

FREAK & CHIC

# Witch & Bitch



## Libro degli Incantesimi

# Fuoco

La Scuola del Fuoco è quella capace di portare la maggiore devastazione. I suoi Incantesimi sono quelli che fanno più Danni, ma con un raggio d'azione limitato. È la Scuola preferita dai nostalgici dell'Inquisizione e dalle Streghe che per hobby lasciano cadere "per sbaglio" sigarette accese nei boschi durante le siccità estive.

# Ghiaccio

La Scuola del Ghiaccio è probabilmente la meno offensiva tra quelle dedite alla distruzione dei nemici, che è però in grado di rallentare congelandoli. È la Scuola di magia preferita dalle Streghe che, impegnate nella lotta contro il male, non hanno tempo di prepararsi una cena ipocalorica fatta in casa. Inoltre il potere del congelamento consente di indurire all'istante oggetti che prima erano flosci, solamente prendendoli in mano.



## Congelare

Congelare vuol dire mettere un **segnalino Congelamento** sulla vittima.

Una Strega congelata gode di **un'Azione in meno** durante il suo turno e toglie il segnalino alla fine del suo turno. Un Nemico congelato gode invece di **un'Attivazione in meno** e rimuove il segnalino quando viene attivato, al posto muoversi e attaccare. Nota che se un Nemico gode di 2 o più Attivazioni, solo la prima viene annullata. Un soggetto (Strega o Nemica) può avere massimo un segnalino Congelamento su di sé. Un Nemico congelato non blocca il movimento delle Streghe, come avverrebbe invece normalmente.

# Fulmine

Gli Incantesimi del Fulmine sono quelli capaci di colpire a maggior distanza, intercettando ad esempio i cuculi prima che attacchino le Streghe spettinandole. Un'adepta della Scuola del Fulmine non dovrebbe mai mancare in gruppo di bitches, perché capace di ricaricare gli smartphone delle amiche, già scarichi a metà mattinata. Gli Incantesimi elettrici sono amati anche dalle Streghe che si votano al male, proponendo l'elettroshock tra le terapie riparative delle devianze sessuali.

## Cinetica

La Cinetica viene solitamente snobbata dalle maghette di tutto il mondo, ma noi abbiamo voluto inserirla per riscattare questa bistrattata branca della meccanica. I suoi Incantesimi consentono di spostare oggetti e persone con il pensiero e per questo hanno un grande valore strategico. È la Scuola preferita dalle Streghe a cui pesa il culo, che preferiscono opporsi con la magia alle leggi della fisica pur non alzarsi dal divano per prendere la vaschetta del gelato.

## Luce

La Scuola della Luce insegna Incantesimi di guarigione e protezione. È la Scuola preferita dalle Streghe che rifiutano la medicina occidentale e si votano alla Luce dopo l'ennesimo fallimento amoroso. Tra le più recenti e accanite sostenitrici spicca Eleonora Briigliadori.

## Oscurità

La Scuola dell'Oscurità è la Scuola proibita e trae i suoi poteri dall'oltretomba. Molti dei suoi Incantesimi avvantaggiano una Strega a discapito delle sue compagne, ma tra questi si cela anche il sacro Incantesimo della resurrezione. Le esperte di questa Scuola possono far risorgere i nemici caduti come zombie al loro servizio. E poi si sa, once you go black...

## Seduazione

Gli Incantesimi di Seduzione servono a manipolare gli altri, a piegarli alla propria volontà e al proprio piacere. È la Scuola di magia preferita dalle Streghe in cerca di uno sugar-daddy. Tra le incantatrici che hanno meglio saputo sfruttare quest'arte spiccano Melania Trump e l'indimenticata Noemi Letizia.

Fuoco

### Palla di Fuoco



**Azione**  
Attaca un obiettivo nel tuo stesso spazio.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	1	+8	1

Fuoco

### Frustra di Fuoco



**Azione** ⚔  
Attaca un obiettivo nel tuo stesso spazio.  
Non esaurire questo Incantesimo se l'attacco fallisce.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	1	+11	2

### Spada di Fuoco



**Azione**  
Attaca un obiettivo nel tuo stesso spazio.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	1	+20	1

### Drago di Fuoco



**Azione** ⚔  
Attaca ogni soggetto (Nemici e Streghe) presente nel tuo stesso spazio.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	TUTTI	+10	3

### Pioggia di Fuoco



**Azione** ⚔  
Attaca quanti e quali obiettivi desideri in uno spazio adiacente al tuo.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
1	X	+12	2

### Sacro Kōgo



**Azione** ⚔  
Attaca un obiettivo nel tuo stesso spazio.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	1	+20	4

# Ghiaccio

# Ice

**Sfera di Ghiaccio**



**Azione**  
Attaca un obiettivo nel tuo stesso spazio.  
Se l'attacco ha successo,  
l'obiettivo è congelato.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	1	+6	1

**Lira di Cristallo**



**Azione**  
Attaca un obiettivo nel tuo stesso spazio.  
Se l'attacco ha successo,  
l'obiettivo è congelato.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	1	+8	2

**Raggio Congelante**



**Azione**  
Attaca un obiettivo fino ad un Spazio  
di distanza. Se l'attacco ha successo,  
l'obiettivo è congelato.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-1	1	+10	1

**Cigno Surgelato**



**Azione** ⚔  
Congela un obiettivo fino  
a uno spazio di distanza.

**Muro di Ghiaccio**



**Azione** ⚔  
Crea un muro di ghiaccio e blocca un ingresso  
ovunque tu voglia nella mappa (piazza un  
segnalino 'congelato'). Il Muro ha una  
resistenza di 3 Danni. Un Nemico che debba  
muoversi attraverso una porta bloccata dal  
ghiaccio, non effettua il suo movimento ed  
attaca il muro.

**Tempesta di Neve**



**Azione** ⚔  
Scegli il tuo spazio o uno adiacente al tuo e  
attacca tutti i soggetti presenti. Chi riceve  
Danno viene congelato.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-1	TUTTI	+8	2

# Fulmine

**Fulgore**

**Azione**  
Attaca un obiettivo fino ad 1 spazio di distanza.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-1	1	+6	1

# Lightning

**Saetta Divina**

**Azione** ⚡  
Attaca un obiettivo fino a 3 spazi di distanza.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-3	1	+8	2

**Corona di Saette**

**Reazione**  
Se subisci Danno a causa di un attacco, effettua immediatamente un attacco con questo Incantesimo contro il soggetto che ti ha ferito.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
X	1	+8	2

**Triangolo Folgorante**

**Azione** ⚡  
Attaca fino a 3 obiettivi presenti sul tuo spazio e negli spazi adiacenti.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-1	3	+8	2

**Propagazione Elettrica**

**Azione** ⚡  
Attaca un Nemico fino ad 1 spazio di distanza. Se l'attacco ha successo, puoi effettuare un altro attacco con questo Incantesimo, all'interno della stessa Azione. Massimo 5 attacchi.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-1	1-5	+10	1

**Tempesta di Fulmini**

**Azione**  
Tira un dado.  
Con 8+ infligi 1 Danno a tutti gli obiettivi scelti da te, presenti sul tuo stesso spazio e negli spazi adiacenti.

# Cinetica

## Energia Cinetica



**Azione** ⚡

Sposta di 1 spazio un obiettivo o un Oggetto, ovunque si trovi nella mappa. Se scegli una Strega (te stessa compresa), puoi muoverla anche se si trova in uno spazio con dei Nemici.

# Kinetics

## Levitazione



**Azione**

Spostati fino a 2 spazi di distanza (anche se ci sono dei Nemici nel tuo spazio).

## Freccia Cinetica



**Azione**

Attaca un obiettivo nel tuo stesso spazio o in uno adiacente. Se l'attacco ha successo, puoi spostare l'obiettivo fino a 2 spazi di distanza.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-1	1	+7	2

## Teletrasporto



**Azione**

Spostati fino a 3 spazi di distanza (anche se ci sono dei Nemici nel tuo spazio). Puoi portare con te qualsiasi soggetto presente nel tuo spazio.

## Spirale Gravitazionale



**Azione** ⚡

Sposta sul tuo spazio tutti i soggetti presenti negli spazi adiacenti e poi attaccali tutti con questo Incantesimo.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-1	TUTTI	+10	2

## Scarica Cinetica



**Azione** ⚡

Attaca un obiettivo nel tuo stesso spazio o in uno adiacente. Se l'attacco ha successo, puoi spostare l'obiettivo di 1 spazio.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-1	1	+11	3



Luce

### Guarigione

**Azione** ⚔

Cura 2 Danni ad un obiettivo (Strega o Nemico), ovunque sia.



Light

### Luce Salvifica

**Azione**

Attaca un obiettivo nel tuo stesso spazio.  
Se l'attacco va in porto, cura 1 Danno a te stessa o ad un altro soggetto, ovunque si trovi nella mappa.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	1	+8	2

### Scettro della Luce

**Azione** ⚔

Usa quando vuoi.  
Tira un dado, con 9 o + fai tornare attivo un Incantesimo, tuo o di un'altra Strega.

### Scudo della Fede

**Reazione** ⚔

Usa questo Incantesimo quando un soggetto (Strega o Nemico) sta per essere attaccato. La difesa di quel soggetto è aumentata di 7. Dopo tira un dado: con 11 o più questo Incantesimo non si esaurisce.

### Guarigione Superiore

**Azione** ⚔

Cura 5 Danni ad un obiettivo (Strega o Nemico), ovunque sia.

### Esorcismo

**Reazione** ⚔

Usa quest' Incantesimo per annullare un altro Incantesimo appena lanciato.

Oscurità

## Favore delle Tenebre



⚔

Usa questo Incantesimo prima di un qualsiasi tiro di dado per aggiungere un +4. Puoi usarlo per aiutare te stessa, un'altra Strega o un Nemico.

Darkness

## Falce Mietitrice



**Azione** ⚔

Attaca un'altra Strega sul tuo stesso spazio. Se l'attacco va in porto, curati 2 Danni. Non esaurire questa carta se l'attacco fallisce.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	1	+7	2

## (Zombie)



**Reazione**

Usa questo Incantesimo quando abbatti un obiettivo. Risorgerà come zombie al tuo servizio. Cura tutti i suoi Danni e nel tuo turno potrai fargli eseguire un movimento e un attacco. Quando ricevi Danno, anche lo zombie subisce lo stesso Danno. Puoi avere un solo Zombie in gioco per volta.

## Resurrezione



**Azione** ⚔

Usa questo Incantesimo per riportare in vita una Strega morta, ovunque essa sia. Tira un dado. Se ottieni 14 o +, il soggetto torna in vita con 5 Danni su di sé.

## (Voodoo)



**Reazione**

Usa questo Incantesimo quando vieni uccisa. Tira un dado. Se ottieni 15 o +, fai morire un Nemico (non Antagonista finale) o un'altra Strega al posto tuo e tu curi tutti i tuoi Danni.

## Abuso Oscuro



**Azione** ⚔

Attaca un'altra Strega sul tuo stesso spazio. Se l'attacco va in porto, rubale tutti i cadaveri ancora non spesi.

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0	1	+10	1

Seduzione

### Fascinazione



**Reazione** ⚡

Usa l'Incantesimo prima che un obiettivo, ovunque sia, tiri il dado per effettuare un attacco. Tira un dado: con 11 o + l'attacco fallisce automaticamente.

Seduction

### Specchio dell'Amore



**Reazione** ⚡

Se vengono generati dei Nemici, puoi aumentare o diminuire di 1 il numero del Portale di piazzamento (se aumenti un "4" diventa un "1" e se diminuisce un "1" diventa un "4").

### Illusione Erotica



**Reazione** ⚡

Usa l'Incantesimo prima che un obiettivo tiri il dado per effettuare un attacco specifico nei tuoi confronti. L'attacco verrà effettuato contro un altro obiettivo a tua scelta. Se non ci sono obiettivi disponibili, non è possibile lanciare questo Incantesimo.

### Manipolazione



**Azione** ⚡

Scegli un obiettivo ovunque sulla mappa: se si tratta di una Strega, falle eseguire un'Azione a tua scelta. Se si tratta di un Nemico, attivalo immediatamente e controllane movimento e attacco.

### Anusmouthand



**Reazione** ⚡

Usa l'Incantesimo dopo che la carta Destino è stata rivelata. Tira il dado: con 11 o + la carta non applica il suo effetto.

### Farfalla Seduttrice



**Azione** ⚡

Attacca un obiettivo nel tuo stesso spazio o in uno adiacente. Se l'attacco va in porto, controllerai l'obiettivo durante il suo prossimo turno (Strega) o attivazione (Nemico).

PORTATA	OBIETTIVI	ATTACCO	DANNO
0-1	1	+5	1



## Ludmilla

Ludmilla è stata la prima Strega a giungere sulla Terra, invocata dalla preghiere di tutte le badanti del mondo. Il suo cibo preferito è il gulasch e quando non è impegnata a combattere il male, ama frequentare uomini di mezza età vedovi o divorziati. Il suo colore è il rosa e preferisce sconfiggere i nemici con Incantesimi di Fuoco o piegarli al suo volere con magie di Seduzione.



## Lexotania

Lexotania è stata la seconda strega inviata sulla terra ed è la più calma del gruppo. Quando la lotta contro le forze delle tenebre si fa troppo stressante, lei prende le sue gocchine e ritrova la serenità. È molto unita alle altre Streghe, ma se le chiedete chi sono le sue più care amiche, lei vi risponderà che sono le benzodiazepine. Il suo colore è il viola e combatte chi cerca di metterle ansia con l'Oscurità e la Luce.



## Trabonia

Trabonia è stata la terza strega inviata sulla terra ed è una ragazza con quel qualcosa in più. È una convinta animalista ed ha una particolare passione per gli uccelli di grossa taglia. Essendo il suo colore il verde, si nutre principalmente di cetrioli e zucchine. Il suo hobby è aggirarsi tra le favelas del centro America per far veder ai poveracci quanto sia favolosa. Le sue scuole di magia preferite sono il Fulmine e la Luce.



## Topazia

Topazia è l'unica strega ad essere nata sulla terra, con la speciale abilità si scoprirebbe il futuro delle persone leggendo il fondo delle tazze... del cesso. Grazie al suo potere ha scoperto che il marito era un gay represso; dopo averlo lasciato ed essersi trasferita a Mestre, ha deciso di unirsi alle Witches & Bitches per dare un taglio al passato. Preferisce combattere il male con la Cinetica ed il Fuoco.



## Chanotika

Chanotika è stata l'ultima strega ad arrivare sulla terra. È la più dark del gruppo e la sua passione è il "breath play", ossia l'asfissia autoerotica. Le sue Scuole di magia preferita è l'Oscurità e il Ghiaccio, con cui blocca le sue vittime di modo da poterne abusare, tenendole al fresco. Sempre algida ed elegante, è stata definita la "posh" del gruppo. Minaccia sempre le colleghe di mollare tutto per dedicarsi alla creazione di una sua linea di abbigliamento.

# FAQS

## **ALCUNI INCANTESIMI HANNO EFFETTO ANCHE SU OBIETTIVI CHE NON VEDO?**

Esatto, le Streghe sono potenti e possono interagire anche con figure che si trovano altrove. La carta dell'Incantesimo specifica la distanza a cui un obiettivo deve trovarsi per essere bersagliato, soprattutto per quanto riguarda gli attacchi. Ma se non è specificato diversamente, l'Incantesimo può essere utilizzato anche a grande distanza. Ad esempio con "Energia Cinetica" è possibile spostare un Oggetto che si trova dalla parte opposta della mappa, oppure con l'Incantesimo di "Fascinazione" è possibile sedurre un Nemico ed impedire che attacchi anche se questo Nemico sta attaccando un'altra Strega che si trova altrove.

## **GLI INCANTESIMI POSSONO ESSERE UTILIZZATI ANCHE AL DI FUORI DEL PROPRIO TURNO?**

Se un Incantesimo non richiede un'Azione per essere attivato può essere utilizzato anche al fuori del proprio turno. Ad esempio è possibile concedere il "Favore delle Tenebre" ad un'altra Strega che sta per tirare un dado.

## **COME FUNZIONA ESATTAMENTE L'INCANTESIMO 'ZOMBIE'?**

Una volta trasformato un Nemico in Zombie, questo risponderà agli ordini della sua Strega. La Strega che lo controlla può attivarlo nel proprio turno facendogli eseguire un movimento (la sua velocità è specificata sul Nemico stesso) e un attacco verso un solo obiettivo, con i valori indicati.

## **COME FUNZIONA ESATTAMENTE L'INCANTESIMO 'MURO DI GHIACCIO'?**

Il muro di ghiaccio può essere creato ovunque nella mappa, bloccando un passaggio che collega due tasselli diversi o due spazi divisi da un muro con un'apertura. Mettere un segnalino 'congelato' in corrispondenza dell'apertura bloccata. Il muro blocca sia i Nemici che le Streghe. Le Streghe devono attaccarlo per distruggerlo come se fosse un Nemico. Un Nemico costretto a muoversi nella direzione bloccata dal muro, attaccano il muro durante la sua attivazione. Il muro viene distrutto se riceve 3 Danni o più.

## **COME FUNZIONA ESATTAMENTE L'INCANTESIMO 'ILLUSIONE EROTICA'?**

L'illusione erotica devia un attacco verso un altro obiettivo, purché vi sia un obiettivo alla portata di quello specifico attacco.

Esempio 1: Due Nemici si trovano nello stesso spazio di un a Strega. Il primo Nemico viene attivato ed attacca la Strega.

La Strega usa però l'Illusione Erotica per deviare l'attacco verso l'altro Nemico presente.

Esempio 2: Una Strega attacca un'altra Strega con la "Saetta Divina" che ha una portata di 3 spazi. La Strega vittima di questo attacco può usare l'Illusione Erotica per deviare la saetta su di un altro obiettivo, che disti fino a 3 spazi di distanza dalla Strega che sta eseguendo l'attacco.

## **UNA STREGA CHE SI RIVELA COME BITCH BLOCCA IL MOVIMENTO DELLE ALTRE STREGHE, COME SE FOSSE UN NEMICO?**

No.

## **UNA STREGA CHE VIENE UCCISA DEFINITIVAMENTE PUÒ RICEVERE IL SEGNALINO PRIMO GIOCATORE?**

No. Una Strega morta è esclusa dal gioco e viene saltata quando il segnalino Primo Giocatore deve essere passato all'inizio del Round.

## **HAI ALTRE DOMANDE?**

Scrivici sulla pagina Facebook ufficiale di Witch & Bitch!

[www.facebook.com/WitchandB](http://www.facebook.com/WitchandB)

