

Ausbessern



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

Dieser Zauber repariert einen Gegenstand, den du berührst und der eine Bruchstelle oder einen Riss hat, beispielsweise ein kaputtes Kettenglied, zwei Hälften eines zerbrochenen Schlüssels, einen zersetzten Unholz 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 (Bard, Druid, Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 36 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 Silbe, 30 Zentimeter Stein, Metall oder Holz oder eine dünne Bleisicht 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 einen der folgenden magischen Effekte: Wettersensor: Du erschaffst einen wirksamen, harmlosen sensorischen Effekt, der das Wetter an deinem Aufenthaltsort in den nächsten 24 Stunden vorhersagt. Erhöhlen: Du bewirkt, dass sofort eine Blume erblüht, sich eine Samenkapselfrucht öffnet oder eine Blattknospe erblüht. Sensorischer Effekt: Du erzeugst einen harmlosen sensorischen Effekt, etwa fallende Blätter, geräuschvoll tanzenes Farnwesen, eine sanfte Brise, Tiergeräusche oder einen schwachen Stinktiergeruch. 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 (Bard, 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 Statistiken Aktion verwendet, um das Geräusch oder Bild zu untersuchen, kann sie mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf 5G 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 deine Stimme, eine andere Stimme, Löwengebrüll, Trommeln oder ein anderes Geräusch sein. Bild: Das Abbild eines Gegenstands muss in einen Würfel mit 12 Metern Kantenlänge passen. Es erzeugt keine Gerüche, 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 Fensterläden schließen: Erde anlocken: Du erzeugst eine dünne Staub- oder Sandwolke auf Oberflächen in einem Bereich oder lässt sie einziehen. Wurzeln in deiner Handfläche in Erde oder Sand erscheinen. Feuer anlocken: Du erzeugst eine dünne Wolke harmloser Funken sowie farbigen, drehenden Rauch in einem kleinen Bereich. Die Funken können Kerzen, Fackeln oder Lampen entzünden. Wasser anlocken: Du erzeugst kühlen Nebel, der Kreaturen und Gegenstände leicht benetzt, oder eine kleine Menge sauberen Wassers. Element formen: Du lässt Erde, Sand, Feuer, Rauch, Nebel oder Wasser in einer kleinen Menge eine grobe 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: 36 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 1W8 Schaden einer Art deiner Wahl: Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Psychisch, Säure oder Schall. Wenn du bei einem W8 für diesen Zauber eine 8 würfdest, kannst du einen weiteren W8 würfeln und das Ergebnis zum Schaden hinzufügen. Die maximale Anzahl dieser zusätzlichen W8 entspricht deinem Zauberkraft-Antriebmodifikator.

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

Feuerpfeil



Zaubertrick der Hervorrufung (Magier, Zauberer)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 36 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

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

Flammen erzeugen



Zaubertrick der Beschwörung (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 dämmriges 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 18 Metern von dir schleudern. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Feuerschaden.

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

Gehässiger Spott



Zaubertrick der Verzauberung (Bard)
Zeitaufwand: Aktion | Reichweite: 18 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V

Du entseeselt eine Reihe von Beleidigungen, die mit subtilen Verzauberungen durchsetzt sind, gegen eine Kreatur in Reichweite, die du sehen oder hören kannst. Das Ziel muss einen Weisheitrettungswurf bestehen oder erleidet 1W6 psychischen Schaden und hat Nachteil beim nächsten Angriffswurf, den es vor Ende seines nächsten Zugs ausführt.

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

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 Attributwurf, 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 fällt auf eine Kreatur herab, die du in Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder erleidet 1W8 gleißenden 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 Grabeskälte 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 zurückhalten.

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-weißem 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 (Bard, 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 wirkst.

© 2026 RollBerry Studios SRD 5.2.1 CC BY 4.0

www.rollberry.de

Magierhand



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

An 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 Pflanze ausgeben. In deinem folgenden Zugs kannst du die Hand als magische Aktion erneut auf diese Art kontrollieren. Als Teil dieser Aktion kannst du die Hand bis zu neun Meter weit bewegen. Die Hand kann nicht angreifen, 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)
Zeltauswand: Bonusaktion | Reichweite: Selbst | Wirkungsdauer: 1 Minute
Komponenten: V, G, M (Mistelzweig)

Ein Knüttel oder Kampfstab, den du hältst, wird von der Macht der Natur erfüllt. Für die Wirkungsdauer kannst du bei Angriffen und Schadenswürfen von Nahkampfangriffen mit dieser Waffe dein Attribut zum Zauberwürfel 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)
Zeltauswand: Aktion | Reichweite: 18 Meter | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: V, G

Du schleudert 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 glühenden Schaden, und bis zum Ende deines nächsten Zugs spendet es in einem Radius von drei Metern dämmriges 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)
Zeltauswand: 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 Geschicklichkeitsrettungswurf 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)
Zeltauswand: Aktion | Reichweite: 25 Meter | Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute
Komponenten: V, G, M (etwas Phosphor)

Du kannst bis zu vier Lichter in Fackelgröße 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, vagen humanoiden Gestalt von mittelgroßer Größe kombinieren. Unabhängig von der Form spendet jedes Licht dämmriges 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 im 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)
Zeltauswand: 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 wirksamer, können bis zu drei solcher nicht unmittelbar wirksamer Effekte gleichzeitig aktiv sein. Sonstiger Effekt: Du erzeugst einen ununterbrochenen, kontinuierlichen Effekt etwa eines Pulseranges, eines Widerkoll, einer Musik oder eines nervenlähmenden Geräusches. Fernspray: Du erstirbst oder löschst unmittelbar eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer, zündest oder verloscht es. Du versetzt oder verloscht unmittelbar einen Gegenstand, der nicht größer als ein Würfel mit 30 Zentimetern Kantenlänge ist. Eindeutige Sinneswahrnehmung: Du löst, erweist oder wählst bis zu einem Kubikfuß unbedeutendes Material für 1 Stunde. Magisches Zeichen: Du lässt Farbe, ein kleines Mal oder ein Symbol für 1 Stunde auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen. Eindeutige Schöpfung: Du erschaffst ein nichtmagisches Schmuckstück oder ein illustriertes Bild, das in deiner Hand passt. Du hältst 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)
Zeltauswand: 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 wirksamer, können bis zu drei solcher unmittelbaren Effekte gleichzeitig aktiv sein. Du kannst einen solchen Effekt einer Aktion bündeln. Veränderer Augen: Du veränderst das Aussehen deiner Augen für 1 Minute. Dreihörige Stimme: Deine Stimme dröhrt für 1 Minute bis zu demal so laut wie normal. Für die Wirkungsdauer hast du Vorteil bei Charismawürfen (Hinterziffern). Fernspray: Du lässt Flammen für 1 Minute brennen, heller oder dunkler werden oder ihre Farbe ändern. Unsichtbare Hand: Du lässt unmittelbar eine unverwundene Tier- oder ein unverwundenes Feind- oder zuchtloses Wesen auftreten oder zuchtlos. Phantasiegeräusch: Du erzeugst ein ununterbrochenes Geräusch, das von einem Punkt diesen WdK in Reichweite ausgeht. Beben: 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)
Zeltauswand: 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 Bonmagie (Druide, Kleriker)
Zeltauswand: Aktion | Reichweite: Berührung | Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute
Komponenten: V, G

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und wählst eine Schadensart: Blitz, Feuer, Gift, Glühend, Heiß, 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)
Zeltauswand: Aktion | Reichweite: Selbst | Wirkungsdauer: Unmittelbar
Komponenten: G, M (eine Waffe, mit der du geißelt bist und die mindestens 1 KM wert ist)

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

Zaubertrick-Aufwertung: Unabhängig davon, ob du glühenden Schaden oder die normale Schadensart der Waffe verursachst, verursacht der Angriff zusätzlich glühenden Schaden, wenn du die 5. Stufe (1W6), 11. Stufe (2W6) und 17. Stufe (3W6) erreichst.

© 2026 RollBerry Studios SRD 5.2.1 CC BY 4.0

www.rollberry.de