

LA
COMMEDIA
DI DANTE
ALIGHIERI

Tratta di Virgilio,
Ch'è publicato
Col Contorno del M. R. P. Pompeo Venturi
della Compagnia di Gesù.
DIVISA IN TRE TOMI.



100 INFERNO
Le Dite & le per quel conito a' capi
Entrammo a ricimar nel creato mondo ;
E forza cura haver d'alun riposo
S'alcun fu il primo, e tu lo secundo ;
Tanto e' d'alcun di le c'è balle,
Che perai l'ciel per un portagio tonda e
E quindi affinnno a rindere le stelle.

IL FINE DEL
CANTO XXXIII.

ALLEGORIA
PER LA VARIA GIACITÀ

Inferno

“Abandonad toda esperanza, oh aquellos que entráis”

Luminarias y filósofos comparten la idea de que es mejor reinar en el Infierno que servir en el Cielo. Orgullosos Magos, si creéis en esto, prepararos para luchar por la Corona en el campo de batalla definitivo: Infierno.

El inmenso poder de la Rosa Negra y la sangrienta destrucción orquestada durante décadas de batallas, ha llamado la atención del gran traidor: Lucifer, el ángel caído.

En su eterna búsqueda de poder, los Maestros de la Escuela de Destrucción han probado suerte contra un adversario que supera con creces sus escasas habilidades, dándole la oportunidad de adentrarse en nuestro plano de los vivos.

Humillado por aquel a quien llamaba Padre y forzado a vivir eternamente en una prisión de hielo, Lucifer buscaba un nuevo poder con el que liberarse y poder cobrarse venganza por la deshonra sufrida. Ahora tiene ese poder, descubierto entre la magia olvidada bajo custodia de la Rosa Negra.

Cruzando los pasajes abiertos por los necios y destructivos Magos, las fuerzas oscuras al servicio de Lucifer se han infiltrado en la Logia. Las Salas, otrora cubiertas por exquisitos tapices y maderas preciosas, ahora son oscuras y húmedas cuevas, grutas heladas llenas de afiladas estalactitas, o desolados bosques de grotescos árboles retorcidos.

Los gritos de las almas penitentes atraviesan los pasajes infernales, ensordeciendo a los Magos y silenciando sus palabras antes de ser pronunciadas. En el sinuoso laberinto de Salas de la Logia rebosan feroces criaturas de otro mundo, horribles demonios alados hambrientos de devorar almas mortales. El laberinto en sí parece

una criatura maléfica, con vida otorgada para cumplir los deseos de su Señor Oscuro.

A pesar de su poder, la Rosa Negra está atrapada en una crisálida de hielo que se alza desde el 9º Círculo del Inframundo, esperando la ayuda de los Magos de la Logia. Desafortunadamente, los pocos Magos valientes que no han escapado, están bajo la misteriosa y penetrante mirada de la encarnación del mal: Lucifer. Una hermosa y andrógina figura más allá de lo humanamente imaginable. Medio oculto en sus poderosas alas, el magnífico y terrible Lucifer ha venido al reino de los vivos con un incontrolable deseo de poseer el poder la Rosa Negra; un poder tan inmenso que le permitiría, al fin, reinar sobre el lugar que le pertenece por derecho: el Cielo.

Los poderosos Magos de la Logia parecen no ser más que meros peones en los planes del padre de la mentira; pero tal vez aún hay esperanza: si los Magos se unen por primera vez en un milenio, si trabajan juntos para salvar la Logia y el saber que oculta de este invencible adversario. ¿Resistirán las débiles almas de los Magos las tentaciones del gran traidor?

¿Serán capaces de olvidar sus ansias de poder y dominación, o traicionarán a sus semejantes en el clamor de la batalla?

¿Podrán los Magos salvar a la Rosa Negra o será su poder la puerta a una nueva era de tinieblas?

¡Atención! Para jugar a esta expansión necesitas la caja básica de Black Rose Wars.

Créditos

Director del proyecto: Andrea Colletti

Envíos: Michele Mirizio

Diseño del juego: Marco Montanaro

Diseño del juego adicional: Andrea Colletti,
Diego Fonseca, Paolo Scippo

Desarrollo: Ludus Magnus Studio

Editorial y gestor de contenido: Paolo Scippo

Diseño gráfico: Paolo Scippo, Diego Fonseca

Director artístico: Andrea Colletti

Arte conceptual e ilustraciones: Antonio De Luca, Giovanni Pirrotta, Simone de Paolis

Jefe de modelado 3D: Fernando Armentano

Modelado 3D: Alberto Acquaviva, Tommaso Incecchi

Editors: Christopher Nelson, Frank Calcagno, Louis Angelli

Atención al cliente y redes sociales: Luca Bernardini, Marco Presentino

Editores web: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Gestión de Kickstarter: Andrea Colletti

Traducción al castellano: Buster Lehn

Edición en Castellano: Last Level Games

Promoción: Vincenzo Piscitelli

Producción: Andrea Colletti

Pruebas de juego: 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.

Edición en Castellano por Last Level Games

www.lastlevel.es

Índice

Inferno	2
"Abandonad toda esperanza, oh aquellos que entráis"	2
Créditos	2
Índice	3
Componentes	4
Salas y Fichas de Activación (19)	4
<i>Regla opcional: Fusión</i>	4
Tablero y ficha de Lucifer	4
Misiones de Inferno (30)	5
Cartas de Exorcismo (13)	5
<i>Nota del Diseñador del Juego</i>	5
Cartas de Acción de Lucifer (30)	5
Eventos de Inferno (18)	6
Cartas de Evocación de Inferno (48)	6
Mazo de Evocaciones de Lucifer:	6
Fichas de Evocación de Lucifer (48)	6
Miniaturas de Evocaciones (18)	7
Evocaciones (18)	7
Perilium (6)	8
Carta de Referencia (6)	8
Fichas de Daño / Inestabilidad (10)	8
Fichas de Activación Infernal (11)	8
Cartas de Conjuro Olvidado (2)	8
Preparación de la partida	9
<i>Corona de Minos</i>	9
Jugando a Inferno	9
Fase de la Rosa Negra:	9
Fase de Estudio:	9
Fase de Preparación:	9
Fase de Acción:	9
Fase de Evocación:	9
Fase de Mantenimiento:	9
Lucifer	10
Usando a Lucifer:	10
Miniatura de Lucifer:	10
<i>Ejemplo: Calculando el Valor de Amenaza</i>	10
Fase de Evocación:	10
<i>LA Démoniaca</i>	10
<i>Ángel Caído</i>	11
Dejar a Lucifer fuera de combate:	11
Lucifer incapacitado:	11
<i>Ejemplo: Lucifer incapacitado</i>	11
Fin de la Partida	11
Demonios	12
Demonios invocados por Lucifer	12
Demonios invocados por Magos	13
<i>Regla opcional: Evocaciones alternativas</i>	13
Salas Infernales	14
● Tártaro	14
● Salas Azules	14
● Salas Amarillas	15
● Salas Verdes	15
● Salas Rojas	16
● Salas Púrpuras	16
● Salas Grises	17
Guerra de Invocadores	18
Preparación de la partida	18
<i>Regla opcional: Salas del Caos</i>	18
<i>¡Atención!</i>	18
<i>Regla opcional: Invocadores prodigiosos</i>	18
Fichas de Activación Infernal	19



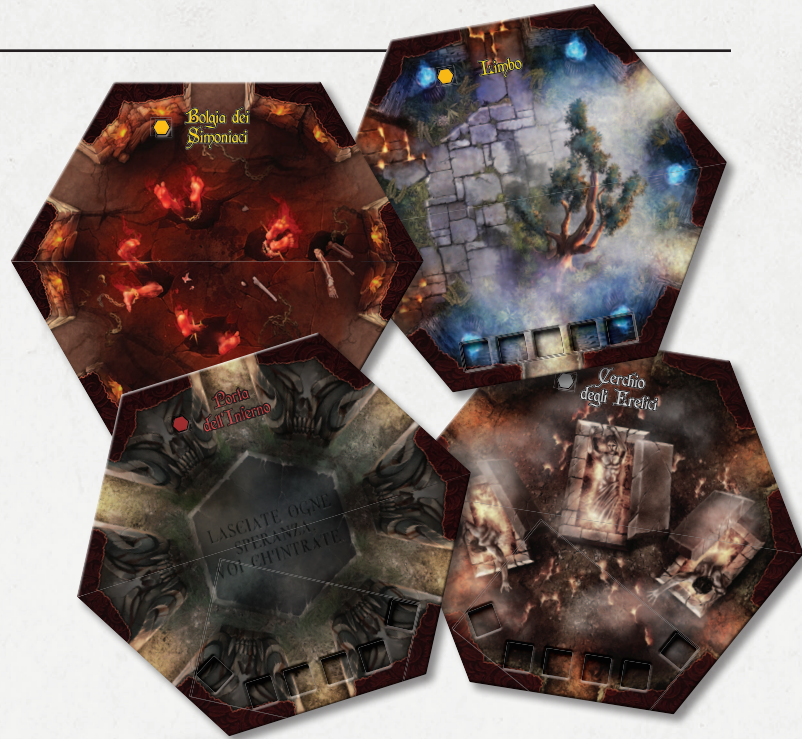
La aterradora Barbariccia

Componentes de Juego

Salas y Fichas de Activación (19)

Cada Sala de esta expansión está ligada a una *bolgia* (fosa) y un círculo del Infierno de Dante. Estas 19 Salas sustituyen las de la caja básica. Igual que en el juego básico de Black Rose Wars, hay tres Salas de cada color, excepto la Sala negra, el Tártaro. Cada Sala tiene su propia ficha de activación, con nuevos poderes que puedes usar de la forma habitual.

Algunas de estas Salas incluyen nuevas mecánicas, que permiten a los Magos invocar Demonios o activarlos en el momento que entran en juego.



Regla Opcional: Fusión (para usar solo con el básico)

Las Salas de esta expansión se pueden mezclar con las Salas de la caja básica de Black Rose Wars. Hacer esto te permite desplegar tu estructura preferida y añade variabilidad a la Logia. Una vez has creado la Logia con las Salas a tu gusto, crea los mazos de Cartas de Misión usando tanto las cartas del juego básico como las de esta expansión, asegurándote de que hay tres Salas de cada color y que solo hay misiones de las Salas preparadas para la partida.

Excepción: Las siguientes Salas Infernales no pueden ser usadas en el juego básico: **Tártaro**, **Selva Oscura**, **Cerchio dei Lussuriosi**, **Cerchio degli Eretici**.

Tablero y fichas de Lucifer

Durante una partida a Infierno, Lucifer será tratado, a todos los efectos, como un jugador adicional que maneja un Mago con su miniatura en la Logia.

La posición del tablero de Lucifer en la mesa indica cuándo le toca actuar durante la ronda de juego.

Su tablero muestra:

(A) 17 **Puntos de Salud:** ranuras para llevar el conteo de daños infligidos a Lucifer.

(B) **Cartas de Acción:** coloca el mazo de cartas de acción de Lucifer en este lugar.

(C) **Pila de Descarte:** deja aquí las cartas de acción de Lucifer descartadas.

La Ficha de Lucifer (D) sustituye la Ficha de la Rosa Negra en el Panel de Poder: **en este reglamento, las referencias a Lucifer serían el equivalente a las referencias a la Rosa Negra en el juego básico y viceversa.**

(E) **Ficha de Lucifer incapacitado.**

(F) **4 Fichas de Trofeo de Lucifer**



Misiones de Inferno (30)

Las misiones de Inferno funcionan exactamente igual que las de la caja base, pero son específicas para las Salas y Evocaciones de esta expansión. Estas misiones sustituyen las de la caja básica cuando juegas a Inferno.



Cartas de Exorcismo (13)

Las Cartas de Exorcismo contienen misiones que los Magos querrán completar para conquistar el poder de la Rosa Negra. Naturalmente, solo podrán reclamar la Rosa Negra en el improbable caso de que consigan echar a Lucifer de la Logia! Estas cartas se roban al principio de la partida. Cada jugador roba dos cartas y elige una para quedarse (ver página 9). Las Cartas de Exorcismo añaden objetivos que pueden cambiar el resultado final de la partida. Cada carta tiene dos objetivos específicos que, si se consiguen, harán que el jugador obtenga Puntos de Poder.



Nota del Diseñador del Juego

Los objetivos de las Cartas de Exorcismo son difíciles de conseguir y están diseñados para dar un potencial giro al final de la partida. Los que no puedan cumplir estas misiones no se verán penalizados, así que no te preocupes si algunas de estas cartas parecen imposibles en tus primeras partidas a Inferno.

Cartas de acción de Lucifer (30)

Lucifer tiene un mazo de 10 cartas de acción para cada fase de la Luna. Estas cartas describen las acciones de Lucifer cuando es activado.

Cada vez que empieza la Fase de Acción de Lucifer, el jugador que tenga la Corona de Minos roba una carta de la fase de la Luna actual y aplica los efectos en el orden indicado.

Una carta de acción de Lucifer contiene:

(A) El icono de Despertar indica cómo se reactiva, si ha quedado fuera de combate (ver pág. 11).

(B) El número y tipo de Evocaciones invocadas inmediatamente por Lucifer, de acuerdo al número de jugadores. Si esta condición no se puede cumplir completamente, se activa el poder especial “Ángel Caído” por cada Evocación que falte (ver pág. 11). El círculo coloreado con dos iniciales identifica qué Evocación demoníaca invoca a Lucifer. (ver pág. 6).

(C) Acción principal de Lucifer.



Eventos de Inferno (18)

De forma similar a las cartas del juego básico, Lucifer usa estas cartas para activar eventos de Inferno. Durante una partida a Inferno, esos eventos sustituyen el mazo de eventos de la caja base. Los eventos de Inferno están divididos en tres mazos, con 6 Cartas de Evento para cada Fase Lunar. Si se agotan los eventos durante una fase de Luna, mezcla la pila de descarte de eventos para formar un nuevo mazo para la correspondiente Fase Lunar.



Cartas de Evocación de Inferno (48)

Estas cartas a doble cara muestran los atributos de las Evocaciones de Inferno, un lado con la versión común, y al otro lado la versión Infernal de la Evocación. Cuando un Mago invoca a un demonio, usa el lado común de la carta. Estos atributos son similares a los de las Evocaciones de la caja básica de Black Rose Wars (fig. 1). Cuando Lucifer invoca a un Demonio, usa la cara con la versión Infernal de la Evocación (fig. 2). Las versiones Infernales de las Evocaciones contienen información adicional necesaria para guiar su activación.



(A) Agresividad: A la hora de activar las Evocaciones de Lucifer, solo se activarán si hay al menos un Mago con un nivel de amenaza igual o superior a su agresividad (ver pág. 10).

(B) Código de identificación: Cada demonio que puede invocar Lucifer tiene un código de identificación formado por un icono de color, que contiene dos letras del nombre del demonio, y un número creciente. Cuando Lucifer invoca ciertos tipos de demonio (ver Cartas de Acción de Lucifer, pág. 5), invocará el tipo especificado de demonio con el número más bajo disponible. Cuando pongas la miniatura de un demonio en el tablero, inserta en su base la ficha de Evocación de Lucifer con el código y número correspondiente (ver pág. 7). Esto permite identificar fácilmente al demonio sobre el tablero, relacionando la miniatura con su carta de Evocación correspondiente.

(C) Puntos de Poder: cada vez que un demonio de Lucifer es eliminado por un Mago o una de sus Evocaciones, cada Mago recibe esa cantidad de Puntos de Poder.

Mazo de Evocaciones de Lucifer:

Lucifer tiene un número limitado de Evocaciones disponibles durante una partida. Al principio de una partida de Inferno, este mazo está formado por todas las Evocaciones incluidas en esta expansión; el mazo sigue estas reglas:

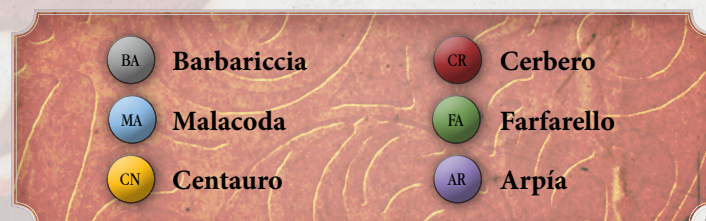
- Cada vez que Lucifer invoca a un demonio, roba la carta correspondiente con el número de código más bajo disponible.
- Cuando un demonio de Lucifer es derrotado, el Mago que dio el golpe final coge la carta correspondiente y la guarda hasta el final de la partida; estas cartas son útiles para cumplir objetivos de Cartas de Exorcismo que el Mago haya satisfecho (ver pág. 11).

- Cuando un Mago invoca a un demonio de esta expansión, deben coger la carta correspondiente del mazo de Evocaciones de Lucifer; si no hay cartas disponibles del demonio en cuestión, la Evocación falla sin producir resultados.
- Cuando se retira o elimina un demonio invocado por un Mago, devuelve la carta de Evocación al mazo de Lucifer.

Fichas de Evocación de Lucifer (48)



Estas fichas numeradas se usan para identificar las Evocaciones de Lucifer. Cada vez que Lucifer invoca un demonio, coloca en la base de la miniatura del demonio la ficha que coincida en número y color con la carta del demonio correspondiente



Miniaturas de Evocaciones (18)

Estas miniaturas las usan tanto Lucifer como los Magos para sus Evocaciones; se pueden usar tanto en partidas a Inferno como al juego base Black Rose Wars.

Al ser invocadas por los Magos, estas Evocaciones se marcan con fichas de Rosa, de forma habitual. En partidas a Inferno, cuando las invoca Lucifer, usa Fichas de Evocación de Lucifer para marcar las miniaturas.



Evocaciones (18)



5 Farfarellos



3 Centauros



Lucifer

Barbariccia



8 Arpias

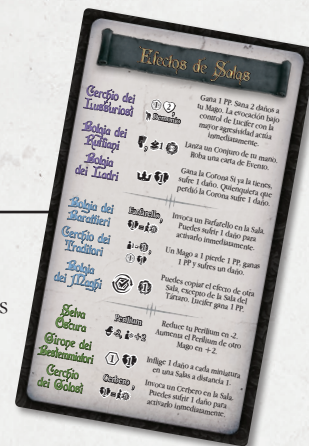
Perilium (6)



El Perilium es un disco numerado que puede mostrar valores desde el -5 al +5. Al comienzo de la partida, el Mago cogerá su Perilium y lo colocará en 0. Durante la partida varios elementos pueden hacer que el valor del Perilium incremente o descienda. Cualquier efecto que lleve al Perilium más allá del +5 o el -5 debe ser ignorado.

Carta de Referencia (6)

Contiene una explicación de los distintos efectos de las 19 Salas de Infierno.



Fichas de Daño/Inestabilidad (10)

Lucifer es un enemigo muy poderoso al que enfrentarse. A través de sus Evocaciones es capaz de infligir más daño e inestabilidad que la propia Rosa Negra. Por este motivo, cuando juegas Infierno, tendrás que añadir a la reserva los 10 cubos de daño/inestabilidad incluidos en esta expansión.



Fichas de Activación Infernal (11)

Las fichas de activación infernal incluidas en Infierno se usan específicamente con la expansión "Guerra de Invocadores" incluida en Infierno (ver pág. 18). También se pueden usar opcionalmente para sustituir cualquier ficha de activación normal del juego base para crear diferentes configuraciones y combinaciones de efectos inesperados en la Logia.



Cartas de Conjuro Olvidado (2)

Estas cartas se pueden añadir a los Conjuros Olvidados normales del juego básico de Black Rose Wars para invocar a Lucifer y a Barbariccia. No se pueden usar en partidas a Infierno.



Preparación de la partida

Jugando Inferno

Sigue las instrucciones normales tal como se describen en el reglamento del juego base **Black Rose Wars**, exceptuando lo siguiente:

Punto 1. En lugar de la Sala de la Rosa Negra, usa la Sala del Tártaro (de color Negro) y colócala en el centro de la mesa. En lugar de la Sala del Trono, toma la **Bolgia de los Ladrones** y ponla junto a cualquier lateral de la Sala del Tártaro.

Puntos 2 y 3. En lugar de usar las Salas y sus fichas de activación del juego base, usa las que vienen en esta expansión.

Puntos 4 y 5. Como se describe en el reglamento del juego base.

Punto 6. Usa los materiales correspondientes de esta expansión, en lugar de los del juego base. Deja el mazo de Evocaciones del juego base cerca del Panel de Poder (*excepto Malacoda y Cerbero*); no las mezcles con el mazo de Evocaciones incluido en esta expansión.

Punto 7. Usa los materiales correspondientes de esta expansión, en lugar de los del juego base. El jugador que más recientemente haya cometido uno de los 7 pecados capitales en la vida real, toma la ficha de la Corona de Minos para el primer turno. Si nadie lo ha hecho, o no está dispuesto a admitirlo, elige a quien más recientemente haya querido cometer uno de los siete pecados capitales.

Puntos 8, 9, 10 y 11. Como se describe en el reglamento del juego base.

Sigue estos puntos adicionales para los preparativos:

12. Pon el tablero de Lucifer entre las celdas del primer y el último jugador. Después coloca el mazo de cartas de acción de Lucifer correspondiente a la primera Luna sobre el tablero.

13. Coloca a Lucifer en la Sala del Tártaro. En el centro de la zona de juego. Quien tenga la Corona reparte a cada jugador una carta de Evocación de Lucifer al azar. Por orden de turno, cada jugador coloca la Evocación correspondiente a la carta que ha recibido en una de las Salas adyacentes al Tártaro, dando prioridad a las Salas que no estén ocupadas todavía por otras Evocaciones.

14. Reparte 2 Cartas de Exorcismo a cada jugador. Cada jugador elige una y devuelve la otra a la caja, sin revelar ambas cartas.

15. Cada Mago coge un Perilium y lo pone a 0.

La Corona de Minos



La regla de la Corona de Minos reemplaza la de la Corona cuando juegas a Inferno y no solo da el primer turno, también la posibilidad de decidir qué pasa si hay que tomar una decisión sobre algo que no esté cubierto por el reglamento (en caso de ambigüedad entre los casos de Inferno y las diversas escuelas de magia).

Una partida de Inferno se juega usando las reglas normales, como cualquier partida de **Black Rose Wars**. Lucifer actúa exactamente igual que un jugador adicional y manejará a su Mago siguiendo la secuencia normal de la ronda.

Casi todos los materiales suministrados con esta expansión se usan para sustituir los de la caja base (ver Preparación de la Partida), para jugar una partida de Inferno; los elementos del juego base a reemplazar son, concretamente: Salas, Fichas de Activación, Misiones y Eventos.

El resto de materiales de esta expansión, excepto las cartas de Conjuración Olvidado, se añaden al resto de componentes del juego base.

La ronda de juego funciona igual que en una partida estándar de **Black Rose Wars**, con las siguientes excepciones:

Fase de la Rosa Negra:

Usa las reglas del juego base. Sustituye las Cartas de Evento del juego base por las de esta expansión.

Fase de Estudio:

Sigue las reglas del juego base.

Fase de Preparación:

Usa las reglas del juego base.

Fase de Acción:

Sigue las reglas del juego base, excepto para la activación de Lucifer (ver pág. 10).

Fase de Evocación:

Sigue las reglas del juego base, excepto para la activación de Lucifer (ver pág. 10).

Fase de Mantenimiento

Sigue las reglas del juego base.

Antinferno

Lucifer



*Descendió al sepulcro tu soberbia, y el sonido de tus barbas:
gusanos serán tu cama, y gusanos te cubrirán.
¡Cómo caíste del cielo, oh Lucero, hijo de la mañana!
Cortado fuste por tierra, tú que debilitabas las gentes. Tú que decías en tu
corazón:
"Ascenderé a los cielos. Alzaré mi trono sobre las estrellas de Dios;
y en el monte del testimonio me sentaré, en las alturas del Monte Saphon.
Sobre las alturas de las nubes subiré, y seré semejante al Altísimo".
Más derribado eres en el sepulcro, a los lados de la buesa. "Isaiah"*

Usando a Lucifer:

Lucifer se considera como un jugador, y su tablero se coloca entre el primer y el último jugador en la primera ronda. Una vez se ha definido esta posición, no se moverá una vez comience el juego, independientemente de quién juega primero. Su miniatura, que se coloca en la Sala del Tártaro, se trata como si fuera su miniatura de Mago.

Una vez que el jugador a la izquierda del tablero de Lucifer haga su turno, le toca jugar a Lucifer. Quien tenga la Corona roba y aplica los efectos de una carta de acción de Lucifer. Jugará todos los efectos que pueda; no todos los efectos de la carta serán necesariamente aplicables (por ejemplo, pueden faltar Evocaciones).

Tras resolver el efecto de la carta de acción de Lucifer, esta se descarta a la pila de descarte de acciones de Lucifer en su tablero. Si no quedan cartas de acción de Lucifer para robar, mezcla su pila de descarte para formar un nuevo mazo del que robar. Si hay dudas sobre cómo resolver una acción de Lucifer, el jugador con la Corona decide qué pasa.


Miniatura de Lucifer:

La miniatura de Lucifer y la Sala en la que se halla siguen estas reglas:

- La Sala ocupada por Lucifer no puede contener otras miniaturas aparte de la miniatura de Lucifer.
- Cuando la miniatura de Lucifer entra en una Sala ocupada por otras miniaturas, éstas deben salir: empezando desde Lucifer, los Magos mueven las miniaturas bajo su control (Mago y Evocaciones) a una Sala adyacente a su elección. El movimiento de Evocaciones bajo control de Lucifer lo decide quien tenga la Corona, siguiendo una regla muy simple: las Evocaciones deben mover con la intención de ocupar el mayor número posible de Salas.
- La Sala ocupada por la miniatura de Lucifer no se puede activar de ninguna manera, ni siquiera mediante Conjuros o poderes de Sala.
- No se pueden poner Fichas de Inestabilidad en la Sala ocupada por la miniatura de Lucifer, a no ser que sean del propio Lucifer.
- Los Magos en Salas adyacentes a la miniatura de Lucifer le pueden atacar físicamente. Estos ataques se consideran con alcance 0.
- La miniatura de Lucifer bloquea la línea de visión de los Magos.

Ejemplo: Calculando el Valor de Amenaza

El Perilium de Nero marca un valor de 2. Tiene un total de 18 PP, mientras que Lucifer tiene 15. Nero tiene 3 PP más que Lucifer; sumando este valor al 2 del Perilium tenemos el valor de amenaza de Nero, en este caso 5.

- La miniatura de Lucifer se considera un Mago, así que puede ser el objetivo de Conjuros que tengan como objetivo , es decir "un Mago objetivo" en su descripción. El daño, la conversión de daño y la conversión de inestabilidad funcionan de la forma habitual contra Lucifer, sin embargo, no se puede mover a la miniatura de Lucifer de ninguna forma, ni por Conjuros de Mago ni otros efectos del juego, ignora cualquier efecto que lo fuera a mover de su posición actual.
- La miniatura de Lucifer se considera el Mago dueño de todas sus Evocaciones.

Fase de Evocación:

Cuando llega el turno de Lucifer de activar sus Evocaciones, procede siguiendo estos pasos:

- Calcula el **valor de amenaza** de cada Mago: Este valor puede ser positivo o negativo y equivale al número de Puntos de Poder indicados por la ficha de Puntos de Poder del Mago en el Panel de Poder comparadas con el valor indicado por la ficha de Puntos de Poder de Lucifer. A este valor, suma o resta el valor indicado en este momento en el Perilium del Mago (ver pág. 8, y el ejemplo más arriba). Si la ficha del Mago está por detrás de la ficha de Lucifer en el Panel de Poder, su valor de amenaza (antes de contar el valor del Perilium) será un número negativo (-1, -2, -3...); si por el contrario, la ficha del Mago está por delante de la ficha de Lucifer, su valor de amenaza (antes de contar el valor del Perilium) será positivo (+1, +2, +3...).
- Comprueba qué Evocaciones de Lucifer se activan según la regla de la IA Demoníaca. Debes hacer esta comprobación en el orden indicado a continuación, de acuerdo a las Evocaciones que tiene Lucifer en juego: Barbariccia; Malacoda de 1 a 3; Centauro de 1 a 3; Cerbero de 1 a 3; Farfarello de 1 a 5, Arpía de 1 a 8.

IA Demoníaca

Una vez elegido el demonio que va a actuar, comprueba si hay al menos un Mago dentro del rango de movimiento de la Evocación con un valor de amenaza igual o mayor que la agresividad mostrada en su carta de Evocación de Infierno (ver pág. 6). Si es así, la Evocación se activa, en caso contrario no se activa.

Activación: la Evocación mueve y ataca al Mago con el mayor valor de amenaza dentro de su rango de movimiento. En caso de empate, la Evocación ataca al Mago más cercano. Si sigue habiendo empate, quien tenga la Corona de Minos decide quién sufre el ataque.



Ángel Caído

Al ir cayendo sus huestes demoníacas, Lucifer usará su poder especial, Ángel Caído, para aniquilar a sus enemigos.

Tras resolver la carta de acción de Lucifer, si al menos uno de los demonios **(B)**, indicados se queda sin invocar, activa este poder. Cuando esto ocurra, Lucifer inflige un daño por cada demonio sin invocar a cada miniatura enemiga en las Salas adyacentes a la suya.



Dejar a Lucifer fuera de combate:

No se puede derrotar a Lucifer, pero se le puede dejar fuera de combate temporalmente con estas reglas:

Lucifer tiene 17 puntos de salud, tal como se indica en su tablero.

Cuando las fichas de daño en la salud de Lucifer alcancen el valor máximo indicado (17) se le considera **fuera de combate**. Al igual que los demás Magos, cuando Lucifer es derrotado, los Magos que han participado en su derrota ganan PP de acuerdo a lo siguiente:

Puntos de Poder por Daño:

- ⑥: 1º puesto (mayor daño infligido)
- ④: 2º puesto
- ②: Participante (cualquier otro que le haya infligido daño)

Si un único Mago ha hecho todo el daño a Lucifer, ese Mago gana 10 Puntos de Poder en solitario. El Mago que le dé el golpe de gracia se lleva una **Ficha de Trofeo** de Lucifer.

Tras calcular la puntuación, retira todas las fichas de daño del tablero de Lucifer y coloca la **Ficha de Incapacitado** en la miniatura de Lucifer.

Lucifer Incapacitado:

Mientras la miniatura de Lucifer tenga la ficha de fuera de combate puesta, se considera que está fuera de combate y se aplican las siguientes reglas:

- La miniatura de Lucifer permanece donde está y sigue las reglas normales.
- Lucifer no puede recibir más daño.
- Cuando llegue el turno de Lucifer en la Fase de Acciones, quien tenga la Corona de Minos roba la carta de acción de Lucifer. Si la carta tiene el icono de Despertar **(A)**, retira la Ficha de Incapacitado de su miniatura y aplica los efectos de la carta robada; en caso contrario, Lucifer se salta su fase de Acciones.
- Al principio de la siguiente fase de la Rosa Negra, retira la Ficha de Incapacitado de Lucifer.

Recuerda que incluso si Lucifer está Incapacitado, sus Evocaciones actuarán normalmente durante la Fase de Evocación.

Ejemplo: Lucifer Incapacitado.

Tessa inflige los últimos 3 daños a Lucifer, alcanzando el total de 17 daños, quedando fuera de combate. Tessa ha infligido un total de 7 daños a Lucifer y termina en primer lugar.

Tessa 7 daños: 1ª posición 6 puntos
Nero 6 daños: 2ª posición 4 puntos
Talmia 4 daños: Participante 2 puntos.

Además, Tessa recibe una ficha de trofeo de Lucifer. Tessa declara que ha terminado su turno. Ahora es el turno de Lucifer, el jugador junto a su tablero voltea la primera carta de acción de Lucifer para determinar si puede actuar o no. La carta revelada es *Portador de Almas*, que no tiene el icono de Despertar; por tanto, el Señor del Infierno no puede actuar este turno.

En el próximo turno, se revela la siguiente carta de acción de Lucifer, *Humillar*, que esta vez sí tienen el icono de Despertar, así que el jugador lee en voz alta el efecto y lo aplica inmediatamente. Desde este momento, Lucifer vuelve a estar en juego hasta que reciba 17 daños otra vez.

“¡Lo siento Magos, esto es el Infierno!”

Final de la Partida



La partida termina siguiendo los mismos puntos del reglamento de Black Rose Wars (pág. 35) hasta el punto 4. Haz lo siguiente en lugar del punto 4:



4. Portador de la Corona: el portador de la Corona pierde 1 Punto de Poder.



5. Exorcismos: Cada Mago revela su Carta de Exorcismo y gana los puntos indicados por cada misión cumplida de la carta.

Demonios

Demonios invocados por Lucifer

Los demonios aparecen de acuerdo a los efectos de las cartas de acción de Lucifer.

Una vez invocados, los demonios se consideran Evocaciones normales a todos los efectos, y Lucifer se considera su dueño.

Cuando se invoca una Evocación de Lucifer, debe aparecer en una Sala adyacente a Lucifer. Excepto las Evocaciones iniciales, quien tenga la Corona siempre decide en qué Sala aparecen las Evocaciones de Lucifer.

Si 2 o más Evocaciones se generan al mismo tiempo, en la medida de lo posible deben aparecer en Salas diferentes.

Cuando un Mago elimina a un demonio, todos los Magos ganan inmediatamente los PP indicados en la carta de la Evocación.

El Mago que dió el golpe de gracia al demonio recibe su Carta como trofeo (ver cartas de exorcismo, pág. 5).

Barbariccia



Barbariccia es inmune a cualquier daño causado por el efecto de cartas de Conjuro pero se la puede dañar con ataques físicos de Magos y otras Evocaciones.

Cada vez que Barbariccia termina su activación, se roba y resuelve una carta de activación de Lucifer, excepto los efectos de Evocación, que no se resuelven en este caso.

Malacoda



Cuando Malacoda derrota a un Mago, Lucifer gana 5 Puntos de Poder y los Magos que hubieran ganado PP por la derrota del Mago, no ganan nada, independientemente de las fichas de daño en su tablero.

Arpía



Los ataques de Arpía infligen 2 daños más un daño adicional por cada otra miniatura de Arpía presente en la misma Sala.

Nota: La Arpía tiene un valor de agresividad de -5 (haciendo muy probable que se active).

Centauro



El ataque del Centauro golpea a todas las miniaturas enemigas en la Sala y por tanto no afecta a la miniatura de Lucifer ni las Evocaciones que controle.

Cerberero



Cuando Cerberero ataca, retira una ficha de daño de su carta. La ficha de daño a retirar la elige quien tenga la Corona.

Farfarello



Cuando Farfarello ataca a un Mago, asigna una Ficha de Inestabilidad de Lucifer a la Sala donde está la miniatura de Farfarello.

Nota: Farfarello tiene un valor de agresividad de -3 (haciendo muy probable que se active).

Demonios invocados por Magos

Los Magos pueden invocar demonios activando ciertas Salas o, en el caso de Barbariccia y Lucifer, usando los Conjuros Olvidados contenidos en esta expansión. (Nota: los Conjuros Olvidados incluidos en esta expansión solo se pueden usar con el juego base.) Estas Evocaciones siguen las reglas del juego base Black Rose Wars.

A diferencia de los demonios invocados por Lucifer, eliminar a un demonio invocado por un Mago no otorga Puntos de Poder y no cuenta para cumplir el objetivo de Cartas de Exorcismo (Ver pág. 5).

Regla Opcional: Evocaciones Alternativas

Cuando un efecto del juego permita a un Mago invocar a Malacoda o Cerbero, el Mago puede elegir si invocar la versión de la caja base o la de esta expansión.

Malacoda



Cuando se retira a Malacoda del tablero por cualquier motivo, su controlador pierde 1 Punto de Poder.

Arpia



El ataque de una Arpia inflige 1 daño más 1 daño adicional para cada otra Evocación presente en su misma habitación, independientemente de quién sea su controlador.

Farfarello



Cuando Farfarello ataca, el Mago que lo controla coloca una Ficha de Inestabilidad en la misma Sala donde está la miniatura de Farfarello.

Centauro



Los ataques del Centauro golpean a todas las miniaturas enemigas en la Sala, y por tanto no afecta al Mago que lo controla o a sus otras Evocaciones.

Cerbero



Cuando Cerbero ataca, su controlador puede retirar una ficha de daño de su tablero de Mago o de la carta de Cerbero.

Barbariccia



Efecto Normal: invoca a Barbariccia en una Sala a tu elección, y Barbariccia actúa inmediatamente. Barbariccia es inmune a los efectos que retiran Evocaciones y solo puede recibir daño de otras Evocaciones. Al usar este Conjuro, la colocas en el tablero y puedes elegir entre activarla de forma inmediata, o en su lugar puedes activar cualquier otra Evocación en la Logia como si estuviera temporalmente bajo tu control (el daño y la Inestabilidad que asigne será considerado tuyo).

Efecto Reverso:

Elige hasta 3 Evocaciones en juego que no estén bajo tu control. Se vuelven tuyas, cambia las Fichas de Rosa en sus bases. Si al tomar control superas las 3 Evocaciones, puedes decidir retirar alguna de tus Evocaciones actuales (o todas)

Lucifer



Efecto Normal: Invoca a Lucifer en la Sala objetivo. Lucifer actúa inmediatamente. Cuando aparece, todos los Magos en la misma Sala deben mover a una Sala adyacente por orden de turno. La miniatura de Lucifer usa las reglas explicadas en el párrafo "Miniatura de Lucifer" (pág. 10). Lucifer puede atacar a Magos en Salas adyacentes a la suya y viceversa.

Efecto Reverso: Invoca a 3 Evocaciones demonio de entre las disponibles en el Mazo de Evocaciones del juego básico o de Inferno. Las Evocaciones deben ser colocadas en 3 Salas diferentes y actúan inmediatamente. Lucifer y Barbariccia no pueden ser invocados mediante este efecto.



Evocación Evanescente: La carta de Evocación de Lucifer tiene dos casillas. Cuando esta carta entra en juego, pon una Ficha de Daño/Inestabilidad de la Rosa Negra sobre cada una. Durante cada Fase de Mantenimiento retira una de estas fichas; cuando retires el último contador, Lucifer se retira del juego.

Salas Infernales

Tártaro



Características de la Sala

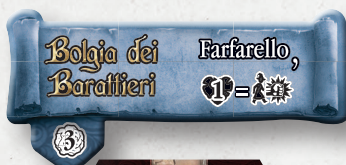
Inestabilidad **10** Puntos de Poder **6**

Efecto de la Sala

Debes descartar 3 Conjuros de la mano a tus Recuerdos. Roba las tres primeras cartas del mazo de Conjuros Olvidados: elige 1 y añádelo a tu mano. Deja el resto debajo del mazo de Conjuros Olvidados en el orden que quieras.

Roba una carta de Lucifer y resuelve su efecto. Una vez jugadas, las cartas de Conjuros Olvidados se retira del juego durante la Fase de Mantenimiento.

Salas Azules



Características de la Sala

Inestabilidad **6** Puntos de Poder **3**

Efecto de la Sala

Invoca 1 Farfarello bajo tu control.

Puedes sufrir 1 daño infligido por Lucifer (la Rosa Negra) para que el demonio actúe inmediatamente.

Cuando Farfarello ataca, adicionalmente, "convierte 1 Ficha de Inestabilidad en su Sala".

Traducción del nombre: Bolgia de los Estafadores



Características de la Sala

Inestabilidad **6** Puntos de Poder **3**

Efecto de la Sala

Elige un Mago objetivo en alcance 1. Ese Mago pierde 1 PP. Ganas 1 PP.

Sufre 1 daño infligido por Lucifer (Rosa Negra).

Traducción del nombre: Círculo de los Traidores.



Características de la Sala

Inestabilidad **6** Puntos de Poder **3**

Efecto de la Sala

Copia el efecto de otra Sala que no sea el *Tártaro*. Atención: este efecto no resuelve misiones del efecto copiado. La Sala activada es siempre la Bolgia de los Magos. Lucifer (la Rosa Negra) gana 1 Punto de Poder.

Si usas esta Sala junto con las Salas del juego base, no podrás copiar los efectos de la *Sala del Trono* ni de la *Rosa Negra*.

Traducción del nombre: Bolgia de los Magos.

Salas Amarillas

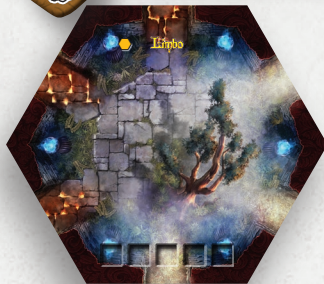


Características de la Sala
Inestabilidad ⑤ Puntos de Poder ②

Efecto de la Sala

Busca cualquier carta de una pila de descartes de la Biblioteca y róbalas.
Sufrir 1 daño infligido por Lucifer (la Rosa Negra) para repetir este efecto una vez más.

Traducción del nombre: Bolgia de los Simoniacos.



Características de la Sala
Inestabilidad ⑤ Puntos de Poder ②

Efecto de la Sala

Puedes sanarte hasta 3 puntos de daños: elige 3 fichas de daño de tu tablero de Mago y retíralas.

Elige un demonio bajo el control de Lucifer que tenga fichas de daño y retira 2 a tu elección.



Características de la Sala
Inestabilidad ⑤ Puntos de Poder ②

Efecto de la Sala

Roba las primeras dos Cartas de Misión del mazo de la fase de la Luna actual: si tienes más de 2 Cartas de Misión, descarta una.

Roba y aplica los efectos de una Carta de Evento.

Traducción del nombre: Círculo de los Avaros.

Salas Verdes



Características de la Sala
Inestabilidad ④ Puntos de Poder ②

Efecto de la Sala

Reduce tu Perilium en -2.
Elige un Mago rival y aumenta su Perilium en +2.

Traducción del nombre: Selva Oscura



Características de la Sala
Inestabilidad ④ Puntos de Poder ②

Efecto de la Sala

Inflige 1 daño a todas las miniaturas, ya sea en esta Sala o en una Sala adyacente. Tus Evocaciones y tú no sufrís daño.

Traducción del nombre: Círculo de los Blasfemos.



Características de la Sala
Inestabilidad ④ Puntos de Poder ②

Efecto de la Sala

Invoca 1 Cerbero bajo tu control.
Puedes sufrir 1 daño infligido por Lucifer (la Rosa Negra) para que el demonio actúe inmediatamente.

Cada vez que Cerbero ataca puedes retirar una Ficha de Daño de tu Tablero de Mago o de Cerbero.

Traducción del nombre: Círculo de los Glotones.

Salas Rojas



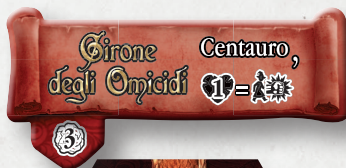
Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

Efecto de Sala

Roba 3 cartas de Conjuro de tu Grimorio, después descarta una de ellas. Sufre 1 daño infligido por Lucifer (la Rosa Negra).

Traducción del nombre: Puerta del Infierno



Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

Efecto de Sala

Invoca 1 Centauro bajo tu control. Puedes sufrir 1 daño infligido por Lucifer (la Rosa Negra) para que el demonio actúe inmediatamente.

Los ataques del Centauro se consideran de Área y golpean a todas las miniaturas enemigas en su misma Sala.

Traducción del nombre: Círculo de los Asesinos.



Características de la Sala

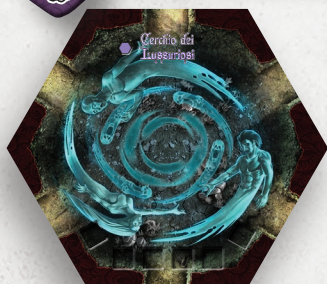
Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

Efecto de Sala

Puedes mover una distancia máxima igual a tu valor de movimiento actual; debes terminar este movimiento en una Sala ocupada por un Mago rival. Haz un ataque físico contra el Mago rival en la Sala en la que paraste; si no derrotas al Mago, este te inflige 1 daño.

Traducción del nombre: Círculo de los Iracundos.

Salas Púrpuras



Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

Efecto de Sala

Gana 1 PP. Puedes sanarte hasta 2 puntos de daños: elige 2 Fichas de Daño de tu tablero de Mago y retíralas. El demonio bajo control de Lucifer con la mayor agresividad actúa inmediatamente, aunque no haya ningún Mago con valor de amenaza al que atacar.

Traducción del nombre: Círculo de los Lujuriosos.



Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

Efecto de Sala

Lanza un Conjuro de tu mano. El conjuro se debe colocar en uno de los cuatros espacios para conjuros lanzados. El Conjuro lanzado se puede poner sobre otro Conjuro que ya se haya resuelto o que esté por resolver. El nuevo Conjuro se superpone completamente al anterior. Tras ello, roba y aplica los efectos de una Carta de Evento.

Traducción del nombre: Bolgia de los Rufianes.



Características de la Sala

Inestabilidad ⑩ Puntos de Poder ⑤

Efecto de Sala

Recibe la Corona; si ya la tenías, sufre 1 daño infligido por Lucifer (la Rosa Negra). El jugador que pierde la Corona sufre 1 daño infligido por Lucifer (la Rosa Negra).

Traducción del nombre: Bolgia de los Ladrones.

Salas Grises



Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

Efecto de Sala

Mira las 3 primeras cartas de acción de Lucifer, vuelve a dejarlas en el orden que decidas.

Sufre 1 daño infligido por Lucifer (la Rosa Negra).

Traducción del nombre: Círculo de los Herejes.



Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ②

Efecto de Sala

Inflige 2 daños a una miniatura en alcance 1. No puedes elegir a Magos en sus celdas.



Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

Efecto de Sala

Invoca 1 Arpia bajo tu control. Puedes sufrir 1 daño infligido por Lucifer (la Rosa Negra) para que el demonio actúe inmediatamente.

El ataque de la Arpia inflige daño adicional igual al número de miniaturas de Evocaciones (bajo tu control o no) en su misma Sala.

Traducción del nombre: Círculo de los Suicidas



La Guerra de los Invocadores

Guerra de Invocadores es un modo alternativo de jugar a Black Rose Wars usando el material de la caja base y algunos elementos incluidos en esta expansión.

En una partida a la Guerra de Invocadores, las Evocaciones tienen un papel mucho más relevante respecto al juego base, será más fácil invocarlas y los Magos las podrán activar con más frecuencia.



Preparación

Para jugar una partida de "Guerra de Invocadores" sigue la preparación de la partida estándar detallada en Black Rose Wars. Una vez se han colocado las Salas, sustituye algunas de las fichas de activación por las fichas de activación Infernal incluidas en esta expansión.

Las fichas de activación que debes reemplazar se indican en la próxima página, junto con una explicación de sus efectos.

Durante una partida a Guerra de Invocadores, añade los Conjuros Olvidados incluidos en esta expansión al mazo de Conjuros Olvidados, haciendo posible ver en acción a Barbariccia o a Lucifer. Deja a mano las miniaturas y Cartas de Evocación de los demonios de esta expansión. El resto de material se puede volver a guardar en la caja.

¡Atención!

La Carta de Misión "Volver al Descanso" incluida en la caja base (Luna 1, carta 014) no funciona en partidas de Guerra de Invocadores; retírala del mazo de misiones.

Regla Opcional: Salas del Caos

(solo para usar con el juego básico)

Para hacer tus partidas aún más caóticas, usa esta regla para permitir que los jugadores modifiquen los efectos de las Salas durante el transcurso de la partida.

Cuando cambie la Luna, el Mago con la Corona puede reemplazar las fichas de activación de Salas no destruidas por las versiones Infernales de esta expansión, o viceversa. Las nuevas fichas de activación siempre se dejan por su lado no activado, incluso si la Sala ya había sido activada (por tanto, se puede activar una segunda vez).

Regla Opcional: Invocadores Prodigiosos

Esta regla opcional permite a los Magos activar sus Evocaciones durante la Fase de Acciones, además de hacerlo durante la Fase de Evocación normalmente. Esta regla se puede usar para partidas de Guerra de Invocadores, o para partidas al juego base Black Rose Wars.

Usando esta regla, un Mago puede gastar una o más de sus fichas de acción para activar una de sus Evocaciones, en lugar de hacer una de las acciones habituales.

Fichas de Activación Infernal



Efecto de la Sala

Invoca 1 Farfarello bajo tu control. Puedes perder 1 Punto de Poder para que el demonio actúe inmediatamente.

Cuando Farfarello ataca, adicionalmente, convierte 1 Ficha de Inestabilidad en su Sala.



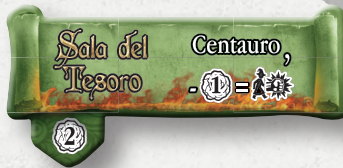
Efecto de la Sala

Sana 4 fichas de daño de las Evocaciones bajo tu control; puedes retirar cualquier combinación que quieras.



Efecto de la Sala

Activa una Evocación objetivo como si estuviera bajo tu control.



Efecto de la Sala

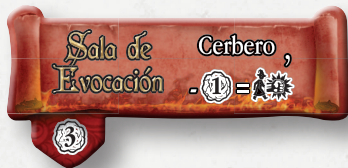
Invoca 1 Centauro bajo tu control. Puedes perder 1 Punto de Poder para que el demonio actúe inmediatamente.

Los ataques del Centauro se consideran de Área y golpean a todas las miniaturas enemigas en su misma Sala.



Efecto de la Sala

Pon 1 Ficha de Inestabilidad en cada Sala donde haya presente una Evocación demonio o No muerto bajo tu control.



Efecto de la Sala

Invoca 1 Cerbero bajo tu control. Puedes perder 1 Punto de Poder para que el demonio actúe inmediatamente.

Cada vez que el Cerbero ataca, puedes retirar una Ficha de Daño de tu tablero de Mago o del Cerbero.



Efecto de la Sala

Elige dos miniaturas de Evocación que estén en la misma Sala o en alcance 1 de distancia entre ellas. Cada una inflige daño equivalente a su ataque a la otra.



Efecto de la Sala

Invoca 1 Arpia bajo tu control. Puedes perder 1 Punto de Poder para que el demonio actúe inmediatamente.

El ataque de la Arpia inflige daño adicional igual al número de miniaturas de Evocaciones en su misma Sala.



Efecto de la Sala

Retira un Cerbero o un Centauro bajo tu control del juego e invoca 2 Farfarellos o 2 Arpias en rango 1.

Puedes perder 2 Puntos de Poder para que ambos demonios actúen inmediatamente.



Efecto de la Sala

Invoca 1 Lansquenete bajo tu control.

Puedes perder 1 Punto de Poder para que el no muerto actúe inmediatamente.



Efecto de la Sala

Retiras dos Evocaciones demonio bajo tu control para invocar a Malacoda en alcance 1.

Puedes perder 2 Puntos de Poder para que el demonio actúe inmediatamente.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose Wars - Reglamento Inferno v.1.0

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