

## Black Rose Wars

## Ziel des Spiels

In Black Rose Wars verkörpert jeder Spieler einen der mächtigen Zauberer des Ordens der Black Rose. Dein Ziel ist, mithilfe des Black Rose Artefaktes der neue Großmeister zu werden. Zu Beginn des Spieles befinden sich die Zauberer in ihren Meditationsräumen (Unterkünften) innerhalb der Black Rose Akademie. Sie müssen ihre Kräfte einsetzen, um sich ihren Weg durch die Akademie zu kämpfen und um das lebendige Artefakt, die Black Rose, zu besänftigen oder Macht darüber zu erlangen. Jeder Zauberer verfügt über ein Zauberbuch mit Zaubersprüchen von sechs verschiedenen Zauberschulen. Sie werden ihrer Sammlung weitere Zaubersprüche hinzufügen müssen, wenn sie gegen ihre Kontrahenten bestehen wollen.

Am Ende des Kampfes wird der Zauberer, der die meiste Macht angesammelt hat, zum würdigen Großmeister des Black Rose Ordens ernannt.

## **Credits**

Projektmanager Andrea Colletti

Produktion, Marketing und Fulfillment: Vincenzo Piscitelli

Game Design: Marco Montanaro

Entwicklung: Ludus Magnus Studio

Lead Grafikdesign: Paolo Scippo Grafikdesign: Diego Fonseca

Art Director: Andrea Colletti

Konzept-Illustrationen: Giovanni Pirrotta

Illustrationen: Giovanni Pirrotta, Henning Ludvigsen

Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano 3D Sculptor: Tommaso Incecchi

Redaktion und Textkoordinator: Paolo Scippo

Übersetzungen: Florian D'Añna, Stefan Ladstätter, Roberta D'Addazio, Gabriele Penz

Kundendienst und Social Media: Roberto Piscitelli

Webredaktion: Marco Presentino, Luca Bernardini, Roberto Piscitelli

Kickstarter-Manager Andrea Colletti

Autor: Marco Olivieri

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

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

## Inhaltsverzeichnis

	ck Rose Wars
	el des Spiels
	edits
In	haltsverzeichnis
Übe	rsicht des Spielmaterials4
Obe	Machttableau
	Ereignistableau
	Kronenspielstein4
	Optionale Spielregel: Für die Krone!4
	Zaubererunterkünfte (4).   5     Säle und Aktivierungsspielsteine (18)   5
	Black Rose Room und Aktivierungsspielstein
	Machtpunktspielsteine (5)
	Charakterbögen (4)6
	Schadens-/Instabilitätsspielsteine (130)
	Physische-Aktion-Spielsteine (8)
	Elementspielsteine (28)
	Trophäenspielsteine (40)
	Schande von Kreta Spielstein7
	Blockadespielsteine (4)
	Zauberspruchkarten (228)
	Zauberspruchkarte
	Übersichtskarten der Zauberschulen (7)       9         Zauberspruchkarten der Vergessenen (10)       9
	Beschwörungskarten (34)
	Charakterzauber9
	Aufgabenkarten (95)
	Aufgabenkarte ·
	Ereigniskarten (78)
	Ereigniskarte
	Zauberer (4)
	Beschwörungen (30)
Spie	elvorbereitung
	1.1
MOI	ndphasen und die Black Rose
Ma	achtpunkte und Mondphasen
Abla	auf einer Spielrunde
	Black Rose Phase
	Studierphase
	Vorbereitungsphase
	Beispiel
	Beispiel
4.	Aktionsphase
	Aktionsphasen-Beispiele
	Aktionsphasen-Beispiele
	Beispiel einer Saal-Aktivierung
	Typen von Zaubersprüchen
	Fallen und Schutzzauber
	Ziele und Zauberspruch-Reichweite
	Schadenspunkte und Niederlage
	Optionale Spielregel: Overkill
	Beispiel einer Niederlage
	Platzieren von Instabilität
	Zerstörung eines Saales
	Beispiel für Instabilität
	Beschwörungen
	Beschwörungsphase
	Beispiel einer Beschwörung
6.	Aufräumphase
	e des Spiels
	Abschlusswertung
	Beispiel einer Abschlusswertung
Här	C (EAO)
	ing gestellte Fragen (FAU)
	fig gestellte Fragen (FAQ)37



## Öbersicht des Spielmaterials



Dieses Tableau dient als Übersicht für wichtige Informationen im Spiel. Es zeigt

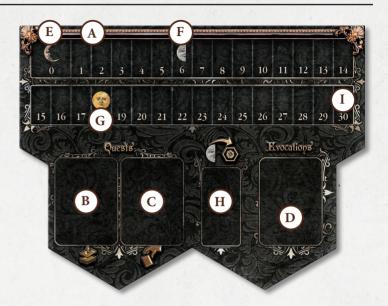
- (A) Die aktuellen Machtpunkte: Jeder Spieler und die Black Rose verfügen über einen eigenen Spielstein auf dieser Leiste. Sobald einer von ihnen Machtpunkte erhält oder verliert, wird der entsprechende Machtpunktspielstein um diese Anzahl vor- oder zurückbewegt.
- (B) Deck mit Aufgabenkarten
- (C) Ablagestapel für Aufgabenkarten
- (D) Beschwörungskarten

Der Machtpunktefortschritt bestimmt im Verlauf des Spiels die aktuelle **Mondphase**:

Erste Mondphase (**E**), zweite Mondphase (**F**) und dritte Mondphase (**G**).

Der Black Rose Spielstein (**H**) wird in der Akademie platziert, sobald die zweite Mondphase beginnt (**F**).

Das Spiel endet, wenn ein Machtpunktspielstein das Black Rose Symbol (I) bei 30 Punkten erreicht. (Siehe Seite 34.)



### Ereignistableau

Das Ereignistableau bietet Platz für die folgenden Spielelemente:

- (A) Ereignisdeck der aktuellen Mondphase (siehe S. 11)
- (B) Bis zu 3 Ereigniskarten, die derzeit im Spiel sind und das Spiel beeinflussen
- (C) Ablagestapel für Ereigniskarten (siehe S. 11)
- (D) Ressourcenablage für die Schadens- bzw. Instabilitätsspielsteine der Black Rose
- (E) Ablage für Zauberer-Trophäen und Aktivierungsspielsteine von zerstörten Sälen, die während des Spieles von der Black Rose gewonnen wurden



## Kronenspielstein

Dieser Spielstein zeigt den aktuellen Startspieler an.

Immer wenn alle Spieler eine Aktion durchführen sollen, wie zum Beispiel ihren Spielzug, wird diese Aktion zuerst vom Startspieler durchgeführt, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn.



#### Optionale Spielregel: Für die Krone!

Diese optionale Spielregel fügt dem Spiel ein Zufallselement

Jedes Mal, wenn ein Spieler die Herrschaft über die Krone erhält, wird ihr Effekt sofort wirksam.

Der Träger der Krone ist ab sofort der Startspieler und führt ab der nächsten Phase der aktuellen Spielrunde als erster seine Aktion durch, statt wie sonst ab der nächsten Spielrunde.



## Zaubererunterkünfte (4) -

Zu Beginn des Spiels wird jedem Zauberer ein spezieller Saal zugeteilt, je nach seiner Farbe. Jede Unterkunft hat folgende Eigenschaften:

- Sie ist zu Beginn des Spiels das Startfeld des Zauberers dieser Farbe.
- Falls ein Zauberer besiegt wird, landet er in seiner Unterkunft und wird dort wiederbelebt (siehe S. 30).
- Sie ist ein geschützter Ort. In seiner Unterkunft kann ein Zauberer von keinerlei Effekt eines anderen Spielers betroffen sein. Nur Effekte von der Black Rose können Zauberer selbst in ihrer Unterkunft betreffen.
- Zauberer dürfen nicht in ihrer Unterkunft bleiben. Sobald du an der Reihe bist, **musst du sie verlassen**, indem du eine Physische Aktion durchführst oder einen Zauberspruch opferst, um dich zu bewegen. Sonst darf in der Unterkunft keine Aktion ausgeführt werden (siehe S. 23).
- Unterkünfte können durch eine reguläre Bewegung nicht betreten werden. Es gibt im Spiel einige Effekte, die einen Zauberer in seine Unterkunft zurückschicken können.



## Säle und Aktivierungsspielsteine (18) -

Jeder Saal in der Akademie der Black Rose wird durch eine Hexagonkachel und ihren zugehörigen Aktivierungsspielstein repräsentiert. Sie haben die folgenden Eigenschaften:

- (A) Der Name des Saales und seine Farbe ( ). Pro Farbe gibt es 3 Säle im Spiel.
- (B) Jeder Saal hat einen Aktivierungsspielstein, der einen Effekt repräsentiert, der angewendet wird, sobald der Saal aktiviert wird. Wenn ein Saal aktiviert wird, muss sein Aktivierungsspielstein umgedreht werden, um anzuzeigen, dass er nicht mehr aktiviert werden kann, bis der Spielstein zurückgesetzt wurde. HINWEIS: Wenn ein Saal aus der Ferne aktiviert wird, werden seine Effekte trotzdem im Saal angewendet, nicht in dem Saal, in dem sich er aktivierende Zauberer befindet.
- (C) In der Ecke des Aktivierungsspielsteins befindet sich die Anzahl der Machtpunkte, die der Zauberer erhält, der den Saal durch Instabilität zerstört.
- (**D**) Die Einschübe auf der Hexagonkachel zeigen, wie viel **Instabilität** nötig ist, um den Saal zu zerstören. Falls in der Aufräumphase alle Einschübe mit Instabilitätsspielsteine gefüllt sind, wird der Saal zerstört (*siehe S. 32*).
- (E) Sobald ein Saal zerstört wird, wird seine Hexagonkachel umgedreht (siehe "Aufräumphase" auf S. 34).

"Du spielst bei meinem Auftritt keine Rolle, Black Rose. Belästige mich nicht mit deinen dummen Aufgaben." Jaf'ar



### Black Rose Room und Aktivierungsspielstein

Der Black Rose Room ist das Zentrum der Akademie.

Der Aktivierungsspielstein des Saals ist ab Beginn der zweiten Mondphase verfügbar und verschafft Zugriff auf die mächtigen Zaubersprüche der Vergessenen.





## Machtpunktspielsteine (5)

Diese Spielsteine werden verwendet, um die Anzahl der Machtpunkte der Zauberer und der Black Rose auf dem Machttableau anzuzeigen.

Falls ein Zauberer oder die Black Rose mehr als 30 Machtpunkte erreicht, drehe den Machtpunktspielstein um, sodass er die Seite mit "+30" zeigt, und lege ihn auf Position 0, dann fahre von dort mit dem Zählen der Machtpunkte fort.



## Charakterbögen (4) –

Jeder Zauberer erhält einen Charakterbogen mit folgenden Eigenschaften:

- (A) Die maximale Anzahl an **Zauberspruchkarten**, die der Zauberer auf der Hand haben darf
- (B) Die Anzahl an Sälen, die sich der Zauberer bewegen kann
- (C) Die Anzahl an **Schadenspunkten**, die der Zauberer zufügt, wenn er einen Physischen Angriff durchführt
- (D) Die Lebenspunkteleiste zeigt die aktuellen Lebenspunkte des Zauberers an

Die folgenden Bereiche sind für die folgenden Karten und Spielsteine vorgesehen:

- (E) Spontanzauberkarte
- (F) Vorbereitete Standard-Zauberspruchkarten
- (G) Aktionsspielsteine
- (H) Trophäenspielsteine
- (I) Aktivierungsspielsteine von Sälen, die der Zauberer zerstört hat

Zusätzliche Karten werden neben die Charakterbögen gelegt:

- (L) Zauberbuch (Deck mit Zauberspruchkarten)
- (M) Erinnerungen (Ablagestapel für Zauberspruchkarten)
- (N) Beschwörungen (beschworene Kreaturen, die sich gerade im Spiel befinden)
- (O) Aktive Aufgaben (verdeckt)
- (P) Vollendete Aufgaben (offen)





## Schadens-/Instabilitätsspielsteine (130)

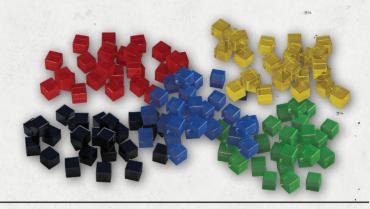
Diese Würfelchen werden verwendet, um im Spiel Schaden oder Instabilität anzuzeigen, je nachdem, wo sie platziert werden.

Für jede Farbe (einschließlich schwarz für die Black Rose) gibt es eine Anzahl Spielsteine.

Falls ein Zauberer keine Spielsteine mehr in seinem Vorrat hat, kann er weder Schaden zufügen noch Instabilität verursachen. Falls ein Zauberer einen Effekt nur teilweise erfüllen kann, entscheidet er, wie seine verbleibenden Spielsteine verteilt werden.

## Physische-Aktion-Spielsteine (8) -

In jeder Farbe gibt es 2 Physische-Aktion-Spielsteine. Diese Spielsteine zeigen die verfügbaren Physischen Aktionen und müssen nach ihrer Verwendung umgedreht werden. Für weitere Informationen über diese Spielsteine siehe Aktionsphase (*Seite 23*).





## Elementspielsteine (28) -

Es gibt vier Sets von je 7 Elementspielsteinen. Diese werden verwendet, um anzuzeigen, welches Element für einem Zauberspruch mit dem Symbol (\*), Beliebiges Element") gewählt wurde.



### Fallen-/Schutzspielsteine (24) -

In jeder Farbe gibt es 6 doppelseitige Fallen-/Schutzspielsteine. Sie zeigen an, wenn ein Fallen- oder Schutzzauber aktiviert wurde und nun ausgelöst werden kann. Siehe Fallen- und Schutzzauber (Seite 27)

# Vorderseite | Compared to the compared to the

## Trophäenspielsteine (40) —

Für jeden Zauberer gibt es 10 Trophäenspielsteine. Diese werden jedes Mal an jenen Zauberer (oder die Black Rose) ausgehändigt, der bzw. die einem anderen Zauberer den letzten Schadenspunkt zufügt und ihn somit besiegt und in seine Unterkunft zurückschickt.

Falls ein Zauberer keinen Trophäenspielstein mehr hat, gewinnt derjenige, der ihn besiegt, keine Trophäe.

### Schande von Kreta Spielstein

Dieser Spielstein wird verwendet, wenn die Schande von Kreta durch den dazugehörigen Vergessenen Zauberspruch beşchworen wird. Der Spielstein wird als "Miniatur" behandelt, wenn es darum geht, Effekte zu verrechnen, die Miniaturen betreffen, genau wie die Miniaturen von Zauberern oder Beschwörungen.



## Blockadespielsteine (4) -

Diese Spielsteine zeigen Blockade-Effekte an, die einen Zauberer daran hindern, eine Bewegungsaktion auszuführen oder einen Saal zu aktivieren.

Blockadespielsteine werden abgelegt, wenn ein Zauberer seine Unterkunft betritt.





Rückseite



## Zauberspruchkarten (228)

Die Bibliothek der Black Rose Akademie enthält 6 Sets aus je 36 Zaubersprüchen. Jedes Set ist einer bestimmten Zauberschule zugeordnet und enthält 12 verschiedene Zaubersprüche, davon jeweils 3 Exemplare.

Außerdem gibt es einen Charakterzauber pro Zauberer (4 verschiedene, davon jeweils 3 Exemplare). Im Abschnitt "Spielaufbau" (*Seite 16*) wird beschrieben, wie sie mit der Bibliothek interagieren.











#### Zauberspruchkarte

Zauberspruchkarten repräsentieren die Zaubersprüche, die von den Zauberern in ihrem Wettstreit um den Titel des Großmeisters der Akademie genutzt werden.

Jede Zauberspruchkarte hat folgende Bestandteile:

- (A) Dem Namen des Zauberspruchs (wird beim Zaubern mit lauter Stimme verkündet!)
- (B) Ein Pfeil, der die Seite mit dem **Direkteffekt** der Karte anzeigt.
- C Zwei unterschiedliche Effekte, der Direkteffekt und der Umkehreffekt. In der Vorbereitungsphase wählt der Zauberer, welchen Effekt er anwenden möchte (siehe Seite 21).

Jeder Effekt hat 3 Symbole:

#### (D) Typ des Zauberspruchs

- ★ Kampfzauber. Für Zaubersprüche, die Schaden zufügen.
- Allgemeinzauber: Zaubersprüche, die Beschwörungen herbeizaubern, Machtpunkte erzeugen, dich teleportieren oder Aufgabenkarten ziehen lassen, etc.
- Schutzzauber. Ein vorher aktivierter Schutzzauber kann ausgelöst werden und den Zauberer beschützen, wenn er Ziel eines bestimmten Effekts wird.
- 🖨 Falle: Ein vorher aktivierter Fallenzauber kann ausgelöst werden, wenn die Bedingungen auf dem Zauberspruch erfüllt sind. Beispiele: Wenn eine Miniatur einen Saal einer bestimmten Farbe betritt oder eine bestimmte Aktion ausführt, kann die Falle ausgelöst werden, um sie dafür zu bestrafen.
- (E) Element des Zauberspruchs: Die Elemente von Zaubersprüchen werden in bestimmten Situationen im Spiel verwendet, zum Beispiel bei bestimmen Aufgaben oder Ereignissen.
  - \* beliebig
    Wasser
- & Luft
- Erde Heilig
- Feuer Unheilio

Wird ein Zauberspruch mit dem Element (\*) ("Beliebig") aufgedeckt, muss der Zauberer ein Element wählen und den entsprechenden Elementspielstein darauflegen.

- (F)Das **Ziel** des Zauberspruchs, das gewählt werden muss, wenn der Zauberspruch gewirkt wird, sowie die Reichweite des Zauberspruchs (eine Zahl zwischen 0 und \*):
  - Selbst: Der Zauberer, der den Zauberspruch wirkt
  - Linzel: Eine einzelne Miniatur innerhalb der angegebenen Reichweite. Kann entweder eine Beschwörung (bzw. ein Beschwörungsspielstein) oder ein anderer Zauberer sein als der, der den Spruch wirkt.
  - Fläche: Ein einzelner Saal innerhalb der angegebenen Reichweite. Kampfzauber fügen oft mehreren Miniaturen in einem bestimmten Bereich gleichzeitig Schaden zu, dann zeigen sie dieses Symbol.
  - ★ Spezial: Ein Effekt, der ein sonstiges Spielelement betrifft, wie z.B. das Machttableau, das Ereignistableau, die Bibliothek, etc.
- (G) Instabilität (1): Falls vorhanden, legt der Zauberer einen Instabilitätsspielstein seiner Farbe auf den Saal, in dem er sich befindet. (Andere Zaubersprüche generieren keine Instabilität, dann fehlt das Symbol.) Der Instabilitätsspielstein kann vor oder nach dem Wirken des Zaubersprüchs platziert werden.





#### Charakterzauber

Jeder Zauberer hat seinen eigenen, charakteristischen Zauberspruch. Diese werden zu Beginn des Spiels verteilt (siehe S. 16).

Nur der Besitzer des Charakterzauber kann ihn auf der Hand haben.

- Falls ein Charakterzauber aus der Hand oder dem Zauberbuch eines anderen Zauberers gestohlen wird:
   Wirf die Karte in die Erinnerungen des Besitzers ab. Keine andere Karte wird gezogen.
- Falls ein Charakterzauber durch einen bestimmten Effekt von einem anderen Zauberer verrechnet wird:
   Das funktioniert, die Karte kann jedoch niemals in Besitz des anderen Zauberers gelangen, der den Effe
  "stiehlt".



## Übersichtskarten der Zauberschulen (7)

Für jede der sechs Zauberschulen sowie der Zauberspruch der Vergessenen gibt es eine Übersichtskarte. Auf den Karten finden sich Informationen über die Elemente, die von den Sprüchen der Zauberschule verwendet werden, sowie zwei mögliche Zauberbuch-Inhalte zu Beginn des Spieles.



## Zauberspruchkarten der Vergessenen (10)

Das Deck der Vergessenen Zaubersprüche ist ein Set von 10 einzigartigen Karten, welche die gewaltige Macht der Black Rose repräsentieren.

Der einzige Weg, um von diesem Deck zu ziehen, ist die Aktivierung des Black Rose Room, oder bestimmte Effekte, die dich anweisen, von diesem Deck zu ziehen.

Nachdem ein Zauberspruch der Vergessenen verrechnet wurde, wird er in der Aufräumphase komplett aus dem Spiel entfernt (siehe S. 34).





## Beschwörungskarten (34)

Diese Referenzkarten enthalten die Informationen über die unterschiedlichen Beschwörungen, die im Verlauf des Spieles beschworen werden können. Die Vorderseite der Karte zeigt eine Darstellung der Beschwörung.

Auf der Rückseite findest du Namen, Archetyp und Eigenschaften der Beschwörung:

Vorderseite









Wenn eine Beschwörung in Spiel kommt, lege ihre Karte auf einen freien Platz für Beschwörungen auf dem Charakterbogen des Zauberers, der sie beschworen hat (siehe S. 33)

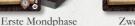


## · Aufgabenkarten (95) -

Die Aufgabenkarten werden auf die drei Mondphasendecks aufgeteilt und zeigen die Herausforderungen, denen sich die Zauberer stellen müssen, um von der Black Rose belohnt zu werden.

Die Aufgaben werden schwieriger, wenn die Mondphasen voranschreiten, aber auch die Belohnungen werden reicher.











#### Aufgabenkarte

Um zu beweisen, dass die Zauberer würdige Nachfolger des Großmeisters der Akademie der Black Rose sind, müssen sie eine Reihe von Aufgaben erfüllen. Unvollständige Aufgaben müssen vor den anderen Zauberern geheimgehalten werden.

Ein Zauberer darf nicht mehr als zwei unvollständige Aufgaben haben. Falls er diese Anzahl überschreitet, muss er sofort die überzähligen Aufgabenkarten abwerfen. Jedes Mal wenn eine Aufgabe abgeworfen wird, erhält die Black Rose Machtpunkte entsprechend der Mondphase der Karte:



Erste Mondphase = 1 Zweite Mondphase = 2 Dritte Mondphase = 3





Eine Aufgabe besteht aus folgenden Bestandteilen:

- (A) Name der Aufgabe
- (B) Was erfüllt werden muss

Das Spiel kennt zwei Typen von Aufgaben: Die einen erfordern die Aktivierung eines bestimmten Saales (gekennzeichnet durch die Abbildung einer Türklinke), die anderen können unterschiedliche Bedingungen haben, wie z. B. das Wirken einer bestimmten Zauberspruchkarte, die Verwendung von bestimmten Elementen, eine bestimmte Abfolge von Effekten, etc.).

Wenn ein Zauberer eine Aufgabe vollendet, erhält er die folgenden Belohnungen:

- (C) Belohnungseffekt (Beispiel: Verstärkter Saal-Aktivierungseffekt)
- (D) Machtpunkte

Vollendete Aufgaben werden aufgedeckt auf dem Charakterbogen des Zauberers abgelegt. Am Ende des Spieles führen diese zu weiteren wichtigen Machtpunkten!

Hinweis: Das Symbol in der linken unteren Ecke, zeigt an (falls vorhanden), dass die Aufgabe nur in Partien mit 4 oder mehr Spielern verwendet werden kann. Entfernt sie aus dem Spiel, falls ihr eine Partie mit 2 oder 3 Spielern spielt.



Die Aufgabe "Blut vergießen" (siehe Illustration) gewährt als Belohnung 1 Machtpunkt sowie die Möglichkeit, einem Zauberer beliebigen Aktivieren eines Saales 3 Schadenspunkte zuzufügen. Dies ersetzt den herkömmlichen Aktivierungseffekt des Saales.





## Ereigniskarten (78)

Ereigniskarten werden auf drei Mondphasendecks aufgeteilt, genau wie die Aufgabenkarten.

In jeder Spielrunde wird während der Black Rose Phase eine Ereigniskarte gezogen. (siehe Black Rose Phase, S. 19.)







Erste Mondphase

Zweite Mondphase

Dritte Mondphase

#### Ereigniskarte

Die Ereigniskarten symbolisieren den Einfluss der Black Rose auf die Kämpfe der Zauberer. Ereignisse können entweder positiv oder negative Auswirkungen haben. Die Begierde der Black Rose ist nicht vorhersehbar!

Wenn ein Ereignis ins Spiel kommt oder es verlässt, erhält die Black Rose die im entsprechenden Bereich angegeben Machtpunkte (siehe  $\mathbf{D}$  und  $\mathbf{G}$  unten). Ereigniskarten bestehen aus:

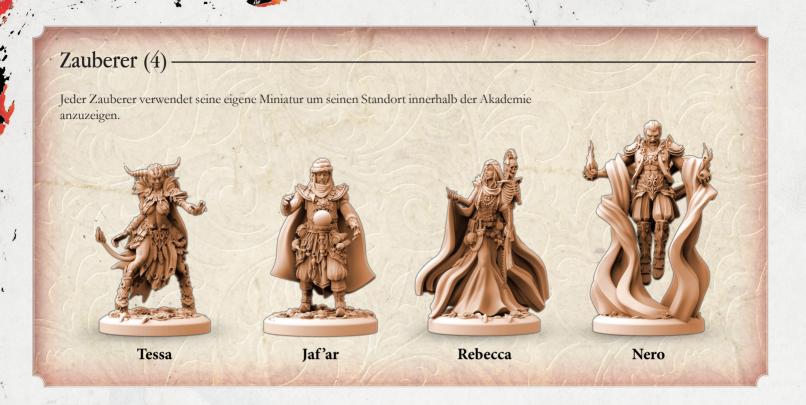
- (A) Name des Ereignisses, der beim Ziehen laut vorgelesen wird.
- (B) Manche Ereigniskarten zeigen das Kronensymbol. Der Zauberer, der ein solches Ereignis zieht, erhält den Kronenspielstein.
- (C) Beschreibung des Effekts, den das Ereignis auf die aktuelle Spielrunde hat: Manche Effekte treten in anderen Phasen der Spielrunde in Kraft (siehe E)-

Der untere Teil der Karte beinhaltet 3 wichtige Informationen:

- (D) Anzahl der Punkte, die die Black Rose erhält, wenn das Ereignis ins Spiel kommt.
- (E) Phase der Spielrunde, in der die Karte verrechnet wird. Die Möglichkeiten hierfür sind:
  - Black Rose Phase
  - Aktionsphase
  - Soforteffekt
- (F) Die Position auf der Ereignisübersicht, auf der die Karte offen hingelegt wird.
- (G) Anzahl der Punkte, die die Black Rose erhält, sobald das Ereignis verrechnet wurde. (siehe Black Rose Phase, S. 19)

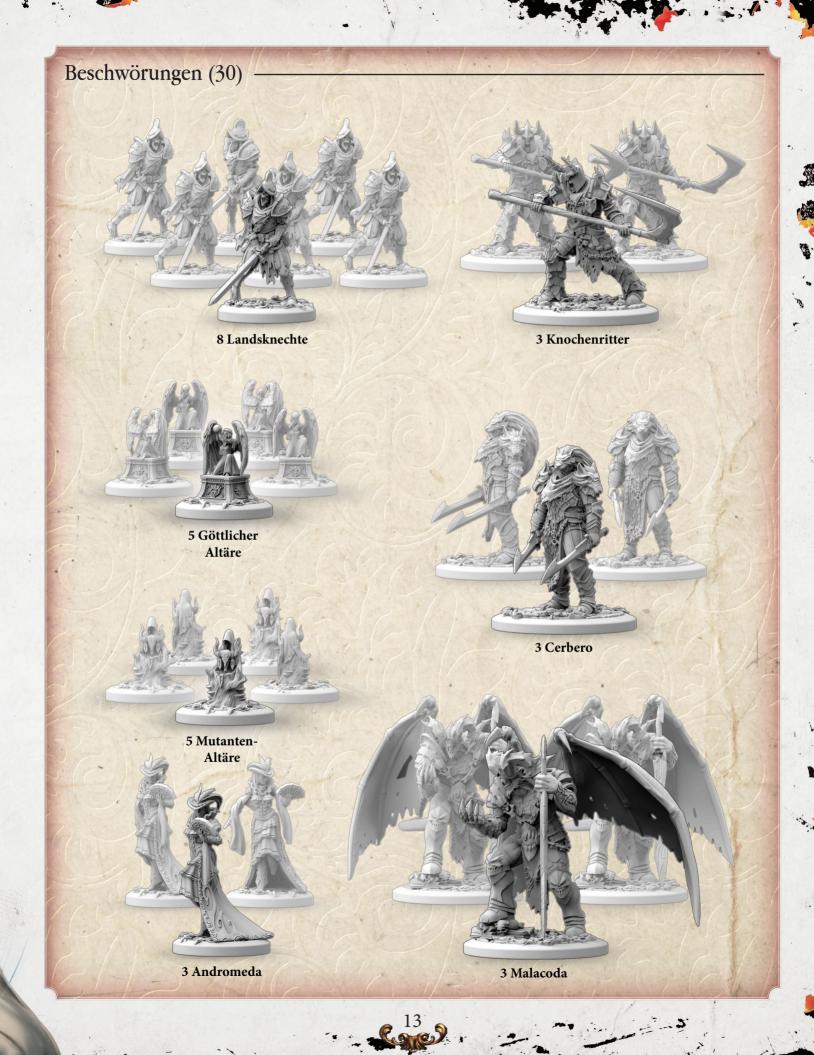


Das Ereignis "Elender Tanz" lässt einen Zauberer jedes Mal, das er einen violetten Saal aktiviert, 1 Machtpunkt dazuerhalten.



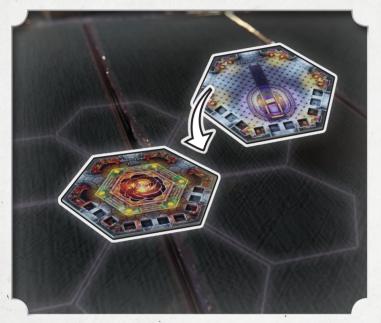
### 24 Rosen-Anstecker





## Spielvorbereitung

- 1. Als erstes muss die **Akademie** vorbereitet werden. Platziert dazu den **Black Rose Room** und den **Throne Room** angrenzend zueinander in die Mitte des Tisches. Die Ausrichtung der Räume spielt hierbei keine Rolle.
- 2. Anschließend werden die verbliebenen Säle gemischt und in zufälliger Reihenfolge um den Black Rose Room herum angeordnet, wie es im unteren Bild zu sehen ist.





Das Beispiel zeigt nur einen möglichen Aufbau der Akademie. Andere neue Anordnungen werden in zukünftigen Erweiterungen eingeführt. Ihr könnt auch mit anderen Layouts experimentieren.

Ihr müsst hierbei nur eine Regel beachten: Der Throne Room muss sich stets neben dem Black Rose Room im Zentrum der Akademie befinden.

3. Platziert auf jeden Saal den entsprechenden Aktivierungsspielstein, außer in den Black Rose Room. Der Aktivierungsspielstein für den Black Rose Room wird auf das Machttableau gelegt (siehe Schritt 6) und erst dann in den Saal, wenn die zweite Mondphase beginnt.



4. Jeder Spieler wählt eine **Zauberer-Unterkunft**. Diese werden gemischt und dann in zufälliger Reihenfolge verdeckt ans Spielfeld angelegt, wie dies in der Abbildung zu sehen ist. Die Unterkünfte werden noch nicht aufgedeckt. Nun ist die Akademie der Black Rose fertig aufgebaut.



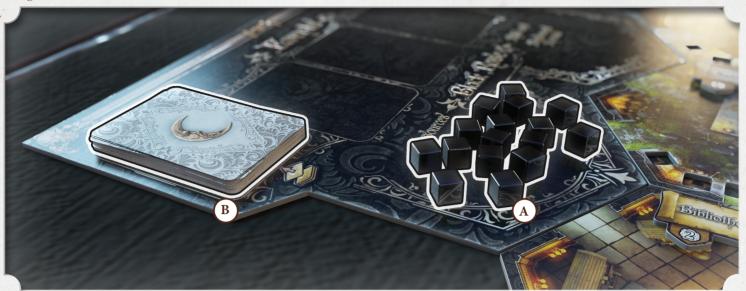
5. Legt das Machttableau (A) und das Ereignistableau(B) an die Seiten der Akademie an.



6. Legt die gemischten Aufgabenkarten der ersten Mondphase (A), den Aktivierungsspielstein der Black Rose (B) sowie die Beschwörungskarten (C) so auf das Machttableau, wie es auf dem Bild zu sehen ist.



7. Platziert die Schadens-/Instabilitätsspielsteine der Black Rose (A) sowie die Ereigniskarten (B) der ersten Mondphase (B) auf das Ereignistableau, wie es auf dem Bild zu sehen ist.



Mischt dann die übrigen Aufgabenkarten und Ereigniskarten der nächsten Mondphasen und legt sie beiseite, bis sie benötigt werden.

Der Spieler, der zuletzt eine Rose verschenkt oder geschenkt bekommen hat, nimmt den **Kronenspielstein** an sich und ist somit der Startspieler.

8. Beginnend mit dem Startspieler (und dann folgend im Uhrzeigersinn) wählt jeder Spieler einen **Zauberer** und nimmt sich die entsprechende Miniatur sowie den **Charakterbogen** und die **Charakterzauber-Karten** des gewählten Zauberers.

Dann erhält jeder Spieler die folgenden Teile in der **Farbe** seiner Unterkunft, die er in Schritt 4 gewählt hat:

Schadens- bzw. Instabilitätsspielsteine, Physische-Aktion-Spielsteine, Schutz- und Fallenspielsteine sowie Rosen-Anstecker.

9. Beginnend mit dem Startspieler (und dann folgend im Uhrzeigersinn) wählt jeder Spieler seine **Zauberschule**, mit der er das Spiel beginnt. Eine bereits gewähle Zauberschule kann nicht erneut gewählt werden. Jeder Zauberer hat eine ihm zugeordnete Lieblingszauberschule, die ihr im **Codex Arcanum** finden könnt. Ein Zauberer ist jedoch nicht verpflichtet, seine Lieblingszauberschule zu wählen.

Dann stellt jeder Spieler sein Anfangs-Zauberbuch zusammen. Er kann dabei zwischen den beiden Decklisten wählen, die auf der Rückseite der Referenzkarte der entsprechenden Zauberschule zu finden ist. Sucht euch jeweils die aufgelisteten Zauberspruchkarten des gewählten Anfangsdecks der Zauberschule zusammen. Fügt dann 1 Exemplar eures Charakterzaubers hinzu und legt die anderen beiden beiseite. Jedes Mal, wenn die Mondphase wechselt, wird eurem Zauberbuch ein weiteres Exemplar hinzugefügt (siehe S. 18). Jeder Zauberer hat nun sieben Zauberspruchkarten. Mischt die Karten. Dieses Deck ist nun euer Zauberbuch.

- 10. Deckt jetzt die Zauberer-Unterkünfte auf und platziert eure Zauberer in eure Unterkunft.
- 11. Die sechs Decks der Zauberschulen werden nun gemischt und in Reichweite von allen Spielern bereitgelegt. Legt die Referenzkarten unter die entsprechenden Decks der Zauberschulen, wie es im unteren Bild zu sehen ist.

Mischt auch das Deck mit den Zaubersprüchen der Vergessenen und legt es in die Nähe, es wird mit Beginn der zweiten Mondphase benötigt.

Diese sieben Decks bilden die Bibliothek der Akademie.







## Mondphasen und die Black Rose

## Machtpunkte und Mondphasen

Das Spiel ist in drei Mondphasen unterteilt. Die aktive Mondphase wird durch den Machtspielstein mit den meisten Punkten auf dem Machttableau festgelegt (Zauberer oder Black Rose). Je nach der aktuellen Mondphase ändern sich die Ereignis- und Aufgabendecks, beginnend mit der ersten Mondphase, weiter zur zweiten und endend in der dritten.

in der gritten

Das Spiel beginnt mit der erste Mondphase.



Die **zweite Mondphase** beginnt, wenn ein Machtspielstein 6 Machtpunkte erreicht. Zu Beginn der zweiten Mondphase wird der Aktivierungsspielstein des Black Rose Room in den Saal gelegt.

Die **dritte Mondphase** beginnt mit dem Erreichen von 18 Machtpunkten und dauert bis zum Ende des Spieles an.

Wenn ein Machtspielstein eine neue Mondphase erreicht, wechselt sie sofort. Erst dann wird die Aktion ausgeführt, die den Spielstein bewegt hat. Beim Wechsel der Mondphase werden die verbleibenden Aufgaben- und Ereigniskarten durch die Karten der neuen Mondphase ersetzt. Außerdem nimmt jeder Zauberer ein Exemplar seiner zu Beginn des Spiels beiseitegelegten Charakterzauber-Karten auf seine Hand, falls vorhanden (siehe S. 16). Falls durch den Verlust von Machtpunkten der führende Machtspielstein wieder in die vorige Mondphase zurückrutscht, bleibt die aktuelle Mondphase aktiv.

#### Beispiel

Tessa spielt den Zauber "Wegschicken".

"Wegschicken" gibt ihr 1 Machtpunkt und lässt sie eine Beschwörung ihrer Wahl entfernen. Das erhöht ihre Machtpunkte von 5 auf 6 und leitet somit die zweite Mondphase ein. Daraufhin nutzt Tessa einen ihrer Physische-Aktion-Spielsteine, um in den **Pleasures Room** zu gehen und ihn zu aktivieren. Beim Verrechnen des Saal-Effekts zieht sie eine Aufgabe vom neuen Mondphasendeck.



## Zauber der Vergessenen und Black Rose



Ablauf einer Spielrunde

Das Spiel verläuft über mehrere Spielrunden. Jede Spielrunde ist in 6 Phasen unterteilt:

- 1. Black Rose Phase
- 2. Studierphase
- 3. Vorbereitungsphase
- 4. Aktionsphase
- 5. Beschwörungsphase
- 6. Aufräumphase

Alle Zauberer müssen erst die aktuelle Phase abschließen, bevor das Spiel in die nächsten Phase geht.



## 1. Black Rose Phase

Der Spieler, der zu Beginn dieser Phase den Kronenspielstein besitzt, ist der Startspieler für diese Spielrunde. In dieser Phase wird das Ereignistableau abgehandelt.

## Führt die folgenden 3 Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

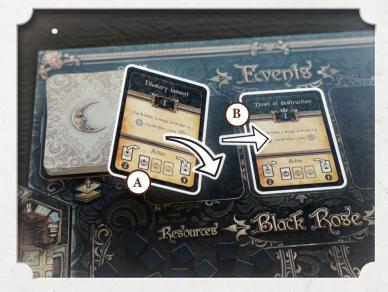
- 1. Alle ausliegenden Ereignisse auf dem Ereignistableau werden eine Position nach Rechts verschoben. Falls ein Ereignis von der dritten Position rutschen würde, wird es aus dem Spiel entfernt. Die Black Rose erhält dann die jeweilige Anzahl an Machtpunkten, die *unten rechts* auf der Ereigniskarte vermerkt ist.
- 2. Der Zauberer zur Rechten des Startspielers zieht eine Ereigniskarte der aktuellen Mondphase, liest sie laut vor und legt sie dann auf die passende Stelle (A) der Ereignisübersicht.

Sobald eine Ereigniskarte ins Spiel kommt, erhält die Black Rose die Anzahl an Machtpunkten, die *unten links* auf der Ereigniskarte vermerkt ist. Falls auf der Position, auf die die neue Karte gelegt werden soll, bereits eine vorherige Ereigniskarte liegt, wird sie entsprechend der obigen Regeln weiterbewegt (**B**), was dazu führen kann, das ein weiteres Ereignis aus dem Spiel entfernt wird.

Manche Ereignisse werden sofort ausgeführt. Ihr Effekt wird sofort verrechnet und dann wird die Karte aus dem Spiel entfernt.

Die Black Rose erhält jedes Mal die entsprechenden Machtpunkte, sowohl wenn sie gezogen wird als auch wenn sie aus dem Spiel entfernt wird.

Wechselt der Kronenspielstein nach diesem Punkt den Besitzer, so hat dies erst ab der nächsten Spielrunde Einfluss, welcher Zauberer jede Phase beginnt.



Manche Ereigniskarten haben ein Kronensymbol oberhalb der römischen Ziffer der Mondphase. Der Zauberer, der dieses Ereignis zieht, bekommt den Kronenspielstein und wird somit zum Startspieler der nächsten Spielrunde.

- 3. Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Zauberer, der keine Aufgabenkarte hat, eine Karte vom Aufgabendeck der aktuellen Mondphase.
  - ♦ Falls dir eine oder mehrere deiner Aufgaben nicht gefallen, kannst du eine oder beide zu Beginn der Black Rose Phase abwerfen.

Die Black Rose erhält dadurch eine Anzahl an Machtpunkten, die der Mondphase der abgeworfenen Aufgabenkarte(n) entspricht (z. B. 2 Machtpunkte für eine Aufgabenkarte der zweiten Mondphase).

♦ Kein Zauberer kann gleichzeitig mehr als 2 aktive Aufgaben haben. Falls ein Zauberer zu irgendeinem Zeitpunkt diese Anzahl überschreitet, muss er sofort die überzähligen Aufgabenkarten abwerfen. Dafür erhält die Black Rose Machtpunkte, wie oben beschrieben.

## 2. Studierphase—

Während dieser Phase ziehen die Zauberer neue Karten von ihrem Zauberbuch und der Bibliothek.

- 1. Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Zauberer 2 Karten von seinem Zauberbuch.
- 2. Beginnend mit dem Startspieler betrachtet jeder Zauberer die obersten 4 Karten des Decks einer Zauberschule seiner Wahl (ausgenommen des Decks der Zauberschule der Vergessenen). Er zieht davon 2 Karten und wird den Rest aufgedeckt vor dem jeweiligen Deck ab (A).

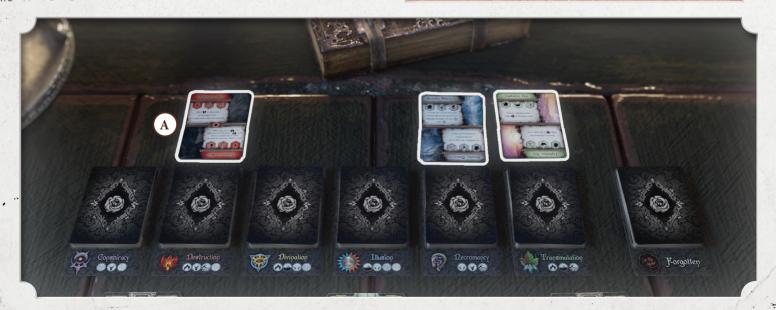
Am Ende der Studierphase sollte jeder Spieler 4 neue Zauberspruchkarten auf seiner Hand haben, 2 von seinem Zauberbuch und 2 aus der Bibliothek.

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt die Handkartenzahl eines Zauberers die Zahl überschreiten sollte, die auf seinem Charakterbogen vermerkt ist (siehe S. 6), muss er die überzähligen Karten sofort in seine Erinnerungen (Ablagestapel) abwerfen.

Falls dein Zauberbuch leer ist, wenn du eine Karte ziehen sollst, werden deine Erinnerungen gemischt und als neues Zauberbuch bereitgelegt.



Du musst nicht alle 4 Karten von derselben Zauberschule nehmen. Du kannst zum Beispiel 2 Karten von der Zauberschule der Zerstörung, 1 Karte von der Schule der Nekromantie und eine von der Zauberschule der Transmutation nehmen.





Zu jedem Zeitpunkt während der Studierphase kannst du 1 Zauberspruch aus deiner Hand in den Ablagestapel der zugehörigen Zauberschule **abwerfen**. (Charakterzauber werden stattdessen für den nächsten Mondphasenwechsel beiseitegelegt, *siehe S. 18*.)

Auf diese Art kannst du Karten aus deinem Zauberbuch entfernen – das ist eine überaus wichtige Technik, um weniger mächtige Zauber loszuwerden und deine Strategie zu fördern, indem du in weiterer Folge die Chance erhöhst, nützliche Zaubersprüche zu ziehen.



#### Beispiel

Nero hat ein Handkartenlimit von 7 Karten.

Momentan hat er 4 Karten auf der Hand, welche er in vorherigen Runden nicht ausgespielt hat.

Zuerst zieht er 2 Karten von seinem Zauberbuch und hat nun 6 Handkarten. Danach betrachtet er 4 Karten aus der Bibliothek – 3 Karten von der Zauberschule der Zerstörung und 1 Karte von der Schule der Transmutation. Zwei davon behält er.

Nun hat er 8 Karten auf der Hand, 1 Karte über Neros Handkartenlimit.

Der Spieler muss eine Karte von seiner Hand abwerfen. Sie wird auf seinen Erinnerungsstapel gelegt.

Zusätzlich entscheidet er sich, eine Karte aus seiner Hand zu entfernen, weil sie nicht mehr zu seiner Strategie passt. Er legt sie auf den Ablagestapel der entsprechenden Zauberschule.



## 3. Vorbereitungsphase

In dieser Phase legt sich jeder Spieler eine Taktik für die nachfolgende Aktionsphase zurecht.

Jeder Spieler legt **zwischen 2 und 4** Zauberspruchkarten verdeckt vor sich auf seinen Charakterbogen. Zur Erinnerung: Jeder Zauberspruch hat zwei unterschiedliche Effekte (Direkteffekt und Umkehreffekt). Bereits beim verdeckten Legen musst du dich für einen der Effekte entscheiden und die entsprechende Ausrichtung wählen. Dies sind deine **vorbereiteten Zaubersprüche**.

(A)Die Abbildung zeigt die aktive Seite der Karte.

Einer der gewählten Zauberspruchkarten muss auf die Spontanzauber-Position gelegt werden. Lege den Rest auf die Standardzauber-Positionen (1 bis 3). Die Vorbereitungsphase ist beendet, sobald alle Spieler ihre gewünschten Zauberspruchkarten auf ihren Charakterbogen gelegt haben.

Dabei sollte besonders darauf geachtet werden, in welcher Reihenfolge und in welcher Effekt-Ausrichtung die Karten gelegt werden. Der Effekt des noch verdeckten Zaubers ist auf dem Charakterbogen durch den Text "Aktive Seite" und nach dem Aufdecken durch den Text "aufgedeckte aktive Seite" klar ersichtlich. Beim Aufdecken müssen die Karten daher von unten nach oben gewendet werden.



Care

Nach dieser Phase darf die Reihenfolge und Ausrichtung der Zaubersprüche nicht mehr verändert werden.

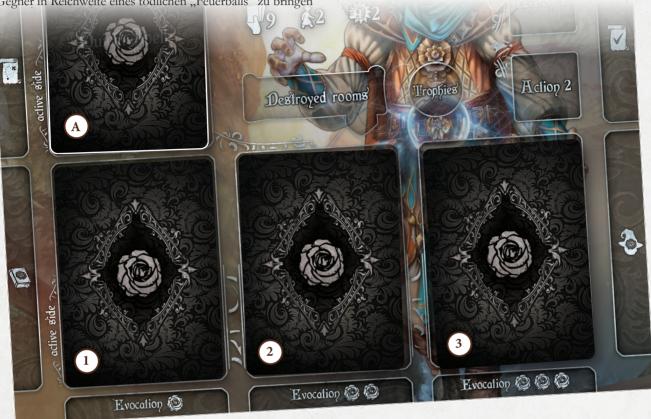
Diese Phase ist von hoher taktischer Bedeutung. Während dieser Phase entscheiden die Spieler die Reihenfolge, in der ihre Standardzauber aktiviert werden (von links nach rechts, im Bild von 1 nach 3) und welchen Effekt sie in der nächste Phase haben werden.

Manmussschlauseinundversuchen, die Zügeder Gegnervorherzusehen, um z.B. Gegner in Reichweite eines tödlichen "Feuerballs" zu bringen

oder die unterschiedlichsten Effektkombinationen zu erreichen.

Der **Spontanzauber** (A) ist dahingehend wichtig, da es der einzige Zauber ist, der unabhängig von der Zauberplatzierung in der Aktionsphase gewirkt werden kann.

Er kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt während der eigenen Aktionsphase gewirkt werden, solange die nachfolgenden Regeln beachtet werden.







## 4. Aktionsphase

In dieser Phase wird die in der Vorbereitungsphase geplante Taktik umgesetzt.

Zu Beginn der Aktionsphase wird erst einmal geprüft, ob Ereignisse auf dem Ereignistableau in dieser Phase ausgelöst werden.

Zusätzlich zu den vorbereiteten Zaubersprüchen auf dem Charakterbogen hat jeder Spieler noch **2 Physische-Aktion-Spielsteine** verfügbar.

(Siehe Abbildung rechts.)

- 1. Diese Option erlaubt es dir, dich bis zu der auf deinem Charakterbogen angegebenen Anzahl an Sälen zu bewegen. Du kannst auch einfach stehenbleiben. Zusätzlich darfst du den Saal, in dem du dich befindest, aktivieren entweder vor oder nach deiner Bewegung (nicht beides).
- 2. Diese Option erlaubt es dir, eine Miniatur im Saal, in dem du dich befindest, anzugreifen und ihr **Schaden** zuzufügen. Die Anzahl der Schadenspunkte findest du auf deinem Charakterbogen. Zusätzlich darfst du den Saal, in dem du dich befindest, **aktivieren** entweder vor oder nach deinem Angriff (nicht beides).
- 3. Jedes Mal, nachdem ein Aktionsspielstein genutzt wurde, wird er auf die "Benutzt"-Seite gedreht.

Beginnend mit dem Startspieler (und dann folgend im Uhrzeigersinn) muss jeder Zauberer eine der folgenden Aktions-Kombinationen ausführen:

- A. Physische Aktion
- **B.** Physische Aktion + Physische Aktion
- C. Physische Aktion + Standard-Zauberspruch
- **D.** Physische Aktion + Spontanzauber
- E. Standard-Zauberspruch + Spontanzauber
- F. Standard-Zauberspruch oder Spontanzauber

Es ist nicht erlaubt, zwei Standard-Zaubersprüche zu wirken. Hinweis: Manche Spieleffekte erlauben es, Zaubersprüche direkt aus der Hand zu wirken (siehe S. 38). Dies zählt nicht als das Wirken eines Standard-Zauberspruchs.

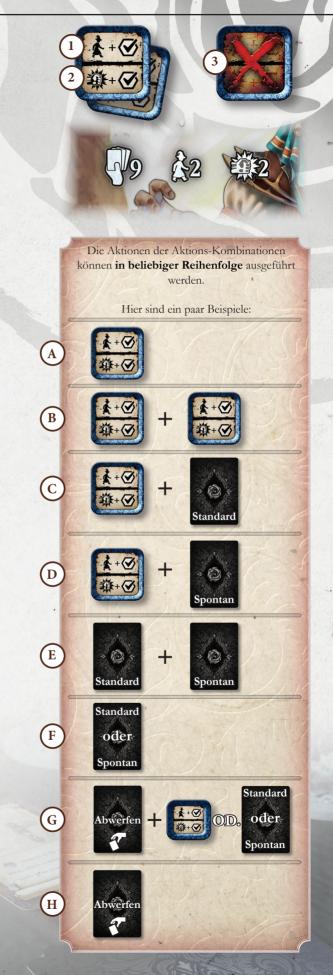
Nachdem jeder Zauberer seine Aktionen ausgeführt hat, geht es erneut reihum, bis alle Zauberer ihre verfügbaren Zaubersprüche und Physische-Aktion-Spielsteine aufgebraucht haben.

Die einzelnen Aktions-Kombinationen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Allerdings muss jede Aktion vollständig abgeschlossen werden, bevor die nächste ausgeführt werden kann. Es ist nicht erlaubt, eine körperliche Aktion aufzuteilen, d.h. sich ein Feld zu bewegen, einen Zauberspruch zu wirken und danach seine Bewegung fortzusetzen. Du musst also beispielsweise zuerst deine Bewegung beenden, dann eine allfällige Saal-Aktivierung verrechnen und erst danach kannst du einen Zauberspruch wirken.

G,H. Zusätzlich kann ein Zauberer eine seiner unbenutzten Zaubersprüche opfern (von seinem Charakterbogen in seine Erinnerungen abwerfen), um sich in einen angrenzenden Saal zu bewegen (♣1) (Wichtig: Danach kannst du NICHT angreifen ♣ oder den Saal aktivieren ✔.) Diese Aktion ist verpflichtend, falls du dich in deiner Unterkunft befindest und keine Physische Aktion übrig hast. Diese Aktion zählt weder als Physische Aktion noch als Zauberspruch.

Auch aktivierte Fallen ( ) und Schutzzauber ( ), die darauf warten, ausgelöst zu werden (siehe Seite 27), dürfen auf diese Weise abgeworfen werden.



#### Aktionsphasen-Beispiele

**BEISPIEL 1:** Nero ist an der Reihe. Er beschließt, eine seiner zwei Physischen Aktionen (A) auszuführen und wendet einen seiner Spielsteine. Er bewegt sich 2 Säle, um näher an seinen Gegner zu kommen. Er gelangt in den **Pleasures Room** und entscheidet sich, ihn nicht zu aktivieren.





Nero beendet seine Kombination, indem er einen "Feuerball" wirkt (**B**), der jeder Miniatur in Rebecca's Saal 3 Schadenspunkte zufügt. Nero hat alles geplant!





Jetzt geht es im Uhrzeigersinn weiter. In diesem Fall ist es Rebeccas Zug . Sie hat keine Physischen Aktionen übrig, daher entscheidet sie sich, zwei ihrer vorbereiteten Zaubersprüche zu wirken, ihren Spontanzauber und ihren nächsten Standard-Zauberspruch. Zuerst deckt sie ihren Spontanzauber auf, "Beschwörung der Dunkelheit" (C), und beschwört einen Landsknecht.





Unmittelbar darauf deckt sie ihren Standard-Zauberspruch auf, "Griff der Dunkelheit" (**D**) und verrechnet ihn, um ihren **Landsknecht** sofort handeln zu lassen.

Ihr Landsknecht bewegt sich in den Saal, in dem sich Nero befindet, und greift ihn für 2 Schadenspunkte an, gemäß seiner Beschwörungskarte.





#### Aktionsphasen-Beispiele

BEISPIEL 2: Tessa will ihre Zaubersprüche noch nicht verwenden.

Sie verbraucht einen ihrer Physische-Aktion-Spielsteine (A), um sich ein einen anderen Saal zu bewegen und ihn zu aktivieren.





Sie bewegt sich 2 Felder in die **Bibliothek** und aktiviert ihren Effekt (**B**), der sie 1 Karte aus der Bibliothek ziehen lässt. Sie zieht 1 Karte von ihrer bevorzugten Zauberschule: Transmutation (**C**).





Während der Aktionsphase nutzen alle Zauberer ihre Zauber, um Machtpunkte zu erlangen, ihren Feinden Schadenspunkte zuzufügen oder um Säle durch Instabilität zu zerstören. Diese Mechaniken werden in den folgenden Paragraphen beschrieben.



Jaf'ar will vor Nero flüchten, doch dieser schreit: "Oh nein! Dieses Mal wirst du mir nicht entkommen!" und zaubert "Eis-Explosion".

Eine Spielrunde kann nicht beendet werden, bevor nicht alle Zauberer ihre Zaubersprüche und Physischen Aktionen verbraucht haben. Sie müssen gespielt werden, falls möglich.

"Ich liebe es, die Dummheit der anderen auszunutzen." - Jaf'ar

Zauberer können nicht 2 Standard-Zaubersprüche als Kombination wirken. Ein Standard-Zauberspruch kann nur in Verbindung mit einem Spontanzauber gewirkt werden (in beliebiger Reihenfolge).



Ein Zauberer, der den Throne Room aktiviert, erhält den Kronenspielstein (A).

Danach wird der Saal-Aktivierungsspielstein umgedreht, um anzuzeigen, dass der Saal bereits aktiviert wurde (B).





Wichtig: Der Kronenspielstein hat zwar Besitzer gewechselt, das hat jedoch erst ab der nächsten Spielrunde (beginnend mit der Black Rose Phase) eine Auswirkung.



"Tessa, versuch nur weiterhin, uns mit deinem Stab zu verprügeln, wie unelegant ... Oder mit deinen Krallen, noch schlimmer!" - Jaf'ar

Du kannst nicht ein- und denselben Physische-Aktion-Spielstein nutzen, um dich sowohl zu bewegen, als auch anzugreifen. Du musst dich entscheiden, ob du angreifst oder dich bewegst. In beiden Fällen kannst du vorher oder nachher deinen aktuellen Saal aktivieren.

Alle waren erstarrt vor Schreck, als ein Regen aus brennenden Meteoren auf den Saal herabregnete. Als sich der Rauch verzogen hatte, erhob sich Nero über die Gefallenen: "Ich liebe den Geruch von verbranntem Fleisch!", spottete er.

Es ist nicht möglich, sich selbst oder einer eigenen Beschwörung Schaden zuzufügen. Falls dies einer deiner Zaubersprüche oder Effekte tun würde, ignoriere den Schaden.

## Typen von Zaubersprüchen

Das erste Symbol auf der Zauberspruchkarte bestimmt dessen Typ:



#### Kampfzauber

Zaubersprüche, die anderen Zauberern und deren Beschwörungen Schaden zufügen.



#### Allgemeinzauber

Zaubersprüche, die Beschwörungen herbeizaubern, Machtpunkte erzeugen, dich teleportieren oder Aufgabenkarten ziehen lassen, etc



#### Schutzzauber

Bleiben nach dem Wirken aktiv und können ausgelöst werden, um den Zauberer vor negativen Effekten zu schützen.



#### Fallen

Bleiben nach dem Wirken aktiv und können ausgelöst werden, wenn die entsprechenden Bedingungen erfüllt sind. Beispiele: Eine Miniatur betritt einen Saal einer bestimmten Farbe oder führt eine bestimmte Aktion aus.

#### Fallen und Schutzzauber

Fallen und Schutzzauber können nur unter bestimmten Umständen ausgelöst werden, und auch nur dann, falls sie vorher aktiviert wurden.



Schutzzauber: Wenn ein Schutzzauber gewirkt wird, wird er nicht aufgedeckt. Stattdessen platziert der Zauberer einen Schutzzauber-Spielstein auf die Karte, um anzuzeigen, dass sie aktiviert wurde und ausgelöst werden kann.

Jeder Schutzzauber beschreibt genau die Bedingung, welche erfüllt sein muss, um seinen Effekt auszulösen, z.B. wenn der Zauberer Schadenspunkte bekommen oder durch einen feindlichen Zauberspruch bewegt würde. Nur wenn die Bedingungen für einen aktivierten Schutzzauber erfüllt sind, kann er ausgelöst werden und seine Effekte werden verrechnet. Der Zauber bleibt aktiv, bis er ausgelöst wird. Danach ist er verbraucht und kann nicht erneut ausgelöst werden. Schaden kann nicht auf einen Wert unter null reduziert werden.

Manche Schutzzauber erlauben es einem Zauberer, dem Effekt eines Zauberspruchs, der ihn betreffen würde, "auszuweichen" oder ihn zu "ignorieren". Sonst macht der Zauberspruch, soviel er kann – sollte er auch andere Miniaturen betreffen, wird sein Effekt entsprechend verrechnet. Andere Schutzzauber "neutralisieren" den Effekt eines gewirkten Zauberspruchs. In diesem Fall hat der Zauberspruch keinen Effekt, auch nicht auf andere Miniaturen. In jedem Fall ist der betroffene Zauberspruch danach verbraucht.

Manche Schutzzauber bewirken, dass Schadenspunkte stattdessen dem angreifenden Zauberer zugefügt werden. In diesem Fall werden Schadenspunkt-Spielsteine in der Farbe des Angreifers verwendet.



Fallen: Wenn ein Falle gewirkt wird, wird sie nicht aufgedeckt. Stattdessen platziert der Zauberer einen Fallenspielstein auf die Karte, um anzuzeigen, dass sie aktiviert wurde und ausgelöst werden kann. Jede Falle beschreibt genau die Bedingung, welche



erfüllt sein muss, um ihren Effekt auszulösen, z.B. wenn ein Zauberer einen bestimmten Saal betritt oder eine bestimmte Aktion ausführt. Nur wenn die Bedingungen für eine aktivierte Falle erfüllt sind, kann sie ausgelöst werden und ihre Effekte werden verrechnet. Die Falle bleibt aktiv, bis sie ausgelöst wird. Danach ist sie verbraucht und kann nicht erneut ausgelöst werden. Ein Zauberer (oder eine seiner Beschwörungen) kann nie eine eigene Falle auslösen oder von ihrem Effekt betroffen



werden, falls sie ausgelöst wird.

Es gibt zwei Arten von Fallen:

- 1. Effekt-Falle
- 2. Saal-Falle

**Effekt-Fallen** folgen denselben Regeln wie normale Zaubersprüche. Ihre Ausrichtung wird während der Vorbereitungsphase festgelegt. Wenn die Bedingungen der Falle erfüllt sind, wird ihr entsprechender Effekt ausgelöst.

Saal-Fallen haben im Gegensatz zu allen anderen Zaubersprüchen im Spiel keine unterschiedliche Kartenausrichtung; sie haben keine "umgekehrte" Seite. Saal-Fallen haben zwei unterschiedliche Effekte mit jeweils eigener Farbe. Immer wenn ein Zauberer oder eine Beschwörung einen Saal einer übereinstimmenden Farbe betreten (freiwillig oder unfreiwillig), kann die Falle ausgelöst werden.

Ist dies der Fall, wird die Karte aufgedeckt und der unter der entsprechenden Farbe aufgeführte Effekte werden verrechnet. Die Farbe des Effekts muss mit der Farbe des Saales, der die Falle ausgelöst hat, übereinstimmen.

Eine Falle kann nicht von Miniaturen ausgelöst werden, die sich bereits in einem Saal befinden oder diesen verlassen.

Wenn Fallen und Schutzzauber ausgelöst werden, unterbrichen sie jegliche Aktionen anderer Miniaturen und werden zur Gänze verrechnet, bevor die andere Miniatur ihren Zug fortsetzt.

Falls ein Zauberer von einer Falle besiegt wird (siehe Schaden und Niederlage, S. 30) wird seine Aktions-Kombination sofort beendet und das Spiel fährt mit dem nächsten Spieler in Zugreihenfolge fort.

Während der Aufräumphase werden Schutzzauber, die nicht ausgelöst wurden, in die Erinnerungen des Zauberers abgeworfen. Nicht ausgelöste Fallen werden auf die Hand des Zauberers zurückgebracht und können erneut gespielt werden.



Beispiel einer Falle

#### Beispiele Fallen und Schutzzauber

**BEISPIEL 1: Rebecca** ist am Zug. Sie wirkt ihren ersten Standard-Zauberspruch (1), eine Falle, und ihren Spontanzauber (2), einen Schutzzauber. Sie platziert die jeweiligen Spielsteine auf die verdeckten Karten, damit sind sie aktiviert.

Die Falle ist "Klingenhagel" und kann durch Betreten eines roten oder grünen Saals ausgelöst werden. Der Schutzzauber ist "Dunkle Rüstung", dieser verhindert den nächsten Schaden und fügt ihrem Angreifer 1 Schadenspunkt zu. Dies beendet ihren Zug.

Nun ist **Nero** an der Reihe . Er ist in seiner Unterkunft und entscheidet sich, eine Physische Aktion durchzuführen, um sich 2 Säle weiter zu Rebecca zu bewegen. Er beendet seine Bewegung im **Summoner Room**.

Unglücklicherweise ist dieser Saal rot und Rebeccas Falle wird ausgelöst! Sie deckt ihren **Fallenzauberspruch** (A) auf und fügt allen Miniaturen im Saal 3 Schadenspunkte zu. Rebecca kann sich mit ihren eigenen Zaubersprüchen nicht selbst Schadenspunkte zufügen, sie übersteht also unbeschadet die Situation.

Nachdem Nero den Effekt von Rebeccas Falle überlebt hat, kann er seinen Zug fortfahren. Er aktiviert den Saal und beschwört

> einen Cerbero. Dann wirkt er seinen Spontanzauber, den "Zerstörerischen Kettenblitz". Er platziert einen Instabilitätsspielstein im Saal und wählt Rebecca als Ziel, um ihr 3 Schadenspunkte zuzufügen.

Das löst Rebeccas **Schutzzauber** (**B**)aus, der den Schaden verhindert und ihrem Angreifer 1 Schadenspunkt zufügt.

Diesmal wurde Nero von Rebecca ziemlich ausgetrickst – Pech gehabt!





**BEISPIEL 2: Tessa** verwendet einen Physische-Aktion-Spielstein, um in die **Forge** zu gehen. Dabei bewegt sie sich durch das **Alchemische Laboratorium**.

Rebecca hat eine aktivierbare Falle für rote Säle und entscheidet sich, diesen auszulösen, sobald Tessa das Laboratorium betritt. Tessa muss ihre aktuelle Aktion unterbrechen und den Effekt von Rebeccas Fallenzauberspruch erleiden, d.h. ihr werden 3 Schadenspunkte zugefügt (C). Weil Tessa davor bereits 8 Schaden erlitten hat, wird sie besiegt und in ihre Unterkunft zurückgeschickt (D) (siehe Schaden und Niederlage, S. 30). Aufgrund ihrer Niederlage kann Tessa den Rest ihrer Physischen Aktion nicht ausführen und ihr Zug ist verloren. Sie muss ihren nächsten Zug abwarten, um ihre Unterkunft wieder verlassen zu können und ihre Pläne weiterverfolgen zu können.

Rebecca erschien wie aus dem Nichts hinter dem Zauberer und stieß ihre eiskalte Klinge in seinen Rücken. "Hat dir niemand verraten, dass gewisse Orte gefährlich sind?"

Wurde eine Falle ausgelöst, ist sie verbraucht und kann nicht erneut ausgelöst werden.





## Ziele und Zauberspruch-Reichweite

Der Effekt jedes aufgedeckten Zauberspruchs benötigt ein Ziel, das innerhalb einer bestimmten Reichweite gewählt werden muss. Es gibt 4 Arten von Zielen:



#### Selbst

Der Zauberer, der den Zauberspruch gewirkt hat.



#### **Einzel**

Eineinzelnes Zielauf dem Spielfeld, entwederein Zaubereroder eine Beschwörung. Du kannst dich nicht selbst als Ziel wählen.



#### Fläche

Ein Saal auf dem Spielfeld (Beachte: Manche Flächenzauber haben alle Miniaturen innerhalb des Saales als Ziel, andere den Saal selbst.)



#### Spezial

Ein Effekt, der ein sonstiges Spielelement betrifft, wie z.B. das Ereignistableau oder die Bibliothek).

Das Symbol für Einzel- und Flächenzauber hat immer eine Zahl, welche die Reichweite des Zauberspruchs angibt (zwischen 0 und 😵 ).

Die Reichweite wird in einer geraden Linie von dem Saal, aus dem der Zauberspruch gewirkt oder ausgelöst wird, gemessen. Miniaturen, die sich zwischen dem Ausgangspunkt und dem Ziel eines Zauberspruchs befinden, haben keine Auswirkung und blockieren ihn nicht.

Eine Reichweite von **8** gibt an, dass jedes beliebige Ziel auf der Spielfläche gewählt werden kann, unabhängig von gerader Linie oder Distanz.

Dabei ist es wichtig zu beachten, dass ein Zauberer in seiner Unterkunft. bzw. die Unterkunft selbst, niemals als Ziel bestimmt werden kann.



Ausgangspunkt eines Zauberspruchs

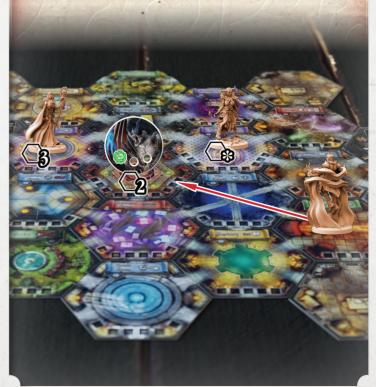


#### Beispielfür das Wirken eines Zauberspruchs

Nero wirkt den "Direkteffekt" von "Meteorenschwarm".



Das einzige legale Ziel für diesen Zauberspruch ist der Malacoda, weil sich Tessa nicht in direkter Linie befindet und Rebecca außerhalb der Reichweite ist. Der Malacoda erleidet 4 Schadenspunkte und ist somit aus dem Spiel.



### Schadenspunkte und Niederlage

Wenn ein Zauberer (oder die Black Rose) Schaden zufügt, wird dieser durch Schadenspunktspielsteine in der jeweiligen Farbe angezeigt. Lege entsprechend viele Schadenspunktspielsteine auf die Lebensanzeige des Gegners bzw. auf die Karte der jeweiligen Beschwörung.



Sobald die Anzahl an Schadenspunktspielsteinen auf der Lebensanzeige eines Zauberers die Anzahl seiner Lebenspunkte erreicht, gilt er als besiegt.

Wenn ein Zauberer besiegt wird, kehrt er in seine Unterkunft zurück. Die anderen Zauberer (bzw. die Black Rose) erhalten Machtpunkte je nach der Anzahl der Schadenspunkte, die sie dem besiegten Zauberer zugefügt haben.

Zähle die Anzahl der Schadensspielsteine in jeder Farbe:

Machtpunkte für Schaden:

1. Platz (die meisten zugefügten Schadenspunkte)

**(2**) 2. Platz

Beteiligung (jeder andere, der mind. 1 Schadenspunkt zugefügt hat)

Derjenige, der die meisten Schadenspunkte zugefügt hat, erhält 4 Machtpunkte. Der nächstplatzierte erhält 2 Machtpunkte, und alle anderen, die Schaden zugefügt haben, erhalten jeweils 1 Machtpunkt. Falls es einen Gleichstand für den ersten oder zweiten Platz gibt, erhalten die beteiligten Zauberer je 1 Machtpunkt weniger. Ausnahme: Falls nur ein Zauberer Schaden zugefügt hat (nur 1 Farbe), erhält er alleine 5 Machtpunkte .

Der Zauberer (bzw. die Black Rose), der den finalen Tötungsschlag ausgeführt hat, erhält vom besiegten Zauberer einen **Trophäen-Spielstein**. Trophäen-Spielsteine werden am Spielende in Machtpunkte umgewandelt.

In manchen Fällen kann ein Zauberer an seiner eigenen Niederlage mitwirken und in der Rangliste platziert sein, ohne eine Belohnung zu erhalten (weder Machtpunkte noch Trophäen), z.B. wenn Schaden umgeleitet oder Schadensspielsteine konvertiert werden.

Nachdem alle Spieler ihre Machtpunkte erhalten haben, erhalten sie ihre Schadenspunktspielsteine zurück. **Besiegte** Zauberer werden in ihre Unterkunft geschickt und müssen von dort aus die Runde fortsetzen.

Sobald sie an der Reihe sind, müssen sie sofort die Unterkunft verlassen, entweder, indem sie einen Physische-Aktion-Spielstein verwenden (falls verfügbar), oder indem sie 1 vorbereiteten Zauberspruch in ihre Erinnerungen abwerfen, um sich 1 Feld zu bewegen (siehe S. 23).

Falls ein Zauberer all seine Aktionsspielsteine und all seine "vorbereiteten Zaubersprüche bereits verbraucht hat, beendet er die Aktionsphase in seiner Unterkunft.

Passt auf, dass ihr nicht alle eure Schadens- bzw. Instabilitätsspielsteine aufbraucht, sonst könnt ihr später womöglich bestimmte Effekte nicht ausführen.

Falls ein Effekt mehr Spielsteine benötigt, als du zur Verfügung hast, bestimmst du, wie deine verbleibenden Spielsteine einsetzt, um den Effekt zumindest teilweise zu erfüllen.

#### Optionale Spielregel: Overkill

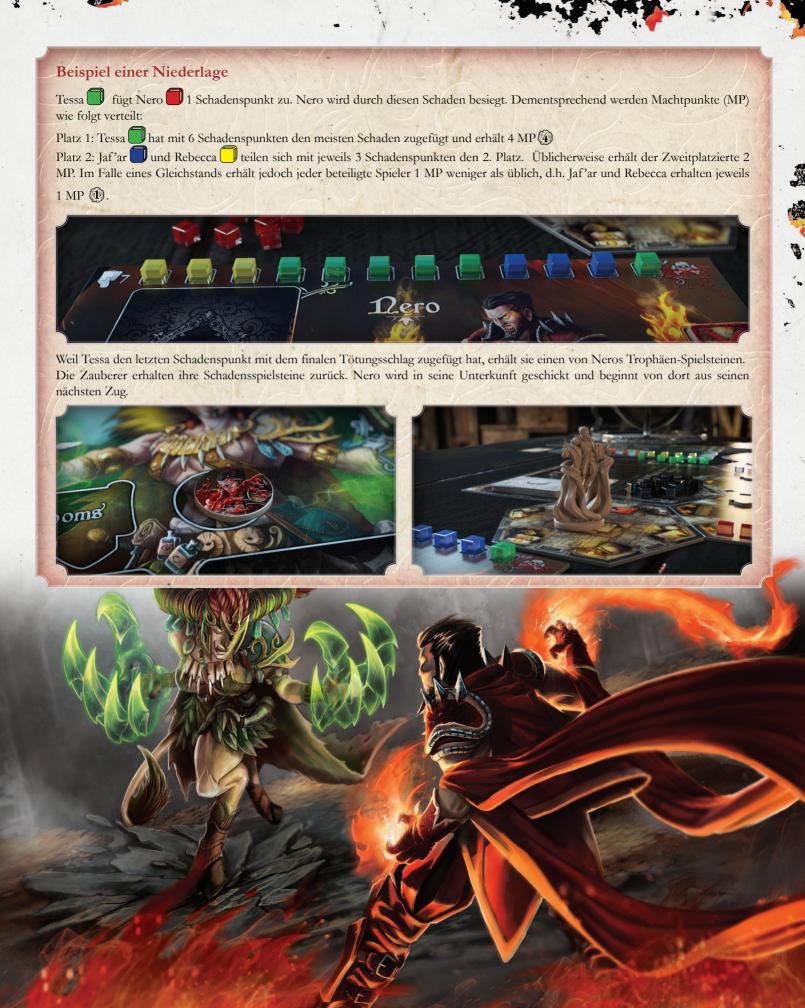
Mit dieser Regel wird auch Schaden berücksichtigt, der über die Anzahl der **Lebenspunkte** eines besiegten Zauberers hinausgeht. Wenn tödlicher Schaden zugefügt wird, zählt auch die überzähligen Schadenspunkte, um die zu verteilenden Machtpunkte auszurechnen.

Diese Regel fügt dem Spiel eine neue taktische Komponente hinzu, da durch die überzähligen Schadenspunkte die Machtpunkteverteilung schwerer vorhersehbar ist.

Beispiel: Ein Zauberer, der nur noch 1 Lebenspunkt hat, ist Ziel eines Zauberspruchs, der ihm 4 Schadenspunkte zufügt. Unter normalen Umständen würde nur der letzte 1 Schadenspunkt gewertet, wenn die Machtpunkte für die Niederlage des Zauberers errechnet werden. Mit dieser Regel werden jedoch die zusätzlichen 3 Schadenspunkte ebenfalls berücksichtigt.



Jeder Zauberer ist dazu verpflichtet, seine Unterkunft durch Verwendung einer Physischen Aktion zu verlassen, oder durch das Opfern eines vorbereiteten Zauberspruchs, was ihm die Bewegung um 1 Feld erlaubt. Falls er weder das eine noch das andere tun kann, verbleibt er bis zur nächsten Spielrunde in seiner Unterkunft.



#### Platzieren von Instabilität



Manche Zaubersprüche sind so mächtig, dass sie in den Räumen, in denen sie gewirkt werden, Instabilität erzeugen. Solche Zaubersprüche haben das Instabilitäts-Symbol in der Mitte der Karte, zwischen den beiden Effekten.

Ein Zauberer, der einen Spruch wirkt, der Instabilität erzeugt, legt sofort einen Instabilitätsspielstein seiner Farbe in den entsprechenden Einschub auf der Saal-Kachel. Falls keine freien Einschübe mehr vorhanden sind, wird kein Instabilitätsspielstein gelegt.

Um Instabilität zu platzieren, lege einen deiner Schadens-/ Instabilitätsspielsteine in einen freien Einschub im Saal. Manche Zaubersprüche haben die Fähigkeit, zusätzliche Instabilität zu platzieren. Hierbei werden die üblichen Regeln für Ziel und Reichweite befolgt.

Mache Zaubersprüche können Instabilitätsspielsteine in eine andere Farbe konvertieren ( ). Um Instabilität zu konvertieren, entferne die bestimmte Anzahl an Instabilitätsspielsteinen (in beliebigen Farben) vom Saal und ersetze sie durch Instabilitätsspielsteine deiner eigenen Farbe.



Beispiel eines Effekts, der Instabilität umwandelt

#### Zerstörung eines Saales

Während der Aufräumphase wird ein Saal, dessen erlaubter Maximalwert für Instabilität erreicht wurde, zerstört. Der Zauberer, der die meiste Instabilität verursacht hat, erhält den Aktivierungsspielstein des Saals als Belohnung.

Aktivierungsspielsteine werden am Ende des Spiels in Machtpunkte umgewandelt.

Im, Falle eines Gleichstands erhält die Back Rose den Aktivierungsspielstein des Saales.

#### Optionale Spielregel: Überlastung

Diese Regel erlaubt es, Instabilitätsspielsteine in einem Saal zu platzieren, dessen Maximalwert bereits erreicht wurde.

Zauberer können zusätzliche Instabilität in einen Saal generieren, auch wenn dafür kein Platz mehr ist, bis der Saal zerstört wird.

Da ein Saal nur während der Aufräumphase zerstört wird, ist es für Zauberer möglich, den Aktivierungsspielstein eines Saales für sich zu sichern.

Diese Regel fügt dem Spiel eine neue taktische Komponente hinzu, da durch die überzählige Instabilität schwerer vorhersehbar ist, wer den Aktivierungsspielstein erhalten wird.



Zauberspruch, der KEINE Instabilität erzeugt

Zauberspruch, der Instabilität erzeugt

#### Beispiel für Instabilität

Rebecca wirkt den Umkehreffekt von "Mahlstrom" auf den Oracle Room, in dem sich Tessa befindet.



Rebecca platziert 1 Instabilitätsspielstein (A) in den Saal, aus dem sie den Zauberspruch wirkt, den **Garden**. Danach verrechnet sie den Zauberspruch und fügt Tessa 3 Schadenspunkte zu und legt 2 Instabilitätsspielsteine (B) in den Saal, in dem sich Tessa befindet.



### Beschwörungen

Allgemeinzauber (erkennbar am Symbol **①**) und andere Effekte, wie z.B. Saal-Aktivierungen, erlauben es den Zauberern während der Aktionsphase, Beschwörungen ins Spiel zu bringen.

Wenn ein Zauberer eine Kreatur beschwört, nimmt er die entsprechende **Beschwörungskarte** und **Miniatur (bzw. Spielstein)** aus dem Vorrat.

Die Karte muss auf einen der drei dafür vorgesehen Plätze auf dem Charakterbogen des Zauberers gelegt werden, mit der Eigenschaftenseite nach oben.

Falls im Vorrat keine passende Miniatur verfügbar ist, misslingt die Beschwörung!



Jeder Beschwörungsplatz auf dem Charakterbogen zeigt eine Anzahl an Rosen. Steckt beim Beschwören die entsprechende Anzahl an Rosen-Ansteckern in den Fuß der Miniatur. Dies hilft dabei, identische Spielfiguren unter der Kontrolle desselben Zauberers zu identifizieren.



Falls ein Zauberer eine neue Beschwörung hervorrufen möchte, aber bereits 3 davon im Spiel hat, kann er eine davon ersetzen, indem er sie in den Vorrat zurücklegt. Andernfalls misslingt die neue Beschwörung.



Zwei Räume (der **Summoner Room** und der **Cemetary**) erlauben es einem Zauberer, eine Spielfigur zu beschwören, die für ihn kämpfen kann. Im **Codex Arcanum** findest du mehr Informationen darüber.

## 5. Beschwörungsphase

Während der Beschwörungsphase kann jeder Zauberer eine beliebige Anzahl seiner Beschwörungen aktivieren. In Zugreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler, kann jeder Zauberer seine Beschwörungen in beliebiger Reihenfolge aktivieren.

Eine Beschwörung kann sich so viele Felder weiterbewegen, wie auf ihrer Karte verzeichnet ist (A). Nachdem sie ihre Bewegung abgeschlossen hat, kann sie angreifen und Schaden in Höhe ihres Angriffswerts zufügen (B). Die Beschwörung muss sich nicht bewegen, sie kann auch sofort angreifen.

Beim Zufügen von Schaden werden Schadensspielsteine in der Farbe des Zauberers, der sie kontrolliert, auf dem Ziel platziert (Miniatur bzw. Charakterbogen).

Wurde einer Beschwörung so viel Schaden zugefügt, wie ihre Lebenspunkte (C) betragen, wird sie aus dem Spiel entfernt. Entferne die Rosen-Anstecker, dann kommt sie zurück in den Vorrat ihre Karte zurück auf das Machttableau.

Manche Effekte bewirken, dass eine oder mehrerer Beschwörungen eines bestimmten Archetyps (**D**) angreifen, sich bewegen, etc. Dies geschieht üblicher Weise während der Aktionsphase.

#### Beispiel einer Beschwörung

Tessa verrechnet den Umkehreffekt (A)des Zauberspruchs "Heulen des Dämons", um einen Malacoda in einem angrenzenden Saal zu beschwören.



Tessa nimmt die entsprechende Beschwörungskarte (C) und legt sie auf den ersten freien Platz für Beschwörungen auf ihrem Charakterbogen. Dann steckt sie einen Rosen-Anstecker (B)in Malacodas Miniatur und stellt ihn in den Saal.



Cerbero-Beschwörungskarte

## 6. Aufräumphase



Dies ist die letzte Phase einer Spielrunde. Während dieser Phase werden alle Säle auf Instabilität überprüft und, falls sie nicht zerstört sind, werden ihre Aktivierungsspielsteine zurückgedreht. Falls ein Zauberer oder die Black Rose genügend Machtpunkte gesammelt haben, um das Spiel zu gewinnen, endet das Spiel am Ende dieser Phase.

Führe die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Gewirkte Zaubersprüche werden aufgedecktin die Erinnerungen ihres Besitzers abgelegt. Ausnahme: Aktivierte Fallen, die nicht ausgelöst wurden. Diese werden auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht. Alle verbrauchten Physische-Aktion-Spielsteine werden umgedreht.



Alle gewirkten Zaubersprüche der Vergessenen werden komplett aus dem Spiel entfernt.

Alle Spieleffekte, die "bis zum Ende der Spielrunde" dauern, enden.

**2.** Alle **Saal-Aktivierungsspielsteine** werden zurückgedreht, um anzuzeigen, dass sie erneut aktiviert werden können.

3. Überprüfe die Instabilität der Säle:

Wenn die Anzahl der Instabilitätsspielsteine in einem Saal den Widerstandswert des Raums erreicht hat, ist der Raum instabil.

Der Zauberer (bzw. die Black Rose), die in diesem Saal am meisten Instabilität erzeugt hat (höchste Anzahl an Instabilitätsspielsteinen) erhält den **Saal-Aktivierungsspielstein** als Belohnung. Dieser gewählt am Ende des Spiels zusätzliche Machtpunkte.

Lege den Aktivierungsspielstein auf deinen Charakterbogen, entferne alle Instabilitätsspielsteine aus dem Saal und drehe die Saal-Kachel auf die "Zerstört"-Seite.

Im Falle eines Gleichstands erhält die Back Rose den Aktivierungsspielstein.

Zauberer und Beschwörungen bleiben im Saal. Stell sie einfach auf die Zerstört-Seite. Nachdem ein Saal zerstört wurde, ändert sich seine Funktionsweise in zwei Punkten:

- Der Saal kann nicht mehr aktiviert werden.
- Es können keine Instabilitätsspielsteine mehr im Saal platziert werden.

**4.** Überprüfe auf dem Machttableau, ob ein Zauberer oder die Black "Rose 30 Machtpunkte oder mehr erreicht hat. Falls ja, endet das Spiel. Gehe zum Abschnitt "Ende des Spiels" (*Seite 35*), um festzustellen, wer der neue **Großmeister** sein wird.

Falls noch niemand 30 Machtpunkte erreicht hat, wird das Spiel mit der nächsten Spielrunde weitergeführt.

Jeder Zauberer behält dabei sämtliche Karten, die er noch auf seiner Hand hat.



## Ende des Spiels



## Abschlusswertung

Am Ende des Spiels werden alle Machtpunkte gezählt, um herauszufinden, welcher Zauberer der neue Großmeister der Akademie der Black Rose sein wird! (Es kann vorkommen, dass die Black Rose gewinnt. In diesem Fall verlieren alle Spieler!)

Die folgenden Bonuspunkte werden zu den bisher erlangten Machtpunkten hinzugezählt (gilt nur für Zauberer, nicht für die Black



1. Vollendete Aufgaben: Jeder Zauberer zählt die Anzahl der Aufgaben, die er im Verlauf des Spiels vollendet hat. Nach der folgenden Rangordnung werden die Machtpunkte verteilt:

Falls es nach der Abschlusswertung einen Gleichstand gibt, gewinnt der Spieler, der die meisten der folgenden Spielelemente gesammelt hat, den Titel des Großmeisters der Akademie:

- 1. Vollendete Aufgaben
- 2. Trophäen

(Beispiel: Nero und Tessa haben am Ende des Spiels gleich viele Machtpunkte. Beide haben 5 Aufgaben vollendet, aber Tessa hat um zwei Trophäen mehr als Nero. Tessa gewinnt!)

Falls es immer noch einen Gleichstand gibt, entscheidet der Besitzer des Kronenspielsteins, wer von diesen Spielern der neue Großmeister wird.

#### Die meisten vollendete Aufgaben:

- 1. Platz (der Zauberer mit den meisten vollendeten
- Aufgaben)
  - 2. Platz

Jeder andere Zauberer, der zumindest 1 Aufgabe vollendet hat



2.Trophäenspielsteine: Jeder Zauberer zählt die Anzahl an Trophäenspielsteinen, die er im Verlauf des Spiels gesammelt hat. Nur die Gesamtanzahl der Trophäen zählt, nicht deren Herkunft.

Verteile dann Machtpunkte nach folgender Rangordnung:

#### Die meisten Trophäenspielsteine:

- Platz (der Zauberer
- meisten
- (2) Trophäenspielsteinen)
- (1) 2. Platz

Jeder andere Zauberer, der zumindest 1 Trophäe gesammelt hat



3.Zerstörte Säle: Jeder Aktivierungsspielstein, der durch die Zerstörung eines Raums erlangt wurde, gewährt Machtpunkte in Höhe der Zahl auf dem Spielstein.



4. Träger der Krone: Der Zauberer, der am Ende des Spiel den Kronenspielstein besitzt, erhält 1 weiteren Machtpunkt.

Falls es bei den vollendeten Aufgaben oder den Trophäen einen Gleichstand für den ersten oder zweiten Platz gibt, erhalten die beteiligten Zauberer je 1 Machtpunkt weniger.

#### Optionale Spielregel: Zusätzliche Spielrunden

Falls nach der Zählung der Punkte zwei oder mehrere Zauberer dieselbe Anzahl an Machtpunkten haben, wird in einer Ausscheidungsrunde weitergespielt. Alle Zauberer spielen hierbei eine Extra-Spielrunde unter Verwendung der regulären Spielregeln.

Sollte nach der Extrarunde immer noch kein Sieger feststehen, folgt eine weitere Extrarunde, bis letztendlich ein Sieger feststeht.

Am Ende jeder Extrarunde werden nur die folgenden Punkte gezählt:

- 1. Besiegen eines gegnerischen Zauberers (ohne Trophäen)
- 2. Vollendete Aufgaben
- 3. Zerstörung von Sälen





#### Beispiel einer Abschlusswertung

Das Spiel ist beendet und die Zauberer zählen ihre Machtpunkte (MP):



#### 1. Vollendete Aufgaben

Rebecca 3 Aufgaben = 1. Platz = 6 MP

Nero 2 Aufgaben = 2. Platz, Gleichstand mit

Tessa = 2 MP

Tessa 2 Aufgaben = 2. Platz, Gleichstand mit

Nero = 2 MP



#### 2. Trophäenspielsteine

Nero 4 Trophäen = 1. Platz = 4 MP Tessa 3 Trophäen = 2. Platz = 2 MP

Rebecca 1 Trophäe = 1 MP



#### 3. Zerstörte Säle:

Tessa 2+3+3+2 = 10 MPRebecca 3+2 = 5 MP

Nero 0 MP



#### 4. Träger der Krone:

Nero Kronenspielstein = 1 MP

Endgültige Bonuspunkte-Summen:

Tessa = 14 MP

Rebecca = 12 MP

Nero = 7 MP

Die während des Spiels gesammelten Machtpunkte werden nun mit den Bonuspunkten addiert, um den Sieger festzustellen, siehe folgendes Beispiel:

	MP im Spiel	Bonus-MP	Gesamt
Nero	34 MP	7 MP	41 MP
Tessa	24 MP	14 MP	38 MP
Rebecca	25 MP	12 MP	37 MP



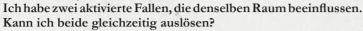








## Häusig gestellte Fragen (FAQ)



Ja, beide können ausgelöst werden. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge verrechnen.

#### Ich bewege mich in einen Saal und löse damit mehrere Fallen von unterschiedlichen Zauberern aus. In welcher Reihenfolge werden sie verrechnet?

Alle Fallen werden im Uhrzeigersinn abgehandelt, beginnend mit dem nächsten Zauberer nach dir in Zugreihenfolge. Falls ein Spieler mehrere Fallen hat, die zur selben Zeit ausgelöst werden können, kann er diese in beliebiger Reihenfolge verrechnen.

## Kann ich weiterhin Zaubersprüche auf Zauberer spielen, die keine Lebenspunkte mehr haben?

Nein. Sobald die Schadenspunkte eines Zauberers seine Anzahl an Lebenspunkten erreichen (oder übertreffen, falls mit der optionalen Overkill-Spielregel gespielt wird), ist der Zauberer sofort besiegt. Er wird sofort in seine Unterkunft geschickt und die entsprechenden Machtpunkte werden verteilt.

## Ich spiele einen Beschwörungs-Zauberspruch innerhalb eines Saales mit einer Falle. Wird die Falle ausgelöst?

Ja, das Ins-Spiel-Kommen einer Beschwörung gilt als Betreten eines Saales.

#### Ich habe mehrere aktivierte Schutzzauber, die durch denselben Effekt ausgelöst werden. Was passiert?

Du entscheidest, in welcher Reihenfolge sie ausgelöst werden. Beachte dabei, dass die Bedingung, die den Schutzzauber auslöst, nach dem Verrechnen des vorigen Schutzzaubers noch gegeben sein muss. Beispiel: Der Schutzzauber "Täuschender Wind" verringert den Schaden um 3, dann erhältst du 1 Machtpunkt. Falls durch die Verrechnung des ersten Täuschenden Windes kein Schaden mehr übrig ist, kann der zweite Schutzzauber nicht ausgelöst werden.

#### Ich habe keinen vorbereiteten Standard-Zauberspruch mehr, nur noch meinen Spontanzauber. Kann ich ihn als meine letzte Karte wirken?

Ja, der Spontanzauber kann wie jeder andere Zauberspruch gewirkt werden.

## Ein Flächenzauber, der mehreren Zauberern Schaden zufügen würde, wird durch einen Schutzzauber neutralisiert. Erleiden die anderen Zauberer die Effekte des Flächenzaubers?

Nein. Falls ein Zauberspruch neutralisiert wird, werden seine Effekte nicht verrechnet und kein Zauberer im Saal erleidet Schaden.

#### Ein Flächenzauber, der mehreren Zauberern Schaden zufügen würde, löst meinen Schutzzauber aus, der mich "ausweichen" lässt. Fügt der Flächenzauber den anderen Zauberern Schaden zu?

Ja. "Ausweichen" bedeutet, dass du (und nur du) nicht vom Effekt betroffen wirst. Beachte den Unterschied zwischen "neutralisieren" und "ausweichen".

Ich wurde besiegt und bin in meiner Unterkunft gelandet. Ich habe keinen Physische-Aktion-Spielstein übrig und nur einen

## vorbereiteten Zauberspruch. Kann ich in meiner Unterkunft bleiben?

Nein, du musst deine Unterkunft zum frühest möglichen Zeitpunkt verlassen. Die Zauberspruchkarte muss geopfert werden, um dich 1 Feld zu bewegen. (Denke daran: Du kannst den Saal, in dem du landest, nicht aktivieren, da es sich hierbei nicht um eine Physische Aktion handelt). Weiterhin ist es Dir nicht erlaubt, den Zauberspruch auf irgendeine andere Weise zu verwenden.

## Falls ein Schutzzauber oder eine Falle ein Instabilitätssymbol haben, wann platziere ich den Instabilitätsspielstein?

Sobald der Zauberspruch ausgelöst wird und bevor du seinen Effekt verrechnest. Wenn er nicht ausgelöst wird, kannst du auch keinen Instabilitätsspielstein platzieren.

#### Gerade habe ich eine Aufgabe gezogen, die mir nicht gefällt. Kann ich sie abwerfen und eine andere ziehen?

Nein, du musst damit bis zur nächsten Black Rose Phase warten.

## Ich habe 3 Beschwörungen im Spiel und wirke einen weiteren Beschwörungszauber. Was passiert?

Du kannst eine deiner Beschwörungen im Spiel entfernen, um Platz für die neue zu machen. Du kannst keine vierte Beschwörungen kontrollieren. Falls du keine alte Beschwörung entfernst, kommt die neue nicht ins Spiel.

## Eine Falle, die durch 2 Farben ausgelöst werden kann, wurde von einer dieser Farben ausgelöst. Was passiert?

Du verrechnest den Effekt der ausgelösten Farbe, danach ist die Falle verbraucht und kann nicht erneut ausgelöst werden, egal durch welche der beiden Farben.

## Ich bin der Startspieler und möchte den Throne Room aktivieren, darf ich das?

Du darfst! Das kann ein kluger Schachzug sein, der dir hilft, die Krone zu behalten.

## Ein Zauberer erfüllt in seiner Unterkunft eine Aufgabe, was die Bedingung für meine Falle ist. Kann ich meine Falle auslösen?

Nein, Zauberer in der Unterkunft sind immun gegen alle Effekte, außer denen der Black Rose.

#### Ich habe für den Effekt meines Zauberspruchs nicht mehr genügend Schadens- bzw. Instabilitätsspielsteine übrig. Muss ich die verfügbaren Spielsteine in einer bestimmten Reihenfolge verwenden?

Die Reihenfolge bleibt dir überlassen, du kannst die verbleibenden Spielsteine in der für dich taktisch vorteilhaftesten Weise verbrauchen. Du kannst z. B. innerhalb desselben Zauberspruchs durch deinen letzten Schadenspunkt einen Zauberer besiegen, anstatt den Spielstein als Instabilität zu platzieren, oder umgekehrt.

## Begriffsdesinitionen



Handlung einer Beschwörung: Beschwörungen können während der Beschwörungsphase handeln oder, dank einer Reihe von Zaubersprüchen, in der Aktionsphase. Ihr Handeln besteht aus Bewegung und anschließendem Angriff (beides ist optional).

Aktiveren eines Saales (②): Verrechne den Effekt des Saal-Aktivierungsspielsteins, falls er in dieser Spielrunde noch nicht aktiviert wurde (= auf die dunkle, aktivierte Seite gedreht wurde).

**Aktivierte Zaubersprüche:** Sprüche, die gewirkt wurden, aber einen bleibenden Effekt haben. Dazu gehören Fallen und Schutzzauber, die noch nicht ausgelöst wurden, sowie Zaubersprüche mit Effekten, die bis zum Ende der Spielrunde andauern.

Angreifen (\*\*): Der Versuch, einem Ziel physischen Schaden zuzufügen. Zauberer können beispielsweise durch Verwendung ihres Physische-Aktion-Spielsteins 2 Schadenspunkte zufügen.

Ausweichen: Ein Zauberer, der einem Effekt bzw. Zauberspruch ausweicht (oder diesen ignoriert), wird von ihm nicht betroffen.

**Neutralisieren:** Ein neutralisierter Effekt bzw. Zauberspruch "verpufft", keine Miniatur wurde davon betroffen und keiner seiner Effekte tritt ein.

Wirken eines Zauberspruchs: Falls es ein Kampf- oder ein Allgemeinzauber ist (≠ oder ♠) werden seine Effekte verrechnet. Falls es eine Falle oder ein Schutzzauber ist (♠ oder ♠), lege den jeweiligen Fallen- bzw. Schutzzauber-Spielstein auf den verdeckten Zauberspruch. Er kann während der laufenden Spielrunde ausgelöst werden.

Zauberspruch aus deiner Hand wirken: Bestimme eine deiner Zauberspruchkarten auf deinem Charakterbogen (egal ob vorbereitet, aktiviert oder verbraucht) und wirf sie in deine Erinnerungen ab. Ersetze sie durch eine Zauberspruchkarte aus deiner Hand und wirke sie sofort.

Konvertieren (♠/♠): Ersetze die angegebene Anzahl an Schadensbzw. Instabilitätsspielsteinen deiner Wahl durch Spielsteine deiner eigenen Farbe.

Schaden (\*): Schaden, den eine Miniatur erleidet, wird durch Schadensspielsteine repräsentiert, jeweils in der Farbe des Zauberers, der den Schaden zufügt, bzw. in Schwarz für die Black Rose.

Wenn der Schaden einem Zauberer zugefügt wird, werden die farbigen Spielsteine auf die Lebenspunkteleiste auf dem Charakterbogen des Zauberers gelegt. Wenn eine Beschwörung Schaden erleidet, werden die Spielsteine auf die Beschwörungskarte gelegt.

Abwerfen (\*): Eine oder mehrere Karten auf den entsprechenden Ablagestapel legen, z. B. in die Erinnerungen eines Zauberers im Fall eines Zauberspruchs oder den Ereignis-Ablagestapel für Ereigniskarten, etc.

Ziehen (\*): Die angegebene Anzahl an Karten oben vom entsprechenden Deck ziehen und auf die Hand nehmen.

**Eliminieren:** Ein Objekt für den Rest des Spiels komplett aus dem Spiel entfernen (in die Schachtel zurücklegen).

Heilen (\*\*): Die angegebene Anzahl an Schädenspunkten in einer beliebigen Kombination von Farben von einem Charakterbogen oder einer Beschwörungskarte entfernen.

Ignorieren: siehe Ausweichen.

Instabilität (•): Die Instabilität eines Saales wird durch Instabilitätsspielsteine repräsentiert, jeweils in der Farbe des Zauberers, der die Instabilität platziert, bzw. in Schwarz für die Black Rose.

Bewegung ( ): Anzahl der Felder, die sich ein Zauberer oder eine Beschwörung innerhalb der Akademie fortbewegen kann.

Machtpunkte (\*\*): Um das Spiel zu gewinnen, musst du möglichst viele Machtpunkte sammeln. Der aktuelle Machtpunktestand wird auf dem Machttableau verzeichnet, indem der Machtspielstein des entsprechenden Zauberers (bzw. der Black Rose) bewegt wird.

**Spontanzauber:** Ein vorbereiteter Zauberspruch, der in der Aktionsphase zu jeder Zeit während des Zuges eines Zauberers von ihm gewirkt werden kann.

Vorbereitete Zaubersprüche: Zauberspruchkarten, die während der Vorbereitungsphase verdeckt auf die jeweiligen Plätze auf dem Charakterbogen eines Zauberers gelegt werden, um sie in der Aktionsphase zu verwenden. Diese Zaubersprüche bleiben vorbereitet, bis sie gewirkt werden. Durch das Wirken werden sie entweder aktiviert oder verbraucht, je nach Typ des Zaubers.

**Entfernen:** Ein Objekt aus dem Spiel entfernen und in den entsprechenden Vorrat bzw. Ablagestapel zurücklegen.

Aufdecken eines Zauberspruchs: Ein Zauberspruch wird aufgedeckt, wenn ein Spieler einen vorbereiteten Zauberspruch umdreht und vorzeigt (♠ und ✔: wenn sie gewirkt werden, ♠ und ♠: wenn sie ausgelöst werden).

**Standard-Zaubersprüche:** Die vorbereiteten Zaubersprüche, die während der Vorbereitungsphase in einer bestimmten Reihenfolge auf dem Charakterbogen abgelegt werden und während der Aktionsphase in dieser gewirkt werden können, wenn der Zauberer am Zug ist.

**Stehlen:** Das entsprechende Objekt (üblicher Weise Machtpunkte, aber manchmal auch Karten) von einem anderen Zauberer nehmen. Falls sie kein Objekt dieses Typs haben, kann es auch nicht gestohlen werden.

**Teleportieren:** Eine Miniatur direkt von einem Saal in einen anderen bewegen. Säle, die dazwischen liegen, werden dabei nicht betreten, nur der Ziel-Saal (was dort die entsprechenden Effekte auslösen kann).

**Erleiden:** Wenn einer Miniatur ein negativer Effekt, z. B. Schaden oder ein schädlicher Effekt eines Saales oder Zauberspruchs, zugefügt wird.

**Beschwören:** Die entsprechende Beschwörung aus dem Vorrat nehmen und im angegebenen Saal platzieren (*siehe S. 33*).

**Transferieren:** Einen bestimmten Spielstein (z. B. Instabilität oder Schaden) von einem Objekt auf ein anderes legen.

**Auslösen:** Nachdem sie aktiviert wurden, können Fallen (♠) und Schutzzauber (♠) ausgelöst werden.

Wenn die entsprechenden Bedingungen eintreffen, kann der Zauberer, der die Karte gewirkt hat, aufdecken und den ausgelösten Effekt verrechnen.

Verbrauchte Zaubersprüche: Zaubersprüche auf dem Charakterbogen eines Spielers, die bereits vollständig verrechnet wurden.



