

Ausbessern



Zaubertrick der Verwandlung (Barde, Druid, Kleriker, Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: 1 Minute | Reichweite: Berührung | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G, M (zwei Magnetsteine)

Dieser Zauber repariert einen Gegenstand, den du berührtst und der eine Bruchstelle oder einen Riss hat, beispielsweise ein kaputtes Kettenglied, zwei Hälften eines zerbrochenen Schlüssels, einen zerschnittenen Umlang oder einen leeren Weinschlauch. Solange die Bruchstelle oder der Riss in keiner Abmessung größer als 30 Zentimeter ist, reparierst du ihn, sodass keine Spur des früheren Schadens zurückbleibt. Dieser Zauber kann einen magischen Gegenstand physisch reparieren, aber seine Magie nicht wiederherstellen.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Botschaft



Zaubertrick der Verwandlung (Barde, Druid, Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 30 Meter | Wirkungsdauer: 1 Runde
Komponenten: G, M (ein Stück Kupferdraht)

Du deutest auf eine Kreatur in Reichweite und flüsterst eine Botschaft. Das Ziel, und nur das Ziel, hört die Botschaft und kann mit einem Flüstern antworten, das nur du hören kannst. Du kannst diesen Zauber durch feste Gegenstände hindurch wirken, wenn du mit dem Ziel vertraut bist und weißt, dass es sich hinter der Barriere befindet. Magische Stille, 30 Zentimeter Stein, Metall oder Holz oder eine dünne Bleischicht blockieren den Zauber.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Druidenkunst



Zaubertrick der Verwandlung (Druid)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 9 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du flüsterst den Geistern der Natur zu und erzeugst in Reichweite eines der folgenden magischen Effekte: Wetterwaiser: Du erschaffst einen wirrigen, harmlosen sensorischen Effekt, der das Wetter an deinem Aufenthaltsort in den nächsten 24 Stunden vorher sagt. Erhöhen: Du bewirkst, dass sofort eine Blume erblüht, sich eine Sonnenkugel öffnet oder eine Blattkappe erblüht. Sensorischer Effekt: Du erzeugst einen harmlosen sensorischen Effekt, etwa fallende Blätter, geräuschhaft tanzende Feenwesen, eine sanfte Brise, Tiergeräusche oder einen schwachen Stimmgeräusch. Feuerspiel: Du entzündest oder löschst eine Kerze, eine Fackel oder ein Lagerfeuer.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Einfache Illusion



Zaubertrick der Illusion (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 9 Meter | Wirkungsdauer: 1 Minute
Komponenten: G, M (ein Stück Glas)

Du erschaffst für die Wirkungsdauer ein Geräusch oder das Abbild eines Gegenstands in Reichweite. Die Illusion endet auch, wenn du diesen Zauber erneut wirfst. Wenn eine Kreatur die Illusion wahrnimmt, sind das Geräusch oder Bild zu unterscheiden, kann sie mit einem erfolgreichen Intelligenztest (Nicht-echenungen) gegen deinen Zaubererwurf SG feststellen, dass es sich um eine Illusion handelt. Erkennt eine Kreatur die Illusion als solche, wird sie für diese Kreatur schwach, Geräusch: Die Lautstärke kann von Flüstern bis Schreien reichen. Es kann diese Stimme, eine andere Stimme, Löwengeräusch, Trommeln oder ein anderes Geräusch sein. Bild: Das Abbild eines Gegenstands muss in einem Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge passen. Es erzeugt keine Geräusche, kein Licht, keinen Geruch und keinen anderen sensorischen Effekt. Physische Interaktion enthält die Illusion, da Dinge sie durchdringen können.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Elementalismus



Zaubertrick der Verwandlung (Druid, Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 9 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du kontrollierst die Elemente und erzeugst in Reichweite einen der folgenden Effekte: Luft anlocken: Du erzeugst in einem Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge einen Windstoß, der Stoff und Laub bewegt. Staub aufwirbeln und offene Türen und Fensterflügel schließt. Erde anlocken: Du erzeugst eine dünne Staub- oder Sandeicht auf Oberflächen in einem Bereich oder lässt ein einzelnes Wort in deiner Handschrift in Erde oder Sand erscheinen. Feuer anlocken: Du erzeugst eine dünne Wolke harmloser Funken sowie fliegende, drehenden Rauch in einem kleinen Bereich. Die Funken können Kerzen, Fackeln oder Lampen entzünden. Wasser anlocken: Du erzeugst kalten Nebel, der Kreaturen und Gegenstände leicht benetzt, oder eine kleine Menge anderen Wasserelementes. Du lässt Erde, Sand, Feuer, Rauch, Nebel oder Wasser in einer kleinen Menge eine große Form annehmen.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Explosion der Zauberei



Zaubertrick der Hervorrufung (Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 30 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du schleudert zauberische Energie auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1WS Schaden einer Art deiner Wahl: Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Pech, Pech, Säure oder Schall. Wenn du bei einem WS für diesen Zauber eine 6 würfeln, kommt in einem weiteren WS wirft, und das Ergebnis zum Schaden hinzufügen. Die maximale Anzahl dieser zusätzlichen WS entspricht deinem Zauberwirksamer Attributmodifikator.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1WS erhöht, wenn du die 5. Stufe (2WS), 11. Stufe (3WS) und 17. Stufe (4WS) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Feuerpeil



Zaubertrick der Hervorrufung (Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 30 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du schleudert einen Feuerkugel auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1WS Feuerschaden. Ein brennbarer Gegenstand, der von diesem Zauber getroffen wird, beginnt zu brennen, sofern er nicht getragen oder gehalten wird.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1WS erhöht, wenn du die 5. Stufe (2WS), 11. Stufe (3WS) und 17. Stufe (4WS) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Flammen erzeugen



Zaubertrick der Beschörung (Druid)
Zeitaufwand: Bonusaktion | Reichweite: Selbst | Wirkungsdauer: 10 Minuten
Komponenten: V, G

In deiner Hand erscheint eine blickende Flamme und blüht für die Wirkungsdauer dort. Die Flamme gibt keine Hitze ab, entzündet nichts und spendet helles Licht in einem Radius von sechs Metern sowie dimmiges Licht für weitere sechs Meter. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirfst. Bis der Zauber endet, kannst du als magische Aktion Feuer auf eine Kreatur oder einen Gegenstand im Abstand von bis zu 15 Metern von dir schleudern. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1WS Feuerschaden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1WS erhöht, wenn du die 5. Stufe (2WS), 11. Stufe (3WS) und 17. Stufe (4WS) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Gehässiger Spott



Zaubertrick der Verzauberung (Barde)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 30 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V

Du entfesselst eine Reihe von Belästigungen, die mit subtilen Verzauberungen durchsetzt sind, gegen eine Kreatur in Reichweite, die du sehen oder hören kannst. Das Ziel muss einen Wesenheitsrettungswurf bestehen oder erleidet 1WS psychischen Schaden und hat Nachteil beim nächsten Angriffswurf, den es vor Ende seines nächsten Zugs ausführt.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1WS erhöht, wenn du die 5. Stufe (2WS), 11. Stufe (3WS) und 17. Stufe (4WS) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Gift versprühen



Zaubertrick der Nekromantie (Druide, Hexenmeister, Magier, Zauberer)
Zeitpunkt: Aktion | Reichweite: 9 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du sprüht giftigen Nebel auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W12 Giftschaden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W12 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W12), 11. Stufe (3W12) und 17. Stufe (4W12) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Göttliche Führung



Zaubertrick der Erkenntnis (Druide, Kleriker)
Zeitpunkt: Aktion | Reichweite: Berührung | Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute
Komponenten: V, G

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und wählst eine Fertigkeit. Bis der Zauber endet, fügt die Kreatur jedem Attributswurf, der die ausgewählte Fertigkeit verwendet, 1W4 hinzu.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Heilige Flamme



Zaubertrick der Hervorrufung (Kleriker)
Zeitpunkt: Aktion | Reichweite: 18 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Flammenartige Strahlung fährt auf eine Kreatur herab, die du in Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einem Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder erleidet 1W8 gleitenden Schaden. Das Ziel erhält bei diesem Rettungswurf keinen Vorteil durch halbe Deckung oder Dreivierteldeckung.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W8), 11. Stufe (3W8) und 17. Stufe (4W8) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Kalte Hand



Zaubertrick der Nekromantie (Hexenmeister, Magier, Zauberer)
Zeitpunkt: Aktion | Reichweite: Berührung | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du kanalisiert Grabschalle und führst einen Nahkampf-Zauberangriff gegen ein Ziel in deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 nekrotischen Schaden und kann bis zum Ende deines nächsten Zugs keine Trefferpunkte zurückerhalten.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W10 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W10), 11. Stufe (3W10) und 17. Stufe (4W10) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Kältestrahl



Zaubertrick der Hervorrufung (Magier, Zauberer)
Zeitpunkt: Aktion | Reichweite: 18 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Ein eisiger Strahl blau-weißen Lichts schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es 1W8 Kälteschaden, und seine Bewegungsrate ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs um drei Meter verringert.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W8), 11. Stufe (3W8) und 17. Stufe (4W8) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Licht



Zaubertrick der Hervorrufung (Barbar, Kleriker, Magier, Zauberer)
Zeitpunkt: Aktion | Reichweite: Berührung | Wirkungsdauer: 1 Stunde
Komponenten: V, M (ein Glühwürmchen oder phosphoreszierendes Moos)

Du berührst einen großen oder kleineren Gegenstand, der nicht von jemand anderem getragen oder gehalten wird. Bis der Zauber endet, spendet der Gegenstand in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht. Das Licht kann eine Farbe deiner Wahl haben. Wird der Gegenstand mit etwas Undurchsichtigem bedeckt, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Magierhand



Zaubertrick der Beschwörung (Barbar, Hexenmeister, Magier, Zauberer)
Zeitpunkt: Aktion | Reichweite: 9 Meter | Wirkungsdauer: 1 Minute
Komponenten: V, G

Au einem Punkt deiner Wahl in Reichweite erscheint eine geisterhafte schwebende Hand. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Die Hand verschwindet, wenn sie weiter als neun Meter von dir entfernt ist oder du den Zauber erneut wirkst. Wenn du den Zauber wirkst, kannst du mithilfe der Hand mit Gegenständen interagieren, unverschlossene Türen oder Behälter öffnen, Gegenstände in einem Behälter verschieben oder daraus hervorholen oder den Inhalt einer Flasche ausgießen. In deinem folgenden Zügen kannst du die Hand als magische Aktion erneut auf diese Art kontrollieren. Als Teil dieser Aktion kannst du die Hand bis zu neun Metern weit bewegen. Die Hand kann nicht ausweichen, keine magischen Gegenstände aktivieren und nicht mehr als fünf Kilogramm Gewicht tragen.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Schauriger Strahl



Zaubertrick der Hervorrufung (Hexenmeister)
Zeitpunkt: Aktion | Reichweite: 36 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du schleudert einen Strahl aus knisternder Energie. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Energieschaden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Zauber erzeugt auf höheren Stufen mehrere Strahlen: zwei auf der 5. Stufe, drei auf der 11. Stufe und vier auf der 17. Stufe. Du kannst die Strahlen auf dasselbe Ziel oder unterschiedliche Ziele richten. Führe für jeden Strahl einen eigenen Angriffswurf aus.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Schockgriff



Zaubertrick der Hervorrufung (Magier, Zauberer)
Zeitpunkt: Aktion | Reichweite: Berührung | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Blitze springen von dir auf eine Kreatur über, die du zu berühren versuchst. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Blitzschaden und kann bis zum Beginn seines nächsten Zugs keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W8), 11. Stufe (3W8) und 17. Stufe (4W8) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Shillelagh



Zaubertrick der Verwandlung (Druide)
Zeitaufwand: Bonusaktion | Reichweite: Selbst | Wirkungsdauer: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (Mistelzweig)

Ein Knäppel oder Kampfstab, den du hältst, wird von der Macht der Natur erfüllt. Für die Wirkungsdauer kannst du bei Angriff- und Schadenswürfen von Nahkampfdressen mit dieser Waffe dein Attribut zum Zaubertrick statt Stärke verwenden, und der Schadenswürfel der Waffe wird zu einem W8. Wenn der Angriff Schaden verursacht, kann dieser Energieschaden oder die normale Schadensart der Waffe sein. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirksamer oder die Waffe loslässt.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schadenswürfel ändert sich auf der 5. Stufe zu W10, auf der 11. Stufe zu W12 und auf der 17. Stufe zu 2W6.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Sternenfunkle



Zaubertrick der Hervorrufung (Bard, Druide)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 18 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du schleuderst einen Leuchtfunken auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 gleißendes Licht, und bis zum Ende deines nächsten Zugs spendet es in einem Radius von drei Metern dämmeriges Licht und kann nicht von Unsichtbarkeit profitieren.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W8), 11. Stufe (3W8) und 17. Stufe (4W8) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Säurespritzer



Zaubertrick der Hervorrufung (Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 18 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du erzeugst an einem Punkt in Reichweite eine Säureblase, die in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern explodiert. Jede Kreatur in der Kugel muss einen Geschicklichkeitstestwurf bestehen, oder sie erleidet 1W6 Säureschaden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W6 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W6), 11. Stufe (3W6) und 17. Stufe (4W6) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Tanzende Lichter



Zaubertrick der Illusion (Bard, Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 36 Meter | Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute
Komponenten: V, G, M (etwas Phosphor)

Du kannst bis zu vier Lichter in Reichweite erzeugen und als Fackeln, Laternen oder Leuchtgloben erscheinen lassen, die für die Wirkungsdauer in der Luft schweben. Alternativ kannst du die vier Lichter zu einer leuchtenden, woge himmelsternenförmigen Gestalt von mittiger Größe kombinieren. Unabhängig von der Form spendet jedes Licht dämmeriges Licht in einem Radius von drei Metern. Als Bonusaktion kannst du die Lichter bis zu 18 Meter weit in einem Bereich in Reichweite bewegen. Jedes Licht muss sich zu einem Abstand von bis zu sechs Metern von einem anderen durch diesen Zauber erzeugten Licht befinden. Wenn ein Licht die Reichweite des Zaubers verlässt, erlischt es.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Taschenspielererei



Zaubertrick der Verwandlung (Bard, Hexenmeister, Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 3 Meter | Wirkungsdauer: Bis zu 1 Stunde
Komponenten: V, G

Du erzeugst einen magischen Effekt in Reichweite. Wähle einen der folgenden Effekte. Wenn du diesen Zauber mehrmals wickst, können bis zu drei dieser nicht unmittelbar Effekte gleichzeitig aktiv sein. 'Sensibler Effekt': Du erzeugst einen unsichtbaren, berührbaren sensiblen Wirbel, etwa einen Pulskern, einen Windsturz, keine Macht oder einen nachweisbaren Geruch. 'Feuerspiel': Du erwidest oder löschst unmittelbar eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer, gibst es vor oder verdrängst es unmittelbar einen Gegenstand, der nicht größer als ein Würfel mit 100 Zentimetern Kantenlänge ist. 'Einfache Sinneswahrnehmung': Du hörst, erwidest oder wirft bis zu einem Kubikfuß unbehobenen Materials für 1 Stunde. 'Magisches Zeichen': Du lässt Farbe, ein kleines Mal oder ein Symbol für 1 Stunde auf einen Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen. 'Einfache Schöpfung': Du erschaffst ein nichtmagisches Schmuckstück oder ein illustriertes Bild, das in deiner Hand passt. Du bist bis zum Ende deines nächsten Zugs an, kann keinen Schaden verursachen und hat keinen Geldwert.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Thaumaturgie



Zaubertrick der Verwandlung (Kleriker)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 9 Meter | Wirkungsdauer: Bis zu 1 Minute
Komponenten: V

Du manifestierst in Reichweite ein kleines Wunder, ein Zeichen übernatürlicher Macht. Du erschaffst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite. Wenn du diesen Zauber mehrmals wickst, können bis zu drei dieser unabhängigen Effekte gleichzeitig aktiv sein. Du kannst einen solchen Effekt über Aktion beenden. 'Veränderte Augen': Du verändert das Aussehen deiner Augen für 1 Minute. 'Dehnbare Stimme': Deine Stimme dehnt sich für 1 Minute bis zu demselben Laut wie normal. Für die Wirkungsdauer hast du Vorteil bei Charisma-würfen (Einschüchtern, Feuerspiel). 'Du lässt Flammen für 1 Minute brennen, heißer oder dämpfender werden oder ihre Farbe ändern. 'Unsichtbare Hand': Du lässt unmittelbar eine unsichtbare Tür oder ein unsichtbares Fenster aufgehen oder zuhause. 'Platzenerfischung': Du erzeugst ein unmittelbares Geschick, das von einem Punkt dieser Welt in Reichweite ausgeht. Bienen: Du verursachst für 1 Minute harmlose Erschütterungen im Boden.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Verschönerung der Sterbenden



Zaubertrick der Nekromantie (Kleriker)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 4,5 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die 0 Trefferpunkte hat und nicht tot ist. Die Kreatur wird stabil.

Zaubertrick-Aufwertung: Die Reichweite verdoppelt sich, wenn du die 5. Stufe (9 Meter), 11. Stufe (18 Meter) und 17. Stufe (36 Meter) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Widerstand



Zaubertrick der Bannmagie (Druide, Kleriker)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: Berührung | Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute
Komponenten: V, G

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und wählst eine Schadensart: Blitz, Feuer, Gift, Gleißend, Hieb, Kälte, Nekrotisch, Säure, Schall, Stich oder Wucht. Wenn die Kreatur vor Ende des Zaubers Schaden der gewählten Art erleidet, verringert sie den gesamten erlittenen Schaden um 1W4. Eine Kreatur kann von diesem Zauber nur einmal pro Zug profitieren.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de

Zielsicherer Schlag



Zaubertrick der Erkenntnis (Bard, Hexenmeister, Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: Selbst | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: G, M (eine Waffe, mit der du geübt bist) und die mindestens 1 KM wert ist

Von einem Blitz magischer Erkenntnis geleitet, führst du einen Angriff mit der Waffe aus, die du beim Wirken des Zaubers verwendet hast. Der Angriff verwendet dein Attribut zum Zaubertrick für Angriff- und Schadenswürfe statt Stärke oder Geschicklichkeit. Wenn der Angriff Schaden verursacht, kann dieser gleißender Schaden oder die normale Schadensart der Waffe sein.

Zaubertrick-Aufwertung: Unabhängig davon, ob du gleißenden Schaden oder die normale Schadensart der Waffe verursachst, verursachst der Angriff zusätzlichen gleißenden Schaden, wenn du die 5. Stufe (2W6), 11. Stufe (3W6) und 17. Stufe (4W6) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios - SRD 5.2.1 - CC BY 4.0

www.rollberry.de