

LA
COMMEDIA
DI DANTE
ALIGHIERI

Col Commento del M. R. P. Pompeo Venturi
della Compagnia di Gesù.

DIVISA IN TRE TOMI.



200 INFERNO
L'Orco & lo per quel canino alio 5
Entrammo a ritarar nel chiaro mondo :
E la forza curi ha aver d'altra riposa
S'alcun no fu el primo, & tu lo tanto,
Tanto : di' a' altri de' let & bebe,
Che porta l'ciel per un periglio tonda :
E quindi infornno a' morder le stelle.

IL FINE DEL
CANTO XXXIII.

ALLEGORIA.

PER LA VARIA GIACITIV.

Inferno

„Ihr, die ihr eintretet, lasst alle Hoffnung fahren“

Philosophen und Literaten sind sich einig, dass es besser ist, in der Hölle zu regieren als im Himmel zu dienen. Stolze Magier, falls ihr ebenfalls diesen Glauben hegt, dann macht euch beim Kampf um die Krone bereit für das ultimative Schlachtfeld: Inferno.

Die ungeheure Macht der Black Rose und die blutige Zerstörungskraft von jahrzehntelangen Gefechten haben die Aufmerksamkeit des großen Täuschers auf sich gezogen: Lucifero, der gefallene Engel. In ihrem immerwährenden Streben nach mehr Macht und neuen Zauberkräften, versuchten die Mitglieder der Schule der Zerstörung ihr Glück gegen einen Feind, der ihre Fähigkeiten bei weitem übertraf. Dies gab Lucifero die Gelegenheit, die Welt der Sterblichen zu betreten.

Gedemütigt von dem Höchsten Wesen, das Lucifero einst seinen Vater nannte, war er gezwungen, sein Leben in einem ewigen Gefängnis aus Eis zu verbringen. Doch er wurde nicht müde, nach einem Weg zu suchen, sich zu befreien und Rache zu üben. Nun hatte er einen Weg in die Freiheit gefunden, in Form der uralten, vergessenen Magie, die von der Black Rose bewacht wurde.

Durch das Tor zur Hölle, das die leichtfertigen Zauberer der Zerstörung geöffnet hatten, strömten dunkle Mächte im Dienst Luciferos in die Akademie. Die prächtigen Säle, die einst mit Wandteppichen und kunstvoll gefertigten Möbeln geschmückt waren, sind nun dunkle, nasse Höhlen voller spitzer Stalagmiten, oder finstere Wälder aus grotesk verzerrten Bäumen.

Die ohrenbetäubenden Schreie der Verdammten hallen aus den höllischen Tiefen durch die Säle der Akademie und lässt die Stimmen der Zauberer verstummen. Die labyrinthischen Räume der Akademie werden von wilden, unirdischen Bestien heimgesucht, grausamen, geflügelten Dämonen, gierig nach den Seelen der Menschen. Das Labyrinth selbst scheint ein eigenes, boshaftes Bewusstsein zu haben, erweckt aus einem Schlummer und begierig,

seinem dunklen Herrscher zu dienen.

Trotz ihrer großen Macht ist die Black Rose in einer riesigen Hülle aus Eis gefangen, die aus dem Neunten Höllenkreis emporgewachsen war. Sie harret der Hilfe durch die Zauberer der Akademie. Doch die wenigen Zauberer, die noch nicht ihr Heil in der Flucht gesucht haben, werden überwacht vom durchdringenden Blick der Inkarnation des Bösen, von Lucifero selbst, einer Gestalt von überirdischer Schönheit, jenseits des menschlichen Vorstellungsvermögens. Umhüllt von majestätischen Flügeln, stieg Lucifero in die Welt der Sterblichen empor, entbrannt von dem unbezwingbaren Verlangen nach der Macht der Black Rose, die es ihm ermöglichen würde, seine Herrschaft – endlich – auch über das Himmelreich auszudehnen.

Die mächtigen Zauberer der Akademie scheinen bloße Spielfiguren im Plan des dunklen Herrschers zu sein. Doch vielleicht gibt es Hoffnung: Die Zauberer müssen sich zum ersten Mal seit Jahrtausenden verbünden und gemeinsam die Akademie und das Wissen, das sie birgt, vor dem unbesiegbar scheinenden Feind zu behüten.

Werden die schwachen Seelen der Zauberer in der Lage sein, den Versuchungen des großen Täuschers zu widerstehen?

Werden sie es schaffen, ihr eigenes Verlangen nach Macht und Herrschaft zu unterdrücken, oder werden sie ihre Mitstreiter in der Hitze der Schlacht verraten und im Stich lassen?

Werden die Zauberer bei ihrem Versuch, die Black Rose zu retten, siegreich sein, oder werden sie es zulassen, dass ihre Macht in falsche Hände gerät, und damit ein neues, dunkles Zeitalter einläuten?

Achtung! Diese Erweiterung benötigt das Black Rose Wars Basis-Spiel.

Credits

Projektmanager: Andrea Colletti

Fulfillment: Michele Mirizio

Game Design: Marco Montanaro

Additional Game Design: Andrea Colletti, Diego Fonseca, Paolo Scippo

Entwicklung: Ludus Magnus Studio

Redaktionelle Leitung: Paolo Scippo

Grafikdesign: Paolo Scippo, Diego Fonseca

Art Director: Andrea Colletti

Illustrationen und Konzept-Illustrationen: Antonio De Luca, Giovanni Pirrotta, Simone de Paolis

Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano

3D Sculptor: Alberto Acquaviva, Tommaso Incecchi

Redaktion: Christopher Nelson, Frank Calcagno, Louis Angelli

Kundendienst und Social Media: Luca Bernardini, Marco Presentino

Webredaktion: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Kickstarter-Manager: Andrea Colletti

Übersetzung: Florian D'Anna, Stefan Ladstätter, Roberta D'Addazio

Marketing: Vincenzo Piscitelli

Produktion: Andrea Colletti

Spieletester: Andrea Compiani, Andrea Fatigati, Andrea Gianfermo, Andrea Pomelli, Antonio Gentile, Carlo Trifogli, Daniele Casali, Daniele De Lorenzo, Daniele Longo, Daniele Pallozzi, David Condemi, Davide Becciu, Demetrio D'Alessandro, Enrico Savioli, Fabio Capelli, Florian D'Anna, Francesco Montanaro, Giovanni Tomaselli, Giuseppe Verrengia, Iliaria Pisani, Luca Ricci, Mauro Baranello, Michele Artusi, Michele Morosini, Pier Luigi, Roberta D'Anna, Saverio Ronchese, Schedar Marchetti, Simone Scarpellini, Stefano Castelli, Tiziano Leonardi, Tommaso Battista.

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com

Inhaltsverzeichnis

Inferno	2
„Ihr, die ihr eintretet, lasst alle Hoffnung fahren“	2
Credits	2
Inhaltsverzeichnis	3
Spielmaterial	4
Säle und Aktivierungsspielsteine (19)	4
Luciferos Charakterbogen und Spielsteine	4
<i>Optionale Spielregel: Fusion (nur mit dem Basis-Spiel möglich)</i>	4
Inferno-Aufgaben (30)	5
Exorzismuskarten (13)	5
Lucifero-Aktionskarten (30)	5
<i>Hinweis des Autors</i>	5
Inferno-Ereignisse (18)	6
Inferno-Beschwörungskarten (48)	6
Luciferos Beschwörungsdeck:	6
Luciferos Beschwörungsspielsteine (48)	6
Miniaturen der Beschwörungen (18)	7
Beschwörungen (18)	7
Perilium (6)	8
Referenzkarten (6)	8
Schadens-/Instabilitätsspielsteine (10)	8
Infernalische Aktivierungsspielsteine (11)	8
Zauberspruchkarten der Vergessenen (2)	8
Spielvorbereitung	9
<i>Krone von Minos</i>	9
Inferno	9
Black Rose Phase:	9
Studierphase:	9
Vorbereitungsphase:	9
Aktionsphase:	9
Beschwörungsphase:	9
Aufräumphase:	9
Lucifero	10
Luciferos Aktionen:	10
Luciferos Miniatur:	10
Beschwörungsphase:	10
Luciferos Erstarrung:	11
Erstarrter Lucifero:	11
<i>Beispiel: Bedrohenswert ausrechnen</i>	10
<i>Dämonische KI</i>	10
<i>Gefallener Engel</i>	11
Ende des Spiels	11
<i>Beispiel: Erstarrter Lucifero</i>	11
Dämonen	12
Dämonen, die von Lucifero beschworen wurden	12
Dämonen, die von Zaubernern beschworen wurden	13
<i>Optionale Spielregel: Alternative Beschwörungen</i>	13
Säle der Hölle	14
● Tartaro	14
● Blaue Säle	14
● Gelbe Säle	15
● Grüne Säle	15
● Rote Säle	16
● Violette Säle	16
● Graue Säle	17
Krieg der Beschwörer	18
Spielvorbereitung	18
<i>Optionale Spielregel: Chaos-Säle</i>	18
<i>(nur mit dem Basis-Spiel möglich)</i>	18
<i>Achtung!</i>	18
<i>Optionale Spielregel: Meisterhafte Beschwörer</i>	18
Infernalische Aktivierungsspielsteine	19



Die furchteinflößende Barbariccia

Spielmaterial

Säle und Aktivierungsspielsteine (19)

Jeder Saal dieser Erweiterung referenziert einen Kreis der Hölle oder einen der Gräben (bolgia) in Dantes Inferno. Die 19 Säle ersetzen die Säle aus dem Basis-Spiel.

Wie im Basis-Spiel gibt es 3 Säle in jeder Farbe sowie einen schwarzen Saal, den Tartaro. Jeder Saal hat einen eigenen Aktivierungsspielstein mit neuen Effekten, die mit den Regeln des Basis-Spiels funktionieren.

Manche Säle haben neue Mechaniken, die es den Zauberern erlauben, Dämonen zu beschwören und zu aktivieren, sobald sie ins Spiel kommen.

Optionale Spielregel: Fusion *(nur mit dem Basis-Spiel möglich)*

Die Säle dieser Erweiterung können mit den Sälen des Basis-Spiels kombiniert werden. Damit könnt ihr eure eigene Akademie zusammenstellen und für mehr Abwechslung sorgen. Sobald ihr eure eigene Akademie zusammengestellt habt, stellt sicher, dass die drei Aufgabendecks sowohl Karten aus dem Basis-Spiel als auch aus der Erweiterung enthalten, wobei es immer drei Säle pro Farbe sein sollten. Achtet darauf, dass ihr alle Aufgabenkarten entfernt, die einen Saal erwähnen, der im Spiel nicht vorkommt.

Ausnahme – die folgenden Säle können nicht mit dem Basis-Spiel kombiniert werden: **Tartaro**, **Selva Oscura**, **Cerchio dei Lussuriosi**, **Cerchio degli Eretici**.

Luciferos Charakterbogen und Spielsteine

Während eines Inferno-Spiels wird Lucifero als weiterer Spieler betrachtet, der einen Zauberer in der Akademie kontrolliert.

Die Position des Lucifero-Charakterbogens auf dem Spieltisch bestimmt, wann er in den einzelnen Phasen des Spiels zum Zug kommt.

Sein Charakterbogen:

- (A) 17 **Lebenspunkte**: Platz für den Schaden, der Lucifero zugefügt wird.
- (B) **Aktionskarten**: Platz für Luciferos Aktionskartendeck.
- (C) **Ablagestapel**: Luciferos verwendete Aktionskarten.

Luciferos Machtpunktspielstein (D) ersetzt den Spielstein der Black Rose auf dem Machttableau. **Alle Hinweise auf Lucifero im Regelbuch dieser Erweiterung beziehen sich sinngemäß auf die Hinweise zur Black Rose im Regelbuch des Basis-Spiels, und umgekehrt.**

- (E) **Luciferos Erstarrungs-Spielstein**
- (F) **4 Lucifero-Trophäenspielsteine**



Inferno-Aufgaben (30)

Die Aufgaben in Inferno funktionieren genau wie die Aufgabenkarten im Basis-Spiel, außer, dass sie auf die Säle und Beschwörungen dieser Erweiterung Bezug nehmen. Sie ersetzen die Aufgaben des Basis-Spiels.



Exorzismuskarten (13)

Die Exorzismuskarten sind spezielle Aufgaben für die Zauberer. Sie müssen vollendet werden, um die Macht der Black Rose zu gewinnen. Allerdings klappt dies nur, wenn es gelingt, Lucifero aus der Akademie zu vertreiben! Diese Karten werden zu Beginn des Spiels gezogen. Jeder Zauberer zieht zwei Exorzismuskarten und behält eine davon (siehe Spielvorbereitung, S. 9). Die Exorzismuskarten enthalten zusätzliche Ziele, die das Spielende beeinflussen können. Jede Karte enthält zwei Ziele. Falls du sie erreichst, erhältst du die entsprechende Anzahl an Machtpunkten.

Hinweis des Autors

Die Ziele der Exorzismuskarten sind schwer zu erreichen und fügen dem Spiel ein zusätzliches taktisches Element hinzu. Es gibt keine Strafe, falls die Ziele nicht erreicht werden. Mach dir also keine Sorgen, falls sie in den ersten paar Inferno-Partien unerreichbar scheinen.



Lucifero-Aktionskarten (30)

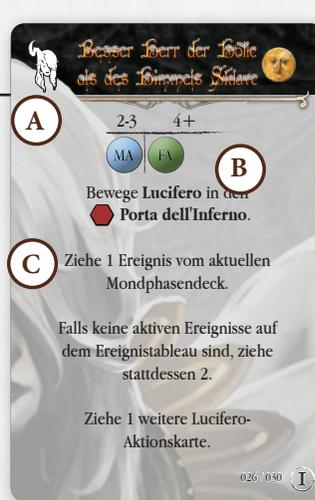
Lucifero hat ein Deck aus 10 Aktionskarte für jede Mondphase. Diese Karten beschreiben Luciferos Aktionen, wenn er aktiviert wird. Sobald Lucifero in der Aktionsphase am Zug ist, deckt der Spieler, der die Krone von Minos besitzt, die oberste Karte vom aktuellen Mondphasendeck auf und handelt die aufgelisteten Effekte der Reihe nach ab.

Lucifero-Aktionskarten:

(A) Das Erwachen-Symbol zeigt an, ob Lucifero aus seiner Starre befreit wird (siehe S. 11).

(B) Die Anzahl und Typen der Beschwörungen, die von Lucifero ins Spiel gebracht werden, je nach Spieleranzahl. Falls dies nicht zur Gänze möglich ist, wird die spezielle Macht des „Gefallenen Engels“ für jede fehlende Beschwörung angewendet (siehe S. 11). Der farbige Kreis mit den zwei Buchstaben gibt an, welche dämonische Beschwörung Lucifero ins Spiel bringt. (Siehe S. 6.)

(C) Lucifero's Haupt-Aktion.



Inferno-Ereignisse (18)

Ähnlich wie im Basis-Spiel, werden diese Karten verwendet, um Inferno-Ereignisse auszulösen. In Inferno-Spielen ersetzen diese Ereignisse vollständig das Ereignisdeck des Basis-Spiels. Die Inferno-Ereignisse werden auf drei Mondphasendecks zu je 6 Karten aufgeteilt. Falls ein Mondphasendeck während einer Mondphase aufgebraucht wird, mische die abgehandelten Ereigniskarten, um ein neues Deck der entsprechenden Mondphase zu erzeugen.



Inferno-Beschwörungskarten (48)

Diese doppelseitigen Referenzkarten enthalten die Eigenschaften der Inferno-Beschwörungen. Eine Seite zeigt die Standardversion, die andere Seite zeigt die infernalische Version der Beschwörung. Wenn ein Zauberer einen Dämonen beschwört, wird die Standardseite der Karte verwendet. Die Eigenschaften auf der Standardseite ähneln den Beschwörungen aus dem Basis-Spiel (Abb. 1). Wenn jedoch Lucifero einen Dämonen beschwört, hat die Beschwörung die Eigenschaften der infernalischen Version (Abb. 2). Die infernalischen Versionen haben Zusatzinformationen, die benötigt werden, um ihre Aktivierung zu steuern:

(A) Aggressivität: Wenn es an der Zeit ist, Luciferos Beschwörungen zu aktivieren, wird diese Zahl mit dem höchsten Bedrohungswert unter den Zauberern verglichen und der Dämon nur aktiviert, wenn der Bedrohungswert gleich hoch oder höher ist (siehe S. 10).

(B) Identifikations-Code: Jeder Dämon, der von Lucifero beschworen wird, hat einen Identifikations-Code, bestehend aus einem farbigen Symbol mit zwei Buchstaben des Namens des Dämons, sowie einer fortlaufenden Nummer. Wenn Lucifero einen Dämonen eines bestimmten Archetyps beschwört (siehe Luciferos Aktionskarten, Seite 5), bringt er den entsprechenden Dämonen mit der niedrigsten fortlaufenden Nummer unter den verfügbaren ins Spiel. Beim Platzieren des beschworenen Dämons wird der passende Lucifero-Beschwörungsspielstein mit dem entsprechenden Code und der richtigen Nummer in den Fuß der Miniatur gesteckt (siehe S. 7). Das ermöglicht, jeden Dämon auf dem Spielfeld eindeutig zu erkennen und seiner Beschwörungskarte zuzuordnen.

(C) Machtpunkte: Jedes Mal, wenn einer von Luciferos Dämonen von einem Zauberer oder einer seiner Beschwörungen besiegt wird, erhält jeder Zauberer die angegebene Anzahl an Machtpunkten.

Luciferos Beschwörungsspielstein:

Lucifero hat nur eine beschränkte Anzahl an Beschwörungskarten zur Verfügung. Zu Beginn eines Inferno-Spiels wird ein Deck mit allen Beschwörungskarten der Erweiterung erstellt. Dabei müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Jedes Mal, wenn Lucifero einen Dämonen beschwört, nimmt er die entsprechende Karte mit der niedrigsten verfügbaren fortlaufenden Nummer.



- Wenn einer von Luciferos Dämonen besiegt wird, erhält der Zauberer, der den finalen Tötungsschlag ausgeführt hat, die Karte an sich. Am Ende des Spiels dienen sie zur Überprüfung, ob der Zauberer ein Ziel auf seiner Exorzismuskarte erreichen konnte.
- Wenn ein Zauberer einen Dämon aus dieser Erweiterung beschwört, muss er die entsprechende Karte aus Luciferos Beschwörungsspielstein nehmen. Falls keine Karte des entsprechenden Archetyps mehr verfügbar ist, scheitert das Beschwören.
- Wird ein Dämon, der von einem Zauberer beschworen wurde, besiegt oder aus dem Spiel entfernt, dann kommt seine Karte in Luciferos Beschwörungsspielstein zurück.

Luciferos Beschwörungsspielsteine (48)



Mit diesen nummerierten Spielsteinen können Luciferos Beschwörungen eindeutig gekennzeichnet werden. Jedes Mal, wenn Lucifero einen Dämonen beschwört, wird der entsprechende Spielstein mit der richtigen Nummer und Farbe (gemäß der Beschwörungskarte des Dämons) in den Fuß der dämonischen Miniatur gesteckt.



Miniaturen der Beschwörungen (18)

Diese Miniaturen werden sowohl für Luciferos Dämonen als auch die Beschwörungen der Zauberer verwendet. Sie sind auch für das Black Rose Wars Basis-Spiel geeignet.

Dämonen, die von Zauberern beschworen wurden, bekommen Rosen-Anstecker. In Inferno-Spielen werden für Dämonen, die von Lucifero beschworen wurden, die passenden Beschwörungsspielsteine verwendet.



Beschwörungen (18)



5 Farfarello



3 Zentauren



Lucifero

Barbariccia



8 Arpia

Perilium (6)



Das Perilium ist eine einstellbare Scheibe mit einem Wert von -5 bis +5. Setze den Wert deines Periliums zu Beginn des Spiels auf 0. Im Verlauf des Spiels wird dein Perilium-Wert durch unterschiedliche Effekte erhöht oder gesenkt. Ignoriere Effekte, die den Wert unter -5 sinken oder über +5 steigen lassen würden.

Referenzkarten (6)

Erklären die unterschiedlichen Effekte der 19 Inferno-Säle.



Schadens-/Instabilitätsspielsteine (10)

Lucifero ist ein äußerst mächtiger Feind. Mithilfe seiner Dämonen kann er mehr Schaden zufügen und Instabilität verursachen als selbst die Black Rose. Aus diesem Grund sind in dieser Erweiterung 10 weitere schwarze Schadens- bzw. Instabilitätsspielsteine enthalten, die dem Vorrat aus dem Basis-Spiel hinzugefügt werden.



Infernalische Aktivierungsspielsteine (11)

Diese Spielsteine werden in der Spiel-Variante „Krieg der Beschwörer“ verwendet, die in dieser Erweiterung enthalten ist (siehe S. 18). Ihr könnt damit jedoch auch normale Aktivierungsspielsteine aus dem Basis-Spiel ersetzen, um neue Akademie-Varianten zu erstellen und unerwartete Effektkombinationen zu erreichen.



Zauberspruchkarten der Vergessenen (2)

Diese Karten können dem Deck der Vergessenen im Basis-Spiel hinzugefügt werden, um Lucifero und Barbariccia zu beschwören. Sie können nicht in Inferno-Spielen verwendet werden.



Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung entspricht der des Basis-Spiels, bis auf folgende Abweichungen:

Schritt 1: Statt dem Saal der Black Rose wird der Tartaro (ebenfalls schwarz) in die Mitte des Spielfelds gelegt. Statt dem Thronsaal wird der **Bolgia dei Ladri** an den Tartaro angelegt.

Schritte 2 & 3: Statt den Sälen und Aktivierungsspielsteinen des Basis-Spiels werden die der Erweiterung verwendet.

Schritte 4 & 5: Wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben.

Schritt 6: Verwende die entsprechenden Spielmaterialien dieser Erweiterung statt aus dem Basis-Spiel. Lege das Erweiterungskartendeck aus dem Basis-Spiel in die Nähe des Machttableaus (ausgenommen Malacoda und Cerbero). Nicht mit dem Beschwörungsdeck der Erweiterung mischen.

Schritt 7: Verwende die entsprechenden Spielmaterialien dieser Erweiterung statt aus dem Basis-Spiel. Der Spieler, der zuletzt eine der sieben Todsünden begangen hat, erhält die Krone von Minos und ist damit der Startspieler. Falls niemand eine begangen hat – oder dies nicht zugeben möchte – erhält derjenige die Krone, der zuletzt eine Todsünde begehen wollte.

Schritte 8, 9, 10 & 11: Wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben.

Anschließend werden die folgenden zusätzlichen Schritte durchgeführt:

12. Platziere den Charakterbogen von Lucifero zwischen die Unterkünfte des letzten und des ersten Spielers. Dann lege Luciferos Aktionsdeck der ersten Mondphase darauf.

13. Setze Lucifero in den Tartaro in der Mitte des Spielfelds. Der Spieler, der die Krone von Minos besitzt, teilt nun jedem Spieler eine zufällige Lucifero-Beschwörungskarte aus. Jeder Spieler in Zugreihenfolge setzt nun eine Beschwörung entsprechend seiner Karte in einen noch unbesetzten Saal, der an den Tartaro angrenzt. Diese Beschwörungen gehören Lucifero.

14. Jeder Spieler erhält 2 Exorzismuskarten. Wählt geheim eine davon und legt die andere in die Schachtel zurück, ohne sie vorzuzeigen.

15. Jeder Zauberer erhält eine Perilium-Scheibe mit dem Wert 0.

Krone von Minos

Die Regel für die Krone von Minos ersetzt in Inferno die Kronen-Regeln des Basis-Spiels. Sie macht ihren Besitzer nicht nur zum Startspieler, sondern gibt ihm auch die Macht, zu entscheiden, was passieren soll, wenn eine Situation oder Interaktion nicht von den Regeln abgedeckt ist (z. B. falls es einen Widerspruch zwischen einer Inferno-Karte und den Karten der Zauberschulen gibt).



Inferno

Eine Partie mit Inferno folgt den gleichen Regeln wie eine normale Partie Black Rose Wars. Lucifero gilt als weiterer Spieler und kontrolliert seine Miniatur, wenn er am Zug ist.

In Inferno ersetzt das Spielmaterial dieser Erweiterung die entsprechenden Teile aus dem Basis-Spiel (siehe Spielvorbereitung). Insbesondere werden die folgenden Teile aus dem Basis-Spiel ersetzt: Säle, Aktivierungsspielsteine, Aufgaben- und Ereigniskarten. Die restlichen Spielmaterialien dieser Erweiterung werden (ausgenommen der Zauberspruch der Vergessenen) werden zu den entsprechenden Spielelementen des Basis-Spiels hinzugefügt.

Die Phasen der Spielrunden funktionieren wie im Basis-Spiel, mit folgenden Abweichungen:

Black Rose Phase:

Es gelten die normalen Regeln des Basis-Spiels. Ersetzt die Basis-Ereigniskarten durch die Ereigniskarten der Erweiterung.

Studierphase:

Es gelten die normalen Regeln des Basis-Spiels.

Vorbereitungsphase:

Es gelten die normalen Regeln des Basis-Spiels.

Aktionsphase:

Es gelten die normalen Regeln des Basis-Spiels, außer, wenn Lucifero am Zug ist (siehe Seite 10).

Beschwörungsphase:

Es gelten die normalen Regeln des Basis-Spiels, außer, wenn Luciferos Beschwörungen aktiviert werden (siehe Seite 10).

Aufräumphase:

Es gelten die normalen Regeln des Basis-Spiels.

Antinferno

Lucifero

*Hinabgestürzt in die Unterwelt bist du mit deiner Pracht,
samt dem Klang deiner Harfen.*

Auf Würmer bist du gebettet, deine Decke sind Maden.

Wie bist du vom Himmel gestürzt, du schöner Morgenstern!

Auf den Boden geschleudert – Du, der Bezwinger der Völker!

Du aber gedachtest in deinem Herzen:

*„Ich steige in den Himmel auf und werde meinen Thron über die Sterne Gottes erheben;
Ich werde auf dem Thron des Berges der Versammlung sitzen, auf den höchsten Höhen
von Berg Zaphon.“*

Auffahren will ich über die höchsten Wolken und gleich sein dem Allerhöchsten.“

Doch hinunter ins Totenreich fährst du, in die tiefste Grube.

-Das Buch Jesaja, Kapitel 14

Luciferos Aktionen:

Lucifero wird wie ein normaler Spieler behandelt. Sein Charakterbogen wird zwischen den Startspieler und den letzten Spieler der ersten Spielrunde gelegt. Seine Position wird im Verlauf des Spiels nicht mehr verändert, egal, wer der Startspieler ist. Seine Miniatur beginnt im Tartaro und wird behandelt wie jede andere Miniatur eines Zauberers.

Nachdem der Spieler zur Rechten von Lucifero am Zug war, kommt Lucifero zum Zug. Der Spieler mit der Krone von Minos deckt die oberste Karte von Luciferos Aktionsdeck auf und führt die Aktionen aus. Dabei werden so viele Effekte wie möglich verrechnet. Manche Effekte sind situativ und eventuell nicht anwendbar, zum Beispiel ist evtl. nicht die richtige Beschwörung im Spiel.

Nachdem Luciferos Aktionskarte abgehandelt wurde, wird sie auf den Ablagestapel auf seinem Charakterbogen gelegt. Falls Luciferos Aktionskartendeck leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet das neue Deck. Falls bei der Abhandlung von Lucifero eine Entscheidung zu treffen ist, entscheidet der Spieler mit der Krone, was passiert.

Luciferos Miniatur:

Folgende Regeln gelten für Luciferos Miniatur und den Saal, in dem sie sich befindet:

- Im Saal mit Luciferos Miniatur kann sich keine weitere Miniatur befinden.
- Wenn Lucifero einen Saal betritt, der andere Miniaturen enthält, werden diese aus dem Saal gedrängt: Jeder Spieler in Zugreihenfolge nach Lucifero, bewegt seine Miniaturen (Zauberer und Beschwörungen) in einen angrenzenden Saal seiner Wahl. Beschwörungen, die Lucifero kontrolliert, werden vom Kronenspieler bewegt, und zwar nach folgenden Regeln: Nachdem die Beschwörungen bewegt wurden, müssen so viele Säle wie möglich besetzt sein.
- Der Saal, in dem sich Lucifero befindet, kann nicht aktiviert werden, auch nicht durch Zaubersprüche oder Aktivierungseffekte anderer Säle.
- Nur Lucifero kann in diesem Saal Instabilität platzieren.
- Lucifero kann mit Physischen Angriffen von Zauberern aus angrenzenden Sälen angegriffen werden. Dabei wird eine Reichweite von 0 angenommen.

Beispiel: Bedrohungswert ausrechnen

Neros Perilium-Wert ist 2. Er hat 18 MP, Lucifero hat 15 MP. Nero hat 3 MP mehr als Lucifero. Zusammen mit seinem Perilium ergibt das einen Bedrohungswert von 5.

- Luciferos Miniatur blockiert die Sichtlinie von Zauberern.
- Luciferos Miniatur gilt als Zauberer, daher kann sie von Zaubersprüchen mit Einzelziel (i) angezielt werden (erkennbar auch an Formulierungen wie „Zauberer deiner Wahl“ im Beschreibungstext des Zauberspruchs). Schaden sowie Schadenspunkt- und Instabilitäts-Konvertierungen funktionieren wie üblich auch gegen Lucifero. Allerdings kann Luciferos Miniatur nicht durch Spieleffekte oder die Zaubersprüche von Zauberern bewegt oder teleportiert werden. Ignoriere alle Bewegungseffekte.
- Lucifero gilt als Besitzer seiner Beschwörungen.

Beschwörungsphase:

Wenn Lucifero an der Reihe ist, seine Beschwörungen zu aktivieren, gehe nach folgenden Punkten vor:

- Errechne den **Bedrohungswert** jedes Zauberers. Dieser Wert kann positiv oder negativ sein und wird anhand der Machtpunkte-Differenz zwischen Zauberer und Lucifero ermittelt. Zu diesem Wert wird der Perilium-Wert des Zauberers addiert bzw. subtrahiert (siehe S. 8 und das Beispiel oben). Falls der Machtpunktspielstein des Zauberers hinter dem von Lucifero liegt, ist der Bedrohungswert (vor Berücksichtigung des Periliums) negativ (-1, -2, -3, ...). Ist der Machtpunktspielstein vorne, ist der Bedrohungswert (vor Perilium) positiv (+1, +2, +3, ...)
- Welche von Luciferos Beschwörungen aktiviert werden, wird durch die Regel der **Dämonischen KI** ermittelt. Diese Überprüfung findet in folgender Reihenfolge statt, für jene Miniaturen, die unter Lucifero im Spiel sind: Barbariccia; Malacoda 1 bis 3; Centauro 1-3; Cerbero 1-3; Farfarello 1-5; Arpia 1-8.

Dämonische KI

Sobald der Dämon, der aktiviert werden soll, ermittelt wurde, überprüfe, ob es mindestens einen Zauberer mit einem Bedrohungswert gleich oder höher als der Aggressivität des Dämons gibt, der sich in Bewegungsreichweite (siehe Beschwörungskarte) befindet (siehe S. 6). Ist dies der Fall, wird der Dämon **aktiviert**, andernfalls wird er übersprungen.

Aktivierung: Die Beschwörung bewegt sich und greift den Zauberer mit dem höchsten Bedrohungswert innerhalb ihrer Bewegungsreichweite an. Falls es einen Gleichstand bei den Bedrohungswerten gibt, greift die Beschwörung den nächstgelegenen dieser Zauberer an. Falls es auch hier einen Gleichstand gibt, entscheidet der Besitzer der Krone von Minos, wer davon angegriffen wird.

Gefallener Engel

Im Verlauf des Spiels lichten sich die Reihen von Luciferos Dämonen. Dann ist die Zeit gekommen, seine mächtige Zauberkräft namens „Gefallener Engel“ einzusetzen, um seine Feinde zu vernichten.

Nachdem Luciferos Aktionskarte verrechnet wurde und falls es nicht möglich war, zumindest einen der dort angegebenen Dämonen **(B)** zu beschwören, wird diese Spezialzaubermacht aktiviert. Lucifero fügt allen gegnerischen Miniaturen in den angrenzenden Sälen für jeden Dämon, der nicht beschwören werden konnte, 1 Schadenspunkt zu.

Luciferos Erstarrung:

Lucifero kann nicht besiegt werden, allerdings kann er Luciferos Erstarrung:

Lucifero kann nicht besiegt werden, allerdings kann er vorübergehend eingefroren werden:

Lucifero hat 17 Lebenspunkte (siehe seinen Charakterbogen).

Sobald Lucifero 17 Schadenspunkte erlitten hat, gilt er als **erstarrt**.

Wie auch bei normalen Zauberern, erhalten alle, die an Luciferos Niederlage mitgewirkt haben, Machtpunkte nach folgender Rangordnung:

Machtpunkte für Schaden:

- ⑥: 1. Platz (die meisten zugefügten Schadenspunkte)
- ④: 2. Platz
- ②: Jeder andere, der mind. 1 Schadenspunkt zugefügt hat

Falls ein Spieler alle Schadenspunkte zugefügt hat, erhält alleine 10 Schadenspunkte.

Der Zauberer, der den finalen Tötungsschlag ausgeführt hat, erhält einen von Luciferos **Trophäenspielsteinen**.

Nachdem die Machtpunkte verteilt wurden, entferne alle Schadenspunktspielsteine von Luciferos Charakterbogen und platziere den **Erstarrungs-Spielstein** auf Luciferos Miniatur.

Erstarrter Lucifero:

Solange sich der Erstarrungs-Spielstein auf Luciferos Miniatur befindet, ist er außer Gefecht gesetzt und es gelten die folgenden Regeln:

- Die Miniatur von Lucifero bleibt, wo sie ist, und befolgt die normalen Regeln.
- Lucifero kann kein neuer Schaden zugefügt werden.
- Wenn Lucifero in der Aktionsphase zum Zug kommen würde, zieht der Spieler, der die Krone von Minos besitzt, eine Aktionskarte für Lucifero. Falls die Aktionskarte das Erwachen-Symbol **(A)** enthält, wird der Erstarrungs-Spielstein von Luciferos Miniatur entfernt und du handelst die gezogene Aktionskarte ab. Andernfalls überspringt Lucifero die Aktionsphase.
- Zu Beginn der nächsten Black Rose Phase wird der Erstarrungs-Spielstein von Lucifero entfernt.

Beachte: Selbst wenn Lucifero erstarrt ist, werden seine Beschwörungen ganz normal während der Beschwörungsphase aktiv.



Beispiel: Erstarrter Lucifero

Tessa fügt Lucifero die letzten 3 Schadenspunkte zu. Lucifero hat nun 17 Schaden und ist besiegt. Tessa hat ihm insgesamt 7 Schadenspunkte zugefügt, damit liegt sie vorne.

Tessa 7 Schaden: 1. Platz (6 MP)

Nero 6 Schaden: 2. Platz (4 MP)

Telmia 4 Schaden: 2 MP

Außerdem erhält Tessa 1 Trophäenspielstein von Lucifero.

Tessa beendet ihren Zug.

Nun ist Lucifero an der Reihe. Ein Spieler zeigt die oberste Karte von Luciferos Aktionskartendeck offen vor um zu ermitteln, ob Lucifero aus seiner Erstarrung erwacht. Die Karte ist „Träger der Seelen“, die nicht das Erwachen-Symbol hat. Der Herrscher der Hölle kommt daher in dieser Spielrunde nicht mehr zum Zug.

In der nächsten Spielrunde deckt der Spieler erneut die oberste Karte von Luciferos Aktionskartendeck auf: „Erniedrigen“. Sie hat ein Erwachen-Symbol, daher liest der Spieler die Karte laut vor und verrechnet die Effekte. Lucifero ist nun wieder im Spiel, bis ihm erneut 17 Schadenspunkte zugefügt wurden.

„Verzeiht mir, Zauberer, aber dies ist die Hölle!“



Ende des Spiels



Das Ende des Spiels folgt den gleichen Regeln wie denen des Basis-Spiels (siehe Black Rose Wars Regelbuch, Seite 35), bis auf Schritt 4. Ersetze Schritt 4 wie folgt:



4. Besitzer der Krone: Der Besitzer der Krone verliert 1 Machtpunkt.



5. Exorzismuskarten: Jeder Zauberer zeigt seine Exorzismuskarten offen vor. Für jedes erfolgreich absolvierte Ziel erhält er die auf der Karte angegebene Anzahl an Machtpunkten.

Dämonen

Dämonen, die von Lucifero beschworen wurden

Luciferos Dämonen werden gemäß seiner Aktionskarten beschworen.

Sobald sie im Spiel sind, gelten seine Dämonen als normale Beschwörungen, die von Lucifero kontrolliert werden.

Sie muss in einem Saal ins Spiel kommen, der an Lucifero angrenzt. Abgesehen von den Anfangs-Beschwörungen entscheidet immer der Spieler, der die Krone besitzt, in welchem der möglichen Säle der Dämon ins Spiel kommt. Falls zwei oder mehrere Beschwörungen

gleichzeitig erzeugt werden, müssen sie in unterschiedlichen Sälen ins Spiel kommen, falls möglich.

Wenn ein Dämon von einem Zauberer besiegt wird, erhalten alle Zauberer sofort die auf der Beschwörungskarte des Dämons angegebene Anzahl an Machtpunkten.

Der Zauberer, der den Tötungsschlag ausgeführt hat, erhält die Beschwörungskarte als Trophäe (siehe Exorzismuskarten, Seite 5).

Barbariccia



Barbariccia ist immun gegen Schaden, der durch Effekte von Zaubersprüchen zugefügt würde. Sie kann jedoch durch Physische Angriffe von Zauberern und anderen Beschwörungen Schaden erleiden.

Jedes Mal, wenn Barbariccia ihre Aktivierung beendet, muss eine von Luciferos Aktionskarte gezogen werden und ihre Hauptaktion (siehe „C“ auf Seite 5) verrechnet werden. Die Beschwörungsaktion (siehe „B“ auf Seite 5) wird nicht ausgeführt.

Malacoda



Wenn Malacoda einen Zauberer besiegt, erhält Lucifero 5 Machtpunkte und die Zauberer, die durch die Niederlage Machtpunkte erhalten würden, gehen leer aus, egal, wie viele Schadenspunkte sie beigesteuert haben.

Arpia



Der Angriff einer Arpia fügt 2 Schaden zu, plus 1 zusätzlichen Schadenspunkt für jede andere Arpia im gleichen Saal.

Hinweis: Arpias haben eine niedrige Aggressivität von -5, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass sie aktiviert wird.

Centauro



Ein Angriff eines Centauros gilt als Flächenschaden und fügt daher allen gegnerischen Miniaturen im selben Raum Schaden zu (Lucifero und seine Beschwörungen nehmen keinen Schaden von ihm).

Cerbero



Wenn Cerbero angreift, entferne einen Schadensspielstein von seiner Beschwörungskarte. Welche Farbe entfernt wird, entscheidet der Spieler, der die Krone besitzt.

Farfarello



Immer wenn Farfarello einen Zauberer angreift, platziert Lucifero einen Instabilitätsspielstein in Farfarellos Saal.

Hinweis: Farfarello hat eine niedrige Aggressivität von -3, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass er aktiviert wird.

Dämonen, die von Zauberern beschworen wurden

Zauberer können durch das Aktivieren von Sälen Dämonen beschwören, oder, im Fall von Lucifero und Barbariccia durch Verwendung ihrer Zaubersprüche der Vergessenen, die in dieser Erweiterung enthalten sind. (Hinweis: Die beiden Zaubersprüche der Vergessenen können nicht in einem Inferno-Spiel verwendet werden, nur im Basis-Spiel.)

Beschwörungen von Zauberern folgen den normalen Regeln des Basis-Spiels.

Dämonen, die von Zauberern beschworen wurden, bringen keine Machtunkte und zählen auch nicht für die Ziele auf den Exorzismuskarten (siehe Seite 5).

Optionale Spielregel: Alternative Beschwörungen

Wenn ein Spieleffekt einem Zauberer erlaubt, Malacoda oder Cerbero zu beschwören, kann der Zauberer wählen, ob er die Version aus Inferno oder aus dem Basis-Spiel beschwört.

Malacoda



Wenn Malacoda aus dem Spiel entfernt wird, verliert sein Beherrscher 1 Machtunkt.

Arpia



Der Angriff einer Arpia fügt 1 Schaden zu, plus 1 zusätzlichen Schadenspunkt für jede andere Beschwörung im gleichen Saal, egal, wer diese Beschwörungen kontrolliert.

Farfarello



Wenn Farfarello angreift, platziert der Beherrscher von Farfarello einen Instabilitätsspielstein im Saal, in dem sich Farfarello befindet.

Centauro



Ein Angriff eines Centauros gilt als Flächenschaden und fügt daher allen gegnerischen Miniaturen im selben Raum Schaden zu. Sein Beherrscher und dessen andere Beschwörungen nehmen keinen Schaden von ihm.

Cerbero



Jedes Mal, wenn Cerbero angreift, kann sein Beherrscher einen beliebigen Schadenspunkt von sich selbst oder von Cerbero heilen.

Barbariccia



Direkteffekt: Beschwöre Barbariccia in einem Saal deiner Wahl. Barbariccia handelt sofort. Barbariccia ist immun gegen Effekte, die Beschwörungen aus dem Spiel entfernen, und kann nur durch körperliche Angriffe anderer Miniaturen (Beschwörungen oder Zauberer) Schaden nehmen, nicht durch Zaubersprüche. Nachdem Barbariccia ins Spiel kommt, kannst du sie entweder sofort aktivieren, oder stattdessen eine beliebige andere Beschwörung im Spiel aktivieren, so als wäre sie unter deiner Kontrolle (Schaden und Instabilität wird in deiner Farbe zugefügt).

Umkehreffekt: Bestimme bis zu 3 Beschwörungen im Spiel, die du nicht kontrollierst. Du übernimmst die Kontrolle über sie. Wechsle die Rosen-Anstecker in ihrem Fuß. Falls du dadurch mehr als 3 Beschwörungen kontrollieren würdest, entferne so viele beliebige Beschwörungen wie nötig, um die Obergrenze von 3 einzuhalten.

Lucifero



Direkteffekt: Beschwöre Lucifero in einem Saal deiner Wahl. Lucifero handelt sofort. Wenn Lucifero ins Spiel kommt, müssen alle Zauberer und ihre Beschwörungen in Zugreihenfolge in angrenzende Säle versetzt werden. Luciferos Miniatur befolgt alle Regeln, die im Abschnitt „Luciferos Miniatur“ (Seite 10) aufgeführt sind. Lucifero kann Miniaturen in angrenzenden Sälen angreifen, und umgekehrt.

Umkehreffekt: Beschwöre 3 beliebige Dämonen aus dem Beschwörungsdeck von Inferno oder dem Basis-Spiel. Die Beschwörungen kommen in 3 verschiedenen Sälen ins Spiel und handeln sofort. Lucifero und Barbariccia können nicht durch diesen Effekt beschworen werden.

Schwindende Beschwörung: Die Beschwörungskarte von Lucifero hat zwei Extrakästchen. Wenn Lucifero ins Spiel kommt, lege auf jedes Kästchen einen schwarzen Schadens-/Instabilitätsspielstein. Während der Aufräumphase wird ein Spielstein entfernt. Wenn der letzte entfernt wird, verlässt Lucifero das Spiel.



Säle der Hölle

Tartaro



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: ① ①

Machtpunkte: ⑥

Saal-Effekt

Wirf 3 Karten aus deiner Hand in deine Erinnerungen ab. Schau dir die obersten drei Karten des Decks der Vergessenen an und nimm eine auf deine Hand. Lege die restlichen in beliebiger Reihenfolge unter das Deck. Ziehe eine Lucifero-Aktionskarte und verrechne die Effekte.

Nachdem er gespielt wurde, wird der Zauberspruch in der Aufräumphase aus dem Spiel entfernt.

Blaue Säle



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: ⑥ Machtpunkte: ③

Saal-Effekt

Beschwöre 1 Farfarello.
Du kannst 1 Schaden nehmen (durch Lucifero bzw. die Black Rose), um ihn sofort aktivieren.
Farfarello hat folgende Eigenschaften:
M:3 A:1 V:3
Außerdem hat er: „Wenn Farfarello angreift, konvertiere 1 Instabilitätsspielstein in seinem aktuellen Saal.“

Übersetzung des Saals: Graben der Bestecker



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: ⑥ Machtpunkte: ③

Saal-Effekt

Ein Zauberer deiner Wahl innerhalb Reichweite 1 verliert 1 MP.
Du erhältst 1 MP.
Lucifero (Black Rose) fügt dir 1 Schadenspunkt zu.

Übersetzung des Saals: Höllenkreis der Verräter



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: ⑥ Machtpunkte: ③

Saal-Effekt

Kopiere den Effekt eines anderen Saals, außer dem Tartaros. Achtung: Dieser Effekt vollendet keine Aufgaben des kopierten Effekts. Der aktivierte Saal ist immer der Bolgia dei Maghi. Lucifero (die Black Rose) erhält 1 MP.
Falls du diesen Saal im Basis-Spiel verwendest, kann er nicht die Effekte des Thronsaals oder des Saals der Black Rose kopieren.

Übersetzung des Saals: Graben der Zauberer

Gelbe Säle



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 5 **Machtpunkte:** 2

Saal-Effekt

Bestimme eine Karte in einem Ablagestapel der Bibliothek und nimm sie auf deine Hand. Du kannst 1 Schaden nehmen (durch Lucifero bzw. die Black Rose), um diesen Effekt erneut durchzuführen.

Übersetzung des Saals: Graben der Simonisten



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 5 **Machtpunkte:** 2

Saal-Effekt

Heile bis zu 3 beliebige Schadenspunktspielsteine von deinem Charakterbogen. Bestimme einen von Luciferos Dämonen, der Schaden erlitten hat, und entferne 2 beliebige davon.



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 5 **Machtpunkte:** 2

Saal-Effekt

Ziehe zwei Aufgabenkarten des aktuellen Mondphasendecks. Falls du danach mehr als 2 Aufgabenkarten hast, wirf die überzähligen ab. Ziehe eine Ereigniskarte und verrechne sie.

Übersetzung des Saals: Höllenkreis der Geizigen

Grüne Säle



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 4 **Machtpunkte:** 2

Saal-Effekt

Dein Perilium sinkt um -2. Bestimme einen gegnerischen Zauberer und erhöhe sein Perilium um +2.

Übersetzung des Saals: Finsterer Wald.



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 4 **Machtpunkte:** 2

Saal-Effekt

Füge allen Miniaturen in diesem oder einem angrenzenden Saal je 1 Schadenspunkte zu. Du und deine Beschwörungen erleidet dadurch keinen Schaden.

Übersetzung des Saals: Ring der Gotteslästerer



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 4 **Machtpunkte:** 2

Saal-Effekt

Beschwöre 1 Cerbero. Du kannst 1 Schaden nehmen (durch Lucifero bzw. die Black Rose), um ihn sofort aktivieren. Cerbero hat folgende Eigenschaften: M:2 A:3 V:3 Jedes Mal, wenn Cerbero angreift, kannst du einen beliebigen Schaden von dir oder Cerbero heilen.

Übersetzung des Saals: Höllenkreis der Gierigen

Rote Säle



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 6 Machtpunkte: 3

Saal-Effekt

Ziehe die obersten 3 Zauberspruchkarten deines Zauberbuchs, dann wirf 1 davon ab. Lucifero (bzw. die Black Rose) fügt dir 1 Schadenspunkt zu.

Übersetzung des Saals: Tor zur Hölle



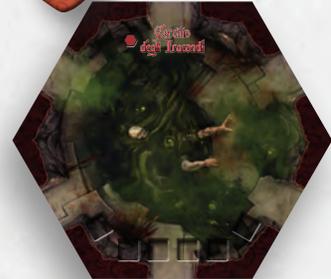
Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 6 Machtpunkte: 3

Saal-Effekt

Beschwöre 1 Centauro. Du kannst 1 Schaden nehmen (durch Lucifero bzw. die Black Rose), um ihn sofort aktivieren. Centauro hat folgende Eigenschaften: M:3 A:2 V:3 Angriffe des Centauro fügen Flächenschaden zu (sie treffen alle gegnerischen Miniaturen im selben Raum).

Übersetzung des Saals: Ring der Mörder



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 6 Machtpunkte: 3

Saal-Effekt

Du kannst dich so viele Felder bewegen, wie dein aktueller Bewegungswert beträgt. Deine Bewegung muss in einem Saal mit einem anderen Zauberer enden. Führe in dem Saal einen Physischen Angriff gegen einen Zauberer durch. Falls der Zauberer nicht besiegt ist, fügt er dir 1 Schadenspunkt zu.

Übersetzung des Saals: Höllenkreis der Zornigen

Violette Säle



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 6 Machtpunkte: 3

Saal-Effekt

Du erhältst 1 MP. Heile bis zu 2 beliebige Schadenspunktspielsteine von deinem Charakterbogen. Der Dämon unter Luciferos Kontrolle mit der höchsten Aggressivität handelt sofort, egal ob ein Zauberer den entsprechenden Bedrohungswert hat.

Übersetzung des Saals: Höllenkreis der Wollüstigen



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 6 Machtpunkte: 3

Saal-Effekt

Bestimme eine deiner Zauberspruchkarten auf deinem Charakterbogen (egal ob vorbereitet, aktiviert oder verbraucht) und wirf sie in deine Erinnerungen ab. Ersetze sie durch eine Zauberspruchkarte aus deiner Hand und wirke sie sofort. Ziehe danach eine Ereigniskarte und verrechne sie.

Übersetzung des Saals: Graben der Verführer



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 1 0
Machtpunkte: 5

Saal-Effekt

Du erhältst die Krone. Falls du sie bereits besessen hast, fügt dir Lucifero (bzw. die Black Rose) 1 Schadenspunkt zu. Lucifero (bzw. die Black Rose) fügt dem Spieler, der die Krone verloren hat, 1 Schadenspunkt zu.

Übersetzung des Saals: Graben der Diebe

Graue Säle



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 6 Machtpunkte: 3

Saal-Effekt

Betrachte die obersten 3 Aktionskarten von Lucifero und lege sie in beliebiger Reihenfolge oben auf das Deck zurück.

Lucifero (bzw. die Black Rose) fügt dir 1 Schadenspunkt zu.

Übersetzung des Saals: Höllenkreis der Ketzer



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 6 Machtpunkte: 3

Saal-Effekt

Füge einer Miniatur in Reichweite 1 2 Schadenspunkte zu. Du kannst keinem Zauberer in seiner Zelle Schaden zufügen.



Eigenschaften

Instabilitäts-Widerstand: 6 Machtpunkte: 3

Saal-Effekt

Beschwöre 1 Arpia.

Du kannst 1 Schaden nehmen (durch Lucifero bzw. die Black Rose), um sie sofort aktivieren.

Arpia hat folgende Eigenschaften:

M:3 A:1 V:3

Angriffe der Arpia fügen für jede andere Beschwörung im gleichen Saal 1 zusätzlichen Schadenspunkt zu.

Übersetzung des Saals: Ring der Selbstmörder



Krieg der Beschwörer

Der Krieg der Beschwörer ist eine Spielvariante für Black Rose Wars. Sie wird mit Material aus dem Basis-Spiel und Elementen dieser Erweiterung gespielt.

Im Krieg der Beschwörer spielen die Beschwörungen eine größere Rolle als im Basis-Spiel. Es ist leichter, sie zu beschwören, und sie werden öfter aktiviert.



Spielvorbereitung

Folge für Krieg der Beschwörer der Spielvorbereitung-Anleitung des Basis-Spiels. Sobald alle Säle ausgelegt wurden, werden ein paar der Aktivierungsspielsteine durch die Infernalischen Aktivierungsspielsteine aus dieser Erweiterung ersetzt.

Die Liste der Aktivierungsspielsteine, die ersetzt werden, findest du auf der nächsten Seite, inkl. einer Beschreibung ihrer Effekte.

In dieser Variante werden die Zaubersprüche der Vergessenen, die in dieser Erweiterung enthalten sind, zum Deck der Vergessenen hinzugefügt. Lucifero und Barbariccia warten nur darauf, von euch beschworen zu werden.

Haltet die Miniaturen der Dämonen dieser Erweiterung und ihre Beschwörungskarten bereit. Alle anderen Inferno-Spielmaterialien werden nicht benötigt.

Optionale Spielregel: Chaos-Säle

(nur mit dem Basis-Spiel möglich)

Um noch unvorhersehbare Partien zu ermöglichen, könnt ihr mit dieser Regel spielen. Sie erlaubt es den Spielern, die Effekte der Säle zu verändern.

Bei jedem Wechsel der Mondphasen kann der Zauberer mit der Krone eine beliebige Anzahl an Aktivierungsspielsteine von Sälen, die noch nicht zerstört wurden, durch die entsprechende infernalische Version ersetzen, oder umgekehrt. Die gewechselten Aktivierungsspielsteine sind wieder aktiv, egal, in welchem Zustand der jeweilige Saal vorher war, manche Säle können in dieser Spielrunde daher erneut aktiviert werden.

Achtung!

Die Aufgabe „Return to Rest“ aus dem Basis-Spiel (Mondphase I, Karte 014) funktioniert nicht im Krieg der Beschwörer. Entferne sie aus dem Aufgabendeck.

Optionale Spielregel: Meisterhafte Beschwörer

Diese optionale Spielregel erlaubt es euch, eure Beschwörungen während der Aktionsphase zu aktivieren, zusätzlich zur normalen Aktivierung während der Beschwörungsphase. Diese Regel funktioniert sowohl für den Krieg der Beschwörer als auch eine normale Partie Black Rose Wars.

Um eine Beschwörung in deiner Aktionsphase zu aktivieren, verwende eine deiner körperlichen Aktionsspielsteine (anstatt damit eine der normalen Aktionen auszuführen).

Infernalische Aktivierungsspielsteine



Saal-Effekt
 Beschwöre 1 Farfarello.
 Du kannst 1 MP bezahlen, um den Dämonen sofort zu aktivieren.
 Farfarello hat folgende Eigenschaften:
 M:3 A:1 V:3
 Wenn Farfarello angreift, konvertiere 1 Instabilitätsspielstein in seinem aktuellen Saal.



Saal-Effekt
 Entferne insgesamt 4 beliebige Schadensmarken von Beschwörungen, die du kontrollierst.



Saal-Effekt
 Aktiviere eine Beschwörung, als wäre sie unter deiner Kontrolle.



Saal-Effekt
 Beschwöre 1 Centauro.
 Du kannst 1 MP bezahlen, um den Dämonen sofort zu aktivieren.
 Centauro hat folgende Eigenschaften:
 M:3 A:2 V:3
 Angriffe des Centauro fügen Flächenschaden zu (sie treffen alle gegnerischen Miniaturen im selben Raum).



Saal-Effekt
 Platziere 1 Instabilität in jedem Saal, in dem sich ein Dämon oder ein Untoter unter deiner Kontrolle befindet.



Saal-Effekt
 Beschwöre 1 Cerbero.
 Du kannst 1 MP bezahlen, um den Dämonen sofort zu aktivieren.
 Cerbero hat folgende Eigenschaften:
 M:2 A:3 V:3
 Jedes Mal, wenn Cerbero angreift, kannst du einen beliebigen Schaden von dir oder Cerbero heilen.



Saal-Effekt
 Bestimme zwei Beschwörungen im selben Saal oder innerhalb von Reichweite 1 voneinander. Jede fügt der anderen Schaden in Höhe ihres Angriffswerts zu.



Saal-Effekt
 Beschwöre 1 Arpia.
 Du kannst 1 MP bezahlen, um den Dämonen sofort zu aktivieren.
 Arpia hat folgende Eigenschaften:
 M:3 A:1 V:3
 Angriffe der Arpia fügen für jede andere Beschwörung im gleichen Saal 1 zusätzlichen Schadenspunkt zu.



Saal-Effekt
 Entferne 1 Cerbero oder 1 Centauro unter deiner Kontrolle aus dem Spiel und beschwöre 2 Farfarello oder 2 Arpia innerhalb von Reichweite 1.
 Du kannst 2 MP bezahlen, um die zwei Dämonen sofort zu aktivieren.



Saal-Effekt
 Beschwöre 1 Landsknecht.
 Du kannst 1 MP bezahlen, um ihn sofort zu aktivieren.
 Der Landsknecht hat folgende Eigenschaften:
 M:2 A:2 V:3.



Saal-Effekt
 Entferne 2 Dämonen unter deiner Kontrolle aus dem Spiel und beschwöre 1 Malacoda innerhalb von Reichweite 1.
 Du kannst 2 MP bezahlen, um den Dämonen sofort zu aktivieren.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose Wars - Inferno Regelbuch v.1.0

Ludus Magnus Studio - 2020 ©
Alle Rechte vorbehalten.
www.ludusmagnusstudio.com