

0.Grad Sprüche

Resistenz (Bannzauber):

Grad: 0.Grad	Komponenten: W,G,M (M= Miniaturumhang)
Zeitaufwand: 1 Runde	Reichweite: Berührung
Ziel: berührtes Wesen	Wirkungsdauer: 10 Runden
Rettungswurf: ja	

Wirkung: Das berührte Wesen erhält für die Wirkungsdauer +1 auf alle RW.

Froststrahl (Herbeirufung/Beschwörung):

Grad: 0.Grad	Komponenten: W,G
Zeitaufwand: 1	Reichweite: 7,5 m + 1,5 m/2 Stufen
Ziel: Strahl von 1m breite	Wirkungsdauer: sofort
Rettungswurf: nein	

Wirkung: Ein Strahl aus Eis entspringt dem Finger des Magiers und richtet 1W3 SP an.

Gift entdecken (Erkenntniszauber):

Grad: 0.Grad	Komponenten: W,G
Zeitaufwand: 1	Reichweite: 7,5 m + 1,5 m /2 Stufen
Ziel: ein Wesen, ein Objekt o. Würfel 1,5 m	Wirkungsdauer: sofort
Rettungswurf: nein	

Wirkung:

Man erkennt ob jemand oder etwas vergiftet oder giftig ist. Man kann den Gifttyp erkennen, indem man einen Weisheitswurf oder Alchemiewurf besteht. Der Spruch durchdringt 30 cm Stein; 2,5 cm Metall oder 90 cm Holz oder Erde.

Verwirren (Verzauberung):

Grad: 0.Grad	Komponenten: W,G,M (M= Wollfaden)
Zeitaufwand: 1	Reichweite: 7,5 m + 1,5 m / 2 Stufen
Ziel: ein Wesen	Wirkungsdauer: 1 Runde
Rettungswurf: ja	

Wirkung: Dieser Spruch verwirrt ein Wesen, so daß es keinen Angriff, Zauber oder ähnliches machen kann. Der Zauber wirkt gegen bis menschengroße Wesen. Wesen mit 5+ TW werden nicht berührt von dem Zauber.

Leuchtfeuer (Anrufung/Hervorrufung):

Grad: 0.Grad	Komponenten: W
Zeitaufwand: 1	Reichweite: 7,5 m + 1,5 m / 2 Stufe
Ziel: Blitzlicht	Wirkungsdauer: sofort
Rettungswurf: ja	

Wirkung: Das Blitzlicht blendet ein Wesen für 10 Runden, so daß es -1 auf seinen Angriffswurf bekommt.

Untote stören (Nekromantie):

Grad: 0.Grad	Komponenten: W,G
Zeitaufwand: 1	Reichweite: 7,5 m +1,5 m / 2 Stufen
Ziel: Strahl 1,5 m breit	Wirkungsdauer: sofort
Rettungswurf: nein	

Wirkung: Verursacht 1W6 SP gegen Untote

Magische Hand (Veränderung):

Grad: 0.Grad
Zeitaufwand: 1
Ziel: Objekt bis 5 Pfund
Rettungswurf: nein

Komponenten: W,G
Reichweite: 7.5 m +1,5 m /2 Stufen
Wirkungsdauer: Konzentration

Wirkung: Mit dem Finger deutet der Magier auf das Objekt, welches er bewegen will. Das Objekt kann mit einem BF von 12 bewegt werden.

Öffnen/Schließen (Veränderung):

Grad: 0.Grad
Zeitaufwand: 1
Ziel: Tür/Objekt was geöffnet/geschlossen werden kann
Wirkungsdauer: sofort

Komponenten: W,G
Reichweite: 7,5 m + 1,5 m / 2 Stufen
Rettungswurf: nein

Wirkung: Öffnet oder schließt Objekte, die geöffnet/geschlossen werden können, aber keine „verschlossenen“ oder magisch verschlossene Sachen.

Weitere Sprüche des 0.Grades sind:

- Licht
- Tanzende Lichter
- Scheingeräusche
- Ausbessern
- Zaubersiegel
- Magie entdecken
- Magie lesen
- Zaubertrick

Level	0.Grad	1.Grad	2.Grad	3.Grad	4.Grad	5.Grad	6.Grad	7.Grad	8.Grad	9.Grad
1	3	1								
2	4	2								
3	4	2	1							
4	4	3	2							
5	5	4	2	1						
6	5	4	2	2						
7	5	4	3	2	1					
8	5	4	3	3	2					
9	5	4	3	3	2	1				
10	5	4	4	3	2	2				
11	5	4	4	4	3	3				
12	6	4	4	4	4	4	1			
13	6	5	5	5	4	4	2			
14	6	5	5	5	4	4	2	1		
15	6	5	5	5	5	5	2	1		
16	6	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	6	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	6	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	6	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	6	5	5	5	5	5	4	3	3	2

IN	1.Grad	2.Grad	3.Grad	4.Grad
IN 12-13	1	x	x	x
IN 14-15	1	1	x	x
IN 16-17	1	1	1	x
IN 18	1	1	1	1