

SATOR  
AREPOTAS  
TENETAS  
OPERTAS



# Sator Box

## Sommario

Componenti.....	2
<b>Nuove Regole e Modifiche .....</b>	<b>3</b>
Setup Modificato.....	3
Diventare una Evocazione .....	3
Evocazioni Evanescenti .....	3
Immunità Innata .....	3
<b>Nuove Scuole di Magia .....</b>	<b>4</b>
Inganno .....	4
Carte Evocazione Infestazione .....	4
Omnia .....	4
Sangue .....	5
Segnalini Veleno.....	5
Hashomer .....	5
Elementale.....	6
Bardica.....	6
Cartomanzia.....	7
Missioni dei Tarocchi.....	7
Mente.....	7
Porcuomini Mutati.....	7
Incantamento.....	8
Carte Evocazione Equipaggiamento .....	8
Demonologia.....	8
Vuoto.....	9
Cronomanzia.....	9
Interruzioni .....	9
<b>Modalità Solitaria .....</b>	<b>10</b>
Componenti .....	10
Segnalini Attivazione(8) .....	10
Misisoni Solitarie (15).....	11
Eventi Solitari (15) .....	11
Segnalini Evocazione (30).....	11
Perilium (1) .....	11
Evocazioni della Rosa Nera (31).....	11
Setup Modalità Solitaria.....	12
Attivare la Rosa nera .....	12
Giocare in Solitaria .....	12
Punti Potere and Fine Partita .....	13
Guadagnare Punti Potere (PP).....	13
Fine Partita e calcolo del punteggio.....	13
Mazzi Precostruiti .....	13
Annientatore.....	13
Dominatore.....	13
Esploratore.....	13
<b>Nuove Stanze .....</b>	<b>14</b>
<b>Nuove Schede e Carte dei Maghi .....</b>	<b>15</b>
<b>La Guerra della Rosa Nera .....</b>	<b>16</b>
Scuole .....	16
Scenari Legendari .....	16
Stanze Alternative .....	16
Menzioni d'Onore.....	16
Torino, Italia - La Prima Loggia .....	17
Carte Potere della Rosa Nera.....	17
Plymouth, Inghilterra - Schegge della Rosa.....	17
Versailles, Francia - La Loggia Ribelle.....	18
Sevilla, Spagna - Re Conquistatore .....	18
Buda, Ungheria - La Loggia dei Guardiani .....	19
Amsterdam, Olanda - La Loggia dei Portali .....	20
Usare i Portali .....	20
Bronte, Regno di Sicilia - Gli Artefatti .....	21
<b>Maghi Asimmetrici .....</b>	<b>22</b>
<b>Scheda della Campagna .....</b>	<b>23</b>

## Componenti

### Magie

- 396 Carte Magia
- 51 Carte Magia Personali
- 9 Carte Magia Dimenticata
- 18 Carte Riferimento delle Scuole di Magia

### Maghi

- 6 Schede dei Maghi
- 24 Carte dei Maghi
- 17 Miniature dei Maghi

### Evocazioni

- 59 Carte Evocazione
- 56 Miniature delle Evocazioni

### Stanze

- 13 Segnalini Attivazione delle Stanze
- 13 Stanze

### Gioco in Solitaria

- 1 Perilium
- 8 "Solo" Segnalini Attivazione delle Stanze
- 30 "Solo" Segnalini Evocazione
- 31 "Solo" Carte Evocazione
- 15 "Solo" Carte Missione
- 15 "Solo" Carte Evento
- 1 "Solo" Carta di Riferimento

### Eventi Legendari

- 20 Carte Artefatto
- 13 Carte Potere della Rosa Nera
- 3 Portali

### Old Jukas - Materiale per Sine Tempore

- 16 Segnalini Abilità
- 1 Segnalino Attivazione
- 1 Datapad Eroe
- 1 Datapad Abilità
- 9 Carte Equipaggiamento

### Old Jukas - Materiale per Nova Aetas

- 1 Segnalino Attivazione
- 1 Scheda Personae
- 3 Carte Abilità
- 3 Carte Equipaggiamento

### Segnalini Vari

- 60 Segnalini Trofeo
- 6 Segnalini Punti Potere
- 7 Segnalini Punti Potere Mini
- 9 Segnalini Cartomanzia
- 3 Segnalini Infestazioni
- 3 Segnalini Barriera di Lame
- 12 Segnalini Veleno

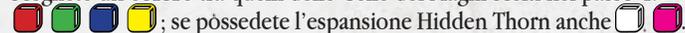
# Nuove Regole e Modifiche

## Setup Modificato

Queste regole sostituiscono i punti 8, 9 e 11 del Setup indicati nel Regolamento del gioco base di *Black Rose Wars* (pagina 16).

8. A partire dal Primo Giocatore (e procedendo in senso orario) scegliere un **Mago** e prendere la miniatura corrispondente, la **Carta Mago** e le **Magie Personali** del Mago scelto.

Scegliete un **colore** tra quelli delle Celle dei Maghi scelti nel passo 4:

; se possedete l'espansione Hidden Thorn anche .

Prendete dalla scatola base tutti i segnalini **Danno/Instabilità**, i segnalini **Azione**, i **Perni della Rosa** del colore scelto. Prendete da questa scatola i segnalini **Protezione** e **Trappola**, i segnalini **Trofeo**, la **Scheda del Mago** e il segnalino **Punti Potere** del colore scelto.

9. A partire dal primo giocatore, ogni Mago sceglie la propria **Scuola di magia** tra le 18 disponibili (6 del gioco base, 1 dell'espansione Crono e 11 all'interno della Sator). Una magia scelta da un'altro mago non è più considerata disponibile. Aggiungere in accordo tra i giocatori, o scegliendole a caso, le restanti scuole di magia per arrivare ad un totale di 6. Queste 6 scuole formeranno la **Libreria** per il resto della partita.

Scegliete ora il vostro **Grimorio di partenza**. Questa scelta viene fatta tra i due disponibili sul retro delle **Carte di Riferimento della Scuola** che avete selezionato. Aggiungete alle 6 carte del vostro Grimorio 1 carta **Magia personale** del vostro mago e tenete le altre 2 da parte. Quando si verifica un cambio di **Luna**, ogni Mago può aggiungere una di queste carte alla sua Mano.

11. Posizionate i mazzi delle **Scuole di Magia** selezionati sopra le rispettive carte di Riferimento vicino alla Loggia, in modo che siano raggiungibili da tutti i giocatori. Il mazzo della Magia Dimenticata dovrebbe essere posizionato nelle vicinanze - sarà necessario quando la partita entrerà nella Seconda Luna.

## Diventare una Evocazione

Questa regola sostituisce le regole dell'effetto verso di **Mutazione Sfigurante** nel *Codex Arcanum* del gioco base di *Black Rose Wars* a pagina 14.

Alcuni effetti del gioco permettono ai Maghi di diventare un'Evocazione; nello specifico un Mago può diventare un Abominio, un Porcuomo Mutato o il Necrodrago. Quando questo accade sostituire il suo modello con quello dell'Evocazione. Per la durata dell'effetto il Mago utilizza le caratteristiche  e  indicate sulla carta dell'Evocazione al posto delle sue; il Mago continua ad utilizzare il suo normale valore di Ferite. Il Mago agirà normalmente durante la Fase Azione e agirà di nuovo durante la Fase Evocazioni seguendo le indicazioni della carta corrispondente. Finché il Mago è trasformato in una Evocazione può essere colpito da magie che hanno come Bersaglio sia i Maghi che le Evocazioni.

Se un Mago è bersaglio di Magie che rimuovo dal gioco l'Evocazione in

cui è trasformato lo fanno tornare ad essere un Mago.

Un Mago che viene sconfitto mentre è un'Evocazione, torna come di consueto nella sua Cella, ma non perde la forma dell'Evocazione.

Un Mago trasformato in una Evocazione che viene bersagliato da una magia dello stesso tipo si trasforma nella nuova Evocazione (es: se un Mago è diventato un Porcuomo Mutato, e l'effetto di una Magia lo fa diventare il Necrodrago, l'Evocazione Porcuomo Mutato è rimossa e rimpiazzata dal Necrodrago).

Un Mago divenuto un'Evocazione torna alla sua forma di Mago utilizzando le indicazioni della Carta Evocazione in cui si è trasformato.

## Evocazioni Evanescenti

Questa regola influenza anche l'Abominio fornito nel gioco base di *Black Rose Wars*; rimpiazzate le Carte Evocazione dell'Abominio della scatola base con quelle presenti in questa scatola.

Alcune Evocazioni riportano una o più icone . Quando una di queste creature viene evocata, su ognuna di queste icone viene posto un segnalino Danno/Instabilità della Rosa Nera. Durante ogni Fase di Pulizia uno di questi segnalini viene rimosso; quando l'ultimo segnalino è rimosso, l'Evocazione lascia il gioco.

Alcune Evocazioni, come il Necrodrago, hanno modalità alternative con cui rimuovere i segnalini dalle loro carte.



## Immunità Innata

Questa regola sostituisce il **BOX** in basso presente a pagina 26 del Regolamento base di *Black Rose Wars*.

Un Mago e le sue Evocazioni sono immuni a qualsiasi effetto prodotto dal Mago stesso, dalle sue Magie e dalle sue Evocazioni.

Di conseguenza, un Mago non può volontariamente infliggersi Danni o infliggere Danni ad una sua Evocazione. Un'Evocazione non può danneggiare il Mago che l'ha evocata o un'altra Evocazione sotto il suo controllo, a meno che non agisca sotto il controllo di un Mago avversario (in quel caso piazzerà segnalino Danno del Mago che la controlla per quell'azione).

Effetti di qualsiasi genere non influenzano mai il Mago che li ha generati a meno che non siano effetti Trappola o Difesa, o il testo della Magia non lo indichi esplicitamente.

L'unica eccezione a questa regola sono effetti che permettono di rimuovere o convertire Danni sul proprio Mago o sulle proprie Evocazioni, o di attivare le proprie Evocazioni.

# Nuove Scuole di Magia



## Inganno

*“La felicità, la spensieratezza e la meraviglia sono sentimenti potenti. Sciocco il Mago che li sottovaluta.”*

Il Mago della Scuola dell'Inganno si prende gioco dei suoi avversari, li sposta, ruba loro Punti Potere e li colpisce duramente. Molte delle strategie di questa Scuola volgono all'eliminazione dei propri avversari e al posizionamento di Instabilità. Quando, invece, il Mago dell'inganno sottrae Punti Potere, lo fa in maniera caotica e poco gestibile.

Il marchio di fabbrica di questi Maghi sono le peculiari Evocazioni dette Infestazioni. Queste Evocazioni immortali infestano le stanze, ed è quasi impossibile liberarsi di loro: Elefanti Rosa che nella loro folle danza calpestano i Maghi; Oggetti Animati che difendono le Stanze, allagamenti e altre bizzarrie invaderanno Loggia a causa di queste folli Magie.

**Elementi chiave della Scuola:** Muovere gli avversari, rubare Punti Potere, posizionamento Instabilità, Danni singoli, Infestazioni, disturbare gli avversari.

**Affinità con le altre Scuole:** Nessuna... o forse tutte!

**Difficoltà:** Medio/Alta

### Carte Evocazione Infestazione (pergamena verde)

Le carte Infestazione sono un tipo di Evocazione che permette ai Maghi di aggiungere pericoli nelle Stanze della Loggia.



Queste Evocazioni non hanno Punti Salute (♥), e non subiscono Danni. Sono comunque considerati Modelli, possono essere bersagliate ed eliminate solo attraverso Magie che le rimuovono dal gioco.

Durante la Fase delle Evocazioni agiscono utilizzando esclusivamente l'effetto indicato sulla loro carta, e attaccando se possiedono la Caratteristica ☼.



## Omnia

*“Il vero potere è conoscere tutto.”*

I Maghi della Scuola Omnia sono pratici e versatili. Allievi diretti dell'ultimo Magister, ormai depresso, conoscono i segreti di tutte le 6 scuole primarie della Rosa Nera. La loro Magia non si focalizza su una singola strategia, ma persegue tutte le strade: eliminare gli avversari, distruggere le Stanze, completare le missioni e guadagnare Punti Potere. La semplicità e l'efficacia sono il cuore di questa Scuola che spazia dall'appiccare roghi al far cadere in trappola i propri avversari. Ciononostante, i Maghi che decidono di specializzarsi in questa Scuola devono stare ben attenti a ciò che apprendono, padroneggiare tutte le strategie possibili e tentare di perseguirle in contemporanea è solo per le grandi menti.

**Elementi chiave della Scuola:** Uccisioni, Punti Potere, Instabilità, Missioni, Eventi.

**Affinità con le altre Scuole:** Tutte.

**Difficoltà:** Facile



## Sangue

*“La tua cremisi linfa vitale! Non desidero altro da te, poiché nulla può eguagliare il suo potere.”*

I Maghi della Scuola del Sangue sono maestri dell'assassinio. Prediligono l'uso di Magie che avvelenano l'avversario, e si muovono come ombre tramite i loro incantesimi.

La loro arma più formidabile è Hashomer, un avatar della morte, che scatenano contro gli avversari sfruttando delle particolari Evocazioni dette Azioni di Hashomer; tramite queste Magie questi Maghi riescono a comandarlo e potenziarlo per farlo agire senza preavviso contro i propri nemici.

**Elementi chiave della Scuola:** Uccidere avversari, danni corpo a corpo, movimento, Azioni di Hashomer, Veleno, danni ingenti su bersaglio singolo, combinazioni con presenza Hashomer.

**Affinità con le altre Scuole:** Trasmutazione, Incantamento, Mito.

**Difficoltà:** Bassa/Media



### Segnalini Veleno

*Alcune Magie della Scuola del Sangue permettono di assegnare segnalini Veleno ai Maghi avversari. Questi permettono al Mago di ottenere alcuni vantaggi, oltre ad assegnare Danni con un effetto ritardato.*



Tramite gli effetti delle Magie di questa Scuola è possibile assegnare segnalini Veleno ai Maghi avversari. Un Mago non può avere più di 3 segnalini Veleno, quelli in eccesso vengono scartati. Non è possibile assegnare più dei 12 segnalini Veleno presenti nel gioco. Un Mago che ha dei segnalini Veleno sulla sua Scheda, li deve tenere anche se viene sconfitto.

Ogni volta che assegnate un segnalino Veleno, posizionate su di esso un Danno del vostro colore.

Un effetto che cura un Mago può essere utilizzato per rimuovere un segnalino Veleno invece di rimuovere un segnalino Danno.

Nella Fase di Pulizia tutti i segnalini Veleno assegnati ad un Mago vengono scartati, ed i Danni su di essi vengono spostati sulla Scheda della vittima (anche se il Mago si trova nella propria Cella). Infine, la vittima del Veleno, scarta un numero di carte dalla propria Mano in base ai danni subiti dal Veleno: 1 carta se ha subito fino a 2 Danni, 2 carte se ne ha subiti 3 o più.

### Hashomer



Se nella fase di Setup aggiungete al gioco la Scuola del Sangue, il modello di Hashomer deve essere posizionato nella Stanza della Rosa Nera o in una adiacente se quella è occupata (per esempio da Crono o Lucifero).. Il modello di Hashomer è immune a qualsiasi effetto del gioco, non attiva trappole e non subisce Danni. Può essere bersagliato esclusivamente da effetti che influenzerebbero le Azioni di Hashomer (vedi sotto).

### Azioni di Hashomer (pergamena rossa)

**Le Carte:** proprio come le normali Evocazioni, occupano uno dei tre spazi dedicati sulla Scheda del Mago. Ogni carta Azione di Hashomer mostra il nome dell'azione sul fronte e l'effetto del gioco.

**Nella Loggia:** le Azioni di Hashomer evocate non usano un segnalino o una miniatura per l'identificazione; possono essere influenzate bersagliando il modello di Hashomer, e contano come se fossero Evocazioni nella stessa Stanza di Hashomer. Quando Hashomer attacca tramite un'Azione, questa conta come se fosse un'Evocazione che sta attaccando. Le Azioni di Hashomer possono essere influenzate dagli effetti che rimuovono le Evocazioni. Per prenderle di mira con uno di questi effetti, bisogna bersagliare il modello di Hashomer e poi dichiarare quale Azione di Hashomer si vuole colpire.

**Attivare le Azioni di Hashomer:** le Azioni di Hashomer possono essere attivate nell'Fase delle Evocazioni come normali Evocazioni, o tramite effetti delle Magie della Scuola del Sangue durante la Fase Azione. Ogni Azione di Hashomer, quando attivata ne descrive l'utilizzo.





## Elementale

*“Impuri, alteratori, violentatori della nostra terra; noi siamo il vostro castigo, infine giunto!”*

I Maghi elementalisti privilegiano l'annientamento dei loro avversari attraverso il sapiente utilizzo degli elementi, Magie di combattimento ed Evocazioni. Fondendo Magie di fuoco, terra, acqua e aria questi Maghi possono invocare Piogge di Lava, Geysir ed animare potenti esseri elementali.

Le Magie di questa Scuola possono contenere delle sinergie tra elementi che, funzionando al meglio assieme, possono creare effetti più potenti del normale. Le sinergie sono sempre tra fuoco e terra, o tra aria e acqua. Quando una Magia viene giocata, se contiene la sinergia con un elemento presente in una delle Magie già rivelate (trappole e protezioni ancora coperti non contano), ottiene l'effetto aggiuntivo della sinergia.

**Elementi chiave della Scuola:** Uccidere avversari, danni ad area, Instabilità, Evocazioni, sinergia tra gli elementi.

**Affinità con le altre Scuole:** Distruzione, Necromanzia.

**Difficoltà:** Media



## Bardica



*“La musica è la chiave dell'anima, il canto un velo d'eternità. Sfidaci e sarai come un marinaio tra le sirene: perduto.”*

Ogni sentimento, gioia, paura, dolore, rabbia può essere usato come una lama affilata da questi Maghi, capaci di incanalare la Magia nella loro musica e nei loro canti.

I Maghi specializzati in questo peculiare tipo di Magia sfruttano la versatilità della musica per creare effetti che possono confondere gli avversari: la loro subdola Magia sembrerebbe avvantaggiarli, permettendo loro di risolvere Missioni, facendogli pescare carte, curando amici e nemici ed ottenendo Punti Potere condivisi.

Tutte queste possibilità, se sfruttate a dovere, possono avvantaggiare il Bardo e influenzare le azioni dei propri avversari con promesse di aiuto e potere.

Non bisogna mai prendere con leggerezza le tentazioni di un Bardo!

**Elementi chiave della Scuola:** Manipolare avversari, guadagnare Punti Potere, risolvere Missioni, disturbare il gioco degli avversari, avvantaggiare avversari, cura.

**Affinità con le altre Scuole:** Cospirazione, Illusione, Distruzione, Divinazione, Mente.

**Difficoltà:** Alta



## Cartomanzia

*“Le carte non sono semplici strumenti di veggenza. I tarocchi manipolano il destino, e possono influenzarlo nel bene e nel male.”*

I Maghi che si affidano alla Cartomanzia ottengono il controllo completo del proprio Grimorio, oltre a poter influenzare anche il Grimorio dei propri avversari. Gli incantesimi di questa Scuola sono rappresentati dagli Arcani dei Tarocchi, ognuno dei quali può influenzare il destino in modi misteriosi.

Per un Cartomante è essenziale gestire al meglio la propria mano di carte, ed i suoi incantesimi lo aiutano permettendogli di pescare tanto, e, soprattutto, di scartare le carte che non gli servono.

**Elementi chiave della Scuola:** Uccidere avversari, pescare carte, scartare carte, Punti Potere, Missioni, Evocazioni.

**Affinità con le altre Scuole:** Divinazione, Necromanzia, Mente, Elementale.

**Difficoltà:** Media/Alta



## Mente

*“L'unico vero controllo degno di essere esercitato è quello della mente. Il pensiero plasma la realtà, e io plasmo il pensiero”*

I Maghi Mentalisti esercitano il controllo completo sui voleri dei propri avversari, manipolandoli come burattini.

La Magia della Mente permette di spostare gli avversari, rubare il loro potere, controllare le loro Evocazioni, o persino trasformarli in sudici Porcuomini sottomessi ai voleri di chi li domina!

**Elementi chiave della Scuola:** Controllo avversari, Trappole su stanze, sottrarre Punti Potere, infliggere Danni, trasformazione avversari in Porcuomini Mutati, controllo Bestie.

**Affinità con le altre Scuole:** Illusione, Cronomanzia, Cospirazione, Sangue.

**Difficoltà:** Media

### Missioni dei Tarocchi

*Alcune Magie della Scuola di Cartomanzia permettono di risolvere Missioni in esse contenute, mantenendole coperte finché non si riescono a soddisfare le loro richieste.*



Le Magie di questa Scuola contengono delle **Missioni** (del tutto simili alle Missioni del gioco base) al posto di uno dei due effetti. Come per le Magie Trappola e Protezione, quando si attiva una di queste carte utilizzando l'effetto della Missione, la carta resta coperta e si piazza su di essa un **segnalino Missione**. In qualsiasi momento nell'arco del turno in corso, in cui si riesce a completare l'obiettivo della Missione, questa può essere rivelata e risolta (come una normale Missione). La carta viene scartata nelle Memorie e non conterà nella classifica finale per determinare chi ha risolto più Missioni.

### Porcuomini Mutati

*La Scuola della Mente permette di trasformare i vostri avversari in Porcuomini sottomessi al vostro volere.*

Effetti presenti nelle Magie di questa Scuola vi permettono di trasformare un Mago bersaglio in un **Porcuomo Mutato**. Quando accade, evocate un Porcuomo come fareste con qualsiasi altra Evocazione, al posto del Mago bersaglio. Egli utilizzerà questo modello al posto del proprio finché l'effetto della Magia non svanisce.

Il turno del Mago trasformato non viene influenzato e per lui valgono le seguenti regole:

- Viene considerato sia un Mago che un'Evocazione.
- Come indicato sulla carta, le stanze dove si trova non possono essere attivate da nessuno, compreso lui stesso.
- Durante la Fase delle Evocazioni, viene considerato come una Evocazione sotto il controllo del Mago che lo ha trasformato; che può utilizzarlo esclusivamente per muovere ed attaccare.
- Nel caso in cui il Mago trasformato venisse sconfitto, resta comunque un Porcuomo.
- Alla fine della Fase di Pulizia l'effetto svanisce.

Qualsiasi effetto che rimuova o uccida un Evocazione, non sconfigge il Mago ma rimuove solo il modello del Porcuomo (che torna ad essere quello del Mago originale) e la relativa Carta Evocazione.





## Incantamento

*“Gli Dei mi hanno fatto dono di questi poteri; adesso anche loro tremano al mio cospetto!”*

I Maghi Incantatori sono guerrieri e strateghi che evocano potenti artefatti forgiati nella lava di Vulcano per annichire i propri nemici. L'Ascia di Aetna per squarciare le armature più resistenti, la Lama di Aetherios intrisa di Magia e che vibra trafiggendo i nemici distanti, il Martello del Tartaro, forgiato con l'ira del Titano Perse per far tremare la terra con i suoi pesanti colpi. Questi e altri manufatti di indicibile potere accompagnano il Mago Incantatore.

**Elementi chiave della Scuola:** Uccidere avversari, Danni ad area, potenziamento attacchi fisici, risolvere Missioni, Punti Potere, attivazione Stanze, sinergia tra Equipaggiamenti.

**Affinità con le altre Scuole:** Trasmutazione, Mito, Sangue, Divinazione.

**Difficoltà:** Medio/Bassa



## Demonologia

*“Sotto la maschera si celano i miei mille volti; tramite essi ho ingannato, corrotto e sottomesso i demoni che infestano le terre dei miei avi... ora imparerete a conoscerli.”*

I principi Demonologi, come amano definirsi i Maghi di questa Scuola, hanno sacrificato una parte della loro anima per avere il potere di aprire squarci nella trama della realtà, dai quali richiamano schiere demoniache sotto il loro controllo.

Oltre a dominare potenti energie malevole per influenzare vaste aree con distruzione e morte, un Mago Demonologo può contare sulla forza dei Demoni delle terre orientali, come i Kappa, i Tengu, gli Oni e la terrificante Volpe a Nove Code.

**Elementi chiave della Scuola:** Uccidere avversari, danni ad area, Evocazioni, Demoni, Controllo Demoni, Trappole.

**Affinità con le altre Scuole:** Distruzione, Elementale, Vuoto.

**Difficoltà:** Media/Bassa

### Carte Evocazione Equipaggiamento

Le Carte Equipaggiamento sono un tipo di Evocazione usate per potenziare i Maghi che le evocano.



**Le Carte:** Proprio come le normali Evocazioni, occupano uno dei tre spazi dedicati sulla Scheda del Mago.

Ogni carta Equipaggiamento mostra il nome dell'oggetto, i suoi Punti Salute e l'effetto sul fronte.

**Carte Magia:** se l'icona Equipaggiamento è presente su una carta Magia della Scuola dell'Incantamento, l'effetto collegato può essere attivato.

**Nella Loggia:** Gli Equipaggiamenti non usano un segnalino o una miniatura; sono considerati equipaggiati dal Mago e identificati solo dalla loro carta.

**Danno e Punti Salute:** Gli Equipaggiamenti possono essere bersagliati come se fossero Evocazioni che si trovano nella Stanza del Mago che li possiede. Tuttavia, non subiscono Danni ad Area, come se avessero l'icona [circle with slash] sulla loro carta.

Quando un Equipaggiamento viene colpito da un effetto nemico, l'attaccante assegna il Danno del suo colore, proprio come una normale Evocazione.

Quando i segnalini Danno su un Equipaggiamento raggiungono il suo valore di Punti Salute, l'Equipaggiamento si rompe e il suo Mago rimuove la carta corrispondente dalla propria Scheda.





## Vuoto

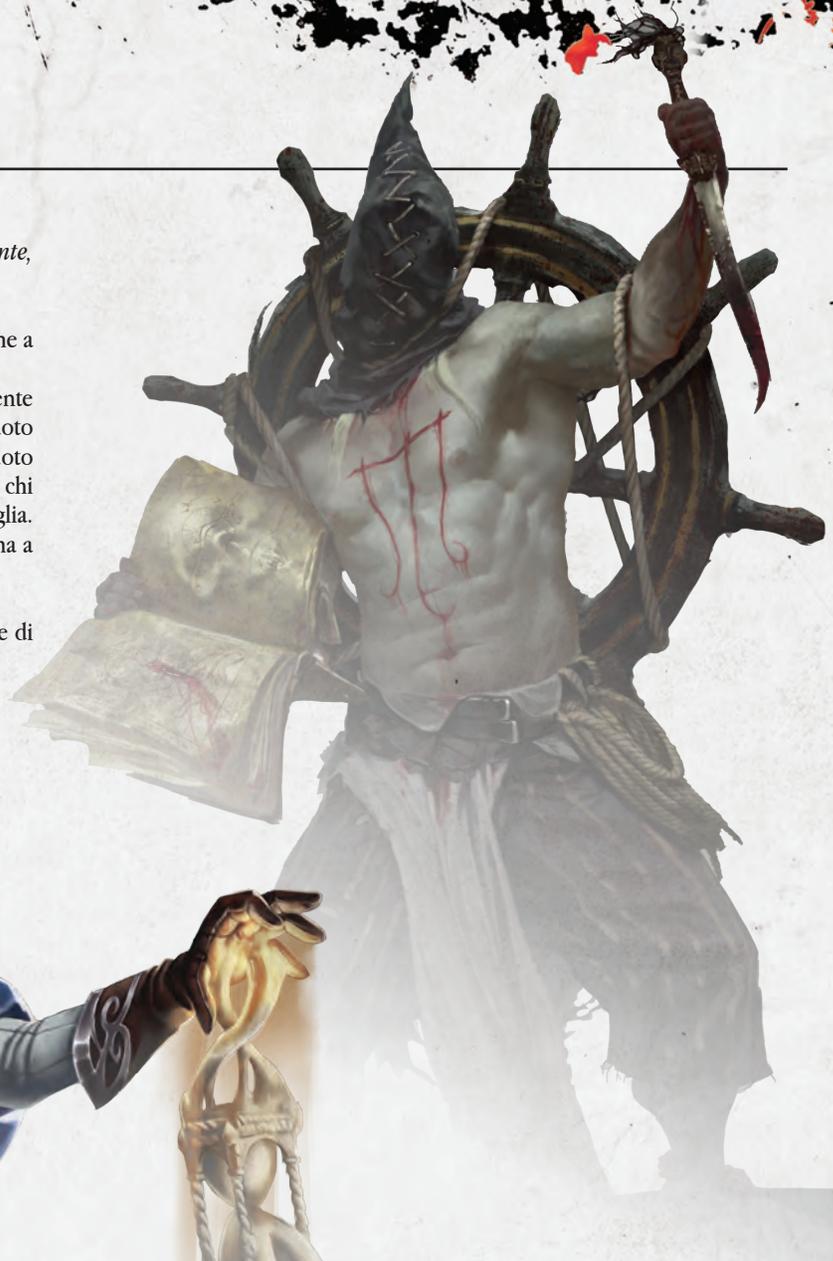
*"Il vuoto ti guarda. Il vuoto ti attende. Essenziale, terrificante, inevitabile, abbandonati al lui e dimenticherai anche la morte."*

I Maghi che si avvicinano ai poteri del Vuoto sono pronti a tutto, anche a perdere la loro stessa essenza, per acquisire un potere inarrivabile. Gli incantesimi del Vuoto cancellano la realtà, e sono particolarmente efficaci nel generare Instabilità, tramite la quale i Maghi del Vuoto disgregano il mondo al loro passaggio. Le peculiarità del Vuoto permettono anche la distorsione dello spazio, dando la possibilità a chi le sfrutta al meglio di muoversi da un luogo all'altro in un battito di ciglia. I più arditi conoscitori del Vuoto riescono a manipolarlo dando forma a creature da incubo, i terrificanti Dagon.

**Elementi chiave della Scuola:** Instabilità, Muovere Instabilità, Magie di immunità, Distruzione Stanze, Evocazione Demoni.

**Affinità con le altre Scuole:** Trasmutazione, Demonologia, Mito.

**Difficoltà:** Media



## Cronomanzia

*"Il tempo è il secondo più grande tiranno di ogni universo. Il primo sono io..."*

I Cronomanti sono i maestri del tempo; lo manipolano a loro piacere potendo viaggiare nel futuro tornando forti delle conoscenze acquisite, o spostandosi nel passato per tendere trappole alle versioni passate dei propri nemici.

Con i loro poteri i Maghi di questa Scuola rallentano la Magia, la distorcono nel tempo rivolgendola contro chi l'ha scatenata.

**Elementi chiave della Scuola:** Rubare Punti Potere, Trappole, Protezioni, Uccidere avversari, Effetto Interruzione, Magie giocate dalla Mano.

**Affinità con le altre Scuole:** Cospirazione, Distruzione, Divinazione, Illusione.

**Difficoltà:** Alta

### Interruzioni

*Le Interruzioni della Scuola di Cronomanzia possono essere giocate dalla mano per ostacolare i turni avversari.*

Alcune delle Magie della Scuola Cronomanzia hanno un effetto di tipo **Interruzione** (👏), entrambi i loro effetti sono indicati nello stesso verso ed hanno colori differenti.

Per giocare l'effetto dritto si seguono le normali regole. Per attivare l'effetto Interruzione, invece, la carta deve essere giocata direttamente dalla propria Mano durante il turno di un avversario.

Ognuno di questi effetti può essere giocato solo in una situazione specifica in esso indicata. Per la stessa situazione specifica è possibile giocare tutte le carte Interruzione che si desidera, risolvendole una alla volta, e scartandole poi nelle proprie Memorie.



# Modalità Solitaria



## Componenti

**Importante:** Tutti i componenti della Modalità Solitaria sono identificati dal simbolo .

### Segnalini Attivazione (8)

Nella Modalità Solitaria alcuni Segnalini Attivazione delle stanze del gioco base vengono sostituiti con quelli forniti in questa espansione.

I segnalini Attivazione ed i loro effetti sono spiegati di seguito.



#### Stanza della Rosa Nera - Effetto della Stanza

Devi scartare 3 Magie dalla tua Mano nelle tue Memorie. Pesca le prime 3 carte del mazzo della Magia Dimenticata: scegline 1 e aggiungila alla tua Mano. Metti le altre in fondo al mazzo della Magia Dimenticata nell'ordine che preferisci. Una volta giocata, la carta della Magia Dimenticata deve essere rimossa dal gioco durante la Fase di Pulizia.



#### Cripta - Effetto della Stanza

Scegli un Evocazione della Rosa Nera che abbia un valore di Aggressività pari o inferiore al tuo Perilium, e muovila fino a raggiungere questa Stanza.



#### Biblioteca - Effetto della Stanza

Durante la prossima Fase di Pulizia, scegli una Magia sulla tua Scheda del Mago e riprendila in Mano; non puoi riprendere in Mano una Magia Dimenticata.



#### Sala del Trono - Effetto della Stanza

Riduci di 1 il valore del tuo Perilium sino alla fine del turno di Gioco.



#### Stanza del Piacere - Effetto della Stanza

Muovi di uno spazio (avanti o indietro) sulla uno degli Eventi presenti sulla Plancia degli Eventi. Lo spazio raggiunto non deve essere attualmente occupato da un'altra Carta Evento.



#### Stanza degli Specchi - Effetto della Stanza

Copia l'effetto di una Stanza già attivata. Attenzione: questo effetto non risolve le Missioni che richiedono di attivare una determinata Stanza. La Stanza attivata è sempre la Stanza degli Specchi. Non è possibile copiare l'effetto della Stanza della Rosa Nera.



#### L'Abisso - Effetto della Stanza

Scegli un Evocazione della Rosa Nera che abbia un valore di Aggressività pari o inferiore al tuo Perilium, e che si trovi in questa Stanza o in una adiacente. Rimuovi quella Evocazione.



#### Arena - Effetto della Stanza

Scegli un Evocazione della Rosa Nera e muovila fino a raggiungere questa Stanza. Gioca una Magia dalla Mano. Se l'Evocazione che hai mosso è ancora viva, ti attacca.

## Missioni Solitarie (15)

Nella Modalità Solitaria vengono utilizzate esclusivamente le 15 Missioni fornite con questa espansione. Per il resto, le Missioni per la Modalità Solitaria funzionano esattamente come quelle del gioco base.



## Eventi Solitari (15)

Queste carte rimpiazzano le Carte Evento del gioco base nelle partite in Modalità Solitaria. Le Carte Evento Solitarie contengono le seguenti informazioni:

- (A) Il numero ed il tipo di evocazioni evocate dalla Rosa Nera, azione che avviene solamente quando la carta viene rivelata.
- (B) L'azione principale della Rosa Nera.
- (C) Posizione in cui l'Evento entra in gioco e i punti che la Rosa Nera guadagna tramite di esso (come per il gioco base).
- (D) Obiettivo: indica un compito da risolvere per guadagnare i Punti Potere indicati e rimuovere immediatamente l'Evento dalla Plancia degli Eventi.



## Segnalini Evocazione (24)



Questi segnalini numerati servono ad identificare le Evocazioni della Rosa Nera. Ogni volta che la Rosa Nera ottiene un'Evocazione, il segnalino che riporta il numero progressivo ed il colore indicati nella carta dell'Evocazione deve essere posizionato nella base del modello, negli alloggiamenti per i Perni della Rosa.

## Evocazioni della Rosa Nera (31)

Queste carte contengono le statistiche delle Evocazioni della Rosa Nera, e sono a suo esclusivo uso durante una partita alla Modalità Solitaria; il Mago guidato dal giocatore continuerà a utilizzare le Evocazioni fornite nel gioco base. Queste Evocazioni presentano delle informazioni aggiuntive necessarie per guidare le loro attivazioni:

- (A) **Aggressività:** Quando è il momento di attivare le Evocazioni della Rosa Nera ogni Evocazione si attiverà solo se il Mago possiede un Valore di Minaccia pari o superiore alla sua Aggressività (vedi pag 12).
- (B) **Codice Identificativo:** ogni Evocazione della Rosa Nera ha un codice identificativo formato da un'icona colorata nella quale sono indicate due lettere del nome del modello ed un numero progressivo. Quando la Rosa Nera evoca un'Evocazione di un determinato tipo (vedi Carte Evento della Rosa Nera), evoca quella di quel tipo con il numero progressivo più basso. Quando il modello di Evocazione viene piazzato sul tabellone di gioco, sulla sua base deve essere piazzato il Segnalino Evocazione della Rosa Nera con il codice ed il numero progressivo corrispondente, in modo da poter sempre identificare l'Evocazione sulla plancia di gioco, e sapere quale modello corrisponde ad ogni carta Evocazione.

## Perilium (1)

Il Perilium è un disco numerato che può essere impostato con un valore che va da -5 a +5. A inizio partita il Mago prenderà il Perilium e lo imposterà a 0. Durante la partita il valore del Perilium deve essere sempre posizionato indicando un valore pari alla differenza di PP fra il giocatore e la Rosa Nera. Alcuni elementi del gioco faranno aumentare o diminuire il valore del Perilium. Effetti che portano il Perilium oltre +5 o sotto -5 vanno ignorati.



## Setup Modalità Solitaria

Eseguire il normale setup del gioco come indicato nel manuale base di Black Rose Wars con le seguenti modifiche:

**Punto 1 e 2.** Come indicato nel manuale del gioco base.

**Punto 3.** Sostituire i segnalini Attivazione indicati nei componenti di gioco della Modalità Solitaria, ed utilizzare i restanti segnalini Attivazione forniti nella scatola base del gioco.

**Punto 4.** Piazzare una singola Cella del Mago scoperta nel punto che preferite.

**Punto 5.** Come indicato nel manuale del gioco base

**Punti 6 e 7.** Utilizzare i materiali equivalenti di questa espansione. Tenere vicino alla Plancia del Potere il Mazzo Evocazioni del gioco base, ma non mischiarlo con il Mazzo Evocazioni della Rosa Nera fornito con questa scatola.

**Punto 8.** Come indicato nel manuale del gioco base.

**Punti 9, 10 e 11.** Non eseguire questi punti.

Eseguire poi questi passaggi aggiuntivi:

**1 2 .** Posizionate il segnalino del proprio Mago e quello della Rosa Nera sul tracciato dei Punti Potere.

**1 3 .** Prendere il Perilium e impostare il suo valore su 0.

**1 4 .** Scegliere e comporre uno dei Mazzi precostruiti come indicato nella pagina seguente, ed aggiungere ad esso le Magie Personali. In alternativa potete creare un Mazzo Personalizzato, come indicato nella prossima pagina.

**1 5 .** Scegliere una difficoltà tra Facile, Medio o Difficile. Mischiare il Mazzo delle Evocazioni della Rosa Nera e pescare 4 carte se avete scelto Facile, 6 se avete scelto Medio, e 8 se avete scelto Difficile. Partendo dalla Stanza della Rosa nera, piazzare il modello dell'Evocazione della prima carta pescata; proseguire poi a piazzare i modelli nelle stanze adiacenti alla Rosa Nera e quelli successivi cercando di occupare più stanze possibili. Se tra le carte pescate è presente l'Infamia di Creta, rimpiazzarlo con un'altra carta e rimischiare la sua carta nel mazzo.

## Giocare in Solitaria

Una partita alla Modalità Solitaria segue la stessa struttura di una partita normale di Black Rose Wars. Ogni scelta da intraprendere durante la partita che non sia contemplata dalle regole riportate sul materiale di gioco, viene fatta dal giocatore. Le fasi del gioco funzionano come in una partita standard, con le seguenti eccezioni:

### Fase della Rosa Nera

Vengono seguite le regole del gioco base, ma vengono utilizzati esclusivamente gli Eventi Solitari. Gli effetti delle carte Evento vanno risolti in ordine, prima l'effetto A, poi l'effetto B (vedi pagina precedente). Questi eventi, in genere, evocheranno anche nemici sotto il controllo della Rosa Nera.

### Fase di Studio

In questa modalità non è presente la Libreria; il Mago pescherà carte solo dal proprio Grimorio (ogni effetto di gioco che indicherà di pescare dalla Libreria, punterà al Grimorio). In questa fase il Mago pesca 4 carte e le aggiunge alla propria Mano, assieme ad eventuali carte tenute nei turni precedenti.

### Fase di Preparazione

Vengono seguite le regole del gioco base.

### Attivazioni della Rosa Nera

Quando è il turno della Rosa Nera, il giocatore attiva le sue evocazioni seguendo questi punti:

Il Mago confronta il valore del proprio Perilium con il valore di Aggressività di ogni singola Evocazione della Rosa Nera presente nella Loggia. Tutte le evocazioni con Aggressività pari o inferiore al Perilium del giocatore si attiveranno. L'ordine di attivazione, in base alle evocazioni presenti, è sempre il seguente:

- Altare Mutante da 1 a 5.
- Andromeda da 1 a 3.
- Lanzicheneco da 1 a 8.
- Altare Divino da 1 a 5.
- Cerbero da 1 a 3.
- Cavaliere d'Ossa da 1 a 3.
- Malacoda da 1 a 3.
- Infamia di Creta.

Una volta attivata l'Evocazione che deve agire, eseguire la prima delle seguenti azioni (partendo dall'alto). L'azione deve poter essere eseguita completamente, altrimenti passate alla successiva.

- L'Evocazione si muove raggiungendo il Mago e lo attacca.
- L'Evocazione si muove raggiungendo l'Evocazione controllata dal Mago più vicina e la attacca.
- L'Evocazione si muove avvicinandosi al Mago il più possibile, scegliendo di fermarsi sempre nelle Stanze con meno Evocazioni della Rosa Nera presenti.
- Muoversi verso la Stanza raggiungibile che contiene il minor numero di Evocazioni della Rosa Nera possibile.

**Durante la Fase di Evocazione, nel turno della Rosa Nera, tutte le sue Evocazioni presenti nella Loggia si attiveranno, a prescindere dal valore indicato sul Perilium del Mago.**

### Fase di Azione

Il Giocatore esegue il turno del suo Mago (fino a 2 azioni come nel gioco base) Ogni magia che bersaglia un altro Mago, in questa modalità possono bersagliare le Evocazioni della Rosa Nera, producendo i loro effetti se possibile. I PP rubati ai Maghi sono presi dalla Rosa Nera.

Finito il turno del Giocatore, è il turno della Rosa Nera, ed il Giocatore ne controllerà l'attivazione delle Evocazioni seguendo le regole indicate nel box "Attivazioni della Rosa Nera".

Il turno del Mago e quello della Rosa Nera continueranno ad alternarsi finché il Mago non esaurisce la sua ultima azione disponibile (utilizzando tutte le sue Azioni Fisiche e rivelando tutte le Magie sulla sua scheda); a questo punto la Fase termina.

### Fase di Evocazione

In questa fase la Rosa Nera agisce come se fosse un giocatore. Vengono seguite le regole del gioco base per il Mago. Finito il suo turno, il giocatore controllerà l'attivazione delle Evocazioni della Rosa Nera seguendo le regole indicate nel box "Attivazioni della Rosa Nera", con la differenza che tutte quelle presenti si attiveranno, a prescindere dall'attuale valore del Perilium del Mago.

### Fase di Pulizia:

Vengono seguite le regole del gioco base.

## Punti Potere e Fine Partita

### Guadagnare Punti Potere (PP)

Durante una partita alla Modalità Solitaria il punteggio viene calcolato in maniera differente rispetto al gioco base. Per tenere traccia dei Punti Potere guadagnati dal giocatore e dal Mago sulla Plancia Potere, utilizzare le seguenti regole:

- **Missioni Solitarie:** queste Missioni conferiscono l'ammontare di PP indicati se risolte. Una volta risolte devono essere scartate; in questa modalità, infatti, il numero di Missioni risolte non conferisce punteggio aggiuntivo a fine partita.
- **Eventi Solitari:** questi Eventi contengono un obiettivo. Se il Mago riesce a soddisfare le richieste in esso contenuto, guadagna immediatamente i PP indicati, erimuove l'Evento Solitario dalla Plancia degli Eventi, scartandolo.
- **Trofei:** solo la Rosa Nera può guadagnare Trofei in questa modalità. Ogni Trofeo in possesso della Rosa Nera alla fine della partita, le conferirà 3PP.
- **Stanze Distrutte:** quando una Stanza viene distrutta, chi possiede il maggior numero di segnalini Instabilità su di essa, guadagna immediatamente l'ammontare di PP indicato sul segnalino Attivazione. Il segnalino Attivazione viene poi scartato. In caso di parità tra Mago e Rosa Nera, i PP della Stanza distrutta vengono assegnati alla Rosa Nera.
- **Corona:** la Corona non viene utilizzata in questa modalità.



### Fine Partita e Calcolo del Punteggio

La partita termina nel momento in cui il Mago o la Rosa Nera raggiungono i 30 PP sulla Power Board.

A questo punto sommate al punteggio della Rosa Nera i PP ottenuti grazie ai Trofei da lei guadagnati.

Una volta ottenuto il punteggio finale della Rosa Nera, decretate il vincitore della partita!

## Mazzi precostruiti

Utilizzate uno dei seguenti mazzi precostruiti come Grimorio, per affrontare la Modalità Solitaria.

**ANNIENTATORE**

**COSPIRAZIONE**

- Porta Magica

**DISTRUZIONE**

- Armatura Oscura
- Maelstrom
- Maelstrom
- Palla di Fuoco
- Palla di Fuoco
- Sciame di Meteore
- Sciame di Meteore

**DIVINAZIONE**

- Dimenticare il Dolore

**ILLUSIONE**

- Camminare nell'Ombra
- Camminare nell'Ombra

**NECROMANZIA**

- Morsa di Ghiaccio
- Armatura d'Ossa
- Appassimento Malato
- Appassimento Malato

**TRANSMUTAZIONE**

- Artigli di Pietra
- Artigli di Pietra
- Fiamme Instabili
- Fiamme Instabili

**DOMINATORE**

**DISTRUZIONE**

- Urlo Demoniaco
- Urlo Demoniaco

**DIVINAZIONE**

- Visione Arcana
- Visione Arcana
- Leggere il Passato e il Futuro
- Leggere il Passato e il Futuro

**ILLUSIONE**

- Suggestione
- Suggestione

**NECROMANZIA**

- Evoca Oscurità
- Evoca Oscurità
- Rituale Oscuro
- Rituale Oscuro
- Morso del Vampiro
- Morso del Vampiro
- Abbraccio dell'Oscurità
- Abbraccio dell'Oscurità

**TRANSMUTAZIONE**

- Mutazione Sfigurante
- Mutazione Sfigurante

**ESPLORATORE**

**COSPIRAZIONE**

- Vento Sussurrante
- Vento Sussurrante
- Porta Magica
- Porta Magica
- Intuizione Oscura

**DISTRUZIONE**

- Esplosione Oscura

**DIVINAZIONE**

- Visione Arcana
- Visione Arcana
- Dimenticare il Dolore
- Rito dell'Estate
- Rito dell'Autunno
- Rito della Primavera

**NECROMANZIA**

- Armatura d'Ossa
- Armatura d'Ossa

**TRANSMUTAZIONE**

- Eruzione Magica
- Vincolo Instabile
- Rito del Cambiamento
- Rito del Cambiamento
- Rito del Controllo
- Rito del Controllo

# Nuove Stanze

Le nuove Stanze presentate in questa espansione, riconoscibili grazie al titolo dorato, possono essere liberamente utilizzate per rimpiazzare quelle del gioco base:

- Quando inserite una nuova Stanza di un determinato colore, dovete rimuovere una Stanza del gioco base dello stesso colore (i giocatori possono decidere di comune accordo quali e quante sostituire, o il Primo Giocatore decide, se necessario).
- Queste Stanze non hanno Missioni dedicate. Quando un giocatore pesca una Missione che prende in considerazione una Stanza del gioco base che è stata rimpiazzata, deve scartare quella Missione e pescarne una nuova.



## Birrificio - Effetto della Stanza

Sposta un Mago bersaglio in questa Stanza, poi cambia il verso di una delle sue Magie non risolte che non sia la Magia veloce, in modo che, quando la attiverà, debba giocare l'effetto alternativo a quello che aveva programmato. Se la carta a due effetti rivolti nello stesso verso, il Mago bersaglio ignora questo effetto.



## Macchinario Etereo - Effetto della Stanza

Scarta 1 Missione, Pesca 3 Missioni dalla Luna attuale e conservane una. Metti le rimanenti in cima al mazzo delle Missioni, nell'ordine che preferisci.



## Tempio Maledetto - Effetto della Stanza

Perdi 1 PP e subisci un Danno dalla Rosa Nera, poi Evoca 2 Lanzichenecchi in una Stanza entro Raggio 1.



## Forgia del Ciclope - Effetto della Stanza

Riattiva una delle tue Azioni Fisiche già utilizzate. Se decidi di perdere 1 PP, ripeti questo l'effetto.



## Fratellanza degli Assassini - Effetto della Stanza

Perdi 1 PP, evoca Ezio in questa Stanza. Vedi la Carta Evocazione di Ezio per le regole aggiuntive.



## Giardino di Ghiaccio e Fuoco - Effetto della Stanza

Infliggi 2 danni ad un bersaglio singolo entro Raggio 1, oppure, posiziona 1 Instabilità in una Stanza entro Raggio 1.



## Stanza del Ciclope - Effetto della Stanza

Pesca due carte Artefatto a caso dal mazzo Artefatti, tienene una e scarta l'altra (vedi regole complete a pag. 21).



## Stanza delle Carte - Effetto della Stanza

Scarta 1 carta dalla tua Mano nella Libreria: guadagna 1 PP, oppure, pesca fino a 2 carte dalla Libreria.



## Stanza dei Porcuomini - Effetto della Stanza

Il Mago bersaglio entro Raggio 1 diventa un Porcuomo Mutato, vedi pag. 7 per le regole complete.



## Horologium - Effetto della Stanza

Perdi 1 PP per risolvere il secondo effetto di una Magia di Contingenza o Combattimento che hai rivelato (l'effetto che vedi sottoposta).



## Teatro - Effetto della Stanza

Riprendi in Mano una tua Magia pronta e/o rivelata, e metti al suo posto una Magia Trappola Pronta dalla tua Mano.



## Palude Viscida - Effetto della Stanza

Posiziona 1 Instabilità in questa Stanza e 1 Instabilità in una Stanza adiacente.



## Tana dei Troll - Effetto della Stanza

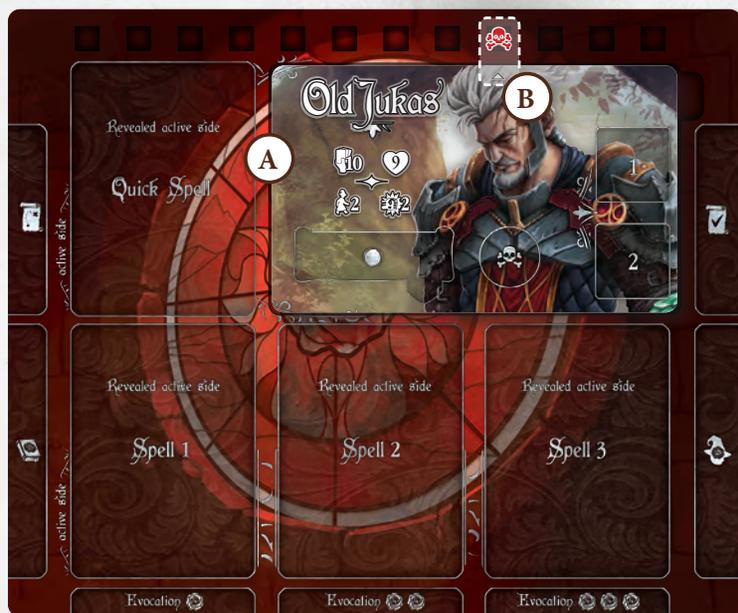
Infliggi 1 Danno al Mago bersaglio; quindi scegli un altro Mago che infligge 1 Danno allo stesso Mago bersaglio (utilizzalo solo nelle partite con 3+ giocatori).

# Nuove Schede e Carte dei Maghi

In questa espansione vengono fornite sei Schede dei Maghi che rimpiazzano quelle del gioco base e permettono di utilizzare le nuove Carte dei Maghi. Ogni giocatore sceglie una Scheda del Mago durante il setup del gioco, ed il suo colore determinerà il colore dei segnalini Punti Potere, Segnalini Trappola/Protezione, Segnalini Azione e Trofeo che dovrà utilizzare durante la partita. I segnalini Punti Potere ed i segnalini Trofeo del gioco base devono essere sostituiti con quelli forniti in questa espansione. Inserendo la Carta del proprio Mago nello spazio A della Scheda, verranno indicati anche i Punti Salute massimi (B); quando i segnalini Danno sulla Scheda raggiungono l'indicatore bianco sulla Carta del Mago, egli è sconfitto.



Schede dei Maghi



Carte dei Maghi

Segnalini Punti Potere e Trofei



# La Guerra della Rosa Nera - Modalità Campagna

*“La guerra aveva inizio e non si sarebbe combattuta solo nella loggia di Torino. In tutto il mondo i maestri delle diverse scuole di Magia avrebbero voluto il posto del sommo Magister...”*

La Guerra della Rosa Nera è una campagna in cui i giocatori controlleranno il proprio Mago una partita dopo l'altra, seguendo le regole specifiche dei differenti paesi che li ospiteranno.

La Guerra della Rosa Nera si svolge in una serie di 7 Scenari Leggendarî. Dopo ogni partita i giocatori segneranno nella Scheda della Campagna (pag. 23) il punteggio totalizzato dal proprio Mago. Gli Scenari Leggendarî garantiscono Ménzioni d'Onore ai maghi che soddisferanno alcuni requisiti. Questi premi particolari potranno essere la chiave della vittoria finale. Durante la Guerra della Rosa Nera, i Maghi avranno la possibilità di tenere alcune delle Magie ottenute durante le partite precedenti, le quali andranno a sostituire quelle del mazzo base scelto; in questa maniera, avanzando nella campagna, ogni Mago potrà costruire un mazzo completamente personalizzato.

## Scheda della Campagna (A)

Ad inizio campagna segnare i nomi del Mago e del Giocatore (B) nella Scheda della Campagna, presente da fotocopiare a pagina 23.

## (D) Segnalini Attivazione delle Stanze:

vengono assegnati Punti Vittoria in base al valore totale in Punti Potere delle stanze distrutte da ogni mago, seguendo lo schema a destra.

1°	6pv	4°	1pv
2°	4pv	5°	0pv
3°	2pv	6°	0pv

## (E) Missioni:

vengono assegnati Punti Vittoria in base al numero di Missioni portate a termine durante la partita seguendo lo schema a destra.

1°	5pv	4°	0pv
2°	3pv	5°	0pv
3°	1pv	6°	0pv

## (F) Trofei:

vengono assegnati Punti Vittoria in base al numero di Trofei avversari guadagnati, secondo lo schema a destra.

1°	3pv	4°	0pv
2°	2pv	5°	0pv
3°	1pv	6°	0pv

(G) **Corona:** nello spazio della Corona segnate **1pv** se ne siete i possessori a fine partita.

(H) **Menzioni d'Onore (Md'O)**, ogni scenario ha le sue Menzioni d'Onore che possono assegnare diversi Punti Vittoria a chi le compie. Ogni Md'O può essere ottenuta una sola volta per partita.

## Grimorio

Al termine di ogni partita un giocatore può sostituire **una** delle sue 6 arte del Grimorio iniziale segnandole nell'apposito spazio (I). Non possono essere scelte Magie Dimenticate per questo scopo. Se il giocatore arriva a poter scegliere una settimana Magia, dovrà rimpiazzare una di quelle scelte precedentemente. Questo sistema garantisce un alto livello di personalizzazione del proprio mago.

## Fine Campagna

Dopo aver giocato tutti e 7 gli Scenari Leggendarî, sommate tutti i Punti Vittoria parziali (L) e **otterrete il vincitore della Guerra della Rosa Nera!**

## Regole personalizzate

### Scuole di Magia

Nella sezione Setup degli Scenari Leggendarî è sempre presente una voce “Scuole”. Qui sono indicate delle regole per selezionare scuole sempre differenti e che possano dare un piccolo vantaggio al giocatore che ha ottenuto il risultato peggiore nell'ultima partita giocata. Questa parte del setup può essere saltata per poter utilizzare le scuole preferite dal gruppo di gioco; in tal caso utilizzare le regole del Setup a pagina 3.

### Scenari Leggendarî

Anche se gli Scenari Leggendarî qui presentati vengono utilizzati per giocare una campagna di 7 partite, essi possono essere utilizzati liberamente per giocare una partita singola, o possono essere presi come ispirazione per creare i vostri Scenari Leggendarî personalizzati.

### Stanze Alternative

Gli Scenari Leggendarî rimpiazzano spesso le stanze del gioco base con quelle presenti in questa espansione. Queste stanze non hanno Missioni dedicate. Quando un giocatore pesca una Missione che prende in considerazione una Stanza del gioco base che è stata rimpiazzata, deve scartare la Missione e pescarne una nuova.

### Menzioni d'Onore

Se giocate uno Scenario Leggendarî come partita singola, al di fuori di una campagna, ogni Md'O durante il Fine Partita dà il suo valore in PP.

## Scheda della Campagna

Giocatore: \_\_\_\_\_ (B)

Mago: \_\_\_\_\_

Magia 1: \_\_\_\_\_

Magia 2: \_\_\_\_\_

Magia 3: \_\_\_\_\_ (I)

Magia 4: \_\_\_\_\_

Magia 5: \_\_\_\_\_

Magia 6: \_\_\_\_\_

Posizione in Classifica \_\_\_\_\_ (C)

Segnalini Attivazione \_\_\_\_\_ (D)

Missioni \_\_\_\_\_ (E)

Trofei \_\_\_\_\_ (F)

Corona \_\_\_\_\_ (G)

Menzioni d'Onore \_\_\_\_\_ (H)

Bronte

**TOTALE**

FINALE

## Fine Partita e Punti Vittoria

Il punteggio della campagna si calcola diversamente da una partita standard. Alla fine di ogni partita calcolate il punteggio, in Punti Vittoria (abbreviato pv), seguendo lo schema sottostante e riportando i valori nella Scheda della Campagna. Dopo aver giocato tutti e 7 gli Scenari Leggendarî si stabilirà il vincitore.

### (C) Posizione in classifica della partita appena terminata.

La classifica **non** deve includere i Punti Potere dati da: Trofei, numero delle missioni svolte, valore delle stanze distrutte e quello fornito dal possessore della corona. Quindi prima di effettuare il conteggio dei punti di pag.35 del manuale base, vengono assegnati Punti Vittoria seguendo lo schema a destra.

1°	7pv	4°	2pv
2°	5pv	5°	1pv
3°	3pv	6°	0pv

## Maghi Asimmetrici

Se giocate la campagna con i Maghi Assimetri, considerati i loro bonus per i PP di fine partita per il calcolo della posizione in classifica.

## Torino, Italia - la Prima Loggia

*"Nella città magica si cela la prima e più antica delle Logge. Qui la Rosa Nera originale, il più potente degli artefatti custodi della Magia dimenticata, attende l'arrivo di un Mago abbastanza potente da domare il suo potere!"*

### Componenti Aggiuntivi:

Nessuno.

### Setup:

- Eseguire il setup standard di Black Rose Wars come indicato nel manuale della scatola base. Utilizzare la forma della Loggia indicata.
- **Scuole:** dopo il punto 11 del setup (vedi pag. 3), il giocatore più giovane sceglie una di queste scuole nella Libreria e la rimpiazza con la Scuola Cartomanzia se non è già tra esse.

### Regole Speciali:

Nessuna.

### Menzioni d'Onore:

- **4pv - Invincibile:** nessun Mago avversario possiede uno dei tuoi Trofei al termine della partita.
- **2pv - Conoscenze Proibite:** hai utilizzato una Magia Dimenticata durante la partita.



## Plymouth, Inghilterra - Schegge della Rosa

*"Un tempo ricca, la loggia di Plymouth è caduta in disgrazia quando un oscuro culto votato a blasfemi Dei ha attecchito nella città, soppiantando la vecchia religione. I Maghi devoti al culto hanno corrotto la Rosa Nera dividendola in frammenti dal potere incredibile. E' il momento che i frammenti tornino insieme!"*

### Componenti Aggiuntivi:

- Tredici Carte Potere.
- Stanze: Palude Viscida (Tacky Swamp) e Tempio Maledetto (Cursed Temple).

### Setup:

- Eseguire il normale setup di Black Rose Wars come indicato nel manuale della scatola base. Utilizzare la forma della Loggia indicata.
- Rimpiazzare il Giardino con la Palude Viscida.
- Rimpiazzare la Cripta con il Tempio Maledetto.
- **Scuole:** La libreria deve essere formata dalle scuole di Vuoto, Demonologia e Mente, più altre 3 scuole scelte dal giocatore ultimo classificato nella partita precedente.
- **Draft delle Carte Potere:** Ogni giocatore prende 2 Carte Potere dal mazzo ne sceglie una e passa l'altra al giocatore alla sua sinistra. Prima di iniziare la partita ogni giocatore deve rivelare una Carta Potere. La seconda Carta Potere verrà rivelata una volta giunti alla seconda Luna.

### Regole Speciali:

- **Carte Potere:** ogni giocatore può utilizzare le Carte Potere rivelate in suo possesso seguendo le regole riportate su di esse.
- **Seconda Luna:** ogni giocatore rivela la seconda Carta Potere in possesso del suo Mago.

### Menzioni d'Onore:

- **1pv - Maestro del Potere:** al termine della partita il tuo Mago si trova nella Stanza della Rosa Nera.



## Versailles, Francia - La Loggia Ribelle

*"La loggia di Versailles, la loggia dei Maghi ribelli. Eretici convinti di poter dominare le forze della Magia dimenticata con i loro blasfemi rituali. Distrutti dai loro stessi esperimenti, ora la loggia è pervasa dal selvaggio potere di una Rosa Nera instabile e sull'orlo del collasso. I Maghi che si sfideranno in questo luogo saranno infusi dal suo stesso potere..."*

### Componenti Aggiuntivi:

- Segnalino Attivazione Stanza Della Rosa Nera della Modalità Solitaria.



### Setup:

- Eseguire il setup di Black Rose Wars come indicato nel manuale della scatola base. Utilizzare la forma della Loggia indicata in figura.
- **Scuole:** La libreria deve essere formata dalle scuole di Cartomanzia, Inganno e Necromanzia, più altre 3 scuole scelte dal giocatore ultimo classificato nella partita precedente.
- Ogni Mago pesca 2 Magie Dimenticate, ne sceglie una e la mischia al suo mazzo base.
- Mischiare le Magie Dimenticate scartate con quelle ancora disponibili e formare un mazzo composto da un numero di Carte Magia uguali al numero di giocatori + 1. Riporre le altre nella scatola.

### Regole Speciali:

- **Prima Luna:** rimpiazzare il Segnalino Attivazione della Stanza della Rosa Nera con quello della Black Rose Wars Solo (vedi immagine). Piazzare il Segnalino Attivazione nella Stanza della Rosa Nera all'inizio della partita e non dalla seconda luna.
- **Terza Luna:** attivare la Stanza della Rosa Nera non gira il suo Segnalino Attivazione, la Stanza rimane sempre attivabile.



- **Rosa Immortale:** durante la partita nella Stanza della Rosa Nera non vengono mai piazzati segnalini Instabilità. La Stanza della Rosa Nera viene distrutta quando non ci sono più carte nel mazzo delle Magie Dimenticate, il suo segnalino attivazione viene guadagnato dalla Rosa Nera.
- **Potere Selvaggio:** le Magie Dimenticate non vengono eliminate dal gioco una volta utilizzate, ma vanno poste nelle Memorie del Mago che le utilizza.
- **Il Vuoto:** la partita termina **esclusivamente** quando alla fine di un turno non ci sono carte delle Magie Dimenticate disponibili da pescare.

### Menzioni d'Onore:

- **2pv - Maestro del Potere:** Se al termine della partita sei il Mago (o un dei Maghi) che possiede il maggior numero di Magie Dimenticate.

## Siviglia, Spagna - Re Conquistatore

*"Nella città più ricca della Spagna, si cela la loggia dei Maghi conquistatori. Esploratori e mercanti per tradizione, hanno viaggiato in terre lontane e sconosciute, e sono tornati con ricchezze incredibili. La loggia custodisce questi tesori, in splendide sale d'oro e argento; i Maghi che si sfidano in questo luogo devono combattere per conquistarli prendendo possesso della Rosa Nera e scacciando gli avversari!"*

### Componenti Aggiuntivi:

- Stanze: Birrificio (Alehouse), Macchinario Etereo (Eerie Machinery) e Horologium.

### Setup:

- Eseguire il setup di Black Rose Wars come indicato nel manuale della scatola base. Utilizzare la forma della Loggia indicata.
- **Scuole:** La libreria deve essere formata dalle scuole di Bardica, Omnia e Trasmutazione, più altre 3 scuole scelte dal giocatore ultimo classificato nella partita precedente.



- Rimpiazzare le stanze Santuario, Osservatorio e Abisso con le stanze Birrificio, Macchinario Etereo e Horologium; piazzare queste stanze adiacenti alla Stanza della Rosa Nera.
- Non piazzare le Celle dei Maghi; partendo dal primo giocatore ognuno piazza il proprio Mago in una Stanza Esterna (indicate in azzurro nella mappa della Loggia) attualmente non occupata da altri modelli.

### Regole Speciali:

- **Catena di Morte:** un Mago sconfitto riparte da una Stanza Esterna (indicate in azzurro nella mappa della Loggia) a sua scelta, attualmente non occupata da altri Maghi. Il Mago può essere bersagliato da subito con altre Magie ed effetti.
- **Fase Pulizia:** ogni Mago nella Stanza della Rosa Nera prende 1 Segnalino Danno/Instabilità della Rosa Nera e lo tiene da parte; se c'è solo un Mago nella Stanza, ne prende 2.
- **Re Caduto:** se un Mago muore nella Stanza della Rosa Nera, chi prende il suo Trofeo prende anche 1 Segnalino Danno/Instabilità della Rosa Nera e lo tiene da parte.
- **Seconda Luna, Fase di Studio:** se c'è solo un Mago nella Stanza della Rosa Nera, egli pesca una Magia Dimenticata.
- **Terza Luna, Fase di Studio:** ogni Mago pesca una Magia Dimenticata.
- **Fine Partita:** quando si calcolano i punti di fine partita, si stila una classifica dei Maghi che possiedono più Segnalini Danno/Instabilità della Rosa Nera; i Maghi otterranno PP aggiuntivi in base al loro posizionamento come indicato nel box.

### Menzioni d'Onore:

- **1pv - Maestro del Potere:** al termine della partita il tuo Mago si trova nella Stanza della Rosa Nera.

# Buda, Ungheria - la Loggia dei Guardiani

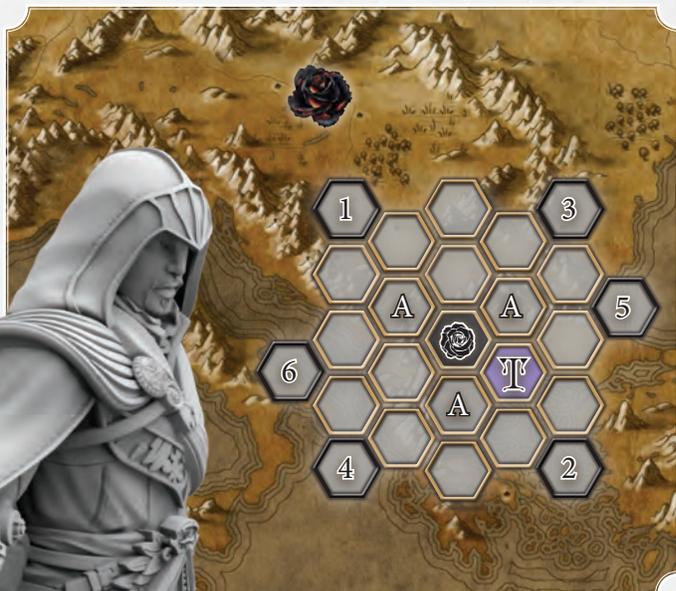
*"Nel sottosuolo di Buda si cela la loggia in cui gli assassini, guardiani dei Maghi, vengono addestrati. La Rosa Nera qui è protetta da pericolose lame viventi assetate di sangue. I Maghi che si sfidano in questo luogo possono evocare lo spirito di uno dei fondatori dell'ordine degli assassini, il temibile Ezio, un avatar di morte in cerca costante del sangue dei potenti!"*

## Componenti Aggiuntivi:

- Tre segnalini Barriera di Lame.
- Stanze: Fratellanza degli Assassini (Assassin's Brotherhood) e Teatro (Theatre).

## Setup:

- Eseguire il setup di Black Rose Wars come indicato nel manuale della scatola base. Utilizzare la forma della Loggia indicata.
- **Scuole:** La libreria deve essere formata dalle scuole di Sangue, Illusione e Cospirazione, più altre 3 scuole scelte dal giocatore ultimo classificato nella partita precedente.
- Rimpiazzare il Laboratorio Alchemico con la Fratellanza degli Assassini; piazzare questa Stanza adiacente alla Stanza della Rosa Nera, ma non adiacente alla Sala del Trono o al Teatro.
- Rimpiazzare la Stanza dell'Oracolo con il Teatro; piazzare questa Stanza adiacente alla Stanza della Rosa Nera, ma non adiacente alla Sala del Trono o alla Fratellanza degli Assassini.
- Piazzare i segnalini Barriera di Lame come in figura (A).



Ezio Auditore and Ottoman Crest Logo used under License from Ubisoft. Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.



## Regole Speciali:

- **Barriere di Lame:** queste Evocazioni utilizzano le regole delle Infestazioni (pag. 4), ma non sono bersagliabili e non possono essere rimosse dal gioco in alcun modo.
- **Danni delle Lame:** le Barriere di Lame sono considerate sotto il controllo della Rosa Nera, quindi i Danni che infliggono sono da parte di essa. Se un Mago sposta il modello di un'altro Mago o di un'Evocazione che non si trova sotto il suo controllo in una Stanza contenente una Barriera di Lame, quel modello subisce 2 Danni da parte del Mago che lo ha spostato.
- **Movimento delle Barriere di Lame:** i segnalini delle Barriere di Lame si muovono in senso orario rimanendo sempre all'interno di stanze adiacenti alla Stanza della Rosa Nera. Il possessore della Corona muove in senso orario tutti i segnalini ogni volta che un giocatore utilizza un Segnalino Attivazione.

## Menzioni d'Onore:

- **1pv - Spinte Letali:** hai inflitto danni ad un Mago avversario o eliminato un'Evocazione sotto il controllo di un avversario, tramite le Barriere di Lame.
- **1pv - Maestro degli Assassini:** hai evocato Ezio e ucciso un Mago con la sua Evocazione.

# Amsterdam, Olanda - Loggia dei Portali

*“Nella loggia olandese i Maghi inventori studiano costantemente modi per applicare la Magia in nuovi e creativi metodi, cercando di fonderla con la scienza e la tecnologia. Nonostante gran parte dei loro esperimenti finiscono per creare inutili bizzarrie, i portali creati da questi Maghi potrebbero rappresentare una rivoluzione per il futuro dell’umanità.”*

## Componenti Aggiuntivi:

- Tre segnalini Portale.
- Stanze: Tana dei Troll e Giardino di Ghiaccio e Fuoco (Garden of Ice and Fire).

## Setup:

- Eseguire il setup di Balck Rose Wars come indicato nel manuale della scatola base. Utilizzare la forma della Loggia indicata.
- Piazzare i Segnalini Portale come indicato.
- Rimpiazzare la Stanza del Tesoro con la Tana dei Troll.
- Rimpiazzare il Laboratorio Alchemico con il Giardino di Ghiaccio e Fuoco.
- **Scuole:** La libreria deve essere formata dalle scuole di Divinazione, Cronomanzia e Distruzione, più altre 3 scuole scelte dal giocatore ultimo classificato nella partita precedente.

## Regole Speciali:

- **Portali:** i segnalini Portale possiedono due facce, una blu e una arancione, ed occupano un passaggio che connette due stanze. Quando un Mago attraversa il passaggio occupato da un Portale, se entra nella faccia blu, il suo modello deve essere spostato in una Stanza in cui si affaccia il lato blu di un Portale differente. Si applica lo stesso criterio al lato arancione.
- **Bersagliare attraverso i Portali:** le stanze su cui si affaccia il lato blu dei Portali sono considerate adiacenti (quindi a distanza 1); quando si determina se un bersaglio è visibile e raggiungibile da una Magia, la **linea retta** che va tracciata per raggiungerlo può passare attraverso la faccia blu di un Portale per uscire dalla faccia blu di un altro Portale. Si applica lo stesso criterio al lato arancione.
- **Seconda Luna:** girare tutti i portali di 180°.
- **Terza Luna:** girare tutti i portali di 180°.

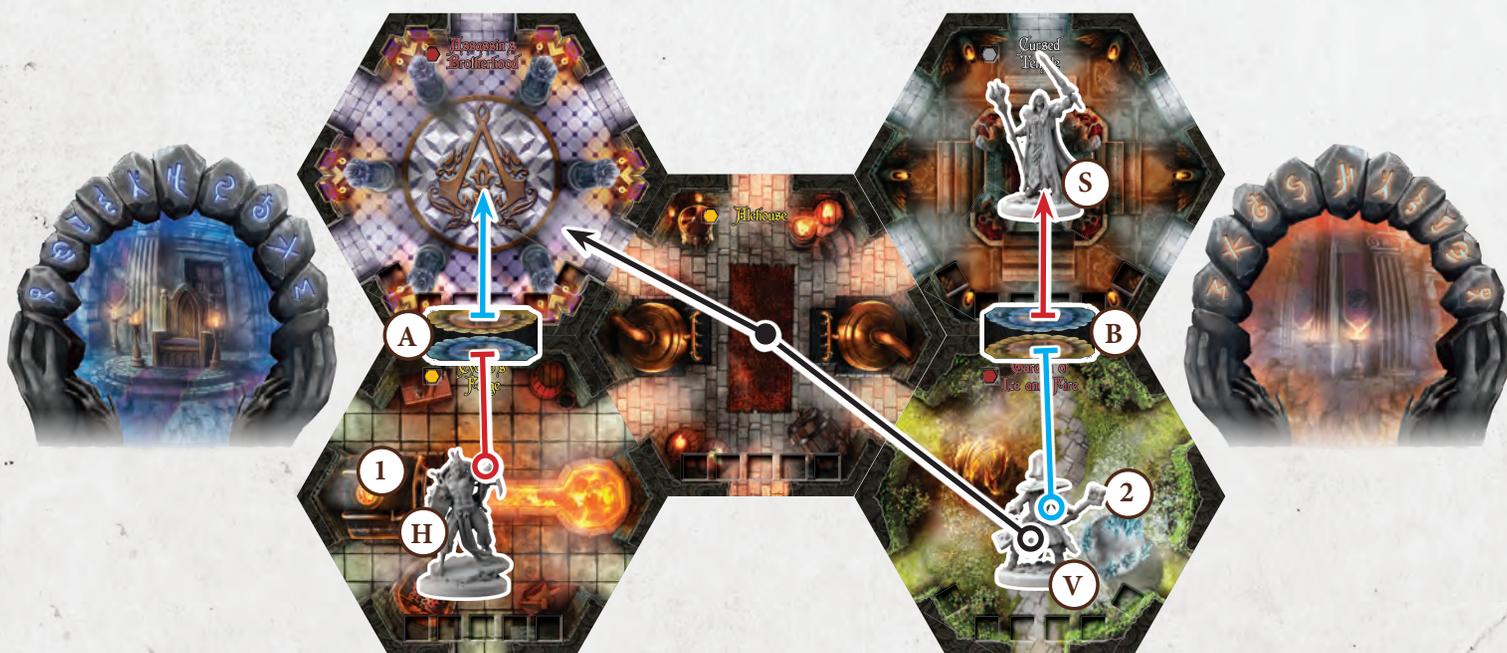


## Esempio di utilizzo dei Portali

1. Howard (H) può colpire Skultor (S) con una Magia Palla di Fuoco (freccia rossa), la quale colpisce a distanza ①. Le stanze in cui si trovano entrambi sono considerate adiacenti perché su entrambe è presente la faccia blu di un portale (A e C). Howard quindi può bersagliare Skultor attraverso il portale A perché effettivamente si trova a raggio ① per lui, ed egli è considerato vedere la Stanza dove si affaccia il portale B.
2. Vivi (V) vuole raggiungere la Fratellanza degli Assassini ma e gli servirebbero 2 Passi (freccia nera). Decide invece di attraversare la faccia arancione del portale B (freccia azzurra), così da poter raggiungere la Stanza con un singolo passo, uscendo dal lato arancione del portale A.

## Menzioni d’Onore:

- **3pv - Carambola Magica:** uccidi un Mago infliggendogli il colpo di grazia tramite una Magia che ha attraversato un Portale.



# Bronte, Regno di Sicilia - Gli Artefatti

*“La loggia di Bronte ospita i Maghi forgiatori, tra i quali spiccano i giganti ciclopi delle terre del sud. Specializzati nella creazione di potenti artefatti magici, i custodi di questo luogo sostengono che la Magia non basta per provare di essere degno del titolo di Magister, i Maghi dovranno conquistare i manufatti in essa nascosti per avere ragione dei propri avversari!”*

## Componenti Aggiuntivi:

- Otto modelli Scigno.
- Modello Mimic.
- 12 Carte Artefatto.
- Stanze: Stanza dei Ciclopi (Cyclop's Room), Forgia dei Ciclopi (Cyclop's Forge) e Giardino di Ghiaccio e Fuoco (Garden of Ice and Fire).

## Setup:

- Eseguire il setup di Balck Rose Wars come indicato nel manuale della scatola base. Utilizzare la forma della Loggia indicata nello schema a lato.
- Rimpiazzare l'Arena con la Stanza dei Ciclopi.
- Rimpiazzare l'Osservatorio con la Forgia dei Ciclopi.
- Rimpiazzare il Laboratorio Alchemico con il Giardino di Ghiaccio e Fuoco.
- **Scuole:** La libreria deve essere formata dalle scuole di Incantamento, Elementale e Distruzione, più altre 3 scuole scelte dal giocatore ultimo classificato nella partita precedente.
- Partendo dal giocatore classificatosi ultimo nella precedente partita ognuno piazza un modello di Scigno in una Stanza adiacente alla Rosa Nera.
- Mescolare il mazzo delle carte Artefatto, e tenerlo a portata di tutti i giocatori.



## Regole Speciali:

- **Scigno:** uno Scigno è un modello indistruttibile, non può essere ferito, spostato o rimosso (se non aprendolo), e rimane nella Stanza in cui si trova anche se quest'ultima viene distrutta.
- **Aprire uno Scigno:** Un mago può utilizzare una sua azione fisica che gli consente di attivare una Stanza per aprire uno scigno. Una volta aperto uno scigno il mago pesca 1 Carta Artefatto e rimuove lo Scigno dal gioco. Il mago che ha aperto lo scigno prende anche un cubetto della Rosa Nera e lo tiene da parte.
- **Carte Artefatto:** queste carte possono essere ottenute da un Mago aprendo uno Scigno. Una carta Artefatto può essere giocata dal Mago che la possiede in qualsiasi momento durante il suo turno, nella fase delle Azioni. Un Mago può avere in Mano una sola carta Artefatto alla volta, se ne ottiene una seconda, deve immediatamente giocare o scartare una delle due. Le carte Artefatto **“Equipaggiamento” (A)** hanno degli effetti permanenti e vengono gestite come Evocazioni (utilizzano le stesse regole degli equipaggiamenti della Scuola di Incantamento, vedi pag. 8). Le carte Artefatto **“Consumabile” (B)** hanno effetti istantanei, e vengono giocate dalla Mano e scartate dopo l'uso. Alcune carte Artefatto sono Evocazioni alternative (C) che è possibile evocare direttamente dalla propria Mano durante la fase Azione. Tutte le Carte Artefatto utilizzate o distrutte sono riposte nel loro mazzo e mescolate.
- **Seconda Luna:** se disponibili, piazzare prima uno Scigno nella Stanza della Rosa Nera, poi ogni giocatore, partendo da quello con la Corona, piazza uno Scigno in una Stanza a suo piacere che non ne contenga già uno.
- **Terza Luna:** se disponibili, il giocatore che possiede la Corona, piazza tutti gli scigni disponibili cercando di occupare con almeno uno di essi ogni Stanza adiacente alla Stanza della Black Rose; Gli scigni in eccesso possono essere piazzati in ogni altra Stanza.
- **Fine Partita:** alla fine della partita ogni giocatore conterà i cubetti della Rosa Nera che ha messo da parte per creare una classifica con gli altri giocatori. Assegnare i seguenti Punti Potere in base al posizionamento di ogni Mago, gestendo i pareggi come di consueto: 5/3/1 PP.



## Menzioni d'Onore:

- 2pv - **Signore dei Mimic:** hai controllato il Mimic durante la partita.
- 2pv - **Equipaggiamento a dovere:** hai controllato tre Evocazioni Equipaggiamento in contemporanea.

# Maghi Asimmetrici

Le Carte dei Maghi incluse in questa espansione riportano due versioni di ogni Mago del gioco, una standard, per partite più equilibrate, ed una asimmetrica, indicata dalla rosa vicino il nome del Mago, e che può essere utilizzata per partite più atipiche e complesse. Se durante una partita si decide di utilizzare la versione asimmetrica dei Maghi, è preferibile che tutti i giocatori utilizzino tale versione. I Maghi asimmetrici possiedono delle Abilità, rappresentate da icone sulla Carte dei Maghi, i cui effetti sono spiegati nel dettaglio di seguito.



Il Mago inizia la partita con due delle sue Magie Personali (invece di una, Setup, pag. 16, punto 9).



Le Evocazioni di questo Mago hanno un punto Salute aggiuntivo.



Le Evocazioni con archetipo Bestia di questo Mago hanno il loro valore di attacco aumentato di 1.



Le Evocazioni con archetipo Demone di questo Mago hanno il loro valore di attacco aumentato di 1.



Le Evocazioni con archetipo Non-morto di questo Mago hanno il loro valore di attacco aumentato di 1.



Le Evocazioni con archetipo Elementale di questo Mago hanno il loro valore di attacco aumentato di 1.



Le Evocazioni con archetipo Costruito di questo Mago hanno un punto Salute aggiuntivo.



Come Azione, il Mago può scartare una carta Magia non attivata per eseguire un attacco da 2 contro un Modello nella sua stessa Stanza.



Come Azione, il Mago può scartare una carta Magia non attivata per muoversi di 2 Passi (invece di uno).



Ogni volta che il Mago può attaccare, può rinunciare all'attacco e piazzare un Segnalino Instabilità nella Stanza in cui si trova.



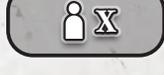
Se questo Mago possiede la Corona a fine partita ottiene 3 PP (invece di 1, Fine Partita, pag. 35 del regolamento base, punto 4).



Questo Mago non può tenere per se la Corona, se la guadagna deve consegnarla ad un altro Mago a sua scelta (a meno che nessun Mago possa tenerla).



Questo Mago non subisce. Danni da Magie con bersaglio: Area (vedi Regolamento base pag. 29).



Questo Mago non subisce Danni da Magie con bersaglio: Singolo (vedi il regolamento base pag. 29).



Fine Partita: questo Mago ottiene 1 PP per ogni segnalino Trofeo in suo possesso.



Fine Partita: questo Mago perde 1 PP per ogni segnalino Trofeo in suo possesso.



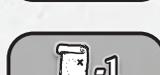
Fine Partita: questo Mago ottiene 1 PP per ogni segnalino Attivazione in suo possesso.



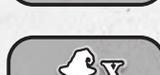
Fine Partita: questo Mago perde 1 PP per ogni segnalino Attivazione in suo possesso.



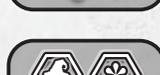
Fine Partita: questo Mago ottiene 1 PP per ogni Carta Missione svolta in suo possesso.



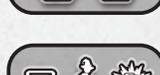
Fine Partita: questo Mago perde 1 PP per ogni Carta Missione svolta in suo possesso.



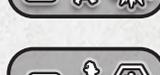
Quando questo Mago viene sconfitto, nessuno ottiene un suo Trofeo.



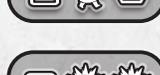
Quando questo Mago viene sconfitto, può piazzarsi in qualsiasi Stanza della Loggia, incluse le Celle degli avversari.



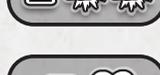
Al posto di uno dei due effetti standard, utilizzando un segnalino Azione Fisica, il Mago può muoversi e attaccare; o viceversa.



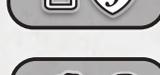
Al posto di uno dei due effetti standard, utilizzando un segnalino Azione Fisica, il Mago può piazzarsi in qualsiasi Stanza della Loggia.



Al posto di uno dei due effetti standard, utilizzando un segnalino Azione Fisica, il Mago può attaccare due volte un Modello nella sua stessa Stanza.



Al posto di uno dei due effetti standard, utilizzando un segnalino Azione Fisica, il Mago può curarsi di 3 Ferite.



Al posto di uno dei due effetti standard, utilizzando un segnalino Azione Fisica, il Mago può perdere un PP per girare uno delle sue Magie non ancora rivelate (cambiando così il lato attivo della Magia).

# Scheda della Campagna

		Torino	Plymouth	Versailles	Siviglia	Buda	Amsterdam	Bronte	TOTALE	FINALE
Giocatore: _____	Posizione in classifica	<input type="checkbox"/>								
Mago: _____	Segnalini Attivazione	<input type="checkbox"/>								
Magia 1: _____	Missioni	<input type="checkbox"/>								
Magia 2: _____	Trofei	<input type="checkbox"/>								
Magia 3: _____	Corona	<input type="checkbox"/>								
Magia 4: _____	Menzioni d'Onore	<input type="checkbox"/>								
Giocatore: _____	Posizione in classifica	<input type="checkbox"/>								
Mago: _____	Segnalini Attivazione	<input type="checkbox"/>								
Magia 1: _____	Missioni	<input type="checkbox"/>								
Magia 2: _____	Trofei	<input type="checkbox"/>								
Magia 3: _____	Corona	<input type="checkbox"/>								
Magia 4: _____	Menzioni d'Onore	<input type="checkbox"/>								
Giocatore: _____	Posizione in classifica	<input type="checkbox"/>								
Mago: _____	Segnalini Attivazione	<input type="checkbox"/>								
Magia 1: _____	Missioni	<input type="checkbox"/>								
Magia 2: _____	Trofei	<input type="checkbox"/>								
Magia 3: _____	Corona	<input type="checkbox"/>								
Magia 4: _____	Menzioni d'Onore	<input type="checkbox"/>								
Giocatore: _____	Posizione in classifica	<input type="checkbox"/>								
Mago: _____	Segnalini Attivazione	<input type="checkbox"/>								
Magia 1: _____	Missioni	<input type="checkbox"/>								
Magia 2: _____	Trofei	<input type="checkbox"/>								
Magia 3: _____	Corona	<input type="checkbox"/>								
Magia 4: _____	Menzioni d'Onore	<input type="checkbox"/>								

I giocatori possono fotocopiare questa pagina per uso personale.

## Crediti

**Direttore del Progetto:** Andrea Colletti

**Fulfillment:** Michele Mirizio

**Game design:** Marco Montanaro

**Game design Addizionale:** Diego Fonseca

**Team di Sviluppo:** Ludus Magnus Studio

**Gestione Editing e Traduzioni:** Paolo Scippo

**Graphic Design:** Paolo Scippo, Diego Fonseca

**Art director:** Andrea Colletti

**Concept artist e Illustrazioni:** Antonio De Luca, Daniel Comerci, Davide Scalia, Giovanni Pirrotta, Macs Gallo, Paolo Parente, Simone de Paolis

**Lead 3D Sculptor:** Fernando Armentano

**3D Sculptors:** Alessandro Depaoli, Alberto Acquaviva, Alexei Popovicii, Fernando Armentano, Francesco Pizzo, Krisztián Hartmann, Tommaso Incecchi

**Editors:** Christopher Nelson, Frank Calcagno, Louis Angelli

**Servizio Clienti e Social Media:** Luca Bernardini, Marco Presentino

**Web editors:** Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

**Kickstarter Manager:** Andrea Colletti

**Scrittore:** Marco Olivieri

**Traduzioni:** Flavia Frauzel, Silvia Franci, Luisa Marzullo

**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, Schedar Marchetti, Simone Scarpellini, Stefano Castelli, Tiziano Leonardi, Tommaso Battista.

Un ringraziamento speciale va ai nostri backers che hanno reso possibile questa impresa!

**Ludus Magnus Store:** [shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com)



**LUDUS MAGNUS**  
STUDIO

*Black Rose wars Sator v.1.0*

Ludus Magnus Studio - 2020 ©

All rights reserved

[www.ludusmagnusstudio.com](http://www.ludusmagnusstudio.com)