

Meisterschaftenindex

Dieser Index ist automatisiert aus den unter www.splitterwiki.de hinterlegten Daten erstellt. Das Fantasy-Rollenspiel Splittermond wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.

Kursive Quellen verweisen auf Textstellen die Regelseitige erklärungen beinhalten

A

- Abdrängen (Manöver)** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeines Kampfmanöver, mit dem man Gegner zurückdrängt
- Abhärtung durch Gewöhnung** (Alchemie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.103*; KW +3 gegen Gifte; Voraussetzung: Gifte (Schwerpunkt)
- Ablenken** (Redegewandtheit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.126*; *Splittermond: Die Regeln S.126*; Lösen auf dem Kampf mittels Redegewandtheit möglich
- Abrollen** (Akrobatik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.101*; Reduziert Fallschaden
- Absolute Aufmerksamkeit** (Stärkungsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.101*; *Splittermond: Die Magie S.101*; Immunität gegen Gelegenheitsangriffe durch Zauber des Typus Sinne; Voraussetzung: Allumfassende Sinne
- Absolutes Gehör** (Wahrnehmung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.136*; Bonus auf musikalische Darbietung-Proben
- Adaptiver Konstrukteur** (Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.204*; *Splittermond: Die Magie S.204*; erlaubt modifikation von bestehenden Golems; Voraussetzung: Konstrukteur
- Agiler Rüstungsträger** (Akrobatik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.102*; Besser Ausweichen trotz Ausrüstung; Voraussetzung: Ausweichen II
- Allumfassende Sinne** (Stärkungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.100*; *Splittermond: Die Magie S.100*; Stärkungszauber des Typus Sinne verleihen zusätzliche Boni auf andere Sinne; Voraussetzung: Scharfsinn
- Alterslosigkeit** (Todesmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.104*; *Splittermond: Die Magie S.104*; Der Zauberer wirkt äußerlich ewig jung; Voraussetzung: Herr des Alters
- Analyst** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.45*; Bonus auf die Analyse magischer Phänomene
- Anatomisches Spezialwissen** (Heilungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.70*; *Splittermond: Die Magie S.70*; Bonus auf sämtliche Heilkunde-Proben; Voraussetzung:
- Andauernde Störung I** (Kampfmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.78*; *Splittermond: Die Magie S.78*; Durch Kampfzauber erzeugte Zustände dauern länger an; Voraussetzung:
- Andauernde Störung II** (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.79*; *Splittermond: Die Magie S.79*; Alle durch Zauber erzeugten Zustände dauern länger an; Voraussetzung: Andauernde Störung I
- Andauernder Verteidigungswirbel** (Kettenwaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.97*; Passiv; verlängert den Verteidigungs-Bonus; Voraussetzung: Verteidigungswirbel
- Anderswelt-Orientierung I** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer findet sich in der Welt der Feen besser zurecht
- Anderswelt-Orientierung II** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer findet sich in der Welt der Feen noch besser zurecht; Voraussetzung: Anderswelt-Orientierung I
- Anhaltende Zauberwirkung** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Die Grund-Wirkungsdauer von Sprüchen wird verdoppelt
- Antäuschen I** (Akrobatik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.101*; Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr
- Antäuschen II** (Akrobatik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.101*; Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr; Voraussetzung: Antäuschen I

- Antäuschen III** (Akrobatik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.102*; Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr; Voraussetzung: Antäuschen II
- Antimagische Abhärtung** (Bannmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.48*; *Splittermond: Die Magie S.48*; Eigene Bannzauber werden unempfindlicher gegen Bannmagie anderer
- Antimagischer Panzer** (Bannmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.49*; *Splittermond: Die Magie S.49*; Alle gegen einen Widerstand des Zauberers gerichteten Zauber erhalten eine Erschwernis
- Apnoe** (Schwimmen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.129*; Tauchen wird erleichtert; Voraussetzung: Meerestaucher
- Arbeit unter Wasser** (Schwimmen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.129*; Malus wird halbiert/negiert
- Arkane Diagnose** (Heilungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.207*; Erhöht Bonus auf Heilungsmagie
- Arkane Geschwindigkeit** (Bewegungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.204*; *Splittermond: Die Regeln S.204*; Erhöht GSW
- Arkane Überladung** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.204*; Ein selbst animierter Golem wird kampfkraftiger
- Arkane Verteidigung I** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.105*; *Splittermond: Die Regeln S.105*; Erhöht Abwehr gegen Zauber
- Arkane Verteidigung II** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.106*; Erhöht Abwehr gegen Zauber; Voraussetzung: Arkane Verteidigung I
- Arkaner Bogenschütze** (Kampfmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.78*; *Splittermond: Die Magie S.78*; Zauber des Typus Pfeil können kombiniert werden; Voraussetzung:
- Arkaner Forensiker I** (Erkenntnismagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.59*; *Splittermond: Die Magie S.59*; Zauber können auch identifiziert werden, nachdem sie bereits abgeklungen sind
- Arkaner Forensiker II** (Erkenntnismagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.60*; *Splittermond: Die Magie S.60*; Erlaubt das Identifizieren von Zaubern, auch wenn das Ziel des Zaubers nicht mehr anwesend ist; Voraussetzung: Arkaner Forensiker I
- Arkaner Forensiker III** (Erkenntnismagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.60*; *Splittermond: Die Magie S.60*; Erlaubt bei Nutzung der Meisterschaften zur Arkanen Forensik auch eine Analyse
- Arkaner Schriftkundiger** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.178*; *Splittermond: Die Magie S.178*; Erhöht EG bei Nutzung von Schriftrollen
- Arkanomechanischer Fallenbauer** (Schlösser und Fallen, Schwelle 1): *Das Erbe von Kesh S.106*; *Das Erbe von Kesh S.106*; Ermöglicht das Herstellen und Entschärfen arkanomechanischer Fallen; Voraussetzung: Artefaktkunde
- Artefaktbeschleuniger** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.178*; *Splittermond: Die Magie S.178*; Hergestellte Artefakte haben eine kürzere Auslösungszeit; Voraussetzung: Zauberfinger
- Artefaktkunde** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.105*; Identifizieren von Artefakten
- Artefaktmeister** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.201*; Herstellung und Reparatur von Strukturgebern; Voraussetzung: Wunderwirker
- Artefaktstapelung** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.178*; *Splittermond: Die Magie S.178*; Ermöglicht das Senken von Artefaktqualität und Einstimmung; Voraussetzung: Artefaktkunde, Zauberfinger
- Artefaktverlängerer** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.178*; *Splittermond: Die Magie S.178*; Ermöglicht die Herstellung von Zauberspeichern mit erhöhter Wirkungsdauer; Voraussetzung: Zauberfinger
- Arzneikunde** (Heilkunde, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Zusätzliche Heilung bei Verwendung von Alchemika oder Kräutern

- Atem des Sterbenden** (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.216; Bonus auf Proben zur Diagnose von Gift, Krankheiten oder Magie
- Auf Abstand halten** (Stangenwaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Passiv; automatisches Lösen aus dem Kampf, kaum Gelegenheitsangriffe
- Aufmerksam** (Schlösser und Fallen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.128; Bonus auf das Entdecken von Fallen
- Aufmerksamkeitsmagnet** (Darbietung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.39;
- Auge des Zauberers** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.201; Erhöht Reichweite von Berührung auf maximal 5 m; Voraussetzung: Hand des Zauberers
- Aura des Glaubens** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 3): *Splittermond: Die Götter* S.139; Zauber des Typus Aura wirken auf mehr Personen als üblich; Voraussetzung: Glaube 2
- Aus Meisterhand** (Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 3): *Mondstahlklingen* S.99;
- Ausfall (Manöver)** (Klingenwaffen, Stangenwaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Verlangsamt Gegner
- Ausgedehnte Geschwindigkeit** (Bewegungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.56; *Splittermond: Die Magie* S.56; Berührte Gefährten erhalten Geschwindigkeits-Boni des Zauberers; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit
- Ausweichbewegungen** (Akrobatik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.102; Ausweichbewegung legt weniger Meter zurück, provoziert aber keine GA; Voraussetzung: Ausweichen II
- Ausweichen I** (Akrobatik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.101; Situationsabhängiger Bonus auf VTD
- Ausweichen II** (Akrobatik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.101; Situationsabhängiger Bonus auf VTD; Voraussetzung: Ausweichen I
- Ausweichen III** (Akrobatik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.102; Situationsabhängiger Bonus auf VTD; Voraussetzung: Ausweichen II

B

- Balance** (Akrobatik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.101; Erhöht GSW beim balancieren
- Bannende Hand** (Bannmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.202; Verringert Fokuskosten von Zaubern des Typus Zauber brechen
- Bannlied** (Darbietung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.109; Boni auf Widerstände gegen Musik/Geräusche
- Bannung der Form** (Verwandlungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.217; Bonus auf Proben zum Bannen
- Bannzauber-Experte** (Bannmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.202; Erleichtert das Identifizieren von gewirkten Zaubern
- Bedrohliche Erscheinung** (Naturmagie, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Ermöglicht Fokus zu erschöpfen für Boni auf Angriffe gegen den GW oder Entschlossenheit durch das Vertrauentier; Voraussetzung: Vertrautenband
- Beeindruckende Flamme** (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.67; *Splittermond: Die Magie* S.67; Feuer und Flammen geben einen Bonus bei Sozialen Konflikten und bei Darbietung
- Begabter Alchemist** (Alchemie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.103; Splitterpunkt für Bonus in Höhe VER.
- Begabter Fingerkünstler** (Fingerfertigkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.115; Bonus in Höhe von BEW auf Probe für SP
- Begabter Gelehrter** (Länderkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.123; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe
- Begabter Handwerker** (Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.111; Boni auf Probe in Höhe des VER für SP

- Begabter Heiler** (Heilkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.119; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe
- Begabter Historiker** (Geschichte und Mythen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.117; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe
- Begabter Künstler** (Darbietung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.109; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe
- Begabter Lügner** (Redegewandtheit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.126; AUS Bonus für SP auf Redegewandtheit-Probe
- Begabter Menschenkenner** (Empathie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.113; Boni auf Probe in Höhe des VER für SP
- Begabter Schleicher** (Heimlichkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.121; Ermöglicht Erhöhung der Heimlichkeit-Probe
- Begabter Schwimmer** (Schwimmen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.129; Einsatz eines SP für STÄ Bonus
- Begabter Seemann** (Seefahrt, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.131; Splitterpunkt bringt +KON auf Probe
- Begabter Späher** (Wahrnehmung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.136; Boni auf Wahrnehmung-Probe in Höhe INT für SP
- Begabter Spurenleser** (Jagdkunst, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.122; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe
- Begabter Straßenwanderer** (Straßenkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.132; Splitterpunkt bringt +INT auf Probe
- Begabter Sturkopf** (Entschlossenheit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.114; Boni auf Probe in Höhe WIL für SP
- Beherrschungskonter** (Beherrschungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.53; *Splittermond: Die Magie* S.53; Proben zur Aktiven Abwehr bei GW können über Beherrschungsmagie abgelegt werden; Voraussetzung: Willensbrecher
- Behütende Schatten** (Schattenmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.90; *Splittermond: Die Magie* S.90; Bonus auf Schadensreduktion und KW bei Leichter Dunkelheit oder schlechter; Voraussetzung: Schützende Schatten
- Beidhändige Abwehr** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.96; *Splittermond: Die Regeln* S.96; Aktive Abwehr mit zwei Waffen kostet weniger Ticks; Voraussetzung: Kampf mit zwei Waffen
- Beidhändiger Angriff** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.96; Angriff mit zwei Waffen wird erleichtert; Voraussetzung: Kampf mit zwei Waffen
- Beine des Seemanns** (Seefahrt, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.131; +3 zum Balancieren / Gleichgewicht halten
- Beißender Spott** (Redegewandtheit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.126; Ziel erhält Malus auf alle Proben, die nicht gegen den Abenteurer gehen
- Belagerungsschütze** (Schusswaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Verringert gegnerische Deckung
- Berittener Kämpfer** (Tierführung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.37; *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Verbessert Vorstürmen und Sturmritt, wenn beritten.
- Berittener Schütze** (Schusswaffen, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Erleichtert das berittene Nutzen von Schusswaffen
- Berittener Verteidiger** (Tierführung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.37; *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Ermöglicht Aktive Abwehr und das Lösen aus dem Kampf für Berittene
- Berittener Werfer** (Wurfaffen, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Erleichtert das berittene Nutzen von Wurfaffen
- Berserker** (Hiebaffen, Kettenaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.97; Passiv; Verteidigung gesenkt, Schaden erhöht

- Beruhigen** (Empathie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.113; Beheben von diversen Zuständen
- Beruhigende Aura** (Erkenntnismagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.60; *Splittermond: Die Magie* S.60; Bonus auf Diplomatie, falls ein Zauber des Typus Verständigung aktiv ist
- Beruhigender Beistand (Aufmunterung)** (Darbietung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.39; Tier oder Tierführer können Mali durch äußere Umstände abmildern.
- Beseelung** (Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter* S.127; Erfüllung von Gegenständen mit einer Heiligenseele; Voraussetzung: Handwerker der Götter
- Bestienjäger** (Arkane Kunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.106; Erhöht den Bonus aus Jäger des Übernatürlichen; Voraussetzung: Jäger des Übernatürlichen
- Bevorzugte Gestalt** (Verwandlungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.217; Bonus auf Verwandlung in gewählte Gestalt
- Bevorzugte Gestalt des Vertrauten** (Naturmagie, Schwelle 3): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Bonus bei Verwandlung in die Gestalt des Tiervertrauten. Verändert den maximalen Kreaturen-Wert beim Zauber [[Gestalt des Vertrauten]]; Voraussetzung: Tiervertrauter
- Bezwinger der Trockenheit** (Wassermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.111; *Splittermond: Die Magie* S.111; Der Zauberer erleidet niemals Durst; Voraussetzung:
- Bibliothekar** (Geschichte und Mythen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.117; Dauer der Recherche in einer Bibliothek sinkt weiter.; Voraussetzung: Büchernarr
- Bindende Animierung** (Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.205; *Splittermond: Die Magie* S.205; Statt kanalisiert animierung mit Wirkungsdauer; Voraussetzung: Konstrukteur
- Blattschuss** (Jagdkunst, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.122; Zusatzschaden bei gewählter Tierart; Voraussetzung: Tierexperte
- Blender** (Lichtmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.82; *Splittermond: Die Magie* S.82; Der Zustand Geblendet hält länger als üblich; Voraussetzung:
- Blick auf die Sterne** (Seefahrt, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.131; +3 auf Orientierung bei Blick auf Sternenhimmel
- Blick für die Anderswelt** (Wahrnehmung, Schwelle 2): *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kann leichter feisiche Illusionen durchschauen
- Blick hinter die Maske** (Wahrnehmung, Schwelle 3): *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kann die wahre Gestalt eines Feenwesens erahnen
- Blick in die Dunkelheit** (Schattenmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.212; Keine Abzüge durch eigen gewirkte Dunkelheit.
- Blitzreflexe** (Akrobatik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.101; Initiative wird verbessert
- Block** (Handgemenge, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.95; Ermöglicht die Aktive Abwehr auch gegen bewaffnete Gegner
- Blut des Zerstörers** (Kampfmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.79; *Splittermond: Die Magie* S.79; Kampfzauber des Typus Schaden erhalten Schadensbonus; Voraussetzung: Herz des Zerstörers
- Blutbad** (Kampfmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.210; Erlaubt es, weitere Ziele zu treffen.
- Blutiger Aderlass (Manöver)** (Klingenwaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Manöver; verursacht Zustand Verwundet 1
- Brachiales Bannen** (Bannmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.49; *Splittermond: Die Magie* S.49; Bannmagie-Zauber gegen Widerstände erhalten durch Einsatz von verzehrtem Fokus einen Bonus
- Brandstifter** (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.206; *Splittermond: Die Regeln* S.206; Bonus aufs Entzünden, Löschen oder gegen Brennend.
- Breitband-Bannmagie** (Bannmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.49; *Splittermond: Die Magie* S.49; Ermöglicht weitere Bannzauber ohne Zeitaufwand und mit geringeren Kosten

- Breite Zauberkenntnis** (Bannmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.48; *Splittermond: Die Magie* S.48; Erleichtert Bannzauber gegenüber anderen Magieschulen
- Brennender Zorn** (Feuermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.67; *Splittermond: Die Magie* S.67; Kanalisierte Zauber können zu Gunsten erhöhten Feuerschadens beim Angriff abgebrochen werden
- Büchernarr** (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.117; Dauer der Recherche in einer Bibliothek sinkt.
- Büchenschütze** (Schusswaffen, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.121; Schnellere Handhabung und weniger Rückstoß bei der Verwendung von Feuerwaffen

D

- Da kenne ich eine Geschichte** (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Farukan (Publikation)* S.101; Zusammenarbeit mit Geschichte und Mythen
- Das Glück gepachtet** (Schicksalsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.93; *Splittermond: Die Magie* S.93; Die Ressourcen Ansehen, Kontakte oder Zuflucht können simuliert werden; Voraussetzung: Vom Glück verfolgt
- Das letzte Aufgebot** (Anführen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.104; Aktiv; verringert den Überzahlmalus; Voraussetzung: Inspirieren
- Das Wesen der Gottheit** (Geschichte und Mythen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter* S.122; Kenntnisse über priesterliche Magie
- Das Wesen der Welt** (Länderkunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.123; Unterstützt andere Proben; Voraussetzung: Universalgelehrter
- Defensiver Zauberer** (Kampfmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.78; *Splittermond: Die Magie* S.78; Erhöht die Verteidigung durch Inkaufnahme eines Zaubermalus; Voraussetzung:
- Der Krug, mein Schild** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.121; Ein Zerbrechlicher Gegenstand kann zur Aktiven Abwehr verwendet werden; Voraussetzung: Improvisation
- Der richtige Ton** (Straßenkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.132; +3 bei Umgang mit zwielichtigen Personen auf diverse Proben; Voraussetzung: Schwarzmarkt
- Der Sage wahrer Kern** (Geschichte und Mythen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.117; Bonus auf passende Fertigkeit pro Spielsitzung
- Des Alchemisten Helfer** (Naturkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.124; Das Sammeln von alchemistischen Zutaten fällt leichter
- Dickschädel** (Zähigkeit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.137; Die Zustände Benommen, Bewusstlos und Erschöpft werden abgeschwächt; Voraussetzung: Wachsamkeit
- Diebesbande** (Fingerfertigkeit, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Bonus bei Diebstählen durch Tierunterstützung
- Diener der Wildnis** (Naturmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.86; *Splittermond: Die Magie* S.86; Naturzauber kosten weniger Fokus, wenn sie abseits der Zivilisation unter freiem Himmel gewirkt werden; Voraussetzung: Kind der Wildnis, Nähe zur Natur
- Dienstexperte** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.190; Ein Dienst für beschworene Wesen kostet weniger Fokus
- Diplomat** (Diplomatie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.110; Verbessert die Einstellung eines Verhandlungspartners
- Dompteur** (Tierführung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.133; Kreatur Kommandos beibringen
- Dorniger Schutz** (Schutzmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie* S.97; *Splittermond: Die Magie* S.97; Schutzzauber mit Schadensreduktion verursachen ihrerseits Schaden bei treffenden Gegnern; Voraussetzung:
- Drachenjäger** (Jagdkunst, Schwelle 2): *Ungebrochen* S.111; Reduziert den Malus gegen fliegende Gegner

- Dringliche Botschaft** (Erkenntnismagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.205; Splittermond: Die Regeln S.205*; Botschaften auf Kosten von LP übertragen
- Dunkler als die Schatten** (Schattenmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.90; Splittermond: Die Magie S.90*; Spart Fokus, falls die Lichtverhältnisse schlechter als Finsternis würden; Voraussetzung:
- Durchdringe die Dunkelheit** (Kampfmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Ignoriert Modifikationen für Lichtverhältnisse; Voraussetzung:
- Durchdringender Blick** (Beherrschungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53*; Gibt Bonus auf Anführen beim Einschüchtern
- Durchschlagender Hieb** (Kettenwaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.98*; Passiv; Schaden trotz gelungener Aktiven Abwehr; Voraussetzung: Hammerschlag
- Durchschlagendes Geschoss** (Bewegungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.204*; Zusatzschaden bei einem einzelnen Geschoss

E

- Effektive Bewegung** (Bewegungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.204; Splittermond: Die Regeln S.204*; Reduziert Fokuskosten der Zauber Bewegung stärken
- Effektiver Bannmagier** (Bannmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.49; Splittermond: Die Magie S.49*; Bannzauber vom Typus Zauber brechen kosten weniger; Voraussetzung: Bannende Hand
- Effektiver Waffenschmied** (Handwerk, Schwelle 2): *Mondstahlklingen S.99*;
- Effiziente Flammen** (Feuermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67*; Feuerzauber des Typus Schaden kosten weniger Fokus
- Effiziente Verhüllung** (Schattenmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.90; Splittermond: Die Magie S.90*; Weniger Fokus bei Zaubern des Typus Verhüllung; Voraussetzung: Leisetreter
- Effizienter Jäger** (Jagdkunst, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.122*; Erhöht Ausbeute eines Tieres; Voraussetzung: Waidmann
- Effizienz** (Alchemie, Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.103*; Erlaubt drei Proben am Tag.
- Eigener Vorteil** (Stärkungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.215*; Wirkungen auf sich selbst übertragen; Voraussetzung: Hand des Zauberers
- Eilige Identifikation** (Bannmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.202*; Identifiziert Zauber schneller
- Eiliger Schutz** (Schutzmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.214*; Verringert Auslösezeit von Schutzzaubern
- Eiliger Schutz II** (Schutzmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.96; Splittermond: Die Magie S.96*; Eiliger Schutz ohne verzehrten Fokus; Voraussetzung: Eiliger Schutz
- Einfühlsamkeit** (Beherrschungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.203; Splittermond: Die Regeln S.203*; Erhöht Empathie
- Eins mit dem Wind** (Bewegungsmagie, Windmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56*; Verbessert Geschwindigkeit, Initiative, Akrobatik, Athletik und Aktive Abwehr; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit, Hindernisläufer, Meisterhafte Balance
- Eins mit den Tieren** (Naturmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86*; Tiere bis zu einem bestimmte Monstergrad greifen den Zauberer von sich aus nicht mehr an; Voraussetzung:
- Eins mit den Wogen** (Wassermagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Unterwasseratmung sowie verbesserte Werte im Wasser; Voraussetzung: Herr der Wogen, Wasserresistenz III
- Eins mit der Natur** (Naturmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.212*; Erhöht LP-Regeneration in freier Natur.; Voraussetzung: Kind der Wildnis

- Eins mit der Waffe** (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.79*; *Splittermond: Die Magie S.79*; Zauber des Typus Waffe können ein zusätzliches Waffenmerkmal erhalten; Voraussetzung:
- Einstellung beeinflussen** (Darbietung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.109*; [[Einstellung]] wird beeinflusst
- Eiserne Konzentration** (Kampfmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.209*; +3 Entschlossenheit-Probe
- Eiserner Wille** (Entschlossenheit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.114*; Bonus von 3 auf Entschlossenheit-Proben gegen Störungen
- Eisige Umgebung** (Wassermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.111*; *Splittermond: Die Magie S.111*; Wasserzauber des Typus Eis kosten weniger Fokus; Voraussetzung: Eis (Zaubertypus)
- Eleganter Klingenwirbel** (Klingenwaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; verbessert Klingenwirbel, erlaubt weitere Manöver; Voraussetzung: Klingenwirbel
- Elementarer Artefaktbauer** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Farukan (Publikation) S.101*; *Farukan (Publikation) S.101*; Strukturgeber und Schriftrollen der elementar Magieschulen sind einfacher zu erschaffen.; Voraussetzung: Schriftrollen erstellen I, Zauberfinger
- Entfesselungskünstler** (Akrobatik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.101*; Bonus beim Entfesseln
- Entgiftung** (Heilungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.207*; Schwächt Gifte
- Entwaffnen (Manöver)** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.96*; Entwaffnet den Gegner
- Erdrückende Kenntnis** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Fertigungsproben beim Ziel von Zaubern richten sich nach der Magieschule; Voraussetzung:
- Erdverbundenheit** (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.205*; KW und VTD +2 gegen Versuche ihn zu bewegen.
- Erhebt euch!** (Todesmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.185*; *Splittermond: Die Magie S.185*; Untote erheben geht schneller
- Ersticker der Flammen** (Wassermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.111*; *Splittermond: Die Magie S.111*; Bonus auf alle Proben und Zauber gegenüber Feuer und Feuerwesen; Voraussetzung:
- Erzfeind (Naturkunde)** (Naturkunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.124*; Angriffsbonus +5 gg. Erzfeind; Voraussetzung: Feind
- Erzfeind der Wesen** (Bannmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.49*; *Splittermond: Die Magie S.49*; Verbessert Angriffe gegenüber Wesen eines ausgewählten Typus; Voraussetzung: Feind der Wesen
- Etikette** (Diplomatie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.110*; Der Bonus von Stil und Grazie weitet sich auf andere SC aus
- Ewige Form** (Verwandlungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.107*; *Splittermond: Die Magie S.107*; Bannzauber gegen Verwandlungszauber werden teurer; Voraussetzung: Verhüllung der Form

F

- Fachmann (Alchemie)** (Alchemie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.103*; Erlaubt Alchemika der Gegenstandsqualität 3 und 4.; Voraussetzung: Geselle (Alchemie)
- Fachmann (Darbietung)** (Darbietung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.109*; 3 EG möglich; Voraussetzung: Geselle (Darbietung)
- Fachmann (Edelhandwerk)** (Edelhandwerk, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.111*; 3 EG sowie Gegenstandsqualität 3 und 4 möglich; Voraussetzung: Geselle (Edelhandwerk)

- Fachmann (Handwerk)** (Handwerk, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.118; 3 EG sowie Gegenstandsqualität 3 und 4 möglich; Voraussetzung: Geselle (Handwerk)
- Fallen-Fachmann** (Schlösser und Fallen, Schwelle 2): *Das Erbe von Kesh* S.106; *Das Erbe von Kesh* S.106; Der Handwerker kann Fallen in mittlerer Gegenstandsqualität herstellen.; Voraussetzung: Fallen-Geselle
- Fallen-Geselle** (Schlösser und Fallen, Schwelle 1): *Das Erbe von Kesh* S.106; *Das Erbe von Kesh* S.106; Ermöglicht das Herstellen von Fallen in einer niedrigen Gegenstandsqualität
- Fallen-Meister** (Schlösser und Fallen, Schwelle 3): *Das Erbe von Kesh* S.106; *Das Erbe von Kesh* S.106; Ermöglicht das Herstellen von Fallen in hoher Gegenstandsqualität; Voraussetzung: Fallen-Fachmann
- Fallenbann** (Bannmagie, Schwelle 2): *Das Erbe von Kesh* S.106; *Das Erbe von Kesh* S.106; Das Auslösen arkanomechanischer Fallen wird durch eine gelungene Bannmagie-Probe verzögert; Voraussetzung:
- Fallengespür** (Wahrnehmung, Schwelle 2): *Das Erbe von Kesh* S.106; *Das Erbe von Kesh* S.106; Der Abenteurer kann auch ohne bewußte Ansage Proben zum Entdecken von Fallen durchführen; Voraussetzung: Vorsicht I
- Falsche Zaubergesten** (Fingerfertigkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.46; *Splittermond: Die Magie* S.46; Durch Gesten einen Zauber vorgaukeln, der sogar als solcher identifiziert werden kann; Voraussetzung: Arkane Kunde
- Familiarabrichter I** (Tierführung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.36; *Bestienmeister (Publikation)* S.36; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen; Voraussetzung: Dompteur
- Familiarabrichter II** (Tierführung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.36; *Bestienmeister (Publikation)* S.36; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen; Voraussetzung: Familiarabrichter I
- Faszinieren** (Darbietung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.109; Wahrnehmung des Publikums wird beeinflusst
- Faust der Legende** (Kampfmagie, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation)* S.122; *Zhoujiang (Publikation)* S.122; Kombination von mehr als ein Zauber mit Typ Hand; Voraussetzung: Handgemenge
- Fäuste aus Stahl** (Felsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.64; *Splittermond: Die Magie* S.64; Die Fäuste des Zauberers können mit echtem Schaden im Handgemenge eingesetzt werden; Voraussetzung: Objektzerstörer
- Feen-Signatur** (Illusionsmagie, Schwelle 2): *Jenseits der Grenzen* S.123; Die Illusionszauber des Abenteurers sehen feeisch aus
- Feenfeind I** (Kampfmagie, Schwelle 1): *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer erhält einen Bonus im Kampf gegen Feenwesen
- Feenfeind II** (Kampfmagie, Schwelle 2): *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer verursacht mehr Schaden im Kampf gegen Feen; Voraussetzung: Feenfeind I
- Feengespür I** (Empathie, Schwelle 1): *Jenseits der Grenzen* S.123; *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer hat ein Gespür für die Stimmung von Feenwesen
- Feengespür II** (Empathie, Schwelle 2): *Jenseits der Grenzen* S.123; *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer hat ein besseres Gespür für die Stimmung von Feenwesen; Voraussetzung: Feengespür I
- Feenkunde I** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kennt sich gut mit Feenwesen aus
- Feenkunde II** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kennt sich noch besser mit Feenwesen aus; Voraussetzung: Feenkunde I
- Feenwerker** (Handwerk, Schwelle 1): *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer erhält einen Bonus beim Handwerken mit feeischen Materialien
- Feenzunge** (Diplomatie, Schwelle 1): *Jenseits der Grenzen* S.123; Die Einstellung von Feenwesen dem Abenteurer gegenüber ist verbessert

Feilscher (Diplomatie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.109*; Senkt Preise bei Händler

Feind (Naturkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.124*; Bonus auf Angriff gegen gewählte Rasse

Feind der Wesen (Bannmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.49*; *Splittermond: Die Magie S.49*; Verbessert eigene Widerstände gegenüber Wesen eines ausgewählten Typus

Felddiagnose (Heilkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.119*; Bonus auf Heilkunde-Probe

Feldforschung (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.117*; Bonus auf Schlösser und Fallen in Ruinen

Feldspäher (Heimlichkeit, Schwelle 2): *Ungebrochen S.110*; Effektivere Reduzierung von Gehezt

Felsbeschwörer (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.63*; *Splittermond: Die Magie S.63*; Beworene Wesen richten stets Felsschaden an und erhalten Boni auf Lebenspunkte und Schadensreduktion

Felsenkraft (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.63*; *Splittermond: Die Magie S.63*; Felszauber des Typus Schaden verursachen zusätzlichen Felsschaden

Felsgespür (Felsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.64*; *Splittermond: Die Magie S.64*; Bonus auf alle Proben, die mit Fels zu tun haben, z.B. Identifikation, Herstellung etc.; Voraussetzung: Schmiedemeister

Felsmeisterschaft (Felsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Felszauber gegen KW oder VTD.

Felsresistenz I (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Felsschaden um 2 Punkte

Felsresistenz II (Felsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Felsschaden um 4 Punkte

Felsresistenz III (Felsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Felsschaden um 6 Punkte

Felsverbundenheit (Felsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.64*; *Splittermond: Die Magie S.64*; Zusätzliche Schadensreduktion auf felsigem Untergrund; Voraussetzung: Erdverbundenheit

Felsverwurzelung (Felsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.64*; *Splittermond: Die Magie S.64*; Der Zauberer verwandelt sich in eine unverrückbare und unzerstörbare Steinstatue

Fernzauberer (Erkenntnismagie, Schutzmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.205*; Erhöht Reichweite der Zauber

Fernzauberer (Kampf) (Kampfmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.209*; Doppelte Grundreichweite bei Kampfzaubern

Fest im Glauben (Entschlossenheit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter S.122*; Schutz gegen den Zustand Glaubenskrise; Voraussetzung: Fundament der Seele

Feste Verankerung (Bewegungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.56*; *Splittermond: Die Magie S.56*; Erschwert das Zu-Fall-Bringen bei Anwendung von Zaubern des Typus Telekinese

Feuerbeschwörer (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.67*; *Splittermond: Die Magie S.67*; Beschworene Wesen erhalten Boni im Kampf

Feuerfestigkeit (Feuermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.67*; *Splittermond: Die Magie S.67*; Brandschaden und Zustand Brennend werden reduziert; Voraussetzung: Feuerresistenz I

Feuermeisterschaft (Feuermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.207*; +2 auf Zauber gegen KW und VTD

Feuerresistenz I (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Feuerschaden um 2 Punkte

Feuerresistenz II (Feuermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.207*; Reduziert Feuerschaden um 4 Punkte; Voraussetzung: Feuerresistenz I

Feuerresistenz III (Feuermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.207*; Reduziert Feuerschaden um 6 Punkte; Voraussetzung: Feuerresistenz II

Feuerstarter (Feuermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67;* Feuerzauber können den Zustand Brennend verlängern

Feuersturm (Feuermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67;* Kanalisierte Zauber können zu Gunsten doppel erhöhten Feuerschadens beim Angriff abgebrochen werden; Voraussetzung: Brennender Zorn

Feurige Umgebung (Feuermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67;* Feuerzauber vom Typus Elementarkontrolle kosten weniger Fokus

Flammenherz (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.206; Splittermond: Die Regeln S.206;* Erhöht den Schaden bei Feuerzauber vom Typus Schaden.

Flexible Schwächung (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.45; Splittermond: Die Magie S.45;* Zauber von Typ Schwächung als sofortige Reaktion auf andere Ziele legen

Flinke Dietriche (Schlösser und Fallen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.128;* Schlösser und Fallen lassen sich schneller knacken/entschärfen

Flinke Untote (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.184; Splittermond: Die Magie S.184;* Schnellere Untote

Flinker Verfolger (Athletik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.107;* zusätzliche FP bei Verfolgungsjagd; Voraussetzung: Sprinter

Flinkes Zaubern (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.46; Splittermond: Die Magie S.46;* Verkürzt die Zauberdauer von Zaubern durch extra Fokus

Fluch der Flüche (Todesmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.103; Splittermond: Die Magie S.103;* Todeszauber des Typus Fluch können auf ein weiteres Wesen ausgedehnt werden

Fluchbringer (Schicksalsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.213;* +2 bei Zaubern gegen KW oder GW

Fluchgroßmeister (Schicksalsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93;* Flüche erhalten zusätzlich den Zustand Siechtum; Voraussetzung: Fluchmeister

Fluchmeister (Schicksalsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93;* Zauber des Typus Fluch verleihen höhere Mali und stärkere Zustände; Voraussetzung: Fluchbringer

Flügel des Sturms (Windmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114;* Erhöht die Grundreichweite von Fernkampf und Windzaubern; Voraussetzung:

Flugkenntnis (Windmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114;* Fliegende Gegner erhalten keine Boni aus dieser Kampfposition; Voraussetzung:

Flusstauer (Schwimmen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.129;* Ermöglicht es leichter tiefer zu tauchen

Flüsternder Wind (Windmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114;* Bonus auf Wahrnehmung-Proben zum Hören durch Einsatz eines Splitterpunktes; Voraussetzung:

Flutenlenker (Wassermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.110; Splittermond: Die Magie S.110;* Wasserzauber des Typus Elementarkontrolle kosten weniger Fokus; Voraussetzung:

Fokusdiebstahl (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.165;* Fokuskosten eines Rituals auf Unfreiwillige übertragen

Fokuskontrolle (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.201; Splittermond: Die Regeln S.201;* Verheerende Zauberauswirkungen beim Patzen werden reduziert

Forschender Geist (Erkenntnismagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.205;* Bonus auf Erkenntniszauber die gegen den GW gehen

Freier Atem (Windmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114;* Immunität gegen Ersticken; Voraussetzung: Langer Atem

Freihändigkeit (Tierführung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.132;* Zweihändige Waffen können beim Reiten eingesetzt werden.

Freiheit der Form (Verwandlungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.217;* Erweitert die Zauber Kleintierform, Tierform und Bestienform

- Freikletterer** (Athletik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.107*; Ausrüstungsmalus kann beim Klettern ignoriert werden; Voraussetzung: Kletteraffe
- Freund der Fische** (Wassermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.111*; *Splittermond: Die Magie S.111*; Verbessert die Einstellung von Wasserwesen und ermöglicht das Sprechen unter Wasser; Voraussetzung:
- Freundliche Übernahme** (Beherrschungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.53*; *Splittermond: Die Magie S.53*; Spart Fokuskosten bei Beherrschungszaubern gegenüber freundlich eingestellten Zielen
- Fundament der Seele** (Entschlossenheit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.122*; Meditative Tätigkeit gegen den Zustand Glaubenskrise
- Furchterregende Schatten** (Schattenmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Durch Abrechnen eines Schattenzaubers vom Typus Verhüllung wirkt der Zauberer Furchterregend

G

- Gebet hinter der Maske** (Geschichte und Mythen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter S.122*; Kenntnisse über andere Kulte
- Gebet vor dem Kampf** (Anführen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter S.121*; Gebet für Mut und Stärke; Voraussetzung: Glaube 2, oder, Priester (Stärke)
- Gebet vor der Schlacht** (Anführen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Götter S.121*; Starkes Gebet für Mut und Stärke; Voraussetzung: Gebet vor dem Kampf
- Gebieten der Helligkeit** (Lichtmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.83*; *Splittermond: Die Magie S.83*; Der Zauberer erhält nie Abzüge durch schlechte Lichtverhältnisse; Voraussetzung: Ungeblendet
- Gedankenkathedrale** (Erkenntnismagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.60*; *Splittermond: Die Magie S.60*; Ermöglicht das Hervorrufen beliebiger Erinnerungen
- Geduldiger Gefährte** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation) S.38*; Verändert den Zeitpunkt wann eine Reaktion, die durch eine Meisterschaften die mit Paarkampf gekennzeichnet ist zur Unterstützung eines Angriffes, erfolgen kann; Voraussetzung: Gefährte im Kampf, oder, Schwert und Pranke I
- Gefährte im Kampf (Paarkampf)** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation) S.38*; Unterstützende Angriffe zwischen Tierführer und Tiergefährten sind schneller. Unterstützte Angriff richtet mehr Schaden an und sind als Reaktion möglich.
- Gefestigte Moral** (Stärkungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.100*; *Splittermond: Die Magie S.100*; Boni bei moralischen Proben, wenn ein Zauber des Typus Moral wirkt
- Gegner der Wesen** (Bannmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.48*; *Splittermond: Die Magie S.48*; Gesteigerte Mali bei Zaubern gegenüber bestimmten Wesen
- Gegner durchschauen I** (Empathie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.113*; *Splittermond: Die Regeln S.113*; Der Kampf gegen einen durchschauten Gegner wird durch Boni/Mali verbessert; geht gegen GW
- Gegner durchschauen II** (Empathie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.113*; Der Kampf gegen einen durchschauten Gegner wird durch Boni/Mali verbessert; geht gegen GW; Voraussetzung: Gegner durchschauen I
- Geheime Kultzeichen** (Straßenkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.122*; Wissen um geheime Zeichen des eigenen Kultes; Voraussetzung: Rang 1 (in einem entsprechenden Kult)
- Geist des Zerstörers** (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.79*; *Splittermond: Die Magie S.79*; Kampfzauber des Typus Schaden kosten weniger verzehrten Fokus; Voraussetzung:
- Geister-Bannsiegel** (Bannmagie, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Senkt kosten von Bannzaubern gegen Geisterwesen; Voraussetzung: Geselle (Edelhandwerk)
- Geisterbeschwörer** (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.103*; *Splittermond: Die Magie S.103*; Beschwörbare Wesen erhalten Boni auf SR, VTD und KW

- Geisterjäger** (Todesmagie, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Bonus auf Angriffe, Arkane Kunde und Wahrnehmung gegen Geisterwesen; Voraussetzung: Geisterkenner
- Geisterkenner** (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.216*; Bonus zum Identifizieren von Geisterwesen
- Geländekunde** (Überleben, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.134*; *Splittermond: Die Regeln S.134*; Bonus in jeweiligem Gelände
- Gemeinsamer Ritus** (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.122*; Erlernung der Gebete eines Kultes; Voraussetzung: Glaube 1
- Gerüchte aufschnappen** (Straßenkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.132*; Bonus um wahre und falsche Gerüchte zu unterscheiden
- Gerüchte verbreiten** (Straßenkunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.132*; Effektiv Gerüchte streuen; Voraussetzung: Gerüchte aufschnappen
- Geschickte Rettung** (Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.112*; Verhindert, dass der Handwerker seine ganze Arbeit verliert
- Geschoss ablenken I** (Bewegungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.56*; *Splittermond: Die Magie S.56*; Ermöglicht erhöhte Verteidigung gegen Schuss-/Wurfaffen
- Geschoss ablenken II** (Bewegungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.56*; *Splittermond: Die Magie S.56*; Erlaubt Gefährten im Umkreis auch die Nutzung der Meisterschaft "Geschoss ablenken I"; Voraussetzung: Geschoss ablenken I
- Geschoss zurückschleudern** (Bewegungsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.56*; *Splittermond: Die Magie S.56*; Schleudert Projektile oder Wurfaffen auf den Schützen zurück, der dann von diesem Angriff betroffen ist; Voraussetzung: Geschoss ablenken II
- Geschosshagel (Manöver)** (Wurfaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.100*; Manöver; erlaubt Angriff mit mehreren Wurfaffen; Voraussetzung: Mehrfachwurf
- Geschossmagie** (Kampfmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.209*; Ermöglicht Kampfzauber an Geschosse zu binden
- Geschützter Zauberer** (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.79*; *Splittermond: Die Magie S.79*; Gibt zusätzliche Schadensreduktion bei Einsatz der Meisterschaft Defensiver Zauberer; Voraussetzung: Defensiver Zauberer
- Geschwind durch die Anderswelt** (Bewegungsmagie, Schwelle 2): *Jenseits der Grenzen S.123*; In der Anderswelt ist die Geschwindigkeit des Abenteurers erhöht; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit
- Geschwindigkeitsübertragung** (Bewegungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.56*; *Splittermond: Die Magie S.56*; Zauber, welche Lahm erzeugen oder die Geschwindigkeit verringern, erhöhen die eigene Geschwindigkeit; Voraussetzung: Lähmende Magie
- Geselle (Alchemie)** (Alchemie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.103*; Erlaubt Alchemika der Gegenstandsqualität 1 und 2.
- Geselle (Darbietung)** (Darbietung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.109*; Es können 2 EG angesammelt werden.
- Geselle (Edelhandwerk)** (Edelhandwerk, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.111*; Man kann edle Gegenstände der Qualität 1 und 2 herstellen und mehr EG ansammeln
- Geselle (Handwerk)** (Handwerk, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.118*; Man kann Gegenstände der Qualität 1 und 2 herstellen und mehr EG ansammeln
- Gespür des Lebens** (Heilungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.71*; *Splittermond: Die Magie S.71*; Zustände Krank, Verwundet, Sterbend sowie die Gesundheitsstufe erkennen; Voraussetzung:
- Gestählte Moral** (Stärkungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.100*; *Splittermond: Die Magie S.100*; Verhindert den Zustand Panisch bei Stärkungszaubern des Typus Moral; Voraussetzung: Gefestigte Moral
- Gestalt des Greifvogels** (Verwandlungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.217*; Verwandlungen in Vögel der GK5 sind möglich.

- Gestapelter Schutz** (Schutzmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Auf sich selbst gewirkte Schutzzauber kosten weniger Fokus; Voraussetzung:
- Gesteckmeister** (Athletik, Schwelle 1): *Selenia (Publikation) S.114*; Beritten wird Behinderung reduziert
- Gesunder Geist in gesundem Körper** (Heilungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.207*; Erhöht Effekt von Heilzaubern und Regenerationsphasen; Voraussetzung: Heilung fördern
- Gesundes Misstrauen** (Entschlossenheit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.114*; Bonus auf das Durchschauen von Lügen und Illusionen
- Geteilte Erkenntnis** (Erkenntnismagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.60*; *Splittermond: Die Magie S.60*; Zauber des Typus Wahrnehmung können auf Gefährten ausgedehnt werden
- Geteilte Schutzwirkung** (Schutzmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Verbessert die Meisterschaft Verlebene Schutzwirkung; Voraussetzung: Verlebene Schutzwirkung
- Geteilte Tarnung** (Illusionsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.76*; *Splittermond: Die Magie S.76*; Illusionszauber des Typus Tarnung können auf Gefährten ausgedehnt werden; Voraussetzung:
- Geteilter Vorteil** (Stärkungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.101*; *Splittermond: Die Magie S.101*; Die Meisterschaft Eigener Vorteil kann auf andere ausgedehnt werden; Voraussetzung: Eigener Vorteil
- Gewaltsame Erkenntnis** (Erkenntnismagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.60*; *Splittermond: Die Magie S.60*; Erschwert die Abwehr von Gegnern gegenüber Zaubern der Erkenntnismagie
- Gewittermeister** (Windmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.114*; *Splittermond: Die Magie S.114*; Zauber des Typus Elektrizität kosten weniger Fokus; Voraussetzung:
- Gewohnte Gestalt** (Verwandlungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.107*; *Splittermond: Die Magie S.107*; Verwandlungszauber des Typus Gestalt sparen verzehrten Fokus; Voraussetzung: Bevorzugte Gestalt
- Gezielte Schüsse I** (Schusswaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; -2 SR beim Gegner; Voraussetzung: Belagerungsschütze
- Gezielte Schüsse II** (Schusswaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; -3 SR beim Gegner; Voraussetzung: Gezielte Schüsse I
- Gezielte Treffer** (Klingenwaffen, Stangenwaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.98*; Passiv; -2 SR beim Gegner
- Gezielte Zauber** (Kampfmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.209*; Angriffe ins Kampfgetümmel ohne Mali
- Gift ausscheiden** (Wassermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.111*; *Splittermond: Die Magie S.111*; Der Giftgrad ist für den Zauberer verringert; Voraussetzung: Entgiftung
- Glaubenspanzer** (Schutzmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter S.140*; Verhinderung von Schaden durch die Ressource Glaube; Voraussetzung: Glaube 2
- Gliederpuppe** (Bewegungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.204*; Eine Person kann gesteuert werden.
- Glückskind** (Schicksalsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.213*; *Splittermond: Die Regeln S.213*; Wurf wiederholen
- Glücksspieler** (Straßenkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.132*; *Splittermond: Die Regeln S.132*; Beeinflusst Glücksspiel
- Götterzorn** (Geschichte und Mythen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter S.122*; Göttliche Unterstützung im Kampf; Voraussetzung: Glaube 2
- Göttliche Strafe** (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.122*; Drohen mit dem Zorn der Götter
- Göttliche Zeichen I** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.139*; Boni in Sozialen Konflikten durch göttliche Effekte beim Zaubern; Voraussetzung: Priester (Stärke)

- Göttliche Zeichen II** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 3): *Splittermond: Die Götter S.139*; Höhere Boni in Sozialen Konflikten durch göttliche Effekte beim Zaubern; Voraussetzung: Göttliche Zeichen I
- Göttlicher Beschwörer** (Schicksalsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.93*; *Splittermond: Die Magie S.93*; Beschworene Wesen erhalten Bonus auf Widerstände und Angriffswert sowie eine weitere Meisterschaft; Voraussetzung:
- Große Übertragung der Kraft** (Stärkungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.215*; Wirkung auf weitere Personen; Voraussetzung: Übertragung der Kraft
- Großmeister** (Akrobatik, Alchemie, Anführen, Arkane Kunde, Athletik, Darbietung, Diplomatie, Edelhandwerk, Empathie, Entschlossenheit, Fingerfertigkeit, Geschichte und Mythen, Handwerk, Heilkunde, Heimlichkeit, Jagdkunst, Länderkunde, Naturkunde, Redegewandtheit, Schlösser und Fallen, Schwimmen, Seefahrt, Straßenkunde, Tierführung, Wahrnehmung, Zähigkeit, ÜberlebenBannmagie, Beherrschungsmagie, Bewegungsmagie, Erkenntnismagie, Felsmagie, Feuermagie, Heilungsmagie, Illusionsmagie, Kampfmagie, Lichtmagie, Naturmagie, Schattenmagie, Schicksalsmagie, Schutzmagie, Stärkungsmagie, Todesmagie, Verwandlungsmagie, Wassermagie, WindmagieHandgemenge, Hiebwaren, Kettenwaren, Klingenwaren, Schusswaren, Stangenwaren, Wurfwaren, Schwelle 4): *Splittermond: Die Regeln S.92*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit
- Gruppenmaskottchen** (Darbietung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation) S.39*; Aufmunterungen betreffen mehr Personen als Tier oder Tierführer.; Voraussetzung: Aufmunterung
- Gute Allgemeinbildung** (Länderkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.123*; Bonus auf [[Diplomatie]] und [[Redegewandtheit]] in passenden Situationen; Voraussetzung: Universalgelehrter
- Gute Reflexe** (Schlösser und Fallen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.128*; Bonus auf VTD; Voraussetzung: Vorsicht I

H

- Haha Schurke!** (Darbietung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.109*; Zusammenarbeit im Kampf gegen GW möglich; Voraussetzung: Pass ja auf!
- Halten** (Handgemenge, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.96*; Senkt Verteidigung des Gegners bei [[Umklammern]]; Voraussetzung: Umklammern
- Hammerschlag (Manöver)** (Hiebwaren, Kettenwaren, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.97*; Manöver, +1W6 Schaden
- Hand des Zauberers** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.201*; Reichweite wird von "Zauberer" auf "Berührung" erhöht
- Handwerker der Götter** (Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter S.123*; Erfüllung von Gegenständen mit göttlicher Kraft; Voraussetzung: Geselle (Handwerk), Geselle (Edelhandwerk), Priester (Stärke), Glaube
- Harmonie der Bewegung** (Athletik, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Zauber von Typ Bewegung Stärken werden günstiger, wenn mehr als ein Zauber gewirkt wird; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit
- Harmonie mit der Natur** (Naturmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.211*; Fokus und Patzer schädigen die Natur der Umgebung weniger
- Harmonisierte Alchemie** (Alchemie, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Erlaubt die Nutzung von Fokus zum verbessern von Alchemika
- Harmonisierte Heilkunde** (Heilkunde, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Einsatz von Fokus zum verbessern von Heilkunde
- Harmonisierte Verwandlung** (Verwandlungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.107*; *Splittermond: Die Magie S.107*; Folge-Verwandlungszauber haben weniger Kosten; Voraussetzung:
- Harter Stil (Kampfstil)** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Kampfstil, Ziel verlangsamt nach Streiftreffer; Voraussetzung: Meisterschafts-Manöver
- Harter Wurf (Manöver)** (Wurfwaren, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.100*; Manöver; erhöht Schaden um +STÄ bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Starker Wurfarm

Hastfreies Zaubern (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Verlängerte Zauberdauer bringt zusätzlichen Erfolgsgrad

Hauch des Schicksals (Schicksalsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.213*; Blick in die Zukunft (Spielleiterhilfe); Voraussetzung: Vorahnung

Haut des Tieres (Verwandlungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.217*; Bonus aus Bevorzugte Gestalt wird erhöht.; Voraussetzung: Bevorzugte Gestalt

Heilende Hände (Heilungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.71*; *Splittermond: Die Magie S.71*; Zeitweise Unterdrückung der Zustände Benommen, Erschöpft, Verwundet, Blutend; Voraussetzung:

Heilende Wesen (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Heile Gift, Heile Lebenskraft und Unterdrücke Zustand sind aktivierbar

Heiliger Eid (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.122*; Schwören lassen eines Heiligen Eids; Voraussetzung: Priester (Stärke), und, Glaube 2

Heilsamer Glaube (Heilungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter S.140*; Heilwirkungen beliebiger Quellen können durch die Ressource Glaube verstärkt werden; Voraussetzung: Glaube 2

Heilung fördern (Heilkunde/Heilungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.207*; Verbessert Regenerationsphase

Heilungseffizienz (Heilungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.70*; *Splittermond: Die Magie S.70*; Heilungszauber vom Typus Leben können auf ein Vielfaches der Lebenspunkte erhöht werden

Heilungsgeschick (Heilkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.119*; Schwächt misslungene und verheerende Ergebnisse ab

Held der Meere (Seefahrt, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.131*; Boni auf Angriffe und diverse Fertigkeiten; Voraussetzung: Seebär

Heller als das Licht (Lichtmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.83*; *Splittermond: Die Magie S.83*; Vergünstigt Lichtzauber, welche die Lichtverhältnisse verbessern; Voraussetzung:

Herausforderung (Anführen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.104*; *Splittermond: Die Regeln S.104*; Fordert Gegner zum Zweikampf

Herausragender Beschwörer (Arkane Kunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.191*; Es können Wesen höherer Stufe beschworen werden; Voraussetzung: Vielversprechender Beschwörer

Herold (Diplomatie, Schwelle 2): *Selenia (Publikation) S.114*; Der Abenteurer ist ein Experte für Wappen und Farben des Adels

Herr der Bestien (Tierführung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.133*; Erlaubt es auch wilde Tiere zu dressieren.; Voraussetzung: Dompteur

Herr der Felsen (Felsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Angriffe und Schaden auf felsigem Boden.

Herr der Felsgeister (Felsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Beschwörung und Interaktion mit Felswesen.

Herr der Feuergeister (Feuermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.207*; Bonus auf Beschwörungen und Wesen Bannen und Interaktion mit Feuerwesen

Herr der Geister (Todesmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.216*; Bonus auf diverse Todeszauber Typen, auf die Beschwörung/Bannung bzw. Kommunikation mit Geisterwesen

Herr der Hitze (Feuermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.68*; *Splittermond: Die Magie S.68*; Der Zauberer ist immun gegen die Auswirkungen von Hitzestufen; Voraussetzung: Feuerresistenz I

Herr der Kälte (Wassermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.111*; *Splittermond: Die Magie S.111*; Immunität gegenüber Kältestufen; Voraussetzung: Wasserresistenz I

Herr der Lichtgeister (Lichtmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.83*; *Splittermond: Die Magie S.83*; Bonus auf Lichtzauber der Typen Beschwörung und Wesen bannen sowie bei Lichtwesen; Voraussetzung:

Herr der Schattengeister (Schattenmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Bonus auf Schattenzauber vom Typus Beschörung und Wesen bannen sowie auf Interaktion mit Schattenwesen; Voraussetzung:

Herr der schwachen Geister (Illusionsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.76*; *Splittermond: Die Magie S.76*; Illusionen können mit zu geringem GW nicht mehr durchschaut werden; Voraussetzung:

Herr der untoten Scharen (Todesmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.185*; *Splittermond: Die Magie S.185*; Mehr Erfahrungspunkte für Untote; Voraussetzung: Nekromant, Totentanz

Herr der Wasserwesen (Wassermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.220*; Bonus auf Beschwörung und Interaktion mit Wasserwesen.

Herr der Windgeister (Windmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.221*; Bonus auf Beschwörung und Interaktion mit Windwesen.

Herr der Wogen (Wassermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.220*; Volle Geschwindigkeit im Wasser und längere Wasseratmung; Voraussetzung: Kind der Wellen

Herr des Alters (Todesmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.216*; Halbiert das Altern

Herr des eigenen Schicksals (Schicksalsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.93*; *Splittermond: Die Magie S.93*; Der Zauberer kann den Auswirkungen von Schicksalszaubern entgehen, die gegen ihn gerichtet sind; Voraussetzung: Schicksalsbewusst

Herr des Wetters (Windmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.221*; Negative Umstände durch Wetter werden ignoriert

Herr über den Geist (Empathie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.113*; Bonus auf Zauber der Typen Mental, Gedanken und Moral; Voraussetzung: Beruhigen

Herr über die Hitze (Feuermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.67*; *Splittermond: Die Magie S.67*; Hitze- oder Kältestufen können für sich selbst geändert werden

Herz des Zerstörers (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.209*; Erhöht den Schaden von Schadenszaubern.

Hilfreiche Wesen (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Assistiere, Diene und Nutze Fertigkeit sind aktivierbar

Himmelsfeind (Felsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.64*; *Splittermond: Die Magie S.64*; Keine Mali mehr gegenüber fliegenden Gegnern

Himmelsfreund (Windmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.114*; *Splittermond: Die Magie S.114*; Unter freiem Himmel Bonus auf alle allgemeinen Fertigkeiten und Initiative; Voraussetzung: Initiative

Hindernisläufer (Athletik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.107*; Springen über Hindernisse wird erleichtert

Hinterhalt (Heimlichkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.121*; Verbessert eigene und erleichtert Gruppenhinterhalte

Hinterhältiger Angriff (Heimlichkeit, Schwelle 2): *Das Erbe von Kesh S.98*; *Das Erbe von Kesh S.98*;

Hitzeaura (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.67*; *Splittermond: Die Magie S.67*; Feuerzauber erhöhen die Hitze- oder senken die Kältestufe im Umkreis

Höherer Artefaktmagier (Arkane Kunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.179*; Der Zauberer ist in der Lage, Höhere Artefaktkräfte in Gegenstände zu binden; Voraussetzung: Artefaktkunde, Artefaktmeister

Hüter des Schwarms (Tierführung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen.; Voraussetzung: Schwarmführer

Hypnose (Empathie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.113*; Ziel wird Hypnotisiert; geht gegen GW

- Ich hab dich durchschaut!** (Erkenntnismagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.59; *Splittermond: Die Magie* S.59; Einsatz von Erkenntnismagie bei der Zusammenarbeit im Kampf möglich
- Ich war's nicht** (Fingerfertigkeit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.115; Es werden 2 EG benötigt um Taschendiebstahl zu bemerken
- Illusionszerstörer** (Erkenntnismagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.60; *Splittermond: Die Magie* S.60; Man kann durchschaute oder identifizierte Illusionszauber beenden
- Im Rampenlicht zu Hause** (Entschlossenheit, Schwelle 1): *Selenia (Publikation)* S.114; Bonus auf Reden vor großen Gruppen; Voraussetzung: Kühler Kopf I
- Imago-Meister** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Selenia (Publikation)* S.115; Der Abenteurer kann sein Imago verbessern; Voraussetzung: Projektion
- Improvisation** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.95; Allgemeine Kampfmeisterschaft, welche die Führung improvisierter Waffen verbessert
- Improvisationskünstler** (Schlösser und Fallen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.128; Verhindert Abzug beim Knacken von bis max. gute Schlösser
- Improvisierte Parierwaffe** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.121; *Zhoujiang (Publikation)* S.121; Gegenstände in der Nebenhand helfen bei der Aktiven Abwehr
- Improvisierte Verkleidung** (Redegewandtheit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.126; Malusfreies improvisiertes verkleiden.
- Inferno** (Feuermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.207; Ignorieren von SR; Voraussetzung: Feuermeisterschaft
- Inspiration der Geister** (Todesmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.103; *Splittermond: Die Magie* S.103; Bei Anwesenheit von Geisterwesen verbilligen sich Zauber des Typus Geisterwesen
- Inspirieren** (Anführen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.104; Gibt Bonus auf Proben
- Investor** (Diplomatie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.110; Geld investieren und vermehren; Voraussetzung: Kontakte 3

J

- Jagdkumpane** (Jagdkunst, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Bonus bei Jagd durch Tierunterstützung
- Jäger** (Naturkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.124; Bonus auf diverse Fertigkeiten gegen gewählten Typus.
- Jäger des Sagenhaften** (Geschichte und Mythen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.117; *Splittermond: Die Regeln* S.117; Bonus auf diverse Proben gegen gewählten Typus legendärer Kreaturen
- Jäger des Übernatürlichen** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.106; Erhöht Angriff und diverse Proben gegen bestimmte Wesen

K

- Kälteaura** (Wassermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.110; *Splittermond: Die Magie* S.110; Zauber des Typus Eis erhöhen die Kältestufe bzw. senken die Hitzestufe; Voraussetzung:
- Kampf mit zwei Waffen** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.95; Allgemeines Kampfmanöver, das den Kampf mit zwei Waffen erleichtert
- Kampf unter Wasser** (Schwimmen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.129; Malus beim Kämpfen unter Wasser wird halbiert.; Voraussetzung: Arbeit unter Wasser
- Kampfabrichter I** (Tierführung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.36; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen; Voraussetzung: Dompteur
- Kampfabrichter II** (Tierführung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.36; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen; Voraussetzung: Kampfabrichter I

Kampfbeschwörer (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.190*; Beschworene Wesen sind kampfkraftiger

Kämpfende Tiergestalt (Verwandlungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.107*; *Splittermond: Die Magie S.107*; Bonus auf Nahkampfangriffe in der bevorzugten Gestalt; Voraussetzung: Prächtige Tiergestalt, Bevorzugte Gestalt

Kämpfende Wesen (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Beschütze, Kämpfe und Wache sind aktivierbar

Kampfzaubernde Wesen (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.190*; Wesen mit Dienst Kampf und Zaubern des Typus Schaden können diese Zauber selbst einsetzen

Kapitän der verfaulten Nusschale (Seefahrt, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.131*; Keine Mali zur Steuerung bei beschädigten Schiffen

Kaum zu bannen (Todesmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.185*; *Splittermond: Die Magie S.185*; Untote sind schwerer zu bannen

Kaum zu durchschauen (Verwandlungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.107*; *Splittermond: Die Magie S.107*; Verwandlungszauber des Typus Impersonation lassen den Zauber schwerer erkennen

Kaum zu entrinnen (Kampfmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.79*; *Splittermond: Die Magie S.79*; Erschwert Aktive Abwehr gegenüber Kampfzaubern; Voraussetzung: Veteran des Kampfgetümmels

Kaum zu treffen (Bewegungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.56*; *Splittermond: Die Magie S.56*; Zauber des Typus Bewegung verbessern die Aktive Abwehr mit Akrobatik

Kauterisieren (Feuermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.68*; *Splittermond: Die Magie S.68*; Schadenszauber der Feuermagie können heilend wirken und den Zustand Blutend beenden

Kettenfesseln (Kettenwaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.98*; Zustand Ringend nur noch für Gegner und Einschränkung der Gegneraktionen; Voraussetzung: Umklammern

Kind der Schatten (Schattenmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.212*; Bonus auf Schattenmagie ab Dämmerlicht.

Kind der Wellen (Wassermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.220*; Erhöhte Geschwindigkeit beim Schwimmen.

Kind der Wildnis (Naturmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.211*; Bonus auf Naturzauber in der Wildnis; Voraussetzung: Naturkenner

Kind des Lichts (Zauber) (Lichtmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.82*; *Splittermond: Die Magie S.82*; Bonus auf Lichtzauber bei Tageslicht; Voraussetzung:

Klarer Blick (Illusionsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.74*; *Splittermond: Die Magie S.74*; Proben, um Illusionen, feeschen Glimmer und ähnliche Effekte zu durchschauen, erhalten einen Bonus

Kletteraffe (Athletik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.106*; es können leichter längere Strecken geklettert werden

Klingentanz (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.96*; Senkt die Waffengeschwindigkeit

Klingenwirbel (Manöver) (Klingenwaffen, Stangenwaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.98*; Manöver; erlaubt zweiten Angriff mit halber WGS

Knapp daneben (Schutzmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Streiftreffer gehen durch Aktive Abwehr ganz daneben

Knochenbrecher (Manöver) (Hiebwaren, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.97*; Erzeugt Zustand Verwundet 1; Voraussetzung: Schmetterschlag

Knotenlöser (Fingerfertigkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.115*; Bonus von 3 zum Entfesseln

Komplexe Golembefehle (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.204*; *Splittermond: Die Magie S.204*; Mehrere Verfügungen bei Golems aktivierbar

Können diese Augen lügen? (Redegewandtheit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.126; Verbessert NSC-Einstellung

Konservierung (Naturkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.124; Verlängert Haltbarkeit von Kräutern

Konstrukteur (Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.204; *Splittermond: Die Magie* S.204; erlaubt Konstruktion von Golems

Konterzauberer (Bannmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.202; Erleichtert das Identifizieren von Zaubern, die gerade fokussiert werden; Voraussetzung: Bannzauber-Experte

Kontrolle der Form (Verwandlungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.217; +2 auf Verwandlungszauber gegen KW oder VTD

Konzentrierter Fokus (Stärkungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.215; Verringert Fokuskosten beim Ausweiten der Zauber auf weitere Personen; Voraussetzung: Übertragung der Kraft

Koordinator (Anführen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.104; Koordinieren wird effektiver

Koordiniertes Ausweichen (Akrobatik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.101; Aktive Abwehr unterbricht keine kontinuierlichen Aktionen mehr; Voraussetzung: Ausweichen I

Kopf hoch (Aufmunterung) (Darbietung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.39; *Bestienmeister (Publikation)* S.39; Tier oder Tierführer können den Zustand Angsterfüllt abmildern.

Korsar (Seefahrt, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.131; +1 FP bei gelungener Probe zusätzlich

Kosmetische Thaumaturgie (Heilungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.207; *Splittermond: Die Regeln* S.207; magischer kosmetischer Eingriff

Kraft des Erzes (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.63; *Splittermond: Die Magie* S.63; Stein- und Metallgegenstände können mit einer zusätzlichen Qualitätsstufe hergestellt werden; Voraussetzung: Materialmeister

Krafttransfer (Stärkungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.101; *Splittermond: Die Magie* S.101; Zauber des Typus Schwächung geben dem Zauberer einen eigenen Bonus; Voraussetzung:

Kraftvoller Hammerschlag (Hiebaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.97; Erhöht Schaden beim Hammerschlag; Voraussetzung: Hammerschlag

Kraftvoller Rundumschlag (Hiebaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.97; Steigert Rundumschlag um +2 Schaden; Voraussetzung: Rundumschlag

Kräuterarznei (Alchemie, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.121; Erlaubt die Verarbeitung von Kräutern zu Arznei; Voraussetzung: Konservierung

Kräuterhexe (Naturkunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.124; Erhöht die Wirkung von Kräutern.; Voraussetzung: Konservierung

Kräutersud (Alchemie, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation)* S.121; Erlaubt das herstellen von Kräutersuden; Voraussetzung: Kräutertee

Kräutertee (Naturkunde, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.122; Erlaubt die Verarbeitung von Käuern zu Tee; Voraussetzung: Konservierung

Kreative Ablenkung (Fingerfertigkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.115; Bonus von 5 auf Ablenkungsmanöver

Krieger der Felsen (Felsmagie, Schwelle 3): *Farukan (Publikation)* S.101; Angriffsbonus gegen Felswesen; Voraussetzung: Herr der Felsgeister

Krieger der Flammen (Feuermagie, Schwelle 3): *Farukan (Publikation)* S.101; Angriffsbonus gegen Flammenwesen; Voraussetzung: Herr der Feuergeister

Krieger der Wellen (Wassermagie, Schwelle 3): *Farukan (Publikation)* S.101; Angriffsbonus gegen Wasserwesen; Voraussetzung: Herr der Wogen

Krieger der Winde (Windmagie, Schwelle 3): *Farukan (Publikation)* S.101; Angriffsbonus gegen Felswesen; Voraussetzung: Herr der Windgeister

Kühler Kopf I (Entschlossenheit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.114; Malus von 1 kann ignoriert werden.

- Kühler Kopf II** (Entschlossenheit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.114; Malus durch äußere Umstände kann ignoriert werden.; Voraussetzung: Kühler Kopf I
- Kundschaftende Wesen** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.190; *Splittermond: Die Magie* S.190; Die Erweiterten Dienste: Spähe, Überbringe Nachricht und Überbringe Sprachnachricht sind aktivierbar
- Kunstfertiger Zauberkalligraph** (Edelhandwerk, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.122; Zusätzliche Erfolgegrade beim Zaubern; Voraussetzung: Geselle (Edelhandwerk)
- Künstliche Wirklichkeit** (Illusionsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.209; Illusionen sind schwerer zu durchschauen; Voraussetzung: Trübung des Blicks
- Küster** (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter* S.122; Kenntnisse über Priester-Strukturgeber; Voraussetzung: Glaube 1

L

-
- Lachen ist die beste Medizin** (Darbietung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.109; Bonus aufs Heilen oder zur Unterstützung.
- Lähmende Magie** (Bewegungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.56; *Splittermond: Die Magie* S.56; Zauber des Typus Schwächung machen Ziel Lahm (oder langsamer)
- Langer Atem (Zauber)** (Windmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.114; *Splittermond: Die Magie* S.114; Der Zauberer kann länger die Luft anhalten
- Langfristiges Überlasten** (Stärkungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.100; *Splittermond: Die Magie* S.100; Durch die Meisterschaft Überlasten verstärkte Stärkungszauber sind länger aktiv; Voraussetzung: Überlasten
- Langstreckenschwimmer** (Schwimmen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.129; Erlaubt es leichter weit zu schwimmen.
- Langzeitbeobachtung** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.46; *Splittermond: Die Magie* S.46; Erleichtert und erweitert die magische Analyse; Voraussetzung:
- Lanzenreiter** (Tierführung, Schwelle 1): *Selenia (Publikation)* S.114; Erlaubt Reiterwaffen und Reiterschild einhändig zu führen; Voraussetzung: Vorstürmen, Stangenwaffen
- Lautlosigkeit** (Heimlichkeit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.121; Charakter bewegt sich immer schleichend; Voraussetzung: Leisetreter
- Lebensblüte** (Heilungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.70; *Splittermond: Die Magie* S.70; Temporäre Lebenspunkte können kurzzeitig auf ein Ziel übertragen werden
- Lebensretter** (Heilkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.119; Zustand Sterbend wird effektiver behandelt
- Lebensverknüpfung** (Naturmagie, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Umleitung von Schaden zwischen Vertrauten und Zauberer; Voraussetzung: Vertrautenband
- Legendenjäger** (Geschichte und Mythen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.117; *Splittermond: Die Regeln* S.117; Bonus auf diverse Proben gegen Gruppe legendärer Kreaturen; Voraussetzung: Jäger des Sagenhaften
- Legendensänger (Meisterschaft)** (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.117; Bonus auf Darbietung beim Vortragen von Epen und Legenden.
- Leichenlehrer** (Todesmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.185; *Splittermond: Die Magie* S.185; Klügere Untote; Voraussetzung: Nekromant
- Leisetreter** (Heimlichkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.121; *Splittermond: Die Regeln* S.121; Bei Heimlichkeit wird der Malus aus den Umständen Laufen und Sprinten ignoriert
- Leuchtendes Vorbild** (Lichtmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.83; *Splittermond: Die Magie* S.83; Bonus auf Anführen, Darbietung und Diplomatie; Voraussetzung:
- Leuchtfeuer** (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.67; *Splittermond: Die Magie* S.67; Flammen verursachende Feuerzauber verbessern die Lichtverhältnisse
- Leuchtkraft** (Lichtmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.210; *Splittermond: Die Regeln* S.210; Lichtzauber leuchten stärker.

- Licht in der Finsternis** (Lichtmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Verbesserte Lichtzauber des Typus Leuchten, wenn Schattenmagie im Spiel ist; Voraussetzung: Leuchtkraft*
- Lichtbeschwörer** (Lichtmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Verbesserte Werte für Beschwörbare Wesen der Lichtmagie; Voraussetzung:*
- Lichtschock** (Lichtmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Durch Abbruch eines kanalisierten Lichtzauber werden Wesen im Umkreis geblendet; Voraussetzung: Wider die Finsternis*
- Lichtverstärker** (Lichtmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Lichtquellen verbessern die Lichtverhältnisse mehr als üblich; Voraussetzung: Leuchtkraft*
- Lied der Natur** (Naturmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.211; Bonus auf Wahrnehmung in der Natur*
- Lied der Wacht (Aufmunterung)** (Darbietung, Schwelle 1): *Ungebrochen S.110; Aufmunterung, hilft beim durchwachen*
- Lied des Aufstandes** (Darbietung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.109; Das Publikum wird zu Feindseligkeit aufgestachelt; Voraussetzung: Schmähhied/Loblied*
- Lohn im Jenseits** (Diplomatie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.121; Preisung des Jenseits für Boni in Sozialen Konflikten*
- Lokale Tierwelt** (Naturmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Bonus auf Naturzauber des Typus Tier bei heimischen Tieren; Voraussetzung:*

M

- Macht der Gemeinschaft I** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.139; Boni durch Mitbeter; Voraussetzung: Priester (Stärke)*
- Macht der Gemeinschaft II** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter S.139; Höhere Boni durch Mitbeter und weniger Fokuskosten; Voraussetzung: Macht der Gemeinschaft I*
- Macht der Gemeinschaft III** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 3): *Splittermond: Die Götter S.140; Noch höhere Boni durch Mitbeter und noch weniger Fokuskosten; Voraussetzung: Macht der Gemeinschaft II*
- Mächtige Tiergestalt** (Verwandlungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Bonus auf alle allgemeinen Fertigkeiten in der bevorzugten Gestalt als Tier; Voraussetzung: Prächtige Tiergestalt, Bevorzugte Gestalt*
- Mächtiger tierischer Helfer** (Naturmagie, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation) S.40; Herbeigerufene Wesen können Abrichtungen erhalten; Voraussetzung: Vielseitiger tierischer Helfer*
- Magie und Handwerk** (Stärkungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.100; Splittermond: Die Magie S.100; Bonus auf Herstellung oder Reparatur bei Zaubern des Typus Handwerk stärken; Voraussetzung:*
- Magiedetektor** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.46; Splittermond: Die Magie S.46; Verbessert magische Identifikation und Analyse; Voraussetzung:*
- Magiegespür** (Erkenntnismagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Der Zauberer weiß, ob um ihn herum Magie gewirkt wird und ob Gegenstände verzaubert sind*
- Magierjäger** (Bannmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.48; Splittermond: Die Magie S.48; Zauber des Typus Konter haben verringerte Fokuskosten*
- Magische Abhärtung** (Naturmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Immunität gegenüber natürlichen Giften bis zu einem bestimmten Grad; Voraussetzung:*
- Magische Giftimmunität** (Heilungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.70; Splittermond: Die Magie S.70; immun gegen Gifte bis Grad 2; Voraussetzung:*
- Magische Runen** (Stärkungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.101; Splittermond: Die Magie S.101; Bei Zaubern mittels der Meisterschaft Magische Zeichen wird die Verstärkung*

- einfacher; Voraussetzung: Magische Zeichen
- Magische Sinne** (Erkenntnismagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.59*; *Splittermond: Die Magie S.59*; Bonus auf Wahrnehmung
- Magische Tricks** (Schlösser und Fallen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.128*; Bonus auf Entdecken und Entschärfen von magischen Fallen
- Magische Zeichen** (Stärkungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.215*; senkt die Fokuskosten
- Magischer Handwerker I** (Verwandlungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.107*; *Splittermond: Die Magie S.107*; Verwandlungsmagie kann statt Handwerk eingesetzt werden; Voraussetzung:
- Magischer Handwerker II** (Verwandlungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.107*; *Splittermond: Die Magie S.107*; Verwandlungsmagie kann für Handwerk auf Niveau Fachmann genutzt werden; Voraussetzung: Magischer Handwerker I
- Magischer Sog** (Schutzmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.214*; Ermöglicht das Nutzen gegnerischer aktiver Fokuspunkte
- Magischer Verteidiger** (Schutzmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Ermöglichte eine Aktive Abwehr für Verbündete im Umkreis; Voraussetzung: Zauberschutz-Meister
- Maßgeschneiderte Artefakte** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.179*; Artefakte können Artefakterweiterungen erhalten; Voraussetzung: Artefaktkunde, Zauberring
- Materialmeister** (Alchemie, Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 2): *Mondstahlklingen S.99*; *Mondstahlklingen S.99*; Gegenstandsqualität von Gegenständen mit besonderen Material kann erhöht werden
- Materielle Verbindung I** (Beherrschungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.203*; *Splittermond: Die Regeln S.203*; Erhöht Reichweite von Zaubern
- Materielle Verbindung II** (Beherrschungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.203*; Zauberer muss Ziel nicht sehen können; Voraussetzung: Materielle Verbindung I
- Materielle Verbindung III** (Beherrschungsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.53*; *Splittermond: Die Magie S.53*; Wirkungsweite und Reichweite von Beherrschungszaubern wird verzweifacht; Voraussetzung: Materielle Verbindung II
- Mauerstürmer (Meisterschaft)** (Athletik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.107*; Hindernisse werden spielend überwunden; Voraussetzung: Hindernisläufer
- Meditation** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.45*; Kürzere Regeneration von erschöpftem Fokus
- Meditative Einstimmung (Kontemplation)** (Entschlossenheit, Schwelle 2): *Das Erbe von Kesh S.97*; *Das Erbe von Kesh S.97*;
- Meerestaucher** (Schwimmen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.129*; Ermöglicht es leichter, tiefer zu tauchen; Voraussetzung: Flusstaucher
- Mehrfachheilung** (Heilungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.70*; *Splittermond: Die Magie S.70*; Zauber des Typus Leben werden auf Gefährten ausgeweitet; Voraussetzung:
- Mehrfachwurf (Manöver)** (Wurfaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.100*; *Splittermond: Die Regeln S.100*; Ermöglicht sofortigen zweiten Wurf
- Mein Ross ist mein Schild** (Tierführung, Schwelle 3): *Bestienmeister (Publikation) S.38*; Malus für Nahkampfangriffe von Fusskämpfern gegen Berittene; Voraussetzung: Schlachtreiter
- Meine Karte ist das Firmament** (Seefahrt, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.131*; Verortung auf hoher See und erleichtertes Navigieren; Voraussetzung: Blick auf die Sterne
- Meister (Alchemie)** (Alchemie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.103*; Erlaubt Alchemika der Gegenstandsqualität 5 und 6.; Voraussetzung: Fachmann (Alchemie)
- Meister (Darbietung)** (Darbietung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.109*; Beliebig viele EG möglich; Voraussetzung: Fachmann (Darbietung)

- Meister (Edelhandwerk)** (Edelhandwerk, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.112; Beliebige EG und Gegenstandsqualität 5 und 6 möglich; Voraussetzung: Fachmann (Edelhandwerk)
- Meister (Handwerk)** (Handwerk, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.118; Beliebige EG und Gegenstandsqualität 5 und 6 möglich; Voraussetzung: Fachmann (Handwerk)
- Meister der Abnormitäten** (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.184; *Splittermond: Die Magie* S.184; Untote können mit Abnormitäten versehen werden; Voraussetzung: Nekromant
- Meister der Bestien** (Tierführung, Schwelle 4): *Bestienmeister (Publikation)* S.36; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen. Erhöht das Potenzial bei der Ausbildung von Kreaturen.; Voraussetzung: Meisterbändiger
- Meister der Objekte** (Verwandlungsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie* S.107; *Splittermond: Die Magie* S.107; Gegenstände des Zauberers können mannigfaltige Boni erhalten; Voraussetzung:
- Meister der Untoten** (Todesmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.216; Verdoppelt die erhobenen Untoten
- Meister des eisigen Terrains** (Wassermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.111; *Splittermond: Die Magie* S.111; Verbessert das Reisen durch Schnee und Eis; Voraussetzung: Wildnisläufer
- Meister des Kampfgetümmels** (Kampfmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.79; *Splittermond: Die Magie* S.79; Ignoriert verlangsamende Effekte bei Kampfzaubern; Voraussetzung: Veteran des Kampfgetümmels
- Meister mit zwei Waffen** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.205; Angriff mit zwei Waffen wird schneller
- Meisterbändiger** (Tierführung, Schwelle 3): *Bestienmeister (Publikation)* S.36; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen. Erhöht das Potenzial von Kreaturen. Verstärkt Schwarmführer.; Voraussetzung: Herr der Bestien
- Meisterhafte Balance** (Akrobatik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.101; Volle GSW beim balancieren; Voraussetzung: Balance
- Meisterjäger** (Naturkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.124; Erhöht den Bonus aus der Meisterschaft Jäger; Voraussetzung: Jäger
- Meisterschuss (Manöver)** (Schusswaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Manöver; erhöht Schaden um +INT bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Scharfschütze
- Meisterwerk** (Alchemie, Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 4): *Splittermond: Die Regeln* S.103; Automatische Stufe Gegenstandsqualität.
- Meisterwerkfalle** (Schlösser und Fallen, Schwelle 4): *Das Erbe von Kesh* S.106; *Das Erbe von Kesh* S.106; Eine zusätzliche Qualitätsstufe beim Herstellen von Fallen; Voraussetzung: Fallen-Meister
- Meisterwurf (Manöver)** (Wurfwaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.100; Manöver; erhöht Schaden um +INT bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Scharfschütze
- Merkmalsgespür** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kann Merkmale von Feenwelten bestimmen
- Meteorologe** (Überleben, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.135; Wetter kann besser vorhergesagt werden
- Missionar** (Diplomatie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.110; Splitterpunkt bei Bekehrung.; Voraussetzung: Priester (Stärke)
- Mondstählerne Konzentration** (Kampfmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie* S.79; *Splittermond: Die Magie* S.79; Immun gegen Gelegenheitsangriffe und gegen Abbruch kanalisierter Zauber durch Verlust von Gesundheitsstufen; Voraussetzung: Stählerne Konzentration
- Motivierender Vorsänger** (Darbietung, Schwelle 1): *Fahrende Völker* S.34; Koordinieren mittels Vorsänger wird effektiver; Voraussetzung: Vorsänger
- Multiple Trugbilder** (Illusionsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.75; *Splittermond: Die Magie* S.75; Illusionszauber des Typus Trugbild kosten weniger verzehrten Fokus

Muskelprotz (Athletik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.107*; Bonus auf Kraftakt

N

Nächtlicher Jäger (Schattenmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Geschwindigkeits-Bonus bei Leichter Dunkelheit oder schlechter; Voraussetzung:

Nachtsicht (Schattenmagie) (Schattenmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.212*; Lichtverhältniss 2 Stufen verringert; Voraussetzung: Blick in die Dunkelheit

Nähe zur Natur (Naturmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.86*; *Splittermond: Die Magie S.86*; Bonus auf Zauber der Typen Tiere, Pflanzen oder Wildnis; Voraussetzung: Lied der Natur

Nahkampfworfer (Wurfaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.100*; Passiv; Bereitmachen von Wurfaffen provoziert keinen Gelegenheitsangriff

Nährende Flammen (Feuermagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.68*; *Splittermond: Die Magie S.68*; Feuerschaden richtet beim Zauberer keinen Schaden mehr an sondern gibt ihm Lebenspunkte; Voraussetzung: Feuerresistenz III

Nahrung der Natur (Naturmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.86*; *Splittermond: Die Magie S.86*; Viel Sonnenlicht kompensiert die Nahrungsaufnahme; Voraussetzung: Harmonie mit der Natur

Nahrung des Lichts (Lichtmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.83*; *Splittermond: Die Magie S.83*; Viel Sonnenlicht kompensiert die Nahrungsaufnahme; Voraussetzung:

Naturbeschwörer (Naturmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.86*; *Splittermond: Die Magie S.86*; Beschörbare Wesen richten Naturschaden an und haben Boni auf kampfrelevante Werte

Naturkenner (Naturmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.211*; Bonus auf Naturkunde und Tierführung

Nekromant (Todesmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.216*; Erhobene Untote können verstärkt werden.

Nekromantische Abstumpfung (Todesmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.104*; *Splittermond: Die Magie S.104*; Immunität gegenüber Furchterregend bei Geistern und Untoten; Voraussetzung: Nekromant

Nicht ins Gesicht! (Redegewandtheit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.126*; Gegner erhält im Kampf Malus auf Angriffe; geht gegen GW

Nichts passiert! (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.201*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Schwächt Patzer beim Zaubern stark ab; Voraussetzung: Fokuskontrolle

Niederreiten (Tierführung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation) S.37*; Das Manöver Umreißen ist beritten effektiver; Voraussetzung: Umreißen

Niemand war hier (Wahrnehmung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.136*; Ermöglicht fast spurloses Durchsuchen

Notlinderung (Heilungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.70*; *Splittermond: Die Magie S.70*; Heilzauber, die Zustände heilen oder unterdrücken, kosten weniger Fokus

O

Objektzauberer (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.63*; *Splittermond: Die Magie S.63*; Felszauber des Typus Objekt kosten weniger verzehrten Fokus

Objektzerstörer (Felsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.64*; *Splittermond: Die Magie S.64*; Schadensbonus gegenüber Objekten

Ohne Worte (Redegewandtheit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.126*; Der Umstand nicht sprechen zu können kann ignoriert werden

Opfergabe (Geschichte und Mythen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter S.122*; Göttliche Unterstützung durch Opfergaben

Opportunist (Stangenaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.99*; Gelegenheitsangriffe benötigen weniger Ticks

Optische Anpassung (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Selenia (Publikation) S.114*;
Der Abenteurer kann seine Zauber optisch verändern

P

Pass ja auf! (Darbietung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.109*; Diese Meisterschaft erlaubt den Einsatz der Fertigkeit Darbietung bei der Zusammenarbeit im Kampf

Perfekter Gaumen (Wahrnehmung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.136*; Gifte leichter erkennen und Bonus auf Nahrungszubereitung

Personalisierter Fluch (Schicksalsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.93*; *Splittermond: Die Magie S.93*; Weniger verzehrter Fokus bei Schicksalszaubern des Typus Fluch; Voraussetzung:

Persönliche Synchronisierung (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.204*;
Splittermond: Die Magie S.204; Verbessert mittels Ressource gebundene Golems

Philosoph (Länderkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.123*; Bonus auf Empathie beim Einschätzen einer Person.

Phönix aus der Asche (Heilungsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.71*; *Splittermond: Die Magie S.71*; Ermöglicht die Wiederbelebung toter Person durch Verlust an Splitterpunkten

Possierlicher Begleiter (Darbietung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation) S.39*; Wenn ein Tierführer ein Auftritt mit einem Tier mit einer mindest Ausstrahlung durchführt, erhält er einen Bonus auf diese.

Prächtige Tiergestalt (Verwandlungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.107*;
Splittermond: Die Magie S.107; Bonus auf Proben bei der Verwandlung in ein Tier

Praktisches Wissen (Länderkunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.124*; Unterstützt andere Proben; Voraussetzung: Universalgelehrter

Präsenz der Geister (Todesmagie, Schwelle 3): *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Zauber des Typus Geisterwesen erhalten ein Bonus wenn Geisterwesen in der Nähe sind; Voraussetzung: Geisterkenner, oder, Geisterjäger

Präsenz der Untoten (Todesmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.104*; *Splittermond: Die Magie S.104*; Bonus auf Zauber des Typus Nekromantie bei Anwesenheit eines Untoten; Voraussetzung: Untotenkenner

Präziser Zauberkalligraph (Edelhandwerk, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Senkt Auswirkungen von Zauberpätzern.; Voraussetzung: Geselle (Edelhandwerk)

Prediger (Diplomatie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.121*; Überzeugung anderer von den Prinzipien des eigenen Glaubens

Projektion (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Selenia (Publikation) S.114*; *Selenia (Publikation) S.114*; Der Zauberer kann seine Imago materialisieren; Voraussetzung: Rang

Prophet (Schicksalsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.93*; *Splittermond: Die Magie S.93*; Bonus auf Zauber des Typs Prohezeiung, Wahrsagen und bei Überraschungen; Voraussetzung: Wahrsager

Publikumsliebling (Darbietung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.109*; Einnahmen über Darbietung verdoppeln sich.

R

Rechtsgelehrter (Länderkunde, Schwelle 1): *Farukan (Publikation) S.101*; Bonus auf Länderkunde, Diplomatie und Straßenkunde.

Rede mit mir (Empathie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.113*; Bonus auf Diplomatie und Redegewandtheit in laufender Szene

Reinigende Konzentration (Aufladung) (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.45*; Zustände können um eine weitere Stufe geheilt bzw. unterdrückt werden; Voraussetzung: Zauber verzögern

Reiterkampf (Tierführung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.133*; Kampf vom Reittier bringt taktischen Vorteil und ggf. Zusatzschaden

Restaurierung (Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.205; *Splittermond: Die Magie* S.205; Applikationen eines Golems nachträglich ändern; Voraussetzung: Konstrukteur

Riesentöter (Athletik, Schwelle 1): *Ungebrochen* S.110; Verringert bei Gegnern die Höhe des Merkmals Koloss für die Berechnung der Überzahl

Riposte (Klingenwaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.98; Aktiv (aber kein Manöver); erschwerte AA verbessert nachfolgenden Angriff

Rittmeister (Tierführung, Schwelle 1): *Ungebrochen* S.111; Schnelleres Reisen zu Pferd

Ritualband (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.165; Fokuskosten eines Rituals auf Freiwillige übertragen; Voraussetzung: Ritualkunde I

Ritualkunde I (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.165; Rituale von Grad 0 durchführen

Ritualkunde II (Arkane Kunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.165; Rituale von Grad 1 und 2 durchführen; Voraussetzung: Ritualkunde I

Ritualkunde III (Arkane Kunde, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie* S.165; Rituale von Grad 3 und höher durchführen; Voraussetzung: Ritualkunde II

Rückzugsgefecht (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.95; Allgemeines Kampfmanöver, das aus dem Kampf lösen erlaubt

Ruhige Hand (Fingerfertigkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.115; Bonus von 3 auf Fallen entschärfen und chirurgische Eingriffe

Rundumschlag (Manöver) (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.96; Trifft mehrere Gegner in Nahkampfreichweite

Rüstungsträger I (Zähigkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.137; Reduziert Behinderung von Rüstungen

Rüstungsträger II (Zähigkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.137; Verringert Tlck-Zuschlag auf Rüstungen

S

Sammeln (Anführen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.104; Stärkt Widerstand gegen Zustände und behebt diese

Sattelakrobat (Akrobatik, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.37; *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Ermöglicht Aktive Abwehr von Pferderücken ohne Absitzen

Scharfe Zunge (Diplomatie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.110; Ziel erleidet Malus auf alle nicht direkt gegen den Abenteurer gerichteten Proben, geht gegen GW

Scharfschütze (Schusswaffen, Wurfaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Ermöglicht abzugslose Schüsse ins Kampfgetümmel

Scharfsinn (Stärkungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.100; *Splittermond: Die Magie* S.100; Bei Stärkungszaubern des Typus Sinne kann ein Proben-Malus ignoriert werden; Voraussetzung:

Schattenbeschwörer (Schattenmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.90; *Splittermond: Die Magie* S.90; Verbesserte Werte für Beschwörbare Wesen der Schattenmagie

Schattengespür (Schattenmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.90; *Splittermond: Die Magie* S.90; Bonus auf Wahrnehmung, die keine Sicht betrifft, bei Leichter Dunkelheit oder schlechter; Voraussetzung:

Schattenherr (Schattenmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.212; Verhüllungszauber sind stärker.

Schatzjäger (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Farukan (Publikation)* S.101; Geschichte und Mythen zum Verkaufen und feilschen

Schicksalsbewusst (Schicksalsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.93; *Splittermond: Die Magie* S.93; Malus auf Schicksalszauber, die gegen den Zauberer gerichtet sind; Voraussetzung:

Schicksalskenntnis (Schicksalsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.93*; *Splittermond: Die Magie S.93*; Der Zauberer kann das Ziel von Unbeirrbar oder Zielstrebig in Erfahrung bringen; Voraussetzung:

Schießschartenschütze (Schusswaffen, Schwelle 1): *Ungebrochen S.110*; Bessere Deckung beim bereitmachen von Fernkampfaffen

Schild umschlagen (Kettenwaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.97*; Passiv; ignoriert VTD+ von Schilden

Schild und Pranke (Paarkampf) (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation) S.38*; Die Aktiven Abwehr mittels Verteidiger zwischen Tiergefährten und Tierführer ist auch gegen Angriffe möglich die sich nicht gegen die Verteidigung richten; Voraussetzung: Verteidiger

Schildblock (Athletik, Schwelle 1): *Selenia (Publikation) S.114*;

Schildbrecher (Manöver) (Hiebaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.97*; Zerstört Schild

Schlachtplan (Angriff) (Anführen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.104*; Boni auf Angriffe; Voraussetzung: Sammeln

Schlachtplan (Verteidigung) (Anführen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.104*; Boni auf Verteidigung; Voraussetzung: Sammeln

Schlachtreiter (Tierführung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.133*; Angriffe des Reittiers und Zweihandwaffen können genutzt werden; Voraussetzung: Reiterkampf

Schläfer (Beherrschungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.203*; Beherrschungszauber wird an Auslösemechanismus gekoppelt

Schlangemensch (Akrobatik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.102*; Ermöglicht dem Charakter seinen Körper stark zu verformen; Voraussetzung: Entfesselungskünstler

Schlösserhammer (Schlösser und Fallen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.128*; Bonus auf Öffnen durch Gewalt

Schmählied/Loblied (Darbietung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.109*; Einstellung der Zuhörer zu einer anderen Person beeinflussen; Voraussetzung: Einstellung beeinflussen

Schmerzhafter Hieb (Manöver) (Handgemenge, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.96*; Erzeugt Zustand Lahm

Schmerzwiderstand I (Zähigkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.137*; Malus von Wundabzügen wird gesenkt

Schmerzwiderstand II (Zähigkeit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.137*; Malus von Wundabzügen wird gesenkt; Voraussetzung: Schmerzwiderstand I

Schmetterschlag (Manöver) (Hiebaffen, Stangenwaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.97*; Manöver; erzeugt Benommen 1

Schmiedemeister (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Bearbeitung von Metall und Gestein.

Schmuggler (Fingerfertigkeit, Schwelle 2): *Ungebrochen S.110*; Nachträgliche Probe zum verstecken von Gegenständen

Schmutzige Tricks (Heimlichkeit, Schwelle 1): *Das Erbe von Kesh S.97*; *Das Erbe von Kesh S.97*;

Schnell wieder auf den Beinen (Zähigkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.137*; Erhöht die LP-Regeneration

Schnelle Durchsuchung (Wahrnehmung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.136*; Schnelleres Durchsuchen eines Raumes

Schnelle Reaktion (Bannmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.202*; Bannzauber werden schneller ausgelöst

Schnelle Schildabwehr (Zähigkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.137*; Reduziert Tick-Kosten bei Aktive Abwehr mit Schild; Voraussetzung: Starker Schildarm I

Schneller Jäger (Jagdkunst, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.122*; Dauer für Nahrungssuche sinkt

- Schneller Konter** (Bannmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.49*; *Splittermond: Die Magie S.49*; Senkt die Zauberdauer für alle Bannmagie-Zauber vom Typus Konter; Voraussetzung: Konterzauberer
- Schneller Sammler** (Naturkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.124*; Kräuter, Nahrung oder Zutaten werden schneller gesucht/gefunden.
- Schneller Zauberspeicher-Auflader** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.179*; Der Zauberer ist in der Lage, ladungsbasierte Zauberspeicher besonders schnell aufzuladen; Voraussetzung: Zauberspeicher aufladen
- Schnellladen** (Schusswaffen, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Meisterschaften Schnellschütze I und II ist bei Schusswaffen mit den Merkmal Auslöser effektiver.; Voraussetzung: Büchenschütze, Schnellschütze I
- Schnelleser** (Länderkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.123*; Viermal so schnelles Lesen
- Schnellschütze I** (Schusswaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; -1 WGS
- Schnellschütze II** (Schusswaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; -2 WGS; Voraussetzung: Schnellschütze I
- Schnellziehen** (Fingerfertigkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.115*; Reduziert die Ticks zum Ziehen/Bereitmachen einer Waffe
- Schriftrollen erstellen I** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.105*; *Splittermond: Die Regeln S.105*; Stufe 1/2 Schriftrollen können hergestellt werden
- Schriftrollen erstellen II** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.106*; Stufe 3/4 Schriftrollen können hergestellt werden; Voraussetzung: Schriftrollen erstellen I
- Schriftrollen erstellen III** (Arkane Kunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.106*; Stufe 5/6 Schriftrollen können hergestellt werden; Voraussetzung: Schriftrollen erstellen II
- Schutz der Natur** (Naturmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.86*; *Splittermond: Die Magie S.86*; Senkt den Schaden aus natürlichen Quellen sowie Naturschaden; Voraussetzung:
- Schutz des Lichtes** (Lichtmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.210*; Bonus auf Widerstände gegen Wesen der Dunkelheit
- Schutz vor Bannung** (Stärkungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.215*; Erschwert Bannmagie gegen Zauber
- Schutz vor Wesen** (Schutzmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Angriffe bestimmter Wesen erhalten einen Malus; Voraussetzung:
- Schützende Konzentration (Aufladung)** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.46*; Verleiht manchen Zaubern zusätzliche temporäre Lebenspunkte; Voraussetzung: Zauber verzögern
- Schützende Schatten** (Schattenmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.212*; Erhöht Widerstand gegen Lichtmagie.
- Schützende Wesen** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Lenke ab, Neutralisiere Gegenelement und Schütze vor Element sind aktivierbar
- Schützendes Wissen** (Schutzmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.96*; *Splittermond: Die Magie S.96*; Schutzzauber können weniger Fokus kosten, wenn sie auch in anderen Magieschulen vorkommen; Voraussetzung:
- Schutzfeld-Fixierung** (Bannmagie, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Zauber von Typus Schutzfeld können an eine Ort fixiert werden
- Schwächende Konzentration (Aufladung)** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.46*; Durch Zauber erwirkte Proben-Mali werden erhöht; Voraussetzung: Zauber verzögern
- Schwachstelle ausnutzen** (Heimlichkeit, Schwelle 1): *Das Erbe von Kesh S.97*; *Das Erbe von Kesh S.97*;
- Schwarmführer** (Tierführung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen.; Voraussetzung: Dompteur

Schwarzmarkt (Straßenkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.132; Bonus beim Handel auf Schwarzmarkt

Schwert und Pranke I (Paarkampf) (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.38; Ermöglicht Reaktion für Tiergefährten und Tierführer, die Bonus auf Angriff gibt.; Voraussetzung: Tiergefährte

Schwert und Pranke II (Paarkampf) (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.38; Bekämpfen Tierführer und Tiergefährte das selbe Ziel sind unter spezifischen Umständen Reaktionen möglich um die Geschwindigkeit eines Angriffes zu verbessern.; Voraussetzung: Tiergefährte

Seebär (Seefahrt, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.131; +3 auf Überleben und Jagdkunst auf See

Sehenschneider (Manöver) (Schusswaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Manöver; erzeugt Zustand Lahm

Selbstopfer (Zähigkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Götter* S.122; Opferung des eigenen Blutes an die Gottheit

Selbstsegnung (Schicksalsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.93; *Splittermond: Die Magie* S.93; Zauber des Typus Segen können auf sich selbst wirken; Voraussetzung: Hand des Zauberers

Selektive Illusion (Illusionsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.75; *Splittermond: Die Magie* S.75; Illusionszauber können für bestimmte Wesen durchschaubar sein

Selektives Schutzfeld (Bannmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.48; *Splittermond: Die Magie* S.48; Ermöglicht willentliche Ausnahmen bei Zaubern vom Typus Schutzfeld

Seuchenresistenz (Heilungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.70; *Splittermond: Die Magie* S.70; Der Körperliche Widerstand wird bei Infektionswürfen durch Krankheiten erhöht.

Sicher durch den Sturm (Seefahrt, Schwelle 2): *Fahrende Völker* S.35; *Fahrende Völker* S.35; Spezifische negative Umstände können ignoriert werden

Sieg des Geistes (Beherrschungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.53; *Splittermond: Die Magie* S.53; Der Zauber kann die Zustände Angsterfüllt und Panisch zeitweilig bei sich unterbinden

Signatur erkennen (Erkenntnismagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.59; *Splittermond: Die Magie* S.59; Bei der Analyse werden keine Fortschrittspunkte für die Signatur benötigt

Sinnesstärkung (Erkenntnismagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.59; *Splittermond: Die Magie* S.59; Reduziert bei Zaubern des Typus Sinne die Fokuskosten; Voraussetzung: Wahrnehmung

Skelett und Grazie (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.184; *Splittermond: Die Magie* S.184; Ermöglicht sauber und gepflegte Untote

Sorgfältiges Zielen (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.79; *Splittermond: Die Magie* S.79; Ermöglicht das Zielen bei Kampfzubern; Voraussetzung: Gezielte Zauber

Sparfuchs (Alchemie, Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.103; Herstellungskosten sinken auf ein Viertel des Preises.

Sparsame Reise (Überleben, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.135; Reisekosten verringern sich

Sparsamer Zauberer (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.201; *Splittermond: Die Regeln* S.201; Spart Fokus beim Zaubern

Spezialist für alle Wesen (Heilkunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.119; Behandlung aller Wesen ohne Malus möglich; Voraussetzung: Tierarzt

Spontane Unterweisung (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.204; *Splittermond: Die Magie* S.204; spontane Veränderung der aktiven Instruktion/Verfügung

Spontaner Grabraub (Todesmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.185; *Splittermond: Die Magie* S.185; Untote besonders schnell erheben

Sprachbegabt (Länderkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.123*; Ermöglicht das Verstehen fremder Sprachen

Sprinter (Athletik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.106*; GSW erhöht sich

Spürnase (Zauber) (Windmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.114*; *Splittermond: Die Magie S.114*; Erleichtert Wahrnehmung-Proben zum Riechen; Voraussetzung:

Stabile Heilzauberei (Heilungsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.71*; *Splittermond: Die Magie S.71*; Kanalisierte Heilzauber brechen nicht mehr ab; Voraussetzung:

Stabilität der Form (Verwandlungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.107*; *Splittermond: Die Magie S.107*; Verwandlungszauber des Typus Objekt verbessern die Gegenstandshärte und sind schwerer zu bannen

Stählerne Konzentration (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.209*; Verringert Mali durch Wundabzüge beim Zaubern.; Voraussetzung: Eiserne Konzentration

Stählerne Stirn (Felsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.64*; *Splittermond: Die Magie S.64*; Dauerhaft verringerte Zustände Benommen und Erschöpft; Voraussetzung: Sturheit der Felsen

Starke Explosion (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.67*; *Splittermond: Die Magie S.67*; Zauber vom Typus Explosion können Gegner zusätzlich umwerfen

Starke Schwächung (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.46*; Verstärkt die Auswirkungen von Zaubern des Typus Schwächung

Stärkendes Wanderlied (Aufmunterung) (Darbietung, Schwelle 1): *Fahrende Völker S.34*; Wanderlied beeinflusst nun auch den Zustand Erschöpft; Voraussetzung: Wanderlied

Starker Beschwörer (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.190*; Es können Wesen höherer Stufe beschworen werden

Starker Schildarm I (Zähigkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.137*; Senkt Behinderung von Schilden und Malus beim Schildstoß

Starker Schildarm II (Zähigkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.137*; Senkt Tick-Zuschlag bei Schilden; Voraussetzung: Starker Schildarm I

Starker Schutz (Schutzmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Höherer Bonus auf Proben oder abgeleitete Werte

Starker Wurfarm (Wurfaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.100*; Erhöht Reichweite

Stärkung des Vertrauten (Naturmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.211*; Einige Zauber können auch auf Vertrauten gesprochen werden; Voraussetzung: Vertrautenband

Stehaufmännchen (Akrobatik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.101*; Behebt den Zustand liegend leichter

Steinforme (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.63*; *Splittermond: Die Magie S.63*; Felszauber des Typus Elementarkontrolle kosten weniger Fokus

Stil und Grazie (Diplomatie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.109*; Bonus auf Darbietung, Diplomatie und Redegewandtheit in gewissen Schichten

Stilles Zaubern (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Halbierter Malus beim Weglassen der Zauberformel

Stimme des Sturms (Windmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.221*; Stimme trägt deutlich weiter

Stimmen der Freunde (Erkenntnismagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.205*;erspürt Not eines Vertrauten

Stimmungsgespür (Erkenntnismagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.205*; *Splittermond: Die Regeln S.205*; Bonus auf Empathie

Störer der Schatten (Lichtmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.83*; *Splittermond: Die Magie S.83*; Malus für Schattenmagie im Umkreis von Lichtzaubern des Typus Leuchten; Voraussetzung:

Störer des Lichts (Schattenmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Zauber vom Typus Verhüllung erschweren Lichtmagie im Umkreis; Voraussetzung:

Streiter des Lichtes (Lichtmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.210; Bonus auf Zauber gegen Wesen der Finsternis

Strukturgeber-Experte (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.179; *Splittermond: Die Magie* S.179; Verbessert die Herstellung von Strukturgebern; Voraussetzung: Arkaner Schriftkundiger

Sturheit der Felsen (Felsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.64; *Splittermond: Die Magie* S.64; Bonus auf Entschlossenheit und Geistigen Widerstand in Sozialen Konflikten

Sturmlauf (Stangenwaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.99; [[Vorstürmen]] verlangsamt den Gegner zusätzlich; Voraussetzung: Vorstürmen

Sturmritt (Manöver) (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Kampfmanöver, bei dem der Gegener Ticks verliert und zurückgeworfen wird; Voraussetzung: Vorstürmen

Subtile Beeinflussung (Beherrschungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.53; *Splittermond: Die Magie* S.53; Vorteil bei Sozialen Konflikten mit anderen, die bereits einem eigenen Beherrschungszauber unterliegen

Subtile Forschung (Erkenntnismagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.205; Erschwert das Erkennen, ob Erkenntnismagie benutzt wurde

T

Taktisches Genie (Anführen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.104; Kombiniert Schlachtplan-Meisterschaften

Talismane erstellen (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.179; *Splittermond: Die Magie* S.179; Der Zauberer ist in der Lage, Talismane zu erstellen; Voraussetzung: Zauberfinger

Tarnidentität (Redegewandtheit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.126; Bonus auf alle Proben seiner Tarnidentität.

Teiler des Schleiers (Erkenntnismagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie* S.60; *Splittermond: Die Magie* S.60; Für den Zauberer gelten Illusionszauber bis einschließlich Zaubergrad 3 als durchschaut.

Telekinetiker (Bewegungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.56; Einsatz von Wurfwaffen über Bewegungsmagie

Telepathischer Schild (Erkenntnismagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.205; *Splittermond: Die Regeln* S.205; Bonus auf GW gegen Erkenntnismagie

Tiefe Erkenntnis (Erkenntnismagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.60; *Splittermond: Die Magie* S.60; Erlaubt den Einsatz von Erkenntnismagie bei Proben auf Arkane Kunde, Geschichte und Mythen, Länderkunde und Naturkunde

Tiefseetaucher (Schwimmen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.129; Ermöglicht es leichter, tiefer zu tauchen; Voraussetzung: Meerestaucher

Tier einschätzen (Tierführung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.133; Beruhigt Tier und erschwert damit den Angriff

Tierarzt (Heilkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.119; Tiere können ohne Malus behandelt werden

Tierbegleitung (Naturmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.86; *Splittermond: Die Magie* S.86; Weniger verzehrten Fokus bei Naturzaubern des Typus Tiere oder Vertrauter; Voraussetzung:

Tiere einschüchtern (Tierführung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Erlaubt Tiere einzuschüchtern; Voraussetzung: Tier einschätzen

Tierexperte (Jagdkunst, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.122; Erhöht den Bonus aus der Meisterschaft [[Tierkenner]]; Voraussetzung: Tierkenner

Tierisches Abwehrgespann (Tierführung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.38; Ermöglicht den Tierführer sein Tier bei der Aktiven Verteidigung mittels Verteidiger zu unterstützen.; Voraussetzung: Verteidiger

Tierisches Bollwerk (Tierführung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.38; Tierführer kann sein Tier abstellen andere zu Verteidigen; Voraussetzung: Schild und Pranke

Tierkenner (Jagdkunst, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.122; Bonus auf Angriffe gegen gewählten Typus

Tierrufer (Naturmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.86; *Splittermond: Die Magie* S.86; Naturzauber des Typus Herbeirufung kosten weniger Fokus; Voraussetzung:

Tierspezialist (Tierführung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.36; Erhöht das Potenzial das Tiere durch eine Ausbildung erhalten; Voraussetzung: Dompteur

Tierzauberer (Verwandlungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.217; Zaubern als Tier ohne Mali; Voraussetzung: Bevorzugte Gestalt

Todesschlag (Hieb Waffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.97; Zusätzlicher Schaden bei liegend/benommen

Tödlicher Schaden (Handgemenge, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.96; Waffenlose Angriffe erzeugen auf Wunsch echten Schaden

Totentanz (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.184; *Splittermond: Die Magie* S.184; Erhebung von mehreren untoten gleichzeitig.

Transportierende Wesen I (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.190; Der Erweiterte Dienst: Transportiere ist aktivierbar

Transportierende Wesen II (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.191; Die Erweiterten Dienste: Transportiere durch Luft und Transportiere durch Wasser sind aktivierbar; Voraussetzung: Transportierende Wesen I

Transportierende Wesen III (Arkane Kunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.191; Die Erweiterten Dienste: Transportiere durch Fels und Transportiere durch Feuer sind aktivierbar; Voraussetzung: Transportierende Wesen II

Trübung des Blicks (Illusionsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.208; Illusionen werden gegen Wahrer Blick geschützt

Ü

Überall zu Hause (Straßenkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.132; Kein Malus in unbekanntes Städte

Überlasten (Stärkungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.215; Verstärkt kanalisiertes Zauber auf Kosten der Dauer

Überlegener Konter (Bannmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.49; *Splittermond: Die Magie* S.49; Verhindert den Einsatz verstärkter Zauber bei Gegnern, die von einem Bannzauber des Typus Konter getroffen wurden; Voraussetzung: Konterzauberer

Überlegenheit (Beherrschungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.53; *Splittermond: Die Magie* S.53; Bonus auf Anführen- und Redegewandtheit-Proben; Voraussetzung: Einfühlsamkeit

Übermäßiges Vertrauen (Illusionsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.75; *Splittermond: Die Magie* S.75; Positive Einstellung erschwert das Erkennen von Illusionszabern

Überraschungsangriff I (Heimlichkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.121; Zusatzschaden

Überraschungsangriff II (Heimlichkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.121; Zusatzschaden; Voraussetzung: Überraschungsangriff I

Überraschungsangriff III (Heimlichkeit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.121; Erhöht Reichweite und ermöglicht im Nahkampf Zustände; Voraussetzung: Überraschungsangriff II

Übertragung der Kraft (Stärkungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.215; *Splittermond: Die Regeln* S.215; kanalisiertes Stärkungszauber wirken auf weitere Personen

Überwältigende Fluten (Wassermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.111; *Splittermond: Die Magie* S.111; Wasserzauber des Typus Schaden erzeugen Kälte-, Säure- oder Wasserschaden

U

- Umgebungssinne** (Wahrnehmung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.136; Bonus auf Wahrnehmung-Proben in gewählter Umgebung
- Umklammern (Manöver)** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.95; *Splittermond: Die Regeln* S.95; Allgemeines Kampfmanöver, um den Gegner zu Umklammern
- Umreißen (Manöver)** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.95; *Splittermond: Die Regeln* S.95; Manöver um den Gegner auf den Boden zu werfen
- Unauffällig** (Heimlichkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.121; Ermöglicht untertauchen und in Vergessenheit zu geraten
- Unbeirrbar** (Entschlossenheit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.114; *Splittermond: Die Regeln* S.114; Bonus von 3 auf Proben die ihm das Erreichen seines Ziels erschweren.
- Unbeugsamer Wille** (Beherrschungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.53; *Splittermond: Die Magie* S.53; Bonus auf GW beim Widerstehen von Attacken und Manipulationen in Sozialen Konflikten
- Undurchschaubar** (Entschlossenheit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.114; Proben zum Lügen/Verschleiern erhalten einen Bonus von 3
- Undurchschaubare Magie** (Illusionsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.75; *Splittermond: Die Magie* S.75; Proben zum Identifizieren sind erschwert; Voraussetzung: Trübung des Blicks
- Uneingeschränkte Bewegung** (Bewegungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.56; *Splittermond: Die Magie* S.56; Statt den Zustand Lahm zu erleiden, kann man stattdessen die eigene Geschwindigkeit reduziert werden
- Unerbittlich** (Kettenwaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.98; Passiv; gibt Waffe das Merkmal Scharf
- Unermüdlicher Verfolger** (Jagdkunst, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.122; Es ist leichter Spuren zu verfolgen
- Unerschütterlicher Büchenschütze** (Schusswaffen, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation)* S.121; Weniger Rückstoß bei Waffen mit diesen Merkmal; Voraussetzung: Büchenschütze
- Unfehlbare Orientierung** (Überleben, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.135; Bonus auf Orientierung
- Ungeblendet** (Lichtmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.210; *Splittermond: Die Regeln* S.210; Immunität gegen Geblendet
- Ungesehen** (Schattenmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.90; *Splittermond: Die Magie* S.90; Bonus auf Heimlichkeit; Voraussetzung:
- Ungesehener Angriff** (Illusionsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie* S.76; *Splittermond: Die Magie* S.76; Angriffe des Zauberers erhalten das Merkmal Ablenkend; Voraussetzung:
- Universalgelehrter** (Länderkunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.123; Obskure aber nützliche Information vom SL erhalten.
- Unterschwellige Warnung** (Wahrnehmung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.136; *Splittermond: Die Regeln* S.136; Ermöglicht es einen Hinterhalt zu verhindern
- Untote Horden** (Todesmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.185; *Splittermond: Die Magie* S.185; Untote werden verbessert, wenn weitere im Umfeld erhoben werden.; Voraussetzung: Nekromant
- Untotenjäger** (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.216; Bonus gegen Angriffe und diverse Proben gegen Untote.
- Untotenkenner** (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.103; *Splittermond: Die Magie* S.103; Bonus, um Untote zu bemerken oder zu identifizieren
- Untoter Ansturm** (Todesmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.185; *Splittermond: Die Magie* S.185; Untote erhalten Vorstürmen; Voraussetzung: Flinke Untote

- Veränderte Umgebung** (Wahrnehmung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.136; Erlaubt Probe um kleinste Veränderungen wahrzunehmen
- Verbesserte Verankerung** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.179; *Splittermond: Die Magie* S.179; Ermöglicht die Herstellung Verbesserter Schriftrollen und Verbesserter Strukturgeber; Voraussetzung: Schriftrollen erstellen I, Zauberring
- Verbesserter Gefährte im Kampf (Paarkampf)** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.38; Unterstützende Angriffe mittels Gefährte im Kampf sind effektiver.; Voraussetzung: Gefährte im Kampf
- Verbesserter Schlachtreiter** (Tierführung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.38; ; Voraussetzung: Schlachtreiter
- Verbessertes Entwaffnen** (Handgemenge, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.96; ; Voraussetzung: Entwaffnen
- Verbessertes Umreißen** (Handgemenge, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.96; ; Voraussetzung: Umreißen
- Verbündeter der Fische** (Wassermagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie* S.111; *Splittermond: Die Magie* S.111; Wasserwesen greifen den Zauberer nie zuerst an; Voraussetzung: Freund der Fische
- Verhüller der Materie** (Schattenmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie* S.90; *Splittermond: Die Magie* S.90; Getragenen Gegenstände erhalten die Verbesserung Unauffällig; Voraussetzung:
- Verhüllung der Form** (Verwandlungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.217; Erschwert das Identifizieren von eigenen Verwandlungen; Voraussetzung: Bannung der Form
- Verliehene Schutzwirkung** (Schutzmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.97; *Splittermond: Die Magie* S.97; Bereits wirkende Schutzzauber können an Gefährten verliehen werden; Voraussetzung: Hand des Zauberers
- Verschwommene Klinge** (Illusionsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.74; *Splittermond: Die Magie* S.74; Angriffen kann das Merkmal Ablenkend verliehen werden
- Verstand des Zerstörers** (Kampfmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.79; *Splittermond: Die Magie* S.79; Kampfzauber des Typus Schaden kosten weniger Fokus; Voraussetzung: Geist des Zerstörers
- Verstärker Angriff** (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.79; *Splittermond: Die Magie* S.79; Verbesserter Angriff durch Abbruch eines kanalisiertes Kampfzaubers; Voraussetzung:
- Verstärkte Zauber** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.46; *Splittermond: Die Magie* S.46; Spart verzehrten Fokus bei verstärkten Zaubern
- Verteidiger** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.95; *Splittermond: Die Regeln* S.95; Allgemeines Kampfmanöver, mit dem Aktive Abwehr für andere eingesetzt werden kann
- Verteidigungswirbel (Manöver)** (Kettenwaffen, Klingenwaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.97; Manöver; erhöht Verteidigung kurzzeitig
- Vertrautenband** (Naturmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.211; Tiervertrauter kann anstelle des Charakters Zauber wirken.
- Vertrauenssprache** (Naturmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.212; Erlaubt Kommunikation mit Vertrauten; Voraussetzung: Vertrautenband
- Vertrauter des Glaubens I** (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Bonus beim Zaubern, bei zur Gottheit passenden Magieschule, durch Tiervertrauten
- Vertrauter des Glaubens II** (Geschichte und Mythen, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Bonus beim Zaubern, bei zur Gottheit passenden Magieschule, durch Tiervertrauten; Voraussetzung: Vertrauter des Glaubens I
- Verwirrung (Manöver)** (Handgemenge, Klingenwaffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.98; Erhöht Angriffsbonus von Mitstreitern gegen dasselbe Ziel auf Kosten des Schadens
- Veteran der Arena** (Tierführung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.134; Zusätzliche FP bei Verfolgungsjagden mit Kutschen oder Streitwägen.

- Veteran des Kampfgetümmels** (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.209; Verhindert GA beim Fokussieren.; Voraussetzung: Eiserne Konzentration
- Vielseitiger tierischer Helfer** (Naturmagie, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Herbeigerufene Wesen können Abrichtungen erhalten; Voraussetzung: Tierischer Helfer I, oder, Tierischer Helfer II, oder, Tierischer Helfer III
- Vielversprechender Beschwörer** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.191; Es können Wesen höherer Stufe beschworen werden
- Vom Glück verfolgt** (Schicksalsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.93; *Splittermond: Die Magie* S.93; Der Zauberer hat unverschämtes Glück und kann seine Ressource Vermögen öfter nutzen; Voraussetzung: Glückskind
- Vom Winde umweht** (Windmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.114; *Splittermond: Die Magie* S.114; Windzauber des Typus Elementarkontrolle (Zaubertypus) kosten weniger verzehrten Fokus; Voraussetzung:
- Von den Winden getragen** (Windmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.114; *Splittermond: Die Magie* S.114; Erhöht beim magischen Schweben oder Fliegen die Geschwindigkeit; Voraussetzung:
- Vorahnung** (Schicksalsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.213; Bonus gegen Überraschungen und Hinterhalte
- Vorausschauender Führer** (Überleben, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.135; Meisterschaft, die Ereignisse auf Reisen beeinflusst
- Vorsänger** (Darbietung, Schwelle 1): *Fahrende Völker* S.34; Modifiziert koordinieren
- Vorsicht I** (Schlösser und Fallen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.128; Bonus gegen Fallen und deren Effekte.
- Vorsicht II** (Schlösser und Fallen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.128; Das Entschärfen einer Falle ist risikoarmer.; Voraussetzung: Vorsicht I
- Vorstürmen (Manöver)** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.96; *Splittermond: Die Regeln* S.96; Allgemeines Kampfmanöver, das den Schaden im Angriff erhöht

W

- Wachsamkeit** (Zähigkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.137; Nacht durchwachen ohne Probe und Mali
- Wächter des Lichts** (Lichtmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie* S.83; *Splittermond: Die Magie* S.83; Reduzierter Schaden von Untoten, Wesen der Finsternis, Licht- und Schattenmagie; Voraussetzung: Schutz des Lichtes
- Waffe aus dem Nichts** (Fingerfertigkeit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.115; Ziehen einer versteckten Waffe bringt taktischen Vorteil und Ini Bonus; Voraussetzung: Schnellziehen
- Wahrsager (Arkane Kunde)** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.106; Bonus auf Wurf
- Wahrsager (Schicksalsmagie)** (Schicksalsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.213; Bonus auf Wurf; Voraussetzung: Vorahnung]
- Waidmann** (Jagdkunst, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.122; Haltbarkeit von Tierprodukten verlängern
- Wanderer im Schatten** (Überleben, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.135; Hilft getarnte Lager zu errichten
- Wanderlied (Aufmunterung)** (Darbietung, Schwelle 1): *Fahrende Völker* S.35; Bonus auf Zähigkeitsproben in Zusammenhang mit erschöpfenden Tätigkeiten
- Wandmeister** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.46; Zauber des Typus Wand können einfache geometrische Formen bilden
- Wasserbeschwörer** (Wassermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.111; *Splittermond: Die Magie* S.111; Beschworene Wesen richten besonderen Schaden an und haben verbesserte Werte;

Voraussetzung:

- Wassermeisterschaft** (Wassermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.220; Bonus gegen Wasserzauber gegen KW oder VTD.
- Wasserresistenz I** (Wassermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.220; Reduziert 2 Punkte Kälte- Säure- und Wasserschaden
- Wasserresistenz II** (Wassermagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.220; Reduziert 4 Punkte Kälte- Säure- und Wasserschaden.
- Wasserresistenz III** (Wassermagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.220; Reduziert 6 Punkte Kälte- Säure- und Wasserschaden.
- Weicher Stil (Kampfstil)** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.121; Kampfstil, Ein Streiftreffer kostet weniger Ticks; Voraussetzung: Meisterschafts-Manöver
- Weisheit der Ahnen** (Geschichte und Mythen, Schwelle 1): *Das Erbe von Kesh* S.97; *Das Erbe von Kesh* S.97;
- Weites Zaubern** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.46; *Splittermond: Die Magie* S.46; Die Wirkungsweite kanalisierter Zauber verdoppelt sich
- Weitreichender Klingenwirbel** (Stangenwaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.100; Passiv; verbessert Klingenwirbel, erlaubt dritten Angriff; Voraussetzung: Klingenwirbel
- Weitreichendes Geschoss** (Bewegungsmagie, Schwelle 2): *Ungebrochen* S.111; *Ungebrochen* S.111; Erhöhung der Reichweite in Kombination mit durchschlagendes Geschoss; Voraussetzung: Durchschlagendes Geschoss
- Weitspringer** (Athletik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.106; Erhöht Sprungreichweite
- Wellenlesen** (Seefahrt, Schwelle 1): *Fahrende Völker* S.35; *Fahrende Völker* S.35; Erleichtert Orientieren auf Gewässern
- Werte einschätzen** (Empathie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.113; Attribute und Fertigkeiten einschätzen
- Wesenskenntnis** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.190; Mehrere Wesen können beschwörbar werden
- Wesensspezialist** (Jagdkunst, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Bonus bei Proben gegen Wesen, für die ein passender Tiergefährte besitzt wird; Voraussetzung: Tierkenner
- Wetterfest (Überleben)** (Überleben, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.135; besonders Wetterfeste Lager können errichtet werden; Voraussetzung: Meteorologe
- Wetterfest (Zauber)** (Windmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie* S.114; *Splittermond: Die Magie* S.114; Durch Wetter verursachte negative Umstände ignorieren; Voraussetzung:
- Wetterkundig** (Windmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.221; Bonus auf Vorhersage des Wetters.
- Wider die Finsternis** (Lichtmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.210; Bonusschaden gegen Wesen der Dunkelheit; Voraussetzung: Streiter des Lichtes
- Widerspenstige Störung** (Kampfmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.79; *Splittermond: Die Magie* S.79; Vom Zauberer verursachte Zustände sind schwerer zu beenden; Voraussetzung: Andauernde Störung I
- Wie meine Westentasche** (Straßenkunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.133; +3 in gewählter Stadt auf diverse Proben
- Wildnisläufer** (Überleben, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.135; Reisegeschwindigkeit erhöht sich
- Willensanstrengung** (Entschlossenheit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.114; Bonus von 3 auf alle WIL Fertigkeiten für SP für 20 Ticks. Danach Erschöpft I; Voraussetzung: Unbeirrbar
- Willensbrecher** (Beherrschungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.203; Bonus auf Beherrschungszauber gegen GW
- Willensduell** (Beherrschungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie* S.53; *Splittermond: Die Magie* S.53; Erlaubt stets eine eigene Aktive Abwehr bei Beherrschungszauber, die gegen den

Geistigen Widerstand gerichtet sind; Voraussetzung: Willensbrecher

- Willensverstärkung** (Beherrschungsmagie, Schwelle 3): Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Gefährten erhalten einen Bonus gegen die Zustände Angsterfüllt und Panisch oder um nicht von jemand eingeschüchtert zu werden; Voraussetzung: Überlegenheit
- Windbeschwörer** (Windmagie, Schwelle 1): Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114; Verbesserte Werte für Beschwörbare Wesen der Windmagie
- Windmeisterschaft** (Windmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.221; Splittermond: Die Regeln S.221*; Bonus auf Windzauber gegen KW oder VTD.
- Windresistenz I** (Windmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.221*; Reduziert Blitz- Luft- und Windschaden.
- Windresistenz II** (Windmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.221; Splittermond: Die Regeln S.221*; Reduziert Blitz- Luft- und Windschaden.; Voraussetzung: Windresistenz I
- Windresistenz III** (Windmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.221; Splittermond: Die Regeln S.221*; Reduziert Blitz-, Luft- und Windschaden.; Voraussetzung: Windresistenz II
- Wissen ist Macht** (Bannmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.202; Splittermond: Die Regeln S.202*; Erleichtert das Bannen von Zaubern
- Wissen ist Macht (Erkenntnismagie)** (Erkenntnismagie, Schwelle 1): Splittermond: Die Magie S.59; Splittermond: Die Magie S.59; Bonus auf Angriffe und Widerstände gegenüber erfolgreich identifizierten Wesen
- Wisst Ihr überhaupt wer ich bin?** (Diplomatie, Schwelle 3): Splittermond: Die Regeln S.110; Boni auf diverse Proben gegen jeden der im Stand unter dem SC steht.; Voraussetzung: Stand 3, oder, Redegewandtheit 12
- Wogenbezwinger** (Wassermagie, Schwelle 2): Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111; Bonus auf Proben zu Schwimmen und Seefahrt; Voraussetzung:
- Wundarzt** (Heilkunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.119*; Blutend und Verwundet werden effektiver behandelt; Voraussetzung: Lebensretter
- Wunderarbeiter** (Alchemie, Edelhandwerk, Handwerk, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.103*; Malus von 3 um Dauer aller Proben zu halbieren.; Voraussetzung: Effizienz
- Wunderwirker** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.201; Splittermond: Die Regeln S.201*; Herstellen und Reparatur von Strukturgebern; Voraussetzung: Zauberinger
- Würgegriff** (Handgemenge, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.96*; ; Voraussetzung: Umklammern
- Wurzelschlaf** (Naturmagie, Schwelle 2): Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Erhöhte Regeneration innerhalb der Ruhephase; Voraussetzung: Schutz der Natur

Z

- Zauber verzögern** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.201; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zauber kann bereitgehalten werden
- Zauberbewegungen I** (Bewegungsmagie, Schwelle 2): Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Erlaubt zwei Freie Bewegungen beim Zauber Vorbereiten statt nur einer
- Zauberbewegungen II** (Bewegungsmagie, Schwelle 3): Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Erlaubt beim Zaubern auch die Aktionen Laufen oder Aufstehen
- Zaubererkennung** (Schutzmagie, Schwelle 2): Splittermond: Die Magie S.97; Splittermond: Die Magie S.97; Ermöglicht automatische Identifikation bestimmter Zauber; Voraussetzung: Zauberschutz-Experte
- Zauberinger** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.201*; Herstellung und Reparatur von Strukturgebern
- Zaubergespür I** (Erkenntnismagie, Schwelle 1): Splittermond: Die Magie S.59; Splittermond: Die Magie S.59; Ein Umstand beim Identifizieren oder Analysieren kann ignoriert werden

- Zaubergespür II** (Erkenntnismagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.60*; *Splittermond: Die Magie S.60*; Erleichtert das Identifizieren und Analysieren von Zaubern; Voraussetzung: Zaubergespür I
- Zaubergesten verbergen** (Fingerfertigkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.115*; Zaubergeste wird getarnt, Vorbereiten +2 Ticks
- Zaubergesten-Experte** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Zauber vorbereiten brechen durch Reaktionen nicht mehr ab; Voraussetzung:
- Zauberhafte Wurfwaffe** (Kampfmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.79*; *Splittermond: Die Magie S.79*; Zauber des Typus Pfeil wirken auf Wurfaffen
- Zaubernde Wesen** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Stelle Essenz bereit und Zaubere sind aktivierbar
- Zauberschutz-Experte** (Schutzmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.214*; Gibt Bonus auf das Identifizieren von gewirkten Zaubern
- Zauberschutz-Meister** (Schutzmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.214*; Gibt Bonus auf Zauber die fokussiert werden; Voraussetzung: Zauberschutz-Experte
- Zauberschwindel** (Illusionsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Magie S.76*; *Splittermond: Die Magie S.76*; Der Zauberer gaukelt vor, einen beliebigen andern Zauber zu wirken; Voraussetzung: Undurchschaubare Magie
- Zauberspeicher aufladen** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.179*; Der Zauberer ist in der Lage, auch von anderen Personen hergestellte ladungsbasierte Zauberspeicher aufzuladen; Voraussetzung:
- Zauberspeicher erstellen** (Arkane Kunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Magie S.179*; Der Zauberer ist in der Lage, Zauberspeicher zu erstellen; Voraussetzung: Zauberinger
- Zaubervorteil** (Stärkungsmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.101*; *Splittermond: Die Magie S.101*; Für eigene Zauber ist der maximale Bonus auf Proben und abgeleitete Werte erhöht
- Zeichen des Lebens** (Heilungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.70*; *Splittermond: Die Magie S.70*; Magische Zeichen erlauben es, Heilzauber auf Gefährten in einigen Metern Entfernung zu wirken; Voraussetzung: Hand des Zauberers
- Zerschmetterter der Dunkelheit** (Lichtmagie, Schwelle 4): *Splittermond: Die Magie S.83*; *Splittermond: Die Magie S.83*; Nah- und Fernkampfangriffe erzeugen Lichtschaden; Voraussetzung: Wächter des Lichts
- Zerschmetterndes Licht** (Lichtmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.83*; *Splittermond: Die Magie S.83*; Weniger Fokuskosten gegen Wesen vom Typus Geist, Schatten, Untot oder Finsternis; Voraussetzung:
- Zerstörerische Konzentration (Aufladung)** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Erhöht das Ergebnis von Zaubern des Typus Schaden; Voraussetzung: Zauber verzögern
- Zielender Zauberer** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Angriffe bei Kampfgetümmel haben keinen Malus mehr
- Zielschuss** (Schusswaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; +1W6 Schaden bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Scharfschütze
- Zoologe** (Naturkunde, Schwelle 1): *Farukan (Publikation) S.101*; Kann Werte von Wesen mit Typus Tier erfahren
- Zwei Geister ein Gedanke** (Tierführung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.134*; Erlaubt es dem Reittier eigenständig am Kampf teilzunehmen.; Voraussetzung: Schlachtreiter
- Zweite Haut** (Illusionsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.209*; Bonus auf Redegewandtheit durch Impersonation-Zauber.; Voraussetzung: Zweite Identität
- Zweite Identität** (Illusionsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.209*; Bonus auf Verkleiden und Lügen.