

REGOLAMENTO GIOCO DI CARTE



INTRODUZIONE

La Realtà, per come la intendiamo, è una menzogna. Il mondo che vediamo intorno a noi è un'illusione che nasconde l'orribile realtà, un'illusione creata per tenere l'umanità sotto controllo e impedirne il Risveglio.

Ma non è stato sempre così. Un tempo il Demiurgo camminava in mezzo a noi e si faceva chiamare Creatore.

Che sia realmente lui l'artefice della realtà fittizia nella quale noi viviamo non ci è dato di saperlo: tutto ciò, si è perso nelle pieghe più remote del tempo. La leggenda narra comunque che fu il Demiurgo a forgiare la nostra prigione. Dalla sua fortezza nella maestosa città di Metropolis, egli alterò le nostre percezioni e ridimensionò le nostre facoltà. Instillò nei nostri corpi e nelle nostre menti i limiti che ora consideriamo verità inconfutabili.

Così Egli volle.

Per agevolare la realizzazione dei propri piani, il Demiurgo creò, allora, i dieci Arconti, servi immortali incaricati di gestire l'illusione tenendo l'umanità sotto controllo. La mera esistenza degli Arconti causò la nascita degli Angeli della Morte, oscuri alter ego dei dieci Arconti originali. Gli Arconti crearono a loro volta i Littori, esseri destinati a vivere in mezzo a noi e vigilare dall'interno. Allo stesso modo, l'esistenza dei Littori causò la nascita dei Razides, mostruosi luogotenenti degli Angeli della Morte. Tutti trovarono posto nel loro ordine.

Ognuno degli Arconti controllava un decimo della Terra. I Littori e i loro servi manipolavano gli esseri umani infiltrandosi nei loro regni e nelle loro organizzazioni. Nel contempo, Astaroth, il gemello oscuro del Demiurgo ed i suoi Angeli della Morte imperversavano all'Inferno distruggendo la resistenza umana con torture e orrori. L'illusione era salda e l'umanità si beava ascoltando le storie sulla creazione e sulla redenzione che il Demiurgo aveva fatto loro credere.

Tutto ciò non poteva durare. L'umanità, che inconsapevolmente lottava per liberarsi dai propri vincoli, iniziò a mettere in dubbio i principi sacri. Alla fine del XVIII secolo, il controllo dell'illusione pareva irrimediabilmente compromesso. Nell'estremo tentativo di incatenare nuovamente il genere umano, gli Arconti inventarono dunque la teoria dell'evoluzione presentandola attraverso un Littore di nome Darwin.

Questo ennesimo sforzo aveva lo scopo di dare all'uomo delle risposte sulla sua origine prevenendo la ricerca affannosa del passato. Nacque, così, un nuovo credo chiamato "scienza".

Ma fu un gesto inutile. All'inizio del XX secolo, perso ormai ogni controllo, il Demiurgo scomparve senza lasciare traccia. Nessuno sa se fosse fuggito o morto e nessuno ricorda come o quando esattamente scomparve. Anzi, col passare del tempo qualcuno dubitò addirittura che fosse mai esistito.

Astaroth andò in cerca del fratello, perché senza di Lui, non poteva esistere, ma il suo viaggio fu infruttuoso. Ovunque regnava la mancanza di Fede e gli Inferni e i Purgatori erano scomparsi, penetrati nella Realtà.

Si rese conto allora che se l'umanità si fosse risvegliata, il suo potere sarebbe stato minacciato. Chiamò quindi i suoi Angeli della Morte e iniziò a raccogliere il proprio esercito di dannati. Oggi, gli Angeli della Morte fremono nelle loro fortezze dell'Inferno, in attesa dell'imminente scontro.

Gli Arconti, privati di un padrone, si battono, intanto, gli uni contro gli altri, forgiando fragili alleanze e manipolando le proprie armate all'interno di Metropolis.

Anche i Littori hanno alterato il proprio destino. Mentre alcuni restano ancora al servizio dei loro padroni, altri si sono uniti agli Angeli della Morte nella crociata intesa a scatenare l'Apocalisse.

L'illusione è nel caos. Un numero sempre crescente di umani è in grado di trapassare con lo sguardo il velo delle menzogne e la realtà da noi conosciuta è prossima a cedere. Nei bassifondi dove la delinquenza dilaga, nelle sale di tortura e nei campi di battaglia si sono aperti enormi squarci che conducono a Metropolis o all'Inferno. Un tempo, solo antichi manufatti e droghe esoteriche erano in grado di farci dissolvere l'illusione. Oggi persino l'atto di sognare può proiettare l'anima infelice al di fuori della Realtà...

IL GIOCO

In KULT tu impersoni un Arconte o un Angelo della Morte e prendi parte alla più sanguinosa e orribile battaglia che verrà mai combattuta: la battaglia per il controllo della Realtà.

KULT: il Gioco di Carte da Collezione è basato su KULT, il GIOCO DI RUOLO dell'orrore moderno. KULT non è un gioco adatto ai bambini in quanto affronta argomenti che alcuni potrebbero trovare sgradevoli o inquietanti.

KULT è un gioco, niente di più. Sebbene molte delle sue idee presentino implicazioni sociologiche, religiose e politiche, non intendono assolutamente proporsi come un credo che il lettore e il giocatore possono coltivare.

Questo è soltanto un gioco.

IL TAROTICUM

Nel caos che seguì alla scomparsa del Demiurgo, fu creato un mazzo di carte chiamato TAROTICUM. Questo mazzo può essere usato per manipolare l'illusione. Le sue carte rappresentano gli Arconti, gli Angeli della Morte, il Demiurgo, Astaroth, e tutti i loro seguaci. Il Vero

Taroticum, in verità, si è perso nell'antichità (per maggiori informazioni su questo misterioso strumento, consulta il supplemento del Gioco di Ruolo di KULT, TAROTICUM).

Il TAROTICUM moderno è diviso in due sezioni primarie: l'ARCANO MAGGIORE e l'ARCANO MINORE.

L'Arcano Maggiore rappresenta i dieci Arconti e i dieci Angeli della Morte. Nel gioco, ogni giocatore rappresenta uno di questi Arcani Maggiori. Tu prepari e usi il tuo mazzo per manipolare le armate e i poteri sotto il tuo controllo. Per giocare le carte e manipolare l'Illusione, devi avere il controllo di uno o più SIMBOLI.

I SIMBOLI sono cinque: TESCHIO (la Morte), ROSA (la Passione), CLESSIDRA (lo Spazio/Tempo), OCCHIO (la Follia) e MEZZELUNA (i Sogni).

Ogni Arcano Maggiore inizia detenendo il controllo di uno o più di questi SIMBOLI. Alcuni Arcani Maggiori detengono una lieve influenza su molti SIMBOLI, mentre altri detengono una grande influenza su un solo SIMBOLO.



SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore seleziona uno degli Arconti o degli Angeli della Morte che impersonerà per tutta la durata della partita e prepara un mazzo di 59 carte (per le relative opzioni, consulta il paragrafo FORMAZIONE DEL MAZZO nelle pagine del regolamento che seguono). Scopo del gioco è INFLUENZARE gli ESSERI che risiedono nelle LOCAZIONI della Realtà allo scopo di CONVERTIRE la POPOLAZIONE alla filosofia del tuo Arcano Maggiore.

All'inizio del gioco, c'è una pila di SEGNALINI della POPOLAZIONE al centro della tavola. Questa pila è una rappresentazione astratta della popolazione mondiale. Le carte si riferiscono ai Segnalini della Popolazione attraverso la scritta "Segnalini POP". Nel corso della partita, ogni giocatore converte la Popolazione proveniente dalla Pila della Popolazione alla sua Croce Mistica. Il primo giocatore che porta un determinato numero di Segnalini della popolazione al CUORE (centro) della sua Croce Mistica, è il vincitore.

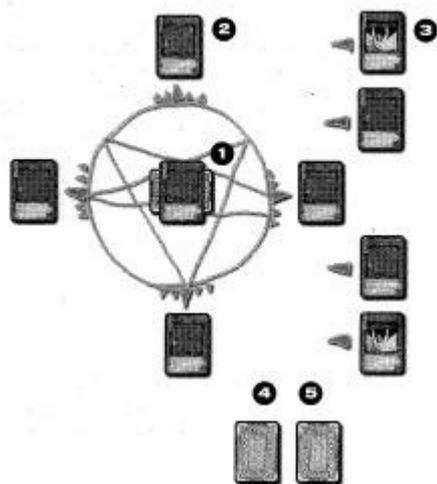
Convertire la Popolazione è solo una parte del gioco. La manipolazione dei Segnalini della Popolazione è l'obiettivo principale, ma in realtà avviene sullo sfondo. La vittoria si ottiene interagendo con gli avversari e garantendo che la tua influenza predomini. Non solo devi mantenere il possesso dei Segnalini della Popolazione, ma devi anche raccogliere le tue risorse per attaccare le armate dei tuoi avversari e proteggere la tua crociata.

NUMERO DI GIOCATORI

Per giocare a KULT occorrono almeno due persone, ma possono giocare contemporaneamente più persone. Ogni giocatore deve prepararsi un mazzo per poter giocare. A puro titolo di chiarezza, queste regole presumono che i giocatori siano due.

Oltre al tuo mazzo, ti occorreranno numerosi segnalini per tenere conto dello svolgersi del gioco; monete o pietre colorate possono fungere egregiamente da segnalini.

La Croce Mistica è l'elemento fondamentale del gioco. È lo strumento che rappresenta il potere e l'influenza dell'Arcano Maggiore in possesso del giocatore.



La Croce Mistica si ispira all'antica "Croce Celtica" usata per la lettura dei Tarocchi. La Croce Mistica usata in KULT è composta da un CUORE e da otto LOCAZIONI. Quattro di queste costituiscono la ROSA DEI VENTI mentre le altre quattro costituiscono le STAZIONI.

1. IL CUORE: Il Cuore è il punto in cui risiede la carta del tuo Arcano Maggiore. Una carta coperta viene collocata sotto la carta dell'Arcano Maggiore all'inizio del gioco. Questa carta è ignota a tutti i giocatori e può essere usata come carta Scommessa (consulta il paragrafo LA SCOMMESSA nelle pagine del regolamento che seguono).

2. LA ROSA DEI VENTI: Le quattro LOCAZIONI che circondano il Cuore sono chiamate in funzione della loro posizione. La Locazione al vertice del tuo Cuore è la Locazione NORD, quella sulla destra è la Locazione EST, quella sulla sinistra è la Locazione OVEST e quella in fondo è la Locazione SUD. All'inizio le LOCAZIONI sono vuote, ma le carte che rappresentano il mondo, l'Illusione, la Realtà e l'ambiente complessivo di KULT verranno giocate su di esse nel corso del gioco.

3. LE STAZIONI: Anche le LOCAZIONI delle STAZIONI sono definite in funzione della loro posizione. Il punto al vertice viene chiamato la Prima Locazione, la quale viene seguita dalla Seconda, Terza e infine Quarta Locazione, che è la più vicina a te poiché situata in fondo alla Croce. Le STAZIONI sono il luogo dove deponi gli Esseri al tuo servizio che combattono e ti permettono di interagire con la popolazione del mondo.

4. IL MAZZO DI CARTE DA PESCARE: Se nel tuo Mazza di Carte da Pescare non ci sono più carte, mescola il tuo Mazza di Carte Scartate per formare un nuovo mazzo.

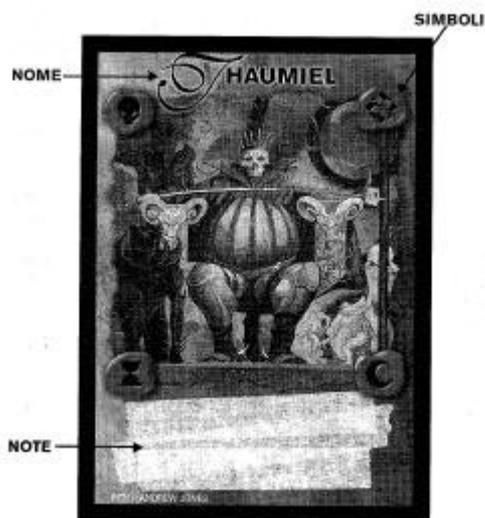
5. IL MAZZO DI CARTE SCARTATE: Le carte che tu scarti vengono collocate qui. In KULT, tutte le carte scartate vengono riposte coperte. Puoi guardare nel tuo Mazza di Carte Scartate in ogni momento, ma il tuo avversario non può farlo.

LE CARTE

In qualsiasi circostanza, se le regole scritte su una carta vanno contro le regole trovate in questo manuale, il testo sulla carta ha la precedenza.

L'ARCANO MAGGIORE

Ogni carta dell'Arcano Maggiore rappresenta uno degli Arconti o degli Angeli della Morte. Ci sono dieci Arconti e dieci Angeli della Morte. In una partita, un giocatore possiede soltanto una carta dell'Arcano Maggiore, dato che questa carta rappresenta il giocatore stesso.



NOME: Questo è il nome dell'Arconte o dell'Angelo della Morte che stai impersonando. Il colore presente sullo sfondo della carta è molto importante. Esso si riferisce all'Associazione dell'Arcano Maggiore. L'Associazione dell'Arcano Maggiore notifica di quale potere superiore è seguace l'Arcano Maggiore. Uno sfondo ROSSO indica che l'Arcano Maggiore è un Arconte, un sostenitore del Demiurgo, mentre un sfondo AZZURRO significa che l'Arcano Maggiore è un Angelo della Morte, un servo di Astaroth.

SIMBOLI: Intorno all'immagine dell'Arcano Maggiore ci sono quattro icone coniate su Sigilli. Esse rappresentano i SIMBOLI che l'Arcano Maggiore controlla. Ci sono cinque diversi SIMBOLI: Teschi, Rose, Clessidre, Mezzelune ed Occhi. Alcuni Arcani Maggiori hanno un campione di ognuno dei quattro SIMBOLI, segno che il personaggio detiene una lieve influenza su molti SIMBOLI. Altri hanno ripetuti due volte alcuni SIMBOLI e qualche altro Arcano Maggiore ha un SIMBOLO ripetuto tre volte. Questo significa che l'Arcano Maggiore è molto limitato nella sua influenza, ma è molto forte nell'area in cui è più presente.

NOTE: Questo testo descrive i poteri speciali e il numero Gerarchico dell'Arcano Maggiore.

L'ARCANO MINORE

Tutte le altre carte sono chiamate "carte dell'Arcano Minore". Ci sono cinque tipi di carte dell'Arcano Minore: ESSERI, LUOGHI, CARTE, INFLUENZA, INCANTESIMI e COMANDAMENTI.

ESSERI

Queste carte rappresentano gli esseri viventi (e non viventi) che dimorano nel mondo di KULT: LITTORI, RAZIDE, CREATURE e PEDINE. Un Essere ha uno sfondo color sabbia.



LITTORI E RAZIDES: I Littori sono i servi principali degli Arconti. Questi ultimi hanno dato loro sembianze umane e li hanno collocati nell'Illusione per manipolare l'umanità e impedirne il Risveglio. I RAZIDE sono molto simili ai Littori, ma sono controllati dagli Angeli della Morte.

CREATURE: La Realtà è popolata di numerose creature. Alcune penetrano nell'Illusione, dove ne inseguono e torturano gli abitanti. Altre sono reperibili a Metropolis, all'Inferno o nei regni oltre l'Illusione: Morte, Follia, Passione, Sogni e Spazio/Tempo.

PEDINE: Le Pedine sono esseri umani usati come strumenti dagli Arconti, dagli Angeli della Morte e dai loro servi per raggiungere i propri obiettivi. Molte Pedine sono soltanto semplici burattini ignari del proprio ruolo e dei propri burattinai. Alcuni hanno penetrato la barriera dell'Illusione, sono in grado di penetrare con lo sguardo nella Realtà, manipolare le forze della magia e danzare con i propri aguzzini demoniaci. Altri si sono completamente Risvegliati e sono in grado di attraversare i regni della Realtà a piacimento.

UNA CARTA ESSERE HA LE SEGUENTI CARATTERISTICHE:

NOME: Questo è il nome della carta, che è anche il nome della persona o della cosa che

la carta rappresenta.

VALORE ATTACCO/ASSOCIAZIONE: Il numero nell'angolo superiore destro è il Valore d'Attacco dell'Essere. Il Valore d'Attacco è indicato dalla scritta "VAT". Il colore del liquido dietro il valore si riferisce all'Associazione della carta. una chiazza di liquido rosso (sangue) indica che, tanto sul piano cosmico che sul piano filosofico, propende per il Demiurgo, mentre una chiazza azzurra (stearina) indica che la carta propende per Astaroth. Alcune chiazze di liquido sono BIANCHE (acqua), segno che la carta non ha alcuna propensione particolare ed è quindi considerata NEUTRALE.

INDICATORI DI LOCAZIONE: Ci sono 8 Indicatori di Locazione su ogni carta. I quattro indicatori intorno all'immagine corrispondono alle quattro LOCAZIONI della ROSA DEI VENTI. I quattro Indicatori alla destra dell'immagine corrispondono alle quattro LOCAZIONI delle STAZIONI. Le LOCAZIONI evidenziate in rosso sono le uniche sulle quali puoi giocare la carta.

SIMBOLI: Per poter giocare la carta Essere, devi avere il controllo dei SIMBOLI elencati.

NOTE: Questo testo spiega quali sono i poteri speciali, gli effetti e le limitazioni della carta.

LUOGHI

I Luoghi sono particolari aree, situate sia nella Realtà che nell'illusione, che hanno degli effetti sulla tua Croce Mistica. Un Luogo può essere enorme quanto un paese dell'illusione o piccolo quanto una stanza nella quale sono state compiute azioni spregevoli. Un Luogo ha uno sfondo legnoso.

UNA CARTA LUOGO HA LE SEGUENTI CARATTERISTICHE:

NOME: Questo è il nome della carta, che è anche il nome del luogo che la carta rappresenta.

VALORE D'ATTACCO/ASSOCIAZIONE: Di solito, una carta Luogo non ha un Valore d'Attacco. Il colore del liquido indica l'Associazione del Luogo. Se la carta non ha una chiazza di liquido, è considerata neutrale.

INDICATORE DI LOCAZIONE: Le LOCAZIONI evidenziate in rosso sono le uniche sulle quali puoi giocare la carta.

SIMBOLI: Qui vengono indicati i SIMBOLI che devi controllare per poter giocare la carta Luogo.

NOTE: Questo testo spiega quali sono i poteri speciali, gli effetti e le limitazioni della carta.

INFLUENZA

Le carte Influenza hanno molti tipi di poteri, limitazioni e impieghi. Le carte influenza rimangono in gioco e sono di solito associate a una Locazione o ad una carta nella Croce Mistica. Normalmente, queste carte, possono essere giocate solamente durante il proprio Turno, salvo che la carta indichi altrimenti. Le carte Influenza hanno uno sfondo viola.

UNA CARTA INFLUENZA HA LE SEGUENTI CARATTERISTICHE:

NOME: Questo è il nome della carta, che è anche il nome dell'effetto o dell'oggetto che la carta rappresenta.

VALORE D'ATTACCO/ASSOCIAZIONE: Di solito, una carta Influenza non ha un Valore d'Attacco. Il colore del liquido è l'Associazione dell'Influenza. Alcune carte hanno sulla chiazza di liquido un numero con un + o un -. Questo numero modifica positivamente o negativamente il Valore d'Attacco della carta interessata. Se la carta non ha una chiazza di liquido, è considerata neutrale.

INDICATORE DI LOCAZIONE: Le LOCAZIONI evidenziate in rosso sono le uniche sulle quali puoi giocare la carta.

SIMBOLI: Qui vengono indicati i SIMBOLI che devi controllare per poter giocare la carta Influenza.

NOTE: Questo testo spiega quali sono i poteri speciali, gli effetti e le limitazioni della carta.

COMANDAMENTI

Le carte Comandamento spezzano lo sviluppo normale del gioco. A meno che le carte non rechino diverse istruzioni, possono essere giocate in ogni momento e sono spesso usate durante il turno di un Avversario o durante un Attacco. Un Comandamento ha uno sfondo turchese. Una carta Comandamento non richiede il controllo di alcun Simbolo per essere giocata e non è vincolata dagli Indicatori di Locazione.

UNA CARTA COMANDAMENTO HA LE SEGUENTI CARATTERISTICHE:

NOME: Questo è il nome della carta, che è anche il nome dell'effetto o dell'oggetto che la carta rappresenta.

VALORE D'ATTACCO/ASSOCIAZIONE: Di solito, una carta Comandamento non ha un Valore d'Attacco. Il colore del liquido è l'Associazione del Comandamento. Alcune carte hanno sulla chiazza di liquido un numero con un + o un -. Questo numero modifica il Valore d'Attacco della carta interessata. Se la carta non ha una chiazza di liquido, è considerata neutrale.

NOTE: Questo testo spiega quali sono i poteri speciali, gli effetti e le limitazioni della carta.

INCANTESIMI

Gli Incantesimi vengono usati dagli STREGONI per influenzare il corso del gioco. Uno Stregone deve essere nella Croce Mistica, scoperto, per lanciare un Incantesimo. Solo gli STREGONI lanciano gli Incantesimi. Ogni carta Incantesimo riporta quando può essere giocata. Le carte Incantesimo hanno uno sfondo verde.

UNA CARTA INCANTESIMO HA LE SEGUENTI CARATTERISTICHE:

NOME: Questo è il nome della carta, che è anche il nome dell'effetto o dell'oggetto che la carta rappresenta.

VALORE D'ATTACCO/ASSOCIAZIONE: Di solito, una carta Incantesimo non ha un Valore d'Attacco. Il colore del liquido è l'Associazione dell'Incantesimo. Alcune carte hanno sulla chiazza di liquido un numero con un + o un -. Questo numero modifica il Valore d'Attacco della carta interessata. Se la carta non ha una chiazza di liquido, è considerata neutrale.

INDICATORE DI LOCAZIONE: Le LOCAZIONI evidenziate in rosso sono le uniche sulle quali puoi lanciare l'Incantesimo.

SIMBOLI: Qui vengono indicati i SIMBOLI che devi controllare per poter giocare la carta Incantesimo.

NOTE: Questo testo spiega quali sono i poteri speciali, gli effetti e le limitazioni della carta.

COME SI GIOCA

PREPARAZIONE

Occorre assicurarsi che entrambi i giocatori abbiano molto spazio a disposizione. Ricordati che non puoi mai tenere le carte di un altro giocatore dopo che la partita è terminata, a meno che tu non abbia vinto una scommessa.

1- SVELA L'ARCANO MAGGIORE: Tutti i giocatori svelano simultaneamente la carta dell'Arcano Maggiore che intendono giocare nella partita. Quando più di un giocatore svela lo stesso Arcano Maggiore, i giocatori che mostrano lo stesso Arcano Maggiore devono scambiarsi i mazzi di carte e giocare la partita con il mazzo dell'avversario. Inizia il giocatore più giovane. Alternativamente, entrambi i giocatori dovranno cambiare l'Arcano Maggiore e giocare con un mazzo di riserva.

2- MESCOLA IL TUO MAZZO: Ogni giocatore mescola il proprio mazzo di carte e lo fa tagliare da un altro giocatore.

3- SEGNA IL CUORE DELLA CROCE MISTICA: Ogni giocatore colloca una carta, coperta (non guardare questa carta!) e in senso orizzontale, al centro della Croce Mistica per indicarne il Cuore (questa carta può essere usata per la SCOMMESSA).

4- COLLOCA LA TUA CARTA DELL'ARCANO MAGGIORE SOPRA LA TUA CARTA DEL CUORE.

5- CREA LA PILA DELLA POPOLAZIONE: Ci sono due tipi diversi di gioco: la battaglia per il controllo di un continente o la battaglia per il controllo del mondo. La differenza principale fra questi due tipi di gioco è il tempo che occorre per finire una partita.

LA BATTAGLIA PER UN CONTINENTE

In questo gioco, ti batti per ottenere il controllo di un singolo continente. Colloca cinque (5) Segnalini della popolazione nella Pila della Popolazione per ogni giocatore che partecipa al gioco e toglie uno (-1) dal totale.

Il primo giocatore che ha 5 Segnalini della Popolazione sul suo Cuore è il vincitore.

LA BATTAGLIA PER IL MONDO

In questo gioco, ti batti per ottenere il controllo del mondo intero. Colloca dieci (10) Segnalini della Popolazione nella Pila della Popolazione per ogni giocatore che partecipa al gioco e toglie uno (-1) dal totale.

Il primo giocatore che ha 10 Segnalini della Popolazione sul suo Cuore è il vincitore.

Colloca il numero appropriato di Segnalini della Popolazione al centro della tavola. Questi segnalini formano la Pila della Popolazione. La pila rappresenta in modo astratto la popolazione del mondo. È questa la popolazione che cerchi di Convertire alla tua causa.

6- OGNI GIOCATORE PRENDE DUE SEGNALINI DELLA POPOLAZIONE DALLA PILA DELLA POPOLAZIONE: Colloca questi segnalini sopra la tua carta dell'Arcano Maggiore. Essi rappresentano la Popolazione che si è già convertita al credo de tuo Arcano Maggiore.

7- OGNI GIOCATORE PESCA SETTE CARTE: Pesca sette carte dal tuo Mazzo di Carte da Pescare.

8- DETERMINA QUALE GIOCATORE INIZIA: Ogni carta dell'Arcano Maggiore ha un numero Gerarchico. Il giocatore il cui Arcano Maggiore ha il numero Gerarchico più basso inizia.

SGUARDO D'INSIEME ALLA DINAMICA DEL GIOCO

In KULT, i giocatori manipolano a turno i Segnalini della popolazione per migliorare il proprio controllo sul Cosmo attenuando il potere dell'avversario. All'inizio della partita hai sotto controllo soltanto i quattro SIMBOLI sulla tua carta dell'Arcano Maggiore. Puoi ottenere il controllo di altri SIMBOLI nel corso della partita giocando le tue carte o RIPUDIANDO un Segnalino della Popolazione. Quando metti in gioco delle carte nelle STAZIONI della tua Croce Mistica, puoi automaticamente ricevere Segnalini della Popolazione ad ogni turno, COPENDO queste carte, sposti gradualmente i Segnalini della Popolazione verso il Cuore della tua Croce Mistica. Durante la fase chiamata "ESEGUI AZIONI", metterai delle carte in gioco, eseguirai le manovre speciali riportate sulla carta in gioco e potrai attaccare i tuoi nemici. Una volta che hai compiuto tutte le Azioni che vuoi o sei in grado di compiere, SCOPRIRAI le carte precedentemente COPERTE e passerai la mano al tuo avversario. Ora è il suo Turno.

L'ORDINE DI GIOCO

Durante il tuo turno, segui un ordine di gioco diviso in SETTE fasi. Quando hai compiuto tutte le fasi, il turno del tuo avversario ha inizio. Ogni FASE deve essere completata prima di poter passare a quella successiva. Un giocatore, tuttavia, può decidere di non eseguire alcuna azione durante una FASE.

1. PESCA LE CARTE

2. SPOSTA I SEGNALINI DELLA POPOLAZIONE

3. CONVERTI LA POPOLAZIONE

4. ESEGUI AZIONI

5. ATTACCA

6. SCARTA UNA CARTA

7. SCOPRI LE TUE CARTE PRECEDENTEMENTE COPERTE

FASE NUMERO UNO: PESCA LE CARTE

Pesca tante carte dal Mazzo di Carte da Pescare fino ad averne sette in mano. Questa FASE è obbligatoria. Se hai pescato l'ultima carta dal tuo Mazzo di Carte da Pescare e ti occorrono altre carte, non devi fare altro che mescolare il tuo MAZZO DI CARTE SCARTATE per formare un nuovo Mazzo di Carte da Pescare e quindi continuare a pescare. Se in mano hai già sette carte, non pescare nessun'altra carta.

FASE NUMERO DUE: SPOSTA I SEGNALINI DELLA POPOLAZIONE

Coprendo una carta che ospita un Segnalino della Popolazione, puoi spostare UN Segnalino della Popolazione dalla tua STAZIONE ad una carta scoperta (che può ospitare un Segnalino della Popolazione) nella tua ROSA DEI VENTI, o dalla tua ROSA DEI VENTI al tuo CUORE. Quando sposti un Segnalino della Popolazione, anche la carta che accoglie il Segnalino viene coperta (Eccezione: spostare un segnalino da una carta nella tua ROSA DEI VENTI al tuo Cuore non ti fa coprire il tuo Arcano Maggiore). Puoi effettuare qualsiasi numero di spostamenti della Popolazione fin tanto che SPOSTI il Segnalino della Popolazione da una carta scoperta ad un'altra carta scoperta e le copri entrambe alla fine dello spostamento.

Normalmente una carta può ospitare solo un Segnalino della Popolazione. Il tuo Cuore, tuttavia, può contenerne quanti vuoi. Normalmente solo carte Esseri e Luoghi possono ricevere Segnalini Popolazione.

COPRIRE UNA CARTA Spesso durante il gioco ti verrà richiesto di COPRIRE una carta. Quando ti viene richiesto di coprire una carta è sufficiente girarla a faccia in giù sul tavolo. Una carta COPERTA non può eseguire Azioni fino a che non viene nuovamente SCOPERTA. Ciò avviene normalmente alla fine del turno. Tutte le carte associate ad una carta Coperta vengono anch'esse coperte. Talvolta sarai costretto a Coprire le carte per ottenere speciali effetti: potrai effettuare questa operazione in ogni momento, salvo che sulla carta sia specificato in maniera diversa.

UNA CARTA SCOPERTA è una carta a faccia in su.

FASE NUMERO TRE: CONVERTI LA POPOLAZIONE

Ad ogni turno puoi muovere Segnalini della Popolazione dalla Pila della Popolazione a carte SCOPERTE nelle tue STAZIONI. Ricevere Segnalini Pop dalla Pila della Popolazione non fa COPRIRE le carte. Se non hai alcuna carta nelle STAZIONI o la carta ha già il Segnalino della Popolazione su di essa, NON PUOI muovere Segnalini della Popolazione su di essa. NON puoi prelevare Segnalini della Popolazione se la Pila della Popolazione è vuota.

FASE NUMERO QUATTRO: ESEGUI AZIONI

Durante questa fase puoi compiere le seguenti azioni: OCCUPARE UNA LOCAZIONE e giocare carte INFLUENZA. Non c'è limite al numero di Azioni (o regolano che vincolano l'ordine) in cui le Azioni vengono compiute, fin tanto che hai il controllo dei SIMBOLI che occorrono per giocare le carte.

Ricorda che i SIMBOLI che il tuo Arcano Maggiore controlla non si esauriscono mentre le carte vengono giocate. Se tu controlli, ad esempio, tre TESCHI e un OCCHIO e giochi una carta con due TESCHI continui comunque ad avere il controllo di tre TESCHI e un OCCHIO. Esiste un flusso costante da parte della Croce Mistica.

OCCUPA UNA LOCAZIONE

Per occupare una Locazione colloca una carta (ESSERE o LUOGO) su una Locazione della tua Croce Mistica. L'Indicatore di Locazione di una carta indica in rosso su quale Locazione si può giocare la carta. La tua Croce Mistica ha otto LOCAZIONI e ognuna può contenere soltanto UNA carta.

Alcune carte, tuttavia, possono essere associate ad una carta già collocata su una Locazione.

Per OCCUPARE UNA LOCAZIONE (giocare una carta su una Locazione), esegui le Fasi seguenti.

- 1. CONFRONTA L'ASSOCIAZIONE** della carta Esibita (la chiazza di stamino) con lo sfondo della carta del tuo Arcano Maggiore. Se hanno lo stesso colore, puoi giocare la carta. Le carte neutrali possono essere giocate da tutti gli Arcani Maggiori. Un'Associazione BIANCA è neutrale. Anche una carta priva di chiazze è considerata neutrale.
- 2. CONFRONTA I SIMBOLI** sotto il tuo controllo con quelli elencati sulla carta che vuoi giocare. Quando hai il controllo di tutti i SIMBOLI elencati sulla carta, puoi giocarla sulla Locazione. In caso contrario, devi prima ottenere il controllo dei SIMBOLI che ti mancano per poter giocare la carta (vedi RIPUDIA I SEGNALINI DELLA POPOLAZIONE). Se una carta presenta gli stessi SIMBOLI più di una volta (ad esempio due Mezzelune e una Rosa), devi essere in grado di controllare lo stesso numero di SIMBOLI. Nel caso della carta summenzionata, avresti bisogno di controllare DUE Mezzelune e UNA Rosa per poterla giocare.
- 3. MOSTRA** al tuo avversario la carta e annuncia qual è la Locazione della tua Croce Mistica in cui intendi collocare la carta. Se lo desidera, il tuo Avversario può esaminare la carta.
- 4. COLLOCA** la carta sulla Locazione che hai indicato.
- 5. INIZIO DEGLI EFFETTI.** Se una carta possiede effetti speciali, questi entrano in vigore quando la carta viene giocata. Un Essere può eseguire un attacco durante lo stesso turno in cui viene messo in gioco.

CARTE INFLUENZA

Quando giochi una CARTA INFLUENZA vai ad alterare una situazione, una regola, un valore. Ogni carta Influenza riporta chi o cosa può Influenzare. Spesso una carta Influenza indica che dovrebbe essere ASSOCIATA ad una carta. In tal caso sulla carta si leggerà CARTA INFLUENZA ASSOCIABILE A QUALSIASI PEDINA o qualcosa del genere. Quando una carta Influenza si associa ad un'altra carta, quella associazione è permanente e non può essere dissociata a meno che la carta principale non venga scartata o non venga giocata una carta che disgiunge il legame. Anche alcune carte Influenza sono limitate dagli Indicatori di Locazione. Chiaramente, salvo specificato diversamente, è possibile giocare carte Influenza su ogni Croce Mistica non solo sulla propria.

Giocare una carta Influenza è molto simile all'OCCUPARE una Locazione.

- 1. CONFRONTA L'ASSOCIAZIONE** - come per occupare una Locazione
- 2. CONFRONTA I SIMBOLI** - come per occupare una Locazione
- 3. MOSTRA** la carta Influenza al tuo avversario
- 4. INIZIO DEGLI EFFETTI** ovvero applica le regole riportate sulla carta
- 5. ASSOCIA O SCARTA** la carta a seconda di quanto riportato sulla carta.

RIPUDIA I SEGNALINI DELLA POPOLAZIONE

(Ripudiare la Popolazione non è veramente un'Azione, ma ti viene spiegata in questa sede perché è un'operazione che dovrai spesso eseguire per guadagnare il Controllo di Simboli necessari per poter giocare una carta su una Locazione o giocare una carta Influenza).

Un giocatore può temporaneamente ottenere il controllo di un Simbolo Ripudiando un Segnalino della Popolazione. Per farlo sposta UN Segnalino della Popolazione di UNO spazio verso l'esterno della tua Croce Mistica. Esempio: Sposta un Segnalino dal tuo Cuore alla tua

ROSA DEI VENTI, o dalla tua ROSA DEI VENTI alla tua STAZIONE, o dalla tua STAZIONE alla Pila della Popolazione.

Per ogni spazio fatto dal Segnalino della Popolazione verso l'esterno, ottieni il controllo di un SIMBOLO. Il controllo ottenuto su un SIMBOLO ripudiando la Popolazione dura sino alla fine del tuo turno.

E' possibile spostare un Segnalino della Popolazione dal tuo Cuore alla Pila della Popolazione e ottenere il controllo di tre SIMBOLI a tua scelta.

Se non hai una carta nella tua ROSA DEI VENTI o nelle tue STAZIONI verso cui Ripudiare un Segnalino della Popolazione, puoi oltrepassarli, ma non ottieni il controllo di un Simbolo per ogni spazio che salti. Per esempio, potresti spostare un Segnalino direttamente dal tuo Cuore alla Pila della Popolazione (oltrepassando così la tua ROSA DI VENTI e la tua STAZIONE) per ottenere il controllo di UN Simbolo. Oppure potresti spostare un segnalino dal tuo Cuore ad una carta nella tua ROSA DEI VENTI e direttamente da lì alla Pila della Popolazione per ottenere il controllo di DUE SIMBOLI.

Puoi Ripudiare un Segnalino della Popolazione su una carta coperta, ma restano in vigore i limiti dei Segnalini della Popolazione. Se una carta ha già tanti Segnalini della Popolazione quanti ne può ospitare (si tratta sempre di UN segnalino a meno che una carta non dica altrimenti), non puoi Ripudiare altri segnalini su di essa.

Puoi essere costretto a Ripudiare Segnalini per altre ragioni e in altri momenti durante la partita: persino durante il turno di un altro giocatore. I Segnalini della Popolazione Ripudiati per ottenere scopi particolari o per forzature varie, non fruttano il controllo di alcun Simbolo.

FASE NUMERO CINQUE: ATTACCA

Normalmente, qualsiasi Essere SCOPERTO nelle tue STAZIONI può attaccare durante questa FASE. Puoi eseguire solo UN attacco con UNO dei tuoi Esseri per turno. Un giocatore può decidere di non attaccare. Quando desideri attaccare, segui queste regole.

1. ANNUNCIA quale Essere SCOPERTO Attaccherà e quale Essere SCOPERTO sarà il suo bersaglio. Solo un Essere in una STAZIONE può attaccare o essere attaccato. Un Essere nella ROSA DEI VENTI non può attaccare o essere attaccato, né lo può un qualsiasi Essere coperto. Il tuo Essere può attaccare qualsiasi altro Essere: persino un Essere presente nella tua Croce Mistica.

2. CONFRONTA il Valore d'Attacco dell'Essere attaccante con quello del suo bersaglio. L'attaccante può giocare delle carte per modificare i Valori di Attacco. In seguito il giocatore-bersaglio può fare altrettanto. In una partita a più giocatori, anche altri giocatori hanno l'opportunità di modificare il Valore d'Attacco di ciascun combattente. I giocatori, a turno, rispondono finché tutti non hanno passato. Vedi di tenere in considerazione qualsiasi modificatore viene applicato al Valore d'Attacco dell'attaccante e del bersaglio. Valori negativi sono comunque validi, per cui un Essere con un VAT di -2 vince contro un Essere il cui VAT è -3.

3. DETERMINA il vincitore. Il combattente con il Valore d'Attacco totale più alto è il vincitore. Il perdente viene ucciso e scartato assieme a tutte le sua carte Associate. Se il perdente ospitava un Segnalino della Popolazione, questo viene ceduto al vincitore, ma solo se l'Essere vincente è in grado di ospitare un Segnalino della Popolazione. In caso contrario, il Segnalino della Popolazione viene rimesso nella Pila della Popolazione. In caso di parità, il combattimento viene invalidato, e nessun combattente viene scartato. Certi Esseri possono avere il potere di vincere la battaglia in caso di parità. Se due combattenti simili finiscono in parità, nessuno vince. Anche in questo caso il combattimento viene invalidato.

FASE NUMERO SEI: SCARTA UNA CARTA

Questa FASE è facoltativa. Se lo desideri, puoi scartare una carta tra quelle che hai in mano.

FASE NUMERO SETTE: SCOPRI LE CARTE PRECEDENTEMENTE COPERTE

Non devi far altro che scoprire di nuovo tutte le tue carte precedentemente coperte. Con questo il tuo turno finisce.

COME SI VINCE LA PARTITA

LA BATTAGLIA PER UN CONTINENTE

In questo gioco ti batti per ottenere il controllo di un singolo continente. Il primo giocatore che porta 5 Segnalini della Popolazione al suo Cuore è il vincitore.

LA BATTAGLIA PER IL MONDO

In questo gioco, ti batti per ottenere il controllo del mondo intero. Il primo giocatore che porta 10 Segnalini della Popolazione al suo Cuore è il vincitore.

A volte i Segnalini della Popolazione possono essere eliminati, rendendo il gioco più difficile. Quando ciò accade, il primo giocatore che riesce a convertire al suo Cuore o il numero regolare previsto di Segnalini della Popolazione (5 o 10, a seconda del tipo di Battaglia) o la maggior parte dei Segnalini della Popolazione rimasti, vince.

Per esempio, se stessi giocando una Battaglia per il Mondo a due giocatori e fossero rimasti solo 16 Segnalini, vincerebbe il primo giocatore che ha Convertito 9 Segnalini. Tuttavia, se partecipaste ad una Battaglia per il Continente a tre giocatori e fossero rimasti 12 Segnalini della Popolazione, vi occorrerebbero solo 5 segnalini per vincere.

ALTRE REGOLE

CARTE COMANDAMENTO

Ogni carta Comandamento riporta su di essa quando può essere giocata. Giocare una carta Comandamento è semplice, basta seguire queste procedure: Il Giocatore che gioca una carta Comandamento deve ANNUNCIARE la carta e il suo bersaglio e mostrarla all'Avversario prima di giocarla. La carta inizia a produrre immediatamente i suoi effetti. La carta Comandamento viene scartata dopo che l'effetto è cessato.

CARTE INCANTESIMO

Una carta Incantesimo può essere giocata solo da uno STREGONE, come riportato sulla carta Essere. Solo gli Stregoni sotto il tuo controllo possono lanciare i tuoi Incantesimi.

Ogni carta Incantesimo riporta due cose: da quale DOTTRINA proviene l'incantesimo, e quando può essere lanciato.

Ci sono 5 Dottrine magiche. Sono le Dottrine della Follia, dello Spazio/Tempo, dei Sogni, della Morte e della Passione. Tutti gli Stregoni sono autorizzati a lanciare qualsiasi incantesimo a meno che la loro carta non dica altrimenti. Puoi lanciare un Incantesimo soltanto quando la carta Incantesimo dice che puoi farlo. Una volta lanciato l'Incantesimo la carta viene scartata.

SEGNALINI DELLA POPOLAZIONE

Questi vengono chiamati "Segnalini POP" su tutte le carte.

VALORE D'ATTACCO

Questo viene chiamato "VAT" su tutte le carte

CARTE UNICHE

Molte carte riportano la scritta UNICHE. Molti LITTORI e RAZIDE sono Unici, così come lo sono alcune Pedine, Creature, Oggetti e Luoghi.

Una carta Unica si comporta esattamente come le altre carte, salvo per il fatto che solo una può essere in gioco in ogni momento. Se uno dei giocatori ha già in gioco una carta unica, il suo avversario non può giocare una copia di quella carta fintanto che la prima non viene scartata o eliminata.

FORMAZIONE DEL MAZZO

Il tuo mazzo può essere composto da un numero indefinito di carte, ma il totale della carte deve essere pari o superiore a 59. Non puoi avere più di TRE copie della stessa carta nel tuo mazzo (con eccezione delle carte uniche). Per esempio, non puoi avere più di tre carte ANATEMA nel tuo mazzo.

LA SCOMMESSA

I giocatori possono, se lo desiderano, convenire di fare una partita a KULT con una posta in palio. Quando giochi in questo modo, rischi di perdere una carta preziosa o di vincere carte preziose dai tuoi avversari. Durante la preparazione del gioco, collochi una carta al di sotto della carta del tuo Arcano Maggiore mentre formi il tuo Cuore. Sebbene questa carta sia principalmente destinata ad aggiungere un pizzico di rischio al gioco (dato che tu non sai quale carta manca al tuo mazzo), puoi scegliere di mettere questa carta in palio. In questo caso, il vincitore della partita può prendersi tutte le carte collocate sotto la carta dell'Arcano Maggiore di ciascun giocatore.

ESPANSIONE DEL GIOCO

Il Set Base che hai appena acquistato è solo un trampolino di lancio verso un gioco molto più vario. Ci sono molte altre carte che puoi collezionare e usare nelle tue partite. Infatti, la collezione completa di KULT è composta da 242 carte dell'Arcano Minore e 20 carte dell'Arcano Maggiore.

Puoi acquistare altre carte in due modi.

Primo: comprando altri Set di Base con 60 carte assortite.

Secondo: acquistando le BUSTE DI ESPANSIONE, con 15 carte.

Ogni carta di KULT ha un fattore di rarità. Alcune carte sono comuni e molto facili da trovare. Altre sono non comuni, cioè meno frequenti. Le carte rimanenti sono rare, il che significa che ne sono disponibili pochissimi esemplari e difficilissimi da trovare. Meno comune è la carta, più potente tende ad essere nel gioco.

Dopo aver giocato a KULT alcune volte e aver aumentato le dimensioni della tua collezione, troverai la formazione del mazzo una cosa stimolante e appagante.

Naturalmente puoi divertirti molto anche mescolando la tua intera collezione e giocando con le carte che ti capitano, quali che esse siano.

TERMINI IMPORTANTI

Nel gioco di carte di Kult vengono introdotti una serie di termini strettamente legati all'ambientazione o alle meccaniche di gioco. A scopo chiarificatore riportiamo i termini più ricorrenti suddividendoli tra TERMINI KULT (legati all'ambientazione), TERMINI DI GIOCO (legati alle meccaniche), TERMINI DELLE CARTE (legati alle diciture riportate sulle carte).

TERMINI KULT

ANGELO DELLA MORTE: Uno dei dieci servitori di Astaroth. Essi sono immagini distorte dei dieci Arconti originali. Con l'assenza forzata di Astaroth, perennemente alla ricerca del Demiurgo, essi sono liberi di agire e inseguire i propri sogni di conquista.

ARCHON: Uno dei dieci servitori del Demiurgo. Sono i custodi supremi dell'Illusione e lavorano costantemente per preservarci dal Risveglio.

ASTAROTH: Il fratello perverso del Demiurgo e il Custode dell'Inferno.

IL DEMIURGO: Il carceriere originale dell'umanità, l'artefice dell'Illusione.

L'ILLUSIONE: Il mondo da noi conosciuto; la bugia che cela ai nostri occhi la Realtà. La nostra prigioniera.

INFERNO: La dimora di Astaroth e degli Angeli della Morte. L'eterna dimora dei peccatori.

LITTORI: Servitori prediletti dagli Arconti, creati per imprigionare l'umanità nell'Illusione. Camminano in mezzo a noi diffondendo false credenze che ci incatenano alla falsa Realtà.

METROPOLIS: La città primordiale, la sede origine di tutto ciò che ci circonda.

RAZIDE: I servitori degli Angeli della Morte. I nostri incubi incarnati, i nostri torturatori, la fonte di tutte le nostre paure.

REALTÀ: Quello che si cela dietro il velo dell'Illusione. Tutto il possibile e l'impossibile.

REAMI: Esistono cinque Reami. Ognuno cela una verità cosmica. Morte, Pazzia, Tempo & Spazio, Passione e Sogni.

TERMINI DI GIOCO

ATTACCO: Ogni Turno un Essere può tentare di distruggere un altro Essere in combattimento. Il perdente viene scartato e il vincitore guadagna gli eventuali Segnalini Pop dello sconfitto.

ESSERI: Ogni entità vivente che dimora nella Realtà e nell'Illusione. Esistono quattro tipi di Essere: Littori, Razide, Creature e Pedine.

STAZIONI: Le quattro Locazioni disposte sulla destra della Croce Mistica. Il luogo più prossimo all'umanità, dove gli Esseri si combattono per il predominio del loro Sovrano.

VALORE D'ATTACCO o VAT: Questo numero nella chiazza di stamina rappresenta l'abilità in combattimento di un Essere. Maggiore è il numero, migliori sono le sue prestazioni.

COMANDAMENTI: Cambiamenti repentini e forzature vengono imposte giocando questo tipo di carta.

CREATURE: Mostruosi Esseri al servizio di forze superiori.

OCCUPARE: Giocare una carta su una Locazione.

COPRIRE: Girare la carta a faccia in giù.

SCOPRIRE: Girare la carta Coperta riportandola a faccia in su.

CUORE: Il centro della tua Croce Mistica, dove dimora l'ARCANO MAGGIORE.

ARCANO MAGGIORE: Può essere uno dei dieci Arconti o uno dei dieci Angeli della Morte. Ogni Arcano controlla quattro Simboli.

ARCANO MINORE: Tutte le altre carte.

CROCE MISTICA: Ogni giocatore, oltre al Cuore, ha a disposizione otto locazioni, quattro della Rosa dei Venti e quattro Stazioni. Anche quando non sono presenti carte tu disponi comunque di queste otto Locazioni.

CARTE INFLUENZA: Un tipo di carta che ti permette di variare situazioni di gioco, talvolta in maniera permanente. Normalmente le carte Influenza vengono Associate ad altre carte.

ASSOCIARE: Alcune carte devono essere unite ad altre per sortire effetti. Una carta associata viene posta sotto la carta su cui viene giocata.

PEDINA: Esseri umani manipolati da entità superiori.

PILA SEGNALINI DELLA POPOLAZIONE: Segnalini posti al centro del tavolo che rappresentano in maniera astratta la popolazione del Mondo.

SEGNALINO POPOLAZIONE/SEGNALINO POP: Un Segnalino che rappresenta parte della popolazione mondiale.

CONVERTIRE: Fase del gioco in cui un segnalino Pop viene messo dalla Pila della Popolazione ad un Essere o Luogo nelle tue Stazioni.

LUOGO: Uno dei siti immaginari di Kult.

RIPUDIARE: Muovere verso l'esterno della Croce Mistica uno dei segnalini Pop per ottenere il controllo temporaneo di un Simbolo.

INCANTESIMO: Solo gli Stregoni possono lanciare Incantesimi. Gli Incantesimi alterano situazioni ed impongono l'esecuzione di particolari ordini.

ROSA DEI VENTI: I quattro punti cardinali intorno alla Croce Mistica.

LOCAZIONI: Le otto posizioni in cui possono essere giocate le carte. Quattro sono nelle Stazioni e Quattro sono nella Rosa dei Venti.

SIMBOLI: Per poter giocare alcune carte è necessario controllare i simboli segnati sulla carta. L'Arcano Maggiore controlla fin dall'inizio quattro Simboli. Ulteriori Simboli possono essere controllati giocando carte particolari o Ripudiando Segnalini Pop.

SPOSTARE: Muovere Segnalini Pop da una carta scoperta, posta su una Stazione a una carta scoperta posta nella Rosa dei Venti, oppure muovere un Segnalino Pop da una Carta Scoperta nella Rosa dei Venti ad una Carta Scoperta nel Cuore.

CONTROLLARE: Ogni Arcano Maggiore ha segnati sulla carta quattro Simboli: quelli sono i Simboli che lui controlla all'inizio del gioco. Carte Luogo, Esseri ed altre ancora possono darti il controllo di eventuali altri Simboli.

TERMINI DELLE CARTE

AFFILIAZIONE: Il colore della chiazza di Stamina posta sulla carta. Esistono tre colorazioni: Rosso (seguaci del DEMIURGO), Blu (seguaci di ASTAROTH) e Bianco (neutrale). Per poter giocare una carta deve avere lo stesso colore dell'Arcano Maggiore posto nella propria Croce Mistica o il colore Bianco.

VAT: vedi VALORE D'ATTACCO

SEGRETO OSCURO: Azioni indegne compiute nel passato che influenzano l'Essere in maniera, solitamente, negativa.

GERARCHIA: Un numero da 1 a 20 segnato sugli Arcani Maggiori. Il suo scopo è stabilire chi inizia per primo a giocare.

OGGETTO: Molte carte Influenza sono identificate come Oggetti. Associando l'oggetto ad un Essere, normalmente si ottengono dei benefici.

LIMITAZIONI: Alcune carte impongono determinate limitazioni agli Esseri. Queste penalità hanno carattere permanente salvo che nuove carte riportino la situazione alla normalità.

POTERE: Poteri soprannaturali che alcuni esseri possono ricevere attraverso l'associazione di determinate carte.

RIPUDIARE: Vedi Ripudiare.

STREGONE: Essere in grado di lanciare Incantesimi.

INDICATORE DI LOCAZIONE: Gli otto indicatori posti attorno alla carta che simboleggiano le otto Locazioni. Solo sulle Locazioni marcate in rosso può essere giocata la carta.

UNICA: Non possono essere introdotte il gioco copie di questa carta fintanto che una di queste carte è in una Croce Mistica.

ARMA: Oggetto da associare ad un Essere per ottenere bonus in combattimento.