



Anleitung

Black Rose Wars

Ziel des Spiels

In *Black Rose Wars* verkörpert ihr die mächtigsten Magi aus dem Orden der Black Rose. Nachdem die Amtszeit der bisherigen Großmeisterin zu Ende gegangen ist, ist es nun an euch, um die Leitung des Ordens zu kämpfen. Doch dafür müsst ihr nicht nur die anderen Magi besiegen, sondern euch auch vor dem mächtigen Artefakt des Ordens, der Black Rose, als würdig erweisen.

Setzt Zauber aus allen sechs Zauberschulen ein, um euch einen Weg durch die Black Rose Akademie zu bahnen, magische Aufgaben zu erfüllen, euch gegen die anderen Magi zu behaupten und die Black Rose zu besiegen.

Wer am Ende des Kampfes die meisten Machtpunkte  hat und die Black Rose bezwingen konnte, gewinnt das Spiel und ist würdig, den Orden der Black Rose zu leiten.

Spielmaterial

Erklärungen zum Spielmaterial findet ihr auf den Seiten 5-13.



19 Räume der Akademie (Vorder- und Rückseite)



4 Kammern der Magi



1 Machttabelleau



1 Ereignistabelleau



4 Charaktertableaus



130 Schadensmarker

(25 in den Farben Rot, Gelb, Grün und Blau und 30 in Schwarz)



24 Rosen-Stecker



8 physische Aktion-Plättchen



238 Zauberkarten (10 Zauber der Vergessenen, 36 Zauber je anderer Zauberschule, 12 Charakterzauber)



19 Aktivierungsplättchen (Vorder- und Rückseite)



7 Referenzkarten für die Zauberschulen und 4 Referenzkarten für die Räume (Vorder- und Rückseite)



1 Kronenplättchen



5 Machtplättchen



24 Fallen- und Schutzplättchen



40 Trophäenplättchen



34 Beschwörungskarten (Vorder- und Rückseite)



24 Elementplättchen



4 Blockadeplättchen



1 Schande von Kreta-Plättchen



3 Abscheulichkeit-Plättchen



95 Aufgabenkarten (Vorder- und Rückseite)



30 Beschwörung-Miniaturen



4 Magi-Miniaturen



78 Ereigniskarten (Vorder- und Rückseite)

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

Black Rose Wars	2
Ziel des Spiels	2
Spielmaterial	2
Inhaltsverzeichnis	4
Erklärung des Spielmaterials	5
Machttableau und Machtplättchen	5
Ereignistableau	5
Ereigniskarten	6
Kronenplättchen	6
Räume	7
Charaktertableaus	8
Physische Aktion-Plättchen	9
Schadensmarker	9
Trophäen	9
Aufgabenkarten	9
Zauberkarten	10
Elementplättchen	11
Fallen- und Schutzplättchen	11
Blockadeplättchen	12
Referenzkarten der Zauberschulen	12
Beschwörungskarten	12
Beschwörungen	12
Rosen-Stecker	12
Schande von Kreta-Plättchen	12
Beschwörung-Miniaturen	13
Spielvorbereitung	14
Spielverlauf	17
Mondphasen	18
1. Black Rose Phase	19
2. Studierphase	20
3. Vorbereitungsphase	21
4. Aktionsphase	22
5. Beschwörungsphase	23
6. Aufräumphase	23
Zauber wirken	24
Kategorien der Zauber	24
Fallen- und Schutzzauber	25
Ziele und Reichweite der Zauber	27
Instabilität erzeugen	28
Beschwörungen	29
Schaden zufügen	30
<i>Beispiele: Aktionsphase</i>	31
Schlusswertung	35
Erklärungen der Effekte	37
Impressum	38
Mehr von Black Rose Wars	39
Spielübersicht	40



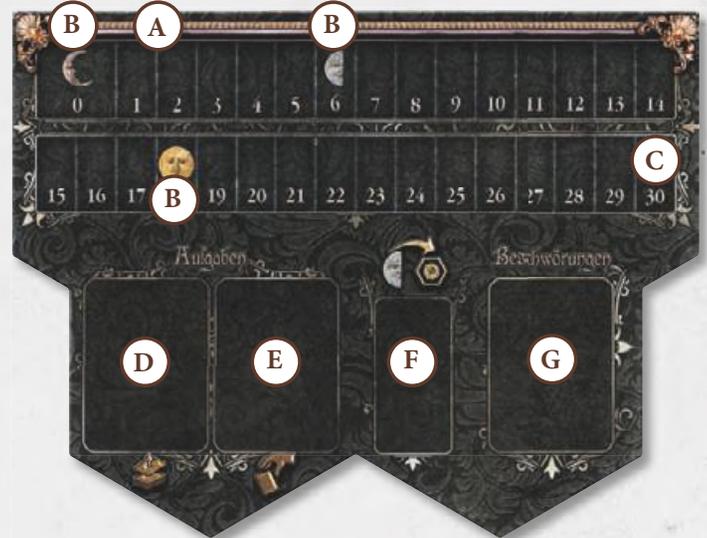
Die elegante Andromeda

Erklärung des Spielmaterials

Machttableau und Machtplättchen

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 oder verliert, verschiebt ihr das entsprechende Machtplättchen um diese Anzahl vor oder zurück.
- (B) Die **Mondphasen**: *Black Rose Wars* wird über drei Mondphasen gespielt. Sobald ihr 1 eurer Machtplättchen oder das der Black Rose auf oder über 1 Feld zieht, dass mit einem Mond gekennzeichnet ist, beginnt sofort die entsprechende Mondphase.
- (C) Das **Black Rose-Feld**: Sobald 1 eurer Machtplättchen oder das der Black Rose dieses Feld erreicht, endet das Spiel nach der laufenden Runde.
- (D) Stapel mit **Aufgabenkarten** der aktuellen Mondphase (verdeckt), (siehe S. 9)
- (E) Ablagestapel für **Aufgabenkarten** (offen)
- (F) Aktivierungsplättchen vom **Rosensaal**. Nehmt dieses Plättchen zu Beginn der 2. Mondphase vom Tableau und platziert es im **Rosensaal** (siehe S. 18).
- (G) **Beschwörungskarten** (siehe S. 12)



Mit den Machtplättchen gebt ihr an, wie viele **Machtpunkte** ihr und die Black Rose aktuell habt.

Falls Machtplättchen die 30 überschreiten, dreht sie um, sodass die Seite mit „+30“ oben liegt und fahrt von Feld 0 aus mit dem Zählen der Machtpunkte fort.

Vorderseite



Rückseite

Ereignistableau

Auf diesem Tableau findet ihr die folgenden Spielelemente:

- (A) Stapel mit **Ereignissen** der aktuellen Mondphase (siehe S. 6)
- (B) Bis zu 3 ausliegende **Ereigniskarten**: Jede ausliegende Ereigniskarte beeinflusst das Spiel so lange, bis sie auf den Ablagestapel verschoben wird.
- (C) Ablagestapel für **Ereigniskarten**
- (D) Ablagebereich für die **Schadensmarker** der Black Rose
- (E) Ablagebereich für **Trophäen** und **Aktivierungsplättchen**, die während des Spiels von der Black Rose gewonnen werden.





Ereigniskarten

Für jede Mondphase gibt es unterschiedliche Ereigniskarten, durch die die Black Rose euer Spiel beeinflusst. Ihr zieht zu Beginn jeder Runde in der Black Rose Phase 1 Ereigniskarte (und ggf. weitere, wenn euch die Karte dazu auffordert). Hat sie einen Soforteffekt, handelt sie ab und legt sie im Anschluss auf den Ablagestapel. Andernfalls legt ihr sie auf dem Ereignistableau auf das der 3 Felder, das auf der Karte angegeben ist. **Sie beeinflusst nun so lange euer Spiel, bis ihr sie auf den Ablagestapel verschiebt.**



Erste Mondphase



Zweite Mondphase



Dritte Mondphase

Aufbau einer Ereigniskarte

oberer Teil:

- (A) Name des Ereignisses
- (B) Kronensymbol
- (C) Ereignis

Wenn du in dieser Runde zuletzt am Zug bist, darfst du in der Black Rose Phase die Ereigniskarte ziehen. Wenn darauf das Kronensymbol abgebildet ist, erhältst du das Kronenplättchen .

unterer Teil:

- (D) Zeitpunkt, zu dem das Ereignis gilt: sofort, in der Black Rose Phase oder in der Aktionsphase
- (E) Position auf dem Ereignistableau, auf der ihr die Karte offen auslegen müsst.
- (F) Machtpunkte, die die Black Rose erhält, wenn ihr das Ereignis zieht.
- (G) Machtpunkte, die die Black Rose erhält, wenn ihr das Ereignis ablegt (i. d. R. also erst in einer späteren Runde, siehe S. 19).



Kronenplättchen

Wenn du am Anfang einer Runde das **Kronenplättchen** besitzt, beginnst du in dieser Runde **jede Phase** (auch dann, wenn du das Plättchen während der Runde abgeben musst). Die anderen Magi folgen im Uhrzeigersinn.



Optionale Spielregel: Für die Krone!

In jeder Phase beginnt, wer zu diesem Zeitpunkt das Kronenplättchen besitzt. Die anderen Magi folgen im Uhrzeigersinn. Diese Regel gibt dem Spiel einen höheren Zufallsfaktor.



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:

1. Die Kammern der Magi
2. Die Räume der Akademie

Die Kammern der Magi

Alle Magi haben eine Kammer in ihrer jeweiligen Farbe. Für deine Kammer gilt:

- Hier beginnst du das Spiel.
- In deiner Kammer bist du vor Angriffen anderer Magi **geschützt**. Du wirst aber von Ereigniskarten betroffen.
- Bist du in deiner Kammer, **musst du sie in deinem Zug mit der ersten Aktion verlassen**. Du darfst keine anderen Aktionen in deiner Kammer ausführen.
- In deiner Kammer darfst du in deinem Zug keine Zauber wirken, auch nicht, wenn du dadurch die Kammer verlassen würdest.
- Du darfst deine oder eine andere Kammer **nicht betreten**. Es kann aber sein, dass du durch einen Spieleffekt dorthin geschickt wirst.
- Wenn du besiegt wirst, musst du sofort in deine Kammer zurückkehren.

Die Räume der Akademie und ihre Aktivierungsplättchen

Während des Spiels bewegt ihr euch durch die Räume der Akademie und führt ihre individuellen Effekte aus. Die Effekte der Räume sind auf der Referenzkarte für Räume und im Codex Arcanum erklärt. Für Räume gilt:

- Jeder Raum hat einen individuellen **Namen** und eine **Farbe** (●●●●●●). Von jeder Farbe gibt es drei Räume (A).
- Zu jedem Raum gehört ein **Aktivierungsplättchen (B)**, das den Effekt des Raumes anzeigt. Wenn ihr einen Raum aktiviert, führt ihr diesen Effekt aus und dreht das Plättchen um. Solange das Plättchen umgedreht ist, könnt ihr den Raum nicht erneut aktivieren.
- Wenn ihr Zauber in Räumen wirkt, können Räume **instabil** werden. Um dies anzuzeigen, befindet sich auf der Unterseite des Raumes die Instabilitätsleiste mit quadratischen Aussparungen (C). Immer wenn euch ein Spieleffekt dazu auffordert, legt ihr 1 Schadensmarker in eine dieser Aussparungen. Liegen am Ende einer Runde Schadensmarker in allen Aussparungen, habt ihr den Raum zerstört (siehe S. 23). Dreht den Raum auf die Rückseite (D). Wer die meisten Schadensmarker auf die Instabilitätsleiste gesetzt hat, erhält das Aktivierungsplättchen und erhält dafür in der Schlusswertung **Machtpunkte (E)**.

Sonderfall: Der Rosensaal

Der **Rosensaal** ist der einzige schwarze Raum und das Zentrum der Akademie. In der ersten Mondphase könnt ihr diesen Raum nicht aktivieren. Legt das Aktivierungsplättchen zunächst auf das Machttableau.



Charaktertableaus

Alle Magi haben ein individuelles Charaktertableau mit folgenden Angaben:

- (A) Handkartenlimit
- (B) Bewegungswert
- (C) Angriffswert
- (D) maximale Lebenspunkte und Lebenspunkteleiste

Außerdem bietet das Charaktertableau Plätze für die folgenden Karten und Plättchen:

- (E) Spontanzauber
- (F) Standardzauber
- (G) physische Aktion-Plättchen
- (H) erhaltene Trophäen
- (I) Aktivierungsplättchen von zerstörten Räumen

Zuletzt gibt es Bereiche für die folgenden Spielmaterialien neben dem Charaktertableau:

- (J) Zauberbuch (Nachziehstapel für Zauberkarten)
- (K) Erinnerungen (Ablagestapel für Zauberkarten)
- (L) Beschwörungen
- (M) Aktive Aufgaben (verdeckt)
- (N) Erfüllte Aufgaben (offen)

Immer wenn dir Schaden zugefügt wird, werden Schadensmarker auf die Aussparungen dieser Leiste gelegt. Liegen in allen Aussparungen Schadensmarker, bist du besiegt (siehe S. 30).



Magi

Alle Magi werden durch eine individuelle Miniatur dargestellt, um ihren Standort in der Akademie anzuzeigen.



Tessa



Jaf'ar



Rebecca



Nero



Physische Aktion-Plättchen

Mit diesen Plättchen darfst du die physischen Aktionen **Bewegen** oder **Angreifen** ausführen und 1 Raum aktivieren. Wenn du ein Plättchen verwendet hast, drehe es auf die Rückseite.



Schadensmarker

Mit deinen Schadensmarkern zeigst du an, wo du Schaden zugefügt hast. Fügst du anderen Magi Schaden zu, lege die entsprechende Anzahl Schadensmarker **auf die Lebenspunkteleiste dieser Magi**. Fügst du Beschwörungen Schaden zu, lege die entsprechende Anzahl Schadensmarker **auf die entsprechende Beschwörungskarte**. Verursachst du Instabilität in Räumen, lege die entsprechende Anzahl Schadensmarker **auf die Instabilitätsleisten dieser Räume**.



Trophäen

Wenn du besiegt wirst (alle Aussparung deiner Lebenspunkteleiste enthalten Schadensmarker), musst du 1 **Trophäe** abgeben. Wer den letzten Schadensmarker gelegt hat, erhält die Trophäe, dies kann auch die Black Rose sein.



Aufgabenkarten

Für jede Mondphase gibt es unterschiedliche Aufgabenkarten durch die ihr die Gunst der Black Rose erlangen könnt.

Halte deine Aufgaben geheim, bis du sie erfüllt hast. Lege sie dann offen auf das Feld für erfüllte Aufgaben. In der Schlusswertung erhältst du zusätzlich zu der Belohnung **Machtpunkte** für erfüllte Aufgaben.



Erste Mondphase



Zweite Mondphase



Dritte Mondphase

Aufbau einer Aufgabenkarte

- (A) Name der Aufgabe
- (B) Aufgabe
- (C) Belohnungseffekt
- (D) Machtpunkte

Es gibt zwei Aufgabentypen: Für die einen musst du bestimmte **Räume aktivieren** (gekennzeichnet durch die Abbildung einer Türklinke), für die anderen musst du unterschiedliche **Bedingungen erfüllen**.

Hinweis: Ist unten auf der Karte nur ein Bild, aber kein Text abgebildet, hat die Karte keinen Belohnungseffekt.

Von Mondphase zu Mondphase werden die Aufgaben schwerer und die Belohnungen höher.



Zauberkarten

Zauber der sechs verschiedenen **Zauberschulen** (siehe Abbildungen) zu wirken ist eure wichtigste Aktion, um die Leitung des Black Rose Ordens zu erlangen.

In jeder Zauberschule gibt es 12 verschiedene Zauber. Zusätzlich haben alle Magi jeweils 1 individuellen **Charakterzauber**, der niemals im Zauberbuch eines anderen Magi sein darf. Von jedem Charakterzauber und den Zaubern der unterschiedlichen Schulen gibt es je 3 Exemplare.

Außerdem gibt es 10 einzigartige und besonders mächtige Zauber, die **Zauber der Vergessenen**. Diese liegen zwar neben den anderen Zauberschulen aus, sie sind aber nicht frei zugänglich. Du darfst sie nur durch besondere Spieleffekte erhalten oder indem du den **Rosensaal** aktivierst. Wenn du Zauber ziehst, darfst du also nur dann von diesem Deck ziehen, wenn du explizit dazu aufgefordert wurdest.

Wenn du einen **Zauber der Vergessenen** gewirkt hast, musst du ihn in der Aufräumphase komplett aus dem Spiel entfernen (siehe S. 23). **Hinweis:** Musstest du einen Zauber der Vergessenen ablegen, um dich zu bewegen, bleibt er in deinen Erinnerungen. (Du musst ihn nur aus dem Spiel entfernen, wenn du ihn gewirkt hast.)



Zerstörung



Prophezeiung



Illusion



Verschwörung



Charakterzauber



Zauber der Vergessenen



Nekromantie



Verwandlung

Aufbau einer Zauberkarte

Alle Zauber haben 2 Seiten: Oben auf der Karte befindet sich der **Basiszauber**, unten auf der Karte befindet sich der **Umkehrzauber**. In der Vorbereitungsphase musst du für jeden Zauber wählen, ob du den Basiszauber oder den Umkehrzauber wirken möchtest (siehe S. 21). Ausnahme: Auf Kombinations-Fällen gibt es 2 Basiszauber (siehe S. 25).

- (A) Name des Zaubers
- (B) Ein Pfeil, der die Seite mit dem **Basiszauber** anzeigt.
- (C) Effekt des Zaubers
- (D) Kategorie des Zaubers
- (E) Elemente des Zaubers
- (F) Das Ziel des Zaubers
- (G) Symbol für Instabilität

Kategorien der Zauber

- ⚡ Kampfzauber:** Mit diesen Zaubern fügst du Schaden zu.
- 🏰 Klassikzauber:** Mit diesen Zaubern führst du verschiedene Effekte aus, wie z. B. Machtpunkte erzeugen oder dich teleportieren.
- 🛡️ Schutzzauber:** Mit diesen Zaubern schützt du dich gegen Angriffe und andere Effekte.
- 🕸️ Fallenzauber:** Mit diesen Zaubern erschaffst du Fallen.



Elemente der Zauber

Jeder Zauber hat ein Element, das dir für den Rest der Runde zur Verfügung steht. 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*. Sobald du Zauber mit diesem Symbol wirkst, entscheide dich für 1 Element deiner Wahl, das der Zauber haben soll. (Lege ein entsprechendes Elementplättchen (s. u.) auf den Zauber.)

Ziel des Zaubers

Je nach Zauber beeinflusst die Wirkung unterschiedliche Ziele.

- 👤 *Selbst*: Mit diesem Zauber beeinflusst du dich selbst.
- 👤 *Einzel*: Mit diesem Zauber beeinflusst du genau 1 Beschwörung oder 1 der anderen Magi deiner Wahl innerhalb der angegebenen Reichweite.
- 📐 *Raum*: Mit diesem Zauber beeinflusst du 1 Raum innerhalb der angegebenen Reichweite und/oder alle Beschwörungen und Magi darin.
- ★ *Spezial*: Mit diesem Zauber beeinflusst du ein spezielles Spielelement, wie z. B. das Machttableau.

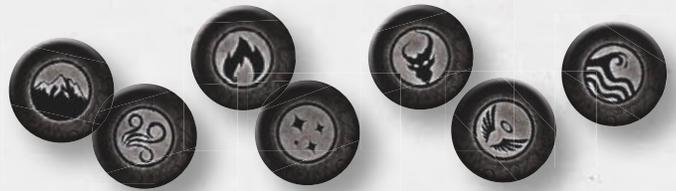
Symbol für Instabilität ●

Ist dieses Symbol auf einem Zauber abgebildet, verursacht der Zauber Instabilität.

Elementplättchen

Ein Zauber mit ✨ hat 1 Element deiner Wahl. Lege ein entsprechendes **Elementplättchen** auf den Zauber, um deine Wahl anzuzeigen.

Hinweis: In allen Zauberschulen kommen nur bestimmte Elemente vor. Darfst du 1 Element wählen, darfst du aber jedes Element wählen, egal aus welcher Zauberschule der Zauber stammt.



Fallen- und Schutzplättchen

Fallen- und Schutzzauber musst du **aktivieren**, bevor du sie wirken darfst (siehe S. 25). Lege dann 1 dieser Plättchen auf den Zauber, um anzuzeigen, dass du ihn aktiviert hast.



Blockadeplättchen

Einige Zauber verhindern, dass du dich bewegen oder Räume aktivieren darfst. Nimm dir dieses Plättchen zur Erinnerung. Lege das Plättchen in der Aufräumphase oder wenn du deine Kammer betrittst ab.



Referenzkarten der Zauberschulen

Zu jeder Zauberschule und zu den Zaubern der Vergessenen gehört eine Referenzkarte. Auf der Vorderseite der Karte sind die Elemente abgebildet, die auf Zaubern dieser Zauberschule abgebildet sind. Während des Spiels liegen die Karten der einzelnen Zauberschulen auf den entsprechenden Referenzkarten.

Auf der Rückseite der Referenzkarten sind zwei Sets mit Zaubern für die Spielvorbereitung aufgelistet (siehe S. 16).



Beschwörungskarten

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, drehe sie auf die Rückseite und lege sie unterhalb deines Charaktertableaus aus.

Beschwörungen

Beschwörungen werden durch entsprechende Miniaturen dargestellt (siehe rechts), um ihren Standort in der Akademie anzuzeigen. Wenn du eine Beschwörung beschworen hast, stelle die zugehörige Miniatur auf den Spielplan. Die Beschwörungen *Schande von Kreta* und *Abscheulichkeit* werden durch Plättchen dargestellt.

Abscheulichkeit

Mit dem Zauber **Entstellende Mutation** hast du die Möglichkeit, dich selbst in eine Abscheulichkeit zu verwandeln. Du giltst dann gleichzeitig als Magi und als Beschwörung. Schiebe dieses Plättchen dann unter deine Miniatur.



Aufbau einer Beschwörungskarte

- (A) Name und Darstellung
- (B) Typ
- (C) Bewegungswert
- (D) Angriffswert
- (E) Lebenspunkte



Rosen-Stecker

Wenn du eine Beschwörung beschworen hast, nimm dir die entsprechende Miniatur. Um anzuzeigen, dass du diese Beschwörung kontrollierst, stecke deine Rosen-Stecker in die Basis der Miniatur. Verwende 1 Stecker für deine 1. Beschwörung, 2 Stecker für deine 2. Beschwörung und 3 Stecker für deine 3. Beschwörung.



Schande von Kreta-Plättchen

Die Beschwörung *Schande von Kreta* darfst du ausschließlich durch den entsprechenden Zauber der Vergessenen beschwören.



Beschwörung-Miniaturen



8 Landsknechte



3 Knochenritter



5 Göttliche
Altäre



3 Cerberus



5 Mutanten-
Altäre



3 Andromeda



3 Malacoda

Spielvorbereitung

1. Legt den **Rosensaal** in die Mitte eurer Spielfläche und platziert den **Thronsaal** angrenzend zum **Rosensaal**.



2. Mischt alle **verbliebenen Räume** und legt sie zufällig in zwei Ringen um den **Rosensaal** aus (siehe Abbildung).

Hinweis: Die Ausrichtung der Räume spielt hierbei keine Rolle.



3. Legt das **Aktivierungsplättchen** des Rosensaals zur Seite. Legt alle anderen **Aktivierungsplättchen** auf ihren jeweiligen Raum.



4. Wählt jeweils eine Farbe und mischt die entsprechenden **Kammern der Magi** verdeckt. Legt sie je nach Anzahl Mitspielender Personen an die Räume der Akademie an (siehe Abbildung). Deckt die Kammern noch nicht auf.

2 Personen



3 Personen



4 Personen



5. Legt das **Machttableau (A)** und das **Ereignistableau (B)** an die Seiten der Akademie an.



6. Wenn ihr eine Partie mit 2 oder 3 Personen spielt, sortiert zunächst alle Aufgabenkarten mit der Angabe 4+ in der unteren linken Ecke aus. Legt sie in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Sortiert die **Aufgabenkarten nach Mondphasen** und mischt die 3 Stapel. Legt die Stapel der zweiten und dritten Mondphase zur Seite und platziert die **Aufgabenkarten der ersten Mondphase auf dem Machttableau (A)**. Legt daneben das Aktivierungsplättchen des **Rosensaals** auf das Tableau (B). Legt außerdem die **Beschwörungskarten** mit der Vorderseite nach oben (und ohne sie zu mischen) bereit (C).



7. Sortiert die **Ereigniskarten nach Mondphasen** und mischt die 3 Stapel. Legt die Stapel der zweiten und dritten Mondphase zur Seite und platziert die **Ereigniskarten der ersten Mondphase auf dem Ereignistableau (A)**. Legt außerdem die **Schadensmarker der Black Rose bereit (B)**.



8. Wer zuletzt eine Rose geschenkt bekommen hat, nimmt das **Kronenplättchen**.

9. Wählt, beginnend mit der Person, die das Kronenplättchen hat, und dann im Uhrzeigersinn, jeweils 1 der Magi. Nehmt euch die entsprechende **Miniatur**, das **Charaktertableau**, die **Charakterzauber** und die **Trophäen**. Legt eure **Machtplättchen** und das der Black Rose auf das Machttableau.

Nehmt euch außerdem das folgende Spielmaterial in der Farbe eurer Kammer: **Schadensmarker**, **physische Aktion-Plättchen**, **Fallen- und Schutzplättchen**, sowie die **Rosen-Stecker**.

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. Stellt nun euer Zauberbuch zusammen: 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 von eurem jeweiligen Charakterzauber hinzu und mischt diese Zauber. Sie bilden euer **Zauberbuch**. Legt euer Zauberbuch verdeckt links neben euer Tableau.

Legt eure verbliebenen 2 Charakterzauber neben den Aufgaben- und Ereigniskarten für die zweite und dritte Mondphase zur Seite.

Hinweis: Alle Magi haben eine Lieblingszauberschule, zu der auch ihre jeweiligen Charakterzauber gehören. Ihr dürft aber jede Zauberschule auswählen.

11. Mischt die sechs Stapel der Zauberschulen und die Zauber der Vergessenen. Legt jeden Stapel verdeckt auf die entsprechende Referenzkarte und legt beides neben dem Spielplan bereit. Lasst darüber jeweils Platz für einen offenen Ablagestapel. Diese sieben Decks bilden die **Bibliothek der Akademie**.

12. Deckt jetzt die **Kammern der Magi** auf und platziert eure Magi in ihren Kammern.

13. Legt die **Elementplättchen** und **Blockadeplättchen** neben der Bibliothek bereit.

14. Stellt die **Beschwörung-Miniaturen** bereit.



Spielverlauf

Black Rose Wars verläuft über mehrere Runden. Ihr spielt die letzte Runde, sobald 1 Machtplättchen 30 Machtpunkte erreicht oder überschreitet. Jede Runde besteht aus **6 Phasen**:

- 1. Black Rose Phase**
Handelt Ereignisse ab und erhaltet Aufgaben der Black Rose.
- 2. Studierphase**
Nehmt 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. 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 durch.
- 6. Aufräumphase**
Prüft, ob das Spielende eingeleitet wurde und bereitet ggf. die nächste Runde vor.

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.

Zur Erinnerung: Wenn du am Anfang einer Runde das **Kronenplättchen** besitzt, beginnst du in dieser Runde **jede Phase** (auch dann, wenn du das Plättchen während der Runde abgeben musst). Die anderen Magi folgen im Uhrzeigersinn.



Rebecca

Mondphasen

Black Rose Wars ist in **3 Mondphasen** unterteilt. In jeder Mondphase verwendet ihr unterschiedliche Aufgaben und Ereignisse. Eine neue Mondphase beginnt immer dann, **sobald 1 eurer Machtplättchen oder das der Black Rose das Feld mit dem Symbol dieser Mondphase erreicht oder überschreitet.**



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



Die **2. Mondphase** beginnt, sobald 1 Machtplättchen 6 Machtpunkte erreicht oder überschreitet.



Die **3. Mondphase** beginnt, sobald 1 Machtplättchen 18 Machtpunkte erreicht oder überschreitet, und dauert bis zum Ende des Spieles an.

Wenn eine neue Mondphase beginnt, unterbricht ihr sofort das Spiel. Tauscht den Nachziehstapel der **Ereigniskarten und der Aufgabenkarten** sofort mit den Stapeln der nächsten Mondphase aus. (Karten neben euren Charaktertableaus bleiben dort liegen.)

Wenn ihr die zweite Mondphase beginnt, legt außerdem das **Aktivierungsplättchen des Rosensaals** vom Machttableau auf den **Rosensaal**. Ihr dürft den **Rosensaal** ab sofort aktivieren.

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: Habt ihr die neue Mondphase begonnen, kehrt ihr nicht wieder in die vorherige Mondphase zurück. Auch dann nicht, wenn ihr Machtpunkte verliert und sich alle Machtplättchen wieder vor der aktuellen Mondphase befinden.

Beispiel: Mondphase wechseln

Tessa wirkt den Zauber *Erlösung*. Sie wählt 1 Raum mit 1 Beschwörung und entfernt diese. Dafür bekommt sie 1 Machtpunkt.

Tessa verschiebt ihr Machtplättchen von 5 auf 6. Dann unterbricht sie sofort ihren Zug, um die zweite Mondphase vorzubereiten: **Tessa** und die anderen Magi tauschen die Stapel mit Ereigniskarten und Aufgabenkarten aus, legen das Aktivierungsplättchen in den **Rosensaal** und nehmen je 1 ihrer Charakterzauber auf die Hand.

Danach fährt **Tessa** 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 zweiten 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. Ihr **dürft Aufgaben, die ihr nicht erfüllt habt, ablegen**. **Legt sie auf den Ablagestapel**. Immer wenn ihr euch entscheidet, Karten in diesem Schritt abzulegen, bekommt die Black Rose dafür **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. (Überspringt diesen Schritt in der ersten Runde, da ihr noch keine Aufgaben habt.)
2. Verschiebt alle ausliegenden Ereignisse auf dem Ereignistableau **um eine Position nach rechts**. Verschiebt ihr dabei 1 Ereignis vom dritten Feld auf den Ablagestapel, erhält die Black Rose sofort die Machtpunkte, die unten rechts auf der Karte angegeben sind.
3. Wer zuletzt am Zug ist (also rechts neben der Person mit dem Kronenplättchen sitzt), zieht 1 Ereigniskarte. Ist die Krone darauf abgebildet erhält diese Person das Kronenplättchen. Muss für die Ereigniskarte eine Wahl getroffen werden, wählt diese Person. Die Black Rose erhält sofort die Machtpunkte, die unten links auf der Karte angegeben sind. Hat die Karte einen **Soforteffekt**, führt diesen aus und legt die Karte ab. Hat sie keinen Soforteffekt, **legt die Karte auf das angegebene Feld (A)** des Ereignistableaus. Falls auf diesem Feld bereits 1 Karte liegt, verschiebt ihr diese 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 und die Black Rose auch für dieses Ereignis Machtpunkte erhält.
4. Führt nun von links nach rechts **alle ausliegenden Ereignisse** aus, die in der Black Rose Phase abgehandelt werden.
5. Wer keine Aufgabe hat, **zieht 1 Aufgabenkarte** (im Uhrzeigersinn, beginnend mit der Person, die zu Beginn der Runde das Kronenplättchen hatte).

Aufgaben erhalten und ablegen:

Du darfst nie mehr als 2 unerfüllte Aufgaben haben. Falls du mehr hast, **musst du überzählige Aufgaben sofort ablegen**. Für jede so abgelegte Aufgabe (und Aufgaben, die du in Schritt 1 der Black Rose Phase ablegst) bekommt die Black Rose Machtpunkte entsprechend der Mondphase, aus der die Aufgabe war.

Hinweis: Musst du Aufgaben durch andere Spieleffekte ablegen als die beiden beschriebenen, bekommt die Black Rose keine Punkte dafür. Neue Aufgaben erhältst du am Ende der Black Rose Phase, durch Zauber und im **Meditationszimmer**.

Aufgaben erfüllen:

Aufgaben musst du immer **innerhalb von 1 Runde** erfüllen. Aufgaben, die du nicht geschafft hast, darfst du in der nächsten Runde erneut versuchen. Du darfst eine Aufgabe in der gleichen Runde erfüllen, in der du sie erhalten hast, allerdings nur dann, wenn du alle Bedingungen der Aufgabe erfüllst, **nachdem** du die Aufgabe erhalten hast.

Ausnahme: Zauber gelten so lange für das Erfüllen von Aufgaben, wie sie auf deinem Charaktertableau ausliegen.

Sobald du 1 Aufgabe erfüllt hast, musst du sie **in deinem Zug aufdecken**. Hast du die Aufgabe im Zug von 1 der anderen Magi erfüllt, decke sie zu Beginn deines eigenen Zuges auf. Wenn die Karte einen Belohnungseffekt hat, führe diesen sofort so weit wie möglich aus und nimm dir die Machtpunkte. Du darfst die Belohnung nicht für einen späteren Zeitpunkt aufheben.

Ausnahme: Steht auf Aufgaben eine Angabe, wann du sie aufdecken darfst, darfst du die Aufgabe nur zum angegebenen Zeitpunkt aufdecken und abhandeln.



2. Studierphase

Während dieser Phase zieht ihr neue Handkarten. Führt reihum jeweils die folgenden Schritte durch:

1. Ziehe **2 Zauber von deinem Zauberbuch** und nimm sie auf die Hand. Falls dein Zauberbuch leer ist, mische deine Erinnerungen und bilde daraus ein neues Zauberbuch.
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 auf die Ablagestapel der entsprechenden Zauberschulen (A). 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 1 Zauber aus deiner Hand **entfernen** und auf den Ablagestapel der zugehörigen Zauberschule legen.

Entscheidest du dich, 1 Charakterzauber abzulegen, lege ihn in die Schachtel zurück. Ihr benötigt ihn in dieser Partie nicht mehr.



Falls die Zauber auf deiner Hand dein **Handkartenlimit** überschreiten, musst du überzählige Zauber sofort in deine Erinnerungen legen.



Beispiel: Studierphase

Nero hat zu Beginn der Studierphase 5 Zauber auf der Hand. Er zieht 2 Zauber von seinem Zauberbuch und nimmt sie auf die Hand. Danach zieht er 4 Zauber aus der Bibliothek, 3 aus der Zauberschule der Zerstörung und 1 aus der Zauberschule der Verwandlung, 2 davon behält er.

Nero hat jetzt 9 Zauber auf seiner Hand, sein Handkartenlimit ist aber 7. Zunächst entscheidet er sich, 1 Zauber aus seiner Hand zu entfernen, der nicht mehr zu seiner Strategie passt. Er legt ihn auf den Ablagestapel der entsprechenden Zauberschule. Danach wählt er 1 weiteren Zauber von seiner Hand und legt ihn in seine Erinnerungen. Die restlichen 7 Zauber darf er auf der Hand behalten.



3. Vorbereitungsphase

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

1. Wähle 1 Zauber von deiner Hand als Spontanzauber und lege ihn verdeckt auf das entsprechende Feld auf deinem Charaktertableau.
2. Wähle 1-3 Zauber von deiner Hand als Standardzauber und lege sie verdeckt auf die entsprechenden Felder auf deinem Charaktertableau. Wählst du weniger als 3 Zauber, lasse die restlichen Felder frei.

Die Ausrichtung der Zauber

Immer wenn du 1 Zauber auf dein Charaktertableau legst (als Spontanzauber oder als Standardzauber), musst du dich entscheiden, ob du in der Aktionsphase den **Basiszauber** oder den **Umkehrzauber** verwenden willst. Lege den Zauber dann in der entsprechenden **Ausrichtung** verdeckt so auf dein Tableau, dass 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 (A).

In der Aktionsphase (siehe S. 22) musst du deine Standardzauber in der Reihenfolge wirken oder aktivieren, in der du sie auf dein Charaktertableau gelegt hast. Deinen Spontanzauber darfst du in der Aktionsphase unabhängig von dieser Reihenfolge wirken. Sobald ihr diese Phase beendet, dürft ihr eure Zauber nicht mehr austauschen oder ihre Ausrichtung ändern.



Beispiel



Tessa hat den Angriffszauber **Säure-Explosion** als Spontanzauber gewählt und oben auf ihr Tableau gelegt. Auf die Felder für die Standardzauber hat sie 1 Schutzzauber und 2 Kampfzauber gelegt. Für alle 4 Zauber hat sie jeweils entschieden, ob sie in der Aktionsphase den Basiszauber oder den Umkehrzauber wirken möchte.



4. Aktionsphase

In dieser Phase führt ihr eure Aktionen aus. Ihr seid dabei **reihum mehrmals am Zug**.

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

Wenn du am Zug bist, wähle 1 oder 2 der folgenden Aktionen und führe sie in einer Reihenfolge deiner Wahl aus. Du darfst 2× die gleiche Aktion wählen. (Ausnahme: Die Aktion „Standardzauber wirken“ darfst du in jedem Zug nur 1× ausführen.)

Du musst 1 Aktion vollständig abschließen, bevor du 1 weitere Aktion durchführen darfst. Du musst jedes Mal, wenn du am Zug bist, mindestens 1 Aktion ausführen. Erst wenn du keine Aktionen mehr machen kannst, setzt du aus.

Du darfst nicht freiwillig aussetzen.

Führt so lange Züge aus, bis niemand mehr Aktionen ausführen kann.

Ausnahme: Fallen und Schutzzauber, die du aktiviert hast, darfst du auf deinem Charaktertableau liegen lassen, ohne sie zu wirken. Sie bleiben für die Beschwörungsphase aktiviert. Du musst sie nur abwerfen, wenn du dich in deiner Kammer befindest und diese nicht auf andere Weise verlassen kannst.

I. Physische Aktion ausführen

In jeder Aktionsphase stehen dir 2 physische Aktionen zur Verfügung. Führt du 1 physische Aktion aus, darfst du dich entweder **bewegen** (👤) oder **angreifen** (☄️). In beiden Fällen darfst du **vor oder nach dem Bewegen oder Angreifen zusätzlich 1 Raum aktivieren** (☑️). Drehe danach 1 physische Aktion-Plättchen auf die Rückseite, du darfst es in dieser Aktionsphase nicht erneut verwenden.



Bewegen (A): Bewege dich um bis zu so viele Räume, wie der Bewegungswert auf deinem Charaktertableau angibt. Du darfst stehen bleiben. Du darfst deine Bewegung **nicht** unterbrechen.

Angreifen (B): Greife 1 der anderen Magi oder 1 Beschwörung in dem Raum an, in dem du dich befindest. Füge so viel Schaden zu, wie der Angriffswert auf deinem Charaktertableau angibt.

Raum aktivieren (C): Vor **oder** nach deiner Bewegung bzw. deinem Angriff darfst du den Raum aktivieren, in dem du dich befindest, sofern das Aktivierungsplättchen offen darin ausliegt. **Drehe das Aktivierungsplättchen um und führe den angegebenen Effekt aus.**

Du darfst Räume auch dann aktivieren, wenn du den Effekt nicht ausführen kannst oder willst. Drehe in diesem Fall nur das Aktivierungsplättchen um.

Ausnahme: Den **Rosensaal** darfst du nur dann aktivieren, wenn du den Effekt vollständig ausführen kannst. Du darfst nicht darauf verzichten, den Effekt auszuführen.

II. Spontanzauber wirken oder aktivieren

Wirke oder aktiviere deinen Spontanzauber (siehe S. 24).

III. Standardzauber wirken oder aktivieren (maximal 1× in deinem Zug)

Wirke oder aktiviere den Standardzauber, der am weitesten links auf deinem Tableau liegt und der noch nicht gewirkt oder aktiviert wurde (siehe S. 24).

IV. Zauber ablegen

Lege 1 Zauber, den du noch nicht gewirkt oder aktiviert hast, in deine Erinnerungen. Du darfst ihn nicht wirken. Bewege dich dann in 1 angrenzenden Raum (👤1). Dies gilt nicht als Zauber wirken und nicht als physische Aktion. Du darfst mit dieser Aktion nicht angreifen oder einen Raum aktivieren.

Zur Erinnerung: Bist du in deiner Kammer, musst du dich bewegen und die Kammer verlassen (entweder mit einer physischen Aktion oder indem du 1 Zauber abwirfst). Du darfst vorher keine andere Aktion ausführen und dich nicht mithilfe eines Zaubers bewegen oder teleportieren. Solange es dir möglich ist, 1 Aktion auszuführen, darfst du nicht darauf verzichten. Du darfst nur dann in deiner Kammer bleiben, wenn du keine physischen Aktionen mehr zur Verfügung hast und alle deine Zauber bereits gewirkt hast.

Wenn du am Zug bist, führe **1 oder 2 Aktionen in beliebiger Reihenfolge** aus. Denk daran, dass du die Aktion „Standardzauber wirken“ in jedem Zug nur 1× ausführen darfst.

Du hast damit die folgenden Möglichkeiten:

	+	
	+	Standard oder Spontan
	+	
Standard	oder	Spontan
	+	
	+	Standard oder Spontan
	+	

5. Beschwörungsphase

In dieser Phase erweckt ihr eure Beschwörungen.

Wenn du am Zug bist, erwecke **alle deine Beschwörungen** in einer Reihenfolge deiner Wahl. Führe dabei für jede deiner Beschwörungen die folgenden Schritte durch:

1. Bewege die Beschwörung um bis zu so viele Räume, wie ihr Bewegungswert anzeigt (sie darf stehen bleiben).
2. Die Beschwörung fügt 1 Magi oder 1 Beschwörung in ihrem Raum Schaden in Höhe ihres Angriffswerts zu. Verwende Schadensmarker deiner eigenen Farbe.
3. Führe spezielle Effekte der Beschwörung aus, wenn solche auf der Beschwörungskarte angegeben sind.



Cerberus mit Beschwörungskarte

6. Aufräumphase



Dies ist die letzte Phase der Runde, in der ihr Auswirkungen der aktuellen Runde abwickelt und die nächste Runde vorbereitet. Führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Nehmt **aktivierte Fallen, die ihr nicht gewirkt habt**, zurück auf die Hand. Entfernt gewirkte **Zauber der Vergessenen** aus dem Spiel (legt sie in die Schachtel zurück).
Legt alle übrigen Zauber von euren Charaktertableaus offen in eure jeweiligen **Erinnerungen**.



2. Dreht alle **Aktivierungsplättchen** auf die Vorderseite.



3. Überprüft, ob es Räume gibt, bei denen auf allen Aussparungen der Instabilitätsleiste Schadensmarker liegen.

Diese Räume sind **zerstört**: Wer die meisten Schadensmarker gelegt hat, erhält das **Aktivierungsplättchen** des jeweiligen Raumes. Bei einem Gleichstand erhält die Black Rose das Aktivierungsplättchen. Nehmt dann alle Schadensmarker von der Leiste und **dreht den Raum auf die Rückseite**. Magi und Beschwörungen verbleiben im Raum. Der Raum ist weiterhin Teil der Akademie, er darf jedoch nicht mehr aktiviert werden und ihr könnt keine Instabilität mehr darin platzieren.



4. Überprüft auf dem Machttableau, ob 1 oder mehr Magi oder die Black Rose **30 oder mehr Machtpunkte** erreicht 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. 35).
Hat noch niemand 30 Machtpunkte erreicht, beginnt mit der nächsten Spielrunde.

Zauber wirken

Zauber haben je nach Kategorie unterschiedliche Effekte. Beachte beim Wirken eines Zaubers, welches Ziel oder welche Ziele du auswählen darfst. Sobald du einen Zauber wirkst, deckst du ihn auf und führst alle Effekte aus. Je nachdem, in welcher Ausrichtung du den Zauber in der Vorbereitungsphase auf dein Charaktertableau gelegt hast, wirkst du den Basiszauber oder den Umkehrzauber. Sobald du

den Zauber gewirkt hast, steht dir das Element so lange zur Verfügung, wie sich der Zauber auf deinem Tableau befindet. Denke daran, ein Elementplättchen auf den Zauber zu legen, wenn er das Symbol ☼ hat.

Hinweis: Fallen- und Schutzzauber musst du aktivieren, bevor du sie wirken darfst (siehe S. 25).

Kategorien der Zauber

Das erste Symbol auf der Zauberkarte bestimmt dessen Kategorie:

- ⚡ Mit **Kampfzaubern** fügst du anderen Magi oder Beschwörungen in deinem Zug Schaden zu. Du fügst dir oder deinen Beschwörungen niemals selbst Schaden zu. (Falls eigene Zauber dir oder deinen Beschwörungen Schaden zufügen würden, ignoriere diesen Schaden.)
- 🔮 Mit **Klassikzaubern** führst du in deinem Zug verschiedenste Effekte aus, wie Machtpunkte erzeugen, das Spielfeld beeinflussen oder Beschwörungen erwecken.
- 🛡️ Mit **Schutzzaubern** schützt du dich vor negativen Effekten, z. B. vor den Kampfzaubern der anderen Magi. Du wirkst sie außerhalb deines Zuges (siehe S. 25).
- 👹 Mit **Fallenzaubern** stellst du anderen Magi oder Beschwörungen Fallen, mit denen du ihnen z. B. Machtpunkte wegnehmen darfst. Du wirkst sie außerhalb deines Zuges (siehe S. 25).

Hinweis: Auf einigen Zaubern aus der Zauberschule der Illusion sind zwei Effekte mit den Symbolen 🎭 und 🕒 abgebildet. Wenn du diese Zauber wirkst, musst du entscheiden, welchen der beiden Effekte du ausführen möchtest.

Erklärungen zu den Effekten aller Zauber findest du auf S. 37. Erläuterungen zu den einzelnen Zaubern findest du im Codex Arcanum.



Nero

Fallen- und Schutzzauber

Um einen Fallen- oder Schutzzauber zu wirken, musst du ihn in deinem Zug aktivieren. Lege dafür in deinem Zug ein Fallen- oder Schutzplättchen darauf, um anzuzeigen, dass der Zauber aktiv ist und gewirkt werden darf. Lasse den Zauber verdeckt liegen, bis du ihn wirkst.

Wenn ein Fallen- oder Schutzzauber aktiviert ist, darfst du ihn in 1 gegnerischen Zug **wirken, sobald seine Bedingung erfüllt ist**. Auf jedem Fallen- oder Schutzzauber ist diese Bedingung angegeben. Diese Zauber bleiben so lange aktiv, bis du sie gewirkt hast (oder bis zum Ende der Runde). Hast du aktive Zauber in der Aktionsphase nicht gewirkt, bleiben sie in der Beschwörungsphase aktiv.

Bedingungen, um einen Schutzzauber zu wirken, sind z. B. wenn dir ein gegnerischer Zauber oder eine Beschwörung Schaden zufügt oder dich bewegt.

Bedingungen, um einen Fallenzauber zu wirken, sind z. B. wenn **andere** Magi oder Beschwörungen bestimmte Räume betreten oder bestimmte Aktionen ausführen. Du selbst oder deine Beschwörungen können die Bedingungen für eigene Fallenzauber nicht erfüllen. Beachte, dass Kombinations-Fallen 2 verschiedene Bedingungen haben (siehe rechts).

Sobald die Bedingung eines aktivierten Zaubers erfüllt ist, darfst du dich entscheiden, diesen Zauber zu wirken. Wenn du dies tust, **unterbricht dein Zauber die Aktion, die die Bedingung für deinen Zauber erfüllt hat**.

Danach ist der Zauber verbraucht und du darfst ihn nicht erneut wirken. Entscheidest du dich, den Zauber nicht zu wirken, bleibt er verdeckt auf deinem Tableau liegen. Du hast erst wieder die Möglichkeit, ihn zu wirken, wenn seine Bedingung erneut erfüllt wird.



Hinweise zu Schutzzaubern: Einige Schutzzauber ermöglichen dir einen Gegenangriff. Das Ziel des Gegenangriffs ist immer die Figur, die die Bedingung für diesen Zauber erfüllt hat.

Werden die Bedingungen für **mehrere deiner Schutzzauber** erfüllt, wirke **zunächst 1 davon nach deiner Wahl**. Überprüfe danach, ob die Bedingungen für weitere Schutzzauber noch erfüllt sind und wirke davon erneut 1 usw.

Beispiel:

Wenn dein erster Schutzzauber es dir ermöglicht, Schaden zu ignorieren, wird dir kein Schaden zugefügt. Weitere Schutzzauber mit der Bedingung *wenn dir Schaden zugefügt wird* darfst du dann nicht mehr wirken.



Hinweise zu Fallenzaubern: Das Ziel eines Fallenzaubers ist immer die Figur, die die Bedingung dieses Fallenzaubers erfüllt hat.

Wenn durch 1 Aktion die Bedingungen von **mehreren Fallenzaubern gleichzeitig** erfüllt werden, **entscheidet im Uhrzeigersinn**, beginnend mit der Person am Zug, ob ihr euren Fallenzauber wirken möchtet und führt in diesem Fall sofort den Effekt durch. Dies kann dazu führen, dass Magi, die ihren Fallenzauber erst später wirken dürfen, entscheiden, ihren Fallenzauber nicht zu wirken, weil sie den Effekt nicht mehr (vollständig) ausführen können. Hast du selbst mehrere Fallenzauber, deren Bedingungen erfüllt sind und die du wirken möchtest, darfst du sie in einer Reihenfolge deiner Wahl wirken. Fallenzauber darfst du auch wirken, wenn du dich in deiner Kammer befindest.



Kombinations-Fallen

Einige Fallenzauber haben keinen Umkehrzauber und stattdessen **2 Basiszauber**. Der Text ist also auf beiden Seiten gleich ausgerichtet und du darfst sie nur in einer Ausrichtung auf dein Charaktertableau legen.

Einen solchen Fallenzauber darfst du wirken, sobald die Bedingung des oberen **oder** des unteren Basiszaubers erfüllt ist. Wenn du dich entscheidest, den Fallenzauber zu wirken, musst du den Basiszauber wirken, dessen Bedingung erfüllt wurde. Danach ist der Zauber verbraucht, du darfst also immer nur 1 der beiden Basiszauber wirken.



Beispiel einer Kombinations-Falle

Hinweis: Die Bedingung, dass Figuren bestimmte Räume betreten, ist nicht erfüllt, wenn sich die Figuren bereits in entsprechenden Räumen befinden oder diese verlassen. Es genügt aber, den Raum durch eine Bewegung oder Teleportation zu betreten (freiwillig oder unfreiwillig), Figuren müssen ihre Bewegung nicht dort beenden. Platzieren Magi neue Beschwörungen auf dem Spielplan, gilt das ebenfalls als Betreten des Raums. Eine Beschwörung kann also die Bedingung für eine Falle erfüllen, wenn sie ins Spiel kommt.



Landsknecht

Landsknecht

Ziele und Reichweite der Zauber

Effekte von Zaubern wirken sich auf unterschiedliche **Ziele** aus:

-  **Selbst:** Mit diesem Zauber beeinflusst du dich selbst.
-  **Einzel:** Mit diesem Zauber beeinflusst du genau 1 Beschwörung oder 1 der anderen Magi deiner Wahl innerhalb der Reichweite. Für einige Zauber ist explizit angegeben, ob du 1 Magi oder 1 Beschwörung als Ziel deines Zaubers wählen musst.
-  **Raum:** Mit diesem Zauber beeinflusst du 1 Raum innerhalb der Reichweite und/oder 1 oder alle Beschwörungen und Magi darin.
-  **Spezial:** Mit diesem Zauber beeinflusst du ein spezielles Spielelement, wie z. B. das Machttableau oder die Bibliothek.

Die **Reichweite** eines Zaubers ist bei Zaubern mit einem einzelnen Ziel rechts neben der Figur angegeben. (Das Symbol  zeigt beispielsweise eine Reichweite von bis zu zwei Räumen an.) Bei Zaubern mit Räumen als Ziel steht die Reichweite innerhalb des Symbols. (Das Symbol  zeigt beispielsweise eine Reichweite von bis zu zwei Räumen an.)

Deine Reichweite geht in einer **geraden Linie, deiner Sichtlinie**, von dem Raum aus, in dem du dich befindest. Sie ist **nicht** abhängig davon, ob sich andere Magi oder Beschwörungen zwischen dir und deinem Ziel befinden.



Die Symbole  bzw.  zeigen an, 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, darfst du nicht angreifen.

Beispiel: Ziel und Reichweite bestimmen

Nero wirkt den Basiszauber **Meteorenschwarm**. Er wählt als Ziel den Raum mit **Tessas Malacoda**. **Tessas** Raum darf er nicht wählen, weil er sich nicht in **Neros** Sichtlinie befindet und **Rebeccas** Raum darf er nicht wählen, weil er außerhalb der Reichweite des Zaubers liegt. **Nero** fügt dem **Malacoda** 4 Schaden zu und **Tessa** muss ihn vom Spielplan nehmen.



Instabilität erzeugen

Zauber mit dem Symbol  verursachen Instabilität.

Wenn sich das Symbol für Instabilität **in der Mitte der Zauberkarte** befindet, verursacht der Zauber die Instabilität **allein dadurch, dass du ihn wirkst**. Lege 1 Schadensmarker auf die Instabilitätsleiste des Raumes, **in dem du dich befindest**.

Einige Zauber verursachen zusätzlich Instabilität in den Räumen, in denen **du den Effekt ausführst**. Dies ist als Effekt des Zaubers angegeben.

Ist keine freie Aussparung mehr auf der Instabilitätsleiste eines Raumes, darfst du keine weiteren Schadensmarker legen. Dieser Raum wird in der Aufräumphase zerstört (sofern kein Spieleffekt vorher Instabilität entfernt).



Dieser Zauber verursacht keine Instabilität.



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

Zusätzlich verursachen die Effekte dieses Zaubers Instabilität in den Räumen, in denen sich das Ziel des Zaubers befindet.

Beispiel: Instabilität verursachen



Rebecca wirkt den Umkehrzauber **Mahlstrom** auf die **Orakelkammer**, in der sich **Tessa** befindet. Sie platziert sofort 1 Schadensmarker (A) in ihren Raum, den **Garten**. Danach führt sie die Effekte des Zaubers aus: **Rebecca** fügt **Tessa** 3 Schaden zu und legt 2 Schadensmarker (B) in **Tessa** Raum, die **Orakelkammer**.



Optionale Spielregel: Überlastung

Verursacht ein Zauber Instabilität, in dem Raum ist jedoch keine freie Aussparung mehr auf der Instabilitätsleiste, legst du deinen Schadensmarker neben die Leiste. Diese Regel macht es schwerer vorhersehbar, wer in der Aufräumphase das Aktivierungsplättchen für die Zerstörung dieses Raumes erhalten wird (siehe S. 23).



Beschwörungen

Einige Klassikzauber , die Effekte einiger Räume und andere Spiel-effekte ermöglichen es dir, Beschwörungen ins Spiel zu bringen.

Wenn du beschwörst, nimm dir die entsprechende **Beschwörungskarte**, drehe sie um und lege sie unterhalb deines Charaktertableaus auf 1 der 3 vorgesehenen Plätze ab. Auf der Karte sind Angriffswert und Bewegungswert der Beschwörung, sowie ihre Lebenspunkte angegeben.



Nimm dir dann die entsprechende Miniatur bzw. das entsprechende Plättchen. Stecke so viele Rosen-Stecker in die Basis der Miniatur, wie auf deinem Tableau oberhalb der Beschwörungskarte angegeben sind. Stelle die Figur dann in den Raum, in dem du sie beschworen hast. 

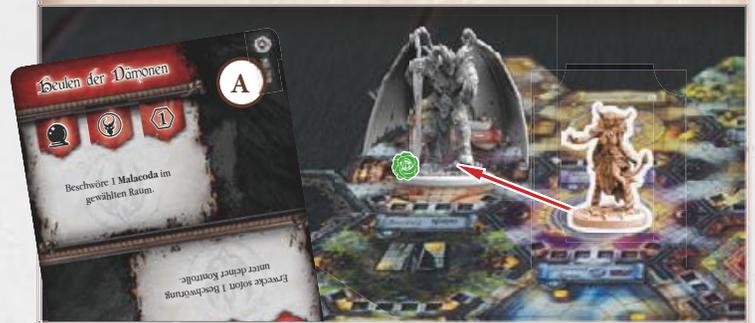
Du darfst nicht mehr als drei Beschwörungen haben. Hast du keinen freien Platz, darfst du entweder nicht beschwören oder du legst 1 deiner Beschwörungskarten zurück auf das Machttableau und entfernst die entsprechende Miniatur oder das Plättchen vom Spielplan.

Hinweis: Falls keine passende Karte bzw. Miniatur oder Plättchen verfügbar ist, darfst du die Beschwörung nicht beschwören.

Beschwörungen eines Typs:

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

Beispiel: beschwören



Tessa wirkt den Umkehrzauber *Heulen der Dämonen* (A), um 1 **Malacoda** in einem angrenzenden Saal zu beschwören. Sie nimmt die entsprechende Beschwörungskarte (B) und legt sie auf den ersten freien Platz für Beschwörungen auf ihrem Charaktertableau. Dann nimmt **Tessa** 1 **Malacoda**-Miniatur, steckt 1 Rosen-Stecker hinein und stellt sie in den Raum (C).



Schaden zufügen

Schaden wird durch die Schadensmarker angezeigt. Immer wenn du Schaden zufügst, lege Schadensmarker deiner Farbe

- auf die Lebenspunkteleisten der entsprechenden Magi.
- auf die Instabilitätsleisten der entsprechenden Räume.
- auf die Beschwörungskarten der entsprechenden Beschwörungen.



Sind alle Aussparungen belegt, darfst du keine weiteren Schadensmarker legen.

Hast du bereits alle deine Schadensmarker gelegt, darfst du keinen Schaden und keine Instabilität 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 dem , wie die verbliebenen Schadensmarker verteilt werden.

Magi besiegen

Sobald auf deiner Lebenspunkteleiste alle Aussparungen mit Schadensmarkern belegt sind, bist du **besiegt**.

Wer den letzten Schadensmarker gelegt hat, erhält 1 deiner **Trophäen** (dies darf auch die Black Rose sein). Hast du keine Trophäen mehr, überspringe diesen Schritt.

Alle Magi, die Schadensmarker gelegt haben, erhalten jetzt Machtpunkte:

- 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.

Bei Gleichstand, wer die meisten oder zweitmeisten Schadensmarker gelegt hat, erhalten die beteiligten Magi ① weniger.

Hat 1 Person alle Schadensmarker gelegt, erhält sie 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.

Gib alle Schadensmarker zurück und **stelle deine Miniatur in deine Kammer**. Wurdest du in deinem eigenen Zug durch einen Fallenzauber besiegt, beendet dies sofort deinen Zug. Du darfst deine Aktion nicht mehr zu Ende ausführen und erhältst keinen Ersatz.

In deiner Kammer bist du vor allen weiteren Angriffen geschützt, andere Magi dürfen dich hier nicht als Ziel für ihre Zauber auswählen. Denk daran, dass du deine Kammer verlassen musst, wenn du das nächste Mal am Zug bist.

Hinweis: Ist 1 Magi besiegt, handelt keine weiteren Fallen mehr ab. Nicht abgehandelte Fallen verbleiben verdeckt auf den entsprechenden Charaktertableaus, bis ihre Bedingungen erneut erfüllt werden.

Beschwörungen besiegen

Liegen so viele Schadensmarker auf einer deiner Beschwörungen, wie sie Lebenspunkte hat, ist die Beschwörung **besiegt**. Nimm sie sofort vom Spielplan und lege die Beschwörungskarte zurück. Gib alle Schadensmarker zurück. Für das Besiegen von Beschwörungen gibt es keine Machtpunkte oder Trophäen.

Optionale Spielregel: Overkill

Fügst du einem der anderen Magi Schaden zu, auf der Lebenspunkteleiste sind jedoch nicht mehr genügend freie Aussparungen, legst du deine Schadensmarker neben die Leiste. Berücksichtigt diese Schadensmarker, wenn ihr die Machtpunkte verteilt. Diese Regel gibt dem Spiel eine neue taktische Komponente.



Knochenritter

Beispiel 1: Räume aktivieren

Tessa entscheidet sich, in ihrem Zug 1 physische Aktion auszuführen. Sie dreht 1 physische Aktion-Plättchen um (A) und bewegt sich um 2 Räume in die **Bibliothek**.



Tessa aktiviert die **Bibliothek**, dreht das Aktivierungsplättchen um (B) und führt den entsprechenden Effekt aus. Sie darf sofort 1 Zauber aus der Bibliothek ziehen (C). Sie zieht einen Zauber der Zauberschule Verwandlung und nimmt ihn auf die Hand.



Beispiel 2: Angriffs- und Klassikzauber wirken

Nero ist am Zug. Er führt 1 physische Aktion aus (A) und bewegt sich in das **Meditationszimmer**. Da das Aktivierungsplättchen bereits umgedreht ist, darf er den Raum nicht aktivieren.



Als zweite Aktion wählt **Nero** einen Standardzauber zu wirken. Ganz links auf sein Charaktartableau hat er in der Vorbereitungsphase den Angriffszauber (**⚡**) **Dunkle Explosion** gelegt. Er deckt ihn auf (**B**) und wirkt den Umkehrzauber in 1 benachbarten Raum. In diesem Raum befindet sich **Rebecca**. **Nero** fügt **Rebecca** 2 Schaden zu.



Als Nächstes ist **Rebecca** am Zug. Sie entscheidet sich, ihren Spontanzauber **Beschwörung der Dunkelheit** zu wirken (C). Damit beschwört sie 1 **Landsknecht** in 1 Raum ihrer Wahl. Sie legt sofort die entsprechende Karte unter ihr Charaktartableau, nimmt 1 Miniatur aus dem Vorrat, versieht sie mit einem Rosen-Stecker und stellt sie auf den Spielplan.



Danach wirkt **Rebecca** ihren ersten Standardzauber ganz links auf ihrem Tableau (D). Es ist der Klassikzauber (**👤**) **Griff der Dunkelheit**, mit dem sie ihren **Landsknecht** beeinflusst. Der **Landsknecht** teleportiert in den Saal, in dem sich **Nero** befindet und fügt **Nero** 2 Schaden zu (die Höhe seines Angriffswerts). **Rebecca** legt 2 ihrer Schadensmarker auf **Neros** Charaktartableau.



Beispiel 3: Fallen- und Schutzzauber

In einer späteren Aktionsphase ist **Rebecca** zuerst am Zug, weil sie zu Beginn der Runde das Kronenplättchen hatte.

Sie aktiviert ihren ersten Standardzauber, einen Fallenzauber (1) und danach ihren Spontanzauber, einen Schutzzauber (2). Sie legt die entsprechenden Plättchen auf die Zauber. Diese sind jetzt aktiv.

Nun ist **Nero** am Zug. Er führt eine physische Aktion durch und bewegt sich in die **Beschwörungshalle**. Da der Raum rot ist, erfüllt er damit die Bedingung von **Rebeccas** Fallenzauber, dem oberen Basiszauber von **Klingenhagel** (A). **Rebecca** entscheidet sich, ihren Fallenzauber zu wirken, deckt ihn sofort auf und fügt allen Magi und Beschwörungen in **Neros** Raum 3 Schaden zu. Da sie sich mit eigenen Zaubern niemals selbst Schaden zufügt, erhält sie selbst keinen Schaden, obwohl sie sich im selben Raum befindet.



Nun fährt **Nero** mit seinem Zug fort. Er aktiviert den Raum und beschwört 1 **Cerberus**. Als zweite Aktion wirkt er seinen Spontanzauber, den Kampfzauber **Mörderischer Kettenblitz**. Er wählt **Rebecca** als Ziel, um ihr 3 Schaden zuzufügen. Damit erfüllt er die Bedingung von **Rebeccas** Schutzzauber **Dunkle Rüstung** (B). **Rebecca** entscheidet sich, den Zauber zu wirken. Sie deckt ihn auf, ignoriert den Schaden und fügt als Gegenangriff **Nero** 1 Schaden zu. **Nero** darf keine weitere Aktion ausführen und beendet seinen Zug. **Rebeccas** Schutz- und Fallenzauber sind nun verbraucht, sie darf sie nicht erneut wirken.



Beispiel 4: Magi besiegen

Nero ist am Zug. Er führt die physische Aktion **Bewegen** durch, mit der er sich in das **Laboratorium** bewegen will. Dafür muss er die **Schmiede** durchqueren. Sobald er die **Schmiede** betritt, erfüllt er die Bedingung des aktiven Fallenzaubers **Klingenhagel** von **Tessa**. **Tessa** entscheidet sich, den Zauber zu wirken und fügt **Nero** 2 Schaden zu. **Nero** hat nur noch 1 freie Aussparung auf seiner Lebenspunkteleiste, also darf **Tessa** nur 1 Schadensmarker darauflegen. Dadurch wird **Nero** besiegt. Da **Tessa** den letzten Schadensmarker gelegt hat, erhält sie 1 Trophäe von **Nero**.



Danach prüfen die Magi, wie viele Machtpunkte sie bekommen.

Tessa hat mit 6 Schadensmarkern den meisten Schaden zugefügt und erhält (4). **Jafar** und **Rebecca** haben mit 3 Schadensmarkern beide den zweitmeisten Schaden zugefügt. Weil sie sich die Platzierung teilen, bekommen sie (1) weniger als üblich, also jeweils (1).



Nun gibt **Nero** alle Schadensmarker zurück und muss zurück in seine Kammer. Den Rest seiner physischen Aktion darf er nicht mehr ausführen, trotzdem muss er das Plättchen umdrehen. In der nächsten Runde muss er seine erste Aktion nutzen, um seine Kammer zu verlassen.



Die brutale Schande von Kreta

Schlusswertung

Wenn 1 oder mehr Magi oder die Black Rose **30 oder mehr Machtpunkte** erreicht haben, wird das Spielende eingeleitet. Ihr erhaltet dann Machtpunkte für erfüllte Aufgaben, Trophäen und Aktivierungsplättchen. Die Black Rose erhält keine weiteren Machtpunkte. 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.



1. Erfüllte Aufgaben:

- ⑥ erhält, wer die meisten Aufgaben erfüllt hat.
- ③ erhält, wer die zweitmeisten Aufgaben erfüllt hat.
- ① erhalten alle anderen Magi, die mindestens 1 Aufgabe erfüllt 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, die mindestens 1 Trophäe erlangt haben.



3. Zerstörte Räume:

Alle Magi erhalten die Machtpunkte der Aktivierungsplättchen auf ihrem jeweiligen Tableau.



4. Kronenplättchen: Wer das Kronenplättchen besitzt, erhält zusätzlich ①.

Hinweis: Falls es bei den erfüllten Aufgaben oder den Trophäen einen **Gleichstand** für den ersten oder zweiten Platz gibt, erhalten die beteiligten Personen je 1 Machtpunkt weniger.

Es gewinnt, wer am meisten Machtpunkte hat. Bei einem Gleichstand gewinnt die am Gleichstand beteiligte Person, die mehr Aufgaben erfüllt 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 würdig ist, den Orden der Black Rose zu leiten.

Optionale Spielregel: Zusätzliche Spielrunden

Haben bei Spielende 2 oder mehr Personen die meisten Machtpunkte, spielt ihr so lange zusätzliche Spielrunden, bis 1 Person am Ende der Runde alleine die meisten Machtpunkte hat. Diese Person gewinnt das Spiel.

Spielt die zusätzlichen Spielrunden nach den üblichen Regeln. Ihr erhaltet allerdings nur noch Machtpunkte, wenn

- 1 der Magi besiegt wird (Trophäen geben keine Machtpunkte mehr).
- ihr Aufgaben erfüllt.
- ihr Räume zerstört.

Führt keine weitere Schlusswertung durch.



Beispiel: Schlusswertung

Am Ende der Runde hat die Black Rose 29 Machtpunkte, **Rebecca** 25 Machtpunkte und **Tessa** 24 Machtpunkte. **Nero** hat mit 34 Machtpunkten 30 Machtpunkte überschritten, sodass nun die Schlusswertung folgt: Zusätzlich zu ihren bisherigen Machtpunkten erhalten die Magi nun folgende weitere Machtpunkte:



1. Erfüllte Aufgaben

Rebecca hat mit 3 Aufgaben die meisten Aufgaben erfüllt und erhält 6. **Tessa** und **Nero** haben jeweils 2 Aufgaben erfüllt, teilen sich also die zweite Platzierung. Normalerweise ist diese 3 wert, bei Gleichstand erhalten die beteiligten Magi je 1 weniger, also jeweils 2.



2. Trophäen

Nero hat die meisten Trophäen und erhält 4. **Tessa** hat die zweitmeisten Trophäen und erhält 2. **Rebecca** hat 1 Trophäe und erhält 1.



3. Aktivierungsplättchen

Tessa hat die Aktivierungsplättchen der folgenden Räume: **Garten** 2, **Friedhof** 3, **Bibliothek** 2 und **Arena** 3. Sie erhält insgesamt 10 Machtpunkte. **Rebecca** hat die Aktivierungsplättchen der **Schatzkammer** 2 und der **Waffenkammer** 3. Sie erhält insgesamt 5 Machtpunkte. **Nero** hat keine Aktivierungsplättchen und erhält keine Machtpunkte.



4. Kronenplättchen

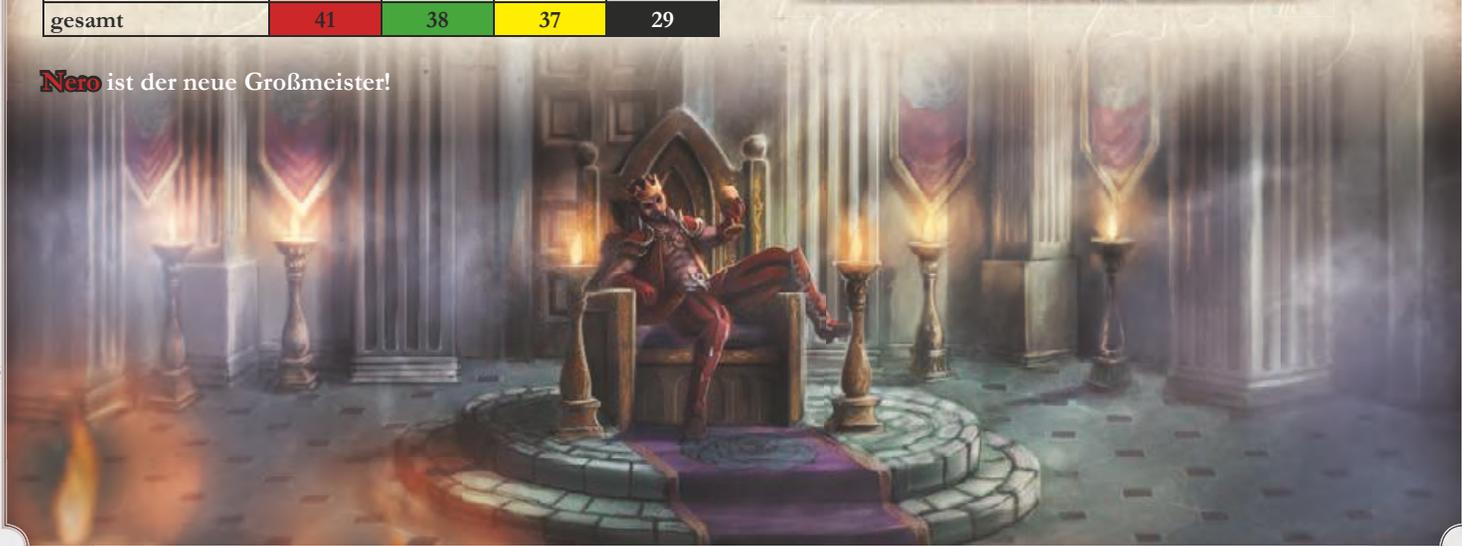
Weil **Nero** das Kronenplättchen besitzt, erhält er 1.



Insgesamt endet das Spiel also mit den folgenden Machtpunkten:

	Nero	Tessa	Rebecca	Black Rose
im Spiel	34	24	25	29
Erfüllte Aufgaben	2	2	6	-
Trophäen	4	2	1	-
Aktivierungsplättchen	0	10	5	-
Kronenplättchen	1	-	-	-
gesamt	41	38	37	29

Nero ist der neue Großmeister!



Erklärungen der Effekte

Ablegen (☞): Lege die angegebene Anzahl Karten ab. Zauber musst du in deine Erinnerungen ablegen, Ereignisse und Aufgaben auf die entsprechenden Ablagestapel, sofern nicht anders angegeben.

Aktivieren (Raum) (☞): Aktiviere den gewählten Raum nach den üblichen Regeln (siehe S. 22). Wenn du dich entscheidest, den Effekt auszuführen, musst du ihn immer im Raum selbst ausführen, auch wenn du den Zauber von einem anderen Raum aus wirkst.

Angreifen (♣): Füge dem Ziel Schaden in Höhe deines Angriffswerts zu.

Ansehen: Sieh dir die entsprechenden Karten an. Lege sie anschließend unverändert zurück, sofern nicht anders angegeben.

Beschwören: Beschwöre die entsprechende Beschwörung (siehe S. 29)

Bewegen (♠): Bewege dich um bis zu so viele Räume, wie angegeben. Ist kein Wert angegeben, bewege dich gemäß deines Bewegungswerts.

Blockieren: Das Ziel der Blockade darf die blockierte Aktion nicht mehr ausführen. Zauber können das Aktivieren von Räumen, die physischen Aktionen Bewegen und Angreifen oder alle Bewegungen blockieren. Gib dem Ziel 1 Blockadeplättchen, um die Blockade anzuzeigen. Die Blockade endet in der Aufräumphase oder wenn der oder die betroffene Magi in die eigene Kammer zurückkehrt.

Entfernen: Entferne das angegebene Material vom Spielplan, deinem Charaktertableau oder aus deiner Hand und lege es in den entsprechenden Vorrat zurück. Wenn nicht anders angegeben, darfst du auch Material entfernen, das anderen Magi gehört. Lege entfernte Zauber auf den Ablagestapel der entsprechenden Zauberschule. Lege entfernte Zauber der Vergessenen in die Schachtel zurück.

Erhalte (♣ oder Magiepunkte): Nimm dir sofort das Kronenplättchen und lege es vor dir ab bzw. verschiebe dein Magieplättchen entsprechend vor.

Erleiden: Wenn dir Schaden zugefügt wird (siehe *Zufügen*), erleidest du diesen Schaden. Für einige Fallen- und Schutzzauber ist dies die Bedingung, um den Zauber zu wirken.

Erwecke (Beschwörung): Du darfst die gewählte Beschwörung nach den Regeln der Beschwörungsphase bewegen (♠) und angreifen lassen (♣) (siehe S. 23).

Gegenangriff: Einige Schutzzauber ermöglichen dir einen Gegenangriff. Das Ziel des Gegenangriffs ist immer die Figur, die die Bedingung für diesen Zauber erfüllt hat. Führe den angegebenen Effekt mit dieser Figur als Ziel aus.

Heilen (♡): Gib die angegebenen Schadensmarker (von Charaktertableaus oder Beschwörungskarten) an die Magi zurück. Du darfst wählen, welche der dort liegenden Schadensmarker du

heilst. (Wenn die angegebene Anzahl nicht verfügbar ist, gib entsprechend weniger Schadensmarker zurück.)

Ignorieren: Der ignorierte Effekt betrifft dich nicht. Ignorierte Zauber gelten dennoch als gewirkt und dürfen nicht erneut gewirkt werden.

Konvertieren (Instabilität oder Schaden) (♣/♣): Tausche die angegebene Anzahl Schadensmarker deiner Wahl gegen Schadensmarker deiner eigenen Farbe aus. Sie gelten, als hättest du diesen Schaden/diese Instabilität zugefügt. (Wenn die angegebene Anzahl nicht verfügbar ist, konvertiere entsprechend weniger Schadensmarker.)

Neutralisieren: Der genannte Effekt wird insgesamt nicht ausgeführt. Du verhinderst ggf. also auch Effekte, die andere Magi oder Beschwörungen betreffen würden. Neutralisierte Zauber gelten dennoch als gewirkt und dürfen nicht erneut gewirkt werden.

Stehlen: Erhalte etwas, indem du es dem Ziel wegnimmst. (Das Ziel verliert etwas). Etwas, was das Ziel nicht hat, darfst du nicht stehlen.

Teleportieren: Stelle die teleportierte Figur in den gewählten Raum. Sie betritt keine anderen Räume zwischen ihrem Ausgangspunkt und dem gewählten Raum.

Übertragen: Lege etwas an eine andere Stelle.

Umleiten: Bestimme für den Effekt (z. B. einen Zauber oder Schaden) ein neues Ziel. Das neue Ziel muss nach den Regeln von Ziel und Reichweite für den Zauber wählbar sein.

Verlieren: Gib etwas ab. Spielmaterial legst du in den entsprechenden Vorrat zurück. Verlierst du Magiepunkte, bewege dein Magieplättchen entsprechend zurück.

Verursachen (Instabilität): Lege die entsprechende Anzahl Schadensmarker in den Raum, der vom Effekt des Zaubers betroffen ist (oder in dem sich die betroffene Figur befindet).

Wirken oder Aktivieren aus deiner Hand (Zauber): Lege 1 Zauber aus deiner Hand auf dein Charaktertableau und wirke oder aktiviere ihn sofort. Hast du kein freies Feld für den Zauber, musst du einen anderen Zauber von deinem Charaktertableau (vorbereitet, aktiviert oder gewirkt) in deine Erinnerungen legen. Das Wirken oder Aktivieren aus deiner Hand gilt nicht als das Wirken eines Standardzaubers, du darfst dies also auch dann tun, wenn du bereits 1 Standardzauber gewirkt hast.

Ziehen (♣): Ziehe die angegebenen Karten vom entsprechenden Stapel. Wenn nichts anderes angegeben ist, nimm Zauber auf die Hand, lege Aufgaben neben dein Charaktertableau und Ereignisse auf das Ereignistableau. Ziehst du 1 Zauber von 1 der anderen Magi und ziehst den Charakterzauber, musst du ihn in die Erinnerungen des betroffenen Magi legen. Du ziehst keinen Ersatz.

Zufügen (Schaden): Gib dem Ziel die entsprechende Anzahl Schadensmarker.

IMPRESSUM

Autor: Marco Montanaro

Künstlerische Leitung: Andrea Colletti

Illustrationen: Giovanni Pirrotta, Henning Ludvigsen

Grafische Leitung: Paolo Scippo

Grafikdesign: Diego Fonseca

Miniaturendesign: Fernando Armentano, Tommaso Incecchi

Projektmanagement: Andrea Colletti

Produktion und Marketing: Vincenzo Piscitelli

Redaktion und Textkoordination: Paolo Scippo

Social Media: Roberto Piscitelli

Webredaktion: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Kickstarter-Manager: Andrea Colletti

Texte: Marco Olivieri

Spieltests: Ilariá Pisani, Antonio Gentile, Enrico Savioli,
Demetrio D'Alessandro, Mauro Baranello, Giuseppe Verrengia,
Fabio Capelli, Andrea Compiani, Francesco Montanaro, Andrea Pomelli

Besonderer Dank gebührt Collins Spanerger für seinen Beitrag zu unserer Webcommunity. Vielen Dank auch an Oscar Andrés Schwerdt, David Martin, Paul Scrimo, Eddie Bianco, Alessandro Berutti und Frank Calcagno.

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Ralf Berszuck

Redaktion: Irina Siefert

Übersetzung: Irina Siefert (basierend auf einer Übersetzung von Florian D'Anna, Stefan Ladstätter, Roberta D'Addazio, Gabriele Penz)

Lektorat: Sebastian Hein, Jan Wegner, Matthias Wagner

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland

Ein Spiel von Ludus Magnus. www.ludusmagnusstudio.com

© der deutschen Ausgabe 2022 Ludus Magnus.

¶1.0 Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



LUDUS MAGNUS
STUDIO



Pegasus Spiele

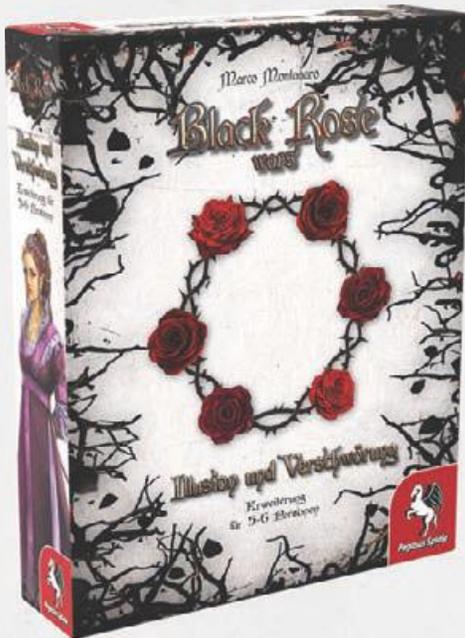
Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

Mehr von Black Rose Wars

Findet die Gefährten:



**Entdeckt die Magi
Geneve und Marco:**

Diese Erweiterung ermöglicht euch, *Black Rose Wars* auch mit 5 oder 6 Personen zu spielen. Ihr könnt die neuen Magi aber auch im Spiel mit weniger Personen verwenden.

**Erkundet die
neun Höllenkreise:**



Spielübersicht

Spielaufbau: Die Kammern der Magi auslegen

2 Personen



3 Personen



4 Personen



Denkt daran, im Spiel mit 2 oder 3 Personen alle Aufgabenkarten mit 4+ auszusortieren.

Spielablauf

1. Black Rose Phase

- Du darfst Aufgaben (Die Black Rose erhält: für , für , für)
- Wenn du zuletzt am Zug bist: Verschiebe alle Ereignisse nach rechts und decke 1 neues Ereignis auf (→ Erhalte)
- Wenn du keine Aufgabe hast: 1 neue Aufgabe.

2. Studierphase

- Zauber vom Zauberbuch
- Karten aus der Bibliothek, nimm 2 davon auf die Hand.
- Du darfst 1 Zauber aus deiner Hand entfernen

3. Vorbereitungsphase

Lege Zauber auf dein Charaktertableau (Ausrichtung beachten!)

4. Aktionsphase (Achtung: In dieser Phase seid ihr reihum mehrmals am Zug)

Führe in jedem Zug 1 oder 2 dieser Aktionen durch (bis du alle benutzt hast):



Punkte für besiegte Magi:

1. 2. 3. allein besiegt:
letzter zugefügter Schaden: Trophäe

5. Beschwörungsphase

Aktiviere deine Beschwörungen (Reihenfolge deiner Wahl)

6. Aufräumphase

- Lege deine Zauber vom Charaktertableau in deine Erinnerungen (Zauber der Vergessenen entfernen, nicht gewirkte zurück auf die Hand)
- Dreht alle Aktivierungsplättchen zurück
- Dreht Räume um, die durch Instabilität zerstört werden (Figuren bleiben im Raum stehen. Wenn du am meisten Instabilität verursacht hast: erhalte das Aktivierungsplättchen)
- Wenn 1 Machtplättchen mindestens 30 Machtpunkte → Spielende

Wertung (nur für die Magi)

Aufgaben: 1. 2. 3.

Trophäen: 1. 2. 3.

für Aktivierungsplättchen

: