

Schmiede des Grauens

BLACK ROSE WARS
REBIRTH



Diese Erweiterung enthält das Spielmaterial für 1 neuen Magi (Etna), den ihr auch als Avatar verwenden könnt. Außerdem enthält sie 1 neue Zauberschule (Schmiedekunst), 1 neuen Spielmodus (Szenarien), neue Beschwörungen und 1 neuen Kartentyp (Ausrüstung) sowie die Regeln, um diese zu nutzen.

Etna ist die Rechte Hand des Zyklopenkönigs Vesuvio und Schmiedemeister in der Schmiede des Grauens. Er strebt danach, die besten Werkzeuge aller Zeiten zu erschaffen. Sein treuer Diener Magma weicht ihm dabei nie von der Seite.

Nun soll Etna für die Zyklopen die Kontrolle über den Orden erlangen, um Vesuvio noch mehr Macht zu verleihen.

IMPRESSUM

Autor: Marco Montanaro

Illustrationen: Giovanni Pirrotta, Eleonora Lisi, Domenico Cava

Projektmanagement und Künstlerische Leitung: Andrea Colletti

Zusätzliche Ideen und Entwicklung: Diego Fonseca,

Leonardo Romano, Michele Morosini

Grafikdesign: Paolo Scippo, Diana Maranzano,

Diego Fonseca, Elisa Fiore

Miniaturendesign: Fernando Armentano, Tommaso Incecchi

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.



LUDUS MAGNUS
STUDIO

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasusspiele.de)



Pegasus Spiele

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	4
Spielmaterial für den Avatar	6
Spielmaterial für das Szenario Die Katastrophe	6
Miniaturen	7
Das neue Spielmaterial	8
Neue Regeln und Effekte	8
Avatar	8
<i>Avatar-Charakterkarte</i>	8
<i>Besondere Vorbereitung: Etna</i>	9
Besondere Regeln für den Avatar Etna	9
<i>Glyphenplättchen</i> (🔧)	9
<i>Etnas Fähigkeiten und Effekte</i>	10
<i>Etnas Prioritätenliste</i>	10
Etnas Diener: Magma.....	11
<i>Magmas besondere Fähigkeiten und Regeln</i>	11
<i>Magmas Prioritätenliste</i>	11
Szenario: Die Katastrophe	12
Änderungen in der Spielvorbereitung für <i>Die Katastrophe</i>	12
Besondere Regeln für Die Katastrophe	12
Aufbau der Akademie für Die Katastrophe.....	13
Zusammenfassung	16

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

SPIELMATERIAL



1 CHARAKTERKARTE



3 CHARAKTER-
ZAUBERKARTEN



1 REFERENZKARTE
FÜR DIE ZAUBERSCHULE
SCHMIEDEKUNST



36 ZAUBERKARTEN
(DIE ZAUBERSCHULE
SCHMIEDEKUNST)



1 ZAUBER DER
VERGESSENEN



6 BESCHWÖRUNGS-
KARTEN



15 AUSTRÜTUNGS-
KARTEN



15 AUFWERTUNGS-
KARTEN

Spielmaterial für den Avatar



1 AVATARKARTE



6 GLYPHENPLÄTTCHEN (⚙️)



30 AVATAR-
BEFEHLSKARTEN



1 BESCHWÖRUNGSKARTE
(MAGMA)

Spielmaterial für das Szenario Die Katastrophe



3 SZENARIOKARTEN

Miniaturen



ETNA



MAGMA / IGNIS



5 MARIONETTEN



1 großer Markierungsring
für Magi (rot)



1 großer Avatar-
Markierungsring

DAS NEUE SPIELMATERIAL

Ihr könnt *Etna* und die neue Zauberschule einzeln oder gemeinsam zu eurem Spiel hinzufügen. *Etna* kann als Magi gewählt oder als Avatar verwendet werden (s. u.). Wenn ihr *Etna* und/oder die neue Zauberschule verwendet, müsst ihr auch die neuen Beschwörungen und Aufwertungen, sowie die Ausrüstungen und den Zauber der Vergessenen verwenden. Beachtet in diesem Fall die entsprechenden Änderungen bei der Spielvorbereitung des Grundspiels:

- 5 Fügt die neuen Beschwörungs- und Aufwertungskarten zu den übrigen hinzu. Legt die Ausrüstungskarten neben dem Machtableau bereit.
- 9 Ihr dürft *Etna* als Magi wählen. Nur wer die Farbe Rot spielt, darf *Etna* wählen.
- 10 Ersetzt 1 der Zauberschulen durch die *Schmiedekunst*. Entscheidet gemeinsam oder zufällig, welche Zauberschulen ihr verwenden wollt. Es müssen stets exakt 6 Zauberschulen im Spiel sein. Spielt ihr mit *Etna*, aber ohne *Schmiedekunst*, gebt *Etna* die entsprechende Referenzkarte, da er die darauf enthaltenen Regeln benötigt.
- 12 Fügt den *Lavastrom* (den neuen Zauber der Vergessenen) zu den übrigen hinzu (nur wenn ihr nicht mit dem Avatar bzw. das Szenario spielt, siehe unten).

Neue Regeln und Effekte

AUSRÜSTUNGEN UND AUFWERTUNGEN

Die Regeln für Ausrüstungen findet ihr auf der Referenzkarte *Schmiedekunst*. Die Regeln für Aufwertungen findet ihr auf der Referenzkarte *Technomantie* aus dem Grundspiel.

STABILITÄT ● ENTFERNEN

Ein Effekt dieser Erweiterung erlaubt es euch ● aus einem Raum zu entfernen.

Wenn ihr ● entfernt, nehmt entsprechend viele Schadensmarker eurer Wahl von der Stabilitätsleiste des Raums und gebt sie den entsprechenden Magi zurück. Rückt dann alle verbliebenen Schadensmarker nach links auf, sodass keine Lücken bleiben.

TALOS' BRUSTPLATTE UND IGNIS

Ein Effekt dieser Erweiterung „übernimmt“ ♠ von dem/der ♠, die sie besitzt.

Jedes Mal wenn der/die entsprechende ♠ ♠ erleiden würde, erleidet er/sie stattdessen 1♠ weniger (auch 0) und die ♠ erleidet 1♠ aus der gleichen Quelle.

AVATAR

AVATAR-CHARAKTERKARTE

- A **Avatar-Effekt** ⚙️: Führt den angegebenen Effekt aus, wenn dieses Symbol auf einer Befehlskarte abgebildet ist.
- B **Hilfsmittel-Symbol** ⚙️: Manche Avatare nutzen Hilfsmittel; erkennbar durch das ⚙️-Symbol. *Etna*'s Hilfsmittel ist das Glyphenplättchen (siehe unten).
- C **Avatar-Fähigkeiten** (siehe S. 10)





BESONDERE VORBEREITUNG: ETNA

Die allgemeine Spielvorbereitung ändert sich wie folgt:

- 1 Platziert **Thronsaal** und **Schmiede** angrenzend zum **Rosensaal**.
- 12 Legt den **Lavastrom** (den neuen Zauber der Vergessenen) in die Schachtel zurück. Ihr braucht ihn in diesem Spiel nicht.

Die Spielvorbereitung des Avatars ändert sich wie folgt:

- 1 Markiert *Etna* mit dem Avatar-Markierungsring.
- 2 Platziert *Etna* in die **Schmiede**.
- 4 Verwendet nur die Avatar-Befehlskarten aus dieser Erweiterung.
- 5 Fügt die Avatar-Ereigniskarten dieser Erweiterungen zu den entsprechenden Karten des Grundspiels hinzu.
- 8 Legt je 1 Glyphenplättchen  in alle Räume, die an den **Rosensaal** angrenzen. Legt **Magma**s Beschwörungskarte in *Etna*s Ablageplatz . Markiert **Magma** mit dem großen Avatar-Markierungsring für Beschwörungen und stellt ihn in den **Rosensaal**.

Besondere Regeln für den Avatar Etna



GLYPHENPLÄTTCHEN



Vorderseite: Aktives Glyphenplättchen



Rückseite: Erschöpftes Glyphenplättchen

Glyphenplättchen können von Magi eingesammelt werden, um ihre Energien zu nutzen. *Etna* nutzt Glyphen, um seine Beschwörung, **Magma**, zu verstärken und einen tödlichen Zauber vorzubereiten (siehe S. 10). Für Glyphenplättchen gelten die folgenden Regeln:

- Jedes Mal wenn ein/e Magi (auch *Etna*) einen Raum mit Glyphenplättchen darin aktiviert, nimmt er/sie 1 dieser Plättchen und legt es mit der Vorderseite nach oben auf sein/ihr Charaktertableau. Glyphenplättchen auf Charaktertableaus befinden sich im gleichen Raum wie der/die entsprechende Magi (bzw. *Etna*). Magi (auch *Etna*) dürfen niemals  vom Tableau eines/einer anderen Magi nehmen.
- Wird ein/e Magi (auch *Etna*) mit Glyphenplättchen besiegt, nimmt sich der/die Magi, die den letzten Schadensmarker gelegt hat, 1 dieser Plättchen seiner/ihrer Wahl, ohne es umzudrehen. Legt alle übrigen Glyphenplättchen dieses/dieser Magi in seinen/ihren letzten Raum, ohne sie umzudrehen.
- Wer 1 oder mehr Glyphenplättchen hat, darf die physische Aktion **Mythosschlag** (siehe S. 10) ausführen.
- Führt am Ende von Schritt 1 der Aufräumphase folgendes aus:
Legt in Zugreihenfolge alle Glyphenplättchen von euren Charaktertableaus in euren aktuellen Raum. (Es ist egal, wie ihr die Plättchen dort ablegt.) Ihr erhaltet je 2  für jedes abgelegte Glyphenplättchen.

Mythosschlag

Führe die folgenden 2 Effekte in einer Reihenfolge deiner Wahl aus:

- Drehe alle deine aktiven Glyphenplättchen auf die Rückseite. Greife 1 andere Figur in deinem Raum an (). Du erhältst für diesen Angriff +1 für jedes soeben umgedrehte Glyphenplättchen.
- Du darfst dich 1 Schritt bewegen.

ETNAS FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE


Im Feuer geboren


In der Aktionsphase: Befindet sich *Etna* zu Beginn seines Zugs in seiner Kammer, **teleportiert** er in die **Schmiede** (bevor ihr die Befehlskarte zieht).

Glyphenkünstler


In der Aktionsphase: Befindet sich *Etna* am Ende seines Zugs im gleichen Raum wie **Magma**, legt alle seine Glyphenplättchen auf den Ablagebereich für Trophäen auf dem Ereignistableau. Diese Plättchen befinden sich nicht mehr in der Akademie.

Schicksalsweber

Jederzeit: Sobald sich alle 6 Glyphenplättchen auf dem Ereignistableau befinden, hat die  das Spiel sofort gewonnen.



In der Schlusswertung: *Etna* erhält 1  für jedes Glyphenplättchen auf dem Ereignistableau.

Etnas Avatar-Effekt greift  an, also seinen aktuellen Raum.



Das bedeutet, dass alle  des Raums von seinem Angriff betroffen sind.




ETNAS PRIORITÄTENLISTEN

 : +  > -  > - .



Von den  in Reichweite wählt *Etna* den  ...

+ : mit den meisten . Gleichstand: den ...



- : nächstgelegenen . Gleichstand: den ...




- : mit den wenigsten . Gleichstand: .

 : +  > +  > +  > + .


Von den  in Reichweite wählt *Etna* den  ...

+ : mit den meisten . Gleichstand: den ...

+ : mit der meisten . Gleichstand: den ...

+ : mit den meisten . Gleichstand: .

Etnas Diener: Magma

Diener sind besondere Beschwörungen des Avatars. Die Beschwörungskarte eines Dieners wird nie vom Ablageplatz  entfernt, selbst wenn der Diener **besiegt** oder **entfernt** wird.


MAGMAS BESONDERE FÄHIGKEITEN UND REGELN

Priorität

Wird **Magma** **erweckt**, bestimmt er sein Ziel nicht anhand der üblichen Tabelle sondern anhand der Prioritätenliste auf dieser Seite. Es gelten die gleichen Regeln wie für die Prioritätenliste des Avatars.

Wiedergeburt

Wird **Magma** **erweckt**, aber seine Figur ist nicht in der Akademie (weil er zuvor **besiegt** oder **entfernt** wurde), stellt ihn in den **Rosensaal**, anstatt ihn zu **erwecken**.


Das Ziel von **Magmas** Angriffen ist , also sein aktueller Raum.

Das bedeutet, dass alle  des Raums von seinem Angriff betroffen sind.







MAGMAS PRIORITÄTENLISTE

: +  > +  > + .

Magma wählt als Ziel den/die  (nicht *Etna*) ...

+ : mit den meisten . Gleichstand: den/die  (nicht *Etna*) ...

+ : mit dem meisten . Gleichstand: den/die  (nicht *Etna*) ...

+ : mit den meisten . Gleichstand: .

Kann **Magma** den Raum des Ziels nicht erreichen, bewegt er sich so nah heran wie möglich.

Befinden sich bei seiner Erweckung keine Magi in der Akademie, bewegt er sich nicht (und tut auch sonst nichts).

SZENARIO: DIE KATASTROPHE

Szenarien sind ein neuer Spielmodus, der euch ein entscheidendes Ereignis der Nova Aetas Chroniken nachspielen lässt. Dazu enthalten sie besondere Regeln und in einigen Fällen Szenariokarten. Diese Erweiterung enthält das Szenario: *Die Katastrophe*. In diesem Szenario müssen die Magi den Zyklopienschmied *Etna* aufhalten, der versucht seinen Golem Magma mit Glyphen unbesiegbar zu machen und den Orden zu übernehmen.

Änderungen in der Spielvorbereitung für Die Katastrophe

Die allgemeine Spielvorbereitung des Grundspiels ändert sich wie folgt:







- 1 Der **Thronsaal** wird nicht wie üblich platziert (siehe 3).
- 2 Legt die Räume der Akademie so aus, wie auf S. 13 dieser Anleitung bei der entsprechenden Personenzahl gezeigt. Der , der an den **Rosensaal** angrenzt, muss die **Schmiede** sein.
- 3 Legt die Kammern wie in der entsprechenden Abbildung auf S. 13 gezeigt an. Dreht **Schmiede**, **Garten** und **Schatzkammer** auf die Vorderseite und legt das entsprechende, aktive Aktivierungsplättchen darauf.
- 6 Platziert die Mondmarker auf die Felder 7 (grau), 19 (gelb) und 32 (schwarz).
- 7 Platziert jeweils die entsprechende Szenariokarte auf den Stapeln der Ereigniskarten (nachdem ihr die Stapel gemischt habt). Die erste Karte jeder Mondphase ist also eine Szenariokarte.



Führt danach die Spielvorbereitung für den Avatar aus (siehe Grundspiel S. 36). Ihr müsst *Etna* als Avatar verwenden. Platziert das Avatar-Charaktertableau wie auf S. 13 gezeigt, nicht wie üblich. Beachtet die Änderungen für den Avatar *Etna* (siehe S. 8). (**Thronsaal** und **Schmiede** müsst ihr nicht platzieren, das habt ihr zuvor bereits getan.)

Besondere Regeln für Die Katastrophe

Die folgenden Regeln gelten für die ganze Partie:

- **Ewige Flamme:** Dreht das Aktivierungsplättchen der **Schmiede** beim Aktivieren des Raums **nicht** um.
- **Magmatunnel:** Wer einen  mit 1 Schritt einer physischen Aktion verlassen würde, darf auf diesen Schritt verzichten und stattdessen in einen  seiner Wahl teleportieren.
- **Ehrenvolle Verteidigung:** Wer in der Schlusswertung am meisten  der  hat, erhält 3 . Im Falle eines Gleichstandes erhält niemand die .

Aufbau der Akademie für Die Katastrophe



1 PERSON



2 PERSONEN



3 PERSONEN



4 PERSONEN



5 PERSONEN



6 PERSONEN





ZUSAMMENFASSUNG

ETNAS PRIORITÄTENLISTEN

1 ◻: + ⚙️ > - ◻ > - ♁.

Von den ◻ in Reichweite wählt *Etna* den ◻ ...

+ ⚙️: mit den meisten ⚙️. Gleichstand: den ...

- ◻: nächstgelegenen ◻. Gleichstand: den ...

- ♁: mit den wenigsten ♁. Gleichstand: 👑.

2 ◻: + ♁ > + ⚫ > + ♀.

Von den ◻ in Reichweite wählt *Etna* den ◻ ...

+ ♁: mit den meisten ♁. Gleichstand: den ...

+ ⚫: mit der meisten ⚫. Gleichstand: den ...

+ ♀: mit den meisten ♀. Gleichstand: 👑.

MAGMAS PRIORITÄTENLISTE

♁: + ⚙️ > + ♀ > + ♥.

Magma wählt als Ziel den/die ♁ (nicht *Etna*) ...

+ ⚙️: mit den meisten ⚙️. Gleichstand: den/die

♁ (nicht *Etna*) ...

+ ♀: mit den meisten ♀. Gleichstand: den/die

♁ (nicht *Etna*) ...

+ ♥: mit den meisten ♥. Gleichstand: 👑.

Kann *Magma* den Raum des Ziels nicht erreichen, bewegt er sich so nah heran wie möglich. Befinden sich bei seiner Erweckung keine Magi in der Akademie, bewegt er sich nicht (und tut auch sonst nichts).

Im Feuer geboren

In der Aktionsphase: Befindet sich *Etna* zu Beginn seines Zugs in seiner Kammer, **teleportiert** er sich in die **Schmiede** (bevor ihr die Befehlskarte zieht).

Glyphenkünstler

In der Aktionsphase: Befindet sich *Etna* am Ende seines Zugs im gleichen Raum wie **Magma**, legt alle seine Glyphenplättchen auf den Ablagebereich für Trophäen auf dem Ereignistableau. Diese Plättchen befinden sich nicht mehr in der Akademie.

Schicksalsweber

Jederzeit: Sobald sich alle 6 Glyphenplättchen auf dem Ereignistableau befinden, hat die ♁ das Spiel sofort gewonnen.

In der Schlusswertung: *Etna* erhält 1 ♁ für jedes Glyphenplättchen auf dem Ereignistableau.

Wiedergeburt

Wird **Magma** **erweckt**, aber seine Figur ist nicht in der Akademie (weil er zuvor **besiegt** oder **entfernt** wurde), stellt ihn in den **Rosensaal**, anstatt ihn zu **erwecken**.



Pegasus Spiele