



Reglamento

Black Rose Wars

Objetivo del juego

En *Black Rose Wars* cada jugador asume el papel de uno de los poderosos Magos de la Orden de la Rosa Negra. Todos quieren convertirse en el nuevo Gran Maestre de la orden y, para ello, necesitan el poder del artefacto conocido como la Rosa Negra. Al comienzo del juego los Magos están en sus salas de meditación (celdas), en la Logia de la Rosa Negra. Tendrán que usar sus poderes para abrirse paso por la Logia y ganarse el favor de la Rosa Negra para poder dominarla. Los Magos tienen un Grimorio formado por cartas de Conjuro de hasta seis escuelas de magia diferentes. Si quieren aplastar a sus oponentes, deberán añadir Conjuros a su colección.

Al final de la batalla, el Mago que haya acumulado más poder será coronado por la Rosa Negra como digno heredero y se convertirá en Gran Maestre de la Orden de la Rosa Negra.

Créditos

Jefe de Proyecto: Andrea Colletti

Producción, Publicidad y Objetivos: Vincenzo Piscitelli

Diseño del Juego: Marco Montanaro

Desarrollo: Ludus Magnus Studio

Jefe diseño gráfico: Paolo Scippo

Diseño gráfico: Diego Fonseca

Director artístico: Andrea Colletti

Diseños: Giovanni Pirrotta

Ilustraciones: Giovanni Pirrotta, Henning Ludvigsen

Jefe de modelado 3D: Fernando Armentano

Modelado 3D: Tommaso Incecchi

Editor y coordinador de textos: Paolo Scippo

Traducción edición española: José Sevilla, Buster Lehn

Edición y maquetación: Last Level Games

Atención al cliente y redes sociales: Roberto Piscitelli

Editores Web: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Gestor de Kickstarter: Andrea Colletti

Escriptor: Marco Olivieri

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

Agradecimiento especial a Collins Spanerger por su ayuda en la gestión de la comunidad web.
Gracias también a Oscar Andrés Schwerdt, David Martin, Paul Scrimo, Eddie Bianco, Alessandro Berutti y Frank Calcagno.



Índice

Black Rose Wars	2
Objetivo del Juego	2
Créditos	2
Índice	3
Componentes	4
1 Panel de Poder	4
1 Panel de Eventos	4
1 Ficha de Corona	4
4 Celdas de Mago	5
18 Salas y Fichas de Activación	5
1 Sala de la Rosa Negra y Fichas de Activación	6
5 Fichas de Puntos de Poder	6
4 Tableros de Mago	6
130 Fichas de Daño / Inestabilidad	7
8 Fichas de Acción	7
28 Fichas de Elemento	7
24 Fichas de Trampa / Protección	7
40 Fichas de Trofeo	7
1 Ficha de la Infamia de Creta	7
4 Fichas de Inhibición	7
228 Cartas de Conjurro	8
Carta de Conjurro	8
7 Cartas de Referencia de las Escuelas de Magia	9
10 Cartas de Conjurro Olvidado	9
34 Cartas de Evocación	9
95 Cartas de Misión	10
Carta de Misión	10
78 Cartas de Evento	11
Carta de Evento	11
12 Fichas de Influencia Lunar	12
4 Magos	13
24 Fichas de Rosa	13
Preparación de la Partida	14
Fases lunares & la Rosa Negra	18
Puntos de Poder y Lunas	18
Conjuros Olvidados y la Rosa Negra	18
<i>Ejemplo</i>	18
Ronda de Juego	19
1. Fase de la Rosa Negra	19
2. Fase de Estudio	20
<i>Ejemplo de la Fase de Estudio</i>	21
3. Fase de Preparación	21
<i>Ejemplo de la Fase de Preparación</i>	22
4. Fase de Acción	23
<i>Ejemplo de Fase de Acción</i>	24
<i>Ejemplo de Fase de Acción</i>	25
<i>Ejemplo de Activación de Sala</i>	26
Tipos de Conjurro	27
Conjuros de Protección y Trampas	27
<i>Ejemplos de Protección y Trampas</i>	28
Objetivo y Alcance de los Conjurros	29
<i>Ejemplos de Lanzamiento de Conjurros</i>	29
Daño y Derrota	30
Regla opcional: Frenesí	30
<i>Ejemplo de Derrota</i>	31
Colocar Inestabilidad	32
Destrucción de una Sala	32
Regla Opcional: Sobre carga	32
<i>Ejemplo de Inestabilidad</i>	32
Evocaciones	33
5. Fase de Evocación	33
<i>Ejemplo de Evocación</i>	33
6. Fase de Mantenimiento	34
Final del Juego	35
Recuento de puntos	35
Regla opcional: Rondas extra	35
<i>Ejemplo de Final del Juego</i>	36
Preguntas Frecuentes FAQ	37
Glosario	38



Componentes

Panel de Poder

Este panel muestra varios valores importantes:

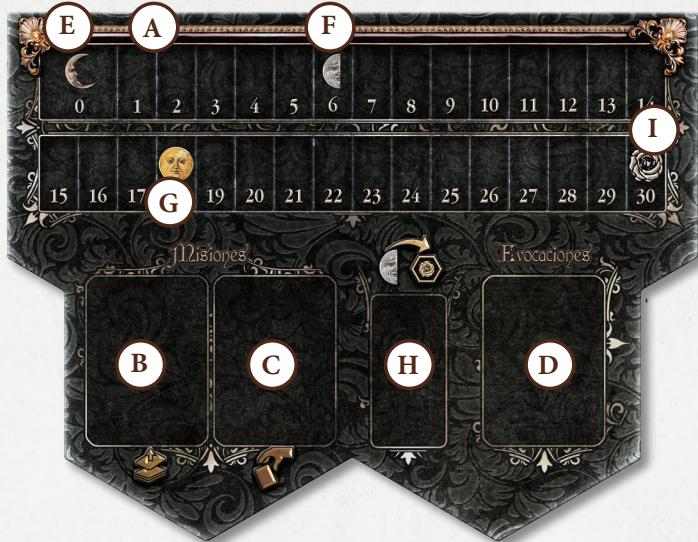
- (A) La cantidad actual de **Puntos de Poder**. Cada Mago, así como la Rosa Negra, tendrán una ficha en este panel. Cuando se ganan Puntos de Poder, la **ficha** de quién los haya ganado se mueve en el panel.
- (B) Mazo de **cartas de misión**
- (C) Pila de descartes de cartas de misión
- (D) **Cartas de Evocación**

La **Fase de la Luna** vendrá determinada por el avance de los Puntos de Poder a lo largo del juego:

Primera Luna (E), Segunda Luna (F) o Tercera Luna (G).

La ficha de la Sala de la Rosa Negra (H) se coloca en la Logia cuando se llega a la Segunda Luna (F).

El fin de la partida se produce en el momento en que una ficha de poder llegue al símbolo de la Rosa Negra, en los 30 puntos. (*ver página 34*).



Panel de Eventos

El Panel de Eventos se compone de:

- (A) El mazo de **Cartas de Evento** de la Fase de la Luna actual. (*ver página 11*)
- (B) Hasta 3 lugares para colocar las **Cartas de Evento** en juego que afectan a la partida.
- (C) La pila de descarte de las **Cartas de Evento**. (*ver página 11*)
- (D) La **Zona de Recursos**, donde están las Fichas de Daño / Inestabilidad de la Rosa Negra.
- (E) Trofeos de los Magos y Fichas de Activación de las Salas Destruídas obtenidas por la Rosa Negra durante la partida.



Ficha de Corona

Esta ficha indica quién es el Primer Jugador. Cuando todos los jugadores tengan que realizar una tarea, como la fase de una ronda, el Primer Jugador actuará primero, siguiéndole a continuación el jugador a su izquierda y siguientes.



Regla especial: ¡Por la Corona!

Esta regla especial aumenta el caos de la partida.

Con la regla "¡Por la Corona!", cada vez que la Corona cambie de jugador, su efecto se aplica de manera inmediata.

El portador de la corona será el primer jugador a partir de la siguiente fase del juego en lugar de tener que esperar hasta la siguiente ronda de juego, como de costumbre.



Celdas de los Magos (4)

Son las salas especiales, asignadas al comienzo del juego a cada Mago en función del color elegido. Las celdas tienen varias características:

- Son el **puntos de inicio** de los Magos. Al principio de la partida empiezan en la celda de su color.
- Son el punto de **reaparición/reinicio** después de que el Mago del color correspondiente haya sido derrotado (ver página 30).
- Su interior es un lugar seguro: allí no se puede ser objetivo de **NINGÚN** efecto, excepto si es de la Rosa Negra.
- No es posible quedarse voluntariamente en la celda, los Magos **deben salir** mediante acciones físicas o el sacrificio de un Conjuro para moverse. Estas son las únicas acciones que se pueden realizar en la celda (ver página 23).
- **No es posible entrar** en una celda mediante el movimiento normal. Hay efectos del juego que especifican cuando el Mago es enviado de vuelta a su celda.



Fichas de Activación y Salas (18)

Cada Sala de la Logia de la Rosa Negra consiste en una loseta hexagonal y en su correspondiente Ficha de Activación. Tienen las siguientes características:

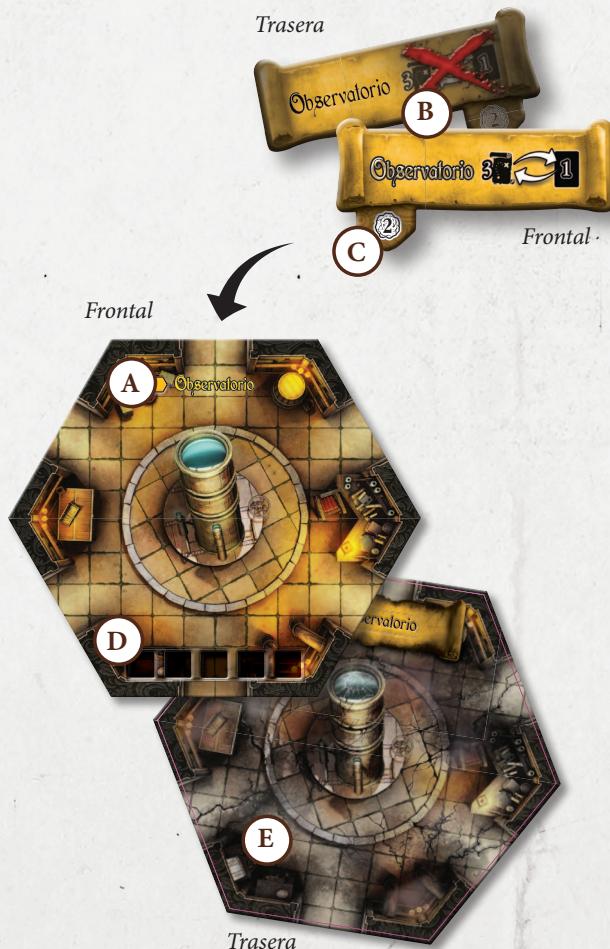
(A) Nombre de la Sala y el color correspondiente (hexagonal). En el juego hay 3 Salas de cada color.

(B) Cada sala tiene una Ficha de Activación que representa la capacidad de esa sala en concreto. Cuando se ha activado una sala, hay que girar la Ficha de Activación a su lado oscuro, para indicar que el poder de la Sala no puede volver a usarse hasta que esta ficha se reactive. **NOTA:** Cuando una Sala se activa de forma remota, su capacidad sigue ocurriendo en dicha Sala, no en la que ocupa el Mago que la ha activado.

(C) En la esquina de la Ficha de Activación de la Sala hay un número con los Puntos de Poder que gana el Mago que destruya la Sala mediante Inestabilidad.

(D) Estos espacios indican la resistencia de la sala a la **Inestabilidad**. Cuando se llenan todos los espacios, la sala queda destruida en la Fase de Mantenimiento (ver página 32).

(E) Cuando la Sala queda destruida hay que darle la vuelta a su loseta (ver Fase de Mantenimiento, página 34).



*“Sin la Rosa Negra no tienes lugar en mi obra.
No me molestes con tus tareas de necios”*
Jaf’ar

Sala de la Rosa Negra y Ficha de Activación

La Sala de la Rosa Negra es la sala central de la Logia.

La Ficha de Activación de la sala estará disponible a partir de la Segunda Luna. Desde ese momento otorgará acceso a los poderosos **Conjuros Olvidados**.



Fichas de Puntos de Poder (5)

Estas fichas se usan para el medir el avance de los Magos y de la Rosa Negra en el Panel de Poder.

En el momento en que un Mago, o la Rosa Negra, vaya a superar los 30 Puntos de Poder, dale la vuelta a la ficha para que muestre el lado con “+30” y colócala en la posición 0; después sigue apuntando los puntos.



Tableros de Mago (4)

Cada Mago tiene un tablero propio, que muestra los siguientes valores:

- (A) El número máximo de cartas de conjuro que puede tener un Mago en la mano.
- (B) El número de **pasos** cuando el Mago mueve.
- (C) La cantidad de **Daño** realizado cuando el Mago realiza un ataque físico.
- (D) La **Barra de Vitalidad**, indicando los **Puntos de Salud** del Mago.

Las siguientes ubicaciones son los sitios donde colocar las fichas o cartas correspondientes:

- (E) **Carta de Conjuro Rápido**.
- (F) **Cartas de conjuro básicas preparadas**.
- (G) **Fichas de acción física**.
- (H) **Fichas de Trofeo**.
- (I) **Fichas de activación** de Salas destruidas por el Mago.

Las cartas adicionales se colocan junto al Tablero del Mago:

- (L) El **Grimorio** (pila para robar cartas de conjuro).
- (M) Los **Recuerdos** (pila de descartes de cartas de conjuro).
- (N) Las **Evocaciones** (criaturas invocadas que están en juego).
- (O) Las **misiones activas** (pila boca abajo).
- (P) Las **misiones completadas** (pila boca arriba).



Fichas de Daño / Inestabilidad (130)

Estos cubos se usan durante la partida para, según donde estén colocados, llevar la cuenta de los daños y la Inestabilidad.

Hay un conjunto para cada color escogido por un Mago, además de uno negro, que es para la Rosa Negra.

Si no quedan cubos en la reserva del Mago, no se puede asignar más daño o Inestabilidad.



Fichas de Acción (8)



Un conjunto de 2 fichas de Acciones físicas de cada color. Estas fichas muestran los efectos de las Acciones físicas y, tras usarlas, hay que darles la vuelta para mostrar su lado oscuro. Si quieras más información sobre su uso, ve a Fase de Acción (ver página 23).

Fichas de elementos (28)

Un conjunto de 7 fichas de elementos (4 copias de cada uno). Estas fichas las usan los Magos para marcar los elementos asociados a Conjuros que tengan el símbolo “cualquier elemento” (⊗).



Fichas de Protección / Trampa (24)



Un conjunto de 6 fichas, de doble cara, de cada color. Estas fichas se usan para informar a los demás jugadores de que una trampa o protección está activada y se puede disparar a partir de ese momento. Ver Conjuros de trampa y protección (ver página 27).

Fichas de Trofeo (40)

A cada Mago se le asigna un conjunto de 10 fichas. Estas fichas se otorgan, como trofeo, a cualquier Mago (o a la Rosa Negra) que influya la última herida a otro Mago, mandándolo por tanto de vuelta a su Celda.

Si un Mago se queda sin fichas de trofeo, ya no se pueden ganar más fichas por derrotarlo.



Ficha de Infamia de Creta

Esta ficha se usa cuando se invoca a la Infamia de Creta mediante el Conjuro Olvidado correspondiente. Esta ficha se considera una “miniatura”, como las Evocaciones, para aquellos efectos que hagan objetivo a miniaturas.



Fichas de Inhibición (4)

Estas fichas las usan los Magos para identificar un efecto de Inhibición sufrido que bloquee el movimiento o la capacidad de activar salas.

Esta ficha siempre se descarta cuando un Mago entra en su celda.



Cartas de Conjuro (228)

Los 6 grupos de 36 cartas que forman la Biblioteca de la Logia de la Rosa Negra. Cada grupo se corresponde con una escuela de magia específica y se compone de 12 Conjuros diferentes, de manera que hay 3 copias de cada uno.

También hay 4 Conjuros personalizados (con 3 copias de cada uno) que pertenecen a los Magos. Para ver cómo interactúan con la Biblioteca, ve a Preparación (ver página 14)



Nigromancia



Transmutación



Destrucción



Adivinación



Ilusión



Conspiración



Carta de Conjuro

Las Cartas de Conjuro son utilizadas por los Magos en su intento de alzarse como nuevo Señor de la Logia. Cada Carta de Conjuro tiene:

- (A) El nombre del conjuro (¡Para que lo pronuncies en voz alta al lanzarlo!)
- (B) Una flecha que indica el **lado normal** de la carta.
- (C) Dos **efectos** diferentes: normal y reverso. Los Magos pueden elegir qué efecto usar durante la “Fase de Preparación” (ver página 21).

Cada efecto tiene 3 símbolos:

(D) Tipo de conjuro

- ⚡ **Combate:** Conjuros que infligen daño
- 🔮 **Contingencia:** Conjuros para invocar, ganar Puntos de Poder, mover con rapidez, robar misiones, etc.
- 🛡 **Protección:** Conjuros que una vez activados se pueden disparar para auxiliar a los Magos cuando son objetivo de un efecto.
- 💣 **Trampas:** Conjuros que, una vez activados, se pueden disparar cuando se cumplen sus condiciones. El objetivo sufrirá el efecto cuando, por ejemplo, entre en una sala de un color concreto, o realice una acción determinada.

(E) **Elementos:** El Elemento del conjuro se usa en situaciones concretas de la partida, por ejemplo para resolver misiones o durante algunos eventos.

- | | | | |
|---------------------|----------------|------------------|------------------|
| ⊗ Cualquiera | ⊗ Aire | ⊗ Tierra | ⊗ Fuego |
| ⊗ Agua | ⊗ Magia | ⊗ Sagrado | ⊗ Profano |

Cuando un Conjuro con el Elemento “⊗” es revelado, el Mago invocador debe elegir un elemento específico para el conjuro y colocar la ficha del elemento apropiado en él.

(F) El **objetivo** del conjuro, que debe seleccionarse cuando se lanza este, y el alcance del conjuro (un número de 0 a *)

⦿ **Propio:** El objetivo del conjuro es el propio lanzador.

⦿ **Único:** Una única miniatura, que esté dentro del alcance indicado. Puede ser una Evocación o un Mago, en función de la descripción de la carta (pero no puede ser el lanzador).

⦿ **Área:** Una única sala dentro del alcance indicado. Los Conjuros de daño suelen tener como objetivo a todas las miniaturas de la sala escogida. Esto siempre se indica en el efecto.

★ **Especial:** Un elemento del juego que no se haya mencionado anteriormente (el Panel de Poder, el Panel de Eventos, la Biblioteca, etc.)

(G) **Inestabilidad** ●: Si está presente indica que el Mago pondrá uno de sus cubos de Inestabilidad (del color correspondiente) en la sala donde se ha lanzado el conjuro. (Hay Conjuros que no generan Inestabilidad; se distinguen por la ausencia de este símbolo). La Inestabilidad puede ser colocada antes o después de que se invoque el conjuro.



Conjuros Personalizados

Cada Mago tiene su propioconjuro personal. Estos Conjuros se asignan al comienzo del juego durante los preparativos (ver página 14).

Ningún otro Mago salvo el dueño del Conjuro Personalizado puede tener un Conjuro Personalizado en su mano.

- Si un Conjuro Personal se roba de la mano o el grimorio de otro Mago:

Descarta esa carta en los Recuerdos de dicho Mago. No se roba otra carta.

- Si un Conjuro Personal en juego es usado por otro Mago gracias a su efecto especial:

Puede realizarse, pero la carta no puede ser cogida por el Mago “aprovechando” el efecto.



Cartas de referencia de la Escuelas (7)

Un conjunto de 7 cartas de tamaño tarot: una para cada escuela de magia y una para los Conjuros Olvidados. En la carta de referencia se puede ver información sobre los elementos de los Conjuros de la escuela y, en su reverso, dos posibles listas de Conjuros iniciales de los Grimorios.



Cartas de Conjuros Olvidados (10)

El mazo de Conjuros Olvidados es un set de 10 cartas únicas que representan el inmenso poder de la Rosa Negra.

La única forma de robar de este mazo es activando la Sala de la Rosa Negra o usando un efecto que especifique que se pueden robar cartas de Conjuros Olvidados.

Una vez se juega un Conjuro Olvidado, se retira del juego durante la Fase de Mantenimiento (ver página 34).



Cartas de Evocación (34)

Un conjunto de 30 cartas que se usan durante la partida como referencia de las características de las Evocaciones. La parte frontal de la carta muestra una ilustración de la Evocación escogida. El reverso de la carta muestra su nombre, su arquetipo y sus características.

🏃 Movimiento

💥 Ataque

❤️ Puntos de Salud

Estas cartas se colocan en el momento de invocar las Evocaciones, en cualquiera de los espacios de Evocación disponibles del tablero del Mago (ver página 34).

Frontal



Trasera



Cartas de Misión (95)

Este conjunto de 95 cartas diferentes se divide en 3 mazos según la Fase Lunar y contiene los desafíos que los Magos deben superar para conseguir recompensas de la Rosa Negra.

Las misiones se van volviendo más y más desafiantes según se pasa de la Primera a la Tercera Luna, pero las recompensas aumentan en consonancia.



Primera Luna



Segunda Luna



Tercera Luna

Carta de misión

Las cartas de misión representan los desafíos que presenta la Rosa Negra a los Magos para que demuestren si son dignos sucesores del Gran Maestre. Las misiones sin completar deben mantenerse ocultas.

Un Mago no puede tener más de 2 misiones activas. Si el Mago supera en cualquier momento el límite de 2 cartas, tiene que descartar misiones hasta llegar a las 2 cartas. Cada vez que una misión se descarta, la Rosa Negra gana Puntos de Poder en función de la Fase de la Luna de la misión descartada:

Primera Luna = 1

Segunda Luna = 2

Tercera Luna = 3

Una Carta de Misión consta de:

- (A) Nombre de la misión
- (B) Objetivo a completar

En el juego hay 2 tipos de misiones. Misiones que requieren la activación de una sala en concreto (que se indica mediante la ilustración de un pomo de puerta) y misiones que requieren diferentes tipos de condiciones (como jugar determinadas cartas de conjuro, usar Conjuros de determinados elementos, llevar a cabo los efectos indicados, etc.).

Cuando un Mago completa una misión, consigue las siguientes recompensas:

- (C) Efecto de la recompensa. Por ejemplo, puede reemplazar o añadir efectos a la activación de la Sala.
- (D) Recompensas en Puntos de Poder.

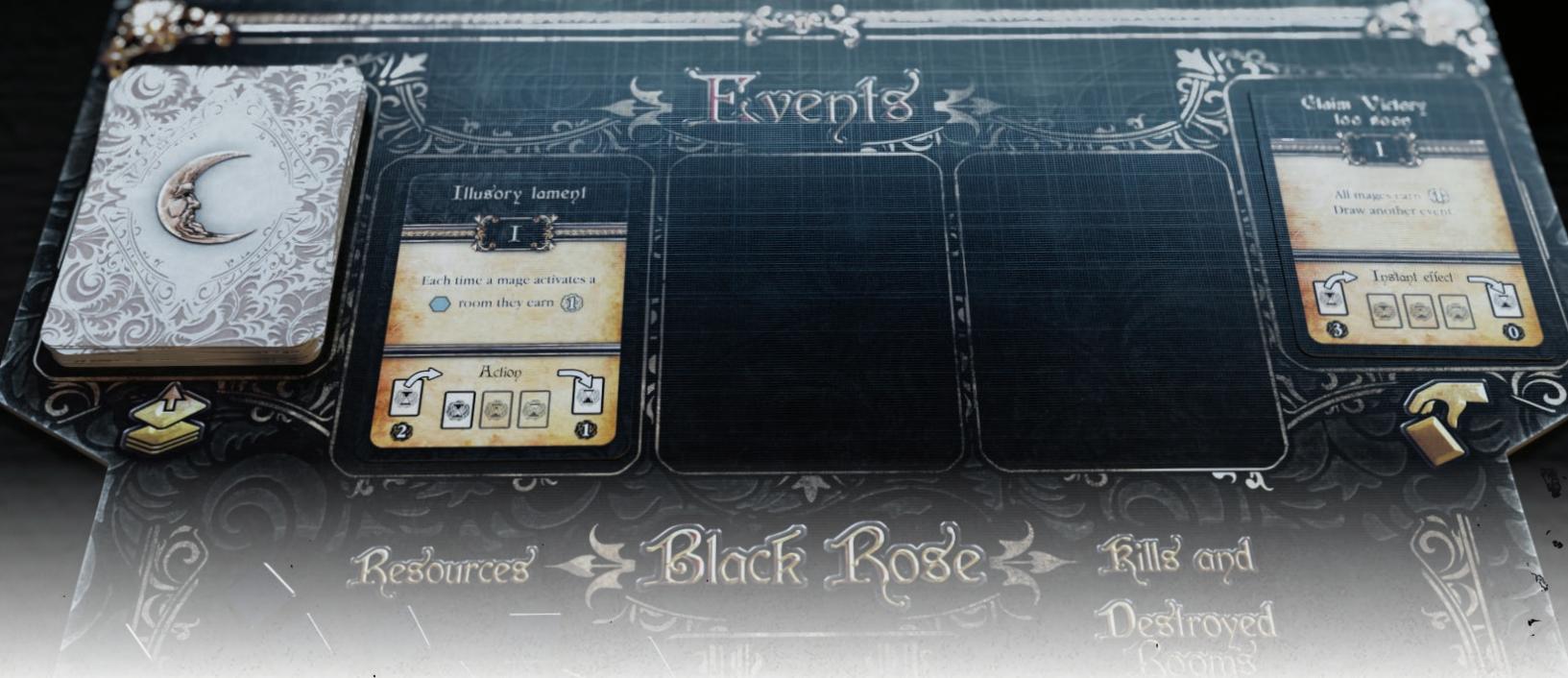
Las misiones completadas deben ser visibles y colocarse en la zona indicada del panel del Mago. ¡Serán esenciales para conseguir Puntos de Poder adicionales al terminar la partida!

Nota: El símbolo  en la parte inferior izquierda, si aparece, muestra que la misión solo se puede jugar en partidas de 4, 5 o 6 jugadores. Estas misiones deben quitarse del juego si se juega una partida a 2 o 3 jugadores.



La misión "Derramar Sangre", en la imagen, proporciona como recompensa, en lugar del efecto de activación normal de la sala, 1 Punto de Poder y la posibilidad de causar 3 de daño a un Mago en cualquier punto del tablero.





Cartas de Evento (78)

Estos 3 mazos contienen las cartas de evento. De manera similar a las misiones, varían en función de la Fase de la Luna.

Roba una durante la Fase de la Rosa Negra de cada ronda de la partida.
(Ver Fase de la Rosa Negra, página 19.)



Carta de Evento

Las cartas de evento representan la influencia de la Rosa Negra en el combate entre los Magos. Los eventos pueden ser benignos o malignos, ¡la voluntad de la Rosa Negra es impredecible! Cada vez que un evento entra o sale del tablero, la Rosa Negra gana tantos Puntos de Poder como indique el evento. (ver **D** y **G** a continuación).

Una carta de evento consta de:

- (A) Nombre del evento, para leerlo cuando se robe.
- (B) Algunas cartas de evento muestran la Corona (la ficha de Primer Jugador). El Mago que roba ese evento, gana la ficha.
- (C) La descripción del efecto del evento para la ronda actual. Ten en cuenta que algunos efectos pueden tener lugar durante diferentes fases del juego (Ver **E**).

La parte inferior de la carta contiene 3 elementos importantes:

- (D) Número de puntos ganados por la Rosa Negra cuando el evento entra en juego.
- (E) Fase del juego en la que se resuelve la carta. Las opciones posibles son:
 - Fase de la Rosa Negra
 - Fase de Acción
 - Efecto instantáneo
- (F) La zona del Panel de Eventos donde se pone inicialmente la carta, boca arriba.
- (G) Número de puntos ganados por la Rosa Negra cuando el evento se descarta.
(Ver Fase de la Rosa Negra, página 19.)



El evento “Danza miserable” permite a un Mago obtener 1 Punto de Poder cada vez que active una Sala de color púrpura durante la Fase de Acción.

Magos (4)

Cada Mago usa su miniatura para indicar su posición en la Logia.



Tessa



Jafar



Rebecca



Nero

24 Fichas de Rosa

Cada Mago tiene 6 fichas con forma de rosa. Estos marcadores se insertan en las bases de las Evocaciones para asociar la miniatura a su carta de Evocación. Los jugadores insertan un marcador en la base de su primera Evocación, dos en la de su segunda y tres en la de la tercera.



Evocaciones (30)



8 Lansquenets



3 Caballeros de Hueso



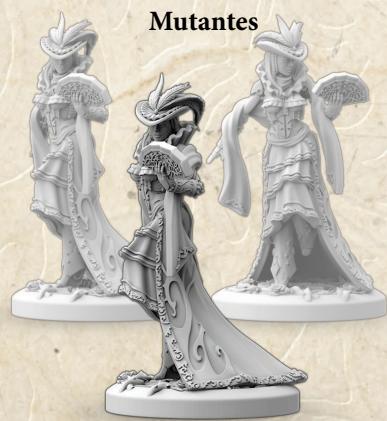
5 Altares Divinos



3 Cerberos



5 Altares Mutantes



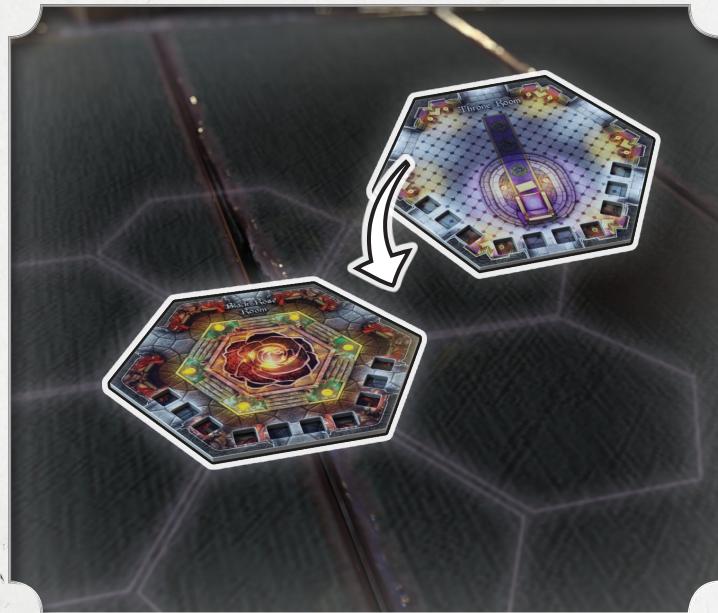
3 Andrómedas



3 Malacadas

Preparativos

1. El primer paso es preparar la **Logia**. Se colocan la **Sala de la Rosa Negra** y la **Sala del Trono** en mitad de la mesa, una junta a la otra (la orientación no importa).



2. Después se barajan el resto de **Salas** y se colocan de manera aleatoria tal y como se muestra en la figura siguiente.



Esta disposición es solo una de las posibles configuraciones posibles de la Logia. En futuras expansiones se ofrecerán otros patrones y también puedes experimentar hasta descubrir uno que te guste.

La única regla es que la Sala del Trono debe estar adyacente a la Sala de la Rosa Negra, que debe estar en el centro de la Logia.

3. Coloca las **Fichas de Activación** en todas las salas, excepto en la **Sala de la Rosa Negra**. La Ficha de Activación de la Sala de la Rosa Negra se coloca (ver *paso 6*) cuando un jugador (o la Rosa Negra) llegue a la Fase de la Segunda Luna en el Panel de Poder.



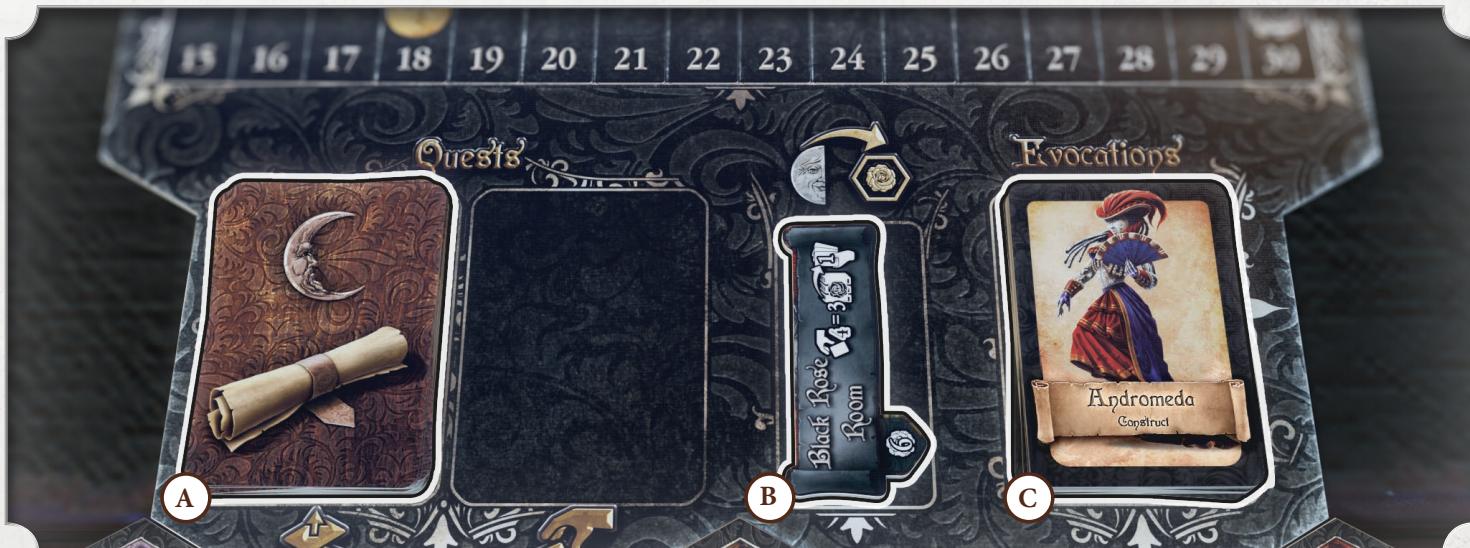
4. Selecciona un número de **losetas de Celda de Mago** igual al número de jugadores de la partida. Se colocan las celdas de los Magos boca abajo, de manera que no se vea el color de su pergamino. Después, se barajan. A continuación se ponen al azar, tal y como muestra la figura, y en función del número de jugadores. No les des la vuelta por ahora. La Logia de la Rosa Negra ya está terminada.



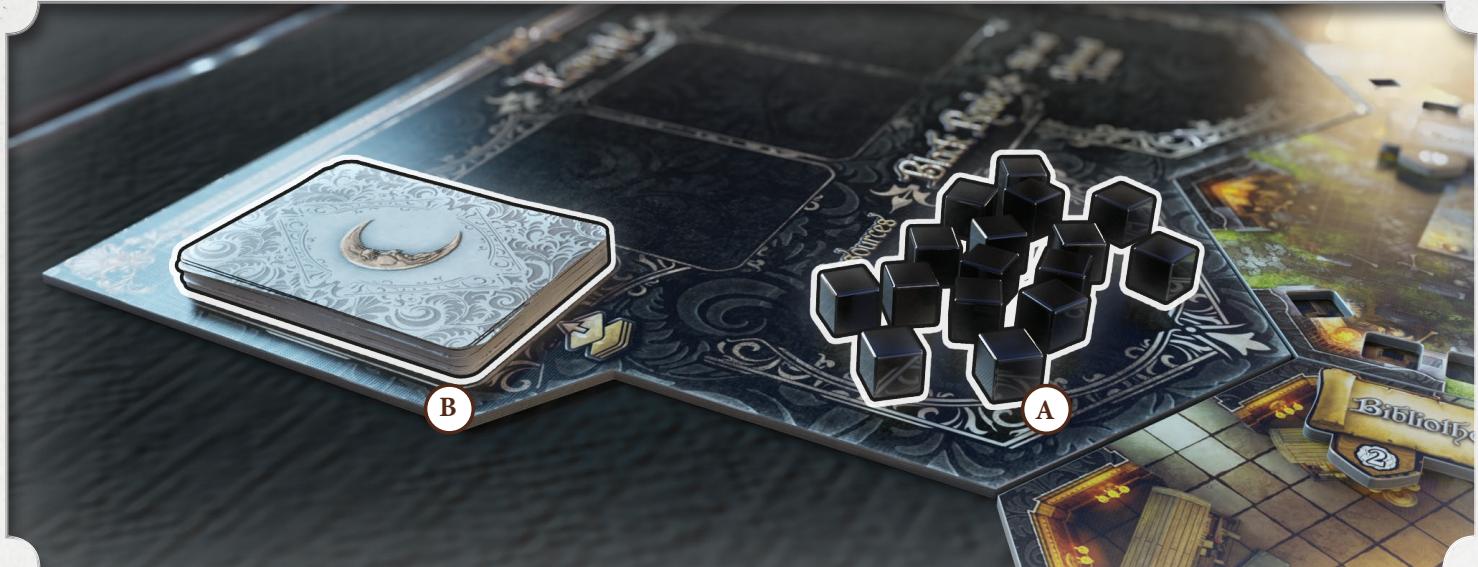
5. Coloca el **Panel de Poder** (A) y el **Panel de Eventos** (B) a un lado de la Logia.



6. Baraja y coloca en el Panel de Poder las **Cartas de Misión** (A) de la Primera Luna, la **Ficha de Activación de la Rosa Negra** (B) y las cartas de las Evocaciones (C).



7. Coloca las fichas de Daño/Inestabilidad (A) de la Rosa Negra en el Panel de Eventos y baraja y coloca las **Cartas de Evento (B)** de la Primera Luna como se muestra en la imagen.



Baraja y deja a un lado el resto de cartas de misión y evento, hasta que las necesites en las siguientes Fases de la Luna.

El jugador que haya dado o recibido una rosa hace menos tiempo toma la **Ficha de la Corona** (Primer Jugador).

8. Comenzando por el Primer Jugador (y en sentido horario), escoge un **Mago**, toma su miniatura, su **Tablero del Mago** y los **Conjuros personalizados** del Mago elegido.

Escoge también un **color** de entre las celdas elegidas en el paso 4.  y toma todas las **fichas de Daño/Inestabilidad**, **fichas de Acción**, **fichas de Trampa** y **Protección** y **fichas de Rosa** del color escogido.

9. Empezando por el Primer Jugador, cada Mago escoge su **Escuela de Magia inicial** (no puedes elegir una escuela que haya seleccionado otro Mago previamente). Cada Mago tiene su escuela de magia predilecta, que se indica en el libro **Codex Arcanum**, pero no es obligatorio que cada uno seleccione su escuela predilecta.

Después hay que escoger el **Grimorio** inicial. Esta elección se realiza entre los dos disponibles en la **carta de referencia** de la Escuela de Magia escogida. Selecciona estos Conjuros de la Escuela de Magia, tal y como indique el Grimorio elegido. Luego añade 1 de sus **Conjuros Personalizados** al Grimorio, y mantén los otros 2 aparte. Estos se añadirán a la mano de uno en uno cuando cambie la Fase Lunar (*ver página 18*). Cada Mago tiene ahora un Grimorio de 7 cartas, que debe ser barajado.

10. Voltea ahora las **Celdas** y cada Mago se coloca en la celda con el pergamo que corresponda a su **color**.

11. Baraja y coloca los seis mazos de las **Escuelas de Magia**, cerca del tablero, al alcance de todos los jugadores. Coloca las cartas de referencia bajo los mazos, para indicar las escuelas de magia (*ver la imagen*). El mazo de **Conjuros Olvidados** debe colocarse cerca: hará falta cuando se llegue a la Fase de la Segunda Luna.

Estos siete mazos forman la **Biblioteca**.





Fases Lunares & La Rosa Negra

Puntos de Poder y Lunas

La partida se articula por el paso de las tres Fases de la Luna. La fase actual se determina por la ficha (de Mago o de Rosa Negra) que tenga más puntos en el panel de Puntos de Poder. Los mazos de eventos y misiones cambian en función de las Fases de la Luna, pasando de la Primera Luna a la Segunda y, más tarde, a la Tercera Luna.



La Fase de la **Primera Luna** influye en el juego hasta que se llega a 5 Puntos de Poder.



La Fase de la **Segunda Luna** comienza cuando una ficha llega a los 6 Puntos de Poder y dura hasta los 17 Puntos de Poder (*en cuanto se active la Fase de la Luna II, coloca en la loseta de Sala de la Rosa Negra su Ficha de Activación*).



La Fase de la **Tercera Luna** comienza cuando una ficha llega a 18 Puntos de Poder y permanece en efecto hasta que termina la partida.

Si una ficha del panel de Poder cambia a una nueva Fase Lunar, cambia la Fase Lunar inmediatamente siguiendo la Acción que movió la ficha. Tras un cambio de Fase Lunar, las Misiones restantes y el mazo de Cartas de Evento son reemplazados con los de la nueva Fase Lunar, y cada jugador debe añadir 1 de sus **Conjuros Personalizados** que tenían apartados durante los preparativos (ver página 14) a su mano, si aún tienen. Si, debido a la pérdida de Puntos de Poder, una ficha retrocede en el panel de Poder, la Fase Lunar no se revierte a la anterior.

Conjuros Olvidados y la Rosa Negra

Cuando comienza la Fase de la Segunda Luna, se coloca la **Ficha de Activación de la Rosa Negra** en su Sala, de manera que los Magos ya pueden activarla.



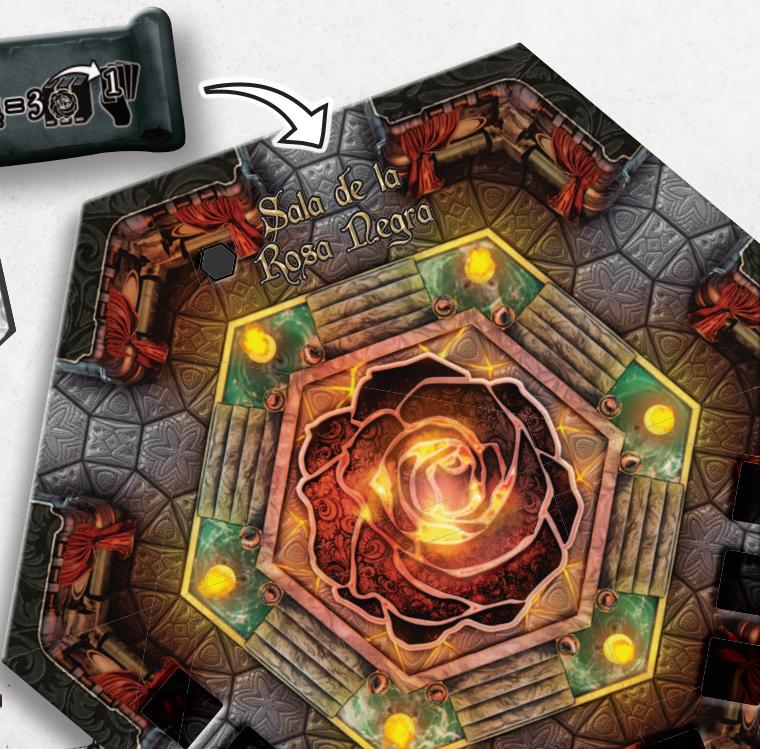
Para activar la **Sala de la Rosa Negra** hay que seguir las reglas normales de activación de salas, después se descartan 4 **Conjuros de la mano**, se roban las 3 primeras cartas de la escuela de **Conjuros Olvidados** y se escoge uno, que se añade a la mano. Los otros 2 se colocan al final del mazo (en cualquier orden) de la escuela.

Las cartas de **Conjuros Olvidados** son todas diferentes y tremadamente poderosas. Cuando se juegan durante la Fase de Acción, se eliminan de la partida.

Ejemplo

Tessa juega el Conjuro “*Despedir*”.

Despedir le permite ganar 1 Punto de Poder, además de darle la capacidad de retirar una Evocación a su elección. Esto hace que pase de 5 Puntos de Poder a 6, suficiente para avanzar la partida a la Fase de la **Segunda Luna**. Justo después de esto, Tessa usa una de sus acciones físicas para ir a la **Sala del Placer** y activarla. Resuelve el efecto y roba una misión de la nueva Fase de la Luna: la Segunda.



Ronda de juego



El juego se desarrolla a lo largo de varias rondas.

Cada ronda se divide en 6 fases:

1. Fase de la Rosa Negra
2. Fase de Estudio
3. Fase de Preparación
4. Fase de Acción
5. Fase de Evocación
6. Fase de Mantenimiento

Antes de pasar a la siguiente fase, todos los Magos tienen que terminar la fase en curso.

1. Fase de la Rosa Negra

El Mago que posea la Ficha de Corona al inicio de esta fase es elegido como el Primer Jugador para esta ronda. Durante esta fase, el Panel de Eventos avanza.

Sigue estos 3 pasos por orden:

1. Los Eventos que estén en el Panel de Eventos se desplazan (a la derecha) una posición en dicho panel. Un evento que abandone el panel (por avanzar desde la posición 3) es descartado.

Cuando un evento es descartado, se retira del juego, y la Rosa Negra gana el total de Puntos de Poder que indica la parte inferior derecha de la Carta de Evento.

2. El jugador a la derecha del Primer Jugador roba un evento del Mazo de Eventos de la Fase Lunar actual, lo lee en alto, y lo coloca en el espacio apropiado del Panel de Eventos como se indica en (A).

Cuando un evento entra en la partida, la Rosa Negra gana tantos Puntos de Poder como se indique en la parte inferior izquierda de la carta. Si el espacio donde debería ponerse la carta ya está ocupado por otro evento, el evento anterior ha de moverse según las reglas anteriores (B), pudiendo hacer que otro evento sea descartado.

Algunos eventos son automáticos, sus efectos se aplican de manera instantánea y se descartan.

La Rosa Negra siempre gana Puntos de Poder tanto al entrar en juego un evento como al descartarlo, aunque sea de forma automática.

Cualquier cambio en la Corona que ocurra a partir de este momento no cambia el orden de juego hasta el comienzo de la próxima ronda.



Algunas cartas de evento tienen una Corona encima del indicador numérico de la Fase de la Luna. El Mago que robe este evento gana la ficha, pero no se convertirá en Primer Jugador hasta el inicio de la ronda siguiente.

3. Comenzando por el Primer Jugador, cada Mago que no tenga al menos 1 misión, roba 1 del Mazo de Misiones de la Luna actual.

- ♦ Si no te gusta alguna de tus misiones, puedes **descartar** una o ambas al principio de la Fase de la Rosa Negra. La Rosa Negra ganará tantos Puntos de Poder como indique el número de la Fase de la Luna (por ejemplo, Luna II = 2 Puntos de Poder) por cada misión descartada.
- ♦ Un Mago no puede tener más de 2 **misiones activas**. Si superas este límite, debes descartar una carta inmediatamente para volver a tener 2 misiones en la mano. La Rosa Negra ganará Puntos de Poder tal como se han indicado en el punto anterior.

2. Fase de Estudio

Durante esta fase, los Magos roban Conjuros de sus respectivos **Grimorios** como de la **Biblioteca**.

1. Cada jugador, comenzando por el Primer Jugador, roba 2 cartas de su Grimorio y las añade a su mano.
2. Comenzando por el Primer Jugador, cada jugador roba 4 cartas de entre cualquier escuela de magia que quiera, excepto los Conjuros Olvidados. Se debe quedar 2 de estas 4 cartas, que añade a su mano. Las otras 2 se descartan delante de la escuela correspondiente, boca arriba (A).

Al final de la fase, cada jugador debe haber añadido 4 cartas de conjuro a su mano, 2 del Grimorio y 2 de la Biblioteca. Si supera el límite de cartas en la mano, tal y como indica el Tablero del Mago (ver página 6), el jugador debe descartar las cartas sobrantes en sus Recuerdos (pila de descartes).

Cuando un Mago tenga que robar y no queden cartas en el Grimorio, baraja los **Recuerdos** (pila de descartes) para crear un nuevo mazo de **Grimorio**.



No es obligatorio robar las 4 cartas de la misma escuela. Por ejemplo, se pueden robar 2 cartas de la escuela de Destrucción, 1 de Nigromancia y la última de Transmutación.



En cualquier momento durante la Fase de Estudio puedes **quitar** 1 conjuro de tu mano y ponerlo en la pila de descartes de la escuela a la que pertenece dicho conjuro. (Los Conjuros Personalizados se apartan, para ser añadidos nuevamente a la mano del jugador con el cambio de la Fase Lunar, ver página 18). Hay que tener en cuenta que eliminar Conjuros del Grimorio de esta manera es una mecánica muy importante, que te permite “liberar” el mazo de los Conjuros menos útiles para tu estrategia. De esta manera los robos son más eficientes.

Ejemplo

Es la Fase de Estudio del jugador que controla a Nero, que tiene un límite de 7 cartas en la mano.

Por el momento tiene 4 cartas, que ha guardado de rondas anteriores.

Antes de nada roba 2 cartas de su Grimorio y las añade a la mano, que ahora tiene 6 cartas. Después roba 4 cartas de la Biblioteca: 3 de la escuela mágica de Destrucción y 1 de Transmutación. Quiere encontrar un conjuro de combate. Lee las 4 cartas y decide cuáles son las 2 que quiere quedarse.

Ahora el jugador tiene 8 cartas en la mano, 1 más que el máximo de Nero.

El jugador tiene que descartarse de la carta sobrante, que puede elegir de entre las de su mano. La carta descartada va a sus Recuerdos (su pila de descartes).

También decide eliminar una de las cartas de su mano, ya que no encaja con su estrategia. Deja la carta en la pila de descartes de la escuela de magia correspondiente.



3. Fase de Preparación

En esta fase cada jugador escoge la estrategia que va a ejecutar en la siguiente Fase de Acción.

Cada jugador debe colocar un mínimo de 2 y un máximo de 4 cartas de conjuro delante suyo, boca abajo, sobre el tablero de su Mago. Como recordarás, cada conjuro tiene dos efectos/direcciones diferentes (normal y reverso). Las cartas se juegan boca abajo, en el orden y orientación en que las quieras. Estas cartas son denominadas **Conjuros preparados**.

(A) Esta imagen muestra el lado activo de la carta.

Cada Mago debe poner una de estas Cartas de Conjuro en la posición de Conjuro Rápido. La fase de preparación termina cuando todos los Magos han colocado sus cartas de conjuro en el tablero de Mago.

Hay que prestar atención a la colocación en el tablero y en el lado o efecto que se va a revelar. El efecto elegido cuando la carta está oculta se indica claramente en el tablero con el texto “Lado activo” y, cuando se revela, con el texto “Lado activo revelado”. Por lo tanto, al jugar las cartas, debes voltearlas sin cambiar su orientación.



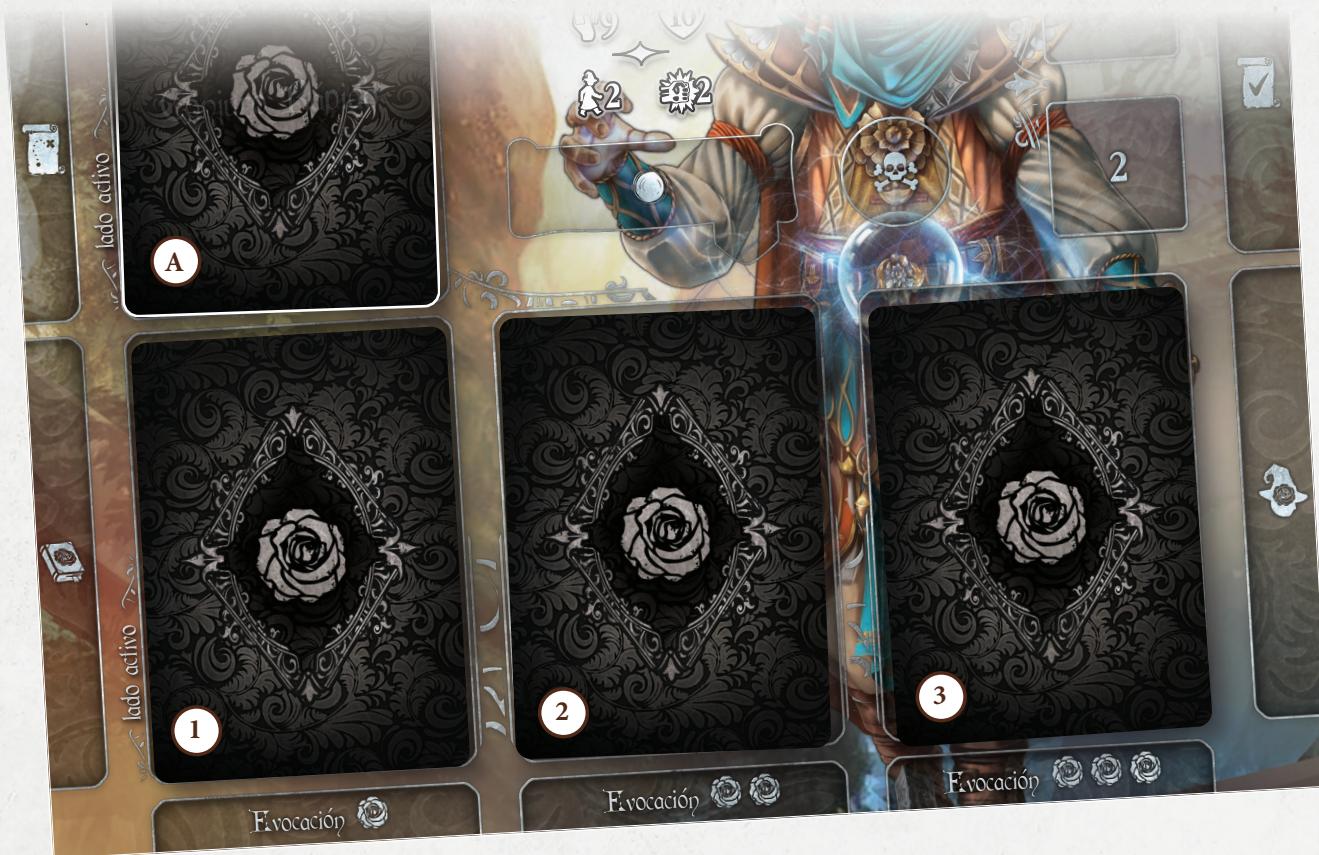
Cuando termina esta fase, ya no podrás girar o modificar la posición de los Conjuros.

Esta fase es una de las más importantes del juego. Durante esta fase, al colocar la cartas, se decide el orden de resolución de los Conjuros (de izquierda a derecha, en la imagen, del **1** al **3**) y el efecto que tendrán en la siguiente fase.

Debes ser astuto e intentar predecir los movimientos de tus adversarios para, así, anticiparte a ellos. Por ejemplo, para tener adversarios dentro

del alcance de una letal “Bola de Fuego” o para crear diferentes efectos combinados.

El **Conjuro Rápido (A)** es especialmente importante ya que es el único que permite ignorar el orden de los Conjuros durante la Fase de Acción. Se puede jugar en cualquier momento de la activación del Mago, en la Fase de Acción, siempre y cuando se respeten las reglas descritas en el párrafo siguiente.



Ejemplo

Tessa ha preparado en secreto una Protección como **primer Conjuro (1)**, dos Conjuros de combate de segundo (2) y tercero (3), y una “Explosión de Ácido” como Conjuro Rápido (A). De esta forma, podrá invocar la “Explosión de Ácido” tan pronto como tenga a un Objetivo al alcance, en cualquiera de sus activaciones durante la próxima Fase de Acción.



4. Fase de Acción

Durante esta fase es cuando toma forma la estrategia planteada en la fase anterior. Antes de comenzar la fase es importante **comprobar los eventos** activos que están en el Panel de Eventos y tener en cuenta cuándo sucederán.

Además de los Conjuros colocados en el Tablero del Mago, cada jugador tiene 2 **fichas de acciones físicas**.

1. Esta opción permite al Mago **desplazarse** por un número de Salas según lo indicado en su Tablero de Mago (incluyendo el 0). Además, el Mago puede opcionalmente **activar** la Sala que ocupa, bien antes o después del movimiento (pero no ambos).

2. Esta opción permite al Mago infligir **Daño** (*como se muestra en el punto C de cada Tablero de Mago*) a un objetivo presente en la Sala. Además, el Mago puede opcionalmente **activar** la Sala que ocupa, bien antes o después del ataque (pero no ambos).

3. Cada vez que se use una ficha de acción deberá darse la vuelta a la ficha, para mostrar su lado utilizado.

Comenzando por el Primer Jugador y siguiendo hacia su izquierda, cada Mago debe realizar una de estas combinaciones:

- A. Acción física
- B. Acción física + Acción física
- C. Acción física + Conjuro normal
- D. Acción física + Conjuro rápido
- E. Conjuro normal + Conjuro rápido
- F. Conjuro normal o Conjuro rápido

La única combinación no permitida es invocar dos Conjuros normales. **Nota:** Hay ciertos efectos de juego que permiten a los jugadores invocar Conjuros directamente desde sus manos (*ver página 38*) - Estos Conjuros no cuentan como Conjuros normales.

Después de que cada Mago haya realizado sus acciones, el juego continúa en el mismo orden hasta que todos los Magos hayan agotado sus Conjuros disponibles y sus fichas de Acción.

Cada combinación de Acciones se puede realizar en cualquier orden. Sin embargo, es importante tener en cuenta debes resolver y completar una tras otra. No se puede dividir una acción física en dos para, por ejemplo, mover 1 paso, lanzar un Conjuro y terminar después el movimiento. El Mago tendrá que terminar su movimiento por completo, resolver una Activación (si la hubiera), y solo entonces podrá lanzar el Conjuro (o al revés).

G, H. Como Acción, un Mago puede optar a descartar una carta de Conjuro no activada para **mover un paso** (1) (Nota: NO se puede atacar o activar la sala, solo moverse a ella). Esta acción es obligatoria si el Mago está en su celda y se ha quedado sin Acciones Físicas. Esta Acción no cuenta como una Acción Física o Conjuro.

Las Trampas () y Protecciones () activadas pero no disparadas (*ver página 27*) pueden ser descartadas de esta forma.



En todas estas combinaciones, las acciones se pueden realizar en **cualquier orden**.

Combinaciones posibles:



Ejemplos de Fase de Acción

EJEMPLO 1: Es el turno de Nero , y decide usar una de sus dos Acciones Físicas (A) así que da la vuelta a su primera ficha de Acción. Al usarla, puede mover 2 pasos para acercarse a su enemigo. Mueve a la **Sala de los Placeres** y decide no activar su efecto.



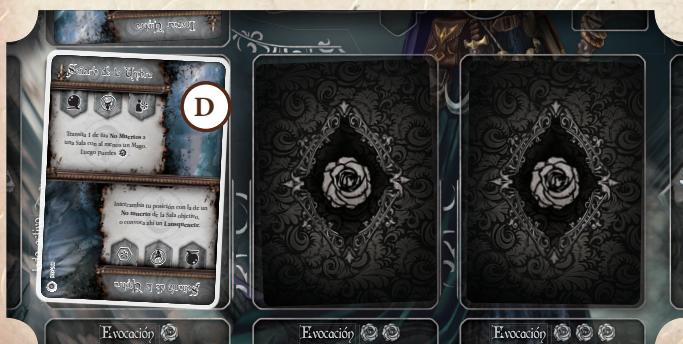
Nero termina su combinación con un Conjurado: "Bola de Fuego" (B), que infinge 3 de daño a todas las miniaturas en la sala de Rebecca. ¡Nero lo tenía todo planeado!



Le toca al Mago que, en sentido horario, va tras Nero. En este caso es Rebecca . No le quedan acciones físicas y como ya ha jugado su primer Conjurado, decide revelar 2 de sus Conjurados preparados: un Conjurado normal y uno rápido. Primero revela el rápido "Invoker Umbra" (C) y lo resuelve para invocar un **Lansquenete**.



Justo después de eso revela el Conjurado "Señorío de la Umbra" (D) y lo resuelve para que el **Lansquenete** actúe de manera inmediata. El **Lansquenete** mueve 1 paso, hasta la sala de Nero, y lo ataca para hacerle 2 de daño, tal y como se indica en su carta de Evocación.



Ejemplos de Fase de Acción

EJEMPLO 2: Tessa  decide que no es el momento adecuado para revelar sus Conjuros.

Decide jugar sólo una de sus acciones físicas (A) para moverse y activar la sala a la que ha llegado.



Mueve 2 pasos hasta llegar a la **Biblioteca** y la activa (B), para resolver el efecto, que dice que roba una carta de la Biblioteca, así que decide coger 1 carta de su escuela predilecta: Transmutación (C).



Durante la Fase de Acción todos los Magos lanzan Conjuros para ganar Puntos de Poder, para dañar a sus oponentes y para destruir salas (al crear Inestabilidad). Estas mecánicas se explican con más detalle en los párrafos siguientes.

Jaf'ar estaba a punto de escapársele de nuevo. Nero gritó: "Oh, no. ¡Esta vez no irás a ninguna parte!" mientras lanzaba "Estallido Gélido".

Un Mago nunca puede pasar el turno si le queda al menos 1 Conjuro o 1 ficha de acción física sin jugar. Debe usar el Conjuro o la ficha si es posible.

"Me gusta apostar por la estupidez de los demás" - Jaf'ar

Los Magos no pueden revelar 2 Conjuros normales seguidos; la única combinación posible de 2 Conjuros es de uno normal y otro rápido, en cualquier orden.

Ejemplo de Activación de Sala

La activación de la **Sala del Trono** otorga al Mago la **Ficha de Corona de Primer Jugador (A)**.

A continuación hay que girar la Ficha de Activación de la sala, para mostrar su lado oscuro (**B**).



Es importante señalar que aunque la ficha de Primer Jugador ha cambiado de manos, el efecto no se tiene en cuenta hasta el principio de la siguiente Fase de la Rosa Negra.

“Tessa, tratar de moverte y golpearnos con el bastón no es elegante... ¡Y mucho menos mover y hacer trizas con las garras!” - Jaf’ar

No es posible mover y atacar usando una misma acción física. La acción permite mover o atacar; después de escoger una de esas opciones puedes activar la sala en la que estés.

Todos quedaron horrorizados mientras una lluvia de meteoros en llamas azotaba la sala. Cuando se despejó el humo, Nero estaba sobre los caídos: “Me encanta el olor de la carne a la brasa”.

Un Mago no puede causarse daño a sí mismo o a sus Evocaciones: cuando uno de tus Conjuros o efectos vaya a hacerlo, se ignoran sus efectos.

Tipos de Conjuro

El primer símbolo de la Carta de Conjuro muestra su tipo:

Combate

Estos Conjuros infligen daño a los demás Magos y a las Evocaciones.

Contingencia

Conjuros para invocar, ganar Poder, mover con rapidez, robar misiones, etc.

Protección

Conjuros que, cuando se lanzan, permanecen en juego y se pueden activar para auxiliar al Mago cuando sea objetivo de un efecto.

Trampas

Son Conjuros que, cuando se lanzan, permanecen en juego y se pueden activar cuando se cumplan las condiciones indicadas. El objetivo sufrirá el efecto cuando, por ejemplo, entre en una sala de un color concreto ó realice una acción determinada.

Conjuros de Trampa y Protección

Los Conjuros de trampa y protección se activan únicamente cuando se cumplen ciertas circunstancias y solo se pueden activar si están ya en juego.



Protección: Cuando un Mago lanza un Conjuro de protección, no lo revela. Lo que hace es colocar una ficha de protección sobre la carta, para mostrar a los demás jugadores que está en juego y puede activarse a partir de ese momento.

Cada Carta de Protección explica la condición que ha de cumplirse para usar el Conjuro, (por ejemplo, cuando el Mago sufra daño o si es movido por un Conjuro). Cuando se cumpla la condición (y solo entonces), el Mago podrá escoger activar y resolver el Conjuro de Protección. El Conjuro permanece en juego hasta ser activado. Una vez se ha activado, no puede volver a activarse. El daño no puede ser reducido por debajo de cero. Algunos Conjuros de Protección permiten al invocador “evitar” o “ignorar” el efecto de un Conjuro lanzado sobre ellos. Si el Conjuro afecta a más de un objetivo, el resto de objetivos siguen siendo válidos. Otros Conjuros de Protección “cancelan” el efecto de un Conjuro lanzado, en cuyo caso el Conjuro no tiene efecto en ningún objetivo. El Conjuro afectado se considera utilizado.

Algunos Conjuros de Protección causan daño al atacante en lugar de al objetivo. En tal caso, se usan las Fichas de Daño del color del atacante.



Trampas: Al lanzar un Conjuro de Trampa, no se revela. Coloca una Ficha de Trampa sobre la carta, para mostrar a los demás jugadores que está en juego y que puede activarse. Cada carta de trampa especifica la condición que debe cumplirse para usar la trampa, como que un Mago entre en una sala específica o realice una acción determinada. Cuando se cumpla la condición (y solo entonces), el Mago podrá escoger activar y resolver el Conjuro de trampa. El Conjuro permanece en juego hasta ser activado. Una vez se ha activado, no puede volver a activarse. Un Mago nunca puede activar su propia Trampa o ser afectado por ella cuando se active (igual para las Evocaciones del Mago).



Hay dos tipos de Trampas:

1. Trampas de efecto
2. Trampas de Sala

Las **Trampas de Efecto** usan las reglas de los Conjuros normales de colocación y orientación durante la Fase de Preparación. Cuando se dé la condición de la Trampa, el efecto se dispara.



Las **Trampas de Habitación**, al contrario que otros Conjuros, solo tienen una orientación: no tienen un lado “alternativo”.

Una Trampa de Habitación tiene dos efectos distintos, cada uno indicado por un color.

Siempre que un Mago o una Evocación entre en una sala (voluntariamente, o no) del color mostrado en uno de los 2 efectos de la trampa, esta podrá activarse. Cuando suceda, gira la carta y resuelve los efectos del color correspondiente. Hay que tener en cuenta que el color del efecto debe corresponderse con el color de la sala que ha activado la trampa. Si una miniatura ya está en una sala que es el objetivo de una trampa o si sale de la sala objetivo, la trampa no se puede activar.

Es importante señalar que el efecto de las trampas y de las protecciones interrumpe el turno de los demás jugadores y debe resolverse completamente antes de poder continuar el turno del Mago que ha provocado la activación.

Como excepción, si un Mago es derrotado por una trampa durante su ronda: entonces se termina su activación (Ver *Daño y Derrota*, página 30), y la partida sigue con el siguiente jugador.

Durante la Fase de Mantenimiento, los Conjuros de Protección sin activar son descartados a los Recuerdos. Las Trampas sin activar pueden ser devueltas a la mano para ser jugadas posteriormente.



Ejemplo de una Carta de Trampa

Ejemplos de Trampa y Protección

EJEMPLO 1: Es el turno de **Rebecca**  y juega su primer Conjuro (1) y su Conjuro Rápido (2), que son respectivamente, una Trampa y una Protección. Declara que ambos están en juego y coloca las fichas respectivas sobre el reverso de las cartas, sin revelarlas. La trampa es “Descarga Afilada”, que puede afectar a salas verdes o rojas. La protección es “Armadura Umbría”, que evita el siguiente daño recibido e infinge 1 herida al atacante. Así termina su ronda.

Le toca el turno a **Nero**  . Está en su celda y decide usar una acción para mover 2 salas y llegar al lado de Rebecca. Termina su movimiento en la **Sala de Evocación**.

Por desgracia para él, esta sala es roja y Rebecca decide activar su trampa! Muestra la **Carta de Trampa (A)** y causa 3 de daño de área en la sala, así que causa 3 de daño a Nero. Rebecca no puede sufrir daño por sus propios Conjuros, por lo que no sufre ningún daño.

Después de sufrir la trampa de Rebecca, Nero activa la sala e invoca a Cerbero. Tras ello decide revelar su Conjuro Rápido: A continuación decide revelar su Conjuro Rápido: “Rayo Destructor”. Coloca una Ficha de Inestabilidad en la sala donde lanza el Conjuro y toma como objetivo la sala donde está Rebecca, a la que hace 3 de daño. En ese momento, Rebecca dispara su **carta de protección (B)** que evita el daño y causa 1 herida a su atacante. Parece que esta vez Rebecca se la ha jugado bien a Nero. ¡Mala suerte!



EJEMPLO 2: **Tessa**  usa una acción física para mover hasta la **Forja**, y, para ello, cruza el **Laboratorio**. **Rebecca**  tiene una Carta de Trampa para las salas rojas y decide activarla en cuanto Tessa entra en el Laboratorio. Tessa debe interrumpir su acción para sufrir el efecto de la trampa de Rebecca, que le causa 3 de daño (C). Antes de esto, Tessa ya había sufrido 8 de daño, así que es derrotada y devuelta a su celda (D) (ver *Daño y Derrota*, página 30). Debido a su derrota, Tessa no puede completar su acción y vuelve a su celda. Por desgracia para ella, el resto de su acción física se pierde. Para continuar con sus planes tiene que esperar a salir de su celda.

Rebecca salió de la nada, detrás del Mago, y le clavó su frío acero en el desprotegido costado. “¿Es que no te han enseñado que determinadas zonas son delicadas?”

Una vez que una trampa se ha activado para resolver uno de sus efectos, está usada y no puede usarse para otros efectos.



Alcance de Conjuros y objetivos

El efecto de cada Conjuro revelado requiere un objetivo específico para ser elegido dentro de un alcance específico. Hay 4 tipos elegibles de objetivos:

Propio

El Mago que lanza el Conjuro.

Único

Un único objetivo del tablero: un Mago o una Evocación. El objetivo NO puede ser el Mago que lanza el Conjuro.

Área

Una sala del tablero. (Recuerda que algunos Conjuros de este tipo pueden hacer objetivo a todas las miniaturas en la Sala, mientras que otros hacen objetivo a la Sala en sí)

Especial

Cualquier elemento del juego que no se haya mencionado antes. Por ejemplo, el Panel de Eventos o la Biblioteca.

En la parte inferior derecha del ícono de objetivo, si es Único o Área, hay siempre un número (de 0 a ∞).

El alcance se realiza con el número de Salas en línea recta desde la Sala en la que el Conjuro se lanza (o se dispara). Las figuras entre el Mago invocador y su objetivo no bloquean los Conjuros.

Cuando el alcance es ∞ , se puede elegir cualquier objetivo válido en el tablero, sin importar las líneas de visión o la distancia.

Es importante recordar que la Celda de un Mago no puede ser nunca objetivo de un Conjuro.

0 Sala de Inicio del Conjuro



Ejemplo de lanzamiento de Conjuro

Nero juega el lado normal de "Tormenta de Meteoritos".



Malacoda es el único objetivo válido para el Conjuro, ya que Tessa no está en la línea de disparo y Rebecca está fuera del alcance. Así que **Malacoda** sufre 4 de daño y se va del tablero.



Daño y Derrota

Cuando un Mago (o la Rosa Negra) inflige Daño, el Daño es indicado con Fichas de Daño del color del Mago que lo realiza. Coloca el número apropiado de Fichas de Daño en la barra de vitalidad del adversario, o en la carta de la Evocación objetivo.



Cuando las Fichas de Daño en la barra de vitalidad de un Mago alcanzan el número total de Puntos de Salud del Mago, este se considera **derrotado**.

Cuando un Mago es derrotado, vuelve a su celda, se cuentan las fichas de daño de cada color y se asignan Puntos de Poder según la tabla siguiente a los demás Magos (y a la Rosa Negra):

- ④ **Puntos de Poder por daño:**
- ② 1º puesto (más daño causado)
- ① 2º puesto
- Participación (cualquier otro que haya causado algún daño)

El Mago que ha causado la mayor cantidad de daño recibe 4 Puntos de Poder y el segundo, 2 Puntos de Poder. El resto gana 1 Punto de Poder por haber participado. En caso de empate por el primer o el segundo puesto, cada Mago empatado gana 1 Punto de Poder menos. Como excepción, si solo un Mago causó daño alguno (solo un color), gana 5 Puntos de Poder. ⑤.

El Mago (o la Rosa Negra) que causó el golpe letal obtiene una **Ficha de Trofeo** del Mago derrotado (las Fichas de Trofeo concederán Puntos de Poder al final de la partida).

Un Mago puede tomar parte en su propia derrota, obteniendo un puesto en la clasificación sin obtener recompensa alguna (puntos o trofeos). No puede pasar cuando algún daño sea transferido de vuelta o se cambie el color.

Una vez que todos los jugadores han ganado sus Puntos de Poder, los Magos recuperan sus Fichas de Daño. Después el Mago derrotado se coloca en su celda de inicio. Podrá volver a actuar en su siguiente ronda. Un Mago derrotado tiene que salir de la celda mediante una acción física, si tiene Fichas de Acción disponibles, o al descartar a sus Recuerdos 1 carta preparada de su tablero para mover 1 paso hasta una sala adyacente (ver [página 23](#)). Un Mago solo puede terminar la Fase de Acción en su celda si ha jugado todas sus Fichas de Acción y Conjuros preparados.

Los Jugadores deben gestionar con cuidado sus Fichas de Daño, o puede que se vean sin ellas para futuros efectos. Si un efecto requiere más fichas de las que tenga un jugador, éste puede elegir como asignar

Regla opcional: Frenesi

Esta regla elimina el límite de **Puntos de Salud** al daño que se puede infligir a un Mago. Al lanzar el golpe final, coloca en el tablero del Mago todo el daño, incluidos los daños que superen el total de Puntos de Salud, a efectos de calcular los puntos recibidos.

Esta regla aumenta la experiencia de juego al dar a los jugadores la posibilidad de superar parámetros ya definidos.

Ejemplo: Si al Mago objetivo le queda 1 de daño para ser derrotado y sufre 4 de daño, a la hora de calcular quién gana los Puntos de Poder, los 3 puntos sobrantes se añaden a los existentes, incluso si superan el valor de la barra de vida. Esto compensa el esfuerzo del golpe final.



“No hay descanso, ni refugio, ni escapatoria: sal y vuelve a morir”

- Rebecca

Los Magos están obligados a salir de su celda, mediante una acción física o al sacrificar un Conjuro (lo que permite mover a una sala). Si no pueden hacer ninguna de las dos cosas, se quedan en su celda hasta la siguiente ronda.

Ejemplo de Derrota

Tessa  infinge 1 daño a Nero . Con este daño Nero es derrotado y se pasa a calcular el premio en Puntos de Poder:

1st : Tessa  con 6 Fichas de Daño, es la primera. Gana 4 PP. 

2nd : Jaf'ar  y Rebecca  empatan en el segundo puesto con 3 Fichas de Daño cada uno. Lo normal es que el segundo puesto otorgue 2 PP. . Pero como en caso de empate se recibe 1 PP menos de lo normal. Tanto Jaf'ar como Rebecca ganan 1 PP. .



Al haber infligido el último punto de daño, Tessa toma una ficha de trofeo de Nero.

Nero vuelve a su celda después de haber quitado todas las Fichas de Daño. En su siguiente ronda podrá actuar.



Colocar Inestabilidad

Algunos Conjuros son tan poderosos que generan Inestabilidad en las salas donde se lanzan. Para saber si un Conjuro genera Inestabilidad debes buscar el símbolo de un vórtice de Inestabilidad, que está entre los dos efectos de la carta.

Cuando un Mago lanza un Conjuro que causa Inestabilidad, toma una Ficha de Daño/Inestabilidad de su color y la coloca en la sala, en el espacio correspondiente. Si no hay espacio, la Inestabilidad no puede ser colocada.

Algunos Conjuros que pueden colocar Inestabilidad adicional, así que en ese caso sigue las reglas habituales de objetivo y alcance para usar la sala como objetivo.

Hay Conjuros que pueden **convertir** (●) las Fichas de Inestabilidad a otro color. Al hacerlo, elige el número especificado de Fichas de Inestabilidad de la sala objetivo, de los colores que quieras, y reemplazalas por Fichas de Inestabilidad de tu color.



Ejemplo de efecto convirtiendo Inestabilidad

Destrucción de una Sala

Cuando una sala llega al máximo de fichas de Inestabilidad, en la Fase de Mantenimiento, el Mago que ha colocado el mayor número Fichas de Inestabilidad se queda la Ficha de Activación de la sala como recompensa. La ficha de la sala otorgará Puntos de Poder al final de la partida.

En caso de empate, al llegar la Fase de Mantenimiento, la ficha de activación de la sala se la queda la Rosa Negra.

Regla opcional: Sobrecarga

Esta regla elimina los límites de Inestabilidad que los Magos pueden asignar a una sala.

Los Magos pueden continuar añadiendo Inestabilidad a la sala, incluso cuando ya no quede espacio. Como la destrucción de la sala se calcula solo durante la Fase de Mantenimiento, los Magos pueden seguir causando Inestabilidad para intentar hacerse con la Ficha de Activación de la sala.

Esta regla aumenta la experiencia de juego al dar a los jugadores la posibilidad de superar parámetros ya definidos.



Ejemplo de Inestabilidad

Rebecca (Yellow) lanza Maelstrom reverso (el segundo efecto) en la Sala del Oráculo, donde se encuentra Tessa (Green).



Rebecca coloca 1 Ficha de Inestabilidad (A) en la sala donde ha lanzado el Conjuro, el Jardín. Después, con el segundo efecto causa 3 de daño a Tessa y coloca 2 fichas de Inestabilidad (B) en la Sala donde se encuentra Tessa.



Evocaciones

Los Conjuros de Contingencia (indicados con el símbolo ) y otros efectos como las activaciones de las Salas permiten a los Magos invocar Evocaciones, principalmente durante la Fase de Acción. Cuando un Mago invoca una Evocación, toma de la reserva la carta correspondiente y su **miniatura**.

Coloca la carta en uno de los tres espacios designados en tu Tablero de Mago, de manera que muestre el lado con las características de la Evocación. **En el caso de que no queden miniaturas en la reserva, ignora el efecto de la Evocación.**



Cada espacio de Evocación del Tablero de Mago muestra un conjunto de rosas que se corresponde con el número de fichas que hay que insertar en la base de la miniatura correspondiente a la carta en ese espacio. De esta manera puedes diferenciar miniaturas iguales controladas por el mismo Mago.

Si un Mago quiere invocar una Evocación nueva y ya tiene tres en juego, se puede reemplazar una de ellas y devolverla a la reserva.



La **Sala de Evocación** y el **Cementerio** permiten a los Magos invocar Evocaciones para que luchen por ellos. Consulta el **CodeX Arcanum** para más información.

5. Fase de Evocación

Durante la Fase de Evocación los Magos pueden activar todas sus Evocaciones, en el orden que deseen. Las Evocaciones actuarán empezando por el Primer Jugador.

Cada una de ellas puede mover hasta el límite indicado en su carta (A) para a continuación, atacar infligiendo tantas heridas como su valor de ataque (B). Por otro lado, pueden permanecer quietas y atacar.

Cuando una Evocación infinge daño, coloca las Fichas de Daño del color del Mago que la controla en el panel o la carta del objetivo.

Cuando una Evocación pierde todos sus Puntos de Salud (C), se elimina. Se quita la miniatura del tablero y se coloca en la carta correspondiente del Panel de Poder. Hay efectos que pueden referirse al arquetipo (D), de la criatura para hacerla mover, atacar, etc.

Ejemplo de Evocación

Tessa juega el efecto reverso (A) del Conjuro “Aullido del Demonio” para invocar a **Malacoda** en una sala adyacente.



Tessa coge la carta de Evocación (C) y la coloca bajo el primer espacio de Evocación de su tablero. Luego coloca la Ficha de Rosa (B) en la base de la **Malacoda** y la coloca en la Sala.



Carta de Evocación de Cerbero

6. Fase de Mantenimiento



Esta es la fase final de la ronda. En esta fase hay que comprobar si hay salas inestables, volver a activar las fichas de las salas, descartar en los Recuerdos los Conjuros jugados, volver a activar fichas y preparar el tablero para la siguiente ronda. También se comprueba si un Mago o la Rosa Negra han conseguido los Puntos de Poder necesarios para terminar la partida.

Se tienen que seguir los pasos siguientes, por orden:

1. Descarta las cartas de Conjuro que ya se hayan jugado y colócalas en tus **Recuerdos** (pila de descartes) boca arriba, con excepción de tus trampas no activadas, que vuelven a tu mano. Dale la vuelta a las **Fichas de Activación** usadas.



Elimina los **Conjuros Olvidados** usados del juego. Retira todos los efectos que duren “hasta el final de la ronda”.

-
2. Voltea todas las **Fichas de Activación** para mostrar su lado activo.
-

3. Comprueba si hay salas que se hayan vuelto **Inestables**:

Si el número de Fichas de Inestabilidad de una sala llega a su valor de Resistencia, entonces se considera inestable.

El Mago (o la Rosa Negra) que más haya contribuido a la Inestabilidad de la sala (la mayor cantidad de Fichas de Inestabilidad) gana como recompensa la Ficha de Activación de la sala, que tendrá importancia al final de la partida. El Mago debe colocar la ficha en su Tablero de Mago, quitar todas las Fichas de Inestabilidad de la sala (y devolverlas a sus propietarios) y a continuación dar la vuelta a la loseta para mostrar el lado destruido. En caso de empate la Ficha de Activación de la sala se asigna a la Rosa Negra.

Cuando una sala es destruida, a los Magos y Evocaciones no les pasa nada - simplemente se colocan sobre el lado destruido. Cuando se destruye una sala, solo cambian dos cosas en su funcionamiento:

- Los Magos ya no pueden usar su efecto o activarla.
- No se pueden asignar más Fichas de Inestabilidad a esa sala.

-
4. Comprueba si algún Mago, o la Rosa Negra, ha llegado o superado el valor de 30 Puntos de Poder. Si es así, la partida termina.

Para determinar quién se convertirá en el nuevo Gran Maestre, ve a la sección Fin de la partida (*ver página 35*).

Si nadie ha llegado a los 30 Puntos de Poder, la partida continúa con **una nueva ronda**.

Cada Mago conserva todas las cartas que tuviera en la mano.



Fin de la Partida

Contar los puntos

Cuando se termina la partida hay que contar todos los Puntos de Poder para, así, descubrir cuál será el Mago que se convierta en el nuevo Gran Maestre de la Orden de la Rosa Negra. A los Puntos de Poder acumulados hasta ese momento, cada Mago (excluyendo a la Rosa Negra) ha de añadir los siguientes puntos de bonificación:



1. Misiones terminadas: Cada Mago cuentan el número de misiones que han completado durante la partida. Después miran en la tabla siguiente para ver quién gana más Puntos de Poder.

Más misiones terminadas:

- ⑥ 1º puesto (Mago con más misiones completadas)
- ⑤ 2º puesto
- ① Participantes (resto de Magos con al menos 1 misión completada)



2. Fichas de trofeo: Los Magos cuentan el número de fichas de trofeo que han conseguido de otros Magos. No importa de qué Mago sean, solo importa la cantidad.

Después miran en la tabla siguiente para ver quién gana más Puntos de Poder.

Mayor número de Trofeos

- ④ 1º puesto (Mago con más fichas de trofeo)
- ③ 2º puesto
- ① Participantes (resto de Magos con al menos 1 ficha de trofeo)



3. Salas Destruídas: Cada Ficha de Activación conseguida por destruir una sala otorga tantos Puntos de Poder como indique la ficha.



4. Portador de la Corona: Quien tenga la ficha de la Corona al final de la partida gana 1 Punto de Poder.

En caso de empate a la hora de calcular las misiones completadas y las fichas de trofeo, los Magos empachados en el primer y segundo puesto reciben 1 Punto de Poder menos.

En caso de empate después de haber calculado todos los Puntos de Poder, ganará y se convertirá en el nuevo Gran Maestre el jugador que haya acumulado más elementos de la siguiente lista (por orden de prioridad):

1. Misiones completadas
2. Número de trofeos

(Ejemplo: Nero y Tessa están empachados al terminar la partida. Tanto Nero como Tessa han completado 5 misiones, pero Tessa tiene 2 trofeos más que Nero. ¡Gana Tessa!)

En el extraño caso de que siga habiendo un empate, será el jugador que tiene la corona quien decide, de entre los que se disputan la victoria, quién será el nuevo **Gran Maestre**.

Regla opcional: Rondas adicionales

Si al terminar de contar dos o más Magos tienen el mismo número de Puntos de Poder, se continúa con una ronda de prórroga. Todos los Magos juegan una ronda adicional, con las reglas normales del juego. Si al final de la ronda aún no hay un ganador, se juega una más y se continúa de esta manera hasta que haya un ganador.

Al final de cada ronda adicional solo se cuentan los puntos conseguidos por:

1. Derrotar a un Mago enemigo.
2. Completar misiones.
3. Los puntos conseguidos por Fichas de Activación de salas destruidas, conseguidos durante la Fase de Mantenimiento.

Ejemplo de Fin de la Partida

La partida ha terminado y se comienzan a contar los Puntos de Poder (PP) al final de la partida:



1. Misiones completadas

Rebecca 3 misiones = 1º puesto = 6 PP
 Nero 2 misiones = empatado con Tessa = 2 PP
 Tessa 2 misiones = empatado con Nero = 2 PP



2. Fichas de Trofeo

Nero 4 fichas = 1º puesto = 4 PP
 Tessa 3 fichas = 2º puesto = 2 PP
 Rebecca 1 fichas = participante = 1 PP



3. Salas destruidas

Tessa 2+3+3+2 = 10 PP
 Rebecca 3+2 = 5 PP
 Nero 0 PP



4. Portador de la Corona

Nero Ficha de Corona = 1 PP

El total de puntos de bonificación es:

Tessa = 14 PP

Rebecca = 12 PP

Nero = 7 PP

Los Puntos de Poder acumulados durante la partida se suman a los puntos de bonificación del final de la partida para ver quién es el ganador. En este ejemplo:

	PP Partida	PP Final	Total
Nero	34 PP	7 PP	41 PP
Tessa	24 PP	14 PP	38 PP
Rebecca	25 PP	12 PP	37 PP

¡Nero es el nuevo Gran Maestre!



Preguntas frecuentes (FAQ)

He jugado 2 trampas idénticas que afectan a la misma sala, ¿puedo activar las dos?

Sí, se pueden activar las dos y se resuelven en el orden que elijas.

He avanzado un paso y he activado varias trampas, de diferentes Magos, ¿en qué orden se activan?

Todas las trampas se activan en el sentido horario, comenzando a contar desde el Mago que realizará una acción después de ti. Si un jugador tiene trampas adicionales que se puedan activar al mismo tiempo, las podrá resolver en el orden que quiera.

¿Puedo seguir lanzando Conjuros sobre Magos que ya han perdido todos sus Puntos de Salud?

No, en cuanto el daño de un Mago iguala su máximo de vida (o lo supere, en el caso de la regla especial *Frenesí*), el Mago es inmediatamente derrotado. En ese mismo momento se asignan los Puntos de Poder.

He jugado una Evocación dentro de una sala que contiene una trampa. ¿Se activa la trampa?

Sí, si la trampa puede atacar a la Evocación, se puede activar de manera instantánea.

Tengo varios Conjuros de protección activados por el mismo efecto, ¿qué pasa?

Puedes decidir en qué orden se van a activar e, incluso, si los vas a activar todos o no. Lo único que hay que considerar es que la condición que las active debe cumplirse en todos y cada uno de los casos. Por ejemplo, si hay 2 protecciones que dicen “evita los siguientes 3 puntos de daño y se gana 1 Punto de Poder”, y después de la primera protección no queda daño que asignarte, no se puede activar la segunda para ganar otro Punto de Poder.

No tengo más Cartas de Conjuro Normal que revelar, pero aún tengo un “Conjuro Rápido”. ¿Lo puedo jugar como última carta?

Si, el Conjuro Rápido puede ser jugado como cualquier otro Conjuro.

Un Conjuro de área que iba a afectar a varios Magos ha sido cancelado por un Conjuro de protección, ¿el resto de Magos sufre los efectos?

No, si el Conjuro es cancelado, ninguno de los Magos afectados sufre sus efectos.

Un Conjuro de área que iba a afectar a varios Magos ha activado mi protección, que dice “Evita el efecto”. ¿El resto de Magos sufren los efectos?

Sí. Evitar el efecto significa que solo tú evitas ser afectado por él. Ten en cuenta la diferencia entre “cancelar” y “evitar”.

He sido derrotado y he vuelto a mi celda. Solo tengo una carta de Conjuro que revelar y ninguna acción, ¿me puedo quedar en mi celda?

No, si es posible salir de la celda, es obligatorio hacerlo. En este caso, la carta de Conjuro se puede usar para realizar una acción de movimiento

de 1 paso. Como no es una acción física, al terminar este movimiento no puedes activar la sala. Pero, en este caso, no puedes usar la carta de Conjuro de cualquier otra manera.

Cuando un Conjuro de protección o una trampa tienen un símbolo de Inestabilidad, ¿cuándo tengo que ponerlo?

En el momento en que se activen. Si no revelas la protección o la trampa, no puedes colocar la Ficha de Inestabilidad.

Acabo de robar una misión que no me gusta. ¿Puedo descartarla y robar otra?

No, tendrás que esperar a la siguiente Fase de la Rosa Negra.

Tengo 3 Evocaciones en juego y he jugado otro Conjuro de Evocación. ¿Qué ocurre?

Puedes sustituir, inmediatamente, una de las Evocaciones que tengas en juego por la nueva Evocación. No se puede añadir una cuarta Evocación, hay que quitar una del tablero.

Una trampa que afecta a salas de 2 colores ha sido activada por uno de estos colores. ¿Qué ocurre?

Si la trampa ya ha sido disparada en una sala de un color, ya no puede afectar a las salas del otro color.

Soy el Primer Jugador y quiero activar la Sala del Trono, puedo?

Sí, puedes hacerlo. Es una opción táctica que te ayuda a conservar la corona.

Un Mago que está en su celda completa una misión, ¿se puede disparar mi trampa que usa misiones como disparador?

No, los Magos que están en su celda son inmunes a todos los efectos.

No tengo suficientes fichas de Daño / Inestabilidad para resolver todos los efectos de mi Conjuro. ¿Hay algún orden específico en los que deba usarlas?

No, cualquier orden que te permita optimizar la colocación de fichas es válido. Puedes resolver una derrota antes de colocar Inestabilidad, o viceversa, con un único efecto de Objetivo.



Glosario

Actuar: Las Evocaciones pueden actuar durante su fase o durante la Fase de Acción, mediante Conjuros específicos que las muevan y permitan atacar.

Activar: Se refiere a Trampas (⌚) y Protecciones (🛡) que están en juego. Cuando se cumplen las condiciones, el lanzador puede elegir revelar la carta y resolver el efecto.

Activar una sala (✓): Resuelve el efecto de la Ficha de Activación de una sala, siempre que no haya sido activada ya (*en su lado oscuro*).

Atacar (💥): Intentar infilir daño físico al objetivo. Los Magos, por ejemplo, infligen un daño básico de 2 gracias a sus fichas de acción.

Evitar: El efecto no afecta al Mago que lo ha evitado o ignorado.

Cancelar: Los efectos cancelados desaparecen completamente, ninguna miniatura se ve afectada.

Conjuros Activos: Conjuros que han sido lanzados, pero que tienen efectos continuos. Como ejemplo están las Trampas y las Protecciones que no han sido activadas aún y los Conjuros que tienen efectos que duran hasta el final de la ronda.

Conjuros Normales: Conjuros preparados que pueden ser lanzados en un orden concreto durante la Fase de Acción del turno del Mago.

Conjuros Preparados: Conjuros que han sido colocados boca abajo por el jugador en el Tablero del Mago durante la Fase de Preparación para ser utilizados durante la Fase de Acción. Estos Conjuros permanecen preparados hasta que son lanzados, momento en el que pasan a ser Activos o Usados, dependiendo del Conjuro, y listos para ser lanzados, incluso antes de cualquier Conjuro normal.

Conjuros Rápidos: Conjuros preparados que pueden ser lanzados en cualquier momento durante la Fase de Acción del turno del Mago.

Conjuros usados: Conjuros en el Tablero del Mago cuyos efectos han sido completamente resueltos.

Convertir (❤️ / 🌟): Un Mago puede escoger el número de Fichas de Daño o Inestabilidad indicado y cambiarlas por las suyas.

Daño (❤️): El daño causado a una miniatura se representa mediante fichas del color del Mago que causa el daño; si son negras, pertenecen a la Rosa Negra. Si el daño se infinge a un Mago, se colocan en la barra de vida del Tablero del Mago; si se infinge a una Evocación, se colocan sobre la carta de la Evocación.

Descartar (捨): Se ponen una o más cartas en la pila especificada de descartes (por ejemplo, en el caso de Conjuros, los Recuerdos; o en el caso de eventos, en la pila de eventos descartados).

Eliminar: Se quita un elemento del juego de manera permanente: se vuelve a poner en la caja.

Ignorar: Ver Evitar.

Inestabilidad (🌀): La Inestabilidad se asigna a una Sala o se quita de ella, y se representa mediante fichas del color del Mago que la asigna; si son negras, pertenecen a la Rosa Negra.

Invocar: Toma de la reserva la criatura indicada por el efecto y colócala en la Sala objetivo (ver página 33).

Lanzar un Conjuro: Resuelve el efecto escogido de la Carta de Conjuro revelada (⌚ o ⚡). Si el conjuro tiene (⌚ o ⚡), coloca la ficha de trampa / protección sobre la parte trasera del conjuro y durante el resto de esta ronda, podrá ser activado.

Lanzar un Conjuro desde la mano: Elige un Conjuro en tu Tablero de Mago (Preparado, Activado o Usado), y descártalo a tus Recuerdos. A continuación, reemplazo con 1 Conjuro de tu elección de tu mano, y lánzalo inmediatamente.

Movimiento/Paso (🏃): Indica la cantidad de Salas que puede mover un Mago o una Evocación dentro de la Logia.

Puntos de Poder o PP (🌀): Son los que determinan la victoria en el juego, y se marcan moviendo las ficha de Puntos de Poder de los Magos y la Rosa Negra en el Panel de Poder.

Quitar: Se quita un elemento de juego y se vuelve a poner en su reserva o pila de descartes.

Revelar un conjuro: Un conjuro se revela cuando el jugador da la vuelta a un conjuro preparado, (⌚) y (⚡) cuando se lanzan, (⌚) y (🛡) cuando se activan.

Robar: Se sustraen el elemento indicado (normalmente Puntos de Poder, pero también cartas) a otro Mago. Si el Mago no tiene el elemento indicado, no se le puede robar.

Robar carta (捨): Al hacerlo, añades a tu mano una o más cartas del mazo especificado.

Sanar (❤️): Se quitan Fichas de Daño del Tablero de Mago o de la carta de una Evocación.

Sufrir: Cuando una miniatura recibe un efecto de Salas o Conjuros.

Transitar: Mover por las Salas, sin cruzar las que hay en la ruta. El tránsito es como un teletransporte pero los efectos de la Sala de destino pueden seguir activándose.

Transferir: Se toman las fichas indicadas y se mueven a otro objetivo, tal y como se indique.





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Reglamento Black Rose Wars v.1.6

© Ludus Magnus Studio - 2020
Todos los derechos reservados
www.ludusmagnusstudio.com