



REBIRTH

블랙 로즈 위:리버스

참조 안내서

검은 장미 이야기

1522년, 이탈리아 북서부 토리노의 포(Po)강 유역. 로마 성교회가 휘두르는 철권통치는 마치 다모클레스의 검처럼 특별한 힘을 지닌 이들의 머리 위에서 영향을 끼치고 있었습니다. 강 유역에 위치한 도시의 외곽에는 안개가 자욱하게 끼어 있지만, 몇 시간만 지나면 이 도시의 포장도로에 새벽녘의 빛이 내릴 겁니다. 도시의 골목마다 모습을 드러내는 기이한 존재들은 나그네들의 호기심을 불러일으키겠죠. 그들은 흔히 볼 수 있는 방랑자나 순례자들처럼 보이지만, 조금 더 주의를 기울이면 그들 곁에 무형의 무언가가 있음을 알아차릴 수 있습니다. 신비를 탐구하는 자들뿐만 아니라 평범한 사람들 또한 알고 있는 마법이라는 힘이죠.

다양한 마법 학파의 힘을 지닌 세계 곳곳의 마법사, 강령술사, 예언자들이 위대한 마스터의 거처인 검은 장미 회합소로 모여들었습니다. 저 너머를 들여다볼 수 있는 힘을 지닌 이 특별한 자들은 무지한 사람들의 눈을 피해 도시의 거리로 나아갑니다. 이들은 잠에 취한 젊은이에게 무언가를 보여준 뒤 한 나무문을 지나 건물 안으로 들어갑니다. 땅에 발을 딛고 살아가는 평범한 사람들의 시야에서 벗어난 이들은 보랏빛 세계를 지키기 위해 자신의 지식을 누설하거나 서로 맞서며, 때로는 협력하게 됩니다. 이들은 주문의 통달자인 '마스터'이자 검은 장미단의 일원으로서, 현실을 뛰어넘는 영원한 불꽃의 계획을 위한 가장 중요한 의식인 '검은 장미 전쟁'에 참여하게 됩니다. 10년마다 열리는 이 의식에서 자신의 강력한 힘을 입증하고 다른 도전자들을 모두 물리치는 자가 다음 의식까지 특별한 이들의 집회를 이끄는 위대한 마스터에 임명됩니다.

회합소 건물 안에는 특별한 힘을 지닌 이들의 안전을 보장하고 의식을 비밀로 유지하기 위한 비밀스러운 방이 존재합니다. 이 방은 다른 방과는 완전히 다른 모습으로, 지옥으로 이어질 듯한 긴 터널을 지나야 도달할 수 있으며, 의식이 진행되지 않을 때는 접근할 수 없게 되어 있습니다. 방 근처에 놓인 금속 제단 4개는 이 방에 마법의 힘을 부여하는 유물과 연결되어 있으며, 보는 이로 하여금 정확한 생김새를 알 수 없도록 눈부신 빛을 발하고 있습니다. 의식에 참여하는 자들은 이 문을 향해 걸어가 의식이 진행되는 차원에 도달할 수 있습니다. 회합소는 참가자들이 매번 새로운 도전을 맞닥뜨리도록 항상 스스로 모양을 변형시킵니다.

그리고 이곳에는 의식의 심판자이자 배심원이며, 회합소를 지키는 검은 장미의 수호자가 참가자들을 엄격히 다스립니다. 이들은 참가자들이 위대한 마스터의 자리에 오를만한 가치가 없다고 판단하는 순간, 순수한 정신의 힘으로 그들에게 심판을 내립니다.



의식이 시작되었고, 참가자들은 강력한 마법의 힘을 이용해 위대한 마스터의 자리에 오를 자를 가리기 위한 경쟁을 시작합니다. 하지만 위대한 마스터의 자리를 너무나 열망했던 파괴 학파의 마법사들이 자신들의 빈약한 힘으로는 감당할 수 없는 금단의 마법을 수행하고 맙니다. 그 결과, 타락한 천사이자 복수심에 불타는 악마인 루시퍼가 이 세계에 침투합니다. 전지전능한 아버지에게 굴욕을 당하고 바닥 없는 지옥에 거꾸로 내던져져 영원한 얼음 속에 갇혀 있던 이 타락한 천사는 자신의 힘을 해방하고 치욕을 만회하기 위한 복수의 기회를 노리고 있었기에 참가자들의 막강한 힘과 오랜 세월에 걸친 충돌과 갈등, 그리고 검은 장미의 수호자가 지키고 있는 잊힌 주문은 그의 눈을 사로잡았습니다.

어리석은 마법사들이 현실 세계에 열어놓은 틈을 통해 어둠의 세력이 손쉽게 회합소로 침투합니다. 한때 아름다운 목재 가구와 벽걸이 그림, 빛나는 유물로 장식이 가득했던 회합소의 방들은 이제 날카로운 종유석으로 가득한 얼음 동굴과 기괴하게 뒤틀린 나무가 우거진 숲으로 변해버렸습니다. 지옥의 통로에서 흘러나온 영혼들의 비명소리가 허공을 찢으며 의식에 참여한 자들의 귀를 막고 말을 물어버립니다. 이제 회합소에는 끔찍한 날개가 달린 악마들과 사나운 이계의 짐승들이 몰려들고, 마치 살아있는 듯한 미궁이 나타나기도 합니다.

의식의 심판자이자 회합소를 지키는 검은 장미의 수호자는 그 강력한 힘에도 불구하고 지하 세계에서 솟아오른 거대한 얼음 고치에 갇혀 힘을 발휘하지 못하게 되었습니다. 회합소에서 도망치지 못한 몇몇 마법사들 또한 루시퍼의 감시 아래 놓이게 되었습니다. 의식에 참여한 가장 강력한 마법사의 힘조차 루시퍼의 힘에 비하면 일개 병정 수준에 불과했습니다. 위대한 마스터의 자리에 오르고자 수많은 세월 동안 서로 경쟁했던 마법사들은 이제 힘을 모아야 할 때임을 인지합니다.

의식의 참가자들은 수 천 년 만에 처음으로 힘을 합쳐 루시퍼에 맞섭니다. 사악한 음모의 힘, 강력한 파괴의 마법, 신비로운 점술 능력 등 다양한 힘을 발휘하며, 때로는 자신의 기억 속에서 마법의 힘을 이끌어 내거나, 무자비한 힘을 지닌 소환물을 불러오기도 합니다. 참가자들 중 일부는 매우 강력한 고대의 마법인 잊힌 주문을 불러내기도 했습니다. 치열한 사투의 여파로 현실 세계에 불안정이 발생하여 회합소의 일부가 파괴되기도 했지만, 참가자들은 악마를 물리치겠다는 일념으로 자신의 모든 힘을 쏟아붓습니다. 수많은 마법사들이 악마들에게 희생되고, 수많은 악마들 또한 마법사들에게 처치됩니다...

...

25년 뒤, 회합소에서 한 악마가 패퇴한 사건은 소수의 특별한 자들만이 아는 일이 되었습니다. 평범한 사람들은 어느 겨울 밤, 누군가 몰래 술을 만들기 위해 만든 비밀 증류소에서 알 수 없는 폭발이 일어났다고 알고 있을 뿐입니다. 의식에 참여해 살아남은 마법사들만이 회합소에서의 치열했던 전투를 기억합니다. 회합소는 파괴되었습니다. 위대한 마스터에 의해 통치되고 관리되던 집회는 이제 희미한 기억의 파편에 지나지 않습니다. 여러 학파의 마법 학자들은 죽거나 망명을 선택했습니다.

“하지만 장미는 아직 지지 않았다...”

속삭임에 가까운 희미한 목소리가 먼 곳에서 들려오는 외침처럼 허공에 울려 퍼집니다. 잔해 속에서 다시 경쟁을 위한 마법의 힘이 꿈틀거리기 시작합니다.



차례

검은 장미 이야기	2
차례	4
라운드 진행 요약	5
학파 및 잇힌 주문 상세 규칙	6
공학술	6
극통	6
샤먼	7
악몽	7
주술	8
연금술	9
잇힌 주문	9
기타 상세 규칙	10
키워드	11
정오표	14



라운드 진행 요약

1. 검은 장미 단계

- (1) 공개된 사건 카드 오른쪽으로 한 칸씩 이동.
- (2) 사건 카드 1장 공개하여 알맞은 칸에 배치. 그 칸에 있던 카드는 오른쪽으로 이동.
 - 검은 장미는 버려진 사건 카드 오른쪽 아래 마력 점수(⚡)와 공개된 사건 카드 왼쪽 아래 ⚡ 획득.
 - 사건 카드에 왕관(♔)이 그려져 있다면 오른쪽 사람이 새로운 선 플레이어가 됨.
- (3) 사건 보드 왼쪽부터 각 사건 카드 효과 적용.
- (4) (선택) 임무 카드 1장 버리기. 버린 임무 카드의 달 단계에 따라 검은 장미가 ⚡ 획득.
 - 첫 번째 달이라면 1⚡, 두 번째 달이라면 2⚡, 세 번째 달이라면 3⚡.
- (5) 임무 카드가 없는 플레이어: 반드시 임무 카드 1장 뽑기.
- (6) 수행 중인 임무 카드, 완료된 임무 카드가 각각 자신의 임무 한계 값(♣)보다 많다면 초과하는 만큼 버리기.

2. 연구 단계

- (1) 마법서에서 주문 카드(📖) 2장 뽑기.
- (2) 서고에서 📖 4장 뽑고 그중 2장 버리기.
- (3) (선택) 손패에서 📖 1장 제거.
- (4) 손패가 한계 값보다 많다면 초과하는 만큼 버리기.

3. 준비 단계

- (1) 마법사 시트에 주문 2-4장 놓기.

4. 행동 단계

- (1) '행동 단계' 사건 카드 효과 적용.
- (2) 선 플레이어부터 시계 방향 순서대로 행동 수행. 자기 차례마다 1-2번 행동.
- (3) 할 수 있는 행동이 없다면 차례를 넘김. 모든 마법사가 차례를 넘길 때까지 진행.

행동 일람

물리적 행동(⚔)

- 탐험: (원하는 순서로) ⚡만큼 1칸 이동, Ⓜ의 방을 활성화.
 전투: (원하는 순서로) ⚡에 물리적 공격 수행(♣만큼 피해), Ⓜ의 방을 활성화.
 명령: 자기 ♠* 하나 활성화.

주문 시전

준비된 주문 중 가장 낮은 번호 또는 신속 주문 공개 후 효과 사용(♣과 Ⓜ는 활성화 후 조건 만족 시 효과 사용).

탄력

준비된 주문 버리고 1칸 이동.

5. 소환물 단계

- (1) 검은 장미의 소환물 모두 활성화.
- (2) ♣을 가진 마법사부터 시계 방향으로 자기 소환물 모두 활성화.
 - (원하는 순서대로) 이동(♣만큼 1칸 이동)과 물리적 공격(♣만큼 ♠) 수행. 일부 소환물은 별도 규칙 적용.

6. 정리 단계

- (1) 마법사 시트의 주문 카드 모두 버리기(공개되지 않은 ♣과 Ⓜ은 손으로 되돌리기).
- (2) 각자 물리적 토큰(♣) 앞면으로 뒤집기.
- (3) ♣을 가진 마법사부터 정리 단계 효과 처리.
- (4) 재건된 방 확인: 불안정 순위에 따라 ⚡배분 후 타일 뒤집기.
- (5) 재건된 방의 활성화 토큰을 사용 가능 면으로 뒤집기.
- (6) 게임 종료 조건 확인
 - 게임이 종료되지 않았다면 다음 라운드로 넘어가 1. 검은 장미 단계부터 다시 진행



학파 및 잇힌 주문 상세 규칙

공학술

공학술 학파는 일부 주문으로 소환물에게 특별한 효과를 부여하는 **항상 카드**를 부착할 수 있습니다. 항상 카드를 부착할 때는 항상 카드 더미에서 해당하는 항상 카드를 가져와 대상 소환물 카드 옆에 놓습니다. 항상 카드를 부착할 때의 규칙은 다음과 같습니다.

- 소환물에는 1개의 항상 카드만 부착할 수 있습니다.
- 소환물에 두 번째 항상 카드를 부착할 때는 소환물의 소유자가 그중 하나를 버려야 합니다.
- 주문으로 특정 항상 카드를 부착할 때, 더미에 해당 항상 카드가 남아있지 않다면 항상 카드를 부착하지 않습니다.

개인 주문 카드에 소환물을 소환하는 효과가 있는 '아리아나'가 공학술 학파와 어울립니다.

주문 카드 상세 규칙

기계식 보관소

역 효과(어두운 쪽)

- 소환 키워드는 말 그대로 카드의 효과 내용에 '소환'이라는 단어가 적힌 것을 뜻합니다.

피저성 페로몬

역 효과(어두운 쪽)

- 이 효과는 **방의 효과를 모두 처리한 뒤** 발동합니다.
- 같은 소환물을 연속해서 대상으로 선택할 수 있지만, 첫 번째 활성화로 그 소환물이 움직여 대상 마법사의 범위 밖으로 벗어났다면 다시 선택할 수 없습니다.

드라코의 피부

정 효과(밝은 쪽)

- 이 효과로 소환물을 소환할 때, 방금 놓여 있던 방에 다시 소환할 필요는 없습니다. 원하는 방에 소환할 수 있습니다.
- 악몽 소환물(움브라)은 검은 장미 소유라는 것을 잊지 마세요.

변화무쌍한 발생

역 효과(어두운 쪽)

- 잃을 마력 점수가 없다면 이 효과를 사용할 수 없습니다.

변이 에너지

정 효과/역 효과

- 제거할 소환물이 없다면 효과를 사용할 수 없습니다.

부식성 피

정 효과(밝은 쪽)

- 자기 소환물에 부식성 플라즈마 향상을 부착했다면, 그 소환물은 내성 때문에 피해를 받지 않는다는 것을 잊지 마세요.

활력 주입

역 효과(어두운 쪽)

- 첫 번째 이동으로 대상이 범위 밖을 벗어나도, 두 번째 이동 효과까지 계속 처리합니다.
- 대상이 움직일 때마다 함정이 발동할 수 있다는 것을 잊지 마세요.

극통

극통 학파의 일부 주문은 효과에 **고통 N** 키워드가 있습니다. 사건 보드에 놓인 검은 장미의 큐브를 N개 가져와 자기 마법사 시트의 체력 막대에 놓는 것을 **고통 N**이라 합니다. 극통 학파의 주문을 시전하는 마법사는 마법사 시트에 검은 장미의 큐브가 많을수록 주문의 효과가 강력해집니다. 고통 키워드로 마법사가 패배하면, 전리품 토큰은 검은 장미가 받습니다. (마력 점수는 정상적으로 배분합니다.)

개인 주문 카드에 고통 N 키워드가 있는 '리카르트'가 극통 주문을 사용한다면 더욱 강력한 주문을 사용할 수 있을 것입니다.

주문 카드 상세 규칙

고통의 흔적

역 효과(어두운 쪽)

- 소환물의 체력이 1 남은 상황에서 2 이상의 피해를 받더라도, 초과된 피해가 마법사에게 오지는 않습니다.

고통 액화

정 효과(밝은 쪽)

- 자신을 패배시킨 마법사가 게임 도중 획득한 전리품을 뺏어오는 것이 아니라, 그 마법사의 전리품 토큰 하나를 가져오는 것입니다.

역 효과(어두운 쪽)

- 큐브 수가 홀수라면, 내림으로 계산합니다. (예: 큐브가 3개라면 불안정 큐브 1개)

굴복

역 효과(어두운 쪽)

- 자신이 있는 방에 이 주문을 사용해도, 자기 자신이 가진 검은 장미의 피해는 세지 않습니다. 이 효과로 피해를 받은 마법사의 검은 장미 큐브만 세는데, 스스로는 내성 때문에 피해를 받지 않기 때문입니다.

십자가와 환희

정 효과(밝은 쪽)

- 방금 소환한 서큐버스에게 이 카드의 효과로 받을 고통 1 피해를 대신 줄 수 있습니다.

음산한 고문

역 효과(어두운 쪽)

- 큐브 수가 홀수라면, 내림으로 계산합니다. (예: 큐브가 3개라면 피해 1)

절정의 극통

정 효과(밝은 쪽)

- 왕관을 가진 사람이 어떤 큐브를 변환할지 선택합니다.

역 효과(어두운 쪽)

- 큐브 수가 홀수라면, 내림으로 계산합니다. (예: 큐브가 3개라면 피해 1)

집단 고문

역 효과(어두운 쪽)

- 검은 장미의 큐브 수가 홀수라면, 내림으로 계산합니다. (예: 큐브가 3개라면 피해 1)

쾌락의 통달자

정 효과(밝은 쪽)

- 이 효과는 다른 마법사가 임무의 모든 효과를 처리하고 뒤집은 뒤 발동합니다.
- 검은 장미의 큐브 수가 홀수라면, 내림으로 계산합니다. (예: 큐브가 3개라면 마력 점수 1점)

피할수 없는 고통

정 효과(밝은 쪽)

- 효과에 오역이 있어 내용을 수정합니다. 이 효과는 '대상이 마력 점수를 얻거나 잃을 때마다'입니다. 참조 안내서 뒷부분 정오표를 참고해주세요.

역 효과(어두운 쪽)

- 받은 피해량에 관계없이 피해를 받는 횟수당 마력 점수를 1점씩 얻습니다.

샤먼

샤먼 학파는 마법의 기점으로 삼는 **토템**을 소환해서 불안정 큐브를 놓거나 임무를 해결합니다. 샤먼 학파의 마법은 다른 마법사에게 피해를 주지 않는 평화로운 마법처럼 보이지만, 불안정을 변환하거나 대상을 갑작스레 제거하는 효과를 지닌 마법도 존재합니다.

토템을 소환해 피해를 회복하는 등 방어적인 주문 카드를 사용해 게임을 진행할 수도 있지만, 임무를 뽑거나 마법서에서 카드를 뽑는 효과도 다수 존재하기 때문에, 토템을 주력으로 사용하지 않더라도 샤먼 학파의 카드를 뽑아 자기 마법서에 추가해볼 만 합니다.

주문 카드 상세 규칙

강의 영

역 효과(어두운 쪽)

- 이 효과로 사건 카드를 뽑을 때, 검은 장미는 검은 장미 단계의 '사건 뽑기' 세부 단계와 같은 방식으로 점수를 얻습니다. (규칙서 11쪽 '사건 카드 뽑기' 참고)

대지의 토템

정 효과/역 효과

- '효과의 영향을 받는다'는 말은 내가 있는 방을 대상으로 하는 등 '나'를 대상으로 하지 않더라도 주문의 효과 범위 안에 내가 포함되는 모든 경우를 이야기합니다. 단, 어떤 효과로 소환물을 활성화해서 그 소환물이 나를 공격하는 경우는 해당하지 않습니다. 또한, 나에게 적용되는 효과만 무시하며 해당 주문 전체를 취소하는 것은 아닙니다.

바람의 영

역 효과(어두운 쪽)

- 연구 단계와 마찬가지로, 여러 학파의 카드를 섞어서 살펴볼 수 있습니다.

비의 토템

역 효과(어두운 쪽)

- 같은 방을 연속해서 대상으로 선택할 수 있습니다.

생명의 원천

정 효과(밝은 쪽)

- 먼저 대상 방(㉒)에서 원하는 말을 골라 인접한 방에 놓을 수 있습니다. 그 후 대상 방의 모든 말을 치유하고 1점을 얻습니다. 즉, 이 효과는 첫 대상이 되는 방에서 치유하기 싫은 말만 골라서 인접한 방으로 보내는 효과입니다.

장작불의 영

역 효과(어두운 쪽)

- 이 효과로 사건 카드를 버릴 때는 검은 장미가 마력 점수를 얻지 않습니다. (규칙서 11쪽 '사건 카드 버리기' 참고)

악몽

악몽 학파의 일부 주문은 악몽 유형의 특별한 소환물을 부착시킵니다. 이렇게 부착한 소환물은 다음 규칙을 따릅니다.

- 회합소에 있는 모든 악몽은 검은 장미가 소유하고 있는 것으로 간주합니다. 따라서, 소환물 단계에서 악몽이 주는 피해는 검은 장미의 큐브로 표시합니다. 단, 악몽을 활성화하는 효과로 피해를 주었다면, 효과를 사용한 사람의 피해 큐브를 놓습니다.
- 악몽은 소환물 단계를 시작할 때 왕관 토큰을 가진 사람이 선택한 순서대로 활성화됩니다.
- 악몽은 마법사에게 '부착'하는 것으로, '소환'이 아닙니다. 악몽 말은 패배하거나 제거될 때까지 마법사 말과 같이 있습니다.
- 악몽은 부착하는 마법사가 어느 칸에 부착할지 결정합니다.
- 악몽 소환물 카드는 소환물 칸을 차지하지 않으며, 악몽이 아닌 소환물 카드는 악몽이 부착된 소환물 카드 칸에 놓일 수 있습니다. 하나의 소환물 칸에 여러 악몽을 부착해도 됩니다.
- 마법사가 패배할 때 그 마법사에 부착되었던 악몽은 모두 제거됩니다.
- 한 마법사에 부착할 수 있는 악몽 수에는 제한이 없습니다.
- 다른 소환물과 마찬가지로, 악몽에게 피해를 줄 수 있습니다. 악몽은 부착된 마법사와 같은 칸에 있는 것으로 간주합니다.

<블랙 로즈 위: 리버스> 기본 게임에는 **움브라**가 악몽 유형의 소환물이며, 부착된 마법사와 해당 소환물 칸의 소환물을 지속적으로 괴롭히는 효과를 가지고 있습니다.

기본 주문 카드로 악몽 유형의 소환물을 부착하고 활성화할 수 있는 '**도리아 남작**'이 악몽 학파의 주문을 뽑는다면 좋은 시너지가 발생할 것입니다.

주문 카드 상세 규칙

고통스러운 상실

역 효과(어두운 쪽)

- 일단 검은 장미로부터 피해를 받기로 했다면, 다른 효과로 그 피해를 무시해도 다음 효과를 사용할 수 있습니다.

박해

정 효과(밝은 쪽)

- 이 효과는 주문으로 피해를 받을 때만 발동합니다. 물리적 행동으로 피해를 받거나, 검은 장미로부터 피해를 받을 때(고통 키워드 등)는 이 효과가 발동하지 않습니다.

발작적인 탈출

정 효과(밝은 쪽)

- 첫 번째 이동으로 대상이 범위 밖을 벗어나도, 두 번째 이동 효과까지 계속 처리합니다.
- 대상이 움직일 때마다 함정이 발동할 수 있다는 것을 잊지 마세요.

역 효과(어두운 쪽)

- 마법사 한 명을 두 번 움직이는 것이 아니라, 대상으로 지정한 방에 있는 마법사를 최대 두 명까지 각각 한 칸 이동시킬 수 있는 효과입니다.

변뇌

정 효과(밝은 쪽)

- 이 효과로 사건 카드를 뽑을 때, 검은 장미는 검은 장미 단계의 '사건 뽑기' 세부 단계와 같은 방식으로 점수를 얻습니다. (규칙서 11쪽 '사건 카드 뽑기' 참고)

정신 균열

- 이 효과로 카드를 버릴 때는 손패에서 버립니다. 마법사 시트에 놓은 카드를 버릴 수 없습니다.

흉몽

정 효과(밝은 쪽)

- 이 효과로 사건 카드를 뽑을 때, 검은 장미는 검은 장미 단계의 '사건 뽑기' 세부 단계와 같은 방식으로 점수를 얻습니다. (규칙서 11쪽 '사건 카드 뽑기' 참고)

역 효과(어두운 쪽)

- 임무는 현재 단계의 달 카드 더미에서 살펴봅니다.

주술

.....

주술 학파의 일부 주문은 대상 마법사에게 징크스 카드를 부착합니다. 징크스가 부착되면, 징크스 카드를 더미에서 뽑아 대상 마법사 시트 옆에 놓습니다.

각 징크스는 부착된 마법사에게 부정적인 효과를 미칩니다. 징크스를 없애려면 그 마법사는 특정한 과업을 수행해야 합니다.

마법사에 부착할 수 있는 징크스의 수는 제한이 없습니다. 하지만 같은 이름의 징크스를 2장 이상 부착할 수는 없습니다. 주문으로 특정 징크스를 부착해야 할 때, 대상이 이미 같은 종류의 징크스를 갖고 있다면 징크스를 부착하지 않습니다.

특정 효과로 징크스를 부착할 때, 더미에 해당 징크스가 남아있지 않다면 징크스를 부착하지 않습니다.

대상에 부착된 징크스를 버리고 추가 효과를 발동하는 효과는 선택이 아닙니다. 부착된 징크스가 있다면 반드시 버리고 추가 효과를 발동해야 합니다.

징크스는 다른 마법사의 이동을 제한하거나 불안정을 덜 놓게 하는 등 다른 마법사에게 제약을 거는 부정적인 효과입니다. 악몽 학파의 주문과는 달리 행동에 제약을 주는 효과가 많으므로 상당한 방해 효과를 줄 수 있습니다.

주문 카드 상세 규칙

눈에는 눈

정 효과/역 효과

- 이 보호 주문은 당신이 대상으로 선택된 직후, 그 전투 주문의 첫 번째 효과를 처리하기 전에 발동합니다.

묘지 열병

정 효과/역 효과

- 첫 번째 이동으로 대상이 범위 밖을 벗어나도, 두 번째 이동 효과까지 계속 처리합니다.
- 대상이 움직일 때마다 함정이 발동할 수 있다는 것을 잊지 마세요.

역 효과(어두운 쪽)

- 대상에게 징크스가 없거나, 대상이 자신에게 부착된 징크스를 버리지 않더라도, 대상을 이동시키는 효과는 여전히 발동합니다.

불길한 저주

정 효과/역 효과

- 이 효과는 다른 마법사의 소환물에게 피해를 받아도 발동합니다. 소환물의 피해는 그 소환물을 조종하는 마법사가 주는 피해로도 간주하기 때문입니다. (규칙서 21쪽 '소환물 카드 상세 구조'를 참고하세요.)

불운

정 효과(밝은 쪽)

- 다른 마법사가 방금 놓은 불안정 큐브도 변환할 수 있습니다.

역 효과(어두운 쪽)

- 대상 마법사의 전리품 토큰을 가져오는 것이 아니라, 그 마법사가 게임 도중 획득한 전리품 토큰을 훔치는 것입니다.

장황한 이야기

역 효과(어두운 쪽)

- 악몽 소환물(움브라)은 검은 장미 소유라는 것을 잊지 마세요.
- 두 번째 효과(대상 소환물 $\text{♣}+1$ $\text{♠}+1$)는 대상에게 부착된 징크스를 버렸을 때만 발동합니다.

저주받은 신탁

정 효과/역 효과

- 이 효과는 다른 마법사가 임무의 모든 효과를 처리하고 뒤집은 뒤 발동합니다.



연금술

연금술 학파의 일부 주문 효과에는 **강화** 키워드가 있습니다. 한 마법사가 강화 효과가 있는 주문을 공개했다면, 그 마법사는 자신의 마법사 보드에 공개된 주문 카드의 처리한 효과 면에 있는 원소 기호와 공개한 강화 주문이 요구하는 기호를 확인합니다.

요구하는 기호를 모두 갖췄다면, 공개한 주문의 강화 효과를 정상적으로 적용합니다.

요구하는 기호를 갖추지 못했다면, 주문의 다른 효과만 적용합니다. (강화 효과는 적용할 수 없습니다.)

즉, 연금술 학파의 주문을 효율적으로 사용하려면 그 라운드에 해당 기호가 표시된 카드가 이미 공개되어 있어야 하므로, 라운드의 첫 번째 차례보다는 나중 차례에 연금술 학파의 주문을 사용하는 것이 좋습니다. 또한, 연구 단계에는 학파의 기호 분포를 참고하여 카드를 뽑는 것이 좋습니다.

주문 카드 상세 규칙

아타노르 분출

정 효과(밝은 쪽)

- 강화 효과를 사용했다라도, 피해 3을 주는 두 번째 효과는 여전히 함정이나 보호 주문을 격발할 수 있습니다.

암석 불사조

역 효과(어두운 쪽)

- 패배/제거된 소환물이 내 소유가 아니어도 발동할 수 있습니다.
- 이 효과로 소환한 소환물은 이 주문을 시전한 마법사의 소유입니다.
- 악몽 소환물(움브라)은 '부착'하는 것이며 '소환'하는 것이 아니므로, 이 효과로 소환할 수 없습니다.

영혼 전이

역 효과(어두운 쪽)

- 악몽 소환물(움브라)은 '부착'하는 것이며 '소환'하는 것이 아니므로, 이 효과로 소환할 수 없습니다.

잊힌 주문

잊힌 주문은 오랜 세월 속에서 망각된 특별히 강력한 주문입니다. 이 주문 카드에는 특별한 그림이 그려져 있어 다른 주문 카드와 구분되며, 검은 장미 방을 활성화하거나 잊힌 주문을 뽑을 수 있는 효과로만 얻을 수 있습니다.

이 더미는 서고의 일부가 아닙니다.

잊힌 주문을 마법사의 손패, 마법사 시트, 잊힌 주문 카드 더미가 아닌 다른 곳에 놓아야 하는 경우, 그 카드를 게임에서 제거합니다. (게임 상자에 넣습니다.)

주문 카드 상세 규칙

고대의 문양

정 효과/역 효과

- 선조의 토템, 신비의 토템은 별도의 미니어처가 없습니다. 일반 토템 미니어처에 별도의 소환물 카드로 표시합니다. 따라서, 드물지만 토템 미니어처가 부족하여 일반 토템을 추가로 소환하지 못할 수 있습니다.

기원

- 첫 번째 효과: 뽑은 임무 카드들의 해결 효과는 사용할 수 없습니다. (마력 점수만 얻습니다.)
- 두 번째 효과: 다른 마법사들의 전리품 토큰을 얻는 것이지 그들이 게임 도중 얻은 전리품 토큰을 뺏어오는 것이 아닙니다.
- 세 번째/네 번째 효과: 자신을 패배시킨 마법사를 대상으로 지정할 필요는 없으며, 누구든 지정할 수 있습니다.

소용돌이

정 효과(밝은 쪽)

- 이 효과는 대상 방에서 거리 1 이내에 있는 말 3개를 대상 방으로 끌어들이 한 번에 피해를 주는 효과입니다.

오페라

정 효과(밝은 쪽)

- '주문을 무시한다'란, 그 주문을 정상적으로 시전하지만 이 주문을 사용한 마법사가 그 효과를 받지 않는다는 뜻입니다. 주문 자체를 취소하는 것이 아닙니다.

역 효과(어두운 쪽)

- 알베도는 별도의 미니어처가 없습니다. 토큰(오른쪽 이미지 참고)을 사용해 표시하세요.



저주의 결속

정 효과/역 효과

- 마력 점수를 얻는 효과는 대상이 주문 효과 또는 임무/사건의 효과로 점수를 얻을 때만 발동합니다. 다른 행동으로 점수를 얻을 때는 발동하지 않으므로 주의하세요.
- 큐브를 놓을 때는, 이 주문의 대상이 먼저 큐브를 놓은 뒤에 놓습니다. 따라서 큐브를 놓을 공간이 부족한 상황이 발생할 수 있습니다.

죽음의 언령

정 효과/역 효과

- 전리품 토큰은 정상적으로 얻습니다. 즉, 죽음의 언령을 사용한 사람이 전리품 토큰을 얻게 됩니다.

기타 상세 규칙

방

방 활성화 토큰

거울 방

이 효과로 재건된 방의 효과를 복제해서 사용해도 그 방 토큰을 뒤집지는 않습니다.

검은 장미 방

이 효과로 카드를 버릴 때는 손패에서 버립니다. 마법사 시트에 놓은 카드를 버릴 수 없습니다. 카드를 버리는 것은 효과를 사용하기 위한 필수 비용이므로, 손에 카드가 부족하다고 건너뛴 수 없습니다.

대장간

토큰의 효과는 적힌 순서대로 사용해야 합니다. (탐험 행동처럼 원하는 순서로 사용할 수 없습니다.)

보물 창고

이 효과로 사건 카드를 뽑을 때, 검은 장미는 검은 장미 단계의 '사건 뽑기' 세부 단계와 같은 방식으로 점수를 얻습니다. (규칙서 11쪽 '사건 카드 뽑기' 참고)

목욕탕

수행 중인 임무만 버릴 수 있습니다.

무기고

이번 차례에 행동 횟수가 남아 있다면 이 효과로 준비한 주문(뒷면으로 놓은 주문)을 바로 시전할 수도 있습니다. 단, 신속 주문이 아니라면 주문은 연속으로 시전할 수 없고, 여전히 맨 왼쪽 주문부터 시전해야 한다는 것을 잊지 마세요.

알현실

행동 단계 때 선 플레이어가 바뀌면, 그 라운드에 소환물 단계부터 차례 순서가 바뀐다는 것을 잊지 마세요.

기타

방 재건 점수 계산

재건된 방의 점수를 계산할 때는 '불안정 큐브가 가장 많은 사람', '그다음으로 많은 사람', '그 외 나머지'와 같은 식으로 정합니다.

(마법사 간의 '순위'로 계산하지 않습니다.)

만약 거울 방이 재건되었고, 그 방에 불안정 큐브를 가장 많이 놓은 마법사가 2명, 그다음으로 많이 놓은 마법사가 1명이라면, '불안정 큐브를 가장 많이 놓은' 2명은 가장 높은 점수인 4점에서 1점을 빼 3점씩 얻습니다. 그다음으로 많이 놓은 마법사는 (순위로는 3등이지만) 두 번째로 높은 점수인 2점을 얻습니다.

사건 카드

언데드 군대

육각형 기호는 '회합소 내의 방'을 나타냅니다. 거처는 회합소 안이 아니므로, 거처에 있는 마법사는 이 효과를 사용할 수 없습니다.

임무 카드

검은 장미 단계: 초과된 임무 카드를 버릴 때

임무 카드를 고의로 버릴 때만 검은 장미가 마력 점수를 얻으므로, 초과된 임무 카드를 버릴 때는 검은 장미가 마력 점수를 얻지 않습니다.

임무 카드: 보이지 않는 해/황금빛 해/생동하는 해/핏빛 해/불가사의한 해/소멸하는 해

불안정 표시로 큐브를 놓는 것과, 카드의 효과로 큐브를 놓는 것은 별개의 효과로 간주합니다. 따라서 공학술 '세뇌' 카드의 역 효과 (카드 불안정 표시 + 치유된 피해만큼 불안정 큐브 놓기) 등 여러 효과로 불안정 큐브를 여러 개 놓았다면 사용한 효과 수만큼 임무 카드에 큐브를 놓습니다.

임무 카드: 죽음의 지배자

이 임무 카드의 해결 효과로 전리품 토큰을 가져갈 때는 대상인 마법사가 획득한 다른 마법사의 전리품 토큰이 아니라 그 마법사의 전리품 토큰을 가져갑니다.

향상 카드

치유의 엘릭서

이 향상이 부착된 소환물이 피해 1을 받는다면, 그 피해를 무시해 피해를 전혀 받지 않습니다.

부식성 플라즈마

이 향상이 부착된 소환물은 단일 대상이 아닌 ⑩에 위치한 모든 말을 대상으로 물리적 공격을 수행할 수 있습니다. (자기 자신에게는 피해를 주지 않습니다.)

징크스 카드

느려짐

주문의 효과로 이동할 때는 이 카드에 큐브를 놓지 않습니다.

망각

이미 재건된 방 등 불안정 큐브를 놓을 수 없는 방에서 불안정 큐브를 놓는 행동을 할 때는 이 카드에 큐브를 놓을 수 없습니다. 즉, 큐브를 실제로 놓을 수 있을 때만 그중 1개를 이 카드에 놓습니다.

취약화

- 이 카드를 부착하자마자 피해를 주는 것은 아닙니다. 이후 새로운 징크스를 부착할 때마다 피해를 줍니다.

- 임무 '처리'는 임무 '해결'과 동일하게 적용합니다.

과열된 꿈

징크스를 버릴 때는 대상(징크스를 가진 사람)이 버릴 징크스를 고릅니다.

소환물

움브라

- 움브라는 검은 장미의 소유이므로, 자기 소환물이 패배하거나 제거될 때 발동하는 효과는 움브라로 발동할 수 없습니다.
- 움브라는 하나의 소환물 칸에 여러 개 부착할 수 있습니다.
- 하나의 소환물 칸에 여러 움브라가 부착되어 있어도, 움브라끼리 피해를 주지는 않습니다. 움브라는 소환물 칸을 차지하지 않기 때문입니다.
- 움브라는 부착된 마법사와 같은 칸에 있는 것으로 간주합니다.
- 움브라는 효과의 대상이 되며 피해를 받습니다.

토템

근육 이식 향상을 부착하면, 토템도 공격할 수 있습니다.

키워드

<블랙 로즈 워: 리버스>에는 특정 대상이나 효과를 지칭하는 다양한 키워드와 여러 고유 단어가 등장합니다. 이 항목에서는 각 키워드의 의미 또는 상세 규칙을 보다 자세히 설명합니다.

ㄱ

강화: 연금술 학파의 일부 주문에 있는 키워드입니다. 강화 효과를 적용하려면, 강화에 필요한 원소 기호들이 이전에 공개한 주문 카드의 효과 면에 전부 있어야 합니다. 강화 효과의 조건을 만족하면 주문의 효과가 더욱 강력해집니다.

검은 장미: 실제로 존재하는 플레이어는 아니지만 플레이어처럼 점수를 얻거나 전리품 토큰을 획득하는 가상의 플레이어입니다. 검은 장미의 점수 토큰이 검은 장미 달 큐브에 도달한 경우에도 게임 종료 단계가 시작됩니다. ♣ 기호로 표시합니다.

거처: 게임을 시작할 때 마법사들이 놓이는 곳으로, 게임 중 패배할 때마다 자기 거처로 돌아갑니다.

- 자기 차례를 시작할 때 거처에 있다면, 반드시 첫 번째 행동으로 거처를 나와야 합니다. 첫 번째 행동으로 주문을 시전하고 두 번째 행동으로 거처를 빠져나올 수 없습니다.
- 주문을 수행할 수 없기 때문에, 이동 효과가 있는 주문이라든가 시전할 수 없습니다.
- 행동 단계 때 자신의 첫 번째 행동의 결과로 거처에 들어갔을 때 (다른 마법사의 함정 등으로)는 두 번째 행동으로 반드시 거처에서 나올 필요는 없습니다. 자기 차례를 시작할 때 거처에 있는 경우에만 반드시 나와야 하는 것이므로, 이 경우 두 번째 행동을 하지 않고 차례를 넘긴 뒤 다음 자기 차례의 첫 번째 행동으로 거처에서 나올 수 있습니다.
- 거처는 회합소 방이 아닙니다.

고통: 극통 학파의 일부 주문에 있는 키워드입니다. 고통 N이란, 자신이 해당 숫자(N)만큼 검은 장미에게 피해 큐브를 받는 것을 의미합니다.

기억: 버린 주문 카드 더미를 의미하며, ♣ 기호로 표시합니다.

ㄴ

마력 점수: 승점을 의미하며, ♣ 기호로 표시합니다.

마법사: 플레이어를 의미하며, ♣ 기호로 표시합니다.

마법서: 자신의 주문 카드 더미를 의미하며, ♣ 기호로 표시합니다. 라운드의 연구 단계마다 이곳에서 카드를 2장씩 뽑게 됩니다.

무시하다: 어떤 효과나 피해를 받지 않는 것을 의미합니다. 주문 시전 자체를 무효로 만드는 것은 아닙니다.

물리적 공격: 자신의 힘 값만큼 피해를 주는 것을 의미하며, ♣ 기호로 표시합니다.

ㄷ

부착: 항상 카드 또는 악몽(움브라)을 대상 소환물의 소환물 칸에 놓는 것을 의미합니다.

범위: 일부 효과에는 ㉠와 같은 형태로 범위가 표시되어 있습니다. 이는 그만큼 떨어진 방까지 효과를 적용할 수 있다는 의미입니다. 단, 반드시 시전자와 대상 사이에 가시선이 필요합니다. 가시선이란, 시전자가 있는 방의 중심에서 대상이 있는 방의 중심을 선으로 그었을 때 (방 타일의 변이나 겹친 부분이 아닌) 방 타일의 중심만 지나는 선을 의미합니다.

변환: 다른 마법사 또는 검은 장미의 큐브를 자신의 큐브로 바꾸는 것을 의미합니다. 원래 있던 큐브는 원 소유자에게 되돌려줍니다. 마법사에 놓인 피해 큐브를 변환할 수도 있고, 방에 놓인 불안정 큐브를 변환할 수도 있습니다. 이때는 원하는 큐브를 변환합니다.


보호: 임무를 완료하거나 연금술 학파의 강화 효과 등을 발동하기 위해 조건을 달성하지 않은 보호 주문을 임의로 공개할 수 없습니다. 일단 시전한 보호 주문은, 반드시 그 조건을 달성해야 공개할 수 있습니다.

스

살펴보다: 효과가 명시하는 카드 더미의 맨 위에서부터, 지정된 카드 장수를 가져와 내용을 확인하는 것을 뜻합니다.

서고: 각 학파의 주문 카드 더미를 의미합니다. 잊힌 주문 카드 더미는 서고로 간주하지 않습니다.

소환: 여러 가지 효과로 회합소에 소환물을 놓는 것을 의미합니다.

신속 주문: 라운드의 준비 단계에 마법사 시트에 놓은 주문 중, 마법사 시트의 위쪽에 놓은 주문을 의미하며,  기호로 표시합니다. 한 차례에서 '주문 시전' 행동을 두 번 수행하려면, 두 행동 중 하나는 신속 주문을 공개해야 합니다.

오

악마: 소환물의 유형 중 하나입니다. <블랙 로즈 워: 리버스> 기본 게임에서는 '서큐버스'가 이 유형에 속합니다.

악몽: 소환물의 유형 중 하나입니다. <블랙 로즈 워: 리버스> 기본 게임에서는 '움브라'가 이 유형에 속합니다.

언데드: 소환물의 유형 중 하나입니다. <블랙 로즈 워: 리버스> 기본 게임에서는 '카데바'와 '콜로서스'가 이 유형에 속합니다.


연구 단계: 자신의 마법서와 서고에서 주문을 뽑아 손패에 추가하는 단계입니다.


- 서고에서 카드를 뽑을 때 한 장씩 내용을 확인하며 뽑을 수 없습니다. 앞면을 보지 않고 4장을 뽑은 뒤 한 번에 내용을 확인해야 합니다.


- 자기 캐릭터 카드를 제거할 수 있습니다. 그 카드는 게임 상자에 되돌리면 됩니다.


임무: 마법사들이 게임 중 진행하는 부가적인 요소로, 완료시 점수를 비롯한 다양한 효과를 얻을 수 있습니다

- 한계 값을 초과하는 임무 카드는 검은 장미 단계 때 버리므로, 행동 단계에 추가로 임무 카드를 뽑아 일시적으로 한계 값보다 많이 가지고 있을 수 있습니다.

- 수행 중인 임무: 아직 완료하지 않은 임무 카드를 의미하며  기호로 표시합니다. 마법사마다 보유 임무 한계 값이 있습니다.

- 완료된 임무: 조건을 달성한 임무 카드를 의미하며  기호로 표시합니다. 완료한 임무는 자신의 차례에 해결할 수 있으며, 해결할 때 임무 완료 효과를 적용할 수 있습니다.

- 해결된 임무: 효과를 적용해 뒤집어 놓은 임무 카드를 의미하며  기호로 표시합니다. 해결된 임무 수에 따라 추가 점수를 얻습니다.

임무 한계 값: 검은 장미 단계 끝에 보유할 수 있는 수행 중인 임무와 완료된 임무의 한계치를 의미하며  기호로 표시합니다.

즈


재건된 방: 모든 불안정 칸에 큐브가 놓여 정리 단계 때 뒤집은 방을 의미합니다

제단: 소환물의 유형 중 하나입니다. <블랙 로즈 워: 리버스> 기본 게임에서는 '토템', '신비의 토템', '선조의 토템'이 이 유형에 속합니다.

조립체: 소환물의 유형 중 하나입니다. <블랙 로즈 워: 리버스> 기본 게임에서는 '니그레도'와 '알베도'가 이 유형에 속합니다.

조종: 다양한 효과를 사용해 일시적으로 특정 대상을 조종할 수 있습니다. 이 경우 소유권은 바뀌지 않지만 그 시점의 조종자가 행동을 결정하여 수행하며, 조종 하에 피해를 주거나 불안정 큐브를 놓을 경우 조종자의 큐브를 놓습니다.

준비된 주문: 라운드의 준비 단계에 손패에서 골라 자신의 마법사 시트에 뒷면으로 놓은 주문을 의미합니다.

지속: 지속은 주문의 한 종류로, 시전한 라운드 동안 계속해서 남아 있습니다. 지속 주문의 효과는 해당 주문에 표시된 조건이 충족될 때마다 적용합니다.  기호를 사용해 표시합니다.


징크스: 주술 학파의 일부 주문에 있는 키워드로, 특정 마법사에게 징크스 카드를 부착하여 특정 제한을 부여하는 것을 의미합니다.

차

치유: 대상에 놓인 피해 큐브를 그만큼 제거해 원래 소유자에게 돌려줍니다. 이때 시전자의 큐브만 제거할 필요는 없으며 원하는 큐브를 제거할 수 있습니다. 다른 사람의 말도 치유할 수 있습니다.


터

탄력: 준비된 주문 1장을 자신의 기억에 버리고 1 이동하는 것을 의미합니다.

피해:  기호로 표시합니다.

- 다른 마법사의 소환물을 일시적으로 조종해서 누군가를 공격하면, 소환물의 원래 주인과 관계없이 소환물을 조종한 마법사의 피해 큐브를 놓습니다.

- 여러 대상에게 피해를 주거나 변환할 때 큐브가 부족하면, 원하는 대로 분배해서 놓을 수 있습니다.

패배: 마법사 시트에 있는 체력 막대에 자기 체력 값()만큼 피해 큐브가 놓인 마법사는 패배합니다(또는 일부 특수 효과로 즉시 패배할 수 있습니다). 게임에서 제외되는 것은 아니며, '마법사의 패배 처리'(규칙서 28쪽 참고) 단계를 진행합니다.

ㅎ

학파: 주문의 종류를 의미하며, <블랙 로즈 워: 리버스> 기본 게임에는 총 6개 학파가 있습니다. 게임을 시작할 때 같은 학파 카드끼리 모아 서고(주문 카드 더미)를 만듭니다.

함정:

- 임무를 완료하거나 연금술 학파의 강화 효과 등을 발동하기 위해 조건을 달성하지 않은 함정 주문을 임의로 공개할 수 없습니다. 일단 시전한 함정 주문은, 반드시 그 조건을 달성해야 공개할 수 있습니다.

향상: 공학술 학파의 일부 주문에 있는 키워드입니다. 특정 소환물에 향상 카드를 부착하여 추가 효과를 부여하는 것을 의미합니다.

활성화: 활성화에는 두 가지 의미가 있습니다.

1) 명시된 대상으로 행동을 수행하거나 효과를 적용하는 것을 의미합니다. '자신을 활성화'는 자신의 마법사를 사용하는 것을, '소환수를 활성화'는 해당 소환수를 사용하는 것을, '방을 활성화'는 그 방의 효과를 적용하는 것을 의미합니다.

2) 사용한 함정/보호 주문을 의미합니다. '활성화된 함정/보호 주문'은 준비된 주문이 아니라 카드를 사용해 함정/보호 토큰을 올려놓은 주문을 뜻합니다. 이 주문은 아직 공개되지 않았으며, 효과를 적용하기 전입니다.

훔치다: 대상이 가진 무언가를 내 것으로 가져오는 행동을 뜻합니다. 상대에게서 가져올 수 있는 것이 없다면 아무것도 얻을 수 없습니다.

회합소: 여러 육각 타일로 이루어진 게임판을 의미하며, 마법사들이 대결하는 공간입니다.



정오표

[규칙서]

10쪽 '2. 사건 뽑기' 항목 맨 아래

- 이 경우, 검은 장미는 효과를 적용한 카드의 **왼쪽** 하단에 표시된 마력 점수를 얻습니다.
→ 이 경우, 검은 장미는 효과를 적용한 카드의 **오른쪽** 하단에 표시된 마력 점수를 얻습니다.

17쪽 '함정' 항목

- 마법사가 함정 주문을 시전할 때, 해당 카드를 **반드시 공개할 필요는 없습니다.**
→ 마법사가 함정 주문을 시전할 때, 해당 카드는 **공개하지 않습니다.**

20쪽 '중요: 소환과 부착' 항목

- 하지만 몇몇 효과로 소환물을 **회합소에 놓지 않고** 부착하게 됩니다.
→ 하지만 몇몇 효과로 소환물을 **이렇게 소환하지 않고** 부착하게 됩니다.

28쪽 '내성' 항목

- 효과 자체에 별도로 명시되어 있지 않는 한,
→ 치유나 피해 무시 또는 효과 자체에 별도로 명시되어 있는 경우를 제외하면,

[주문 카드]

극통 학파: 피할 수 없는 고통

- 얻거나 **받을** 때마다
→ 얻거나 **잃을** 때마다

[학파 참조 카드]

샤먼 학파

- 샤먼의 마법은 다른 마법사에게 **♥를 주지 않는 것 같지 않은** 평화로운 마법입니다.
→ 샤먼의 마법은 다른 마법사에게 **♥를 주지 않으려 하는** 평화로운 마법입니다.

[소환물 카드]

토템

- 토템이 활성화될 때, 조종자는 토템을 기준으로 **♣1의 ♥1을** 치유하거나 **♥1을** 변환할 수 있습니다.
→ 토템이 활성화될 때, 조종자는 **♥1을** 치유하거나 **♣1의 ♥1을** 변환할 수 있습니다.

[사건 카드]

마력 주입

- **행동 단계를 시작할 때**, 각 마법사는 차례대로, **♣2를** 잃을 수 있습니다. 그렇게 하면, 잊힌 주문 더미에서 **♣1장**을 뽑습니다.
→ 각 마법사는 차례대로 **♣2를** 잃을 수 있습니다. 그렇게 하면, 잊힌 주문 더미에서 **♣1장**을 뽑습니다.
(‘행동 단계를 시작할 때’ 삭제)



블랙 로즈 워: 리버스 참조 안내서 v1.4

최종 수정일: 2024.01.29

제작: (주)아스모디코리아

www.asmodee.co.kr