

KALTE HAND

MAG
1



1 StdA



V,G



Agnbl.



1 Ziel/Stufe



Berührung

Rettungswurf: Zähigkeit, teilweise, Willen, keine Wirkung (siehe Text)

Deine Hand glüht mit blauer Energie und eine Berührung von ihr unterbricht die Lebensenergie lebender Kreaturen. Jede Berührung fokussiert negative Energie, die **1W6** Schadenspunkte verursacht. Die berührte Kreatur erleidet außerdem 1 Punkt Stärkeschaden, falls ihr kein Zähigkeitswurf gelingt.

Du kannst diesen Berührungsangriff im Nahkampf maximal einmal pro Stufe einsetzen.

Untote Kreaturen, die du berührst, erleiden weder den normalen Schaden noch den Stärkeschaden, müssen aber einen erfolgreichen Willenswurf ablegen, um nicht **1W4** Runden + 1 Runde pro Zauberstufe in Panik zu fliehen.