

Scuole di Magia



Cospirazione

Difficoltà: Medio/Alta

Mago Consigliato: Geneve

Elementi Chiave delle Magie: Movimento, attivazione stanze, trappole che causano danni, furto Punti Potere e Missioni, protezione dai danni, collaborazione con la Rosa Nera.

Affinità: Divinazione, Illusione

Distruzione

Difficoltà: Bassa

Mago Consigliato: Nero

Elementi Chiave delle Magie: Danni ad Area, Danni massivi, distruzione di Eventi e Missioni, blocco dei movimenti, posizionamento dell'Instabilità, conversione dell'Instabilità.

Affinità: Trasmutazione, Necromanzia, Illusione.



Divinazione

Difficoltà: Medio/Alta

Mago Consigliato: Jaf'ar

Elementi Chiave delle Magie: Evocazione di altari per ottenere Punti Potere e controllare il tavolo da gioco, completamento delle Missioni, ottenimento di Punti Potere, cure rivolte a se stesso o alle proprie evocazioni, ricerca delle carte magia, pesca carte magia.

Affinità: Cospirazione, Necromanzia.



Illusione

Difficoltà: Alta

Mago Consigliato: Marco

Elementi Chiave delle Magie: Copia degli effetti delle altre stanze, guadagno Punti Potere, innesco di trappole, controllo di evocazioni e maghi, replica delle magie, creazione di costrutti per attivare le stanze.

Affinità: Distruzione, Cospirazione, Divinazione.



Necromanzia

Difficoltà: Bassa

Mago Consigliato: Rebecca

Elementi Chiave delle Magie: Infliggere Danni con le Evocazioni, numerose creature da evocare, Danni diretti, guadagnare o sottrarre Punti Potere, Conversione dei Danni.

Affinità: Distruzione, Illusione, Cospirazione



Trasmutazione

Difficoltà: Media

Mago Consigliato: Tessa

Elementi Chiave delle Magie: combattimento ravvicinato, combinazioni di possenti attacchi fisici, Riti di posizionamento, posizionamento delle instabilità, movimento tramite magie, guadagno Punti Potere tramite Riti.

Affinità: Distruzione, Divinazione.



Mito

Difficoltà: Media

Mago Consigliato: Medusa

Elementi Chiave delle Magie: combattimento ravvicinato, combinazioni di possenti attacchi fisici, evocazione di Equipaggiamenti, posizionamento delle instabilità, movimento tramite magie.

Affinità: Trasmutazione, Distruzione.



