соседнюю комнату и атаковать другую фигурку.

Обратный эффект

Нанесите 1 урон каждой фигурке, находящейся в комнате-цели. Затем поместите в эту комнату 1 фишку нестабильности. Если вы находитесь в комнате-цели, поместите в неё ещё 1 фишку нестабильности.

Предпочитаемая школа магии



Преобразование

Ребекка

Жажда мести

Свежий утренний ветер дул с Ионического моря и ласкал шёлковую фиолетовую накидку, облегающую высокий и стройный силуэт Ребекки до самой макушки. С каждым шагом густая и сочная трава, по которой она шла, становилась всё желтее, пока не стала совсем высохшей.

Тоскливый пейзаж вёл в направлении одинокого надгробия, установленного на вершине холма. Дойдя до безымянной стелы из белого мрамора высотой почти в два метра, она остановилась, устремив грозный взгляд на изображение Чёрной Розы, изящно выгравированное на гладко отполированном камне. Хотя уже прошло много времени, неудержимая река ярости захлёстывала Ребекку при одной только мысли о том проклятом дне.

«Я здесь, учитель, — прошептала она, и её собственные слова смешались с завыванием ветра. — На это ушло восемь долгих лет тяжёлого обучения, но теперь я здесь, чтобы сказать вам, что вы наконец будете отомщены. Не бойтесь, я уничтожу каждого из моих врагов, одного за другим, не проявляя милосердия. Я выжму каждую каплю жизненной эссенции из их тел и ввергну их в крепкие холодные объятия медленной смерти. И наконец, как только я закончу, с холодных и безжизненных костей этого наглого фавна я заберу обратно печать, которую она украдала у вас. Затем я отправлюсь в её земли и, будучи обладателем титула Великого Магистра ложи Чёрной Розы, я затоплю её народ немыслимым потоком нежити, единственным указанием которых будет уничтожить каждое живое существо, которое они встретят на своём пути. — На бесстрастном лице Ребекки появилась коварная и самодовольная ухмылка. — От расы диких фавнов не останется ничего, даже поблёкшего воспоминания».

Ещё несколько минут она стояла, погружённая в задумчивое молчание, а затем развернулась, готовая отправиться в долгое путешествие с юга Лукании в город Турин. Однако у подножия холма её ждала знакомая фигура. «Не делай этого, — сказала её сестра Арианна сочувственным тоном, подойдя ближе. — Не становись тем, кем наш учитель никогда бы не хотел тебя видеть».

Взгляд Ребекки был полон ненависти. Пусть у них одна кровь, но Арианна была простой ученицей, она не имела права заявлять подобное опытной чародейке. «У фавнов не будет будущего, — коротко ответила Ребекка, едва сдерживая гнев. — И никто не посмеет встать у меня на пути». Она прошла мимо сестры и продолжила путь, не дожидаясь ответа.



Личное заклинание



Разложение

Основной эффект

Нанесите 3 урона фигурке-цели. Если цель — маг, он теряет 1 очко силы.

Обратный эффект

Уберите из игры 1 любую **нежить**. Затем нанесите 4 урона любой фигурке в пределах 1 комнаты от убранной **нежити**.

— Предпочитаемая школа магии —



Некромантия

Ниро

Вспыльчивый парень

При взгляде на восток через широкое окно особняка невозможно было не восхищаться величием Колизея. Огромная постройка, освещённая первыми лучами рассвета, величественно возвышалась над окружающими скромными зданиями, подобно древнеримскому богу.

Ещё в детстве Ниро часто останавливался, чтобы полюбоваться величием этого памятника, и каждый раз представлял себя молодым гладиатором прошлого, который сражается там под ликование пятидесяти тысяч зрителей. Хотя ему уже и исполнилось 30 лет, в то утро очарование Колизея снова привлекло его. Однако его предстоящая битва вовсе не была воображаемой.

Пока разум Ниро продолжал блуждать по воспоминаниям последних десяти лет, проведённых в тяжёлых тренировках, на него внезапно обрушился сильнейший прилив адреналина. Его руки начали излучать раскалённый жар, его мощные мышцы сокращались, будто находясь под невообразимым давлением, а его дыхание стало затруднённым и почти болезненным. Когда даже его зрение начало затуманиваться, Ниро понял, что почти потерял контроль.

«Простите, господин, — внезапно у него за спиной раздался ровный мужской голос, — ваша колесница готова». Быстро встряхнув головой, Ниро немного пришёл в себя и кивком отпустил слугу. Сразу после этого он закрыл глаза и сделал несколько глубоких, долгих вдохов, как учил его дед, полностью восстановив контроль над собой. Он должен был успокоиться и набраться терпения ещё на несколько часов путешествия, а потом у него будет шанс выпустить всю свою ярость.

Образ Колизея продолжал манить его, но Ниро повернулся к нему спиной. Когда он вернётся, он будет смотреть на этот памятник уже совсем другим человеком, ведь он поклялся честью своей семьи, что либо вернётся в Рим с титулом, который принадлежал его деду, Великому Магистру ложи Чёрной Розы... либо он вообще больше никогда не вернется. «Нельзя отступать», — решительно прошептал он, прежде чем выйти за дверь. Он покинул роскошный зал своего особняка, а от его рук шёл тонкий след чёрного дыма.



Личное заклинание



Кольцо огня

Основной эффект

Нанесите 2 урона каждой фигурке в каждой комнате, соседней с вашей.

Обратный эффект

Нанесите 2 урона каждой фигурке, находящейся в комнате-цели. Нанесите дополнительно 2 урона каждому магу, который до конца раунда передвинется из комнаты-цели с помощью физического действия.

Предпочитаемая школа магии



Разрушение



Ниро



Костяной рыцарь



Тесса



Цербер



Ландскнехт



Андромеда



Кронос





www.ludusmagnusstudio.com