



# Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

**Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!**

**[patreon.boardgamefan.de](https://patreon.boardgamefan.de)**  
**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## BLACK ROSE WARS: REBIRTH (GRUNDSPIEL)

### SPIELAUFBAU

→ Siehe S. 8–9 der Anleitung. **Für spätere Regeln relevant:** Alle Akademieräume beginnen zerstört, ohne Aktivierungsplättchen; der Rosensaal ist schwarz, der Thronsaal violett. Mondmarker standardmäßig auf **6 / 18 / 30**; zufällige Krone; Ereignisse und Aufgaben zunächst aus Mondphase I. Wähle eine nicht bereits gewählte Zauberschule und eines ihrer beiden Startsets plus 1 Charakterzauber; das gemischte Zauberbuch hat eine oberste Karte offen in den Erinnerungen. Die zwei übrigen Charakterzauber erhältst du bei Mondphasenwechseln. Die Bibliothek umfasst sechs getrennte Schul-Nachzieh- und Ablagestapel; die Zauberei der Vergessenen sind kein Teil der Bibliothek. Verfügbare Beschwörungskarten und Figuren begrenzen, was beschworen werden kann.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE UND LEGENDE

- **Krone:** Ihr Besitzer beginnt jede Phase, danach im Uhrzeigersinn; bei nicht anders geregelten Gleichständen entscheidet er unter den Beteiligten. +1 MP am Spielende. Änderungen der Krone wirken sofort.
- **MP (Machtpunkte):** Sofort mit Machtplättchen auf Machttableau addieren/abziehen. Über 35 Punkte: Plättchen umdrehen und ab 0 weiterzählen (Gesamtstand beachten).
- **Schaden / Stabilität:** Je 1 Marker der verursachenden Farbe auf eine Lebenspunkte-, Beschwörungs- bzw. Stabilitätsleiste; stets auf das am weitesten links freie Feld. Mehr unter „Schaden & Stabilität“.
- **Zauber | Zauberbuch | Erinnerungen:** Das eigene Zauberbuch ist der verdeckte Nachziehstapel, die Erinnerungen sind der offene Ablagestapel. „Ziehe 1 Zauber“ = aus eigenem Zauberbuch auf die Hand; „lege 1 Zauber ab“ = in eigene Erinnerungen, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben. Leeres Zauberbuch: Erinnerungen mischen und neues Zauberbuch bilden.
- **Handkartenlimit / Lebenspunkte / Angriffswert / Bewegungswert / Aufgabenlimit:** Auf Charakterkarte; Lebenspunkte bedeutet **Maximal-Lebenspunkte** bis zum Pfeil, nicht verbleibendes Leben.
- **Angenommene Aufgabe:** Geheim, links neben Tableau. **Abgeschlossen:** Bedingung erfüllt, offen rechts. **Eingelöst:** Machtpunkte genommen und Karte umgedreht; zählt in der Schlusswertung. Angenommene und abgeschlossene Aufgaben haben **getrennte** Limits; eingelöste zählen gegen keines.
- **Physische Aktion:** Benötigt aktives Physische-Aktion-Plättchen. **Kampfa Zauber / Klassikzauber / Schutzzauber / Fallenzauber:** Kategorien der tatsächlich vorbereiteten Kartenseite. **Bestand:** Effekt bleibt bis Ende der Runde aktiv.
- **Effekt:** Ein Kartenkasten bzw. in der Anleitung ein Absatz oder Stichpunkt. Führe ausführbare Anweisungen aus; nicht mögliche Teilanweisungen überspringen. Auch ein vollständig nicht ausführbarer Effekt gilt als abgehandelt.
- **Goldene Regel:** Widerspricht ein Material- oder Kartentext dieser Anleitung, gilt der Material- bzw. Kartentext.

### SPIELABLAUF

Eine Runde besteht aus **[ 01 ] bis [ 06 ]** in genau dieser Reihenfolge. Eine Phase ist erst beendet, wenn alle sie abgeschlossen haben; Krone beginnt, dann reihum. Mondphasenwechsel werden **sofort** durchgeführt (siehe „Mondphasen“).

#### [ 01 ] BLACK ROSE PHASE

**01. Ereignisse verschieben:** Alle bis zu 3 offen ausliegenden Ereignisse 1 Feld nach rechts verschieben; ausgeschobene Ereignisse auf Ereignis-Ablagestapel. **Für jedes in dieser Phase abgelegte Ereignis** erhält die Black Rose sofort die MP unten **rechts** auf der Karte.

Außerhalb dieser Phase keine Ablage-MP.

**02. Ereignis ziehen:** Die **letzte** Person in Zugreihenfolge (rechts vom Kronenbesitzer) zieht 1 Ereignis der aktuellen Mondphase. Black Rose erhält sofort die MP unten **links**. Zeigt das Ereignis das Kronensymbol, erhält die ziehende Person sie sofort. **Soforteffekt:** sofort ausführen, dann Karte ablegen (ggf. Black-Rose-Ablage-MP). **Sonst:** offen auf das angegebene Ereignisfeld legen; dortige Karten kaskadierend nach rechts schieben und ggf. ablegen (mit Black-Rose-MP).

**03. Ereignisse ausführen:** Alle ausliegenden Ereignisse mit Zeitpunkt „Black Rose Phase“ **von links nach rechts** ausführen; „Immer“-Effekte gelten durchgehend bis zum Ablegen, Aktionsphasen-Effekte zu ihrem angegebenen Zeitpunkt. Wird durch anderen Effekt ein Ereignis gezogen, gelten die Regeln von Schritt 02 einschließlich Krone und Zieh-MP; „Ereignis ablegen“ betrifft ein ausliegendes Ereignis.

**04. Aufgabe ablegen (optional):** Jede Magi darf **1 angenommene Aufgabe verdeckt auf den Aufgaben-Ablagestapel des Ereignistableaus** legen. Die Black Rose erhält dafür MP gemäß **Mondphase der abgelegten Karte:** I = 1 | II = 2 | III = 3.

**05. Aufgabe ziehen:** Wer **keine angenommene Aufgabe** hat, zieht 1 verdeckte Aufgabe vom aktuellen Stapel (in Zugreihenfolge), sieht sie geheim an und legt sie links neben das Tableau.

**06. Aufgabenlimit prüfen:** Für jede Magi **getrennt** die Anzahl **angenommener** und die Anzahl **abgeschlossener** Aufgaben jeweils mit dem Aufgabenlimit vergleichen. **Überzählige Aufgaben offen** auf das entsprechende Ablagefeld des Ereignistableaus legen.

Außerhalb dieses Schritts keine zahlenmäßige Begrenzung; eingelöste Aufgaben sind ausgenommen.

#### [ 02 ] STUDIERPHASE

**01. Eigenes Zauberbuch:** Ziehe 2 Zauber auf die Hand.

**02. Bibliothek:** Ziehe 4 Zauber aus beliebigen der sechs Zauberschulen (auch mehrfach aus derselben), behalte 2, lege 2 offen auf die jeweiligen Schul-Ablagestapel. Ist ein Schulstapel leer, seinen Ablagestapel mischen und nachziehen.

**03. Handkartenlimit:** Lege überzählige Handzauber deiner Wahl in deine Erinnerungen.

→ **Einmal je eigener Studierphase, zu beliebigem Zeitpunkt:** Entferne **1 Handzauber** dauerhaft aus deiner Hand: normaler Zauber auf den betreffenden Schul-Ablagestapel, Charakterzauber aus dem Spiel.

Dies ist nicht dasselbe wie das Ablegen in Schritt 03.

→ **Referenzkarten:** Ihre besonderen Schlüsselwörter, Schregeltexte, Elemente und Startsets beachten. **Agonie – Schmerz N:** Beim Wirken fügt die Black Rose dir **N Schaden** zu; schwarze Schadensmarker auf dir können entsprechende Agonieeffekte verstärken.

→ **Zauber der Vergessenen:** 9 verschiedene einzigartige Karten; nicht aus der Bibliothek ziehbar, nur über besondere Effekte oder den Rosensaal. Gewirkte Exemplare werden in **[ 06 ]** aus dem Spiel entfernt.

Ausnahme für ungewirkte Exemplare bei der Aktion „Zauber ablegen“: siehe **[ 04.4 ]**.

#### [ 03 ] VORBEREITUNGSPHASE

→ Gleichzeitig zulässig. **Insgesamt 2–4 Handzauber verdeckt vorbereiten:** höchstens **1 Spontanzauber** auf sein Sonderfeld und höchstens **3 Standardzauber** lückenlos von **links nach rechts** auf die untere Reihe.

→ **Basis-/Umkehrzauber:** Beim Ablegen endgültig entscheiden, welche Kartenseite wirken soll: **gewählte Seite verdeckt nach unten**; später **von unten nach oben** aufdecken. Manche Fallenzauber haben nur den Basiszauber.

→ Eigene verdeckte Zauber jederzeit ansehen. Sobald die Phase endet, **keine** Änderung von Kartenposition, Zauberauswahl oder Ausrichtung. Standardzauber werden später **von links nach rechts** gewirkt/aktiviert; Spontanzauber unabhängig.

#### [ 04 ] AKTIONSPHASE

##### [ 04.1 ] ZUG UND AKTIONSWAHL

**01.** Prüft zu Phasenbeginn alle ausliegenden **Aktionsphasen-Ereignisse** und führt sie sofort bzw. zum angegebenen Zeitpunkt aus.

**02.** In Kronenreihenfolge führt jede Magi pro Zug **1 oder 2 mögliche Aktionen** aus; die 1. muss komplett abgeschlossen sein, bevor die 2. beginnt. Zwei gleiche Aktionen erlaubt; Aktionsarten beliebig kombinierbar.

**03. Passen nur, wenn keine Aktion ausführbar ist:** nur für diesen Zug passen; bereits aktivierte Schutz-/Fallenzauber dürfen weiter ausgelöst werden. Die Phase endet, sobald **alle reihum** gepasst haben.

##### [ 04.2 ] PHYSISCHES AKTION

**Limit:** Pro physischer Aktion 1 aktives Physische-Aktion-Plättchen umdrehen; ohne aktives Plättchen keine solche Aktion. Standardmäßig **höchstens 2 je Aktionsphase**. „Frische 1 physische Aktion auf“ dreht ein Plättchen wieder aktiv und kann weitere physische Aktionen ermöglichen.

→ **Kraftakt: Angreifen (1 andere Figur** im eigenen Raum, Schaden = dein Angriffswert) und/oder **Raum aktivieren.** Beide Teilwirkungen freiwillig; Reihenfolge frei.

→ **Sprint:** Bis zu deinem Bewegungswert einzelne Schritte in angrenzende Räume und/oder **Raum aktivieren**. Beliebige viele Schritte (auch alle) auslassen; die Schritte **dieser** Bewegung ohne andere Effekte dazwischen ausführen (ausgelöste Reaktionen sind möglich); Reihenfolge der beiden Teilwirkungen frei.

→ **Befehl: 1 eigene Beschwörung erwecken** (Bewegung, Angriff, Fähigkeiten; siehe „Beschwörungen“).

→ **Raum aktivieren:** Aufgedruckten Effekt ausführen; bei repariertem Raum nur mit **aktivem** Aktivierungsplättchen und dieses danach **inaktiv** drehen. Zerstörte Räume haben kein Plättchen und dürfen beliebig oft aktiviert werden. Effekt darf grundsätzlich wirkungslos/ungewollt bleiben (vorhandenes Plättchen trotzdem drehen). *Ausnahme Rosensaal: Effekt muss möglich sein und ausgeführt werden; sonst nicht aktivierbar.*

→ **Bewegung:** 1 Schritt = in angrenzenden Raum, jeder Schritt ist eigener Betreten-/Bewegen-Trigger. „2x 1 Schritt“ bezeichnet zwei getrennte Anweisungen; bei Sprint-Bewegung dürfen dagegen keine anderen Effekte zwischen den Schritten ausgeführt werden.

##### [ 04.3 ] ZAUBER WIRKEN ODER AKTIVIEREN

→ Wähle **Spontanzauber** oder den **am weitesten links liegenden**, bisher weder gewirkten noch aktivierten Standardzauber. **Höchstens 1 Standardzauber pro Zug wirken**; willst du **2 Zauber wirken**, muss einer davon der Spontanzauber sein.

Aktivieren eines Schutz-/Fallenzaubers ist noch kein Wirken.

→ **Kampf-/Klassikzauber:** Jetzt **wirken**: aufdecken, Ziel bestimmen, Effekte ausführen; offen am Platz belassen.

→ **Schutz-/Fallenzauber:** Jetzt **nur aktivieren**: verdeckt liegen lassen und passendes Schutz-/Fallenplättchen darauflegen. Bei Bedingung später **wirken**, auch außerhalb der Aktionsphase (siehe „Reaktionszauber“).

##### [ 04.4 ] ZAUBER ABLEGEN

→ Lege **1 bisher nicht gewirkten** Tableau-Zauber in Erinnerungen, auch einen bereits aktivierten, aber nicht gewirkten Schutz-/Fallenzauber. Danach darfst du **1 Schritt** gehen (keine physische Aktion und kein Zaubereinwirken/-aktivieren). Ohne passenden Zauber ist die Aktion unzulässig.

→ **Zauber der Vergessenen:** Legst du einen **ungewirkten** Zauber der Vergessenen durch **diese Aktion** ab, kommt er **in deine Erinnerungen**; die freiwillige Bewegung um 1 Schritt bleibt erlaubt.

Gewirkte Zauber der Vergessenen werden in **[ 06 ]** aus dem Spiel entfernt; siehe „Zonenbeschränkung“.

##### [ 04.5 ] AUFGABEN ABSCHLIESSEN UND EINLÖSEN

→ **Annehmen:** Gezogene Aufgaben geheim behalten; jederzeit selbst ansehen. Bedingungen können Aktionen, Raumaktivierungen oder andere Trigger verlangen, teils mehrfach.

→ **Abschließen:** Bei mehrmaligem Trigger zum vorgeschriebenen Zeitpunkt aufdecken und je erfüllter Bedingung 1

**eigenen Schadensmarker** darauflegen. Nach vollständiger Erfüllung sofort aufdecken und offen zu abgeschlossenen Aufgaben rechts neben das Tableau legen; **nicht eingelöst**.

- **Einlösen:** Nur während deines eigenen Zugs in [ 04 ], beliebig viele **vor und/oder nach jeder einzelnen Aktion**. Regulär abgeschlossene Aufgabe: **Belohnungseffekt + gedruckte MP**, dann umdrehen. Erlaubt ein anderer Effekt das Einlösen **ohne Abschluss**, entfällt **nur der Belohnungseffekt**, gedruckte MP erhältst du. Nur Illustration statt Belohnungstext = kein Belohnungseffekt. Eingelöste Karten für Schlusswertung behalten.
- **Black Rose erhält Aufgabe:** Ziehe oberste Aufgabe verdeckt direkt auf Aufgaben-Ablagestapel; Black Rose erhält sofort **1/2/3 MP** gemäß deren Mondphase.

Anderer Effekt außerhalb [ 01 ], Schritt 04 verleiht keine MP.

## [ 05 ] BESCHWÖRUNGSPHASE

- 01. Albträume zuerst:** Alle Albträume der Black Rose automatisch erwecken; wer die Krone hat, legt die Reihenfolge fest. Fähigkeit laut Karte ausführen, keine eigenen Entscheidungen oder Bewegung des Albtraums.
- 02. Magi in Zugreihenfolge:** Jede Magi erweckt **alle ihre Beschwörungen** (entsprechend den ihr zugeordneten Beschwörungskarten); die Reihenfolge innerhalb des eigenen Zugs ist frei.

Bei vorübergehender Fremdkontrolle trifft die aktuell kontrollierende Magi die Entscheidungen für die Beschwörung (siehe „Besitz/Kontrolle“); die Beschwörung wird nicht ein zweites Mal erweckt.

- 03. Je Erweckung** darf die Beschwörung – soweit die Karte nichts anderes vorgibt – diese Teilwirkungen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- **Bewegen:** Bis zu ihrem Bewegungswert Schritte; beliebig viele auslassen; zwischen den Schritten keine anderen selbst gewählten Effekte (Reaktionstrigger gelten weiterhin).
- **Angreifen:** 1 andere Figur im selben Raum für Schaden gemäß ihrem Angriffswert angreifen. Gilt für weitere Effekte als **physische Aktion**, benötigt aber **kein Physische-Aktion-Plättchen**; Schaden mit Markern der **kontrollierenden Magi**, gilt zugleich als von ihr und der Beschwörung verursacht.
- **Fähigkeiten:** Gedruckte Fähigkeiten der Beschwörung nach ihren Bedingungen ausführen.

## [ 06 ] AUFRÄUMPHASE

- 01. Zauber und Aktionen:** Nicht gewirkte, aber aktivierte Schutz-/Fallenzauber **wahlweise** auf die Hand nehmen. Alle **gewirkten** Zauber der Vergessenen aus dem Spiel entfernen; alle übrigen noch ausliegenden Tableau-Zauber **offen** in Erinnerungen. Bestandplättchen zurücknehmen, Bestandeffekte enden. Physische-Aktion-Plättchen aktiv drehen.

Avatar-Zusatzschritte am Ende dieses Schritts. Siehe Avatar-Hilfe.

- 02. Räume reparieren:** Jeden zerstörten Raum mit **vollständiger** Stabilitätsleiste werten und reparieren:

- **Meiste Marker:** linken/höchsten Wert; **zweitmeiste:** mittleren Wert; **alle übrigen mit ≥1 Marker:** rechten/niedrigsten Wert. **Gleichstand einer Platzierung:** Jede beteiligte Partei erhält **1 MP weniger**. Auch **Black Rose** kann MP erhalten.
- Danach **alle Marker zurückgeben**, Raum auf reparierte Vorderseite drehen, passendes **aktives** Aktivierungsplättchen auflegen; alle Figuren **bleiben dort**. Reparierter Raum hat seinen neuen Effekt, aber **keine weitere Stabilitätsleiste**.

- 03. Aktivierungsplättchen:** Alle Raum-Aktivierungsplättchen aktiv drehen.

Bei Variante „Krone der Beschwörung“ alle um 90° gedrehten Beschwörungskarten wieder gerade drehen.

- 04. Spielende prüfen:** Hat irgendein **Machtplättchen** die **schwarze Mondschnelle** erreicht/überschritten (gewöhnlich 30 MP)?

- **Ja:** Jetzt Schlusswertung.
- **Nein:** neue Runde.

Maßgeblich ist die Prüfung hier **am Ende der Aufräumphase**, nicht schon unmittelbar nach dem Überschreiten.

## GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

### MONDPHASEN UND SOFORTIGE TRIGGER

- **Mondphase I:** Start. **II:** Sobald erstmals irgendein **Machtplättchen 6** (grauer Marker) erreicht/überschreitet. **III:** entsprechend **18** (gelber Marker). **Schwarzer Marker 30:** Endschnelle (Partie wird erst nach [ 06 ] abgeschlossen). Individuell versetzbare Schwellen siehe „Varianten“.
- **Sofort beim Wechsel – auch mitten im Zug/Effekt:** Ablauf unterbrechen; Ereignis- und Aufgaben-Nachziehstapel durch die der **neuen Mondphase** ersetzen; alle Magi nehmen je 1 zurückgelegten Charakterzauber **auf die Hand**. Bereits ausliegende Ereignisse und bereits angenommene/abgeschlossene Aufgaben bleiben; anschließend den unterbrochenen Effekt an **seiner Stelle** fortsetzen.
- **Kein Rückwechsel**, auch bei späterem MP-Verlust.

Bei Avatar zusätzlich Befehlskarten- und Avatar-Ereignisstapel austauschen. Siehe Avatar-Hilfe

### ZAUBER, ELEMENTE UND REAKTIONSSZAUBER

- **Zaubervorrat:** 6 Schulen mit je **12 verschiedenen** Zaubern × 3 Exemplaren; je Magi **3 Exemplare** ihres individuellen Charakterzaubers; **9 einzigartige Zauber der Vergessenen** separat. Karten tragen Namen, Schule, Seite, Kategorie, Element, Ziele, Reichweite, Effekt und ggf. Stabilität/Trigger.
- **Zauber der Vergessenen – Zonenbeschränkung:** Diese Zauber werden **aus dem Spiel entfernt**, wenn sie an einen anderen Ort als **Hand, Charaktertableau oder Stapel der Vergessenen** gelangen müssten. **Ausnahme:** Ein un-

**gewirkter** Zauber der Vergessenen, der durch die Aktion „Zauber ablegen“ abgelegt wird, kommt in die **Erinnerungen**. **Gewirkte** Zauber der Vergessenen werden in [ 06 ] **aus dem Spiel entfernt**.

- **Zauber wirken – strikt:** **01.** Karte **von unten nach oben** aufdecken (das gewählte Element gilt sofort). **02.** Ziel festlegen. **03.** Effekte in Kartentext-Reihenfolge ausführen (vor übrigen Karteneffekten ggf. das **mittige Stabilitätssymbol** abhandeln). **04.** Karte **offen am Tableauplatz** lassen, bis [ 06 ].
- **Kategorien:** **Kampf** = Schaden, **Klassik** = andere aktive Zaubereffekte (i. d. R. im eigenen Zug). **Schutz/Falle** = vorher aktivieren, beim angegebenen Trigger außerhalb des eigenen Zugs wirken.
- **Elemente:** Luft | Erde | Feuer | Wasser | Magie | Heilig | Unheilig. Das Element „beliebig“ zählt als **genau 1** wählbares Element. Nur das Element der **gewirkten Seite**, nicht auch der gegenüberliegenden, zählt **ab Aufdecken bis einschließlich** vor [ 06 ].
- **Reaktionszauber aktivieren:** Zauber bleibt verdeckt, markiere ihn mit passendem Schutz-/Fallenplättchen. **Nur im Moment, in dem die Bedingung eintritt**, darfst du ihn wirken (nicht später); bei Verzicht bleibt er aktiv, bis der Trigger erneut eintritt. Ein aktivierter Zauber kann nur **einmal** gewirkt werden, darf aber bei ausgelöster Bedingung selbst in späteren Phasen noch wirken.
- **Unterbrechung:** Auslösenden Effekt **bis zum nächsten Punkt** „“ vollenden → unterbrechen → Reaktionszauber vollständig abhandeln → ursprünglichen Effekt fortsetzen. Reaktionen können ihrerseits Reaktionen auslösen.

**Ausnahme:** Wird bei Unterbrechung einer physischen Aktion die aktive Magi besiegt, entfällt der restliche Teil dieser physischen Aktion.

- **Eigene Trigger:** Weder du noch deine **selbst kontrollierten** Beschwörungen können Bedingungen eigener Schutz-/Fallenzauber erfüllen; **Fallen** dürfen auch aus der eigenen Kammer wirken.
- **Mehrere Reaktionen gleichzeitig:** Bei mehreren **eigenen** Reaktionszaubern für jeden gesondert entscheiden und Reihenfolge wählen. Bei **verschiedenen Magi** in Zugreihenfolge entscheiden und ggf. sofort wirken; spätere Magi können nach vorangegangenen Reaktionen verzichten.
- **„Betritt einen Raum“:** Trigger, wenn eine Figur **neu dort platziert wird**, ob durch Bewegung, Teleportieren, Beschwören oder anderen Effekt; **nicht** beim bloßen Stehenbleiben oder Verlassen.
- **Bestand:** Bis Ende der Runde wirkende Bedingung(en); **bei jedem Trigger** anwenden und auslösenden Effekt ebenfalls nach dem nächsten Punkt unterbrechen. Gib dem Ziel das nummerierte Bestandplättchen passend zum Zauberfeld bzw. das Spontanplättchen; endet mit Rücknahme in [ 06 ].

### ZIELE, REICHWEITE UND BEWEGUNG

- **Selbst:** Ausschließlich du. **Figur:** 1 andere Magi oder Beschwörung, **nicht** du selbst. **Magi:** 1 andere Magi. **Beschwörung:** 1 passende Beschwörung. **Raum:** 1 Akademieraum (wird dadurch auch dann zum **Ziel**, wenn Figuren betroffen sind). **Spezialziel:** Genanntes Spielelement, z. B. Bibliothek/Machttableau. Gleiche Symbole und Regeln

gelten für andere Effekte als Zauber.

- **Ohne gültiges reales Ziel:** Zauber **darf trotzdem gewirkt werden**; stelle dir eine passende Figur an erlaubter Position vor und führe alle **möglichen** Teilanweisungen aus. Element erhältst du dennoch.
- **Reichweite N:** **Maximale** Zahl Räume; 0 = gleicher Raum, geringere Reichweite (auch 0) erlaubt. **Sichtlinie:** Nur die **6 geraden Hexrichtungen** durch die Raumzentren, ohne Abbiegen; Figuren in Zwischenräumen blockieren nicht.

**Reichweite „unbegrenzt“/Stern:** beliebiger Raum, keine Sichtlinienpflicht.

- **Normal bewegen:** Pro Schritt in angrenzenden Raum; jeder neue Raum kann Trigger auslösen. „**2× 1 Schritt**“ bezeichnet **zwei getrennte Bewegungsanweisungen**, nicht eine zusammenhängende mehrschrittige Sprint-Bewegung; nach dem ersten Schritt darf der nächste eigenständige Effekt abgehandelt werden, wenn die Effektfolge dies vorsieht. **Teleportieren:** Ohne Zwischenräume direkt in Zielraum platzieren, „Betritt“-Trigger nur dort.

Kammern siehe nächsten Abschnitt.

## KAMMERN UND AKADEMIERÄUME

- **Eigene Kammer:** Dort bist du vor **allen Spieleffekten außer Ereignissen** geschützt, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben. Nur bei ausdrücklicher Anweisung in die eigene Kammer; **niemals fremde Kammern** betreten (unzulässigen Effektteil ignorieren). Nach Niederlage automatisch dorthin.
- **Beginn eines Aktionsphasen-Zugs in eigener Kammer:** **Erste Aktion zwingend Sprint oder Zauber ablegen**, um sie zu verlassen. Kannst du das nicht, bleibst du dort; **andere Aktionsarten in der Kammer nicht möglich**. Ausgelöste Schutz-/Fallenzauber und zuvor unterbrochene Effekte darfst du dort noch zu Ende wirken/ausführen.

Beschwörungen unterliegen in der Beschwörungsphase nicht dieser Kammerbeschränkung.

- **Akademieräume:** Hexfelder mit individueller Farbe/Name. Der **Rosensaal** ist der einzige schwarze Raum; der **Thronsaal** zählt violett, von anderen Farben jeweils 3 Räume. **Zerstört:** Rückseite mit Stabilitätsleiste, MP-Wertungsbannern und wiederholbarem Basis-Effekt; kein Aktivierungsplättchen. **Repariert:** Vorderseite mit **anderem** Effekt und Aktivierungsplättchen; nur aktivierbar solange das Plättchen aktiv ist. Vollständige Stabilitätsleiste führt **erst in [ 06 ]**, Schritt 02 zur Reparatur.
- **Zerstörter Rosensaal (6/3/1 MP):** **3 Zauber ablegen** → 1 **Zauber der Vergessenen ziehen** → Black Rose verursacht 1 **Stabilität** hier.

Pflicht zur Effektausführung für eine Aktivierung.

- **Zerstörter Thronsaal (6/3/1 MP):** 1 MP verlieren, nur dann Krone erhalten.
- **Zerstörte Krypta / Opferaltar / Friedhof (4/2/1 MP):** 1 **Kadaver** in diesem Raum beschwören.
- **Zerstörte Beschwörungshalle / Laboratorium / Arena (4/2/1 MP):** Allen anderen Figuren in diesem Raum je 1

Schaden zufügen.

- **Zerstörter Garten / Schmiede / Schatzkammer (2/1/0 MP):** 1 Stabilität in diesem Raum verursachen.
- **Zerstörte Sternwarte / Bibliothek / Heiligtum (3/1/1 MP):** 1 Aufgabe ziehen.
- **Zerstörter Abgrund / Orakelkammer / Spiegelkabinett (4/2/1 MP):** 1 zufälligen Zauber aus eigenen Erinnerungen ziehen.
- **Zerstörte Waffenkammer / Meditationszimmer (4/2/1 MP):** 1 Zauber aus eigenem Zauberbuch ziehen.
- **Reparierte Räume:** Immer den auf dem aktiven Aktivierungsplättchen angegebenen Effekt verwenden; für alle Reparaturen gilt das Verfahren aus [ 06 ].

## SCHADEN, STABILITÄT UND KONVERTIEREN

- **Stabilität beim Zaubern:** Mittiges Stabilitätssymbol verursacht vor allen anderen Zaubereffekten 1 Stabilität im Raum der wirkenden Magi; eigener separater Effekt (Reaktionsauslöser). Weitere Stabilität nur nach konkretem Karten-/Raumtext, ggf. in anderen Räumen.
- **Marker:** Schaden und Stabilität, die du oder eine von dir kontrollierte Beschwörung verursacht, mit deinen Markern auf Lebenspunkte-, Beschwörungs- bzw. Stabilitätsleisten anzeigen. Black-Rose-Schaden/-Stabilität mit schwarzen Markern. Immer von links nach rechts, niemals über freie Felder hinaus; Überzähliges verfällt.
- **Markermangel:** Sind deine Marker aufgebraucht, verursachst du weder zusätzlichen Schaden noch zusätzliche Stabilität. Reichen sie nur teilweise, verteile die verbleibenden selbst; restlicher Effektteil entfällt. Bei Black Rose entscheidet der Kronenbesitzer über die Verteilung.
- **Eigener Schaden verboten:** Du und deine selbst kontrollierten Beschwörungen ignorieren Schaden durch eigene Zauber, Aufgaben, physische Aktionen und Beschwörungsfähigkeiten, außer bei ausdrücklicher Ausnahme; kein freiwilliges Selbstschädigen oder Konvertieren eigener Marker.

Wird eine dir gehörende Beschwörung von einer anderen Magi kontrolliert, kann sie dir/deinen Beschwörungen Schaden zufügen.

- **Konvertieren:** Höchstens die genannte Zahl fremder Marker auf einer Lebenspunkte-/Stabilitätsleiste gegen eigene Marker tauschen (auch weniger oder 0); ausgetauschte Marker sofort zurückgeben. Eigene Marker nicht konvertieren.
- **Effektbegriffe:** „Stehlen“ = Ziel verliert Ressource/Gegenstand und du erhältst ihn/sie – nur möglich, wenn Ziel sie/ihn besitzt. „Zauber ablegen“ = standardmäßig eigene Erinnerungen; „Aufgabe ablegen“ = Aufgaben-Ablagestapel auf Ereignistableau.

## MAGI BESIEGEN – VERBINDLICHE REIHENFOLGE

**Trigger:** Lebenspunkteleiste bis zum gedruckten Pfeil voll mit Schadensmarkern oder Effekt „besiegen“. Den auslösenden Effekt nach dem nächsten Punkt unterbrechen. Bei mehreren gleichzeitig besiegten Magi jeweils vollständig in Zugreihenfolge abhandeln:

- 01. Ausgelöste Reaktionen:** Die betroffene Magi darf soeben ausgelöste Schutz-/Fallenzauber wirken. Wird die Niederlage dadurch verhindert, keine Niederlagenabwicklung.
- 02. Alträume entfernen:** Sämtliche Alträume entfernen, die die Magi heimsuchen; hierdurch ausgelöste Effekte sofort ausführen; Karten auf Machttabelleau zurücklegen.
- 03. In Kammer:** Miniatur in die eigene Kammer stellen. Dort greift der Kammer-Schutz bereits gegen nachfolgende Teile des unterbrochenen Effekts.
- 04. Trophäe:** Verursacher des letzten Schadensmarkers bzw. des direkten Besiegens nimmt 1 Trophäe genau dieser Magi (auch Black Rose möglich). Hat das Opfer keine eigenen Trophäen mehr, entfällt diese Vergabe; Trophäen anderer Magi sind kein Ersatz.
- 05. Machtpunkte verteilen:** Zähle die Marker aller beteiligten anderen Magi und der Black Rose auf der besiegten Magi: meiste = 4 MP, zweitmeiste = 2 MP, weitere mit  $\geq 1$  = 1 MP. Bei Gleichstand um eine Platzierung erhalten die Gleichstehenden je 1 MP weniger. Hat ein einziger Beteiligter alle Marker gelegt: stattdessen 5 MP.

Eigene Schadensmarker der besiegten Magi zählen bei Rangbildung mit und können andere Prämien drücken; die besiegte Magi erhält für eigene Marker keine MP.

- 06. Marker zurückgeben:** Sämtliche Schadensmarker auf der Lebenspunkteleiste an ihre Besitzer (ggf. Black Rose) zurück. Danach den unterbrochenen Effekt fortsetzen, soweit nun noch möglich.

Durch spätere Teilanweisungen desselben Zaubers kann auch der Zauberde selbst besiegt werden (z. B. „Schmerz“ der Black Rose).

## BESCHWÖRUNGEN, BESITZ, KONTROLLE UND ALBRÄUME

- **Beschwören:** Verfügbare entsprechende Beschwörungskarte auf einen der 3 Plätze unter deinem Tableau, zugehörige Miniatur (Albedo: Plättchen) mit deinem Farbring und passender 1-/2-/3-Markierung versehen; Figur in den Raum der Beschwörung stellen. Karte enthält Typ, Lebenspunkte, Bewegung, Angriff und Fähigkeiten; genannter Typ gilt beidseitig auf der Karte.
- **Limits:** Höchstens 3 Beschwörungen insgesamt, davon höchstens 1 große (nur großer Markierungsring). Bei Überschreitung eigene alte oder neue Karte aufs Machttabelleau zurücklegen und zugehörige Figur entfernen. Große Beschwörung nutzt den Einfach-Markierungsplatz; dortige kleine Beschwörung ggf. auf Zwei-/Dreifachplatz verschieben. Ohne verfügbare Karte oder Miniatur/Plättchen keine entsprechende Beschwörung, übriger Karteneffekt bleibt ausföhrbar.
- **Besitz:** Farbe des Rings legt Eigentümer fest und bleibt bestehen. **Kontrolle:** Normalerweise beim Eigentümer, kann zeitweilig wechseln; aktuell Kontrollierender bestimmt Entscheidungen und legt eigene Schadensmarker. Beschwörungsangriff/-schaden zählt zugleich als Schaden durch Beschwörung und kontrollierende Magi.
- **Beschwörung besiegt:** Liegen mindestens so viele Schadensmarker auf der Beschwörungskarte wie ihre Lebenspunkte, sofort Miniatur entfernen, Karte aufs Machttabelleau, alle Marker zurück. Keine MP, keine Trophäe.
- **Alträume:** Werden nicht normal beschworen, sondern

heimsuchen Magi; gehören immer Black Rose. Lege beim Heimsuchen ihre Karte auf einen Beschwörungsplatz der Magi ohne weiteren Albtraum; auf demselben Platz darf gleichzeitig 1 Albtraum und 1 normale Beschwörung liegen – Alträume zählen nicht gegen das Limit 3. Albtraum-Figur neben die Magi, zieht stets mit ihr mit, bewegt sich selbst niemals. Automatisches Erwecken zu Beginn [ 05 ] gemäß Karte; bei Niederlage der heimgesuchten Magi entfernen, außer Kartentext sagt anderes.

## SPIELLENDE & WERTUNG

Nach [ 06.4 ] die folgenden Wertungen in Reihenfolge durchführen:

- 01. Eingelöste Aufgaben:** Meiste = 4 MP | zweitmeiste = 2 MP | alle weiteren Magi mit  $\geq 1$  = 1 MP. Angenommene/abgeschlossene Aufgaben zählen nicht.
- 02. Trophäen:** Meiste = 4 MP | zweitmeiste = 2 MP | alle weiteren mit  $\geq 1$  = 1 MP. Auch Black Rose kann für ihre Trophäen MP erhalten.
- 03. Krone:** Besitzer der Krone erhält +1 MP.

- **Gleichstand um ersten/zweiten Platz** bei Aufgaben oder Trophäen: Jede betroffene Partei erhält 1 MP weniger als für die Platzierung angegeben.
- **Sieg:** Magi mit den meisten MP nach Schlusswertung gewinnt; hat Black Rose mehr oder gleich viele MP wie die führende Magi, verlieren alle Magi.
- **Gleichstand unter führenden Magi:** Mehr eingelöste Aufgaben → mehr Trophäen → Kronenbesitzer entscheidet zwischen noch Gleichstehenden.
- **Auslöseschwelle:** Erreicht oder überschreitet ein Machtplättchen den schwarzen Mondmarker, wird die Partie nach Abschluss der laufenden Runde in [ 06 ], Schritt 04 beendet; genau 30 MP genügen bei normaler Markerposition.

## OPTIONALE VARIANTEN

- **Mondphasen verändern:** Grau/gelb/schwarzen Mondmarker vor Spielbeginn frei auf andere Machtwerte setzen; die jeweiligen Wechsel- bzw. Endeschwellen verändern sich.
- **Stabiler Monarch:** Kronensymbole auf Ereignissen ignorieren; die Krone nur durch Effekte, die den Wechsel ausdrücklich anordnen.
- **Krone der Beschwörung:** Statt alle eigenen Beschwörungen in einem Zug zu erwecken, beginnend beim Kronenbesitzer reihum genau 1 Beschwörung je Zug erwecken; ohne unerweckte Beschwörung aussetzen, bis alle erweckt sind. Erweckte Beschwörungskarten 90° drehen, in [ 06 ], Schritt 03 zurück.
- **Avatar:** Optionaler Spielmodus.

Siehe separates Dokument „Avatar-Hilfe“

- **Black Rose Wars kombinieren:** Magi und Zauber in beiden Spielen nutzbar, weiterhin exakt 6 Schulen je Partie. „Erfüllte Aufgabe“ (BRW) ↔ „eingelöste Aufgabe“ (Rebirth); für „abgeschlossen“ gibt es in BRW keine Entsprechung. „Instabilität“ (BRW) ↔ „Stabilität“ (Rebirth); umgedrehtes

Aktivierungsplättchen/Rückseite (BRW) ↔ inaktiv (Rebirth).

Aufgaben beider Spiele haben unterschiedliche Abschluss-/Einfölseregeln; die Anleitung rät vom gemeinsamen Einsatz ab.

## KURZREFERENZ

- **MP:** Machtpunkte. **Schaden:** Schadensmarker auf einer Lebenspunkte- oder Beschwörungsleiste. **Stabilität:** Marker auf der Stabilitätsleiste eines Raums. **Krone:** Bestimmt die Zugreihenfolge.
- **Zauberbuch:** Eigener Nachziehstapel. **Erinnerungen:** Eigener Ablagestapel. **Bestand:** Fortdauernder Effekt. **Physische Aktion:** Kraftakt, Sprint oder Befehl.
- **Zauberarten:** Kampfzauber | Klassikzauber | Schutzzauber | Fallenzauber. **Elemente:** Luft | Erde | Feuer | Wasser | Magie | Heilig | Unheilig | beliebig.
- **Aufgabenstatus:** Angenommen | abgeschlossen | eingelöst. **Charakterwerte:** Lebenspunkte | Angriffswert | Bewegungswert | Aufgabenlimit.

## BLACK ROSE WARS: REBIRTH – AVATAR-ERGÄNZUNG

Ergänzung zum Grundspiel | Optionaler Modus „Das Besessene“

### SCHLÜSSELBEGRIFFE UND SONDERREGELN

- **Avatar:** Zusätzliche „Magi“ und zugleich **Figur der Black Rose**. Bei Effekten auf die Black Rose, die eine **Figur** voraussetzen (bewegen, Schaden erleiden usw.), den Avatar verwenden. Wo keine Ausnahme folgt, gelten die Grundspielregeln für Magi.
- **Spierzahl:** Avatar zählt wie **1 zusätzliche Person**: Grundspiel mit ihm maximal **3 menschliche Magi**; auch Solo gegen Avatar. Gibt es mehrere Avatare aus Erweiterungen, **1** davon vor Spielbeginn wählen.
- **Krone:** Der Avatar kann die Krone **nie** besitzen; entsprechende Effekte ignorieren. Bei Avatar-Entscheidungen, die auch mit Prioritätslisten unbestimmt bleiben, entscheidet der Kronenbesitzer **nur zwischen gleichwertigen Optionen**.
- **Ereignisse:** Effekte von Ereignissen mit Bezug auf „**Magi**“ gelten **nicht** für Avatar. In Avatar-Partien ersetzen **Avatar-Ereignisse** alle normalen Ereignisse.
- **Black-Rose-Schaden:** Avatar erleidet **nie** Schaden durch Black Rose, auch nicht über heimsuchende Beschwörungen, deren Schaden durch Black Rose verursacht würde.
- **Zugreihenfolge:** Avatar „**sitzt**“ zwischen den Magi, deren Kammern links bzw. rechts an **seine Kammer** angrenzen.
- **Charakterdaten:** Avatar-Karte legt maximale Lebenspunkte, Angriff, Bewegung, Fähigkeiten und Prioritätslisten fest. Für Lebenspunkte zählen nur die Felder **bis zu seinem Maximalwert**; ein unbenutzter Marker darf die Grenze kennzeichnen.
- **Avatar-Befehlskarten:** Ihr Stapel gilt **gleichzeitig als Zauberbuch und Handkarten** des Avatars; menschliche Magi dürfen diese Karten **niemals** auf Hand/Zauberbuch/Erinnerungen erhalten. Unmöglichen Kartentransferteil ignorieren. Aufgedeckte Karten kommen nach ihrem Effekt in **Avatar-Erinnerungen**. Wird sein Zauberbuch leer, Erinnerungen **ohne Mischen umdrehen** und als neues Zauberbuch verwenden.

### SPIELAUFBAU – NUR AVATAR-ABWEICHUNGEN

- Grundspiel für **eine Person mehr** aufbauen. Ungenutzte Magi-Miniatur mit **Avatar-Markierungsring** versehen, **4 zusätzliche Ringe** für ihre Beschwörungen bereitlegen.
- Eine ungenutzte Magi-Kammer durch das **Avatar-Charaktertableau mit seiner Kammer** ersetzen; Avatar-Charakterkarte darauflegen. Avatar-Miniatur grundsätzlich in Avatar-Kammer stellen; ggf. spezifische Ausnahme.
- Avatar-Befehlskarten in **Mondphasen I/II/III** trennen und je Stapel mischen; nur I auf Avatar-Tableau. Normale Ereigniskarten vollständig durch entsprechend vorbereitete **Avatar-Ereigniskarten** ersetzen; nur I auf Ereignistableau.
- Schwierigkeit **normal oder schwer** vor Spielbeginn wählen; ggf. zusätzliche Vorbereitung des jeweiligen Avatars.
- **Das Besessene:** Eine von Menschen **nicht gewählte** Magi-Miniatur mit **schwarzem Ring** benutzen; zugehöriges übriges Magi-Material zurück in die Schachtel. **Abweichend** von der allgemeinen Avatar-Aufstellung startet die Miniatur im **Rosensaal**.

## SPIELABLAUF

### [ 01 ] BLACK ROSE PHASE

- Menschliche Magi spielen wie im Grundspiel, nur mit **Avatar-Ereignissen**. Der Avatar zieht/erhält keine regulären angenommenen Aufgaben und handelt in dieser Phase **nur**, wenn Avatar-Charakterkarte oder Avatar-Ereignis das **ausdrücklich** anordnet.
- **Durch Avatar-Befehlskarte gezogene Aufgaben:** Werden **sofort eingelöst**, Avatar erhält nur die **aufgedruckten Machtpunkte**, **niemals** den Belohnungseffekt. Eingelöste Aufgaben neben sein Tableau legen; sie zählen in der **Schlusswertung**.

### [ 02 ] STUDIERPHASE

- Avatar führt **keine reguläre Studierphase** aus, außer eine Avatar-Charakterkarte oder ein Avatar-Ereignis ordnet ausdrücklich etwas an. Seine Befehlskarten bilden das eigene Zauberbuch **und** die Hand.

### [ 03 ] VORBEREITUNGSPHASE

- Avatar bereitet **keine regulären Standard-/Spontanzauber** vor, außer ausdrückliche Anweisung auf Avatar-Karte oder Avatar-Ereignis. Seine Schutz-/Fallenreaktionen können dennoch durch die **oberste Karte des Befehlskartens Stapels** aktiviert sein (siehe [ 04.2 ]).

### [ 04 ] AKTIONSPHASE

#### [ 04.1 ] ANZAHL DER AVATAR-ZÜGE UND KARTENABLAUF

- **Normal:** Avatar ist **3× pro Aktionsphase am Zug**. **Schwer:** **4×**. Danach setzt er bis Ende der Aktionsphase aus. Er führt seine vorgeschriebenen Züge **auch dann vollständig** aus, wenn alle Menschen bereits keine Aktionen mehr ausführen können.
- **Pro Avatar-Zug 1 Befehlskarte:** Oberste Karte aufdecken und abarbeiten; **jede Effektbox zählt als 1 Aktion**. Abfolge:
  - 01. Stabilität:** Zeigt die Karte **links** das Stabilitätssymbol, verursacht der Avatar **1 Stabilität in seinem Raum**, sofern möglich.
  - 02. Effektboxen:** Gedruckte **physische Aktionen und Zaubereffekte von oben nach unten** abhandeln; bei dieser normalen Kartenausführung **Schutz-/Fallen-Effektboxen ignorieren**. Zielwahl/Bewegung siehe „Prioritäten“.
  - 03. Zusatzkarte:** Enthält eine Aktion den Effekt „**+ Zauber**“, erst **gesamte aktuelle Karte fertig** abarbeiten, dann **zusätzliche Befehlskarte** ziehen und ebenso vollständig ausführen.
  - 04. Ablegen:** Ausgeführte Karte in Avatar-Erinnerungen legen. Erforderliche Folgekarten abarbeiten; leeren Nachziehstapel ggf. durch **Umdrehen**, **nicht Mischen** der Erinnerungen erneuern.
- **In seiner Kammer:** Avatar muss normalerweise seine **erste Aktion** zum Verlassen verwenden.

*Sonderfall **Das Besessene:** Befindet es sich zu Beginn seines Aktionsphasen-Zugs in seiner Kammer, teleportiert es in den Rosensaal und überspringt den Zug. Dieser übersprungene Zug zählt nicht gegen seine 3 bzw. 4 vorgeschriebenen Züge.*

#### [ 04.2 ] BEFEHLSKARTEN ALS SCHUTZ-/FALLENZAUBER

- Zeigt die **Rückseite der obersten Befehlskarte** ein Schutz- oder Fallensymbol, gilt dieser Reaktionszauber des Avatars **bereits als aktiviert**. Die Rückseite zeigt auch seine Bedingung.
- **Sobald Bedingung erfüllt:** Oberste Karte **sofort aufdecken**, **ausschließlich** die Schutz- oder Fallen-Effektbox ausführen (sämtliche anderen Karteneffekte **ignorieren**), dann die Karte in Avatar-Erinnerungen.
- **Trigger „Kampfzauber“:** Avatar wird Ziel eines **Kampfzaubers**. **Trigger „Schaden“:** Avatar erleidet Schaden.

*Aufgedeckte Reaktionskarten gehören ebenso zu den in [ 06 ] wieder einzumischenden Befehlskarten.*

### [ 05 ] BESCHWÖRUNGSPHASE

- Erwecke Black-Rose-Alpträume wie üblich zuerst. Ist danach der Avatar am Zug, erweckt er seine Beschwörungen **zwingend nach Platzmarkierungen 1 → 2 → 3**.
- **Je Avatar-Beschwörung:** Angriffsziel anhand des unten stehenden **Beschwörungs-Prioritätenablaufs** bestimmen (sofern Karte nichts anderes sagt); dann **nur so weit wie erforderlich zum Ziel bewegen und angreifen**.
- **Reihenfolge der Zielermittlung:**

- 01.** Kann die Beschwörung **jetzt oder innerhalb ihrer Bewegung eine Magi angreifen**? Ja: Wähle die **nächstgelegene angreifbare Magi** → Gleichstand: **meiste Schadensmarker** → **meiste Machtpunkte** → Kronenbesitzer wählt unter Gleichstehenden.
- 02. Nein:** Prüfe andere angreifbare **Beschwörungen**. Wähle die **nächstgelegene** → Gleichstand: **meiste Schadensmarker auf der Beschwörung** → Beschwörung der Magi mit den **meisten Machtpunkten** → Kronenbesitzer wählt unter Gleichstehenden.
- 03. Keine möglichen Ziele:** Ist weder eine Magi noch eine **Beschwörung als Angriffsziel erreichbar**, bleibt die Avatar-Beschwörung im **aktuellen Raum stehen (0 Schritte)** und führt **keinen Angriff** aus.

### [ 06 ] AUFRÄUMPHASE

- **Am Ende von Schritt 01** der normalen Aufräumphase **zusätzliche Avatar-Schritte in dieser Reihenfolge:**

- 01. Verflucht:** Für **jeden Fluch**, mit dem der Avatar verflucht ist, **1 Schadensmarker auf diesen Fluch** legen.
- 02. Heimgesucht:** **1** heimsuchende Beschwörung entfernen; bei mehreren Möglichkeiten entscheidet ggf. der Kronenbesitzer.
- 03. Befehlskarten rückführen:** **Alle in dieser Runde aufgedeckten Avatar-Befehlskarten umdrehen, mischen und unter die Befehlskarten des zugehörigen Mondphasenstapels schieben**. Ohne Mondphasenwechsel in dieser Runde: unter **aktuelles Avatar-Zauberbuch**. Danach **normale Schritte 02–04 der Aufräumphase** ausführen.

## PRIORITÄTEN – DAS BESESSENE

- **Allgemein:** Die Befehlskarte gibt bei Zielwahl die **Nummer der Prioritätenliste 1/2/3** der Avatar-Charakterkarte an. Prüfe **erste Zeile**, bei Gleichstand **nur die gleichstehenden Kandidaten** anhand der nächsten Zeile. Verbleibende Gleichstände entscheidet der Kronenbesitzer, **ausschließlich** zwischen noch gleichstehenden Möglichkeiten.
- **Liste 1 – Magi in Reichweite:** **Meiste Schadensmarker insgesamt** → **nächstgelegener Raum** → **meiste Machtpunkte** → **Kronenbesitzer entscheidet**.
- **Liste 2 – Magi in Reichweite:** **Nächstgelegener Raum** → **meiste Machtpunkte** → **meiste fremde Trophäen** → **Kronenbesitzer entscheidet**.
- **Liste 3 – Räume in Reichweite:** **Meiste Magi im Raum** → **meiste Figuren im Raum insgesamt** → **meiste Stabilität im Raum** → **Kronenbesitzer entscheidet**.
- **Schaden gegen mehrere Figuren:** Betroffenheit vorrangig **Magi mit den meisten Black-Rose-Schadensmarkern** → **Magi mit dem meisten Schaden insgesamt** → **übrige Magi** → **Beschwörungen**.
- **Konvertieren:** Möglichst **weit rechts** liegende Schadens-/Stabilitätsmarker konvertieren.
- **Bewegung in Richtung Ziel/Raum:** **Bis zu ihrem Bewegungswert viele Einzelschritte**, nur bis das Ziel erreicht ist. Reicht die Bewegung nicht, **möglichst nahe** an das Ziel heran. Nach Zielerreichen **nicht weitergehen**. Avatar-Beschwörungen verwenden statt der Avatar-Listen die **Prioritäten** aus [ 05 ].

## WECHSEL DER MONDPHASE

- Wie im Grundspiel **sofort** beim Erreichen/Überschreiten der Schwelle: **Aufgabenstapel und Avatar-Ereignisstapel** ersetzen; zusätzlich **Avatar-Befehlskartens Stapel** durch den der neuen Mondphase austauschen. **Bereits aufgedeckte** Befehlskarten und Avatar-Ereignisse nicht entfernen/austauschen. Unterbrochenen Ablauf danach fortsetzen.

## KURZREFERENZ

- **MP:** Machtpunkte. **Krone:** Bestimmt die Zugreihenfolge und entscheidet verbleibende Gleichstände.
- **Reaktionszauber:** Schutzzauber oder Fallenzauber gemäß Rückseite der obersten Avatar-Befehlskarte. **Prioritätslisten 1/2/3:** Auf der Avatar-Charakterkarte, wie durch die Befehlskarte angegeben.
- **Übrige Grundmechanismen:** Siehe Grundspielhilfe.