

Scuole di Magia



Cospirazione

Difficoltà: Medio/Alta

Mago Consigliato: Geneve

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.

Distruzione

Difficoltà: Bassa

Mago Consigliato: Nero

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.



Divinazione

Difficoltà: Medio/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.

Illusione

Difficoltà: Alta

Mago Consigliato: Marco

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.



Necromanzia

Difficoltà: Bassa

Mago Consigliato: Rebecca

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

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.



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.

Inganno

Difficoltà: Medio/Alta

Mago Consigliato: Dukas

Elementi Chiave delle Magic: Muovere gli avversari, rubare Punti Potere, posizionamento Instabilità, Danni singoli, Infestazioni, disturbare gli avversari.

Affinità: Nessuna... o forse tutte!



Omnia

Difficoltà: Facile

Mago Consigliato: Arianna

Elementi Chiave delle Magic: Uccisioni, Punti Potere, Instabilità, Missioni, Eventi.

Affinità: Tutte.

Sangue

Difficoltà: Medio/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.



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.

Elementale

Difficoltà: Media

Mago Consigliato: Tlahuicole

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

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

Affinità: Distruzione, Elementale, Vuoto.



Vuoto

Difficoltà: Media

Mago Consigliato: Howard

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

Affinità: Trasmutazione, Demonologia, Mito.



Cronomanzia

Difficoltà: Alta

Mago Consigliato: Telmia

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

Affinità: Cospirazione, Distruzione, Divinazione, Illusione.