



Reqlamento

# Las Guerras de la Rosa Negra

## Objetivo del juego

En las Guerras de la Rosa Negra cada jugador asume el papel de uno de los poderosos magos de la Orden de la Rosa Negra. Todos quieren convertirse en el nuevo Gran Maestro de la orden y, para ello, necesitan el poder del artefacto consciente llamado Rosa Negra. Al comienzo del juego los magos están en sus salas de meditación (celdas), en la Logia de la Rosa Negra. Tendrán que usar sus poderes para abrirse paso por la Logia y ganarse el favor de la Rosa Negra para poder dominarla. Cada mago tiene un Grimorio de cartas de conjuro de seis escuelas de magia diferentes. Si quieren aplastar a sus oponentes, deberán ampliar su Grimorio.

**Al final de la batalla, el mago que haya acumulado más poder será coronado por la Rosa Negra como digno heredero y se convertirá en Gran Maestro de la Orden de la Rosa Negra.**

## Créditos

**Project manager:** Andrea Colletti **Producción, publicidad y objetivos:** Vincenzo Piscitelli

**Diseño del juego:** Marco Montanaro

**Desarrollo:** Ludus Magnus Studio

**Diseño gráfico:** Paolo Scippo

**Director artístico:** Andrea Colletti

**Bocetos:** Giovanni Pirrotta

**Ilustraciones:** Giovanni Pirrotta, Henning Ludvigsen

**Jefe de modelado 3D:** Fernando Armentano

**Modelado 3D adicional:** Tommaso Incecchi

**Editor:** Louis Angelli

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

**Gestión de Kickstarter:** Andrea Colletti

**Traducción Española:** Javier Sevilla

**Pruebas de juego:** Ilaria Pisani, Antonio Gentile, Enrico Savioli, Demetrio D'Alessandro, Mauro Baranello, Giuseppe Verrengia, Fabio Capelli, Andrea Compiani, Francesco Montanaro, Andrea Pomelli

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





# Índice

Las Guerras de la Rosa Negra .....	2
Objetivo del juego .....	2
Créditos .....	2
Índice .....	3
<b>Componentes del juego .....</b>	<b>4</b>
1 Panel de Poder .....	4
1 Panel de Eventos .....	4
1 Ficha de corona .....	4
1 Sala de la Rosa Negra y ficha de activación .....	6
5 Fichas de Puntos de Poder .....	6
4 Paneles de control de los magos .....	6
130 Fichas de daño/inestabilidad .....	7
8 Fichas de acción .....	7
24 Fichas de trampa/protección .....	7
40 Fichas de trofeo .....	7
1 Ficha de toro .....	7
216 Cartas de conjuro .....	8
Carta de conjuro .....	8
6 Cartas de referencia de las escuelas de magia .....	9
10 Cartas de conjuros olvidados .....	9
30 Cartas de evocación .....	9
60 Cartas de misión .....	10
Carta de misión .....	10
60 Cartas de evento .....	11
Carta de evento .....	11
24 Marcadores de rosa .....	12
4 Magos .....	12
30 evocaciones .....	13
<b>Preparación .....</b>	<b>14</b>
<b>Lunas y la Rosa Negra .....</b>	<b>18</b>
Puntos de Poder y Lunas .....	18
Conjuros olvidados y la Rosa Negra .....	18
Ejemplo .....	18
<b>Turno de juego .....</b>	<b>19</b>
1. Fase de la Rosa Negra .....	19
2. Fase de Estudio .....	20
3. Fase de Preparación .....	21
Ejemplo .....	21
Ejemplo .....	22
4. Fase de Acción .....	23
Ejemplos de la Fase de Acción .....	24
Ejemplos de la Fase de Acción .....	25
Ejemplo de activación de sala .....	26
Tipos de conjuro .....	27
Conjuros de trampa y protección .....	27
Ejemplos de trampa y protección .....	28
Alcance de conjuros y objetivos .....	29
Ejemplo de lanzamiento de conjuro .....	29
Daño y derrota .....	30
Regla opcional: Frenesí .....	30
Ejemplo de derrota .....	31
Colocar inestabilidades .....	32
Destrucción de una sala .....	32
Regla opcional: Sobrecarga .....	32
Ejemplo de inestabilidad .....	32
Evocaciones .....	33
5. Fase de Evocación .....	33
Ejemplo de evocación .....	33
6. Fase de Limpieza .....	34
<b>Fin de la partida .....</b>	<b>35</b>
Contar los puntos .....	35
Regla opcional: Turnos adicionales .....	35
Ejemplo de fin de la partida .....	36
<b>Preguntas frecuentes (FAQ) .....</b>	<b>37</b>



# Componentes del juego

## 1 Panel de Poder

Este panel muestra varios valores importantes : ( **A** ) El nivel de **Puntos de Poder**. Cada jugador, así como la Rosa Negra, tendrán una ficha en este panel. Cuando se ganan Puntos de Poder, la **ficha** de quien los haya ganado se mueve en el panel.

( **B** ) Mazo de **cartas de misión**

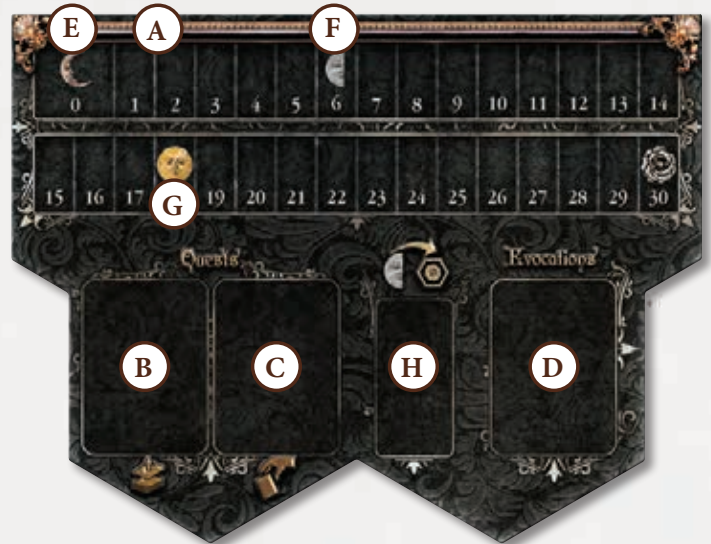
( **C** ) Pila de descartes de cartas de misión

( **D** ) **Cartas de evocación**

La **Fase de la Luna** vendrá determinada por el avance de los Puntos de Poder a lo largo del juego:

Primera Luna ( **E** ), Segunda Luna ( **F** ) o Tercera Luna ( **G** ).

La Fase de la Luna indica los mazos de misión y eventos que hay que usar. Al principio de la Fase de la Segunda Luna ( **F** ) se puede activar la **Sala de la Rosa Negra**. Para ello hay que tomar la **ficha de activación** y ponerla en la habitación ( **H** ). En el momento en que la ficha de poder llegue al símbolo de la Rosa Negra, en los 30 puntos, se producirá el fin de la partida ( *ver página 34* ).



## 1 Panel de Eventos

El mazo de eventos se coloca en el primer espacio ( **A** ) y los siguientes 3 ( **B** ) espacios se usan para mostrar las cartas de evento que están en juego. En la zona ( **C** ) estará la pila de descartes del mazo de eventos. La sección de recursos ( **D** ) contiene las fichas de inestabilidad/daño de la Rosa Negra. Y en la sección de trofeos ( **E** ) estarán las fichas de trofeo o de activación conseguidas por la Rosa Negra a lo largo del juego.



## 1 Ficha de corona

Esta ficha indica quién es el Primer Jugador.



*"Sin la Rosa Negra no tienes lugar en mi obra. No me molestes con tareas de necios"*  
Davide Schiavon



## 4 Celdas de los magos

Cada mago tiene su **celda**, donde puede meditar, estudiar y descansar. El color del estandarte de la celda se corresponde con el color del mago escogido por el jugador. Estas celdas se ponen en los extremos del tablero, que se forma con todas las salas de la Logia de la Rosa Negra. Cada mago comienza el juego en su celda. La celda es el refugio del mago y en ella es inmune a todos los ataques y efectos infligidos por sus adversarios: no puede ser objetivo de trampas, conjuros o poderes de sala. La única excepción son las cartas de evento de la Rosa Negra, que pueden afectar a las celdas.

Si un mago llega a cero **Puntos de Salud**, tendrá que comenzar su siguiente turno en su celda. No se puede entrar en las celdas de manera voluntaria: un mago solo puede volver cuando se ha quedado sin Puntos de Salud. Los magos no se pueden quedar en la celda voluntariamente, deben hacer lo posible para salir, bien mediante fichas de acción o al sacrificar un conjuro preparado por una acción de movimiento (*ver página 23*). Un mago no puede entrar en la celda de un adversario. Jamás.



## 18 salas y sus fichas de activación

La Logia de la Rosa Negra está dividida en una serie de losetas hexagonales de salas. Los magos pueden moverse de sala en sala por medios normales o mágicos. Las salas se identifican mediante:

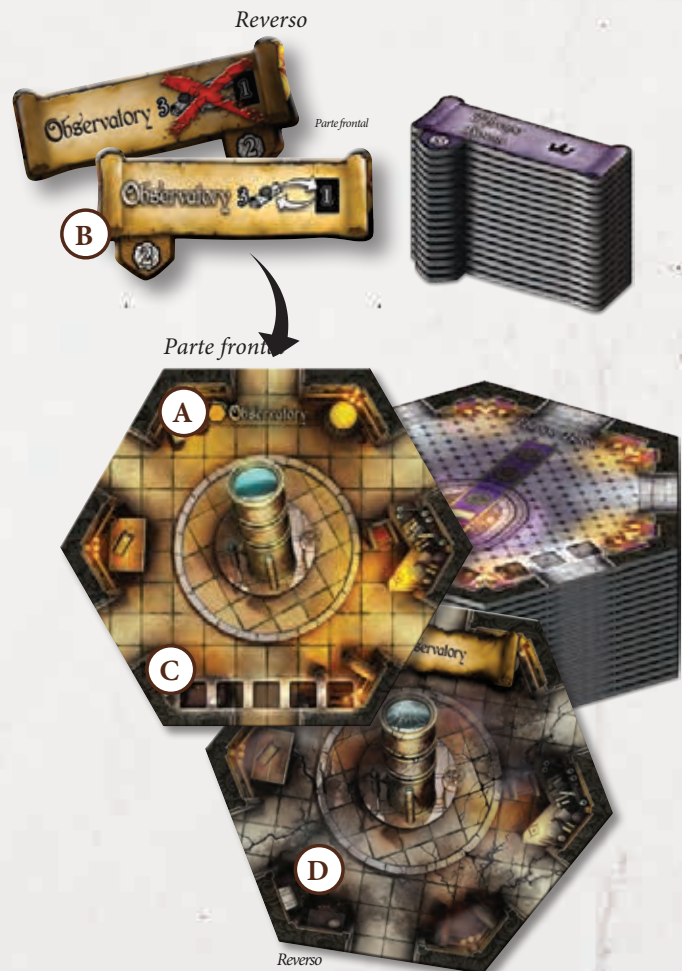
(A) El nombre de la sala y el color (●●●●●●). En el juego hay 3 salas de cada color, que determina dónde pueden ocurrir determinados efectos.

(B) Cada sala tiene una ficha de activación, que representa una capacidad que se puede desencadenar desde ella. Un mago puede activar una ficha de activación (enlace) como parte de su turno. Cuando se ha activado una sala, hay que girar la ficha de activación a su lado oscuro, que muestra que ya no se puede volver a activar este poder en este turno. En las fichas de activación hay un icono de la Rosa Negra, con un número. Este número muestra el número de puntos de victoria que se otorgan al jugador que lo gana cuando se destruye la sala (*ver Fase de Limpieza, en la página 34*).

Todos los puntos otorgados por fichas de activación se calculan al final de la partida. Mantén las fichas de activación, boca abajo, en el lugar apropiado del panel de control de tu mago (*ver página 35*).

(C) Estos espacios indican la resistencia de la sala ante la **inestabilidad**. Según avanza el juego las salas se vuelven inestables, hasta llegar a ser destruidas (cuando los magos generan inestabilidad, colocan fichas de daño/inestabilidad en estos espacios).

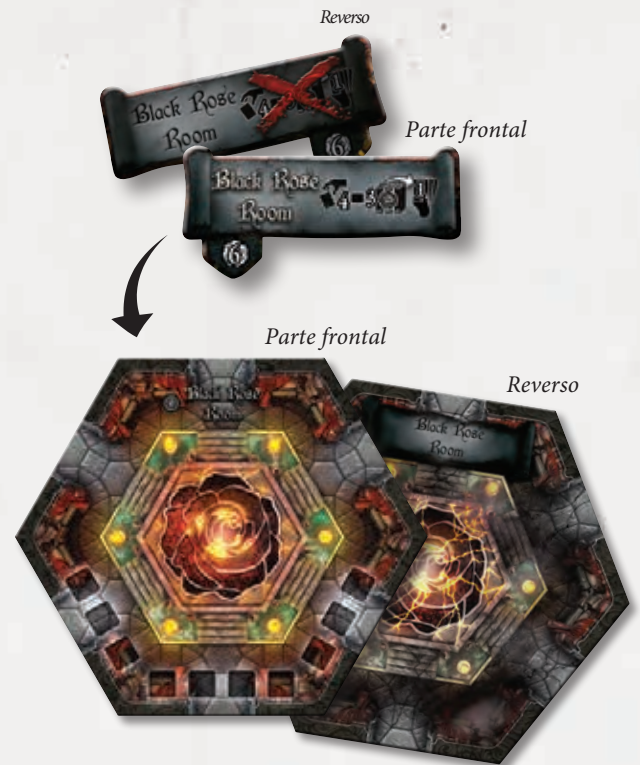
(D) Cuando todos los espacios de inestabilidad de la sala (C) están llenos, esta queda destruida (*consulta Fase de Limpieza, en la página 34*).





## 1 Sala de la Rosa Negra y ficha de activación

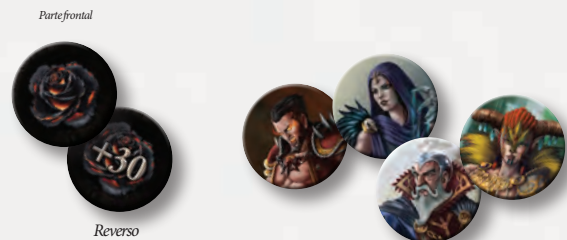
La Sala de la Rosa Negra es la sala central de la Logia y la clave para controlarla. Esta sala, mediante la ficha de activación de la Sala de la Rosa Negra, da acceso a los poderosos **conjuros olvidados**. La Sala de la Rosa Negra se activa como cualquier otra, pero su ficha de activación no se coloca de manera inmediata: solo se hace cuando comienza la Fase de la **Segunda Luna** en el Panel de Poder. La sala no se puede activar hasta que la ficha esté en juego.



## 5 Fichas de Puntos de Poder

Estas fichas se usan para el medir el avance de los magos y de la Rosa Negra en el Panel de Poder.

En cada ficha hay un número 30. Cuando un mago o la Rosa Negra superen 30, dale la vuelta a la ficha y sigue moviéndola desde la posición inicial: 1.



## 4 Paneles de control de los magos

Cada mago tiene un panel propio, que muestra los siguientes valores:

(A) El número máximo de **cargas de conjuro** que puede tener

(B) **Puntos de Salud**

Las siguientes ubicaciones son los sitios donde colocar las fichas o cartas correspondientes:

(C) **Carta de conjuro rápido**

(D) Cartas de conjuro

(E) **Fichas de acción**

(F) **Fichas de trofeo**

(G) Fichas de activación de las salas destruidas

Las cartas adicionales se ponen al lado del panel de control del mago:

(H) El **Grimorio** del jugador (el mazo de cartas de conjuro)

(I) Las **Memorias** del jugador (los descartes de cartas de conjuro) (

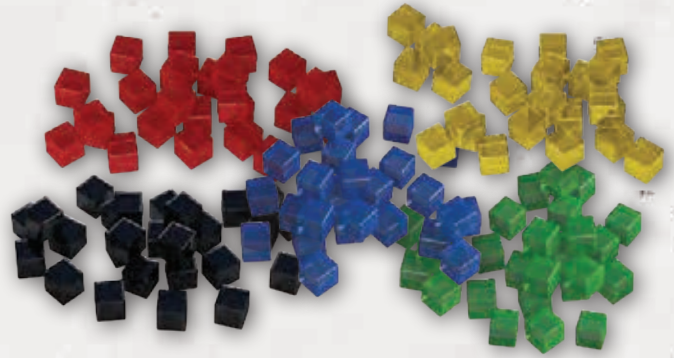
L) Las **Evocaciones** (criaturas invocadas que están en juego)





## 130 fichas de daño/inestabilidad

La inestabilidad se representa mediante cubos de plástico de distintos colores (uno por cada mago y el negro para la Rosa Negra). Estos cubos se usan para indicar el daño causado a los magos y a sus evocaciones invocadas. Estos cubos también se asignan a las salas cuando sufren inestabilidad. Cada mago tiene el mismo número de cubos y su límite no es casual: si te quedas sin fichas no puedes asignar más daño/inestabilidad hasta que algún cubo deje de estar en juego. Esta regla también se aplica a la Rosa Negra.



## 8 fichas de acción

Se ponen dos fichas de acción (del color apropiado) en el panel de cada mago, que indican las acciones "físicas" que puede llevar a cabo durante su turno. Si quieres más información sobre cómo usar estas fichas, consulta la Fase de Acción ([página 23](#)).



## 24 fichas de trampa/protección

Estas fichas se colocan sobre los conjuros correspondientes, en el momento de activarlos. Sirven para informar a los demás jugadores de que el conjuro cubierto es una trampa o una protección, lista para dispararse. Consulta conjuros de trampa y protección ([página 27](#)).



## 40 Fichas de trofeo

Cada jugador comienza con 10 fichas de trofeo que se corresponden a su mago. Estas fichas se dan como trofeo a cualquiera que cause la última herida a un mago, si un mago se queda sin fichas de trofeo ya no se ganan trofeos por derrotarlo.



## 1 Ficha de toro

Esta ficha se usa cuando se invoca al Morlaco mediante el conjuro olvidado Morlaco: representa a un minotauro que ataca y destruye todo lo que toca.





# 216 cartas de conjuro

Cada mazo de escuela de magia está compuesto por 3 copias de 12 conjuros diferentes: 36 cartas por escuela.  
 Durante la partida se van sacando conjuros de la Biblioteca, para ir creando el Grimorio de cada mago.  
 Hay 6 escuelas principales de magia:



Destrucción



Adivinación



Nigromancia



Transmutación



Ilusión



Conspiración

## Carta de conjuro

Las cartas de conjuro son clave en las Guerras de la Rosa Negra.

Cada mago comienza con **6 cartas de conjuro** en su **Grimorio**. Durante la partida, cada mago roba conjuros de la Biblioteca (mazos de escuelas de magia y sus pilas de descartes). El mazo del que robas debe escogerse para que se adecúe a tu estrategia. Una carta de conjuro se compone de:

- (A) El nombre del conjuro (*¡Para que lo pronuncies en voz alta al lanzarlo!*)
- (B) Las cartas de conjuro tienen dos caras: su efecto normal o, si la giras, su efecto "reverso". Cuando lo lanzas, escoges el lado que vas a usar.

El efecto del conjuro se escoge durante la **Fase de Preparación** (enlace) Cada efecto tiene 3 símbolos bajo el nombre, que muestran:

### (C) Tipo de conjuro

- Combate:** Todos los conjuros de daño
- Contingencia:** Conjuros de evocación, para ganar Poder, para moverse con rapidez, para robar misiones, etc...
- Protección:** Conjuros que se activan cuando el mago es objetivo de un efecto
- Trampas:** Conjuros que, cuando se han preparado, se disparan si un objetivo cumple el disparador. El disparador aparece en la carta. Por ejemplo, entrar en una sala de cierto color.

(D) **Elementos** - Los elementos se usan en las cartas de evento y de misión, para dar bonificaciones o limitar el uso de ciertos conjuros.

- |            |       |         |         |
|------------|-------|---------|---------|
| Cualquiera | Aire  | Tierra  | Fuego   |
| Agua       | Magia | Sagrado | Profano |

El elemento "Cualquiera" se declara cuando se revela el conjuro. Puede ser cualquiera de los otros elementos y una vez revelado, se mantiene hasta el final del turno.

(E) El tipo de **Objetivo** al que afecta el conjuro. Además, un número representa el alcance máximo del efecto del conjuro (0 es la sala donde está el mago, \* significa a cualquier distancia).

- Propio:** Este conjuro permite elegir como objetivo a tu propio mago.
- Una miniatura:** El mago de un adversario o una criatura invocada que estén a la distancia indicada (el objetivo no puede ser tu mago). *Una*
- sala:** El conjuro afectará a una sala a la distancia indicada (si se especifica, se puede tomar como objetivo a una o más miniaturas dentro de la misma sala)
- ★ **Especial:** Un elemento del juego que no se haya mencionado anteriormente (el Panel de Poder, el de eventos, la Biblioteca, etc.)

(F) En mitad de la carta, entre dos efectos, está el símbolo de **inestabilidad** . Si está presente, genera 1 de inestabilidad en la sala donde el mago lance el conjuro.





## 6 Cartas de referencia de las escuelas de magia

Cada escuela de magia tiene una gran carta de referencia. En la carta de referencia se puede encontrar información sobre los elementos de los conjuros de mazo, sobre los grimorios iniciales disponibles para los magos y sobre la lista de conjuros de esa escuela que están disponibles en el juego.



## 10 Cartas de conjuros olvidados

Este mazo consta de 10 cartas únicas y se libera cuando se llega a la Segunda Luna.

A partir de ese momento, si se usa el poder especial de la Sala de la Rosa Negra, se pueden robar estos poderosos conjuros.



## 30 Cartas de evocación

Este mazo consta de 30 cartas que representan las evocaciones disponibles para los magos, mediante conjuros o efectos de las salas. Una evocación es una criatura o efecto invocado en el juego. La parte frontal muestra una imagen en color de la evocación escogida. En el reverso aparecen las características de la evocación:

En el reverso aparecen las características de la evocación:

Movimiento  Ataque  Puntos de Salud 

Las características se muestran en el lado más largo de la carta, en orden, para insertarlas en los espacios apropiados del panel del mago.

Parte frontal

Reverso





## 60 cartas de misión

Estos 3 mazos contienen los desafíos que tendrán que superar los magos para conseguir recompensas de la Logia de la Rosa Negra. Cuando se llega a una nueva Fase de la Luna en el Panel de Poder (si la ficha de un mago o de la Rosa Negra llega a ese espacio del panel), el mazo de misiones se reemplaza por el correspondiente a la nueva Fase de la Luna. Cada nueva Fase revela misiones que serán cada vez más difíciles pero con recompensas cada vez mejores. Cada mazo contiene 20 misiones únicas.



Primera Luna



Segunda Luna



Tercera Luna

### Carta de misión

Las cartas de misión representan los desafíos que presenta la Logia de la Rosa Negra a los magos, para que demuestren si son dignos de ser el siguiente Gran Maestro.

Todas las misiones son secretas y no se puede tener más de 2 al mismo tiempo. Si en algún momento se roba una misión y se pasa a tener más de 2 cartas, hay que descartarse hasta que queden 2. Cada vez que se roba una misión, la Rosa Negra gana tantos puntos de poder como muestre la carta:

Primera Luna = 1 Segunda Luna = 2 Tercera Luna = 3

Una carta de misión consta de:

- (A) Nombre de la misión
- (B) Objetivo de la misión

En el juego hay varios tipos de misiones: algunas requieren la activación de una sala en concreto (se indica con el pomo de una puerta) mientras que en otras hay que cumplir otra condición (como jugar cartas de conjuro concretas, usar conjuros de ciertos elementos, llevar a cabo los efectos indicados, etc.).

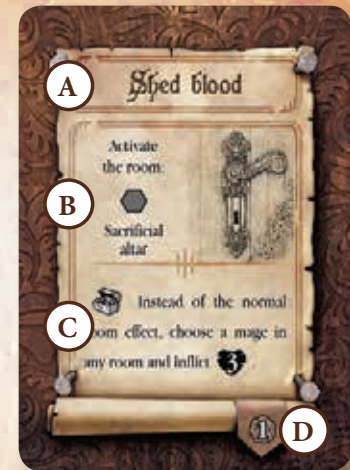
Cuando un mago completa una misión, consigue la siguiente recompensa:

(C) Cualquier texto que aparezca aquí ha de aplicarse en cuanto se cumplan las condiciones de la misión. A menudo, el disparador es algún tipo de acción y el efecto de la misión reemplazará al efecto normal que tendría esa acción. El ejemplo que mostramos cambia la activación normal de la sala con el efecto que describe.

(D) Recompensas en Puntos de Poder.

Las misiones completadas han de mantenerse visibles y cerca del panel del mago. ¡Al final de la partida serán fundamentales para ganar más Puntos de Poder!

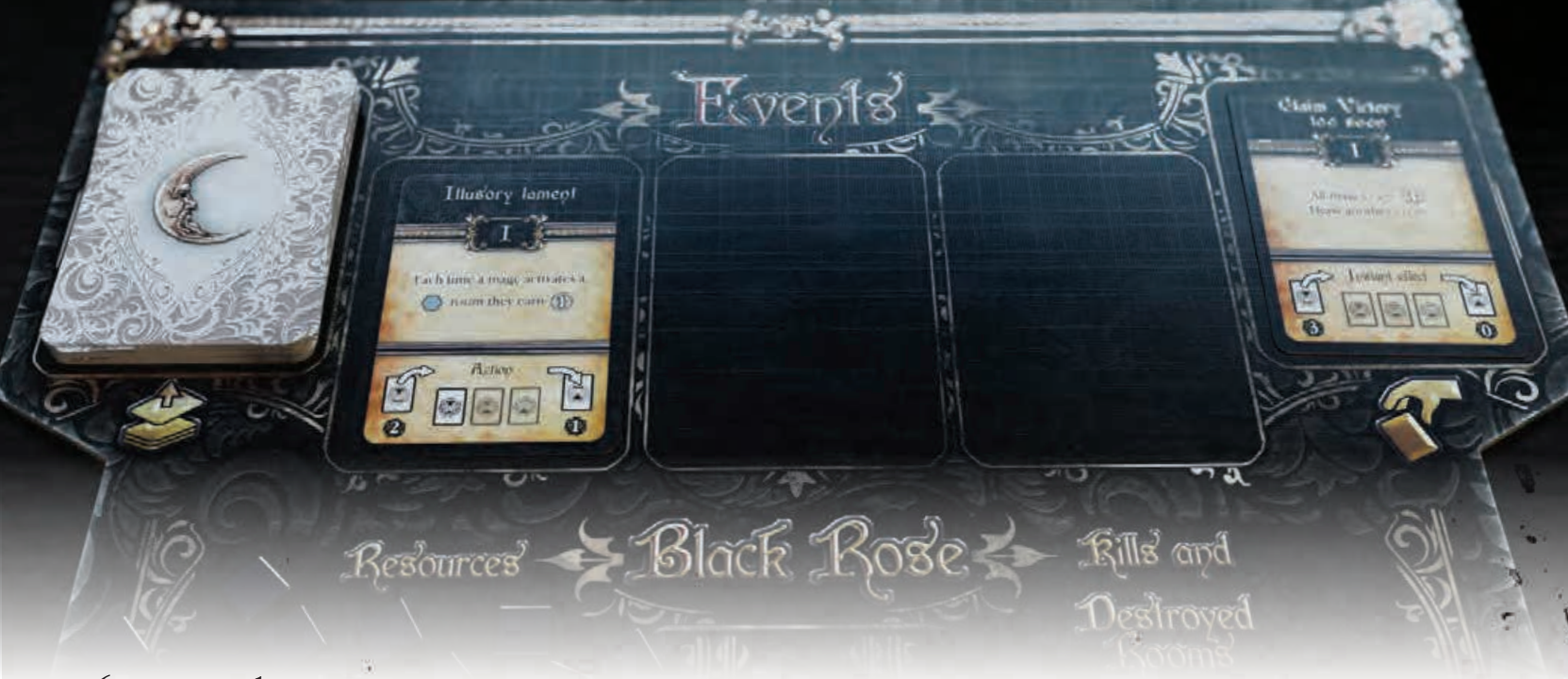
Nota: El símbolo de la parte inferior izquierda, si aparece, muestra que la misión solo se puede jugar si hay 4, 5 o 6 jugadores. Si se juega una partida a 2 o 3 jugadores, esas misiones se eliminan de la partida.



La misión "Derramar Sangre", en la imagen, proporciona como recompensa, en lugar del efecto de activación normal de la sala, 1 Punto de Poder y la posibilidad de causar 3 de daño a un mago en cualquier punto del tablero.







## 60 cartas de evento

Estos 3 mazos contienen las cartas de evento.

**Se roba una durante la fase de la Rosa Negra de cada turno de la partida**

Como con las misiones, cambian con el paso de las Fases de la Luna.



### Carta de evento

Las cartas de evento representan la influencia de la Rosa Negra en el combate entre los magos.

Los eventos pueden ser benignos o malignos, ¡la voluntad de la Rosa Negra es impredecible!

Cada vez que un evento entra o sale del tablero, la Rosa Negra gana tantos Puntos de Poder como indique el evento.

Una carta de evento consta de:

- (A) Nombre del evento, para leerlo cuando se robe.
- (B) Algunas cartas de evento tienen el símbolo de la corona (ficha de primer jugador). El mago que roba este evento gana su ficha.
- (C) Fase de la Luna, indicada por un número romano.
- (D) En el centro de la carta está la descripción del efecto del evento en el turno actual. Ten en cuenta que algunos efectos suceden durante diferentes fases del juego (Fase de la Rosa Negra, Fase de Acción o inmediatamente).

La parte inferior de la carta contiene 3 elementos importantes:

- (E) Número de puntos ganados por la Rosa Negra cuando el evento entra en juego.
- (F) Fase del juego en la que se resuelve la carta. Las opciones posibles son:
  - Fase de la Rosa Negra
  - Fase de Acción
  - Efecto instantáneo
- (G) La zona del Panel de Eventos donde debe ponerse la carta, boca arriba
- (H) Número de puntos que gana la Rosa Negra cuando se descarta el evento (ver Fase de la Rosa Negra, en la página 19).



*El evento Baile Miserable permite que el mago que active una sala de color púrpura durante la Fase de Acción gane 1 Punto de Poder.*



## 4 Magos

Cada mago usa su miniatura para representar su posición en la Logia.



**Tessa**



**Jafar**



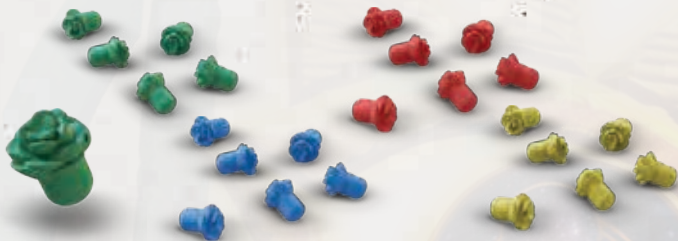
**Rebecca**



**Nero**

## 24 marcadores de rosa

Cada mago tiene 6 marcadores con forma de rosa. Estos marcadores se insertan en las bases de las evocaciones para asociar la miniatura a su carta de evocación. Cada jugador inserta un marcador en la base de su primera evocación, dos en la de su segunda y tres en la de la tercera.





# 30 Evocaciones



8 No muertos



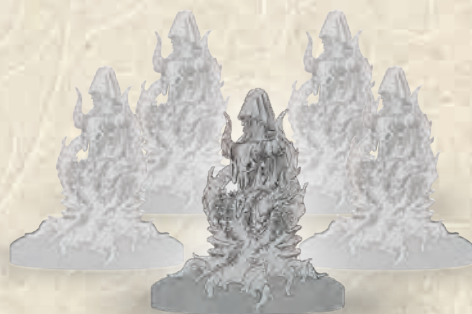
3 No muertos superiores



5 Altares divinos



3 Cerberos



5 Altares mutantes



3 Andromedas



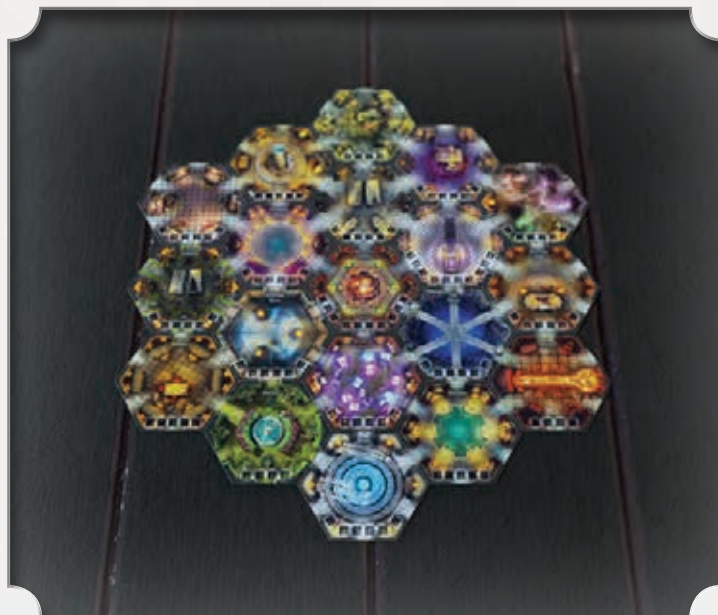
3 Malacodas



# Preparación

1. El primer paso es preparar la Logia .Se colocan la Sala de la Rosa Negra y la Sala del Trono en mitad de la mesa, una junta a la otra (la orientación no importa).

2. Después se baraja el resto de salas y se colocan de manera aleatoria tal y como se muestra en la figura siguiente.



Esta disposición es solo una de las posibles configuraciones posibles de la Logia. En futuras expansiones se ofrecerán otros patrones y también puedes experimentar hasta descubrir uno que te guste. La única regla es que la Sala del Trono debe estar adyacente a la Sala de la Rosa Negra.

3. Se colocan las fichas de activación en todas las salas excepto en la Sala de la Rosa Negra. La ficha de activación de la Sala de la Rosa Negra se pone cuando un jugador o la Rosa Negra llegan, en el Panel de Poder, a la Fase de la Segunda Luna.





4. Se colocan las **celdas de los magos** boca abajo, de manera que no se vea su color, y se barajan. Después se ponen al azar, tal y como muestra la figura, y en función del número de jugadores. Aún no se giran. La Logia de la Rosa Negra ya está terminada.

2 jugadores



3 jugadores



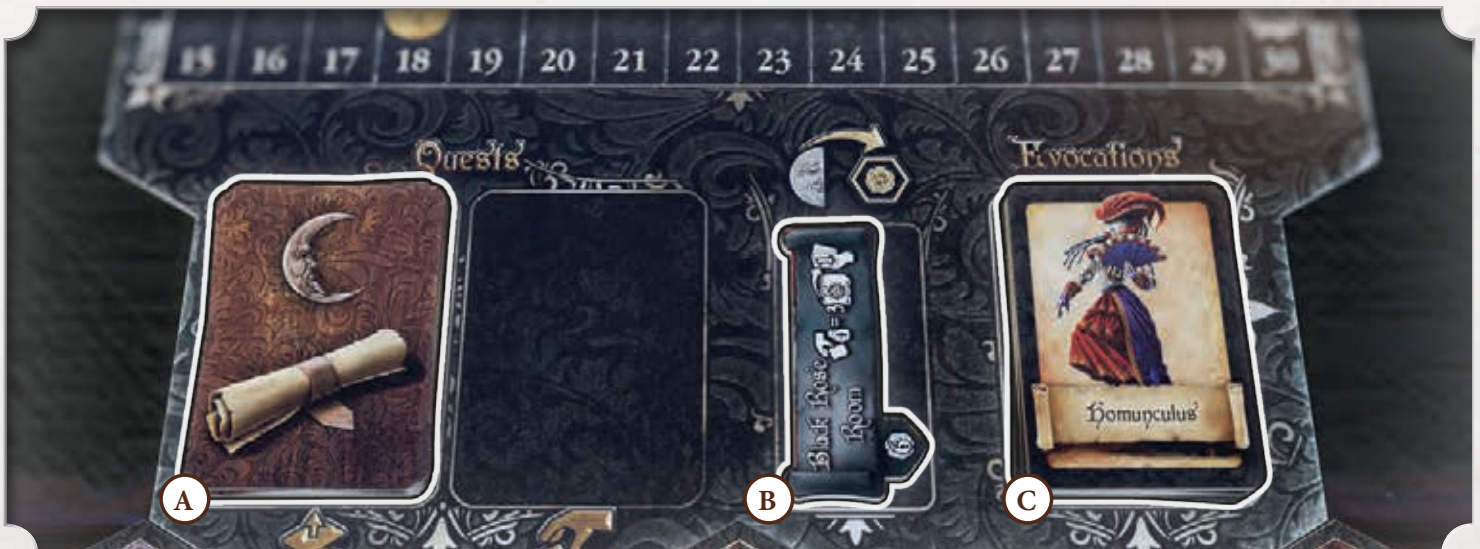
4 jugadores



5. Coloca el **Panel de Poder (A)** y el **Panel de Eventos (B)** a un lado de la Logia.

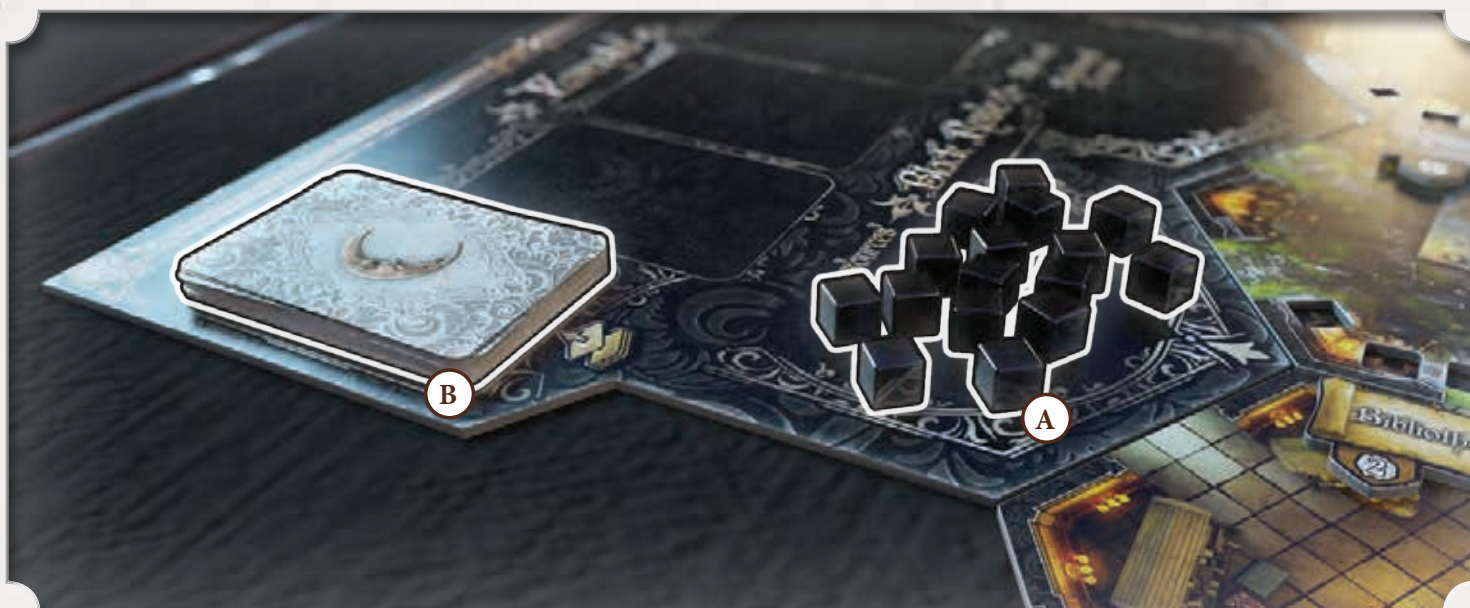


6. Coloca, en el Panel de Poder, las **cartas de misión (A)** de la Primera Luna, tal y como muestra la imagen, la **ficha de activación de la Rosa Negra (B)** y las **cartas de evocación (C)**.





7. Coloca las **fichas de daño/inestabilidad** (A) de la Rosa Negra en el Panel de Eventos y las **cartas de evento** (B) de la Primera Luna tal y como muestra la figura.



Deja a un lado el resto de cartas de misión y evento, hasta que las necesites en las siguientes Fases de la Luna.

El jugador que haya dado o recibido una rosa hace menos tiempo toma la ficha de la **corona** (primer jugador).

8. Comenzando por el Primer Jugador, y en el sentido de las agujas del reloj, se escogen los **magos**, se coge la miniatura correspondiente y el **panel del personaje**.

Se escoge un **color** (de entre ) para asignar al mago y se toman todas las **fichas de daño/inestabilidad**, de **protección y trampa**, y los **marcadores de rosa** del color escogido.

9. Empezando por el Primer Jugador, cada mago escoge su **escuela de magia** inicial (cada mago debe tener su propia escuela, dos magos no pueden ser de la misma). A continuación

escogen el **Grimorio** con el que empiezan. Esta elección se hace a partir de lo que tienen disponible (ver **Cartas de referencia de las escuelas de la magia**). Cada mago tiene su escuela de magia favorita, que se indica en el **libro Archivo Arcano**.

10. Ahora ya se pueden girar las **celdas** y se pueden colocar los magos en la celda con el pergamino que corresponda a su color.

11. Coloca los seis mazos de las **escuelas de magia** cerca del tablero, al alcance de todos los jugadores. Pon las **cartas de referencia** bajo los mazos para indicar las escuelas de magia (ver más adelante). El mazo de conjuros olvidados debe colocarse cerca: hará falta cuando se llegue a la Fase de la Segunda Luna.

Estos siete mazos conforman la **Biblioteca**.









# Lunas y la Rosa Negra

## Puntos de Poder y Lunas

La partida se articula por el paso de las 3 Fases de la Luna. La fase actual se determina por la ficha (de mago o de Rosa Negra) que tenga más puntos en el panel de Puntos de Poder. Los mazos de eventos y misiones cambian en función de las Fases, pasando de la Primera Luna a la Segunda, y más tarde a la Tercera Luna.



La Fase de la **Primera Luna** influye en el juego hasta que se llega a 5 Puntos de Poder.



La Fase de la **Segunda Luna** comienza cuando una ficha llega a los 6 Puntos de Poder y dura hasta los 18 Puntos de Poder (en cuanto se active la Fase de la Luna II, coloca en su loseta la ficha de activación de la Sala de la Rosa Negra).



La Fase de la **Tercera Luna** comienza cuando una ficha llega a 19 Puntos de Poder y está en efecto hasta que termina la partida.

Si una ficha del panel de Puntos de Poder cambia a una Fase de la Luna nueva, por cualquier razón, hay que cambiar la Fase de la Luna de manera inmediata.

### Ejemplo

Tessa juega el conjuro "Despedir".

Despedir le permite ganar 1 Punto de Poder, además de darle la capacidad de eliminar una evocación a su elección. Esto hace que pase de 5 Puntos de Poder a 6, suficiente para avanzar la partida a la Fase de la Segunda Luna. Justo después de esto, Tessa usa una de sus acciones físicas para ir a la Sala del Placer y activarla. Resuelve el efecto y roba una misión de la nueva Fase de la Luna: la Segunda.



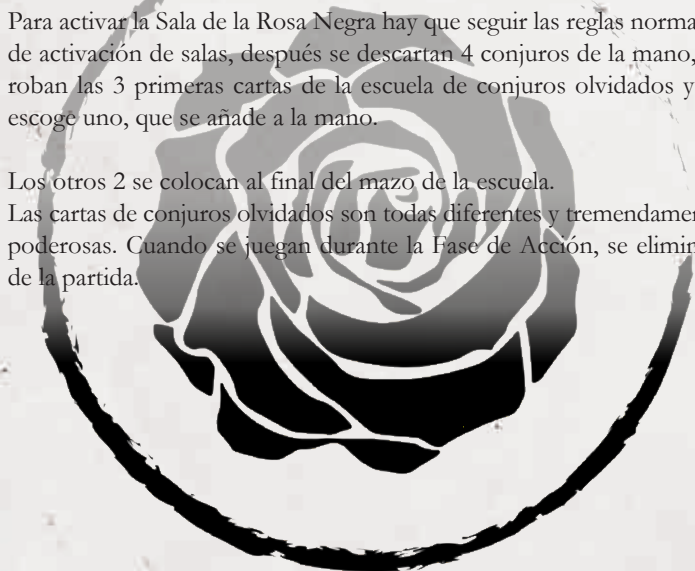
## Conjuros olvidados y la Rosa Negra

Cuando se llega a 6 Puntos de Poder comienza la Fase de la Segunda Luna y se coloca la **ficha de activación de la Rosa Negra** en su sala, de manera que los magos ya pueden activarla.

Para activar la Sala de la Rosa Negra hay que seguir las reglas normales de activación de salas, después se descartan 4 conjuros de la mano, se roban las 3 primeras cartas de la escuela de conjuros olvidados y se escoge uno, que se añade a la mano.

Los otros 2 se colocan al final del mazo de la escuela.

Las cartas de conjuros olvidados son todas diferentes y tremendamente poderosas. Cuando se juegan durante la Fase de Acción, se eliminan de la partida.





# Turno de juego

Tessa



El juego se desarrolla a lo largo de varios turnos. Cada turno se divide en 6 fases:

1. Fase de la Rosa Negra
2. Fase de Estudio
3. Fase de Preparación
4. Fase de Acción
5. Fase de Evocación
6. Fase de Limpieza

Antes de pasar a la siguiente fase, todos los magos tienen que terminar la fase actual.

## 1. Fase de la Rosa Negra

En esta fase se usa el Panel de Eventos y se mira quién tiene la corona de Primer Jugador.

Cualquier cambio en la Corona que ocurra después de este momento no cambia el orden de juego hasta el comienzo del próximo turno.

**Sigue estos pasos, por orden:**

1. Los eventos que ya están en el tablero avanzan una posición (de 1 a 2, de 2 a 3, y cualquier evento en 3 es descartado). Cuando un evento sale de la partida y se descarta, la Rosa Negra gana tantos Puntos de Poder como se indique en la parte inferior derecha de la carta.

2. El mago al que le corresponda actuar el último del turno saca 1 evento de la Luna actual, lo lee en voz alta y lo coloca en el espacio adecuado, en el Panel de Eventos, como se indica en la carta (A). Si el espacio donde debería ponerse la carta ya está ocupado por otro evento, el evento anterior ha de moverse según las reglas anteriores (B).

De esta manera, un evento en juego puede moverse a la pila de descartes.

Algunos eventos son automáticos, sus efectos se aplican de manera instantánea y se descartan.

La Rosa Negra siempre gana Puntos de Poder tanto al entrar en juego un evento como, potencialmente, cuando se descarta.



Algunas cartas de evento tienen una corona (la ficha de Primer Jugador) encima del número romano de la Fase de la Luna. El mago que robe este evento gana la ficha, pero no se convertirá en Primer Jugador hasta el inicio del turno siguiente.



3 Comenzando por el Primer Jugador, cada mago que no tenga al menos 1 misión, roba 1 del mazo de misiones de la Luna actual.

♦ Si no te gusta tu misión, la puedes **descartar** al principio de la Fase de la Rosa Negra. La Rosa Negra ganará tantos Puntos de Poder como indique el número de la Fase de la Luna de la misión.

♦ Un mago no puede tener más de **2 misiones activas**. Si un mago supera este máximo, deberá descartar una carta de manera inmediata para volver a tener 2 misiones en la mano.

♦ Solo se comprueba quién es el **Primer Jugador** al comenzar la Fase de la Rosa Negra.



## 2. Fase de Estudio

En esta fase se usa la **Biblioteca** para escoger nuevos conjuros que añadir a la mano.

Los nuevos conjuros van aumentando las opciones que ofrece el Grimorio.

1. Cada jugador, comenzando por el Primer Jugador, roba 2 cartas de su Grimorio y las añade a su mano.

2. Comenzando por el Primer Jugador, cada jugador roba 4 cartas (boca abajo) de entre cualquier escuela de magia que quiera. Se puede quedar 2 de estas 4 cartas, que añaden a sus manos. Las otras 2 se descartan delante de la escuela correspondiente (A).

Al final de la fase, cada jugador debe haber añadido 4 cartas de conjuro a su mano, 2 del Grimorio y 2 de la Biblioteca.

Si un mago supera el límite de cartas en la mano (tal y como indica el panel del mago, enlace) debe descartar las cartas sobrantes en su Memoria (pila de descartes).

Cuando un jugador tiene que robar y no le quedan cartas en el Grimorio, se barajan las Memorias para crear un nuevo mazo de Grimorio.

No hay por qué robar las 4 cartas de la misma escuela. Por ejemplo, se pueden robar 2 cartas de la escuela de Destrucción, 1 de Nigromancia y la última de Transmutación.





En cualquier momento durante la Fase de Estudio un jugador puede **eliminar** un conjuro de su mano y ponerlo en la pila de descartes de la escuela a la que pertenece.

Hay que tener en cuenta que eliminar de esta manera un conjuro del Grimorio es una mecánica muy importante, que permite "liberar" el mazo de los conjuros menos útiles para la estrategia. De esta manera los robos son más eficientes.



### Ejemplo

Es la Fase de Estudio del jugador que controla a Nero, que tiene un límite de 7 cartas en la mano.

Por el momento tiene 4 cartas, que ha guardado de turnos anteriores.

Antes de nada roba 2 cartas de su Grimorio y las añade a la mano, que ahora tiene 6 cartas. Después roba 4 cartas de la Biblioteca: 3 de la escuela mágica de Destrucción y 1 de Transmutación. Quiere encontrar un conjuro de combate. Lee las 4 cartas y decide cuáles son las 2 que quiere quedarse.

Ahora el jugador tiene 8 cartas en la mano, 1 más que el máximo de Nero.

El jugador tiene que descartarse de la carta sobrante, que puede elegir de entre las de su mano. La carta descartada debe ponerla en sus Memorias (su pila de descartes).

También decide eliminar una de las cartas de su mano, ya que no encaja con su estrategia. Pone en la carta en la pila de descartes de la escuela de magia correspondiente.



## 3. Fase de Preparación

En esta fase cada jugador escoge la estrategia que va a ejecutar en la siguiente Fase de Acción.

Cada jugador debe colocar un **mínimo de 2** y un **máximo de 4** cartas de conjuro delante de él, boca abajo, sobre el panel de su mago. Como cada conjuro tiene dos efectos/direcciones diferentes (normal y reverso), se juegan las cartas boca abajo y en la orientación en que se deseen jugar.

(A) Esta imagen muestra el lado activo de la carta.

Un mago tiene que poner una de estas cartas de conjuro en la **posición de conjuro rápido**. La fase de preparación termina cuando todos los magos hayan colocado sus cartas de conjuro en el panel de mago.

Hay que prestar atención a la colocación en el panel y en el lado o efecto que se va a revelar. El efecto elegido se indica claramente mientras está oculto en el panel de mago con el texto "Lado activo" y, cuando se revela, con el texto "Lado activo revelado".





Cuando esta fase se termina, ya no se puede girar o modificar la posición de los conjuros.

Esta fase es una de las más importantes del juego. Durante esta fase, al colocar la cartas, se decide el orden de resolución de los conjuros (de izquierda a derecha, en la imagen, del 1 al 3), y el efecto que tendrán en la siguiente fase. Hay que ser astuto e intentar predecir los movimientos de los adversarios para,

así, anticiparse a ellos. Por ejemplo, para tener adversarios dentro del alcance de una letal "Bola de Fuego" o para crear diferentes efectos combinados.

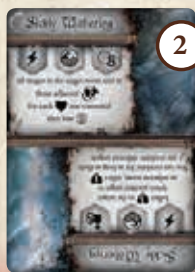
El **conjuro rápido (A)** es especialmente importante ya que es el único que permite ignorar el orden de los conjuros durante la Fase de Acción. Se puede jugar en cualquier momento de la activación del mago, en la Fase de Acción, siempre y cuando se respeten las reglas descritas en el párrafo siguiente.



### Ejemplo



Tessa ha preparado, en secreto, una protección para ser su primer conjuro (1), dos conjuros de combate como segundo (2) y tercero (3), así como una Explosión de Ácido como conjuro rápido (A). De esta manera podrá lanzarlo en cualquiera de sus activaciones de la siguiente Fase de Acción, en cuanto tenga un objetivo





## 4. Fase de Acción

Durante esta fase es cuando tomará forma la estrategia planteada en la fase anterior.

Antes de comenzar la fase es importante **comprobar los eventos activos** que están en el Panel de Eventos, y tener en cuenta cuándo sucederán. Además de los conjuros colocados en el panel del mago, cada jugador tiene **2 fichas de acciones físicas**.

1. Esta opción permite **mover** hasta 2 salas y **activar** la sala en la que se esté al final del movimiento.
2. Esta opción permite infligir **2 de daño** a un objetivo presente en la sala y, después, **activar** esa sala.
3. Cada vez que se use una ficha de acción deberá darse la vuelta a la ficha.

Comenzando por el Primer Jugador y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada mago puede realizar una de estas combinaciones:

- A. Acción física
- B. Acción física + Acción física
- C. Acción física + Conjuro normal
- D. Acción física + Conjuro rápido
- E. Conjuro normal + Conjuro rápido
- F. Conjuro normal o Conjuro rápido

La única combinación que no se puede usar es lanzar dos conjuros normales. Da igual la combinación que se escoja, las acciones se pueden realizar en cualquier orden. Sin embargo, es importante tener en cuenta que han de resolverse y completarse una tras otra. No se puede dividir una acción física en dos para, por ejemplo, mover 1 paso, lanzar un conjuro y terminar después el movimiento. El jugador debe terminar su movimiento y resolver una activación para, después, poder lanzar un conjuro.

Un mago puede elegir descartar una carta de conjuro no activada para mover a una sala adyacente (Nota: No se puede atacar o activar esta sala, solo mover). Esta acción puede ser obligatoria si el mago está en su celda y en los turnos anteriores usó todas sus fichas de acción física: un mago solo puede terminar su turno en su celda si ha usado todas sus fichas de acción y sus conjuros preparados.




En todas estas combinaciones, las acciones se pueden realizar **en cualquier orden**.

Combinaciones posibles:

- A 
- B 
- C 
- D 
- E 
- F 




## Ejemplos de Fase de Acción

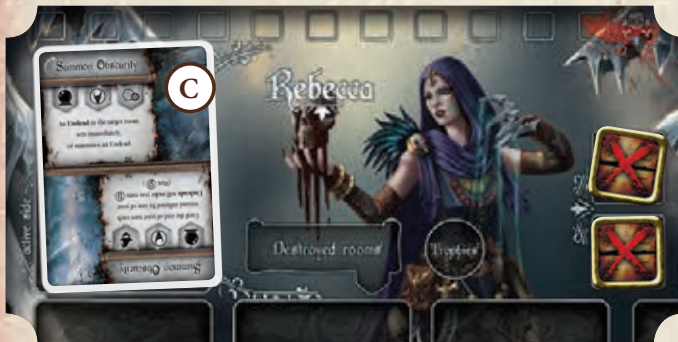
**EJEMPLO 1:** Es el turno  de Nero y decide usar una de sus dos acciones físicas ( **A** ) así que da la vuelta a su primera ficha de acción física. Al usarla, puede mover 2 salas para acercarse a su enemigo.



Nero termina su combinación con un conjuro: ¡"Bola de Fuego"! ( **B** ) ¡Nero lo tenía todo planeado!



Ahora le toca al mago que, siguiendo el orden de las agujas del reloj, vaya después de Nero. En este caso es Rebecca . No le quedan acciones físicas y como ya ha jugado su primer conjuro, decide revelar 2 de sus conjuros preparados: un conjuro "normal" y uno rápido. Primero revela el conjuro rápido "Invocar Oscuridad" ( **C** ) y lo resuelve para invocar un **no muerto**.




Justo después de eso revela el conjuro "Señorío de la Oscuridad" ( **D** ) y resuelve sus efectos para que el no muerto actúe de manera inmediata.





## Ejemplos de Fase de Acción

**EJEMPLO 2:** Tessa  decide que no es el momento adecuado para revelar sus conjuros. Decide jugar solo una de sus acciones físicas ( **A** ) para moverse y activar la sala a la que ha llegado.



Mueve 1 paso hasta llegar a la Biblioteca y la activa ( **B** ) para resolver su efecto. Después decide robar 1 carta de la escuela de magia de Transmutación ( **C** ).



Durante la Fase de Acción todos los magos lanzan conjuros para ganar puntos de poder, para dañar a sus oponentes y para destruir salas (al crear inestabilidad). En los párrafos siguientes encontrarás un análisis más detallado de estas reglas.

*Telmia estaba a punto de escapársele de nuevo. Nero gritó: "Oh, no. ¡Esta vez no irás a ninguna parte!" mientras lanzaba "Estallido Gélido".*

**Ninguno de los magos puede pasar su turno si tiene la capacidad de jugar al menos 1 conjuro o 1 ficha de acción física.**

*"Me gusta apostar por la estupidez de los demás" Jafar*

**Los magos no pueden revelar 2 conjuros normales seguidos, a menos que uno de ellos sea un conjuro rápido.**



## Ejemplo de activación de sala

Activar la **Sala del Trono** otorga al mago la ficha de **corona de Primer Jugador** (A).

La ficha de activación de la sala está girada (B).

En este caso, es importante señalar que aunque la ficha de Primer Jugador ha cambiado de manos, el efecto no tiene lugar hasta el principio de la siguiente Fase de la Rosa Negra.



*"Tessa, mover y golpear con el bastón no es elegante... ¡Y mucho menos mover y hacer trizas con las garras!" Jafar*

**Al usar una acción física no se puede mover y atacar. La acción permite mover o atacar; después de escoger una de esas opciones se puede activar la sala en la que se esté.**

*Todos quedaron horrorizados mientras una lluvia de meteoros en llamas azotaba la sala. Cuando se despejó el humo, Nero estaba sobre los caídos: "Me encanta el olor de la carne a la brasa".*

**Un mago no puede causarse daño a si mismo o a sus evocaciones: cuando uno de tus conjuros vaya a hacerlo, se ignoran sus efectos.**



## Tipos de conjuro

El primer símbolo de la carta de conjuro muestra su tipo:



### Combate

Estos conjuros permiten dañar directamente a los adversarios.



### Contingencia

Conjuros para invocar, ganar Poder, mover con rapidez, robar misiones, etc.



### Protección

Conjuros que, cuando se han activado, se disparan si un objetivo cumple el disparador. El activador aparece en la carta. Por ejemplo, entrar en una sala de cierto color.



### Trampas

Conjuros que, cuando se han activado, se disparan si el objetivo hace lo especificado en la carta. Por ejemplo, entrar en una sala de cierto color.



## Conjuros de trampa y protección

Los conjuros de trampa y protección solo se activan en determinadas situaciones.



**Protección:** Cuando un mago activa un conjuro de protección, no lo revela. Lo que hace es colocar una ficha de protección sobre la carta para mostrar a los demás jugadores que está activada. Cada carta de protección explica la condición que ha de cumplirse para usar el conjuro, (por ejemplo, cuando el mago sufra daño o si es movido por un conjuro). Cuando se cumpla la condición (y solo entonces), el mago podrá escoger revelar y resolver el conjuro. La carta puede quedar en su lugar, activada, hasta ser usada.



**Trampas:** Cuando un mago activa una trampa, no la revela. Lo que hace es colocar una ficha de trampa sobre la carta para mostrar a los demás jugadores que está activada y se puede disparar a partir de ese momento. Cada carta de trampa explica la condición que ha de cumplirse para usarla. Cuando se cumpla la condición (y solo entonces), el mago podrá escoger revelar y resolver la trampa. La carta puede quedar en su lugar, activada, hasta ser usada.

Hay dos tipos de trampas:

1. Trampas de efecto
2. Trampas de sala

**Trampas de efecto:** Se aplican las reglas normales de trampas, ya explicadas. Cuando se cumple cierta condición, se revelan para aplicar su efecto.



**Trampas de sala:** A diferencia del resto de conjuros del juego, no tienen una dirección. Cada trampa muestra uno o más colores. Siempre que un mago o una evocación entre en una sala (de manera voluntaria o no) del color mostrado en la trampa, esta podrá dispararse. Cuando ocurre, se gira la carta y se resuelven los efectos que describe. Hay que tener en cuenta que no importa el número de colores que aparezcan, solo se ve afectada la sala que dispara la trampa.

Si una miniatura ya está en una sala que es el objetivo de una trampa o si sale de la sala, la trampa no se puede disparar.

Es importante señalar que el efecto de las trampas y de las protecciones interrumpe el turno de los demás jugadores, es una respuesta a sus acciones. La activación de trampas y protecciones debe resolverse completamente antes de continuar con el turno del jugador que la disparó.


La excepción es si un mago es derrotado por una trampa durante su turno: entonces se termina su activación. La partida sigue con el siguiente jugador. Una vez que las trampas y protecciones se han disparado y se han resuelto sus efectos, no se pueden volver a usar durante el resto del turno.

Si una protección no se ha disparado al llegar a la Fase de Limpieza, debe descartarse en las Memorias, como si se hubiera jugado. Una trampa que no se haya disparado se puede recuperar y mantener en la mano para el siguiente turno.






## Ejemplos de trampa y protección

**EJEMPLO 1:** Es el turno de **Rebecca**  y juega su primer conjuero ( 1 ) y su conjuero rápido ( 2 ) que son respectivamente, una trampa y una protección.

Declara que ha activado los dos y coloca las fichas respectivas sobre el reverso de las cartas, sin enseñarlas.

La trampa es "Tormenta Afilada", que puede afectar a salas verdes o rojas. La protección es "Viento Engañoso", que reduce en 3 el siguiente daño recibido y permite ganar 1 Punto de Poder. Así termina su turno.

Ahora es el turno  de **Nero**. Está en su celda y decide usar una acción para mover 2 salas y llegar al lado de Rebecca. Termina su movimiento en la Sala de Évocación.

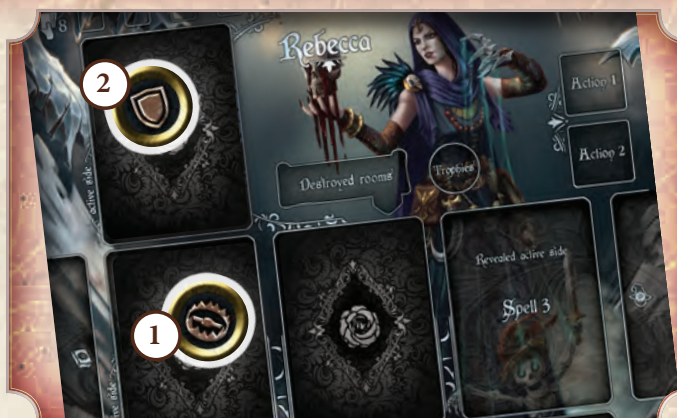
Por desgracia para él esta sala es roja y Rebecca decide disparar su trampa. Muestra la **carta de trampa ( A )** y causa 3 de daño de área



en la sala, así que causa 3 de daño a Nero. Rebecca no puede sufrir daño por sus propios conjuros, así que no sufre ningún daño.

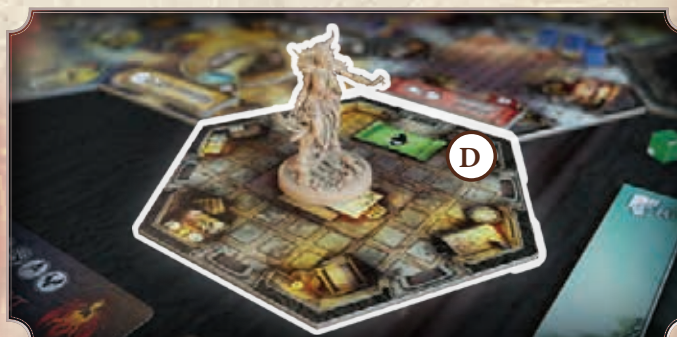
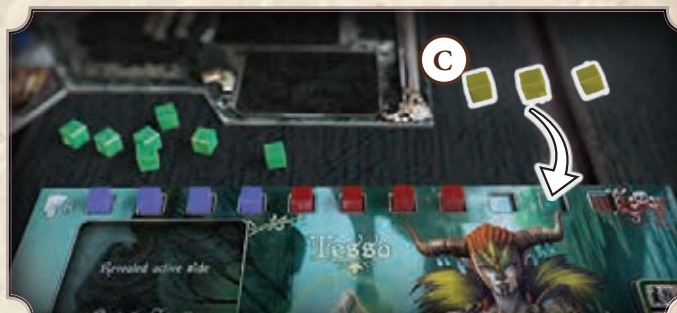
Al final de su acción, Nero activa la sala e invoca a Cerbero. Después decide revelar su conjuero rápido: "Rayo Destructor".

Coloca una ficha de inestabilidad en la sala donde lanza el conjuero y toma como objetivo a Rebecca, a la que hace 3 de daño...

En ese momento, Rebecca dispara su **carta de protección ( B )** que evita el daño y causa 1 herida a su atacante.



**EJEMPLO 2:** **Tessa**  activa una acción física para mover hasta la **Forja** y, para ello, cruza el **Laboratorio**. **Rebecca**  tiene una carta de trampa para las salas rojas y decide activarla en cuanto Tessa entra en el Laboratorio. Tessa debe interrumpir su acción para sufrir el efecto de la trampa de Rebecca, que le causa 3 de daño ( C ). Antes de esto, Tessa ya había sufrido 9 de daño, así que es derrotada y devuelta a su celda ( D ) (ver *Daño y derrota*, en la página 30). Debido a su derrota, Tessa no puede completar su acción y se termina su turno. Para salir de la celda y continuar con sus planes, tendrá que esperar al turno siguiente.



*Jafar salió de la nada, detrás del mago, y le clavó su frío acero en el desprotegido costado. "¿Es que no te han enseñado que determinadas zonas son peligrosas?"*

Una vez que una trampa se ha disparado para resolver uno de sus dos efectos, está usada y no puede usarse para el otro efecto.



## Alcance de conjuros y objetivos

Cada efecto de un conjuro revelado tiene un objetivo que elegir y un alcance dentro del que se puede elegir el objetivo. Hay 4 tipos de objetivos seleccionables:



### Especial

Cualquier elemento del juego que no se haya mencionado antes. Por ejemplo, el Panel de Eventos o la Biblioteca.



### Uno mismo

El mago que lanza el conjuro.



### Uno

Un único objetivo del tablero: un mago o una evocación. El objetivo no puede ser el mago que lanza el conjuro.



### Área

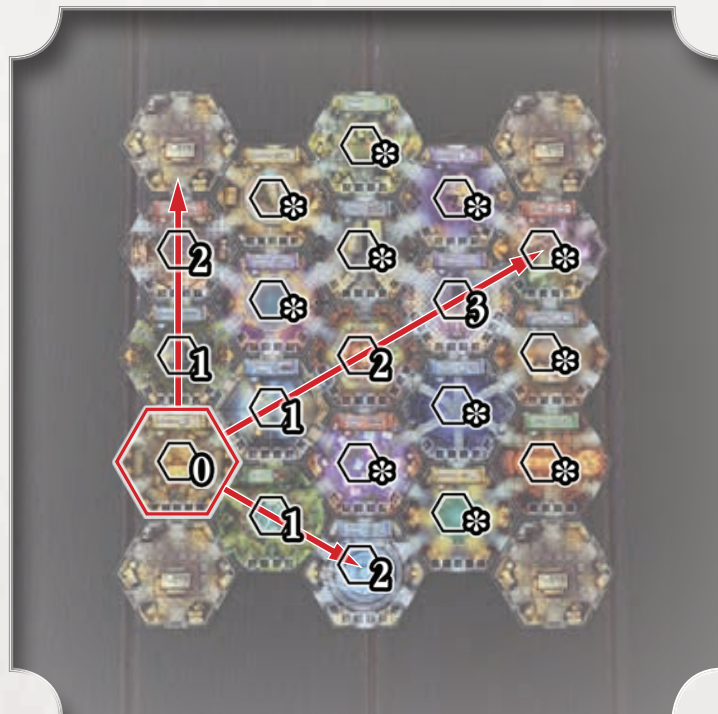
Una sala del tablero. Hay que tener en cuenta que según el texto del efecto, a veces este tipo de conjuros afectan a todos los objetivos de la sala mientras que en otras ocasiones afectan a la propia sala.

En la parte inferior derecha del icono de objetivo, si es Uno o Área, hay siempre un número (de 0 a ∞).

El alcance se mide **en línea recta** desde la sala desde la que se lanza (o se dispara) el conjuro y se calcula por el número de salas hasta el objetivo. Cuando se indica un alcance de ∞, significa que se puede seleccionar cualquier objetivo o sala del tablero (sin importar la distancia y la línea recta). Es importante recordar que la celda de inicio de un mago nunca es un objetivo seleccionable.



Sala de inicio del conjuro.



## Ejemplo de lanzamiento de conjuro

Nero juega el lado normal de "Tormenta de Meteoritos".



Malacoda es el único objetivo válido para el conjuro, ya que Tessa no está en la línea de disparo y Rebecca está fuera del alcance. Así que Malacoda sufre 4 de daño y queda fuera del juego.





## Daño y derrota

Cada vez que un mago juega una carta con un efecto como "Inflige X de daño", tiene que tomar tantas fichas de daño de su color como diga el daño descrito. Esas fichas se colocan sobre la barra de vida del adversario o en la carta de la evocación objetivo.



Cuando las fichas de daño de la barra de vida de un mago llegan al número de Puntos de Salud del mago, este se considera **derrotado**. Lo mismo se aplica a las evocaciones que pueden sufrir daños (en ese momento se elimina del tablero la evocación y se descarta la carta).

Cuando un mago es derrotado, vuelve a su celda, se cuentan las fichas de daño de cada color y se asignan Puntos de Poder según la tabla siguiente:

### Cantidad de daño:

- ④ 1er puesto (más daño causado)
- ② 2º puesto
- ① Participación (cualquier otro que haya causado algún daño)

El mago que ha causado la mayor cantidad de daño recibe 4 Puntos de Poder y el segundo, 2 Puntos de Poder.

El resto gana 1 Punto de Poder por haber participado.

Si solo hay daño **de un mago**, solo él consigue puntos y le corresponden 5.

En caso de **empate**, los jugadores que compartan el primer o el segundo puesto reciben 1 Punto de Poder menos de los que les corresponderían sin empate.

Una vez que todos los jugadores han ganado sus Puntos de Poder, los magos recuperan sus fichas de daño. Después, el mago **derrotado** se coloca en su **celda** de inicio. Podrá volver a actuar en su siguiente turno. Los magos derrotados tienen que salir de la celda mediante una acción física, si tienen fichas de acción disponibles, o al descartar en las Memorias (pila de descartes) 1 carta preparada de su mano, para mover 1 paso hasta una sala adyacente.

Un mago solo puede terminar su turno en su celda si ha usado todas sus fichas de acción y sus conjuros preparados.

El mago que ha lanzado el golpe que ha derrotado al mago consigue una **ficha de trofeo** del mago derrotado (¡las fichas de trofeo otorgan puntos de victoria al final de la partida!).

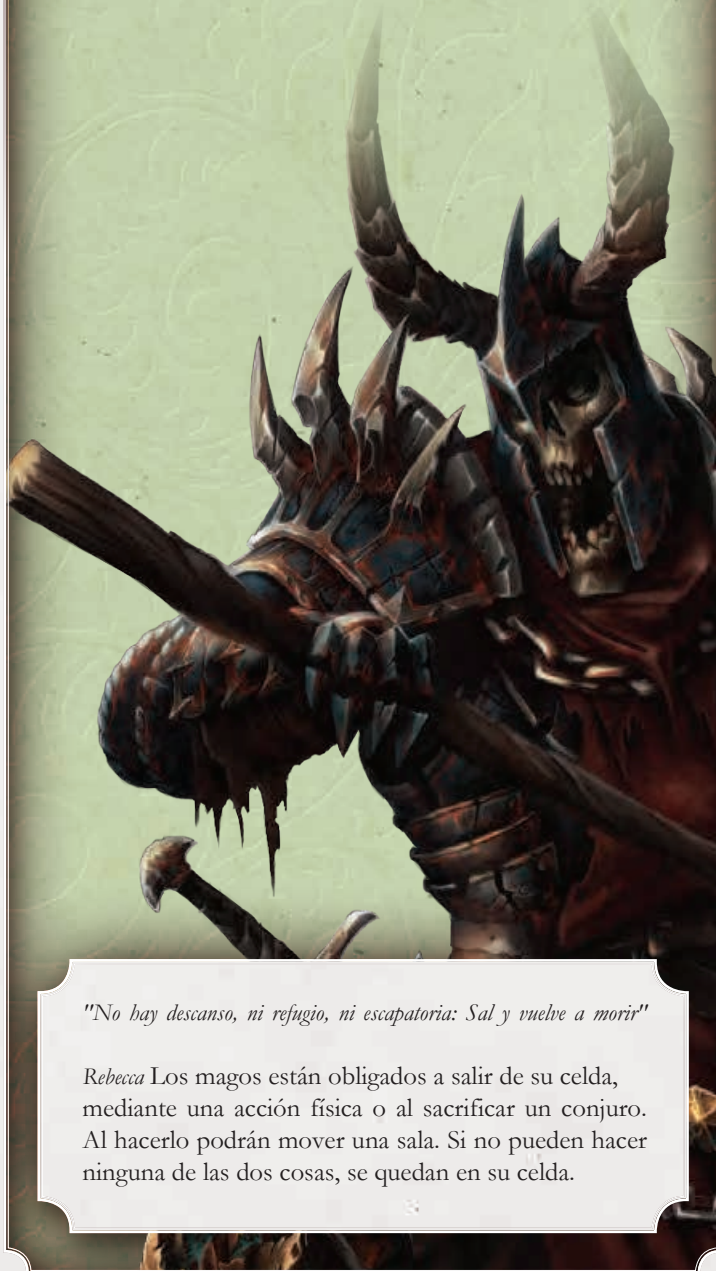
### Regla opcional: Frenesí

Esta regla elimina el **límite de Puntos de Salud** al daño que se puede infligir a un mago.

Al lanzar el golpe final, se puede colocar en el panel del mago todo el daño que supere el valor de sus Puntos de Salud.

Esta regla cambia el equilibrio táctico del juego. Ahora, el jugador que lanza el último ataque puede superar el número de heridas de los demás, por lo que ganaría más Puntos de Poder.

**Ejemplo:** Si al mago objetivo le queda 1 de daño para ser derrotado y sufre 4 de daño, a la hora de calcular quién gana los Puntos de Poder, los 3 puntos sobrantes se añaden a los existentes, incluso si superan el valor de la barra de vida.






*"No hay descanso, ni refugio, ni escapatoria: Sal y vuelve a morir"*



Rebecca Los magos están obligados a salir de su celda, mediante una acción física o al sacrificar un conjuro. Al hacerlo podrán mover una sala. Si no pueden hacer ninguna de las dos cosas, se quedan en su celda.



## Ejemplo de derrota

Tessa  causa 1 de daño a Nero . Con este daño Nero es derrotado y hay que calcular el premio en Puntos de Poder, de la siguiente manera:

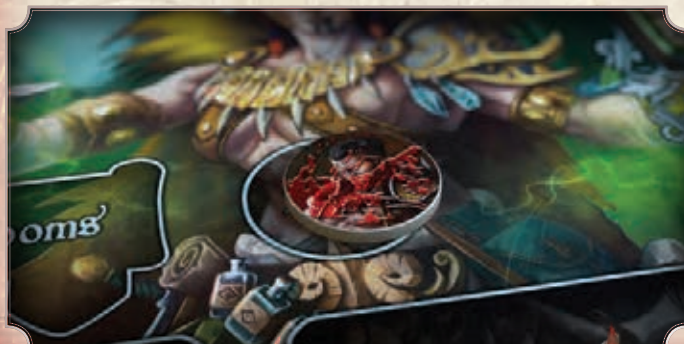
1° : Tessa  con 6 fichas de daño, es la primera. Gana 4 PP.

2° : Jafar  y Rebecca  empatan en el segundo puesto con 3 fichas de daño cada uno. Lo normal es que el segundo puesto otorgue 2 PP. Pero como en caso de empate se recibe 1 PP menos de lo normal, Jafar y Rebecca ganan 1 PP cada uno.



Al haber infligido el último punto de daño, Tessa toma una ficha de trofeo de Nero.

Nero vuelve a su celda después de haber quitado todas las fichas de daño. En su siguiente turno podrá actuar.





## Colocar inestabilidad



Algunos conjuros son tan poderosos que generan inestabilidad en las salas donde se lanzan. Para saber si un conjuro genera inestabilidad hay que buscar el símbolo de un vórtice de inestabilidad, que está entre los dos efectos de la carta.

La inestabilidad se producirá siempre que el mago lance el conjuro.

Cuando un mago lanza un conjuro que causa inestabilidad, toma una ficha de daño/inestabilidad de su color y la coloca en la sala, en el espacio correspondiente. Hay conjuros que pueden colocar inestabilidad adicional, así que ese caso se siguen las reglas habituales de objetivo y alcance para usar la sala como objetivo.

Hay conjuros que pueden **convertir** las fichas de inestabilidad. Cuando se lanza un conjuro (o cualquier otro efecto del juego) que hace esto, se escoge el número especificado de fichas de inestabilidad de la sala objetivo, del color que se quiera, y se reemplazan con las fichas de inestabilidad del color del mago que ha lanzado el conjuro.



Conjuro que genera inestabilidad

Conjuro que NO genera inestabilidad



Ejemplo de efecto convirtiendo inestabilidad

## Destrucción de una sala

Cuando una sala llega al máximo de fichas de inestabilidad, el mago que ha colocado el mayor número se queda la ficha de activación de la sala como recompensa: le hará ganar Puntos de Poder al final de la partida.

En caso de empate, la ficha de activación de la sala se la queda la Rosa Negra.

### Regla opcional: Sobrecarga

Esta regla elimina los límites de inestabilidad que los magos pueden asignar a una sala.

Los magos pueden continuar añadiendo inestabilidad a la sala, incluso cuando ya no quede espacio. Como la destrucción de la sala se calcula solo durante la Fase de Limpieza, es posible que los magos sigan causando inestabilidad para intentar hacerse con la ficha de activación de la sala.

## Ejemplo de inestabilidad

Rebecca lanza Maelstrom reverso (el segundo efecto) en la sala donde está Tessa : la **Sala del Oráculo**.




Rebecca coloca 1 de inestabilidad (A) en la sala donde ha lanzado el conjuro, el **Jardín**, y, después, con el segundo efecto causa 3 de daño a Tessa y coloca 2 fichas de inestabilidad (B) en la sala donde está Tessa.





## Evocaciones

Los conjuros de evocación se lanzan durante la Fase de Acción, para invocar evocaciones. Pero una vez invocadas, las evocaciones solo actúan durante la Fase de Evocación (a menos que se diga otra cosa o mediante otros conjuros).

Algunos de los conjuros de contingencia (que se marcan con el símbolo ) que se juegan durante la Fase de Acción permiten la creación de evocaciones.

Toma de la reserva la miniatura de la evocación correspondiente a la descrita en la carta y colócala en una sala, respetando el alcance que indique el conjuro.

Si no quedan evocaciones en la reserva, quita una de las evocaciones iguales en juego, la que desees, y vuévela a invocar bajo tu control.

Hay dos salas (la **Sala del Invocador** y el **Cementerio**) que permiten a los magos invocar miniaturas para que luchen en su nombre. Esto sucede cuando el mago usa la activación de la sala. Coloca la miniatura en la sala activada y toma del Panel de Poder la carta de evocación correspondiente a la miniatura invocada. Ponla bajo el panel del mago. Pero recuerda que un mago no puede tener más de 3 evocaciones en juego al mismo tiempo.



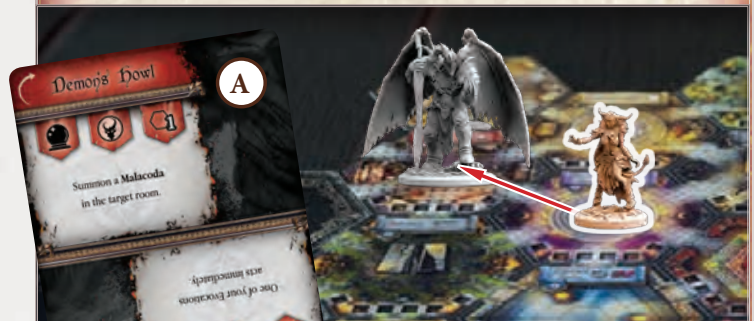
Cada espacio de evocación del panel de mago muestra un número de rosas que se corresponde con el número de marcadores que hay que insertar en la base de la miniatura correspondiente a la carta de ese espacio. De esta manera se pueden distinguir miniaturas iguales controladas por el mismo mago.



Si un mago quiere invocar una evocación nueva y ya tiene tres en juego, se puede poner una de ellas en la reserva para ser reemplazada.

### Ejemplo de evocación

Tessa juega el efecto reverso (A) del conjuro "Aullido del Demonio" para invocar a Malacoda en una sala adyacente.



Rebecca pone el marcador de rosa (B) en la base de Malacoda y después toma su carta de evocación (C) y la coloca bajo el primer espacio de evocación de su panel de personaje.



## 5. Fase de Evocación

Las evocaciones actuarán empezando por el Primer Jugador.

Cada evocación puede mover hasta el límite indicado en su carta (A) y, después, atacar infligiendo tantas heridas como su valor de ataque (B). No pueden atacar y luego mover.

Cuando una evocación inflige daño, coloca las fichas de daño del color del mago que la controla en el panel o la carta del objetivo.

Durante la Fase de Evocación cada mago puede activar todas sus evocaciones, en el orden que desee.

Cuando una evocación pierde todos sus Puntos de Salud (C), se elimina. Se quita la miniatura del tablero y se coloca en la carta correspondiente del Panel de Poder.



Carta de evocación de Cerbero



## 6. Fase de Limpieza



Esta es la fase final del turno. En esta fase se mira a ver si hay salas que se hayan vuelto inestables y, si es así, se asignan las fichas de activación y los Puntos de Poder correspondientes. También se comprueba si un mago o la Rosa Negra han conseguido los Puntos de Poder necesarios para terminar la partida (30 Puntos de Poder).

Se tienen que seguir los pasos siguientes, por orden:

1. Los magos quitan las cartas de conjuro ya jugadas y las colocan en sus **Memorias** (pila de descartes), boca arriba.



2. Se giran las **fichas de activación** de las salas que se hayan activado, para que puedan volver a activarse en el turno siguiente.

3. Se comprueba si alguna **sala** se ha vuelto **inestable**: si el número de fichas de una sala llega a su valor de Resistencia, entonces se considera inestable. Se cuenta el número de fichas de inestabilidad de todos los magos que han colaborado a hacer la sala inestable y se asigna su ficha de activación al mago que haya puesto más. Este mago ganará, al final de la partida, los Puntos de Poder indicados en la ficha.

En caso de empate la ficha de activación se asigna a la Rosa Negra. Se retiran las fichas de inestabilidad y se gira la loseta hexagonal para mostrar el lado "destruido". A partir de ese momento la sala no puede volver activarse, pero sí se puede pasar por ella.

**Cuando una sala es destruida, a los magos y evocaciones no les pasa nada**, simplemente se colocan en el lado destruido. Los efectos de los conjuros de una sala siguen activos incluso cuando la sala ha sido destruida. Cuando se destruye una sala, solo cambian dos cosas: los magos ya no pueden usar su efecto o activarla, y no se pueden asignar más fichas de inestabilidad a esa sala.

4. Se comprueba si uno de los magos, o la Rosa Negra, ha llegado o superado el valor de 30 Puntos de Poder. Si es así, la partida termina y se comienza la Fase de Fin de Partida, para contar los puntos y decretar quién es el nuevo **Gran Maestro**.

Si nadie ha llegado a los 30 Puntos de Poder, la partida continúa con un **nuevo turno**.

Cada mago conserva todas las cartas que tuviera en la mano.





# Fin de la Partida

## Contar los puntos

Cuando la partida se termina hay que contar los Puntos de Poder para ver cuál de los magos será el nuevo Gran Maestro de la Orden de la Rosa Negra. Al número de Puntos de Poder ganados hasta este momento los magos añaden los siguientes puntos de bonificación:



**1. Misiones terminadas:** Los magos cuentan el número de misiones que han completado durante la partida. Después miran en la tabla siguiente para ver quién gana más Puntos de Poder.

### Más misiones completadas:

- ⑥ 1er puesto (Mago con más misiones completadas)
- ③ 2º puesto
- ① Participantes (resto de magos con al menos 1 misión completada)



**2. Fichas de trofeo:** Los magos cuentan el número de fichas de trofeo que han conseguido de otros magos. No importa de qué mago sean, solo importa la cantidad.

A continuación se consulta en la tabla siguiente para ver quién gana más Puntos de Poder.

### Más fichas de trofeo:

- ④ 1er puesto (Mago con más fichas de trofeo)
- ② 2º puesto
- ① Participantes (resto de magos con al menos 1 ficha de trofeo)



**3. Salas inestables:** Cada ficha de activación conseguida por destruir una sala otorga tantos Puntos de Poder como indique la ficha



**4. Corona:** Quien tenga la ficha de la Corona al final de la partida gana 1 Punto de Poder.

En caso de **empate** a la hora de calcular las misiones completadas y las fichas de trofeo, los jugadores que comparten

el primer o el segundo puesto reciben 1 Punto de Poder menos de los que les corresponderían sin empate.

Al terminar de contar, en caso de empate entre dos o más jugadores, si uno de ellos es el portador de la corona, será quien decida quién es el

### Regla opcional: Turnos adicionales

Si al terminar de contar dos o más magos tienen el mismo número de Puntos de Poder, se continúa con un turno de prórroga. Todos los magos juegan un turno adicional, con las reglas normales del juego. Si al final del turno aún no hay un ganador, se juega un turno más y se continúa de esta manera hasta que haya un ganador.

Al final de cada turno adicional **solo** se cuentan los puntos conseguidos por:

- 1. Derrotar a un mago enemigo
- 2. Los correspondientes a misiones completadas (cuando se completan)
- 3. Los puntos conseguidos por fichas de activación de salas destruidas, conseguidos durante la Fase de Limpieza.



## Ejemplo de fin de la partida

El turno ha terminado y se comienzan a contar los Puntos de Poder (PP) al final de la partida:



### 1. Misiones completadas

Rebecca 3 misiones = 1er puesto = 6 PP  
 Nero 2 misiones = 2º empatado con Tessa = 3 PP  
 Tessa 2 misiones = 2º empatada con Nero = 3 PP



### 2. Trofeos Fichas

Nero 4 fichas = 1er puesto = 4 PP  
 Tessa 3 fichas = 2º puesto = 2 PP  
 Rebecca 1 ficha = Participante = 1 PP



### 3. Salas inestables

Tessa 2+3+3+2 = 10 PP  
 Rebecca 3+2 = 5 PP  
 Nero 0 PP



### 4. Ficha de corona

Rebecca = 1 PP

El total de puntos de bonificación es:

Tessa = **15 PP**  
 Rebecca = **13 PP**  
 Nero = **7 PP**

Los Puntos de Poder acumulados durante la partida se suman a los puntos de bonificación del final de la partida para ver quién es el ganador. En este ejemplo:

□ PP durante la partida PP del final de la partida Total

Tessa	<b>24 PP</b>	<b>15 PP</b>	†	<b>39 PP</b>
Rebecca	<b>25 PP</b>	<b>13 PP</b>	†	<b>38 PP</b>
Nero	<b>34 PP</b>	<b>7 PP</b>		<b>41 PP</b>

**Nero gana la partida!**





# Preguntas frecuentes (FAQ)

**He jugado 2 trampas idénticas que afectan a la misma sala, ¿puedo disparar las dos?**

Sí, se pueden disparar las dos y se resuelven en el orden que escojas.

**He avanzado un paso y he activado varias trampas, de diferentes magos, ¿en qué orden se activan?**

Todas las trampas se activan en el sentido de las agujas del reloj, comenzando a contar desde el jugador que realizará una acción después de ti. Si un jugador tiene más trampas que se puedan activar al mismo tiempo, las podrá resolver en el orden que quiera.

**¿Puedo seguir lanzando conjuros sobre magos que ya han perdido todos sus Puntos de Salud?**

No, en cuanto el daño de un mago iguala su máximo de vida (o lo supere, en el caso de la regla especial Frenesí), el mago es inmediatamente derrotado. En ese momento se asignan los Puntos de Poder.

**He jugado una evocación dentro de una sala que contiene una trampa. ¿Se dispara la trampa?**

Sí, si la trampa puede atacar a la evocación, se puede disparar de manera instantánea.

**Tengo varios conjuros de protección activados por el mismo efecto, ¿qué pasa?**

Puedes decidir en qué orden se van a activar e, incluso, si los vas a activar todos o no. La única condición que hay que considerar es que el efecto que las active debe estar presente en todas y cada una de las activaciones. Por ejemplo, si hay 2 protecciones que dicen "evita los siguientes 3 puntos de daño y se gana 1 Punto de Poder", y después de la primera protección no queda daño que asignarte, no se puede activar la segunda para ganar otro Punto de Poder.

**No tengo más cartas que revelar, pero aún me queda un "conjuro rápido", ¿lo puedo jugar como última carta?**

Sí, el conjuro rápido se puede jugar como cualquier otro.

**Un conjuro de área que iba a afectar a varios magos ha sido cancelado por un conjuro de protección, ¿el resto de magos sufre los efectos?**

No, si el conjuro es cancelado, ninguno de los magos afectados sufre sus efectos.

**Un conjuro de área que iba a afectar a varios magos ha activado mi protección, que dice "Evita el efecto", ¿el resto de magos sufren los efectos?**

Sí. Evitar el efecto significa que solo tú evitas ser afectado por él.

**He sido derrotado y he vuelto a mi celda. Solo me queda una carta de conjuro que revelar y ninguna acción, ¿me puedo quedar en mi celda?**

No, si es posible salir de la celda, es obligatorio hacerlo. La carta de conjuro se puede usar para hacer una acción de movimiento de 1.

Como no es una acción física no podrás activar la sala al terminar el movimiento. Y, en este ejemplo, tampoco podrás usar la carta de conjuro de cualquier otra manera.

**Cuando un conjuro de protección o una trampa tienen un símbolo de inestabilidad, ¿cuándo tengo que ponerlo?**

En el momento en que se disparen. Si no revelas la protección o la trampa, no puedes colocar la ficha de inestabilidad.

**Acabo de robar una misión que no me gusta. ¿Puedo descartarla y robar otra?**

No, tendrás que esperar a la siguiente Fase de la Rosa Negra.

**Tengo 3 evocaciones en juego y he jugado otro conjuro de evocación. ¿Qué ocurre?**

Puedes cambiar una de las evocaciones que tengas en juego por la nueva evocación. No puedes añadir una cuarta evocación, hay que quitar una.

**Una trampa afecta a salas de 2 colores ha sido disparada por uno de estos colores. ¿Qué ocurre?**

Si la trampa ya ha sido disparada en una sala de un color, ya no puede afectar a salas del otro color.

**Soy el Primer Jugador y quiero activar la Sala del Trono, ¿puedo hacerlo?**

Sí, puedes hacerlo. Es una opción táctica que te ayuda a conservar la corona.

**Un mago que está en su celda completa una misión, ¿se puede disparar mi trampa que usa misiones como disparador?**

No, los magos que están en su celda son inmunes a todos los efectos.

