

Gerechter Schlag



Dieser Zauber verleiht deinem Angriff die Wucht und den Zorn Sigmars.

Führe sofort einen Nahkampfangriff auf einen angrenzenden Gegner mit deiner Waffe plus 2 Angriffswürfeln durch. Dies gilt als Zauberation.

Gnade Sigmars



Dieser Zauber kann auf dich selbst oder einen von dir gewählten Heroen angewendet werden.

Nachdem der Heroe das nächste Mal Schaden erhält, heilt er einmalig bis zu zwei Punkte Körperkraft (nicht über den vorherigen Wert hinaus).

Knisterndes Energiefeld



Dieser Zauber kann auf dich selbst angewendet werden. Blitze durchzucken deine Rüstung und entladen sich gegen deinen Angreifer.

Wenn du im Nahkampf angegriffen wirst und der Angreifer mindestens einen Schädel würfelt, fügst du ihm einmalig 2 nicht abwehrbare Schadenspunkte zu. Danach endet der Zauber.

Kraft des Lichtes



Dieser Zauber kann auf dich oder einen beliebigen Heroen in deiner Sichtlinie angewendet werden. Der Heroe erhält sofort bis zu 4 verlorene Körperkraft-Punkte zurück (seine Gesamtzahl darf nicht überschritten werden).

Dieser Zauber darf pro Herausforderung einmal angewendet werden.

Licht in der Dunkelheit



Dieser Zauber lässt das heilige Licht deiner magischen Laterne einmalig kurz aufleuchten wie einen Stern in der Dunkelheit.

Alle Untoten Kreaturen im Sichtbereich erhalten 1 Punkt Schaden.

Enthüllung der Wahrheit



Dieser Zauber deckt alle Fallen in deinem Sichtfeld auf und entschärft sie.

Kann nur einmal pro Herausforderung angewandt werden.

Kraft der Gerechtigkeit



Dieser Zauber kann auf dich selbst oder einen beliebigen Heroen in Sichtweite angewandt werden.

Der nächste Angriff, der dich trifft, verursacht 2 Punkte weniger Schaden. Danach ist der Zauber verbraucht.

Hoffnungsschimmer



Dieser Zauber erzeugt Hoffnung bei allen Heroen in Sichtweite.

Bei ihrem nächsten Angriff dürfen sie 1 Würfel erneut werfen. Das neue Ergebnis zählt.

Rundumschlag



Dieser Zauber kann nur auf dich selbst gewirkt werden. Du wirbelst herum und schlägst nach allen, die dir zu nahe kommen.

Greife sofort jeden Gegner, der an dich angrenzt, im Nahkampf an. Würfle für jeden Gegner einzeln mit deiner Waffe, jeder Gegner verteidigt sich separat. Dies gilt als Zauberation.

