

Albzauber

Ebenbild

Dieser Zauberspruch kann auf JEDEN angewendet werden. Es entsteht ein Doppelgänger. Der Zauber verliert seine Wirkung, wenn kein Monster mehr zu sehen ist. Wird dieser Held angegriffen, würfelt er einen Sternwürfel.
Stern = Ebenbild wurde getroffen.

4 Mana

Unsichtbarkeit

Dieser Zauberspruch kann auf JEDEN angewendet werden. Der Verzauberte bleibt solange Unsichtbar bis er einen Stern würfelt. Während der Zauber wirkt ist Euch nur das Öffnen von Türen gestattet. Ihr selbst könnt diesen Zauber beenden.

4 Mana

Zeitstop

Dieser Zauberspruch lässt alles im Raum eine Runde lang stillstehen. Solange die Zeit still steht, kannst Du eine weitere Aktion machen.

2 Mana

Hypnotisierende Flammen

Wird ein Zauber ausgesprochen, erscheint die Illusion einer Flammenwand. Jede Figur im Raum außer Dir, muss mit einem W6 würfeln. Eine Figur, die weniger Intelligenzpunkte besitzt als der Würfel zeigt, ist für 2 Runden gelähmt, unfähig, sich zu verteidigen, anzugreifen oder sich zu bewegen!

4 Mana

Holzverdrehung

Dieser Zauber verdreht jedes Holzschild und jede Holzwaffe so sehr, dass diese unbrauchbar wird. Werf einen Sternwürfel.
Stern = Waffe unbrauchbar

2 Mana

Albzauber

Tiefschlaf

Dieser Zauberspruch kann auf jedes Monster mit 1-3 Intelligenzpunkten angewendet werden. Das Monster schläft sofort ein und verschläft so seine nächste Runde. Das Monster kann während es schläft sich nicht verteidigen. Nimm den Sternwürfel um das Monster zum Schlafen zu bringen.

Stern = Monster schläft ein

2 Mana

Rückblende

Dieser Zauberspruch kann auf JEDEN angewendet werden. Dieser Spruch erlaubt es Euch, die Ereignisse des letzten Spielzuges ungeschehen zu machen, und diesen zu wiederholen. Dieser Spruch ist keine Aktion und kann immer sofort eingesetzt werden.

4 Mana

Langsam

Dieser Zauberspruch verlangsamt jedes Monster in deiner Sichtlinie um einen Bewegungspunkt und reduziert seine Angriffskraft um einen Würfel (geht in beiden Fällen nicht unter 1). Der Spruch wirkt so lange sich das Monster in deiner Sichtlinie befindet oder tot ist!

2 Mana

Schweben

Dieser Zauber lässt den Helden schweben. Solange er schwebt, kann er über alle Fallen gehen, ohne diese auszulösen.

3 Mana (je weitere Runde 2 Mana)