



REBIRTH



DIE AKADEMIE LIEGT IN TRÜMMERN.
KAUM JEMAND ERINNERT SICH NOCH AN DIE MAGI
UND DIE GROßMEISTER UND GROßMEISTERINNEN,
DIE EINST HIER HERRSCHTEN. SIE ALLE SIND TOT
ODER IM FERNEN EXIL.

DOCH DIE BLACK ROSE
LEBT NOCH IMMER ...

IMPRESSUM

Autor: Marco Montanaro
Projektmanagement und Künstlerische Leitung: Andrea Colletti
Zusätzliche Ideen und Entwicklung: Andrea Colletti, Diego Fonseca
Grafische Leitung: Paolo Scippo
Grafikdesign: Diana Maranzano, Diego Fonseca, Elisa Fiore
Illustrationen: Giovanni Pirrotta, Simone de Paolis, Eleonora Lisi, Cristian Casado Otazu
Miniaturendesign: Fernando Armentano, Tommaso Incecchi
Redaktion: Frank Calcagno, Louis Angelli, Christopher Nelson
Social Media: Luca Bernardini, Emiliano Caretti
Kickstarter-Management: Andrea Colletti
Texte: Marco Olivieri
Marketing: Fabio Braghettoni, Emiliano Caretti
Produktion: Michele Mirizio, Fabio Braghettoni, Paolo Scippo

DEUTSCHE AUSGABE

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

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
mit Genehmigung von Ludus Magnus s.r.l.
© 2022 Ludus Magnus s.r.l. © der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.
v1.1 Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

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

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	4	Reichweite	26
Spielmaterial für den Avatar	5	Stabilität	27
Miniaturen	6	Schaden zufügen.....	28
Spielvorbereitung	8	Magi besiegen.....	28
Spielablauf	10	Schaden durch eigene Effekte.....	28
Symbole	10	Konvertieren.....	28
Mondphasen.....	11	Bewegung.....	29
Optionale Regel: Mondphasen verändern	11	Beschwörungen.....	31
1. Black Rose Phase	12	Besitz und Kontrolle	31
Ereignistableau.....	13	Beschwörungen eines Typs.....	31
Ereigniskarten.....	13	Beschwörung erwecken.....	31
Aufgabenkarten	14	Beschwörung besiegen	31
Machttableau.....	14	Schaden von Beschwörungen.....	31
2. Studierphase	15	Albträume	32
Zauberbuch, Handkarten und Erinnerungen.....	15	5. Beschwörungsphase	32
Referenzkarten.....	15	Optionale Regel: Krone der Beschwörer.....	32
Zauber	16	6. Aufräumphase	33
Charakterzauber	16	Schlusswertung	34
Zauber der Vergessenen.....	16	Avatar	35
3. Vorbereitungsphase	18	Spielvorbereitung	36
Basis- und Umkehrzauber	18	Besondere Vorbereitung: Das Besessene.....	36
4. Aktionsphase	19	Spielablauf.....	37
Aktionen	19	Black Rose Phase /	
Physische Aktion	19	Studierphase / Vorbereitungsphase	37
Zauber wirken bzw. aktivieren	19	Aktionsphase.....	37
Zauber ablegen.....	19	Avatar in der Kammer.....	37
Die Magi.....	20	Aufgaben des Avatars	37
Charakterkarte und Charaktertableau	20	Avatar Befehlskarten	38
Räume	21	Avatar Befehlskarten im Zug des Avatars	38
Die Kammern der Magi.....	21	Avatar Befehlskarten als Fallen- oder Schutzzauber ...	38
Die Räume der Akademie		Verhalten des Avatars und Prioritätenlisten	38
und ihre Aktivierungsplättchen	21	Prioritätenlisten des Besessenen.....	39
Zauber wirken	22	Beschwörungsphase	40
Kategorien der Zauber.....	22	Aufräumphase	40
Bestand.....	22	Wechsel der Mondphase	40
Elemente des Zaubers.....	22	Prioritätentabelle der Beschwörungen des Avatars	40
Schutz- und Fallenzauber	23	Black Rose Wars und Black Rose Wars Rebirth	
Ziele	26	kombinieren	41

SPIELMATERIAL



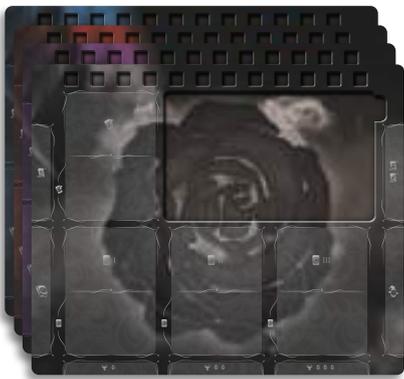
1 MACHTTABLEAU



1 EREIGNISTABLEAU



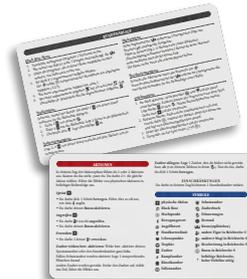
23 RÄUME (DAVON 19 RÄUME DER AKADEMIE UND 4 KAMMERN DER MAGI)



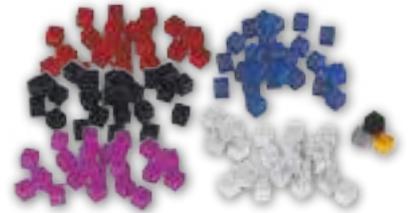
4 CHARAKTERTABLEAUS



4 CHARAKTERKARTEN



4 SPIELÜBERSICHTEN



130 SCHADENSMARKER (JE 25 IN DEN FARBEN ROT, BLAU, WEISS UND VIOLETT UND 30 IN SCHWARZ)



19 AKTIVIERUNGSPLÄTTCHEN



1 KRONENPLÄTTCHEN



1 ALBEDOPLÄTTCHEN



5 MACHTPLÄTTCHEN (JE 1 IN ROT, BLAU, SCHWARZ, VIOLETT UND WEISS)



8 PHYSISCHE AKTIONPLÄTTCHEN (JE 2 IN ROT, BLAU, VIOLETT UND WEISS)



16 FALLEN- / SCHUTZPLÄTTCHEN (VORDER-/RÜCKSEITE, JE 4 IN ROT, BLAU, VIOLETT UND WEISS)



16 BESTANDPLÄTTCHEN (JE 4 IN ROT, BLAU, VIOLETT UND WEISS)



28 TROPHÄENPLÄTTCHEN (JE 7 IN ROT, BLAU, VIOLETT UND WEISS)



216 ZAUBERKARTEN



12 CHARAKTERZAUBERKARTEN
(JE 3 FÜR JEDEN DER 4 CHARAKTERE)



9 KARTEN ZAUBER
DER VERGESSENEN



7 REFERENZKARTEN



18 AUFWERTUNGKARTEN
(FÜR DIE ZAUBERSCHULE
TECHNOMANTIE)



12 FLUCHKARTEN
(FÜR DIE ZAUBERSCHULE
HEXEREI)



34 BESCHWÖRUNGSKARTEN



49 AUFGABENKARTEN
(JE 15/21/13 FÜR DIE
1./2./3. MONDPHASE)



39 EREIGNISKARTEN
(JE 13 PRO MONDPHASE)

Spielmaterial für das Spiel mit Avatar (siehe S. 35)



1 AVATARKARTE



30 AVATAR-
BEFEHLSKARTEN

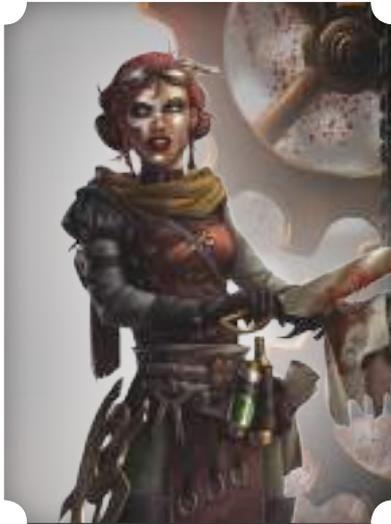


15 AVATAR-
EREIGNISKARTEN
(JE 5 PRO MONDPHASE)



1 AVATAR-
CHARAKTERTABLEAU

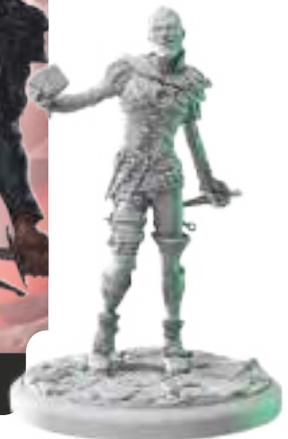
4 Magi-Miniaturen und 31 Beschwörung-Miniaturen



ARIANNA



RIKKART



GRAMIGNA



BARON DORIA



4 Markierungsringe für Magi (je 1 für jede Farbe)



1 Avatar-Markierungsring



16 Markierungsringe für Beschwörungen (je 4 für jede Farbe)



4 Avatar-Markierungsringe für Beschwörungen





3 COLOSSUS



3 NIGREDO



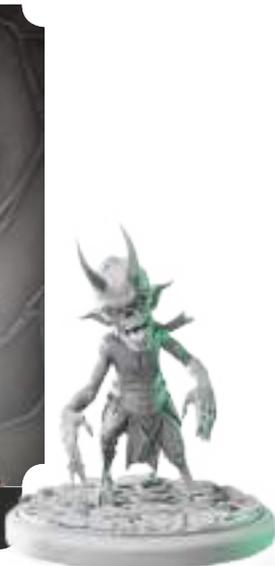
3 SUCCUBUS



9 UMBRA



8 KADAVER



5 TOTEM/
MYSTISCHES TOTEM/
TOTEM DER AHNEN



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den Raum **Rosensaal** **A** in die Mitte eurer Spielfläche und platziert den Raum **Thronsaal** **B** angrenzend zum Rosensaal. Dreht die 2 Räume auf die Rückseite (die Seite mit den Aussparungen).
- 2 Mischt alle verbliebenen Räume der Akademie und legt sie zufällig in 2 Ringen um den Rosensaal aus (siehe Abbildung). Dreht die Räume auf die Rückseite (die Seite mit den Aussparungen). Dies ist die **Akademie**.
Legt die Aktivierungsplättchen **C** neben der Akademie bereit. Hinweis: Die Ausrichtung der Räume spielt hierbei keine Rolle.
- 3 Wählt jeweils 1 Farbe und mischt die entsprechenden **Kammern der Magi** verdeckt. Legt sie je nach Anzahl Mitspielender Personen an die Räume der Akademie an **D** (siehe Kästen,



der Spielaufbau für 4 Personen ist im großen Bild dargestellt). Deckt die Kammern noch nicht auf.

- 4 Legt das **Machttableau** **E** und das **Ereignistableau** **F** an die Seiten der Akademie an.
- 5 Sortiert die **Aufgabenkarten** anhand der Rückseite nach Mondphasen und mischt die 3 Stapel. Platziert die Aufgabenkarten der 1. Mondphase (☾) auf dem Machttableau **G**. Legt die anderen 2 Stapel zunächst zur Seite. Legt außerdem die **Fluchkarten** **H**, **Aufwertungskarten** **I** und **Beschwörungskarten** **J** auf dem Machttableau bereit (ohne sie zu mischen).
- 6 Platziert die 3 **Mondmarker** auf die 3 Felder mit gleichfarbigen Sternen auf dem Machttableau (grau auf Feld 6 **K**, gelb auf Feld 18 **L**, schwarz auf Feld 30 **M**).
- 7 Legt die schwarzen Schadensmarker als Schadensmarker der Black Rose auf dem Ereignistableau bereit **N**. Sortiert die Ereigniskarten nach Mondphasen und mischt die 3 Stapel. Legt die Stapel der 2. (☽) und 3. Mondphase (☀) zur Seite und platziert die Ereigniskarten der 1. Mondphase auf dem Feld links oben auf dem Ereignistableau **O**.



- 8 Bestimmt zufällig, wer das **Kronenplättchen** (👑) erhält. (P).
- 9 Nehmt euch das folgende Spielmaterial in der Farbe eurer Kammer: **Charaktertableau**, **Schadensmarker**, **Physische Aktion-Plättchen**, **Fallen- / Schutzplättchen**, **Trophäenplättchen**, **Bestandplättchen**, sowie die **Markierungsringe** (Q).
Wählt, beginnend mit der Person, die das Kronenplättchen hat, und dann im Uhrzeigersinn, jeweils 1 der Magi. Nehmt euch die entsprechende **Miniatur**, die **Charakterkarte** und die **Charakterzauber**. Platziert eure Charakterkarte auf eurem Charaktertableau (R). Legt eure **Machtplättchen** und das der Black Rose auf das Feld mit dem (L) auf dem Machttableau.
- 10 Wählt, beginnend mit der Person, die das Kronenplättchen hat, und dann im Uhrzeigersinn, jeweils 1 **andere Zauberschule** und nehmt euch die Referenzkarte und die Zauber dieser Zauberschule (S). Stellt nun euer Zauberbuch (📖) zusammen (T): Wählt von der Rückseite der Referenzkarte 1 der beiden Sets mit Zaubern aus und sucht die entsprechenden Zauber aus dem Stapel heraus. Fügt den herausgesuchten Zaubern nun 1 Exemplar eures jeweiligen Charakterzaubers hinzu und mischt diese Zauber. Sie bilden euer **Zauberbuch**. Legt

euer Zauberbuch verdeckt links neben euer Tableau. Zieht die oberste Karte und legt sie offen rechts neben euer Tableau in eure **Erinnerungen** (👁️) (U). Legt eure verbliebenen 2 Charakterzauber zunächst zur Seite. Legt die übrigen Karten der Zauberschule zurück.

- 11 Mischt die 6 Stapel der Zauberschulen. Legt jeden Stapel verdeckt auf die entsprechende Referenzkarte (S). Legt die Stapel und Referenzkarten neben dem Spielplan bereit. Lasst darunter jeweils Platz für einen offenen Ablagestapel. Diese 6 Stapel bilden die **Bibliothek der Akademie** (V).
- 12 Mischt die Zauber der Vergessenen (zu erkennen am Symbol (🌀) rechts oben auf der Vorderseite) und legt sie auf die entsprechende Referenzkarte (W). Dieser Stapel gehört **nicht** zur Bibliothek der Akademie.
- 13 Deckt jetzt die **Kammern der Magi** auf und platziert eure Miniaturen in ihren Kammern (D).
- 14 Stellt die **Beschwörung-Miniaturen** bereit.

Jetzt kann es losgehen!



SPIELABLAUF

Black Rose Wars Rebirth verläuft über mehrere Runden. Sobald ein Machtplättchen das Feld mit dem schwarzen Mondmarker erreicht oder überschreitet (i.d.R. Feld 30), endet das Spiel am Ende der laufenden Runde. Jede Runde besteht aus **6 Phasen**:

- 1 Black Rose Phase**
Handelt Ereignisse ab und erhält Aufgaben der Black Rose.
- 2 Studierphase**
Nimmt Zauber (☞) aus eurem Zauberbuch (📖) und der Bibliothek auf die Hand.
- 3 Vorbereitungsphase**
Wählt Zauber von eurer Hand und legt sie verdeckt auf euer Charaktertableau.
- 4 Aktionsphase**
Dies ist die längste und wichtigste Phase: Führt reihum so lange Züge aus, bis niemand mehr Aktionen ausführen kann oder will. In dieser Phase wirkt ihr die Zauber, die ihr auf euer Charaktertableau gelegt habt, und führt physische Aktionen aus.
- 5 Beschwörungsphase**
Führt reihum die Aktionen eurer Beschwörungen aus.
- 6 Aufräumphase**
Prüft, ob das Spielende eingeleitet wurde. Falls nicht, bereitet die nächste Runde vor.

KRONENPLÄTTCHEN

Wenn du am Anfang einer Phase das **Kronenplättchen** (👑) besitzt, beginnst du diese Phase. Die anderen Magi folgen im Uhrzeigersinn. Dies wird **Zugreihenfolge** genannt. Wenn du das Kronenplättchen hast, entscheidest du außerdem, wer (von den Beteiligten) bei einem Gleichstand betroffen ist bzw. vorne liegt etc. Das Kronenplättchen ist bei Spielende 1 Machtpunkt (🌀) wert.

GOLDENE REGEL

Widerspricht der Text einer Karte (oder auf anderem Spielmaterial) den Regeln dieser Anleitung, so hat stets der Text der Karte Vorrang.

Erst wenn ihr alle eine Phase vollständig abgeschlossen habt, beginnt die nächste Phase. Innerhalb einer Phase kann jederzeit die **Mondphase** wechseln. Unterbricht dann die laufende Phase und führt den Wechsel der Mondphase sofort aus.

Symbole

- | | | | |
|----|------------------|----|--|
| ✚ | physische Aktion | 👁️ | Fallenzauber |
| 🌹 | Black Rose | 🛡️ | Schutzzauber |
| 🌀 | Machtpunkt | 📖 | Zauberbuch |
| 💔 | Schaden | 👤 | Erinnerungen |
| 🌑 | Stabilität | ⊕ | Bestand |
| 🚶 | Bewegungswert | 👑 | Krone(nplättchen) |
| ☀️ | Angriffswert | 👤 | du/dir selbst |
| 👉 | Handkartenlimit | 👤0 | andere Figur in Reichweite 0 |
| ♥️ | Lebenspunkte | 👤0 | andere/r Magi in Reichweite 0 |
| 🏆 | Trophäe | 👤0 | Beschwörung in Reichweite 0 |
| ☞ | Zauber | 📦0 | Raum in Reichweite 0 |
| ⚡ | Kampfzauber | * | beliebige Reichweite, keine Sichtlinie nötig |
| 🏰 | Klassikzauber | | Mehr zu Zielen und Reichweite, siehe S. 26 |

Mondphasen

Black Rose Wars Rebirth ist in **3 Mondphasen** unterteilt. In jeder Mondphase verwendet ihr unterschiedliche Aufgaben und Ereignisse. Eine neue Mondphase beginnt immer dann, **sobald ein Machtplättchen das Feld mit dem entsprechenden Mondmarker erreicht oder überschreitet**.



Das Spiel beginnt mit der **1. Mondphase**.



Die **2. Mondphase** beginnt, sobald ein Machtplättchen den grauen Mondmarker erreicht oder überschreitet (also i.d.R. bei 6 Machtpunkten).



Die **3. Mondphase** beginnt, sobald ein Machtplättchen den gelben Mondmarker erreicht oder überschreitet (also i.d.R. bei 18 Machtpunkten), und dauert bis zum Ende des Spieles an.

Wenn eine neue Mondphase beginnt, unterbrecht ihr sofort das Spiel.

Tauscht den Nachziehstapel der **Ereigniskarten** und der **Aufgabenkarten** sofort mit den Stapeln der nächsten Mondphase aus. (Karten neben euren Charaktertableaus und aufgedeckte Ereigniskarten bleiben liegen.)

Nehmt euch je 1 eurer **Charakterzauber**, die ihr in der Spielvorbereitung zur Seite gelegt habt, **auf die Hand**.

Setzt das Spiel nun fort. Denkt daran, ggf. die Aktion zu Ende auszuführen, die den Wechsel der Mondphase ausgelöst hat.

Hinweis: Sobald ein Machtplättchen den schwarzen Mondmarker erreicht oder überschreitet (also i.d.R. bei 30 Machtpunkten), wird das Spielende eingeleitet (siehe Seite 34).

Habt ihr eine neue Mondphase begonnen, kehrt ihr nie in eine vorherige zurück; auch dann nicht, wenn ihr Machtpunkte verliert.

OPTIONALE REGEL: DIE MONDPHASEN VERÄNDERN

Wenn ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr ausprobieren, die Länge der verschiedenen Mondphasen zu verändern. Platziert die Mondmarker bei der Spielvorbereitung nach euren Vorlieben. Die neuen Mondphasen beginnen bei den entsprechenden Werten. Auf diese Weise könnt ihr auch verändern, bei wie vielen Machtpunkten das Spielende ausgelöst wird.

BEISPIEL: MONDPHASE WECHSELN

Gramigna wirkt den Zauber *Böser Blick*. Sie erhält dafür 1 Machtpunkt und verschiebt ihr Machtplättchen von 5 auf 6. Dann unterbricht sie sofort ihren Zug, um die 2. Mondphase vorzubereiten: **Gramigna** und die anderen Magi tauschen die Stapel mit Ereigniskarten und Aufgabenkarten aus und nehmen je 1 ihrer Charakterzauber auf die Hand.

Danach fährt **Gramigna** mit ihrem Zug fort. Sie benutzt 1 Physische Aktion-Plättchen, geht ins **Meditationszimmer** und aktiviert diesen Raum. Dafür bekommt sie 1 Aufgabenkarte. Diese zieht sie bereits vom Stapel der 2. Mondphase.



1. BLACK ROSE PHASE

In dieser Phase beeinflusst die Black Rose euer Spiel. Ihr deckt Ereignisse auf und erhaltet Aufgaben. Führt nacheinander die folgenden Schritte aus:

- 1 Ereignisse verschieben:** Verschiebt alle ausliegenden Ereignisse auf dem Ereignistableau um 1 Feld nach rechts (ggf. auch auf den Ablagestapel).

Immer wenn ihr in dieser Phase ein Ereignis auf den Ablagestapel legt (oder verschiebt), erhält die Black Rose sofort die Machtpunkte, die unten rechts auf der Karte angegeben sind. (Werden Ereignisse in einer anderen Phase abgelegt, erhält die Black Rose dafür keine Punkte.)

- 2 Ereignis ziehen:** Wer zuletzt am Zug ist (also rechts neben der Person mit dem Kronenplättchen sitzt), zieht 1 Ereigniskarte.

Wer ein Ereignis mit Krone darauf zieht, erhält das Kronenplättchen.



Immer wenn ihr eine Ereigniskarte zieht, erhält die Black Rose sofort die Machtpunkte, die unten links auf der Karte angegeben sind.

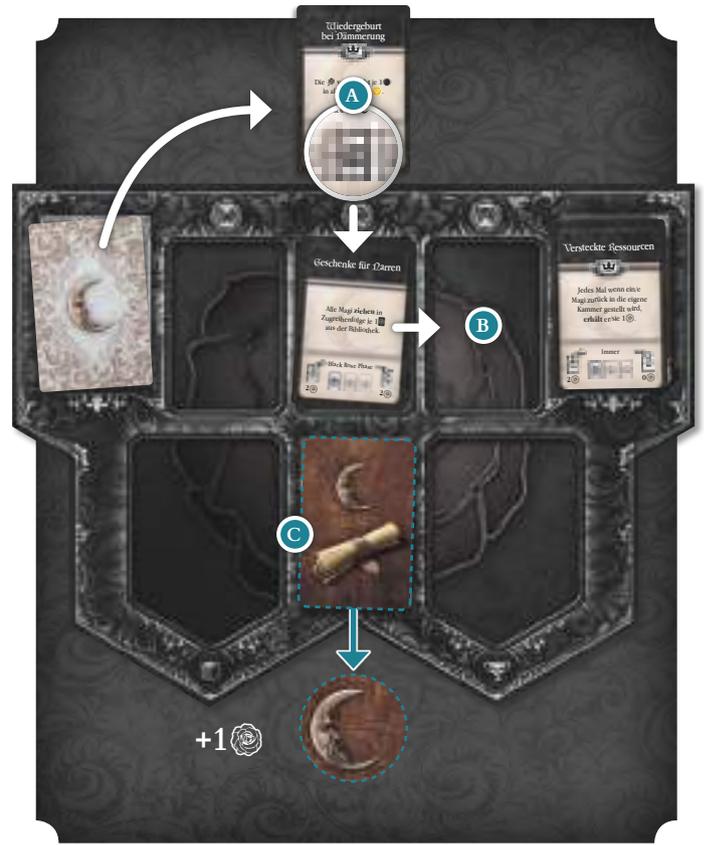
Hat die Karte einen **Soforteffekt**, führt diesen aus und legt die Karte ab. (Denkt daran, dass die Black Rose dafür ggf. Punkte erhält.)

Hat sie keinen Soforteffekt, **legt die Karte auf das angegebene Feld A** des Ereignistableaus. Liegt auf diesem Feld bereits 1 Karte, verschiebt jene Karte um 1 Feld nach rechts **B**. Verschiebt ggf. weitere Karten, sofern ihr Karten auf besetzte Felder verschiebt. Dies kann dazu führen, dass ihr ein weiteres Ereignis auf den Ablagestapel verschiebt. (Auch dafür erhält die Black Rose wie üblich Machtpunkte.)

- 3 Ereignisse ausführen:** Führt nun von links nach rechts **alle ausliegenden Ereignisse** aus, die in der Black Rose Phase abgehandelt werden.

- 4 Aufgabe ablegen (optional):** Ihr dürft jeweils 1 **angenommene Aufgabe**, ablegen. Legt sie **verdeckt auf den Ablagestapel auf dem Ereignistableau C**. Für jede Karte, die ihr in diesem Schritt ablegt, bekommt die Black Rose Machtpunkte: 1 Machtpunkt, wenn es eine Aufgabe aus der 1. Mondphase war, 2 Machtpunkte, wenn es eine Aufgabe aus der 2. Mondphase war und 3 Machtpunkte, wenn es eine Aufgabe aus der 3. Mondphase war. (In der ersten Runde könnt ihr noch keine Aufgaben ablegen, da ihr noch keine habt.)

- 5 Aufgabe ziehen:** Wer keine angenommene Aufgabe hat, **zieht 1 Aufgabenkarte vom Machttableau** (in Zugreihenfolge), sieht sie sich im Geheimen an und legt sie dann verdeckt zu seinen **angenommenen Aufgaben** (A) links neben das Charaktertableau.



- 6 Überzählige Aufgaben ablegen:** Zählt nun jeweils eure **angenommenen Aufgaben** (A) und vergleicht ihre Anzahl mit eurem **Aufgabenlimit** (B). Wer mehr Aufgaben hat, als das Aufgabenlimit zulässt, muss überzählige Aufgaben ablegen. Führt dies auch für eure **abgeschlossenen Aufgaben** (C) aus. Mehr zu Aufgaben erfahrt ihr auf S. 14.

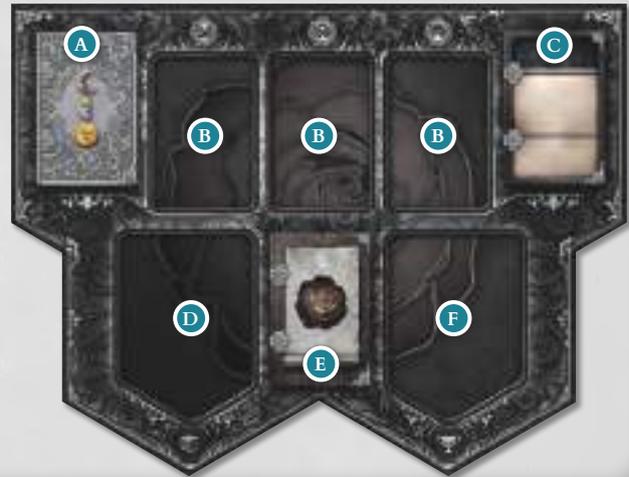


Ereignistableau

Auf diesem Tableau findet ihr die folgenden Spielelemente:

- A** Stapel mit Ereignissen der aktuellen Mondphase
- B** Bis zu 3 ausliegende Ereigniskarten: Jede ausliegende Ereigniskarte beeinflusst das Spiel so lange, bis sie auf den Ablagestapel verschoben wird.
- C** Ablagestapel für Ereignisse
- D** Ablagebereich für die Schadensmarker der Black Rose
- E** Ablagestapel für Aufgaben
- F** Ablagebereich für Trophäen, die während des Spiels von der Black Rose gewonnen werden.

AUFBAU DES EREIGNISTABLEAUS



⌚ - Ereigniskarten

Für jede Mondphase gibt es unterschiedliche Ereigniskarten, durch die die Black Rose euer Spiel beeinflusst.

- A** Name des Ereignisses
- B** Kronensymbol: Wer ein Ereignis mit diesem Symbol zieht, erhält das Kronenplättchen.
- C** Effekt: Der Effekt beeinflusst nun so lange euer Spiel, bis ihr die Karte auf den Ablagestapel verschiebt. Führt Soforteffekte sofort aus.
- D** Zeitpunkt, zu dem das Ereignis gilt: sofort, immer, in der Black Rose Phase oder in der Aktionsphase
- E** Feld auf dem Ereignistableau, auf das ihr die Karte offen auslegen müsst. (Karten mit Soforteffekt werden direkt abgelegt.)
- F** Machtpunkte, die die Black Rose erhält, wenn ihr das Ereignis zieht.
- G** Machtpunkte, die die Black Rose erhält, wenn ihr das Ereignis in der Black Rose Phase auf den Ablagestapel legt (bzw. verschiebt).

AUFBAU DER EREIGNISKARTEN



OPTIONALE REGEL: STABILER MONARCH

Wenn euch die Krone zu oft wechselt, könnt ihr folgende Regel verwenden:

Ignoriert das Kronensymbol auf Ereigniskarten. Die Krone wechselt nur, wenn ein Effekt dies ausdrücklich sagt.

- Aufgabenkarten

Für jede Mondphase gibt es unterschiedliche Aufgabenkarten durch die ihr die Gunst der Black Rose erlangen könnt. Von Mondphase zu Mondphase werden die Aufgaben schwerer und die Belohnungen höher.

Immer wenn du eine Aufgabe ziehst, lege sie **verdeckt** zu den angenommenen Aufgaben () , links neben dein Charaktertableau. Du darfst dir deine verdeckten Aufgaben jederzeit ansehen.

Es gibt verschiedene **Aufgabentypen**: Für die einen musst du bestimmte Räume aktivieren, für andere eine bestimmte Aktion ausführen, für wieder andere musst du andere Bedingungen erfüllen. Einige Aufgaben erfordern, dass du eine bestimmte Bedingung mehrmals erfüllst. Decke die Karte zum angegebenen Zeitpunkt auf und platziere immer dann 1 Schadensmarker darauf, wenn du die Bedingung erfüllst. Hast du die angegebene Anzahl Marker auf der Karte platziert (bzw. die Bedingung erfüllt), gilt die Aufgabe als abgeschlossen.

Hast du eine Aufgabe abgeschlossen, decke sie sofort auf (sofern sie nicht bereits aufgedeckt ist). Lege sie dann **offen** rechts neben dein Charaktertableau. Die Aufgabe gilt als **abgeschlossen** () , kann aber später noch **eingelöst** () werden.

Bist du in der Aktionsphase am Zug, darfst du vor und/oder nach jeder deiner Aktionen so viele abgeschlossene Aufgaben wie du möchtest einlösen. Um eine Aufgabe einzulösen, führe ihren Belohnungseffekt aus. Manche Effekte erlauben es dir, Aufgaben einzulösen, ohne dass du sie abgeschlossen hast. Führe in diesem Fall den Belohnungseffekt **nicht** aus. Zusätzlich erhältst du die Machtpunkte unten rechts auf der Karte. Ist unten auf der Karte nur ein Bild, aber kein Text abgebildet, hat die Karte keinen Belohnungseffekt.

Machttableau

Auf diesem Tableau findet ihr die folgenden Spielelemente:

- A** Die aktuellen Machtpunkte (): Die Macht aller Magi und der Black Rose gebt ihr hier mit dem jeweiligen Machtplättchen an. Sobald ihr oder die Black Rose Machtpunkte erhaltet bzw. verliert, verschiebt ihr das entsprechende Machtplättchen um diese Anzahl vor bzw. zurück.
- B** Stapel mit Aufgaben der aktuellen Mondphase
- C** Stapel mit Beschwörungskarten
- D** Stapel mit Fluchkarten
- E** Stapel mit Aufwertungskarten

Zusätzlich gibt dieses Tableau an, in welcher Mondphase ihr euch befindet. Ihr beginnt in der 1. Mondphase **F**, fahrt dann mit der 2. Mondphase fort **G** und spielt schließlich die 3. Mondphase **H**. Sobald ein Machtplättchen das Feld mit dem schwarzen Mondmarker **I** erreicht oder überschreitet, endet das Spiel nach der laufenden Runde. Solltet ihr mehr als 35 Punkte erzielen, dreht euer Machtplättchen um und beginnt erneut bei 0 Machtpunkten zu zählen.

In diesem Fall erhältst du nur die Machtpunkte. Drehe die Karte danach um, sie gilt als **eingelöst**. Eingelöste Aufgaben können dir in der Schlusswertung zusätzliche Machtpunkte einbringen.

Hinweis: Angenommene und abgeschlossene Aufgaben, die dein Aufkartenlimit überschreiten musst du in der Black Rose Phase ablegen. Zu jedem anderen Zeitpunkt darfst du beliebig viele Aufgaben haben. Das Aufgabenlimit zählt nicht für eingelöste Aufgaben. Musst du Aufgaben ablegen, lege sie offen auf das entsprechende Feld des Ereignistableaus.

AUFGABENKARTEN DER BLACK ROSE

Einige Effekte erfordern, dass die Black Rose eine Aufgabe erhält. Legt in diesem Fall die oberste Aufgabe vom Stapel verdeckt auf den Ablagestapel auf dem Ereignistableau. Die Black Rose erhält sofort Machtpunkte: 1 Machtpunkt, wenn es eine Aufgabe aus der 1. Mondphase war, 2 Machtpunkte, wenn es eine Aufgabe aus der 2. Mondphase war und 3 Machtpunkte, wenn es eine Aufgabe aus der 3. Mondphase war.

Hinweis: Die Black Rose erhält auf diese Weise nur Machtpunkte, wenn sie 1 Aufgabe erhält oder wenn ihr Aufgaben in der Black Rose Phase ablegt (siehe S. 12, Schritt 4). Legt ihr Aufgaben auf andere Weise ab, erhält die Black Rose keine Machtpunkte dafür.

AUFBAU DER AUFGABENKARTEN

- A** Name der Aufgabe
- B** Aufgabe
- C** Belohnungseffekt
- D** Machtpunkte
- E** Plätze für Schadensmarker



AUFBAU DES MACHTTABLEAUS



2. STUDIERPHASE

ZAUBERBUCH, HANDKARTEN UND ERINNERUNGEN

Als Magi könnt ihr eine Vielzahl Zauber wirken, die sich als Karten entweder in eurem **Zauberbuch** , in eurer Hand oder in euren **Erinnerungen**  befinden. Musst du einen Zauber ziehen, **ziehe ihn von deinem Zauberbuch** links neben deinem Charaktertableau, sofern nicht anders angegeben, und nimm ihn auf die Hand.

Musst du einen Zauber ablegen, **lege ihn in deine Erinnerungen** links von deinem Charaktertableau. Falls dein Zauberbuch leer ist und du einen Zauber davon ziehen müsstest, **mische deine Erinnerungen und bilde daraus ein neues Zauberbuch**.

Während dieser Phase zieht ihr neue Handkarten von eurem jeweiligen Zauberbuch und aus der Bibliothek. Führt in Zugreihenfolge jeweils die folgenden Schritte aus:

- 1 Ziehe 2 Zauber von deinem Zauberbuch und nimm sie auf die Hand (kurz: Ziehe 2 Zauber).
- 2 Ziehe 4 Zauber aus der Bibliothek. Du darfst jede Karte von einer Zauberschule deiner Wahl ziehen, auch mehrmals von derselben. Sieh dir die Zauber an und nimm 2 davon auf die Hand. Lege die anderen 2 Zauber offen auf den Ablagestapel der jeweiligen Schule. Falls der Stapel einer Zauberschule leer ist, mischt den entsprechenden Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Stapel.

Zu jedem Zeitpunkt während der Studierphase darfst du einmalig 1 Zauber aus deiner Hand **entfernen** und auf den Ablagestapel der zugehörigen Zauberschule legen. Entscheidest du dich, 1 Charakterzauber zu entfernen, lege ihn in die Schachtel zurück. Du benötigst ihn in dieser Partie nicht mehr.

BEISPIEL: HANDKARTENLIMIT

Baron Doria hat zu Beginn der Studierphase 5 Zauber auf der Hand.

Er zieht 2 Zauber. Danach zieht er 4 Zauber aus der Bibliothek, 3 aus der Zauberschule der Technomantie und 1 aus der Zauberschule der Geistheilung. 2 davon behält er.

Baron Doria hat jetzt 9 Zauber auf seiner Hand, sein Handkartenlimit ist aber 8. Er entscheidet sich, 1 Zauber aus seiner Hand zu entfernen, der nicht mehr zu seiner Strategie passt. Er legt ihn auf den Ablagestapel der entsprechenden Zauberschule.

So hat Baron Doria am Ende der Studierphase 8 Zauber auf der Hand. Dies entspricht seinem Handkartenlimit, sodass er keine Zauber in seine Erinnerungen legen muss.



- 3 Hast du mehr Zauber auf der Hand, als dein Handkartenlimit angibt, lege überzählige Zauber in deine Erinnerungen. (Du entscheidest selbst, welche Zauber du ablegst.)

AUFBAU DER REFERENZKARTEN DER ZAUBERSCHULEN

- A Name der Zauberschule
- B Besondere Regeln und Schlüsselwörter dieser Zauberschule
- C Die Gesamt-Elemente aller Zauber dieser Schule
- D Symbol der Zauberschule
- E Sets zur Erstellung der Zauberbücher zu Spielbeginn
- F Kategorie, Element und Ziel des entsprechenden Basis- bzw. Umkehrzaubers



- Zauber

Die Bibliothek umfasst Zauber der 6 **Zauberschulen** (siehe Abbildungen). In jeder Zauberschule gibt es 12 verschiedene Zauber. Von jedem dieser Zauber gibt es je 3 Exemplare.

Zauber zu wirken ist eure wichtigste Aktion im Spiel. Die Regeln dafür findet ihr ab Seite 22 in dieser Anleitung. Macht euch zunächst mit dem weiteren Spielablauf vertraut.



AGONIE



ALBTRAUM



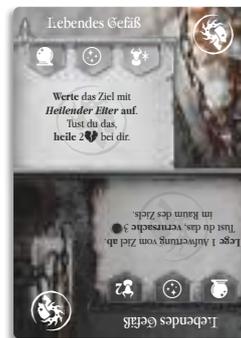
ALCHEMIE



GEISTHEILUNG



HEXEREI



TECHNOMANTIE

Zusätzlich haben alle Magi jeweils 1 individuellen **Charakterzauber** (erkennbar an der Abbildung des/der Magi darauf). Von jedem dieser Zauber gibt es 3 Exemplare.



Zuletzt gibt es 9 einzigartige und besonders mächtige Zauber, die **Zauber der Vergessenen**. Diese sind nicht Teil der Bibliothek (du darfst sie in der Studierphase also nicht ziehen). Du darfst sie nur durch besondere Spieleffekte erhalten oder indem du den **Rosensaal** aktivierst. Wenn du einen **Zauber der Vergessenen** gewirkt hast, musst du ihn in der Aufräumphase komplett aus dem Spiel entfernen (siehe S. 33).





- A Name des Zaubers
- B Zauberschule
- C Seite des Zaubers: Basis- (☺) oder Umkehrzauber (☹); siehe S. 18)
- D Kategorie des Zaubers (Kampf- ⚔, Klassik- 🏰, Schutz- 🛡, Fallenzauber 🕸; siehe S. 22)
- E Element des Zaubers (siehe S. 22)
- F Ziel und Reichweite des Zaubers (siehe S. 26)
- G Effekt des Zaubers (siehe S. 22 ff)
- H Stabilität (siehe S. 27)

I Bedingung: Schutz- und Fallenzauber haben zusätzlich eine Bedingung. Sie gibt an, unter welcher Bedingung dieser Zauber gewirkt werden darf.



Manche Fallenzauber haben nur einen Basiszauber.

3. VORBEREITUNGSPHASE

In dieser Phase bereitet ihr jeweils Zauber für die nachfolgende Aktionsphase vor. Ihr dürft diese Phase gleichzeitig ausführen.

Ihr müsst je mindestens 2 und dürft höchstens 4 Zauber vorbereiten.

Ihr dürft bis zu 1 Zauber als Spontanzauber und bis zu 3 Zauber als Standardzauber vorbereiten.

Um 1 Spontanzauber vorzubereiten, wähle 1 Zauber von deiner Hand und lege ihn verdeckt auf das entsprechende Feld deines Charaktertableaus.

Um 1 Standardzauber vorzubereiten, wähle 1 Zauber von deiner Hand und lege ihn verdeckt auf das leere Feld der unteren Reihe, das am weitesten links ist. (Bereitest du weniger als 3 Standardzauber vor bleiben ggf. Felder leer.)

Beachte in beiden Fällen die Ausrichtung des Zaubers, siehe Kasten rechts.

Du darfst dir deine verdeckten Zauber jederzeit ansehen.

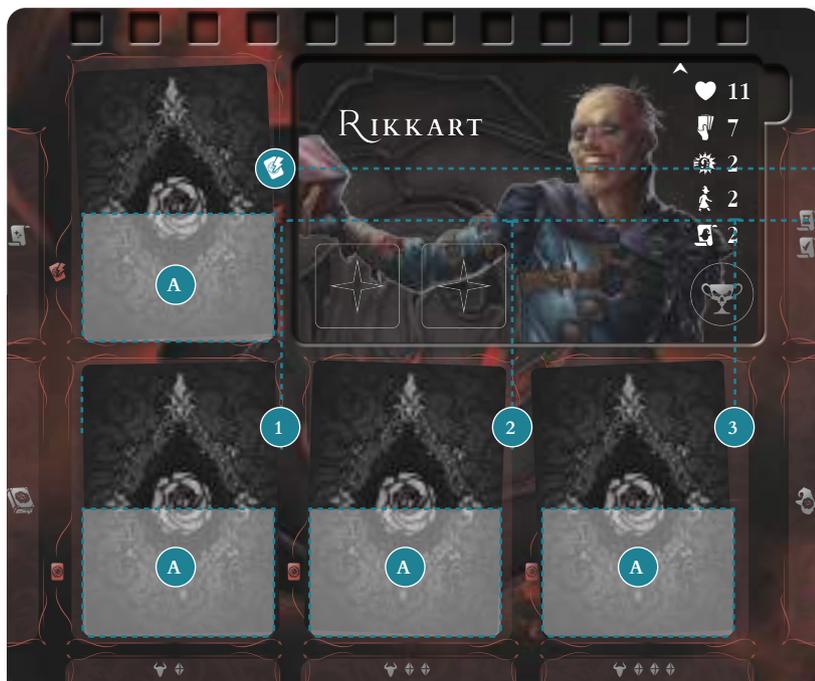
In der Aktionsphase (siehe S. 19) wirst du deine Standardzauber in der Reihenfolge wirken oder aktivieren, in der sie sich auf deinem Tableau befinden, also von links nach rechts. Deinen

BASISZAUBER UND UMKEHRZAUBER

Die meisten Zauber haben 2 Seiten: Oben auf der Karte befindet sich der **Basiszauber**, unten auf der Karte befindet sich der **Umkehrzauber**. Immer wenn du 1 Zauber auf dein Charaktertableau legst, musst du dich entscheiden, ob du in der Aktionsphase den **Basiszauber** oder den **Umkehrzauber** wirken willst. Lege den Zauber dann auf dein Tableau, sodass die Seite des Zaubers, die du verwenden willst, nach **unten** zeigt. Drehe die Karte beim Aufdecken dann von unten nach oben, sodass der von dir gewählte Zauber oben steht.

Hinweis: Einige Fallenzauber haben ausschließlich einen Basiszauber.

Spontanzauber darfst du in der Aktionsphase unabhängig von dieser Reihenfolge wirken. Sobald ihr diese Phase beendet, dürft ihr eure Zauber nicht mehr austauschen und nicht mehr ihre Ausrichtung ändern.



Spontanzauber

Standardzauber

BEISPIEL: VORBEREITUNGSPHASE

Rikkart hat den Kampfzauber **Brennende Eingeweide** als Spontanzauber gewählt und oben auf sein Tableau gelegt. So kann er ihn jederzeit wirken, wenn sich ein passendes Ziel in Reichweite befindet.

Auf die Felder für die Standardzauber hat er 1 Schutzzauber und 2 Kampfzauber gelegt. Für alle 4 Zauber hat er jeweils entschieden, ob er in der Aktionsphase den Basiszauber oder den Umkehrzauber wirken möchte.



1



2



3



3

4. AKTIONSPHASE

In dieser Phase führt ihr Aktionen aus, um Schaden zuzufügen (♥), Stabilität zu verursachen (●), Aufgaben abzuschließen (☑) und vieles mehr.

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

Dann seid ihr in Zugreihenfolge am Zug. Bist du am Zug, führe 1 oder 2 Aktionen aus. Kannst du das nicht (und nur dann), passt du für diesen Zug. (Aktivierte Fallen- und Schutzzauber darfst du dennoch wie üblich wirken.)

Du darfst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Du musst die 1. Aktion vollständig abschließen, bevor du die 2. Aktion ausführst.

Du darfst 2× die gleiche Aktion ausführen.

Führt so lange Züge aus, bis ihr alle reihum gepasst habt.

AKTIONEN

I. PHYSISCHE AKTION AUSFÜHREN

Im Spiel gibt es verschiedene physische Aktionen, die alle mit **+** gekennzeichnet sind.

Du darfst höchstens 2 physische Aktionen in jeder Aktionsphase ausführen. Führest du eine physische Aktion aus, drehe 1 Physische Aktion-Plättchen **A** auf die Rückseite **B**. Kannst du das nicht, darfst du die physische Aktion nicht ausführen.

Fast alle physischen Aktionen bestehen aus mehreren Effekten, gekennzeichnet durch •.

Die einzelnen Effekte einer physischen Aktion darfst du stets in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Folgende physische Aktionen dürft ihr ausführen:

A. **Kraftakt** **+**

- **Angreifen:** Du darfst 1 Figur in deinem Raum angreifen. Das Ziel des Angriffs ist also **0**. (Die Symbole sind auf S. 26 genauer erklärt.)

- **Raum aktivieren:** Du darfst deinen Raum aktivieren.

B. **Sprint** **+**

- **Bewegen:** Du darfst dich 1 Schritt bewegen. Führe dies so oft aus, wie dein Bewegungswert (**♣**) angibt. Du darfst dazwischen keine anderen Effekte ausführen. (Du musst dich dabei nicht bewegen. Du darfst auf beliebig viele Schritte, auch alle, verzichten.)

- **Raum aktivieren:** Du darfst deinen Raum aktivieren.

C. **Befehl** **+**

- Du darfst 1 deiner Beschwörungen (**♣***) erwecken (siehe S. 32).



ausführen kannst oder willst. Drehe in diesem Fall nur das Aktivierungsplättchen auf die inaktive Seite. **Ausnahme:** Den Effekt des **Rosensaals** musst du ausführen. Kannst du das nicht, darfst du ihn nicht aktivieren.

Um dich 1 Schritt zu **bewegen**, stelle deine Figur in einen angrenzenden Raum.

Bewegst du dich mehrere Schritte, wird jeder Schritt einzeln ausgeführt. (Dies ist wichtig, da sich andere Effekte darauf beziehen können, ob du dich bewegt hast, ob du einen bestimmten Raum betreten hast, usw.) „Du darfst dich 2× 1 Schritt bewegen.“ bedeutet also: „Du darfst dich 1 Schritt bewegen. Du darfst dich 1 Schritt bewegen.“

II. ZAUBER WIRKEN BZW. AKTIVIEREN

Wirke bzw. aktiviere deinen Spontanzauber oder den Standardzauber, der am weitesten links auf deinem Tableau liegt und der bisher weder gewirkt noch aktiviert wurde (siehe S. 22). Fallen- und Schutzzauber kannst du mit dieser Aktion aktivieren (aber nicht wirken). Sie bleiben dann bis zum Ende der Runde aktiviert. Du darfst sie wirken, sobald die darauf angegebene Bedingung erfüllt ist, egal in welcher Phase das geschieht.

Wichtig: Du darfst in deinem Zug höchstens 1 Standardzauber wirken. (Willst du also 2 Zauber wirken, muss 1 davon der Spontanzauber sein.)

III. ZAUBER ABLEGEN

Lege 1 Zauber, den du bisher nicht gewirkt hast, von deinem Tableau in deine Erinnerungen, ohne ihn zu wirken. Du darfst auch aktivierte Schutz- bzw. Fallenzauber ablegen. Tust du das, darfst du dich 1 Schritt bewegen. Dies gilt nicht als *Zauber wirken bzw. aktivieren* und nicht als *physische Aktion*. Kannst du keinen Zauber ablegen, darfst du diese Aktion nicht ausführen. **Hinweis:** Legst du auf diese Weise einen Zauber der Vergessenen ab, lege ihn in deine Erinnerungen. (Du musst ihn nur aus dem Spiel entfernen, wenn du ihn gewirkt hast.)

Um **anzugreifen**, füge dem Ziel **♥** in Höhe deines Angriffswerts (**♣**) zu (siehe S. 28)

Um einen **Raum zu aktivieren**, führe den darauf angegebenen Effekt aus (sofern kein inaktives Aktivierungsplättchen darin liegt, siehe S. 21). Liegt ein Aktivierungsplättchen in dem Raum, drehe es auf die inaktive Seite. Du darfst Räume auch dann aktivieren, wenn du den Effekt nicht

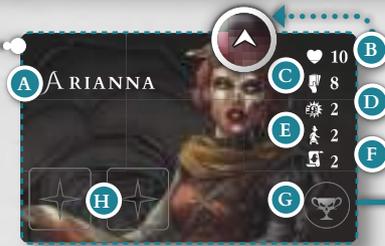
☞ - Die Magi

Alle Angaben zu den Magi findet ihr auf der Charakterkarte. Das Charaktertableau bietet zusätzlich Ablagebereiche für verschiedene Spielmaterialien:

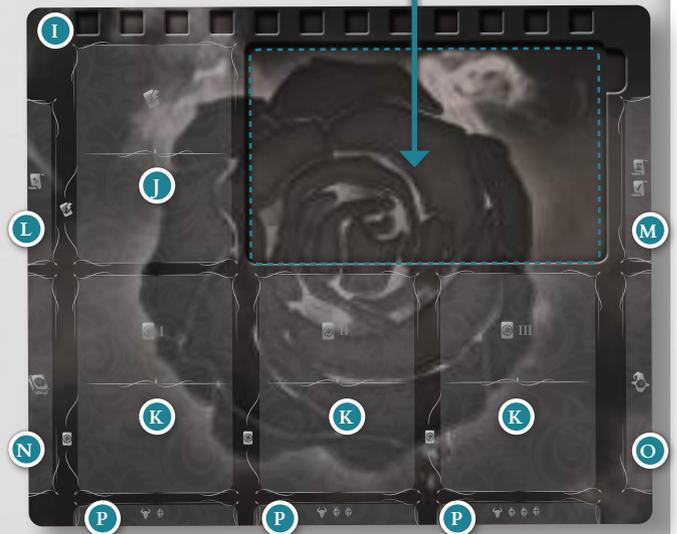
CHARAKTERKARTE UND CHARAKTERTABLEAU

CHARAKTERKARTE

- A** Name
- B** maximale Lebenspunkte: Der Pfeil oben auf der Charaktertafel markiert die entsprechende Stelle auf der Lebenspunkteleiste **I**. Das Symbol ♥ bezieht sich also nie auf die übrigen Lebenspunkte, sondern stets auf die Gesamt-Punkte.
- C** Handkartenlimit
- D** Angriffswert
- E** Bewegungswert
- F** Aufgabenlimit
- G** Ablage für erhaltene Trophäen
- H** Ablagen für Physische Aktion-Plättchen
- I** Lebenspunkteleiste
- J** Ablage für Spontanzauber
- K** 3 Ablagen für Standardzauber
- L** Ablage für angenommene Aufgaben
- M** Ablage für abgeschlossene und eingelöste Aufgaben
- N** Ablage für das Zauberbuch (Nachziehstapel für Zauberkarten)
- O** Ablage für die Erinnerungen (Ablagestapel für Zauberkarten)
- P** 3 Ablagen für Beschwörungen



Bei der Spielvorbereitung platziert ihr eure Charakterkarte auf dem Charaktertableau



◆ - Räume

Die Räume bilden zusammen mit dem Machttableau und dem Ereignistableau den Spielplan. Jeder Raum ist durch ein sechseckiges Plättchen dargestellt. Es gibt 2 Arten von Räumen: die Kammern der Magi und die Räume der Akademie.

DIE KAMMERN DER MAGI

Alle Magi haben 1 Kammer in ihrer jeweiligen Farbe.

Für deine Kammer gilt:

- Hier beginnst du das Spiel.
- So lange du dich in deiner Kammer befindest betrifft bzw. beeinflusst dich **kein Effekt im Spiel**, außer Effekte von **Ereignissen**, sofern nichts anderes angegeben ist.
- Aktionsphase: Befindest du dich zu Beginn deines Zugs in deiner Kammer, musst du als 1. Aktion die physische Aktion **Sprint** oder die Aktion **Zauber ablegen** ausführen und die Kammer damit verlassen. Kannst du das nicht (z. B. weil du keine physische Aktion mehr zur Verfügung hast und du keinen Zauber mehr hast, den du ablegen darfst, siehe S. 19), bleibst du in deiner Kammer.



- Beschwörungsphase: keine Einschränkungen
- Du darfst nur in deine Kammer, wenn ein Spieleffekt (oder eine Regel) dies ausdrücklich erlaubt. Du darfst niemals in eine fremde Kammer; sollte ein Effekt dies erfordern, ignoriere ihn.
- Wenn du besiegt wirst (siehe S. 28), kehrst du automatisch in deine Kammer zurück.

In deiner Kammer darfst du ...

- ... nur die physische Aktion **Sprint** und die Aktion **Zauber ablegen** ausführen,
- ... ausgelöste Fallen-/Schutz-Zauber wirken,
- ... zuvor unterbrochene Effekte zu Ende ausführen.

DIE RÄUME DER AKADEMIE UND IHRE AKTIVIERUNGSPLÄTTCHEN

Während des Spiels bewegt ihr euch durch die Räume der Akademie und könnt ihre individuellen Effekte ausführen.

AUFBAU DER RÄUME DER AKADEMIE

Die Räume der Akademie sind doppelseitig bedruckt. Zu Beginn des Spiels liegt die Rückseite (der zerstörte Raum) mit den Aussparungen (der Stabilitätsleiste) oben. In der Aufräumphase (siehe S. 33) werden Räume repariert (auf die Vorderseite gedreht), wenn die Stabilitätsleiste voll ist. Für Räume gilt:

- A Name, Farbe und Effekt:** Jeder Raum hat einen individuellen Namen und eine Farbe (siehe rechts). Von jeder Farbe gibt es 3 Räume. (**Ausnahme:** Der *Rosensaal* ist der einzige schwarze Raum.) Auf der Rückseite ist zusätzlich der **Effekt des zerstörten Raumes** angegeben. Wenn ihr einen Raum aktiviert, führt ihr diesen Effekt aus.
- B Machtpunkte** (nur auf der Rückseite): Jeder Raum gibt Machtpunkte, abhängig davon, wer wie viel Stabilität beigetragen hat, um ihn zu reparieren (siehe S. 33).
- C Stabilitätsleiste** (nur auf der Rückseite): Wenn ihr Zauber in Räumen wirkt, können diese dadurch **stabilisiert** werden. Dazu werdet ihr Schadensmarker in die Aussparungen der Stabilitätsleiste legen. Sind alle Aussparungen belegt, wird der Raum in der Aufräumphase repariert (umgedreht).
- D Aktivierungsplättchen:** Auf jeden Raum wird beim Reparieren sein zugehöriges Aktivierungsplättchen gelegt. Es zeigt den neuen Effekt des Raumes an. Reparierte Räume dürft ihr nur aktivieren, wenn ein aktives Aktivierungsplättchen darin liegt. Tut ihr das, dreht das Aktivierungsplättchen auf die inaktive Seite. (Aktivierungsplättchen werden in der Aufräumphase auf die aktive Seite gedreht.)



- | | |
|-------------------------------------|----------------|
| Rosensaal | blauer Raum |
| Thronsaal (gilt als violetter Raum) | violetter Raum |
| grauer Raum | gelber Raum |
| roter Raum | grüner Raum |

Hinweis: Solange die Rückseite eines Raumes sichtbar ist, dürft ihr diesen beliebig oft aktivieren. Nur wenn die Vorderseite sichtbar ist, müsst ihr das Aktivierungsplättchen umdrehen, wenn ihr einen Effekt genutzt habt.

ZAUBER WIRKEN

Wenn du einen Zauber wirkst, decke ihn zunächst auf (von unten nach oben, siehe S. 18). (Das Element der gewirkten Seite steht dir ab sofort bis zur Aufräumphase zur Verfügung.) Wähle dann sein Ziel. Führe zuletzt seine Effekte aus. Lass den Zauber dann an seinem Platz liegen. Zauber werden erst in der Aufräumphase in deine Erinnerungen gelegt.

KATEGORIEN DER ZAUBER

- A** ⚡ Mit **Kampfzaubern** fügst du anderen Magi oder Beschwörungen in deinem Zug Schaden zu.
- B** 🏰 Mit **Klassikzaubern** führst du in deinem Zug verschiedenste Effekte aus, wie Magiepunkte erzeugen, das Spielfeld beeinflussen oder Beschwörungen erwecken.
- C** 🛡️ Mit **Schutzzaubern** schützt du dich vor negativen Effekten, z. B. vor den Kampfzaubern der anderen Magi. Du wirkst sie außerhalb deines Zuges (siehe S. 23).
- D** 🕸️ Mit **Fallenzaubern** stellst du anderen Magi oder Beschwörungen Fallen, mit denen du ihnen z. B. Magiepunkte wegnehmen darfst. Du wirkst sie außerhalb deines Zuges (siehe S. 23).

ELEMENTE DER ZAUBER

Jeder Zauber hat ein Element, das dir zur Verfügung steht, nachdem du ihn gewirkt hast und solange er sich auf deinem Charaktertableau befindet. Du benötigst Elemente z. B. bei Aufgaben und Ereignissen. Es gibt 7 verschiedene Elemente:

🌬️ *Luft*, 🌍 *Erde*, 🔥 *Feuer*, 💧 *Wasser*, ✨ *Magie*, 🙏 *Heilig*, 🕸️ *Unheilig*. Zusätzlich gibt es das Symbol *beliebig* (*). Es gilt als 1 Element deiner Wahl. Für alle Spieleffekte gilt: Dir steht nur das Element des gewirkten Zaubers (Basiszauber oder Umkehrzauber) zur Verfügung.

SCHUTZ- UND FALLEENZAUBER

Um einen Schutz- bzw. Fallenzauber wirken zu dürfen, musst du ihn zunächst in deinem Zug als Aktion aktivieren. Aktivierst du einen Schutz- bzw. Fallenzauber, lege 1 Schutz-/Fallenplättchen mit der entsprechenden Seite (A bzw. B) nach oben darauf, um anzuzeigen, dass der Zauber aktiviert ist und gewirkt werden darf. Lasse den Zauber verdeckt liegen, bis du ihn wirkst.

Einen aktivierten Schutz- bzw. Fallenzauber darfst du in einem gegnerischen Zug **wirken, sobald seine Bedingung erfüllt ist** (und nicht später). Auf jedem Schutz- bzw. Fallenzauber ist eine solche Bedingung angegeben.

Wenn die Bedingung erfüllt ist und du dich entscheidest, den Zauber zu wirken, **unterbricht dein Zauber die Aktion, die die Bedingung für deinen Zauber erfüllt hat**. (Führt Effekte ggf. bis zum nächsten Punkt (.) aus.) Führe dann den Effekt des Schutz- oder Fallenzaubers aus. Führt zum Schluss die Aktion weiter aus, die unterbrochen wurde. (Das kann dazu führen, dass ein Schutz-/Fallenzauber beim Wirken selbst unterbrochen wird.) **Ausnahme:** Wurde eine physische Aktion unterbrochen und wurde der oder die Magi am Zug durch den Schutz- bzw. Fallenzauber besiegt, verfällt der Rest der Aktion.



Das Erfüllen von Bedingungen muss nicht in der Aktionsphase geschehen. Du darfst aktivierte Schutz- bzw. Fallenzauber auch später in der Runde wirken, sofern die Bedingung erfüllt ist.

Wichtig: Du selbst oder deine Beschwörungen können die Bedingungen für eigene Schutz- bzw. Fallenzauber nicht erfüllen.

Fallenzauber darfst du auch wirken, wenn du dich in deiner Kammer befindest.

Hast du einen Schutz- bzw. Fallenzauber gewirkt, ist er danach verbraucht und du darfst ihn nicht erneut wirken. Entscheidest du dich, einen Zauber nicht zu wirken, bleibt er verdeckt und aktiviert auf deinem Tableau liegen. Du hast erst wieder die Möglichkeit, ihn zu wirken, wenn seine Bedingung erneut erfüllt wird. Aktivierte aber nicht gewirkte Zauber darfst du in der Aufräumphase zurück auf die Hand nehmen (siehe S. 33).

Werden die Bedingungen für **mehrere deiner Schutz-/Fallenzauber** erfüllt, entscheidest du für jeden einzelnen Zauber separat, ob und in welcher Reihenfolge du ihn wirken willst.

Wenn durch eine Aktion die Bedingungen von **Schutz-/Fallenzaubern verschiedener Magi gleichzeitig** erfüllt werden, **entscheidet in Zugreihenfolge**, ob ihr euren Zauber wirken möchtet und führt ggf. sofort den Effekt aus. Dies kann dazu führen, dass Magi, die ihren Fallenzauber erst später wirken dürfen, entscheiden, ihren Fallenzauber nicht zu wirken.

Bedingungen, um einen Schutzzauber zu wirken **C**, sind z. B. wenn dir ein gegnerischer Zauber oder eine Beschwörung Schaden zufügt. Bedingungen, um einen Fallenzauber zu wirken **D**, sind z. B. wenn **andere** Magi oder Beschwörungen bestimmte Räume betreten oder bestimmte Aktionen ausführen.

Hinweis: Die Bedingung, dass Figuren bestimmte Räume betreten, ist immer dann erfüllt, wenn eine Figur (ein/e Magi, eine Beschwörung) in einem Raum platziert wird, in dem sie vorher nicht war (durch bewegen, teleportieren, beschwören oder anderes). Sie ist nicht erfüllt, wenn sich die Figuren bereits in entsprechenden Räumen befinden oder diese verlassen.

BESTAND

Einige Zauber haben Effekte, die bis zum Ende der Runde Bestand haben. Führt sie immer dann aus, wenn ihre Bedingung erfüllt ist. Dabei unterbrechen sie den Effekt, der sie auslöst, genau wie bei Schutz- und Fallenzaubern beschrieben (siehe oben). (Führt den auslösenden Effekt also bis zum nächsten Punkt aus und setzt ihn danach fort.) Wenn du einen solchen Zauber wirkst, gib das Bestandplättchen mit der Nummer des Feldes, auf dem der entsprechende Zauber liegt (bzw. das Plättchen für den Spontanzauber), an das Ziel des Zaubers. Der Marker erinnert euch daran, dass der Effekt im Spiel ist und wer davon betroffen ist. Zauber mit Bestand erkennt ihr an dem Symbol .



Beispiel: Unvermeidliche Qual fügt der betroffenen Figur jedes Mal 2 zu, wenn es **Machtpunkte** erhält oder verliert.

BEISPIEL:
EINEN ZAUBER UNTERBRECHEN

- 1 Rikkart ist am Zug und wirkt den Kampfzauber *Folter*. Er fügt Gramigna 3 zu.



- 2 Rikkart erfüllt damit die Bedingung für Gramignas aktiven Schutzzauber *Unheilvolles Wort*. Sie entscheidet sich, diesen Zauber zu wirken und unterbricht damit den Effekt von Rikkarts Zauber.



- 3 Nachdem Gramigna ihren Zauber vollständig abgehandelt hat, fährt Rikkart mit seinem unterbrochenen Zauber fort.



BEISPIEL:
EINE PHYSISCHE AKTION UNTERBRECHEN

- 1 Baron Doria ist am Zug und verwendet 1 physische Aktion, um sich zu bewegen und 1 Raum zu aktivieren.



- 2 Er beginnt seine Bewegung, indem er den Raum *Heiligtum* betritt. Dadurch erfüllt er die Bedingung für Gramignas Fallenzauber *Hirnfresser*. Sie entscheidet sich, diesen Zauber zu wirken und unterbricht damit Baron Dorias physische Aktion.



- 3 Durch den Schaden von Gramignas Falle wird Baron Doria besiegt. Er wird in seine Kammer platziert (siehe S. 28). Da die unterbrochene Aktion eine physische Aktion war, verfallen ihre übrigen Effekte (die restliche Bewegung und das Aktivieren von 1 Raum).



BEISPIEL:
INTERAKTION ZWISCHEN ZAUBERN

- 1 Baron Doria ist am Zug und verwendet 1 physische Aktion, um sich zu bewegen und 1 Raum zu aktivieren.
- 2 Er beginnt seine Bewegung, indem er den Raum  Arena betritt. Dadurch erfüllt er die Bedingung für Gramignas Fallenzauber *Hirnfresser*. Sie entscheidet sich, diesen Zauber zu wirken und unterbricht damit den Effekt von Baron Dorias physischer Aktion.
- 3 Gramigna fügt Baron Doria mit ihrer Falle 2 Schaden zu und erfüllt damit die Bedingung für Baron Dorias Schutzzauber *Wie du mir ...*. Er entscheidet sich, diesen Zauber zu wirken und unterbricht damit Gramignas Zauber nach dem nächsten Punkt (.). Zunächst führt sie den Effekt bis zum Punkt (.) weiter aus und verflucht Baron Doria mit *Verwundbarkeit*.
- 4 Nun führt Baron Doria den Zauber *Wie du mir ...* aus. Er ignoriert bis zu 3  und fügt so viel Schaden zu, wie er ignoriert hat (in diesem Fall 2 ). Er erfüllt damit die Bedingung für Gramignas Schutzzauber *Unheilvolles Wort*. Sie entscheidet sich, diesen Zauber zu wirken. Der Zauber *Wie du mir ...* wird dadurch nicht unterbrochen, weil er bereits vollständig abgehandelt ist.
- 5 Gramigna fügt Baron Doria 2  zu und verflucht ihn mit *Langsamkeit*. Baron Doria hat keine weiteren aktiven Schutz- oder Fallenzauber.
- 6 Nun werden die unterbrochenen Effekte ausgeführt. *Wie du mir ...* ist bereits vollständig ausgeführt, daher führt als nächstes Gramigna die übrigen Effekte von *Hirnfresser* aus. Sie verursacht 1  im Raum von Baron Doria für jeden Fluch, mit dem sie ihn verflucht hat. Damit verursacht sie 2  in diesem Raum (für *Verwundbarkeit* und *Langsamkeit*). Danach fährt Baron Doria mit seiner unterbrochenen physischen Aktion fort.





BEISPIEL: ZIELE



Das Beispiel zeigt, mit welchen Symbolen man welche Figuren als Ziel wählen könnte.

ZIELE

Das Ziel eines Zaubers ist in der Fahne ganz rechts abgebildet. Mögliche Ziele sind:

- A** **Selbst:** Damit beeinflusst du dich selbst.
- B** **Figur:** Damit beeinflusst du genau 1 andere Figur (also 1 Beschwörung oder 1 anderen Magi) deiner Wahl; also nie dich selbst.
- C** **Magi:** Damit beeinflusst du genau 1 anderen Magi deiner Wahl; also nie dich selbst.
- D** **Beschwörung:** Damit beeinflusst du genau 1 Beschwörung deiner Wahl.
- E** **Raum:** Damit beeinflusst du 1 Raum der Akademie. Von vielen Effekten mit diesem Ziel sind alle Figuren im Raum betroffen. Ziel bleibt jedoch stets der Raum, selbst wenn Figuren betroffen sind.
- F** **Spezial:** Damit beeinflusst du ein spezielles Spielelement, wie z. B. das Machttableau oder die Bibliothek.

Gibt es kein gültiges Ziel, darfst du den Zauber dennoch wirken. Wähle dazu eine imaginäre Figur in Reichweite (entsprechend der Zielvorgabe), die alle geforderten Charakteristika erfüllt (es darf also z. B. ein imaginäres *Konstrukt* sein) und führe dann so viel des Zaubers aus, wie möglich. Auch das Element steht dir in diesem Fall zur Verfügung.

Auch andere Effekte außer Zaubern haben Ziele und nutzen diese Symbole (siehe S. 10). Es gelten die gleichen Regeln.

REICHWEITE

Das Ziel eines Zaubers muss sich innerhalb der angegebenen **Reichweite** befinden. Die Reichweite eines Zaubers ist rechts neben dem Symbol (z.B. 1, 2, 2) oder im Symbol (2) angegeben und wird in Räumen „gemessen“. Du darfst stets weniger Reichweite nutzen, als angegeben (auch Reichweite 0, also „in deinem Raum“). Auch andere Effekte können eine Reichweite haben.

Die Reichweite bestimmst du anhand der Sichtlinien. Diese 6 gedachten, geraden Linien beginnen im Mittelpunkt des Raumes, in dem du dich befindest, und gehen durch die Mittelpunkte der 6 Nachbarräume (und entsprechend darüber hinaus). Alle Räume auf dieser Linie (und die Figuren darin) sind in Sicht, egal ob und wie viele Figuren darin stehen. Andere Räume (und die Figuren darin) kannst du nicht sehen (und entsprechend auch nicht als Ziel für Zauber wählen). (Du kannst also nicht „abbiegen“ bzw. durch Ecken eines Raumes „schauen“.)

Reichweite 0 bedeutet, dass sich das Ziel im selben Raum befinden muss. Reichweite * (z. B. *) bedeutet, dass deine Reichweite **unbegrenzt** ist. Du darfst dein Ziel unabhängig von der Entfernung auswählen, es muss nicht in deiner Sichtlinie stehen.

Zur Erinnerung: Magi, die sich in ihren Kammern befinden, sind nicht von den Effekten von Zaubern betroffen.





Alle Figuren, die von einem Effekt „erfasst“ werden, der alle Figuren in Reichweite 1 (1) betrifft.



● - STABILITÄT ERZEUGEN



Zauber mit dem Symbol ● in der Mitte der Karte verursachen 1 Stabilität in dem Raum, in dem du dich befindest. Verursache diese ● bevor du den Effekt des Zaubers ausführst. (Das Verursachen der Stabilität durch das ●-Symbol in der Mitte der Karte ist also ein eigener, separater Effekt.)

Einige Zauber verursachen durch ihren Effekt Stabilität in deinem oder anderen Räumen, wie angegeben.

Immer wenn du Stabilität verursachst, lege 1 deiner Schadensmarker auf die Stabilitätsleiste des Raumes. Lege die Marker immer in die Aussparung möglichst weit links auf der Leiste. Ist keine freie Aussparung mehr auf der Stabilitätsleiste eines Raumes oder befindet sich keine Stabilitätsleiste auf der aktuell sichtbaren Seite, darfst du keine (weiteren) Schadensmarker legen.



Dieser Zauber verursacht keine Stabilität.



Dieser Zauber verursacht 1 Stabilität in deinem Raum, sobald du ihn wirkst.

Zusätzlich verursacht der Effekt dieses Zaubers Stabilität.

Dieser Raum wird in der Aufräumphase repariert (sofern kein Spieleffekt vorher Stabilität entfernt).

Einige Spieleffekte erlauben es dir, Stabilität zu konvertieren (siehe S. 28).

BEWEGUNG

Viele Effekte im Spiel erlauben dir, dich oder eine andere Figur zu bewegen. Die entsprechenden Regeln findest du auf S. 19.

TELEPORTIEREN

Stelle die teleportierte Figur direkt in den entsprechenden Raum. Sie betritt dabei keine anderen Räume.

ABLEGEN

Wenn du Zauber (☞) ablegen sollst, lege sie aus deiner Hand in deine Erinnerungen (☞). Sollst du sie von einem oder an einen anderen Ort ablegen, ist dies explizit angegeben.

Aufgaben legst du offen auf das entsprechende Feld des Ereignistableaus ab.

Wenn du ein Ereignis ablegen sollst, lege 1 der ausliegenden Ereignisse offen auf den entsprechenden Ablagestapel.

EREIGNIS ZIEHEN

Wenn du ein Ereignis ziehen sollst, führe dies genauso aus, wie in der Black Rose Phase (siehe S. 12) beschrieben. (Ist auf der Karte die Krone abgebildet, erhältst du sie.)

STEHLEN

Das Ziel des Effekts verliert etwas, du erhältst es bzw. nimmst es. Du darfst nur etwas stehlen, dass das Ziel auch hat.

Manche Effekte ermöglichen es 1 physische Aktion aufzuführen („Frische 1+ auf.“). Führest du einen solchen Effekt aus, drehe 1 Physische Aktion-Plättchen auf die Vorderseite. Tust du das, darfst du in dieser Aktionsphase 1 weitere physische Aktion ausführen.

SCHADEN ZUFÜGEN

Schaden wird durch Schadensmarker angezeigt. Immer wenn du (oder eine Beschwörung, die du kontrollierst) Schaden zufügst (oder Stabilität verursachst), lege Schadensmarker deiner Farbe

- auf die Lebenspunkteleisten der entsprechenden Magi (bzw. der Black Rose),
- auf die Stabilitätsleisten der entsprechenden Räume,
- auf die Beschwörungskarten der entsprechenden Beschwörungen.

Lege Schadensmarker stets möglichst weit links auf die Leisten. Ist keine freie Aussparung mehr auf der Stabilitäts- bzw. Lebenspunkteleiste eines Raumes bzw. einer Figur, darfst du keine weiteren Schadensmarker darauflegen. Würdest du weitere Stabilität verursachen bzw. weiteren Schaden zufügen, verfällt das Überzählige. (Du fügst es also nicht zu.)

Hast du bereits alle deine Schadensmarker gelegt, darfst du keinen Schaden und keine Stabilität mehr verursachen. Falls du **nicht genügend Schadensmarker** hast, um einen Effekt vollständig auszuführen, entscheidest du, wie du deine verbliebenen Schadensmarker verteilst, um den Effekt teilweise auszuführen.

Fügt die Black Rose Schaden zu, legt Schadensmarker der Black Rose nach den gleichen Regeln. Falls es **nicht genügend Schadensmarker** gibt, um einen Effekt vollständig auszuführen, entscheidet die Personen mit , wie die verbliebenen Schadensmarker verteilt werden.

MAGI BESIEGEN

Sobald auf deiner Lebenspunkteleiste alle Aussparungen bis zum Pfeil mit Schadensmarkern belegt sind, bist du **besiegt**. Manche Effekte können Magi auch direkt besiegen. Wirst du besiegt, unterbricht den aktuellen Effekt nach dem nächsten Punkt (.), um die folgenden Schritte auszuführen. Werden mehrere Magi gleichzeitig besiegt, handelt die einzelnen Magi in Zugreihenfolge ab.

1. Du darfst **Fallen-** bzw. **Schutzzauber** wirken, die soeben ausgelöst wurden. Dies kann dazu führen, dass du nicht besiegt wirst (z. B. weil Schaden ignoriert oder geheilt wird).
2. **Entferne alle Beschwörungen, die dich heimsuchen** (durch Zauber der Zauberschule *Albtraum*), vom Spielplan. Führe alle Effekte, die durch das Entfernen ausgelöst werden, sofort aus. Lege die Beschwörungskarten zurück auf das Machttableau.
3. Stelle deine Miniatur in deine **Kammer**.

Hinweis: In deiner Kammer bist du von keinem Spieleffekt betroffen, außer Ereignissen. Du darfst dort nur die physische Aktion *Bewegen* sowie die Aktion *Zauber* ablegen ausführen. Du wirst die Kammer also mit deiner nächsten Aktion verlassen.

4. **Wer den letzten Schadensmarker gelegt hat (bzw. wessen Effekt dich besiegt hat)**, erhält 1 deiner **Trophäen** (dies darf auch die Black Rose sein). Du darfst stets nur Trophäen des/der Magi von ihm/ihr erhalten; niemals Trophäen von anderen Magi. Hast du keine Trophäen mehr, überspringe diesen Schritt.
5. Alle Magi, von denen sich 1 oder mehr Schadensmarker auf deiner Lebenspunkteleiste befinden, erhalten jetzt **Machtpunkte**. Auch die Black Rose kann so Machtpunkte erhalten.
 - 4  erhält, wer die **meisten Schadensmarker** gelegt hat.
 - 2  erhält, wer die **zweitmeisten Schadensmarker** gelegt hat.
 - 1  erhalten alle anderen Magi, die **mindestens 1 Schadensmarker** gelegt haben (bzw. die Black Rose).

Bei Gleichstand erhalten die beteiligten Magi (bzw. die Black Rose) je 1  weniger.

Hat 1 Magi (oder die Black Rose) alle Schadensmarker gelegt, erhält er/sie stattdessen 5 .

Hinweis: Durch einige Effekte können Schadensmarker deiner eigenen Farbe auf deiner Lebenspunkteleiste liegen. Hast du selbst die meisten oder zweitmeisten Schadensmarker, bekommen andere Magi entsprechend weniger Machtpunkte. Du selbst erhältst jedoch **keine** Machtpunkte, wenn du besiegt wirst. Werden mehrere Magi gleichzeitig besiegt, handelt alle notwendigen Schritte reihum in Zugreihenfolge ab.

5. Gib alle Schadensmarker auf deinem Charaktertableau an die entsprechenden Magi (bzw. die Black Rose) zurück.



SCHADEN DURCH EIGENE EFFEKTE

Wenn nicht anders angegeben, kannst du dir und deinen Beschwörungen durch eigene Effekte **niemals selbst Schaden zufügen**. Falls eigene Zauber, Aufgaben, physische Aktionen oder Fähigkeiten von Beschwörungen unter deiner Kontrolle dir oder deinen Beschwörungen Schaden zufügen, ignoriere diesen Schaden. Du darfst dich nicht freiwillig entscheiden, dir oder deinen Beschwörungen Schaden zuzufügen oder ihren Schaden zu konvertieren.

Ausnahme: Eine deiner Beschwörungen darf dir und deinen anderen Beschwörungen Schaden zufügen, wenn sie (temporär) von einem/r der anderen Magi kontrolliert wird (siehe S. 31).

KONVERTIEREN

Einige Spieleffekte erlauben es dir, eine bestimmte Anzahl Schaden oder Stabilität zu konvertieren.

Tust du das, nimm höchstens so viele fremde Schadensmarker, wie beim Effekt angegeben, von der Lebenspunkte- bzw. Stabilitätsleiste und ersetze sie durch deine Schadensmarker. Du darfst selbst entscheiden, welche und wie viele Marker du nimmst (auch keine). Gib die Marker an die entsprechende(n) Magi (bzw. die Black Rose) zurück.



BEISPIEL: SCHADEN UND BESIEGEN

1
Rikkart wirkt *Geteiltes Leid* und wählt Gramigna als Ziel. Der Zauber fügt ihr 4 Schaden zu und besiegt sie.



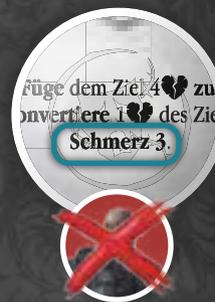
2
Rikkart unterbricht den Zauber *Geteiltes Leid*. Gramigna führt nun alle Schritte dafür aus, dass sie besiegt wurde.



3
Rikkart fährt mit seinem Zauber fort. Er würde 1❤️ bei Gramigna konvertieren. Diese befindet sich jedoch in ihrer Kammer und ist geschützt, sodass er den Effekt nicht ausführen kann.



4
Durch den letzten Effekt des Zaubers erleidet Rikkart 3❤️ durch die Black Rose. Dadurch wird er ebenfalls besiegt.



5
Rikkart führt alle Effekte dafür aus, dass er besiegt wurde.





☞ - BESCHWÖRUNGEN

Mit einigen Zaubern oder Raumeffekten darfst du Wesen unter deiner Kontrolle **beschwören**, die sogenannten **Beschwörungen**. Wenn du eine Beschwörung ins Spiel bringst, nimm dir die entsprechende Beschwörungskarte und lege sie unterhalb deines Charaktertableaus auf einen der 3 vorgesehenen Plätze aus, sodass ihr Werte und Fertigkeiten sichtbar sind.

AUFBAU DER BESCHWÖRUNGSKARTEN

- A Name und Abbildung
- B Typ (manche Zauber beziehen sich darauf)
- C Fähigkeit(en)
- D Bewegungswert
- E Angriffswert
- F Lebenspunkte



Beschwörungen werden durch entsprechende Miniaturen dargestellt. (**Ausnahme:** Die Beschwörung *Albedo* wird durch ein Plättchen dargestellt.)

Markiere die Miniatur mit einem Markierungsring deiner Farbe. Achte darauf, dass der Ring die gleiche Anzahl ♠ zeigt, wie oberhalb der Beschwörungskarte auf dem Charaktertableau angegeben sind. Dies hilft euch, alle Beschwörungen richtig zuzuordnen.

Stelle die Miniatur dann in den Raum, in dem du sie beschworen hast.

Du darfst **nicht mehr als 3 Beschwörungen insgesamt** haben und du darfst **nicht mehr als 1 große Beschwörung** haben. (Große Beschwörungen sind alle Figuren, die nur in den großen Markierungsring passen.) Kontrollierst du bereits 3 Beschwörungen bzw. 1 große Beschwörung und beschwörst du erneut, lege 1 deiner Beschwörungskarten zurück auf das Machttableau. Dies darf auch die neu beschworene Karte sein. Entferne dann ggf. die entsprechende Miniatur (oder das Albedoplättchen) vom Spielplan. Beschwörst du eine große Beschwörung, verwende den großen Markierungsring mit 1 ♠. Falls du dort unter deinem Charaktertableau bereits eine kleine Beschwörung ausgelegt hast, musst du sie auf ♠♠ oder ♠♠♠ verschieben.

Hinweis: Falls keine passende Karte bzw. Miniatur oder Plättchen verfügbar ist, darfst du die Beschwörung nicht beschwören. Den Rest der Karte bzw. des Effekts darfst du wie üblich ausführen.

BESITZ UND KONTROLLE

Alle Beschwörungen, die einen Markierungsring deiner Farbe haben, gehören dir. Normalerweise befinden sich alle Beschwörungen, die dir gehören, auch unter deiner Kontrolle. Bestimmte Spieleffekte können es anderen Magi erlauben, temporär die Kontrolle über deine Beschwörungen zu erhalten. Wer eine Beschwörung kontrolliert, trifft die Entscheidungen für sie.



BESCHWÖRUNGEN EINES TYP

Einige Zauber beeinflussen Beschwörungen eines bestimmten Typs. Der Typ der Beschwörung ist sowohl auf der Rückseite als auch auf der Vorderseite der Beschwörungskarte angegeben.

BESCHWÖRUNG ERWECKEN

Immer wenn du eine Beschwörung erweckst, darfst du sie bewegen und sie darf angreifen (siehe S. 32)

BESCHWÖRUNGEN BESIEGEN

Liegen so viele Schadensmarker auf einer deiner Beschwörungen, wie sie Lebenspunkte hat, ist die Beschwörung **besiegt**. Entferne sie: Nimm sie sofort vom Spielplan und lege die Beschwörungskarte zurück auf das Machttableau. Gib alle Schadensmarker an ihre Magi zurück. Für das Besiegen von Beschwörungen gibt es weder Machtpunkte noch Trophäen.

SCHADEN VON BESCHWÖRUNGEN

Fügt eine von dir kontrollierte Beschwörung Schaden zu, gilt dies sowohl als Schaden von der Beschwörung als auch als Schaden von dir.

ALBTRÄUME

Manche Zauber der Zauberschule *Albtraum* rufen Beschwörungen mit dem Typ *Albtraum* herbei. Für diese Albträume gelten folgende Regeln:

- Albträume werden nicht beschworen, sondern suchen Magi heim.
- Alle Albträume im Spiel gehören der ☞.
- Wirkst du einen Zauber, der dazu führt, dass ein Albtraum eine/n Magi heimsucht, führe die folgenden Schritte nacheinander aus:
 - ◊ Nimm die entsprechende Beschwörungskarte und lege sie offen auf eine Ablage für Beschwörungen deiner Wahl des/der heimgesuchten Magi auf der sich kein Albtraum befindet.
 - ◊ Albträume belegen diese Ablagen jedoch nicht. In jeder Ablage darf sich also gleichzeitig 1 Albtraum und 1 Beschwörung, die kein Albtraum ist, befinden.
 - ◊ Stelle die Albtraum-Miniatur direkt neben die Miniatur des/der heimgesuchten Magi.

- Albträume bewegen sich nie selbst, auch nicht, wenn sie erweckt werden. Sie bewegen sich stets mit dem/der Magi, den/die sie heimsuchen.
- Albträume werden automatisch zu Beginn der Beschwörungsphase erweckt. Wer die ☞ hat, bestimmt die Reihenfolge. (Aufgrund ihrer Fähigkeiten, siehe Beschwörungskarte), muss für sie keine Entscheidung getroffen werden.)
- Wird ein/e Magi besiegt, entfernt alle Albträume, die ihn/sie heimsuchen (sofern nicht anders angegeben).

EFFEKTE

In dieser Anleitung wird oft der Begriff *Effekte* verwendet. Zauber, Räume, Ereignissen etc. haben einen Effekt. Auf Karten und Plättchen ist alles, was sich in 1 Box befindet, 1 Effekt. In der Anleitung erkennt ihr getrennte Effekte durch Absätze bzw. Stichpunkte (siehe S. 19). Effekte bestehen meist aus mehreren Anweisungen. Könnt ihr eine Anweisung nicht abhandeln, überspringt sie einfach. Ein Effekt gilt selbst dann als abgehandelt, wenn ihr keine der Anweisungen ausführen konntet (ihr es aber „versucht“ habt).

5. BESCHWÖRUNGSPHASE

In dieser Phase erweckt ihr zunächst alle *Albträume* unter der Kontrolle der ☞.

Dann erweckt ihr in Zugreihenfolge eure Beschwörungen.

Wenn du am Zug bist, erwecke **alle deine Beschwörungen** in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Immer wenn du eine Beschwörung erweckst, darfst du die folgenden Schritte in einer Reihenfolge deiner Wahl ausführen (sofern auf der entsprechenden Karte nichts anderes angegeben ist).

- Du darfst deine Beschwörung 1 Schritt **bewegen**. Führe dies so oft aus, wie ihr Bewegungswert (☞) angibt. Du darfst dazwischen keine anderen Effekte ausführen. (Es gelten die gleichen Regeln, wie für Magi, siehe S. 19.)
- Du darfst deine Beschwörung 1 Figur in ihrem Raum **angreifen** lassen. Das Ziel des Angriffs ist also ☞. (Es gelten die gleichen Regeln, wie für Magi, siehe S. 19.) Zusätzlich gilt dieser Angriff für alle Effekte als physische Aktion. (Du musst aber kein Physische Aktion-Plättchen umdrehen.) Verwende Schadensmarker deiner eigenen Farbe. Der Schaden gilt zugleich als von dir und deiner Beschwörung zugefügt.

- Führe **Fähigkeiten** der Beschwörung aus, wenn solche auf der Beschwörungskarte angegeben sind.



Beschwörungskarte
(Vorderseite)

OPTIONALE REGEL: KRONE DER BESCHWÖRUNG

Um die Macht des Kronenplättchens etwas abzuschwächen, dürft ihr euch für die Beschwörungsphase auch auf folgende Regel einigen: Anstatt reihum **alle** Beschwörungen zu erwecken (es beginnt, wer ☞ hat), darf die Person mit ☞ **1 Beschwörung auswählen**, die sie erweckt. Erweckt dann reihum jeweils 1 Beschwörung, bis ihr alle Beschwörungen erweckt habt. Wer keine Beschwörung mehr erwecken kann, setzt aus. Dreht erweckte Beschwörungskarten um 90°, um anzuzeigen, dass sie bereits erweckt wurden. Dreht sie im Schritt 3 der Aufräumphase zurück.

6. AUFRÄUMPHASE

In dieser Phase wickelt ihr die Auswirkungen der aktuellen Runde ab und bereitet die nächste Runde vor. Führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

- 1 Ihr dürft **aktivierte Fallen- und Schutzzauber, die ihr nicht gewirkt habt**, zurück auf die Hand nehmen. Entfernt gewirkte **Zauber der Vergessenen** aus dem Spiel (legt sie in die Schachtel zurück). Legt alle verbliebenen Zauber von euren Charaktertableaus offen in eure jeweiligen **Erinnerungen**. Nehmt eure Bestandplättchen zurück, die Effekte entsprechender Zauber enden. Dreht eure **Physische Aktion-Plättchen** wieder auf die Vorderseite.
- 2 Überprüft, ob es Räume gibt, bei denen auf **allen Ausparungen der Stabilitätsleiste** Schadensmarker liegen. Diese Räume werden **repariert**. Wer die meisten Schadensmarker gelegt hat, erhält die höchsten angegebenen Machtpunkte (das Banner ganz links), wer am zweitmeisten gelegt hat, die nächsthöheren Machtpunkte (Banner in der Mitte). Alle weiteren Magi mit mindestens 1 Schadensmarker erhalten die niedrigsten Machtpunkte (Banner ganz rechts). Bei einem Gleichstand erhalten beteiligte Magi je 1 Machtpunkt weniger. Auch die Black Rose kann hierbei Machtpunkte erhalten.

Nehmt dann alle Schadensmarker von der Leiste, **dreht den Raum auf die Vorderseite und legt das zugehörige Aktivierungsplättchen aufgedeckt (also aktiv) darauf**. Magi und Beschwörungen verbleiben im Raum. Der Raum ist weiterhin Teil der Akademie, er hat nun einen neuen Effekt und ihr könnt keine Stabilität mehr darin platzieren.

- 3 Dreht alle **Aktivierungsplättchen** auf die aktive Seite (nur von reparierten Räumen).
- 4 Überprüft auf dem Machttableau, ob 1 oder mehr **Machtplättchen** den **Mondmarker für die Black Rose** (i.d.R. 30 oder mehr Machtpunkte) erreicht oder überschritten haben. Ist dies der Fall, fährt mit der **Schlusswertung** fort, um zu ermitteln, wer den Orden der Black Rose in Zukunft leiten wird (siehe S. 34). Hat noch niemand die erforderlichen Machtpunkte erreicht, beginnt mit der nächsten Spielrunde.



SCHLUSSWERTUNG

Wenn in Schritt 4 der Aufräumphase 1 oder mehr Magi oder die Black Rose auf dem Machttableau mehr Punkte erreicht haben als der Mondmarker der Black Rose anzeigt, endet das Spiel. Ihr erhaltet dann Machtpunkte für eingelöste Aufgaben, Trophäen und das Kronenplättchen.

1. EINGELÖSTE AUFGABEN

- 4 🍷 erhält, wer die meisten Aufgaben eingelöst hat.
- 2 🍷 erhält, wer die zweitmeisten Aufgaben eingelöst hat.
- 1 🍷 erhalten alle anderen Magi, die mindestens 1 Aufgabe eingelöst haben.



2. ERHALTENE TROPHÄEN

- 4 🍷 erhält, wer die meisten Trophäen erlangt hat.
- 2 🍷 erhält, wer die zweitmeisten Trophäen erlangt hat.
- 1 🍷 erhalten alle anderen Magi (oder die Black Rose), die mindestens 1 Trophäe erlangt haben.



Hinweis: Auch die Black Rose erhält Machtpunkte für Trophäen.

3. KRONENPLÄTTCHEN

Wer das Kronenplättchen besitzt, erhält zusätzlich 1 🍷.



Hinweis: Falls es bei den eingelösten Aufgaben oder den Trophäen einen Gleichstand um den ersten oder zweiten Platz gibt, erhalten die beteiligten Magi (oder die Black Rose) je 1 Machtpunkt weniger.

Wer danach die meisten Machtpunkte hat, gewinnt das Spiel und hat die Ehre, von nun an den Orden der Black Rose zu leiten. Hat jedoch die Black Rose die meisten Machtpunkte, hat sich niemand von euch als würdig erwiesen und ihr alle habt das Spiel verloren. Besteht ein Gleichstand mit der Black Rose, liegt die Black Rose vorne.

Bei einem Gleichstand unter Magi gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die mehr Aufgaben eingelöst hat. Gibt es noch immer einen Gleichstand, gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die mehr Trophäen erlangt hat. Falls es immer noch einen Gleichstand gibt, entscheidet die Person mit dem Kronenplättchen, wer von den am Gleichstand Beteiligten gewinnt.



BEISPIEL: GLEICHSTAND

Arianna (rot) und Rickart (blau) haben mit 44 Machtpunkten einen Gleichstand um den ersten Platz. Sie haben beide jeweils 5 Aufgaben abgeschlossen. Arianna hat aber mehr Trophäen als Rickart gesammelt und gewinnt somit das Spiel!



AVATAR

Ein Avatar ist die Personifikation der Black Rose in einem physischen Körper. Er wandelt durch die Akademie, um den Willen der Black Rose zu vollstrecken und jene zu prüfen, die die Macht des Artefakts erlangen wollen.

In all den Jahrhunderten, die die Black Rose überdauert hat, hatte sie unterschiedlichste Avatare. Auch dieses Mal hat sie anders gewählt, als die Magi es erwartet haben ...

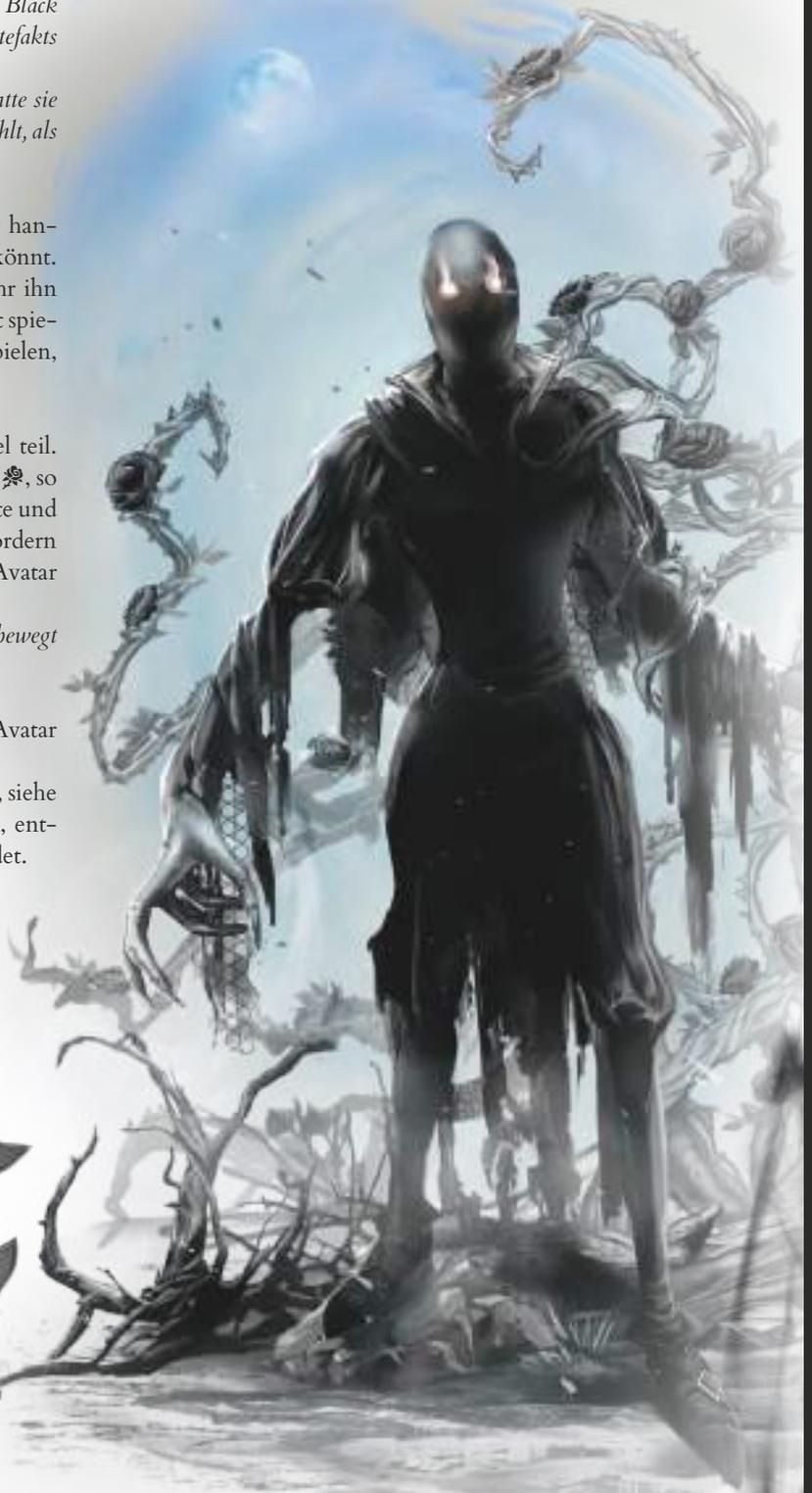
Der Avatar ist eine Figur, mit der die Black Rose aktiv handelnd ins Spiel eingreift und die ihr dem Spiel hinzufügen könnt. Der Avatar zählt beim Spielen wie eine Person. Wenn ihr ihn verwendet könnt ihr das Grundspiel also höchstens zu dritt spielen. Dafür kannst du *Black Rose Wars Rebirth* auch alleine spielen, wenn du gegen den Avatar spielst.

Der Avatar gilt als Magi und nimmt als solcher am Spiel teil. Gleichzeitig ist er Teil der Black Rose. Er ist die Figur der , so wie die Magi-Miniaturen eure Figuren sind. Für alle Effekte und Regeln, die sich auf die  beziehen und die eine Figur erfordern (z. B. Bewegen, Schaden erleiden), verwendet die  den Avatar (bzw. seine Figur).

Beispiel: „Die  bewegt sich 1 Schritt.“ bedeutet „Der Avatar bewegt sich 1 Schritt.“

Beachtet die folgenden Regeländerungen, wenn ihr mit Avatar spielen möchtet.

Hinweis: Diesem Spiel liegt 1 Avatar bei („Das Besessene“, siehe S. 36). Besitzt ihr Erweiterungen mit weiteren Avataren, entscheidet euch vor dem Spiel für 1 davon, den ihr verwendet.



Das Besessene

Spielvorbereitung

Baut das Spiel wie üblich auf. Denkt daran, dass der Avatar als zusätzliche Person zählt, baut das Spiel daher für 1 Person mehr auf. Bereitet dann das Spielmaterial für den Avatar vor:

- 1 Nehmt 1 Magi-Miniatur, die niemand von euch gewählt hat, und markiert sie mit dem Avatar-Markierungsring. Sie wird für dieses Spiel vom Avatar verwendet. Legt die 4 Avatar-Markierungsringe für Beschwörungen bereit.
- 2 Da ihr für 1 Person mehr aufgebaut habt, liegt 1 Kammer aus, deren Farbe niemand von euch gewählt hat. Entfernt diese Kammer und legt stattdessen das Avatar-Charaktertableau so aus, dass die Kammer darauf die Akademie ergänzt. Platziert die Avatar-Miniatur in die Kammer **J** auf dem Avatar-Charaktertableau.
- 3 Legt die Avatar-Charakterkarte auf das Avatar-Charaktertableau.
- 4 Sortiert die Avatar-Befehlskarten nach Mondphasen und mischt die 3 Stapel. Legt die Stapel der 2. und 3. Mondphase zur Seite und platziert die Avatar-Befehlskarten der 1. Mondphase auf das Avatar-Charaktertableau **H**.
- 5 Legt die Ereigniskarten in die Schachtel zurück. Verwendet stattdessen die Avatar-Ereigniskarten. Sortiert sie nach Mond-

BESONDERE VORBEREITUNG: DAS BESESSENE

Wählt 1 Magi-Miniatur als Miniatur für den Avatar aus. Dieser oder diese Magi dürft ihr in dieser Partie nicht spielen. Legt das entsprechende Spielmaterial in die Schachtel zurück. Markiert die Miniatur mit dem schwarzen Markierungsring und stellt sie in den Rosensaal.



phasen und mischt die 3 Stapel. Legt die Stapel der 2. und 3. Mondphase zur Seite und platziert die Avatar-Ereigniskarten der 1. Mondphase auf das Ereignisstableau.

- 6 Führt ggf. die besonderen Vorbereitungen des Avatars aus (siehe oben).
- 7 Wählt eine Schwierigkeit für den Avatar aus (normal oder schwer).

AVATARKARTE UND AVATAR-CHARAKTERTABLEAU

- A** Name des Avatars
- B** maximale Lebenspunkte: hat der Avatar diese Anzahl Schaden erlitten, ist er besiegt. Wir empfehlen zur Erinnerung 1 Schadensmarker einer nicht verwendeten Farbe so auf die Lebenspunkteleiste zu setzen, dass entsprechend viele Felder frei sind.
- C** Angriffswert
- D** Bewegungswert
- E** Avatar-Fähigkeiten
- F** Flavor-Text (kursiv)
- G** Prioritätenlisten
- H** Lebenspunkteleiste
- I** Avatar-Befehlskarten / Zauberbuch
- J** Erinnerungen
- K** Kammer
- L** Ablagen für Beschwörungen
- M** eingelöste Aufgaben
- N** Ablage für Avatar-Charakterkarte



AVATAR-CHARAKTERKARTE



AVATAR-CHARAKTERTABLEAU

SPIELBLAUF

Während des Spiels gilt der Avatar als Magi und führt als solcher Aktionen und Effekte aus. Um zu bestimmen, wann der Avatar am Zug ist, müsst ihr bestimmen, wo er „sitzt“. Er „sitzt“ zwischen den Personen, die die Kammern links und rechts seiner Kammer nutzen. Ordnet ihn entsprechend in die Zugreihenfolge ein.

Die Regeln für Magi gelten auch für den Avatar mit folgenden Ausnahmen:

Ereignisse, die sich auf Magi beziehen, gelten nicht für den Avatar.

Der Avatar erleidet niemals Schaden durch die Black Rose. Dies gilt auch, wenn heimsuchende Beschwörungen Schaden von der Black Rose zufügen würden.

Der Avatar darf niemals die Krone haben. Sollte ein Effekt dies verursachen, ignoriert den entsprechenden Teil des Effekts.

Wenn eine neue Mondphase beginnt, tauscht wie üblich die Aufgaben- und Avatar-Ereigniskarten mit den Karten der nächsten Mondphase aus. Tauscht die Avatar-Befehlskarten auf die gleiche Weise aus.

BLACK ROSE PHASE / STUDIERPHASE / VORBEREITUNGSPHASE:

In diesen 3 Phasen führt der Avatar nur dann Aktionen aus, wenn es explizit auf der Avatar-Charakterkarte oder auf einer Avatar-Ereigniskarte angegeben ist.

AUFGABEN DES AVATARS

Der Avatar nimmt keine Aufgaben an. Manche Befehlskarten führen jedoch dazu, dass er Aufgaben zieht und direkt einlöst. Er erhält die entsprechenden Punkte, aber niemals den Belohnungseffekt. Legt eingelöste Aufgaben des Avatars wie üblich neben sein Charaktertableau.

Denkt daran, dass auch der Avatar am Spielende Machtpunkte für eingelöste Aufgaben erhalten kann.

AKTIONSPHASE:

Der Avatar führt i.d.R. mehrere Aktionen aus, wenn er am Zug ist. Zieht dafür die oberste Avatar-Befehlskarte, deckt sie auf und führt die darauf beschriebenen Effekte von oben nach unten aus. Jede Box entspricht 1 Aktion. (Details siehe S. 38.)

Habt ihr den Schwierigkeitsgrad normal gewählt, ist der Avatar in der Aktionsphase 3× am Zug. Er macht seinen Zug auch dann, wenn alle anderen Magi bereits keine Aktionen mehr ausführen können. Danach setzt er aus, bis ihr die Aktionsphase beendet habt. Habt ihr den Schwierigkeitsgrad schwer gewählt, ist der Avatar 4× am Zug.

normal: 3 Züge

schwer: 4 Züge

Zieht in jedem Zug 1 Avatar-Befehlskarte. Zieht ggf. zusätzliche Avatar-Befehlskarten, wenn der Effekt der Karte dies angibt.

FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE DES BESESSENEN

Im Dunkeln geboren

In der Aktionsphase: Befindet sich das *Besessene* zu Beginn seines Zugs in seiner Kammer, teleportiert es in den *Rosensaal* und überspringt seinen Zug. (Der Zug zählt also nicht zur Anzahl an Zügen, die es in der Aktionsphase ausführt.)



AUFBAU DER AVATAR-BEFEHLSKARTEN

- A** Name
- B** Stabilität
- C** Effekte der Karte. Auf der linken Seite jedes Effekts ist angegeben, um was für eine Aktion es sich handelt: Zauber (D), physische Aktion (E), Falle (G, nicht abgebildet), Schutzzauber (H, F). Jeder Effekt hat einen eigenen Abschnitt und ein zugehöriges Symbol.
- G** Fallen-/Schutz-Symbol. Diese Befehlskarte hat einen entsprechenden Zauber als Effekt.



AVATAR-BEFEHLSKARTEN

Die Avatar-Befehlskarten bestimmen die Aktionen des Avatars. Die Befehlskarten im Stapel gelten für alle Spieleffekte zugleich als sein Zauberbuch (S) und seine Handkarten. Magi können diese Karten niemals auf der Hand, im Zauberbuch und den Erinnerungen haben. Würde ein Effekt dies verursachen, ignoriert diesen Teil des Effekts.

AVATAR-BEFHLSKARTEN IM ZUG DES AVATARS

Ist der Avatar am Zug, deckt die oberste Avatar-Befehlskarte auf und führt die Effekte darauf von oben nach unten (also in der unten erläuterten Reihenfolge) aus. Legt die Karte danach in die Erinnerungen des Avatars. Ist das Zauberbuch des Avatars leer, dreht die Erinnerungen um (ohne sie zu mischen) und bildet so ein neues Zauberbuch.

- 1. Stabilität:** Befindet sich das Symbol (S) am linken Rand der Karte, verursacht der Avatar 1 (S) in dem Raum, in dem er sich befindet, sofern möglich.
 - 2. Effekte:** Handelt physische Aktionen (E) und/oder Zauber (D) von oben nach unten ab. Beachtet dabei die Regeln für das Verhalten des Avatars (siehe rechts). Ignoriert Fallen- bzw. Schutzzauber (G/H).
- Zur Erinnerung: Denkt daran, dass der Avatar, wenn er sich in seiner Kammer befindet, die erste Aktion nutzen muss, um die Kammer zu verlassen.
- 3. zusätzliche Karte:** Enthält die Karte (bei einer Aktion) den Effekt + (D), zieht nach dem Abhandeln der Karte 1 zusätzliche Karte und handelt sie ab.

AVATAR-BEFEHLSKARTEN

ALS FALLEN- ODER SCHUTZZAUBER

Auf der Rückseite einiger Avatar-Befehlskarten ist das Symbol für Fallenzauber (G) oder Schutzzauber (H) abgebildet. Befindet sich ein solches Symbol auf der obersten Karte des Zauberbuchs des Avatars, hat er einen aktivierten Fallen- bzw. Schutzzauber. Im Symbol auf der Rückseite ist außerdem abgebildet, welche Bedingung erfüllt sein muss, damit der Avatar den Zauber wirkt (siehe unten). Wird die Bedingung eines solchen Zaubers erfüllt, deckt ihr die Karte sofort auf und führt ausschließlich den Zauber mit dem Symbol für Fallen- bzw. Schutzzauber (G/H) aus. Ignoriert alle anderen Effekte der Karte und legt sie danach in die Erinnerungen des Avatars.



Die Bedingung für diesen Zauber ist erfüllt, sobald der Avatar das Ziel von 1 Kampfzauber ist.



Die Bedingung für diesen Zauber ist erfüllt, sobald der Avatar Schaden erleidet.

VERHALTEN DES AVATARS UND PRIORITÄTENLISTEN

Muss für den Avatar eine Entscheidung getroffen werden, wer von seiner Aktion, seinem Zauber etc. betroffen ist, entscheidet sich der Avatar anhand der folgenden Regeln.

- Der Avatar muss Ziele für einen Effekt der Befehlskarte bestimmen: Der Avatar wählt die Ziele anhand seiner **Prioritätenlisten** auf der Avatar-Charakterkarte. Auf der entsprechenden Karte ist stets eine Nummer (1 2 3) angegeben. Beachtet die Prioritätenliste mit der entsprechenden Zahl. Bestimmt das Ziel anhand der 1. Zeile, sofern möglich. Bestimmt das Ziel im Falle eines Gleichstandes anhand der nächsten Zeile, aber nur aus den Magi/Räumen, die jeweils am Gleichstand beteiligt sind.
- Der Avatar fügt mehreren Figuren Schaden zu: Der Avatar fügt zuerst den **Magi mit dem meisten Schaden** (S) der Schaden zu; dann den **Magi mit dem meisten (S)**; dann **Magi**; dann **Beschwörungen**.
- Der Avatar muss Schaden oder Stabilität konvertieren: Der Avatar konvertiert Schadensmarker möglichst weit **rechts**.
- Der Avatar bewegt sich: Bewegt sich der Avatar in Richtung eines Raums/Ziels, bewegt er sich so oft je 1 Schritt, wie sein Bewegungswert angibt, sofern nichts anderes angegeben ist. Wird er sein Ziel nicht erreichen, bewegt er sich so nah wie möglich heran. Erreicht er sein Ziel, bewegt er sich danach nicht weiter.
- Der Avatar erweckt eine Beschwörung: Beschwörungen des Avatars folgen den Regeln auf S. 40.
- Könnt ihr anhand dieser Regeln nicht eindeutig bestimmen, wie der Avatar seinen Zug ausführt (z. B. aufgrund eines Gleichstands), entscheidet die Person mit (K). Im Falle eines Gleichstands darf die Person stets nur zwischen den Möglichkeiten im Gleichstand auswählen.

PRIORITÄTENLISTEN DES BESSENEN

1: +♥ > -◻ > +☺

Von den ♀ in Reichweite wählt der Avatar den/die ♀ ...
 +♥: mit dem meisten ♥. Gleichstand: den/die ♀ ...
 -◻: im nächstgelegenen Raum. Gleichstand: den/die ♀ ...
 +☺: mit den meisten ☺. Gleichstand: 👑.

2: -◻ > +☺ > +♁

Von den ♀ in Reichweite wählt der Avatar den/die ♀ ...
 -◻: im nächstgelegenen Raum. Gleichstand: den/die ♀ ...
 +☺: mit den meisten ☺. Gleichstand: den/die ♀ ...
 +♁: mit den meisten fremden ♁. Gleichstand: 👑.

3: ◻ > +♂ > +♀ > +●

Von den ◻ in Reichweite wählt der Avatar den ◻ ...
 +♂: mit den meisten ♀ darin. Gleichstand: den ◻ ...
 +♀: mit den meisten ♀ darin. Gleichstand: den ◻ ...
 +●: mit der meisten ● darin. Gleichstand: 👑.



BEISPIELE: PRIORITÄT BESTIMMEN



Avatar-Befehlskarte



Nummer der verwendeten Prioritätenliste



Avatar-Charakterkarte

Die Avatar-Befehlskarte gibt an, dass die Priorität anhand von Liste Nummer 2 bestimmt werden muss.

BEISPIEL 1



In diesem Beispiel befinden sich Gramigna und Rikkart gleichermaßen im nächstgelegenen Raum. Weil bei diesem Aspekt Gleichstand besteht, vergleichen sie ihre Machtpunkte. Rikkart hat mehr Machtpunkte und ist damit das Ziel der Avatar-Befehlskarte.

BEISPIEL 2



In diesem Beispiel befinden sich Gramigna und Rikkart gleichermaßen im nächstgelegenen Raum. Weil bei diesem Aspekt Gleichstand besteht, vergleichen sie, wie viele Trophäen sie besitzen. Weil auch in diesem Punkt Gleichstand besteht, entscheidet, wer 👑. Rikkart hat 👑 und bestimmt Gramigna als Ziel.

BESCHWÖRUNGSPHASE

Ist der Avatar in der Beschwörungsphase am Zug, erweckt er seine Beschwörungen von  zu   .

Erweckt der Avatar eine Beschwörung, bestimmt das Ziel ihres Angriffs (und damit ihr Verhalten) anhand der Prioritätentabelle für Beschwörungen rechts, sofern nicht anders angegeben. Die Beschwörung bewegt sich so weit wie nötig, um dieses Ziel zu erreichen und führt dann ihren Angriff aus.

AUFRÄUMPHASE

Am Ende von Schritt 1 führt der Avatar folgendes aus:

Ist der Avatar verflucht, legt er jeweils 1 Schadensmarker auf jeden seiner Flüche.

Wird der Avatar heimgesucht, entfernt er 1 entsprechende Beschwörung (ggf. entscheidet die Person mit ).

Dreht alle Avatar-Befehlskarten, die ihr in dieser Runde aufgedeckt habt, um, mischt sie und schiebt sie unter die Befehlskarten der entsprechenden Mondphase. Hat die Mondphase in diesem Zug nicht gewechselt, bedeutet das, dass ihr die Karten einfach unter das Zauberbuch legt.

WECHSEL DER MONDPHASE

Beginnt eine neue Mondphase, tauscht die Stapel der Avatar-Befehlskarten auf dem Avatar-Charaktertableau und die Avatar-Ereigniskarten auf dem Ereignistableau gegen die entsprechenden Karten der nächsten Mondphase. (Bereits aufgedeckte Karten werden nicht entfernt/getauscht.)

PRIORITÄTENTABELLE DER BESCHWÖRUNGEN DES AVATARS



Black Rose Wars und *Black Rose Wars Rebirth* kombinieren

Alle Magi und Zauber aus *Black Rose Wars* könnt ihr auch für *Black Rose Wars Rebirth* verwenden und umgekehrt.

Achtet darauf, dass ihr in jedem Spiel insgesamt immer genau 6 Zauberschulen verwendet.

Effekte aus *Black Rose Wars*, die sich auf **erfüllte** Aufgaben beziehen, beziehen sich in *Black Rose Wars Rebirth* auf **eingelöste** Aufgaben und umgekehrt. **Angenommene** Aufgaben heißen in *Black Rose Wars* **nicht erfüllt**. Für **abgeschlossene** Aufgaben gibt es keine Entsprechung in *Black Rose Wars*.

Wir empfehlen euch, die Aufgaben aus *Black Rose Wars* **nicht** für *Black Rose Wars Rebirth* zu verwenden (und umgekehrt), da sich die Regeln für das Erfüllen und Einlösen von Aufgaben verändert haben.

Effekte aus *Black Rose Wars*, die sich auf **Instabilität** beziehen, beziehen sich in *Black Rose Wars Rebirth* auf **Stabilität** und umgekehrt.

Effekte aus *Black Rose Wars*, die sich auf **umgedrehte** Aktivierungsplättchen beziehen bzw. auf die Rückseite, beziehen sich in *Black Rose Wars Rebirth* auf **inaktive** Aktivierungsplättchen und umgekehrt.









LUDUS MAGNUS
STUDIO



Pegasus Spiele