

Feuerzauber

Tapferkeit

Dieser Zauber kann auf einen beliebigen Helden angewendet werden. Danach darf dieser seine Gegner mit 2 Kampfwürfeln EXTRA attackieren, bis der Zauber gebrochen wird. Der Zauber ist gebrochen, wenn der Held keine Monster mehr im Blickfeld hat.

4 Mana

Flammende Wut

Dieser Zauber kann auf einen beliebigen Helden oder Monster angewendet werden. Der Zauber erreicht deinen Gegner an jeder Stelle des Brettes und nimmt ihm 1 Punkt seiner Körperkraft, falls er nicht mit 1 Kampfwürfel 1 Schild würfelt.

2 Mana

Feuerkugel

Dieser Zauber kann auf einen beliebigen Helden oder Monster angewendet werden. Der Angegriffene erleidet einen Verlust von 2 Punkten seiner Körperkraft, darf sich aber mit 2 Kampfwürfeln verteidigen. Für jedes Schild verringert sich die Verletzung um 1 Punkt

3 Mana

Feuerstab

Wenn du diesen Zauber aussprichst, erscheint in deiner Hand ein Feuerstab. Du kannst damit eine Kreatur angreifen (auch diagonal) und raubst ihr 2 Punkte Körperkraft. Pro Intelligenzpunkt wirft die Kreatur einen KW. Bei jedem Schild verringert sich der Schaden um 1 Punkt.

Das Erlernen dieses Zaubers kostet 1000 GM

3 Mana

Feuerblitze

Du beschwörst Flammen aus den unendlichen Tiefen des Universums herauf. Diese greifen jede feindliche Kreatur in Sichtweite mit 2 KW an.

Das Erlernen dieses Zaubers kostet 1500 GM

3 Mana

Erdzauber

Granithaut

Dieser Zauber kann auf einen beliebigen Helden angewendet werden. Danach kann sich dieser mit 2 Kampfwürfeln EXTRA verteidigen, bis der Zauber gebrochen wird. Der Zauber ist gebrochen, wenn der Held verwundet ist.

3 Mana

Heilzauber

Dieser Zauber kann auf einen beliebigen Helden angewendet werden, und ersetzt bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte.

4 Mana

Durch die Wand Zauber

Dieser Zauber kann auf einen beliebigen Helden angewendet werden. Danach kann dieser in seiner nächsten Runde durch beliebig viele Mauern gehen, die ihm bei seinem Zug im Weg stehen.

3 Mana

Naturkraft

Diesen Zauber kannst du gegen jede Kreatur in Sichtweite anwenden. Der Boden unter der Kreatur öffnet sich und umschließt dessen Beine. Die Kreatur kann 2 Runden nicht laufen, aber angreifen und sich verteidigen, sofern dies möglich ist.

Das Erlernen dieses Zaubers kostet 1000 GM

3 Mana