

LA
COMMEDIA
DI DANTE
ALIGHIERI

Col Commento del M. R. P. Pompeo Venturi
della Compagnia di Gesù.

DIVISA IN TRE TOMI.



200 INFERNO
L'Orco & lo per quel canino alio
Entrammo a rimirar nel chiaro mondo
E la forza curi baner d'altra riposa
S'alcun no fu el primo, & tu lo tanto
Tanto, & di' anti de lex & bebe,
Che porta l'ciel per un perungio tonda
E quindi infornno a runder le stelle.

IL FINE DEL
CANTO XXXIII.

ALLEGORIA.

PER LA VARIA GIACITIV.

Inferno

“Lasciate ogni speranza o voi ch'entrate”

Luminari e filosofi affermano che sia meglio regnare all'Inferno piuttosto che servire in Paradiso. Se anche voi, orgogliosi maghi, sposate questo pensiero, preparatevi a lottare per la Corona su un campo di battaglia perfetto: l'Inferno.

L'immenso potere della Rosa Nera e la distruzione sanguinaria di scontri decennali hanno da sempre attirato l'attenzione del grande traditore: Lucifero, l'angelo caduto.

I Maestri della scuola della distruzione, in cerca di poteri sempre più grandi, hanno giocato con un avversario che andava oltre le loro misere possibilità, offrendogli l'opportunità di penetrare il nostro piano mortale.

Umiliato da colui che un tempo chiamava padre, e costretto in una prigione di ghiaccio eterna, Lucifero aveva bisogno di un nuovo potere per liberarsi e potersi vendicare dell'onta subita. Ora ha trovato tale potere, percependolo nella magia dimenticata custodita dalla Rosa Nera.

Varcando passaggi aperti dagli stolti maghi distruttori, forze oscure al servizio di Lucifero si sono insinuate nella loggia. Le stanze un tempo ornate da arazzi e arredi di legno pregiato, ora mutano in umide e buie grotte, gelide caverne piene di affilate stalattiti di ghiaccio e desolate foreste di alberi grottescamente contorti su loro stessi.

Le grida delle anime torturate che sgorgano dai passaggi infernali lacerano l'aria assordando i maghi e smorzando le loro parole arcane sul nascere. Il dedalo sorto nelle stanze della loggia pullula di feroci bestie immonde, orrendi demoni alati e diavoli che bramano nutrirsi

delle anime dei mortali. Lo stesso labirinto sembra una creatura senziente e malevola, la quale si agita perpetrando la volontà del suo oscuro signore.

Nonostante il suo potere, la Rosa Nera è stata intrappolata in una gigantesca crisalide di ghiaccio sorta dal IX girone degli Inferi, e attende aiuto dai maghi della loggia. Purtroppo, sui pochi coraggiosi maghi che non sono fuggiti, veglia lo sguardo, penetrante ed ambiguo, del male incarnato: Lucifero. Una figura androgina e bellissima ogni oltre concezione mortale, seminascosta da poderose ali, splendido e terribile. Egli è giunto nel mondo mortale arso dal desiderio incontrollabile di possedere il potere della Rosa Nera; un potere così immenso che gli permetterebbe – finalmente – di regnare sul luogo che gli spetta di diritto: il paradiso celeste.

I potenti maghi della loggia sembrano solo misere pedine nel progetto del grande ingannatore; ma forse c'è una speranza: unirsi, per la prima volta dopo millenni, cooperando per salvare la loggia ed il sapere che essa custodisce da questo invincibile nemico.

Riuscirà la debole anima dei maghi a resistere alle tentazioni del grande traditore?

I maghi riusciranno a mettere da parte la brama di potere e dominio sui loro pari, o li tradiranno nel bel mezzo della battaglia?

La Rosa Nera verrà salvata dai maghi o il suo potere aprirà le porte ad una nuova era oscura?

Attenzione! Questa espansione necessita della scatola base di Black Rose Wars per essere giocata.

Crediti

Direttore del Progetto: Andrea Colletti

Fulfillment: Michele Mirizio

Game design: Marco Montanaro

Game design aggiuntivo: Andrea Colletti, Diego Fonseca, Paolo Scippo

Sviluppo: Ludus Magnus Studio

Responsabile revisioni e traduzioni: Paolo Scippo

Graphic Design: Paolo Scippo, Diego Fonseca

Art director: Andrea Colletti

Concept artist e Illustrazioni: Antonio De Luca, Giovanni Pirrotta, Simone de Paolis

Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano

3D Sculptor: Alberto Acquaviva, Tommaso Incecchi

Editor: Christopher Nelson, Frank Calcagno, Louis Angelli

Customer Care e Social Media: Luca Bernardini, Marco Presentino

Web editors: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Kickstarter manager: Andrea Colletti

Pubblicità: Vincenzo Piscitelli

Produzione: Andrea Colletti

Playtest: Andrea Compiani, Andrea Fatigati, Andrea Gianfermo, Andrea Pomelli, Antonio Gentile, Carlo Trifogli, Daniele Casali, Daniele De Lorenzo, Daniele Longo, Daniele Pallozzi, David Condemi, Davide Becciu, Demetrio D'Alessandro, Enrico Savioli, Fabio Capelli, Florian D'Anna, Francesco Montanaro, Giovanni Tomaselli, Giuseppe Verrengia, Ilaria Pisani, Luca Ricci, Mauro Baranello, Michele Artusi, Michele Morosini, Pier Luigi, Roberta D'Anna, Saverio Ronchese, Sedar Marchetti, Simone Scarpellini, Stefano Castelli, Tiziano Leonardi, Tommaso Battista.

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com

Tavola dei Contenuti

Inferno	2
“Abbandonate ogni speranza o voi ch’entrate”	2
Credits	2
Tavola dei Contenuti	3
Componenti del Gioco	4
Stanze e Segnalini Attivazione (19)	4
Scheda e Segnalino di Lucifero	4
<i>Regola Opzionale: Fusione</i>	4
Missioni di Inferno (30)	5
Carte Esorcismo (13)	5
Carte Azione di Lucifero (30)	5
Eventi di Inferno (18)	6
Carte Evocazione di Inferno (48)	6
<i>Mazzo delle Evocazioni di Lucifero</i>	6
Segnalini Evocazione di Lucifero (48)	6
Modelli delle Evocazioni (18)	7
Evocazioni (18)	7
Perilium (6)	8
Carta Riassuntiva (6)	8
Segnalini Danno/Instabilità (10)	8
Segnalini Attivazione Infernale (11)	8
Carte Magia Dimenticata (2)	8
Setup del Gioco	9
<i>La Corona di Minosse</i>	9
Giocare Inferno	9
Fase della Rosa Nera:	9
Fase di Studio:	9
Fase di Preparazione:	9
Fase di Azione:	9
Fase di Evocazione:	9
Fase di Pulizia:	9
Lucifero	10
Utilizzare Lucifero:	10
Modello di Lucifero:	10
Fase di Evocazione:	10
IA Demoniacca	10
Incapacitare Lucifero:	11
Lucifero Stordito:	11
Angelo Caduto:	11
Fine Partita	11
Demoni	12
Demoni evocati da Lucifero	12
Demoni evocati dai Maghi	13
<i>Regola Opzionale: Evocazioni Alternative</i>	13
Stanze Infernali	14
Tartaro	14
Stanze Blu	14
Stanze Gialle	15
Stanze Verdi	15
Stanze Rosse	16
Stanze Viola	16
Stanze Grigie	17
Guerra degli Evocatori	18
Setup del Gioco	18
<i>Regola Opzionale: Stanze del Caos</i>	18
<i>Regola Opzionale: Evocatori Prodigiosi</i>	18
Segnalini Attivazioni Infernali	19



La terrificante Barbariccia

Componenti del Gioco

Stanze e Segnalini Attivazione (19)

Ogni Stanza di questa espansione è legata alle bolge ed ai gironi dell'Inferno di Dante. Queste 19 stanze andranno a rimpiazzare completamente quelle del gioco base.

Come per il gioco base di Black Rose Wars, le stanze si presentano con un tris di stanze dello stesso colore, gli stessi della scatola base, ad eccezione della Stanza Nera, il Tartaro. Ogni Stanza ha il suo segnalino attivazione, con nuovi poteri utilizzabili con le medesime meccaniche del gioco base.

Alcune di queste stanze introducono una nuova meccanica, permettendo ai Maghi di evocare Demoni e di attivarli nel momento stesso in cui entrano in gioco.

Regola Opzionale: Fusione

Le stanze di questa espansione possono essere mischiate a quelle del gioco base di Black Rose Wars per creare la Loggia con la conformazione che preferite. Una volta creata la Loggia nella forma e con il numero di stanze che preferite, create i tre mazzi delle Carte Missione utilizzando sia quelle del gioco base che quelle presenti in questa espansione, facendo attenzione ad inserire tre stanze per colore, e solo Missioni che fanno riferimento a stanze che verranno utilizzate durante la partita.

Nota - le seguenti Stanze Infernali non possono essere usate nel gioco base: **Tartaro**, **Selva Oscura**, **Cerchio dei Lussuriosi**, **Cerchio degli Eretici**.



Scheda e Segnalino di Lucifero

Durante una partita ad Inferno, Lucifero viene trattato come se fosse a tutti gli effetti un giocatore aggiuntivo che controlla un Mago il cui modello si trova nella Loggia.

La posizione sul tavolo della Scheda di Lucifero indica quando agisce durante lo svolgersi del turno di gioco.

Sulla sua scheda sono poi presenti:

(A) **Punti Vita (17)** : slot per tenere traccia delle ferite inflitte a Lucifero.

(B) **Carte Azione**: spazio per piazzare il mazzo delle Carte Azione di Lucifero

(C) **Pila degli scarti** delle Carte Azione.

Il Segnalino di Lucifero (D) rimpiazza quello della Rosa Nera sulla Plancia Potere; nel regolamento di questa espansione, quando ci si riferisce a Lucifero, equivale al riferirsi alla Rosa Nera del gioco base, e viceversa.

(E) **Segnalino Lucifero Incapaciato**

(F) **4 Segnalini Trofeo di Lucifero**



Missioni di Inferno (30)

Le Missioni presenti in Inferno funzionano esattamente come quelle del gioco base, ma sono dedicate alle stanze o alle Evocazioni di questa espansione. Queste Missioni rimpiazzano completamente quelle del gioco base durante le partite ad Inferno.



Carte Esorcismo (13)

Le Carte Esorcismo rappresentano Missioni che i Maghi cercheranno di soddisfare per poter conquistare il potere della Rosa Nera nel raro caso in cui riuscissero a scacciare Lucifero dalla Loggia. Queste carte vengono pescate ad inizio partita, ogni giocatore ne prende 2 e ne tiene una sola (vedi Setup del Gioco, pag 9). Le Carte Esorcismo aggiungono degli obiettivi che potrebbero capovolgere le sorti di una partita se raggiunti; ogni carta presenta 2 obiettivi specifici che garantiscono ognuno un certo ammontare di Punti Potere.

Nota del Game Designer

Gli obiettivi delle Carte Esorcismo sono difficili da portare a termine, e sono studiati per dare un possibile colpo di scena alla fine del gioco. Non penalizzano in alcun modo chi non riesce a soddisfarli, quindi non preoccupatevi se nelle prime partite ad Inferno alcuni di loro sembreranno impossibili.



Carte Azione di Lucifero (30)

Queste carte sono usate per descrivere le azioni che Lucifero compie quando si attiva. Lucifero possiede un mazzo di 10 Carte Azione per ogni Luna.

Ogni volta che arriva il turno di Lucifero durante la Fase delle Azioni il giocatore con la Corona pesca una carta dal mazzo della Luna corrente e ne applica immediatamente gli effetti partendo dall'alto e verso il basso.

Una Carta Azione di Lucifero contiene:

(A) L'icona del Risveglio; indica la sua riattivazione se è stato Incapacitato (vedi pag. 11).

(B) Il numero ed il tipo di Evocazioni immediatamente piazzate da Lucifero, in base al numero di giocatori. Se questa condizione non può essere completamente soddisfatta, per ogni Evocazione mancante, attiverà il potere speciale "Angelo Caduto" (vedi pag 11). Il cerchio colorato con le due iniziali aiuta a riconoscere quale Evocazione demoniaca Lucifero evocherà. (vedi pag 06)

(C) L'azione principale di Lucifero.



Eventi di Inferno (18)

Analogamente da quelli del gioco base queste carte serviranno a Lucifero per innescare gli Eventi di Inferno. Durante una partita ad Inferno, questi Eventi andranno a rimpiazzare completamente quelli del gioco base.

Gli Eventi di Inferno vanno suddivisi in tre mazzetti, 6 eventi per ogni Luna. Se durante una Luna gli Eventi finiscono, rimischiare la pila degli scarti degli Eventi per formare un nuovo mazzo della Luna corrispondente.



Carte Evocazione di Inferno (48)

Queste carte a doppia faccia contengono le statistiche delle Evocazioni di Inferno in versione Standard e in versione Infernale. Quando un Mago evoca un Demone, utilizza il lato Standard della carta, con statistiche del tutto simili a quelle delle Evocazioni presenti nel gioco base di Black Rose Wars (figura 1).

Quando Lucifero evoca un Demone, utilizza il lato con la versione Infernale delle Evocazioni (figura 2).

La versione Infernale delle Evocazioni presenta delle informazioni aggiuntive necessarie per guidare le loro attivazioni:

(A) Aggressività: Quando è il momento di attivare le Evocazioni di Lucifero, ogni Evocazione si attiverà solo se c'è almeno un Mago con un Valore di Minaccia pari o superiore alla sua Aggressività nel suo raggio di azione (movimento e attacco, vedi pagina 10).

(B) Codice Identificativo: ogni Demone evocabile da Lucifero ha un codice identificativo formato da un'icona colorata nella quale sono indicate due lettere del suo nome ed un numero progressivo. Quando Lucifero evoca un Demone di un determinato tipo (vedi Carte Azione di Lucifero, pagina 5), evoca il Demone di quel tipo con il numero progressivo più basso, tra quelli ancora disponibili. Quando il modello del Demone evocato viene piazzato sul tabellone di gioco, sulla sua base deve essere piazzato il Segnalino Evocazione di Lucifero (vedi pagina 7) con il codice ed il numero progressivo corrispondente, in modo da poter sempre identificare il Demone sulla plancia di gioco, e sapere quale modello corrisponde ad ogni carta Evocazione.

(C) Punti Potere: ogni volta che un Demone di Lucifero viene sconfitto, tutti i Maghi guadagnano questo ammontare di Punti Potere.

Mazzo delle Evocazioni di Lucifero:

Lucifero ha a disposizione un numero limitato di Evocazioni durante una singola partita. All'inizio di una partita di Inferno si forma un mazzo con tutte le Evocazioni presenti in questa espansione; il mazzo segue queste regole:

- Ogni volta che Lucifero evoca un Demone, prenderà la relativa carta con il numero progressivo più basso tra quelle disponibili.
- Quando un Demone di Lucifero viene ucciso, il Mago che dato il colpo di grazia prende la relativa carta e la tiene per se fino a fine



partita; queste carte saranno utili per dichiarare quali obiettivi delle Carte Esorcismo il Mago è riuscito a soddisfare (vedi pag 11). **Le Evocazioni rimosse senza essere uccise non forniscono Punti Potere e vengono rimesse nel mazzo di Lucifero. Lucifero andando avanti nella partita terminerà i Demoni a sua disposizione e attiverà sempre più spesso il suo potere speciale "Angelo Caduto".**

- Quando un Mago evoca uno dei Demoni presenti in questa espansione, deve prendere la relativa carta dal Mazzo Evocazioni di Lucifero; se non ci sono carte del Demone evocato disponibili nel mazzo, l'Evocazione fallisce senza produrre risultati.
- Quando un Demone evocato da un Mago viene rimosso o ucciso, la Carta Evocazione deve essere rimessa nel Mazzo Evocazioni di Lucifero.

Segnalini Evocazione di Lucifero (48)

Questi segnalini numerati servono ad identificare le Evocazioni di Lucifero.

Ogni volta che Lucifero evoca un Demone, il segnalino che riporta il numero progressivo ed il colore indicati nella carta del Demone deve essere allocato nella base del modello del Demone.



Modelli delle Evocazioni (18)

Questi modelli vengono utilizzati sia da Lucifero che dai Maghi come Evocazioni, possono essere usati nelle partite ad Inferno come in quelle del gioco base di Black Rose Wars.

Quando vengono evocate dai Maghi, queste Evocazioni vengono contrassegnate con i Perni delle Rose come di consueto, mentre quando vengono evocate da Lucifero in una partita ad Inferno utilizzeranno i Segnalini Evocazione di Lucifero.



Evocazioni (18)



5 Farfarello



3 Centauro



Lucifero

Barbariccia



8 Arpia

Perilium (6)

I Perilium sono dei dischi numerati che possono essere impostati con un valore che va da -5 a +5. A inizio partita ogni Mago otterrà un Perilium e lo imposterà a 0. Durante la partita vari elementi del gioco faranno aumentare o diminuire il valore del Perilium.

Quando si rende necessario il calcolo del Livello di Minaccia di un Mago, il valore indicato dal Perilium si aggiunge sempre alla differenza tra i PP del Mago nei confronti di Lucifero. Effetti che portano il Perilium oltre +5 o sotto -5 vanno ignorati.



Carta Riassuntiva (6)

Contiene la spiegazione dei vari effetti delle 19 stanze di Inferno.



Segnalini Danno/Instabilità (10)

Lucifero è un nemico molto potente da fronteggiare, seminerà Danni ed Instabilità in maniera più rilevante rispetto alla Rosa Nera, grazie anche alle sue Evocazioni. Per questo motivo quando giocate una partita ad Inferno dovete aggiungere i 10 cubetti Danno/Instabilità forniti con questa espansione alla scorta.



Segnalini Attivazione Infernali (11)

I Segnalini Attivazione Infernali forniti con questa espansione sono specificamente pensati per giocare in modalità "Guerre degli Evocatori" ma possono anche essere sostituiti da quelli del gioco base per creare Logge sempre diverse con combinazioni inaspettate.



Carte Magia Dimenticata (2)

Queste carte possono essere aggiunte alle Magie Dimenticate in una normale partita al gioco base di Black Rose Wars per evocare Lucifero e Barbariccia. **Non possono essere utilizzate in una partita di Inferno.**



Setup del Gioco

Eseguire il normale setup del gioco come indicato nel manuale base di Black Rose Wars tranne per quanto segue:

Punto 1. Invece della Stanza della Rosa Nera prendete la Stanza Tartato (con il colore Nero) e posizionatela al centro del tavolo. Invece della Sala del Trono, prendere la stanza della Bolgia dei Ladri e posizionatela adiacente ad uno qualsiasi dei lati del Tartaro.

Punti 2 e 3. Invece di utilizzare le Stanze ed i Segnalini Attivazione forniti con il gioco base, utilizzate quelli forniti con questa espansione.

Punti 4 e 5. Come indicato nel manuale del gioco base.

Punto 6. Utilizzare i materiali equivalenti di questa espansione al posto di quelli del gioco base. Tenere vicino alla Plancia Potere il Mazzo Evocazioni del gioco base, esclusi Malacoda e Cerbero, ma non mischiarlo con il Mazzo Evocazioni fornito con questa scatola.

Punto 7. Utilizzare i materiali equivalenti di questa espansione al posto di quelli del gioco base.

Il giocatore che più recentemente ha commesso uno dei sette peccati capitali nella vita reale prende il segnalino della Corona di Minosse del primo di turno.

Punti 8, 9, 10 e 11. Come indicato nel manuale del gioco base.

Eseguire poi questi punti aggiuntivi di setup del gioco:

12. Posizionate la Plancia di Lucifero tra le celle del primo e dell'ultimo giocatore, poi posizionare sulla plancia il mazzo delle Azioni di Lucifero corrispondente alla Prima Luna.

13. Posizionate Lucifero nella stanza Tartaro al centro dell'area di gioco.

Il possessore della Corona di Minosse consegnerà ad ogni giocatore una carta Evocazione di Lucifero scelta casualmente, poi, in ordine di turno, ogni giocatore piazzerà l'Evocazione corrispondente alla carta che ha ricevuto nelle stanze adiacenti a Tartaro, non occupate da altre Evocazioni. Queste Evocazioni appartengono a Lucifero.

14. Distribuire 2 carte Esorcismo ad ogni giocatore. Ogni giocatore ne sceglie una e ripone l'altra nella scatola.

15. Ogni giocatore prende un Perilium e lo imposta sul valore 0.

La Corona di Minosse



La regola della Corona di Minosse sostituisce quella della Corona quando si gioca ad Inferno e permette non solo di essere il primo di turno, ma anche di decidere cosa succede nel caso in cui ci sia una decisione da prendere non coperta dal regolamento (se si verificano ambiguità tra tutte le casistiche di Inferno e delle varie Scuole di Magia).

Giocare Inferno

Una partita ad Inferno segue le stesse regole di una partita normale di Black Rose Wars. Lucifero agirà esattamente come un giocatore aggiuntivo, e controllerà il suo Mago seguendo il normale turno di gioco.

Durante una partita ad Inferno vengono utilizzati i materiali forniti con questa espansione, molti dei quali vanno a rimpiazzare completamente quelli della scatola base (vedi Setup del Gioco); nello specifico gli elementi del gioco base che vanno rimpiazzati sono: Stanze, Segnalini Attivazione, Missioni, Eventi e alcune Evocazioni. Il resto del materiale presente in questa espansione, eccezion fatta per le Carte Magia Dimenticata, viene aggiunto al resto del materiale ed utilizzato durante la partita.

Le fasi del gioco funzionano come in una normale partita di Black Rose Wars, con le seguenti eccezioni:

Fase della Rosa Nera:

Seguite le regole del gioco base, ma utilizzate esclusivamente gli Eventi di questa espansione.

Fase di Studio:

Seguite le regole del gioco base.

Fase di Preparazione:

Seguite le regole del gioco base.

Fase di Azione:

Seguite le regole del gioco base, con l'unica eccezione della gestione dell'attivazione di Lucifero (vedi pagina 10).

Fase di Evocazione:

Seguite le regole del gioco base, con l'unica eccezione della gestione delle Evocazioni di Lucifero (vedi pagina 10).

Fase di Pulizia:

Seguite le regole del gioco base.

Antinferno

Lucifero

*Negli inferi è precipitato il tuo fasto
e la musica delle tue arpe.*

Sotto di te v'è uno strato di marciame, e tua coltre sono i vermi.

Come mai sei caduto dal cielo, astro del mattino, figlio dell'aurora?

Come mai sei stato gettato a terra, signore di popoli?

Eppure tu pensavi nel tuo cuore:

«Salirò in cielo, sopra le stelle di Dio innalzerò il mio trono,

dimorerò sul monte dell'assemblea, nella vera dimora divina.

Salirò sulle regioni superiori delle nubi, mi farò uguale all'Altissimo».

E invece sei stato precipitato negli inferi, nelle profondità dell'abisso!

Isaia

Utilizzare Lucifero:

Lucifero viene trattato come un giocatore, la sua scheda viene piazzata tra l'ultimo ed il primo giocatore del primo turno di gioco (la sua posizione non cambia per il resto della partita), ed il suo modello, piazzato nella stanza Tartaro, viene trattato a tutti gli effetti come se fosse un Mago.

Quando il giocatore alla sua destra della scheda di Lucifero avrà agito, Lucifero gioca il suo proprio turno. Il giocatore con la Corona pesca e applica gli effetti di una delle Carte Azione di Lucifero al meglio delle sue possibilità; non tutti gli effetti della carta, infatti, potrebbero risultare applicabili (ad esempio, potrebbero mancare delle Evocazioni).

Dopo aver risolto gli effetti della Carta Azione di Lucifero, questa va posizionata nella pila degli scarti delle Azioni, sulla sua plancia. Se non ci sono Carte Azione di Lucifero da pescare, la pila degli scarti viene mischiata a formare un nuovo mazzo da cui pescare. In caso di conflitto di scelta per l'azione di Lucifero il giocatore con la Corona di Minosse decide cosa accade.

Modello di Lucifero:

Il modello di Lucifero e la stanza da esso occupata seguono queste regole:

- La Stanza occupata dal modello di Lucifero non può contenere altri modelli.
- Quando il modello di Lucifero entra in una Stanza occupata da altri modelli, questi devono essere spostati fuori da essa: partendo dal giocatore alla sinistra di Lucifero, i Maghi sposteranno i modelli che controllano (Mago ed Evocazioni) in una stanza adiacente a loro scelta. Per gli spostamenti delle Evocazioni sotto il controllo di Lucifero, sarà il Mago con la Corona di Minosse a scegliere come muoverle seguendo una semplice linea guida: le Evocazioni dovranno essere spostate cercando di occupare più stanze possibili.
- La Stanza occupata dal modello di Lucifero non può essere attivata in nessun modo, neanche attraverso Magie o poteri delle Stanze.
- Nella Stanza occupata dal modello di Lucifero non possono essere posizionati Segnalini Instabilità se non da Lucifero stesso.
- Il modello di Lucifero può essere attaccato da Attacchi Fisici da parte di modelli che si trovano nelle stanze adiacenti alla sua come se fosse a distanza 0.

Esempio: Calcolo del Valore di Minaccia

Il Perilium di Nero segna un valore di 2. Ha totalizzato 18 Punti Potere, mentre Lucifero ne ha totalizzati 15. Nero ha 3 Punti Potere più di Lucifero. Sommandoli al suo Perilium di 2, si ottiene il Valore di Minaccia di Nero, cioè, 5.

- Il modello di Lucifero blocca la Linea di Vista dei Maghi.
- Il modello di Lucifero è considerato un Mago, quindi può essere bersagliato dalle Magie che hanno come bersaglio , e che nella descrizione indicano un "Mago bersaglio". Danno, conversione del Danno e conversione delle Instabilità funzionano normalmente verso Lucifero, ciononostante, il modello di Lucifero non può essere mosso in alcun modo dalle Magie o da altri effetti del gioco; ignora quindi qualsiasi effetto che lo sposterebbe dalla sua attuale posizione.
- Il modello di Lucifero è considerato il Mago proprietario di tutte le sue Evocazioni.

Fase di Evocazione:

Quando è il turno di Lucifero di attivare le proprie Evocazioni, si procede seguendo questi punti:

- Calcolare il **Valore di Minaccia** di ogni Mago: questo valore può essere positivo o negativo, ed equivale al numero di punti che separano il Segnalino del Mago sulla Plancia Potere dal Segnalino di Lucifero, più o meno il valore attualmente indicato sul Perilium del Mago (vedi pagina 8). Se il Segnalino del Mago si trova dietro quello di Lucifero, il suo Valore di Minaccia (prima di sommare il Perilium) sarà un numero negativo (-1, -2, -3...); se invece il Segnalino del Mago si trova davanti a quello di Lucifero, il Valore di Minaccia (prima di sommare il Perilium) sarà positivo (+1, +2, +3...).
- Controllare quali Evocazioni di Lucifero si attivano basandosi sulla regola dell'**AI Demoniaca**. Questo controllo deve essere eseguito secondo il seguente ordine, in base alle Evocazioni di Lucifero presenti in gioco: Barbariccia; Malacoda da 1 a 3; Centauro da 1 a 3; Cerbero 1 a 3; Farfarello da 1 a 5; Arpia da 1 a 8.

IA Demoniaca

Una volta selezionato il Demone che deve agire. Controllate se entro il valore di Movimento dell'Evocazione è presente almeno un Mago con Valore di Minaccia pari o superiore alla sua Aggressività. Se questo si verifica, l'Evocazione si **attiva**, altrimenti salta la propria attivazione.

Attivazione: l'Evocazione si muove e attacca il Mago con Valore di Minaccia superiore tra quelli entro il proprio Movimento. In caso di parità, attaccherà il Mago più vicino. Se ancora sussiste una situazione di parità, sarà il possessore della Corona di Minosse a decidere quale bersaglio viene attaccato.

Angelo Caduto

Questo è il potere speciale di Lucifero, che egli utilizza per annichilire i suoi nemici man mano che le file dei suoi Demoni si assottigliano. Al termine della risoluzione di una Carta Azione di Lucifero, questo potere si attiverà per ogni volta che non è stato possibile Evocare uno dei Demoni indicati (B). Quando questo accade, Lucifero infligge un Danno per ogni Demone non evocato ad ogni modello avversario presente nelle Stanze adiacenti alla propria.

Incapacitare Lucifero:

Lucifero non può essere sconfitto, nonostante ciò può essere Incapacitato temporaneamente seguendo queste regole:

Lucifero ha 17 Punti Salute come indicato sulla sua scheda.

Quando i segnalini Danno sulla barra della vita di Lucifero raggiunge il numero massimo dei suoi Punti Salute (17), Lucifero è considerato **Incapacitato**.

Quando Lucifero è Incapacitato, i Maghi che hanno partecipato alla sua sconfitta guadagnano PP secondo lo schema sottostante:

Punti Potere per Danno:

- ⑥: 1° Classificato (maggior danno inflitto)
- ④: 2° Classificato
- ②: Partecipazione (chiunque gli abbia inferto almeno un Danno)

Se un solo Mago gli ha inflitto Danno, ottiene 10 Punti Potere.

Il Mago che gli ha inflitto il colpo finale prende un **segnalino Trofeo di Lucifero**.

Dopo aver calcolato il punteggio, rimuovere tutti i Segnalini Danno dalla Plancia di Lucifero, e piazzate il **segnalino Incapacitato** sul modello di Lucifero.

Lucifero Incapacitato:

Finché il segnalino Incapacitato è piazzato sul modello di Lucifero, egli è considerato Incapacitato e si utilizzano le seguenti regole:

- Il modello di Lucifero resta sul posto e continua a seguire le sue normali regole.
- Lucifero non può subire nuovi Danni.
- Quando è il turno di Lucifero nella Fase Azione, il giocatore con la Corona di Minosse estrae una Carta Azione di Lucifero. Se l'icona del Risveglio (A) è presente sulla carta, rimuovete il segnalino Incapacitato dal suo modello e applicate gli effetti della carta pescata; altrimenti, Lucifero salta la Fase di Azione.
- All'inizio della prossima fase della Rosa Nera, rimuovete il Segnalino Incapacitato da Lucifero.

Notare che anche se Lucifero risulta Incapacitato, nella Fase delle Evocazioni i suoi Demoni girano normalmente.

Esempio: Lucifero incapacitato

Tessa infligge gli ultimi 3 Danni a Lucifero portandolo ad un totale di 17 Danni subiti e quindi è Incapacitato. Tessa ha inflitto un totale di 7 Danni a Lucifero e si piazza al primo posto

Tessa 7 ferite: 1° posto 6 punti

Nero 6 ferite: 2° posto 4 punti

Telmia 4 ferite: Partecipante 2 punti

Inoltre Tessa riceve il segnalino Trofeo di Lucifero.

Tessa dichiara di aver completato il suo turno.

È ora il turno di Lucifero, il giocatore con la Corona di Minosse gira la prima Carta Azione di Lucifero per scoprire se potrà agire. Gira la prima carta rivelando Portatore di Anime che non ha l'icona del Risveglio, il Signore degli Inferi pertanto non potrà agire fino al suo prossimo round.

Nel round successivo il giocatore rivela un'altra Carta Azione di Lucifero, Umiliazione, che questa volta riporta su di sé l'icona del Risveglio, quindi il giocatore scarta il segnalino Incapacitato dalla base di Lucifero, ne legge gli effetti e li applica subito. Da questo momento Lucifero torna in gioco fino a quando non subirà nuovamente 17 Danni.

“Mi dispiace maghi ma questo è l'Inferno!”

Fine Partita



La fine della partita segue le stesse regole presentate nel manuale delle regole di Black Rose Wars (pagina 35) fino al punto 3. Sostituire il punto 4 con quanto segue:



4. Portatore della Corona: il possessore della Corona di Minosse perde 1 Punto potere.



5. Esorcismi: Ogni Mago rivela la propria Carta Esorcismo ed ottiene i Punti Potere indicati per ogni incarico portato a termine su di essa.

Demoni

Demoni evocati da Lucifero

I Demoni vengono schierati in seguito all'effetto delle Carte Azione di Lucifero.

Una volta evocati i Demoni sono considerati a tutti gli effetti come normali Evocazioni e Lucifero è considerato il loro Proprietario.

Quando una Evocazione di Lucifero viene generata, deve essere schierata in una delle Stanze adiacenti a quella dove si trova Lucifero. Tranne che per le Evocazioni iniziali, è sempre il giocatore con la Corona di Minosse a scegliere la Stanza dove schierare una Evocazione di Lucifero. Se 2 o più Evocazioni sono generate nello

stesso momento devono essere schierate in stanze diverse fin quando è possibile.

Quando un Mago sconfigge un Demone tutti i Maghi guadagnano immediatamente un numero di Punti Potere pari al numero indicato sulla sua carta Evocazione.

Il Mago che infligge l'ultimo Danno al Demone riceve la sua Carta come Trofeo (vedi Carte Esorcismo, pagina 5).

Barbariccia



Barbariccia è immune a qualsiasi Danno causato dagli effetti delle Carte Magia, ma può essere danneggiata dagli Attacchi Fisici dei Maghi e delle altre Evocazioni.

Ogni volta che Barbariccia termina la propria attivazione, deve essere pescata e risolta una Carta Attivazione di Lucifero tranne per l'effetto di Evocazione in esso indicato, che non viene risolto.

Malacoda



Quando Malacoda uccide un Mago, a prescindere dai Segnalini Danno presenti sulla sua scheda, Lucifero ottiene 5 Punti Potere, ed i Maghi che avrebbero ottenuto punti dalla Sconfitta del Mago, non ottengono alcun Punto Potere.

Arpia



L'attacco di un'Arpia infligge 2 Danni, più un Danno aggiuntivo per ogni altro modello di Arpia presente nella stessa Stanza.

Nota: L'Arpia ha un valore di Aggressività di -5 (facendo sì che si attivi sempre con molta facilità).

Centauro



Gli attacchi del Centauro colpiscono tutti i modelli avversari nella Stanza.

Cerberero



Quando Cerberero attacca, rimuovere un Segnalino Danno presente sulla sua carta. Il Segnalino Danno da rimuovere viene scelto dal possessore della Corona di Minosse.

Farfarello



Quando Farfarello attacca un Mago, un Segnalino Instabilità di Lucifero viene piazzato nella Stanza.

Nota: Farfarello ha un valore di Aggressività di -3 (facendo sì che si attivi con molta facilità).

Demoni evocati dai Maghi

I Demoni possono essere evocati dai Maghi tramite l'attivazione di alcune Stanze, o, nel caso di Barbariccia e Lucifero, tramite l'utilizzo delle Magie Dimenticate contenute in questa espansione, utilizzabili solo nel gioco base.

Queste Evocazioni seguono le regole presentate nella scatola base di Black Rose Wars.

A differenza dei Demoni evocati da Lucifero, l'eliminazione di un Demone evocato da un Mago non conferisce alcun Punto Potere, e non viene considerato per il completamento degli obiettivi delle Carte Esorcismo (vedi pag 5).

Regola Opzionale: Evocazioni Alternative

Quando un qualsiasi effetto del gioco permette ad un Mago di evocare Malacoda o Cerbero, egli può scegliere se evocare la versione presente nel gioco base di Black Rose Wars, o quello presente in questa espansione.

Malacoda



Quando Malacoda viene rimosso dal gioco in qualsiasi maniera, il suo controllore perde 1 Punto Potere.

Arpia



L'attacco di un'Arpia infligge 1 Danno, più un Danno aggiuntivo per ogni altra Evocazione presente nella Stanza in cui si trova, a prescindere dal controllore di tali modelli.

Farfarello



Quando Farfarello attacca, il Mago che lo controlla piazza un Segnalino Instabilità nella Stanza in cui si trova il modello di Farfarello.

Centauro



Gli attacchi del Centauro colpiscono tutti i modelli avversari nella Stanza.

Cerbero



Quando Cerbero attacca, il suo controllore può rimuovere un Segnalino Danno dalla propria scheda o dalla carta di Cerbero.

Barbariccia



Effetto Dritto: evoca Barbariccia in una Stanza a tua scelta, Barbariccia agisce immediatamente. Barbariccia è immune agli effetti che rimuovono le Evocazioni, e può essere danneggiata solo da altre Evocazioni. Quando devi attivare Barbariccia, puoi attivare al suo posto una qualsiasi Evocazione in gioco come se fosse sotto il tuo controllo (Danni e instabilità piazzati da essa saranno i tuoi).

Effetto Verso: scegli fino a 3 Evocazioni in gioco che non si trovano sotto il tuo controllo. Diventano tue, cambia la Rosa sulle loro basi. Se controllandole superi il limite di 3 Evocazioni, puoi decidere di rimuovere alcune (o tutte) delle tue attuali Evocazioni, o alcune (o tutte) delle 3 appena controllate.

Lucifero



Effetto Dritto: evoca Lucifero in una Stanza a tua scelta, Lucifero agisce immediatamente. Quando appare, tutti i Maghi nella sua stessa Stanza devono spostarsi in una stanza adiacente seguendo l'ordine di turno. Il modello di Lucifero utilizza le regole indicate nel paragrafo "Modello di Lucifero" (pagina 10). Lucifero può attaccare Maghi che si trovano nelle Stanze adiacenti alla propria e viceversa.

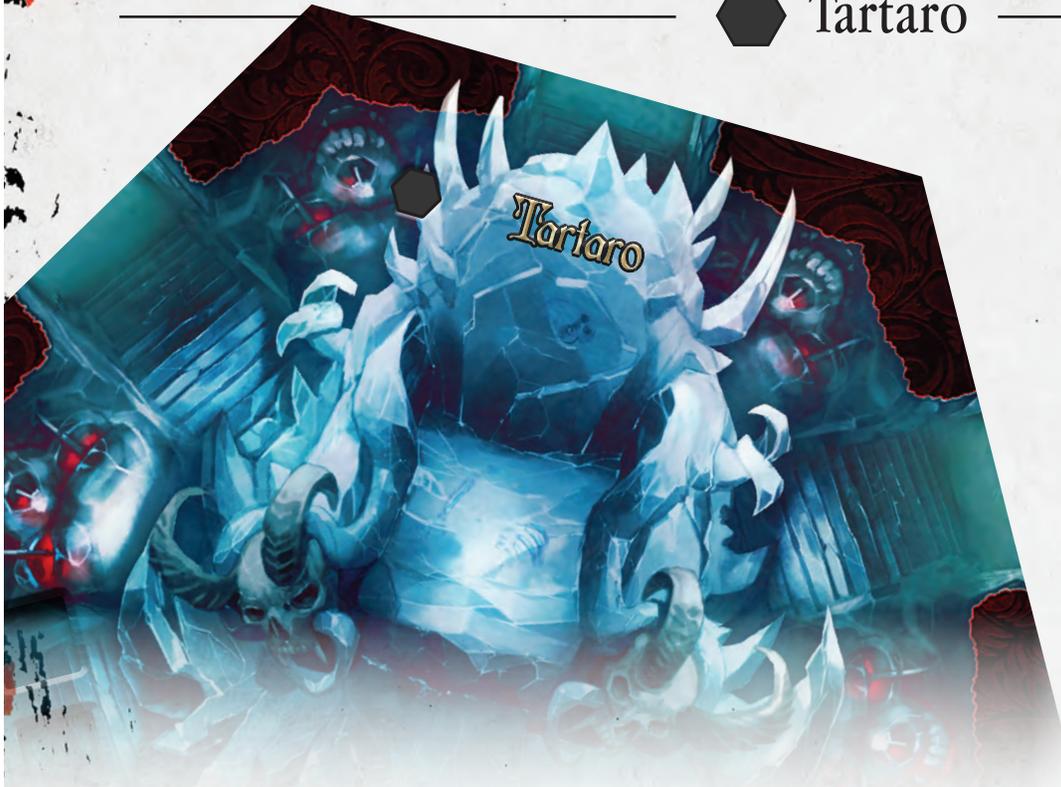
Effetto Verso: evoca 3 Evocazioni Demone tra quelle disponibili nel mazzo delle Evocazioni del gioco base o di Inferno. Le Evocazioni vanno piazzate in 3 Stanze differenti ed agiscono immediatamente. Lucifero e Barbariccia non possono essere evocati tramite questo effetto.

Evocazione Evanescente: la Carta Evocazione di Lucifero contiene due icone. Quando entra in gioco, su ognuna di queste icone viene posto un Segnalino Danni/Instabilità della Rosa Nera. Durante ogni Fase di Pulizia uno di questi segnalini viene rimosso; quando l'ultimo segnalino è rimosso, Lucifero lascia il gioco. Lucifero non può essere sconfitto o rimosso in alcun modo.



Stanze Infernali

Tartaro



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 10 Punti 6

Effetto della Stanza

Devi scartare 3 Magie dalla mano e metterle nelle tue Memorie. Pesca le prime 3 carte del mazzo delle Magie dimenticate: scegline una e aggiungila alla tua mano. Posiziona le altre in fondo al mazzo delle Magie Dimenticate nell'ordine che preferisci. Poi pesca una Carta Azione di Lucifero e risolvi i suoi effetti.

Una volta giocata, la carta della Magia Dimenticata deve essere rimossa dal gioco durante la Fase di Pulizia.

Stanze Blu



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti 3

Effetto della Stanza

Evoca un Farfarello sotto il tuo controllo. Puoi subire 1 Danno da Lucifero per far agire immediatamente il Demone. Farfarello ha le seguenti Caratteristiche: M:3 A:1 V:3 Quando Farfarello attacca, puoi, convertire 1 Segnalino Instabilità nella sua Stanza.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti 3

Effetto della Stanza

Il Mago bersaglio entro raggio 1 perde 1 Punto Potere. Tu guadagni 1 Punto Potere. Subisci 1 Danno da Lucifero.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità 6 Punti 3

Effetto della Stanza

Copia l'effetto di un'altra Stanza diversa dal Tartaro e dalla Bolgia dei Ladri. Attenzione: questo effetto non risolve le Missioni che richiedono di attivare la Stanza copiata. La Stanza attivata è sempre la Bolgia dei Maghi. Lucifero guadagna 1 Punto Potere. Se usi questa Stanza con le Stanze del gioco base, non puoi copiare l'effetto della Sala del Trono o della Sala delle Rosa Nera.

Stanze Gialle



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ⑤ Punti ②

Effetto della Stanza

Cerca una carta da una pila degli scarti della Libreria e pescala.
Puoi subire 1 Danno da Lucifero (la Rosa nera) per ripetere questo effetto una volta.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ⑤ Punti ②

Effetto della Stanza

Puoi curare fino a 3 Danni su di te: scegli 3 segnalini Danno sulla scheda del tuo Mago e rimuovili.
Scegli un Demone sotto il controllo di Lucifero che possieda dei segnalini Danno, e rimuovine 2 a tua scelta.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ⑤ Punti ②

Effetto della Stanza

Pesca le prime due carte Missione del mazzo della Luna corrente: se hai più di 2 Missioni, scartane una.
Poi pesca una Carta Evento e applica immediatamente i suoi effetti.

Stanze Verdi



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ④ Punti ②

Effetto della Stanza

Abbassa il tuo Perilium di 2.
Scegli un altro Mago e alza il suo Perilium di 2.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ④ Punti ②

Effetto della Stanza

Infliggi 1 Danno a tutti i modelli in una Stanza adiacente a questa o in questa stessa Stanza. Tu e le tue Evocazioni non subite il danno.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ④ Punti ②

Effetto della Stanza

Evoca 1 Cerbero sotto il tuo controllo.
Puoi subire 1 Danno da Lucifero (la Rosa Nera) per far agire immediatamente il Demone.
Cerbero ha le seguenti caratteristiche:
M:2 A:3 V:3
Ogni volta che Cerbero attacca puoi rimuovere un segnalino Danno dalla scheda del tuo Mago o dal Cerbero.

Stanze Rosse



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ⑥ Punti ③

Effetto della Stanza

Pesca 3 Carte Magia dal tuo Grimorio, poi scarta una di esse.

Subisci 1 Danno da Lucifero.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ⑥ Punti ③

Effetto della Stanza

Evoca 1 Centauro sotto il tuo controllo.

Puoi subire 1 Danno da Lucifero per far agire immediatamente il Demone.

Centaurò ha le seguenti caratteristiche:

M:3 A:2 V:3

Gli attacchi di Centauro sono considerati ad Area, colpiscono tutti i modelli avversari nella Stanza in cui si trova.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ⑥ Punti ③

Effetto della Stanza

Puoi muoverti ad una distanza massima pari al tuo attuale valore di Movimento; devi terminare questo movimento nella Stanza in cui è presente almeno un Mago avversario.

Esegui un Attacco Fisico contro un Mago avversario nella Stanza in cui ti sei fermato; se il Mago non è sconfitto, subisci 1 Danno da lui.

Stanze Viola



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ⑥ Punti ③

Effetto della Stanza

Guadagni 1 Punto Potere.

Puoi curare fino a 2 Danni su di te.

Il Demone sotto il controllo di Lucifero con il valore maggiore di Aggressività agisce immediatamente ignorando il valori di Aggressività.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ⑥ Punti ③

Effetto della Stanza

Gioca una Carta Magia dalla tua Mano. La Magia deve essere posizionata in uno dei quattro spazi delle Magie in gioco. La Magia giocata può essere posizionata su una Magia già risolta o su una Magia da risolvere. La Magia sostituita viene scartata nelle Memorie.

Poi, pesca e applica gli effetti di una Carta Evento.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità ⑩⑩ Punti ⑤

Effetto della Stanza

Ottieni la Corona di Minosse; se già la possiedi subisci 1 Danno da Lucifero.

Chi perde la Corona di Minosse subisce 1 Danno da Lucifero.

Stanze Grigie



Caratteristiche della Stanza

Instabilità **6** Punti **3**

Effetto della Stanza

Infliggi 2 Danni ad un modello entro distanza 1. Non puoi bersagliare i Maghi che si trovano nella loro Cella.



Caratteristiche della Stanza

Instabilità **6** Punti **3**

Effetto della Stanza

Guarda le prime 3 Carte Azione di Lucifero, puoi riodinarle come vuoi e poi rimetterle sul mazzo. Subisci 1 Danno da Lucifero (la Rosa Nera).



Caratteristiche della Stanza

Instabilità **6** Punti **3**

Effetto della Stanza

Evoca 1 Arpia sotto il tuo controllo. Puoi subire 1 Danno da Lucifero (la Rosa Nera) per far agire immediatamente il Demone. L'Arpia ha le seguenti Caratteristiche: M:3 A:1 V:3. Gli attacchi dell'Arpia infliggono Danni aggiuntivi pari al numero di Evocazioni (sotto il tuo controllo o meno) presenti nella sua stessa Stanza.



Guerra degli Evocatori

La Guerra degli Evocatori è una modalità alternativa per giocare Black Rose Wars utilizzando il materiale della scatola base e alcuni degli elementi forniti con questa espansione.

In una partita di Guerra degli Evocatori le Evocazioni avranno un ruolo più importante rispetto al gioco base, sarà più facile evocarle e verranno attivate molto più spesso dai Maghi.



Setup del Gioco

Per giocare una partita con la “Guerra degli Evocatori” deve essere seguito il setup di gioco standard spiegato nel manuale base di Black Rose Wars. Una volta piazzate tutte le stanze, alcuni dei Segnalini Attivazione andranno rimpiazzati con i Segnalini Attivazione Infernale forniti con questa espansione.

I Segnalini Attivazione da rimpiazzare sono indicati nella pagina seguente, assieme alla spiegazione dei loro effetti.

Durante una partita a Guerra degli Evocatori è possibile aggiungere le Magie Dimenticate presenti in questa espansione al mazzo delle Magie Dimenticate per avere la possibilità di vedere anche Barbariccia e Lucifero in azione.

Sarà necessario tenere a disposizione i modelli dei Demoni forniti in questa espansione, così come le loro relative Carte Evocazione, il resto del materiale può essere riposto nella scatola.

Regola Opzionale: Stanze del Caos

Per creare partite ancora più caotiche, è possibile utilizzare questa regola che permette ai giocatori di modificare gli effetti delle stanze durante lo svolgimento della partita.

Al cambio di Luna, il Mago che possiede la Corona o la Corona di Minosse può sostituire i Segnalini Attivazione delle stanze non distrutte con le versioni Infernali fornite in questa espansione, o viceversa. I nuovi Segnalini Attivazione vanno piazzati sempre dal lato non attivato, anche se la stanza è stata già attivata (di conseguenza può essere attivata una seconda volta).

Attenzione!

La Carta Missione “Torna a Riposare” presente nel gioco base (Luna 1, carta 014) non funziona durante una partita a Guerra degli Evocatori; rimuovere la carta dal Mazzo Missioni.

Regola Opzionale: Evocatori Prodigiosi

Questa regola opzionale permette ai Maghi di attivare le proprie Evocazioni durante la Fase delle Azioni, oltre che durante la Fase delle Evocazioni come di norma, e può essere utilizzata durante una partita a Guerra delle Evocazioni così come in una normale partita di Black Rose Wars.

Utilizzando questa regola, un Mago può spendere uno dei propri Segnalini Azione per attivare una delle sue Evocazioni invece di eseguire le normali azioni.

Segnalini Attivazione Infernale



Effetto della Stanza

Evoca 1 Farfarello sotto il tuo controllo. Puoi perdere 1 Punto Potere per far agire immediatamente il Demone.

Farfarello ha le seguenti Caratteristiche:

M:3 A:1 V:3

Quando Farfarello attacca, puoi, convertire 1 segnalino Instabilità nella sua stanza.



Effetto della Stanza

Rimuovi 4 segnalini Danni dalle Evocazioni che controlli; puoi rimuoverli in qualsiasi combinazione.



Effetto della Stanza

Attiva una Evocazione bersaglio come se fosse sotto il tuo controllo.



Effetto della Stanza

Evoca 1 Centauro sotto il tuo controllo.

Puoi perdere 1 Punto Potere per far agire immediatamente il Demone.

Il Centauro ha le seguenti Caratteristiche:

M:3 A:2 V:3

Gli attacchi di Centauro sono considerati ad Area, colpiscono tutti i modelli avversari nella Stanza in cui si trova.



Effetto della Stanza

Piazza 1 segnalino Instabilità in ogni Stanza in cui è presente una Evocazione di tipo Demone o Non Morto da te controllata.



Effetto della Stanza

Evoca 1 Cerbero sotto il tuo controllo.

Puoi perdere 1 Punto Potere per far agire immediatamente il Demone.

Cerbero ha le seguenti Caratteristiche:

M:2 A:3 V:3

Ogni volta che Cerbero attacca puoi rimuovere un segnalino Danno dalla scheda del tuo Mago o dalla carta di Cerbero.



Effetto della Stanza

Scegli due modelli di Evocazione che si trovano nella stessa Stanza o a raggio 1 una dall'altra. Ognuno infligge Danni pari al suo valore di attacco all'altro.



Effetto della Stanza

Evoca 1 Arpia sotto il tuo controllo.

Puoi perdere 1 Punto Potere per far agire immediatamente il Demone.

L'Arpia ha le seguenti Caratteristiche:

M:3 A:1 V:3

Gli attacchi dell'Arpia infliggono danni aggiuntivi pari al numero di modelli di Evocazioni presenti nella sua stessa Stanza.



Effetto della Stanza

Rimuovi dal gioco un Cerbero o un Centauro sotto il tuo controllo ed evoca due Farfarello o due Arpia entro raggio 1.

Puoi perdere 2 Punti Potere per far agire immediatamente i due Demoni evocati con questo effetto.



Effetto della Stanza

Evoca 1 Lanzicheneco sotto il tuo controllo.

Puoi perdere 1 Punto Potere per far agire immediatamente il Non Morto.

Il Lanzicheneco ha le seguenti Caratteristiche:

M:2 A:2 V:3.



Effetto della Stanza

Rimuovi dal gioco due Evocazioni Demone sotto il tuo controllo ed evoca un Malacoda entro raggio 1.

Puoi perdere 2 Punti Potere per far agire immediatamente il Demone.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose wars - Inferno Rulebook v.1.0

Ludus Magnus Studio - 2020 ©
All rights reserved
www.ludusmagnusstudio.com