



1 StdA



V,G



Agnbl.



5F+1F/2 Stufen

Ziel oder Wirkungsbereich: Eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Würfel mit 1,50 m Kantenlänge

Rettungswurf: Nein

Du kannst feststellen, ob eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Gebiet vergiftet wurde oder giftig ist. Mit einem Weisheitswurf (SG 20) kannst du die genaue Art des Gifts bestimmen. Ein Charakter, der auch Handwerk (Alchemie) beherrscht, kann darauf ebenfalls würfeln (SG 20), falls der Weisheitswurf misslingt. Er kann den Wurf auf Handwerk (Alchemie) auch vor dem Weisheitswurf ablegen.

Der Zauber kann Barrieren durchdringen, 30 cm dicker Stein, 2,50 cm gewöhnliches Metall, eine dünne Schicht Blei oder 90 cm dickes Holz oder Erde blockieren ihn jedoch.