Trophäen Umwandlung

Casting Modifier: Special
Sanity Cost: 1
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen:
Mit diesem Spruch kannst du jede Monstertrophäe im Zauberladen für 1D6 $ eintauschen!

Pestodem

Casting Modifier: -1
Sanity Cost: 2
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen:
Angewendet, wirst du dich in einen mit Pestbeulen übersäten Ermittler verwandeln. Die Horrorprobe gegen menschliche Monster kannst du dann ignorieren!

Hinterhalt

Casting Modifier: +2
Sanity Cost: 2
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen:
Mit dem Spruch kannst du ein Monster direkt angreifen ohne eine Horrorprobe durchzuführen. Zusätzlich erhälst du +3 auf den Gefechtswurf!

Stab des Ruins

Casting Modifier: +3
Sanity Cost: 0
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen:
Mit dem Stab erhälst du +5 auf die Gefechtsprobe bis zum Ende der Kampfrunde. Gegen menschliche Monster erhälst du +6 auf den Kampfwurf!

Hexenverbrennung

Casting Modifier: -4
Sanity Cost: 3
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen:
Nur gegen Hexen und Vampire anzuwenden. Diese werden sofort getötet!

Fliegende Gebisse

Casting Modifier: -2
Sanity Cost: 1
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen:
+3 auf die Gefechtsprobe gegen menschliche Monster. Verlierst du die Gefechtsprobe so wenden sich die Gebisse gegen dich und verlierst 2 Ausdauer. Du kannst dich dagegen mit der Abgabe eines Hinweismarker schützen.

Großer Sprung

Casting Modifier: +1
Sanity Cost: 1
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen:
Der Spruch erlaubt dir über ein Monster zu springen. Du brauchst somit keine Ausweichprobe zu machen um deine Bewegung fortzuführen!

Fluch des Osiris

Casting Modifier: -3
Sanity Cost: 1
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen:
Endet deine Bewegung auf einem oder mehreren Monstern, so werden diese Monster in ein Nachbarfeld fliehen. Wähle aus in welche Richtung!

Untote bannen

Casting Modifier: -5
Sanity Cost: 0
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen:
Alle Untoten werden sofort getötet. Gegen Vampire kannst +4 auf deinen Gefechtswurf addieren. Des weiteren hebt der Spruch die Magische Immunität/Resistenz von Monstern auf!

Tote erwecken

Casting Modifier: -5
Sanity Cost: 4
Magical Spell
Jederzeit / Ablegen:
Mit diesem Spruch kannst du verhindern, dass ein anderer Ermittler verschlungen wird. Dazu brauchst du nicht auf dessen Feld stehen. Der erweckte Ermittler behält alle seine Gegenstände/Zauber/Fertigkeiten und erhält seine volle Gesundheit/Ausdauer zurück!

Tote erwecken

Casting Modifier: -5
Sanity Cost: 4
Magical Spell
Jederzeit / Ablegen:
Mit diesem Spruch kannst du verhindern, dass ein anderer Ermittler verschlungen wird. Dazu brauchst du nicht auf dessen Feld stehen. Der erweckte Ermittler behält alle seine Gegenstände/Zauber/Fertigkeiten und erhält seine volle Gesundheit/Ausdauer zurück!

Monster Explosion

Casting Modifier: -3
Sanity Cost: 2
Magical Spell
Jederzeit /Verbrauchen / 5x anwendbar, dann ablegen:
Mit diesem Spruch benötigst du immer nur einen Erfolg beim Gefechtswurf, egal wieviel Erfolge auf dem Monstercounter abgebildet sind!