

Crono

Prag, der Herzog von Luxemburg – Crono, der Tod ist zettlos

„Er beobachtete die Zauberer aus den luftigen Höhen seiner Herrlichkeit. Sie hätten niemals damit gerechnet, vom Zorn der Black Rose, in Gestalt dieses Kolosses aus kaltem Stein, zu Scheinbildern ihrer selbst reduziert würden, einem schalen Abglanz ihres früheren, glorreichen Daseins.“



Crono

Crono, der Wächter des innersten Bereichs der Akademie – durch seine massive Gestalt ist er auf den großen zentralen Saal der Akademie beschränkt.

Medusa, Cronos Hüterin, seine erste Sklavin und nun seine Erzfeindin.



Medusa

Spielmaterial

Kacheln des Revenge Rooms der Akademie (5)

Diese 5 Hexagonkacheln bilden den Revenge Room der Akademie. Die vier Seitenkacheln (violett, rot, gelb und grün) bilden zusammen mit dem inneren Hexagon (schwarz) einen einzigen Saal, in dem sich Crono aufhält. Er ist der Dreh- und Angelpunkt des Wettstreits. Der Revenge Room der Akademie wird als ein einzelner Saal betrachtet, ohne Unterteilung.



Saal-Aktivierungsspielsteine (4)

Analog zum Grundspiel gewähren diese Spielsteine dem Saal zusätzliche Zauberkräfte. Sie werden zu Beginn der Partie auf die Hexagonkacheln der jeweiligen Farbe gelegt, um anzuzeigen, welche bereits aktiviert wurden.



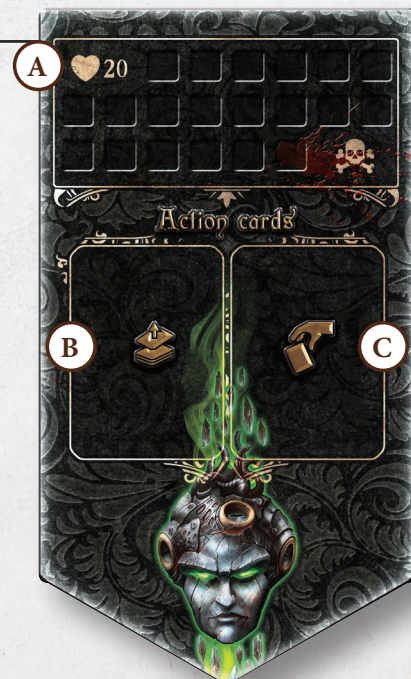
Crono-Charakterbogen

Ein Charakterbogen mit Cronos Eigenschaften mit Platz für Cronos Aktionskarten. Hilfreich für Spiele, in denen Crono verwendet wird.

(A) 20 Lebenspunkte

(B) Aktionskarten

(C) Aktionskarten-Ablagestapel



Spezialaufgaben (12)

Spezialaufgaben haben die gleiche Funktion wie im Grundspiel. Sie sind für diese Erweiterung maßgeschneidert, aber sie können je nach ihrem Anwendungsbereich auch zu den Aufgaben des Grundspiels hinzugefügt werden.



Spezialereignisse (12)

Spezialereignisse haben die gleiche Funktion wie im Grundspiel. Sie sind für diese Erweiterung maßgeschneidert, aber sie können je nach ihrem Anwendungsbereich auch zu den Ereignissen des Grundspiels hinzugefügt werden.



Beschwörungskarten (2)

Eine Beschwörungskarte, um Crono in Partien zu beschwören, die ohne diese Erweiterung gespielt wird, und eine, um die Schmach von Kreta zu beschwören.



Ausrüstungskarten (4)

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



Crono-Aktionskarten (30)

Diese Karten beschreiben Cronos Aktionen, wenn er aktiviert wird. Es gibt 10 Karten für jede Mondphase.



Zauberspruchkarten (39)

Drei Sets zu je 12 Karten bilden die Zauberschule der Mythologie.

Dazu kommen noch 3 Exemplare von Medusas Charakterzauber.



Zauberschule der Mythologie

Jedes Mal, wenn eine Miniatur den Revenge Room betritt und Cronos Schlaf stört, handelt Crono gemäß der Beschreibung auf den Aktionskarten. Mit jeder Mondphase wird Crono mächtiger. Immer wenn eine Miniatur den Saal betritt, zieht der Spieler, der für Crono spielt, eine Aktionskarte und wendet die Effekte an.

Schmach von Kreta Spielstein

Dieser Spielstein wird verwendet, wenn die Schmach von Kreta durch den dazugehörigen Mythologie-Zauberspruch beschworen wird. Der Spielstein gilt regeltechnisch als Miniatur.



Medusas Charakterbogen



Zauberspruch der Vergessenen

Dieser mächtige Zauberspruch der Vergessenen kann dem Deck der Vergessenen im Basis-Spiel hinzugefügt werden, um Crono unter deiner Kontrolle zu beschwören.

Der Koloss ist ein mächtiger Verbündeter, der dir helfen kann, den Sieg zu erringen.



Spielvorbereitung

Um mit dieser Erweiterung zu spielen, gibt es folgende Änderungen am Grundspiel:

1. Als erstes **entfernt** die folgenden Säle aus dem Spiel und ersetzt sie durch die Kacheln des Revenge Rooms:

- **Black Rose Room**
- **Throne Room**
- **Forge**
- **Sanctuary**
- **Alchemical Laboratory**

2. Beginnt mit dem **Revenge Room** in der Mitte des Spieltisches. Lege die 4 anderen Hexagonkacheln des Revenge Rooms an, so dass die Illustration passt. Alle anderen Säle werden zufällig rundherum angeordnet.

3. Legt die **Aktivierungsspielsteine** auf die Hexagonkacheln der jeweiligen Farbe.

Stellt **Crono** in die Mitte des Revenge Rooms der Akademie. Crono passt genau in den Raum.

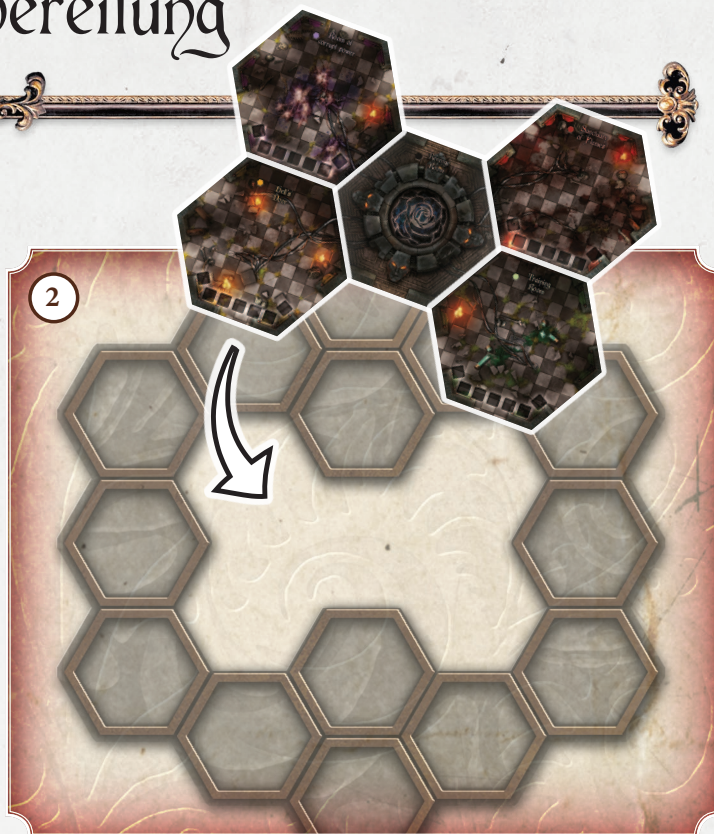
4. Mischt die Karten des **Ereignisdecks** für dieses Szenario und legt es auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Ereignistableau.

Mischt die **Aufgabenkarten** für dieses Szenario zusammen mit den Aufgabenkarten des Grundspiels (ausgenommen der Karten, die auf einen bestimmten Saal verweisen) und legt das Aufgabendeck auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Machttableau.

5. Legt den **Crono-Charakterbogen** auf einen Platz zwischen zwei Spielern. Der Charakterbogen kann während des Spiels nicht bewegt werden, da seine Position bestimmt, wann Crono in der Aktionsphase zum Zug kommt. (siehe Seite 7). Legt das **Crono-Aktionsdeck** für die erste Mondphase auf den Charakterbogen und haltet die anderen beiden Decks in Reichweite bereit.

6. Erstellt die **Bibliothek**, zusammengesetzt aus den Karten von 6 der verfügbaren Zauberschulen. Eines davon muss die Zauberschule der Mythologie sein.

Der Rest des Spelaufbaus folgt den Regeln des Grundspiels, inkl. der Auswahl der Zauberer und dem Verteilen des Spielmaterials (siehe Seite 16 der Regeln des Grundspiels).



Spielablauf

Der Revenge Room der Akademie

Der Revenge Room der Akademie besteht aus **5 unterschiedlichen Hexagonkacheln**, wird jedoch bezüglich der Instabilität als ein großer Saal betrachtet. Dennoch wird jede einzelne Kachel gemäß ihrer Farbe unterschieden.

Wenn ein Zauberer oder eine Beschwörung den Revenge Room der Akademie **betritt**, gilt dies je nachdem, welche Kachel betreten wurde, als Betreten eines Saales der entsprechenden Farbe (für Fallen, Aufgaben oder andere Effekte, die sich auf die Farbe des Saales beziehen).

Es ist nicht möglich, die **Mitte des Saals** zu betreten, da diese komplett von Crono ausgefüllt ist.

Je nachdem, auf welcher Farbe sich der Zauberer befindet, kann er oder sie den entsprechenden **Aktivierungsspielstein** aktivieren.

● Der Revenge Room hat einen **Instabilitätswiderstand** von 28.

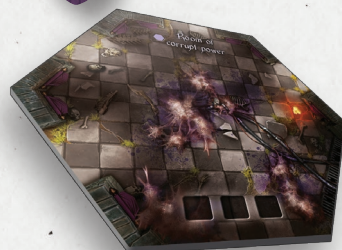
Beachte, dass der Revenge Room der Akademie als ein großer Saal betrachtet wird. Es ist daher nicht möglich, eine einzelne Hexagonkachel des Saals zu zerstören.



Effekte des Saals

Eine der **Spielende**-Bedingungen dieser Erweiterung ist die Zerstörung des Revenge Room der Akademie (siehe Seite XXX).

Die 5 Effekte der Saal-Aktivierungsspielsteine:



Room of Corrupt Power – Der Spieler, der diesen Effekt aktiviert, stiehlt den Kronenspielstein vom Startspieler. Jener Spieler verliert 1 Machtpunkt (falls möglich). Der Mirrors' Room kann den Effekt dieses Saals nicht kopieren.



Sanctuary of Flames – Der Spieler, der diesen Effekt aktiviert, zieht 2 Karten seines Zauberbuchs. Für jeden gezogenen Kampfzauber fügt er einem Ziel seiner Wahl innerhalb von Reichweite 1 (vom Sanctuary) 1 Schadenspunkt zu.



Tor zur Hölle – Bezahle 1 Machtpunkt. Du beschwörst einen Knochenritter aus den Tiefen der Hölle.



Training Room – Ein Zauberer, der diesen Raum aktiviert, kann sich sofort bewegen und angreifen. Für jeden Schadenspunkt, den er zufügt, heilt er 1 Schadenspunkt von sich selbst.

Jede der 4 Hexagonkacheln hat einen **alternativen Effekt**, der statt dem oben aufgelisteten Effekt gewählt werden kann (wobei die Farbe des Saales unverändert bleibt):

Revenge Room – Wirf 3 Karten aus deiner Hand ab und betrachte dann die obersten 3 Zauberkarten des Decks der Vergessenen. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die anderen in beliebiger Reihenfolge oben auf das Deck der Vergessenen zurück.

Dieser Effekt ist ab Beginn der zweiten Mondphase verfügbar.

Reichweite-Diagramm

Der Revenge Room der Akademie wird, wie bereits erwähnt, als ein einzelner Saal betrachtet. Beim Errechnen der Reichweite von Effekten deiner Aktionen und/oder Zaubersprüche werden jedoch die normalen Regeln, inkl. der Sichtlinienregel, beachtet. Einzige Ausnahme hierfür ist Cronos Revenge Room-Hexagon. Aufgrund von Cronos gigantischer Gestalt unterbricht das zentrale Hexagon die Sichtlinie. Das Diagramm zeigt die Reichweite von Zaubersprüchen und Effekten.



Cronos Eigenschaften

Crono ist ein **unsterbliches** Wesen. Der einzige Weg, ihn loszuwerden, ist, ihn im Staub und den Ruinen des Großen Saals zu begraben.

Crono ist weder Zauberer noch Beschwörung, gilt jedoch dennoch als Miniatur. Er kann daher **von Zaubersprüchen und Effekten** betroffen werden, die nicht ausschließlich Zauberer oder Beschwörungen betreffen. Es ist daher möglich, ihn zeitweise aus dem Spiel zu bringen.

Crono hat **20 Lebenspunkte**, die er verlieren muss, um aus dem Spiel zu gelangen.

Falls Crono aus dem Spiel kommt, zieht er bis zum Ende der Spielrunde keine Karten vom **Crono-Aktionsdeck**, da er sich erst regenerieren muss. Crono kann keinen Schaden erleiden, solange er sich nicht im Spiel befindet.

Wenn Crono aus dem Spiel gelangt, erhalten Spieler folgende Belohnungen:

⑤ und ② für den Spieler im Saal, der Crono den meisten Schaden zugefügt hat. ② für alle anderen Spieler.

Falls Crono nicht im Spiel ist, wird er zu Beginn der Black Rose Phase mit vollen Lebenspunkten wiedererweckt.

Cronos Aktivierung

Crono beginnt das Spiel mit dem Blick auf den Saal zwischen dem **Room of Corrupt Power** und dem **Sanctuary of Flames**.

Die Zeit kennt keine Gnade

Zu Beginn der **Black Rose Phase** wird Crono im Uhrzeigersinn um eine Hexagon-Seite weitergedreht. Dann fügt er allen Miniaturen, die sich in den Sälen in direkter Linie vor ihm befinden, je ③ zu.

Während der **Aktionsphase** wird Crono erneut aktiviert, es findet „sein Spielzug“ statt.

Cronos Spielzug

Wann Cronos Aktivierung erfolgt, ergibt sich aus der Position seines Charakterbogens auf dem Tisch.

Drehe Crono im Uhrzeigersinn um 1 Hexagon. Dann fügt er allen Miniaturen, die sich in direkter Linie vor ihm befinden, je ③ zu. (Der gleiche Effekt findet auch während der Black Rose Phase statt.)



Beachtet, dass die Richtung, in die Crono gedreht wird, nicht vorhersehbar ist. Sie ändert sich je nach dem Effekt von Cronos Aktionskarten.

Crono-Aktionskarten

Wenn eine Miniatur den Revenge Room der Akademie betritt, zieht Crono eine Karte von seinem **Aktionsdeck**. Dann wird die gezogene Karte verrechnet.

Jede Aktionskarte gibt vor, in welche Richtung sich Crono gedreht werden soll und welche Effekte der Angriff von Crono auf die Miniaturen im Einflussbereich des Angriffs haben.






Falls das Diagramm mit den betroffenen Räumen ein Zauberer-Symbol zeigt, muss Crono so gedreht werden, dass der Effekt möglichst viele der folgenden Ziele enthält, und zwar in folgender Reihenfolge der Wichtigkeit:

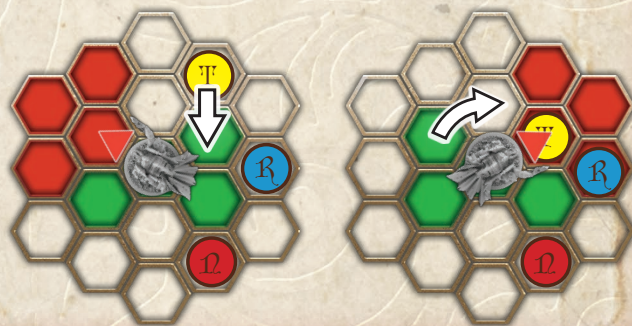
1. Derjenige Zauberer, der **die meisten Instabilitätsspielsteine** im Revenge Room der Akademie platziert hat.
2. Die **Miniatur, die Crono aktiviert hat**, die den Revenge Room der Akademie betreten hat

Wenn sich Cronos Attacke gegen einen Zauberer mit den meisten Instabilitätsspielsteinen richten soll, kann es vorkommen, dass sich die Miniatur, die Crono durch Betreten des Revenge Rooms aktiviert hat, außerhalb der betroffenen Säle befindet. Ebenso kann es passieren, dass unbeteiligte Miniaturen von Cronos Angriff betroffen sind. Falls zwei oder mehr Zauberer die meisten Instabilitätsspielsteine im Revenge Room der Akademie platziert haben, dreht sich Crono zur Miniatur, die den Raum betreten hat.

Falls die Aktionskarte einen **Flächeneffekt** anzeigt: Der Zauberer, der den Raum betreten und somit Crono aktiviert hat, kann bestimmen, in welche Richtung Crono schauen soll, so dass die Bedingungen auf der Aktionskarte erfüllt werden. Falls unklar ist, welche Richtung Crono blicken soll, kann der Spieler, der Cronos Aktionskarte gezogen hat, die Richtung bestimmen. Siehe auch das Beispiel auf der nächsten Seite.

Beispiel

Tessa bewegt sich ins Sanctuary of Flames. Dies aktiviert Crono und Tessa zieht eine Aktionskarte. Die Aktionskarte hat einen Effekt, der 4 Säle betrifft. Laut Instabilitätsspielsteine im Revenge Room der Akademie haben Nero  und Rebecca  jeweils die gleiche Anzahl gelegt, daher gibt es keinen einzelnen Zauberer mit der meisten Instabilität. Crono dreht sich daher zur Miniatur, die den Saal betreten hat (Tessa ). Dann wird der Effekt in der auf der Aktionskarte beschriebenen Fläche verrechnet.



Ausrüstung

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

Ausrüstungen werden nicht durch Spielsteine oder Miniaturen dargestellt. Sie werden nur durch ihre Karte repräsentiert. Die Ausrüstungskarte auf dem Charakterbogen gilt als ausgerüstet. Eine Ausrüstung wird zerstört, wenn sie Schaden in Höhe ihrer Lebenspunkte erleidet.

Wenn eine Ausrüstung von einem feindlichen Effekt beschädigt wird, legt ihr Besitzer Schadenspunkte in der jeweiligen Farbe des Angreifers darauf, wie bei einer normalen Beschwörung. Erreicht die Anzahl der Schadenspunkte die Zahl der Lebenspunkte, wird das Objekt zerstört und ihr Besitzer entfernt die entsprechende Ausrüstungskarte von seinem Charakterbogen. Ein Zauberer kann immer nur mit maximal einer Ausrüstung ausgerüstet sein.


Vorderseite



Rückseite


Punktewertung des Szenarios


Anders als in normalen Partien von Black Rose wird der Wettstreit erst beendet, **wenn Cronos Saal instabil wird oder die Black Rose 30 Machtpunkte erringt.**

Falls die Black Rose gewinnt, verlieren alle Zauberer. Falls ein Zauberer oder die Black Rose 30 Machtpunkte erringt, bevor der Revenge Room der Akademie zerstört wurde, erhält die Black Rose zusätzliche 15 .

Das Zerstören des Revenge Rooms ist daher für den Sieg unumgänglich.

Falls der Revenge Room der Akademie durch das Erreichen von 28 Instabilitätsspielsteinen zerstört wird, erhalten die Zauberer je nach ihrem Beitrag zur Zerstörung die folgenden Machtpunkte:

Erstplatzierte 

Zweitplatzierte 

Weitere Beteiligte 

Im Falle eines Gleichstands erhalten alle erstplatzierten Zauberer jeweils 7 Machtpunkte bzw. alle zweitplatzierten jeweils 3 Machtpunkte.

Mythologie

Beschreibung der Zauberschule

Die Zauberschule der Mythologie stammt aus der Altgriechischen Zivilisation und entstand durch die starke Verbindung zwischen den Hellenen und ihrer Gottheiten, die den Menschen nicht nur Wissen und Macht verschafften, sondern auch einige mächtige Artefakte schenkten. Im Verlauf der Jahrhunderte ist viel Wissen verlorengegangen, doch einige Fragmente der Schriften dieser kriegerischen Zauberschule sind erhalten geblieben. Diese Zauberschule ruft eine unglaubliche Kraft zu Hilfe, die sich dem Schlachtgetümmel und der Zerstörung verschrieben hat, würdig den Göttern, die sie erschaffen hat.

Die Gorgonen bündelten diese Energie in mächtige Zaubersprüche, um die Macht und Impulsivität des Poseidon und die Tücke des Hades herbeizubeschwören, sowie die Artefakte des Perseus, der im Kampf gegen Medusa selbst zugrundeging, der ersten dieser gefährlichen Spezies und der Ahnfrau der Magierin, die immer noch an Crono gebunden ist.

Die Herrlichkeit dieser verloren geglaubten Generation kann nun erneut glänzen, im Wettstreit der Black Rose Akademie. Schlitternde Schlangen werden ihre Fänge in die Füße deiner Feinde schlagen, während du dich von hinten anschleichst, und Crono's Zorn wird sie vor deinen mächtigen Dreizack locken, mit dem du sie aufspießen wirst.

Ausgerüstet mit mächtigen Artefakten wirst du in der Akademie herumhuschen, bis keiner deiner Feinde übrig ist.

Das Symbol dieser Zauberschule zollt der hellenistischen Kunst Tribut, aber auch der Macht und der Unsterblichkeit der Griechen.

Zauberer der Schule der Mythologie können mithilfe der Rache des Poseidon, dem Gott des Meeres, zerstörerische Kräfte entfachen, während sie den mächtigen Minotaurus von Kreta beschwören, um ihre Feinde in mentalen Labyrinth umherirren zu lassen.

Mit dieser Zauberschule wählst du den Weg des Nahkampfes oder verlässt dich auf deine Zerstörungskraft, um die Akademie in Schutt und Asche zu legen.

Wege zum Erlangen von Machtpunkten: Besiege andere Zauberer, platziere Instabilitätsspielsteine

Zauberspruch-Schlüsselemente: Nahkampfwunden, Physischer Schaden, Ausrüstungen beschwören,

Platzieren von Instabilitätsspielsteinen, Bewegung durch Zaubersprüche

Synergien mit anderen Zauberschulen: Transmutation, Zerstörung

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Anführer der Zauberschule: Medusa



Zauberspruchkarten



Helm des Hades

Direkteffekt

Beschwöre den Helm des Hades, dann ziehe 1 Karte von der Bibliothek. Der Helm des Hades hat folgende Eigenschaften:

0 0 3

Solange du den Helm besitzt, kannst du nicht das Ziel von Einzel-Zaubersprüchen sein. Dein Helm kann jedoch das Ziel sein.

Umkehreffekt

Teleportiere deine Miniatur in einen beliebigen Saal. Danach kannst du angreifen.



Goldener Bogen der Artemis

Direkteffekt

Beschwöre den Goldenen Bogen der Artemis. Danach kannst du einem Ziel innerhalb von Reichweite 2 zwei Schadenspunkte zufügen. Der Bogen hat folgende Eigenschaften:

0 0 2

und er kann keinen Flächenschaden erleiden. Solange du den Bogen besitzt, kannst du statt dich zu bewegen 1 Schadenspunkt in Reichweite 2 zufügen.

Umkehreffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 4 Schadenspunkt zu.



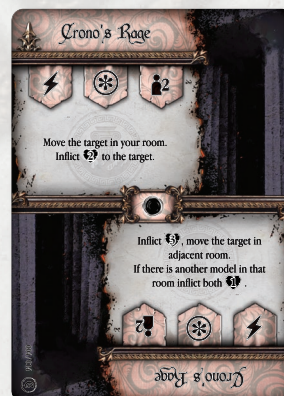
Ketten des Minos

Direkteffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu und bewege sie dann in einen angrenzenden Saal.

Umkehreffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Eine deiner Beschwörungen kann handeln, jedoch nur, wenn sie durch ihre Bewegung die Miniatur erreichen kann.



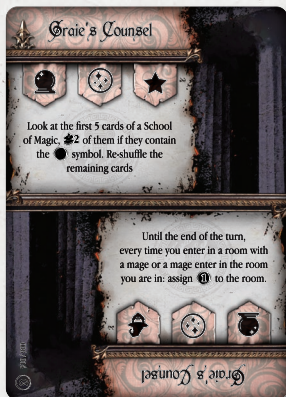
Cronos Zorn

Direkteffekt

Teleportiere eine Miniatur deiner Wahl in den Saal, in dem du dich befindest. Dann fügst du ihr 2 Schadenspunkte zu.

Umkehreffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und bewege sie dann in einen angrenzenden Saal. Falls du die Miniatur in einen Saal mit einer anderen Miniatur bewegst, fügst du beiden je 1 Schadenspunkt zu.



Rat von Graie

Direkteffekt

Betrachte die obersten fünf Karten eines Zauberschulendecks. Du kannst davon 2 Karten mit Instabilitätssymbol auf deine Hand nehmen. Mische den Rest ins Deck zurück.

Umkehreffekt

Bis zum Ende der Spielrunde: Platziere für jede Miniatur, die den Saal betritt, in dem du dich befindest, und für jedes Mal, das du einen Saal mit mindestens 1 Miniatur betrittst, 1 Instabilitätsspielstein in jenem Saal.



Leuchtender Schild

Direkteffekt

Beschwöre den Leuchtenden Schild, dann kannst du 1 Saal bewegen und angreifen. Der Leuchtende Schild hat folgende Eigenschaften:

☠️ 0 ☠️ 0 4 Solange du den Schild als Beschwörung hast, reduziere allen Schaden, den du erleidest, um 1. Der reduzierte Schaden wird stattdessen dem Schild zugefügt.

Umkehreffekt

Das nächste Mal, das du Schaden erleidest, kannst du diesen Schutz auslösen: Reduziere den Schaden, den du erleidest, um 2 und füge dem Angreifer 2 Schadenspunkte zu.



Rache des Poseidon

Direkteffekt

Konvertiere 1 Instabilitätsspielstein im Saal deiner Wahl. Danach kannst du so viele Instabilitätsspielsteine des Saals in einen angrenzenden Saal bewegen, wie dort noch Platz haben. Der Rest der Instabilitätsspielsteine bleibt.

Umkehreffekt

Platziere 3 Instabilitätsspielstein im Saal deiner Wahl.



Tränen des Perseus

Direkteffekt

Wenn ein Zauberer einen Saal betritt, der mindestens 1 Instabilitätsspielstein von dir hat, kannst du diese Falle auslösen: Du kannst deinen Zauberer in jenen Saal teleportieren und den Zauberer angreifen.

Umkehreffekt

Wenn ein Zauberer einen Instabilitätsspielstein platziert, kannst du diese Falle auslösen: Platziere 2 Instabilitätsspielsteine in jenen Saal.



Labyrinth

Direkteffekt

Entferne 3 Instabilitätsspielsteine deiner Farbe aus einem Saal deiner Wahl, um dort die Schmach von Kreta, den Minotaurus, zu beschwören. Nimm den Spielstein bzw. die Miniatur aus der Reserve. Die Schande von Kreta hat folgende Eigenschaften:

☠️ 0 ☠️ 3 4. Jedes Mal, das sie angreift, platziere 1 Instabilitätsspielstein in jenem Saal.

Umkehreffekt

Ein Zauberer deiner Wahl überspringt seine nächste Aktionsphase. Das bedeutet, dass er für die gesamte Spielrunde nicht mitspielt. Du erhältst 1 Machtpunkt.



Versteinern

Direkteffekt

Platziere 2 Instabilitätsspielsteine im Saal deiner Wahl. Dann verlieren jeder Zauberer in jenem Saal alle seine Physischen Aktionen, es sei denn, er bezahlt dir 1 Machtpunkt.

Umkehreffekt

Bezahle 1 unbenutzte Physische Aktion: Verringere bis zum Ende der Spielrunde jeden Schaden, den du erleidest, um 1. (Dieser Effekt ist nur wirksam, wenn du tatsächlich eine Physische Aktion verlierst.)



Schlangenblut

Direkteffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 2 Schadenspunkte zu. Füge dann allen Miniaturen allen angrenzenden Sälen je 1 Schadenspunkt zu. Nachdem der Schaden zugefügt wurde, teleportiere deinen Zauberer in einen beliebigen Saal, in dem Schaden zugefügt wurde.

Umkehreffekt

Platziere 2 Instabilitätsspielstein in einem Saal deiner Wahl. Konvertiere dann 1 Instabilitätsspielstein in jedem Saal, in dem sich zumindest 1 Zauberer befindet. Du kannst in beliebigen Farben konvertieren.



Dreizack der Meere

Direkteffekt

Beschwöre den Dreizack der Meere, dann kannst du eine Miniatur in Reichweite 1 angreifen. Der Dreizack hat folgende Eigenschaften: ☠️ 0 ☠️ 0 3 Solange du diesen Dreizack ausgerüstet hast: Jedes Mal, wenn ein Zauberer einen Saal betritt, in dem du dich befindest, oder du einen Saal betrittst, in dem sich ein Zauberer befindet, kannst du ihm 1 Schadenspunkt zufügen.

Umkehreffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Durch diesen Effekt kann kein Schutz ausgelöst werden, der Schutz wird ignoriert.

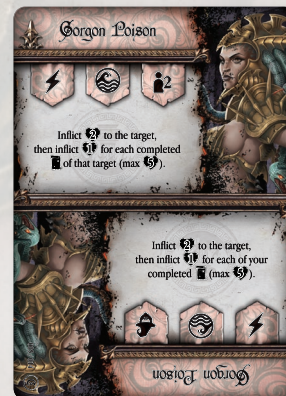
Medusa

Die beiden Soldaten wussten nicht, wie ihnen geschah. In heller Panik sahen sie an ihren Körpern herab, die sich langsam zu Stein verwandelten. Nachdem die beiden Gestalten komplett versteinert waren und sich in zwei Statuen in etwas misslicher Haltung verwandelt hatten, konnte man das Schlittern von Medusas Schlangenschwanz vernehmen. Es hallte von den Wänden des engen Korridors wider, der zum Tor führte, den die beiden Soldaten bewacht hatten. Als sie den Saal betrat, ohne ihren Opfern auch nur eines Blickes zu würdigen, zischelten die Vipern auf ihrem Haupt laut auf, so als hätte sie etwas in dem Saal aufgeschreckt. Eine düstere Finsternis hüllte den Saal ein, nur unterbrochen von den vereinzelt an den Wänden. Ein Netzwerk von Rohren verströmte modrig riechende Dämpfe, die den gesamten Saal erfüllten und das Atmen erschwerten. Medusa war solch unwirtliche Umgebungen gewohnt. Sie schlitterte ohne zu zögern weiter, vorbei an Knochen und anderen Überresten, bis in die Mitte des Saales, wo ein gigantisches Bildnis in den steinernen Boden gehauen war, nahezu drei Meter breit. Es war eine fein gearbeitete Rose mit schwarzen Blütenblättern, umgeben von vier bewegungslosen Gesichtern.

„Hast du wirklich gedacht, ich würde die Wahrheit nicht kennen?“ fragte die Zauberin in die Leere des Saales. „Jahrhunderte hindurch musste ich meinen abgrundtiefen Zorn unterdrücken und hinter der Maske einer unterwürfigen Dienerin verbergen“, zischelte sie. Ihr langer Schlangenschwanz schlängelte sich entlang der kunstreichen Details der schwarzen Rose. „Doch diese Zeit hat nun ein Ende, so wie du in Kürze dein Ende finden wirst, ‚Höchstes Herr der Zeit‘“. Sie neigte spöttisch den Kopf. „Ich warne dich, meine Worte ernstzunehmen. Zwar habe ich große Macht erlangt, aber ich weiß nur allzu gut, dass es mein Ende bedeuten würde, dich hier und jetzt herauszufordern. Mir würde es ergehen wie den Abenteurern, deren Überreste den Boden schmücken. Aber ich werde an diesen Ort zurückkehren, und mit mir werden sich die mächtigsten Zauberer der Akademie der Black Rose hier versammeln. Gemeinsam werden wir dich vernichten.“ Eine nachdenkliche Stille umfing die Medusa. „Und dann, nachdem ich deinen Kopf von deinen Schultern gerissen habe und auf meinem Stab aufgespießt habe, werde ich endlich Rache haben für meine geliebte Mutter, über deren ähnlich makaberes Schicksal du nie gesprochen hast!“ brüllte die Zauberin mit einem Anflug von Zorn, bevor sie kehrte und sich langsam zum Ausgang bewegte. Die Vipern auf ihrem Kopf begannen nervös zu zucken, als Medusa aus dem Augenwinkel ein schwaches, rötliches Licht wahrnahm, das aus den Augen der vier steinernen Gesichter kam, die die enorme schwarze Rose umgaben. Als sie den Raum verließ, entkam ihr ein sadistisches Grinsen. Sie wusste, dass sie ihrem ambitionierten Ziel einen Schritt nähergekommen war: Crono war dabei, aus seinem langen Schlaf zu erwachen.



Medusas Charakterzauber



Gift der Gorgo

Direkteffekt

Füge einem Ziel 2 Schadenspunkte zu. Falls das Ziel ein Zauberer ist, füge ihm zusätzlich 1 Schadenspunkt für jede Aufgabe, die er vollendet hat, zu

Umkehreffekt

Fügt einem Ziel 2 Schadenspunkte zu. Falls das Ziel ein Zauberer ist, füge ihm zusätzlich 1 Schadenspunkt für jede Aufgabe, die du vollendet hast, zu

Crono der Ewige



Zauberspruch der Vergessenen

Direkteffekt

Bezahle 3 Machtpunkte, um bis zu 4 Zaubersprüche aus deiner Hand zu wirken. □ Hierbei musst du vorbereitete oder aktivierte Zaubersprüche ersetzen. Du kannst nur Zaubersprüche ersetzen, die sich auf deinem Charakterbogen befinden (d.h. falls du nur 1 Spontanzauber und 1 Standardzauber vorbereitet hast, kannst du nur 2 Zaubersprüche aus deiner Hand wirken).

Umkehreffekt

Beschwöre Crono (siehe Beschwörungskarte)

Immer wenn Crono aktiviert wird, kann sein Besitzer in jedem Saal, der an Crono angrenzt, 1 Instabilitätsspielstein platzieren. Crono kann nicht durch einen Effekt bewegt oder aus dem Spiel entfernt werden.



Crono-Beschwörungskarte

Eigenschaften

♠0 ♣0 ♥

Crono hat 5 multipliziert mit der Anzahl der Spieler.

Effekt

Immer wenn Crono aktiviert wird, kann sein Besitzer in jedem Saal, der an Crono angrenzt, 1 Instabilitätsspielstein platzieren.

Crono kann nicht durch einen Effekt bewegt oder aus dem Spiel entfernt werden.

Inhaltsverzeichnis

Game Components	2
Hexagons of the Lodge Revenge Room (5)	2
Room activation tokens (4)	2
Crono Sheet	2
Special Quests (12)	3
Evocation cards (2)	3
Crono action cards (30)	3
Medusa's Mage Sheet	3
Special Events (12)	3
Equipment cards (4)	3
Spell Cards (39)	3
Disgrace of Crete Token	3
Forgotten Spell	3
Game Setup	4
How to play	5
The Lodge Revenge Room	5
Rooms' effects.	6
Spell range schema	6
Crono's characteristics	7
Crono's activation	7
Crono Action cards	7
Equipment	8
Scenario point scoring	8
Example	8
Myth	9
The School.	9
Spell cards	9
Medusa	11
Crono the Eternal	11
Medusa's Custom Spell	11
Table of Contents	12
Credits	12

Credits

Projektmanager Andrea Colletti

Produktion, Marketing und Fulfillment: Vincenzo Piscitelli

Game Design: Marco Montanaro, Andrea Colletti,
Paolo Scippo

Entwicklung: Ludus Magnus Studio

Grafikdesign: Paolo Scippo

Art Director: Andrea Colletti

Konzept-Illustrationen: Giovanni Pirrotta

Illustrationen: Giovanni Pirrotta

Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano

3D Sculptor: Tommaso Incecchi

Redaktion: Louis Angelli

Kundendienst und Social Media: Roberto Piscitelli

Webredaktion: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto
Piscitelli

Kickstarter-Manager Andrea Colletti

Autor: Marco Olivieri

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

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

Besonderer Dank gebührt Collins Spanerger für seinen
Beitrag zu unserer Webcommunity.

Vielen Dank auch an Oscar Andrés Schwerdt, David Martín,
Paul Scrimo, Eddie Bianco, Alessandro Berutti und Frank
Calcagno.

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose Wars - Crono Regelbuch n.1.2

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