

BLACK ROSE WARS

карты заклинаний из базовой игры

ШКОЛА ЗАГОВОРОВ

Ключевые элементы заклинаний: движение, активация комнат, установка ловушек, кража победных очков и квестов, защита от урона, взаимодействие с Чёрной Розой

Синергия с другими Школами: Предсказание, Иллюзия

Уровень сложности: средний/высокий

Английское название	Русское название	Эффект №1 (верх)	Эффект №2 (низ)
Blade Barrage	Преграда для клинков	Ловушка. Когда фигура входит в красную комнату, нанесите 3 урона каждой фигуре в этой комнате и 1 урон каждой фигуре в каждой соседней комнате.	Ловушка. Когда фигура входит в зелёную комнату, нанесите 2 урона целевой фигуре. Если фигура покидает комнату до конца хода (не считая отправки в свою стартовую комнату при Поражении), нанесите ей ещё 2 урона.
Blood Pact	Кровавый пакт	Ловушка. Когда маг входит в комнату Чёрной Розы, можете украсть у него один выполненный квест и 2 ПО.	Ловушка. Когда маг входит в фиолетовую комнату, вы можете украсть у него 2 ПО и положить на его планшет жетон Замедления (он не может передвигаться, используя физические действия, до конца хода). В конце хода уберите жетон.
Dance of Death	Пляска смерти	Ловушка. Когда маг выполняет физическое действие, нанесите ему 1 урон и передвиньте в соседнюю комнату.	Ловушка. Когда маг выполняет физическое действие, можете перенести его фигуру и ещё одну любую фигуру в той же комнате в соседнюю комнату. Получите 1 ПО.
Deceptive Wind	Дуновение обмана	Защита. Когда вам наносится урон, можете снизить его на 3 и получить 1 ПО.	Защита. Когда вы стали целью точечного заклинания (т.е. с единственной целью), перенаправьте эффект этого заклинания на другую фигуру на расстоянии 1 комнаты от вас. Если такой цели нет, отмените эффект.

Dismiss	Отмена	Чары. Уберите всех призванных существ из целевой комнаты. За каждое изгнанное существо получите по 1 ПО, но не более 4.	Чары. Изгоните целевое призванное существо, затем переместитесь в комнату, где оно находилось. Получите 1 ПО. Можете сразу активировать эту комнату, если она не активирована.
Extort Magic	Магическое вымогательство	Чары. Посмотрите руку целевого мага. Если у вас в руке есть хотя бы одно заклинание, можете поменять одно своё заклинание на одно заклинание из руки целевого мага. Забирать или отдавать Забытые Заклятья нельзя. Получите 1 ПО.	Чары. Сбросьте 1 карту из руки в Воспоминания. Затем сбросьте одно стандартное готовое заклинание целевого мага в его Воспоминания, не открывая эту карту. Быстрое заклинание выбрать нельзя. Получите 1 ПО.
Magical Theft	Магическая кража	Ловушка. Когда маг завершает квест, можете добавить карту этого квеста в свои выполненные квесты. Целевой маг всё равно получает награду за квест.	Ловушка. Когда маг завершает квест, можете получить ПО за этот квест. Целевой маг всё равно получает все остальные награды за этот квест.
Magic Door	Волшебная дверь	Чары. Переместитесь в целевую комнату. Можете сразу её активировать, если это возможно.	Чары. Поменяйтесь местами с целевой фигурой. Можете активировать комнату, куда вы переместились, если это возможно.
Obscure Intuition	Туманные догадки	Чары. Возьмите 2 карты квестов. Выберите одну и заберите в руку. Вторую либо отдайте другому магу, либо сбросьте и потеряйте 2 ПО. Чёрная Роза не получит ПО за сброшенную карту квеста.	Чары. Возьмите из сброса одну карту любой школы магии на свой выбор и заберите её себе в руку. Получите 1 ПО.
Plot	Заговор	Чары. Сбросьте активное Событие, и украдите половину ПО, которые должна получить Чёрная Роза за его сброс (округление вниз, до минимума в 1 ПО).	Чары. Возьмите 2 карты Событий. Сразу же сыграйте одно из них (все эффекты разрешаются, как обычно). Вторую карту верните на верх колоды Событий. Получите жетон Короны. Если на сыгранном Событии есть знак Короны, получите 2 ПО.
Profane Mark	Метка нечестивости	Ловушка. Когда маг входит в серую комнату, можете конвертировать в свой цвет до 2 урона на этом маге. Получите по 1 ПО за каждую единицу конвертированного урона. Если это невозможно, нанесите этому магу 3 урона.	Ловушка. Когда маг входит в жёлтую комнату, можете передать ему до 2 урона со своего планшета. Получите по 1 ПО за каждую единицу переданного урона.

Whispering Wind	Шёпот ветра	Чары. Передвиньте целевую фигуру на расстояние до двух комнат в любом направлении.	Чары. Передвиньте каждую фигуру в целевой комнате в соседнюю комнату. Все фигуры нужно переместить в разные комнаты.
-----------------	-------------	---	---

ШКОЛА РАЗРУШЕНИЯ

Ключевые элементы заклинаний: урон по области, урон нескольким целям, уничтожение квестов и Событий, обездвиживание, рост Нестабильности, конверсия Нестабильности

Синергия с другими Школами: **Иллюзия**, Некромантия, **Трансмутация**

Уровень сложности: низкий

<i>Английское название</i>	<i>Русское название</i>	<i>Эффект №1 (верх)</i>	<i>Эффект №2 (низ)</i>
Demon's Howl	Рёв демона	Чары. Одно из призванных вами существ может сразу же активироваться.	Чары. Вызовите Малакodu в целевой комнате.
Destructive Bolt	Разрушительная стрела	Боевое. Нанесите 3 урона всем фигурам в целевой комнате. Если эта комната уже была активирована, переверните жетон её активации обратно.	Боевое. Выберите одну целевую фигуру в пределах досягаемости, затем другую в пределах досягаемости от первой, затем третью в пределах досягаемости от второй. Первая цель получает 3 урона, вторая – 2 урона, третья – 1 урон. Комнаты, в которых находятся цели, не обязательно должны располагаться в линию.
Fireball	Огненный шар	Боевое. Нанесите 3 урона каждой фигуре в целевой комнате. Игнорируйте Защиты целей.	Боевое. Нанесите 2 урона каждой фигуре в целевой комнате, затем поместите 1 жетон Нестабильности в эту комнату за каждую цель (не более 4).
Fire Dash	Бросок огнём	Боевое. Переместитесь в целевую комнату, затем нанесите 1 урон всем другим фигурам в этой комнате.	Боевое. Нанесите 1 урон всем другим фигурам в той комнате, где находитесь. Затем переместитесь в целевую комнату.
Fire of Fate	Пламя судьбы	Чары. Целевой маг должен сбросить 1 карту квеста. Затем получите 1 ПО, даже если у цели не было квестов.	Чары. Сбросьте любое Событие с трека Событий, чтобы получить 2 ПО. Если сбрасывать нечего, вы ничего не получаете. Чёрная Роза не получает ПО за сброс События.

Ice Burst	Ледяной взрыв	Боевое. Нанесите 2 урона каждой фигуре в целевой комнате. Выдайте каждому магу в целевой комнате по жетону Замедления. Эти маги не могут применять физические действия, пока не вернутся в свои стартовые комнаты.	Боевое. Нанесите 2 урона каждой фигуре в целевой комнате. Каждый маг в целевой комнате должен перевернуть одно из своих физических действий на сторону «Использовано», если это возможно.
Maelstrom	Мальстрём	Боевое. Передвиньте все фигуры из соседних комнат в целевую. Затем нанесите всем фигурам в этой комнате по 2 урона. Любые эффекты, ограничивающие движение, не позволят фигурам передвинуться.	Боевое. Нанесите 3 урона каждой фигуре в целевой комнате, затем поместите в эту комнату 2 жетона Нестабильности.
Meteor Swarm	Метеоритный дождь	Боевое. Нанесите по 4 урона каждой фигуре в целевой комнате.	Боевое. Нанесите по 3 урона каждой фигуре в целевой комнате. Затем нанесите по 1 урона всем фигурам в каждой соседней комнате.
Mighty Whirlwind	Могучий вихрь	Боевое. Передвиньте целевую фигуру на 1 комнату. Затем, если в комнате, куда вы передвинули фигуру, есть другая фигура, нанесите по 1 урона им обоим.	Боевое. Выдайте жетон Замедления каждому магу в целевой комнате. Эти маги не могут покинуть комнату с помощью Физических действий или заклинаний до конца хода. В конце хода уберите эти жетоны.
Obscure Armor	Тайный доспех	Защита. Когда вам наносится урон другой фигурой, можете полностью отменить этот урон и нанести 1 урон той фигуре, которая вас атаковала.	Защита. Попад в Ловушку, можете полностью избежать её эффекта. Ловушка срабатывает, но маг, который её поставил, получает 3 урона.
Obscure Explosion	Загадочный взрыв	Боевое. Нанесите 2 урона каждой фигуре в целевой комнате. Затем можете конвертировать до 3 жетонов Нестабильности в этой комнате в свой цвет.	Боевое. Нанесите 2 урона каждой фигуре в целевой комнате. Нанесите ещё 3 урона каждому Алтарю в этой комнате.
Unstable Arrow	Нестабильный заряд	Боевое. Нанесите 2 урона целевой фигуре, затем поместите 1 жетон Нестабильности в комнату, где находится цель.	Боевое. Выберите до 2 разных фигур в пределах досягаемости (они могут быть в разных комнатах). Нанесите каждой из них по 1 урону, затем поместите по жетону Нестабильности в каждую комнату, где находятся цели.

ШКОЛА ПРЕДСКАЗАНИЯ

Ключевые элементы заклинаний: установка Алтарей, выполнение квестов, получение ПО, лечение себя и других, поиск нужных карт, добор карт

Синергия с другими Школами: **Заговоры**, **Иллюзия**, Некромантия

Уровень сложности: средний/высокий

Английское название	Русское название	Эффект №1 (верх)	Эффект №2 (низ)
Arcane Mark	Чародейская метка	Чары. Посмотрите все готовые заклинания всех магов в целевой комнате и верните их обратно в том же порядке. Получите 1 ПО.	Чары. Выберите один тип заклинаний (Боевые, Чары, Защиты, Ловушки). До конца хода каждый раз, когда маг произносит заклинание выбранного типа, вы получаете 1 ПО (до максимума в 3 ПО).
Arcane Vision	Мистическое видение	Чары. Активируйте целевую комнату, разыграв её эффекты.	Чары. Посмотрите 5 карт с верха колоды любой школы магии. Выберите 1 из них и заберите себе в руку. Замешайте другие 4 обратно в колоду.
Autumn Rite	Осенний ритуал	Чары. Уберите один Небесный Алтарь из целевой комнаты, чтобы вылечить до 3 урона на свой выбор с каждой фигуры в одной любой комнате. Получите по 1 ПО за каждую фигуру, вылеченную таким образом (но не более 3 ПО).	Чары. Разместите один Небесный Алтарь под своим контролем в целевой комнате и получите 1 ПО.
Change the Past and Future	Изменение прошлого и будущего	Чары. Возьмите 1 карту квеста из текущей или следующей лунной фазы.	Чары. Возьмите 1 карту квеста из предыдущей лунной фазы. Затем или получите за этот квест ПО (без других наград), или добавьте эту карту к своим выполненным квестам для оценки в конце партии. Этот эффект не работает в первую лунную фазу.
Change the Plot	Изменить ход событий	Чары. Выберите любую комнату, которая уже была активирована, кроме комнаты Чёрной Розы. Можете активировать её повторно. Получите 1 ПО.	Чары. Каждый маг в целевой комнате должен сбросить в Воспоминания 1 стандартное готовое или активное заклинание. Получите 1 ПО за каждую сброшенную карту (но не более 3 ПО).

Clairvoyance	Ясновидение	Защита. Когда вы становитесь целью Боевого заклинания, можете игнорировать его эффект. Получите 1 ПО после того, как Защита сработает.	Защита. Попад в Ловушку, можете игнорировать её эффект и получить 1 ПО.
Forget the Grief	Забить печали	Чары. Излечите 3 урона на свой выбор с каждой фигуры в целевой комнате. Получите 1 ПО.	Чары. Конвертируйте в свой цвет до 4 урона на планшете своего мага. Получите 2 ПО.
Hourglass	Песочные часы	Чары. Посмотрите карты невыполненных квестов у всех магов в целевой комнате. Можете выбрать 1 из этих карт и забрать её себе. Если вы это сделали, целевой маг берёт квест из предыдущей лунной фазы (в первой лунной фазе целевой маг не может ничего взять).	Чары. Посмотрите 3 карты Событий с верха колоды. Вы можете разыграть одну из них. Если вы это сделали, получите 2 ПО и разрешите эффект События, как обычно. Положите неразыгранные События на верх колоды в любом порядке.
Read the Past and Future	Познание былого и грядущего	Чары. Посмотрите 4 верхние карты своего гримуара. Выберите 2 из них и заберите в руку, остальные 2 верните на верх гримуара в любом порядке.	Чары. Возьмите 2 карты из своих Воспоминаний и добавьте их в свою руку.
Spring Rite	Весенний ритуал	Чары. Уберите Небесный Алтарь из целевой комнаты, чтобы поместить по одному жетону Нестабильности в этой комнате и любой из соседних комнат.	Чары. Разместите один Небесный Алтарь в целевой комнате под своим контролем. Затем получите 1 ПО за каждый Небесный Алтарь в игре (включая чужие Алтари).
Summer Rite	Летний ритуал	Чары. Уберите Небесный Алтарь из целевой комнаты, чтобы перевернуть жетоны активации всех комнат одного цвета по вашему выбору на нижнюю сторону. Получите 2 ПО.	Чары. Разместите один Небесный Алтарь под своим контролем в целевой комнате. Получите 1 ПО.
Winter Rite	Зимний ритуал	Чары. Уберите Небесный Алтарь из целевой комнаты, чтобы сыграть одно заклинание из руки и получить 1 ПО.	Чары. Разместите один Небесный Алтарь под своим контролем в целевой комнате. Получите 1 ПО.

ШКОЛА ИЛЛЮЗИИ

Ключевые элементы заклинаний: копирование эффектов и заклинаний, получение ПО, установка ловушек, контроль над магами и призванными существами, активация комнат

Синергия с другими Школами: **Заговоры**, **Разрушение**, **Предсказание**

Уровень сложности: высокий

Английское название	Русское название	Эффект №1 (верх)	Эффект №2 (низ)
Andromeda	Андромеда	Чары. Призовите 1 Андромеду под своим контролем в целевой комнате.	Чары. Сыграйте одно заклинание из своей руки, разыграв его эффект так, как будто его источником была одна из ваших Андромед. Все эффекты, действующие на самого заклинателя, всё равно действуют на вас, а не на Андромеду.
Arcane Mirage	Магический мираж	Чары. Целевая комната считается синей до конца хода. Получите 1 ПО за каждую фигуру во всех синих комнатах, не считая вашего мага и ваших призванных существ (максимум 4 ПО).	Чары. Выберите комнату любого цвета, кроме синего . Получите по 1 ПО за каждую фигуру во всех комнатах того же цвета, не считая вашего мага и ваших призванных существ (максимум 4 ПО).
Deceptive Image	Обманчивый образ	Ловушка. Когда маг активирует любую комнату, прежде чем её эффект будет разыгран, можете выбрать один из эффектов: • Радость. Комната не активируется. Нанесите 1 урон целевому магу. • Печаль. Нанесите 2 урона целевому магу.	Ловушка. Когда маг завершает квест, можете выбрать один из эффектов: • Радость. Сразу же возьмите карту квеста из той же лунной фазы. • Печаль. Целевой маг не выполняет квест и не может этого сделать до конца хода.

Ghost Assassin	Призрачный убийца	Защита. Когда вы становитесь целью заклинания, можете посчитать количество открытых карт заклинаний у мага, который его сотворил. • <i>Радость.</i> Получите столько ПО, сколько открытых карт насчитали, но не более 3. • <i>Печаль.</i> Нанесите этому магу урон по количеству открытых карт, которые вы насчитали.	Защита. Когда вы становитесь целью заклинания, можете посчитать количество закрытых карт заклинаний у мага, который его сотворил. • <i>Радость.</i> Получите ПО по количеству закрытых карт, которые вы насчитали (не более 3). • <i>Грусть.</i> Нанесите этому магу урон по количеству закрытых карт, которые вы насчитали.
Illusory Pain	Фантомные боли	Боевое. Нанесите 1 урон за каждые 2 пункта урона, которые уже есть у цели (округление вниз). Если у цели нет жетонов урона, нанесите ей 2 урона.	Боевое. Нанесите 4 урона целевому магу. Если к концу хода этот маг не побеждён, уберите 3 единицы этого урона (если они не были ранее убраны иным эффектом).
Illusory Tribute	Иллюзорная дань	Ловушка. Когда маг активирует любую комнату, до того, как её эффект будет разыгран, можете выбрать один из эффектов: • <i>Радость.</i> Получите 1 урон от Чёрной Розы. Затем можете активировать комнату вместо целевого мага. • <i>Грусть.</i> Украдите 1 ПО у целевого мага, если это возможно.	Ловушка. Когда целевой маг произносит любое заклинание, он должен немедленно выбрать: отменить эффект этого заклинания или нет (карта в любом случае считается сыгранной). Если эффект не отменён, выберите: • <i>Радость.</i> Получите 1 ПО. • <i>Грусть.</i> Нанесите 2 урона целевому магу после того, как эффект его заклинания будет разыгран.

Imitation	Подражание	Ловушка. Когда маг завершает квест, можете выбрать эффект: • <i>Радость.</i> Получите такое же количество ПО, какое целевой маг получил за свой квест. • <i>Грусть.</i> Автоматически завершите один из своих квестов, получив все награды за него.	Ловушка. Когда маг творит Чары, вы можете выбрать эффект: • <i>Радость.</i> Получите столько же ПО, сколько получил целевой маг. • <i>Грусть.</i> Получите 1 ПО.
Jester Hat	Шутовской колпак	Ловушка. Когда маг входит в синюю комнату, можете получить 1 ПО за каждые 2 единицы урона на планшете этого мага (округление вниз), до максимума в 4 ПО. Если у мага нет урона, он должен перевернуть все свои жетоны Физических действий на сторону «использовано».	Ловушка. Когда маг входит в зелёную комнату, можете сразу разыграть следующее стандартное заклинание этого мага, как будто оно ваше. Это заклинание не считается вашим с точки зрения условий квестов.
Light Cape	Плащ света	Защита. Получив урон, можете перенаправить этот урон на другую фигуру на расстоянии до 1 комнаты от вас. Конвертируйте этот урон в свой цвет. Если подходящей цели нет, игнорируйте весь урон.	Защита. Получив урон, можете нанести столько же урона тому, кто вам его нанёс. Если атакующий – маг, и он побеждён, эффект Поражения играет так, будто урон магу наносили только вы.
Multiple Images	Иллюзорные копии	Защита. Став целью точечного заклинания, можете выбрать один из эффектов: • <i>Радость.</i> Получите 1 ПО. • <i>Грусть.</i> Игнорируйте весь урон (остальные эффекты всё равно работают).	Защита. Став целью заклинания, бьющего по площади, выберите: • <i>Радость.</i> Избежите заклинания и переместитесь в синюю комнату. • <i>Грусть.</i> Нанесите атакующему такой же урон, какой он нанёс вам.
Shadow Step	Теневой шаг	Чары. Переместитесь в целевую комнату. Можете её активировать, если возможно.	Чары. Переместитесь в комнату к целевой фигуре. Нанесите этой фигуре 2 урона. Если цель не побеждена, переместитесь в любую синюю комнату.

Suggestion	Предложение	Чары. Выберите целевое призванное существо. Затем выберите эффект: • <i>Радость.</i> Это существо сразу активируется под вашим контролем. Любые эффекты или урон, которые оно наносит, считаются вашими. • <i>Грусть.</i> Переместите это существо в комнату к магу, который его призвал. Существо сразу же атакует своего призывателя. Урон, наносимый им, считается вашим.	Чары. Выберите целевого мага. Затем выберите эффект: • <i>Радость.</i> Целевой маг проходит 1 комнату и атакует под вашим контролем. Урон считается вашим. • <i>Грусть.</i> Посмотрите следующее готовое стандартное заклинание целевого мага. Если это Чары, получите 1 ПО, если Боевое – 2 ПО. В ином случае вы не получаете ПО. Верните карту обратно закрытой.
------------	-------------	---	---

ШКОЛА НЕКРОМАНТИИ

Ключевые элементы заклинаний: атаки с помощью призванных существ, призыв нескольких существ, прямой урон, получение и кража ПО, конверсия урона

Синергия с другими Школами: **Заговоры**, **Разрушение**, **Иллюзия**

Уровень сложности: низкий

Английское название	Русское название	Эффект №1 (верх)	Эффект №2 (низ)
Bone Armor	Костяные латы	Защита. Когда вам наносится урон, можете нанести столько же урона его источнику, до максимума в 5 очков урона.	Защита. Когда вы получаете урон, можете получить столько же ПО, до максимума в 3 ПО.
Cowardice	Трусость	Боевое. Конвертируйте до 4 урона на планшете целевого мага.	Боевое. Передайте целевому магу до 2 урона со своего планшета. Затем конвертируйте до 2 урона на планшете этого мага.
Epiphanu	Прозрение	Чары. Замешайте свои Воспоминания и гримуар вместе, чтобы создать новый гримуар. Затем возьмите в руку 2 карты из нового гримуара.	Чары. Посмотрите 3 верхние карты своих Воспоминаний (или меньше, если там менее трёх карт). Выберите одну и возьмите в руку. Верните остальные на верх колоды Воспоминаний в любом порядке.

Evanescent Hope	Угасающая надежда	Чары. Если у целевого мага есть хотя бы 1 ПО, он теряет 1 ПО, и вы получаете 2 ПО.	Чары. Изгоните 1 нежить из целевой комнаты. Украдите 1 ПО у каждого мага в этой комнате или в любой соседней.
Graze	Царапина	Боевое. Нанесите 2 урона каждой фигуре в целевой комнате. Во всех соседних комнатах конвертируйте по 1 урону на каждой фигуре, если возможно, или нанесите этим фигурам по 1 урону.	Боевое. Нанесите 2 урона целевому магу. Затем конвертируйте любые 2 единицы урона на планшете цели. За каждую единицу урона, которую вы не можете конвертировать, получите 1 ПО.
Ice Grip	Ледяная хватка	Боевое. Нанесите 3 урона целевой фигуре.	Боевое. Нанесите 2 урона целевой фигуре. Затем конвертируйте 2 единицы урона на цели, если возможно. Если цель – маг, то за каждую единицу урона, которую нельзя конвертировать, он теряет по 1 ПО.
Invoke Obscurity	Стушить тень	Чары. Либо изгоните 1 нежить из целевой комнаты, чтобы получить 2 ПО; либо потеряйте 1 ПО, чтобы призвать Костяного Рыцаря в целевой комнате под вашим контролем.	Чары. Изгоните 1 нежить под вашим контролем из целевой комнаты. Призовите вместо неё Костяного Рыцаря.
Obscurity's Grasp	Хватка тени	Чары. Выберите 1 свою нежить и переместите её в комнату, где есть хотя бы один маг. Эта нежить может сразу атаковать любую фигуру в той комнате.	Чары. Поменяйтесь местами с 1 нежитью в целевой комнате или призовите Ландскнехта в целевой комнате под вашим контролем.
Sick Withering	Болезненное увядание	Боевое. Нанесите 3 урона целевой фигуре. Затем выберите дополнительную цель на расстоянии 1 комнаты от первой цели и нанесите ей 1 урон. Можете продолжать выбирать новые цели на том же расстоянии и наносить им по 1 урону, но каждую фигуру можно выбрать целью этого заклинания только единожды.	Боевое. Конвертируйте 2 урона, если возможно, на планшете каждого мага в целевой комнате и во всех соседних. За каждую единицу урона, которую вы не можете конвертировать, целевые маги теряют по 1 ПО.
Summon Obscurity	Призыв мрака	Чары. Выберите целевую нежить. До конца хода получайте по 1 ПО каждый раз, когда эта нежить наносит урон, до максимума в 3 ПО.	Чары. Либо 1 нежить в целевой комнате сразу же активируется, либо призовите Ландскнехта в целевой комнате под вашим контролем.

Traitor Mist	Предательская мгла	Боевое. Каждый маг в целевой комнате или одной из соседних комнат должен решить, хочет ли он сбросить одно готовое или активное заклинание в Воспоминания. За каждого мага, который не стал сбрасывать карту, вы получаете по 1 ПО.	Боевое. Каждый маг в целевой комнате или одной из соседних комнат должен решить, хочет ли он сбросить одно готовое или активное заклинание в Воспоминания. Нанесите 2 урона каждому магу, который не стал сбрасывать карту.
Vampire's Bite	Вампирский укус	Боевое. Нанесите 2 урона целевой фигуре, чтобы излечить своего мага на 2.	Боевое. Нанесите 2 урона целевой фигуре. Если цель – маг, украдите у этого мага 1 ПО.

ШКОЛА ТРАНСМУТАЦИИ

Ключевые элементы заклинаний: установка и манипуляции с Алтарями, завершение квестов, получение ПО, лечение себя и других, поиск нужных карт, добор карт

Синергия с другими Школами: **Заговоры**, **Иллюзия**, Некромантия

Уровень сложности: средний/высокий

Английское название	Русское название	Эффект №1 (верх)	Эффект №2 (низ)
Acid Explosion	Кислотный взрыв	Боевое. Нанесите 1 урон целевой фигуре. Можете сбросить 1 карту с руки, чтобы нанести ей ещё 2 урона.	Боевое. Либо нанесите 1 урон каждой фигуре в целевой комнате, либо сбросьте 1 карту с руки, чтобы поместить в этой комнате 2 жетона нестабильности.
Disfiguring Mutation	Уродующая мутация	Чары. До конца хода можете использовать свои жетоны Физических действий, чтобы передвигаться и атаковать, вместо их обычного эффекта.	Чары. До конца хода вы становитесь Исчадием (технически это призыв существа, заменяющего мага и покидающего поле в фазу сброса). В фазу действий вы имеете физическую атаку 3. Вы действуете как обычное призванное существо в фазу призыва. Все заклинания, влияющие на магов и/или Исчадий, действуют на вас. Если эффект должен изгнать Исчадие, вы принимаете изначальную форму. Если вы побеждены, находясь в форме Исчадия, вы возвращаетесь в стартовую комнату и продолжаете игру в качестве Исчадия до конца хода.

Implosion Rite	Разрушительный обряд	Чары. Уберите 1 Алтарь Мутации из целевой комнаты, чтобы поместить 4 жетона нестабильности в эту комнату.	Чары. Разместите 1 Алтарь Мутации в целевой комнате под вашим контролем. Затем поместите 1 жетон нестабильности там же.
Magic Eruption	Магическое извержение	Защита. Когда вы получаете урон, можете поместить в комнате, где находится ваш маг, 1 жетон нестабильности за каждую единицу полученного урона.	Защита. Когда вы получаете урон, можете его проигнорировать и поместить в комнате, где находится ваш маг, 1 жетон нестабильности.
Mutation Rite	Ритуал мутации	Чары. Уберите 1 Алтарь Мутации из целевой комнаты, чтобы получить 2 ПО и разместить 2 жетона нестабильности в этой комнате.	Чары. Разместите 1 Алтарь Мутации в целевой комнате под вашим контролем. Получите 1 ПО.
Overload	Перегрузка	Чары. Уберите до 2 жетонов нестабильности любого цвета из целевой комнаты. Получите 1 ПО за каждый убранный жетон.	Чары. Выберите целевую комнату, в которой есть хоть один Алтарь любого типа. Поместите туда 2 жетона нестабильности.
Putrefying Poison	Разлагающий яд	Боевое. До конца хода каждый раз, когда вы атакуете (заклинанием или физическим действием), также помещайте 1 жетон нестабильности в комнату, где находится ваш маг. Вы можете немедленно переместиться и атаковать.	Боевое. Выберите целевую фигуру. За каждые 2 единицы урона на этой цели поместите по 1 жетону нестабильности в комнату, где она находится (округление вниз), но не более 3 жетонов.
Rite of Change	Обряд изменения	Чары. Выберите комнату, которая не разрушена и где есть хотя бы один Алтарь Мутации любого цвета. До конца хода эта комната становится точной копией другой комнаты на ваш выбор (даже разрушенной), кроме палат Чёрной Розы, включая цвет и эффекты. Можете немедленно активировать изменённую комнату (в том числе для завершения квеста на активацию скопированной комнаты).	Чары. Разместите 1 Алтарь Мутации в целевой комнате под вашим контролем. Затем поместите 1 жетон нестабильности в этой комнате за каждый Алтарь Мутации в игре (включая чужие).
Rite of Control	Ритуал контроля	Чары. Получите 1 ПО и поместите 1 жетон нестабильности в целевой комнате за каждый Алтарь Мутации в игре (включая чужие), до максимума в 4.	Чары. Разместите 1 Алтарь Мутации в целевой комнате под вашим контролем. Затем получите 1 ПО за каждый Алтарь Мутации в игре (включая чужие).

Stone Claws	Каменные когти	Боевое. До конца хода при каждой атаке заклинанием или физическим действием вы наносите урон по площади (всем фигурам в целевой комнате). Можете сразу передвинуться и атаковать.	Боевое. До конца хода при каждой атаке заклинанием или физическим действием вы наносите 1 бонусную единицу урона. Можете сразу передвинуться и атаковать.
Unstable Bind	Нестабильная связь	Чары. Выберите комнату, где есть хотя бы 3 жетона нестабильности. Удалите оттуда 3 жетона нестабильности любого цвета. Вылечите 2 урона.	Чары. Выберите комнату, где есть хотя бы 3 жетона нестабильности. Удалите оттуда 3 жетона нестабильности любого цвета. Разместите там 1 Алтарь Мутации.
Unstable Flames	Нестабильное пламя	Боевое. До конца хода при каждой атаке заклинанием или физическим действием можете убрать 1 жетон нестабильности из комнаты, где находится ваш маг, чтобы нанести 1 бонусный урон цели. Можете сразу передвинуться и атаковать.	Боевое. До конца хода при каждой атаке заклинанием или физическим действием можете вместо нанесения урона разместить 2 жетона нестабильности в комнате, где находится ваш маг. Можете передвинуться и атаковать.

ЗАБЫТЫЕ ЗАКЛЯТЬЯ

Невероятно мощные заклинания, даруемые Чёрной Розой, могут быть произнесены лишь единожды за партию. После того, как такое заклятье разыграно, оно убирается из игры.

Английское название	Русское название	Эффект №1 (верх)	Эффект №2 (низ)
Death Delirium	Безумие смерти	Боевое. Нанесите 8 урона целевой фигуре. Если к концу хода цель не потерпела поражения, уберите с её планшета весь урон, который не был конвертирован или убран другими эффектами.	Боевое. Нанесите 3 урона каждой фигуре в игре, у которой уже есть хотя бы 1 единица урона любого цвета.
Devastation	Опустошение	Боевое. Нанесите 2 урона каждой фигуре на расстоянии до 2 комнат от вас. Затем конвертируйте до 3 единиц урона на любых из этих фигур.	Боевое. Каждый маг на расстоянии до 2 комнат теряет 3 ПО. Получите по 2 ПО за каждого мага, ставшего целью этого заклятья (максимум 6 ПО).
Disintegration	Развоплощение	Боевое. Нанесите 7 урона целевой фигуре.	Боевое. Поместите 5 жетонов нестабильности в целевой комнате.

Echo of Revenge	Отзвук мести	Защита. Когда вы получаете урон, можете нанести такое же количество урона каждой фигуре в игре (максимум 5).	Защита. При поражении можете отменить его эффект и излечить весь урон со своего мага. Затем тот маг, который нанёс вам больше всего урона (или на ваш выбор при ничьей), терпит поражение так, как будто вы нанесли ему больше всего урона.
Eviscerate	Выпотрошить	Боевое. Нанесите 5 урона целевой фигуре, игнорируя все эффекты её Защит.	Боевое. Выберите фигуру, у которой есть хотя бы 1 урон. Эта фигура терпит поражение по стандартным правилам, с учётом того урона, который понесла.
Infamy of Crete	Критское чудовище	Чары. Выберите 2 комнаты, граничащие с целевой (кроме Тронного зала и палат Чёрной Розы). Немедленно разрушите их и получите их жетоны.	Чары. Призовите Критское чудовище в целевой комнате под вашим контролем. Оно может сразу активироваться.
Intertwined Fate	Переплетение судеб	Чары. Каждый маг в целевой комнате должен сбросить быстрое заклинание (вне зависимости от того, было ли оно активировано). Получите по 2 ПО за каждого мага, ставшего целью заклатья, до максимума в 6 ПО.	Чары. Посмотрите 4 карты с верха колоды квестов предыдущей лунной фазы. Выберите один из этих квестов и завершите его, получив все награды. Добавьте этот квест к своим выполненным квестам. Получите 2 ПО.
Lightning Storm	Бушующий шторм	Боевое. Нанесите по 3 урона всем фигурам в игре. Выдайте каждому магу жетон замедления: они не могут передвигаться до конца своего следующего хода.	Боевое. Нанесите по 3 урона всем фигурам в игре. Выдайте каждому магу жетон замедления: они не могут активировать комнаты до конца своего следующего хода.
Soul Entrapment	Ловушка душ	Ловушка. Когда маг входит в серую комнату, можете украсть у него до 4 ПО.	Ловушка. Когда фигура входит в жёлтую комнату, нанесите ей 6 урона. Если цель – маг, и этим уроном вы его побеждаете, получите 6 ПО. Кроме вас, никто не получает ПО за это поражение.
Time Stop	Остановка времени	Чары. Разыграйте 2 карты заклинаний из руки (вместо обеих карт доберите другие); эти карты должны быть разыграны прежде, чем любые быстрые или заготовленные заклинания. Получите 2 ПО.	Чары. Каждый маг должен выбрать 1 заготовленное или быстрое заклинание и сбросить в Воспоминания. Получите 4 ПО.