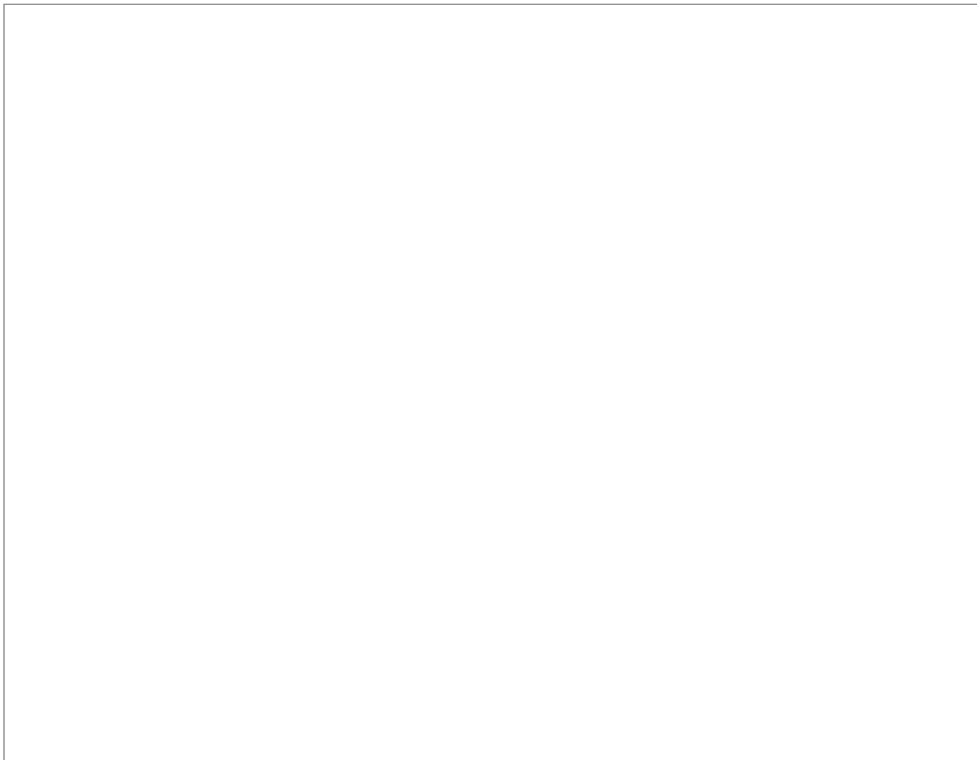
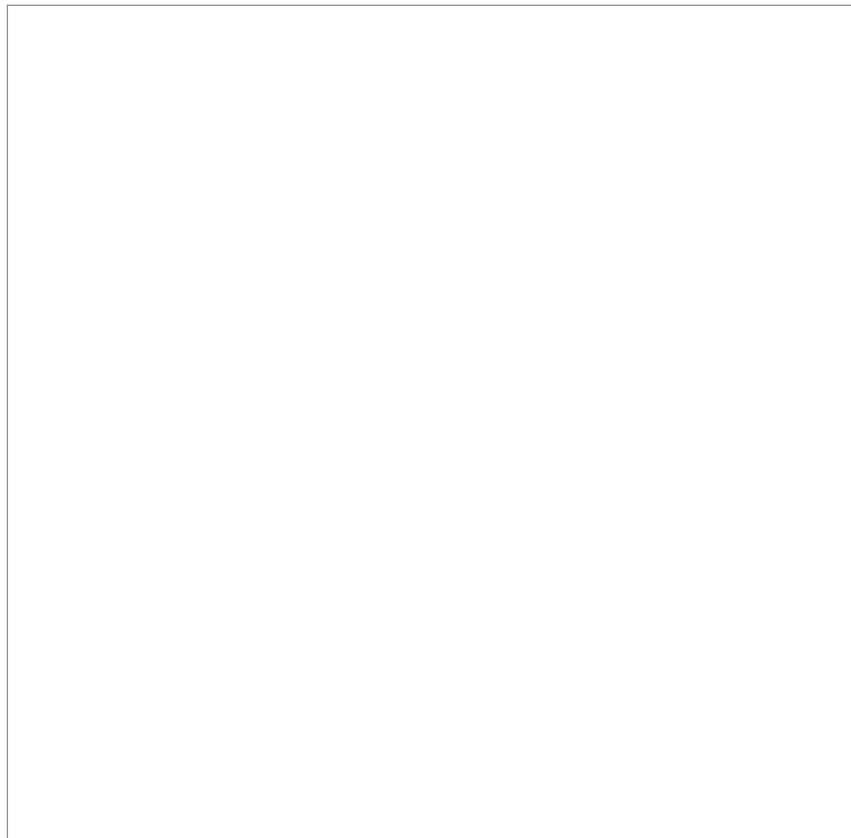


Снегдѣкъ





Первый круг

1 Круг камней

Стоимость 4 маны

Восстанавливает творящему 10 маны.

2 Лечение

Стоимость 8 маны

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

3 Магическая стрела

Стоимость 5 маны

Наносит $1d5M$ урона цели в поле зрения.

4 Молчание

Стоимость 5 маны

Запрещает цели в поле зрения колдовать $M - M^*$ ходов

5 Бич Господень

Стоимость 4 маны, один раз за бой

Заклинатель использует это заклятье, чтобы поднять инициативу цели в поле зрения.

$1d6+M$ (Значение магии мага)

6 Жестокий указ

Без стоимости.

Маг может использовать это заклятье в экстренной ситуации: объект, которому должна быть передана мана, атакует мага. Количество урона является количеством маны, полученной от мага.

7 Психогвозди

Стоимость 6 маны, 1 маны/ход на поддержание во время боя.

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

8 Предвидеть

Стоимость 7 маны.

Позволяет магу или союзнику предугадать атаку противника.

-10 к первому роллу на попадание выбранного врага по цели заклинания в этом ходу.

9 Малое рассеивание чар

Стоимость 6 маны

Рассеивает вражеские чары до второго круга познания магии с цели в поле зрения. Для этого нужна проверка на магию. ($1d100+5*M$)

10 Мертвая память

Стоимость 11 маны

Позволяет узнавать информацию, которая сохранилась у цели (трупа)

11 Проклятые цепи

Стоимость 10 маны

Увеличивает максимальное количество маны на 10 пунктов, создавая дополнительную цепь в теле мага. Но спасбросок падает на 5 единиц.

12 Попутный ветер

Стоимость 6 маны

Увеличивает кол-во проходимых магом или союзником клеток на 3

13 Медленный клинок

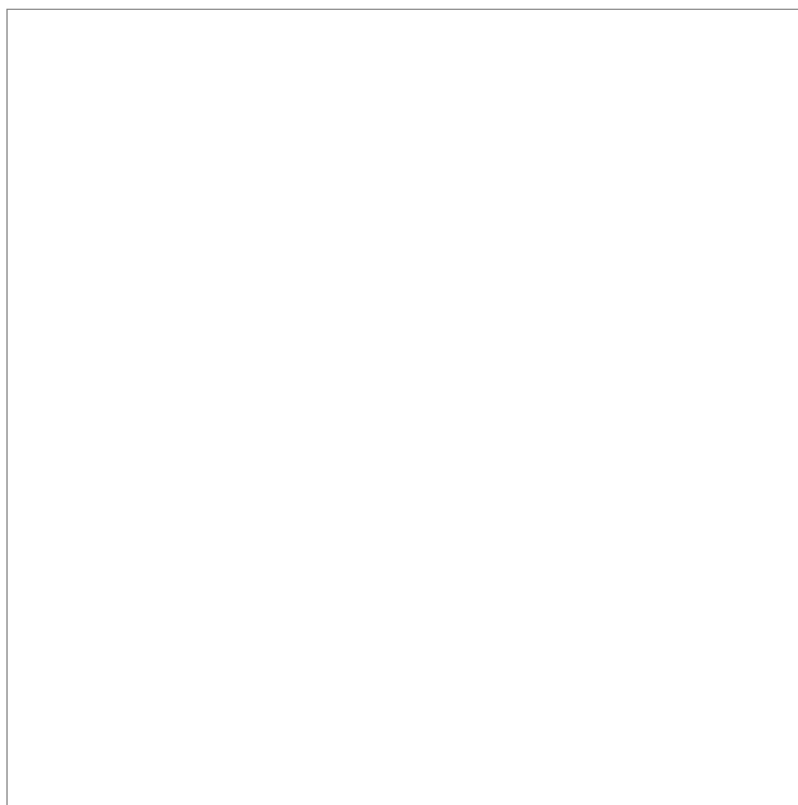
Стоимость 8 маны

Уменьшает спасбросок сражающегося в ближнем бою врага на 15. Аура держится $1dM$ ходов

14 Земляная мина

Стоимость 8 маны

Формирует вблизи мага невидимую ловушку 1x1, вступив на которую персонаж получает $1d20$ урона.



Второй круг

1 Замедление

Стоимость 9 маны

Уменьшает скорость цели в поле зрения на 1 на М ходов. Может быть использовано неоднократно, но нельзя опустить скорость ниже 0.

2 Канал маны

Без стоимости.

Отдает всю ману мага союзнику.

3 Малый магический круг

Стоимость 9 маны

Увеличивает уровень магии мага на 2 (не может превысить 6) до конца следующего хода мага.

4 Препятствие

Стоимость 8 маны

Делает клетку в поле зрения мага непроходимой на 2dM ходов.

5 Оборона

Стоимость 12 маны

Окружает мага стеной из препятствий 3x3 клетки, держащихся 1dM ходов.

⚡ **Мощный прыжок**

Стоимость 9 маны

Позволяет цели в поле зрения моментально переместиться на расстояние $1d8+S$ при помощи прыжка (препятствия игнорируются).

⚡ **Отозвать**

Стоимость 13 маны

Отменяет заклинание, которое было сотворено с момента вашего прошлого хода.

⚡ **Обмораживание души**

Стоимость 10 маны

Наносит цели в поле зрения $1d10+2M$ урона. + еще $1d10+2M$ урона в следующем раунде если M заклинателя строго больше $3x$.

⚡ **Лавя_ковер**

Стоимость 9 маны, 2 маны/ход на поддержание во время боя.

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

1 ⚡ **Славный Натиск**

Стоимость 10 маны

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

1 1 **Маска Теней**

Стоимость 10 маны, 1 маны/ход для поддержания.

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

1 2 **Книжный Червь**

Стоимость 15 маны

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

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

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

Уровень магии 5 — маг сам выбирает уровень похищаемого заклинания

Уровень магии 6 — маг выбирает два заклинания)

1 3 **Пелена**

Стоимость 12 маны.

Создает щит, который делает цель в поле зрения неуязвимой для любой магии.

Держится $2dM$ ходов.

1 4 Удачная атака

Стоимость 10 маны

+15 к роллу, +10 к спасброскам цели в поле зрения на один ход.

1 5 Очистить Разум

Стоимость 10 маны, 3 маны/ход для поддержания.

Защищает мага или союзника от заклятий, действующих на разум в течении $1d3+M$ ходов.

Снимает действующие на данный момент заклинания.

1 6 Лик Смерти

Стоимость 11 маны

Цели в поле зрения наносится $1d25+2M$ урона.

1 7 Свежий ветер

Стоимость 14 маны

Увеличивает скорость восстановления маны мага или союзника на 5 на $1d(2M)$ ходов.

1 8 Оружие ветров

Стоимость 18 маны. Постоянный эффект.

Увеличивает ролл на атаку мага или союзника на 10. При попадании бросьте $1d6$. Если выпало 6, то противник отбрасывается на 4 клетки. Держится $2dM$ ходов.

1 9 Лезвие из молний

Стоимость 19 маны. Постоянный эффект.

Увеличивает ролл на атаку мага или союзника на 10. При попадании бросьте $1d6$. Если выпало 6, то противник теряет $1d20$ единиц маны.

2 0 Ускорение

Стоимость 10 маны

Увеличивает ранг скорости цели в поле зрения на 2(не может превысить 6) на $1dM$ ходов.

2 1 Огненная стрела

Стоимость 12 маны.

Наносит $1d(5M)$ урона. После попадания киньте $1d4$. Если выпало 4, цель получает удвоенный урон.

2 2 Молния

Стоимость 13 маны

Наносит $1d(6M)$ урона. При попадании киньте $1d4$. Если выпало 4, цель теряет столько же маны.

2 3 Пламенный боевой дух

Стоимость 11 маны, один раз за бой.

Повышает инициативу цели в поле зрения на $1d50+M$.

24 Серный залп

Стоимость 14 маны

Выстрел тремя огненными шарами с уроном $1d(3M)$ в три разные клетки в поле зрения. Для каждого попадания бросьте $1d4$. Если выпало 4, враг получает удвоенный урон.

25 Ледяная стрела

Стоимость 12 маны

Наносит $1d(5M)$ урона. При попадании киньте $1d4$. Если выпало 4, то максимальное расстояние перемещения врага уменьшается на 3 клетки на следующий его ход.

26 Обмораживание тела

Стоимость 9 маны

Наносит $1d10+M$ урона. Киньте $1d4$ в случае попадания. Если выпало 4, то вражеская мана не будет восстанавливаться следующий его ход.

27 Морозное оружие

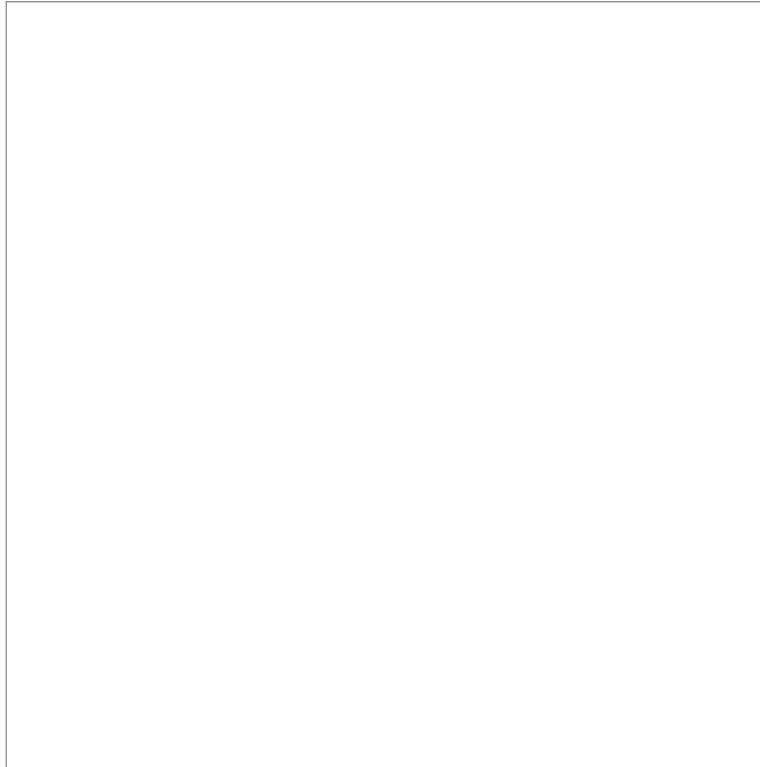
Стоимость 14 маны. Постоянный эффект.

Увеличивает ролл на атаку на 10. При попадании бросьте $1d6$. Если выпало 6, то максимальное расстояние перемещения врага уменьшается на 2 клетки на следующий его ход.

28 Сокрушение

Стоимость 11 маны

Уничтожает выбранное препятствие.



Третий круг

1 Ледяная гладь

Стоимость 15 маны, 2 маны/ход на поддержание во время боя.

Замораживает участок суши размером 2x6. Ступившие на него должны бросить 1d100. Если бросок провален, они падают и пропускают ход.

2 Возложение рук

Стоимость 20 маны

Восстанавливает существу 1d50+5*M hp за счёт 1d20+M hp заклинателя.

3 Огненная Стена

Стоимость 10 маны, 7 маны/ход на поддержку во время боя

Закрывает линию из 1x2M клеток для прохода магическим огнем. Сквозь неё можно пройти, получив 1d30 урона.

4 Слепящий свет

Стоимость 17 маны.

Ослепляет цель в поле зрения, снижая её ролл атаки на 40. Держится 1dM ходов

5 Снятие чар

Стоимость 15 маны

Снимает с цели в поле зрения все заклинания (и положительные и отрицательные) уровня строго меньше M.

Б Безмолвие

Стоимость 18 маны

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

7 Оковы

Стоимость 14 маны, 5маны/ход на поддержание.

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

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

В Сковывающий лёд

Стоимость 15 маны и 6маны/ход на поддержание.

Цель в поле зрения теряет один ранг скорости, пока оно зачаровано. Если уровень магии у заклинателя 5 или 6, то Сковывающий Лёд каждый ход наносит $1d20+M$ урона.

Ж Утечка Эссенции

Без стоимости.

Утечка Эссенции похищает у цели в поле зрения $3d8+M$ маны и передаёт её магу.

Применённая на существо, не обладающее маной, наносит ему 5 урона и передает магу 5 маны.

1 П Оберег воздуха

Стоимость 18 маны, 4маны/ход на поддержание

Маг или союзник на $2dM$ ходов получает покровительство стихии воздуха. Ролл вражеских дальних атак по цели уменьшается на $1d25+M$. Не распространяется на фантазмы.

1 1 Оберег Огня

Стоимость 21 маны, 2маны/ход на поддержание

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

$1dM$ – кол-во ходов

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

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

1 2 Чёрный недуг

Стоимость 15 маны, 6маны/ход на поддержание

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

Урон: $1d5+2*M$ (уровень магии мага) каждый ход цели.

1 3 Кровавый Договор

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

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

$(1d100-10M)+10M$

1 4 Протектор

Стоимость 20 маны

Отбрасывает всех стоящих вокруг мага на одну клетку, наносит $5dM$ урона и возводит вокруг заклинателя стену из препятствий на $2dM$ ходов.

1 5 Дуговая молния

Стоимость 18 маны

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

1 6 Лавровый венец

Стоимость 18 маны, 4маны/ход на поддержание.

Увеличивает Силу, Скорость и Удачу цели на 2(может превышать 6) на $1dM+2$ раундов.

1 7 Ментальный ожог

Стоимость 10 маны

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

1 8 ВООМ-бокс

Стоимость 25 маны, 3маны/ход маны на поддержание во время боя.

Формирует вблизи мага ловушку 2×2 , вступив на которую персонаж получает $1d40+4M$ урона звуком. Легко маскируется под камни/акустическую систему или разобранную барабанную установку

1 9 Очищение

Стоимость 19 маны.

Отменяет все негативные эффекты заклинаний на цели, если M сотворившего заклинание $\leq M$ мага.

2 0 Невидимость

Стоимость 20, 15маны/ход на поддержание

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

2 1 Самовозгорание

Стоимость 24 маны

Цель заклинания самовозгорается, получая $1d30+M$ урона. Если выпало 30 и больше, то цель пропускает ход.

2 2 Ускорение

Стоимость 20 маны

Увеличивает ранг скорости цели в поле зрения на 2(может превышать 6) на $1dM+M$ ходов.

23 Дымовая завеса

Стоимость 11 маны, 9маны/ход на поддержание

Огня без дыма не бывает. Создаёт завесу на отрезке в $1 \times 1d6 + M$ клеток, которая держится $1dM$ ходов. Сквозь завесу нельзя атаковать мага или его серванта в дальнем бою. Враги получают штраф, -10 к попаданию пока находятся на клетке или атакуют сквозь завесу в ближнем бою.

24 Дыхание Дракона

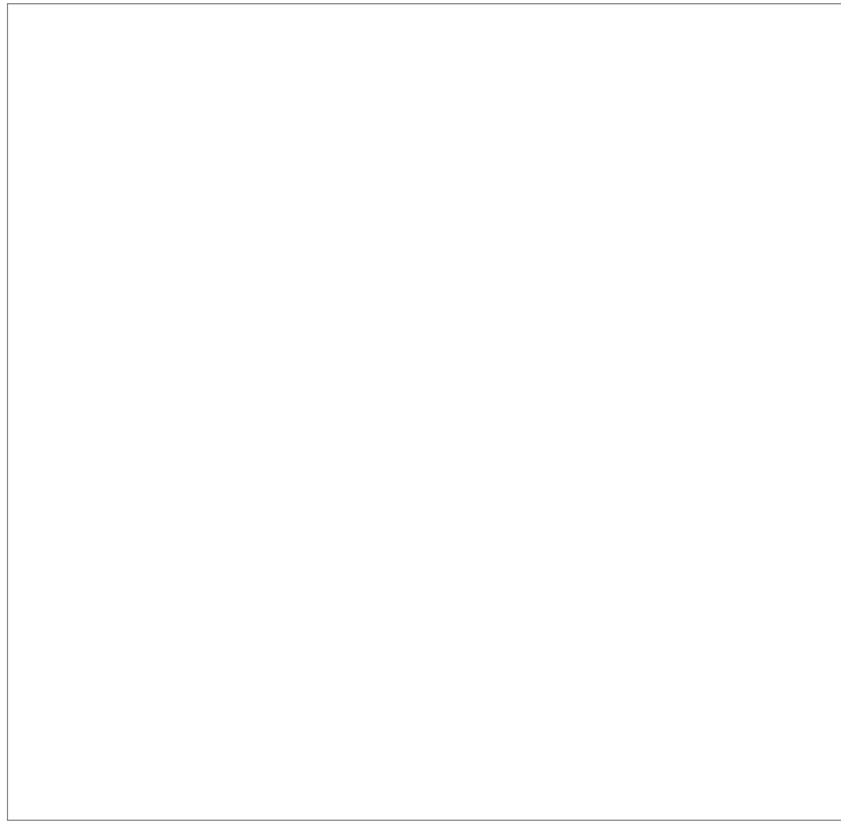
Стоимость 22 маны

Маг выдыхает струю пламени которая растягивается на $1dM$ клеток. Наносит $1d30$ урона. За каждую цель бросьте $1d5$. Если выпало 5, враг получает двойной урон.

25 Песчаная завеса

Стоимость 17 маны/9маны ход на поддержание во время боя.

Создаёт вблизи мага зону 3×3 , внутри которой маг или союзник получают на 20 меньше урона. Враги атакуют со штрафом 10 к попаданию.



Четвертый круг

1 Пасть Ада

Стоимость 25 маны, 6 маны/ход на поддержание

Формирует вблизи мага ловушку длиной в $M+5$ клеток любой формы изгиба, вступив на которую персонаж получает $1d60+6M$ урона огнем и воспламеняется на $1dM+1$ раундов, получая дополнительно $1d12+M$ урона

2 Цепная молния

Стоимость 28 маны

Мощная атака, которая поражает от двух до пяти противников на выбор мага. Урон, полученный роллом, наносится одинаково по всем целям.

Ролл атаки - $1d100+3M$

3 Яростный Феникс

Стоимость 24 маны

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

4 Благословение Фортуны

Стоимость 28 маны.

На цель. Ролл $1d100$. На цель накладываются все эффекты включая выброшенное число. 1-25 - Лечение на $30+Md10$ хп. 26-50 - $+25$ к роллу атаки на два хода. 51-75 - $20+Md10$ маны. 76-100 - $+2$ (не может превышать 6) к Удаче на два хода.

5 Магический круг

Стоимость 30 маны.

Создает на поле магический круг, размером 3x3 клеток, в котором магия любого вступившего увеличивается на 2(может превышать 6). Круг существует 2dM ходов.

6 Портал

Стоимость 27 маны

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

7 Мощь Проклятых

Стоимость 25 маны. Постоянный эффект.

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

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

8 Взрыв антимагии

Стоимость 24 маны.

Заклинание сжигает $2d30+2M$ маны у всех, стоящих в квадрате со стороной в $M/2$ (округляя вниз).

9 Преступная Ярость

Стоимость 29 маны

Данное заклятье является возмездием для рьяных воинов. Оно наносит цели урон в $2d(n*2M)$ (n – кол-во атак, совершённых целью заклинания за данный бой, M – сила магии заклинателя)

10 Дьявольский наставник

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

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

$(1d100-10M)+10M$

11 Регенерация

Стоимость 20 маны, 4маны/ход на поддержание

Регенерирует цели 5 хп за ход в течение 2dM ходов

12 Истребление Духа

Стоимость 5 маны

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

$1d25+2M$ (уровень магии мага)

13 Цепь Жизни

Стоимость 21 маны.

Чары держатся $1dM+2$ хода цели. Если цель чар атаковала кого-либо, то количество нанесенного урона является количеством восстановленных жизней заклинателя. Если же заклинатель полностью здоров, то половина избыточного лечения передаётся слуге.

1 4 Барьер Запрета

Стоимость 21 маны 4маны/ход на поддержание

Мастер ставит над полем боя барьер, при помощи которого он накладывает вето на определённое заклинание. Мастера пятого уровня могут накладывать вето на два заклятья, а мастера шестого на три. Впрочем, наложивший вето маг может обойти этот запрет, каждый раз кидая $1d(100 - 10M) + 10M$ перед созданием заклинания. Провалив попытку наложения запрещенного заклинания, маг может сотворить в этом ходу лишь заклинание 1го круга.

1 5 Тень

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

Создание полноценной копии существа. Она обладает всеми характеристиками оригинала, но её легко развеять при помощи заклинания или при нанесении урона. У тени отсутствует разум, и она всего лишь марионетка в руках своего господина. Слуги копируются без своих фантазмов.

1 6 Печать Хозяина

Стоимость 27 маны.

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

1 7 Барьер Короля Ветров

Стоимость 28 маны, 10маны/ход.

Окружает мага Барьером, в котором тот становится невидимым. В таком состоянии его мана регенерирует в два раза быстрее, а скорость передвижения увеличивается на 3 клетки. Любая атака или заклинание направленное не на самого себя приостанавливают эффект барьера на один раунд. Длительность $2 + 2dM$ ходов.

1 8 Изменчивый ветер

Стоимость 22 маны

Переносит все положительные эффекты с одного объекта на другой. Если у цели были маг. бонусы от своего снаряжения, они тоже перемещаются на один ход.

1 9 Заражающий ветер

Стоимость 28 маны

Переносит все негативные эффекты с одного объекта на другой. Если у цели были маг. штрафы от своего снаряжения, они тоже перемещаются на один ход.

2 0 Огненный Вихрь

Стоимость 29 маны.

Наносит $2d40$ урона всем объектам на площади 9 клеток (квадрат 3×3). Все попавшие в вихрь, попадают на случайные клетки на карте, если на месте предполагаемой клетки находится препятствие – оно уничтожается, нанося попавшему в него дополнительные 20 урона.

2 1 Водяная тюрьма

Стоимость 35 маны, 9маны/ход на поддержание

Запирает цель в тюрьму, которая не даёт ему двигаться или атаковать. Тюрьма высасывает по 3М маны из заточенного каждый ход. Для прорыва из тюрьмы нужна проверка на силу.

22 Водяная копия

Стоимость 37 маны

Создает клона мага из воды. Клон уничтожается одним ударом и не может атаковать. Перед ходом мага он может переместиться на $4+1dM$ клеток и взорваться, нанося $1d50+2M$ урона 3×3 клеткам вокруг. Клон живет $1dM$ ходов.

23 Защита скал

Стоимость 21 маны 6 маны/ход на поддержание

На $1dM$ ходов повышает хиты и спасбросок мага или союзника на 20 на $3+2dM$ ходов. По окончании действия заклинания хиты выше максимума хитов цели исчезают.



Пятый круг

1 Запретное Знание

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

Позволяет магу творить заклинания шестого круга, дает ему одно случайное заклинание бго круга и увеличивает кол-во его маны на 10. За это маг платит одним рангом удачи и выносливости.

2 Кровавая Цепь

Стоимость 43 маны

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

Маг наносит $1d100+10*M(\text{Заклинателя})-10*M(\text{Цели})$. Мастеру наносится половина от этого урона.

3 Обновление Духа

Без стоимости

Ритуал, полностью восстанавливающий ману целевого персонажа в поле зрения даже на поле боя. Требуется пропуск хода. Используется один раз.

4 Безумие

Стоимость 50 маны

Цель бросается на ближайшую жертву, даже если это ее собственный мастер, но не использует магию и фантазмы. Может быть остановлена только командным заклинанием, или диспеллом. Длительность заклинания – 1dM

5 Трансцендентное тело

Стоимость 44 маны

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

6 Гниение Разума

Стоимость 41 маны

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

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

7 Магическое зеркало

Стоимость 30 маны, 2маны/ход на поддержание

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

8 Акт Измены

Стоимость 38 маны

Маг захватывает разум цели на один ход.

$1d(100-10*M)+10*M-E(\text{цели})*10$

9 Сила Праведника

Стоимость 35 маны. Постоянный эффект.

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

10 Временной разрыв

Стоимость 50 маны

Позволяет цели в поле зрения сходить два раза, вместо одного. Можно использовать раз в бой.

11 Смертельный мороз

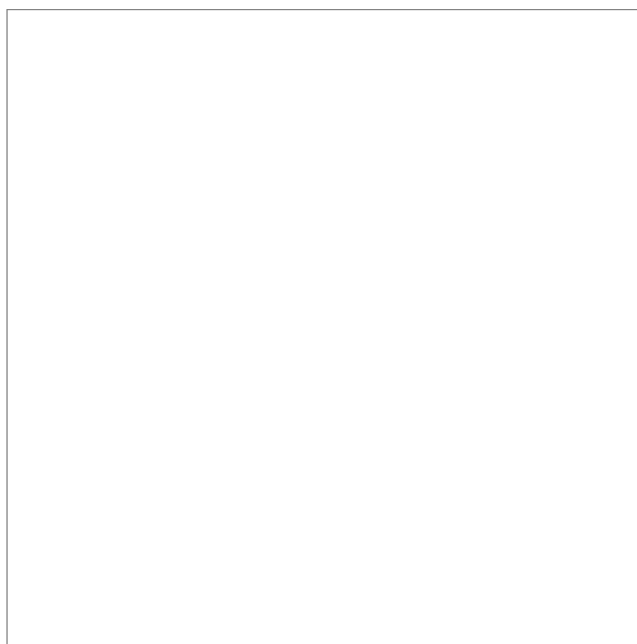
Стоимость 30 маны, 12маны/ход на поддержание

Площадь МхМ обмораживается. Объекты в ней получают $2d(4M)$ урона и получают его каждый ход, находясь там. При попытке сотворить некое действие, они также получают $2d(2M)$ урона.

12 Поддержка Земли

Стоимость 48 маны 10маны/ход на поддержание

На время действия заклинания, маг и его союзники получают поддержку от самой земли: +5 к восстановлению маны, +5 к восстановлению здоровья, +5 к макс hp, +5 к урону.



Шестой круг

1 Подчинение Земли

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

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

2 Слово Разрушения

Стоимость 30 маны

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

3 Магический Вампиризм

50 маны

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

4 Подражание

40 маны, 20маны/ход на поддержание

Мастер может наложить на своего Слугу это заклятье в бою, дабы его статы стали равны тем статам его оппонента которые выше чем у Слуги. (не распространяется на фантазмы).

5 Обновление Плоти

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

6 Ступня ПроЖоры

Стоимость 70 маны

Над полем открывается портал, из которого на всех наступает нога ПроЖоры. Урон от заклинания наносится одинаково по всем целям.

Урон 1d200.

7 Варпшторм

Стоимость 60 маны

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

8 Таймпарадокс

Стоимость 80 маны. Возможно применить дважды за бой.

Позволяет отменить предыдущий ход, возвращая мага в его начало. Все последовавшие дальше ходы так же аннулируются.