

SATOR
AREPO
TENET
OPERAS
ROTAS

Sator-Box

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterialien	2
Neue und geänderte Regeln	3
Modifizierte Spielvorbereitung	3
In eine Beschwörung verwandeln	3
Auto-Immunität	3
Schwindende Beschwörung	3
Neue Zauberschulen und Mechaniken	4
Trickserei	4
Beschwörungskarten für Heimsuchungen	4
Omnia	4
Blut	5
Giftmarken	5
Hashomer-Miniatur	5
Elementarmagie	6
Bardisch	6
Cartomantie	7
Tarotkarten-Aufgaben	7
Bewusstsein	7
Mutierte Schweinemenschen	7
Verzauberung	8
Ausrüstungs-Beschwörungskarten	8
Dämonologie	8
Leere	9
Chronomagie	9
Unterbrechungzauber	9
Einzelspiel-Modus	10
Spielmaterialien	10
Aktivierungsspielsteine (8)	10
Solo-Aufgaben (15)	11
Solo-Ereignisse (15)	11
Beschwörungs-Anstecker (30)	11
Beschwörungen der Black Rose (31)	11
Perilium (1)	11
Vorbereitung des Einzelspiels	12
Black Rose Aktivierungen	12
Im Einzelspiel-Modus spielen	12
Machtpunkte und Spielende	13
Machtpunkte erhalten	13
Spielende und Endwertung	13
Vorkonstruierte Decks	13
Vernichter	13
Unterdrücker	13
Sammler	13
Neue Säle	14
Neue Charakterbögen	15
Der Krieg der Black Rose – Kampagnenmodus	16
Zauberschulen	16
Legendäre Szenarios	16
Alternative Regeln	16
Spezielle Auszeichnungen	16
Turin, Italien – Die Erste Akademie	17
Plymouth, England – Die Zersplitterte Rose	17
Black Rose Machtkarten	17
Versaille, Frankreich – Akademie der Rebellen	18
Sevilla, Spanien – König der Eroberer	18
Buda, Ungarn – Akademie der Hüter	19
Amsterdam, Holland – Akademie der Portale	20
Verwendung der Portale	20
Bronte, Königreich von Sizilien – Die Artefakte	21
Asymmetrische Zauberer	22
Kampagnenblatt	23

Spielmaterialien

Zaubersprüche

- 396 Zauberspruchkarten
- 51 Charakterzauber-Karten
- 9 Zaubersprüche der Vergessenen
- 18 Zauberschule-Referenzkarten

Zauberer

- 6 Charakterbögen
- 24 Zauberer-Karten
- 17 Zauberer-Miniaturen

Beschwörungen

- 59 Beschwörungskarten
- 56 Beschwörungs-Miniaturen

Säle

- 13 Saal-Aktivierungsspielsteine
- 13 Saal-Hexagonkacheln

Einzelspiel-Modus

- 1 Perilium
- 8 Solo-Saal-Aktivierungsspielsteine
- 30 Solo-Beschwörungs-Anstecker
- 31 Solo-Beschwörungskarten
- 15 Solo-Aufgabenkarten
- 15 Solo-Ereigniskarten
- 1 Solo-Referenzkarte

Legendäre Ereignisse

- 20 Artefakt-Karten
- 13 Black Rose Machtkarten
- 3 Portale

Old Jukas – Sine Tempore Spielmaterial

- 16 Fähigkeits-Spielsteine
- 1 Aktivierungsspielstein
- 1 Helden-Charakterbogen
- 1 Fähigkeitenblatt
- 9 Ausrüstungskarten

Old Jukas – Nova Aetas Spielmaterial

- 1 Aktivierungsspielstein
- 1 Personae-Charakterblatt
- 3 Fähigkeitskarten
- 3 Ausrüstungskarten

Andere Spielsteine

- 60 Trophäenspielsteine
- 6 Machtpunktspielsteine
- 7 Mini-Machtpunktspielsteine
- 9 Cartomantie-Spielsteine
- 3 Saal-Heimsuchungsspielsteine
- 3 Klingenbarriere-Spielsteine
- 12 Giftmarken

Neue und geänderte Regeln

Modifizierte Spielvorbereitung

Diese Regeln ersetzen die Schritte 8, 9 und 11 der Spielvorbereitungen des Basis-Spiels (Black Rose Wars Regelbuch, Seite 16).

8. Beginnend mit dem Startspieler (und dann folgend im Uhrzeigersinn) wählt jeder Spieler einen **Zauberer** und nimmt sich die entsprechende Miniatur sowie die **Zauberer-Karte** und die **Charakterzauber-Karten** des gewählten Zauberers.

Dann erhält jeder Spieler die folgenden Teile in der **Farbe** seiner Unterkunft, die er in Schritt 4 gewählt hat:

sowie , falls du die Hidden Thorns Erweiterung besitzt. Jeder Zauberer erhält alle **Schadens- bzw. Instabilitätspielsteine**, **Physische-Aktion-Spielsteine** und **Rosen-Anstecker** seiner Farbe aus dem Basis-Spiel. Außerdem erhält er alle **Schutz- und Fallen-Spielsteine**, die **Trophäenspielsteine**, den **Charakterbogen** und die **Machtpunktspielsteine** seiner Farbe aus der SATOR-Box.

9. Beginnend mit dem Startspieler (und dann folgend im Uhrzeigersinn) wählt jeder Spieler seine **Zauberschule** unter den verfügbaren: sechs aus dem Basis-Spiel, elf aus der Sator-Box, sowie die Zauberschule der Mythologie aus der Crono-Erweiterung, falls verfügbar. Eine Schule, die bereits von einem anderen Zauberer gewählt wurde, darf nicht erneut gewählt werden.

Für den Rest des Spiels werden die gewählten Zauberschulen zu den sechs Schulen der **Bibliothek** (siehe Schritt 11).

Dann stellt jeder Spieler sein **Anfangs-Zauberbuch** zusammen. Er kann dabei zwischen den beiden Decklisten wählen, die auf der Rückseite der **Referenzkarte** der entsprechenden Zauberschule zu finden ist. Sucht die jeweiligen Zaubersprüche aus dem Deck der Zauberschulen zusammen. Jeder fügt 1 Exemplar seines **Charakterzaubers** zu seinem Zauberbuch hinzu. Die beiden verbleibenden Exemplare werden von ihrem Besitzer beiseite gelegt. Bei jedem Mondphasenwechsel kannst du 1 davon auf deine Hand nehmen.

11. Die sechs Decks der gewählten **Zauberschulen** werden nun gemischt und in Reichweite von allen Spielern bereitgelegt. Legt die **Referenzkarten** unter die entsprechenden Decks der Zauberschulen (siehe Abbildung im Regelbuch des Basis-Spiels).

In Spielen mit weniger als sechs Spielern, stellt ein Deck zusammen mit je 1 Karte aus den Decks der Zauberschulen, die nicht gewählt wurden. Mischt es und zieht davon die folgende Anzahl an Karten: 6 minus der Anzahl der Spieler. Die Decks der auf diese zufällig gewählten Zauberschulen sind ebenfalls Bestandteil der Bibliothek.

Mischt auch das Deck mit den Zaubersprüchen der Vergessenen und legt es in die Nähe, es wird mit Beginn der zweiten Mondphase benötigt.

Diese sieben Decks bilden die **Bibliothek** der Akademie.

In eine Beschwörung verwandeln

Diese Regel ersetzt die Regel für den Umkehreffekt des Zauberspruchs „Entstellende Mutation“ aus dem Basis-Spiel (Black Rose Wars Regelbuch, Seite 14).

Manche Effekte im Spiel erlauben es einem Spieler, sich in eine Beschwörung zu verwandeln (Abscheulichkeit, Mutierter Schweinemensch oder Nekrodrache). In diesem Fall, wird die Miniatur des Zauberers durch die der Beschwörung ersetzt. Für die Dauer des Effekts werden für den Zauberer statt der eigenen Werte für und die Werte der Beschwörungskarte verwendet. (Der Wert für die Lebenspunkte bleibt unverändert.) Während der Aktionsphase kann der Zauberer wie üblich handeln. Zusätzlich kann er auch in der Beschwörungsphase

als Beschwörung handeln, wie es auf der Beschwörungskarte beschrieben ist. Ein Zauberer in diesem Zustand gilt sowohl als Zauberer als auch als Beschwörung, und kann von Effekten betroffen sein, die entweder Zauberer oder Beschwörungen betreffen. Zaubersprüche, die den „Verwandelt“-Status eines Zauberers entfernen, lassen ihn in seine normale Gestalt zurückkehren. Ein Zauberer, der besiegt wird, während er verwandelt ist, wird wie gehabt als Beschwörung in die Unterkunft geschickt und nicht zurückverwandelt. Falls ein Zauberer, der bereits verwandelt ist, erneut verwandelt wird, erhält er die Gestalt der neuen Beschwörung. (Beispiel: Ein Zauberer hat sich in einem Mutierten Schweinemenschen verwandelt. Anschließend verwandelt ihn ein Effekt in einen Nekrodrachen. Die Miniatur des Schweinemenschen wird entfernt und durch die Miniatur des Nekrodrachen ersetzt.) Ein verwandelter Zauberer verwandelt sich nach den auf der Beschwörungskarte angegebenen Regeln in seine Zauberer-Gestalt zurück.



Schwindende Beschwörung

Diese Regel verändert ebenfalls die Abscheulichkeit aus dem Basis-Spiel; ersetze die Abscheulichkeit-Beschwörungskarte aus dem Basis-Spiel durch die hier enthaltene Version.

Manche Beschwörungskarten haben ein oder mehrere -Symbole. Wenn eine dieser Beschwörungen ins Spiel kommt, lege auf jedes Kästchen einen schwarzen Schadens-/Instabilitätsspielstein. Während der Aufräumphase wird ein Spielstein entfernt. Wenn der letzte entfernt wird, verlässt die Beschwörung das Spiel.

Manche Beschwörungen, wie z. B. der **Nekrodrache**, enthalten einen alternativen Effekt für das Entfernen der Spielsteine, welche den Effekt während der Aufräumphase ersetzen.



Auto-Immunität

Diese Regel ersetzt das untere Hinweis-Kästchen auf Seite 26 des Black Rose Wars Regelbuchs.

Ein Zauberer und seine Beschwörungen sind immun gegen jeden Effekt, der durch den Zauberer, seine Zaubersprüche oder Beschwörungen hervorgerufen wird. Unter Anderem kann ein Zauberer nicht absichtlich sich selbst oder einer seiner Beschwörungen Schaden zufügen. Eine Beschwörung kann dem Zauberer, der sie beschworen hat, oder einer seiner anderen Beschwörungen keinen Schaden zufügen, es sei denn, sie handelt unter der Kontrolle eines gegnerischen Zauberers (in diesem Fall wird der Schaden in der Farbe des Gegners zugefügt).

Effekte aller Art können nie den Zauberer betreffen, der sie hervorruft, außer es sind Fallen oder Schutzzauber, oder der Text des Zauberspruchs erlaubt dies ausdrücklich. Außerdem sind alle Effekte ausgenommen, die es dir erlauben, Schaden auf dir oder deinen Beschwörungen umzuwandeln, oder deine Beschwörungen zu aktivieren.

Neue Zauberschulen und Mechaniken



Trickserei

„Fröhlichkeit, Neugier und ein leichtes Herz sind mächtige Gefühle. Nur ein Narr unterschätzt sie.“

Die Zauberschule der Trickserei ist spezialisiert darauf, gegnerische Zauberer zu bewegen, ihre Machtpunkte zu stehlen und sie Spott und Hohn auszusetzen. Viele der Strategien dieser Zauberschule zielen darauf ab, ihre Gegner auszuschalten und Instabilität zu platzieren. Tricksterei-Zauberer stehlen Machtpunkte auf chaotische und unberechenbare Weise. Ihr Markenzeichen sind ihre absonderlichen Beschwörungen, auch Heimsuchungen genannt. Diese unsterblichen Beschwörungen befallen Säle. Es ist nahezu unmöglich, sie loszuwerden. Rosa Elefanten, die beim Tanzen andere Zauberer zertrampeln; zum Leben erweckte Objekte, die ihren Saal verteidigen; Überflutungen und andere Seltsamkeiten werden die Akademie heimsuchen.

Zauberspruch-Schlüsselemente:

Gegner bewegen, Machtpunkte stehlen, Instabilität platzieren, fokussierter Schaden, Saal-Heimsuchungen, Beschwörungen, Gegner stören.

Synergien mit anderen Zauberschulen:

Keine... oder vielleicht alle!

Schwierigkeitsgrad: Mittel/Hoch



Omnia

„Wer allwissend ist, ist allmächtig.“

Die Zauberer der Omnia-Zauberschule sind praktisch veranlagt und vielseitig. Diejenigen, die unter dem vorigen Magister studiert haben (der inzwischen abgesetzt wurde), kennen die Geheimnisse aller sechs Haupt-Zauberschulen der Black Rose. Ihre Magie beschränkt sich nicht auf eine einzelne Strategie. Sie verfolgt alle Wege: Gegner ausschalten, die Akademie zerstören, Aufgaben vollenden und Machtpunkte erlangen. Effizienz und Effektivität bilden den Kern dieser Schule – vom Entfachen eines Feuers bis zum Blockieren der Gegner. Zauberer, die sich dieser Zauberschule anschließen, müssen alle möglichen Strategien meistern und sie alle gleichzeitig verfolgen. Diese Zauberschule ist nur für große Geister geeignet.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Töten, Machtpunkte, Instabilität, Aufgaben, Ereignisse.

Synergien mit anderen Zauberschulen: Alle

Schwierigkeitsgrad: Niedrig

Beschwörungskarten für Heimsuchungen (grüne Schriftrolle)

„Saal-Heimsuchungen sind eine neue Art von Beschwörung, die es einem Zauberer erlaubt, Säle gefährlicher zu machen.“



Diese Beschwörungen haben keine Lebenspunkte (♥) und können keinen Schaden erleiden. Allerdings gelten sie als Miniaturen und können durch Zaubersprüche aus dem Spiel entfernt werden. Während der Beschwörungsphase handeln sie ausschließlich mit dem Effekt, der auf ihrer Karte aufgeführt ist, und greifen nur an, falls sie einen Wert für ♦ haben.





Blut

„Dein tiefrotes Lebensblut! Mehr verlange ich nicht, denn nichts hat mehr Macht.“

Die Anhänger der Zauberschule des Blutes sind Meister des Meuchelns. Sie sind spezialisiert auf Zauberer, die ihre Gegner vergiften und die es ihnen erlauben, sich leise wie ein Schatten zu bewegen. Ihre tödlichste Waffe ist **Hashomer**, ein Avatar des Todes, den sie auf ihre Feinde hetzen. Gesteuert wird Hashomer durch spezielle Beschwörungen namens **Hashomer-Aktionen**. Sie erlauben es den Zauberern der Zauberschule des Blutes, seinen Zorn zu kanalisieren und auf ihre Gegner zu lenken.

Zauber-Spruch-Schlüsselemente: Gegner besiegen, physischer Schaden, Bewegung, Hashomer-Aktionen, Gift, gezielter Schaden auf ein einzelnes Ziel, Stärkere Effekte, falls Hashomer in der Nähe ist.

Synergien mit anderen Zauberschulen:
Transmutation, Verzauberung, Mythologie.
Schwierigkeitsgrad: Niedrig/Mittel



Hashomer-Miniatur

Falls während der Spielvorbeitung ein Zauberer die Zauberschule des Blutes wählt, wird die Miniatur von Hashomer in den Black Rose Room gestellt. Hashomers Miniatur ist immun gegen alle Spieleffekte, löst keine Fallen aus und kann keinen Schaden erleiden. Er kann nur Ziel von Effekten werden, die Hashomer-Aktionen beeinflussen können (siehe unten).

Hashomer-Aktionen (rote Schriftrolle)

Die Karten: Wie jede andere Beschwörung verbrauchen sie jeweils eines der dafür vorgesehenen Felder auf dem Charakterbogen des Zauberers. Auf der Vorderseite einer Hashomer-Aktion findet sich ihr Name und ihr Spieleffekt.

In der Akademie: Beschworene Hashomer-Aktionen brauchen weder einen Spielstein noch eine Miniatur. Behandelt sie, als wären es Beschwörungen im Saal, in dem sich Hashomer befindet. Wenn Hashomer durch Benutzung einer Hashomer-Aktion angreift, wird das wie der Angriff einer Beschwörung behandelt. Hashomer-Aktionen können von Effekten betroffen werden, die Beschwörungen aus dem Spiel entfernen. Um sie mit einem dieser Effekte anzuziehen, musst du die Hashomer-Miniatur anzielen und dann beim Verrechnen des Effekts eine der Hashomer-Aktionen bestimmen.

Aktivieren von Hashomer-Aktionen: Hashomer-Aktionen werden wie normale Beschwörungen während der Beschwörungsphase aktiviert, oder während der Aktionsphase durch Effekte von Zauber-Sprüchen der Zauberschule des Blutes. Jede Hashomer-Aktion beschreibt eine Reihe von Handlungen, welche die Hashomer-Miniatur ausführt.

Giftmarken

Manche Blut-Zauber-Sprüche vergiften ihre Opfer. Diese verschaffen dir ein paar Vorteile zusätzlich zum zeitverzögerten Zufügen von Schadenspunkten.



Durch die Effekte mancher Blut-Zauber-Sprüche ist es möglich, gegnerische Zauberer in Form von Giftmarken zu vergiften. Ein Zauberer kann nicht mehr als 3 Giftmarken haben. Überzählige Gift-Spielsteine werden nicht verteilt. Es ist auch nicht möglich, mehr als die insgesamt 12 Giftmarken zu verteilen. Ein besiegter Zauberer behält seine Giftmarken.

Immer wenn ein gegnerischer Zauberer eine Giftmarke erhält, lege einen Schadensspielstein auf die Giftmarke, um anzusehen, welcher Zauberer die Giftmarke gelegt hat. Effekte, die Schaden heilen, können wahlweise auch verwendet werden, um eine Giftmarke zu entfernen (samt dem temporären Schadensspielstein). Giftmarken fügen erst während der Aufräumphase Schaden zu.

In der Aufräumphase werden alle Giftmarken entfernt und die jeweiligen Schadensspielsteine werden auf die Lebenspunkteleiste des jeweiligen Opfers gelegt (auch falls der Zauberer in seiner Unterkunft ist). Dann wirft der Zauberer abhängig vom zugefügten Gift-Schaden eine bestimmte Anzahl Karten ab: 1-2 Schaden: 1 Karte abwerfen; 3 Schaden: 2 Karten abwerfen.





Elementarmagie

„Unreine Verbrecher, Zerstörer der Natur; wir sind gekommen, um dich zu bestrafen!“

Zauberer der Elementarmagie vernichten ihre Feinde durch den sorgsamen Einsatz der **Elemente**, durch Kampfzauber und Beschwörungen. Indem sie die Magie von Feuer, Erde, Wasser und Luft kombinieren, können diese Zauberer die Naturgewalten entfesseln und Lava herabregnern lassen sowie mächtige Elementarwesen beschwören.

Die Zaubersprüche dieser Zauberschule nutzen **Synergien** zwischen den Elementen, um noch mächtigere Effekte vom Stapel zu lassen. Synergien existieren immer nur zwischen Feuer und Erde sowie Wasser und Luft. Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, Synergie mit einem Element hat, das sich auf einem bereits aufgedeckten Zauberspruch befindet (Fallen und Schutzauber, die noch verdeckt sind, zählen hierbei nicht), erhält der neue Zauberspruch die zusätzlichen Effekte der Synergie.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Gegner besiegen, Flächenschaden, Instabilität, Beschwörungen, Synergien zwischen Elementen

Synergien mit anderen Zauberschulen: Zerstörung, Nekromantie.

Schwierigkeitsgrad: Mittel



Bardisch



„Musik ist der Schlüssel zur Seele, ein Lied wie ein Schleier der Ewigkeit. Fordere uns heraus und du wirst verloren sein wie ein Seefahrer, der einer Sirene begegnet.“

Die Zauberer der Bardischen Zauberschule vermögen es, Emotionen wie Freude, Furcht, Schmerz und Zorn wie eine scharfe Klinge zu führen, indem sie ihre Magie in Musik und Gesänge kanalisieren.

Die Effekte ihrer Musik sind enorm vielseitig: Sie können ihre Feinde verwirren und stören,

aber auch manchen Gegnern helfen und sie dabei unterstützen, ihre Aufgaben zu vollenden, Karten zu ziehen, zu heilen und gemeinsam Machtpunkte zu erhalten.

Durch den geschickten Einsatz dieser Effekte kann der Barde die Handlungen der Gegner zum eigenen Nutzen beeinflussen und sich als Gegenleistung für seine Hilfe die Unterstützung seiner Feinde sichern.

Unterschätze nie die Versuchung durch die Zauberkunst eines Barden!

Zauberspruch-Schlüsselemente: Gegner manipulieren, Machtpunkte erhalten, Aufgaben vollenden, Gegner stören, Gegnern helfen, heilen

Synergien mit anderen Zauberschulen: Verschwörung, Illusion, Zerstörung, Prophezeiung, Bewusstsein

Schwierigkeitsgrad: Hoch



Cartomantie

„Karten sind nicht nur Hilfsmittel für Weissagungen. Tarotkarten können das Schicksal beeinflussen und es zum Guten oder zum Schlechten wenden.“

Ein Zauberer der Cartomantie kann die Reihenfolge der Karten in der Bibliothek manipulieren, aber auch die seines eigenen Zauberbuches und dem seiner Gegner.

Die Zaubersprüche dieser Schule sind **Arkane Tarotkarten**. Jede kann das Schicksal auf mysteriöse Weise verändern. Ein Kartomant muss die Karten auf seiner Hand möglichst geschickt manipulieren. Die Arkanen Tarotkarten helfen ihm dabei, mehr Karten als sonst von seinem Zauberbuch und der Bibliothek zu ziehen, aber auch, unerwünschte Karten nutzbringend abzuwerfen.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Gegner besiegen, Karten ziehen, Karten abwerfen, Machtpunkte, Zauberspruch-Aufgaben vollenden, Beschwörungen

Synergien mit anderen Zauberschulen: Prophezeiung, Nekromantie, Bewusstsein, Elementarmagie

Schwierigkeitsgrad: Mittel/Hoch



Tarotkarten-Aufgaben

Manche Zaubersprüche der Cartomantie erlauben es dir, die darauf aufgeführten Aufgaben zu vollenden. Sie bleiben verdeckt, bis du ihre Bedingungen erfüllen kannst.

Manche Zaubersprüche dieser Zauberschule enthalten **Aufgaben** (ähnlich der Aufgaben des Basis-Spiels) anstatt eines der üblichen beiden Effekte.

Sie funktionieren ähnlich wie Fallen und Schutzauber. Wenn du einen dieser Zaubersprüche mit seiner Aufgaben-Seite wirkst, lässt du die Karte verdeckt und legst einen **Aufgaben-Spielstein** darauf. Wenn dann später im Zug die Bedingungen erfüllt sind, die in der Aufgabe beschrieben sind, kann der Zauberspruch vorgezeigt und sein Effekt verrechnet werden (ähnlich wie eine Standard-Aufgabe). Die Karte landet jedoch am Ende der Spielrunde in den Erinnerungen und zählt nicht am Ende des Spiels zur Anzahl der vollendeten Aufgaben.

Mutierte Schweinemenschen

Die Zauberschule des Bewusstseins erlaubt es dir, deine Gegner in **Mutierte Schweinemenschen** zu verwandeln und deinem Willen zu unterwerfen.

Manche Effekte dieser Zauberschule erlauben es dir, einen Zauberer deiner Wahl in einen **Mutierten Schweinemensch** zu verwandeln. Wenn du dies tust, beschwörst du einen Schweinemensch wie sonstige Beschwörungen, außer, dass du die Miniatur des Zauberers durch die Miniatur des Mutierten Schweinemensch ersetzt. Der Zauberer muss in dieser Gestalt bleiben, bis der Effekt endet.



Wenn der Zauberer am Zug ist, gelten folgende Regeln:

- Der Zauberer gilt sowohl als Zauberer als auch als Beschwörung (Archetyp: Bestie).
- Wie auf der Beschwörungskarte aufgeführt, können Säle, in denen sich ein Mutierter Schweinemensch befindet, nicht aktiviert werden, auch nicht durch den verwandelten Zauberer.
- Während der Beschwörungsphase wird er wie eine Beschwörung behandelt, die vom Bewusstseins-Zauberer kontrolliert wird. Dieser kann den Schweinemenschen bewegen und damit angreifen.
- Falls der verwandelte Zauberer besiegt wird, bleibt er ein Schweinemensch.
- Erst am Ende der Aufräumphase endet der Effekt.

Effekte, die eine Beschwörung entfernen oder töten, können den verwandelten Zauberer nicht entfernen oder töten, allerdings entfernt der Effekt die Miniatur des Mutierten Schweinemensch und die entsprechende Beschwörungskarte, was den Zauberer in seine normale Gestalt zurückverwandelt.



Bewusstsein

„Die einzige Kontrolle, die es sich lohnt auszuüben, ist die über das Bewusstsein. Das Bewusstsein formt die Realität der Menschen, ich forme ihr Bewusstsein.“

Zauberer der Zauberschule des Bewusstseins kontrollieren die Wünsche ihrer Gegner und manipulieren sie wie Marionetten. Bewusstseinsmagie erlaubt es dir, die Machtpunkte deiner Gegner zu stehlen, ihre Beschwörungen zu kontrollieren, und sie in eklige Schweine zu verwandeln, die den Willen ihrer Beherrschter ausführen!

Zauberspruch-Schlüsselemente: Gegner kontrollieren, Saalfallen, Machtpunkte stehlen, Schaden zufügen, Gegner in Mutierte Schweinemenschen verwandeln, Bestien kontrollieren

Synergien mit anderen Zauberschulen: Illusion, Cronomantie, Verschwörung, Blut

Schwierigkeitsgrad: Mittel



Verzauberung

„Die Götter haben mir diese Macht verliehen, und nun zittern sie vor mir!“

Zauberer dieser Zauberschule sind Krieger und Strategen, die mächtige Artefakte herbeizaubern, die in der Lava eines Vulkans geschmiedet wurden, darunter die Axt des Ätna (die selbst die stärkste Rüstung durchbricht), die Klinge des Aithéros (die vibriert mit einer Magie, die deine Feinde durchbohrt) und der Hammer des Tartarus (geschmiedet mit dem Zorn des Titans Perseus, der mit seinen mächtigen Hieben die Erde erzittern lässt). Diese und andere Artefakte von unaussprechlicher Macht begleiten die Zauberer der Verzauberungsschule.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Gegner besiegen, Flächenschaden, verstärkte Physische Angriffe, Aufgaben vollenden, Machtpunkte, Säle aktivieren, Synergien zwischen Ausrüstungen

Synergien mit anderen Zauberschulen: Transmutation, Mythologie, Blut, Prophezeiung

Schwierigkeitsgrad: Niedrig/Mittel



Dämonologie

„Meine Maske verbirgt tausend Gesichter. Mit ihnen habe ich die Dämonen, die das Land meiner Vorfahren heimsuchen, getäuscht, korrumptiert und unterdrückt. Jetzt wirst du sie kennenlernen.“

Die Prinzen der Dämonen, wie sich die Zauberer dieser Schule selbst nennen, haben für die Macht, Risse in der Realität zu öffnen, ein Stück ihrer Seele geopfert. Jenseits der Realität lauern Heerscharen von Dämonen, die sie unter ihre Kontrolle bringen.

Mit diesen bösartigen Energien können sie ganze Landstriche mit Tod und Verderben überschwemmen. Darüber hinaus können diese Zauberer mächtige Dämonen des Fernen Ostens zu Hilfe rufen, wie Kappa, Tengu, Oni und den furchteinflößenden Kyuubi no Kitsune.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Gegner besiegen, Flächenschaden, Beschwörungen, Dämon kontrollieren, Fallen

Synergien mit anderen Zauberschulen: Zerstörung, Elementarmagie, Leere

Schwierigkeitsgrad: Niedrig/Mittel

Ausrüstungs-Beschwörungskarten

Ausrüstungen sind eine Art Beschwörung. Sie verschaffen den Zauberern, die sie beschwören, mehr Macht.



Die Karten: Wie jede andere Beschwörung verbrauchen sie jeweils eines der dafür vorgesehenen Felder auf dem Charakterbogen des Zauberers.

Auf der Vorderseite einer Ausrüstungskarte findet sich der Name des Objekts, seine Lebenspunkte und sein Spieleffekt.

Zauberspruchkarten: Wenn sich auf einem Zauberspruch der Schule der Verzauberung ein Ausrüstungssymbol befindet, kann der entsprechende Effekt aktiviert werden.

In der Akademie: Ausrüstungen werden nicht durch Spielsteine oder Miniaturen dargestellt. Sie werden nur durch ihre Karte repräsentiert. Die Ausrüstungskarte auf dem Charakterbogen gilt als ausgerüstet.

Schadens- und Lebenspunkte: Ausrüstungen sind Beschwörungen, die sich im gleichen Saal wie ihr Beherrschter befinden.

Allerdings können sie keinen Schaden durch Saal-Effekte erleiden, falls sie das ☰-Symbol auf ihrer Beschwörungskarte haben. Wenn eine Ausrüstung von einem feindlichen Effekt beschädigt wird, legt der Angreifer Schadenspunkte in seiner Farbe auf die Beschwörungskarte, wie bei einer normalen Beschwörung.

Erreicht die Anzahl der Schadenspunkte die Zahl der Lebenspunkte, wird die Ausrüstung zerstört und ihr Besitzer entfernt die entsprechende Ausrüstungskarte von seinem Charakterbogen.





Leere

„Die Leere sieht dich. Die Leere erwartet dich. Sie ist furchterregend und unausweichlich. Gib dich ihr hin und vergiss selbst den Tod.“

Zauberer, die sich der Leere hingeben, sind auf der Suche nach absoluter Macht und sind bereit, alles dafür zu opfern, selbst ihre eigene Essenz. Zaubersprüche der Leere neutralisieren die Realität und sind besonders nützlich, um Instabilität zu verbreiten, durch welche die Zauberer der Leere die Welt zerreißen wollen. Sie sind meister der Raumverzerrung und können sich in Augenblicken von einem Ort zum anderen teleportieren.

Die wagemutigsten Kenner der Leere vermögen es, albraumhafte Kreaturen wie den schrecklichen **Dagon** zu beschwören.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Instabilität, Instabilität bewegen, Immunität gegen Effekte, Saal-Zerstörung, Dämonen beschwören

Synergien mit anderen Zauberschulen: Transmutation, Dämonologie, Mythologie

Schwierigkeitsgrad: Mittel



Chronomagie

„Zeit ist der zweitgrößte Tyrann des Universums. Ich bin der größte...“

Chronomagier sind die Herrscher der Zeit. Sie manipulieren die Zeit nach ihrem Belieben – Sie reisen gerne in die Zukunft, aus der sie mit neuem Wissen in die Gegenwart zurückkehren, oder in die Vergangenheit, um ihren gegenwärtigen Feinden Fallen zu stellen.

Mit ihrer Macht können die Zauberer dieser Schule die Zeit verzerrn und die Magie ihrer Gegner verlangsamen, so dass sie sich gegen sie selbst wendet.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Machtpunkte stehlen, Fallen, Schutzauber, Gegner besiegen, Effekte der anderern neutralisieren, Zaubersprüche aus der Hand wirken

Synergien mit anderen Zauberschulen: Verschwörung, Zerstörung Prophezeiung, Illusion

Schwierigkeitsgrad: Hoch

Unterbrechungzauber

Unterbrechungzauber der Chronomagier können aus der Hand gespielt werden, um Gegner zu behindern.

Manche Zaubersprüche der Chronomagie haben einen **Unterbrechungseffekt** (✋). Beide Effekte haben die gleiche Orientierung, werden jedoch in unterschiedlichen Farben dargestellt.

Um den Direkteleffekt zu verwenden, folge den normalen Regeln für Zauberspruchkarten. Um den Unterbrechungseffekt zu nutzen, muss die Karte während eines gegnerischen Zuges aus deiner Hand gespielt werden.

Unterbrechungseffekte können nur gespielt werden, wenn die auf dem Zauberspruch beschriebene Situation eintritt. Falls du mehrere Zaubersprüche auf der Hand hast, die durch dieselbe Situation ausgelöst werden können, kannst du beliebig viele davon nach der Reihe spielen und verrechnen. Leg sie dann gesammelt in deine Erinnerungen.

Teleportation

Teleportiere einen Zauberer deiner Wahl in einen beliebigen Saal und stiehl ihm ⚖.

Teleportation

Wenn ein Zauberer deinen Saal betritt: Wurf diese Karte ab und teleportiere dich in einen beliebigen anderen Saal. Du verlierst ⚖.

Einzelspiel-Modus



Spielmaterialien

Wichtig: Alle „Einzelspielerkomponenten“ sind durch das Symbol identifizierbar.

Aktivierungsspielsteine (8)

Im Einzelspieler-Modus werden manche der Aktivierungsspielsteine des Basis-Spiels durch die entsprechenden Solo-Versionen mit dem Symbol ersetzt.
Hier findest du die jeweiligen Effekte.



Saal-Effekt
Bringe während der nächsten Aufräumphase eine Zauberspruchkarte deiner Wahl von deinem Charakterbogen auf deine Hand zurück (ausgenommen ein Zauberspruch der Vergessenen).



Saal-Effekt
Kopiere den Effekt eines bereits aktivierten Saales. Achtung: Dieser Effekt vollendet keine Aufgaben des kopierten Effekts. Der aktivierte Saal ist immer der Spiegelsaal. Du kannst nicht den Effekt des Saals der Black Rose kopieren.



Saal-Effekt
Wirf drei Karten aus deiner Hand in deine Erinnerungen ab. Schau dir die obersten drei Karten des Decks der Vergessenen an und nimm eine davon auf deine Hand. Lege die restlichen in beliebiger Reihenfolge unter das Deck der Vergessenen. Nachdem er gespielt wurde, wird der Zauberspruch der Vergessenen in der Aufräumphase komplett aus dem Spiel entfernt.



Saal-Effekt
Bestimme eine Beschwörung der Black Rose mit Aggressivität kleiner oder gleich deinem Perilium-Wert und teleportiere sie in diesen Saal.



Saal-Effekt
Senke dein Perilium um 1 bis zum Ende der Spielrunde.



Saal-Effekt
Bewege ein Ereignis auf dem Ereignistableau um eine Position vor oder zurück. (Auf der neuen Position darf noch keine Ereigniskarte liegen.)



Saal-Effekt
Bestimme eine Beschwörung der Black Rose in diesem oder einen angrenzenden Saal mit Aggressivität kleiner oder gleich deinem Perilium-Wert. Entferne die Beschwörung aus dem Spiel.



Saal-Effekt
Bestimme eine Beschwörung der Black Rose und teleportiere sie in diesen Saal. Wirke einen Zauberspruch aus deiner Hand. Falls die bewegte Beschwörung noch am Leben ist, greift sie dich an.

Solo-Aufgaben (15)

Im Einzelspiel-Modus werden ausschließlich die 15 Solo-Aufgabenkarten aus dieser Erweiterung verwendet, erkennbar am -Symbol. Die Aufgaben funktionieren sonst genau wie im Basis-Spiel.



Solo-Ereignisse (15)

Diese Karten ersetzen die Ereigniskarten aus dem Basis-Spiel. Solo-Ereignisse enthalten die folgenden Informationen:

- (A) Anzahl und Typen der Beschwörungen, die von der Black Rose ins Spiel gebracht werden.
- (B) Hauptaktion der Black Rose.
- (C) Position der Karte auf dem Ereignistableau und die Anzahl der Machtpunkte, welche die Black Rose dazuerhält (siehe Basis-Spiel).
- (D) Was du tun musst, um die angegebenen Machtpunkte zu erhalten und die Aufgabe vom Ereignistableau zu entfernen.
- (E) Einzelspiel-Symbol .

Beschwörungs-Anstecker (30)



Mit diesen nummerierten Spielsteinen können die Beschwörungen der Black Rose eindeutig gekennzeichnet werden.

Immer wenn die Black Rose eine Beschwörung ins Spiel bringt, stecke den Beschwörungs-Anstecker mit der entsprechenden Farbe (siehe Beschwörungskarte) und mit der niedrigsten verfügbaren fortlaufenden Nummer in den Fuß der Miniatur.

Beschwörungen der Black Rose (31)

Diese Karten zeigen die Eigenschaften der Beschwörungen im Einzelspiel-Modus, wenn sie von der **Black Rose** kontrolliert werden. Falls du eine Beschwörung kontrollierst (auch im Einzelspiel-Modus), verwende die Beschwörungskarte aus dem Basis-Spiel. Die Solo-Varianten der Beschwörungskarten enthalten die nötigen Informationen über die Aktivierung der Beschwörung durch die Black Rose.

(A) Aggressivität: Wenn es an der Zeit ist, die Beschwörungen der Black Rose zu aktivieren, wird ihre Aggressivität mit deinem Perilium verglichen und nur jene aktiviert, deren Aggressivität gleich oder niedriger ist als dein Perilium-Wert (siehe Kästchen „**Black Rose Aktivierungen**“ auf Seite 12).

(B) Identifikations Code: Jede Beschwörung der Black Rose hat einen Identifikations-Code, bestehend aus einem farbigen Symbol mit zwei Buchstaben des Namens der Beschwörung sowie einer fortlaufenden Nummer. Wenn die Black Rose eine Beschwörung eines bestimmten Typs beschwört (siehe Ereigniskarte der Black Rose), kommt sie mit der niedrigsten verfügbaren fortlaufenden Nummer dieses Typs ins Spiel. Beim Platzieren des beschworenen Dämons wird der passende Black Rose-Beschwörungs-Anstecker mit dem entsprechenden Code und der richtigen Nummer in den Fuß der Miniatur gesteckt. Auf diese Weise



Perilium (1)

Das Perilium ist eine einstellbare Scheibe mit einem Wert von -5 bis +5. Setze den Wert deines Periliums zu Beginn des Spiels auf 0. Das Perilium muss immer die Differenz zwischen dem PP des Spielers und der Black Rose anzeigen. 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.

kannst du jede Beschwörung auf dem Spielfeld eindeutig erkennen und ihrer Beschwörungskarte zuordnen.



Vorbereitung des Einzelspiels

Folge den Spielvorbereitungen des Basis-Spiels, bis auf folgende Abweichungen:

Schritte 1 & 2: Wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben.

Schritt 3: Ersetze die entsprechenden Saal-Aktivierungsspielsteine durch ihre Solo-Version (siehe S. 10). Die restlichen Aktivierungsspielsteine werden aus dem Basis-Spiel übernommen.

Schritt 4: Lege eine beliebige Zauberer-Unterkunft an die ausgelegte Akademie an.

Schritt 5: Wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben.

Schritte 6 & 7: Verwende das Spielmaterial aus der Erweiterung. Lege die Beschwörungskarten aus dem Basis-Spiel bereit aber mische sie nicht mit dem Black Rose Solo-Beschwörungsdeck.

Schritt 8: Wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben.

Schritte 9, 10 & 11: Diese Schritte werden übersprungen.

Führe anschließend die folgenden zusätzlichen Schritte durch:

12. Lege deinen und den Machtpunktsstein der Black Rose auf die Machtpunkteleiste.

13. Stelle deine Perilium-Scheibe auf den Wert 0.

14. Stelle eines der vorkonstruierten Decks zusammen (siehe nächste Seite) und füge deine Charakterzauber hinzu.

15. Wähle eine Schwierigkeitsstufe (Leicht, Mittel oder Hoch). Mische die Beschwörungskarten der Black Rose und ziehe 4 Karten (leicht), 6 (mittel) oder 8 (hoch). Decke die Miniatur der ersten Beschwörungskarte in den Black Rose Room. Stelle die Miniatur der zweiten Karte in den Thronsaal. Ordne dann die weiteren Beschwörungen der Reihe nach (im Uhrzeigersinn ab dem Thronsaal) in die Säle, die an den Black Rose Room angrenzen.

Hinweis: Bei der höchsten Schwierigkeitsstufe wird die achte Miniatur zusammen mit der ersten in den Black Rose Room gestellt. Falls eine der gezogenen Karten die Schande von Kreta ist, ersetze sie durch eine neu gezogene Karte.

Im Einzelspiel-Modus spielen

Ein Spiel im Einzelspiel-Modus folgt den Regeln und Abläufen des Basis-Spiels. Alle Entscheidungen die nicht spezifisch von den Regeln erläutert werden, müssen von dem Spieler getroffen werden. Die Phasen sind gleich, bis auf folgende Ausnahme:

Black Rose Phase

Folge den Regeln des Basis-Spiel, aber verwende ausschließlich die Solo-Ereigniskarten. Die Effekte der Ereigniskarten müssen in der angegebenen Reihenfolge verrechnet werden. Zuerst Effekt A, dann Effekt B (siehe vorige Seite). Diese Ereignisse bringen üblicher Weise neue Feinde unter der Kontrolle der Black Rose ins Spiel.

Studierphase

Im Einzelspiel-Modus gibt es keine Bibliothek. Du ziehst ausschließlich von deinem Zauberbuch (alle Spieleffekte die darauf hinweisen karten von der Bibliothek zu ziehen, müssen vom Zauberbuch gezogen werden). In dieser Phase ziehst du 4 Karten von deinem Zauberbuch.

Vorbereitungsphase

Es gelten die normalen Regeln des Basis-Spiels.

Black Rose Aktivierungen

Wenn die Black Rose am Zug ist, werden die Beschwörungen der Black Rose nach folgender Checkliste aktiviert:

Vergleiche deinen Perilium-Wert mit der Aggressivität jeder Beschwörung der Black Rose in der Akademie. Alle Beschwörungen, deren Aggressivität kleiner oder gleich deinem Perilium-Wert ist, werden aktiviert. Die Aktivierungsreihenfolge der anwesenden Bedrohungen ist wie folgt:

- Mutanten-Altar von 1 bis 5.
- Andromeda von 1 bis 3.
- Landsknecht von 1 bis 8.
- Heiliger Altar von 1 bis 5.
- Cerbero von 1 bis 3.
- Knochenritter von 1 bis 3.
- Malacoda von 1 bis 3.
- Schande von Kreta.

Sobald eine Beschwörung aktiviert wird, führe die erste der folgenden Aktionen durch (beginnend von oben). Die Aktion muss zur Gänze durchgeführt werden können. Falls nicht, versuche es mit der nächsten Aktion.

- Die Beschwörung bewegt sich in deine Richtung und greift dich an.
- Die Beschwörung bewegt sich in Richtung einer deiner Beschwörungen und greift diese an.
- Die Beschwörung bewegt sich so nahe wie möglich in deine Richtung, wobei sie auf dem Weg jeweils den Saal betritt, in dem sich weniger Beschwörungen der Black Rose aufhalten.

Wenn die Black Rose in der Beschwörungsphase an der Reihe ist, werden alle Beschwörungen in der Akademie aktiviert, unabhängig von deinem Perilium.

Aktionsphase

Der Spieler bewegt seinen Zauberer (wie gewohnt, 2 Aktionen im Basis-Spiel). Alle Zaubersprüche die andere Zauberer als Ziel haben können die Black Rose Beschwörungen als Ziel benutzen und spielen, wenn möglich, die gewohnten Effekte aus. MP die von Spielern gestohlen werden sollten, werden stattdessen von der Black Rose gestohlen.

Nachdem der Spieler am Zug war, ist die Black Rose an der Reihe. Der Spieler wird also dessen Beschwörungen bewegen so wie sie im „Black Rose Aktivierungen“ Kästchen beschrieben sind.

Es werden sich also Spieler-zug und Black Rose-zug abwechseln bis der Zauberer keine möglichen Aktionen mehr zu Verfügung hat (also bis er alle alle Physische-Aktion-Spielsteine und vorbereiteten Zaubersprüche benutzt hat). Dann endet diese Phase.

Beschwörungsphase

In dieser Phase handelt die Black Rose, so als wäre sie ein Spieler. Für dich gelten die normalen Regeln des Basis-Spiels. Wenn du deine Aktionen beendet hast, werden alle Beschwörungen der Black Rose aktiviert, die sich im Spiel befinden (siehe Kästchen „Black Rose Aktivierungen“), unabhängig von deinem Perilium.

Aufräumphase

Es gelten die normalen Regeln des Basis-Spiels.

Machtpunkte und Spielende

Machtpunkte erhalten

Im Einzelspiel-Modus wird der Endpunkttestand anders berechnet als im Basis-Spiel. Verwende die folgenden Regeln für deine Machtpunkte:

- Solo-Aufgaben:** Siehe Aufgabenkarte für die Anzahl der gewonnenen MP. Verrechnete Aufgabenkarten werden auf den Ablagestapel gelegt. Im Einzelspiel-Modus gibt es keine Extrapunkte für die Anzahl der vollendeten Aufgaben.
- Solo-Ereignisse:** Jedes Ereignis hat eine Bedingung, die du erfüllen musst. Sobald du sie erfüllst, erhältst du die angegebene Anzahl an Machtpunkten und entfernst die Ereigniskarte vom Ereignistableau.
- Trophäen:** Nur die Black Rose kann im Einzelspiel-Modus Trophäen erhalten. Sie erhält am Ende des Spiels 3 MP für jede gewonnene Trophäe.
- Zerstörte Säle:** Wenn ein Saal zerstört wird, erhält derjenige, der mehr Instabilitätsspielsteine platziert hat, die Anzahl an Machtpunkten auf dem Aktivierungsspielstein. Dieser wird aus dem Spiel entfernt. Falls es einen gleichstand gibt, erhält die Black Rose die Machtpunkte.
- Krone:** Im Einzelspiel-Modus wird ohne Krone gespielt.

Spielende und Endwertung

Das Spiel endet, wenn entweder du oder die Black Rose 30 MP erreicht haben.

Zähle dann die MP für die Trophäen zu den Machtpunkten der Black Rose.

Wer mehr Punkte hat, gewinnt!



Vorkonstruierte Decks

Vorkonstruierten Decks

Verwende eines der folgenden vorkonstruierten Decks als dein Zauberbuch.

VERNICHTER

VERSCHWÖRUNG

- Magische Türe

ZERSTÖRUNG

- Dunkle Rüstung
- Mahlstrom
- Mahlstrom
- Feuerball
- Feuerball
- Meteorenschwarm
- Meteorenschwarm

PROPHEZEIUNG

- Vergessener Kummer

ILLUSION

- Schattenschritt
- Schattenschritt

NEKROMANTIE

- Eisiger Griff
- Knochenrüstung
- Krankes Dahinsiechen
- Krankes Dahinsiechen

TRANSMUTATION

- Steinerne Klauen
- Steinerne Klauen
- Instabile Flammen
- Instabile Flammen

UNTERDRÜCKER

ZERSTÖRUNG

- Heulen des Dämonen
- Heulen des Dämonen

PROPHEZEIUNG

- Arkane Vision
- Arkane Vision
- Vergangenheit und Zukunft Lesen
- Vergangenheit und Zukunft Lesen

ILLUSION

- Einflüsterung
- Einflüsterung

NEKROMANTIE

- Beschwörung der Dunkelheit
- Beschwörung der Dunkelheit
- Hilfe der Dunkelheit
- Hilfe der Dunkelheit
- Biss des Vampirs
- Biss des Vampirs
- Griff der Dunkelheit
- Griff der Dunkelheit

TRANSMUTATION

- Entstellende Mutation
- Entstellende Mutation

SAMMLER

VERSCHWÖRUNG

- Flüstern des Windes
- Flüstern des Windes
- Magische Türe
- Obskure Intuition

ZERSTÖRUNG

- Dunkle Explosion

PROPHEZEIUNG

- Arkane Vision
- Arkane Vision
- Vergessener Kummer
- Ritus des Sommers
- Herbstritus
- Frühlingsritus

NEKROMANTIE

- Knochenrüstung
- Knochenrüstung

TRANSMUTATION

- Zaubер-Eruption
- Instabile Bindung
- Ritus der Veränderung
- Ritus der Veränderung
- Ritus der Kontrolle
- Ritus der Kontrolle

Neue Säle

Die Säle dieser Erweiterung, erkennbar an der goldenen Schrift, können Säle aus dem Basis-Spiel ersetzen, um für mehr Abwechslung zu sorgen:

- Entscheidet vor dem Spiel, welche Säle ersetzt werden sollen, wobei immer nur Säle der gleichen Farbe getauscht werden können. Falls ihr euch nicht einig seid, kann der Startspieler entscheiden, falls nötig. Die Anzahl der Säle in den jeweiligen Farben darf sich nicht ändern.
- Den neuen Sälen sind keine eigenen Aufgabenkarten zugeordnet. Immer wenn ein Spieler eine Aufgabenkarte zieht, die einen Saal aus dem Basis-Spiel voraussetzt, der durch einen alternativen Saal ersetzt wurde, entferne die Karte aus dem Spiel und ziehe eine neue Karte.



Saal-Effekt

Teleportiere einen gegnerischen Zauberer deiner Wahl in diesen Saal. Tausche dann die Richtung eines seiner noch nicht verrechneten Zaubersprüche (ausgenommen des Spontanzaubers), sodass der Zauberer beim Wirken des Zauberspruchs die andere Seite verrechnen muss. Falls die Karte zwei Effekte in der gleichen Richtung hat, hat dieser Effekt keine Wirkung.



Saal-Effekt

Du verlierst 1 MP, dann beschwörst du Ezio in diesen Saal. Siehe Ezios Beschwörungskarte für zusätzliche Regeln.



Saal-Effekt

Wirf eine Karte aus deiner Hand in den entsprechenden Ablagestapel der Bibliothek ab. Dann erhältst du 1 MP oder ziehst 2 Karten von der Bibliothek.



Saal-Effekt

Bringe einen deiner vorbereiteten oder aufgedeckten Zaubersprüche auf deine Hand zurück und spiele eine Falle aus deiner Hand, dann aktiviere sie.



Saal-Effekt

Wirf eine Aufgabenkarte ab. Betrachte die obersten 3 Aufgabenkarten der aktuellen Mondphase und ziehe 1 davon. Lege den Rest, in beliebiger Reihenfolge oben auf das Mondphasendeck zurück.



Saal-Effekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl in Reichweite 1 2 Schadenspunkte zu oder platziere 1 Instabilität in einen Saal in Reichweite 1.



Saal-Effekt

Verwandle einen Zauberer in **1** in einen Mutierten Schweinemenschen (siehe Seite 7 für zusätzliche Regeln).



Saal-Effekt

Platziere 1 Instabilität in diesem Saal und 1 Instabilität in einem Saal in Reichweite 1.



Saal-Effekt

Bezahle 1 Machtpunkt. Die Black Rose fügt dir 1 Schadenspunkt zu. Beschwöre dann 2 Landsknechte in einem Saal in Reichweite 1.



Saal-Effekt

Wende einen deiner verbrauchten Physische-Aktion-Spielsteine. Du kannst 1 MP bezahlen, um diesen Effekt zu wiederholen.



Saal-Effekt

Betrachte die obersten 2 Karten des Artefaktdecks. Ziehe 1 davon und wirf die andere ab (siehe Seite 21 für zusätzliche Artefaktregeln).



Saal-Effekt

Bezahle 1 MP um den zweiten („verkehrten“) Effekt eines Kampf- oder Allgemeinzaubers, den du aufgedeckt hast, zu verrechnen.



Saal-Effekt

Füge einem Zauberer deiner Wahl 1 Schaden zu. Bestimme dann einen anderen Zauberer, der ihm ebenfalls 1 Schadenspunkt zufügt. (Verwende diesen Saal nur für Spiele mit 3 oder mehr Spielern.)

Neue Charakterbögen

Diese Erweiterung enthält sechs neue Charakterbögen. Sie ersetzen die Charakterbögen des Basis-Spiels und werden mit den 24 neuen Zauberer-Karten verwendet. Während der Spielvorbereitungen nimmt sich jeder Spieler einen Charakterbogen in der Farbe seiner Wahl und die dazugehörigen Machtpunktspielsteine, Fallen- bzw. Schutzzauber-Spielsteine, Aktionsspielden und Trophäenspielsteine. Die Machtpunktspielsteine und Trophäenspielsteine des Basis-Spiels werden durch die Exemplare der Erweiterung ersetzt. Legt dann eure Zauberer-Karte in den dafür vorgesehenen Platz (A) des Charakterbogens, um die Anzahl an Lebenspunkten (B) anzuzeigen. Erreichen die Schadensmarken auf dem Charakterbogen den weißen Pfeil auf der Zauberer-Karte, ist der Zauberer besiegt.



Charakterbögen



Zauberer-Karten

Machtpunktspielsteine/
Trophäen



Der Krieg der Black Rose - Kampagnenmodus

„Der Krieg begann, und diesmal würde er nicht nur in der Akademie in Turin ausgefochten werden. Auf der ganzen Welt streben die Magister der Zauberschulen nach dem Rang und der Macht des Groß-Magisters ... Dies konnte nur eines bedeuten: Totaler Krieg.“

„Der Krieg der Black Rose“ ist ein Kampagnenmodus, in dem die Spieler ihre Zauberer in einer Serie von Wettkämpfen in den Akademien Europas ausfechten. Jede Akademie hat ihre eigenen besonderen Regeln, denen die Zauberer folgen müssen, wenn sie gewinnen wollen.

Der „Krieg der Black Rose“ besteht aus 7 legendären Szenarios. Nach jedem Spiel notieren die Spieler ihren Fortschritt und ihren Punktestand auf dem Kampagnenblatt (Seite 23). Legendären Szenarios verleihen Spezielle Auszeichnungen. Diese speziellen Preise können den Endpunktstand deutlich verändern.

Während der einzelnen Kampagnen werdet ihr versuchen, zusätzliche Ziele zu erreichen, um Spezielle Auszeichnungen zu erlangen und am Ende der Kampagne zusätzliche Punkte zu gewinnen. Im Verlauf der Kampagne könnt ihr einige Zaubersprüche, die ihr während des Spiels erlernt habt, ins nächste Spiel mitnehmen. Sie ersetzen so die Sprüche des Anfangsdecks. Auf diese Weise könnt ihr euch im Verlauf der Kampagne eure eigenen Anfangsdecks zusammenstellen.

Kampagnenblatt (A)

Schreibt zu Beginn der Kampagne den Namen der Spieler und ihrer Zauberer (B) auf das Kampagnenblatt (A) auf Seite 23 (am besten kopiert ihr es vorher).

A

Kampagnenblatt

Player: _____		B	Turin	TOTAL		FINAL SCORE
Mage: _____				C	D	L
Spell 1: _____				E	F	
Spell 2: _____				G	H	
Spell 3: _____		I				
Spell 4: _____						
Spell 5: _____						
Spell 6: _____						

Spielende und Machtpunkte

Die Punkte der Kampagne werden nicht wie die eines normalen Spiels errechnet. Am Ende jedes Spiels erhalten die Spieler Siegespunkte (SP) nach Ranglistenplatzierung. Trage diese Punkte in das Kampagnenblatt ein. Am Ende der 7 legendären Szenarios wird der Sieger angekündigt.

(C) **Ranglistenplatzierung** eines beendeten Spiels. Die Platzierung darf nicht die Machtpunkte die von Trophäen, Aufgaben, zerstörte Säle und Kronen in Betracht nehmen. Bevor die Punkte wie gewohnt zusammengerechnet werden, erhältet jeder Spieler SP laut der Ranglistenplatzierungstabelle.

1°	7SP	4°	2SP
2°	5SP	5°	1SP
3°	3SP	6°	0SP

Asymmetrische Zauberer

Wenn du mit Asymmetrische Zauberer spielst, rechne ihre Bonus Machtpunkte um ihre Rangplatzierung zu erhalten.

(D) **Aktivierungsspielsteine:** Verteile die Siegespunkte laut Tabelle rechts. Die Platzierung wird errechnet in dem man alle Machtpunkte der zerstörten Säle zusammenrechnet.

1°	6SP	4°	1SP
2°	4SP	5°	0SP
3°	2SP	6°	0SP

(E) **Vollendete Aufgaben:** Verteile die Siegespunkte laut Tabelle rechts. Die Platzierung wird errechnet in dem man alle Punkte der vollendeten Aufgaben zusammenrechnet.

1°	5SP	4°	0SP
2°	3SP	5°	0SP
3°	1SP	6°	0SP

(F) **Trophäen:** Verteile die Siegespunkte laut Tabelle rechts. Die Platzierung wird errechnet in dem man die Anzahl von Trophäen zusammenrechnet.

1°	3SP	4°	0SP
2°	2SP	5°	0SP
3°	1SP	6°	0SP

(G) **Krone:** trage 1 Spiegelpunkt in das Kampagnenblatt ein wenn du am Ende des Spiels die Krone hast.

(H) **Spezielle Auszeichnungen (SA),** jedes Szenario hat eigene Spezielle Auszeichnungen die eine verschiedene Anzahl an Siegespunkten verleiht. jede SA kann nur einmal pro Spiel erhalten werden.

Zauberbuch

Am Ende jedes Spiels kann ein Spieler eine seiner Zauberbuch Startkarten ersetzen in dem er ihn in den Platz (I) einträgt. Vergessene Zaubersprüche können nicht ausgewählt werden. Wenn ein Spieler einen siebten Zauberspruch aussuchen darf, so muss er einen anderen ersetzen. Dieses System erlaubt es den eigenen Zauberer zu individualisieren.

Ende der Kampagne

Nachdem alle 7 legendäre Szenarios gespielt wurden werden alle Siegespunkte zusammengerechnet (L). Der der die meisten Siegespunkte hat, ist der Sieger des Krieges der Black Rose!

Alternative Regeln

Zauberschulen

Bei der Vorbereitung der Legendären Szenarien findest du immer eine „Zauberschulen“ Sektion. Dort findest du Regeln die du benutzen kannst um den Spielern die das schlechteste Resultat im letzten Spiel erhalten haben, einen Vorteil zu geben. Du kannst diese Regeln auch nicht benutzen um die bevorzugten Zauberschulen der Spieler zu benutzen. In diesem Fall kannst du die Vorbereitung auf Seite 3 folgen.

Legendäre Szenarios

Obwohl diese 7 Szenarien so gedacht sind dass man sie im Laufe einer zusammenhängenden Kampagne durchspielt, können sie auch als Einzelspiel-Szenarien oder als Inspiration für eigene Szenarien benutzt werden.

Alternative Säle

Legendäre Szenarien ersetzen oft Basisspellsäle mit Sälen dieser Erweiterung. Für diese neuen Säle gibt es keine Aufgaben. Alle Aufgaben die einem entfernten Saal benützen, müssen abgeworfen werden. Ziehe dann eine neue Aufgabe.

Spezielle Auszeichnungen

Wenn du Legendäre Szenarien als Einzelspiel-Szenarien spielst, dann erhältst du statt SP, MP für die SA.

Turin, Italien – Die Erste Akademie

„In der Stadt der Zauberei befindet sich die erste und älteste der Akademien. Hier erwartet die Black Rose, der mächtigste Wächter über die Zaubersprüche der Vergessenen, die Ankunft der mächtigsten Zauberer.“

Zusätzliches Spielmaterial:

Keines

Spielvorbereitung:

- Folgt den normalen Spielvorbereitungen für Black Rose Wars, wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben. Verwendet den hier dargestellten Grundriss für den Aufbau der Akademie.
- **Zauberschulen:** In Schritt 9 der Spielvorbereitungen (siehe S. 3) muss Cartomantie eine der Zauberschulen der Bibliothek sein. Falls ihr sechs Spieler seid, muss einer diese Zauberschule wählen.

Spezialregeln:

Keines

Spezielle Auszeichnungen:

- **4SP - Unbesiegbar:** Am Ende des Spiels hat kein Gegner eine deiner Trophäen gesammelt.
- **2SP - Verbotenes Wissen:** Du hast im Verlauf des Spiels einen Zauberspruch der Vergessenen gewirkt.



Plymouth, England – Die Zersplitterte Rose

„Einst ein Ort des Reichtums verlor die Akademie in Plymouth an Ansehen, als sie von einem dunklen Kult übernommen wurde, der die blasphemischen Götter jenseits der Nachtsterne und in den Tiefen der Meere anbetete. Die Magister des Kultes haben die Macht der Black Rose korrumptiert und in 13 Stücke von großer Macht zersplittert. Es ist Zeit, diese Splitter wieder zu vereinen!“

Zusätzliches Spielmaterial:

- 13 Black Rose Machtkarten
- 2 Säle: Clinging Swamp und Cursed Temple

Spielvorbereitung:

- Folgt den normalen Spielvorbereitungen für Black Rose Wars, wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben. Verwendet den hier dargestellten Grundriss für den Aufbau der Akademie.
- Ersetzt den Garten durch den Tiefen Sumpf.
- Ersetzt die Krypta durch den Verfluchten Tempel.
- Startspieler: Der Spieler mit den wenigsten Punkten im vorigen Spiel.
- **Zauberschulen:** Vor Schritt 9 der Spielvorbereitungen wählt der letztplatzierte Spieler des vorigen Spiels drei Zauberschulen, die zur Auswahl stehen, außer Leere, Dämonologie und Bewusstsein. Diese drei (Leere, Dämonologie und Bewusstsein) werden ebenfalls hinzugefügt. Sonst gibt es keine Zauberschulen zur Auswahl.
- **Black Rose Machtkarten draften:** Jeder Spieler zieht 2 Machtkarten. Jeder behält sich 1 davon und gibt die andere an seinen linken Nachbarn weiter. Jeder Spieler hat nun 2 Machtkarten. Zeige eine offen vor und lege die andere verdeckt neben deinen Charakterbogen. Diese wird erst in der Zweiten Mondphase aufgedeckt.

Spezialregeln:

- **Black Rose Machtkarten:** Jeder Spieler kann die aufgedeckte Machtkarte in seinem Besitz nach den darauf abgebildeten Regeln einsetzen.
- **Zweite Mondphase:** Jeder Spieler deckt seine zweite Machtkarte auf.

Spezielle Auszeichnungen:

- **1SP - Meister der Rose:** Am Ende des letzten Spiels befindest du dich im Black Rose Room.



Black Rose Machtkarten

Die Black Rose Machtkarten verschaffen ihren Besitzern einzigartige Zauberkräfte. Diese werden immer dann wirksam, wenn dies von der jeweiligen Machtkarte angezeigt wird. (Beispiel: „Apokalypse“ bewirkt, dass jedes Mal, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, 1 Instabilität platziert wird.) Es ist nicht möglich, Machtkarten zu verlieren oder neue zu erhalten.

Alle anderen Regeln sind unverändert.



Versaille, Frankreich – Akademie der Rebellen

„Die Akademie von Versaille, auch Akademie der rebellischen Zauberer genannt... Die Ketzer dieser Akademie sind davon überzeugt, dass sie die Macht der Vergessenen Magie durch ihre blasphemischen Rituale beherrschen können. Durch ihre Experimente arg in Mitleidenschaft genommen, ist die Akademie nun von der wilden Magie einer instabilen Black Rose durchdrungen. Die Akademie ist kurz vor dem Einsturz, doch ihre Macht wird die Zauberer durchdringen, die an diesem Ort ihren Wettstreit austragen...“

Zusätzliches Spielmaterial:

- Black Rose Room „Solo“-Aktivierungsspielstein



Spielvorbereitung:

- Folgt den normalen Spielvorbereitungen für Black Rose Wars, wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben. Verwendet den hier dargestellten Grundriss für den Aufbau der Akademie.
- Startspieler: Der Spieler mit den wenigsten Punkten im vorigen Spiel.
- **Zauberschulen:** Vor Schritt 9 der Spielvorbereitungen wählt der letztplazierte Spieler des vorigen Spiels drei Zauberschulen, die zur Auswahl stehen, außer Cartomantie, Trickseri und Nekromantie. Diese drei (Cartomantie, Trickseri und Nekromantie) werden ebenfalls hinzugefügt. Sonst gibt es keine Zauberschulen zur Auswahl.
- Jeder Zauberer zieht 2 Zaubersprüche der Vergessenen und mischt einen davon in sein Anfangszauberbuch.
- Die restlichen werden gemischt. Nehmt davon verdeckt so viele Karten, wie Spieler mitspielen, plus 1 weitere Karte. Diese bilden das Deck der Vergessenen. Die restlichen Karten kommen zurück in die Box.

Spezialregeln:

Sevilla, Spanien – König der Eroberer

„In der reichsten Stadt Spaniens liegt die Akademie der Eroberer verborgen.“ Ursprünglich ein Volk von Forschern und Kaufleuten, reisten sie in ferne Länder und kehrten mit unermesslichen Reichtümern zurück. Viele dieser Schätze sind in den silbernen und goldenen Sälen der Akademie verborgen. Zauberer, die hier ihren Wettstreit austragen, müssen diese Reichtümer erobern, indem sie von der Black Rose Besitz ergreifen.

Zusätzliches Spielmaterial:

- 3 Säle: Alehouse, Eerie Machinery und Horologium

Spielvorbereitung:

- Folgt den normalen Spielvorbereitungen für Black Rose Wars, wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben. Verwendet den hier dargestellten Grundriss für den Aufbau der Akademie.
- Startspieler: Der Spieler mit den wenigsten Punkten im vorigen Spiel.
- **Zauberschulen:** Vor Schritt 9 der Spielvorbereitungen wählt der letztplazierte Spieler des vorigen Spiels drei Zauberschulen, die zur Auswahl stehen, außer Bardisch, Omnia und Transmutation. Diese drei (Bardisch, Omnia und Transmutation) werden ebenfalls hinzugefügt. Sonst gibt es keine Zauberschulen zur Auswahl.



• **Erste Mondphase:** Ersetzt den Aktivierungsspielstein des Saals der Black Rose durch den des Black Rose Wars Solo-Spiels (siehe Abbildung). Legt den Solo-Aktivierungsspielstein bereits am Anfang des Spiels in den Black Rose Room (nicht wie sonst erst ab der zweiten Mondphase).

• **Dritte Mondphase:** Beim Aktivieren des Saals der Black Rose wird der Aktivierungsspielstein nicht umgedreht. Der Saal kann immer aktiviert werden.

• **Unsterbliche Black Rose:** Im Black Rose Room können keine Instabilitätsspielsteine platziert werden. Wenn das Deck der Vergessenen keine Karte mehr enthält, zerstöre den Black Rose Room und entfernt den Aktivierungsspielstein. Niemand erhält MP für diese Zerstörung.

• **Wilde Macht:** Nachdem ein Zauberspruch der Vergessenen benutzt wurde, wird er nicht wie sonst aus dem Spiel entfernt, sondern landet in den Erinnerung des Zauberers, der ihn verwendet hat.

• **Die Leere:** Das Spiel endet am Ende einer Spielrunde, die mit einem zerstörten Black Rose Room begonnen hat.

Spezielle Auszeichnungen:

- **2SP - Verbotene Beherrschung:** Am Ende des Spiels bist du der Zauberer oder einer der Zauberer, die am meisten Zaubersprüche der Vergessenen gewirkt haben.

• Ersetzt das Heiligtum, das Observatorium und den Abgrund durch das Alehouse, die Eerie Machinery und das Horologium. Diese drei Säle müssen an den Black Rose Room angrenzen.

• In diesem Spiel gibt es keine Zauberer-Unterkünfte. Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Spieler seinen Zauberer in einen der äußeren Säle (blau in der Abbildung), der noch nicht von einem anderen Zauberer besetzt ist.

Spezialregeln:

• **Todeskette:** Ein besiegter Zauberer beginnt in einem der äußeren Säle seiner Wahl (blau in der Abbildung), in der sich kein anderer Zauberer befindet. Dies gilt nicht als Betreten eines Saals. Er kann sofort das Ziel von Zaubersprüchen und Effekten werden.

• **Aufräumphase:** Jeder Zauberer im Black Rose Room erhält einen schwarzen Schadens-/Instabilitätsspielstein und legt ihn beiseite. Falls sich nur 1 Zauberer dort befindet, erhält er 2.

• **Gefallener König:** Falls ein Zauberer im Black Rose Room stirbt, erhält derjenige, der die Trophäe erhält, zusätzlich einen schwarzen Instabilitätsspielstein und legt ihn beiseite.

• **Zweite Mondphase, Studierphase:** Falls sich nur 1 Zauberer im Black Rose Room befindet, zieht er 1 Zauberspruchkarte der Vergessenen.

• **Dritte Mondphase, Studierphase:** Jeder Zauberer zieht einen Zauberspruch der Vergessenen.

• **Ende des Spiels:** Bildet bei der Abschlusswertung eine Rangliste der Zauberer, die Instabilitätsspielsteine der Black Rose gesammelt haben. Je nach Ranglistenplatz (siehe Infokästchen) gibt es zusätzliche Machtpunkte.

Spezielle Auszeichnungen:

- **1SP - Meister der Rose:** Am Ende des letzten Spiels befindest du dich im Black Rose Room.

Buda, Ungarn – Akademie der Hüter

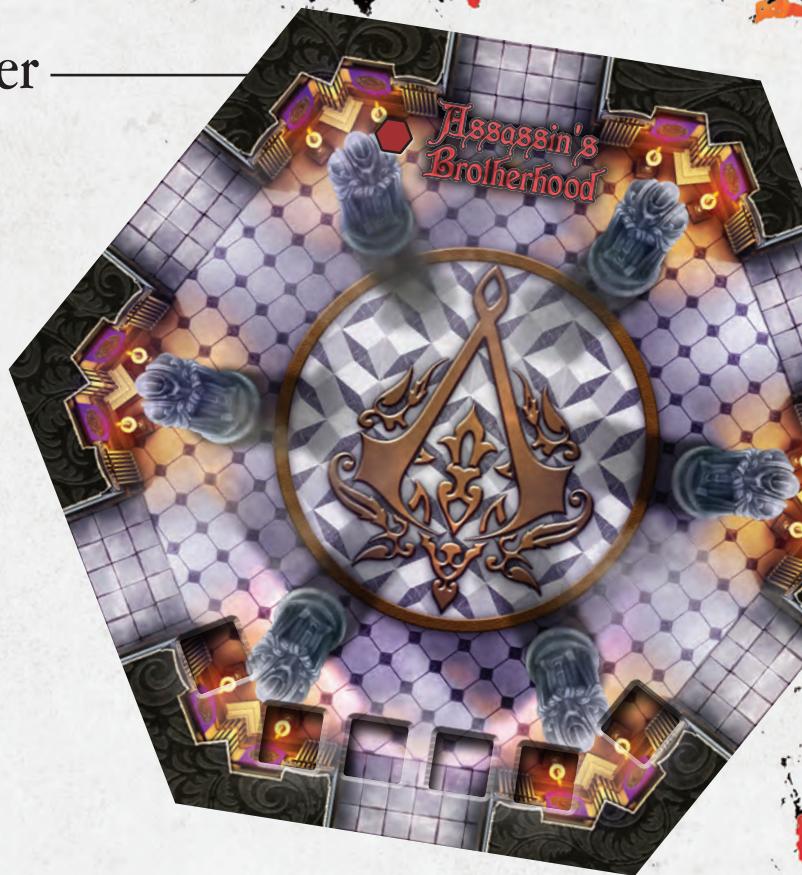
„In Budas Untergrund befindet sich die Akademie der Meuchler, der Hüter der Magister. Gefährliche, blutrünstige Elitekämpfer beschützen dort die Black Rose. Zauberer, die dort den Wettkampf wagen, erwecken den Geist des furchterregenden Ezio Auditore, eines der Führer der Meuchler, ein Avatar des Todes, unermüdlich auf der Suche nach dem Blut der Mächtigen!“

Zusätzliches Spielmaterial:

- 3 Klingenbarriere-Spielsteine.
- 2 Säle: Assassin's Brotherhood, Theater

Spielvorbereitung:

- Folgt den normalen Spielvorbereitungen für Black Rose Wars, wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben. Verwendet den hier dargestellten Grundriss für den Aufbau der Akademie.
- Startspieler: Der Spieler mit den wenigsten Punkten im vorigen Spiel.
- **Zauberschulen:** Vor Schritt 9 der Spielvorbereitungen wählt der letztplazierte Spieler des vorigen Spiels drei Zauberschulen, die zur Auswahl stehen, außer Blut, Illusion und Verschwörung. Diese drei (Blut, Illusion und Verschwörung) werden ebenfalls hinzugefügt. Sonst gibt es keine Zauberschulen zur Auswahl.
- Ersetzt das Alchemische Laboratorium durch die Assassin's Brotherhood und platziert den Saal angrenzend an den Black Rose Room, aber nicht angrenzend an das Theater oder den Thronsaal.
- Ersetzt den Saal des Orakels durch das Theater und platziert es angrenzend an den Black Rose Room, aber nicht angrenzend an die Assassin's Brotherhood oder den Thronsaal.
- Platziert eine Klingenbarriere auf (A)



Ezio Auditore und das Ottoman Crest Logo werden unter einer Lizenz von Ubisoft verwendet.
Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten.

Spezialregeln:

- **Klingenbarrieren:** Diese Beschwörungen folgen den Regeln für Saal-Heimsuchungen (siehe S. 4). Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Effekten sein und nicht aus dem Spiel entfernt werden.
- **Klingenbarriere-Schaden:** Klingenbarrieren werden von der Black Rose kontrolliert und sie führen dementsprechenden Schaden zu. Falls ein Zauberer eine Miniatur (Zauberer oder Beschwörung), die nicht unter seiner Kontrolle steht, in einen Saal mit einer Klingenbarriere bewegt, erleidet die Miniatur 2 Schaden durch diesen Zauberer.
- **Bewegung der Klingenbarrieren:** Die Klingenbarrieren bewegen sich im Uhrzeigersinn um den Black Rose Room herum, durch die angrenzenden Säle. Der Spieler, der die Krone besitzt, bewegt alle Klingenbarrieren jedes mal wenn ein Spieler einen Physischen Aktionsspielstein benützt.

Spezielle Auszeichnungen:

- **1SP - Tödlicher Schubser:** Du fügst einen Zauberer Schaden mithilfe einer Klingenbarriere zu oder besiegest eine gegnerische Beschwörung durch eine Klingenbarriere.
- **1SP - Meister der Meuchler:** Du beschwörst Ezio und besiegest mit ihm einen Zauberer.

Amsterdam, Holland – Akademie der Portale

„In der holländischen Akademie wird ständig nach neuen und kreativen Verwendungsmöglichkeiten von Magie geforscht. Die dortigen Zauberer vermischen ihre arkanen Künste mit Wissenschaft und Technologie. Auch wenn die meisten ihrer Experimente scheitern, ihre Portale könnten eine wichtige Neuerung für die Zukunft der Menschheit darstellen.“

Zusätzliches Spielmaterial:

- 3 Portal-Spielsteine
- 2 Säle: Tana dei Troll und Garden of Ice and Fire

Spielvorbereitung:

- Folgt den normalen Spielvorbereitungen für Black Rose Wars, wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben. Verwendet den hier dargestellten Grundriss für den Aufbau der Akademie.
- Legt die Portal-Spielsteine wie in der Abbildung angegeben.
- Ersetzt die Schatzkammer durch die Tana dei Troll.
- Ersetzt das Alchemische Laboratorium durch den Garden of Ice and Fire.
- Startspieler: Der Spieler mit den wenigsten Punkten im vorigen Spiel.
- **Zauberschulen:** Vor Schritt 9 der Spielvorbereitungen wählt der letztplazierte Spieler des vorigen Spiels drei Zauberschulen, die zur Auswahl stehen, außer Prophezeiung, Chronomagie und Zerstörung. Diese drei (Prophezeiung, Chronomagie und Zerstörung) werden ebenfalls hinzugefügt. Sonst gibt es keine Zauberschulen zur Auswahl.

Spezialregeln:

- **Portale:** Portale haben zwei Seiten, eine blaue und eine orangefarbene Seite. Sie stellen einen Verbindungsweg zwischen zwei Sälen dar. Wenn du ein Portal von der blauen Seite betrittst, landest du in einem Saal mit einer blauen Portalseite. Dasselbe gilt für die orangefarbene Seite.
- **Reichweite und Portale:** Die Säle an den blauen Seiten gelten als angrenzend zueinander (also Entfernung 1). Wenn du ermittelst, ob ein Ziel sichtbar und in Reichweite eines Zauberspruchs ist, kannst du die gerade Linie durch das Portal in einen anderen Saal ziehen. Dasselbe gilt für Säle an den orangefarbenen Seiten.
- **Zweite Mondphase:** Drehe alle Portale um 180°.
- **Dritte Mondphase:** Drehe alle Portale um 180°.

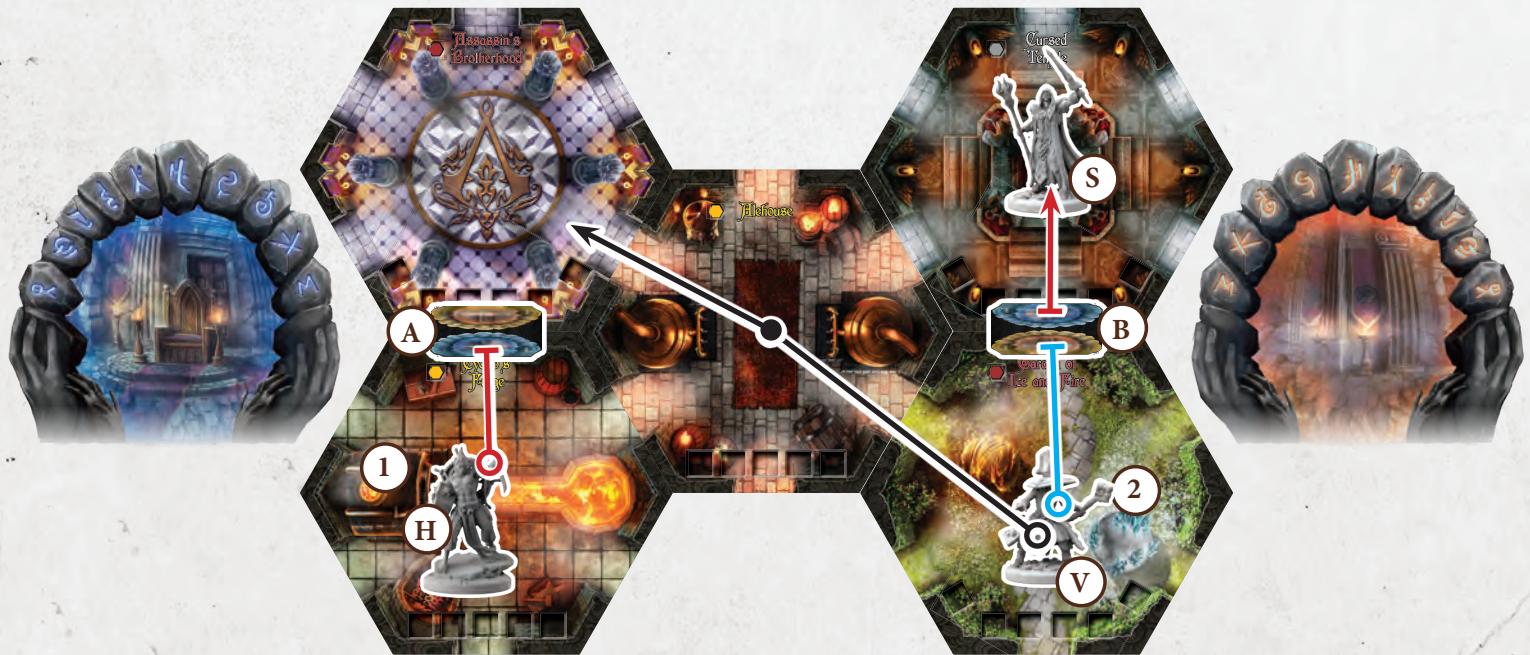


Verwendung der Portale

1. Howard (H) möchte Skultor (S) mit einem Feuerball treffen (roter Pfeil), der Reichweite ① hat. Ihre Säle gelten als angrenzend, weil sie durch die blaue Seite eines Portals verbunden sind (A und B). Howard kann daher durch Portal A auf Skultor zielen, weil er sich innerhalb von Reichweite ① befindet und er Skultor durch das Portal B sehen kann.
2. Vivian (V) möchte die Assassin's Brotherhood erreichen, würde dafür jedoch 2 Schritte benötigen (schwarzer Pfeil). Stattdessen entscheidet sich Vivian, in nur 1 Schritt durch das orangefarbene Portal zu gehen (blauer Pfeil).

Spezielle Auszeichnungen:

- **3SP - Magische Karambolage:** Besiege einen Zauberer durch ein Portal hindurch mit dem Schaden eines Zauberspruchs.



Bronte, Königreich von Sizilien – Die Artefakte

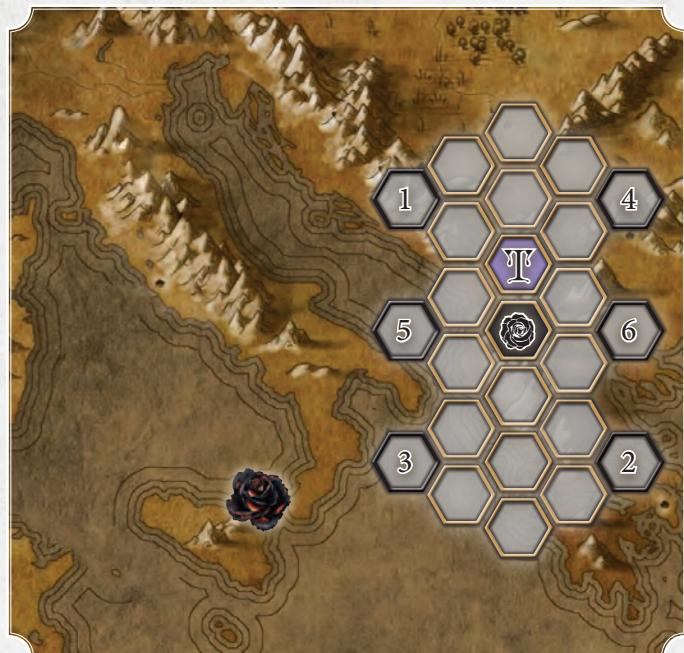
Die Bronte-Akademie beherbergt die Schmiedenden Magier. Die größten unter ihnen sind die Zyklopen der Südländer. Die Zauberer dieser Akademie sind Spezialisten für die Erzeugung mächtiger magischer Artefakte. Um Magister dieser Akademie zu werden, benötigt es mehr als nur Magie. Anwärter müssen die Artefakte der Akademie beherrschen lernen, die seit langem vor dem Blick der Sterblichen verborgen liegen.“

Zusätzliches Spielmaterial:

- 8 Schatzkisten-Miniaturen
- 1 Nachahmer-Miniatur
- 12 Artefakt-Karten
- 3 Säle: Cyclop's Room, Cyclop's Forge, Garden of Ice and Fire

Spielvorbereitung:

- Folgt den normalen Spielvorbereitungen für Black Rose Wars; wie im Regelbuch des Basis-Spiels beschrieben. Verwendet den hier dargestellten Grundriss für den Aufbau der Akademie.
- Ersetzt die Arena durch den Cyclop's Room.
- Ersetzt das Observatorium durch die Cyclop's Forge.
- Ersetzt das Alchemische Laboratorium durch den Garden of Ice and Fire.
- Startspieler: Der Spieler mit den wenigsten Punkten im vorigen Spiel.
- **Zauberschulen:** Vor Schritt 9 der Spielvorbereitungen wählt der letztplazierte Spieler des vorigen Spiels drei Zauberschulen, die zur Auswahl stehen, außer Verzauberung, Elementarmagie und Zerstörung. Diese drei (Verzauberung, Elementarmagie und Zerstörung) werden ebenfalls hinzugefügt. Sonst gibt es keine Zauberschulen zur Auswahl.
- Beginnend mit dem letztplazierten Spieler des vorigen Spiels platziert jeder Spieler eine Schatzkisten-Miniatur in einen Saal, der an den Black Rose Room angrenzt und in dem sich noch keine Schatzkiste befindet.
- Misch das Artefaktdeck und legt es in Reichweite aller Spieler bereit.



Spezialregeln:

- **Schatzkisten:** Eine Schatzkiste ist eine unzerstörbare Miniatur. Sie kann keinen Schaden erleiden und nicht bewegt oder entfernt werden (außer, indem sie geöffnet wird). Eine Schatzkiste bleibt auch in einem Saal, wenn dieser zerstört wird.
- **Öffnen von Schatzkisten:** Ein Zauberer, der eine Physische Aktion verwendet, um einen Saal zu aktivieren, in dem sich eine Schatzkiste befindet, kann diese öffnen, anstatt den Saal zu aktivieren. Wenn dies geschieht, wird die Schatzkiste aus dem Spiel entfernt, der Zauberer erhält einen Black Rose Spielstein und legt ihn beiseite. Dann zieht er 1 Karten des Artefaktdecks.
- **Artefaktkarten:** Diese Karten bekommt man, indem man eine Schatzkiste öffnet. Eine Artefaktkarte kann von ihrem Besitzer jederzeit während der Aktionsphase gespielt werden. Ein Zauberer kann immer nur 1 Artefaktkarte besitzen. Falls du eine zweite bekommst, musst du eine davon sofort spielen oder abwerfen. Manche Artefaktkarten sind **Ausrüstungen (A)** mit einem dauerhaften Effekt. Sie werden wie Beschwörungen behandelt (siehe Regeln auf Seite 8). Einige Artefaktkarten sind **Verbrauchsgegenstände (B)**. Sie haben einen einmaligen Effekt und werden nach dem Ausspielen abgelegt. Die restlichen Artefakte sind alternative Beschwörungen (C), die du während der Aktionsphase direkt aus deiner Hand beschwören kannst. Alle Artefaktkarten, die verbraucht oder zerstört werden, werden zurück ins Artefaktdeck gemischt.
- **Zweite Mondphase:** Falls verfügbar, platziere erst eine Schatzkiste im Black Rose Room. Dann platziert jeder Spieler, beginnend mit dem Kronenspieler, eine Schatzkiste in einen Saal, der noch keine enthält.
- **Dritte Mondphase:** der Kronenspieler platziert Schatzkisten in jedem Saal, der an den Black Rose Room angrenzt und in dem sich noch keine Schatzkiste befindet. Falls danach noch Schatzkisten übrig sind, platziert er diese in beliebige Säle, in denen sich noch keine befinden.
- **Ende des Spiels:** am Ende des Spiels zählt jeder Spieler die Anzahl der Black Rose Spielsteine die er gesammelt hat. Je nach Ranglistenplatz erhältet ihr die folgenden Machtpunkte (Gleichstände wie üblich -1 MP): **5/3/1 MP**.

Spezielle Auszeichnungen:

- **2SP - Meister der Nachahmung:** Du hast im Verlauf des Spiels den Nachahmer kontrolliert.
- **2SP - Vollständig ausgerüstet:** Du hast gleichzeitig 3 Ausrüstungsbeschwörungen kontrolliert.

Asymmetrische Zauberer

Die Zauberer-Karten in dieser Erweiterung bieten zwei Versionen der Zauberer aus Black Rose Wars: eine Standard-Variante (A - für ausbalancierte Spiele) und eine asymmetrische Version (B - erkennbar am ⚡ Symbol neben dem Namen des Zauberers). Die asymmetrische Seite ist für atypische und komplexere Spiele vorgesehen. Falls ihr euch entscheidet, die asymmetrische Version zu verwenden, müssen dies alle Zauberer tun.

Asymmetrische Zauberer haben zusätzliche Fähigkeiten, erkennbar an den Symbolen auf der Zauberer-Karte. Hier werden ihre Effekte beschrieben.



- | | | | |
|--|--|--|---|
| | Du beginnst das Spiel mit 2 Exemplaren deines Charakterzaubers (<i>Spielvorbereitung, S. 16, Schritt 9</i>) | | Spielende: Du erhältst 1 MP für jede Trophäe in deinem Besitz. |
| | Deine Beschwörungen haben einen zusätzlichen Lebenspunkt. | | Spielende: Du verlierst 1 MP für jede Trophäe in deinem Besitz. |
| | Deine Bestie-Beschwörungen fügen beim Angreifen +1 Schaden zu. | | Spielende: Du erhältst 1 MP für jeden Aktivierungsspielstein in deinem Besitz. |
| | Deine Dämon-Beschwörungen fügen beim Angreifen +1 Schaden zu. | | Spielende: Du verlierst 1 MP für jeden Aktivierungsspielstein in deinem Besitz. |
| | Deine Untoten Beschwörungen fügen beim Angreifen +1 Schaden zu. | | Spielende: Du erhältst 1 MP für jede vollendete Aufgabe in deinem Besitz. |
| | Deine Elementarwesen-Beschwörungen fügen beim Angreifen +1 Schaden zu. | | Spielende: Du verlierst 1 MP für jede vollendete Aufgabe in deinem Besitz. |
| | Deine Konstrukt-Beschwörungen fügen beim Angreifen +1 Schaden zu. | | Wenn du besiegt wirst, erhält niemand eine Trophäe. |
| | Du kannst als Aktion einen vorbereiteten Zauberspruch opfern, um 2 Physische Angriffe gegen eine Miniatur im gleichen Saal auszuführen. | | Wenn du besiegt wirst, kannst du deine Miniatur in jeden beliebigen Saal der Akademie stellen, sogar in eine gegnerische Unterkunft. |
| | Du kannst als Aktion einen vorbereiteten Zauberspruch opfern, um dich 2 Felder zu bewegen (statt 1, wie üblich). | | Anstatt der üblichen zwei Effekte (Bewegen ODER Angreifen) kannst du mit einem einzelnen Physische-Aktion-Spielstein eine Bewegung UND einen Angriff durchführen. |
| | Statt einen Physischen Angriff durchzuführen, kannst du stattdessen einen Instabilitätsspielstein in deinem aktuellen Saal platzieren. | | Anstatt der üblichen zwei Effekte (Bewegen oder Angreifen) kannst du durch in einen beliebigen Saal teleportieren. |
| | Falls du am Ende des Spiels die Krone besitzt, erhältst du 3 statt 1 MP (<i>Ende des Spiels, S. 35, Schritt 4</i>). | | Anstatt der üblichen zwei Effekte (Bewegen oder Angreifen) kannst du mit einem einzelnen Physische-Aktion-Spielstein ZWEI Angriffe durchführen. |
| | Du kannst die Krone nicht besitzen. Falls du sie erhalten würdest, musst du sie sofort weitergeben (es sei denn, kein Zauberer kann sie behalten). | | Anstatt der üblichen zwei Effekte (Bewegen oder Angreifen) kannst du mit einem einzelnen Physische-Aktion-Spielstein 3 Schaden von einem Zauberer deiner Wahl heilen. |
| | Du kannst keinen Schaden durch Flächenschaden-Zaubersprüche erleiden (siehe Regelbuch des Basis-Spiels, S. 29). | | Als eine deiner beiden Aktionen während der Aktionsphase kannst du 1 MP bezahlen und eine deiner nicht-aktivierten Zauberspruchkarten drehen (und damit die aktive Seite des Zauberspruchs ändern). |
| | Du kannst keinen Schaden durch Einzelziel-Zaubersprüche erleiden (siehe Regelbuch des Basis-Spiels, S. 29). | | |

Kampagnenblatt

	Turin	Plymouth	Versailles	Sevilla	Buda	Amsterdam	Bronte	SUMME	ENDSUMME
Spieler:									
Zauberer:									
Zauberspruch 1:									
Zauberspruch 2:									
Zauberspruch 3:									
Zauberspruch 4:									
Zauberspruch 5:									
Zauberspruch 6:									
Ranglisten- platzierung	<input type="checkbox"/>								
Aktivierungs- spielsteine	<input type="checkbox"/>								
Vollendete Aufgaben	<input type="checkbox"/>								
Trophäen	<input type="checkbox"/>								
Krone	<input type="checkbox"/>								
Spezielle Ausz.	<input type="checkbox"/>								
Spieler:									
Zauberer:									
Zauberspruch 1:									
Zauberspruch 2:									
Zauberspruch 3:									
Zauberspruch 4:									
Zauberspruch 5:									
Zauberspruch 6:									
Ranglisten- platzierung	<input type="checkbox"/>								
Aktivierungs- spielsteine	<input type="checkbox"/>								
Vollendete Aufgaben	<input type="checkbox"/>								
Trophäen	<input type="checkbox"/>								
Krone	<input type="checkbox"/>								
Spezielle Ausz.	<input type="checkbox"/>								
Spieler:									
Zauberer:									
Zauberspruch 1:									
Zauberspruch 2:									
Zauberspruch 3:									
Zauberspruch 4:									
Zauberspruch 5:									
Zauberspruch 6:									
Ranglisten- platzierung	<input type="checkbox"/>								
Aktivierungs- spielsteine	<input type="checkbox"/>								
Vollendete Aufgaben	<input type="checkbox"/>								
Trophäen	<input type="checkbox"/>								
Krone	<input type="checkbox"/>								
Spezielle Ausz.	<input type="checkbox"/>								
Spieler:									
Zauberer:									
Zauberspruch 1:									
Zauberspruch 2:									
Zauberspruch 3:									
Zauberspruch 4:									
Zauberspruch 5:									
Zauberspruch 6:									
Ranglisten- platzierung	<input type="checkbox"/>								
Aktivierungs- spielsteine	<input type="checkbox"/>								
Vollendete Aufgaben	<input type="checkbox"/>								
Trophäen	<input type="checkbox"/>								
Krone	<input type="checkbox"/>								
Spezielle Ausz.	<input type="checkbox"/>								

Credits

Projektmanager: Andrea Colletti

Fulfillment: Michele Mirizio

Game Design: Marco Montanaro

Weiteres Game Design: Diego Fonseca

Entwicklung: Ludus Magnus Studio

Redaktion und Textkoordinator: Paolo Scippo

Graphikdesign: Paolo Scippo, Diego Fonseca

Art Director: Andrea Colletti

Konzept-Illustrationen: Antonio De Luca, Daniel Comerci, Davide Scalia, Giovanni Pirrotta, Macs Gallo, Paolo Parente, Simone de Paolis

Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano

3D Sculptors: Alberto Acquaviva, Alessandro Depaoli, Alexei Popovici, Fernando Armentano, Francesco Pizzo, Krisztián Hartmann, Tommaso Incecchi

Weitere Redaktion: Christopher Nelson, Frank Calcagno, Louis Angelli

Customer Care und Social Media: Luca Bernardini, Marco Presentino

Web Redaktion: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Kickstarter Manager: Andrea Colletti

Autor: Marco Olivieri

Übersetzungen: Florian D'Anna, Stefan Ladstätter, Roberta D'Addazio, Gabriele Penz

Werbung: Vincenzo Piscitelli

Produktion: Andrea Colletti

Spieltester: 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, Ilaria Pisani, Luca Ricci, Mauro Baranello, Michele Artusi, Michele Morosini, Pier Luigi, Roberta D'Addazio, Saverio Ronchese, Schedar Marchetti, Simone Scarpellini, Stefano Castelli, Tiziano Leonardi, Tommaso Battista.

Besonderer Dank gebührt allen unseren Baker die dass Projekt ermöglicht haben!

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com



**LUDUS MAGNUS
STUDIO**

Black Rose Wars Sator v.1.00

Ludus Magnus Studio - 2020 ©

Alle Rechte vorbehalten.

www.ludusmagnusstudio.com