

Luftzauber

Flaschengeist

Dieser Zauber verpflichtet einen Flaschengeist, der ENTWEDER eine beliebige Tür auf dem Brett öffnet und dir den Inhalt des Raumes zeigt, ODER eine beliebige Figur auf dem Brett mit 5 Kampfwürfeln attackiert.

5 Mana

Gewitterzauber

Ein begrenztes Unwetter entsteht, das ein Monster oder einen Helden deiner Wahl für kurze Zeit umhüllt, so daß er eine Runde aussetzen muß.

2 Mana

Rückenwind

Dieser Zauber kann auf einen beliebigen Helden angewendet werden, und dieser darf in seiner nächsten Runde doppelt so viele Tempo-Würfel würfeln wie normal..

3 Mana

Blitze des Schutzes

Du kannst diesen Zauber jederzeit aussprechen. Er wehrt jeden Angriff mit 2 extra KW ab.

Der Zauber ist gebrochen, sobald der Spieler 1 KP verliert.

Das Erlernen dieses Zaubers kostet 1000 GM

3 Mana

Wasserzauber

Nebelschleier

Dieser Zauber kann auf einen beliebigen Helden angewendet werden. Dieser darf dann beim nächsten Zug Felder überqueren, auf denen Monster oder andere Helden stehen

2 Mana

Morpheus' Arme

Dieser Zauber versetzt ein Monster oder einen Helden in Tiefschlaf. Der Getroffene kann sich mit 1 Kampfwürfel pro Intelligenzpunkt wehren:

Wirft er ein Schild, so bleibt er wach.

Wer schläft, muss einen Sternwürfel würfeln. Bei einem Stern ist der Zauber gebrochen

2 Mana

Heilwasser

Dieser Zauber kann auf einen beliebigen Helden angewendet werden. Er füllt bis zu 4 Punkte Körperkraft wieder auf, die diese Figur bisher verloren hat.

4 Mana

Heilbrunnen

Dieser Zauber füllt, für jedem Helden in Sichtweite, bis zu 2 Punkte Körperkraft wieder auf, die der Held bisher verloren hat.

Das Erlernen dieses Zaubers kostet 1000 GM

4 Mana