

KRITISCHE WUNDEN HEILEN

KLE

4



1 StdA



V,G



Agnbl.



1 Ziel



Berührung

Rettungswurf: Willen, halbiert (harmlos) (siehe Text)

Wenn du einer lebenden Kreatur deine Hände auflegst, kannst du positive Energie in sie leiten, die **4W8** Schadenspunkte + 1 pro Zauberstufe (maximal +20) heilt.

Da untote Kreaturen von negativer Energie angetrieben werden, verursacht der Zauber bei ihnen Schaden, statt sie zu heilen. Eine untote Kreatur kann ihre Zauberresistenz dagegen einsetzen und einen Willenswurf ablegen, um den Schaden zu halbieren.