

ΑΠΟΚΑΛΥΨΕ



BLACK ROSE WARS
REBIRTH



Hannibal war ein gefürchteter Heerführer, der es wagte, selbst Rom herauszufordern. Um seine kämpferischen und strategischen Fertigkeiten zu schärfen, wandte er sich noch zu Lebzeiten dunkler Magie zu. Nun, im Tode, wählt die Black Rose ihn als einen ihrer apokalyptischen Reiter – Krieg!

„Und es ging heraus ein anderes Pferd, das war rot. Und dem, der daraufsaß, ward gegeben, den Frieden zu nehmen von der Erde und daß sie sich untereinander erwürgten; und ward ihm ein großes Schwert gegeben.“

Offenbarung 6, 4

Diese Erweiterung enthält das Spielmaterial für 4 neue Magi (Fames, Pestilentia, Bellum, Mors), 4 neue Zauberschulen (Hunger, Krankheit, Krieg, Tod), 2 neue Spielmodi (Apokalypse und Turniere) und 1 neuen Kartentyp (Ausrüstung) sowie die Regeln, um diese zu nutzen.

IMPRESSUM

Autor: Marco Montanaro
Illustrationen: Giovanni Pirrotta, Eleonora Lisi, Vincenzo Praticò
Projektmanagement: Luca Bernardini
Künstlerische Leitung: Andrea Colletti
Zusätzliche Ideen und Entwicklung: Diego Fonseca, Leonardo Romano, Michele Morosini
Grafikdesign: Paolo Scippo, Diana Maranzano, Elisa Fiore
Miniaturendesign: Fernando Armentano, Tommaso Incecci
Produktion: Fabio Braghettoni, Paolo Scippo

DEUTSCHE AUSGABE

Grafikdesign: Ralf Berszuck
Redaktion: Martin Zeeb
Lektorat: Jan Wegner, Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
mit Genehmigung von Ludus Magnus s.r.l. © 2023 Ludus Magnus s.r.l.
© der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	4
Spielmaterial für den Turniermodus	4
Miniaturen.....	5
Das neue Spielmaterial	6
Neue Regeln und Effekte.....	6
Apokalypse-Modus.....	7
Besondere Vorbereitung: Apokalypse	7
Besondere Regeln für den Apokalypse-Modus.....	7
Turnier-Modus.....	8
Charaktererschaffung	8
Generierungspunkte.....	8
Magi erschaffen	8
Vorteile	8
Liste der Vorteile.....	9
Eine Privatbibliothek erschaffen	10
Das Spiel im Turnier-Modus	10
Besondere Vorbereitung für den Turniermodus	10
Neue und geänderte Regeln	10

Regelvarianten für den Turniermodus	11
Varianten	11
Hellsicht	11
Krone der Beschwörung	11
Striktes Curriculum.....	11
Moderne Magie	12
Instinktive Zauberei.....	12

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Hypatia war eine weise Gelehrte und Meisterin der Alchemie. Sie studierte die geheimen Schriften der Maria Prophetissa, bevor diese zerstört wurden. Lange nach ihrem gewaltsamen Tod durch einen Mob, wählt die Black Rose Hypatia als ihre apokalyptische Reiterin – Krankheit.

„Und ich sah, und siehe, ein weißes Pferd. Und der daraufsaß, hatte einen Bogen; und ihm ward gegeben eine Krone, und er zog aus sieghaft, und daß er siegte.“

Offenbarung 6, 2



SPIELMATERIAL



144 ZAUBERKARTEN
(DIE ZAUBERSCHULEN
HUNGER, KRANKHEIT,
KRIEG UND TOD)



12 CHARAKTERZAUBERKARTEN
(JE 3 FÜR JEDEN DER
4 CHARAKTERE)



4 ZAUBER DER
VERGESSENEN



4 REFERENZKARTEN



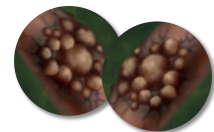
10 BESCHWÖRUNGSKARTEN



15 AUSRÜSTUNGSKARTEN



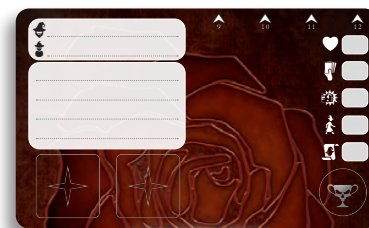
18 SCHICKSALSPLÄTTCHEN
(FÜR DIE ZAUBERSCHULE TOD)



18 INFESTPLÄTTCHEN
(FÜR DIE ZAUBERSCHULE
KRANKHEIT)



4 CHARAKTERKARTEN
(RÜCKSEITE FÜR DEN
APOKALYPSE-MODUS)



50 LEERE
CHARAKTERKARTEN



50 KARTENHÜLLEN



18 TURNIER-
EREIGNISKARTEN



2 AKTIVIERUNGS-
PLÄTTCHEN

Miniaturen



FAMES



PESTILENTIA



BELLUM



MORS



10 RATTEN



6 GROSSE MARKIERUNGSRINGE
FÜR MAGI (JE 1 FÜR JEDE FARBE)



DAS NEUE SPIELMATERIAL

Ihr könnt die neuen Magi und die neuen Zauberschulen jeweils einzeln oder gemeinsam zu eurem Spiel hinzufügen. (Spielt ihr einen Spielmodus, beachtet stattdessen die dort angegebenen Änderungen.)

Wenn ihr *Bellum* und/oder die neue Zauberschule *Krieg* verwendet, müsst ihr auch die Ausrüstungen verwenden.

Wenn ihr *Pestilentia* und/oder die neue Zauberschule *Krankheit* verwendet, müsst ihr auch die **Ratten** verwenden.

Wollt ihr neues Material verwenden, beachtet die entsprechenden Änderungen bei der Spielvorbereitung des Grundspiels:

5 Fügt ggf. die **Ratten** zu den übrigen Beschwörungskarten hinzu. Legt ggf. die Ausrüstungskarten neben dem Machttableau bereit.

9 Ihr dürft *Bellum*, *Fames*, *Mors* und *Pestilentia* als Magi wählen.



10 Ersetzt ggf. Zauberschulen durch *Hunger*, *Krankheit*, *Tod* und/oder *Krieg*. Es müssen stets exakt 6 Zauberschulen im Spiel sein. Spielt ihr mit einem/einer neuen Magi, aber ohne die entsprechende Zauberschule (*Bellum* – *Krieg*; *Fames* – *Hunger*; *Mors* – *Tod*; *Pestilentia* – *Krankheit*), gebt ihm/ihr die Referenzkarte der entsprechenden Zauberschule, da er/sie die darauf enthaltenen Regeln benötigt.

12 Fügt für alle Magi, die in 9 niemand gewählt hat, den entsprechenden Zauber der Vergessenen zu den übrigen hinzu. Fügt außerdem die zugehörige Beschwörungskarte zu den übrigen hinzu:

Bellum – *Kriegswirren*; *Fames* – *Unterernährung*; *Mors* – *Requiem*; *Pestilentia* – *Tödliche Epidemie*.

Neue Regeln und Effekte




AUSRÜSTUNG




Die Regeln für Ausrüstung findet ihr auf der Referenzkarte *Krieg*.

RATTEN


Manche Zauber der Zauberschule *Krankheit* rufen **Ratten** herbei. Für **Ratten** gelten die folgenden Regeln:

Beschwörst du eine **Ratte**, nimm dir die entsprechende Beschwörungskarte und lege sie links neben dein Charaktertableau sofern sie nicht bereits dort liegt. (Du hast also stets nur 1 **Ratten**-Beschwörungskarte.) Sie belegt keinen der 3 vorgesehenen Plätze für Beschwörungen. **Ratten** zählen also **nicht** zu den 3 Beschwörungen, die du höchstens haben darfst.

Ratten-Figuren werden nicht mit Markierungsringen markiert. Lege stattdessen 1 deiner  darauf. (Wird eine **Ratte** mit deinem  entfernt oder besiegt, erhältst du den  zurück.)

Ratten dürfen nicht aufgewertet werden und ihre ,  und  dürfen nicht verändert werden. (Ignoriert ggf. entsprechende Anweisungen.)

INFEKTE UND SCHICKSALE

Infekte und Schicksale werden zu Beginn von Schritt 2 der Aufräumphase ausgewertet. Alle Magi werten in Zugreihenfolge alle Infekte und Schicksale, auf denen sich eigene  befinden, in beliebiger Reihenfolge aus.

Merenptah war ein mächtiger ägyptischer Pharao, der das Land mit starker Hand regierte. Für viele war er ein starker Anführer, für andere bedeutete er grausame Hungersnot. Nun regiert er erneut, als apokalyptischer Reiter der Black Rose – Hunger

„Und da es das dritte Siegel auftat, hörte ich das dritte Tier sagen: Komm! Und ich sah, und siehe, ein schwarzes Pferd. Und der daraufsaß, hatte eine Waage in seiner Hand.“

Offenbarung 6, 5

APOKALYPSE-MODUS

Der neue Spielmodus **Apokalypse** ähnelt dem Turnier-Modus (siehe S. 8), ist aber etwas leichter. Wir empfehlen, zuerst den Apokalypse-Modus zu spielen.

Der Apokalypse-Modus eignet sich für 2–4 Personen. Ihr wählt dabei je 1 apokalyptischen Reiter und könnt im Spiel nur die zugehörige Zauberschule nutzen (siehe unten).

Besondere Vorbereitung: Apokalypse

Die allgemeine Spielvorbereitung des Grundspiels ändert sich wie folgt:

- 7 Legt die Ereigniskarten in die Schachtel zurück. Verwendet stattdessen die Turnier-Ereigniskarten.



- 9 Ihr dürft **nur** *Bellum*, *Fames*, *Mors* und *Pestilentia* als Magi wählen. Platziert die Charakterkarte jeweils mit der roten Apokalypse-Seite nach oben auf euer Charaktertableau.



- 10 Nehmt euch die Referenzkarte und die Zauber der Schule eures Charakters als Privatbibliothek (siehe unten):

Bellum: Krieg

Fames: Hunger

Mors: Tod

Pestilentia: Krankheit.

Legt alle übrigen Zauberschulen in die Schachtel zurück. Bildet dann euer Zauberbuch, wie üblich, fügt jedoch **keinen** Charakterzauber hinzu.

- 12 Legt die neuen Zauber der Vergessenen in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie im Apokalypse-Modus nicht.



Besondere Regeln für den Apokalypse-Modus

Es gelten alle Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Bibliothek: Es gibt im Apokalypse-Modus keine gemeinsame Bibliothek. Stattdessen haben alle Magi eine Privatbibliothek. Alle Effekte, die sich auf die Bibliothek beziehen, beziehen sich stattdessen auf die Privatbibliothek.

Außerdem gilt folgende neue Regel:

Vorteile: Alle Magi haben 1 oder mehrere Vorteile, die gewisse Spielregeln für sie ändern. Die Regeln für Vorteile findet ihr ab Seite 8.

Ereignisse in der Studierphase: Manche Turnier-Ereigniskarten sind bzw. werden in der Studierphase aktiv.

Prüft zu Beginn der Studierphase, ob **Ereignisse** ausliegen, die diese Phase beeinflussen. Führt diese Ereignisse entweder sofort oder zum angegebenen Zeitpunkt aus

Ihr könnt nun mit dem Spiel beginnen.

OPTIONALE REGELN

Die Regelvarianten für den Turniermodus (siehe S. 11) dürft ihr auch im Apokalypse-Modus verwenden.

TURNIER-MODUS

Für den Turnier-Modus dürft ihr euch anhand eines Punktesystems eigene Magi und eine zugehörige Privatbibliothek erschaffen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Generierungspunkte

Zur Erschaffung eures/eurer Magi und der Privatbibliothek stehen euch je **10 Generierungspunkte (GP)** zur Verfügung. Mit GP könnt ihr die **Werte** der Magi verbessern und **Vorteile** erwerben.

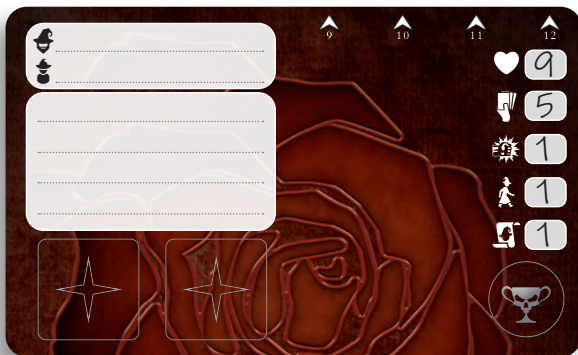


Magi erschaffen

Zuerst erschafft ihr eure/n Magi. Verwendet dazu die leeren Charakterkarten.

Zu Beginn haben alle Magi die folgenden Attribute:

♥: 9, ♣: 5, ☀: 1, ♣: 1, 🏆: 1



Um die Startwerte der Attribute zu erhöhen, müsst ihr GP zahlen. Wie viele ist in der Tabelle angegeben. Schaut für jedes Attribut, welchen Zielwert (in den weißen Feldern) ihr erreichen wollt und zahlt dann die über der entsprechenden Spalte angegebenen GP.

Attribut	Startwert	GP-KOSTEN				
		1	2	3	4	5
♥	9	10	11	12		
♣	5	6	7	8	9	10
☀	1		2			3
♣	1		2	3		
🏆	1	2	3	4		

Denkt daran, dass ihr auch für Vorteile GP benötigt. Für das Erstellen der Privatbibliothek benötigt ihr keine GP.

Notiert die finalen Werte auf der leeren Charakterkarte.

MINIATUR

Entscheidet vor jedem Spiel selbst, welche Magi-Miniatur ihr für eure/n Magi verwendet.

Vorteile

Vorteile verändern die Regeln für die Magi. Alle Magi können sich individuell für Vorteile ihrer Wahl entscheiden. Vorteile ermöglichen neue Optionen (z. B. neue physische Aktionen). Auch sie werden mit GP bezahlt. Die Kosten für jeden Vorteil sind auf Seite 9 angegeben.

Es gibt 3 Arten Vorteile (erkennbar am entsprechenden Symbol): Physische Aktionen (⊕), Eigenschaften (★), Bibliothek-Fertigkeiten (📖).

Ihr dürft jeden Vorteil nur **1x** erwerben. Notiert die gewählten Vorteile auf der leeren Charakterkarte.

✚ **Physische Aktionen:** Diese Vorteile geben euch neue physische Aktionen (siehe S. 19 der Anleitung des Grundspiels).

Erinnerung: Ihr dürft (normalerweise) nur 2 physische Aktionen pro Runde ausführen (siehe S. 19 des Grundspiels).

★ **Eigenschaften:** Diese Vorteile ändern die Grundregeln für euch oder führen neue Regeln ein.

📖 **Bibliothek-Fertigkeiten:** Diese Vorteile ändern, wie ihr eure Privatbibliothek erschafft (siehe S. 10).

LISTE DER VORTEILE

Hinweise: Ihr dürft die einzelnen Schritte einer physischen Aktion in der Reihenfolge eurer Wahl ausführen.

Führt die Schritte *Raum aktivieren*, *Angreifen*, *Bewegen* und *Erwecken* genau so aus, wie in der Anleitung des Grundspiels (S. 19) beschrieben.

GP Kosten	VORTEIL
3	Kanalisieren ✚ <ul style="list-style-type: none"> • Bewegen (siehe S. 19 des Grundspiels). • Verursache 1 ⚫ in deinem Raum. • Verursache 1 ⚫ in 1 anderen ①.
3	Ansturm ✚ <ul style="list-style-type: none"> • Bewegen (siehe S. 19 des Grundspiels). • Angreifen (siehe S. 19 des Grundspiels).
6	Blinzeln ✚ <ul style="list-style-type: none"> • Teleportiere in ✚. • Raum aktivieren (siehe S. 19 des Grundspiels).
2	Lernen ✚ <ul style="list-style-type: none"> • Ziehe 1 📖 aus deiner Privatbibliothek. • Raum aktivieren (siehe S. 19 des Grundspiels).
3	Beherrschung ✚ <ul style="list-style-type: none"> • Du darfst 1 deiner 🧙* erwecken. Die 🧙 erhält für diese Erweckung 🧙+1. Am Ende der Erweckung fügt die 🧙 der 🧙 1 🧙 zu.
2	Horde ★ <ul style="list-style-type: none"> • Heile zu Beginn der Aufräumphase allen 🧙 von allen deinen 🧙*.
1	Schöpfung 📖 <ul style="list-style-type: none"> • Deine Privatbibliothek darf bis zu 3 Charakterzauber (von 1 🧙 deiner Wahl) enthalten (anstatt keine).
1	Streitlustig 📖 <ul style="list-style-type: none"> • Deine Privatbibliothek darf bis zu 21 ⚡ enthalten (anstatt bis zu 15).
1	Pazifistisch 📖 <ul style="list-style-type: none"> • Deine Privatbibliothek darf bis zu 21 🧙 enthalten (anstatt bis zu 15).
1	Draufgängerisch 📖 <ul style="list-style-type: none"> • Deine Privatbibliothek darf eine beliebige Anzahl (auch 0) 🛡 enthalten (anstatt mindestens 3).
1	Pragmatisch 📖 <ul style="list-style-type: none"> • Deine Privatbibliothek darf eine beliebige Anzahl (auch 0) 🗨 enthalten (anstatt mindestens 3).
2	Trimagisch 📖 <ul style="list-style-type: none"> • Deine Privatbibliothek darf Zauber aus bis zu 3 Zauberschulen enthalten (anstatt bis zu 2).
1	Konstruktion 📖 <ul style="list-style-type: none"> • Deine Privatbibliothek darf bis zu 21 Zauber mit ⚫-Symbol in der Mitte der Karte enthalten (anstatt bis zu 18).

Privatbibliothek erschaffen

Zuletzt erschafft ihr eure **Privatbibliothek**.

Beachtet dabei die folgenden Regeln.

Denkt daran, dass die Bibliothek-Fertigkeiten (📖) diese Regeln für euch verändern.



Eine Privatbibliothek muss ...

- genau **36 Zauberkarten** enthalten.
- mindestens **3 🛡-Zauberkarten** enthalten.
- mindestens **3 🧙-Zauberkarten** enthalten.

Eine Privatbibliothek darf ...

- Zauberkarten aus bis zu **2 Zauberschulen** enthalten.
- **keine Charakterzauber** enthalten.
- bis zu **3 Karten jedes Zaubers** enthalten.
- bis zu **15 ⚡-Zauber** enthalten.
- bis zu **15 🧙-Zauber** enthalten.
- bis zu **18 Zauber** mit dem 🟡-Symbol in der Mitte der Karte enthalten.
- nur Karten aus dem **Grundspiel** und aus dieser **Erweiterung** enthalten.

DAS SPIEL IM TURNIER-MODUS

Neue und geänderte Regeln

Es gelten alle Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

WECHSEL DER MONDPHASE

Ihr nehmt keine Charakterzauber auf die Hand.

BIBLIOTHEK

Alle Effekte, die sich auf die Bibliothek beziehen, beziehen sich stattdessen auf die Privatbibliothek. (📖, die du aus deinem 📖 entfernst, legst du auf den Ablagestapel deiner Privatbibliothek.)

Besondere Vorbereitung für den Turniermodus

Die allgemeine Spielvorbereitung des Grundspiels ändert sich wie folgt:

- 2 Legt die Räume aus, wie in der folgenden Abbildung gezeigt. Spielt ihr mit weniger als 4 Personen, entscheidet selbst, welche der möglichen Positionen für eure Kammer ihr verwendet.



- 7 Legt die Ereigniskarten in die Schachtel zurück. Verwendet stattdessen die Turnier-Ereigniskarten.



- 9 Nehmt euch die Charakterkarte eines/einer selbst erschaffenen Magi und je 1 Magi-Miniatur eurer Wahl. Nehmt euch keine Charakterzauber.
- 10 Legt die Zauberschulen nicht wie gewohnt aus. Legt stattdessen eure Privatbibliothek neben euer Charaktertableau. Führt dann die folgenden Schritte aus:
 - Mischt jeweils eure Privatbibliotheken. Zieht davon 7 Karten und schaut sie euch an.
 - Ihr dürft dann einmalig jeweils so viele Karten wie ihr möchtet beiseite legen. Zieht dann erneut Karten von eurer Privatbibliothek, bis ihr 7 Karten habt.
 - Mischt diese 7 Karten und legt sie verdeckt als euer Zauberbuch (📖) bereit. Zieht jeweils die oberste Karte und legt sie offen in eure Erinnerungen (📖).
 - Mischt zuletzt die beiseite gelegten Karten in eure Privatbibliothek.

Rebecca hatte hell wie Feuer gebrannt. Doch je heller ein Feuer brennt, desto eher erlischt es. Ihre Macht erlaubte ihr einen Handel mit der Black Rose. Und so ist sie nicht tot aber doch Tod – der apokalyptische Reiter der Black Rose.

„Und ich sah, und siehe, ein fahles Pferd. Und der daraufsaß, des Name hieß Tod, und die Hölle folgte ihm nach. Und ihnen ward Macht gegeben, zu töten das vierte Teil auf der Erde mit dem Schwert und Hunger und mit dem Tod und durch die Tiere auf Erden.“

Offenbarung 6, 8



REGELVARIANTEN FÜR DEN TURNIERMODUS

Im folgenden findet ihr eine Liste möglicher Varianten, die ihr einzeln oder in beliebiger Anzahl zu eurem Spiel im Turniermodus hinzufügen könnt.

Varianten

HELLSICHT

Wer in Schritt 5 der **Black Rose Phase 1 Aufgabe** ziehen müsste, zieht stattdessen 2 Aufgaben, wählt 1 davon, legt sie wie üblich zu seinen angenommenen Aufgaben und legt die andere unter den Stapel der Aufgaben.

KRONE DER BESCHWÖRUNG

Es gelten die optionalen Regeln auf S. 32 der Anleitung des Grundspiels, mit folgenden Änderungen:

Welche Varianten in einem Turnier verwendet werden, wird **Turnierformat** genannt.


- Erweckt zunächst alle ☠ der ⚔ (also vor der Person mit 👑).
- Wird eine ☠ erweckt, der nicht eindeutig eine Karte zugewiesen ist (z. B. **Ratten**), legt ein nicht verwendetes Plättchen neben die Figur, um anzuzeigen, dass sie bereits aktiviert wurde. Entfernt diese Plättchen zu Beginn der Aufräumphase.

STRIKTES CURRICULUM

Die Regeln der **Studierphase** ändern sich wie folgt:

- 2 Ziehe 2 **Zauber** aus deiner **Privatbibliothek**. Ihr dürft keine Zauber aus eurer Hand entfernen.

MODERNE MAGIE

Die Zauber der Vergessenen werden nicht verwendet. (Lasst sie bei der Vorbereitung einfach in der Schachtel.)
Dadurch ändert sich der Effekt des Rosensaals. Verwendet die entsprechenden Aktivierungsplättchen, um dies anzuzeigen.
Verwendet **A** solange der Rosensaal nicht repariert ist. (Platziert das Plättchen vor Spielbeginn im . Dieses Plättchen wird beim Aktivieren des Raums nicht gedreht!)
Verwendet **B** wenn der Rosensaal repariert wurde (anstatt des üblichen Plättchens).



Würdest du einen Zauber der Vergessenen ziehen oder auf die Hand nehmen, durchsuche stattdessen deine Privatbibliothek nach 1 Zauber deiner Wahl und ziehe ihn. Mische danach deine Privatbibliothek.

INSTINKTIVE ZAUBEREI

In der Vorbereitungsphase dürft ihr keinen Spontanzauber vorbereiten. (Ihr müsst entsprechend 1–3 Standardzauber vorbereiten.)
Führst du in der Aktionsphase die Aktion *Zauber wirken* bzw. *aktivieren* aus, darfst du 1× pro Runde, 1 Zauber von deiner Hand als Spontanzauber vorbereiten. Tust du das, wirke (bzw. aktiviere) ihn dann sofort.



Pegasus Spiele