

Schwirrende Hände

Priester- und Magierzauber des 1. Grades
Kampzyklus; Schule der Verzauberung/Bezauberung

Reichweite:	der Anwender
Komponenten:	W/G
Wirkungsdauer:	2 Runden + 1 Runde pro Stufe
Zeitaufwand:	1 Runde
Wirkungsbereich:	der Anwender
Rettungswurf:	nein

Durch diesen Zauber erhält der Anwender für die Wirkungsdauer 1 Stufe der Kampftechnik der Schwirrenden Hände dazu. Voraussetzung dazu ist , daß der Anwender bereits mindestens eine Stufe, maximal jedoch 3 Stufen in dieser Kampftechnik erreicht hat.

Während der Anwender diesen Zauber spricht, fängt er an die Bewegungen der Kampftechnik durchzuführen. Am Ende der Runde kann er dann mit einer Kampfstufe mehr als gewöhnlich kämpfen.