

# HEILIGER SCHLAG

KLE

4



1 StdA



V,G



Agnbl.\*



20F+2F/Stufe

**Wirkungsbereich:** Explosionsradius von 6 m

**Rettungswurf:** Willen, teilweise (siehe Text)

Du bedienst dich heiliger Macht, um deine Feinde niederzustrecken. Nur böse und neutrale Kreaturen werden von diesem Zauber betroffen, gute Kreaturen bleiben unversehrt.

Der Zauber verursacht bei jeder bösen Kreatur innerhalb des Wirkungsbereichs **1W8** Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen (maximal 5W8) (bei bösen Externaren verursacht er **1W6** Schadenspunkte pro Zauberstufe, maximal 10W6) und lässt sie 1 Runde lang erblinden. Ein erfolgreicher Willenswurf reduziert den Schaden um die Hälfte und hebt die Blindheit auf.

Kreaturen, die weder gut noch böse sind, erleiden durch den Zauber nur den halben Schaden und erblinden nicht. Mit einem erfolgreichen Willenswurf kann solch eine Kreatur den Schaden noch einmal um die Hälfte reduzieren (also insgesamt nur ein Viertel des Schadens erleiden).