DUEL OF WIZARDS

Speciális varázskártyák

Az alábbi varázslatok a játék különleges, mélyebb mechanikát igénylő lapjai. Eltérő működésük miatt ezekre speciális szabályok vonatkoznak.

TŰZ VARÁZSLATOK

Főnix

Típus: Univerzális (Támadás / Védelem)

A Főnix varázslat aktiválásakor a játékos egyszer fizeti meg a Mana-költséget. Ezt követően a varázslat aktív marad, és minden további csatakörben újra felhasználható anélkül, hogy ismét Mana-költséget kellene fizetni.

A varázslat addig marad aktív, amíg a játékos a Főnix segítségével egy csatakörben győzelmet nem arat. Amennyiben győzelem történik, a varázslat a szokásos módon az elhasznált lapok közé kerül.

- A Főnix aktiválása után nem cserélhető le más varázslatra, amíg aktív.
- A következő csatakörökben új varázstárgyak párosíthatók hozzá.
- Sikertelen védekezés esetén a játékos a szabályok szerint Életerőt veszít.
- Stratégiai előnye, hogy Manát takarít meg, és nem használ el további varázslatokat.

Tűzsárkány

Típus: Univerzális (Támadás / Védelem)

Rendkívül erős varázslat alacsony Mana-költséggel.

A varázslat kijátszásának pillanatában a játékos Kimerültségi szintje azonnal +1-gyel növekszik, még a csatakör kiértékelése előtt.

- Ha a varázslat védekezésként kerül kijátszásra és sikertelen, a játékos már a megnövekedett Kimerültségi szintje alapján veszít Életerőt.
- Ha a játékos ezt követően lapfrissítést hajt végre, Kimerültsége tovább növekszik a normál szabályok szerint.
- A Tűzsárkány nagy erejű, de gyors kimerülést okozó varázslat.

Lángok haragja

Típus: Támadó

Alacsony Mana-költségű varázslat, amelynek ereje a használó Kimerültségi szintjétől függ.

A kijátszás pillanatában a játékos aktuális Kimerültségi szintje hozzáadódik a varázslat alap erejéhez.

Minél magasabb a Kimerültség, annál erősebb a varázslat.

FÖLD VARÁZSLATOK

A természet ölelése

Típus: Védekező

Amennyiben a védekezés sikeres, a játékos Kimerültségi szintje 1-gyel csökken.

A Kimerültség azonban 1 alá nem csökkenhet. Ha a játékos Kimerültségi szintje 1, a varázslat nem csökkenti tovább.

A varázslat ereje viszonylag alacsony, ezért pontos időzítést igényel.

Futóhomok

Típus: Támadó

Amennyiben a varázslat sikeres, a következő körben nem történik szerepcsere, és ismét a varázslatot kijátszó játékos lesz a támadó.

Stratégiailag különösen hatásos, ha az ellenfél védekezési lehetőségei korlátozottak.

Gaia bástyája

Típus: Védekező

Erőteljes védekező varázslat.

Speciális tulajdonsága, hogy minden levegő alapú varázslat ellen 100%-os védelmet biztosít, függetlenül azok erőértékétől vagy varázstárgyakkal történő módosításától.

Fekete lyuk

Típus: Univerzális

A varázslat a csatakör végén nem kerül automatikusan az elhasznált lapok közé. A kijátszó játékos dönthet úgy, hogy a lapot a csatamezőn tartja.

Minden további csatakörben meg kell fizetni a fenntartási Mana-költséget. Amennyiben a fenntartási költség nem kerül megfizetésre, a lap elhasználtnak minősül.

Ha védekező pozícióban egy támadó varázslat ereje meghaladja a Fekete lyuk erejét, a varázslat megsemmisül, mindkét játékos 1 Életerőt veszít, a védekező játékos pedig ezen felül elszenvedi a Kimerültségi szintjének megfelelő Életerő-veszteséget.

VÍZ VARÁZSLATOK

Neptidon védelmi relikviái

Típus: Védekező

Öt különböző erejű, de azonos speciális hatású védelmi varázslat: Köpeny, Gyűrű, Tükör, Páncél és Pajzs.

Sikeres védekezés esetén a támadó varázslat visszaverődik az eredeti kijátszóra. A visszaverés kiterjed az Életerő-veszteségre, valamint a varázslat minden speciális hatására.

Példák:

- Ha egy támadás visszaverődik, és a támadó nem rendelkezik védelemmel, a támadó játékos szenvedi el a Kimerültségi szintjének megfelelő Életerő-veszteséget.
- Ha a visszavert varázslat Sötét mágia vagy Vérmágia, annak negatív hatásai az eredeti kijátszót érintik.

Manasugár

Típus: Univerzális

A varázslat ereje a felhasznált Mana mennyiségétől függ.

A Manasugár erősítésének időzítése szigorúan meghatározott: a játékos kijátssza a Manasugarat és megfizeti az 1 Mana-költséget, az ellenfél felfedi saját lapját, majd a Manasugarat használó játékos ekkor dönthet a további Mana felhasználásáról.

Alapesetben a Manasugár 1 kötelező Mana befizetésével indul, ereje 4. Maximum 9 további Mana költhető el, így az alap maximális erő 22.

- Külső Mana-forrás esetén a varázslat maximális ereje megnövekedhet.
- Csak a csatakör elején rendelkezésre álló Mana használható fel.
- Utólagos Mana Ital elfogyasztása nem engedélyezett.

Példák:

- A játékos rendelkezik 10 Mana ponttal.
- Egy varázstárgy kifizeti a kötelező 1 Mana-költséget.
- A játékos így mind a 10 saját Mana pontját erősítésre fordíthatja.
- 10 x 2 = +20 erő; 4 alap + 20 = 24 végső erő.

🌪 LEVEGŐ VARÁZSLATOK

Teleportáció

Típus: Védekező

A legerősebb védelmi varázslat.

Aktiválása esetén nincs támadó varázslat, amely sikeres lehet ellene.

Kivétel: a Káosz szava sötét varázslat.

Viharmadár

Típus: Univerzális

A kijátszó játékos eldöntheti, hogy támadásra vagy védekezésre használja.

A felfedés után kiválaszthatja a varázslat elemi típusát: Levegő vagy Víz.

Ez lehetővé teszi a számára kedvezőbb elemi módosítók alkalmazását.

SÖTÉT VARÁZSLATOK

Általános szabály

- A Sötét varázslatok hatásai kizárólag varázslatkártyákra érvényesek.
- Varázstárgy kártyákra semmilyen módon nem hatnak.
- A hatások csak sikeres támadás esetén lépnek életbe, kivéve a Káosz szava esetét.
- A véletlenszerű húzás minden esetben a védekező játékos kezéből, keverés után, a támadó választásának lehetősége nélkül történik.

Felejtés

Típus: Sötét támadó varázslat

Hatás végrehajtása:

- A védekező játékos kezében lévő varázslatkártyákat összekeveri.
- A támadó játékos véletlenszerűen húz 1 lapot.
- A kihúzott lap azonnal az elhasznált varázslatok közé kerül.

Tudatelvonás

Típus: Sötét támadó varázslat

Hatás végrehajtása:

- A védekező játékos kezét megkeveri.
- A támadó véletlenszerűen húz 1 varázslatkártyát.
- A kihúzott lap a támadó játékos kezébe kerül.

Korlátozás: ha a védekező játékosnak nincs varázslatkártya a kezében, a hatás nem történik meg.

Agyféreg

Típus: Sötét támadó varázslat

A védekező játékos kezében lévő varázslatkártyák számát lefelé kerekítve felezni kell.

- A védekező játékos kever.
- A támadó véletlenszerűen húzza a kiszámolt mennyiséget.
- A húzott lapokat megnézheti.
- Ezek közül maximum 1 lapot megtarthat.
- A többi húzott lap az elhasznált lapok közé kerül.
- A megtartott lap a támadó kezébe kerül.

Példák:

- 7 lap -> 3 lap
- 6 lap -> 3 lap
- 5 lap -> 2 lap
- 1 lap -> 0, nincs hatás.

Sötét húzás

Típus: Sötét támadó varázslat

A támadó addig húzhat véletlenszerűen lapokat a védekező kezéből, amíg a saját kezében ismét 7 varázslatkártya nem lesz.

Ha a védekező játékosnak nincs elegendő lapja, a támadó a védekező összes megmaradt varázslatkártyáját megszerzi.

Káosz szava

Típus: Univerzális (Támadó / Védekező)

Hatás: totális mágia-nullifikáció.

A kijátszó játékos a csatakör megkezdése pillanatában, pozíciótól függetlenül, nyíltan lehelyezi a lapot. A hatás azonnal aktiválódik, még a többi lap felfedése előtt.

A kijátszó játékos kivételével minden játékos köteles minden varázslatkártyáját az elhasznált varázslatok közé helyezni. Ez magában foglalja a kézben lévő lapokat, az asztalra már lehelyezett, de még fel nem fedett lapokat, valamint minden aktív varázslatot.

A Teleportáció nem képez kivételt, mivel aktiválása előtt a Káosz szava hatása lép életbe.

A Káosz szava egyetlen blokkolási módja az utólag aktiválható varázstárgy: A fény őrzője.

Ha a Káosz szava blokkolásra kerül, a káosz hatása teljesen semmissé válik, a kijátszó pedig ebben a csatakörben nem használhat másik varázslatot.

- Ha a kijátszó védekező pozícióban volt, teljesen védelem nélkül marad.
- Ha a kijátszó támadó pozícióban volt, támadás nélkül marad.
- Többjátékos módban minden más játékos varázslata megsemmisül, a kijátszó pedig teljes mágikus dominanciát kap az adott csatakörben.

VÉRMÁGIA VARÁZSLATOK

Általános vérmágia szabályok

A Vérmágia a Duel of Wizards egyik legerősebb és legkockázatosabb mágiaformája. Ezek a varázslatok nem Mana pontba, hanem Életerőbe kerülnek, és sikeres támadás esetén a normál sebzésen felül további hatásokat okozhatnak.

- A Vérmágia csak támadó varázslatként használható.
- A Vérmágia nem rendelkezik elemi típussal.
- A Vérmágia nem kap elemi módosítót.
- A visszanyert Életerő nem emelheti a játékos Életerejét 10 fölé.
- A visszanyert Mana nem emelheti a játékos Mana pontjait 10 fölé.
- Egy játékos Mana pontja nem csökkenhet 0 alá.
- Ha egy hatás több Mana-veszteséget okozna, mint amennyivel a játékos rendelkezik, a Mana pontjai 0-ra csökkennek.
- Visszaverés esetén a Vérmágia teljes hatása az eredeti kijátszóra fordul vissza, a korábbi Vérmágia szabályok szerint.

Vérpióca

Típus: Támadó | Mágia típusa: Vérmágia

Ha a támadás sikeres:

- a védekező játékos a normál sebzésen felül 1 extra Életerőt veszít,
- a támadó játékos 1 Életerőt visszanyer.

A visszanyert Életerő nem emelheti a támadó Életerejét 10 fölé.

Nyxara csókja

Típus: Támadó | Mágia típusa: Vérmágia

Ha a támadás sikeres:

- a védekező játékos a normál sebzésen felül 1 extra Életerőt veszít,
- a támadó játékos 2 Életerőt visszanyer.

A visszanyert Életerő nem emelheti a támadó Életerejét 10 fölé.

Nyxara vérebe

Típus: Támadó | Mágia típusa: Vérmágia

Ha a támadás sikeres:

- a védekező játékos a normál sebzésen felül 1 extra Életerőt veszít,
- a védekező játékos 1 Mana pontot veszít,
- a támadó játékos 2 Életerőt visszanyer,
- a támadó játékos 1 Mana pontot visszanyer.

Ha a védekező játékos nem rendelkezik elegendő Mana ponttal, csak annyi Mana pontot veszít, amíg Mana értéke 0-ra nem csökken. A visszanyert Életerő és Mana nem emelheti a támadó értékeit a maximális értékek fölé.

Nyxara árnyéka

Típus: Támadó | Mágia típusa: Vérmágia

Ha a támadás sikeres:

- a védekező játékos a normál sebzésen felül 1 extra Életerőt veszít,
- a védekező játékos 3 Mana pontot veszít,
- a támadó játékos 2 Életerőt visszanyer,
- a támadó játékos 2 Mana pontot visszanyer.

Ha a védekező játékos nem rendelkezik elegendő Mana ponttal, csak annyi Mana pontot veszít, amíg Mana értéke 0-ra nem csökken. A visszanyert Életerő és Mana nem emelheti a támadó értékeit a maximális értékek fölé.

Nyxara kardja

Típus: Támadó | Mágia típusa: Vérmágia

Ha a támadás sikeres, a védekező játékos elveszíti aktuális Életerejének és Mana pontjainak felét, a felezés általános szabályai szerint.

A veszteség Életerő és Mana esetén is lefelé kerekítve kerül meghatározásra. A támadó játékos ugyanennyi Életerőt és Mana pontot visszanyer.

Példák:

- A védekező játékosnak 7 Életereje van -> 3 Életerőt veszít.
- A védekező játékosnak 5 Mana pontja van -> 2 Mana pontot veszít.
- A támadó játékos 3 Életerőt és 2 Mana pontot nyer vissza.

A visszanyert Életerő és Mana nem emelheti a támadó értékeit a maximális értékek fölé.