



Codex Arcanum

Le Guerre della Rosa Nera

Torino, anno del Signore 1522.

La città italiana che sorge sulle rive del fiume Po è flagellata da un'occulta piaga, mentre il pugno di ferro della santa Chiesa di Roma pende come una spada di Damocle su coloro che praticano poteri che vanno al di là della conoscenza umana.

Poche ore separano il selciato della città dal riabbracciare le luci dell'alba, mentre una coltre di nebbia si diffonde nei sobborghi di Torino. La presenza di individui bizzarri, che emergono da ogni angolo del centro città, suscita curiosità nell'osservatore più attento. Viandanti o pellegrini come tanti altri, ma con una scintilla in più, qualcosa di impalpabile come l'aria che gli inquisitori e gli ignoranti chiamano semplicemente magia.

Incantatori, necromanti e indovini provengono dai più remoti angoli di questo vecchio mondo, al solo scopo di raggiungere la dimora del Gran Maestro: La loggia della Rosa Nera.

Esseri speciali, che possono vedere oltre ciò che offrono i loro sensi mortali, sfilano per le strade della città nascosti da occhi indiscreti. Mostrano un'oggetto ad un giovane sonnolento e poi spariscono dietro un'anonima porta di legno.

Protetti dallo sguardo ottuso di coloro che vivono coi piedi ancorati a terra, i maghi possono affinare le loro conoscenze mentre divulgano, affrontano e cooperano per preservare il mondo purpureo. I maghi, esperti incantatori, trascendono la realtà per contemplare il piano delle fiamme eterne e partecipare alla cerimonia più importante della loggia:

"La guerra della Rosa Nera". Attraverso questo rituale, che si esegue alla fine di ogni decennio, viene nominato il Gran Maestro dell'ordine che guiderà la congrega fino alla cerimonia successiva, durante la quale potrà riaffermare il suo ruolo sconfiggendo tutti gli altri sfidanti. Per mantenere il segreto dello scontro e soprattutto la sicurezza di coloro che partecipano alla celebrazione, all'interno della Loggia vi è una Stanza proibita a qualsiasi membro, tranne che per i partecipanti al rito. La via d'accesso alla Stanza non è tra le più semplici, passa attraverso profonde gallerie che sembrano condurre all'inferno stesso, mentre l'aspetto è completamente diverso dalle altre aree dell'edificio. Quattro altari in metallo sono collegati a un artefatto magico che domina la Stanza, mentre una luce accecante oscura i contorni degli altri elementi. Camminando attraverso l'ultima porta, è possibile raggiungere la dimensione in cui avviene l'intero conflitto.

La Rosa Nera ostacolerà sempre i partecipanti plasmando se stessa per assomigliare a Stanze reali, trasformandole, quando necessario, per adattarsi a nuovi livelli di sfida. Un guardiano vive nella Rosa Nera, in piedi dritto e severo come giudice e giuria della cerimonia. Un essere intangibile di pura energia spirituale cospira e partecipa attivamente allo scontro, per decidere le sorti dello scontro qualora nessuno degli aspiranti si dovesse rivelare degno dell'onore di diventare il nuovo Gran Maestro.



Indice

Codex Arcanum	2
Crediti	2
Indice	3
Cospirazione	4
La Scuola	4
Carte Magia	4
Distruzione	6
La Scuola	6
Carte Magia	6
Divinazione	8
La Scuola	8
Carte Magia	8
Illusione	10
La Scuola	10
Carte Magia	10
Necromanzia	12
La Scuola	12
Carte Magia	12
Trasmutazione	14
La Scuola	14
Carte Magia	14
Dimenticata	16
La Scuola	16
Carte Magia	16
La Loggia	18
■ Stanza della Rosa Nera	18
■ Stanze Blu	18
■ Stanze Gialle	19
■ Stanze Verdi	19
■ Stanze Rosse	20
■ Stanze Viola	20
■ Stanze Grigie	21
Effetti Evocazione	21
Jafar	22
Uno Sguardo al Futuro	22
Magia Personalizzata	22
Scuola di Magia Preferita	22
Tessa	23
Scuola di Magia Preferita	23
Dura come Roccia	23
Magia Personalizzata	23
Rebecca	24
Desideri di Vendetta	24
Magia Personalizzata	24
Scuola di Magia Preferita	24
Nero	25
Scuola di Magia Preferita	25
Un Tipo Focoso	25
Magia Personalizzata	25



Cospirazione

La Scuola

Un vero Maestro della Cospirazione ha un solo obiettivo: assoggettare le menti dei nemici.

La sua Magia è un mosaico di tradimenti, cospirazioni, bugie e sussurri. Niente può essere lasciato al caso, nessuno fugge dalla tela che questo ragno arcano tesse pazientemente, nessuno può sopravvivere alle sue Trappole mortali.

La Scuola è rappresentata dal simbolo astrale formato da Lune e Stella, Regina del Cielo, su sfondo viola, che simboleggia anche la corte di tutti i suoi inganni e falsità. Furti e omicidi in assoluto silenzio sono solo alcune delle spregevoli tattiche che questi maghi amano adoperare.

Il Cospiratore non combatte mai in modo diretto ed in campo aperto, ma tutti conoscono e temono le sue capacità a tal punto da non aver bisogno di superflue dimostrazioni. La Scuola della Cospirazione permette ai Maghi di lanciare magie di Protezione, attivare Trappole e muoversi come vento invisibile all'interno della Loggia. Un Cospiratore risolve Missioni, sottrae le Missioni ai nemici e può perfino allearsi con la Rosa Nera al fine di condividerne i Punti Potere.

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 con le altre Scuole: Divinazione, Illusione

Difficoltà: Medio/Alta



Nota: Gli effetti delle carte sono trascritti in un unico verso in modo da facilitarne la lettura.

Carte Magia



Muro di Lame

Effetto

Nel momento in cui un modello entra in una Stanza Rossa puoi rivelare questa Trappola: infliggi 3 Danni a tutti i modelli presenti in quella Stanza e 1 Danno a tutti i modelli nelle Stanze adiacenti ad essa.

Effetto verso

Nel momento in cui un modello entra in una Stanza Verde puoi rivelare questa Trappola. Infliggi 2 Danni al modello bersaglio; inoltre, se il modello lascia la Stanza prima della fine del Turno per qualsiasi motivo (a meno che non sia mandato nella sua Cella), subisce altri 2 Danni.



Palio di Sangue

Effetto

Nel momento in cui un Mago entra nella Stanza della Rosa Nera, puoi scegliere di rivelare questa Trappola per rubare una delle sue Missioni risolte e 2 Punti Potere. Non puoi rubare Missioni e/o Punti Potere se non ne ha.

Effetto verso

Nel momento in cui un Mago entra in una Stanza Viola, puoi scegliere di rivelare questa Trappola per rubargli 2 Punti Potere. Inoltre assegna un segnale Inibizione a quel Mago, per indicare che fino alla fine del Turno non può muoversi usando Azioni Fisiche.



Danza della Morte

Effetto

Nel momento in cui un Mago ha appena risolto una Azione Fisica puoi rivelare questa Trappola: infliggi 1 Danno a quel Mago, poi muovilo di un Passo in una Stanza adiacente.

Effetto verso

Nel momento in cui un Mago ha appena risolto una Azione Fisica puoi rivelare questa Trappola: puoi muovere lui e un altro modello nella sua stessa Stanza di un Passo in una Stanza adiacente (la Stanza deve essere la stessa per entrambi i modelli, il movimento dei due modelli è contemporaneo). Guadagni 1 Punto Potere.



Vento Ingannatore

Effetto

Puoi rivelare questa Protezione la prossima volta che subisci Danni: riduci i Danni subiti di 3. Guadagni 1 Punto Potere.

Effetto verso

Puoi rivelare questa Protezione se sei il bersaglio di una Magia a bersaglio singolo. Devia la Magia su un altro modello (valido per la Magia) entro 1 Stanza da te. Se non ci sono bersagli validi, cancella quella Magia. La Magia deviata è sempre considerata del Mago che la ha lanciata.



Congedare

Effetto

Rimuovi tutte le Evocazioni dalla Stanza bersaglio: guadagna 1 Punto Potere per ogni Evocazione rimossa in questo modo, fino ad un massimo di 4 Punti Potere.

Effetto verso

Rimuovi un'Evocazione bersaglio e prendine il posto: guadagna 1 Punto Potere. Puoi attivare la Stanza in cui ti sei mosso se non è stata già attivata in questo Turno.



Estorsione Magica

Effetto

Guarda la Mano del mago bersaglio, poi se hai Magie nella tua mano puoi scambiare una delle tue Magie con una delle sue (nessuna delle due Magie può essere una Magia Dimenticata). Guadagni 1 Punto Potere.

Effetto verso

Scarta 1 carta dalla tua Mano alle tue Memorie, poi rimuovi una Magia Pronta del mago bersaglio: la carta rimossa deve essere messa nelle sue Memorie. Non puoi mai selezionare una Magia rapida in questo modo. Guadagni 1 Punto Potere.



Furto Magico

Effetto

Quando un Mago risolve una Missione, puoi scegliere di rivelare questa Trappola. Il bersaglio della Trappola guadagna la ricompensa e i Punti della Missione risolta mentre tu aggiungi la carta alle tue Missioni risolte (per la conta dei punti di fine partita).

Effetto verso

Quando un Mago risolve una Missione, puoi scegliere di rivelare questa Trappola. Tu guadagni i Punti della Missione risolta mentre il Mago bersaglio guadagna la ricompensa indicata sulla carta. Il Mago Bersaglio aggiunge la carta alle sue Missioni risolte come di consueto.



Porta Magica

Effetto

Muovi il tuo Mago nella Stanza bersaglio: se non è stata già attivata puoi attivare la Stanza bersaglio.

Effetto verso

Scambia la tua posizione con quella del modello bersaglio: se non è stata già attivata, puoi attivare la Stanza di destinazione.



Intuizione Oscura

Effetto

Pesca 2 Missioni dalla Luna corrente, sceglie 1 e aggiungila alla tua Mano. Dai l'altra ad un altro Mago: se non puoi farlo (es. perché gli altri Maghi sono nelle loro Celle) o non vuoi farlo, scarta la Missione e perdi 2 Punti Potere (scartando la Missione in questo modo la Rosa Nera non guadagna Punti Potere).

Effetto verso

Cerca e pesca 1 carta a tua scelta da una pila degli scarti delle Scuole di Magie e aggiungila alla tua Mano. Guadagni 1 Punto Potere.



Tramare

Effetto

Scarta un Evento attivo sulla plancia degli Eventi: poi dividi i punti ottenuti dall'uscita dell'Evento tra te e la Rosa Nera arrotondando per difetto, minimo 1 Punto Potere.

Effetto verso

Pesca 2 carte dal mazzo degli Eventi della Luna attuale. Risovi uno dei due Eventi a tua scelta e metti l'altro in cima al suo mazzo. Poi guadagni il segnalino Corona. Se l'evento giocato ha il simbolo della Corona, guadagni anche 2 Punti Potere.



Marchio Profano

Effetto

Nel momento in cui un Mago entra in una Stanza Grigia, puoi scegliere di rivelare questa Trappola: converti fino a 2 Danni di ogni tipo presenti sul Mago bersaglio e guadagni 1 Punto Potere per ogni Danno convertito in questo modo. Se non puoi convertire nessun Danno, infliggi 3 Danni al Mago bersaglio.

Effetto verso

Nel momento in cui un Mago entra in una Stanza Gialla, puoi scegliere di rivelare questa Trappola: trasferisci fino a 2 Danni (a tua scelta) dalla tua scheda al Mago bersaglio, guadagni 1 Punto Potere per ogni Danno che hai trasferito in questo modo.



Vento Sussurrante

Effetto

Muovi il bersaglio di 2 passi in qualsiasi direzione.

Effetto verso

Muovi tutti i modelli nella Stanza bersaglio in una Stanza adiacente. Ogni modello può essere mosso in una Stanza differente.

Distruzione

La Scuola

Distruzione, caos, morte e devastazione, il mago della Scuola della Distruzione non ha altri obiettivi: divorare i propri avversari, annichilire il mondo e la vita stessa.

Gli elementi della natura: acqua, aria, fuoco e terra s'inchinano alla sua volontà e non lasciano scampo a nessuno. Questo è il terrificante potere del Mago della Distruzione.

Demoni, palle di fuoco e meteore, sono solo alcune delle magie d'attacco di questa scuola orientata ossessivamente verso un'unica strategia: combattere i nemici in campo aperto senza tregua o riguardo per niente e nessuno.

La Scuola della Distruzione è adatta solo per Maghi estremamente potenti. Ogni sua magia proviene direttamente dalle fiamme dell'Inferno. In tempi antichi i primi Maestri della Scuola siglarono col proprio sangue un patto con i demoni infernali, in modo da ottenere incommensurabili poteri ed aprire un portale oscuro tra il nostro mondo e la dimensione demoniaca.

Anche dopo svariate generazioni, i maestri di questa Scuola continuano a sacrificare il proprio sangue e le proprie anime per evocare e controllare questi orridi demoni.

Il simbolo della Scuola è la fiamma eterna dell'Inferno, fonte di tutto il suo potere. La Scuola concede al Mago che la domina devastanti abilità combattive, in grado d'infliggere pesanti Danni a medio e corto raggio. Molte magie bersagliano vaste Aree, per questo motivo i Maghi tendono a colpire Stanze affollate o a raggruppare gli avversari in un determinato punto utilizzando specifiche magie.

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

Affinità con le altre Scuole: Trasmutazione, Necromanzia, Illusione.

Difficoltà: Bassa



Carte Magia



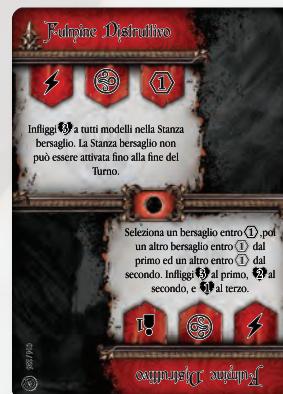
Urlo Demoniaco

Effetto

Una delle tue Evocazioni può agire immediatamente.

Effetto verso

Evoca 1 Malacoda sotto il tuo controllo nella Stanza bersaglio. Se non ci sono Malacoda da evocare, non evochi nulla.



Fulmine Distruttivo

Effetto

Infungi 3 Danni a tutti i modelli nella Stanza bersaglio: la Stanza bersaglio non può essere attivata per questo Turno. Gira il suo segnalino come se fosse stata utilizzata.

Effetto verso

Seleziona 1 bersaglio a distanza 1, poi un altro bersaglio a distanza 1 dal primo e un ultimo bersaglio a distanza 1 dal secondo. Infungi 3 Danni al primo, 2 al secondo e 1 al terzo bersaglio.



Palla di Fuoco

Effetto

Infungi 3 Danni a tutti i modelli nella Stanza bersaglio: i bersagli non possono rivelare Magie di Protezione per difendersi da questa Magia.

Effetto verso

Infungi 2 Danni a tutti i modelli nella Stanza bersaglio, poi per ogni modello colpito, piazza 1 nella Stanza bersaglio. (Max 4)



Scatto Infuocato

Effetto

Muoviti nella Stanza bersaglio, poi infungi 1 Danno a tutti i modelli nella Stanza bersaglio.

Effetto verso

Infungi 1 Danno a tutti i modelli nella Stanza in cui ti trovi, poi muoviti nella Stanza bersaglio.



Fuoco del Destino

Effetto

Il Mago bersaglio scarta 1 Missione: guadagni 1 Punto Potere (anche nel caso che il bersaglio non abbia Missioni da scartare).

Effetto verso

Rimuovi un Evento dalla plancia degli Eventi e guadagni 2 Punti Potere. Non guadagni punti se non ci sono Eventi da scartare. La Rosa Nera non guadagna i punti dell'Evento rimosso.



Esplosione di Ghiaccio

Effetto

Infili 2 Dannii a tutti i modelli nella Stanza bersaglio. Assegna un segnalino Inibizione sul lato movimento ai Maghi colpiti da questa Magia.

Effetto verso

Infili 2 Dannii a tutti i modelli nella Stanza bersaglio. Tutti i Maghi colpiti da questa Magia girano uno dei loro segnalini Azione Fisica come se fosse già stato utilizzato. Se non possiedono alcun segnalino Azione Fisica da girare subiscono solo i 2 Dannii.



Maelstrom

Effetto

Muovi nella Stanza bersaglio tutti i modelli nelle Stanze ad essa adiacenti, poi infili 2 Dannii a tutti i modelli nella Stanza bersaglio. Qualsiasi effetto che nega il movimento di un modello, nega anche l'effetto di movimento di questa Magia.

Effetto verso

Infili 3 Dannii a tutti i modelli nella Stanza bersaglio, poi assegna 2 segnalini Instabilità a quella Stanza.



Sciamè di Meteore

Effetto

Infili 4 Dannii a tutti i modelli nella Stanza bersaglio.

Effetto verso

Infili 3 Dannii a tutti i modelli nella Stanza bersaglio, inoltre infili 1 Danno a tutti i modelli nelle Stanze ad essa adiacenti.



Uragano Potente

Effetto

Muovi il bersaglio di un passo in una Stanza adiacente: se lo muovi in una Stanza dove è presente un altro modello, infili 1 a entrambi.

Effetto verso

Assegna un segnalino Inibizione ad ogni Mago nella Stanza bersaglio per indicare che non possono lasciare quella Stanza usando Azioni Fisiche o Magie fino alla fine del Turno (rimuovi il segnalino alla fine del Turno).



Armatura Oscura

Effetto

Puoi ignorare interamente il prossimo Danno che subiresti. Infili 1 Danno al modello che ti ha attaccato.

Effetto verso

Puoi ignorare la prossima Trappola che ti bersaglia: questo significa che ignori interamente l'effetto della Magia. Infili 3 Dannii al Mago che ha lanciato la Magia Trappola.



Esplosione Oscura

Effetto

Infili 2 Dannii a tutti i modelli nella Stanza bersaglio. Puoi convertire fino a 3 segnalini Instabilità nel tuo colore nella Stanza bersaglio.

Effetto verso

Infili 2 Dannii a tutti i modelli nella Stanza bersaglio. Gli Altari in quella Stanza invece, subiscono 5 Dannii.



Freccia Instabile

Effetto

Infili 2 Dannii al bersaglio, poi assegna 1 segnalino Instabilità nella Stanza del bersaglio.

Effetto verso

Seleziona fino a 2 differenti bersagli entro 2 di distanza, anche in Stanze differenti: infili 1 Danno ad ognuno, poi assegna 1 segnalino Instabilità in ciascuna Stanza in cui si trovano i bersagli.

Divinazione

La Scuola

I Maghi di questa Scuola sono condannati a conoscere il destino delle persone e degli oggetti. Il Mago della Divinazione viene chiamato chiaroveggente, ricercatore o indovino ma egli è tutto questo e anche di più: non è un semplice strumento degli Dei che segue ciecamente la loro volontà, ma si tratta di un vero Maestro, Padrone del tempo e dello Spazio, un vero tessitore del fato. La Scuola della Divinazione è riservata ai Maghi che conoscono e sfruttano il fato della gente e il flusso degli eventi a proprio vantaggio. I Maestri di questa Scuola non lasciano nulla al caso, ogni mossa è eseguita come se si stesse giocando una partita a scacchi, con saggezza, sagacia ed estrema intelligenza.

Tramite il dono della "Vista", le clessidre e i riti sacri riesumati da pagine di storie dimenticate, il Divinatore usa magie che esplorano il passato, prevedono il futuro e alterano il presente. Il simbolo di questa Scuola è l'Occhio della Chiarovegganza, circondato da un sole dorato che simboleggia la Luce Sacra.

L'obiettivo della Divinazione è il completo controllo del gioco, sfruttando gli eventi e le attivazioni delle Stanze della Loggia. I Maghi usano le proprie magie per guardare le carte prima di pescarle, scegliere la Luna dalla quale attingere alle Missioni che preferiscono e perfino garantirne il successo senza dover muovere un dito.

Posso piazzare Altari per celebrare i Riti delle Stagioni ed ottenere Punti Potere in questo modo; inoltre le carte Divinazione permettono di attivare le Stanze, guardare e pescare numerose Missioni e magie dalla Libreria.

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

Affinità con le altre Scuole: Cospirazione, Necromanzia, Illusione.

Difficoltà: Medio/Alta.



Carte Magia



Marchio Arcano

Effetto

Guarda tutte le Magie Pronte dei Maghi che si trovano nella Stanza bersaglio. Guadagni 1 Punto Potere

Effetto verso

Scegli un Mago bersaglio, poi dichiara un tipo di Magia (Combattimento, Contingenza, Protezione, Trappola). Fino alla fine del Turno, ogni volta che quel Mago attiva una Magia del tipo selezionato, tu guadagni 1 Punto Potere (fino ad un massimo di 3 PP). Trappole e Protezioni danno punti nel momento in cui sono attivate, non è necessario che siano rivelate.



Visione Arcana

Effetto

Attiva la Stanza bersaglio e risolvi il suo effetto. L'effetto della Stanza si risolve sempre dalla Stanza che hai attivato. Es. attivando il Cemetery evochi un Lanzichenecco nel Cemetery, indipendentemente da dove hai lanciato questa Magia.

Effetto verso

Guarda le prime 5 carte di una Scuola di Magia in gioco. Scegli una di queste carte e aggiungila alla tua Mano. Rimischia le altre nel mazzo da cui le hai prese.



Rito dell'Autunno

Effetto

Rimuovi un Altare Divino dalla Stanza bersaglio (l'Altare può essere di un qualsiasi giocatore). Cura fino a 3 danni a tua scelta a tutti i modelli nella Stanza bersaglio. Guadagni 1 Punto Potere per ogni modello a cui hai curato almeno 1 danno (fino a un massimo di 3 Punti Potere).

Effetto verso

Evoca 1 Altare Divino nella Stanza bersaglio. Guadagni 1 Punto Potere.



Cambiare il passato e il futuro

Effetto

Pesca 1 Missione dalla Luna Attuale o dalla Luna successiva. Es. se la Luna attuale è la 1°, puoi pescare dalla 1° o dalla 2° Luna.

Effetto verso

Pesca 1 Missione dalla Luna precedente. Scegli se vuoi guadagnare la sua ricompensa in Punti Potere o aggiungere la carta alle tue Missioni completate. Questo effetto non può essere utilizzato durante la 1° Luna.



Cambio di Trama

Effetto

Seleziona una Stanza già attivata. Puoi attivare quella Stanza di nuovo. Guadagni 1 Punto Potere. Risolvi l'effetto della Stanza attivata. Non puoi bersagliare la Stanza della Rosa nera con questa Magia.

Effetto verso

Rimuovi l'ultima Magia giocata (attivata o pronta) da ogni Mago nella Stanza bersaglio. La Magia rimossa torna nelle Memorie del suo possessore. Guadagni 1 Punto Potere per ogni mago colpito da questa Magia.



Chiaroveggenza

Effetto

Quando sei il bersaglio di una Magia di Combattimento, puoi rivelare questa Protezione: ignora la Magia (che sia a bersaglio singolo o ad area), e guadagni 1 Punto Potere.

Effetto verso

Quando sei il bersaglio di una Magia Trappola, puoi rivelare questa Protezione. Ignora la Magia (che sia a bersaglio singolo o ad area) e guadagni 1 Punto Potere.



Dimenticare il Dolore

Effetto

Cura 3 danni da tutti i modelli nella Stanza bersaglio (incluso te stesso), guadagni 1 Punto Potere. Puoi scegliere quali danni curare.

Effetto verso

Converti fino a 4 dei tuoi danni. Guadagni 2 Punti Potere. I tuoi danni contano nella classifica quando vieni sconfitto ma non ti permettono di guadagnare Punti Potere.



Clessidra

Effetto

Guarda le Missioni dei Maghi nella Stanza bersaglio. Puoi scegliere di prendere 1 di queste Missioni: se lo fai, il Mago a cui l'hai presa pesca una Missione dalla Luna precedente. Se questa Magia è lanciata durante la 1^a Luna, il Mago scelto non pesca nessuna Missione.

Effetto verso

Guarda i primi 3 Eventi dal mazzo della Luna corrente. Puoi giocare uno di questi eventi: se lo fai, guadagni 2 Punti Potere, poi risolvi l'Evento normalmente. Riposiziona gli altri eventi in cima al loro mazzo nell'ordine che preferisci.



Leggere il passato e il futuro

Effetto

Guarda le prime 4 carte del tuo Grimoio, sceglie 2 e aggiungile alla tua Mano. Rimetti le altre 2 in cima al tuo mazzo nell'ordine che preferisci.

Effetto verso

Pesca le prime 2 carte dalle tue Memorie e aggiungile alla tua Mano.



Rito della Primavera

Effetto

Rimuovi un Altare Divino dalla Stanza bersaglio (l'Altare può essere di un qualunque giocatore). Assegna 1 segnalino Instabilità alla Stanza bersaglio e ad ogni Stanza ad essa adiacente (distanza 1).

Effetto verso

Evoca 1 Altare Divino nella tua Stanza. Guadagni 1 Punto Potere per ogni Altare Divino in gioco.



Rito dell'Estate

Effetto

Rimuovi un Altare Divino dalla Stanza bersaglio (l'Altare può essere di un qualunque giocatore). Per questo Turno tutte le Stanze di un colore a tua scelta non possono essere attivate. Gira il segnalino attivazione delle Stanze come se fossero già attivate. Guadagni 2 Punti Potere.

Effetto verso

Evoca 1 Altare Divino nella tua Stanza. Guadagna 1 Punto Potere per ogni Altare Divino in gioco di qualsiasi giocatore.



Rito dell'Inverno

Effetto

Rimuovi un Altare Divino dalla Stanza bersaglio (l'Altare può essere di un qualunque giocatore). Puoi lanciare una Magia dalla tua mano.

Effetto verso

Evoca 1 Altare Divino nella Stanza bersaglio. Guadagni 1 Punto Potere.

Illusione

La Scuola

Gli illusionisti sono la follia incarnata, creano labirinti di specchi, forme d'ombra, ingannano le proprie vittime annientandone la psiche per poi spingerle verso la morte.

I Maestri della Scuola dell'illusione non sbagliano mai un trucco, non si lasciano mai sfuggire l'occasione di fare impazzire i loro nemici. Non affrontano mai un combattimento in modo diretto, nascondendo le loro intenzioni omicide dietro una cortina di fumo e illusioni. Ogni scontro è uno spettacolo in cui nessun spettatore è tenuto in disparte.

Tutti interpretano un ruolo nel loro macabro teatro di morte, alcuni stolti credono perfino di essere vicini alla vittoria, mentre vengono traditi dai loro sensi e cadono preda di beffe crudeli.

Il simbolo della Scuola è una Maschera con due facce, che rappresenta la dualità e il fragile confine tra genialità e follia.

L'obiettivo dell'Illusionista è quello di usare tutte le risorse sul tavolo da gioco e sfruttare le tattiche degli avversari a proprio vantaggio. Gli Illusionisti copiano le Missioni degli altri Maghi, giocano con le loro menti rubando le Evocazioni nemiche, giocano con i loro avversari come se fossero delle marionette.

Molte carte della Scuola permettono di scegliere tra 2 Effetti, la Maschera Sorridente e la Maschera Piangente: la prima porta benefici all'illusionista, mentre la seconda risulta essere la rovina dei suoi nemici.

Trappole e Protezioni diventano le armi fondamentali per questa Scuola ingannatrice.

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 con le altre Scuole: Distruzione, Cospirazione, Divinazione.

Difficoltà: Alta



Carte Magia



Andromeda

Effetto

Evoca 1 Andromeda sotto il tuo controllo nella Stanza bersaglio.

Effetto verso

Puoi lanciare una Magia dalla tua mano, risolvendo gli effetti usando una tua Andromeda come punto di origine per la Magia. La Magia è originata da Andromeda: ma tutti i suoi effetti sono applicati al tuo Mago.



Miraggio Arcano

Effetto

Scegli una qualsiasi Stanza della Loggia come bersaglio: la Stanza è considerata blu fino alla fine del Turno. Guadagni 1 Punto Potere per ogni modello presente in tutte le Stanze blu, ad eccezione del tuo Mago e delle tue Evocazioni. puoi guadagnare al massimo 4 Punti Potere.

Effetto verso

Scegli una qualsiasi Stanza di un colore diverso dal blu: guadagni 1 Punto Potere per ogni modello presente in tutte le Stanze del colore scelto, ad eccezione del tuo Mago e delle tue Evocazioni. Puoi guadagnare al massimo 4 Punti Potere.



Immagine Ingannevole

Effetto

Quando un Mago attiva una qualsiasi Stanza, prima di risolvere l'effetto della Stanza, puoi rivelare questa Trappola. Scegli uno di questi effetti: Felice: La Stanza non è attivatae infliggi 1 Danno al bersaglio. Triste: La Stanza è attivata e il bersaglio subisce 2 Danni.

Effetto verso

Quando un Mago completa una delle sue Missioni puoi rivelare questa Trappola, scegliendo uno di questi effetti: Felice: pesca immediatamente una Missione dalla stessa Luna. Triste: per questo Turno il Mago bersaglio non può completare quella Missione. Potrà farlo nel prossimo Turno



Assassino Fantasma

Effetto

Quando subisci l'effetto di una Magia puoi rivelare questa Protezione: conta le carte rivelate del Mago che ha lanciato la Magia: Felice: guadagni un numero di Punti Potere uguale al numero di carte rivelate (fino ad un massimo di 3). Triste: infliggi un numero di Danni pari al numero di carte rivelate.

Effetto verso

Quando subisci l'effetto di una Magia puoi rivelare questa Protezione: conta le carte pronte del Mago che ha lanciato la Magia: Felice: guadagni un numero di Punti Potere uguale al numero di carte pronte (fino ad un massimo di 3). Triste: infliggi un numero di Danni pari al numero di carte pronte.



Dolore Illusorio

Effetto

Infliggi 1 Danno per ogni 2 Danni già presenti sul bersaglio (arrotonda per difetto). Se il bersaglio non ha Danni, infliggi 2 Danni. Es. se il bersaglio ha già 5 Danni, con questo effetto infliggi 2 Danni.

Effetto verso

Infliggi 4 Danni al Mago bersaglio: se alla fine del Turno il Mago non è sconfitto, rimuovi 3 di questi 4 Danni. Se sono stati già parzialmente o totalmente rimossi, ignora questo effetto.



Tributo Illusorio

Effetto

Quando il Mago bersaglio decide di attivare una Stanza, prima che l'effetto della Stanza sia risolto, puoi rivelare questa Trappola. Scegli uno dei due effetti: Felice: subisci 1 Danno dalla Rosa Nera, puoi attivare la Stanza al posto del Mago bersaglio. Triste: ruba 1 Punto Potere dal Mago bersaglio se ne ha.

Effetto verso

Quando il Mago bersaglio decide di attivare una Magia, puoi rivelare questa Trappola e far decidere al Mago se vuole cancellare l'effetto della sua Magia (si considera comunque lanciata). Se non lo cancella, scegli uno dei due effetti: Felice: Guadagni 1 Punto Potere. Triste: il Mago bersaglio subisce 2 Danni da te dopo aver risolto l'effetto della sua Magia.



Imitazione

Effetto

Quando un Mago completa una Missione, puoi rivelare questa Trappola, e scegliere uno dei due effetti: Felice: Guadagni la stessa quantità di Punti Potere che ha guadagnato il Mago bersaglio. Triste: Completa automaticamente una delle tue Missioni, guadagni tutte le ricompense e i Punti Potere per il suo completamento.

Effetto verso

Quando un Mago risolve una Magia di tipo Contingenza, puoi rivelare questa Trappola, e dopo aver risolto gli effetti della Magia, puoi scegliere uno dei seguenti effetti: Felice: guadagni lo stesso ammontare di Punti Potere guadagnati dal Mago bersaglio. Triste: Guadagni 1 Punto Potere.



Cappello del Giullare

Effetto

Quando un Mago entra (volontariamente o non) in una Stanza blu, puoi rivelare questa Trappola: guadagni 1 Punto Potere per ogni 2 Danni (arrotonda per difetto) presenti su quel Mago, fino a un massimo di 4 Punti Potere. Se il bersaglio ha 0 Danni, perde tutte le sue azioni Fisiche: gira i suoi segnalini Azione sul lato attivato.

Effetto verso

Quando un Mago entra (volontariamente o non) in una Stanza verde, puoi rivelare questa Trappola: gioca immediatamente la Prossima Magia Pronta (non può essere la Magia Rapida) del Mago bersaglio come se fosse tua. La Magia lanciata in questo modo non conta per i tuoi obiettivi (Missioni o altro).



Mantello di Luce

Effetto

Quando subisci un qualsiasi Danno puoi rivelare questa Protezione: devia il Danno su un altro bersaglio entro distanza 1 da te. Il Danno deviato diventa del tuo colore, come se lo avessi inflitto tu. Se non puoi selezionare nessun bersaglio, ignora il Danno inflitto dalla Magia; subisci comunque gli altri effetti.

Effetto verso

Quando subisci un qualsiasi Danno puoi rivelare questa Protezione: infliggi la stessa quantità di Danni a chi te li ha causati. Se infliggi Danno ad un Mago, e lo sconfiggi la classifica è risolta come se tu fossi l'unico ad aver sconfitto il Mago.



Immagini Multiple

Effetto

Quando sei il bersaglio di una Magia a bersaglio singolo, puoi rivelare questa Protezione. Scegli uno tra: Felice: guadagni 1 Punto Potere. Triste: ignori il Danno ma sei ancora soggetto agli altri effetti.

Effetto verso

Quando sei il bersaglio di una Magia ad Area, puoi rivelare questa Protezione. Scegli uno tra: Felice: ignori il Danno e ti piazzai in una Stanza blu. Triste: infliggi lo stesso Danno che hai subito al Mago che lanciato la Magia ad area.



Camminare nell'Ombra

Effetto

Piazzati nella Stanza bersaglio blu. Se non è stato già attivato puoi attivare l'effetto della Stanza.

Effetto verso

Piazzati nella Stanza dove si trova il bersaglio selezionato. Infliggi 2 Danni al bersaglio: se non è sconfitto, piazzalo in una Stanza blu a tua scelta.



Suggerione

Effetto

Seleziona una Evocazione entro distanza 2, poi scegli un effetto: Felice: L'Evocazione agisce immediatamente sotto il tuo controllo. Piazzala nella Stanza del suo proprietario e 1 P.

Effetto verso

Seleziona un Mago entro distanza 2, poi scegli un effetto: Felice: Il Mago muove di 1 passo e attacca sotto il tuo controllo, considera il Danno come se fosse tuo. Triste: rivelala la prossima Magia Pronta del Mago: se è una Magia di Contingenza, guadagni 1 PP; se è una Magia di Combattimento, guadagni 2 PP. In tutti gli altri casi non guadagni nulla.

Necromanzia

La Scuola

La Necromanzia è il controllo sui morti. Freddo e oscuro come il ghiaccio nero è il cuore dei maghi di questa Scuola, dimenticate il calore dei raggi del sole se osate abbracciare questa disciplina.

Il solo proposito del Necromante è portare il regno della morte sul campo di battaglia, scatenando terrore e corruzione nei cuori e nei corpi di chiunque tenti di ostacolarlo.

Questa Scuola ha il potere di evocare creature non-morte, costruire armi ed armature dalle ossa, mordere come vampiri ed afferrare con gelidi artigli.

Il Necromante uccide lentamente ed accuratamente, ma in modo inesorabile.

Il simbolo della Scuola è un Teschio Grigio, il Tristo Mietitore.

Usando i poteri di questa Scuola non vi limiterete ad infliggere Danni ai nemici, ma riempirete il campo di gioco con orride creature Non-morte. Inoltre, con le magie Vampiriche potrete ripristinare la vostra salute rubandola ai vostri avversari, donandogli in cambio una morte atroce.

La Necromanzia può convertire i Danni inflitti dalle altre Scuole, come uno zombie che infetta ciò che morde.

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

Affinità con le altre Scuole: Distruzione, Illusione, Cospirazione

Difficoltà: Bassa



Carte Magia



Armatura d'Ossa

Effetto

Quando subisci un qualsiasi Danno puoi rivelare questa Protezione: infligi la stessa quantità di Danni a chi te li ha causati. Puoi infliggere al massimo 5 Danni, anche se ne hai subiti di più.

Effetto verso

Quando subisci un qualsiasi Danno puoi rivelare questa Protezione: guadagni tanti Punti Potere quanti sono i Danni che hai subito, fino ad un massimo di 3, anche se hai subito più Danni.



Codardia

Effetto

Converti fino a 4 Danni sul Mago bersaglio.

Effetto verso

Trasferisci fino a 2 dei tuoi Danni sul Mago bersaglio. Poi converti fino a 2 Danni di qualsiasi colore sul Mago bersaglio (non sei obbligato a convertire i Danni che hai appena trasferito).



Epifania

Effetto

Mischia insieme il tuo Grimorio e le tue Memorie, poi pesca 2 carte e aggiungile alla tua Mano.

Effetto verso

Guarda le prime 3 carte delle tue Memorie (se non ci sono abbastanza carte, guarda quelle rimanenti), poi sceglie 1 e aggiungila alla tua Mano. Metti le altre in cima alle tue Memorie nell'ordine che preferisci.



Speranza Evanescente

Effetto

Il Mago bersaglio perde 1 Punto Potere e tu ne guadagni 2. Se il Mago bersaglio non ha nessun Punto Potere da perdere, tu non guadagni nulla.

Effetto verso

Rimuovi un Non-Morto dalla Stanza bersaglio: Rubi 1 Punto Potere dai Maghi nella Stanza bersaglio e in quelle ad essa adiacenti.



Scorticare

Effetto

Infliggi 2 danni a tutti i modelli nella stanza bersaglio, poi converti 1 danno da tutti i modelli nelle stanze ad essa adiacenti. Se su un modello non puoi convertire, gli infliggi 1.

Effetto verso

Infliggi 2 danni e converti altri 2 danni al Mago bersaglio. Sei costretto a convertire il danno se è possibile farlo; se non ci sono danni da convertire, guadagni 1 punto potere per ogni danno non convertito.



Morsa di Ghiaccio

Effetto

Infliggi 3 danni ad un bersaglio entro distanza 2.

Effetto verso

Infliggi 2 danni e converti altri 2 danni al modello bersaglio. Sei costretto a convertire il danno se è possibile farlo; se non ci sono danni da convertire, il bersaglio perde 1 punto potere per ogni danno non convertito (se il bersaglio è un Mago).



Rituale Oscuro

Effetto

Scegli uno dei seguenti effetti: 1) Rimuovi un Non-Morto dalla stanza bersaglio e guadagna 2 punti potere. 2) Perdi 1 punto potere per evocare un Cavaliere d'Ossa nella stanza bersaglio.

Effetto verso

Rimuovi un tuo Non-Morto dalla stanza bersaglio e rimpiazzalo con un Cavaliere d'Ossa.



Abbraccio dell'Oscurità

Effetto

Seleziona uno dei tuoi Non-Morti e piazzalo in una stanza con almeno un Mago. Poi il Non-Morto bersaglio può effettuare un attacco.

Effetto verso

Scegli uno dei seguenti effetti: 1) Puoi scambiare la tua posizione con un Non-Morto nella stanza bersaglio. 2) Evoca un Lanzichenecco nella stanza bersaglio.



Appassimento Malato

Effetto

Seleziona un bersaglio entro distanza 2 e infliggi 3 danni. Poi seleziona un altro bersaglio entro distanza 1 e infliggi 1 danno. Puoi continuare a selezionare bersagli entro distanza 1 finché ci sono nuovi bersagli disponibili e infliggi 1 danno.

Effetto verso

Converti fino a 2 danni da tutti i Maghi nella stanza selezionata e in quelle ad essa adiacenti. Ogni Mago su cui non puoi convertire danni, perde 1 punto potere per ogni danno che non puoi convertire.



Evoca Oscurità

Effetto

Seleziona uno dei tuoi Non-Morti nella stanza bersaglio. Fino alla fine del turno, guadagni 1 punto potere per ogni danno inflitto da quel modello, fino ad un massimo di 3 punti potere.

Effetto verso

Scegli uno dei seguenti effetti: 1) Un Non-Morto nella stanza bersaglio agisce immediatamente sotto il tuo controllo, oppure evoca un Lanzichenecco in essa.



Nebbia Traditrice

Effetto

Ogni Mago nella stanza bersaglio o nelle stanze ad essa adiacenti può scegliere di scartare nelle memorie una delle sue magie pronte. Guadagni 1 punto potere per ogni Mago che sceglie di non scartare nulla.

Effetto verso

Ogni Mago nella stanza bersaglio o nelle stanze ad essa adiacenti può scegliere di scartare nelle memorie una delle sue magie pronte. Infliggi 2 danni ad ogni Mago che sceglie di non scartare nulla.



Morso del Vampiro

Effetto

Infliggi 2 danni ad un modello entro distanza 1. Cura 2 danni da te stesso.

Effetto verso

Infliggi 2 danni al bersaglio: se è un Mago rubagli 1 punto potere. I due effetti sono separati, quindi se il danno è ignorato puoi comunque rubare i punti potere. Se il Mago bersaglio non ha almeno 1 punto potere, non puoi rubare nulla.

Trasmutazione

La Scuola

Un Trasmutatore ha come scopo quello di potenziare se stesso e modificare l'ambiente che lo circonda tramite potenti magie, come ad esempio: Artigli di Roccia, Rito del Cambiamento, Rito del Controllo, Fiamme Instabili e Mutazione Sfigurante.

Dotato di una forza fisica devastante, non teme il combattimento corpo a corpo, anche se non è solo tramite brutali battaglie che essi sfruttano il potere della Trasmutazione. Un Trasmutatore mirerà, infatti, a controllare l'ambiente e tutto ciò che lo circonda per garantirsi una superiorità schiacciatrice sugli avversari.

Le Magie della Trasmutazione generano Instabilità, sfruttando le sue abilità superiori per mutare l'ambiente circostante, fino a piegarne le leggi fisiche che lo caratterizzano. Il Simbolo della Scuola della Trasmutazione è una foglia, che rappresenta il costante mutamento della natura, mentre il colore verde richiama la bellezza selvaggia del creato.

Alcune Magie della Trasmutazione, come le magie dei Riti, incrementano gli effetti basati sull'Instabilità, permettendo di assegnare segnalini Instabilità aggiuntivi alle Stanze.

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 con le altre Scuole: Distruzione, Divinazione.

Difficoltà: Media.



Carte Magia



Esplosione Acida

Effetto

Infili 1 Danno al bersaglio: puoi scartare 1 carta dalla tua Mano per infliggere 2 Danni addizionali.

Effetto verso

Infili 1 Danno a tutti i modelli nella Stanza bersaglio, puoi scartare 1 carta dalla tua Mano per assegnare 2 segnalini Instabilità alla Stanza bersaglio invece di infliggere 1 Danno.



Mutazione Sfigurante

Effetto

Fino alla fine del Turno, invece dell'effetto normale puoi usare le tue azioni Fisiche per muovere ed attaccare.

Effetto verso

Diventi un Abominio fino alla fine del Turno. La trasformazione in Abominio è considerata una Evocazione. L'Abominio ha le seguenti caratteristiche:

2 3 1 Uguale alle tua salute.

Durante la fase Azione, non ci sono cambiamenti se non per il valore di attacco, inoltre sei in grado di agire anche durante la fase della Evocazioni. L'Abominio è influenzato da tutti gli effetti che influenzano Maghi ed Evocazioni; se l'Abominio è rimossa, torni ad essere un Mago. Se sei sconfitto mentre sei un Abominio, ritorni nella tua cella come al solito senza perdere la forma di Abominio.



Rito dell'Implosione

Effetto

Rimuovi un Altare Mutante (di qualsiasi giocatore) da una Stanza bersaglio entro distanza 2, poi assegna 4 Instabilità a quella Stanza.

Effetto verso

Evoca un Altare Mutante sotto il tuo controllo in una Stanza entro distanza 1. Dopo aver evocato l'Altare Mutante, assegna 1 Instabilità alla Stanza in cui lo hai evocato.



Eruzione Magica

Effetto

Quando subisci un qualsiasi Danno puoi rivelare questa Protezione e assegna 1 Instabilità alla Stanza in cui ti trovi per ogni Danno subito.

Effetto verso

Quando subisci un qualsiasi Danno puoi rivelare questa Protezione per ignorarlo completamente. Sei ancora soggetto ad altri possibili effetti. Assegna 1 Instabilità alla Stanza in cui ti trovi.



Rito della Mutazione

Effetto

Rimuovi un Altare Mutante (di qualsiasi giocatore) da una Stanza bersaglio entro distanza 2, Guadagni 2 Punti Potere e assegna 2 Instabilità a quella Stanza.

Effetto verso

Evoca un Altare Mutante in una Stanza entro distanza 1. Dopo aver evocato l'Altare Mutante, guadagni 1 Punto Potere.



Sovraccarico

Effetto

Rimuovi fino a 2 Instabilità (di qualsiasi colore) dalla Stanza bersaglio. Guadagni 1 Punto Potere per ogni Instabilità rimossa in questo modo.

Effetto verso

Puoi assegnare 2 Instabilità alla Stanza bersaglio se contiene almeno un Altare (di qualsiasi tipo).



Veleno della Putrefazione

Effetto

Puoi muovere ed attaccare: inoltre fino alla fine del Turno tutti i tuoi attacchi fisici assegnano 1 Instabilità alla Stanza in cui ti trovi.

Effetto verso

Per ogni 2 Danni presenti sulla barra della salute del bersaglio, puoi piazzare 1 Instabilità nella Stanza in cui si trova (arrotonda per difetto). Puoi piazzare al massimo 3 Instabilità in questo modo.



Rito del Cambiamento

Effetto

Bersaglia una Stanza non distrutta con un Altare Mutante. Fino alla fine del Turno la Stanza bersaglio diventa la copia esatta di un'altra Stanza della Loggia (anche una distrutta ma non puoi copiare la Stanza della Rosa Nera). Puoi immediatamente attivare la Stanza bersaglio, e puoi usarla anche per completare Missioni che richiedono l'attivazione della Stanza copiata.

Effetto verso

Evoca un Altare Mutante nella Stanza bersaglio. Assegna alla Stanza tante Instabilità quanti sono gli Altari Mutanti in gioco (di qualsiasi giocatore).



Rito del Controllo

Effetto

Guadagni 1 Punto Potere e assegna 1 Instabilità alla Stanza bersaglio per ogni Altare in gioco (di qualsiasi giocatore). Puoi guadagnare massimo 4 Punti Potere e assegnare massimo 4 Instabilità, in questo modo.

Effetto verso

Evoca un Altare Mutante nella Stanza bersaglio. Guadagni 1 Punto Potere per ogni Altare Mutante in gioco (di qualsiasi giocatore).



Artigli di Pietra

Effetto

Puoi muoverti di 1 passo e attaccare. I tuoi attacchi fisici acquisiscono la proprietà "Area" fino alla fine del Turno: ogni volta che effetti un attacco fisico colpisce tutti i modelli nella Stanza bersagliata dall'attacco.

Effetto verso

Puoi muoverti di 1 passo e attaccare. Fino alla fine del Turno i tuoi attacchi fisici infliggono 3 Danni.



Vincolo Instabile

Effetto

Rimuovi 3 Instabilità dalla Stanza bersaglio per curare 2 dei tuoi Danni.

Puoi bersagliare solo Stanze che abbiano abbastanza Instabilità da rimuovere.

Effetto verso

Rimuovi 3 Instabilità dalla Stanza bersaglio per evocare un Altare Mutante nella Stanza bersaglio. Puoi bersagliare solo Stanze che abbiano abbastanza Instabilità da rimuovere.



Fiamme Instabili

Effetto

Puoi muoverti di 1 passo e attaccare. Fino alla fine del Turno, ogni volta che effetti un attacco Fisico (sia con una azione Fisica che con altri effetti) puoi rimuovere 1 Instabilità (e solo una) dalla Stanza in cui ti trovi, per infliggere 1 Danno addizionale con il tuo attacco Fisico.

Effetto verso

Puoi muoverti di 1 passo e attaccare. Fino alla fine del Turno, ogni volta che effetti un attacco Fisico puoi assegnare 2 Instabilità alla Stanza dove ti trovi, invece di infliggere Danni.

Dimenticata

La Scuola

“La Scuola della Magia Dimenticata non esiste”, questo è quello che viene detto ai giovani apprendisti. Alcuni dei primi uomini che misero piede sulla terra riuscivano a scorgere, e tessere, le intricate trame della magia, sfruttandole per raggiungere i loro scopi.

Sono stati in grado di creare poderosi incantesimi grazie alla loro straordinaria simbiosi con la magia, il loro amore verso le arti magiche si trasformò lentamente nella causa della loro distruzione. Il divario tra il mondo fisico e magico aumentò a tal punto che questi pochi eletti scomparirono, diventando loro stessi parte delle correnti magiche credute dai più delle semplici fiabe per bambini.

I loro apprendisti e molti altri discendenti ereditarono le magie che avevano creato, ma nessuno dei successori fu così abile da controllare questi poteri, ancor oggi chi improvvisa con questa branca oscura della magia, rischia di causare catastrofici effetti collaterali.

La Loggia della Rosa Nera è la custode della Magia Dimenticata e soltanto pochi Magister sono in grado di avere un assaggio di esso. Per impossessarsi di questo potere, va offerto un giusto sacrificio, un prezzo che soltanto i più coraggiosi sono disposti a pagare. Non vi è nessuna Scuola in grado di rivaleggiare con il potere della Magia Dimenticata.

Attraverso i secoli la simbiosi tra questa Scuola e la Loggia è diventata tale, che il simbolo che le è stato associato è formato da una rosa nera formata da cenere e metallo.

I Maghi non possono pescare le loro carte normalmente come con qualsiasi altra Scuola, devono rinunciare a ben quattro carte magia dalla loro Mano, sacrificandole sull’altare della Rosa Nera. Questa Scuola contiene incantesimi che stravolgono la realtà sovvertendo le regole stesse di tutte le altre discipline magiche attualmente conosciute.

Ogni Magia di questa Scuola è disponibile in singola copia, ed una volta usata viene eliminata dal gioco fino alla fine della partita.

Carte Magia



Delirio di Morte

Effetto

Infili 8 Danni ad un bersaglio: se alla fine del Turno il bersaglio non è sconfitto, rimuovi i tuoi 8 Danni. Se il tuo Danno (o parte di esso) è rimosso o convertito da altri effetti, rimuovi i Danni rimanenti degli 8 originali.

Effetto verso

Infili 3 Danni a tutti i modelli in gioco che hanno su di essi almeno 1 Danno di qualsiasi colore.



Devastazione

Effetto

Infili 2 Danni a tutti i modelli entro distanza 2 dalla tua Stanza, poi converti fino a 3 Danni su di essi.

Effetto verso

Tutti i Maghi entro distanza 2 dalla tua Stanza perdono 3 Punti Potere. Guadagni 2 Punti Potere per ogni Mago colpito da questa Magia, fino a un massimo di 6 Punti Potere.



Disintegrazione

Effetto

Infili 7 Danni ad uno sfortunato bersaglio entro distanza 2.

Effetto verso

Assegna 5 Instabilità ad una Stanza entro distanza 2.



Echi di Vendetta

Effetto

Quando subisci almeno 1 Danno puoi rivelare questa protezione. Infili a tutti i modelli in gioco, la stessa quantità di Danni che hai subito, fino ad un massimo di 5 Danni per ogni modello. Ricorda che i Maghi nelle loro Celle non possono essere colpiti da effetti delle Magie.

Effetto verso

Quando sei sconfitto puoi rivelare questa Protezione. Cura tutti i tuoi Danni ed evita la sconfitta. Sconfiggi il Mago che ti aveva inflitto più Danni (in caso di parità scegli quale Mago sconfiggere). Risolv la sconfitta considerandoti come primo nella classifica, gli altri seguono le normali regole.





Eviscerare

Effetto

Inflicgi 5 danni ad un modello entro distanza 2; le Magie di Protezione non possono essere rivelate per difendersi da questa Magia.

Effetto verso

Sconfiggi un bersaglio entro distanza 2 se ha almeno 1 danno su di se. Risolvi la classifica usando solo il Danno presente sul Mago sconfitto.



Infamia di Creta

Effetto

Bersaglia una qualsiasi Stanza, poi scegli 2 Stanze adiacenti alla Stanza bersaglio e distruggile (non puoi scegliere la Sala del Trono e la Stanza della Rosa Nera). Ignora le Instabilità già presenti nelle Stanze e prendi i loro segnalini per averle distrutte.

Effetto verso

Evoca l'Infamia di Creta. Puoi farlo subito.



Intrecci del Destino

Effetto

Scegli una qualsiasi Stanza nella Loggia: tutti i Maghi presenti in quella Stanza scartano la loro Magia Rapida (pronta o rivelata). Guadagni 2 Punti Potere per ogni Mago colpito da questa Magia, fino ad un massimo di 6 Punti Potere.

Effetto verso

Guarda le prime 4 Missioni dal mazzo della Luna precedente. Sceglie una e completala, guadagnando tutte le sue ricompense. Aggiungi la Missione alla pila delle tue Missioni Completate, poi guadagni 2 Punti Potere.



Tempesta di Fulmini

Effetto

Inflicgi 3 danni a tutti i modelli in gioco. Inoltre assegna un segnalino Inibizione sul lato movimento a tutti i modelli colpiti.

Effetto verso

Inflicgi 3 danni a tutti i modelli in gioco. Inoltre assegna un segnalino Inibizione sul lato stanza a tutti i modelli colpiti.



Anima Intrappolata

Effetto

Quando un Mago entra in una Stanza grigia (volontariamente o no), puoi rivelare questa Trappola. Puoi rubargli 4 Punti Potere.

Effetto verso

Quando un modello entra in una Stanza gialla (volontariamente o no), puoi rivelare questa Trappola. Infiggigli 6 danni; se il bersaglio è un Mago e lo sconfiggi, guadagni 6 Punti Potere. Nessun altro Mago guadagna Punti Potere da questa sconfitta.



Fermare il Tempo

Effetto

Puoi lanciare 2 Magie dalla tua mano. Le Magie vanno risolte in un ordine a tua scelta. Lancia la seconda Magia dopo aver risolto completamente la prima. Guadagni 2 Punti Potere.

Effetto verso

Ogni Mago deve scartare nelle sue Memorie una sua Magia Pronta. Guadagni 4 Punti Potere.



La Loggia

Stanza della Rosa Nera



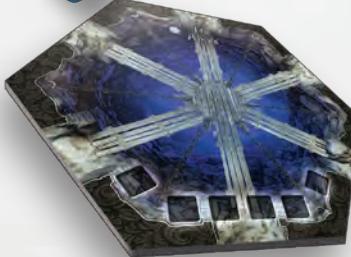
Caratteristiche della Stanza

Instabilità **10** Punti Potere **6**

Effetto della Stanza

Devi scartare nelle tue Memorie 4 Magie dalla tua Mano. Pesca le prime 3 carte dal mazzo Magie Dimenticata: sceglie 1 e aggiungila alla tua Mano. Piazza le altre in fondo al mazzo della Magia Dimenticata nell'ordine che preferisci. Dopo essere stata giocata una Magia Dimenticata va rimossa dal gioco nella fase di Pulizia.

Stanze Blu



Caratteristiche della Stanza

Instabilità **6** Punti Potere **3**

Effetto della Stanza

Copia l'effetto di un'altra Stanza già attivata. Attenzione! Questo effetto non risolve Missioni che richiedono l'attivazione di una particolare Stanza, la Stanza degli Specchi è sempre considerata come quella attivata. Non puoi copiare l'effetto della Sala del Trono o della Stanza della Rosa Nera.

Caratteristiche della Stanza

Instabilità **6** Punti Potere **3**

Effetto della Stanza

Prendi una carta a tua scelta dal tuo Grimorio e aggiungila alla tua Mano. Poi rimescola il Grimorio.

Caratteristiche della Stanza

Instabilità **6** Punti Potere **3**

Effetto della Stanza

Un Mago bersaglio entro distanza 1 è immediatamente piazzato nella sua Cella. Il Mago bersaglio continua il suo Turno dalla Cella.

Stanze Gialle



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 5 Punti Potere 2

Effetto della Stanza

Puoi pescare e aggiungere alla tua Mano una carta da una delle Scuole di Magia. Puoi scegliere la prima carta scoperta dalla pila degli scarti o pescare la prima carta del mazzo.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 5 Punti Potere 2

Effetto della Stanza

Pesca 3 Missioni della Luna attuale. Puoi scegliere di scambiare 1 di queste Missioni con una delle tue. Se non hai Missioni nella tua Mano non puoi fare lo scambio. Puoi scambiare la Missione anche se la tua carta è di una Luna differente, in questo caso metti la Missione scartata in cima al mazzo della Luna corrispondente.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 5 Punti Potere 2

Effetto della Stanza

Puoi curare fino a 2 Danni da te stesso, puoi scegliere qualsiasi segnalino Danno da rimuovere.

Stanze Verdi



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 4 Punti Potere 2

Effetto della Stanza

Puoi muovere ed effettuare un attacco. I Maghi normalmente infliggono 2 Danni a meno che non ci siano Magie od oggetti che li potenzino.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 4 Punti Potere 2

Effetto della Stanza

Piazza 1 delle tue Instabilità in questa Stanza o in una qualsiasi Stanza adiacente.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 4 Punti Potere 2

Effetto della Stanza

Guadagni 1 Punto Potere.

Stanze Rosse



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti Potere 3

Effetto della Stanza

Pesca 2 carte dal tuo Grimorio e aggiungile alla tua Mano.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti Potere 3

Effetto della Stanza

Tu e un Mago bersaglio in una qualsiasi Stanza risolvete la vostra prossima Magia Pronta (o quella Rapida). Il Mago che ha attivato questa Stanza è il primo a risolvere la sua Magia, poi lo fa il Mago bersaglio.

Se il Mago bersaglio è sconfitto prima che possa lanciare la sua Magia, questa si considera lanciata, ma i suoi effetti sono ignorati.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti Potere 3

Effetto della Stanza

Evoca 1 Cerbero sotto il tuo controllo.

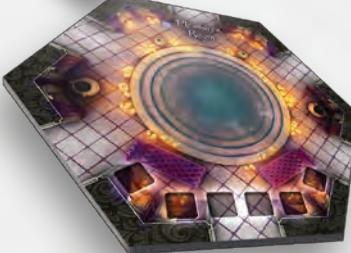


Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti Potere 3

Effetto della Stanza

Puoi giocare una Protezione dalla tua Mano; questa carta rimpiazza una di quelle che hai già giocato, Pronta o rivelata. La Protezione è considerata già attiva.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti Potere 3

Effetto della Stanza

Pesca la prima Missione dal mazzo della Luna attuale.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 10 Punti Potere 5

Effetto della Stanza

Prendi la Corona del primo giocatore.

Stanze Grigie



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti Potere 3

Effetto della Stanza

Evoca un Lanzichenecco sotto il tuo controllo.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti Potere 3

Effetto della Stanza

Guarda le prime 3 carte delle tue Memorie, se ne hai: puoi sceglierne una e aggiungerla alla tua Mano.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti Potere 3

Effetto della Stanza

Infigli 1 Danno ad un qualsiasi modello in gioco.

Effetti delle Evocazioni

Andromeda



Invece di attaccare, Andromeda può attivare le Stanze (tutti gli effetti si originano da lei ma tu guadagni i bonus) o rimuovere una Instabilità dalla Stanza dove si trova.

Cerbero



Ogni volta che attacca converte 1 Danno sul suo bersaglio.

Infamia di Creta



Invece di attaccare normalmente, ogni volta che entra in una Stanza infligge 4 Danni a tutti i modelli nella Stanza.

Jaf'ar

Uno sguardo sul Futuro

Le quieti acque scure dell'Adriatico somigliavano ad una sconfinata pianura fatta di vetro ondulato, in cui la falce di una luna argentea si specchiava fulgida e splendente circondata da un cielo stellato privo di nubi. Seduto a gambe incrociate sul punto più estremo a poppa della nave, con il vento che sferzava le vesti esotiche e i lembi del suo turbante, Jaf'ar attendeva solitario e in paziente meditazione che la sua imbarcazione giungesse nel porto di Venezia, dove una lussuosa carrozza lo stava già aspettando per scortarlo poi nella città di Torino fino alla Loggia della Rosa Nera. Il viaggio che aveva intrapreso, iniziato tra le dune soleggiate della sua amata Arabia, era stato lungo e faticoso e ancor più ardua sarebbe stata la sfida a cui stava per andare incontro. Eppure Jaf'ar non riservava alcun timore per ciò che lo attendeva. Aveva dedicato tutta la sua esistenza allo studio dell'antica arte arcana della Divinazione e, grazie alla sua sfera, egli poteva non solo vedere il passato e il futuro degli eventi ma perfino di alterarli. Il titolo di Alto Magister era ormai nelle sue mani e nulla sembrava poter intaccare quella certezza, almeno finché la nave non urtò contro qualcosa di molto grosso. Dopo un terribile boato, lo scafo si inclinò pericolosamente da un lato, costringendo Jaf'ar ad aggrapparsi al parapetto per non finire sbalzato fuoribordo. Poi le assi di legno iniziarono a sgretolarsi sotto ai suoi piedi come fossero fuscelli, attirate da un gigantesco vortice oscuro che sembrava risucchiare ogni cosa nelle profondità degli abissi. Per quanto si sforzasse di resistere, alla fine anche Jaf'ar dovette cedere la presa, venendo poi inghiottito dall'oscurità vorticante. "Terra!" gridò improvvisamente una voce dalla postazione di vedetta "Terra in vista!". Quando riaprì gli occhi di soprassalto, Jaf'ar sentì l'aria mancargli per qualche istante, ma le acque del mare che si ritrovò davanti erano di nuovo quiete, la nave su cui era seduto era stabile ed integra, e diretta verso le fiaccole luccicanti della laguna veneziana. D'istinto guardò la sua sfera di vetro e, nell'intravedere un leggero baluginio che la ricopriva, capì di aver avuto una visione involontaria di un imminente infausto presagio. Con profondo dissenso, si alzò in piedi sconcertato dall'accaduto, rifiutando di accettare quell'avvertimento. Aveva dedicato tutta la vita nel prepararsi a quella battaglia e non avrebbe permesso a niente e a nessuno di intimidirlo, neanche alla sua stessa magia. Poi afferrò il bastone sul quale era incastonata la sua sfera arcana e scrutò la terraferma in lontananza, deciso a riscrivere, se necessario, il proprio destino.

Magia Personale

Leggere le Stelle



Effetto

Guarda le prime 2 Missioni della Terza Luna. Puoi scegliere di perdere 1 Punto Potere per tenere una delle due; rimetti l'altra in cima al mazzo della Terza Luna.

Effetto verso

Guarda le prime 4 carte Evento della Luna attuale. Rimetti in cima al mazzo degli Eventi nell'ordine che preferisci. Guadagni 1 Punto Potere.

Scuola di Magia favorita



Divinazione

Tessa

Dura come Roccia



Le due possenti zampe caprine si muovevano tra gli alberi con una rapidità quasi sovrannaturale, mentre gli zoccoli sollevavano voluminose zolle di terra ad ogni cambio di direzione. Nonostante la corsa fosse impervia, lo sguardo fulmineo di Tessa filtrò tra gli enormi tronchi, andando poi ad individuare in lontananza il suo obiettivo finale. Con un agile salto, il fauno evitò un arbusto senza diminuire la falcata, poi abbassò di scatto il capo sfiorando con le corna ricurve un ramo pendente, infine scartò di lato anche l'ultimo albero e fu finalmente fuori dal limitare della foresta. Con un ulteriore sforzo, aumentò la propria velocità per effettuare poi un balzo improvviso di quasi dieci metri di lunghezza. Durante il volo, allargò le braccia pronunciando una rapida sequenza di parole incomprensibili, poi le sue mani si ricoprirono di uno spesso strato pietroso disseminato di escrescenze acuminate. Ricadendo sul terreno, Tessa andò ad impattare con entrambi gli artigli fatti di pietra su di un enorme masso. Una serie infinita di profonde venature si aprirono nella roccia, ma questa rimase sostanzialmente intatta. Il fauno guardò ansimante il risultato del proprio attacco, poi scosse la testa con fare contrariato.

“Non dovresti allenarti così duramente prima di intraprendere un lungo viaggio”. La voce grave di Larssa, la sua capoclan, la sorprese poco distante. “Sei la migliore allieva che io abbia mai avuto e la magia della natura scorre pura e fluida nelle tue vene. Non avere timori per la battaglia che ti attende, né di chi vi parteciperà”. Tessa però, non era dello stesso parere. “Risparmia le raccomandazioni, non sono più un'apprendista”, rispose ancora adirata per l'insuccesso ottenuto. La copertura di pietra scomparve dalle sue mani, che andarono poi a sfiorare il piccolo pendaglio con la rosa nera che portava al collo. “So che lei sarà lì e so perfettamente che cercherà vendetta per quanto è accaduto al suo maestro. Ma Rebecca non sarà il mio unico avversario nella Loggia e per ottenere il titolo di Gran Maestro, dovrò batterli tutti senza farmi condizionare. Solo così potrò poi avere il potere di difendere il nostro popolo dagli umani”. La capoclan fissò ancora una volta lo sguardo fermo della sua allieva, ormai diventata una esperta incantatrice. Poi il suono cupo di un corno lontano riecheggiò tra i monti Sibillini. “Ora devo andare, mi aspettano per l'ultimo saluto al clan” e senza aggiungere altro, Tessa si voltò allontanandosi verso il tramonto con la stessa rapidità con cui era arrivata. Larssa osservò silenziosamente la figura atletica della sua unica figlia scomparire tra la selva, lasciandola ignara del fatto che solo pochi istanti dopo, l'enorme masso che aveva colpito si era sgretolato del tutto.

Scuola di Magia favorita



Trasmutazione

Magia Personale



Collera della Natura

Effetto

Puoi muoverti di un passo e attaccare un modello, dopo puoi muoverti di un altro passo e attaccare un altro modello (non puoi attaccare due volte lo stesso modello).

Effetto verso

Scegli una Stanza entro distanza 1 e infliggi 1 Danno a tutti i modelli nella Stanza bersaglio, inoltre assegna 1 Instabilità alla Stanza bersaglio. Se la Stanza bersaglio è quella in cui ti trovi, assegna 1 Instabilità addizionale.

Rebecca

Desideri di vendetta

Una fresca brezza mattutina spirava dallo Ionio, carezzando il mantello di seta violacea che avvolgeva la figura longilinea di Rebecca fin sopra la testa. Ad ogni suo passo, il folto prato verdeggianti su cui stava camminando ingialliva fino a seccarsi del tutto, creando un tetro sentiero in direzione della lapide solitaria eretta in cima alla collina. Giunta di fronte all'anonima stele in marmo bianco alta quasi due metri, la donna si fermò fissando con espressione truce l'effige della rosa nera finemente intagliata nella pietra ben levigata. Nonostante fosse trascorso molto tempo, un fiume incontenibile di rabbia riemerse al solo ricordo di quel maledetto giorno. "Eccomi, maestro", bisbigliò la donna, mescolando le proprie parole con il sibilo del vento. "Ci sono voluti otto lunghi anni di duro addestramento, ma ora sono qui per dirvi che finalmente avrete la vostra vendetta. Non temete, annienterò tutti i miei avversari uno dopo l'altro, senza alcuna pietà. Prosciugherò ogni barlume di essenza vitale dai loro corpi, dilaniandoli nella stretta morsa gelida di una lenta morte. Infine, quando avrò terminato, strapperò dalle fredde ed inermi ossa di quel fauno insolente, il sigillo che ella vi ha rubato. Poi mi recherò nelle sue terre e, con il nuovo potere di Alto Magister della Loggia della Rosa Nera, le inonderò di una moltitudine inimmaginabile di cavalieri non-morti, ai quali darò il solo ordine di sterminare qualsiasi creatura vivente incontrino", sul volto impassibile di Rebecca comparve un infido ghigno compiaciuto. "Non resterà nulla della stirpe selvaggia dei fauni, nemmeno uno sbiadito ricordo". Per alcuni istanti, la donna rimase assorta in un riflessivo silenzio, poi si voltò con fare deciso, pronta ad intraprendere quel lungo viaggio che dal Sud della Lucania l'avrebbe portata fino alla città di Torino, ma una figura molto familiare sembrava attenderla a fondovalle.

"Non farlo", disse sua sorella Arianna con tono compassionevole vedendola avvicinarsi. "Non diventare ciò che il nostro maestro non avrebbe mai desiderato che tu fossi". Lo sguardo di Rebecca si caricò d'odio. Benché avesse il suo stesso sangue e fosse identica a lei in ogni tratto somatico, Arianna era rimasta una semplice apprendista, a cui non era di certo concesso fare simili affermazioni nei confronti di un'esperta incantatrice. "Non ci sarà nessun futuro per i fauni", si limitò a rispondere Rebecca, trattenendo a stento la propria ira nel passarle affianco. "Né per chiunque si metterà sul mio cammino" quindi la superò e proseguì oltre senza attendere una replica.



Magia personale



Putrefare

Effetto

Infigli 3 danni ad un modello entro distanza 1. Se il bersaglio è un Mago, perde 1 Punto Potere.

Effetto verso

Rimuovi un Non-Morto dal gioco e infigli 4 danni ad un modello entro 1 dal Non-Morto rimosso.

Scuola di Magia favorita



Necromanzia

Nero

Un tipo focoso



Scuola di Magia favorita



Distruzione

Dall'ampia vetrata che si affacciava ad Est della magione, era impossibile non ammirare in lontananza la maestosità del Colosseo che si ergeva come un antico dio romano illuminato dalle prime luci dell'alba, torreggiante ed imperioso sui timidi edifici circostanti. Sin da bambino, Nero era solito fermarsi a contemplare la grandiosità di quel monumento, immaginando ogni volta di combattere al suo interno come fosse un giovane gladiatore del passato, circondato dall'incitamento di cinquantamila spettatori urlanti. Anche quella mattina, benché di anni ne avesse ormai trenta, il fascino del Colosseo era riuscito nuovamente ad attrarlo, ma la battaglia che lo attendeva non era affatto immaginaria. La mente di Nero vagò tra i ricordi degli ultimi dieci anni trascorsi ad addestrarsi duramente, mentre un'onda di adrenalina lo travolse quasi d'improvviso. Le mani iniziarono ad emettere un calore incandescente, tutti i suoi possenti muscoli sembrarono contrarsi come fossero sottoposti ad uno sforzo immenso mentre la respirazione si fece sempre più affannosa. Quando anche la vista iniziò ad ondeggiare, l'uomo capì di essere ormai sul punto di non riuscire più a controllarsi. "Perdonate il disturbo, signore...", intervenne improvvisamente una piatta voce maschile alle sue spalle. "Il vostro calesse è pronto". Con una rapida scrollata del capo, Nero ritrovò in parte la sua lucidità, affrettandosi poi a congedare con un cenno di assenso il suo impassibile servitore. Subito dopo, chiuse gli occhi e si concentrò, proprio come suo nonno gli aveva insegnato, e fu solo dopo un paio di profondi respiri che riacquistò il pieno controllo di sé. Doveva calmarsi e pazientare non più di una manciata di ore di viaggio, poi avrebbe potuto finalmente sfogare tutta la sua furia. L'immagine del Colosseo continuò ad istigarlo, ma Nero gli voltò le spalle. Al suo ritorno avrebbe visto quel monumento con occhi diversi, perché aveva giurato sull'onore della propria famiglia che sarebbe tornato a Roma solo con il titolo che era appartenuto a suo nonno, ovvero quello di Gran Maestro della Loggia della Rosa Nera... altrimenti, non sarebbe tornato affatto. "La resa non è un'opzione", sussurrò con determinazione prima di incamminarsi verso l'uscita, lasciando nel lussuoso salone della sua magione una sottile scia di fumo nero proveniente dalle sue mani.

Magia Personale



Anello di Fuoco

Effetto

Infili 2 danni a tutti i modelli nelle stanze adiacenti a quella in cui ti trovi.

Effetto verso

Infili 2 danni a tutti i modelli in una stanza entro distanza 2. Fino alla fine del turno, se un mago colpito dalla magia lascia questa stanza usando una azione fisica, gli infili altri 2 danni.



Nero



Cavaliere d'Ossa



Tessa



Cerbero



Lanzichenecco



Andromeda



Crono





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose wars Codex Arcanum v.1.5

Ludus Magnus Studio - 2021 ©
Tutti i diritti riservati
www.ludusmagnustudio.com