Illusion und Verschwörung

Erweiterung für 5-6 Personen

Mit dieser Erweiterung habt ihr die Möglichkeit, *Black Rose Wars* auch zu **5 und 6 Personen** zu spielen. Die Erweiterung enthält das Spielmaterial für 2 neue Magi und die neuen Farben weiß und violett.

Zusätzlich findet ihr einige neue Blockade- und Elementplättchen. Fügt sie dem Grundspiel hinzu, damit ihr auch für 5 oder 6 Personen genügend Plättchen habt.

Für das Spiel mit 5 oder 6 Personen benötigt ihr **keine neuen Regeln**. Beachtet aber, dass ihr die Kammern der Magi in der **Spielvorbereitung** für 5 oder 6 Personen so auslegen müsst, wie unten angegeben.

Natürlich dürft ihr die zwei neuen Magi, Marco und Geneve, auch im Spiel mit weniger Personen verwenden. Marcos Lieblingszauberschule ist die der Illusion und Geneve wirkt am liebsten die Zauber der Verschwörung.

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

2 Kammern der Magi

2 Charaktertableaus

50 Schadensmarker (je 25 in den Farben weiß und violett)

12 Rosenstecker

6 Charakterzauber

4 physische Aktion-Plättchen

2 Machtplättchen

12 Fallen-/Schutzplättchen

20 Trophäenplättchen

14 Elementplättchen

2 Blockadeplättchen

2 Magi-Miniaturen

2 Referenzkarten für die Räume

Spielvorbereitung

Legt die Kammern der Magi für das Spiel mit 5 oder 6 Personen wie folgt verdeckt an die Akademie an (siehe Abbildung).

Beachtet, dass die **Position des Thronsaals im Spiel mit 5 Spielern festgelegt** ist. Legt die Räume in Schritt 1 des Spielaufbaus (Aufbau der Akademie) entsprechend aus.

5 Personen

6 Personen

Marco

Das Theater des Lebens

Die Spitze des Stabes klopfte einmal auf den Boden, dann begann er sich wie ein Kreisel zu drehen. Die Blicke der Menge, die sich am westlichen Ufer des venezianischen Canal Grande versammelt hatte, hingen an der fast schon hypnotischen Bewegung, begierig darauf, zu sehen, was als nächstes passieren würde. Da plötzlich verzerrte sich die Gestalt des Illusionisten, verdoppelte und verdreifachte sich. Mit einer kreisförmigen Armbewegung der drei völlig identischen Abbilder teilte sich jedes von ihnen in fünf weitere Kopien. Nur einen Lidschlag lang folgten die Zuschauer gebannt den Bewegungen, dann stand wieder nur ein Künstler vor ihnen, dessen Mantel im Wind flatterte.
Mit einer angedeuteten Verbeugung nahm Marco den Applaus entgegen und hob dann eine Hand, worauf die atemlose Stille zurückkehrte. Mit einem anmutigen Sprung verschwand er im festen Boden und ließ seine Zuschauer verwirrt zurück. Nur wenige Sekunden später stieg er aus einer der Gondeln am Pier und rief mit lauter Stimme: „Voilà!“. Die Menge jubelte.
„Spektakulär! Herrlich! Unglaublich!“, rief ein Edelmann mit auffälliger Kleidung und bahnte sich einen Weg nach vorn. „Ich möchte, dass Sie zum Geburtstag meiner Frau auftreten. Sie würden natürlich gut bezahlt werden.“
Marcos Blick glitt über die Juwelen, die den Mann schmückten, und die pralle Geldbörse an seiner Seite. Der Hauch eines Lächelns umspielte seine Lippen. Dann blitzten seine Augen, als er die bildschöne Frau des Edelmanns erblickte.
„Mein Herr, es wäre mir eine Ehre, für eure bezaubernde Frau aufzutreten“, sagte Marco und schenkte der Frau einen Blick, der sie erröten ließ.
„Ausgezeichnet! Ich werde meinen Diener mit allen Informationen zu euch schicken“, rief der Mann gönnerhaft und völlig ahnungslos, was vor sich ging. Marco hatte sein nächstes Opfer und seine nächste Eroberung gefunden.

Als der Edelmann und seine Frau gegangen waren, trat ein anderer Mann an Marco heran. Er trug einen mitternachtsblauen Umhang und seine Stimme wurde von einer weißen Maske gedämpft, die sein Gesicht umrahmte. „Ich glaube nicht, dass unser Meister uns die Geheimnisse der Magie gelehrt hat um die Häuser von Adligen zu betreten, ihr Geld zu stehlen und ihre Frauen zu entehren“, sagte er tadelnd. Marco lächelte, als er seinen alten Freund Davide Schiavon erkannte. „Was bringt dich aus deinem Labor, du verrückter alter Alchemist?“, fragte er. „Ich suche dich auf, um dir dies zu übergeben“, antwortete Davide prompt und zog eine Pergamentrolle mit dem Wachssiegel einer schwarzen Rose unter seinem Umhang hervor. Marco wusste sofort, was die Botschaft enthielt. „Also treffen wir uns in Turin?“, fragte er mit herausfordernder Stimme. „Möge der bessere gewinnen“, erwiderte sein Freund in einem ähnlichen Tonfall, übergab die Pergamentrolle und eilte davon.
Marco ließ das Schreiben unter seinem Umhang verschwinden. Der Gedanke, Großmeister der Black Rose Akademie zu werden, war fast ebenso verlockend wie der Gedanke, sich mit den mächtigsten Magi dieser Welt zu messen.

Charakterzauber

Unsichtbarkeit

Basiszauber
Wenn du das Ziel von 1 Zauber bist: Ignoriere den Zauber und erhalte 1 Machtpunkt.

Umkehrzauber
Wenn du das Ziel von 1 Angriffszauber bist, wähle 1 dieser Effekte:
fröhlich: Erhalte 1 Machtpunkt.
traurig: Gegenangriff* (Das Ziel ist, wer den Zauber gewirkt hat.): Teleportiere dich in den Raum des Ziels und füge ihm 1 Schaden zu.

Lieblingszauberschule

Illusion

Geneve

Recht und Ränke

„Und deswegen bin ich überzeugt davon, dass sie eine Magi ist, eine Gesandte Satans und eine tödliche Gefahr für uns wahrhaft Gläubige“, beendete Pater Jean-Jacques seine flammende Rede.
„Mylady, der Vorwurf der schwarzen Magie ist äußerst schwerwiegend. Gesteht ihr, die Verbrechen begangen zu haben, die Pater Jean-Jacques euch vorwirft?“ Der autoritäre Ton des Königs von Frankreich durchschnitt das aufkommende Getuschel wie ein Messer. Das gesamte Gericht war für diese Anhörung geladen worden und in all den selbstgefälligen Gesichtern, die Geneve umgaben, sah sie nur ein Urteil: schuldig.
Geneve sank in einen tiefen Knicks und senkte demütig den Kopf, sodass niemand wahrnehmen konnte, wie sie ein arkanes Machtwort wisperte. Dann erhob sie sich und blickte dem König direkt in die Augen:
„Mein König, ich wünschte, ich könnte sagen, dass das Böse nicht in diesem Raum weilt. Ich wünschte, ich könnte sagen, dass euer Hof frei von den Einflüsterungen Satans ist. Doch ich würde lügen.“ Geneve machte eine Kunstpause und das Tuscheln um sie herum nahm wieder zu. Dann erhob sie erneut die Stimme. „Ein Diener Satans ist unter uns und er lästert unseren Gott, indem er sich als sein Priester ausgibt. Jean-Jacques, der sich Pater nennt, spinnt eine Intrige gegen euch. Er trägt das Symbol des Verrats am linken Arm!“
Nun richteten sich alle Augen auf den Pater. „Schiebt euren Ärmel nach oben“, verlangte der König ruhig. Nur mühsam drängte der Pater seinen Zorn zurück und folgte dem Befehl: „Hier, eure Majestät, bitte seht selbst: mein linker Arm ist makellos, genau wie meine Seele...“, aber seine Worte blieben ihm im Hals stecken, denn als der Priester seinen Ärmel hob, offenbarte er das Bildnis einer schwarzen Rose mit blutroten Umrissen direkt über seinem Handgelenk. „Das magische Symbol!“, rief eine panische Stimme. Man hörte die Menge entsetzt nach Luft schnappen. Mit einem Wink des Königs näherten sich Soldaten dem Pater und führten ihn gewaltsam aus dem Saal.

In die fassungslose Stille hinein ergriff Geneve noch einmal das Wort „Mein König, ich entschuldige mich dafür, dass ich euch nicht früher von diesem Verräter befreien konnte. Nach seinen Anschuldigungen ließ man mich nicht mehr bei euch vorsprechen.“
Der König wischte ihre Worte beiseite: „Ihr habt euch nichts vorzuwerfen, Mylady. Bitte vergebt mir meine Zweifel. Ihr habt Mut und Entschlossenheit bewiesen… Dies sind Qualitäten, die an eine Hofdame verschwendet sind. Aus diesem Grund möchte ich, dass ihr ab heute persönliche Beraterin des Königs werdet.“ Geneve zeigte sich erstaunt und kaschierte das triumphierende Blitzen in ihren Augen mit einer weiteren Verneigung: „Es wäre mir eine Ehre, Eure Majestät“, antwortete sie.
Als Geneve den Saal verließ, in Freiheit und mit höchsten Ehren ausgezeichnet, begab sie sich in die königlichen Gärten. Dort erwartete sie ein persönlicher Bote, der ihr eine versiegelte Schriftrolle übergab. Ihr Inhalt war nichts weiter als eine triviale Einladung zu einem Fest. Doch als Geneve einen unverständlichen Satz murmelte, zeichnete sich im Siegel ein Rosensymbol ab und die Zeilen der Schriftrolle offenbarten ihren wahren Text. Ein Lächeln stahl sich auf ihre Züge. „Lass meine Kutsche und mein Gepäck vorbereiten“, befahl sie ihrem Boten. „Ich reise gleich morgen nach Turin.“ Nach vielen Jahren der Vorbereitung, in denen sie ihre weltliche und übernatürliche Macht unaufhörlich ausgebaut hatte, war es nun soweit: Sie würde den Titel der Großmeisterin erlangen.

Lieblingszauberschule

Verschwörung

Charakterzauber

Totentanz

Basiszauber
Teleportiere dich in den Raum mit dem Ziel. Bewege dich anschließend zusammen mit dem Ziel um bis zu 2 Räume. Füge dem Ziel 1 Schaden für jeden Raum zu, den ihr so betretet. Ist die Aktion bewegen (durch Zauber) für das Ziel blockiert, darfst du es nicht bewegen.

Umkehrzauber
Wähle 1 Magi als Ziel: Teleportiere dich in den Raum mit dem Ziel. Bewege dich anschließend zusammen mit dem Ziel um bis zu 1 Raum. Stiehl dem Ziel 1 Machtpunkt. Ist die Aktion bewegen (durch Zauber) für das Ziel blockiert, darfst du es nicht bewegen.

Die neuen Magi

Marco

Geneve

Die neuen Farben weiß und violett

Ergänzendes Material

Mehr von Black Rose Wars

Impressum

Autor: Marco Montanaro
Künstlerische Leitung: Andrea Colletti
Illustrationen: Henning Ludvigsen, Giovanni Pirrotta, Macs Gallo
Grafische Leitung: Paolo Scippo
Grafikdesign: Diego Fonseca
Miniaturendesign: Fernando Armentano, Tommaso Incecchi, Alberto Bevilacqua, Krisztián Hartman
Projektmanagement: Andrea Colletti
Produktion und Marketing: Vincenzo Piscitelli
Redaktion und Textkoordination: Louis Angelli
Social Media: Roberto Piscitelli
Webredaktion: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli
Kickstarter-Manager: Andrea Colletti
Texte: Marco Olivieri
Spieltests: 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 Martin, Paul Scrimo, Eddie Bianco, Alessandro Berutti und Frank Calcagno.

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Ralf Berszuck
Redaktion: Irina Siefert
Übersetzung: Irina Siefert (basierend auf einer Übersetzung von Florian D'Anna, Stefan Ladstätter, Roberta D'Addazio, Gabriele Penz)
Lektorat: Sebastian Hein, Jan Wegner

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
Ein Spiel von Ludus Magnus. www.ludusmagnusstudio.com

© der deutschen Ausgabe 2022 Ludus Magnus.
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

Pegasus Spiele