Mehr von Black Rose Wars

Findet neue Gefährten mit einzigartigen Fähigkeiten:

Entdeckt die Magi Geneve und Marco.
Diese Erweiterung ermöglicht euch, Black Rose Wars auch mit 5 oder 6 Personen zu spielen.

Erkundet die neun Höllenkreise!

Impressum

Autor: Marco Montanaro
Künstlerische Leitung: Andrea Colletti
Illustrationen: Giovanni Pirrotta
Grafische Leitung: Paolo Scippo
Grafikdesign: Diego Fonseca
Miniaturendesign: Fernando Armentano, Tommaso Incecchi
Projektmanagement: Andrea Colletti
Produktion und Marketing: Vincenzo Piscitelli
Redaktion und Textkoordination: Paolo Scippo

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

Gefährten: Zerberus

Muso | Polpetta | Argo

Spielmaterial

3 Miniaturen

3 Gefährtenkarten

1 Raum

1 Aktivierungsplättchen

3 Gefährtenplättchen

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.

Gefährten: Zerberus

Gefährten sind spezielle Beschwörungen, die besonders eng mit ihren jeweiligen Magi verbunden sind. Gefährten haben unterschiedliche Fähigkeiten, je nachdem, ob sie sich im Schutzmodus oder im Jagdmodus befinden.
Hinweis: Die hier beschriebenen Regeln gelten für alle Gefährten (für diese und andere Gefährten-Erweiterungen). Ihr dürft mehrere Gefährten-Erweiterungen gleichzeitig zu eurem Spiel hinzufügen. Gerade im Spiel mit 4-6 Personen empfehlen wir, 2 Gefährten-Erweiterungen zu verwenden.

Änderungen in der Spielvorbereitung

1. Bevor ihr die Akademie aufbaut: Bestimmt zufällig 1 der 3 Räume, die die **gleiche Farbe** haben wie der Raum der Gefährten, und legt ihn in die Schachtel zurück. Ihr benötigt diesen Raum für diese Partie nicht. **Verwendet stattdessen den Raum und das entsprechende Aktivierungsplättchen der Gefährten.** (Verwendet ihr mehrere Gefährten-Erweiterungen, tauscht entsprechend mehr Räume aus.)

2. Legt die Gefährtenkarten, die Gefährtenplättchen und die Miniaturen neben dem Spielplan bereit.

Aufbau einer Gefährtenkarte

- (A) Name, Darstellung und Typ des Gefährten
- (B) Bewegungs- und Angriffswert des Gefährten im Jagdmodus
- (C) Effekt des Gefährten im Schutzmodus
- (D) Platz für das Gefährtenplättchen
- (E) Lebenspunkte

Einen Gefährten beschwören

Du darfst 1 Gefährten beschwören, wenn du den **entsprechenden Raum aktivierst** und noch keinen Gefährten im Spiel hast. Wähle 1 verfügbaren Gefährten und nimm dir die entsprechende Gefährtenkarte, das Gefährtenplättchen und die Miniatur. Beachte, dass die Gefährten unterschiedliche Fähigkeiten haben.
Lege die Gefährtenkarte unterhalb deines Charaktertableaus auf 1 der 3 vorgesehenen Plätze für Beschwörungen ab und platziere das Gefährtenplättchen offen auf dem vorgesehenen Feld **(D)**. Stelle die Miniatur neben deine Magi-Miniatur, sodass sich beide Miniaturen berühren. Der Gefährte befindet sich nun im **Schutzmodus** (siehe rechts).

Zur Erinnerung: Falls keine passende Karte bzw. Miniatur verfügbar ist, darfst du den Gefährten nicht beschwören. Du darfst insgesamt nicht mehr als 3 Beschwörungen haben. Nur 1 deiner Beschwörungen darf 1 Gefährte sein.

Schutzmodus

Um anzuzeigen, dass sich ein Gefährte im Schutzmodus befindet, stelle ihn unmittelbar neben deine Magi-Miniatur, sodass sich die Miniaturen berühren. **Betrittst du einen Raum mit deinem Gefährten,** darfst du ihn in den Schutzmodus versetzen (und ggf. mit dir weiterbewegen). Befinden du und dein Gefährte euch **am Ende von 1 Aktion gemeinsam in 1 Raum,** musst du ihn in den Schutzmodus versetzen. Außerdem beschwörst du den Gefährten im Schutzmodus.

Im Schutzmodus bilden **Gefährte und Magi zusammen 1 Figur.** Sie bewegen sich zusammen (Bewegungswert Magi) und sind zusammen von Effekten betroffen. Ein Gefährte im Schutzmodus darf nicht alleine Ziel eines Zaubers sein (er darf z. B. nicht mit dem Effekt „Entferne 1 Beschwörung“ entfernt werden). Für Zauber und andere Spieleffekte gilt die Figur aus Gefährte und Magi als Magi.

Befindet sich dein Gefährte im Schutzmodus, darfst du in der Aktionsphase einmal die neue Aktion **Gefährte einsetzen** ausführen. Drehe das Gefährtenplättchen um. Führe dann entweder den Effekt des Gefährten aus **(C)** oder versetze den Gefährten in den Jagdmodus.

Jagdmodus

Um anzuzeigen, dass sich ein Gefährte im Jagdmodus befindet, stelle ihn separat von der Figur deines Magi. Beide gelten als **eigenständige Figuren**.

Befindet sich ein Gefährte im Jagdmodus gilt er als Beschwörung und wird von allen entsprechenden Effekten betroffen.

In der Beschwörungsphase erweckst du deinen Gefährten wie üblich **(B)**. Befindet er sich im Schutzmodus, darfst du ihn in der Beschwörungsphase in den Jagdmodus versetzen und sofort erwecken.

Magi und ihren Gefährten Schaden zufügen

Magi können nicht besiegt werden, solange ihre Gefährten im Spiel sind.

Befindet sich der Gefährte im **Schutzmodus** und deine Figur aus Magi und Gefährte erleidet Schaden, **verteile die Schadensmarker nach deiner Wahl** auf dein Charaktertableau und die Karte des Gefährten. Wenn nur noch 1 freie Aussparung für Schadensmarker auf deinem Tableau ist, musst du den Schaden dem Gefährten zufügen. Der Gefährte darf nicht mehr Schaden erleiden, als er Lebenspunkte hat.

Befindet sich der Gefährte im **Jagdmodus** und du erleidest so viel Schaden, dass du besiegt werden würdest, erleidest du so viel Schaden wie möglich, ohne das du besiegt wirst. **Füge den übrigen Schaden deinem Gefährten zu,** auch wenn er sich in 1 anderem Raum befindet.

Wird der Gefährte besiegt, entferne ihn vom Spielfeld wie eine normale Beschwörung. Der Gefährte darf auch besiegt werden, wenn er im Schutzmodus ist. Du darfst ab sofort besiegt werden (auch mit demselben Zauber, der deinen Gefährten besiegt hat, wenn noch Schaden übrig ist).

Hinweis: Wenn ihr mit Gefährten spielt, solltet ihr nicht die optionale Regel „Overkill“ verwenden.