

FEUER

 Feuerkugel

Dieser Zauber kann auf eine beliebige Heldin in Sicht oder ein Monster in Sicht angewendet werden. Der Angegriffene erleidet einen Verlust von X LP, darf sich aber verteidigen. Für jeden Energiepunkt verhindert er 1 X.

 Flammenwand

Dieser Zauber kann nur innerhalb eines Raumes oder Ganges gewirkt werden. Jede Figur, die in Blickrichtung des Zaubers steht, muss einen ANG von X verteidigen.

 Leidenschaft*

Nachdem dieser Zauber auf eine beliebige Heldin angewendet wurde, kann diese ihren nächsten Gegner mit 2 Kampfwürfeln extra attackieren.

Für alle Zauber gilt: X = INT des Zaubers

 WASSER

 Heilendes Nass

Eine beliebige Heldin oder Monster bekommt X derz. LP zurück. Kann der verzauberte keine LP mehr aufnehmen, so kann der Zaubers eine weitere Person mit dem Rest versorgen. Dies gilt solange bis X aufgebraucht ist.

 Genesung

Alle Zustände sind von X Heldinnen und X Monstern „neutral“.

 Zielwasser*

Ein Ziel der Wahl des Zaubers erhält spontan +X Energie (E). Der Verzauberte muss nicht in Sicht sein. Der Zaubers kann diesen Spruch jederzeit anwenden.

 WIND

 Rückenwind

Ein beliebiger Spieler hat bei seiner Bewegung Tempo + X.

 Sandsturm

Ein Ziel der Wahl des Zaubers und alle Charaktere im gleichen Raum, wie das Ziel, müssen ihre Aktion sofort abbrechen. Heldinnen im gleichen Raum erhöhen ihren Stress um X. Der Zaubers ist nicht von diesem Zauber betroffen.

 Tornado

Dieser Zauber kann nur innerhalb eines Raumes gewirkt werden. Jede Figur, die nicht „gigantisch“ ist, muss einen ANG von X verteidigen. Der Zaubers ist nicht von diesem Zauber betroffen.

*Dieser Zauber zählt nicht als Angriff oder Aktion.

 ERDE

 Sandwände*

Dieser Zauber kann auf eine beliebige Figur angewendet werden, welche in der nächsten Runde durch X Mauern laufen kann. Die durchlaufenen Mauern bleiben für alle Figuren bis zum Ende des Kapitels durchgängig.

 Granithaut*

Dieser Zauber kann auf eine beliebige Figur angewendet werden. Danach kann sich dieser Spieler beim nächsten Kampf mit X Kampfwürfeln verteidigen.

 Efeuranken

Der Verzauberte kann sich eine Runde lang nicht bewegen und hat für die Dauer dieses Zaubers -3 INT (min. jedoch 1 INT). Dieser Spruch kann auf ein Feld in Sicht angewendet werden.

Für alle Zauber gilt: X = INT des Zaubers

 ELEKTRIZITÄT

 Kugelblitz

Dieser Zauber kann auf ein beliebiges Ziel in Sicht angewendet werden. Das Opfer wird mit X Würfeln angegriffen. Für jeweils 2 E springt der Angriff auf das nächste Ziel über (im Zweifelsfall entscheidet der Zaubers) und attackiert dieses.

 Photonensprung

Der Zaubers teleportiert sich auf ein Feld, welches bereits aufgedeckt wurde. Jede Figur, in RW 2 zu dem Zaubers, muss einen ANG von X verteidigen.

 Analyse*

Kann nur während eines Beutewurfs gezaubert werden. Erhöhe die Augenzahl eines Würfels, bei einem beliebigen Wurf auf Beute, um 1.

 DUNKELHEIT

 Unsichtbar*

Der Zaubers gibt sich oder einem Ziel im gleichen Raum, einen Zug lang den Zustand „unsichtbar“. Jemand Unsichtbares, kann nur Ziel von Zaubern oder ANG sein, welche nicht direkt ein Ziel deklarieren.

 Lebensentzug

Der Zaubers entzieht seinem Ziel (darf sich verteidigen!) im gleichen Raum, X LP und füllt seine derz. LP um den erzielten SCHADEN auf.

 Erblinden

Ein Ziel in Sicht, das kein „Boss“ ist, bekommt X Blindmarker. Eine blinde Heldin oder Monster kann kein Ziel deklarieren. Am Zugende wird eine Marke entfernt.

*Dieser Zauber zählt nicht als Angriff oder Aktion.