



Codex Arcanum

Der Krieg der Black Rose

Wir schreiben das Jahr 1522. Turin, die einst prächtige italienische Stadt am Ufer des Po, wird von der Pest heimgesucht, während die eiserne Faust der Heiligen Kirche Roms all jene bedroht, die die arkanen Künste praktizieren. Es bleiben nur wenige Stunden, bevor das Licht des neuen Tages das Straßenpflaster berühren und die Nebelschwaden vertreiben wird, die sich gleichsam einer Umarmung über die Vororte Turins gelegt haben. Neugierige Blicke streifen die bizarren Gestalten, die sich aus den unterschiedlichsten Winkeln der Stadt nähern. Sie sind Wanderer oder Pilger wie viele andere, jedoch umgibt sie eine spezielle Aura, etwas Unbegreifliches. Sowohl die Inquisitoren des Papstes als auch die Ungebildeten haben nur ein Wort dafür: Magie.

Zauberer, Nekromanten und Wahrsager machen sich aus den weit verstreuten Straßenfluchten dieser alten Welt auf den Weg zum Heim des Großmeisters, der Akademie der Black Rose. Sie sind ganz besondere Wesen – fähig, mehr zu sehen, als ihre menschlichen Augen offenbaren. Sie geben sich einem schlaftrunkenen Jüngling zu erkennen und verschwinden dann hinter einer unscheinbaren hölzernen Tür. Verborgen vor dem verschleierten Blick derer, die mit beiden Beinen auf dem Boden der Realität stehen wollen, schärfen die Zauberer ihr Wissen, indem sie andere in ihre Geheimnisse einweihen, miteinander streiten und kooperieren, alles im Dienst der Welt der Mysterien.

Nur die größten Meister, bewandert in der höchsten Kunst der Zaubersprüche und fähig, die Realität zu transzendentieren und

den Plan der ewigen Flamme zu kontemplieren, nehmen an der wichtigsten Zeremonie des Bundes der Magier teil: dem „Krieg der Black Rose“. Durch dieses Ritual, das alle zehn Jahre stattfindet, wird der nächste Großmeister bestimmt, der dem Zauberbund für das kommende Jahrzehnt anführen soll. Dafür muss er die mächtigsten Zaubersprüche wirken und alle anderen Anwärter besiegen.

Um das Geheimnis des Rituals zu wahren, aber auch um die Sicherheit all jener zu gewähren, die an diesem Zauberkampf teilnehmen, gibt es in der Akademie einen Saal, der zu jeder anderen Zeit für alle Mitglieder des Zauberbunds verboten ist. Der Saal ist nur durch tiefe Höhlen erreichbar, die in die Hölle selbst zu führen scheinen. Sein Aussehen ist anders als alle anderen Säle der Akademie. Vier Altäre aus Metall sind mit einem magischen Artefakt verbunden, welches den Saal auszufüllen scheint, und ein blendendes Licht lässt alle anderen Merkmale des Saales verschwinden.

Nur durch diesen Raum erhält man Zutritt zur geheimen Dimension, in der sich der Zauberkampf abspielt. Die Akademie selbst verwandelt sich dann und nimmt die Gestalt unterschiedlicher Säle an, um die Anwärter zu behindern.

Innerhalb der Black Rose lebt ein Wächter, aufrecht und streng, Richter und Vollstrecker zugleich. Dieses Wesen aus purer spiritueller Energie nimmt selbst am Wettkampf teil, falls keiner der Anwärter sich als würdig erweisen sollte, den Mantel des Großmeisters der Akademie zu tragen.



Inhaltsverzeichnis

Codex Arcanum	2
Credits	2
Table of Contents	3
Conspiracy	4
The School	4
Spell Cards	4
Destruction	6
The School	6
Spell Cards	6
Divination	8
The School	8
Spell Cards	8
Illusion	10
The School	10
Spell Cards	10
Necromancy	12
The School	12
Spell Cards	12
Transmutation	14
The School	14
Spell Cards	14
Forgotten	16
The School	16
Spell Cards	16
The Lodge	18
Black Rose Room	18
Blue Rooms	18
Yellow Rooms	19
Green Rooms	19
Red Rooms	20
Purple Rooms	20
Gray Rooms	21
Evocations' Effects	21
Jaf'ar	22
A Glimpse of the Future	22
Custom Spell	22
Favorite School of Magic	22
Tessa	23
Hard as a Rock	23
Favorite School of Magic	23
Custom Spell	23
Rebecca	24
Wishes of Vengeance	24
Custom Spell	24
Favorite School of Magic	24
Nero	25
Guy with a Short Fuse	25
Favorite School of Magic	25
Custom Spell	25



Verschwörung

Beschreibung der Zauberschule

Der Meister der Verschwörung hat nur ein Ziel: Den Willen seiner Feinde zu beugen und sie sich Untertan zu machen.

Seine Magie ist ein Gewirr aus Geflüster und Lügen, aus Verschwörung und Verrat. Nichts wird dem Zufall überlassen. Niemand entkommt dem arkanen Netz, das er geduldig spinnt. Niemand überlebt diese tödlichen Fallen.

Das Wappen dieser Zauberschule ist das astrale Doppelsymbol von Mond und Sternen, den Herrschern der Nacht, auf violettem Grund. Es repräsentiert auch den Herrscherhof mit all seinen Lügen und Täuschungen. Diebstahl und Mord, durchgeführt in absoluter Stille und hinter deinem Rücken, sind nur einige wenige der rachsüchtigen Aktionen im Arsenal dieses Zauberers.

Der Verschwörer lässt sich nicht auf einen direkten Kampf ein. Alle wissen um seine Zauberkraft und alle fürchten ihn, daher hat er eine Machtdemonstration nicht nötig. Die Zauberschule der Verschwörung erlaubt es, Fallen- und Schutzaubersprüche zu wirken und sich so schnell zu bewegen wie der unsichtbare Wind in der Akademie.

Ein Verschwörer beendet Aufgaben oder Aufgaben von Feinden stehlen. Er kann sich sogar mit der Black Rose selbst ein Bündnis schließen.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Bewegung, Saal-Aktivierung, Fallenschaden, Machtpunkte und Aufgaben stehlen, Schutz vor Schaden, Bündnis mit der Black Rose

Synergien mit anderen Zauberschulen: Prophezeiung, Illusion

Schwierigkeitsgrad: Mittel/Hoch

Hinweis: Der Text der Umkehreffekte auf den Zauberspruchkarten wird im Codex zur besseren Lesbarkeit rotiert dargestellt.

Zauberspruchkarten



Klingenhagel

Direkteffekt
Wenn eine Miniatur einen roten Saal betritt, kannst du diese Falle auslösen: Füge allen Miniaturen im Saal je 3 Schadenspunkte zu und allen Miniaturen in angrenzenden Sälen je 1 Schadenspunkt zu.

Umkehreffekt
Wenn eine Miniatur einen grünen Saal betritt, kannst du diese Falle auslösen: Füge einer Miniatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls die Miniatur vor Ende der Spielrunde auf irgendeine Weise den Saal verlässt, außer indem sie in ihre Zelle zurückgeschickt wird, füge ihr 2 zusätzliche Schadenspunkte zu.



Tanz des Todes

Direkteffekt
Wenn ein Zauberer eine körperliche Aktion beendet, kannst du diese Falle auslösen: Du kannst ihn und eine andere Miniatur, die sich im selben Saal befindet, in einen angrenzenden Saal bewegen. (Beide Miniaturen bewegen sich gleichzeitig und in denselben Saal.) Du erhältst 1 Machtpunkt.



Blutpakt

Direkteffekt
Wenn ein Zauberer den Saal der Black Rose betritt, kannst du diese Falle auslösen: Du kannst 1 seiner vollendeten Aufgaben und 2 Machtpunkte stehlen.

Umkehreffekt
Wenn ein Zauberer einen violetten Saal betritt, kannst du diese Falle auslösen: Du kannst 2 seiner Machtpunkte stehlen. Er erhält außerdem einen Blockadespielstein um anzugeben, dass er sich bis zum Ende der Spielrunde nicht mithilfe einer körperlichen Aktion bewegen kann. (Entferne den Spielstein am Ende der Spielrunde.)



Täuschender Wind

Direkteffekt
Wenn du S^1 , erleidest du: Reduziere den nächsten erlittenen Schaden um S^1 . Dann erhältst du M^1 .

Umkehreffekt
Du darfst den nächsten Zauberspruch der dich als Ziel hat auf eine andere Figur S^1 umleiten. Sollte es keine anderen gültigen Ziele geben, neutralisiere den Zauberspruch.





Wegschicken

Direkteffekt

Entferne alle Beschwörungen in einem Saal deiner Wahl. Du erhältst 1 Machtpunkt für jede Beschwörung, die auf diese Weise entfernt wurde, bis zu maximal 4.

Umkehreffekt

Entferne eine Beschwörung deiner Wahl und teleportiere dich dann in den Saal, in dem sie sich befunden hat. Du erhältst 1 Machtpunkt. Dann kannst du den Saal aktivieren, falls er in dieser Spielrunde noch nicht aktiviert wurde.



Zauber-Abnötigung

Direkteffekt

Betrachte die Karten auf der Hand eines Zauberers deiner Wahl. Falls du dann mindestens einen Zauberspruch auf deiner Hand hast, kannst du mit ihm eine Karte tauschen. (Keiner der Sprüche darf ein Zauberspruch der Vergessenen sein.) Du erhältst 1 Machtpunkt.

Umkehreffekt

Wirf eine Zauberspruchkarte aus deiner Hand in deine Erinnerungen ab. Bestimme dann per Zufall einen der vorbereiteten Zaubersprüche des Zauberers deiner Wahl. (Der Spontanzauber kann nicht bestimmt werden.) Er wirft den Zauberspruch in seine Erinnerungen ab. Du erhältst 1 Machtpunkt.



Magische Türe

Direkteffekt

Teleportiere dich in den Saal deiner Wahl. Dann kannst du den Saal aktivieren, falls er in dieser Spielrunde noch nicht aktiviert wurde.

Umkehreffekt

Tausche Standort mit dem einer Miniatur deiner Wahl. Dann kannst du den Saal, in dem du dich befindest, aktivieren, falls er in dieser Spielrunde noch nicht aktiviert wurde.



Ränkespiel

Direkteffekt

Entferne ein aktiviertes Ereignis vom Ereignis-Tableau. Du erhältst die Hälfte der Machtpunkte, die die Black Rose erhält, abgerundet (mindestens 1 Machtpunkt).

Umkehreffekt

Schaue dir die obersten beiden Ereigniskarten an. Spiele 1 davon sofort und verrechne ihre Effekte. Leg die andere oben auf das Deck zurück. Dann erhältst du den Kronenspielstein. Falls du den Kronenspielstein bereits besessen hast, als das Ereignis verrechnet wurde, erhältst du zusätzlich 2 Machtpunkte.



Flüstern des Windes

Direkteffekt

Teleportiere die Miniatur deiner Wahl um 2 Säle in beliebiger Richtung.

Umkehreffekt

Teleportiere jede Miniatur im Saal deiner Wahl in einen angrenzenden Saal. Jede Miniatur kann in einen anderen Saal bewegt werden.



Obskure Intuition

Direkteffekt

Ziehe 2 Aufgabenkarten. Bestimme eine davon und nimm sie auf deine Hand. Gib die andere an einen anderen Zauberer weiter oder wirf sie ab und verlierst 2 Machtpunkte. (Die Black Rose erhält dadurch keine Machtpunkte dazu.)

Umkehreffekt

Nimm eine Karte aus dem Ablagestapel einer Zauberschule auf deine Hand. Du erhältst 1 Machtpunkt.



Unheiliges Zeichen

Direkteffekt

Wenn ein Zauberer einen grauen Saal betritt, kannst du diese Falle auslösen: Konvertiere bis zu 2 Schadenspunkte beliebiger Farben auf den Zauberer deiner Wahl. Für jeden konvertierten Schadenspunkt erhältst du 1 Machtpunkt. Falls du keinen Schaden konvertieren kannst, füge dem Zauberer deiner Wahl stattdessen 3 Schadenspunkte zu.

Umkehreffekt

Wenn ein Zauberer einen gelben Saal betritt, kannst du diese Falle auslösen: Transferiere bis zu 2 Schadenspunkte beliebiger Farben von deinem Lebenspunkteleiste auf den Zauberer deiner Wahl. Für jeden transferierten Schadenspunkt erhältst du 1 Machtpunkt.

Zerstörung

Beschreibung der Zauberschule

Vernichter, Chaosbringer, Tod und Auslöschung – der Zauberer der Zauberschule der Zerstörung hat nur ein Ziel: seine Feinde zu verschlingen und die Welt und das Leben selbst auszulöschen. Die Elemente der Natur – Feuer, Wasser, Luft und Erde – gehorchen seinem Willen, und keiner kann seiner Macht entrinnen. Das ist der Fluch des Zauberers der Zerstörung. Dämonen, Feuerbälle und Meteore sind nur einige der magischen Sprüche dieser Zauberschule. Sie alle unterstützen eine aggressive, aber ausgesprochen effektive Strategie: den Gegner auf offenem Feld in einem gnadenlosen Kampf und ohne Rücksicht auf Kollateralschäden zu bezwingen.

Die Zauberschule der Zerstörung ist nur für besonders mächtige Zauberer geeignet. Alle Zauber und alle Macht dieser Schule entspringt den Feuern der Hölle. Es wird gemunkelt, dass die Meister dieser Zauberschule in grauer Vorzeit einen Pakt mit höllischen Dämonen geschlossen haben, geschrieben mit eigenem Blut, um die zerstörerische Macht nutzen zu können und ein dunkles Portal zur Dimension der Dämonen zu öffnen. Jetzt, viele Zeitalter und Generationen später, opfern die Meister immer noch ihr Blut und ihre Seelen, um schreckliche Dämonen zu beschwören und zu kontrollieren.

Das Symbol der Zauberschule ist die Ewige Flamme der Hölle, der Quell ihrer Macht. Die Zauberschule verschafft dem Zauberer, der sie kontrolliert, überragende Kampfkraft und die Fähigkeit, seinen Gegnern in kurzer und mittlerer Entfernung heftigen Schaden zuzufügen. Die meisten Zaubersprüche haben Flächenwirkung, daher greifen Zerstörungs-Magier bevorzugt Säle mit vielen Gegnern an. Dazu greifen sie oft zu Sprüchen, mit denen sie ihre Gegner in bestimmte Säle teleportieren können.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Flächenschaden, Schaden auf mehrere Miniaturen, Zerstören von Aufgaben und Ereignissen, Bewegungen blockieren, Platzieren und Konvertieren von Instabilitätsspielsteinen

Synergien mit anderen Zauberschulen: Illusion, Nekromantie, Verwandlung

Schwierigkeitsgrad: Niedrig



Zauberspruchkarten



Zerstörerischer Kettenblitz

Direkteffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 3 Schadenspunkte zu. Drehe den Aktivierungsspielstein des Saals um, so als ob er aktiviert worden wäre.

Umkehreffekt

Bestimme eine Miniatur innerhalb Reichweite 1, eine weitere Miniatur innerhalb Reichweite 1 von der ersten Miniatur sowie eine letzte Miniatur innerhalb Reichweite 1 von der zweiten. Füge dem ersten Ziel 3 Schadenspunkte, dem zweiten Ziel 2 Schadenspunkte und dem dritten Ziel 1 Schadenspunkt zu.
Die Säle, in denen sich die Miniaturen befinden, müssen nicht in einer geraden Linie liegen.

Feuerlauf

Direkteffekt

Teleportiere dich in den Saal deiner Wahl und füge dann allen Miniaturen im Saal je 1 Schadenspunkt zu.

Umkehreffekt

Füge allen Miniaturen in deinem aktuellen Saal je 1 Schadenspunkt zu und teleportiere dich dann in den Saal deiner Wahl.



Feuer des Schicksals

Direkteffekt

Ein Zauberer deiner Wahl muss eine Aufgabe abwerfen. Dann erhältst du 1 Machtpunkt (auch falls keine Aufgabenkarte abgeworfen wurde).

Umkehreffekt

Entferne ein Ereignis vom Ereignistableau. Du erhältst 2 Machtpunkte. Falls kein Ereignis abgeworfen wird, erhältst du keine Machtpunkte. Die Black Rose erhält keine Machtpunkte.



Eis-Explosion

Direkteffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 2 Schadenspunkte zu. Zusätzlich erhält jeder Zauberer im Saal einen Blockadespielstein, um anzudeuten, dass er sich nicht mithilfe einer körperlichen Aktion bewegen kann, bis er in seine Zelle zurückgekehrt ist.

Umkehreffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 2 Schadenspunkte zu. Außerdem muss jeder Zauberer im Saal 1 seiner unbenutzten körperlichen Aktionsspielsteine auf die „Benutzt“-Seite drehen.



Mahlstrom

Direkteffekt

Bestimme einen Saal deiner Wahl. Bewege alle Miniaturen aus den angrenzenden Räumen in den bestimmten Saal. Dann füge allen Figuren in dem Saal S^2 zu.

Füge allen Figuren in dem gewählten Saal S^2 zu und verteile S^1 in dem Saal.

Mahlstrom



Meteorenschwarm

Direkteffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 4 Schadenspunkte zu.

Umkehreffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 3 Schadenspunkte zu. Füge dann allen Miniaturen in den benachbarten Sälen je 1 Schadenspunkt zu.



Mächtiger Wirbelwind

Direkteffekt

Bewege eine Miniatur deiner Wahl in einen angrenzenden Saal. Falls du die Miniatur in einen Saal bewegst, in der sich eine andere Miniatur deiner Wahl befindet, fügst du beiden je 1 Schadenspunkt zu.

Zauberer im gewählten Saal können bis zum Ende dieser Runde weder durch physische Aktionen noch durch Zaubersprüche verlassen.

Mächtiger Wirbelwind



Dunkle Rüstung

Direkteffekt

Wenn dir Schaden von einer anderen Miniatur zugefügt wird, kannst du diesen Schutz auslösen: Ignoriere den Schaden, der dir zugefügt wird, und füge stattdessen der Quelle des Schadens 1 Schadenspunkt zu.

Umkehreffekt

Wenn du das Ziel einer Falle wirst, kannst du diesen Schutz auslösen: Du weichst allen Effekten der Falle aus. Sie wird immer noch ausgelöst. Füge dem Zauberer, der sie ausgelöst hat, 3 Schadenspunkte zu.



Dunkle Explosion

Direkteffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 2 Schadenspunkte zu. Dann kannst du dort bis zu 3 Instabilitätsspielsteine in deine Farbe konvertieren.

Füge allen Figuren in dem gewählten Saal S^2 zu. Altäre in dem Saal erleiden weitere S^1 .

Dunkle Explosion



Instabiler Pfeil

Direkteffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Dann platziere dort 1 Instabilitätsspielstein.

Umkehreffekt

Bestimme bis zu 2 Miniaturen deiner Wahl innerhalb Reichweite 1. Sie können sich in unterschiedlichen Sälen befinden. Füge jeder davon 1 Schadenspunkt zu. Dann platziere in jedem Saal, in dem sich eine der Miniaturen befindet, 1 Instabilitätsspielstein.

Prophezeiung

Beschreibung der Zauberschule

Die Zauberer dieser Zauberschule sind dazu verdammt, das Schicksal von Menschen und Dingen zu kennen.

Dennoch ist ein Zauberer der Prophezeiung nicht bloß ein Wahrsager oder Leser in der Zukunft. Er ist keine leere Schale, die von göttlichem Wissen gefüllt wird, sondern ein wahrer Meister über Zeit und Raum und ein Weber des Schicksals. Die Zauberschule der Prophezeiung ist für Zauberer, die das Schicksal von Menschen und Ereignissen kennen. Die Meister der Schule überlassen nichts dem Zufall – jede Bewegung gleicht einem Schachzug, gespeist von Wissen und Macht, die aus Weisheit geboren sind. Stundengläser, geheime Riten der Jahreszeiten und die Blätter der Geschichtsbücher: Zauberer der Prophezeiungen benutzen Zaubersprüche, um die Vergangenheit zu erforschen, die Zukunft vorherzusehen und Ereignisse nach ihrem Willen zu beeinflussen. Das Symbol der Zauberschule ist das Auge der Wahrsagung, beleuchtet von einer goldenen Sonne, dem Symbol des Lichts.

Das Ziel der Zauberschule der Prophezeiung ist die Kontrolle über das Spiel durch das Benutzen von Ereigniskarten und das Aktivieren von Sälen. Die Zauberer nutzen ihre Sprüche, um die Karten, die sie ziehen werden, zu selektieren, Aufgaben der Mondphasen zu wählen und ihre eigenen Aufgaben zu vollenden, ohne dafür einen Finger rühren zu müssen. Sie können Altäre platziieren, um die Riten der Jahreszeiten zu zelebrieren und Machtpunkte zu gewinnen. Als erste zum Zug kommen, Extrakarten ziehen und viele Säle zu aktivieren sind nur einige der Dinge im Arsenal der Prophezeiung.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Altäre für Machtpunkte und Kontrolle, Vollenden von Aufgaben, Machtpunkte, Heilung von anderen und sich selbst, Suche nach Karten, Extrakarten ziehen

Synergien mit anderen Zauberschulen: Verschwörung, Illusion, Nekromantie

Schwierigkeitsgrad: Mittel/Hoch



Zauberspruchkarten



Arkane Ziel

Direkteffekt

Betrachte die aktivierbaren Zaubersprüche der Zauberer im Saal deiner Wahl. Du erhältst 1 Machtpunkt.

Umkehreffekt

Bestimme einen Zauberspruchtyp (Kampfzauber, Notzauber, Schutzzauber oder Falle). Bis zum Ende der Spielrunde erhältst du 1 Machtpunkt für jeden Zauberspruch des bestimmten Typs, den der Zauberer deiner Wahl wirkt, bis zu maximal 3. Für Fallen und Schutzzauber erhältst du 1 Machtpunkt, sowie sie aktiviert werden – sie müssen nicht ausgelöst werden.



Arkane Vision

Direkteffekt

Aktiviere den Saal deiner Wahl und verrechne seine Effekte.

Umkehreffekt

Betrachte die obersten fünf Karten eines Zauberschulendecks. Bestimme eine davon und nimm sie auf deine Hand. Mische die anderen ins Deck zurück.



Herbstritus

Direkteffekt

Entferne einen beliebigen **Heiligen Altar** aus einem Saal deiner Wahl und heile bis zu 3 beliebige Schadenspunkte von jeder Miniatur in einem beliebigen Saal der Akademie. Du erhältst für jede Miniatur, von der du mindestens 1 Schadenspunkt geheilt hast, je 1 Machtpunkt, bis zu maximal 3.

Umkehreffekt

Beschwöre einen **Heiligen Altar** im Saal deiner Wahl. Du erhältst 1 Machtpunkt.



Verändere Vergangenheit und Zukunft

Direkteffekt

Ziehe 1 Aufgabe vom aktuellen oder nächsten Mondphasendeck. *Beispiel: Falls gerade die erste Mondphase ist, kannst du entweder vom Deck der ersten Mondphase oder vom Deck der zweiten Mondphase ziehen.*

Umkehreffekt

Ziehe 1 Aufgabe vom vergangenen Mondphasendeck. Dann kannst du entscheiden, ob du ihre Machtpunkte-Belohnung (und nur diese) erhältst oder sie zu deinen vollendeten Aufgaben hinzufügen möchtest (für ihre Bonuspunkte am Ende der Partie). Dieser Effekt hat in der ersten Mondphase keine Auswirkung.



Die Geschichte verändern

Direkteffekt

Bestimme einen Saal, der bereits aktiviert wurde (außer dem Saal der Black Rose). Du kannst den Saal erneut auslösen und seine Effekte verrechnen. Du erhältst 1 Machtpunkt.

Umkehreffekt

Jeder Zauberer im Saal deiner Wahl bestimmt einen seiner vorbereiteten oder aktivierbaren Standardzauber und wirft ihn in seine Erinnerungen (Ablagestapel) ab. Du erhältst 1 Machtpunkt für jeden auf diese Weise abgeworfenen Zauberer, bis zu maximal 3.



Hellscherei

Direkteffekt

Wenn du das Ziel eines Kampf-Zauberspruchs wirst, kannst du diesen Schutz auslösen: Ignoriere den Zauberer. Du erhältst 1 Machtpunkt.

Umkehreffekt

Wenn du das Ziel einer Falle wirst, kannst du diesen Schutz auslösen: Ignoriere den Zauberer. Du erhältst 1 Machtpunkt.



Vergessener Kummer

Direkteffekt

Heile 3 beliebige Schadenspunkte von jeder Miniatur im Saal deiner Wahl. Du erhältst 1 Machtpunkt.

Umkehreffekt

Konvertiere bis zu 4 Schadenspunkte von deinem Zauberer in deine Farbe. Du erhältst 2 Machtpunkte.



Stundenglas

Direkteffekt

Betrachte die unvollständigen Aufgaben der Zauberer im Saal deiner Wahl. Du kannst dir eine dieser Aufgaben nehmen. Falls du dies tust, zieht der betroffene Zauberer eine Aufgabe vom vorigen Mondphasendeck, falls möglich. (Wird dieser Zauberer während der ersten Mondphase gewirkt, zieht der Zauberer keine Ersatz-Aufgabe.)

Umkehreffekt

Betrachte die obersten 3 Ereigniskarten. Du kannst eines dieser Ereignisse spielen. Falls du dies tust, erhältst du 2 Machtpunkte und verrechnest dann das Ereignis. Lege die restlichen Ereigniskarten in beliebiger Reihenfolge oben auf das Deck zurück.



Deute Vergangenheit und Zukunft

Direkteffekt

Betrachte die obersten 4 Karten deines Zauberbüchens. Bestimme 2 davon und nimm sie auf deine Hand. Lege die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf das Deck zurück.

Umkehreffekt

Ziehe die obersten zwei Karten deiner Erinnerungen.



Frühlingsritus

Direkteffekt

Entferne einen Heiligen Altar aus einem Saal deiner Wahl und platziere dort und in jeden angrenzenden Saal 1 Instabilitätspielstein.

Umkehreffekt

Beschwöre einen Heiligen Altar im Saal deiner Wahl. Dann erhältst du 1 Machtpunkt für jeden Heiligen Altar im Spiel (egal von welchem Zauberer).



Sommerritus

Direkteffekt

Entferne einen beliebigen Heiligen Altar aus einem Saal deiner Wahl. Drehe dann die Aktivitätsspielsteine in allen Sälen einer Farbe deiner Wahl auf die „Benutzt“-Seite. Du erhältst 2 Machtpunkte.

Umkehreffekt

Beschwöre einen Heiligen Altar im Saal deiner Wahl. Du erhältst 1 Machtpunkt.



Winterritus

Direkteffekt

Entferne einen beliebigen Heiligen Altar aus einem Saal deiner Wahl, um 1 Zauberspruch aus deiner Hand zu spielen und 1 Machtpunkt zu erhalten.

Umkehreffekt

Beschwöre einen Heiligen Altar im Saal deiner Wahl. Du erhältst 1 Machtpunkt.

Illusion

Beschreibung der Zauberschule

Der Illusionist ist ein Meister der Täuschung. Er beschwört ein Labyrinth aus Spiegeln und Schatten, und treibt seine Gegner durch seine Zauber in den Wahnsinn und oft bis in den Tod. Die Meister der Zauberschule der Illusion lassen keine Gelegenheit aus und zögern vor nichts zurück, um ihre Gegner in die Irre zu führen und als Narren vorzuführen. Sie weichen einer direkten Konfrontation aus. Stattdessen verschleiern sie ihre wahren Pläne und ihre tödlichen Intentionen gegenüber jenen, die es wagen, sie herauszufordern. Alles ist Illusion für sie, ein Schauspiel, das keinen Zuschauer verschont.

Jeder spielt eine Rolle in ihrem makaberen Theater des Todes. Ihre Gegner wiegen sich im Glauben an ihre Überlegenheit und haben den Sieg vor Augen, nur um ihrer eigenen Sinne beraubt zu werden und im Spiel der Illusionen gefangen zu werden. Das Symbol der Zauberschule ist die Doppelgesichtige Maske. Sie repräsentiert die mystische Dualität, die heikle Balance zwischen Genialität und Wahnsinn.

Das Ziel eines Illusionisten ist es, seine Gegner in die Irre zu führen und ihre Strategien zum eigenen Vorteil zu verwenden. Sie kopieren schamlos gegnerische Aufgaben und übernehmen die Kontrolle über die Bewegungen ihrer Gegner und über ihre beschworenen Kreaturen, als wären sie gehirnlose Marionetten.

Viele Zaubersprüche der Schule der Illusion erlauben die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Effekten: der fröhlichen und der betrübten Maske. Die Fröhlichkeit verschafft dem Illusionisten einen Vorteil, die Betrübtheit zeigt an, dass seinen Gegnern der sichere Ruin bevorsteht.

Das Arsenal der Illusionisten wird ergänzt durch Fallen und Schutzauber.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Effekte und Zaubersprüche kopieren, Machtpunkte erhalten, Fallen auf Aktionen, Kontrollieren von Beschwörungen und Zauberern; Beschwörung, die Säle aktiviert

Synergien mit anderen Zauberschulen: Verschwörung, Zerstörung, Prophezeiung

Schwierigkeitsgrad: Hoch

Zauberspruchkarten



Andromeda

Direkteffekt

Beschwöre eine **Andromeda** im Saal deiner Wahl.

Umkehreffekt

Wirke 1 Zauberspruch aus deiner Hand. Verrechne seine Effekte, als wäre 1 deiner **Andromedas** die Quelle. Die **Andromeda** ist nur die Quelle des Zauberspruchs. Alle seine **-Effekte** werden auf dich angewendet.



Arkane Illusion

Direkteffekt

Bis zum Ende der Spielrunde wird ein Saal deiner Wahl blau. Du erhältst 1 Machtpunkt für jede Miniatur, die sich in einem blauen Saal befindet, ausgenommen dein eigener Zauberer und Beschwörungen, bis zu maximal 4.

Umkehreffekt

Bestimme einen Saal, der nicht blau ist. Du erhältst 1 Machtpunkt für jede Miniatur, die sich in einem Saal der bestimmten Farbe befindet, ausgenommen dein eigener Zauberer und Beschwörungen, bis zu maximal 4.



Täuschendes Abbild

Direkteffekt

Wenn ein Zauberer einen Saal aktiviert, kannst du diese Falle auslösen, bevor der Effekt des Saals verrechnet wird: Wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Der Saal wird nicht aktiviert und du fügst dem Zauberer 1 Schadenspunkt zu. **Betrübt:** Füge dem Ziel 2 Schadenspunkte zu.

Umkehreffekt

Wenn ein Zauberer eine Aufgabe vollendet, kannst du diese Falle auslösen: Wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Ziehe sofort 1 Aufgabe von dem Mondphasendeck, von dem die vollendete Aufgabe stammt. **Betrübt:** Die Aufgabe wird nicht vollendet und der Zauberer kann sie bis zum Ende dieser Spielrunde nicht beendet werden.



Geistermeuchler

Direkteffekt

Wenn du das Ziel eines Zauberspruchs wirst, kannst du diesen Schutz auslösen: Zähle die aufgedeckten Zauberspruchkarten des Zauberers, der den Zauberspruch gewirkt hat. **Fröhlich:** Du erhältst 1 Machtpunkt für jede aufgedeckte Karte, bis zu maximal 3. **Betrübt:** Füge dem Zauberer für jede aufgedeckte Karte 1 Schadenspunkt zu.

Umkehreffekt

Wenn du das Ziel eines Zauberspruchs wirst, kannst du diesen Schutz auslösen: Zähle die verdeckten Zauberspruchkarten des Zauberers, der den Zauberspruch gewirkt hat. **Fröhlich:** Du erhältst 1 Machtpunkt für jede verdeckte Karte, bis zu maximal 3. **Betrübt:** Füge dem Zauberer für jede verdeckte Karte 1 Schadenspunkt zu.





Eingebildeter Schmerz

Direkтеffekt

Zähle die Schadenspunkte, die der Miniatur deiner Wahl bereits zugefügt wurden. Füge ihr die Hälfte der Anzahl an Schadenspunkten zu (abgerundet). Falls die Miniatur keine Schadenspunkte hat, füge ihr 2 Schadenspunkte zu. **Falls z. B. das Ziel bereits 5 Schadenspunkte hat, fügst du ihr 2 Schadenspunkte zu.**

Umkehreffekt

Füge einem Zauberer deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Falls der Zauberer am Ende der Spielrunde nicht besiegt ist, entferne alle bis auf 1 dieser Schadenspunkte, die noch nicht durch andere Effekte entfernt wurden.



Eingebildeter Tribut

Direkтеffekt

Wenn ein Zauberer einen Saal aktiviert, kannst du diese Falle auslösen, bevor der Effekt des Saals verrechnet wird: Wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Du erleidest 1 Schadenspunkt von der Black Rose. Dann kannst du den Saal aktivieren, statt dem Zauberer deiner Wahl. **Betrübt:** Du stiehlst dem Zauberer deiner Wahl 1 Machtpunkt, falls er welche hat.

Umkehreffekt

Wenn ein Zauberer einen Zauberspruch wirkt und sich dazu entscheidet ihn nicht rückgängig zu machen, wähle eines: **Erleidet** (1) durch die Black Rose. Du kannst ihn (2) anstelle des Zauberers Stiele von diesem Zauberer (1). **Der gewählte Zauberer erleidet** (2).



Narrenkappe

Direkтеffekt

Wenn ein Zauberer einen blauen Saal betritt, kannst du diese Falle auslösen: Wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Du erhältst die gleiche Anzahl an Machtpunkten, die der Zauberer deiner Wahl erhalten hat. **Betrübt:** Du vollendest automatisch eine deiner Aufgaben und erhältst alle Belohnungen für die Vollendung.

Umkehreffekt

Wenn ein Zauberer einen grünen Saal betritt, kannst du diese Falle auslösen: Nachdem der Zauber verrechnet wurde, wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Du erhältst die gleiche Anzahl an Machtpunkten, die der Zauberer deiner Wahl erhalten hat. **Betrübt:** Du erhältst 1 Machtpunkt.



Mehrere Trugbilder

Direkтеffekt

Wenn du das Ziel eines Zauberspruchs mit einem Ziel wirst, kannst du diesen Schutz auslösen: Lenke den Schaden auf einen anderen Zauberer innerhalb Reichweite 1 von dir um. Konverteiere den umgelenkten Schaden in deine Farbe, so als ob du ihn zufügen würdest. Falls sich innerhalb der Reichweite kein Ziel befindet, ignoriere stattdessen den Schaden.

Umkehreffekt

Wenn du von einem Flächenzauberspruch betroffen bist, kannst du diesen Schutz auslösen: Wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Weiche dem Zauberspruch aus und teleportiere dich in einen blauen Saal. **Betrübt:** Füge der Quelle des Schadens ebenso viel Schaden zu, wie dir zugefügt wurde.



Einflüsterung

Direkтеffekt

Bestimme eine Beschwörung deiner Wahl, dann wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Die Beschwörung steht ab sofort unter deiner Kontrolle. Jeder Effekt und aller Schaden, deren Quelle die Beschwörung ist, wird dir zugerechnet. **Betrübt:** Teleportiere die Beschwörung in den aktuellen Saal ihres Beschwörers. Sie greift ihn an. Schaden, der auf diese Weise dem Beschwörer zugefügt wird, hat deine Farbe.

Umkehreffekt

Bestimme einen Zauberer deiner Wahl, dann wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Der Zauberer deiner Wahl bewegt sich in einen benachbarten Saal und greift unter deiner Kontrolle an. Schaden, den er auf diese Weise zufügt, hat deine Farbe. **Betrübt:** Decke den nächsten vorbereiteten Standardzauber des Zauberers deiner Wahl auf. Falls es ein Notzauber ist, erhältst du 1 Machtpunkt. Falls es ein Kampfzauber ist, erhältst du 2 Machtpunkte. Andernfalls erhältst du keinen Machtpunkt. Verdecke die Karte.



Imitation

Direkтеffekt

Wenn ein Zauberer eine Aufgabe vollendet, kannst du diese Falle auslösen: Wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Du erhältst die gleiche Anzahl an Machtpunkten, die der Zauberer deiner Wahl erhalten hat. **Betrübt:** Du vollendest automatisch eine deiner Aufgaben und erhältst alle Belohnungen für die Vollendung.

Umkehreffekt

Wenn ein Zauberer einen Notzauber wirkt, kannst du diese Falle auslösen: Nachdem der Zauber verrechnet wurde, wähle einen der folgenden Effekte: **Fröhlich:** Du erhältst die gleiche Anzahl an Machtpunkten, die der Zauberer deiner Wahl erhalten hat. **Betrübt:** Du erhältst 1 Machtpunkt.



Mantel aus Licht

Direkтеffekt

Wenn dir Schaden zugefügt wird, kannst du diesen Schutz auslösen: Lenke den Schaden auf einen anderen Zauberer innerhalb Reichweite 1 von dir um. Konverteiere den umgelenkten Schaden in deine Farbe, so als ob du ihn zufügen würdest. Falls sich innerhalb der Reichweite kein Ziel befindet, ignoriere stattdessen den Schaden.

Umkehreffekt

Wenn dir Schaden zugefügt wird, kannst du diesen Schutz auslösen: Füge der Quelle des Schadens ebenso viel Schaden zu, wie dir zugefügt wurde. Falls du auf diese Weise einem Zauberer Schaden zufügst und ihn besiegt, wird die Niederlage gewertet, als hättest nur du dem Zauberer Schaden zugefügt.



Schattenschritt

Direkтеffekt

Teleportiere dich in den Saal deiner Wahl. Dann kannst du den Saal aktivieren, falls er in dieser Spielrunde noch nicht aktiviert wurde.

Umkehreffekt

Teleportiere dich in den Saal, in dem sich die Miniatur deiner Wahl befindet. Füge dem Ziel 2 Schadenspunkte zu. Falls sie nicht besiegt ist, teleportiere dich in einen blauen Saal deiner Wahl.

Nekromantie

Beschreibung der Zauberschule

Nekromantie ist die Herrschaft über das Reich der Untoten. Das Herz des Zauberers dieser Zauberschule ist kalt und dunkel wie schwarzes Eis. Die Hingabe zu dieser Magie bedeutet die immerwährende Abkehr von den wärmenden Strahlen der Sonne.

Das Ziel des Nekomanten ist, das Königreich der Toten auf das Schlachtfeld zu bringen und Schrecken und Verderben in den Herzen ihrer Gegner zu verankern. Diese Zauberschule verschafft ihren Magiern die Macht, Untote zu beschwören, Waffen und Rüstung aus Knochen zu erzeugen und ihre Gegner mit frostigem Griff und dem Biss des Vampirs zu bezwingen. Ein Nekromant tötet langsam aber mit Präzision, schmerhaft und unausweichlich, und sammelt dabei Machtpunkte.

Das Symbol der Zauberschule ist der graue Totenkopf von Gevatter Tod, dem Patron der Zauberschule. Die Macht dieser Zauberschule fügt nicht nur den Gegnern Schaden zu. Sie überschwemmt auch das Schlachtfeld mit schreckenerregenden, untoten Kreaturen. Als Vampire hat ein Meister dieser Schule Zugriff auf Zaubersprüche mit doppeltem Effekt: Tod und Verderben für seinen Gegner und neues Leben und Heilung für sich selbst.

Durch Nekromantie vermag der Meister auch, den Schaden anderer Zauberschulen durch seine Zombiekraft zu korrumpern und zu konvertieren.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Zahllose Beschwörungen, Schaden durch Beschwörungen, Direktschaden, Machtpunkte erhalten und von gegnerischen Zauberern stehlen, Schaden konvertieren

Synergien mit anderen Zauberschulen: Verschwörung, Zerstörung, Illusion

Schwierigkeitsgrad: Niedrig



Zauberspruchkarten



Knochenrüstung

Direkteffekt

Wenn dir Schaden zugefügt wird, kannst du diesen Schutz auslösen: Füge der Quelle des Schadens ebenso viel Schaden zu, wie dir zugefügt wurde, bis zu maximal 5.

Umkehreffekt

Wenn dir Schaden zugefügt wird, kannst du diesen Schutz auslösen: Du erhältst Machtpunkte in Höhe des Schadens, der dir zugefügt wurde, bis zu maximal 3.



Feigheit

Direkteffekt

Konverte bis zu 4 beliebige Schadenspunkte auf dem Zauberer deiner Wahl.

Umkehreffekt

Transferiere bis zu 2 beliebige Schadenspunkte von deinem Lebenspunkteleiste auf den Zauberer deiner Wahl. Konverte dann bis zu 2 beliebige Schadenspunkte auf der betroffenen Miniatur.



Offenbarung

Direkteffekt

Mische dein Zauberbuch und deine Erinnerungen zusammen zu einem neuen Zauberbuch und ziehe dann 2 Karten.

Umkehreffekt

Betrachte die obersten 3 Karten deiner Erinnerungen. Nimm 1 davon auf deine Hand. Lege die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Erinnerungen zurück.



Schwindende Hoffnung

Direkteffekt

Falls der Zauberer deiner Wahl Machtpunkte hat, verliert er 1 Machtpunkt und du erhältst 2 Machtpunkte.

Umkehreffekt

Entferne einen beliebigen Untoten aus einem Saal deiner Wahl. Du stiehlst 1 Machtpunkt von jedem Zauberer in diesem oder einem angrenzenden Saal.



Schürfwunde

Direkteffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 2 Schadenspunkte zu. In jedem angrenzenden Saal konvertierst du auf jeder Miniatur 1 Schadenspunkt, falls möglich, und fügst allen anderen Miniaturen in jenem Saal je 1 Schadenspunkt zu.

Umkehreffekt

Füge einem Zauberer deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Konvertiere dann 2 beliebige Schadenspunkte auf dem Zauberer, falls möglich. Für jeden Schadenspunkt, den du nicht konvertieren kannst, erhältst du 1 Machtpunkt.



Eisiger Griff

Direkteffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Umkehreffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Konvertiere dann 2 beliebige Schadenspunkte auf der betroffenen Miniatur, falls möglich. Falls das Ziel ein Zauberer ist, verliert er für jeden Schadenspunkt, den du nicht konvertieren kannst, 1 Machtpunkt.



Hilfe der Dunkelheit

Direkteffekt

Entferne einen beliebigen Untoten aus dem Saal deiner Wahl und du erhältst 2 Machtpunkte; oder bezahle 1 Machtpunkt, um einen **Knochenritter** im Saal deiner Wahl zu beschwören.

Umkehreffekt

Entferne 1 deiner Untoten aus dem Saal deiner Wahl und ersetze ihn durch einen **Knochenritter**.



Griff der Dunkelheit

Direkteffekt

Bestimme einen deiner Untoten und teleportiere ihn in einen Saal mit mindestens einem Zauberer. Dann kann er eine beliebige Miniatur im Saal angreifen.

Umkehreffekt

Tausche deine Position mit einem beliebigen Untoten im Saal deiner Wahl; oder beschwöre einen **Landsknecht** im Saal deiner Wahl.



Krankes Dahinsiechen

Direkteffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Bestimme dann ein zusätzliches Ziel in Reichweite 1 vom ersten Ziel und füge ihm 1 Schadenspunkt zu. Du kannst diesen Vorgang beliebig oft wiederholen, solange du dabei jeweils ein neues Ziel bestimmt.

Umkehreffekt

Konvertiere auf jedem Zauberer im Saal deiner Wahl sowie in allen angrenzenden Sälen je 2 Schadenspunkte, falls möglich. Für jeden Schadenspunkt, den du nicht konvertieren kannst, verliert der betroffene Zauberer 1 Machtpunkt.



Beschwörung der Dunkelheit

Direkteffekt

Bis zum Ende der Spielrunde erhältst du 1 Machtpunkt für jeden Schadenspunkt, der von einem Untoten deiner Wahl zugefügt wird, bis zu maximal 3.

Umkehreffekt

Ein beliebiger Untoter im Saal deiner Wahl handelt sofort; oder du beschwörst einen **Landsknecht** im Saal deiner Wahl.



Nebel des Verrats

Direkteffekt

Bestimme einen Saal deiner Wahl. Alle Zauberer in diesem oder einem angrenzenden Saal müssen wählen, ob sie 1 vorbereitete oder aktivierbare Zauberspruchkarte in ihre Erinnerungen abwerfen. Du erhältst 1 Machtpunkt für jeden Zauberer, der keine Karte abwirft.

Umkehreffekt

Bestimme einen Saal deiner Wahl. Alle Zauberer in diesem oder einem angrenzenden Saal müssen wählen, ob sie 1 vorbereitete oder aktivierbare Zauberspruchkarte in ihre Erinnerungen abwerfen. Du fügst jeden Zauberer, der keine Karte abwirft, 2 Schadenspunkte zu.



Biss des Vampirs

Direkteffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu und heile bis zu 2 Schadenspunkte von dir.

Umkehreffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls es ein Zauberer ist, stiehlst du bis zu 1' Machtpunkt von ihm.

Verwandlung

Beschreibung der Zauberschule

Ein Zauberer der Schule der Verwandlung zielt darauf ab, seine Umgebung zum eigenen Vorteil zu verändern und sich durch mächtige Zauber einen Vorteil zu verschaffen. Dabei greift er zurück auf Sprüche wie: „Steinerne Klauen“, „Ritus der Veränderung“, „Ritus der Kontrolle“, „Instabile Flammen“ und „Entstellende Mutation“. Ausgestattet mit verheerender physischer Kraft, haben Verwandler vor einem Schlagabtausch nichts zu befürchten. Aber nicht nur im Kampf nützt ihnen die Macht der Verwandlung. Ein Verwandlungszauberer kann auch seine Umgebung kontrollieren und transformieren, um sich so einen Vorteil im Kampf zu verschaffen.

Verwandlungszaubersprüche erzeugen Instabilität, sie nutzen die Körperkraft des Zauberers und ihre Fähigkeit, Säle instabil zu machen.

Das Symbol der Zauberschule der Verwandlung ist das Blatt, welches Veränderung repräsentiert. Die Farbe Grün erinnert an die Schönheit der Natur.

Nahezu alle Verwandlungszaubersprüche erzeugen Instabilität, und manche Effekte, wie die der Riten der Jahreszeiten, erhöhen die Instabilität von Sälen noch zusätzlich.

Zauberspruch-Schlüsselemente: Nahkampf, Schadenskombinationen, Platzieren von **Altären** durch Riten, Platzieren von Instabilitätsspielsteinen, Bewegung durch Zaubersprüche, Machtpunkte durch Riten

Synergien mit anderen Zauberschulen: Zerstörung, Prophezeiung

Schwierigkeitsgrad: Mittel



Zauberspruchkarten



Säure-Explosion

Direkteffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Du kannst 1 Karte aus deiner Hand abwerfen, um 2 zusätzliche Schadenspunkte zuzufügen.

Umkehreffekt

Füge allen Miniaturen in einem Saal deiner Wahl je 1 Schadenspunkt zu oder wirf 1 Karte aus deiner Hand ab, um dort 2 Instabilitätsspielsteine zu platzieren.



Entstellende Mutation

Direkteffekt

Du kannst bis zum Ende der Spielrunde deine körperlichen Aktionsspielsteine verwenden, um dich zu bewegen oder anzugreifen, anstatt ihrer normalen Effekte.

Umkehreffekt

Bis zum Ende der Spielrunde wirst du zu einer Abscheulichkeit. Die Abscheulichkeit funktioniert wie eine Beschwörung. Sie ersetzt den Zauberer auf dem Spielfeld und wird in der Aufräumphase entfernt. Während der Aktionsphase ist alles gleich, bis auf deinen Angriffswert (3). Allerdings kannst du während der Beschwörungsphase erneut wie eine Beschwörung handeln. Alle Zaubersprüche beeinflussen die Abscheulichkeit, als wäre sie sowohl Zauberer als auch Beschwörung. Wenn die Abscheulichkeit entfernt wird, kehrst du zu deiner normalen Gestalt zurück. Falls du als Abscheulichkeit besiegt wirst, kehrst du als Abscheulichkeit in deine Zelle zurück und spielst in dieser Gestalt weiter.



Implosionsritus

Direkteffekt

Entferne einen beliebigen Mutantenaltar aus einem Saal deiner Wahl und platziere dort 4 Instabilitätsspielsteine.

Umkehreffekt

Beschwöre einen Mutantenaltar im Saal deiner Wahl. Platziere dort 1 Instabilitätsspielstein.



Zauber-Eruption

Direkteffekt

Wenn dir Schaden zugefügt wird, kannst du diesen Schutz auslösen: Platziere für jeden Schadenspunkt, der dir zugefügt wird, 1 Instabilitätsspielstein in deinen aktuellen Saal.

Umkehreffekt

Wenn dir Schaden zugefügt wird, kannst du diesen Schutz auslösen: Ignoriere den Schaden und platziere 1 Instabilitätsspielstein in deinen aktuellen Saal.



Mutationsritus

Direktereffekt

Entferne einen Mutantenaltar aus einem Saal deiner Wahl und platziere dort 2 Instabilitätsspielsteine. Du erhältst 2 Machtpunkte.

Umkehrerffekt

Beschwöre einen Mutantenaltar im Saal deiner Wahl. Du erhältst 1 Machtpunkt.



Überlastung

Direktereffekt

Entferne bis zu 2 beliebige Instabilitätsspielsteine aus einem Saal deiner Wahl. Du erhältst 1 Machtpunkt für jeden auf diese Weise entfernten Instabilitätsspielstein.

Umkehrerffekt

Bestimme einen Saal deiner Wahl mit mindestens 1 Altar eines beliebigen Typs. Platziere dort 2 Instabilitätsspielsteine.



Verwesendes Gift

Direktereffekt

Jedes Mal, dass du bis zum Ende der Spielrunde einen Angriff durchführst (entweder eine körperliche Aktion oder ein anderer Effekt), platziere zusätzlich 1 Instabilitätsspielstein in deinen aktuellen Saal. Du kannst dich außerdem sofort bewegen und angreifen.

Umkehrerffekt

Zähle die Schadenspunkte auf einer Miniatur deiner Wahl. Platziere halb so viele Instabilitätsspielsteine in den Saal, in dem sie sich befindet (abgerundet, maximal 3).



Ritus der Veränderung

Direktereffekt

Bestimme einen Saal deiner Wahl, der nicht zerstört wurde und mindestens 1 Mutantenaltar enthält. Bis zum Ende deines Zuges wird der Saal zu einer exakten Kopie eines anderen Säls der Akademie (auch ein zerstörter Saal, nicht jedoch der Saal der Black Rose), einschließlich seiner Effekte und Farbe. Du kannst dann sofort den modifizierten Saal aktivieren, auch um damit eine Aufgabe abzuschließen, die die Aktivierung des kopierten Säls benötigt.

Umkehrerffekt

Beschwöre einen Mutantenaltar im Saal deiner Wahl. Platziere dort 1 Instabilitätsspielstein für jeden Mutantenaltar im Spiel (egal von welchem Zauberer).



Ritus der Kontrolle

Direktereffekt

Zähle die Mutantenaltäre im Spiel (egal von welchem Zauberer). Du erhältst so viele Machtpunkte und platzierst so viele Instabilitätsspielsteine in einen Saal deiner Wahl, bis zu jeweils maximal 4.

Umkehrerffekt

Beschwöre einen Mutantenaltar im Saal deiner Wahl. Dann erhältst du 1 Machtpunkt für jeden Mutantenaltar im Spiel (egal von welchem Zauberer).



Steinerne Klauen

Direktereffekt

Jedes Mal, dass du bis zum Ende der Spielrunde einen Angriff durchführst (entweder eine körperliche Aktion oder ein anderer Effekt), wird der Angriff als Flächenangriff verrechnet (alle Miniaturen im Saal deiner Wahl sind vom Angriff betroffen). Außerdem kannst du dich sofort bewegen und angreifen.

Umkehrerffekt

Jedes Mal, dass du bis zum Ende der Spielrunde einen Angriff durchführst (entweder eine körperliche Aktion oder ein anderer Effekt), fügst du 1 zusätzlichen Schadenspunkt zu. Außerdem kannst du dich sofort bewegen und angreifen.



Instabile Bindung

Direktereffekt

Bestimme einen Saal deiner Wahl mit mindestens 3 Instabilitätsspielsteinen. Entferne 3 beliebige davon und heile 2 Schadenspunkte von dir.

Umkehrerffekt

Bestimme einen Saal deiner Wahl mit mindestens 3 Instabilitätsspielsteinen. Entferne 3 beliebige davon und beschwöre einen Mutantenaltar darin.



Instabile Flammen

Direktereffekt

Jedes Mal, dass du bis zum Ende der Spielrunde einen Angriff durchführst (entweder eine körperliche Aktion oder ein anderer Effekt), kannst du bis zu maximal 1 Instabilitätsspielstein aus dem Saal, in dem du dich befindest, entfernen, um 1 zusätzlichen Schadenspunkt zuzufügen. Außerdem kannst du dich sofort bewegen und angreifen.

Umkehrerffekt

Jedes Mal, dass du bis zum Ende der Spielrunde einen Angriff durchführst (entweder eine körperliche Aktion oder ein anderer Effekt), kannst du stattdessen 2 Instabilitätsspielsteine in deinen aktuellen Saal platzieren. Außerdem kannst du dich sofort bewegen und angreifen.

Die Vergessenen

Beschreibung der Zauberschule

Die Schule der Vergessenen Magie existiert nicht mehr.

Einige der frühesten Menschen, die auf der Erde wandelten, konnten Magie in ihrer reinsten Form sehen und manipulieren, und sich am Fluss der magischen Kraft erfreuen.

Dank ihrer symbiotischen Verbindung zur Magie, vermochten sie mächtige Zaubersprüche zu erschaffen. Doch ihre Liebe zur Zauberkunst war die Ursache für ihren eigenen Untergang.

Mehr und mehr wurden sie von der Magie verwandelt, und irgendwann verschwanden sie, aufgesogen in den mysteriösen Strömungen der magischen Energie.

Ihre Schüler und einige ihrer Nachfahren erbten die mächtigen Zaubersprüche, die sie erschaffen hatten, doch niemand war je in der Lage, sie zu kontrollieren oder vollständig zu verstehen. Bis zum heutigen Tage riskiert jeder, der einen dieser Zaubersprüche ohne ausreichende, sorgfältige Vorbereitung wirkt, den sofortigen Untergang.

Die Vergessene Magie wird in der Akademie der Black Rose verwahrt. Nur wenige Großmeister haben geschafft, sich auch nur einen kleinen Einblick in ihre Macht zu verschaffen. Um ihre Macht für sich zu beanspruchen, braucht es ein gebührendes Opfer – ein Preis, den nur die tapfersten bereit sind zu zahlen.

Da es keine Schule mehr gibt, die die Künste der Vergessenen Magie lehrt, wurde sie im Verlauf der Jahrhunderte immer mehr mit dem Symbol der Akademie in Verbindung gebracht, einer schwarzen Rose aus Metall und Asche.

Vom Deck der Vergessenen Zaubersprüche können Zauberer nur ziehen, wenn sie sich im Saal der Black Rose befinden und alle ihre Zauberspruchkarten aufgeben. Dieses Deck enthält die mächtigsten Zaubersprüche.

Von jedem Zauberspruch gibt es im Deck nur ein Exemplar. Sobald sie gewirkt wurden, werden sie komplett aus dem Spiel entfernt.



Zauberspruchkarten



Delirium des Todes

Direkteffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 8 Schadenspunkte zu. Falls das Ziel am Ende der Spielrunde nicht besiegt ist, entferne alle Schadenspunkte, die auf diese Weise zugefügt wurden und noch nicht durch andere Effekte entfernt oder konvertiert wurden.

Umkehreffekt

Füge allen Miniaturen im Spiel, die bereits 1 Schadenspunkt einer beliebigen Farbe haben, je 3 Schadenspunkte zu.



Verheerung

Direkteffekt

Füge allen Miniaturen innerhalb Reichweite 2 von deinem aktuellen Saal je 2 Schadenspunkte zu. Konverte dann bis zu 3 Schadenspunkte auf jeder von ihnen.

Umkehreffekt

Jeder Zauberer innerhalb Reichweite 2 von deinem aktuellen Saal verliert 3 Machtpunkte. Du erhältst 2 Machtpunkte für jeden auf diese Weise betroffenen Zauberer, bis zu maximal 6.



Zerfall

Direkteffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 7 Schadenspunkte zu.

Umkehreffekt

Platziere 5 Instabilitätssteinen im Saal deiner Wahl.



Echo der Vergeltung

Direkteffekt

Wenn dir Schaden zugefügt wird, kannst du diesen Schutz auslösen: Füge allen Miniaturen im Spiel ebenso viel Schaden zu, wie dir zugefügt wurde, bis zu maximal je 5.

Umkehreffekt

Wenn du besiegt wirst, kannst du diesen Schutz auslösen: Du wirst nicht besiegt und heilst allen Schaden, der auf dir liegt. Dann besiegst du den Zauberer, der dir am meisten Schaden zugefügt hat (bei Gleichstand kannst du wählen). Verrechne die Niederlage, als ob du den meisten Schaden zugefügt hättest.



Ausweiden

Direkteffekt

Füge einer Miniatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Schutzauber des Ziels können nicht ausgelöst werden.

Umkehreffekt

Bestimme eine Miniatur deiner Wahl mit mindestens 1 Schadenspunkt. Du besiegest das Ziel. Die Niederlage wird mit den Schadenspunkten verrechnet, die bereits auf dem Ziel waren.



Schande von Kreta

Direkteffekt

Bestimme zwei Säle, die an den Saal deiner Wahl angrenzen (außer den Thronsaal und den Saal der Black Rose) und zerstöre sie. Du erhältst ihre Aktivierungsspielsteine.

Umkehreffekt

Beschwöre die Schande von Kreta im Saal deiner Wahl. Sie kann sofort handeln.



Verknüpftes Schicksal

Direkteffekt

Alle Zauberer in einem Saal deiner Wahl müssen ihren Spontanzauber abwerfen, egal, ob er aktivierbar ist oder nicht. Du erhältst 2 Machtpunkte für jeden auf diese Weise betroffenen Zauberer, bis zu maximal 6.

Umkehreffekt

Betrachte die obersten zwei Aufgabenkarten des vorherigen Mondphasendecks. Du vollendest eine davon und erhältst alle Belohnungen für die Vollendung. Füge die Aufgabe zu deinen vollendeten Aufgabenkarten hinzu. Du erhältst 2 Machtpunkte.



Blitzsturm

Direkteffekt

Füge allen Miniaturen im Spiel je 3 Schadenspunkte zu. Sie erhalten außerdem je einen Blockadespielstein um anzuseigen, dass sie sich während ihres nächsten Zuges nicht bewegen können. (Entferne den Spielstein am Ende ihres nächsten Zuges.)

Umkehreffekt

Füge allen Miniaturen im Spiel je 3 Schadenspunkte zu. Sie erhalten außerdem je einen Blockadespielstein, um anzuseigen, dass sie während ihres nächsten Zuges keinen Saal aktivieren können. (Entferne den Spielstein am Ende ihres nächsten Zuges.)



Seelenfalle

Direkteffekt

Wenn ein Zauberer einen grauen Saal betritt, kannst du diese Falle auslösen: Du kannst bis zu 4 Machtpunkte des Zauberers stehlen.

Umkehreffekt

Wenn eine Miniatur einen gelben Saal betritt, darfst du Füge ihr 3 zu. Wenn das Ziel ein Zauberer ist und dadurch besiegt wird, erhältst du 3. Kein anderer erhält 3.



Zeitstopp

Direkteffekt

Wirke zwei Zaubersprüche aus deiner Hand, indem du zuerst die beiden Zaubersprüche bestimmt, die ersetzt werden sollen, und dann beide Zaubersprüche auf deiner Hand, bevor du sie wirkst. Du erhältst 2 Machtpunkte.

Umkehreffekt

Jeder Zauberer bestimmt einen seiner vorbereiteten oder aktiven Zaubersprüche und wird ihn in seine Erinnerungen (Ablagestapel) ab. Du erhältst 4 Machtpunkte.

Die Akademie

Saal der Black Rose



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ① ①
⑥ Machtpunkte

Effekt

Wirf vier Karten aus deiner Hand in deine Erinnerungen ab. Schau dir die obersten drei Karten des Decks der Vergessenen an und nimm eine davon auf deine Hand. Lege die restlichen in beliebiger Reihenfolge unter das Deck der Vergessenen. Nachdem er gespielt wurde, wird der Zauberspruch der Vergessenen in der Aufräumphase komplett aus dem Spiel entfernt.

Blaue Säle



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ⑥ ③
Machtpunkte

Effekt

Kopiere den Effekt eines bereits aktivierten Saales. Achtung: Dieser Effekt vollendet nicht die Aufgaben des kopierten Effekts. Der aktivierte Saal ist immer das Spiegelkabinett. Du kannst nicht den Effekt des Thronsaals oder des Saals der Black Rose kopieren.

Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ⑥ ③
Machtpunkte

Effekt

Durchsuche dein Zauberbuch nach einer Karte und nimm sie auf deine Hand. Mische dein Zauberbuch.

Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ⑥ ③
Machtpunkte

Effekt

Der Zauberer deiner Wahl kehrt sofort in seine Zelle zurück und führt seinen Zug von dort aus fort.

Gelbe Säle



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität 5 ②
Machtpunkte

Effekt

Nimm eine Karte aus dem Deck einer Zauberschule auf deine Hand, entweder die oberste Karte ihres Ablagestapels oder ihres Decks.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität 5 ②
Machtpunkte

Effekt

Falls du zumindest eine unvollendete Aufgabe hast, schau dir die obersten 3 Aufgabenkarten an. Du kannst eine davon gegen deine unvollendete Aufgabe tauschen. Lege die drei Karten, die du nicht behalten willst, in beliebiger Reihenfolge oben auf das Deck zurück.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität 5 ②
Machtpunkte

Effekt

Heile bis zu 2 Schadenspunkte deiner Wahl von deinem Zauberer.

Grüne Säle



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität 4 ②
Machtpunkte

Effekt

Du kannst dich in einen angrenzenden Saal bewegen und dann einen körperlichen Angriff ausführen.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität 4 ②
Machtpunkte

Effekt

Lege einen deiner Instabilitätsspielsteine in diesen oder einen angrenzenden Saal.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität 4 ②
Machtpunkte

Effekt

Du erhältst 1 Machtpunkt.

Rote Säle



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ⑥ ③
Machtpunkte

Effekt

Ziehe zwei Karten von deinem Zauberbuch.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ⑥ ③
Machtpunkte

Effekt

Bestimme einen Zauberer deiner Wahl. Wirke entweder deinen nächsten vorbereiteten Zauberspruch oder deinen Spontanzauber. Dann muss der Zauberer deiner Wahl seinen nächsten vorbereiteten Zauberspruch oder seinen Spontanzauber wirken. Falls der Zauberer deiner Wahl besiegt wird, bevor er seinen Zauberspruch wirken kann, wirkt er ihn dennoch, aber er hat keinen Effekt.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ⑥ ③
Machtpunkte

Effekt

Beschwöre in diesem Saal einen Cerbero.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ⑥ ③
Machtpunkte

Effekt

Wirke einen Schutzauberspruch aus deiner Hand.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ⑥ ③
Machtpunkte

Effekt

Ziehe eine Aufgabenkarte.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität ① ①
⑤ Machtpunkte

Effekt

Falls du nicht im Besitz des Kronenspielsteins bist, erhältst du ihn vom derzeitigen Besitzer.

Graue Säle



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität **6**
Machtpunkte

Effekt

Beschwöre in diesem Saal einen **Landsknecht**.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität **6**
Machtpunkte

Effekt

Bestimme eine der obersten drei Karten in deinen Erinnerungen und nimm sie auf deine Hand.



Eigenschaften

Widerstand gegen Instabilität **6**
Machtpunkte

Effekt

Füge allen Miniaturen im Spiel je 1 Schadenspunkt zu.

Beschwörungseffekte

Andromeda



Anstatt anzugreifen, kann **Andromeda** entweder den Saal, in dem sie sich befindet, aktivieren oder einen Instabilitätsspielstein daraus entfernen. Wenn sie einen Saal aktiviert, ist sie der Ursprung, aber du erhältst die Belohnungen.

Cerbero



Jedes Mal, wenn er eine Miniatur angreift, kannst du 1 Schadenspunkt auf der Miniatur konvertieren.

Schande von Kreta



Anstatt wie üblich anzugreifen, fügt er jedes Mal, wenn er einen Saal betritt, allen Miniaturen im Saal je 4 Schadenspunkte zu.

Jaf'ar

Ein Blick in die Zukunft

Die ruhigen, dunklen Gewässer der Adria erschienen wie eine Glasfläche, in der sich der silberne Mond spiegelte. Die Nacht war sternenklar, keine Wolke hing am Himmel. Er saß im hintersten Winkel des Schiffshecks, tief in Meditations versunken, und ließ sich auch nicht durch den Wind stören, der seine exotische Kleidung und den Stoff seines Turbans aufwirbelte. Er harrte geduldig der Ankunft in Venedig, wo bereits eine luxuriöse Kutsche auf ihn wartete, die ihn nach Turin und schließlich zur Akademie der Black Rose bringen würde. Er hatte eine lange und beschwerliche Reise hinter sich, die in den sonnenversengten Dünern seines geliebten Arabiens begonnen hatte. Noch viel beschwerlicher würde der bevorstehende Wettkampf sein, doch Jaf'ar war unbekümmert über das, was ihn erwartete. Sein ganzes Leben hatte er dem Studium der uralten und arkanen Kunst der Zauberschule der Prophezeiung gewidmet, und dank seiner Zauberkugel war er nicht nur in der Lage, Ereignisse aus der Vergangenheit und der Zukunft zu erblicken, sondern auch, sie zu ändern. Der Titel des Großmeisters war ihm so gut wie sicher und nichts würde etwas daran ändern können. Doch dann rammte das Schiff plötzlich etwas sehr Großes unter Wasser. Es gab ein lautes Krachen und das Schiff neigte sich mit einem Ruck seitwärts, sodass sich Jaf'ar mit aller Kraft festklammern musste, um nicht über Bord zu fallen. Unmittelbar danach begannen die Bodenplanken des Decks zu bersten, als wären sie kleine Ästchen, hinabgezogen in einen dunklen Strudel, der sich wie ein Abgrund auftat. Jaf'ar versuchte sich mit aller Kraft, gegen den Sog zu wehren, doch es war zwecklos, und er wurde in die Dunkelheit hinabgerissen. „Land!“ Eine laute Stimme ertönte vom Ausguck. „Land in Sicht!“ Erschrocken riss Jaf'ar die Augen auf und rang für eine Sekunde nach Atem. Die See um ihn herum war wieder spiegelglatt, sein Sitzplatz und seine Umgebung waren unversehrt und ungestört. Das Schiff bewegte sich ruhig und stetig auf die Leuchtfelder der venezianischen Lagune zu. Nach einem kurzen Moment des Zögerns warf Jaf'ar einen Blick in seine Zauberkugel. Er sah ein schwaches Glimmern auf der Oberfläche und wusste, dass er Zeuge einer unfreiwillige Vision eines bevorstehenden, düsteren Omens geworden war. Sehr beunruhigt erhob er sich von seinem Sitzplatz. Sein Herz war schwer, aber er beschloss, sich durch die Warnung nicht von seinem Vorhaben abhalten zu lassen. Er hatte sich sein ganzes Leben lang für diesen Kampf vorbereitet, und nichts und niemand würde ihn davon abhalten, nicht einmal seine eigene Magie. Er umfasste den Stab, in den seine magische Kugel eingefasst war, und blickte über den Horizont, fest entschlossen, sein eigenes Schicksal neu zu schreiben, falls notwendig.



Spezialzauberspruch



Botschaft der Sterne

Direkteffekt

Betrachte die obersten zwei Aufgabenkarten des dritten Mondphasendecks. Du kannst 1 Machtpunkt bezahlen, um eine der beiden Karten zu ziehen. Lege die Karte(n), die du nicht gezogen hast, in beliebiger Reihenfolge oben auf das Deck zurück.

Umkehreffekt

Betrachte die obersten vier Ereigniskarten des momentanen Mondphasendecks und lege sie dann in beliebiger Reihenfolge oben auf das Deck zurück. Du erhältst 1 Machtpunkt.

Bevorzugte Zauberschule



Prophezeiung

Tessa

Hart wie Stein



Bevorzugte Zauberschule



Verwandlung

Ihre kräftigen Ziegenbeine schossen pfeilschnell durch den Wald. Ihre Hufe ließen den Boden erzittern und mit jedem Haken, den sie schlug, wurde Moos und Erde in hohem Bogen durch die Luft geschleudert. Es war eine mörderische Jagd! Tessas entschlossener Blick wanderte durch die massiven Baumstämme und fanden schließlich ihr Ziel in der Ferne. Die Faunin machte einen präzisen Satz über ein Gebüsch und ohne ihren Lauf zu verlangsamen duckte sie sich unter einem mächtigen Ast, wobei ihre Hörner eine Furche durch die Rinde zogen. Ein letzter Sprung und sie hatte den Waldrand hinter sich gelassen und gelangte ins Freie. Mit einem letzten Kraftaufwand beschleunigte sie ihren Lauf und machte einen gewaltigen Sprung, mit dem sie eine Distanz von nahezu 10 Meter zurücklegte. Mitten im Sprung streckte sie ihre Arme aus und murmelte eine schnelle Abfolge von unverständlichen Worten. Unmittelbar wuchs aus der Luft eine dicke Schicht aus Stein, die ihre Hände umkleidete, und aus den Enden wuchsen scharfkantige Spalten. Sie landete und ließ ihre beiden steinernen Klauenfäuste mit enormer Wucht auf einen Felsblock prallen. Eine Kette von tiefen Sprüngen breiteten sich von der Stelle aus, auf die sie eingeschlagen hatte, doch der Fels zeigte sich sonst unbeeindruckt. Die Faunin betrachtete atemlos das Ergebnis ihrer Attacke. Enttäuscht schüttelte sie den Kopf. „Du solltest dich vor einer so langen Reise nicht verausgaben.“ Tessa blickte sich überrascht um, sie hatte die Anwesenheit von Larssa, ihrer Anführerin, nicht bemerkt. „Du bist meine beste Studentin, die beste, die ich je hatte. Die Kunst der Magie fließt rein und ungebrochen durch deine Adern. Du musst keine Angst haben vor dem Kampf, der dich erwartet, und auch nicht vor jenen, die daran teilnehmen.“

Tessa war anderer Meinung. „Spare dir deinen Ratschlag, ich bin nicht mehr länger deine Schülerin“, erwiderte sie, noch immer verärgert über ihren fehlgeschlagenen Versuch. Sie berührte den zierlichen Anhänger der Black Rose, der um ihren Hals hing, und die Steinklauen, die ihre Fäuste umhüllten, verschwanden. „Ich weiß, sie wird dort sein, und ich weiß auch, dass sie Rache suchen wird für das, was ihrem Meister widerfahren ist. Und Rebecca wird in der Akademie nicht mein einziger Feind sein. Um den Titel des Großmeisters zu eringen, werde ich sie alle bekämpfen und besiegen müssen. Das ist der einzige Weg, um genügend Macht zu erlangen, unser Volk vor den Menschen bewahren zu können.“ Die Anführerin der Herde blickte erneut auf ihre Schülerin, die sich nunmehr in eine geschickte Zauberin entwickelt hatte. Da ertönte der Klang eines Ruhorns aus der Ferne der Sibyllinischen Berge. „Ich muss gehen. Der Klan wartet auf mich, ich muss mich verabschieden“, sagte Tessa. Ohne ein weiteres Wort wandte sie sich um und machte sich in rasantem Galopp auf den Weg in Richtung Sonnenuntergang. Larssa blickte der muskelgestählten Gestalt ihrer einzigen Tochter hinterher. Tessa verschwand zwischen den Bäumen und bemerkte nicht mehr, wie der gewaltige Fels, auf den sie vorhin eingeschlagen hatte, in kleine Splitter zerbarst.

Spezialzauberspruch



Zorn der Natur

Direkteffekt

Du kannst dich in einen angrenzenden Saal bewegen und dann eine Miniatur angreifen. Danach kannst du dich erneut in einen angrenzenden Saal bewegen und dann eine andere Miniatur angreifen.

Umkehreffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 1 Schadenspunkte zu. Dann platziere dort 1 Instabilitätsspielstein. Falls du dich im Saal deiner Wahl befindest, platziere einen weiteren Instabilitätsspielstein.

Rebecca

Verlangen nach Raehe

Eine frische Brise wehte aus der Richtung der Ionischen See und liebkoste den violettfarbenen Seidenumhang, der Rebeccas schlanke und hohe Gestalt umhüllte. Mit jedem ihrer Schritte hinterließ sie einen gelblich verfärbten Fußabdruck im ansonsten saftig grünen Gras, der langsam komplett austrocknete und somit einen Pfad der Wehmut zeichnete, der zu einem Grabmahl oben auf dem Hügel führte. Als sie die weiße Grabsäule aus Marmor erreichte, die fast zwei Meter aus der Erde ragte, hielt sie an. Ihr drohender Blick richtete sich auf das Abbild der Black Rose, das in feinen Linien in den glattpolierten Stein eingearbeitet war. Obwohl so viel Zeit vergangen war, erfüllte sie eine Welle von unbezwingerbarer Wut, als sie an den schicksalhaften Tag zurückdachte.

„Hier bin ich, Meister“, flüsterte sie. Ihre Worte mischten sich mit dem Flüstern des Windes. „Acht Jahre dauerte es, mein hartes Training abzuschließen, doch hier bin ich nun. Ich bin gekommen, um Abschied zu nehmen und dir zu sagen, dass ich dich endlich rächen werde. Ich werde jeden einzelnen meiner Feinde zerstören, einen nach dem anderen, und werde keine Gnade walten lassen. Ich werde jeden Funken Lebensenergie aus ihren Körpern saugen und sie dem eisigen Griff eines langsamen Todes überlassen. Und wenn ich all dies erledigt habe, werde ich aus den leblosen Knochen der unverschämten Faunin das Siegel bergen, das sie dir gestohlen hat. Ich werde mit den Siegel ihr Land bereisen und es als Großmeisterin der Black Rose Akademie mit einer Welle von Untoten überschwemmen, mehr, als es vorher je gab. Sie werden nur einen einzigen Befehl erhalten: jedes Leben, das ihnen begegnet, ohne Gnade auszulöschen. Ein verrätherisches, selbstzufriedenes Lächeln zauberte sich auf Rebeccas teilnahmsloses Gesicht. „Nichts wird vom Volk der Faune übrigbleiben, nicht einmal der Schatten einer Erinnerung.“ Wenige Minuten später erwachte sie aus ihren selbstthermischen Gedanken und machte sich auf, ihre Reise zu beginnen, die sie vom Süden Lucanias nach Turin bringen würde. Am Fuße des Hügels erwartete sie eine wohlbekannte Gestalt.

„Geh nicht fort!“, flehte ihre Schwester Arianna mit mitfühlender Stimme. „Unser Meister hätte nie gewollt, dass du zu dem wirst, was du auf dich genommen hast.“ Rebeccas Blick füllte sich mit Hass. Obwohl sie mit ihrer Schwester Blut und sonstige körperliche Merkmale teilte, war Arianna eine einfache Schülerin geblieben. Sie hatte kein Recht, so mit einer Meisterzauberin zu sprechen.

„Die Faune haben ihr Leben verwirkt“, erwiderte sie, ihren Zorn nur mühsam unter Kontrolle haltend, als sie ihre Schwester erreichte. „Und so wird es allen ergehen, die sich mir in den Weg stellen.“ Sie schritt vorbei an ihrer Schwester, ohne ihr eines weiteren Blickes zu würdigen oder eine Antwort abzuwarten.



Spezialzauberspruch



Verfaulen

Direkteffekt

Füge \spadesuit zu. Wenn das Ziel ein Zauberer ist, verliert er \clubsuit .

Umkehreffekt

Entferne 1 Untoten aus dem Spiel und füge dann einer beliebigen Miniatur in Reichweite 1 von dem entfernten Untoten 4 Schadenspunkte zu.

Bevorzugte Zauberschule



Nekromantie

Nero

Der Hitzkopf



Bevorzugte Zauberschule



Zerstörung

Von den ausladenden Glasfenstern an der Ostseite des Palazzos war der Glanz des Kolosseums besonders eindrucksvoll, beleuchtet von den ersten Strahlen der Morgensonne, wie ein uralter Römischer Gott alle umgebenden Bauwerke in den Schatten stellend. Schon als kleines Kind pflegte Nero die Größe und Herrlichkeit des monumentalen Gebäudes zu bewundern und sich vorzustellen, als Gladiator der Antike darin zu kämpfen, umjubelt von einer tosenden Menge von Zuschauern. Selbst an diesem Morgen, im Alter von 30 Jahren, zog ihn der Anblick des Kolosseums wie magisch an. Doch der Kampf, der auf ihn wartete, existierte nicht bloß in seiner Vorstellung. Nero blickte auf die letzten zehn Jahre seines Lebens zurück, all die Jahre des harten Trainings, und es erfüllte ihn ein Schwall von Adrenalin. Seine Hände begannen eine strahlend helle Hitze auszustrahlen, und seine Muskeln spannten sich an, als stünden sie unter enormer Spannung. Sein Atem klang angestrengt, fast erschöpft. Als sich auch sein Blick verschwomm, merkte er erst, dass er nahezu außer Kontrolle geraten war. „Verzeihung, Herr ...“, sagte eine bemüht tonlose Stimme hinter ihm. „Ihre Kutsche steht bereit.“ Mit einem abrupten Schütteln verschaffte sich Nero wieder einen klaren Kopf und entließ seinen Diener mit einem leichten Nicken. Er schloss seine Augen und nahm ein paar tiefe Atemzüge, genau wie es ihm sein Großvater beigebracht hat, und erhielt wieder volle Kontrolle über sich. Nur noch wenige Stunden der Reise musste er Geduld üben, dann würde er Gelegenheit haben, die volle Macht seiner Wut zu entfesseln. Der Anblick des Kolosseum lockte ihn, doch er kehrte ihm den Rücken und machte sich auf den Weg. Nach seiner Rückkehr würde er als ein neuer Mann auf das Kolosseum blicken, denn er hatte einen Eid auf die Ehre seiner Familie abgelegt, mit dem Titel des Großmeisters der Akademie der Black Rose nach Rom zurückzukehren, den einst sein Großvater innegehabt hat, oder bei dem Versuch zu sterben. „Aufgeben ist keine Option“, flüsterte er entschlossen, bevor er durch die Tore des Palazzos schritt. Er hinterließ nur eine dünne Spur aus schwarzem Rauch, der aus seinen Händen strömte.

Spezialzauberspruch



Kreis des Feuers

Direkteleffekt

Füge allen Miniaturen in allen an deinen Saal angrenzenden Sälen je 2 Schadenspunkte zu.

Umkehreffekt

Füge allen Miniaturen im Saal deiner Wahl je 2 Schadenspunkte zu. Füge jedem Zauberer, der vor Ende der Spielrunde den Saal deiner Wahl durch eine körperliche Aktion verlässt, 2 zusätzliche Schadenspunkte zu.



Nero



Knochenritter



Tessa



Cerbero



Landsknecht



Andromeda



Crono





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Black Rose Wars Codex Arcanum v.1.5

Ludus Magnus Studio - 2020 ©
Alle Rechte vorbehalten.
www.ludusmagnustudio.com