

Praga, Duque de Luxemburgo - Crono, la muerte no tiene hora

Crono

“Observó a los Magos desde las alturas de su grandeza. Nunca habrían podido imaginar que la furia de la Rosa Negra, encarnada en ese frío coloso, estaba a punto de reducirles a poco más que carcasas vacías, un mísero simulacro de sus antiguas vidas.”



Crono

Crono, el guardián de la zona más profunda de la logia, se ve empujado a la gran Sala central debido a su enorme tamaño.

Medusa, custodia de Crono, su primera esclava y ahora su archienemiga.



Medusa

Componentes

Hexágonos de la Sala de la Venganza de la Logia (5)

Estos 5 hexágonos forman la Sala de la Venganza de la Logia. Los cuatro hexágonos laterales (Morado, Rojo, Amarillo y Verde respectivamente), junto con el hexágono central (Negro), forman una única habitación, el eje de la batalla, donde se encuentra Crono. La Sala de la Venganza de la Logia se considera una Sala, sin divisiones.



Fichas de activación de Salas (4)

De igual forma que en el juego básico, otorgan poderes a las Salas. Las fichas de activación se colocan en los hexágonos del mismo color para indicar qué poderes ya han sido activados.



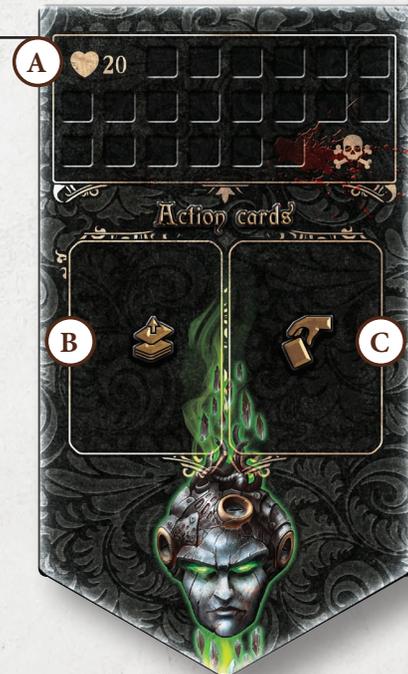
Panel de Crono

Un panel con las características de Crono, un espacio para dejar las cartas de acción de Crono, haciendo así más fácil gestionar a Crono cuando participe.

(A) 20 Puntos de Salud

(B) Cartas de Acción:

(C) Pila de descarte de las cartas de acción



Misiones Especiales (12)

Tienen la misma función que en el juego base. Están dedicadas a la expansión, pero dependiendo de su enfoque pueden usarse también en el juego base, además de las ya incluidas.



Eventos Especiales (12)

Tienen la misma función que en el juego base. Están dedicadas a la expansión, pero dependiendo de su enfoque pueden usarse también en el juego base, además de las ya incluidas.



Cartas de Evocación (2)

Una carta de Evocación para invocar a Crono durante el juego fuera de esta expansión, y otra para invocar a la Desgracia de Creta.



Cartas de Equipo (4)

Las cartas de equipo son unas cartas de Evocación útiles para fortalecer a los Magos que las invocan.



Cartas de acción de Crono (30)

Estas cartas describen las acciones de Crono cuando es activado. Hay 10 para cada Luna.



Cada vez que una miniatura entre y moleste el sueño de Crono, éste actuará de acuerdo a la descripción en estas cartas, que se van volviendo más y más poderosas al crecer la luna. Cada vez que una miniatura entre en la Sala, el jugador que maneja la miniatura roba una carta de acción de Crono y aplica el efecto.

Cartas de Conjuro (39)

Un conjunto de 12 Conjuros (3 copias de cada) que forman el mazo de la Escuela de Magia Mitos.



Escuela de Magia Mitos

También se incluye 1 conjuro personalizado (3 copias) de Medusa.

Ficha de la Desgracia de Creta

Esta ficha se usa cuando alguien invoca a la Desgracia de Creta, lanzando el conjuro de Mito correspondiente.



Tablero de Mago de Medusa



Conjuro Olvidado

Este poderoso conjuro olvidado se puede integrar con el mazo de conjuros olvidados del juego base, para invocar a Crono bajo tu control. El coloso será un temible aliado y te ayudará a conseguir la victoria



Preparativos

Para jugar con esta expansión, debes hacer los siguientes cambios al juego base:

1. Primero de todo, **retira** las siguientes habitaciones, que debes sustituir por las Salas de Venganza.

- **Sala de la Rosa Negra**
- **Sala del Trono**
- **Forja**
- **Santuario**
- **Laboratorio Alquímico**

2. Coloca la **Sala de la Venganza** en el centro de la zona de juego, y sitúa los otros 4 hexágonos de la Sala de la Venganza de la Logia de forma que la ilustración encaje, y las demás al azar.

3. Coloca las **Fichas de Activación** en los hexágonos de colores coincidentes. Pon a **Crono** en el centro de la Sala de la Venganza de la Logia. Crono ocupa toda la Sala.

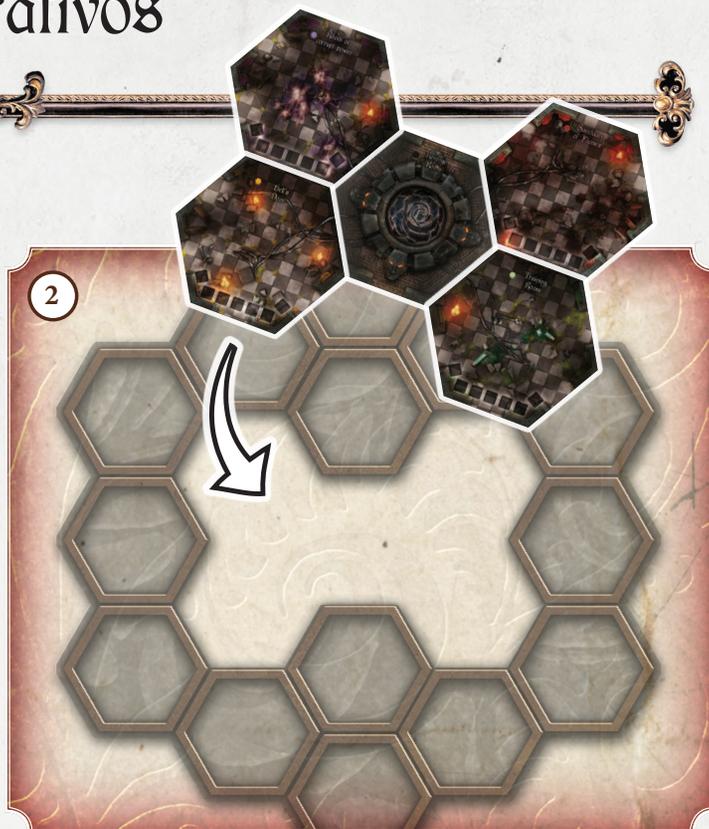
4. Mezcla el **mazo de eventos** específico de este escenario, y ponlo en su lugar en el Panel de Eventos.

Baraja el **mazo de misiones** específico de este escenario, mezclándolo con las cartas de misión del juego base (excluyendo todas las misiones que hacen referencia a Salas específicas), y déjalas en su lugar en el Panel de Poder.

5. Pon el **Panel de Crono** en la mesa, ubicado entre

ambos jugadores: no lo puedes mover durante la partida, ya que su posición afecta la Fase de Acción (*ver pág. 7*) Coloca el mazo de **Cartas de Acción de Crono** correspondiente a la Primera Luna encima, y deja los otros 2 mazos a mano.

6. Crea la **Biblioteca**, eligiendo 6 escuelas de magia de entre las disponibles, incluyendo la Escuela de Mitos de esta expansión. Continúa la preparación siguiendo las reglas normales para elegir Magos y distribuir el resto del material de juego (*ver pág. 16 del Reglamento*)



Cómo jugar

Sala de la Venganza de la Logia

La Sala de la Venganza de la Logia está formada por **5 hexágonos diferentes**, pero se considera una única Sala a efectos de la inestabilidad. En cualquier caso, cada hexágono está diferenciado por un color.

Cuando un Mago o una Evocación **mueven** a la Sala de la Venganza de la Logia, se considera que la miniatura ha entrado en una Sala del color del hexágono (para trampas, misiones o cualquier otro efecto relacionado con colores de Sala).

Es imposible entrar en la **Sala central**, ya que está completamente ocupada por Crono.

Dependiendo del hexágono donde se coloque el Mago, puede activar la **Ficha de Activación** correspondiente.

● La Sala de la Venganza tiene una resistencia a la **Inestabilidad** de 28.

Recuerda que la Sala de la Venganza de la Logia se considera una única Sala grande, sólo para la inestabilidad, esto significa que no se puede destruir un hexágono individualmente



Efectos de sala

Una de las condiciones de **final de partida** en este escenario Legendario es la destrucción de la Sala de la Venganza de la Logia

A continuación se enumeran los 5 efectos de las **Fichas de Activación** de Sala:



Sala del Poder Corrupto

Los Magos que activen su efecto hacen que el portador de la Corona pierda 1 Punto de Poder (si tiene), y además le roba la corona.

La Sala de los Espejos no puede copiar el efecto de esta Sala.

Santuario Ardiente.

Cuando un Mago active su efecto puede robar 2 cartas de su Grimorio e inflige 1 daño por cada conjuro de Combate a un objetivo en alcance 1 del Santuario.

Puerta del Infierno.

Invoca a un **Caballero de Hueso** directamente desde las profundidades del infierno, pagando 1 Punto de Poder.

Sala de Entrenamiento.

El Mago puede activar la Sala para mover y atacar inmediatamente, sanando una herida por cada daño infligido.

Cada uno de estos 4 hexágonos tiene un **efecto alternativo** que puedes elegir en lugar de los previamente descritos (pero el color no cambia):

Sala de la Venganza - descarta 3 cartas de tu mano, roba 3 cartas de conjuros olvidados y quédate una, devolviendo las demás, cara abajo, en el orden que quieras sobre el mazo de conjuros olvidados.

Este efecto está disponible a partir de la 2ª Luna.

Diagrama de alcance de conjuros

La Sala de la Venganza de la Logia se considera una única Sala, como ya se ha descrito previamente. Sin embargo, para calcular el alcance de tus acciones/conjuros, sigue las reglas normales, teniendo en cuenta la regla de línea de visión. La única excepción es el hexágono donde se encuentra Crono. Este hexágono se considera bloqueado y obstruye la línea de visión. Consulta el diagrama para cualquier duda sobre el alcance de conjuros



Atributos de Crono

Crono es un ser **inmortal**. La única forma de deshaceros de él es enterrándolo, haciendo que la Sala explote. A pesar de ello, Crono se considera una miniatura (no es un Mago ni una Evocación). Por tanto, puede ser el **objetivo de conjuros y efectos** que no afecten exclusivamente a Magos o Evocaciones. Por tanto, es posible dejarle temporalmente fuera de combate. Crono tiene **20 puntos de salud** antes de quedar fuera de combate. Si Crono acaba fuera de combate, no roba cartas del **mazo de Acciones de Crono** hasta el final de la ronda, ya que está ocupado regenerándose. Crono no puede sufrir daños cuando está fuera de combate.

Cuando Crono acaba fuera de combate, asigna a los jugadores:

⑤ y ② en la Sala, para el jugador/a que más daño haya infligido a Crono. ② al resto de jugadores.

Si Crono está fuera de combate, reactivalo con todos sus puntos de salud al principio de la Fase de la Rosa Negra.

Activación de Crono

Crono comienza el juego mirando hacia la Sala entre la **Sala del Poder Corrupto** y el **Santuario Ardiente**.

El Tiempo es inclemente.

Al principio de la **Fase de la Rosa Negra**, gira a Crono un hexágono en sentido horario, y a continuación Crono inflige ③ a cada miniatura presente en la Sala enfrente de él.

Durante la **Fase de Acción**, Crono se volverá a activar durante "su ronda".

Turno de Crono

Su orden de activación, respecto a los jugadores, se determina por la posición de su Panel en la mesa.

Crono se gira un hexágono en sentido horario, después Crono inflige ③ a cada miniatura presente en la Sala frente a él, exactamente igual que durante la **Fase de la Rosa Negra**.



Cabe destacar que la orientación Crono cambia de acuerdo a los efectos de acción de Crono.

Cartas de acción de Crono

Cuando una miniatura entra en la Sala de la Venganza de la Logia, Crono actúa robando una carta de su **mazo de acciones**, que describe su efecto. Cada acción contiene no sólo el efecto, también indica que Salas afecta con el efecto, golpeando a todas las miniaturas en esas Salas, así como la orientación de Crono la realizar el ataque.

Si aparece el símbolo de Mago dentro del diagrama de Salas afectadas, el jugador/a que robo la carta de acción debe hacer lo posible por incluir a esos Magos en el ataque (si es posible) por orden de prioridad:



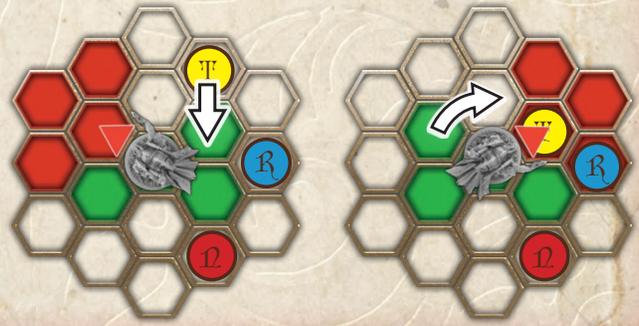
1. Si hay un Mago: quien haya colocado más **Fichas de Inestabilidad** en la Sala de la Venganza de la Logia
2. La **miniatura que activó a Crono** al entrar en la Sala de la Venganza de la Logia.

Puede ocurrir que para golpear al Mago que causó más inestabilidad, la miniatura que activó a Crono quede fuera de alcance, o que otras miniaturas estén envueltas en el ataque de Crono. Si dos o más Magos han colocado el mayor número de fichas de inestabilidad en la Sala de la Venganza de la Logia, Crono se gira hacia la miniatura que entró en la Sala.

Si la carta de acción muestra un **área de efecto**: el Mago que forzó la activación de Crono puede elegir la orientación del efecto, girando a Crono en esa dirección, de acuerdo a las reglas de apuntar a Magos. En caso de ambigüedad, el jugador que robó la carta de acción puede elegir la orientación de Crono; ver ejemplo en la próxima página.

Ejemplo:

Tessa mueve al Santuario Ardiente, por lo que inmediatamente activa a Crono y roba una carta de acción. La carta de acción tiene un efecto que involucra 4 Salas. Mirando la inestabilidad de la Sala de la Venganza de la Logia, Nero  y Rebecca  están empatados, así que el Mago con mayor inestabilidad no se puede determinar y Crono se gira hacia la miniatura que entró en la Sala (Tessa ) y resuelve el efecto de área descrito en la carta de acción.



Equipo

Las cartas de equipo son unas cartas de Evocación útiles para fortalecer a los Magos que las invocan.

Al igual que las evocaciones normales, ocupan una de las tres ranuras correspondientes del tablero de Mago.

Cada carta de equipo tiene el nombre del objeto en su cara, sus puntos de salud y el efecto de juego.

El equipo no necesita fichas o miniaturas para identificarlo; se consideran equipado por el Mago y basta con la propia carta. El equipo se destruye cuando sufre tanto daño como sus puntos de salud.



Cuando un efecto enemigo golpea tu equipo, asigna daño del color del atacante, igual que si fuera una Evocación normal.

Cuando el objeto tengo tantas fichas de daño como sus puntos de salud, el objeto se rompe y el Mago retira la carta correspondiente de su tablero. Un Mago no se puede equipar con dos cartas de equipo iguales a la vez.

Recuento de puntos del escenario

A diferencia de las partidas normales de Black Rose Wars, para terminar la batalla: **la Sala de Crono debe estar inestable o la Rosa Negra debe alcanzar 30 Puntos de Poder.**

Si gana la Rosa Negra, los Magos pierden. Si un Mago o la Rosa Negra alcanzan 30 Puntos de Poder antes de que la Sala de la Venganza de la Logia sea destruida, la Rosa Negra gana 15  adicionales.

Volver inestable la Sala de la Venganza será beneficioso para conseguir la victoria.

Si la Sala de la Venganza de la Logia es destruida al tener 28 inestabilidades, los Magos ganan los siguientes Puntos de Poder, de acuerdo a su contribución en su destrucción:

Primero



Segundo



Participantes



En caso de empate para el primer o segundo puestos, los Magos empatados ganan los Puntos de Poder correspondientes -1.

Mitos

La Escuela

La escuela de Mitología se origina en la civilización Helénica y se creó gracias a los estrechos lazos de los Griegos con sus deidades, quienes además de conocimiento y poder, también les otorgaron varios poderosos artefactos. Gran parte de su saber se perdió con el paso de los siglos, pero algunos pasajes de textos de esta escuela guerrera se han conservado. Esta escuela despliega una inmensa fuerza en combate y destrucción, poderosa como los dioses que la crearon.

Las Gorgonas concentran esta energía en potentes conjuros para invocar el ímpetu y la fuerza de Poseidón, la astucia de Hades y los artefactos de Perseo que cayó en su batalla contra la propia Medusa, la primera descendiente de esta peligrosa especie y antepasado de la maga aún ligada a Crono.

La magnificencia de la generación perdida puede volver a resurgir en la arena de la Rosa Negra. Viscosas serpientes atacaran los pies de tus enemigos mientras reptas mágicamente tras sus espaldas, la furia de Crono les dejará a merced de tu poderoso tridente, para apuñalarles hasta la muerte. Te puedes equipar con artefactos mágicos, que te permiten mover velozmente por la arena hasta que no quede ninguno de tus enemigos en pie.

El símbolo de esta escuela es un homenaje al arte, pero también al poder e inmortalidad del orgulloso pueblo Helénico.

Los Magos de la escuela de Mitología pueden elegir destruir la arena, usando la temible venganza de Poseidón, dios de los mares, mientras que invocan al poderoso Minotauro de Creta para atrapar a sus adversarios en laberintos mentales. Elegir esta escuela de magia significa elegir una estrategia de combate cuerpo a cuerpo o centrarse en la destrucción de la Logia.

Formas de conseguir Puntos de Poder: Vencer a otros Magos, colocar inestabilidad.

Elementos clave de los conjuros: Daños cuerpo a cuerpo, Combo de daños físicos, Invocaciones de equipo, Colocar inestabilidad. Movimiento mediante conjuros.

Afinidad con otras escuelas: Transmutación, Destrucción

Dificultad: Media

Magister de la Escuela: Medusa



Cartas de Conjuro



Casco de Ade

Efecto normal

Invoca el Casco de Ade y roba 1 carta de la Biblioteca. El Casco de Ade tiene estos atributos:

0 0 3

Mientras tengas el casco como Evocación no puedes ser el objetivo de conjuros Individuales, pero tu casco sigue pudiendo ser el objetivo.

Efecto reverso

Coloca tu miniatura en cualquier Sala del tablero. Tras ello puedes atacar.



Arco Dorado de Artemisa

Efecto normal

Invoca el Arco Dorado de Artemisa. Tras ello puedes infligir 2 daños a un objetivo en alcance 2. El Arco tiene estos atributos:

0 0 2 y no puede sufrir daño de área. Mientras tengas el Arco como Evocación puedes infligir 1 daño a rango 2 en lugar de mover.

Efecto reverso

Inflige 4 Daño a la miniatura objetivo.



Cadenas de Minos

Efecto normal

Inflige 2 daños a la miniatura objetivo, a continuación muévela a una Sala adyacente.

Efecto reverso

Inflige 1 daño a la miniatura objetivo. Una de tus evocaciones puede actuar, pero sólo si puede alcanzar con su movimiento a la miniatura objetivo; en cualquier otro caso no puede actuar.



Furia de Crono

Efecto normal

Coloca la miniatura objetivo en la Sala en la que te encuentras y después inflígele 2 daños.

Efecto reverso

Inflige 3 daños a la miniatura objetivo, a continuación muévela a una Sala adyacente. Si mueves la miniatura a una Sala con otra miniatura, inflige 1' daño a ambas.



Consejo de Graie

Efecto normal

Mira las primeras 5 cartas de una escuela de magia. De esas 5 te puedes quedar hasta 2 cartas que tengan al menos 1 icono de inestabilidad en ellas, Baraja las demás con el resto de la baraja.

Efecto reverso

Hasta el final de la ronda, cada vez que una miniatura entre la Sala en la que te encuentras o tú entres en una Sala con al menos 1 miniaturas, asigna 1 inestabilidad en esa Sala.



Laberinto

Efecto normal

Retira 3 cubos de inestabilidad de tu color de la Sala objetivo para invocar en esa Sala a la Desgracia de Creta, el minotauro. Toma la ficha/miniatura de la reserva. La Desgracia de Creta tiene estos atributos: 0 3 4, cada vez que ataca coloca 1 de tus fichas de inestabilidad en esa Sala.

Efecto reverso

El Mago objetivo se salta su próxima activación. Esto significa que no juega esa ronda. Gana 1 Punto de Poder.



Escudo Radiante

Efecto normal

Invoca el Escudo Radiante, puedes dar 1 paso y atacar. El Escudo Radiante tiene estos atributos:

0 0 4 mientras tengas el escudo reduce todos los daños que recibas en 1 y añádelos a tu escudo.

Efecto reverso

La próxima vez que sufras daño, puedes activar esta protección: reduce el próximo daño sufrido en 2 e inflige 2 daños a tu atacante.



Petrificar

Efecto normal

Coloca 2 fichas de inestabilidad en la Sala objetivo y todos los Magos en esa Sala pierden todas sus acciones a no ser que te paguen 1 Punto de Poder.

Efecto reverso

Pierde una de tus acciones físicas: hasta el final de la ronda, reduce en 1 todo el daño que sufras. Pierde una acción física.



Venganza de Poseidón

Efecto normal

Convierte 1 inestabilidad en la Sala objetivo. Tras ellos puedes mover toda la inestabilidad de esa Sala a una Sala adyacente (si hay espacio suficiente para moverla). La inestabilidad sin mover permanece en la Sala.

Efecto reverso

Coloca 3 fichas de inestabilidad en la Sala objetivo.



Sangre de Serpiente

Efecto normal

Inflige 2 daños a todas las miniaturas de la Sala objetivo. Tras ello, inflige 1 daño a todos los objetivos en Salas adyacentes. Tras infligir los daños, coloca tu Mago en una la Sala de uno de los objetivos impactados por el Conjuro.

Efecto reverso

Coloca 2 fichas de inestabilidad en la Sala objetivo, después convierte una inestabilidad en todas las Salas con al menos Mago. Puedes elegir inestabilidad de un color distinto al tuyo.



Lágrimas de Perseo

Efecto normal

Si un Mago entra en una Sala que tenga tu inestabilidad puedes activar la trampa: Puedes colocar tu Mago en esa Sala y atacar al objetivo.

Efecto reverso

Si un Mago coloca inestabilidad: puedes poner 2 inestabilidades en la misma Sala donde ese Mago coloca la suya.



Tridente de los Mares

Efecto normal

Invoca el Tridente de los Mares, tras ello puedes atacar a una miniatura en alcance 1. El Tridente tiene estos atributos: 0 0 3, mientras tengas el Tridente equipado, cada vez que un Mago entre en la Sala en la que estás o si entras en una Sala con un Mago puedes infligirle 1 daño.

Efecto reverso

Inflige 3 daño a la miniatura objetivo, ignorando protecciones que no se pueden activar debido a este efecto.

Medusa

Totalmente confusos por lo que sucedía, los dos soldados comenzaron a entrar en pánico, mirando atónitos como sus propios cuerpos se transformaban en piedra. Una vez que las dos figuras estaban completamente petrificadas, asumiendo la apariencia de dos estatuas en una postura un poco extraña, el deslizamiento lento de la enorme cola de Medusa se podía escuchar haciendo eco en el pequeño pasillo que llevaba hasta la puerta que los dos guardias protegían. En el momento que la hechicera entró, sin dignarse a mirar a sus víctimas, el nido de víboras que se retorció en su cabeza comenzó a sisear de forma peculiar, como si algo en la Sala les hubiera causado miedo. Una tenue y opresiva penumbra rodeaba la zona, interrumpida ocasionalmente por alguna antorcha ocasional que colgaba de los muros. Extraños y pungentes efluvios emanaban de un entramado de gruesas tuberías, que atravesaban la habitación, saturando el aire, haciendo que fuera casi imposible respirar. Acostumbrada a este tipo de parajes inhóspitos, Medusa se aventuró sin dudar, evitando los fragmentos de huesos dispersos por el suelo hasta llegar al centro de la gran Sala, donde una efigie circular, de casi tres metros de ancho, mostraba una elaborada rosa con pétalos negros rodeada por cuatro gigantescos rostros inexpresivos grabados en la roca.

“¿Realmente pensabas que no sabía la verdad?” preguntó la hechicera, hablando al vacío. “Durante siglos me vi forzada a reprimir una rabia incontrolable, escondida tras la fachada servil de una devota sacerdotisa,” siseo mientras su cola se deslizaba por los intrincados detalles de la rosa negra retratada en el suelo, “pero esa época ha llegado a su fin, igual que lo harás tú, muy pronto, Señora Suprema del Tiempo.” Inclino la cabeza, burlona. “Pero tengo que avisarte que no tomes mis palabras a la ligera, porque he adquirido gran poder. Yo también soy consciente que enfrentarme a ti, aquí y ahora, sería mi fin, igual que lo fue para esos aventureros cuyos huesos adornan el suelo. No, volveré a esta Sala junto a los Magos más poderosos de la Logia de la Rosa Negra y, con su ayuda, acabaré contigo.” Un silencio reflexivo se cernió sobre sus pensamientos “Y entonces, tras arrancar la cabeza de tu cuerpo y clavarlo en mi vara, por fin habré cumplido la venganza por mi amada madre, ¡de cuyo similar destino macabro nunca has hablado!”, gritó la hechicera en acceso de rabia, antes de moverse lentamente hacia la salida. Mientras la víboras se retorcián nerviosas sobre su cabeza, por el rabillo del ojo Medusa vio una luz rojiza brillando en los ojos de las cuatro estatuas que rodeaban la enorme rosa negra. Una vez fuera, una mueca sádica asomó a su rostro. Sabía que había tenido éxito en el primer paso de su ambicioso plan: Crono se estaba despertando de su largo reposo.



Medusa's Custom Spell



Veneno de Gorgona

Efecto normal

Inflige 2 daños al objetivo. Si el objetivo es un Mago, inflige 1 daño por cada misión que haya resuelto ese Mago.

Efecto reverso

Inflige 2 daños al objetivo. Si el objetivo es un Mago, inflige 1 daño por cada misión que hayas resuelto.

Crono el Eterno



Conjuro Olvidado

Efecto normal

Pierde 3 Puntos de Poder para jugar hasta 4 Conjuros de tu mano. Puedes hacerlo sustituyendo conjuros preparados o revelados. Puedes sustituir conjuros si están presentes en de Mago (ej.: sólo podrás jugar 2 conjuros de tu mano, si has preparado sólo 1 conjuro rápido y 1 conjuro normal).

Efecto reverso

Invoca a Crono, (ver carta de Evocación)

♠0 ♣0 ♥

Sus atributos le permiten, al activarlo, asignar hasta 1 inestabilidad en cada Sala adyacente.

No puede ser movido o retirado por ningún efecto.



Carta de Evocación de Crono

Atributos:

♠0 ♣0 ♥

Crono tiene 5 multiplicado por el número de jugadores.

Efecto

Cada vez que Crono se activa, el Mago puede asignar hasta 1 inestabilidad en cada Sala adyacente a Crono.

No puede ser movido o retirado por ningún efecto.

Índice

Componentes	2
Hexágonos de la Sala de la Venganza (5)	2
Fichas de Activación de Salas (4)	2
Panel de Crono	2
Misiones especiales (12)	3
Cartas de Evocación (2)	3
Cartas de Acción de Crono (30)	3
Tablero de Mago de Medusa	3
Eventos especiales (12)	3
Cartas de Equipo (4)	3
Cartas de Conjuro (39)	3
Ficha de la Desgracia de Creta	3
Conjuro Olvidado	3
Preparativos	4
Cómo jugar	5
Sala de la Venganza de la Logia	5
Efectos de las Salas	6
Diagrama de alcance de Conjuros	6
Atributos de Crono	7
Activación de Crono	7
Cartas de Acción de Crono	7
Equipo	8
Recuento de puntos del escenario	8
<i>Ejemplo</i>	8
Mitos	9
La Escuela	9
Cartas de Conjuro	9
Medusa	11
Crono el Eterno	11
Conjuro Personalizado de Medusa	11
Índice	12
Créditos	12

Créditos

Director de Proyecto: Andrea Colletti

Producción, promoción y envíos: Vincenzo Piscitelli

Diseño de Juego: Marco Montanaro, Andrea Colletti,
Paolo Scippo

Desarrollo: Ludus Magnus Studio

Diseño Gráfico: Paolo Scippo

Director Artístico: Andrea Colletti

Arte Conceptual: Giovanni Pirrotta

Ilustraciones: Giovanni Pirrotta

Jefe de Modelado 3D: Fernando Armentano

Modelado 3D: Tommaso Incecchi

Editor: Louis Angelli

Atención al cliente y Redes Sociales: Roberto Piscitelli

Editores Web: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Gestión de Kickstarter: Andrea Colletti

Escritor: Marco Olivieri

Traducción al castellano: Buster Lehn

Edición en castellano: Last Level

Pruebas de Juego: Ilaria Pisani, Antonio Gentile, Enrico

Savioli, Demetrio D'Alessandro, Mauro Baranello,

Giuseppe Verrengia, Fabio Capelli, Andrea Compiani,

Francesco Montanaro, Andrea Pomelli

Agradecimientos a Collins Spanerger por su ayuda con la comunidad web y a Oscar Andrés Schwerdt, David Martin, Paul Scrimo, Eddie Bianco, Alessandro Berutti and Frank Calcagno.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose wars - Reglamento Crono v.1.2

Ludus Magnus Studio - 2018 ©
Todos los derechos reservados
www.ludusmagnustudio.com