Codex Arcanum
Die Zauberschulen

Verschwörung

Beschreibung der Zauberschule

Die Kräfte der Verschwörung ermöglichen es fähigen Magi, Menschen und Magi gleichermaßen zu Werkzeugen des eigenen Willens zu machen. Geflüster und Lügen, Rache und Verrat, Versprechungen und Schmeicheleien spinnen ein undurchdringliches Netz, aus dem es kein Entkommen gibt.

Das Symbol dieser Zauberschule ist der Stern, umrahmt vom verdoppelten Mond auf violettem Grund. Dieses Zeichen zeigt nicht nur die Herrscher der Nacht, es repräsentiert auch die Königshäuser mit all ihren Lügen und Täuschungen.

Magi der Verschwörung lassen sich selten auf einen direkten Kampf ein. Ihre Kräfte sind gefürchtet, eine Machtdemonstration haben sie nicht nötig. Sie halten sich im Schatten, morden in absoluter Stille und stehlen Gegenstände, Gedanken und Gefühle.

Die Zauberschule der Verschwörung erlaubt es, Fallen- und Schutzzauber zu wirken und sich – wie das Flüstern des Windes – rasend schnell zu bewegen. Die Aufgaben der Black Rose spielen eine wichtige Rolle für Magi dieser Zauberschule, egal ob sie sie selbst erfüllen oder von anderen Magi stehlen. Mithilfe ihrer Einflüsterungen kann es ihnen sogar gelingen, mit der Black Rose selbst ein Bündnis schließen.

Schlüsselelemente: Bewegung, Räume aktivieren, Fallen- und Schutzzauber, Machtpunkte und Aufgaben stehlen, Einfluss auf Spielelemente der Black Rose
Synergien mit anderen Zauberschulen: Prophezeiung, Illusion
Schwierigkeitsgrad: Mittel/Hoch

Zerstörung

Beschreibung der Zauberschule

Vernichtung, Chaos, Tod und Verderben – Magi, die bevorzugt die Zauberschule der Zerstörung verwenden, haben nur ein Ziel: diejenigen zu vernichten, die sich ihnen in den Weg stellen. Ihre Kämpfe finden auf offenem Feld statt, ohne Gnade und ohne Rücksicht auf Kollateralschäden.

Das Symbol der Zauberschule ist die ewige Flamme der Hölle, denn die Macht der Zerstörung entspringt dem leibhaftigen Höllenfeuer. Die ersten Magi der Zerstörung schlossen einen finsteren Pakt mit den Kreaturen der Unterwelt und öffneten ein Portal in ihre Welt, um die zerstörerischen Kräfte zu nutzen.

Magi, die die nötige Stärke haben, die Zauberschule der Zerstörung zu bändigen, unterwerfen die Elemente der Natur – Feuer, Wasser, Luft und Erde – ihrem Willen. Sie bündeln ihre Macht zu mächtigen Angriffen und schrecklicher Verheerung.

Die Zauberschule der Zerstörung ermöglicht es, anderen Magi und ihren Beschwörungen heftigen Schaden zuzufügen. Meistens wirken Magi die Zauber der Zerstörung auf Räume mit vielen anderen Figuren, da fast alle Zauber den ganzen Raum beeinflussen. Zur Erinnerung: Magi fügen mit eigenen Zaubern niemals sich selbst oder eigenen Beschwörungen Schaden zu.
Dazu greifen sie oft zu Zaubern, mit denen sie ihre Gegner in bestimmte Räume teleportieren können oder mit denen sie Aufgaben zerstören können.

Schlüsselelemente: Schaden auf Räume mit mehreren Figuren, Zerstören von Aufgaben und Ereignissen, Bewegungen blockieren, Instabilität verursachen und konvertieren
Synergien mit anderen Zauberschulen: Illusion, Nekromantie, Verwandlung
Schwierigkeitsgrad: Niedrig

Prophezeiung

Beschreibung der Zauberschule

Magi dieser Zauberschule sind dazu bestimmt, das Schicksal von Menschen und Dingen zu kennen. Anders als viele denken, sind sie nicht bloß Orakel einer überirdischen Macht, sondern vielmehr selbst fähig, Raum und Zeit zu schicksalhaften Begegnungen und scheinbar zufälligen Ereignissen zu verweben.

Das Symbol der Zauberschule ist das Auge der Erkenntnis, beleuchtet von einer goldenen Sonne, dem Symbol des Lichts. Es ist umgeben vom Kreis des Lebens, den die Magi dieser Zauberschule nach ihrem Willen beugen und unterbrechen können.

Die Magi der Prophezeiung überlassen nichts dem Zufall – jede Bewegung gleicht einem Schachzug, gespeist vom geheimen Wissen um die Zeit, gelesen aus Stundengläsern, dem Wechsel der Jahreszeiten und unzähligen Geschichtsbüchern. Die Zauber der Prophezeiung ermöglichen es den Magi, die mit ihrem inneren Auge sehen, die Vergangenheit zu erforschen, die Zukunft vorherzusehen und Ereignisse nach ihrem Willen zu beeinflussen.

Die Zauberschule der Prophezeiung ermöglicht eine stärkere Kontrolle über Ereigniskarten und die Räume der Akademie. Magi vermögen es, ihre Zauber zu sortieren, bevor sie sie ziehen oder Aufgaben ganz ohne eigenes Zutun zu vollenden. Mithilfe von **Altären** gewinnen sie Machtpunkte und heilende Kräfte.

Schlüsselelemente: Altäre beschwören, Aufgaben erfüllen, Machtpunkte erschaffen, Heilung, Kartenreihenfolge beeinflussen, weitere Karten ziehen
Synergien mit anderen Zauberschulen: Verschwörung, Illusion, Nekromantie
Schwierigkeitsgrad: Mittel/Hoch

Illusion

Beschreibung der Zauberschule

Magi der Illusionen haben die Kunst der Täuschung perfektioniert. Zwischen Spiegeln, Schatten und Rauch verborgen, bringen sie Verwirrung, Wahnsinn und manchmal sogar den Tod. Diese Magi weichen der direkten Konfrontation aus, führen ihre Zuschauer in die Irre und vernebeln ihre Sinne. Wer sie herausfordert, betritt die Bühne im makabren Theater des Todes – in dem die Magi der Illusion die wahren Puppenspieler sind.

Das Symbol der Zauberschule ist die Doppelgesichtige Maske. Sie repräsentiert die mystische Dualität, die heikle Balance zwischen Genialität und Wahnsinn und den schmalen Grad zwischen Freude und Leid.

Wer die Künste der Illusion beherrscht, vermag es, andere in die Irre zu führen und ihre Strategien zum eigenen Vorteil zu nutzen.
Magi der Illusion unterwerfen andere Magi und deren Beschwörungen ihrer Kontrolle als wären sie gehirnlose Marionetten.

Die Zauberschule der Illusion ermöglicht es, andere Figuren zu manipulieren, und mithilfe von Fallen und Schutzzaubern Aufgaben und Aktionen anderer Magi zu kopieren.
Viele Zauber aus der Schule der Illusion erlauben die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Effekten. Die fröhliche Maske kennzeichnet einen eigenen Vorteil. Der Effekt mit der traurigen Maske hingegen ermöglicht einen stärken Angriff.

Schlüsselelemente: Effekte und Zauber kopieren, Machtpunkte erschaffen, Fallen mit Aktionen als Bedingung, Kontrollieren von Beschwörungen und Magi
Synergien mit anderen Zauberschulen: Verschwörung, Zerstörung, Prophezeiung
Schwierigkeitsgrad: Hoch

Nekromantie

Beschreibung der Zauberschule

Nekromantie bezeichnet die Herrschaft über das Reich der Untoten. Das Herz der Magi, die in dieser Schule Perfektion erlangen, ist kalt und dunkel wie schwarzes Eis, denn die Hingabe zu dieser Magie bedeutet die immerwährende Abkehr von den wärmenden Strahlen der Sonne. Die Kräfte der Nekromantie töten langsam, aber präzise und schmerzhaft. Wer sie zu wirken vermag, zieht neue Kraft aus den Opfern dieser dunklen Mächte.

Das Symbol der Nekromantie ist der graue Totenkopf von Gevatter Tod, dem Patron der Zauberschule. Als Krone trägt er das Nachtgestirn Mond, denn wo er wandelt, herrscht Finsternis.

Die Nekromantie beschwört das Königreich der Toten auf das Schlachtfeld, mit all seinem Schrecken und Verderben. Diese Zauberschule verschafft ihren Magi die Macht, Untote zu beschwören, Waffen und Rüstungen aus Knochen und Schatten zu erzeugen und das Leben mit frostigem Griff in die Knie zu zwingen.

Wer sich auf die Zauberschule der Nekromantie spezialisiert, verwendet vor allem untote Beschwörungen, um die eigene Macht auszubauen und zu festigen. Mit der Nekromantie fügen Magi Schaden zu und heilen sich selbst oder sie machen sich Schaden und Machtpunkte zu eigen, die einst anderen Magi gehörten.

Schlüsselelemente: Beschwörungen, Direktschaden, Machtpunkte erschaffen und stehlen, Schaden konvertieren
Synergien mit anderen Zauberschulen: Verschwörung, Zerstörung, Illusion
Schwierigkeitsgrad: Niedrig

Verwandlung

Beschreibung der Zauberschule

Magi, die sich selbst mit der Natur verbinden können und sich als ein Teil von ihr begreifen, können die Gabe der Verwandlung erlangen. Mithilfe dieser Zauberschule vermögen sie es, die Umgebung zu ihrem eigenen Vorteil zu verändern und die unvorstellbaren Kräfte der Natur in physische Stärke umzuwandeln. So sind sie perfekt für einen direkten Kampf gerüstet.

Das Symbol der Zauberschule der Verwandlung ist das Blatt, welches die Verbundenheit mit der Natur ausdrückt und Veränderung repräsentiert. Während es auf der einen Seite im satten Grün leuchtet, zeigt sich auf der anderen Seite bereits eine herbstliche goldene Färbung. Beide Farben verweisen zusätzlich auf die Schönheit der Natur.

Magi, die sich mit der Zauberschule der Verwandlung beschäftigen, leben von Veränderung und Wachstum. Sie begreifen die Räume der Akademie als lebendige Wesen und sich selbst als wandelbare Geschöpfe im natürlichen Zyklus von Wachstum und Veränderung.

Die Zauberschule der Verwandlung befähigt Magi, Räume zu ihrem Vorteil zu verändern und sie zu Verbündeten im eigenen Kampf zu machen. Außerdem können sie verheerende physische Kraft erlangen, sodass physische Angriffe noch mächtiger werden. Durch Altäre verleihen sie ihren Fähigkeiten zusätzliche Kraft. Mit nahezu allen Zaubern erzeugen sie Instabilität, häufig sogar mehrfach.

Schlüsselelemente: Nahkampf, Direktschaden, Altäre platzieren, Instabilität verursachen, Bewegung, Machtpunkte erzeugen
Synergien mit anderen Zauberschulen: Zerstörung, Prophezeiung
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Zauber der Vergessenen

Beschreibung der Zauberschule

Einige der ersten Magi öffneten sich so sehr der Magie, dass sie ganz von ihr durchdrungen wurden. Sie verloren ihr körperliches Dasein und ihre Persönlichkeit und wurden zu arkanen Wesen voller magischer Kraft. Berauscht von der Macht erschufen sie mächtige Zauber, unbezähmbar und gespeist von der reinsten und brutalsten Magie, von der sie schließlich selbst verschlungen wurden.

Zurück blieben nur ihre Zauber, die heute die Zauber der Vergessenen genannt werden. Kein Magi kann sich diese Zauberschule zu eigen machen oder gar Meisterschaft darüber erlangen. Wer diese Zauber ohne sorgfältige Vorbereitung wirkt, riskiert den sofortigen Untergang. Doch wem es gelingt, einen solchen Zauber für einen kurzen Moment zu kontrollieren, setzt unvorstellbare Kraft frei.

Die Zauber der Vergessenen werden seit jeher in der Akademie der Black Rose verwahrt, sodass das Symbol der Black Rose, gewirkt aus Metall und Asche, untrennbar mit dieser Zauberschule verbunden ist, die heute an keinem Ort mehr gelehrt wird.
Um die Macht dieser Zauber für sich zu erlangen, braucht es ein gebührendes Opfer – ein Preis, den nur die tapfersten Magi zu zahlen bereit sind.

Die Zauber der Vergessenen gelten als Zauberschule, sie kann jedoch nicht erlernt werden. Stattdessen können Magi ihre Zauber nur dann erhalten, wenn sie den Rosensaal aktivieren oder durch besondere Spieleffekte.
Die Zauber der Vergessenen sind einmalig und können jede Strategie durch einen mächtigen Effekt unterstützen. Haben Magi einen solchen Zauber gewirkt, müssen sie ihn jedoch sofort aus dem Spiel entfernen.

LUDUS MAGNUS STUDIO

Black Rose Wars Codex Arcanum v.1.5

Ludus Magnus Studio - 2021 ©
Alle Rechte vorbehalten.
www.ludusmagnustudio.com