

Scuole di Magia



Cospirazione

Difficoltà: Media/Alta **Mago Consigliato:** Geneve, Corax
Elementi Chiave delle Magic: Movimento, attivazione stanze, trappole che causano danni, furto Punti Potere e Missioni, protezione dai danni, collaborazione con la Rosa Nera.
Affinità: Divinazione, Illusione.



Divinazione

Difficoltà: Media/Alta **Mago Consigliato:** Jaf 'ar
Elementi Chiave delle Magic: 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.



Necromanzia

Difficoltà: Bassa **Mago Consigliato:** Rebecca, Skultor
Elementi Chiave delle Magic: Infliggere Danni con le Evocazioni, numerose creature da evocare, Danni diretti, guadagnare o sottrarre Punti Potere, Conversione dei Danni.
Affinità: Distruzione, Illusione, Cospirazione



Mito

Difficoltà: Media **Mago Consigliato:** Medusa
Elementi Chiave delle Magic: Combattimento ravvicinato, combinazioni di possenti attacchi fisici, evocazione di Equipaggiamenti, posizionamento delle instabilità, movimento tramite magie.
Affinità: Trasmutazione, Distruzione.



Omnia

Difficoltà: Bassa **Mago Consigliato:** Arianna, Bella
Elementi Chiave delle Magic: Uccisioni, Punti Potere, Instabilità, Missioni, Eventi.
Affinità: Tutte.



Bardica

Difficoltà: Alta **Mago Consigliato:** Arthur Vox
Elementi Chiave delle Magic: Manipolare avversari, guadagnare Punti Potere, risolvere Missioni, disturbare il gioco degli avversari, avvantaggiare avversari, cura.
Affinità: Cospirazione, Illusione, Distruzione, Divinazione, Mente.



Distruzione

Difficoltà: Bassa **Mago Consigliato:** Nero, Vivian
Elementi Chiave delle Magic: Danni ad Area, Danni massivi, distruzione di Eventi e Missioni, blocco dei movimenti, posizionamento dell'Instabilità, conversione dell'Instabilità.
Affinità: Trasmutazione, Necromanzia, Illusione.



Illusione

Difficoltà: Alta **Mago Cons:** Marco, Corax, D. Schiavon
Elementi Chiave delle Magic: 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.



Trasmutazione

Difficoltà: Media **Mago Consigliato:** Tessa
Elementi Chiave delle Magic: combattimento ravvicinato, combinazioni di possenti attacchi fisici, Riti di posizionamento, posizionamento delle instabilità, movimento tramite magie, guadagno Punti Potere tramite Riti.
Affinità: Distruzione, Divinazione.



Inganno

Difficoltà: Medio/Alta **Mago Consigliato:** Dukas, Bella
Elementi Chiave delle Magic: Muovere gli avversari, rubare Punti Potere, posizionamento Instabilità, Danni singoli, Infestazioni, disturbare gli avversari.
Affinità: Nessuna... o forse tutte!



Sangue

Difficoltà: Media/Bassa **Mago Consigliato:** Eliumbra
Elementi Chiave delle Magic: Uccidere avversari, danni corpo a corpo, movimento, Azioni di Hashomer, Veleno, danni ingenti su bersaglio singolo, combinazioni con presenza Hashomer.
Affinità: Trasmutazione, Incantamento, Mito.



Elementale

Difficoltà: Media **Mago Consigliato:** Tlahuicole, Vivian
Elementi Chiave delle Magic: Uccidere avversari, danni ad area, Instabilità, Evocazioni, sinergia tra gli elementi.
Affinità: Distruzione, Necromanzia.

Scuole di Magia



Cartomanzia

Difficoltà: Media/Alta

Mago Consigliato: Baba Yaga

Elementi Chiave delle Magic: Uccidere avversari, pescare carte, scartare carte, Punti Potere, Missioni, Evocazioni.

Affinità: Divinazione, Necromanzia, Mente, Elementale.



Mente

Difficoltà: Media

Mago Consigliato: Circe

Elementi Chiave delle Magic: Controllo avversari, Trappole su stanze, sottrarre Punti Potere, infliggere Danni, trasformazione avversari in Porcuomini Mutati, controllo Bestie.

Affinità: Illusione, Cronomanzia, Cospirazione, Sangue,



Incantamento

Difficoltà: Media/Bassa

Mago Consigliato: Bronte

Elementi Chiave delle Magic: Uccidere avversari, Danni ad area, potenziamento attacchi fisici, risolvere Missioni, Punti Potere, attivazione Stanze, sinergia tra Equipaggiamenti.

Affinità: Trasmutazione, Mito, Sangue, Divinazione.



Demonologia

Difficoltà: Media/Bassa **Mago Consigliato:** Tora, Skultor

Elementi Chiave delle Magic: Uccidere avversari, danni ad area, Evocazioni, Demoni, Controllo Demoni, Trappole.

Affinità: Distruzione, Elementale, Vuoto.



Vuoto

Difficoltà: Media **Mago Consigliato:** Howard, Old Jukas

Elementi Chiave delle Magic: Instabilità, Muovere Instabilità, Magie di immunità, Distruzione Stanze, Evocazione Demoni.

Affinità: Trasmutazione, Demonologia, Mito.



Cronomanzia

Difficoltà: Alta **Mago Consigliato:** Telmia, Old Jukas

Elementi Chiave delle Magic: Rubare Punti Potere, Trappole, Protezioni, Uccidere avversari, Effetto Interruzione, Magie giocate dalla Mano.

Affinità: Cospirazione, Distruzione, Divinazione, Illusione.