

SATOR
AREPOTAS
TENETAS
OPERTAS



Caja de Sator

Índice

Componentes.....	2
Reglas Nuevas y Cambios.....	3
Cambios en los preparativos.....	3
Transformarse en una Evocación.....	3
Evocaciones Evanescentes.....	3
Inmunidad Automática.....	3
Nuevas Escuelas de Magia y Mecánicas.....	4
Artimaña.....	4
Cartas de Evocación de Infestación.....	4
Omnia.....	4
Sangre.....	5
Fichas de Veneno.....	5
Miniatura de Hashomer.....	5
Elementalista.....	6
Bárdica.....	6
Cartomancia.....	7
Misiones de Cartas del Tarot.....	7
Mente.....	7
Cerdos Mutados.....	7
Encantamiento.....	8
Cartas de Evocación de Equipos.....	8
Demonología.....	8
Vacío.....	9
Cronomancia.....	9
Interrupciones.....	9
Partida en Solitario.....	10
Componentes.....	10
Fichas de Activación (8).....	10
Misiones en Solitario (15).....	11
Eventos en Solitario (15).....	11
Fichas de Evocación (30).....	11
Perilium (1).....	11
Evocaciones de la Rosa Negra (31).....	11
Preparativos en Solitario.....	12
Activando la Rosa Negra.....	12
Jugando en Solitario.....	12
Puntos de Poder y Final de Partida.....	13
Ganando Puntos de Poder (PP).....	13
Final de Partida y Puntuación.....	13
Mazos Preconstruidos.....	13
<i>Aniquilador</i>	13
<i>Dominador</i>	13
<i>Recolector</i>	13
Recolector.....	14
Nuevas Cartas y Tableros de Mago.....	15
La Guerra de la Rosa Negra – Modo Campaña.....	16
Escuelas.....	16
Escenarios Legendarios.....	16
Reglas Alternativas.....	16
Menciones Honorables.....	16
Turín, Italia – La Primera Logia.....	17
Cartas de Poder de la Rosa Negra.....	17
Plymouth, Inglaterra – La Rosa Quebrada.....	17
Versalles, Francia – La Logia Rebelde.....	18
Sevilla, España – El Rey Conquistador.....	18
Buda, Hungría – La Logia de los Guardianes.....	19
Ámsterdam, Holanda – La Logia de los Portales.....	20
Uso de Portales.....	20
Bronte, Reino de Sicilia – Los Artefactos.....	21
Magos Asimétricos.....	22
Hoja de Campaña.....	23

Componentes

Conjuros

- 396 Cartas de Conjuros
- 51 Cartas de Conjuros Personalizados
- 9 Cartas de Conjuros Olvidados
- 18 Cartas de Referencia de Escuelas

Magos

- 6 Tableros de Mago
- 24 Cartas de Mago
- 17 Miniaturas de Mago

Evocaciones

- 59 Cartas de Evocación
- 56 Miniaturas de Evocación

Salas

- 13 Fichas de Activación de Sala
- 13 Losetas de Sala

Juego en Solitario

- 1 Perilium
- 8 Fichas de Activación de Sala
- 30 Fichas de Evocación
- 15 Cartas de Evocación
- 15 Cartas de Misión
- 15 Cartas de Evento
- 1 Carta de Referencia

Eventos Legendarios

- 20 Cartas de Artefacto
- 13 Cartas de Poder de la Rosa Negra
- 3 Portales

El Viejo Jukas – Material Sine Tempore

- 16 Fichas de Habilidad
- 1 Ficha de Activación
- 1 Hoja de Control de Héroe
- 1 Hoja de Control de Habilidad
- 9 Cartas de Equipo

El Viejo Jukas – Material Nova Actas

- 1 Ficha de Activación
- 1 Hoja de Personaje
- 3 Cartas de Habilidad
- 3 Cartas de Equipo

Fichas variadas

- 60 Fichas de Trofeo
- 6 Fichas de Puntos de Poder
- 7 Fichas de Poder Menor
- 9 Fichas de Cartomancia
- 3 Fichas de Sala Infestada
- 3 Fichas de Barrera de Espadas
- 12 Fichas de Veneno

Reglas nuevas y modificaciones

Cambios en los Preparativos

Esta regla reemplaza los puntos 8, 9 y 11 de los Preparativos indicados en el reglamento básico de Black Rose Wars (pág. 16)

8. Comenzando con el Jugador Inicial (y en sentido horario) elige un **Mago**, coge su miniatura correspondiente, su **Carta de Mago** y los **Conjuros Personalizados** del Mago elegido.

Elige un color entre los colores de las Celdas de los Magos en el paso 4:

 XX si posees la expansión *Hidden Thorns*.

Coge todas las **Fichas de Daño/Inestabilidad**, **Fichas de Acción**, **Fichas de la Rosa** del color escogido del juego básico. Coge las **Fichas de Trampa** y **Protección**, los **Trofeos**, el **Tablero del mago** y la **Ficha de Punto de Poder** del color escogido de esta caja.

9. Comenzando con el Primer Jugador, cada Mago elige su **Escuela de Magia** inicial de entre las disponibles: seis en el juego básico, once en la Caja Sator, y la Escuela Mitos de la expansión Crono si está disponible. No se puede elegir una Escuela de Magia ya seleccionada por otro Mago.

Cada escuela elegida se convierte en una de las seis escuelas de la **Biblioteca** para toda la partida (ver 11). A continuación, cada uno elige su propio **Grimorio Inicial**. Esta elección se hace entre las dos disponibles en la parte trasera de la **Carta de Referencia** de la escuela escogida: Elige los Conjuros de la Escuela de Magia de acuerdo al Grimorio inicial que hayas escogido. Todo el mundo añade 1 de sus **Conjuros Personalizados** al Grimorio elegido. Los 2 **Conjuros Personalizados** restantes se mantienen apartados. Cuando se produzca el cambio de Luna, el jugador podrá añadir una de estas cartas apartada a su mano.

11. Coloca los Mazos de las **Escuelas de Magia** elegidos por los jugadores junto al tablero, al alcance de todos. Coloca las **Cartas de Referencia** bajo los mazos para identificar las escuelas.

En una partida con menos de seis jugadores, coge una carta de cada escuela apartada del juego: baraja las cartas y crea un mazo con ellas, luego roba un número de cartas de su mazo igual a 6 menos el número de participantes. Las escuelas de origen de las cartas de Conjuro extraídas formarán parte de la **Biblioteca** de la partida.

El mazo de los **Conjuros Olvidados** se coloca también junto al tablero. Se utilizará cuando se alcance la Segunda Fase Lunar.

Estos siete mazos componen la **Biblioteca**.

Transformarse en una Evocación

Esta regla reemplaza las reglas del efecto reverso de la Mutación Desfiguradora en el Codex Arcana del juego básico (pág. 14).

Algunos efectos en el juego permiten a los Magos convertirse en Evocaciones. Puntualmente, un Mago puede transformarse en una Abominación, un Cerdo Mutado o un Necrodragón. Cuando esto sucede, reemplaza su miniatura con la de la Evocación. Mientras dure el efecto, el Mago usa los atributos  y  indicados en la carta de la Evocación en lugar de la suya. El Mago continúa usando su valor de salud. Durante la Fase de Acción, el Mago puede actuar con normalidad, además podrá actuar como Evocación en la Fase de Evocación siguiendo las indicaciones en la carta de Evocación. Un Mago en este estado se considera tanto un Mago como una Evocación, pudiendo ser afectados

por Conjuros que hagan objetivo a unos u otros. Los Conjuros que cancelen la transformación a Evocación de un Mago harán que éste vuelva a su forma normal.

Un Mago que es derrotado mientras está transformado en una Evocación vuelve a su Celda de forma normal, pero conservando su transformación. Si un Mago transformado es transformado nuevamente en una Evocación, reemplaza la actual con la nueva (por ejemplo si un Mago se ha transformado en un Cerdo Mutado, y el efecto de un Conjuro lo convierte en un Necrodragón, se retira la Evocación del Cerdo Mutado y se reemplaza con el Necrodragón). Un Mago transformado vuelve a su forma normal usando las reglas indicadas en la carta de Evocación en uso.

Evocaciones Evanescentes

Esta regla afecta además a la Abominación que aparece en el juego básico; reemplaza la Carta de Evocación de la Abominación del juego básico con la incluida en esta caja.

Algunas Evocaciones pueden mostrar unos iconos . Cuando uno de estas Evocaciones son invocadas, coloca una ficha de daño/inestabilidad de la Rosa Negra en cada uno de estos iconos. Durante cada Fase de Mantenimiento, retira una de estas fichas. Cuando la última ficha se retirada, esa Evocación deja el juego. Algunas Evocaciones, como el Necrodragón, muestran formas alternativas de retirar estas fichas que reemplazan al procedimiento estándar durante la Fase de Mantenimiento.



Inmunidad Automática

Esta regla reemplaza la caja de texto inferior del reglamento del juego básico en la página 26.

Un Mago y sus Evocaciones son inmunes a cualquier efecto producido por ese Mago, sus Conjuros o sus Evocaciones. Como resultado, un Mago no puede infligir daño de forma voluntaria a sí mismo o a sus Evocaciones. Una Evocación no puede dañar al mago que la invocó o a otra Evocación bajo su control a menos que actúe bajo el control de otro Mago (en cuyo caso colocaría las Fichas de Daño del Mago que lo controla para dicha acción).

Ningún tipo de efectos afecta al Mago que los genera a menos que sean efectos de trampa o de protección, o que el texto de un Conjuro lo especifique. Las únicas excepciones a esta regla son los efectos que permitan retirar o convertir daño a tu Mago o sus invocaciones, o la activación de sus Evocaciones.

Nuevas Escuelas de Magia y Mecánicas



Artimaña

“La felicidad, el desenfado y el asombro son poderosos sentimientos. Iluso el Mago que los subestime.”

El Mago de la Escuela de la Artimaña se mofa de sus oponentes, los desplaza, les roba sus Puntos de Poder, y les golpean con dureza. Muchas de las estrategias de esta escuela se centran en eliminar a sus oponentes y en asignar Inestabilidad. El Mago roba Puntos de Poder de una forma caótica e incontrolable. La marca de estos Magos son las peculiares Evocaciones llamadas Infestación. Estas Evocaciones inmortales infestan las Salas, y es casi imposible hacerse con ellas. Elefantes rosas que aplastan a los Magos en su peculiar danza, objetos animados que defienden la Sala, mareas y otras rarezas invadirán la Logia a causa de estos alocados Conjuros.

Elementos clave de los Conjuros:

Movimiento del oponente, robar Puntos de Poder, asignar Inestabilidad, daño concentrado, Infestación de Salas, Evocaciones, molestar a los oponentes.

Afinidad con otras escuelas: Ninguna... ¡o quizás todas!

Dificultad: Media/alta



Omnia

“El auténtico poder es saberlo todo.”

Los Magos de la Escuela Omnia son prácticos y versátiles. Pupilos directos del último Magister (actualmente destituido), estos Magos conocen los secretos de todas las Escuelas iniciales de la Rosa Negra. Su magia no se centra en una única estrategia, sino que las busca todas: eliminar a sus oponentes, destruir la Logia, completar Misiones, y obtener poder. La simpleza y la efectividad son los pilares de esta escuela que abarca desde provocar incendios hasta hacer que sus oponentes queden atrapados. Sin embargo, los Magos que deciden especializarse en esta escuela deben tener mucho cuidado en su aprendizaje, intentando dominar todas las estrategias posibles, siguiéndolas al mismo tiempo. Esta escuela es únicamente para grandes mentes.

Elementos clave de los Conjuros: Matar, Puntos de Poder, Inestabilidad, Misiones, eventos.

Afinidad con otras escuelas: Todas

Dificultad: Baja

Cartas de Evocación de Infestación

(pergamino verde)

Las cartas de Infestación de Salas son un nuevo tipo de Evocación que permite a los Magos añadir peligros a las Salas de la Logia.



Estas Evocaciones no tienen puntos de salud (♥), y no reciben daño alguno. Sin embargo, se consideran miniaturas, y se les puede hacer objetivo y eliminar únicamente mediante Conjuros que las retiren del juego.

Durante la Fase de Evocación, pueden actuar usando solo el efecto indicado en su carta y atacar si poseen el atributo ☼.



Fichas de Veneno

Algunos Conjuros de Sangre asignan Fichas de Veneno a los Magos adversarios. Esto permite obtener algunas ventajas además de infligir daño con un efecto retardado.



De entre los efectos de los Conjuros de la Escuela de Sangre, es posible asignar Fichas de Veneno a los Magos adversarios. Un Mago no puede tener más de 3 Fichas de Veneno asignadas (el exceso se descarta). No es posible asignar más de las 12 Fichas de Veneno que incluye el juego. Un Mago derrotado mantiene todas sus Fichas de Veneno.

Cada vez que una Ficha de Veneno es asignada a un Mago adversario, coloca un cubo de Daño directamente en la ficha, usando el color del Mago que le afectó con el veneno. Cualquier efecto que sane a un Mago puede usarse para retirar una Ficha de Veneno (junto con el cubo de Daño temporal asignado) en lugar de retirar un cubo de daño del Tablero del Mago. Todas las Fichas de Veneno solo causarán daño si permanecen en el Mago en su próxima Fase de Mantenimiento.

Durante la Fase de Mantenimiento, todas las Fichas de Veneno asignadas a un Mago son descartadas, y los cubos de Daño asignados a esas fichas son ubicados en el tablero de su víctima (incluso si el Mago se encuentra en su Celda). El Mago afectado descarta entonces cartas de su mano en base al daño sufrido: 1 a 2 daños – descarta 1 carta. 3 daños – descarta 2 cartas.

Sangre

“¡Tu savia carmesí! No quiero otra cosa de ti ya que nada puede igualar su poder.”

Los Magos de la escuela de sangre son maestros del asesinato. Usan Conjuros que envenenan a sus adversarios y que les permiten moverse como sombras. Su arma más formidable es **Hashomer**, un Avatar de la Muerte que liberan frente a sus enemigos para conseguir la ventaja de las Evocaciones especiales (llamadas **Acciones de Hashomer**). Dominar a Hashomer a través de estos Conjuros potencia a los Magos de la Escuela de Sangre para así liberar toda su furia contra sus oponentes.

Elementos clave de los Conjuros: Derrotar oponentes, daño cuerpo a cuerpo, movimiento, Acciones de Hashomer, veneno, daño masivo a un solo oponente, combinaciones ante la presencia de Hashomer.

Afinidad con otras escuelas: Transmutación, Encantamiento, Mitos.

Dificultad: Baja/Media

Miniatura de Hashomer



Si durante los preparativos se incluyó la Escuela de Sangre a la partida, la figura de Hashomer debe ser colocada en la Sala de la Rosa Negra. La miniatura de Hashomer es inmune a cualquier efecto del juego, no activa trampas, y no recibe daño alguno. Solo puede ser objetivo de efectos que pudieran afectar a las Acciones de Hashomer (ver abajo).

Acciones de Hashomer (pergamino rojo)

Las cartas: Como Evocaciones normales, ocupan uno de los tres espacios dedicados en el Tablero del Mago. Cada carta de Acción de Hashomer muestra el nombre de la acción y el efecto que aporta.

En la Logia: Las Acciones de Hashomer invocadas no usan una ficha o miniatura para ser representadas. Pueden ser afectadas haciendo objetivo a la miniatura de Hashomer y cuentan como si fueran Evocaciones en la Sala donde se encuentre Hashomer. Cuando Hashomer ataca a través de una de estas acciones, cuenta como si fuera el ataque de una Evocación. Las Acciones de Hashomer pueden ser afectadas por efectos que retiren Evocaciones. Para hacerlas objetivo con uno de estos efectos, debes hacer objetivo a la miniatura de Hashomer y elegir una de las Acciones de Hashomer en juego.

Activar Acciones de Hashomer: Las Acciones de Hashomer pueden ser activadas en la Fase de Evocación de forma normal o a través de efectos o Conjuros de la Escuela de sangre durante la Fase de Acción. Cada Acción de Hashomer, cuando es activada, describe una serie de acciones que realiza la miniatura de Hashomer.





Elementalista

¡Adúlteros impuros, violadores de nuestras tierras, al fin recibiréis vuestro castigo!

Estos Magos optan por la aniquilación de sus oponentes mediante el sabio uso de los **Elementos**, canalizados en combate mágico y Evocaciones. Al lanzar sus Conjuros de fuego, tierra, agua y aire, estos Magos son capaces de crear lava, tormentas, enérgicos geiseres e invocar poderosos Elementales.

Los Conjuros de esta escuela pueden contener **Sinergias** entre Elementos que, al combinarse, pueden crear efectos mucho más poderosos. Las Sinergias se establecen siempre entre fuego y tierra, o entre aire y agua. Cuando un Conjuro es jugado, si contiene Sinergia con un Elemento presente en uno de los Conjuros preparados ya revelados (Las Trampas y las Protecciones que sigan boca abajo no cuentan), el Conjuro obtendrá un efecto adicional a causa de esa Sinergia.

Elementos clave de los Conjuros: Derrotar oponentes, daño de área, Inestabilidad, Evocaciones, Sinergia entre Elementos.

Afinidad con otras escuelas: Destrucción, Nigromancia.

Dificultad: Medio



Bárdica



“La música es la llave del alma, la canción de un velo de eternidad. Desafíanos y acabarás como un marinero frente a las sirenas: perdido.”

Cualquier sentimiento – alegría, miedo, dolor, furia – puede ser utilizado como un arma afilada por estos Magos, capaces de canalizar la magia en su música y sus canciones.

Los Magos especializados en este particular tipo de magia aprovechan la versatilidad de la música para crear efectos que confundan a sus oponentes.

Esta magia taimada beneficia a sus oponentes, permitiéndoles resolver Misiones, robar cartas, sanar aliados y enemigos, y obtener Puntos de Poder de forma compartida.

Todas estas posibilidades, si se aprovechan correctamente, pueden beneficiar al Bardo e influenciar las acciones de sus oponentes con promesas de ayuda y poder.

¡No deberías tomarte las tentaciones de un bardo a la ligera!

Elementos clave de los Conjuros: Manipular oponentes, ganar Puntos de Poder, molestar o beneficiar a los oponentes, sanación.

Afinidad con otras escuelas: Conspiración, Ilusión, Destrucción, Adivinación, Mente

Dificultad: Alta



Cartomancia

“Las cartas no son meras herramientas de la clarividencia. Las cartas del Tarot manipulan el destino y pueden influenciar para bien o para mal.”

Los Magos que confían en la Cartomancia obtienen el control total de su Grimorio y su Biblioteca. Igualmente son capaces de influenciar el Grimorio de sus adversarios.

Los Conjuros de esta escuela están representados por las **Cartas del Tarot Arcano**, cada una capaz de cambiar el destino de formas misteriosas. Un Cartomante necesita gestionar su mano de cartas de la mejor forma posible, y estos Conjuros le ayudan al permitir robar más cartas de lo normal de tu Grimorio y de la Biblioteca. Además, pueden descartar cartas innecesarias para obtener beneficios.

Elementos clave de los Conjuros: Derrotar oponentes, robar y descartar cartas, Puntos de Poder, Misiones de Conjuros, Evocaciones.

Afinidad con otras escuelas: Adivinación, Nigromancia, Mente, Elemental

Dificultad: Media/alta



Mente

“El único control auténtico digno de ser ejercitado es el de la mente. La mente da forma a la realidad, y yo doy forma a las mentes.”

Los Magos de la Mente adquieren el control total sobre los deseos de sus oponentes, manipulándolos como marionetas. La magia de la Mente permite mover a sus adversarios, robar su poder, controlar sus Evocaciones, o incluso transformarlos en sucios cerdos que estarán sujetos a la voluntad de quien los domine!

Elementos clave de los Conjuros: Controlar adversarios, trampas, sustraer Puntos de Poder, infligir heridas, transformar oponentes en Cerdos Mutados, controlar Bestias.

Afinidad con otras escuelas: Ilusión, Cronomancia, Conspiración, Sangre.

Dificultad: Media

Misiones de las Cartas de Tarot

Algunos Conjuros de la Escuela de Cartomancia permiten resolver misiones que contienen, manteniéndolas ocultas hasta que se puedan cumplir los requisitos.



Algunos de los Conjuros de la escuela contienen **Misiones** en lugar de uno de los dos posibles efectos. Al igual que los Conjuros de Trampas y de Protección, al activar una de estas cartas usando su efecto de Misión, la carta permanece sin voltear, con una **Ficha de Misión** marcándola. En cualquier momento durante el turno actual en el que el objetivo de la Misión pueda ser completado, puede ser revelada y resuelta (como cualquier Misión). La carta es descartada y no cuenta en la puntuación final para ver quien ha resuelto más Misiones.

Cerdo Mutado

La Escuela de la Mente te permite transformar a tus oponentes en cerdos sometidos a tu voluntad.

Algunos efectos presentes en los Conjuros de esta escuela permiten transformar al Mago objetivo en un Cerdo Mutado. Al hacerlo, invoca un Cerdo Mutado como si fuera cualquier otra Evocación, y cambia la miniatura del Mago objetivo por la del Cerdo. El Mago usará esta miniatura hasta que se disipe el efecto del Conjuro.

El turno del Mago transformado no es afectado, pero se aplican las siguientes reglas:

- El Mago se considera tanto Mago como Evocación (arquetipo **Bestia**).
- Como se indica en la carta de Evocación, las Salas donde se encuentra no pueden ser activadas por nadie, incluyendo el Mago transformado.
- Durante la Fase de Evocación, es considerado una Evocación bajo el control del Mago que lo transformó. Éste solo puede usar al Cerdo para mover y atacar.
- Si el Mago transformado es derrotado, no se retira la transformación.
- Al final de la Fase de Mantenimiento, el efecto se disipa.

Cualquier efecto que retire o derrote a una Evocación no derrota al Mago, solo retira la miniatura del Cerdo Mutado (volviendo el Mago a su forma normal) y la carta de Evocación correspondiente.





Encantamiento

“Eos Dioses me han concedido estos poderes, ¡ahora ellos temblarán ante mí!”

Los Magos de esta escuela son guerreros y estrategas que invocan poderosos artefactos forjados en la lava de Vulcano para aniquilar a sus enemigos. Entre estos artefactos se encuentra el Hacha de Aetna (para penetrar la más resistente de las armaduras), la Espada de Aithérios (imbuida con magia vibrante para atravesar a los enemigos) y el Mazo del Tártaro (forjado con la ira del Titán Perses para hacer que la tierra tiemble con cada golpe). Estos y otros artefactos de poder impronunciable acompañan al Mago Encantador.

Elementos clave de los Conjuros: Derrotar oponentes, daño de área, mejora de ataques físicos, resolver Misiones, Puntos de Poder, activar Salas, sinergias entre Equipos.

Afinidad con otras escuelas: Transmutación, Mitos, Sangre, Adivinación.

Dificultad: Baja / Media



Demonología

“Bajo la máscara, mis mil rostros se ocultan. A través de ellos, he engañado, corrompido y sometido a los demonios que infestan las tierras de mis ancestros... ¡haré que los conozcas.”

Los Príncipes Demonológicos, como se hacen llamar los Magos de esta escuela, han sacrificado parte de sus almas para obtener el poder de rasgar el tejido de la realidad, obteniendo así huestes demoníacas bajo su control.

Además de dominar las poderosas y malévolas energías para influenciar grandes áreas con muerte y destrucción, estos Magos pueden contar con la fuerza de los demonios de las tierras orientales; *Kappa*, *Tengu*, *Oni* y el terrorífico *Kyuubi no Kitsune*.

Elementos clave de los Conjuros: Derrotar oponentes, daño de área, Evocaciones, Control de demonios, trampas.

Afinidad con otras escuelas: Destrucción, Elemental, Vacío.

Dificultad: Baja / Media

Cartas de Evocación de Equipos

Las cartas de Equipo son un tipo de Evocación que fortalece al Mago que los invoca.



Las cartas: Como otras Evocaciones, ocupan uno de los tres espacios dedicados en el Tablero del Mago. Cada carta de Equipo muestra el nombre del objeto, su salud y su efecto de juego.

Cartas de Conjuro: Si el icono de Equipo aparece en una carta de Conjuro de la Escuela de Encantamiento, el efecto del texto vinculado puede ser activado.

En la Logia: Los Equipos no usan una ficha o miniatura para ser representados. Se consideran equipados por el Mago y se identifican solamente por su carta.

Daño y Puntos de Salud: Se puede hacer objetivo a un Equipo como si fuera una Evocación en la Sala donde esté el Mago equipado. Sin embargo, no sufre daño de los efectos de la sala como otras miniaturas si el icono  está presente en su carta.

Cuando un Equipo es destruido por un efecto enemigo, el atacante asigna daño de su color, como a una Evocación normal. Si las fichas de daño en una carta de Equipo alcanzan el total de sus Puntos de Salud, el Equipo se rompe y su Mago retira la carta correspondiente de su hoja.





Vacío

“El vacío te observa. El vacío te aguarda. Es esencial, aterrador, inevitable; no te resistas a ello y olvida incluso la muerte.”

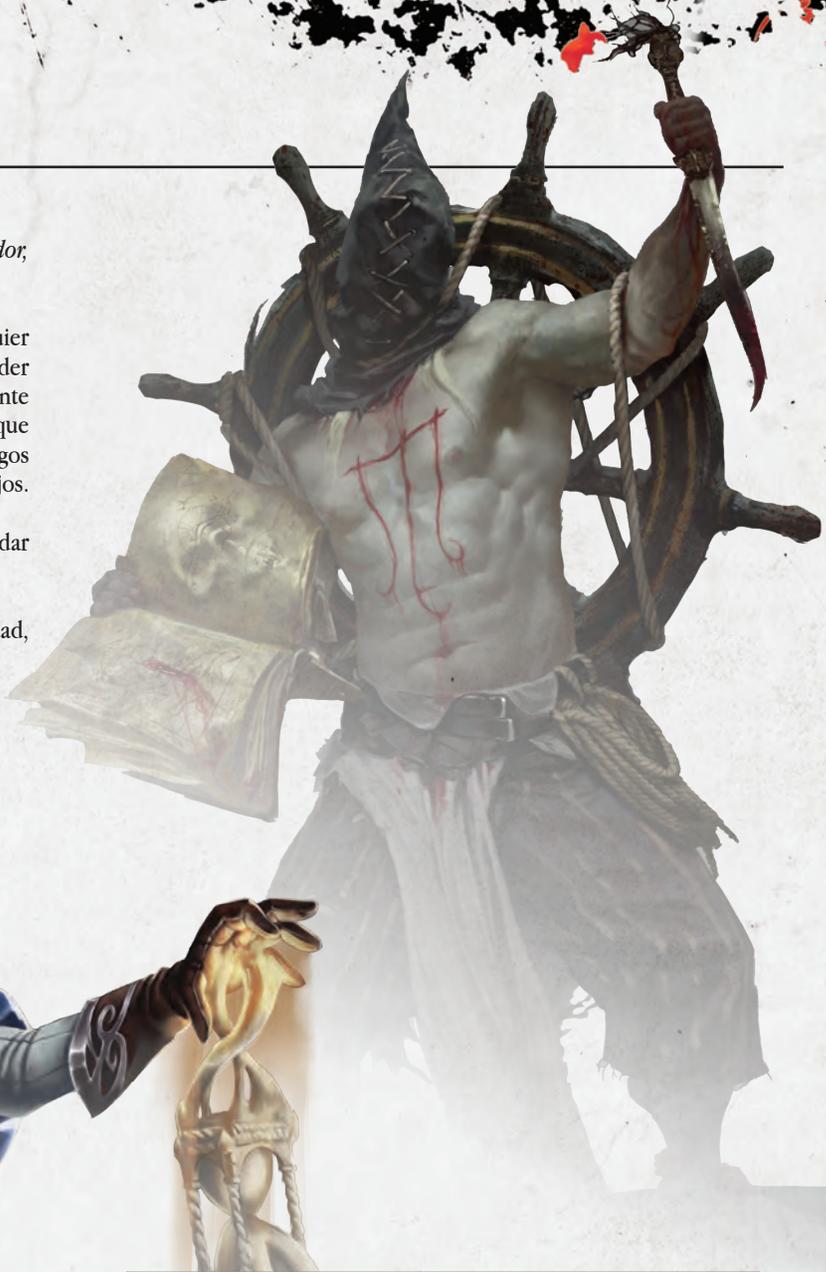
Los Magos que se acercan al poder del Vacío están dispuestos a cualquier cosa, incluso para perder su propia esencia, para obtener así un poder increíble. Los Conjuros del Vacío niegan la realidad y son particularmente útiles generando Inestabilidad, causada por el Mago del Vacío que perturba el mundo a su paso. Dominando la distorsión espacial, los Magos del Vacío pueden moverse de un lugar a otro en un abrir y cerrar de ojos.

Los entendidos más arrojados del Vacío consiguen manipularlo para dar forma a criaturas de pesadilla como el terrorífico **Dagon**.

Elementos clave de los Conjuros: Inestabilidad, Cambiar Inestabilidad, inmunidad, destrucción de Salas, invocación de demonios.

Afinidad con otras escuelas: Transmutación, Demonología, Mitos

Dificultad: Media



Cronomancia

“El tiempo es el segundo tirano en cualquier universo. Yo soy el primero...”

Los Cronomantes son los amos del tiempo. Lo manipulan a su placer, pudiendo viajar al futuro (regresando fortalecidos por ese conocimiento) o viajando al pasado para colocar trampas para las versiones actuales de sus enemigos. Con sus poderes, los Magos de esta escuela pueden pausar la magia y distorsionar la línea temporal, dirigiéndola contra aquellos que la activaron.

Elementos clave de los Conjuros: Robar Puntos de Poder, trampas, protecciones, derrotar oponentes, interrupciones, Conjuros jugados desde la mano.

Afinidad con otras escuelas: Conspiración, Destrucción, Adivinación, Ilusión

Dificultad: Alta

Interrupciones

Las interrupciones de la escuela de la Cronomancia pueden ser jugadas desde la mano para entorpecer a los oponentes.

Algunos de los Conjuros de Cronomancia tienen un **Efecto de Interrupción** (👏), sus dos efectos se muestran de la misma forma, pero con colores distintos.

Para jugar el efecto normal, sigue las reglas básicas. Para activar el Efecto de Interrupción, la carta debe ser jugada directamente desde la mano durante el turno del oponente.

Cada uno de estos efectos solo puede ser jugado en situaciones concretas. Para la misma situación es posible jugar todas las cartas de Interrupción que quieras, resolviéndolas una a una y descartándolas luego a tus Recuerdos.



Partida en Solitario



Componentes

Fichas de Activación (8)

En el "Modo Solitario", algunas Fichas de Activación del juego básico son reemplazadas por las fichas de esta expansión, indicadas con el símbolo .

Las Fichas de Activación y sus efectos son explicadas a continuación.



Efecto de la Sala:

Debes descartar 3 Conjuros de tu mano a tus Recuerdos. Roba las 3 primeras cartas del mazo de Conjuros Olvidados: elige 1 y añádele a tu mano. Coloca las otras dos al final del mazo de Conjuros Olvidados en cualquier orden. Una vez jugados, los Conjuros Olvidados deben ser retirados del juego durante la Fase de Mantenimiento.



Efecto de la Sala:

Elige una Evocación de la Rosa Negra que tenga un Valor de Agresividad igual o inferior a tu Perilium, y mueve para alcanzar su Sala.



Efecto de la Sala:

Durante la próxima Fase de Mantenimiento, elige un Conjuro en el Tablero de tu Mago y devuélvelo a tu mano: no puedes hacer regresar un Conjuro Olvidado a tu mano.



Efecto de la Sala:

Reduce el valor de tu Perilium en 1 hasta el final del turno.



Efecto de la Sala:

Mueve uno de los Eventos en el Panel de Eventos un espacio (hacia delante o hacia atrás). El espacio alcanzado no puede estar ocupado por otra carta de Evento.



Efecto de la Sala:

Copia los efectos de una Sala ya activada. Este efecto no resuelve las Misiones del efecto copiado. La sala activada siempre es la Sala de los Espejos. No puede copiarse el efecto de la Sala de la Rosa Negra.



Efecto de la Sala:

Elige una Evocación de la Rosa Negra en esta Sala o en una adyacente a esta, con un Valor de Agresividad igual o inferior a tu Perilium. Retira esa Evocación.



Efecto de la Sala:

Elige una Evocación de la Rosa Negra; Transita hasta su Sala. Juega un Conjuro de tu mano. Si la Evocación sigue viva, te ataca.

Misiones en Solitario (15)

En el “Modo Solitario”, se usan solo las 15 Misiones incluidas en esta expansión, marcadas con el símbolo . Por otro lado, las Misiones del “Modo solitario” funcionan de la misma forma que en el juego básico.



Eventos en Solitario (15)

Estas cartas reemplazan las cartas de Evento del juego básico para el “Modo solitario” e incluyen la siguiente información:

- (A) El número y el tipo de Evocaciones invocadas por la Rosa Negra. Este efecto se realiza solamente una vez, tras revelar la carta.
- (B) La acción principal de la Rosa Negra.
- (C) La posición donde el Evento comienza en juego y los Puntos de Poder obtenidos por la Rosa Negra (igual que en el juego básico).
- (D) Objetivo: una tarea a resolver para obtener el número de Puntos de Poder indicados y retirar inmediatamente el Evento del Panel de Evento.
- (E) Icono de Modo Solitario .



Fichas de Evocación (30)



Estas fichas numeradas sirven para identificar las Evocaciones de la Rosa Negra.

Cada vez que la Rosa Negra obtenga una Evocación, el marcador que muestra el número en incremento y el color indicado en la Evocación debe ser colocado en la base de la miniatura, en los espacios para las Fichas de Rosa.

Evocaciones de la Rosa Negra (31)

Estas cartas muestran los atributos a usar cuando la **Rosa Negra** controle cualquier Evocación y son solamente para el Modo Solitario. Si en algún momento el **jugador** controla una Evocación, utilizará las cartas de Evocación del juego básico. Estas nuevas cartas de Evocación presentan información adicional necesaria para gestionar sus activaciones para la Rosa Negra:

(A) **Agresividad:** En el momento de activar la Evocación de la Rosa Negra, cada Evocación actuará solo si el Mago tiene un Valor de Amenaza igual o superior a su Agresividad (ver “Activando la Rosa Negra en la pág. 12”).

(B) **Código de Identificación:** Cada Evocación de la Rosa Negra tiene un Código de Identificación que consiste en un icono coloreado. Indica dos letras del nombre de la miniatura y un valor numérico creciente. Cuando la Rosa Negra invoca a una Evocación de un tipo específico (ver Cartas de Evento de la Rosa Negra), invoca ese tipo con el número progresivo más bajo. Cuando la miniatura de la Evocación es puesta en juego, la Ficha de Evocación de la Rosa negra con el código correspondiente y el número progresivo debe ser colocada en su base. De esta forma, siempre puedes identificar la Evocación en el tablero, y ver que miniatura corresponde a cada carta de Evocación.

Perilium (1)

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 el valor del Perilium debe mostrar siempre la diferencia entre el jugador y la Rosa Negra. Algunos elementos del juego pueden incrementar o reducir el valor del Perilium.

Cualquier efecto que lleve al Perilium más allá del +5 o el -5 debe ser ignorado.



Preparativos en Solitario

Inicia el preparativo básico indicado en el reglamento básico de Black Rose Wars con las siguientes excepciones:

Pasos 1 y 2. Como se indica en el reglamento básico.

Paso 3. Reemplaza las Fichas de Activación indicadas en los componentes de juego del Modo Solitario (pág. 10), y utiliza las fichas restantes del juego básico.

Paso 4. Coloca a tu elección una celda de Mago en el tablero.

Paso 5. Como se indica en el reglamento básico.

Pasos 6 y 7. Usa el material de esta expansión. Mantén el Mazo de Evocaciones del juego básico cerca del Panel de Poder, pero no lo mezcles con el Mazo de Evocaciones del juego básico.

Paso 8. Como se indica en el reglamento básico.

Pasos 9, 10 y 11. Ignora estos pasos.

A continuación realiza estos pasos adicionales:

12. Coloca la ficha de tu Mago y la ficha de la Rosa Negra en el Panel de Puntos de Poder.

13. Coge tu Perilium y colócalo en el 0.

14. Elige y forma uno de los Mazos preconstruidos como se indica en la siguiente página, y añade los Conjuros Personalizados.

15. Elige la dificultad del juego entre Fácil, Medio o Difícil. Baraja el Mazo de Evocaciones de la Rosa Negra y roba 4 cartas si elegiste fácil, 6 para Medio y 8 para Difícil. Coloca la miniatura de la primera carta de Evocación del modo solitario en la Sala de la Rosa Negra y la segunda Evocación en la Sala del Trono.

Luego, continúa colocando las miniaturas de las cartas de Evocación del modo solitario, en el orden que fueron robadas, en salas adyacentes a la Sala de la Rosa Negra en sentido horario tras la Sala del Trono, y hasta que todas las Evocaciones estén colocadas.

Nota: Al jugar en el modo difícil, debes colocar 8 Evocaciones de la Rosa Negra. En este caso, coloca la última Evocación en la Sala de la Rosa Negra junto a la primera. Si la Infamia de Creta está presente entre las cartas robadas, reemplázala con otra carta, y baraja su carta en el mazo.

Jugando en solitario

Una partida en Modo Solitario sigue la misma estructura que una partida normal. Cualquier elección a tomar mostrada en algún elemento del juego durante la partida que no esté cubierta por las reglas se hará a elección del jugador. Las fases del juego son las básicas, con las siguientes excepciones:

Fase de la Rosa Negra

Siguiendo las reglas básicas, pero usando los Eventos en Solitario. Los efectos de las cartas de Evento deben ser resueltos en orden, primero el efecto A, seguido del B (ver página anterior). Estos Eventos normalmente invocan enemigos bajo el control de la Rosa Negra.

Fase de Estudio

En este modo, la Biblioteca no está disponible. El Mago solo robará cartas de su Grimorio (cada efecto de juego que indique robar de la Biblioteca se redireccionará al Grimorio). Durante esta fase, el Mago roba 4 cartas y las coloca en su mano, junto a otras cartas que tuviera de rondas anteriores.

Fase de Preparación

Igual que en el juego normal

Activación de la Rosa Negra

Cuando es el turno de la Rosa Negra, el jugador activa las Evocaciones de la Rosa Negra siguiendo estos puntos:

El Mago compara el valor de su Perilium con el valor de Agresividad de cada Evocación de la Rosa Negra presente en la Logia. Todas las Evocaciones con una Agresividad igual o inferior al Perilium del jugador se activarán. El orden de activación, basado en las Evocaciones presentes, es siempre el siguiente:

- Altar Mutante de 1 a 5.
- Andrómeda de 1 a 3.
- Lansquenete de 1 a 8.
- Altar Divino de 1 a 5
- Cerbero de 1 a 3.
- Caballero de Hueso de 1 a 3.
- Malacoda de 1 a 3
- Infamia de Creta

Una vez que una Evocación es activada, realiza la primera de las siguientes acciones (comenzando por el principio). La acción debe poder realizarse al completo, en caso contrario pasa a la siguiente:

- La Evocación se mueve hacia el Mago y le ataca.
- La Evocación se mueve para alcanzar una Evocación controlada por el Mago y le ataca.
- La Evocación se mueve para acercarse lo más posible al Mago, eligiendo siempre permanecer en Salas con el menor número de Evocaciones de la Rosa Negra.

Durante la Fase de Evocación, en el turno de la Rosa Negra, todas las Evocaciones en la Logia se activarán, sin importar el valor indicado en el Perilium del Mago.

Fase de Acción

El jugador realiza el turno del Mago (hasta 2 acciones). Cada Conjuro que haga objetivo a otro Mago podrá hacer objetivo a Evocaciones de la Rosa Negra en este modo, realizando sus efectos si es posible. Los PP robados a los Magos se obtienen de la Rosa Negra. Una vez que el jugador termine su turno, es el turno de la Rosa Negra, y el jugador controlará la activación de sus Evocaciones siguiendo las reglas presentadas en el apartado "Activación de la Rosa Negra". El turno del Mago y el de la Rosa Negra continuarán alternándose hasta que el Mago agote su última acción disponible (usando todas sus Acciones Físicas y revelando todos los Conjuros). Llegado a este punto, la Fase de Acción termina.

Fase de Evocación

En esta fase, la Rosa Negra actúa como si fuera un jugador. Sigue las reglas básicas para los magos. Una vez que se acabe el turno del jugador, comprobará la activación de las Evocaciones de la Rosa Negra siguiendo las reglas indicadas en el texto "Activación de la Rosa Negra", con la diferencia de que todos los presentes serán activados, sin importar el valor actual del Perilium del Mago.

Fase de Mantenimiento

Igual que en el juego normal

Puntos de Poder y Final de Partida

Obteniendo Puntos de Poder (PP)

Durante una partida en Modo Solitario, la puntuación se calcula de forma distinta que en una partida normal. Para contabilizar los Puntos de Poder obtenidos por el jugador en el Panel de Poder, usa las siguientes reglas:

- **Misión en solitario:** Estas Misiones ofrecen una cantidad indicada de PP si son resueltas. Una vez resueltas, deben ser descartadas. En este modo, el número de Misiones completadas no aportan puntuación adicional al final de la partida.
- **Evento en solitario:** Los eventos muestran un objetivo. Si el Mago es capaz de cumplir los requisitos, el jugador gana inmediatamente los PP indicados y retira el Evento del tablero, descartándolo.
- **Trophy:** Solo la Rosa Negra puede ganar Trofeos en este modo. Cada Trofeo en posesión de la Rosa Negra al final de la partida le otorgará 3 PP.
- **Sala Destruída:** Cuando una Sala es destruida, quien haya colocado más Fichas de Inestabilidad ganará inmediatamente la cantidad de PP indicada en la Ficha de Activación. La Ficha de Activación se descarta. En caso de empate entre el Mago y la Rosa Negra, los PP de las Salas destruidas se asignan a la Rosa negra.
- **Corona:** La Corona no se usa en este modo.



Final de Partida y Puntuación

El juego termina cuando el Mago o la Rosa Negra alcanzan los 30 PP en el Panel de Poder. En este punto, añade los PP obtenidos de los Trofeos a la puntuación de la Rosa Negra.

Una vez que hayas obtenido la puntuación final de la Rosa Negra, ¡decide el ganador de la partida!

Mazos Preconstruidos

Utiliza uno de los siguientes mazos como tu Grimorio en el Modo Solitario.

ANIKUILADOR

CONSPIRACIÓN

- Puerta Mágica

DESTRUCCIÓN

- Armadura Umbría
- Maelstrom
- Maelstrom
- Bola de Fuego
- Bola de Fuego
- T. de Meteoritos
- T. de Meteoritos

ADIVINACIÓN

- Olvidar las Penas

ILUSIÓN

- Paso Sombrío
- Paso Sombrío

NIGROMANCIA

- Garra Gélida
- Armadura de Hueso
- Marchitamiento E.
- Marchitamiento E.

TRANSMUTACIÓN

- Garras de Piedra
- Garras de Piedra
- Llamas Inestables
- Llamas Inestables

DOMINADOR

DESTRUCCIÓN

- Aullido del Demonio
- Aullido del Demonio

ADIVINACIÓN

- Visión Arcana
- Visión Arcana
- Leer el Pasado y el Futuro
- Leer el Pasado y el Futuro

ILUSIÓN

- Sugestión
- Sugestión

NIGROMANCIA

- Llamada Umbría
- Llamada Umbría
- Invocar Umbría
- Invocar Umbría
- Mordisco del Vampiro
- Mordisco del Vampiro
- Señorío de la Umbría

TRANSMUTACIÓN

- Mutación desfiguradora
- Mutación desfiguradora

RECOLECTOR

CONSPIRACIÓN

- Viento Engañoso
- Viento Engañoso
- Puerta Mágica
- Puerta Mágica
- Intuición Umbría

DESTRUCCIÓN

- Explosión Umbría

ADIVINACIÓN

- Visión Arcana
- Visión Arcana
- Olvidar las Penas
- Rito Estival
- Rito Otoñal
- Rito Primavera

NIGROMANCIA

- Armadura de Hueso
- Armadura de Hueso

TRANSMUTACIÓN

- Erupción Mágica
- Lazo Inestable
- Rito de Cambio
- Rito de Cambio
- Rito de Control
- Rito de Control

Nuevas Salas

Las nuevas Salas presentadas en esta expansión, identificadas con su título dorado, pueden reemplazar las utilizadas en el juego básico.

- Durante los preparativos, puedes añadir una de estas nuevas Salas a tu partida, pero debes retirar una Sala básica del mismo color (los jugadores deberían acordar que Salas retirar, o el Primer Jugador en caso de que sea necesario). Siempre se debe acabar con el mismo número de salas de cada color.
- Estas Salas nuevas no tienen Misiones dedicadas. Cuando un jugador roba una Misión que requiera una Sala básica que haya sido reemplazada, descarta esa Misión y roba una nueva.



Efecto de Sala

Mueve el Mago objetivo a esta Sala, luego cambia la dirección de uno de sus Conjuros sin resolver (excepto Conjuros Rápidos) de forma que el Mago tenga que jugar el efecto alternativo en lugar del que originalmente eligió. Si la carta tiene dos efectos en la misma dirección, el Mago objetivo ignora este efecto.



Efecto de Sala

Descarta 1 Misión para robar 3 Misiones de la Fase Lunar actual y quedarte con una. Coloca el resto en la parte superior del mazo de Misión, en cualquier orden.



Efecto de Sala

Pierde 1 PP y recibe 1 daño de la Rosa Negra, luego invoca 2 Lansquenete en una Sala con alcance 1.



Efecto de Sala

Gira una de tus fichas de Acción Física ya usadas. Puedes elegir perder 1 PP para repetir este efecto.



Efecto de Sala

Pierde 1 PP, luego invoca a Ezio en esta Sala. Ver la Carta de Evocación de Ezio para más información.



Efecto de Sala

Inflige 2 daños a un objetivo en alcance 1, o asigna 1 Inestabilidad a una Sala en alcance 1.



Efecto de Sala

Roba dos cartas de Artefacto del mazo de Artefacto, quédate una y descarta la otra (ver Artefactos en la pág. 21)



Efecto de Sala

Descarta 1 carta de tu mano a la Biblioteca. A continuación gana 1 PP, o roba 2 cartas de la Biblioteca.



Efecto de Sala

El Mago objetivo en  se transforma en un Cerdo Mutado (ver pág. 7)



Efecto de Sala

Pierde 1 PP para resolver el segundo efecto de un Conjuero de Contingencia o Combate que hayas revelado (el efecto invertido).



Efecto de Sala

Devuelve uno de tus Conjuros Revelado o Preparado a tu mano y juega un Conjuero de Trampa preparado desde tu mano.



Efecto de Sala

Asigna 1 Inestabilidad en esta Sala y 1 Inestabilidad en una Sala en alcance 1.



Efecto de Sala

Inflige 1 Daño al Mago objetivo, luego elige otro Mago e inflige 1 daño al mismo objetivo. Usa esta Sala solo con partida de 3 o más jugadores)

Nuevos Tableros y Cartas de Mago

Esta expansión aporta seis nuevos Tableros de Mago que reemplazan a los del juego básico y que permiten usar las 24 nuevas cartas de Mago. Cada jugador elige un Tablero de Mago durante los preparativos, y su color determinará el color de sus fichas de Puntos de Poder, fichas de Trampa / Protección, Fichas de Acción y Fichas de Trofeo. Las fichas de Puntos de Poder y las de Trofeo deben ser reemplazadas con las que se incluyen en esta expansión.

Al insertar tu Carta de Mago (A) en el Tablero de Mago, se mostrarán los Puntos de Salud máximos del Mago (B). Cuando el daño en el Tablero del Mago alcance la marca blanca de la Carta de Mago, éste será derrotado.



Tableros de Mago



Fichas de Puntos de Poder / Trofeos



La Guerra de la Rosa Negra - Campaña

La guerra comenzó, y no tendría lugar únicamente en la Logia de Torino. Por todo el mundo, los Magister de las Escuelas de Magia han ansiado el puesto de Alto Magister... y tal anhelo solo podía derivar en una cosa: Guerra a nivel mundial.

La Guerra de la Rosa Negra es una campaña en la que los jugadores controlarán a sus Magos una partida tras otra, siguiendo las reglas específicas de los distintos países a los que acudan.

La Guerra de la Rosa Negra se desarrolla a través de 7 Escenarios Legendarios. Tras cada partida, los jugadores anotan sus progresos en la Hoja de Campaña (pág. 23). Los Escenarios Legendarios otorgan Menciones de Honor a los Magos que cumplan ciertos requisitos. Estos premios pueden ser la clave para la victoria final.

Durante La Guerra de la Rosa Negra, los Magos tendrán la oportunidad de mantener algunos de los Conjuros obtenidos durante sus partidas, que reemplazarán a los del mazo básico escogido. De esta forma, al avanzar en la campaña, cada Mago podrá construir un mazo totalmente personalizado.

Hoja de Campaña (A)

Al comienzo de la campaña, escribe el nombre del Mago y el Jugador (B) en la Hoja de Campaña, disponible para ser fotocopiada en la página 23.

Hoja de Campaña

Turin

Jugador: _____ (B)

Mago: _____

Conjuro 1: _____

Conjuro 2: _____

Conjuro 3: _____ (I)

Conjuro 4: _____

Conjuro 5: _____

Conjuro 6: _____

Posición Clasificación (C)

Fichas de Activación (D)

Misiones Completadas (E)

Trofeos (F)

Corona (G)

Menciones de Honor (H)

TOTAL

PTS. FINALES

L

○

○

○

○

○

○

○

○

○

Final de Partida y Puntos de Victoria

La puntuación de la Campaña se calcula de forma distinta a una partida básica. Al final de cada partida la puntuación se transforma en Puntos de Victoria (PV), siguiendo las instrucciones mostradas y registrando los totales en la Hoja de Campaña. Tras jugar los 7 Escenarios Legendarios se decidirá un ganador.

(C) **Posición en la Clasificación** de la partida recién terminada. La clasificación **no debe** incluir los PP obtenidos por: Trofeos, números de Misiones completas, Salas destruidas y los obtenidos por la Corona. Por ello antes de hacer el recuento de puntos en la página 35 del reglamento básico, los PV se asignan siguiendo las tablas mostradas a la derecha.

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

(D) **Fichas de Activación:** Los Puntos de Victoria se obtienen según el total de PP conseguidos por la destrucción de Salas de cada Mago, siguiendo la tabla de la derecha.

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

(E) **Misiones completadas:** Los Puntos de Victoria se obtienen según el total de Misiones completadas durante la partida, siguiendo la tabla de la derecha.

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

(F) **Trofeos:** Los Puntos de Victoria se obtienen según el total de Trofeos conseguidos, siguiendo la tabla de la derecha.

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

(G) **Corona:** En el espacio de la Corona, marca 1 Punto de Victoria si eres el poseedor de la Corona al final de la partida.

(H) **Menciones de Honor (MH):** Cada escenario tiene sus propias Menciones de Honor que asignan distintos Puntos de Victoria a aquellos que las realicen. Cada MH solo puede ser obtenida una vez por partida.

Grimorio:

Al final de cada partida, el jugador puede reemplazar uno de sus cartas del Grimorio inicial marcándolas en el espacio provisto (I). Los Conjuros Olvidados no pueden ser elegidos para este propósito. Si el jugador puede obtener un séptimo Conjuro, tendrá que reemplazar uno de los elegidos anteriormente. Este sistema garantiza un alto nivel de personalización del Mago.

Final de Campaña:

Tras jugar los 7 Escenarios Legendarios, suma todos los Puntos de Victoria parciales (L) y te convertirás en el ganador de la **Guerra de la Rosa Negra!**

Reglas alternativas:

Escuelas de Magia

Durante los preparativos de los Escenarios Legendarios, siempre hay una sección "Escuelas". En estas reglas se sugiere como elegir las Escuelas de Magia para usar durante la campaña. Puede aportar una pequeña ventaja al jugador que haya obtenido el peor resultado en la partida anterior. Esta parte de los preparativos puede ser ignorada para usar las escuelas preferidas del grupo durante la partida; en ese caso, utilizad los preparativos alternativos de la página 3 de este reglamento.

Escenarios Legendarios:

Aunque los Escenarios Legendarios presentados aquí se utilizan para jugar la campaña de siete episodios, se pueden utilizar para partidas únicas, o pueden servir de inspiración para crear vuestros propios escenarios.

Salas Alternativas:

Los Escenarios Legendarios a menudo reemplazan las Salas básicas con las de esta expansión. Esas Salas no tienen Misiones dedicadas. Cuando un jugador roba una Misión que requiera una de las Salas que no estén presentes, descarta la Misión y roba una nueva.

Menciones de Honor (MH):

Si juegas Escenarios Legendarios como partidas únicas, fuera de campaña, cada Mención de Honor obtenida durante la partida otorga su valor de Puntos de Victoria en Puntos de Poder en su lugar.

Magos asimétricos

Si jugáis la campaña con Magos asimétricos, tened en cuenta sus recompensas en los PP de final del juego a la hora de determinar la Posición de la Clasificación.

Turín, Italy - La Primera Logia

"En la mágica ciudad se halla la primera y más longeva de las Logias. ¡Es aquí donde la Rosa Negra original, la guardiana más poderosa de los Conjuros Olvidados, espera la llegada de un poderoso Mago que sea capaz de dominar su poder!"

Componentes adicionales:

Ninguno.

Preparativos:

- Sigue los preparativos básicos indicados en el reglamento básico de Black Rose Wars. Usa el mapa indicado para crear la Logia.
- **Escuelas:** Antes del punto 9 de los preparativos (ver pág. 3), incluye la Escuela de Cartomancia en la Biblioteca, de esta forma en una partida de 6 jugadores al menos uno de los jugadores tendrá que elegirla.

Reglas especiales:

Ninguna.

Menciones de Honor:

- **4 PV - Invencible:** Al final de la partida, ningún Mago adversario tiene algún Trofeo tuyo.
- **2 PV - Conocimiento prohibido:** Usaste al menos un Conjuración Olvidado durante la partida.



Plymouth, Inglaterra - La Rosa Quebrada

"Una vez poderosa, la Logia de Plymouth cayó en desgracia cuando un culto oscuro, devotos a blasfemos dioses ocultos en las estrellas y en las profundidades marinas, se asentó en la ciudad, suplantando a la vieja religión. Los Magisters entregados a su adoración han corrompido la Rosa Negra, dividiéndola en fragmentos de increíble poder. ¡Es hora de unir de nuevo esos fragmentos!"

Componentes adicionales:

- 13 Cartas de Poder de la Rosa Negra.
- 2 Salas: Templo Maldito y Lodazal Pantanoso

Preparativos:

- Sigue los preparativos básicos indicados en el reglamento básico de Black Rose Wars. Usa el mapa indicado para crear la Logia.
- Intercambia la Sala del Jardín con la Sala del Lodazal Pantanoso
- Intercambia la Sala de la Cripta con la Sala del Templo Maldito
- Primer Jugador: el jugador clasificado en último lugar en la partida anterior.
- **Escuelas:** Antes del punto 9 de los preparativos, el jugador clasificado en último lugar elige 3 Escuelas de Magia para usar en la partida, excepto Vacío, Demonología y Mente. Añade la elección a las escuelas de Vacío, Demonología y Mente. Estas serán las únicas escuelas disponibles para este escenario.
- **Reparto de las Cartas de Poder de la Rosa Negra:** Cada jugador roba 2 Cartas de Poder, se queda una de las cartas y pasa la restante al jugador a su izquierda. Antes de empezar la partida cada jugador debe revelar una Carta de Poder. La segunda Carta de Poder se revelará una vez se alcance la Segunda Luna.

Reglas especiales:

- **Cartas de Poder de la Rosa Negra:** Cada jugador puede utilizar las Cartas de Poder en su posesión siguiendo las reglas mostradas.
- **Segunda Luna:** Cada jugador revela su segunda Carta de Poder.

Menciones de Honor:

- **1 PV - Maestro de la Rosa:** Al final de la partida, tu Mago se encuentra en la Sala de la Rosa Negra.



Cartas de Poder de la Rosa Negra

Estas cartas ofrecen habilidades únicas a los Magos. Tendrán efecto según se indique en cada Carta de Poder (por ejemplo, Apocalipsis asigna 1 Inestabilidad cada vez que se juega un Conjuración).

No hay forma de retirar o perder estos poderes.

Las otras condiciones de la partida se mantienen sin cambios.



Versalles, Francia - La Logia Rebelde

La Logia de Versalles... conocida como la Logia de los rebeldes... Los berejes de esta Logia están convencidos de que pueden dominar las fuerzas de la Magia Olvidada con sus rituales blasfemos. Destruída por sus experimentos, la Logia está ahora imbuida de un salvaje poder de una inestable Rosa Negra. La Logia está a punto del colapso, pero su poder influirá en los Magos que se enfrenten en este lugar con tan titánico poder..."

Componentes adicionales:

- Ficha de Activación del Modo Solitario de La Rosa Negra.



Preparativos:

- Sigue los preparativos básicos indicados en el reglamento básico de Black Rose Wars. Usa el mapa indicado para crear la Logia.
- Primer Jugador: el jugador clasificado en último lugar en la partida anterior.
- Escuelas:** Antes del punto 9 de los preparativos, el jugador clasificado en último lugar elige 3 Escuelas de Magia para usar en la partida, excepto Cartomancia, Artimañas y Nigromancia. Añade la elección a dichas escuelas. Estas serán las únicas escuelas disponibles para este escenario.
- Cada Mago roba 2 Conjuros Olvidados, elige uno y lo baraja con su mazo inicial.
- Baraja el resto de Conjuros Olvidados, roba un número de cartas igual al número de jugadores + 1, y forma el mazo de Conjuros Olvidados con estas cartas. Coloca las restantes en la caja.

Reglas especiales:

- Primera Luna:** Reemplaza la Ficha de Activación de la Rosa Negra

Sevilla, España - El Rey Conquistador

En la ciudad más rica de España se oculta la Logia de los Magister conquistadores. Mercaderes y exploradores tradicionales, viajaron hasta tierras lejanas y desconocidas y regresaron con increíbles riquezas. La Logia preserva estos tesoros en espléndidas salas de oro y plata. Los Magos que se desafíen en este lugar deberán luchar para conquistarlos, tomando el control de la Rosa Negra y apartando a sus oponentes!

Componentes adicionales:

3 Salas: Taberna, Maquinaria espeluznante y Horologium.

Preparativos:

- Sigue los preparativos básicos indicados en el reglamento básico de Black Rose Wars. Usa el mapa indicado para crear la Logia.
- Primer Jugador: el jugador clasificado en último lugar en la partida anterior.
- Escuelas:** Antes del punto 9 de los preparativos, el jugador clasificado en último lugar elige 3 Escuelas de Magia para usar en la partida, excepto Bárdica, Omnia y Transmutación. Añade la elección a



Fichas de la Rosa Negra:	
⑧	1º lugar
④	2º lugar
②	3º lugar
①	Participación



con la Ficha de Activación de la Rosa Negra del modo solitario (ver imagen). Coloca la Ficha de Activación en la Sala de la Rosa Negra desde el inicio de la partida (no en la Segunda Luna como siempre).

- Tercera Luna:** Activar la Sala de la Rosa Negra no voltea su Ficha de Activación, la Sala puede ser activada siempre.
- Rosa Inmortal:** Durante la partida, no coloques Fichas de Inestabilidad en la Sala de la Rosa Negra. Cuando no haya más cartas en el Mazo de Conjuros Olvidados, destruye la Sala de la Rosa Negra y descarta su Ficha de Activación. Nadie gana PP por su destrucción.
- Poder Salvaje:** Los Conjuros Olvidados no se eliminan del juego una vez usados, deben ser colocados en Iso Recuerdos del Mago que los utilizó.
- El Vacío:** El juego termina **solo** al final de la ronda que se inició sin cartas disponibles en el Mazo de Conjuros Olvidados.

Menciones de Honor:

- 2 PV - Maestría Prohibida:** Al final de la partida, eres el Mago (o uno de ellos) que posee más Conjuros Olvidados.

dichas escuelas. Estas serán las únicas escuelas disponibles para este escenario.

- Reemplaza las Salas Santuario, Observatorio y Abismo con las Salas Taberna, Maquinaria Espeluznante y Horologium. Coloca estas Salas adyacentes a la Sala de la Rosa Negra.
- No coloques ninguna Celda de Mago. Comenzando por el Primer Jugador, cada uno coloca su Mago en una Sala externa (indicada en el mapa de la Logia) que no esté ocupada por otros Magos.

Reglas especiales:

- Cadena de Muerte:** Un Mago derrotado reaparece en una Sala externa (indicada en el mapa de la Logia) a su elección, siempre que no esté ocupada por otros Magos. El Mago puede ser inmediatamente objetivo de otros Conjuros y efectos.
- Fase de Mantenimiento:** Cada Mago en la Sala de la Rosa Negra recibe 1 ficha de Daño / Inestabilidad de la Rosa Negra y la pone aparte. Si solo hay un Mago en la Sala, recibe 2 fichas.
- Rey Caído:** Si un Mago es derrotado en la Sala de la Rosa Negra, el que obtenga su Trofeo recibe además 1 fichas de Daño / Inestabilidad de la Rosa Negra y la pone aparte.
- Segunda Luna, Fase de Estudio:** Si solo hay un Mago en la Sala de la Rosa Negra, ese Mago roba 1 Conjurio Olvidado.
- Tercera Luna, Fase de Estudio:** Cada Mago roba un Conjurio Olvidado.
- Final de Partida:** Al calcular los puntos, realiza una clasificación de los Magos que posean más fichas de Daño / Inestabilidad de la Rosa Negra por efectos de estas reglas especiales. Los Magos obtendrán PP adicionales según la clasificación disponible en la caja de la izquierda.

Menciones de Honor:

- 1 PV - Maestro de la Rosa:** Al final de la partida, tu Mago se encuentra en la Sala de la Rosa Negra.

Buda, Hungría – La Logia de los Guardianes

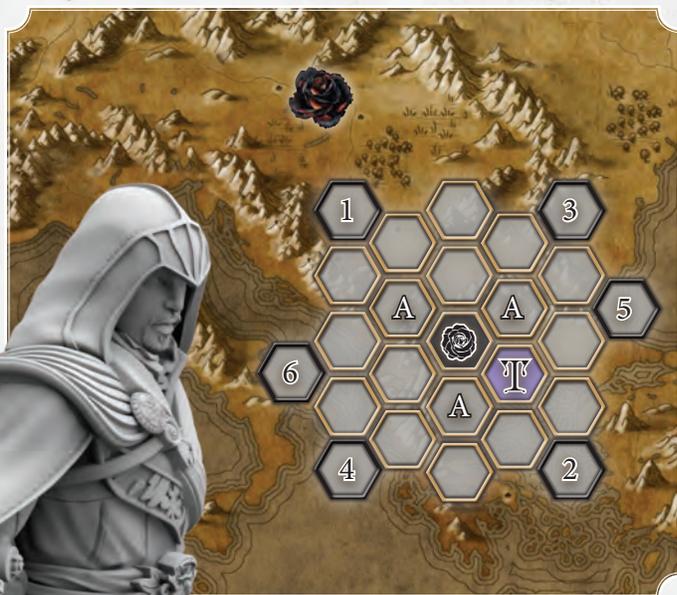
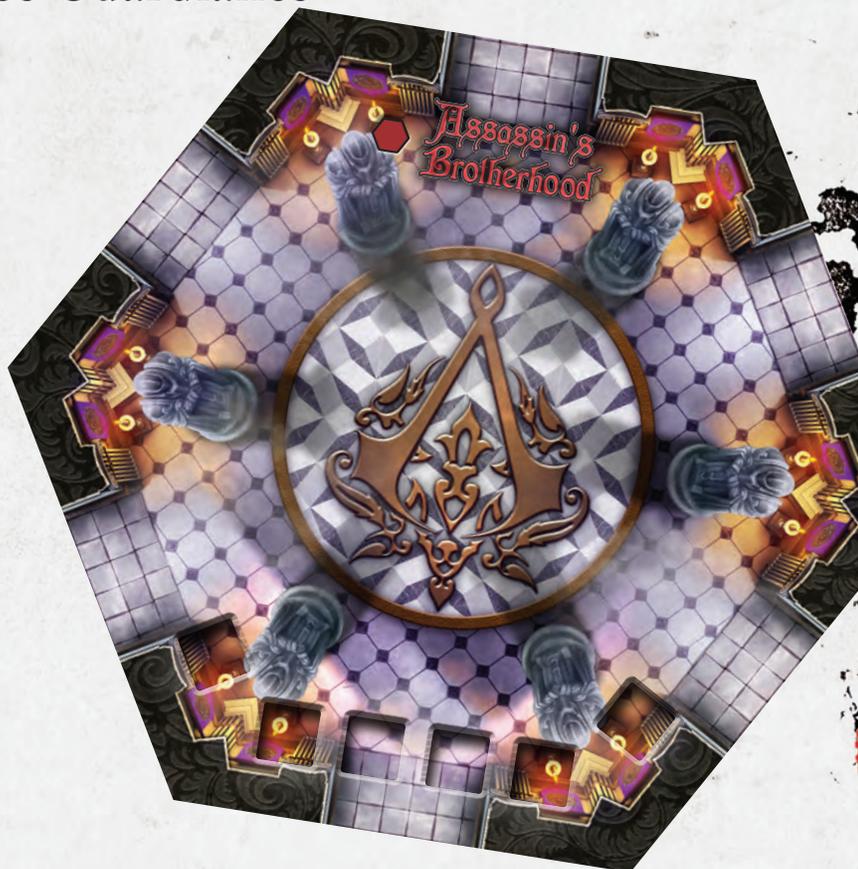
“En las entrañas de Buda se encuentra la Logia donde los Assassins, los Guardianes de los Magisters, son entrenados. Armas vivientes peligrosas y sedientas de sangre para proteger la Rosa Negra. Los Magos que se desafíen en este lugar podrán evocar el espíritu de uno de los líderes de la Orden de Assassins, el temido Ezio Auditore, iun avatar de muerte en constante búsqueda de la sangre de los poderosos!”

Componentes adicionales:

- 3 Fichas de Barrera de Espadas
- 2 Salas: Hermandad de Asesinos y Teatro

Preparativos:

- Sigue los preparativos básicos indicados en el reglamento básico de Black Rose Wars. Usa el mapa indicado para crear la Logia.
- Primer Jugador: el jugador clasificado en último lugar en la partida anterior.
- **Escuelas:** Antes del punto 9 de los preparativos, el jugador clasificado en último lugar elige 3 Escuelas de Magia para usar en la partida, excepto Sangre, Ilusión y Conspiración. Añade la elección a dichas escuelas. Estas serán las únicas escuelas disponibles para este escenario.
- Reemplaza el Laboratorio Alquímico con la Hermandad de Asesinos. Coloca esta Sala adyacente a la Sala de la Rosa Negra, pero no adyacentes a la Sala del Trono o al Teatro.
- Reemplaza la Sala del Oráculo con el Teatro. Coloca esta Sala adyacente a la Sala de la Rosa Negra, pero no adyacente a la Sala del Trono o al Teatro.
- Coloca las fichas de Barrera de Espadas como se indica (A).



Ezio Auditore y el sello Ottoman Crest usados bajo licencia de Ubisoft. Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

Reglas especiales:

- **Barrera de Espadas:** Estas Evocaciones usan las reglas de Infestación (pág. 4) pero no le pueden hacer objetivo ni pueden ser retiradas del juego de ninguna forma.
- **Daño de Espadas:** Las Barreras de Espadas están bajo control de la Rosa Negra, por lo que el daño que infligen viene de ésta. Si un Mago mueve una miniatura (Mago o Evocación) que no esté bajo su control a una Sala que tenga una Barrera de Espadas, esa miniatura sufre 2 daños del mago que la movió ahí.
- **Movimiento de las Barreras:** Las fichas de Barreras de Espadas se mueven en sentido horario, siempre permaneciendo en las Salas adyacentes a la Sala de la Rosa Negra. El portador de la Corona mueve todas las fichas en sentido horario una Sala cada vez que un jugador usa una Ficha de Acción Física.

Menciones de Honor:

- **1PV - Presión Letal:** Has dañado a un Mago oponente usando las Barreras de Espadas, o eliminaste una Evocación bajo control de un oponente usando estas Barreras.
- **1PV - Maestro Asesino:** Has invocado a Ezio y derrotado a un Mago con él.

Ámsterdam, Holanda – La Logia de los Portales

“En la Logia holandesa, los Magos más creativos estudian constantemente la manera de usar la Magia de forma nueva y creativa, intentando mezclar sus dotes arcanas con la ciencia y la tecnología. A pesar de que la mayoría de sus experimentos acaban de forma excéntrica, los portales creados por estos Magos podrían suponer una revolución para el futuro de la humanidad.

Componentes adicionales:

- 3 Fichas de Portal
- 2 Salas: Tana dei Troll y El Jardín de Hielo y Fuego.

Preparativos:

- Sigue los preparativos básicos indicados en el reglamento básico de Black Rose Wars. Usa el mapa indicado para crear la Logia.
- Coloca las Fichas de Portal como se indica.
- Reemplaza la Sala del Tesoro con la Sala Tana dei Troll.
- Reemplaza el Laboratorio Alquímico con el Jardín de Hielo y Fuego.
- Primer Jugador: el jugador clasificado en último lugar en la partida anterior.
- Escuelas: Antes del punto 9 de los preparativos, el jugador clasificado en último lugar elige 3 Escuelas de Magia para usar en la partida, excepto Adivinación, Cronomancia y Destrucción. Añade la elección a dichas escuelas. Estas serán las únicas escuelas disponibles para este escenario.

Reglas especiales:

- **Portales:** Las Fichas de Portal tienen dos lados, uno naranja y otro azul, y ocupan un pasaje que conecta dos Salas. Cuando un Mago cruza un pasaje ocupado por un portal, entrando por el lado azul, el Mago debe ser movido a una Sala distinta que contenga otra Ficha de Portal azul. Lo mismo se aplica para el lado naranja.
- **Objetivos y alcance de Conjuros a través de los Portales:** Las Salas con el lado azul de los Portales se consideran adyacentes (por tanto a distancia 1). Al determinar si un objetivo es visible o está en alcance por un Conjuro, la línea de visión a trazar debe pasar por la Ficha de Portal azul y continuar por otra Ficha de Portal Azul. Lo mismo se aplica para el lado naranja.
- **Segunda Luna:** Gira todos los portales 180°
- **Tercera Luna:** Gira todos los portales 180°

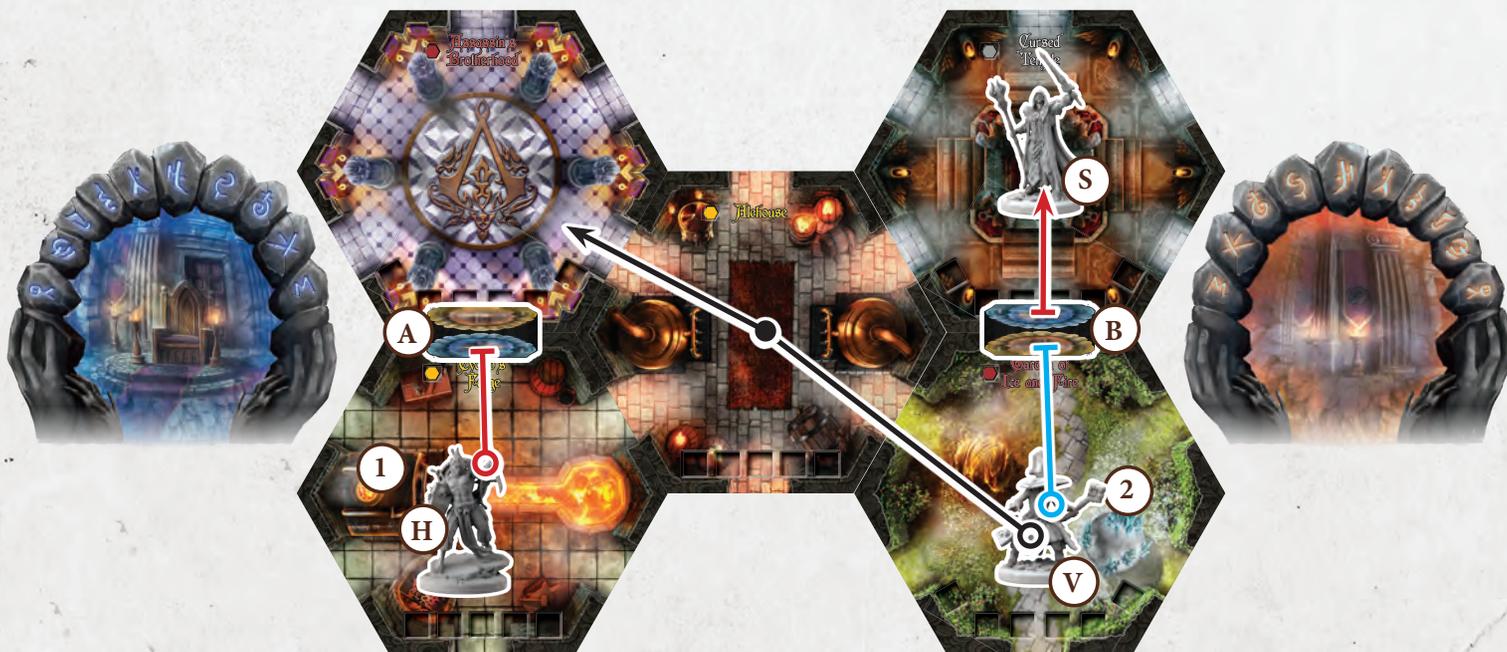


Usando los Portales (Ejemplos)

1. Howard (H) quiere atacar a Skultor (S) con un Conjuro de Bola de Fuego (flecha roja), que tiene un alcance 1. Las Salas donde ambos se encuentran se consideran adyacentes a causa del lado azul de un Portal (A y B). Howard puede hacer objetivo a Skultor a través del Portal porque se encuentra en alcance 1 con él, y se considera que tiene línea de visión por la posición de las caras del Portal (B).
2. Vivian (V) quiere llegar a la Sala Hermandad de Asesinos pero necesita dos pasos (flecha negra). En su lugar, decide cruzar el lado naranja del Portal (flecha azul), y llegar de esa forma a la Sala con un solo paso, al entrar por el lado naranja del Portal A.

Menciones de Honor:

- 3 PV - Carambola Mágica: Derrota a un mago dándole el golpe de gracia con un Conjuro que pase a través de un Portal.



Bronte, Reino de Sicilia – Los Artefactos

“La Logia de Bronte da cobijo a los Magos Forjadores, destacando entre ellos los Ciclopes Gigantes de las tierras del sur. Especialistas en la creación de poderosos artefactos mágicos, los guardianes de este lugar claman que la magia no es suficiente para demostrar la valía del título de Magister. ¡ Los Magos tendrán que conquistar estos artefactos, apartados de los ojos mortales durante mucho tiempo, si esperan derrotar a sus oponentes!

Componentes adicionales:

- 8 miniaturas de Cofre de Tesoro
- 1 miniatura de Mímico
- 12 Cartas de Artefacto
- 3 Salas: Sala del Cíclope, Forja Ciclópea y Jardín de Hielo y Fuego

Preparativos:

- Sigue los preparativos básicos indicados en el reglamento básico de Black Rose Wars. Usa el mapa indicado para crear la Logia.
- Reemplaza la Arena con la Sala del Cíclope
- Reemplaza el Observatorio con la Forja Ciclópea
- Reemplaza el Laboratorio Alquímico con el Jardín de Hielo y Fuego
- Primer Jugador: el jugador clasificado en último lugar en la partida anterior.
- **Escuelas:** Antes del punto 9 de los preparativos, el jugador clasificado en último lugar elige 3 Escuelas de Magia para usar en la partida, excepto Encantamiento, Elementalista y Destrucción. Añade la elección a dichas escuelas. Estas serán las únicas escuelas disponibles para este escenario.
- Comenzando con el jugador clasificado en último lugar en la partida anterior, cada jugador coloca una miniatura de Cofre del Tesoro en una Sala adyacente a la Rosa Negra que no contenga ya un cofre.
- Baraja el mazo de Cartas de Artefacto y colócalo al alcance de todos.



Reglas especiales:

- **Cofre del tesoro:** Un Cofre del Tesoro es una miniatura indestructible: no puede ser dañada, movida o retirada (excepto al abrirlo). Un cofre permanece en la Sala en la que se ubica incluso si la Sala es destruida.
- **Abrir un Cofre:** Un Mago puede usar una Acción Física que le permita activar una Sala para abrir un Cofre. Una vez el Cofre está abierto, el Mago roba 1 Carta de Artefacto y retira el Cofre del juego. El Mago que abrió el Cofre coge también el cubo de la Rosa Negra y lo pone a un lado.
- **Cartas de Artefacto:** Estas cartas se obtienen al abrir los Cofres. Una Carta de Artefacto puede ser jugada por el Mago que la posee en cualquier momento durante la Fase de Acción. Un Mago solo puede tener una Carta de Artefacto en mano a la vez; si obtiene una segunda carta, tiene que jugarla de forma inmediata o descartar una de las dos. Las Cartas de Artefacto **Equipo (A)** tienen efectos permanentes y se gestionan como una Evocación (usan las mismas reglas que los equipos de la Escuela de Encantamiento, pág. 8). Las Cartas de Artefacto **Consumible (B)** tienen efectos instantáneos que se juegan desde la mano y se descartan tras su uso. Algunas Cartas de Artefacto son **Evocaciones alternativas (C)**, que pueden ser invocadas directamente desde la mano durante la Fase de Acción. Todas las Cartas de Artefacto consumidas o destruidas son barajadas de nuevo en el mazo de Cartas de Artefacto.
- **Segunda Luna:** Si es posible, coloca un Cofre en la Sala de la Rosa Negra. Cada jugador, comenzando con el poseedor de la Corona, coloca a continuación un Cofre en una Sala de su elección que no contenga ya uno.
- **Tercera Luna:** el jugador que posea la Corona coloca todos los Cofres disponibles (si es posible) intentando colocar al menos un Cofre en cada Sala adyacente a la Sala de la Rosa Negra. Los Cofres sobrantes pueden colocarse en cualquier otra Sala.
- **Final de la partida:** Al final de la partida cada jugador contará los cubos de la Rosa Negra que hayan apartado para crear una clasificación con el resto de jugadores. Asigna los siguientes PP según a la posición de cada Mago, gestionando el Empate como siempre: 5/3/1 PP.

Menciones de Honor:

- 2PV - **Maestro mímico:** Controlaste al mímico durante la partida.
- 2PV - **Totalmente Equipado:** Controlaste 3 Equipos Evocación a la vez.



Magos Asimétricos

Las Cartas de Mago incluidas en esta expansión aportan dos versiones de cada Mago de Black Rose Wars: un Mago estándar (A) y uno asimétrico (B) identificado por el símbolo  junto al nombre del Mago. El lado asimétrico puede ser usado para partidas más complejas. Si se decide usar este lado asimétrico, todos los Magos tienen que usar esa versión.

Cada Mago asimétrico tiene habilidades extra, representadas por iconos en su tarjeta. Los efectos de estas habilidades se listan a continuación:



El Mago comienza el juego con dos Conjuros Personalizados en lugar de uno (Ver pág. 16).



Las Evocaciones de este Mago cuentan con punto adicional de Salud.



Las Evocaciones Bestia de este Mago incrementan su ataque en 1.



Las Evocaciones Demonio de este Mago incrementan su ataque en 1.



Las Evocaciones No Muerto de este Mago incrementan su ataque en 1.



Las Evocaciones Elemental de este Mago incrementan su ataque en 1.



Las Evocaciones Constructo de este Mago incrementan su ataque en 1.



Como una Acción, el Mago puede descartar un Conjuro sin activar para realizar 2 Ataques Físicos contra una miniatura en la misma sala.



Como una Acción, el Mago puede descartar un Conjuro sin activar para avanzar 2 pasos (en lugar de uno).



Cada vez que un Mago pueda realizar un Ataque Físico, en lugar del ataque asigna 1 Inestabilidad en esa sala.



Si este Mago posee la Corona al final de la partida, obtiene 3 PP en lugar de 1. (Ver pág. 35)



Este Mago no puede poseer la Corona. Si la consigue, debe entregarla a otro Mago (A menos que ningún otro pueda poseerla)



Este Mago no recibe daño por Conjuros de Área (Ver pág. 29)



Este Mago no recibe daño por Conjuros de objetivo único (Ver pág. 29)



Final de Partida: El Mago obtiene 1 PP por cada Ficha de Trofeo que posea.



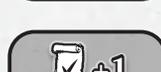
Final de Partida: El Mago pierde 1 PP por cada Ficha de Trofeo que posea.



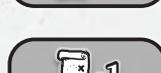
Final de Partida: El Mago obtiene 1 PP por cada Ficha de Activación que posea.



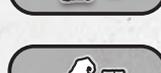
Final de Partida: El Mago pierde 1 PP por cada Ficha de Activación que posea.



Final de Partida: El Mago obtiene 1 PP por cada Carta de Misión completada que posea.



Final de Partida: El Mago pierde 1 PP por cada Carta de Misión jugada que posea.



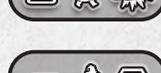
Cuando este Mago es derrotado, nadie obtiene el Trofeo.



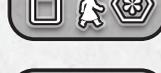
Cuando este Mago es derrotado, puede colocarse en cualquier Sala de la Logia, incluyendo las Celdas oponentes.



En lugar de uno de los dos efectos básicos, al usar una Ficha de Acción, el Mago puede mover (hasta su valor de movimiento) y atacar (con su valor de ataque) a una miniatura en la misma sala, o viceversa.



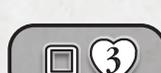
En lugar de uno de los dos efectos básicos, al usar una Ficha de Acción el Mago puede Transitar a cualquier Sala.



En lugar de uno de los dos efectos básicos, al usar una Ficha de Acción el Mago puede atacar dos veces (con su valor de ataque) en la misma Sala.



En lugar de uno de los dos efectos básicos, al usar una Ficha de Acción el Mago puede Sanar 3.



Como una de las dos acciones del Mago en su ronda, el Mago puede perder 1 PP para girar uno de los Conjuros no activados de su Tablero de Mago (cambiando el lado activo de ese Conjuro).

Hoja de Campaña

		Torino	Plymouth	Versalles	Sevilla	Buda	Ámsterdam	Bronte	TOTAL	PTS. FINALES
Jugador: _____	Posición Clasificación									
Mago: _____	Fichas de Activación									
Conjuro 1: _____	Misiones completadas									
Conjuro 2: _____	Trofeos									
Conjuro 3: _____	Corona									
Conjuro 4: _____	Menciones de Honor									
Conjuro 5: _____										
Jugador: _____	Posición Clasificación									
Mago: _____	Fichas de Activación									
Conjuro 1: _____	Misiones completadas									
Conjuro 2: _____	Trofeos									
Conjuro 3: _____	Corona									
Conjuro 4: _____	Menciones de Honor									
Conjuro 5: _____										
Jugador: _____	Posición Clasificación									
Mago: _____	Fichas de Activación									
Conjuro 1: _____	Misiones completadas									
Conjuro 2: _____	Trofeos									
Conjuro 3: _____	Corona									
Conjuro 4: _____	Menciones de Honor									
Conjuro 5: _____										
Jugador: _____	Posición Clasificación									
Mago: _____	Fichas de Activación									
Conjuro 1: _____	Misiones completadas									
Conjuro 2: _____	Trofeos									
Conjuro 3: _____	Corona									
Conjuro 4: _____	Menciones de Honor									
Conjuro 5: _____										

Los jugadores pueden fotocopiar esta página para su uso personal.

Créditos

Director del Proyecto: Andrea Colletti

Realización: Michele Mirizio

Diseño de Juego: Marco Montanaro

Diseño de Juego Adicional: Diego Fonseca

Desarrollo: Ludus Magnus Studio

Dirección de Edición y Traducciones: Paolo Scippo

Diseño Gráfico: Paolo Scippo, Diego Fonseca

Director de Arte: Andrea Colletti

Arte conceptual e Ilustraciones: Antonio De Luca, Daniel Comerci, Davide Scaliá, Giovanni Pirrotta, Maes Gallo, Paolo Parente, Simone de Paolis

Primer Escultor 3D: Fernando Armentano

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

Editores: Christopher Nelson, Frank Calcagno, Louis Angelli

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

Editores Web: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Gestión de Kickstarter: Andrea Colletti

Textos: Marco Olivieri

Traducciones: Flavia Frauzel, Silvia Franci, Luisa Marzullo

Traducción al castellano: Buster Lehn

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

¡Agradecimientos a nuestros mecenas por hacer esta hazaña posible!

Tienda Ludus Magnus: shop.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose Wars Sator v.1.00

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