



# Codex Arcanum

## La Guerra de la Rosa Negra

Turín, año del Señor de 1522. La ciudad italiana que se alza en la ribera del río Po se ve azotada por la peste mientras que el puño de hierro de la Sagrada Iglesia de Roma es una espada de Damocles para todos aquellos que practican artes más allá del conocimiento humano. Solo quedan unas pocas horas hasta que las calles de la ciudad acojan de nuevo la luz del sol. Mientras, una capa de niebla envuelve los suburbios de Turín. La presencia de individuos extraños que aparecen por todas las esquinas del centro de la ciudad podría despertar la curiosidad de los viandantes más curiosos. Vagabundos o peregrinos, como tantos otros, pero con algo más. Algo tan intangible como el aire, algo que tanto inquisidores como ignorantes llaman igual: magia.

Encantadores, nigromantes y adivinadores vienen desde los más dispares rincones de este viejo mundo con un solo propósito: llegar a la Logia de la Rosa Negra, el hogar del Gran Maestre. Seres especiales, capaces de ver más allá de lo que sus letales ojos pueden ofrecer, circulan por las calles de la ciudad, ocultos ante ojos indiscretos. Muestran algo a un joven somnoliento y luego desaparecen tras una anodina puerta de madera. Protegidos por la embotada mirada de los que viven con los pies anclados al suelo, los Magos afilan su conocimiento mientras divulgan, se enfrentan y cooperan para preservar el mundo púrpura.

Los Magisters, conjuradores expertos, pueden trascender la realidad para contemplar el plan de llamas eternas y participar en la más importante de las ceremonias de la liga: “La Guerra

de la Rosa Negra”. Mediante este ritual que se realiza al final de cada década, se decide al Gran Maestre que guiará a la liga de Magos hasta la siguiente ceremonia, durante la que podrá confirmar su papel al derrotar al resto de aspirante, mediante el lanzamiento de los Conjuros más poderosos.

Para mantener el secreto de este enfrentamiento y por la seguridad de los que participan en la ceremonia, la Logia dispone de una Sala prohibida a todos sus miembros, excepto durante el misterioso ritual. No es fácil acceder a la Sala, solo se puede llegar a ella a través de profundos túneles que parecen llevar al mismísimo Infierno. A la vez, su aspecto es completamente diferente al resto de zonas del edificio. Hay cuatro altares metálicos conectados a un artefacto mágico que domina la Sala, mientras que una luz cegadora oscurece los contornos de los demás elementos.

Al cruzar la última puerta se llega a la dimensión en la que se desarrollará todo el conflicto. La Logia siempre intenta ponérselo difícil a los participantes y, para ello, asume la forma de Salas reales, transformándolas cuando es necesario, para adaptarse a los niveles de desafío.

Un guardián vive en la Rosa Negra. Espera de pie, con severidad, para actuar como juez y jurado de la ceremonia. Además hay un ente intangible, de pura energía espiritual, que participa activamente en el enfrentamiento, para el caso de que ninguno de los aspirantes demuestre ser digno del honor de convertirse en nuevo Gran Maestre de la Logia.



# Índice

<b>Codex Arcanum</b> . . . . .	2
Créditos . . . . .	2
Índice . . . . .	3
<b>Conspiración</b> . . . . .	4
La Escuela . . . . .	4
Cartas de Conjuro . . . . .	4
<b>Destrucción</b> . . . . .	6
La Escuela . . . . .	6
Cartas de Conjuro . . . . .	6
<b>Adivinación</b> . . . . .	8
La Escuela . . . . .	8
Cartas de Conjuro . . . . .	8
<b>Ilusión</b> . . . . .	10
La Escuela . . . . .	10
Cartas de Conjuro . . . . .	10
<b>Nigromancia</b> . . . . .	12
La Escuela . . . . .	12
Cartas de Conjuro . . . . .	12
<b>Transmutación</b> . . . . .	14
La Escuela . . . . .	14
Cartas de Conjuro . . . . .	14
<b>Olvidados</b> . . . . .	16
La Escuela . . . . .	16
Cartas de Conjuro . . . . .	16
<b>La Logia</b> . . . . .	18
■ Sala de la Rosa Negra . . . . .	18
■ Salas Azules . . . . .	18
■ Salas Amarillas . . . . .	19
■ Salas Verdes . . . . .	19
■ Salas Rojas . . . . .	20
■ Salas Púrpuras . . . . .	20
■ Salas Grises . . . . .	21
<b>Efectos de Evocaciones</b> . . . . .	21
<b>Jaf'ar</b> . . . . .	22
Un atisbo del futuro . . . . .	22
Conjuro personalizado . . . . .	22
Escuela de Magia favorita . . . . .	22
<b>Tessa</b> . . . . .	23
Dura como la piedra . . . . .	23
Escuela de Magia favorita . . . . .	23
Conjuro personalizado . . . . .	23
<b>Rebecca</b> . . . . .	24
Deseos de venganza . . . . .	24
Conjuro personalizado . . . . .	24
Escuela de Magia favorita . . . . .	24
<b>Nero</b> . . . . .	25
Un tipo de mecha corta . . . . .	25
Escuela de Magia favorita . . . . .	25
Conjuro personalizado . . . . .	25



# Conspiración

## La Escuela

El maestro de Conspiración tiene un único objetivo: subyugar las mentes de sus enemigos para que cumplan su voluntad.

Su magia es un mosaico de traiciones, conspiraciones, mentiras y susurros. Nada se puede dejar al azar, nada escapa de la tela que teje pacientemente esta araña arcana, nadie puede sobrevivir a estas trampas letales.

La escuela se representa por el símbolo astral de la doble Luna y las Estrellas, las Reinas del Firmamento, sobre color púrpura real. Esto representa la corte, con todos sus engaños y falsedades. El robo o el asesinato absolutamente silencioso y por la espalda, son solo algunos de los ponzoñosos movimientos que puede realizar este Mago.

El conspirador nunca combate en una batalla directa en campo abierto, pero todos lo conocen, y él se ha ganado el derecho a ser temido sin necesidad de demostraciones obvias. La escuela de Conspiración permite a los Magos lanzar Conjuros de protección, trampas y moverse por la Logia tan rápido como el viento invisible.

Un conspirador completa misiones, roba misiones de los enemigos e incluso se alía con la mismísima Rosa Negra, intrigando junto a ella para repartirse los puntos de victoria.

**Elementos clave de los Conjuros:** Movimiento, activación de Sala, trampas con heridas, misiones y puntos robados, protección para ignorar heridas, colaboración con la Rosa Negra

**Afinidad con otras escuelas:** Adivinación e Ilusión

**Dificultad:** Media/alta



## Cartas de Conjuro



### Descarga Afilada

#### Efecto Normal

Puedes elegir disparar esta trampa en el momento en que una miniatura entre en una Sala roja: inflige 3 de daño a todas las miniaturas presentes en la Sala y 1 de daño a todas las miniaturas en Salas adyacentes.

#### Efecto Reverso

Puedes elegir disparar esta trampa en el momento en que una miniatura entre en una Sala verde. La miniatura objetivo sufre 2 de daño. Además, si la miniatura sale de la Sala antes del final del turno, por cualquier medio que no sea ser enviada a su celda, sufre 2 de daño adicional.



### Pacto de Sangre

#### Efecto Normal

Puedes elegir disparar esta trampa cuando un Mago entre en la Sala de la Rosa Negra: le puedes robar una de sus misiones completadas y 2 Puntos de Poder. Si no tiene misiones o puntos de victoria, no se los puedes robar.

#### Efecto Reverso

Puedes elegir disparar esta trampa cuando un Mago entre en una Sala púrpura. Le puedes robar 2 Puntos de Poder. Además, durante este turno el Mago no podrá mover mediante acciones físicas. Este efecto termina si el Mago es enviado de vuelta a su celda.



### Danza de la Muerte

#### Efecto Normal

Puedes usar esta trampa contra un Mago que acabe de resolver una acción física. Inflige 1 de daño sobre ese Mago y muévelo 1 paso, hasta una Sala adyacente.

#### Efecto Reverso

Puedes usar esta trampa contra un Mago que acabe de resolver una acción física. Puedes moverlo a él y a otra miniatura que esté en la misma Sala 1 paso, hasta una Sala adyacente (la Sala debe ser la misma para las dos miniaturas, el movimiento de las dos miniaturas es simultáneo). Gana 1 Punto de Poder.



### Viento Engañoso

#### Efecto Normal

Podrás activar esta protección la próxima vez que sufras daños: redúcelos en 3 puntos. Gana 1 Punto de Poder.

#### Efecto Reverso

Podrás activar esta protección cuando seas objetivo de un Conjuro de objetivo único. Redirige el Conjuro a otra miniatura (válida para el Conjuro) que esté hasta alcance 1 de ti. Si no hay ningún objetivo válido, cancela el Conjuro. La magia redirigida sigue considerándose de su lanzador.



## Despedir

### Efecto Normal

Quita todas las evocaciones de la Sala objetivo. Gana 1 Punto de Poder por cada Evocación quitada de esta manera, hasta un máximo de 4 Puntos de Poder.

### Efecto Reverso

Selecciona una Evocación, quítala y toma su lugar. Gana 1 Punto de Poder. Si la Sala a la que te has movido no ha sido activada en este turno, puedes activarla.



## Extorsionar Magia

### Efecto Normal

Mira la mano del Mago objetivo. Puedes intercambiar uno de sus Conjuros por uno de los tuyos. Si no tienes Conjuros que intercambiar, solo miras su mano. Nunca se puede intercambiar un Conjuro Olvidado de esta manera. Gana 1 Punto de Poder.

### Efecto Reverso

Descarta 1 carta de tu mano a tus Recuerdos. Después quita una carta jugada por el Mago objetivo: la carta quitada deberá ponerla en sus Recuerdos. No se puede escoger un Conjuro Rápido. Gana 1 Punto de Poder.



## Robo Mágico

### Efecto Normal

Puedes elegir disparar esta trampa en el momento en que un Mago complete una misión. El objetivo de la trampa gana la recompensa y los puntos de la misión completada, mientras que tú añades la carta a la pila de tus misiones completadas (lo que afectará al total de puntos al terminar la partida).

### Efecto Reverso

Puedes elegir disparar esta trampa en el momento en que un Mago complete una misión. Ganas los puntos de la misión completada, mientras que el Mago objetivo gana la recompensa especificada. El Mago objetivo añade la carta de misión a su pila de misiones completadas, de la manera habitual.



## Puerta Mágica

### Efecto Normal

Tu Mago Transita a la Sala objetivo: si la Sala aún no ha sido activada, puedes activarla tú.

### Efecto Reverso

Intercambia tu miniatura por la miniatura objetivo: si la Sala en la que terminas aún no ha sido activada, puedes activarla tú.



## Intuición Umbria

### Efecto Normal

Roba 2 misiones de la Fase de la Luna actual, escoge 1 y añádela a tu mano. Dale la otra a otro Mago. Si no puedes hacerlo (por ejemplo, porque el resto de Magos estén en sus celdas), o no quieres hacerlo, descarta la misión y pierde 2 Puntos de Poder (la Rosa Negra no gana puntos al descartar la misión de esta manera)

### Efecto Reverso

Busca y roba de la pila de descartes de una de las escuelas de magia 1 carta a tu elección, añádela a tu mano. Gana 1 Punto de Poder.



## Plan

### Efecto Normal

Descarta un evento activo del Panel de Eventos. Divide los puntos obtenidos por el resultado del evento entre la Rosa Negra y tú, redondeando hacia abajo. Mínimo de 1 Punto de Poder.

### Efecto Reverso

Roba 2 cartas del mazo de eventos. Tienes que jugar una de manera inmediata: resuelve sus efectos normalmente y pon la otra la primera en el mazo. Gana la Ficha de la Corona. Si el evento jugado tiene el símbolo de la Corona, ganas además 2 Puntos de Poder.



## Marca Profana

### Efecto Normal

Puedes disparar esta trampa cuando un Mago entre en una Sala gris. Convierte hasta 2 de daño, de cualquier tipo, del objetivo y gana 1 Punto de Poder por cada daño convertido de esta manera. Si no puedes convertir daños, inflige 3 de daño al Mago objetivo.

### Efecto Reverso

Puedes elegir disparar esta trampa en el momento en que un Mago entre en una Sala amarilla. Transfiere hasta 2 de daño de tu panel (tú eliges qué daños concretos) al Mago objetivo y gana 1 Punto de Poder por cada daño transferido de esta manera.



## Viento Susurrante

### Efecto Normal

Transita al objetivo 2 pasos en cualquier dirección.

### Efecto Reverso

Mueve todas las miniaturas de la Sala objetivo a una Sala adyacente. Cada miniatura puede moverse a una Sala diferente.

# Destrucción

## La Escuela

Destructor, Portador del Caos, Muerte y Destrucción... El Mago de la escuela de Destrucción tiene un único objetivo: devorar a sus enemigos, destruir el mundo y aniquilar la mismísima vida. Los elementos de naturaleza, agua, aire, fuego y tierra se inclinan ante su voluntad: no hay escapatoria para nadie. Así es la maldición del Mago de Destrucción. Demonios, bolas de fuego y meteoritos son solo algunos de los Conjuros de esta escuela de ataque. Su estrategia, básicamente agresiva, es sencilla a la par que eficaz: luchar con los enemigos, a campo abierto y sin cuartel, y sin preocuparse por el entorno o cualquier otra cosa.

La escuela de Destrucción es solo para Magos extremadamente poderosos. Cada poder y Conjuro de esta escuela han nacido de los fuegos del Averno. En los Tiempos Antiguos, los primeros maestros de la escuela firmaron pactos de sangre con demonios del Infierno para así ganar estos poderes destructivos y abrir una puerta oscura que comunicara la dimensión de los demonios con nuestro mundo. Varias épocas y generaciones después, los maestros aún sacrifican su sangre y su alma para invocar y controlar horriblos demonios.

El símbolo de la escuela es la Llama Eterna del Infierno, fuente de todo el poder. La escuela dará a los Magos que la controlen unas poderosas capacidades para la lucha y la capacidad de causar daños serios a corto y medio alcance. La mayoría de los Conjuros son de efecto de área, así que los Magos tienen predilección por atacar Salas con mucha gente o de empujar mediante Conjuros específicos a los Magos para agruparlos en Salas.

**Elementos clave de los Conjuros:** Heridas de área, heridas de alto nivel, destrucción de misiones y eventos, bloqueo de movimientos, colocación de inestabilidad, conversión de inestabilidad

**Afinidad con otras escuelas:** Transmutación, nigromancia e Ilusión  
**Dificultad:** baja



## Cartas de Conjuro



### Aullido del Demonio

#### Efecto Normal

Una de tus evocaciones puede actuar inmediatamente.

#### Efecto Reverso

Invoca una Malacoda bajo tu control en la Sala objetivo.



### Rayo Destructor

#### Efecto Normal

Inflige 3 de daño a todas las miniaturas en la Sala objetivo. La Sala objetivo no se puede activar. Dale la vuelta a su ficha, como si ya se hubiera usado.

#### Efecto Reverso

Selecciona un objetivo hasta alcance 1, después otro objetivo hasta alcance 1 del primero y un último objetivo hasta alcance 1 del segundo. Inflige 3 de daño al primero, 2 al segundo y 1 al tercer objetivo. No es necesario que las Salas objetivo estén en una línea recta.



### Bola de Fuego

#### Efecto Normal

Causa 3 de daño a todas las miniaturas en la Sala objetivo. Ignora todos los Conjuros de protección. Los oponentes no pueden dispararlos.

#### Efecto Reverso

Inflige 2 de daño a todas las miniaturas de la Sala objetivo. Después, asigna 1 ficha de inestabilidad a la Sala por cada miniatura que haya sido impactada (hasta un máximo de 4).



### Carrera Ardiente

#### Efecto Normal

Transita hacia la Sala objetivo. Después inflige 1 de daño a todas las miniaturas de la Sala objetivo.

#### Efecto Reverso

Inflige 1 de daño a todas las miniaturas de la Sala actual. Después Transita a la Sala objetivo.



## Fuego del Destino

### Efecto Normal

El Mago objetivo se descarta de 1 misión. Tú ganas 1 Punto de Poder, incluso si no tiene misiones para descartar.

### Efecto Reverso

Quita un evento del Panel de Eventos para ganar 2 Puntos de Poder. Si no hay eventos que descartar, no ganas puntos. La Rosa Negra no gana puntos de esta manera.



## Estallido Gélido

### Efecto Normal

Causa 2 de daño a todas las miniaturas en la Sala objetivo. Los Magos impactados por el Conjuro no podrán usar acciones físicas para mover. Los Magos que vuelvan a sus celdas perderán la ficha de inhibición.

### Efecto Reverso

Causa 2 de daño a todas las miniaturas en la Sala objetivo. Todos los Magos impactados por el Conjuro darán la vuelta a sus fichas de acción física, como si ya las hubieran usado. Si no disponen de más fichas de acción física para girar, se ignora el efecto.



## Maelstrom

### Efecto Normal

Mueve todas las miniaturas desde Salas adyacentes a la Sala objetivo. Después inflige 2 de daño a todas las miniaturas en esa Sala. Cualquier efecto que prohíba el movimiento prohíbe también que el Conjuro Maelstrom mueva las miniaturas.

### Efecto Reverso

Inflige 3 de daño a todas las miniaturas de la Sala objetivo. A continuación, asigna 2 fichas de inestabilidad a esa Sala.



## Tormenta de Meteoritos

### Efecto Normal

Causa 4 de daño a todas las miniaturas en la Sala objetivo.

### Efecto Reverso

Causa 3 de daño a todas las miniaturas en la Sala objetivo. Causa 1 de daño a todas las miniaturas en las Salas adyacentes.



## Torbellino Poderoso

### Efecto Normal

Mueve al objetivo un paso, hasta una Sala adyacente. Si lo mueves a una Sala donde haya otra miniatura, inflige 1 de daño a los dos.

### Efecto Reverso

Durante este turno, los Magos en la Sala objetivo no pueden salir de ella mediante acciones físicas o conjuros. Si un Mago es enviado de vuelta a su celda, el efecto termina y el Mago puede volver a moverse con normalidad.



## Armadura Umbría

### Efecto Normal

Puedes evitar completamente el siguiente daño que sufras. La miniatura que te haya atacado sufre 1 de daño.

### Efecto Reverso

Puedes evitar la siguiente trampa de la que seas objetivo. Esto significa que evitas completamente todos los efectos del Conjuro. La miniatura que haya lanzado el Conjuro sufrirá 3 de daño de tu Mago.



## Explosión Umbría

### Efecto Normal

Causa 2 de daño a todas las miniaturas en la Sala objetivo. Puedes convertir a tu color hasta 3 fichas de inestabilidad de la Sala objetivo.

### Efecto Reverso

Causa 2 de daño a todas las miniaturas en la Sala objetivo. Los altares de esa Sala sufren 3 de daño adicional.



## Flecha Inestable

### Efecto Normal

Inflige 2 de daño al objetivo, después asigna 1 ficha de inestabilidad a la Sala del objetivo.

### Efecto Reverso

Selecciona hasta 2 objetivos diferentes, dentro del alcance (da igual si están en Salas diferentes). Inflige 1 de daño a cada uno de ellos y después, asigna 1 ficha de inestabilidad a cada una de las Salas de los objetivos.

# Adivinación

## La Escuela

Los Magos de esta escuela están condenados a conocer el destino de las personas y las cosas. Clarividente, Buscador, el Mago de Adivinación no solo puede ser llamado Vidente o cualquiera de esos nombres. No es un vaso vacío para que los dioses lo llenen de conocimiento, es un auténtico maestro y controlador del tiempo y el espacio. Un tejedor de destinos. La escuela de Adivinación es para Magos que conocen el destino de las personas y los eventos. Los maestros de esta escuela no dejan nada al azar. Cada movimiento lo ejecutan como si jugaran al ajedrez, con el conocimiento y el poder que da la sabiduría. Relojes de arena, la vista, los sagrados ritos de las estaciones y las páginas de la historia: los Magos de Adivinación usan Conjuros para explorar el pasado, predecir el futuro y retorcér los eventos para ajustarlos a su voluntad. El símbolo de la escuela es el Ojo de la Clarividencia, iluminado por un Sol Dorado, símbolo de la Luz.

El objetivo de la Adivinación es controlar completamente el juego. Para ellos usan eventos y activaciones de las Salas de la Logia. Los Magos usan sus Conjuros para mirar las cartas antes de robarlas, para escoger misiones lunares o, incluso, para garantizar el éxito a la hora de completar sus misiones, sin siquiera tener que mover un dedo. Pueden colocar altares para celebrar los ritos de las estaciones y ganar Puntos de Poder. Tomar los primeros turnos, robar cartas de la Biblioteca y activar muchas Salas es solo un poco de lo que se puede hacer con Adivinación. Gracias a ellas se pueden ganar Puntos de Poder. Las cartas de Adivinación permiten activar Salas, para ir el primero y robar varias misiones y Conjuros de la Biblioteca.

**Elementos clave de los Conjuros:** Altares para conseguir Puntos de Poder y control, completar misiones, Puntos de Poder, sanar a otros y a uno mismo, buscar cartas, robar cartas

**Afinidad con otras escuelas:** Conspiración y Nigromancia

**Dificultad:** Media/alta



## Cartas de Conjuro



### Marca Arcana

#### Efecto Normal

Mira todas las cartas jugadas por los Magos de la Sala objetivo. Gana 1 Punto de Poder.

#### Efecto Reverso

Escoge un Mago objetivo, después declara un tipo de Conjuro (combate, contingencia, protección, trampa). Hasta el final del turno, cada vez que ese Mago active un Conjuro del tipo seleccionado ganarás 1 Punto de Poder (hasta un máximo de 3 PP). Los Conjuros de trampa y protección dan los puntos en cuanto se activan. No es necesario que se disparen.



### Visión Arcana

#### Efecto Normal

Activa la Sala objetivo y resuelve sus efectos.

#### Efecto Reverso

Mira las 5 primeras cartas de una de las escuelas de magia en juego. Escoge una de estas cartas y añádelala a tu mano. Devuelve las demás al mazo de la escuela de magia y barájalo.



### Rito Otoñal

#### Efecto Normal

Quita un Altar Divino de la Sala objetivo. Sana hasta 3 de daño de tu elección de todas las miniaturas de una Sala de la Logia. Gana 1 Punto de Poder por cada miniatura a la que hayas sanado al menos 1 de daño (hasta 3 Puntos de Poder).

#### Efecto Reverso

Invoca 1 Altar Divino en la Sala. Gana 1 Punto de Poder.



### Cambiar el Pasado y el Futuro

#### Efecto Normal

Roba 1 misión de la Luna actual o de la Luna siguiente. Por ejemplo, si la Luna actual es la Primera Luna, puedes robar la carta de la Primera o de la Segunda Luna.

#### Efecto Reverso

Roba 1 misión de la Luna anterior. Escoge si quieres ganar su recompensa en Puntos de Poder o añadir la carta a tus misiones completadas, que solo cuentan para el cálculo de puntos al final de la partida. Este efecto no se puede usar en el Primera Luna.



## Cambiar el Plan

### Efecto Normal

Selecciona una Sala ya activada. Puedes volver a activar esa Sala. Gana 1 Punto de Poder. Resuelve los efectos de la Sala activada. No puedes seleccionar la Sala de la Rosa Negra.

### Efecto Reverso

Cada Mago en la Sala objetivo debe elegir uno de sus Conjuros preparados o activos y descártalo a sus Recuerdos. Gana 1 Punto de Poder por cada Conjuro descartado, con un máximo de 3 Puntos de Poder.



## Clarividencia

### Efecto Normal

Podrás disparar esta protección cuando seas el objetivo de un Conjuro de combate. Ignora el Conjuro y gana 1 Punto de Poder.

### Efecto Reverso

Podrás disparar esta protección cuando seas el objetivo de un Conjuro de trampa. Ignora el Conjuro y gana 1 Punto de Poder.



## Olvidar las Penas

### Efecto Normal

Sana 3 de daño a todas las miniaturas de la Sala objetivo (incluido tú). Gana 1 Punto de Poder.

### Efecto Reverso

Convierte hasta 4 de daño que tengas en daño tuyo. Gana 2 Puntos de Poder.



## Reloj de Arena

### Efecto Normal

Mira las misiones de los Magos en la Sala objetivo. Puedes escoger quedarte 1 de estas misiones. Si lo haces, el Mago objetivo roba una misión de la Luna anterior. Cuando este Conjuro se lanza en la Primera Luna, el Mago objetivo no roba misión.

### Efecto Reverso

Mira los primeros 3 eventos del mazo de la Luna actual. Puedes jugar uno de estos eventos: si lo haces, gana 2 Puntos de Poder y resuelve el evento de la manera habitual. Recoloca los eventos que has mirado en la parte superior del mazo, en el orden que quieras.



## Leer el Pasado y el Futuro

### Efecto Normal

Mira las 4 primeras cartas de tu Grimorio, escoge 2 y añádelas a tu mano. Pon las otras dos en la parte superior de tu mazo, en el orden que prefieras.

### Efecto Reverso

Roba las 2 primeras cartas de tus Recuerdos y añádelas a tu mano.



## Rito Primavera

### Efecto Normal

Retira un Altar Divino de la Sala objetivo. Asigna 1 Ficha de Inestabilidad a la Sala de la que se ha quitado el altar y a cada Sala adyacente a la Sala objetivo.

### Efecto Reverso

Invoca 1 Altar Divino en la Sala. Gana 1 Punto de Poder por cada Altar Divino que esté en juego.



## Rito Estival

### Efecto Normal

Quita un Altar Divino de una Sala objetivo para girar todas las Fichas de Activación de las Salas de un color a tu elección. Gana 2 Puntos de Poder.

### Efecto Reverso

Invoca 1 Altar Divino en la Sala. Gana 1 Punto de Poder.



## Rito Invernal

### Efecto Normal

Retira un Altar Divino de la Sala objetivo para lanzar 1 Conjuro de tu mano y ganar 1 Punto de Poder.

### Efecto Reverso

Invoca 1 Altar Divino en la Sala. Gana 1 Punto de Poder.

# Ilusión

## La Escuela

El Ilusionista es la encarnación de la locura. Crea laberintos de espejos, sombras y penumbras, engaña a sus víctimas y las lleva a la demencia, hasta llegar al límite de la muerte. Los maestros de la escuela de Ilusión nunca pierden la oportunidad de usar sus trucos y de dejar a sus enemigos como idiotas. Nunca buscan una lucha directa, ocultan con Conjuros y brumas las letales intenciones que albergan contra aquellos que osan desafiarlos. Para ellos todo es un espectáculo y no dejan pasar ningún espectador.

Todos juegan un papel en su macabro teatro de muerte, todos creen tener la victoria al alcance sin entender que sus sentidos les engañan y están atrapados en el juego de la Ilusión. El símbolo de la escuela es la Máscara de la Doble Cara, que representan la dualidad mística, el delicado equilibrio entre la genialidad y la locura.

El objetivo del Ilusionista es usar todos los recursos ya existentes y manipular las tácticas de sus enemigos para que jueguen a su favor. Los ilusionistas copian las misiones de otros Magos, juegan con sus mentes al robar las criaturas de sus enemigos y juegan con sus movimientos, como si fueran sus títeres.

Muchas de las cartas de la escuela permiten escoger entre 2 efectos, la Máscara Sonriente y la Máscara Doliente: la felicidad otorga ganancias al ilusionista, mientras que la tristeza lleva la ruina a sus enemigos.

Las trampas y las protecciones son las armas que usa esta engañosa escuela.

**Elementos clave de los Conjuros:** Efectos de copia, ganancia de Punto de Poder, trampas y acciones, control de evocaciones y Magos, réplica de Conjuros, constructos para activar Salas

**Afinidad con otras escuelas:** Destrucción, Conspiración y Adivinación

**Dificultad:** Alta



## Cartas de Conjuro



### Andrómeda

#### Efecto Normal

Invoca en la Sala objetivo 1 **Andrómeda** bajo tu control.

#### Efecto Reverso

Lanza 1 Conjuro de tu mano, resolviendo sus efectos como si su origen fuera una de tus Andrómedas. El Conjuro solo se origina desde tu Andrómeda, los efectos se te aplicarán a ti.



### Espejismo Arcano

#### Efecto Normal

La Sala objetivo se considerará azul hasta que termine la ronda. Gana 1 Punto de Poder por cada miniatura presente en todas las Salas azules, sin contar a tu Mago e invocaciones. Puedes ganar hasta 4 Puntos de Poder.

#### Efecto Reverso

Escoge un color de Sala que no sea el azul: gana 1 Punto de Poder por cada miniatura presente en las habitaciones del color escogido, sin contar a tu Mago y sus invocaciones. Puedes ganar hasta 4 Puntos de Poder.



### Imagen engañosa

#### Efecto Normal

Podrás disparar la trampa cuando un Mago active una Sala, antes de cumplir el efecto de la Sala. Escoge entre los siguientes efectos: **Feliz**, la Sala no se activa e infliges 1 de daño al objetivo. El Mago no puede girar la ficha de activación de la Sala. **Triste**, la Sala se activa y el objetivo sufre 2 de daño.

#### Efecto Reverso

Podrás disparar la trampa cuando un Mago complete una de sus misiones. Escoge uno de los siguientes efectos: **Feliz**, roba inmediatamente una misión de la misma Luna. **Triste**, el Mago objetivo no completa la misión, ni puede completarla en esta ronda.



### Asesino Fantasma

#### Efecto Normal

Podrás disparar esta protección cuando seas objetivo de un Conjuro. Cuenta las cartas reveladas del Mago que ha lanzado el Conjuro. **Feliz**, gana tantos Puntos de Poder como cartas haya revelado (hasta un máximo de 3). **Triste**, inflige tanto daño como el número de cartas reveladas.

#### Efecto Reverso

Podrás disparar esta protección cuando seas objetivo de un Conjuro. Cuenta las cartas ocultas del Mago que ha lanzado el Conjuro. **Feliz**, gana tantos Puntos de Poder como cartas haya ocultas (hasta un máximo de 3). **Triste**, inflige tanto daño como el número de cartas ocultas.



## Dolor Ilusorio

### Efecto Normal

Inflige 1 de daño por cada 2 de daño ya presente en el objetivo (redondeado hacia abajo). Si el objetivo no ha sufrido daños, inflige 2 de daño. *Por ejemplo, si el objetivo ya ha sufrido 5 de daño, con este efecto se inflige 2 de daño.*

### Efecto Reverso

Inflige 4 de daño al Mago objetivo. Si el Mago no es derrotado antes del final del turno, se quitan 3 de estos 4 daños. Si ya se han quitado, total o parcialmente, por otro efecto, se ignora este efecto.



## Tributo Ilusorio

### Efecto Normal

Podrás disparar esta trampa cuando el Mago objetivo active una Sala, antes de que su efecto se resuelva. Escoge uno: **Feltz**, sufre 1 de daño por parte de la Rosa Negra y luego podrás **✓** en lugar de ese Mago. **Triste**, roba 1 Punto de Poder al Mago objetivo, siempre y cuando tenga alguno.

### Efecto Reverso

Podrás disparar la trampa cuando el Mago objetivo active un Conjuro. El Mago debe decidir inmediatamente si cancelar el efecto (esto significa que el efecto del Conjuro no se resuelve, pero este aún cuenta como jugado a efectos de elementos o tipo de Conjuro). Si no cancela el efecto, escoge 1 de las siguientes: **Feltz**, gana 1 Punto de Poder. **Triste**, el Mago objetivo sufre 2 de daño después de resolver los efectos del Conjuro.



## Imitación

### Efecto Normal

Podrás disparar esta trampa cuando un Mago complete una misión. Escoge un efecto: **Feltz**, gana la misma cantidad de Puntos de Poder que haya ganado el Mago objetivo. **Triste**, completa automáticamente una de tus misiones. Gana todos los beneficios por haber completado la misión.

### Efecto Reverso

Podrás disparar esta trampa cuando un Mago resuelva un Conjuro de tipo contingencia. Escoge un efecto de entre los siguientes: **Feltz**, gana la misma cantidad de Puntos de Poder que haya ganado el Mago objetivo. **Triste**, gana 1 Punto de Poder.



## Gorro de Bufón

### Efecto Normal

Podrás disparar esta trampa cuando un Mago entre en una Sala azul. Gana 1 Punto de Poder por cada 2 de daño (redondeado hacia abajo) que tenga el Mago, máximo 4 Puntos de Poder. Si el objetivo tiene 0 de daño, pierde todas las acciones físicas: dale la vuelta a las fichas de acción para que muestren el lado ya activado.

### Efecto Reverso

Podrás disparar esta trampa cuando un Mago entre en una Sala verde. Juega inmediatamente el siguiente Conjuro normal del Mago objetivo: como si fuera tuyo. El Conjuro lanzado no cuenta para tus objetivos (misiones u otros).



## Capote de Luz

### Efecto Normal

Podrás disparar la trampa cuando sufras algún tipo de daño. Redirige el daño a otro objetivo hasta alcance 1 de ti. El daño redirigido pasa a ser de tu color, como si fueras tú quien lo inflige. Si no puedes seleccionar a un objetivo dentro del alcance, ignora el daño infligido por el Conjuro.

### Efecto Reverso

Podrás disparar esta trampa cuando sufras cualquier tipo de daño. Causa la misma cantidad de daño a quien te lo haya causado. Si causas daño a un Mago y lo derrotas, la clasificación de daño se resuelve como si tú fueras el único que ha derrotado a ese Mago.



## Imágenes Múltiples

### Efecto Normal

Podrás disparar esta protección cuando seas el objetivo de un Conjuro de objetivo único. Escoge uno: **Feltz**, gana 1 Punto de Poder. **Triste**, ignora el daño pero sufre sus efectos.

### Efecto Reverso

Podrás disparar esta protección cuando seas el objetivo de un Conjuro de Área. Escoge uno: **Feltz**, evita el Conjuro y mueve a una Sala azul. **Triste**, inflige la misma cantidad de daño que sufras tú a quien haya lanzado el Conjuro.



## Paso Sombrío

### Efecto Normal

Transita a una Sala objetivo. Puedes activar el efecto de la Sala siempre que no haya sido activada con anterioridad.

### Efecto Reverso

Transita a la Sala donde esté el objetivo seleccionado. Inflige 2 de daño al objetivo. Si no es derrotado, transítalo a una Sala azul a tu elección.



## Sugestión

### Efecto Normal

Selecciona una Evocación y elige un efecto. **Feltz**, la Evocación pasa a estar bajo tu control: considera cualquier efecto o daño que haga como si fuera tuyo. **Triste**, mueve la Evocación a la Sala de su invocador y haz que le ataque. El daño infligido al invocador será de tu color.

### Efecto Reverso

Selecciona un Mago y elige un efecto: **Feltz**, el Mago mueve 1 paso y ataca, bajo tu control, infligiendo daño de tu color. **Triste**, revela el siguiente Conjuro normal preparado del Mago objetivo. Si es de Contingencia, ganas 1 PP; si es de Combate, ganas 2 PP. En cualquier otro caso, no ganas Puntos de Poder. Gira de nuevo la carta.

# Nigromancia

## La Escuela

Nigromancia, el Señorío de los No Muertos. El corazón de los Magos de esta escuela es frío y oscuro, como hielo negro. Si osas practicar esta magia, más vale que olvides los cálidos rayos del Sol.

El único fin del nigromante es llevar al campo de batalla el reino de la Muerte; llevar el terror y la corrupción a los corazones y los cuerpos de todos los que se crucen en su camino. Esta escuela otorga el poder de invocar criaturas no muertas, construir armaduras y armas a partir de huesos, morder como los vampiros o usar una garra de dedos gélidos. El nigromante mata lentamente, mientras gana Puntos de Poder en el proceso; y lo hace de una manera precisa, dolorosa e inexorable.

El símbolo de la escuela es el Cráneo Gris, la Hosquedad de la Muerte. Mediante los poderes de esta escuela no solo se inflige daño a los enemigos, sobre todo se llena el campo de batalla con las horrosas criaturas no muertas. Además, como vampiros, tienen Conjuros de doble efecto: vida para el Mago que los usa y muerte para sus víctimas.

La Nigromancia también puede convertir a su favor el daño de otras escuelas, igual que un zombi auténtico corrompe con su mordisco.

**Elementos clave de los Conjuros:** Heridas por evocaciones, numerosas evocaciones, heridas directas, ganancia y robo de Puntos de Poder, conversión de heridas  
**Afinidad con otras escuelas:** Destrucción, Ilusión y Conspiración  
**Dificultad:** Baja



## Cartas de Conjuro



### Armadura de Hueso

#### Efecto Normal

Podrás disparar esta protección la siguiente vez que sufras daños. Inflige la misma cantidad de daño a quien te lo haya infligido a ti. El máximo es de 5, incluso si tú has sufrido más.

#### Efecto Reverso

Podrás disparar esta protección la siguiente vez que sufras daños. Gana tantos Puntos de Poder como daño sufras, hasta un máximo de 3 (incluso si has sufrido más daños).



### Cobardía

#### Efecto Normal

Convierte hasta 4 de daño de un Mago objetivo. Selecciona hasta 4 de daño que tenga el objetivo y que no sea tuyo, y conviértelo en daño de tu color.

#### Efecto Reverso

Transfiere hasta 2 de tu daño al Mago objetivo. Después, convierte hasta 2 de daño de cualquier tipo (no es necesario que sea el que has transferido) en el Mago objetivo.



### Epifanía

#### Efecto Normal

Baraja el Grimorio y los Recuerdos para generar un nuevo Grimorio. Después roba 2 cartas y añádelas a tu mano.

#### Efecto Reverso

Mira las primeras 3 cartas de tus Recuerdos (si no hay suficientes cartas, mira todas las que queden); después escoge 1 y añádelas a tu mano. Coloca el resto en la parte superior de tus Recuerdos, en el orden que prefieras.



### Esperanza Evanescente

#### Efecto Normal

Si el Mago objetivo tiene Puntos de Poder, pierde 2 Puntos de Poder y tú ganas 1 Punto de Poder.

#### Efecto Reverso

Retira 1 No muerto de la Sala objetivo. Roba 1 Punto de Poder a cada Mago en esa Sala o en una adyacente a la Sala objetivo.



### Arañazo

#### Efecto Normal

Inflije 2 de daño a todas las miniaturas de la Sala objetivo. En cada Sala adyacente, convierte 1 de daño de todas las miniaturas que puedas, e inflige 1 de daño en el resto.

#### Efecto Reverso

Inflije 2 de daño y convierte 2 de daño de un Mago objetivo si es posible. Si no hay daño que convertir, gana 1 Punto de Poder por cada daño que no se haya convertido.



### Garra Gélida

#### Efecto Normal

Inflije 3 de daño a la miniatura objetivo.

#### Efecto Reverso

Inflije 2 de daño a la miniatura objetivo. Luego convierte 2 de daño de la miniatura objetivo, si es posible. Si el objetivo es un Mago, pierde 1 Punto de Poder por cada daño que no se haya podido convertir.



### Llamada Umbría

#### Efecto Normal

Retira un No muerto de la Sala objetivo y gana 2 Puntos de Poder, o pierde 1 Punto de Poder para invocar un Caballero de Hueso bajo tu control en la Sala objetivo.

#### Efecto Reverso

Retira uno de tus No muertos de la Sala objetivo y cámbiala por un Caballero de Hueso.



### Señorío de la Umbría

#### Efecto Normal

Selecciona uno de tus No muerto y colócalo en una Sala en la que haya un Mago. El no muerto puede atacar a cualquier miniatura en esa Sala.

#### Efecto Reverso

Elige entre intercambiar tu posición con la de un No muerto en la Sala objetivo, o invoca un Lansquenete en la Sala objetivo.



### Marchitamiento Enfermo

#### Efecto Normal

Selecciona un objetivo e inflígele 3 de daño. Después selecciona otro objetivo hasta alcance 1 del primer objetivo e inflígele 1 de daño. Puedes continuar seleccionando objetivos dentro de alcance 1 del objetivo anterior e inflígerles 1 de daño mientras sean objetivos completamente nuevos.

#### Efecto Reverso

Convierte hasta 2 de daño de todos los Magos presentes en la Sala objetivo y en las adyacentes. Cada Mago en el que no puedas convertir daños pierde 1 Punto de Poder por cada daño no convertido.



### Invocar Umbría

#### Efecto Normal

Selecciona uno de tus No muertos. Hasta el final del turno, gana 1 Punto de Poder por cada daño infligido por la miniatura objetivo, hasta un máximo de 3 Puntos de Poder.

#### Efecto Reverso

Escoge uno: Un No muerto de la Sala objetivo actúa de manera inmediata, o invoca un Lansquenete en la Sala objetivo.



### Bruma Traidora

#### Efecto Normal

Cada Mago en la Sala objetivo o adyacentes puede elegir descartar a sus Recuerdos una de sus cartas de Conjuro preparadas o activas. Gana 1 Punto de Poder por cada Mago que escoja no descartarse.

#### Efecto Reverso

Cada Mago en la Sala objetivo o adyacentes puede elegir descartar a sus Recuerdos una de sus cartas de Conjuro preparadas o activas. Cada Mago que elija no descartarse, sufre 2 de daño.



### Mordisco del Vampiro

#### Efecto Normal

Inflije 2 de daño a una miniatura objetivo para sanarte 2 de daño.

#### Efecto Reverso

Inflije 2 de daño al objetivo. Si es un Mago, roba 1 Punto de Poder.

# Transmutación

## La Escuela

Un Mago transmutador busca hacerse más poderoso y modificar su entorno mediante Conjuros que generan garras de roca, ritos de cambio, ritos de control, llamas inestables y mutaciones desfiguradoras. Dotado de una fuerza física devastadora, el combate directo no le da ningún miedo. Pero no es solo mediante el combate como ganan el poder de la Transmutación. Un transmutador intentará controlar el entorno y todo lo que le rodea para así garantizar su victoria.

Los Conjuros de Transmutación generan inestabilidad: hacer uso de los poderes del Mago y de sus capacidades hace que las Salas se vuelvan inestables.

El símbolo de la escuela de Transmutación es la Hoja, que representa el cambio. El color verde representa la belleza de la naturaleza.

Casi todos los Conjuros de Transmutación generan inestabilidad; mientras que algunos efectos, sobre todos los de los Conjuros de ritos, permiten causar heridas adicionales en las Salas.

**Elementos clave de los Conjuros:** Heridas en combate cercano, combinaciones de heridas físicas, posicionamiento de ritos, posicionamiento de inestabilidad, movimiento con Conjuros, Puntos de Poder mediante ritos

**Afinidad con otras escuelas:** Destrucción y Adivinación  
**Dificultad:** Media



## Cartas de Conjuro



### Explosión de Ácido

#### Efecto Normal

Inflige 1 de daño al objetivo seleccionado. Puedes descartarte de 1 carta de tu mano para causar 2 de daño adicional.

#### Efecto Reverso

Elige entre infligir 1 de daño a todas las miniaturas de la Sala objetivo, o descartar 1 carta de tu mano para asignar 2 fichas de inestabilidad a la Sala objetivo.



### Mutación Desfiguradora

#### Efecto Normal

Puedes usar tus acciones físicas para mover y atacar, en lugar de sus efectos normales, hasta final de la ronda.

#### Efecto Reverso

Te conviertes en una Abominación hasta el final del turno. La transformación es, a efectos prácticos, una Evocación, salvo que reemplaza al Mago en el tablero y que se descarta durante la Fase de Mantenimiento. Durante la Fase de Acción nada cambia, excepto por el valor de ataque (3). Además serás capaz de actuar de nuevo durante la fase de invocaciones, como una invocación normal. Todos los Conjuros influyen en la Abominación como si fuera un Mago y una invocación. Si se quita la invocación Abominación, volverás a ser un Mago. Si te matan mientras eres una Abominación, volverás a la celda y continuarás jugando de la forma habitual, sin perder la forma de Abominación.



### Rito de Implosión

#### Efecto Normal

Quita 1 Altar Mutante de la Sala objetivo para asignar 4 de inestabilidad a esa Sala.

#### Efecto Reverso

Invoca un Altar Mutante, bajo tu control, en la Sala objetivo, y después asigna 1 de inestabilidad a la Sala en la que lo invocaste..



### Erupción Mágica

#### Efecto Normal

La próxima vez que sufras daños, podrás disparar la protección y asignar 1 de inestabilidad a la Sala en la que estés por cada daño que hayas sufrido.

#### Efecto Reverso

La próxima vez que sufras daños, podrás disparar la protección: ignorar el daño, y asigna 1 Ficha de Inestabilidad a la Sala.



## Rito de Mutación

### Efecto Normal

Retira un Altar Mutante de la Sala objetivo. Gana 2 Puntos de Poder y asigna 2 Fichas de Inestabilidad a esa Sala.

### Efecto Reverso

Invoca un Altar Mutante, bajo tu control, en una Sala objetivo. Gana 1 Punto de Poder.



## Sobrecarga

### Efecto Normal

Quita hasta 2 Fichas de Inestabilidad (de cualquier color) de la Sala objetivo. Gana 1 Punto de Poder por cada inestabilidad quitada de esta manera.

### Efecto Reverso

Puedes asignar 2 Fichas de Inestabilidad a la Sala objetivo, siempre y cuando contenga al menos 1 altar (de cualquier tipo).



## Veneno de Putrefacción

### Efecto Normal

Puedes mover y atacar. Hasta el final del turno todos tus ataques (bien por Acción Física o por otro efecto) asignarán también 1 Ficha de Inestabilidad en la Sala en la que estás.

### Efecto Reverso

Elige una miniatura, luego asigna 1 Ficha de Inestabilidad en la Sala en la que se encuentra por cada 2 de daño presentes en la Barra de Salud del objetivo, redondeando hacia abajo. Se pueden asignar hasta un máximo de 3 Fichas de Inestabilidad.



## Rito de Cambio

### Efecto Normal

Elige una Sala que no haya sido destruida y que contenga al menos un Altar Mutante (de cualquier Mago). Hasta el final de tu ronda, esa Sala se convierte en una copia exacta de cualquier otra Sala presente en la Logia (salvo la Sala de la Rosa Negra), incluyendo sus efectos y su color. Puedes activar inmediatamente la Sala objetivo modificada, pudiendo concluir Misiones que requieran la activación de la Sala copiada.

### Efecto Reverso

Invoca un Altar Mutante en la Sala objetivo. Asigna tanta inestabilidad a esta Sala como Altares Mutantes haya en juego (de cualquier jugador).



## Rito de Control

### Efecto Normal

Gana 1 Punto de Poder y asigna 1 Ficha de Inestabilidad a la Sala objetivo por cada Altar Mutante (de cualquier jugador) que esté presente en el juego. Máximo 4 de cada.

### Efecto Reverso

Invoca un Altar Mutante en la Sala objetivo. Gana 1 Punto de Poder por cada Altar Mutante (de cualquier jugador) que esté en juego.



## Garras de Piedra

### Efecto Normal

Tu ataque gana la propiedad "Área" hasta el final de la ronda. Cada vez que realices un ataque físico, impactarás a todas las miniaturas presentes en la Sala objetivo del ataque. Además puedes inmediatamente mover y atacar.

### Efecto Reverso

Hasta el final de tu ronda, tus ataques (por acciones físicas u otros efectos) infligen 1 daño adicional. Además puedes inmediatamente mover y atacar.



## Lazo Inestable

### Efecto Normal

Elige una Sala con al menos 3 Fichas de Inestabilidad. Retira 3 fichas a tu elección para sanarte 2 de daño.

### Efecto Reverso

Elige una Sala con al menos 3 Fichas de Inestabilidad, y retira 3 fichas a tu elección para invocar un Altar Mutante en esa Sala.



## Llamas Inestables

### Efecto Normal

Hasta el final del turno, cada vez que realices un ataque (bien con una acción física o mediante otro efecto), podrás quitar 1 de inestabilidad (y solo uno) de la Sala en la que estás para infligir 1 de daño adicional con tu ataque físico. Además, puedes inmediatamente mover y atacar.

### Efecto Reverso

Hasta el final del turno, cada vez que realices un ataque (bien con una acción física o mediante otro efecto), podrás asignar 2 de inestabilidad a la Sala en la que estás en lugar de infligir daño. Además, puedes inmediatamente mover y atacar.

# Olvidados

## La Escuela

La escuela de magia Olvidada ya no existe.

Algunos de los primeros humanos en caminar por la Tierra podían ver y tejer tramas mágicas, revelar flujos mágicos que solo ellos podían advertir.

Gracias a su simbiosis con la magia eran capaces de crear Conjuros poderosos, pero su amor por el arte mágico no tardó en transformarse en la causa de su propia destrucción.

Al aumentar la brecha entre el mundo mágico y el físico, no tardaron en desaparecer para convertirse ellos mismos en parte de las corrientes mágicas.

Sus aprendizos y varios de sus descendientes heredaron los poderosos Conjuros que ellos había creado, pero ninguno era realmente capaz de comprender o controlar estos Conjuros. Y hasta el día de hoy, aquellos mal preparados corren el riesgo de desencadenar efectos catastróficos.

La Logia de la Rosa Negra es la guardiana de la Magia Olvidada y son pocos los Magisters que han sido capaces de paladear su poder. Para hacerse con ella hay que ofrecer un sacrificio adecuado, un precio que solo los más valerosos osan pagar.

Ya que no hay escuelas asociadas a la Magia Olvidada, su símbolo ha sido identificado a lo largo de los siglos con el de la Logia donde se custodia: una Rosa Negra hecha de cenizas y metal.

Los Magos no pueden robar de la escuela de Magia Olvidada a menos que vayan a la Sala de la Rosa Negra y sacrifiquen sus cartas de Conjuero. Esta escuela alberga Conjuros de gran poder.

Solo hay una copia de cada Conjuero de esta escuela.



## Cartas de Conjuero



### Delirio de Muerte.

#### Efecto Normal

Inflige 8 de daño sobre el objetivo. Si al final de la ronda de juego el objetivo no ha sido derrotado, quita tus 8 de daño. Si tu daño (o parte de él) ha sido quitado o convertido por otros efectos, quita solo el daño que quede de los 8 originales.

#### Efecto Reverso

Inflige 3 de daño a todas las miniaturas en juego que tengan al menos 1 de daño, de cualquier color.



### Devastación

#### Efecto Normal

Todas las miniaturas hasta alcance 2 de tu Sala sufren 2 de daño. Convierte hasta 3 de daño que tenga cualquiera de ellas.

#### Efecto Reverso

Todos los Magos hasta alcance 2 de tu Sala pierden 3 Puntos de Poder. Gana 2 Puntos de Poder por cada Mago impactado por este Conjuero, hasta un máximo de 6 Puntos de Poder.



### Desintegración

#### Efecto Normal

Inflige 7 de daño a un desafortunado objetivo.

#### Efecto Reverso

Asigna 5 Fichas de Inestabilidad a una Sala objetivo.



### Eco de Venganza

#### Efecto Normal

Podrás disparar esta protección en cuanto sufras al menos 1 de daño. Inflige a todas las miniaturas en juego la misma cantidad de daño que hayas sufrido tú, con un máximo de 5 por miniatura.

#### Efecto Reverso

Podrás disparar esta protección cuando seas derrotado. Sánate de todo tu daño y anula la derrota. Después, derrota al Mago que te hubiera causado la mayor cantidad de daño (si hay empate, puedes escoger). Resuelve la derrota como si hubieras infligido el máximo daño.



## Destripar

### Efecto Normal

Inflige 5 de daño a una miniatura objetivo. Este Conjuero no puede disparar los Conjuros de protección del objetivo.

### Efecto Reverso

Derrota a una miniatura objetivo, si al menos ha sufrido ya 1 de daño. Para resolver la clasificación de daño solo se usa el daño presente en el Mago derrotado.



## Infamia de Creta

### Efecto Normal

Elige 2 Salas adyacentes a la Sala objetivo y destrúyelas inmediatamente (excepto la Sala del Trono y la Sala de la Rosa Negra). Gana sus fichas por su destrucción.

### Efecto Reverso

Invoca la Infamia de Creta en la Sala objetivo. Puede actuar inmediatamente después de ser invocado.



## Destino Entrelazado

### Efecto Normal

Escoge cualquier Sala de la Logia: todos los Magos presentes en esa Sala tienen que descartarse de su Conjuero Rápido, sin importar si estaba o no activado. Gana 2 Puntos de Poder por cada Mago afectado por este Conjuero, hasta un máximo de 6 Puntos de Poder.

### Efecto Reverso

Mira las primeras 4 misiones del mazo de la Luna anterior. Escoge una y complétala, ganando todas las recompensas. Añade la misión a la pila de tus misiones completadas y



## Tormenta de Relámpagos

### Efecto Normal

Inflige 3 de daño a todos los objetivos en juego. Asigna a cada uno una ficha de inhibición para indicar que no podrán mover durante la siguiente ronda (retira la ficha al final de esa próxima ronda).

### Efecto Reverso

Inflige 3 de daño a todos los objetivos en juego. Asigna a cada uno una ficha de inhibición para indicar que no podrán activar Salas durante su siguiente ronda (retira la ficha al final de esa próxima ronda).



## Trampa de Almas

### Efecto Normal

Podrás disparar esta trampa cuando un Mago entre en una Sala gris (de manera voluntaria, o no). Puedes robarle 4 Puntos de Poder.

### Efecto Reverso

Podrás disparar esta trampa cuando un Mago entre en una Sala amarilla (de manera voluntaria, o no). Inflige 6 de daño. Si el objetivo es un Mago y lo derrotas, gana 6 Puntos de Poder. Ningún otro Mago podrá ganar Puntos de Poder por esta derrota.



## Parar el Tiempo

### Efecto Normal

Lanza 2 Conjuros de tu mano, eligiendo su orden de colocación y su resolución antes de lanzarlos. Gana 2 Puntos de Poder.

### Efecto Reverso

Cada Mago debe descartar uno de sus Conjuros activos o preparados a sus Recuerdos. Gana 4 Puntos de Poder.

# Isla Ilogia

## Sala de la Rosa Negra



### Características de la Sala

Inestabilidad ① ⑩ Puntos de Poder ⑥

### Efecto de la Sala

Debes descartarte de 4 Conjuros de la mano y ponerlos en tus Recuerdos. Roba las 3 primeras cartas del mazo de Conjuros Olvidados, escoge 1 y añádelo a tu mano. Coloca los demás en la parte inferior del mazo de Conjuros Olvidados en el orden que prefieras. Una vez jugadas, las cartas de Conjuro Olvidado se quitan del juego durante la Fase de Limpieza.

## Salas Azules



### Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

### Efecto de la Sala

Copia el efecto de una Sala ya activada. Atención: Este efecto no completa las misiones de la Sala copiada. La Sala activada es siempre la Sala de los Espejos. No puedes copiar el efecto de la Sala del Trono o de la Sala de la Rosa Negra.

### Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

### Efecto de la Sala

Escoge la carta que quieras de tu Grimorio y añádelo a tu mano. Vuelve a barajar tu Grimorio.

### Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

### Efecto de la Sala

El Mago objetivo es devuelto inmediatamente a su Celda y prosigue su turno desde ahí.

## Salas amarillas



### Características de la Sala

Inestabilidad ⑤ Puntos de Poder ②

### Efecto de la Sala

Puedes robar y añadir a tu mano una carta de uno de los mazos de las escuelas de magia. Puedes escoger la primera carta, boca arriba, de la pila de descartes o robar la primera carta del mazo.



### Características de la Sala

Inestabilidad ⑤ Puntos de Poder ②

### Efecto de la Sala

Si tienes al menos 1 misión sin completar, roba 3 cartas de misión. Puedes elegir intercambiar 1 de estas misiones con una que poseas. Coloca las 3 cartas restantes en la parte superior del mazo en cualquier orden.



### Características de la Sala

Inestabilidad ⑤ Puntos de Poder ②

### Efecto de la Sala

Sana hasta 2 de daño a tu elección de tu Mago.

## Salas verdes



### Características de la Sala

Inestabilidad ④ Puntos de Poder ②

### Efecto de la Sala

Puedes mover a una Sala adyacente y realizar un ataque.



### Características de la Sala

Inestabilidad ④ Puntos de Poder ②

### Efecto de la Sala

Coloca 1 de tus Fichas de Inestabilidad en la Sala en la que estés o en cualquier Sala adyacente.



### Características de la Sala

Inestabilidad ④ Puntos de Poder ②

### Efecto de la Sala

Gana 1 Punto de Poder.

## Salas rojas



### Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

### Efecto de la Sala

Roba 2 cartas de tu Grimorio y añádelas a tu mano.



### Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

### Efecto de la Sala

Elige un Mago. Debes lanzar tu próximo Conjuro normal preparado o tu Conjuro Rápido. Luego, el Mago elegido debe lanzar su próximo Conjuro normal preparado o su Conjuro rápido. Si el Mago elegido es derrotado antes de poder lanzar su Conjuro, se considera lanzado pero se ignoran sus efectos.



### Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

### Efecto de la Sala

Invoca un Cerbero bajo tu control en la Sala.

## Salas púrpura



### Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

### Efecto de la Sala

Lanza un Conjuro de protección de tu mano.



### Características de la Sala

Inestabilidad ⑥ Puntos de Poder ③

### Efecto de la Sala

Roba la primera carta del mazo de la Luna actual.



### Características de la Sala

Inestabilidad ① ① Puntos de Poder ⑤

### Efecto de la Sala

Si no posees la Corona, coge la Ficha de Corona del jugador que la posea.

## Salas grises



### Características de la Sala

Inestabilidad 6 Puntos de Poder 3

### Efecto de la Sala

Invoca un Lansquenete bajo tu control en la Sala.



### Características de la Sala

Inestabilidad 6 Puntos de Poder 3

### Efecto de la Sala

Mira las primeras 3 cartas de tus Recuerdos y elige una para añadirla a tu mano.



### Características de la Sala

Inestabilidad 6 Puntos de Poder 3

### Efecto de la Sala

Inflige 1 de daño a una miniatura en juego.

## Efectos de Evocaciones

### Andrómeda



En lugar de atacar, **Andrómeda** puede activar Salas (todos los efectos se originarán desde ella, pero serás tú quien gane los beneficios) o quitar una Ficha de Inestabilidad de la Sala en la que esté.

### Cerberero



Cada vez que ataque a un objetivo, podrá convertir 1 de daño que tenga.

### Infamia de Creta



En lugar de su ataque normal, cada vez que entre en una Sala infligirá 4 de daño a todas las miniaturas que haya en ella.

# Jaf'ar

## Un atisbo del futuro

Las calmadas aguas oscuras del Adriático parecían como un interminable plano de vidrio ondulado sobre el que refulgía la plateada luna creciente y un cielo estrellado, sin ninguna nube. Sentado con las piernas cruzadas en el lugar más avanzado de la proa de la nave, Jaf'ar meditaba pacientemente mientras el viento jugueteaba con sus ropas exóticas y la tela de su turbante. Esperaba a que su nave llegara al puerto de Venecia, donde un lujoso carruaje lo estaba ya esperando para llevarlo a Turín y, allí, a la Logia de la Rosa Negra. El viaje, que había comenzado en las abrasadas dunas del desierto de su amada Arabia había sido largo y agotador. Y el desafío que le esperaba era aún más duro, aunque Jaf'ar no tenían ningún miedo ante lo que le esperaba. Había dedicado su vida al estudio del antiguo y arcano arte de la Adivinación y, gracias a su bola de cristal, no solo podía ver los eventos pasados y futuros: también podía alterarlos. El título de Gran Maestre era casi suyo y no parecía que hubiera nada que pudiera evitarlo... hasta que la quilla de la nave golpeó algo muy grande, bajo el agua. Después del ensordecedor sonido, el casco se inclinó hasta casi ponerse de lado, de manera que Jaf'ar tuvo que aferrarse a la borda para no caer al agua. Después de eso, el tablón de madera empezó a hacerse añicos bajo sus pies, como si fueran palos, arrastrado por un gigantesco vórtice oscuro que parecía engullir todo y llevarlo a un abismo. Jaf'ar intentó resistir todo lo que pudo pero, al final, tuvo que rendirse y caer a la oscuridad del vórtice. "¡Tierra!", gritó una voz desde la cofa del mástil. "¡Tierra a la vista!". Jaf'ar, sobresaltado, abrió los ojos de inmediato y luchó unos segundos por recuperar el aliento, pero el mar que se extendía ante él parecía otra vez en calma, el barco en el que estaba sentado volvía a estar entero y en perfecto estado, y se acercaban lentamente hacia los fuegos de la laguna veneciana. Sin siquiera pensar, Jaf'ar miró en su bola de cristal y vio un ligero resplandor en su superficie. Comprendió que había tenido una visión involuntaria, un augurio siniestro. Se levantó, profundamente preocupado, descorazonado por lo acontecido, negándose a aceptar el aviso. Había dedicado toda su vida a prepararse para esa batalla y nada ni nadie se interpondría en su camino. Ni siquiera su propia magia. Agarró la vara a la que estaba fijada la bola mágica y miró hacia el horizonte, decidido a reescribir su propio destino si resultara necesario.



## Conjuro personalizado

## Escuela de magia predilecta



### Lectura de las Estrellas

#### Efecto Normal

Mira las 2 primeras cartas de misión de la Tercera Luna. Puedes elegir perder 1 Punto de Poder para robar 1 de estas 2 cartas. Coloca la otra en la parte superior del mazo de la Tercera Luna.

#### Efecto Reverso

Mira los primeros 4 eventos de la Luna actual. Colócalos en la parte superior del mazo de eventos, en el orden que prefieras. Gana 1 Punto de Poder.



Adivinación

# Tessa

## Dura como la roca

Sus poderosas piernas de cabra la impulsaban entre los árboles a una velocidad casi sobrenatural, sus cascos levantaban grandes nubes de tierra cada vez que cambiaba de dirección. A pesar de la penosa persecución, la feroz mirada de Tessa penetraba entre los enormes troncos, hasta que logró identificar, en la distancia, su objetivo. La fauno saltó con agilidad sobre un arbusto, sin siquiera bajar su cadencia de batida, se agachó con rapidez de manera que arañó una rama con sus cuernos curvados, se impulsó contra el lateral del último árbol antes de llegar a los confines del bosque. Con un último esfuerzo, aumentó el ritmo para dar un salto sorprende con el que recorrió casi 10 metros. Durante su vuelo, con los brazos extendidos, musitó una rápida secuencia de palabras incompresibles antes de que una gruesa capa de piedra envolviera sus manos. De las puntas de sus dedos salieron apéndices afilados como cuchillas. Al aterrizar, las dos garras de piedra de Tessa impactaron con toda la inercia de su enorme masa. En la roca se abrieron grietas profundas, aunque esta quedó esencialmente intacta. La fauno miró, sin aliento, el resultado de su ataque y luego meneó la cabeza, decepcionada.

“No deberías entrenar con tanta intensidad antes de un viaje tan largo”, dijo una voz cercana que la tomo por sorpresa. Era Larssa, su caudillo. “Eres la mejor pupila que he tenido nunca y la magia de la naturaleza fluye pura por tus venas. No debes tener miedo de la batalla que te espera, ni de los que tomarán parte en ella”.

Pero Tessa no estaba de acuerdo. “Ahórrate tus consejos. Ya no soy una aprendiz”, respondió, aún molesta por su intento fallido. La piedra que cubría sus manos desapareció mientras ella alargaba la mano para tocar el pequeño colgante que tenía en el cuello: era una rosa negra. “Sé que ella estará allí y sé perfectamente que buscará venganza por lo que le pasó a su maestro. Pero Rebecca no será mi única enemiga en la Logia. Para ganar el título de Gran Maestre debo luchar contra todos ellos, sin cuartel. Es la única manera de lograr el poder que necesitamos para proteger a nuestra gente de los humanos”. La caudillo miró una vez más a su pupila, que ahora se había convertido en una encantadora experta. Después, el lúgubre sonido de un cuerno resonó en la lejanía, entre los Montes Sibilinos. “Parece que me están esperando para mi “último adiós al clan” he de irme”. Y, sin pronunciar una palabra más, Tessa dio la vuelta y se dirigió hacia poniente al mismo ritmo al que había llegado. Larssa miró cómo desaparecía en el bosque la constitución atlética de su única hija, completamente ignorante del hecho de que solo unos segundos más tarde, la enorme masa que había golpeado se había hecho añicos.

Escuela de magia predilecta

Conjuro personalizado



Transmutación



Ira de la Naturaleza

### Efecto Normal

Puedes mover un paso y atacar a una miniatura. Después puedes volver a mover hasta 1 paso y atacar a otra miniatura, siempre y cuando sea diferente de la primera.

### Efecto Reverso

Inflige 1 daño a cada miniatura presente en la Sala objetivo, luego asigna 1 Ficha de Inestabilidad a esa Sala. Si estás en la Sala objetivo, asigna 1 ficha adicional.

# Rebecca

## Deseos de venganza

Una fresca brisa matutina soplaba desde el Jónico, acariciando la seda violeta de la capa que cubría, hasta la parte superior de la cabeza, la alta y esbelta figura de Rebecca. Con cada paso, el tupido y frondoso césped sobre el que caminaba, tomaba un color amarillento hasta secarse por completo, de manera que se creaba una senda melancólica en dirección a un solitario hito de piedra que había en lo alto de la colina. Cuando llegó a la anónima estela de mármol blanco, de casi dos metros de altura, se detuvo fijando una amenazadora mirada sobre la silueta de la Rosa Negra, tallada con delicadeza en la pulida piedra. Aunque había pasado mucho tiempo, un río incontenible de furia resurgió ante el mero recuerdo de aquel día infausto.

“Aquí estoy, maestro”, susurró mientras sus palabras se mezclaban con el sisear del viento. “Han sido ocho largos años de intenso entrenamiento, pero ahora estoy aquí para decirte que por fin, tendrás tu venganza. No tengas miedo, destruiré a todos y cada uno de mis enemigos, uno tras otro, sin mostrar piedad. Extraeré hasta el último hálito de esencia vital de sus cuerpos, los arrastraré hasta que los atrape la firme y fría garra de una muerte lenta. Y cuando haya terminado, tomaré de los huesos fríos y sin vida de esa insolente fauno el sello que te robó. Después, viajaré hasta sus tierras y como portadora del título de Gran Maestre de la Logia de la Rosa Negra, los inundaré con una oleada inimaginable de caballeros no muertos con una única orden: acabar con todos los seres vivos que encuentren”. En la cara impassible de Rebecca apareció una sonrisa traicionera y arrogante. “Nada quedará de la raza de la fauno salvaje, ni siquiera una memoria evanescente”. Durante unos minutos quedó absorta en un reflexivo silencio, antes de dar la vuelta, lista para enfrentarse al largo viaje que la llevaría desde el sur de Lucania hasta la ciudad de Turín. Pero una figura familiar parecía esperarla al pie de la colina. “No lo hagas”, dijo Arianna, su hermana, con tono compasivo mientras se acercaba. “No te conviertas en lo que nuestro maestro nunca habría querido que fueras”. La mirada de Rebecca estaba llena de odio. Aunque compartiesen la misma sangre y rasgos somáticos idénticos, Arianna no había dejado de ser una simple aprendiz. No tenía derecho a dirigirse así hacia una encantadora experta.

“Los faunos no tendrán un futuro”, replicó Rebecca, limitando a eso su respuesta y apenas conteniendo su ira mientras pasaba a su lado. “Como tampoco lo tiene cualquier otro que ose interponerse en mi camino”. Sobrepassó a su hermana y continuó caminando, sin esperar una respuesta.



## Conjuro personalizado

## Escuela de magia predilecta



### Pudrir

#### Efecto Normal

Inflige 3 de daño a una miniatura. Si el objetivo es un Mago, también pierde 1.

#### Efecto Reverso

Retira un No muerto de la partida e inflige 4 de daño a una miniatura hasta alcance 1 del No muerto retirado.



## Nigromancia

# Nero

## Un tipo de mecha corta



Desde el ancho muro de cristal de su mansión que daba al este, era imposible no admirar la grandeza del Coliseo que se alzaba, como un antiguo dios romano, iluminado por los primeros rayos del amanecer, dominando con su majestuosa presencia los edificios aledaños, mucho más modestos. Nero, desde su niñez, tenía la costumbre de detenerse a contemplar la grandeza del monumento, fantaseando siempre con luchar allí, como un joven gladiador del pasado, rodeado por los vítores de cincuenta mil espectadores vociferantes. Incluso esa mañana, aunque ya tenía 30 años, el encanto del Coliseo volvió a seducirlo. Pero la batalla que le esperaba no tenía nada de imaginario. La mente de Nero seguía vagabundeando por los recuerdos de los últimos diez años de duro entrenamiento cuando una descarga incontenible de adrenalina se apoderó súbitamente de él. Sus manos comenzaron a emitir un calor incandescente, todos sus potentes músculos empezaron a contraerse como si estuvieran sujetos a una presión inimaginable, su respiración se volvió entrecortada, casi como si estuviera exhausto. Cuando incluso su visión empezó a volverse borrosa, el hombre se dio cuenta de que estaba casi sin control. “Perdonadme, mi señor...”, dijo una voz plana de hombre desde detrás de él. “Su carruaje está listo”. Nero dio una rápida sacudida a su cabeza para recuperar algo de lucidez y, con un movimiento de cabeza, despidió a su criado. Justo después, cerró los ojos y respiró profundamente, varias veces, como su abuelo le había enseñado, para recuperar completamente el control. Tenía que calmarse y ser paciente durante unas cuantas horas más, al menos durante el viaje, para así tener la oportunidad de liberar toda su furia. La imagen del Coliseo seguía atrayéndolo, pero Nero le dio la espalda. A su regreso miraría al monumento como un hombre diferente, porque había jurado por el honor de su familia, que volvería a Roma con el título que había pertenecido a su abuelo: Gran Maestro de la Logia de la Rosa Negra... o no volvería. “Rendirse no es una opción”, musitó con decisión antes de salir por la puerta, dejando atrás en los lujosos salones de su mansión, un tenue rastro de humo negro que salía de sus manos.

Escuela de magia predilecta

Conjuro personalizado



Destrucción



Anillo de Fuego

**Efecto Normal**

Inflige 2 de daño a todas las miniaturas presentes en las Salas adyacentes a la tuya.

**Efecto Reverso**

Inflige 2 de daño a todas las miniaturas presentes en la Sala objetivo. Cada Mago impactado por este Conjuro que salga de la Sala mediante una acción física antes de terminar la ronda, sufrirá 2 de daño adicional.



Nero



Caballero de Hueso



Tessa



Cerbero



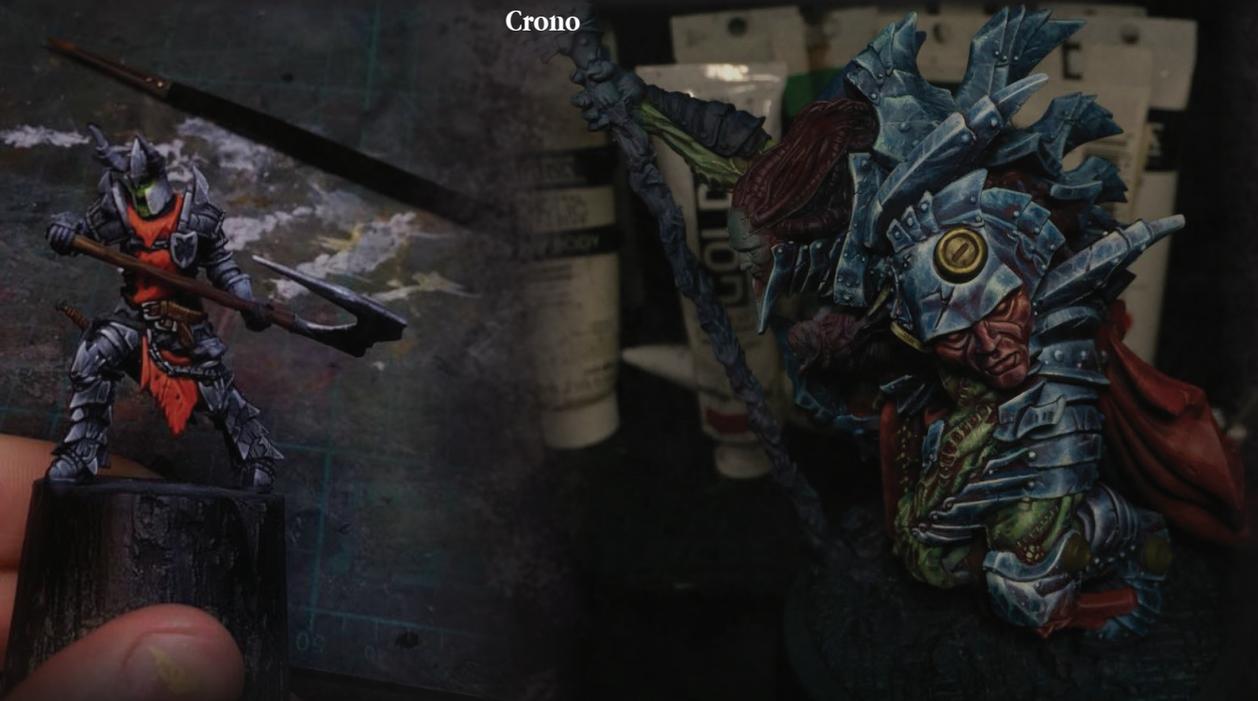
Lansquenete

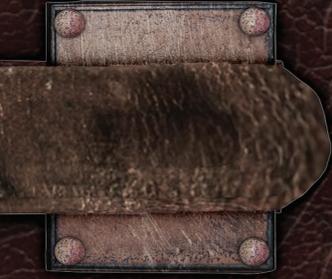


Andr6meda



Crono





LUDUS MAGNUS  
STUDIO

*Black Rose Wars Codex Arcanum v.1.5*

Ludus Magnus Studio - 2020 ©  
Todos los derechos reservados  
[www.ludusmagnustudio.com](http://www.ludusmagnustudio.com)