

KRANKHEIT KURIEREN

KLE
3



1 StdA



V,G



Agnbl.



1 berührtes Ziel



Berührung

Rettungswurf: Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos)

Mit diesem Zauber kannst du alle Krankheiten heilen, an denen das Ziel leidet. Du musst einen erfolgreichen Wurf auf deine Zauberstufe (1W20 + Zauberstufe) gegen den SG jeder einzelnen Krankheit ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass die Krankheit geheilt wurde. Der Zauber tötet auch Parasiten wie etwa Grünschleim.

Da die Wirkungsdauer des Zaubers sofortig ist, verhindert der Zauber nicht, dass sich die Kreatur erneut infiziert, wenn sie der Krankheit zu einem späteren Zeitpunkt wieder ausgesetzt ist.