

# Siegel aus Flammen

BLACK ROSE WARS  
REBIRTH



Diese Erweiterung enthält das Spielmaterial für 1 neuen Magi (Prospero), 1 neue Beschwörung (Cinis, den Phönix), 1 neuen Zauber der Vergessenen und das Spielmaterial für das Spiel mit Phönix-Gefährten.

*Prospero kam in die Akademie, um das feurige Vermächtnis seines Vaters Nero weiterzutragen. Er ist auf der Suche nach einem lange verschollenen Zauber, der tief in den Archiven der Akademie liegen soll. Es heißt, dieser Zauber könne den jahrhundertealten Phönix Cinis erneut zum Leben erwecken.*

*Bei euren Studien über Phönixe entdeckt ihr zudem kleine Phönix-Gefährten, die euch sicher schnell ans Herz wachsen.*

*Asche zu Feuer und Feuer zu Asche! Der Kreislauf aus Tod und Geburt kann niemals enden!*

# IMPRESSUM



**Autor:** Marco Montanaro

**Illustrationen:** Domenico Cava

**Projektmanagement und Künstlerische Leitung:** Andrea Colletti

**Zusätzliche Ideen und Entwicklung:** Andrea Colletti, Diego Fonseca, Marco Presentino, Leonardo Romano, Michele Morosini

**Grafikdesign:** Paolo Scippo, Diana Maranzano, Diego Fonseca, Elisa Fiore, Jonata Benvenuti

**Miniaturendesign:** Fernando Armentano, Tommaso Inecchi

**Redaktion:** Frank Calcagno, Louis Angelli, Christopher Nelson

**Texte:** Marco Olivieri

## 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](http://www.pegasus.de)



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



Pegasus Spiele

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Spielmaterial</b> .....	4
Miniaturen .....	5
Spielmaterial für die Gefährten .....	6
Miniaturen der Gefährten .....	7
<b>Regeln für das neue Spielmaterial</b> .....	8
Cinis .....	8
<b>Regeln für Gefährten</b> .....	8
Änderungen bei der Spielvorbereitung .....	8
<i>Aufbau einer Gefährtenkarte</i> .....	9
Einen Gefährten beschwören .....	9
Aktionen des Gefährten .....	10
Haltung des Gefährten .....	10
Gefährten besiegen/Schaden an Gefährten .....	11

**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](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)**

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team



# SPIELMATERIAL



1 CHARAKTERKARTE



3 CHARAKTER-  
ZAUBERKARTEN



1 BESCHWÖRUNGS-  
KARTE



1 ZAUBER DER  
VERGESSENEN

# Miniaturen

---



PROSPERO



CINIS



# Spielmaterial für die Gefährten

---



1 RAUM



1 AKTIVIERUNGS-  
PLÄTTCHEN



3 GEFÄHRTEN-  
PLÄTTCHEN



3 GEFÄHRTEN-  
KARTEN

## Miniaturen der Gefährten

---



CENERE



PIRA



BRACE

# REGELN FÜR DAS NEUE SPIELMATERIAL

Die Spielvorbereitung des Grundspiels ändert sich wie folgt.

- 5 Fügt die neue Beschwörungskarte und die Miniatur von **Cinis** zu den anderen hinzu.
- 9 Ihr dürft *Prospero* als Magi wählen.
- 12 Mischt den neuen Zauber der Vergessenen zusammen mit den anderen.

## Cinis

Das Ziel von **Cinis'** Angriffen ist ☉, also sein aktueller Raum.

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

# REGELN FÜR GEFÄHRTEN

Gefährten sind spezielle Beschwörungen, die besonders eng mit ihren jeweiligen Magi verbunden sind. Die Phönix-Gefährten aus dieser Erweiterung könnt ihr nur in 1 Raum, der **Wiege der Flammen**, beschwören.

Gefährten haben unterschiedliche Fähigkeiten, je nachdem, ob sie sich in Schutz- oder Jagdhaltung befinden.

Um mit den Phönix-Gefährten zu spielen, beachtet die folgenden Regeln und Änderungen.

## Änderungen bei der Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung des Grundspiels ändert sich wie folgt:

- 2a Ersetzt 1 zufälligen der 3 grauen Räume (☹) durch die **Wiege der Flammen**.
- 5 Fügt die Gefährtenkarten zu den anderen Beschwörungen hinzu. Legt das übrige neue Material neben der Akademie bereit. Legt alle Aufgaben, die den in Schritt 2a ersetzten Raum erfordern, in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht.

## AUFBAU EINER GEFÄHRTENKARTE

- A** Name, Darstellung und Typ
- B** Bewegungs- und Angriffswert
- C** Jagdfähigkeit
- D** Schutzfähigkeit
- E** Ablage für das Gefährtenplättchen
- F** Lebenspunkte



## Einen Gefährten beschwören

Du darfst 1 Phönix-Gefährten beschwören, wenn du die **Wiege der Flammen** aktivierst; aber nur, wenn du noch keinen Gefährten hast und es noch eine entsprechende Gefährtenkarte im Vorrat gibt.

Wähle 1 der 3 Phönix-Gefährten und lege zunächst die entsprechende Gefährtenkarte unterhalb deines Charaktertableaus auf 1 der 3 vorgesehenen Plätze für Beschwörungen ab. Befindet sich dort bereits eine Karte, darfst du sie abwerfen. (Tust du das nicht, darfst du den Gefährten nicht beschwören.)

Lege das entsprechende Gefährtenplättchen offen auf die Karte.

Stelle dann die entsprechende Miniatur so in die Akademie, dass sie deine Magi-Miniatur berührt. Der Gefährte befindet sich in Schutzhaltung (siehe S. 10).

Du hast nun einen Gefährten.





*Brace*



*Genere*



*Pira*

## Aktionen des Gefährten

---

Wer einen Gefährten hat, darf 1× pro Aktionsphase 1 der folgenden Aktionen ausführen. (Verwendet die Gefährtenmarker, um anzuzeigen, ob ihr die Aktion bereits ausgeführt habt. Denkt in diesem Fall daran, den Marker in der Aufräumphase wieder zu entfernen.)

- **Fass** (nur in Schutzhaltung): Der Gefährte nimmt Jagdhaltung an (siehe unten). Erwecke ihn.
- **Bei Fuß** (nur in Jagdhaltung, nur wenn sich der Gefährte in deinem Raum befindet): Der Gefährte nimmt Schutzhaltung an.
- **Still** (nur in Schutzhaltung): Führe die Schutzfähigkeit des Gefährten aus.

## Haltung des Gefährten

---

Ein Gefährte ist stets in 1 von 2 Haltungen:

### **Schutzhaltung:**

In dieser Haltung berührt die Figur des Gefährten „ihre/n“ Magi.

Außerdem gelten die folgenden Regeln:

- Du und dein Gefährte gelten als 1 Figur (als Magi). (Der Gefährte befindet sich also nicht „in der Akademie“.)
- Du darfst die Aktionen **Fass** bzw. **Still** ausführen.
- Immer wenn du Schaden erleidest, darfst du stattdessen deinen Gefährten einen beliebigen Teil des Schadens erleiden lassen (auch den gesamten Schaden). Du darfst ihn dabei jedoch nie mehr Schaden erleiden lassen, als er Lebenspunkte hat.
- Wirst du besiegt, nimmt dein Gefährte Jagdhaltung an und bleibt in seinem Raum.



## Jagdhaltung:

In dieser Haltung berührt der Gefährte keine andere Figur und steht allein.

Außerdem gelten die folgenden Regeln:

- Du und dein Gefährte gelten als 2 getrennte Figuren.
- Der Gefährte zählt als Beschwörung, die du besitzt und kontrollierst.
- Die Jagdfähigkeit des Gefährten ist aktiv.
- Du darfst die Aktion **Bei Fuß** ausführen.
- Befindet sich der Gefährte am Ende der Aufräumphase im gleichen Raum wie du, darfst du ihn Schutzhaltung annehmen lassen. (Dies kostet keine Aktion.)

## Gefährten besiegen/Schaden an Gefährten

Immer wenn ein Gefährte Schaden erleidet, lege die Schadensmarker auf die Lebenspunkte ♥ seiner Karte. Dort dürfen sich nie mehr Schadensmarker befinden, als er Lebenspunkte hat.

Liegen so viele Schadensmarker auf dem Gefährten, wie er Lebenspunkte hat, ist er **besiegt** (unabhängig davon ob er sich in Schutz- oder Jagdhaltung befindet). Nimm ihn sofort vom Spielplan und lege die Beschwörungskarte zurück. Gib alle Schadensmarker an ihre Magi zurück. Für das Besiegen von Gefährten gibt es keine Machtunkte oder Trophäen.

Füge allen 0 dieses  
Gefährten je 2 zu.



FAM - 001 / 003 - SEAL





Pegasus Spiele