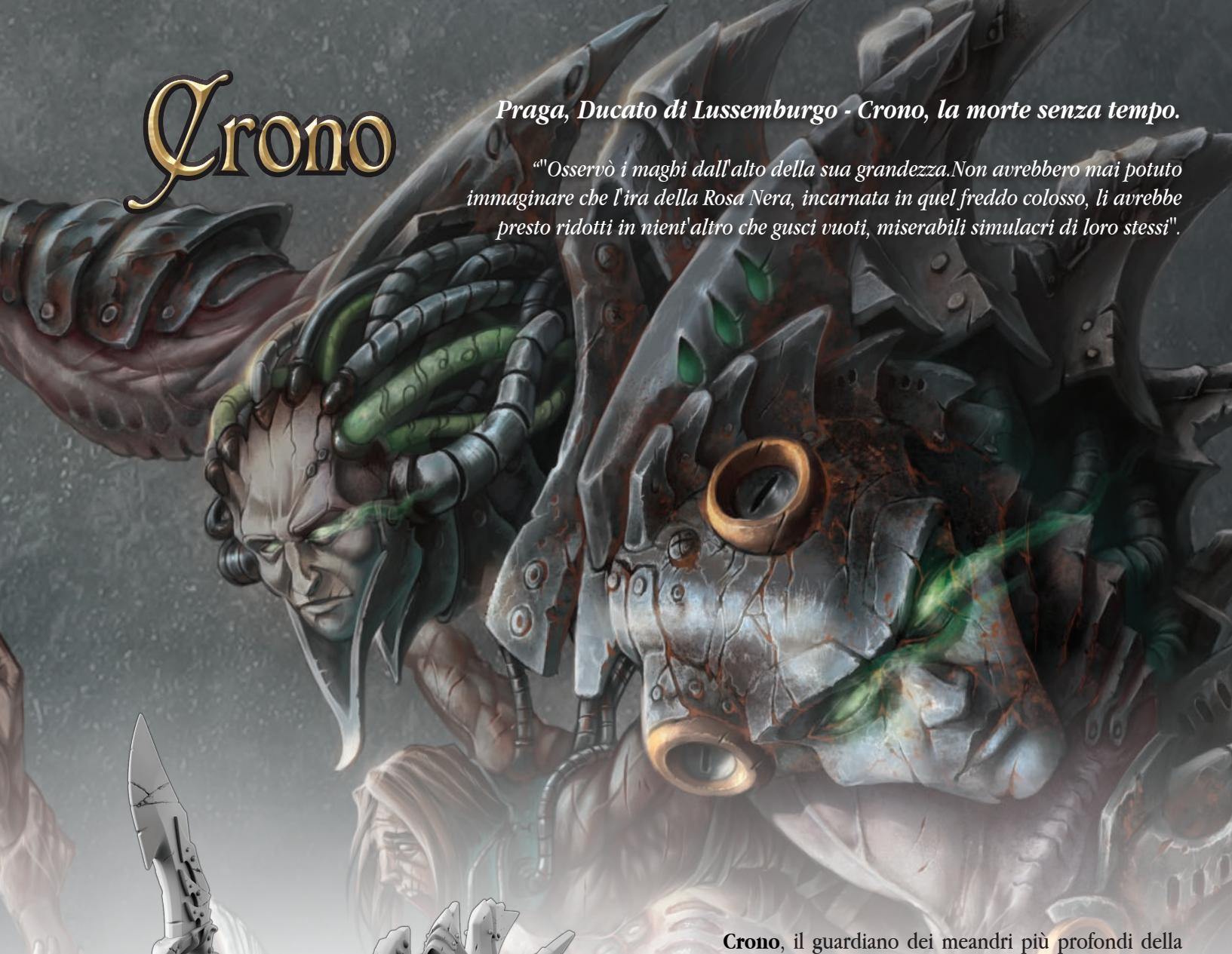


Crono

Praga, Ducato di Lussemburgo - Crono, la morte senza tempo.

"Osservò i maghi dall'alto della sua grandezza. Non avrebbero mai potuto immaginare che l'ira della Rosa Nera, incarnata in quel freddo colosso, li avrebbe presto ridotti in nient'altro che gusci vuoti, miserabili simulacri di loro stessi".



Crono



Medusa

Crono, il guardiano dei meandri più profondi della loggia, è bloccato in un'enorme sala centrale a causa della sua gigantesca corporatura.

Medusa, custode di Crono, sua prima schiava ed ora arcinemica.

Componenti di Gioco

Esagoni della Stanza Vendetta della loggia

(5)

Questi 5 Esagoni formano la Stanza Vendetta della Loggia. I quattro esagoni (Viola, Rosso, Giallo e Verde), insieme all'esagono centrale (Nero), formano una singola stanza che sarà il fulcro della battaglia, dove viene posizionato Crono. La stanza Vendetta della Loggia è considerata unica, non divisa.



Segnalini Attivazione Stanza (4)

Come per il gioco base, concedono poteri alle stanze. I Segnalini Attivazione sono posizionati sull'esagono colorato corrispondente, per indicare che il potere è pronto per essere attivato.



Scheda di Crono

Una Scheda con le Caratteristiche di Crono, uno spazio in cui posizionare le Carte Azione di Crono, per aiutare a gestire Crono durante le situazioni in cui viene coinvolto.

(A) 20 Punti Salute

(B) Carte Azione

(C) Pila degli Scarti delle carte azione



Missioni Speciali (12)

Hanno una funzione simile a quella del gioco base. Sono dedicate a questa espansione, ma a seconda del loro scopo possono essere usate in aggiunta alle missioni incluse nel gioco base.



Eventi Speciali (12)

Hanno la stessa funzione di quella del gioco base. Sono dedicate a questa espansione, ma a seconda del loro scopo possono essere usate in aggiunta alle missioni incluse nel gioco base.



Carte Evocazione(2)

Una carta per Evocare Crono durante una partita fuori da questa espansione, ed un'altra per evocare la Disgrazia di Creta.



Carte Equipaggiamento(4)

Le carte equipaggiamento sono un tipo di carte evocazione che potenziano i Maghi che le evocano.



Carte Azione di Crono(30)

Queste carte sono utilizzate per descrivere le azioni di Crono quando viene attivato. Esistono 10 carte per ciascuna Luna.



Carte Magia (39)

Un set di 12 Magie (3 copie ciascuna, per un totale di 36) formano la Scuola di magia del Mito.

Inoltre, vi è una Magia personalizzata (presente in 3 copie) appartenente a Medusa.



Scuola di Magia del Mito

Segnalino Disgrazia di Creta

Questo Segnalino è usato per rappresentare la Disgrazia di Creta quando viene evocata tramite la rispettiva Magia Mito.



Scheda del Mago Medusa



Magia Dimenticata

Questa potenissima Magia Dimenticata può essere aggiunta al mazzo delle Magie Dimenticate del Gioco Base, per evocare Crono sotto il tuo controllo.

Il colosso diventerà un valido alleato che ti aiuterà a raggiungere la vittoria.



Setup di Gioco

Per giocare questa espansione, devono essere effettuati i seguenti cambiamenti sul gioco base:

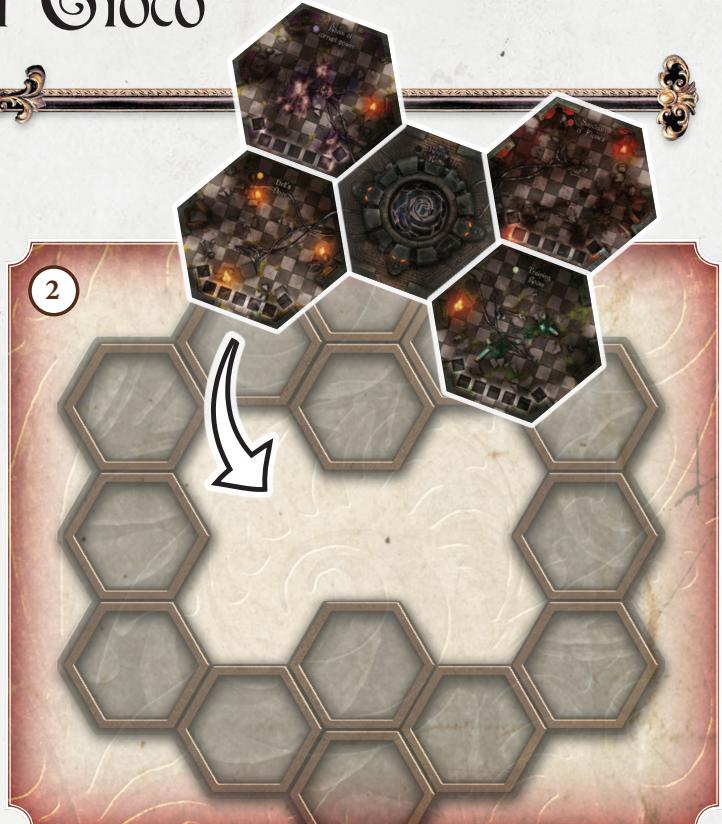
1. Prima di tutto, rimuovi le seguenti stanze, che saranno sostituite dalla Stanza Vendetta della Loggia:

- **Stanza della Rosa Nera**
- **Sala del Trono**
- **Forgia**
- **Santuario**
- **Laboratorio Alchemico**

2. Posiziona la Stanza Vendetta al centro dell'area di gioco, allinea gli altri 4 esagoni della Stanza Vendetta della Loggia come in figura, tutte le altre stanze vengono disposte casualmente.

3. Piazza i Segnalini Attivazione delle Stanze sull'esagono corrispondente.

Posiziona Crono al centro della Stanza Vendetta della Loggia. Crono occuperà l'intero spazio.



4. Mischia i mazzi Evento specifici per questo Scenario e piazzali nell'apposito spazio nella Plancia Eventi.

Mischia i mazzi Missione specifici per questo Scenario, integrandole con le carte Missione del gioco base (escludendo tutte le Missioni che fanno riferimento ad una stanza specifica), e piazzali nell'apposito spazio della Plancia Eventi.

5. Piazza la Scheda di Crono sul tavolo da gioco, in uno spazio tra due giocatori: non potrai più spostarla durante il gioco, perchè la posizione influenzerà la Fase d'Azione (*vedi pag. 7*).

Posiziona il mazzo delle Azioni di Crono della prima Luna in cima, gli altri due mazzi (seconda e terza Luna) tienili a portata di mano.

6. Create la Libreria, scegliendo 6 Scuole di Magia tra tutte quelle disponibili, includendo la Scuola del Mito di questa espansione. Continuate la Fase di Setup seguendo le normali regole per scegliere i maghi e distribuire il resto dei materiali di gioco (*vedi pag. 16 del Regolamento*).



Come Giocare

Stanza Vendetta della Loggia

La Stanza Vendetta della Loggia è formata da 5 esagoni diversi, ma è considerata come un'unica grande stanza per quanto riguarda l'Instabilità. tuttavia ogni esagono è diversificato dal suo colore.

Quando un Mago o un'Evocazione muove dentro la Stanza Vendetta della Loggia, il modello viene considerato come se fosse entrato in una stanza del rispettivo colore (a fini di Carte Trappola, Missioni o altri effetti che vengono influenzati dal colore delle Stanze). Non è possibile entrare nella stanza centrale, poiché è interamente occupata da Crono.

In base all'esagono in cui si trova il Mago, può attivare il rispettivo Segnalino Attivazione della Stanza.

La Stanza Vendetta della Loggia ha una resistenza all'Instabilità di 28.

Ricorda che la Stanza Vendetta della Loggia è considerata un'unica grande Stanza, solo per l'Instabilità, cioè significa che non è possibile distruggere un singolo esagono che la compone.



Effetti delle Stanze

Una delle condizioni per finire la partita in questo Scenario Leggendario è la distruzione della Stanza Vendetta della Loggia (see page xxx).

In basso troverai gli effetti dei Segnalini Attivazione delle Stanze:



Stanza del Potere

Corrotto: permette al giocatore che attiva quest'effetto di far perdere un Punto Potere al possessore della Corona e di sottrargli il segnalino del Primo Giocatore. La Stanza degli Specchi non può copiare l'effetto di questa Stanza.

Santuario delle Fiamme:

permette al giocatore che attiva questo effetto di pescare 2 carte dal proprio Grimorio e infliggere 1 danno per ogni Magia Di Combattimento presente sul Bersaglio entro 1 dal Santuario.

Porta degli Inferi:

evoca un Cavaliere d'Ossa direttamente dalle profondità dell'inferno, al costo di 1 Punto Potere.

Stanza d'Addestramento:

permette immediatamente ad un Mago che la attiva di muovere ed attaccare, curando una delle proprie ferite per ogni danno inflitto.

Ciascuno dei 4 Esagoni hanno degli effetti alternativi che possono essere scelti dalla lista in basso (comunque il colore rimane quello della stanza attivata):

Stanza Vendetta della Loggia - Stanza Vendetta della Loggia- scarta 3 carte dalla tua mano, pesca 3 Magie Dimenticate, prendine una e riponile come preferisci sulla cima del mazzo magie Dimenticate, a faccia coperta.

Questo effetto è disponibile a partire dalla Seconda Luna.

Diagramma della portata Magica

La Stanza Vendetta della Loggia, come detto in precedenza, è considerata un'unica stanza. Comunque, quando calcoli la distanza degli effetti delle tue Azioni/Magie, segui le normali regole, la regola sulla linea di vista vanno applicate.

L'unica eccezione riguarda la stanza in cui vi è Crono. Questo esagono è considerato bloccato ed ostruisce la linea di vista.

Per qualsiasi dubbio, fai riferimento allo schema sulla Distanza delle Magie .



Caratteristiche di Crono

Crono è un'essere immortale. L'unico modo per liberarsene di lui, è di seppellirlo distruggendo la Stanza Vendetta della Loggia. A dispetto di quanto si possa pensare, Crono è considerato un modello (non è né un Mago né un Evocazione). Per questo motivo non può essere bersagliato da Magie che influenzano solamente Maghi ed Evocazioni. È comunque possibile renderlo temporaneamente fuori gioco.

Crono deve subire 20 Danni prima di essere considerato fuori gioco.

Se Crono finisce fuori gioco, non pescherà nessuna carta dal mazzo Azioni di Crono fino alla fine del turno, dato che è occupato a rigenerarsi. Crono non può subire danni quando è fuori dal gioco.

Quando Crono finisce fuori gioco, assegna ai giocatori le seguenti ricompense:

⑤ e ② nella stanza, ai giocatori che hanno inflitto il maggior numero di danni a Crono. ② agli altri giocatori.

Se Crono è fuori gioco, riattivalo con il massimo dei suoi Punti Salute all'inizio della Fase della Rosa Nera.

Attivazione di Crono

Crono inizia il gioco rivolto verso lo spazio tra la **Stanza del Potere Corrotto** e il **Santuario delle Fiamme**

Il tempo non ha pietà

All'inizio della Fase della Rosa Nera, volta Crono in senso orario verso un esagono, partendo dal suo ultimo orientamento, quindi Crono infliggerà ③ a ciascuno modello presente in ogni stanza davanti a lui.

Durante la Fase d'Azione, Crono si riattiverà durante "il suo round".

Round di Crono

Il suo ordine d'attivazione, rispetto agli altri giocatori, è determinato dalla posizione della sua Scheda sul tavolo da gioco. Volta Crono in senso orario di un esagono, partendo dal suo ultimo orientamento, Crono infliggerà ③ a ciascun modello presente in ogni stanza nel suo arco frontale, esattamente come nella Fase della Rosa Nera.



Considera che l'orientamento di Crono non è regolare, e può cambiare secondo gli effetti delle Carte Azione di Crono.

Carte Azione di Crono

Quando un modello entra nella Stanza Vendetta della Loggia, Crono agisce pescando una carta dal suo mazzo delle Carte Azione, che ne descriverà l'effetto.

Ogni Carta Azione non contiene solamente l'effetto, ma indica anche quali stanze vengono influenzate da esso, colpendo ogni modello dentro ognuna di queste stanze e l'orientamento di Crono per eseguire l'attacco.

Se il simbolo del Mago appare dentro lo schema della stanze influenzate, il giocatore che ha pescato la carta azione deve fare del suo meglio per seguire i bersagli dello schema (se possibile) in ordine di priorità:



1. Se è un Mago: chi ha assegnato più Segnalini Instabilità alla Stanza Vendetta della Loggia
2. Il modello che ha attivato Crono entrando nella Stanza Vendetta della Loggia.

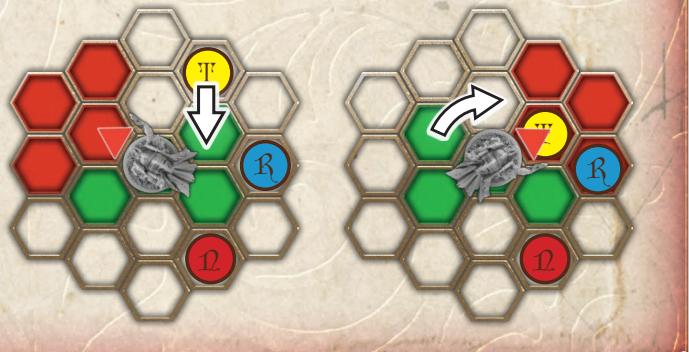
Può verificarsi il caso in cui, per colpire il Mago che ha piazzato il maggior numero d'Instabilità, il modello che ha attivato Crono possa trovarsi fuori dalla sua raggio d'azione, o che altri modelli siano coinvolti in un attacco di Crono. Se due o più Maghi hanno posizionato lo stesso numero di Segnalini Instabilità nella Stanza Vendetta della Loggia, Crono ruota verso il modello che è appena entrato nella stanza.

Se la carta azione mostra un'area d'effetto: il Mago che ha obbligato Crono ad attivarsi può scegliere l'orientamento per l'effetto, ruotando il modello di Crono in quella direzione, secondo le regole del Mago Bersaglio.

In caso dovesse crearsi qualsiasi ambiguità, il giocatore che ha pescato la Carta Azione può scegliere l'orientamento di Crono; guarda l'esempio nella pagina accanto.

Esempio

Tessa entra nel Santuario delle Fiamme, Crono si attiva immediatamente e viene pescata una carta. La carta azione possiede un effetto che coinvolge 4 Stanze. Verificando l'instabilità della Stanza vendetta della Loggia, Nero (R) e Rebecca (B) hanno lo stesso ammontare di Segnalini, perciò non è possibile determinare il Mago che ha assegnato maggiore instabilità, quindi Crono si volta verso il modello entrato per ultimo nella stanza (Tessa (Y)) ed applica l'effetto nell'area descritta dalla carta azione.



Equipaggiamenti

Le carte Equipaggiamento sono un tipo di evocazioni che potenziano i Maghi che le evocano.

Come delle normali evocazioni, occupano uno dei tre spazi dedicati sulla Scheda del Mago.

Ogni Carta Equipaggiamento mostra, sul suo fronte, il nome dell'oggetto, i suoi Punti salute e l'effetto di gioco.

Gli Equipaggiamenti non utilizzano segnalini o miniature per l'identificazione; sono da considerarsi equipaggiate dal mago e sono identificate solamente dalla loro carta. L'Equipaggiamento è distrutto quando subisce un ammontare di danni pari ai suoi Punti salute.



Quando un Equipaggiamento viene colpito da un effetto nemico, il possessore gli assegna il danno del colore dell'attaccante, come per una normale evocazione.

Quando i Segnalini Danno su di un Equipaggiamento raggiungono i suoi Punti Salute riportati sulla carta, l'equipaggiamento si rompe e il Mago rimuove la carta corrispondente dalla sua Scheda. Un Mago non può essere equipaggiato con due oggetti uguali.

Punteggi dello Scenario

Diversamente dal gioco base, la fine della partita viene decretata in uno dei seguenti modi: **la Stanza Vendetta della Loggia diventa instabile o la Rosa Nera raggiunge i 30 Punti Potere.**

Se la Rosa Nera vince, tutti i maghi perdono. Se un mago o la Rosa Nera raggiungono i 30 Punti Potere prima che la Stanza Vendetta della Loggia sia distrutta, la Rosa Nera guadagna ulteriori 15 (P).

Rendere la Stanza Vendetta instabile, è il modo migliore per ottenere la vittoria.

Se la Stanza Vendetta della Loggia è distrutta raggiungendo le 28 Instabilità, i maghi guadagneranno i seguenti Punti Potere, in base al loro contributo per la sua distruzione:

1° Posto (8)

2° Posto (4)

Partecipazione (2)

In caso di pareggio per il 1° o 2° posto, i maghi a parimerito riceveranno 1 Punto Potere in meno, rispetto a quanto riportato dalla classifica.

Mito

La Scuola

La Scuola del Mito è nata dalla civiltà Ellenica, creata grazie alla devozione dei Greci per le loro Divinità, che oltre alla conoscenza e al potere, li ricompensarono con molti potenti artefatti. Molto di questo sapere non sopravvisse al passare dei secoli, ma alcuni stralci di testo di questa arte dimenticata, sono riusciti ad arrivare a noi. Questa scuola richiama a se una forza bellica e distruttiva che solo gli Dei avrebbero potuto creare.

Le Gorgoni hanno incanalato l'energia di queste magie per richiamare la forza impetuosa di Poseidone, i subdoli inganni di Ade e gli artefatti del prode Perseo, che cadde in battaglia con Medusa, la prima antenata di questa pericolosissima specie e antenata dei maghi che sono ancora legati a Crono.

La magnificenza di questa scuola perduta può ancora una volta dare spettacolo nell'arena della Black Rose. I serpenti viscidi morderanno i piedi dei tuoi nemici mentre magicamente sticerai dietro le loro spalle, la rabbia di Crono li attirerà in modo che tu possa traggerli a morte con il tuo Tridente.

Scegli come armarti al meglio con i tuoi artefatti magici, muoviti rapidamente nell'arena finché nessuno dei tuoi nemici rimarrà in piedi.

Il simbolo di questa scuola è un tributo all'arte, ma anche al potere e all'immortalità dell'orgoglioso popolo Ellenico. I Maghi della Scuola del Mito possono scegliere di distruggere l'arena, utilizzando la possente vendetta di Poseidone, il Dio del mare, mentre evocano il potente Minotauro di Creta per intrappolare i loro avversari in un labirinto d'agonia.

Scegliere questa scuola di magia significa combattere in modo ravvicinato o basarsi sulla distruzione della Loggia.

Modi per raggiungere i Punti Potere: Sconfiggere gli altri maghi, posizionare Instabilità.

Elementi chiave delle magie: Ferite combattimento corpo a corpo, combo di ferite Fisiche, evocazione Equipaggiamenti, posizionare Instabilità, movimenti tramite magie.

Affinità con le altre Scuole: Trasmutazione, Distruzione

Difficoltà: Media

Magister della Scuola: Medusa



Carte Magia



Elmo di Ade

Effetto

Evoca l'Elmo di Ade, quindi puoi pescare 1 carta dalla Libreria. L'Elmo di Ade ha le seguenti caratteristiche: **20 20 3**
Finchè sei in possesso dell'Elmo, non puoi essere bersaglio di Magie Singole. Il tuo Elmo ne diviene bersaglio.

Effetto verso

Piazza il tuo Mago in qualsiasi stanza sul tavolo, dopo puoi effettuare un attacco.



Arco Dorato di Artemide

Effetto

Evoca l'Arco Dorato di Artemide. Dopo puoi infliggere 2 danni ad un bersaglio entro 2. L'Arco ha le seguenti caratteristiche:

20 20 2 e non subisce Danno ad Area. Finchè sei in possesso dell'Arco puoi infliggere 1 danno a distanza 2 invece di muoverti.

Effetto verso

Infliggi 4 danni al bersaglio.



Catene di Minosse

Effetto

Infili 2 danni ad un modello bersaglio, quindi muovilo in una stanza adiacente.

Effetto verso

Infili 1 danno al modello bersaglio. Una delle tue evocazioni può agire, ma soltanto se il suo movimento gli permette di raggiungere il bersaglio; altrimenti non può agire.



Rabbia di Crono

Effetto

Piazza il modello bersaglio nella stanza in cui ti trovi, quindi infliggi 2 danni.

Effetto verso

Infili 3 danni al modello bersaglio e muovilo in una stanza adiacente. Se il bersaglio viene mosso nella stanza con un altro modello, infili 1 danno ad entrambi.



Consiglio delle Graie

Effetto

Guarda le prime 5 carte di una Scuola. Di queste 5, puoi tenerne 2 a patto che almeno una di esse abbia 1 simbolo Instabilità. Rimischia le altre nel loro mazzo.

Effetto Verso

Fino alla fine del turno, ogni volta che entri in una stanza dove c'è un altro Mago, o un Mago entra nella stanza dove ti trovi, assegna 1 instabilità a quella stanza.



Scudo Lucente

Effetto

Evoca lo Scudo Lucente, puoi muoverti di un passo e attaccare. Lo scudo Lucente ha queste caratteristiche: **[square] 0 [circle] 0 [heart] 4**, fin quando possiedi lo scudo, esso riduce tutti i danni di 1 e assegna questi danni allo scudo.

Effetto Verso

La prossima volta che subisci danno, puoi innescare questa protezione: riduce di 2 il prossimo danno che subiresti ed infligge 2 danni all'attaccante.



Vendetta di Poseidone

Effetto

Converti 1 Instabilità nella stanza bersaglio. Dopo puoi muovere tutte le Instabilità in quella stanza, in una adiacente (se ci sono abbastanza spazi per spostarvi le Instabilità). Le Instabilità non spostate rimangono nella stanza.

Effetto Verso

Piazza 3 Instabilità nella stanza bersaglio.



Lacrime di Perseo

Effetto

Quando un Mago entra in una stanza con una tua Instabilità, puoi innescare la trappola: Puoi piazzare il tuo mago in quella stanza ed attaccare il bersaglio.

Effetto Verso

Quando un Mago piazza un'Instabilità, puoi innescare la trappola: puoi piazzare 2 Instabilità nella stessa stanza dove il bersaglio ha piazzato la propria.



Labirinto

Effetto

Rimuovi 3 Instabilità del tuo colore dalla stanza bersaglio, per evocare al suo interno la Disgrazia di Creta. Prendi il suo segnalino/miniatura dalla riserva. La Disgrazia di Creta ha le seguenti caratteristiche: **[square] 0 [circle] 3 [heart] 4**, ogni volta che attacca piazza 1 Instabilità del tuo colore in quella stanza.

Effetto Verso

Il Mago Bersaglio salta la sua prossima fase d'attivazione. Questo significa che non potrà giocare un intero round. Guadagni 1 Punto potere.



Pietrificare

Effetto

Piazza 2 Instabilità nella stanza bersaglio, tutti i maghi in quella stanza perdono tutte le loro Azioni Fisiche, ammenoché non ti cedano 1 loro Punto Potere.

Effetto Verso

Perdi una delle tue Azioni Fisiche: fino alla fine del turno, diminuisci di 1 tutti i danni subiti. Non puoi usare questo effetto se non puoi perdere un' Azione Fisica.



Sangue di Serpente

Effetto

Infungi 2 danni a tutti i modelli nella stanza bersaglio. Quindi infigli 1 Danno a tutti i modelli nelle stanze adiacenti. Dopo che i danni sono stati inflitti, piazza il tuo mago in quella stanza di uno dei maghi colpiti da questa magia.

Effetto Verso

Piazza 2 Instabilità nella stanza bersaglio, quindi converti 1 Instabilità in tutte le stanze in cui si trova almeno un Mago. Puoi convertire le Instabilità in un colore diverso dal tuo.



Tridente dei Mari

Effetto

Evoca il Tridente dei Mari, puoi attaccare un modello entro 1. Il Tridente ha come caratteristiche: **[square] 0 [circle] 0 [heart] 3**, finché sei in possesso del Tridente ogni volta che un mago entra in una stanza in cui sei presente o entri in una stanza con un altro mago, puoi infliggergli 1 Danno.

Effetto Verso

Infigli 3 Danni al modello bersaglio, ignorando le sue Protezioni che non possono essere innescate da questo effetto.

Medusa

Incapaci di capire cosa stesse succedendo, i due soldati iniziarono ad agitarsi freneticamente, fissando con espressione terrorizzata i propri corpi mentre questi si tramutavano lentamente in pietra. Quando le due figure si immobilizzarono del tutto, assumendo l'aspetto di statue dalla posa sgaziata, il lento strisciare dell'enorme coda da serpente di Medusa risuonò nel piccolo corridoio che conduceva al portone a cui la coppia di soldati era di guardia. Appena la maga varcò l'accesso, senza neanche degnare di uno sguardo le sue vittime, il groviglio di vipere che si contorceva sul suo capo iniziò ad emettere uno strano sibilo sinistro, come se quella stanza incutesse loro timore. Una semioscurità funerea avvolgeva tutta l'area, disturbata unicamente dal bagliore di sporadiche fiaccole appese alle pareti. Strani fumi dall'odore cavernoso, generati da una serie di spessi tubi che si diramavano per tutta la sala, viziavano l'aria rendendola quasi irrespirabile. Abituata a quell'ambiente inospitale, Medusa si inoltrò nell'ampia stanza senza battere ciglio evitando i frammenti di ossa sparsi sul pavimento, fino ad arrivare al centro della sala, dove un'immensa effige circolare dal diametro di quasi tre metri raffigurava un'elaborata rosa dai petali neri, circondata da quattro enormi volti inespressivi incisi nella pietra.

«Credevate davvero che non sapessi la verità?», domandò la maga rivolgendosi al vuoto della stanza. «Per molti secoli ho dovuto sopprimere a fatica una rabbia quasi incontrollabile, celandola dietro il volto servile di una sacerdotessa a voi devota», sibilò poi mentre la coda scivolava sinuosamente tra i dettagli della rosa nera sul pavimento «ma ora quel tempo è finalmente giunto al termine, così come lo sarete voi molto presto, "Sommo Signore del Tempo"». Quindi inclinò il capo con fare canzonatorio. «Ma vi avverto di non sottovalutare le mie parole, perché per quanto io sia diventata potente, so bene che affrontarvi qui oggi mi farebbe finire come gli incauti avventurieri le cui ossa ora ornano questo pavimento. No, tornerò in questa stanza al fianco dei più potenti maghi della Loggia della Rosa Nera e assieme a loro io vi annienterò». D'un tratto, un silenzio riflessivo avvolse i pensieri della maga. «Infine, quando avrò staccato di netto la testa dal vostro corpo per poi infilarla sul mio bastone, concederò finalmente vendetta alla mia amata madre, alla quale voi mi avete tacito di aver riservato la medesima macabra sorte!», concluse con un impeto d'ira, per poi allontanarsi lentamente verso l'uscita. Mentre le vipere iniziavano ad agitarsi nervosamente sul suo capo, Medusa intravide con la coda dell'occhio una lieve luminescenza rossastra apparire sugli occhi dei quattro volti di pietra attorno alla grande rosa nera. Una volta fuori, un ghigno sadico si disegnò sul volto soddisfatto della maga, ben consapevole di aver appena ottenuto il primo risultato del suo ambizioso piano: Crono si stava risvegliando dal suo lungo sonno.



Magia Personalizzata di Medusa



Veleno della Gorgone

Effetto

Infliggi 2 danni al bersaglio, poi infliggi 1 danno per ogni Missione che ha completato (massimo 5 danni).

Effetto Verso

Infliggi 2 danni al bersaglio, poi infliggi 1 danno per ogni Missione che hai completato (massimo 5 danni).

Crono l'Eterno



Effetto

Perdi 3 Punti Potere per giocare fino a 4 Magie dalla tua mano. Puoi farlo sostituendo le magie pronte o rivelate. Puoi sostituire le magie solo se presenti sulla Scheda del Mago (es. se durante la Fase di Preparazione hai posizionato 1 Magia Rapida e 1 Magia Normale, puoi giocare solo 2 Magie dalla tua mano in questo modo).

Effetto Verso

Evoca Crono (vedi la carta evocazione)



La sua abilità gli permette, quando viene attivato, di assegnare 1 Instabilità a ciascuna stanza adiacente. Non può essere rimosso da nessun effetto.



Carta Evocazione di Crono

Caratteristiche



Crono ha 5 multipliati per il numero di Giocatori.

Effetto

Ogni volta che Crono viene attivato, il Mago può assegnare 1 Instabilità a tutte le stanze adiacenti a Crono.

Non può essere rimosso o spostato da nessun effetto.

Tabella dei Contenuti

Componenti di Gioco	2
Esagoni della Stanza Vendetta della Loggia (5)	.2
Segnalini Attivazione delle Stanze (4)	.2
Scheda di Crono	.2
Missioni Speciali (12)	.3
Carte Evocazioni (2)	.3
Carte Azione di Crono(30)	.3
Scheda del Mago di Medusa	.3
Eventi Speciali (12)	.3
Carte Equipaggiamento (4)	.3
Carte Magia(39)	.3
Segnalino Disgrazia di Creta	.3
Magia Dimenticata	.3
Setup di Gioco	4
Come Giocare	5
La Stanza Vendetta della Loggia	.5
Effetti delle Stanze	.6
Schema Distanza Magia	.6
Caratteristiche di Crono	.7
Attivazione di Crono.	.7
Carte Azione di Crono	.7
Equipaggiamento	.8
Punteggi Scenario	.8
Esempio	.8
Mito	9
La scuola	.9
Carte Magia	.9
Medusa	.11
Crono l'Eterno	.11
Magia Personalizzata di Medusa	.11
Tabella dei Contenuti.	.12
Crediti	.12

Crediti

Direttore del Progetto: Andrea Colletti

Produzione, Pubblicità e Fulfillment: Vincenzo Piscitelli

Game design: Marco Montanaro, Andrea Colletti,
Paolo Scippo

Team di Sviluppo: Ludus Magnus Studio

Graphic Design: Paolo Scippo

Art director: Andrea Colletti

Concept artist: Giovanni Pirrotta

Illustrations: Giovanni Pirrotta

Lead 3D sculptor: Fernando Armentano

3D sculptor: Tommaso Incecchi

Editor: Louis Angelli

Customer Care and Social Media: Roberto Piscitelli

Web editors: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto
Piscitelli

Kickstarter manager: Andrea Colletti

Writer: Marco Olivieri

Traduzioni: Flavia Frauzel, Silvia Franci, Luisa Marzullo

Playtesters: Ilaria Pisani, Antonio Gentile, Enrico Savioli,
Demetrio D'Alessandro, Mauro Baranello,
Giuseppe Verrengia, Fabio Capelli, Andrea Compiani,
Francesco Montanaro, Andrea Pomelli

**Un ringraziamento speciale va a Collins Spanerger che ci
ha aiutato a gestire la nostra community online**

Un ulteriore ringraziamento va a Oscar Andrés Schwerdt,
David Martin, Paul Scrimo, Eddie Bianco, Alessandro Berutti
and Frank Calcagno.

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose wars - Crono Rulebook v.1.2