

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; Lösen auf dem Kampf auf Redegewandtheit.
- Abrollen** (Akrobatik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.101; Reduziert Fallschaden
- Absolutes Gehör** (Wahrnehmung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.136; Bonus auf musikalische Darbietung-Proben
- Agiler Rüstungsträger** (Akrobatik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.102; *Mondstahlklingen* S.109; Besser Ausweichen trotz Ausrüstung; Voraussetzung: Ausweichen II
- 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
- Antäuschen I** (Akrobatik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.101; *Mondstahlklingen* S.108; Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr
- Antäuschen II** (Akrobatik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.101; *Mondstahlklingen* S.109; Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr; Voraussetzung: Antäuschen I
- Antäuschen III** (Akrobatik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.102; *Mondstahlklingen* S.109; Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr; Voraussetzung: Antäuschen II
- 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; Erhöht GSW
- Arkane Verteidigung I** (Arkane Kunde, Schwelle 1): *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
- 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
- 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
- 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; *Errata aus Mondstahlklingen* S.108; Situationsabhängiger Bonus auf VTD
- Ausweichen II** (Akrobatik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.101; *Mondstahlklingen* S.109; Situationsabhängiger Bonus auf VTD; Voraussetzung: Ausweichen I
- Ausweichen III** (Akrobatik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.102; *Mondstahlklingen* S.109; 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
- 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; *Splittermond: Die Regeln* S.118; 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

Beidhändige Abwehr (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 2): *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; 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;

Berittener Werfer (Wurfwaffen, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Erleichtert das berittene Nutzen von Wurfwaffen

Berserker (Hiebwaffen, Kettenwaffen, 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

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
- Bibliothekar** (Geschichte und Mythen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.117; Dauer der Recherche in einer Bibliothek sinkt weiter.; Voraussetzung: Büchernarr
- Blattschuss** (Jagdkunst, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.122; Zusatzschaden bei gewählter Tierart; Voraussetzung: Tierexperte
- 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 feisische 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; Kampfmanöver, das Aktive Abwehr ermöglicht
- 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
- Brandstifter** (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.206; Bonus aufs Entzünden, Löschen oder gegen Brennend.
- 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

- 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
- 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
- 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
- Dringliche Botschaft** (Erkenntnismagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.205; Botschaften auf Kosten von LP übertragen
- 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; Reduziert Fokuskosten der Zauber Bewegung stärken
- Effektiver Waffenschmied** (Handwerk, Schwelle 2): *Mondstahlklingen* S.99;
- 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
- Einfühlsamkeit** (Beherrschungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.203; Erhöht Empathie
- Eins mit der Natur** (Naturmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.212; Erhöht LP-Regeneration in freier Natur.; Voraussetzung: Kind der Wildnis
- 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
- Eleganter Klingenwirbel** (Klingenwaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Passiv; verbessert Klingenwirbel, erlaubt weitere Manöver; Voraussetzung: Klingenwirbel
- 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
- Erdverbundenheit** (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.205; KW und VTD +2 gegen Versuche ihn zu bewegen.
- Erzfeind (Naturkunde)** (Naturkunde, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.124; Angriffsbonus +5 gg. Erzfeind; Voraussetzung: Feind
- Etikette** (Diplomatie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.110; Der Bonus von Stil und Grazie weitet sich auf andere SC aus

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)

Familiarabrichter I (Tierführung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.36; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen; Voraussetzung: Dompteur

Familiarabrichter II (Tierführung, Schwelle 2): *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; Kombinat von mehr als ein Zauber mit Typ Hand; Voraussetzung: Fertigkeitpunkte in Handgemenge 9

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; Der Abenteurer hat ein Gespür für die Stimmung von Feenwesen

Feengespür II (Empathie, Schwelle 2): *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

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

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

Fernzauberer (Erkenntnismagie, Schutzmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.205; *Splittermond: Die Regeln* S.214; 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
- 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
- Flammenherz** (Feuermagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.206*; Erhöht den Feuerschaden.
- Flinke Dietriche** (Schlösser und Fallen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.128*; Schlösser und Fallen lassen sich schneller knacken/entschärfen
- Flinker Verfolger** (Athletik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.107*; zusätzliche FP bei Verfolgungsjagd; Voraussetzung: Sprinter
- Fluchbringer** (Schicksalsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.213*; +2 bei Zaubern gegen KW oder GW
- Flusstauer** (Schwimmen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.129*; Ermöglicht es leichter tiefer zu tauchen
- Fokuskontrolle** (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *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
- Freihändigkeit** (Tierführung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.132*; *Bestienmeister (Publikation) S.38*; 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
- Fundament der Seele** (Entschlossenheit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter S.122*; Meditative Tätigkeit gegen den Zustand Glaubenskrise

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
- 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.
- Gegner durchschauen I** (Empathie, Schwelle 1): *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)
- Geister-Bannsiegel** (Bannmagie, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.122; Senkt Kosten von Bannzaubern gegen Geisterwesen; Voraussetzung: Geselle (Kalligraphie) in Edelhandwerk
- 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; 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; *Splittermond: Die Regeln* S.118; Verhindert, dass der Handwerker seine ganze Arbeit verliert
- 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
- Geschwind durch die Anderswelt** (Bewegungsmagie, Schwelle 2): *Jenseits der Grenzen* S.123; In der Anderswelt ist die Geschwindigkeit des Abenteurers erhöht; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit
- 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
- Gestalt des Greifvogels** (Verwandlungsmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.217; Verwandlungen in Vögel der GK5 sind möglich.
- Gestechmeister** (Athletik, Schwelle 1): *Selenia (Publikation)* S.114; *Bestienmeister (Publikation)* S.37; 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
- Gezielte Schüsse I** (Schussaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Passiv; -2 SR beim Gegner; Voraussetzung: Belagerungsschütze
- Gezielte Schüsse II** (Schussaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Passiv; -3 SR beim Gegner; Voraussetzung: Gezielte Schüsse I
- Gezielte Treffer** (Klingenaffen, Stangenaffen, 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

- 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; Wurf wiederholen
- Glücksspieler** (Straßenkunde, Schwelle 1): *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), gewählte Magieschule muss zu den bevorzugten Magieschulen der Gottheit gehören
- 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, in der gewählten Magieschule
- 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, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Klingenwaffen, Schusswaffen, Stangenwaffen, Wurf Waffen, Schwelle 4): *Splittermond: Die Regeln* S.92; *Splittermond: Die Regeln* S.201; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit
- Gruppenmaskottchen** (Darbietung, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation)* S.39; Aufmunterungen betreffen mehr Personen als Tier oder Tierführer.; Voraussetzung: Beruhigender Beistand, und, Kopf hoch
- 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)** (Hieb Waffen, Kettenwaffen, 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), oder, Geselle (Edelhandwerk), in einem beliebigen Schwerpunkt, und, Priester (Stärke), oder, Glaube 1
- 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; Voraussetzung: mindestens 1 Fertigkeitspunkt in 5 Magieschulen

Harmonisierte Heilkunde (Heilkunde, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation)* S.122; Einsatz von Fokus zum verbessern von Heilkunde; Voraussetzung: mindestens 1 Fertigkeitspunkt in 5 Magieschulen

Harter Stil (Kampfstil) (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.121; Kampfstil, Ziel verlangsamt nach Streiftreffer; Voraussetzung: mindestens ein Meisterschafts-Manöver

Harter Wurf (Manöver) (Wurfaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.100; Manöver; erhöht Schaden um +STÄ bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Starker Wurfarm

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

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

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 (HeilkundeHeilungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.207; Verbessert Regenerationsphase

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

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

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 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 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

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

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

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

I

Ich war's nicht (Fingerfertigkeit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.115; Es werden 2 EG benötigt um Taschendiebstahl zu bemerken

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 (Handgemenge, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Klingenwaffen, Stangenwaffen, Wurf Waffen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.95; Allgemeines Kampfmanöver, das 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; 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

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; 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

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

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

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

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

Knochenbrecher (Manöver) (Hiebwaffen, 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

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

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; 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; magischer kosmetischer Eingriff

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

Kraftvoller Rundumschlag (Hiebwaffen, 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
- 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
- Kunstfertiger Zauberkalligraph** (Edelhandwerk, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.122; Zusätzliche Erfolgsgrade beim Zaubern; Voraussetzung: Geselle (Kalligraphie) in 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.
- Langstreckenschwimmer** (Schwimmen, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.129; Erlaubt es leichter weit zu schwimmen.
- Lanzenreiter** (Tierführung, Schwelle 1): *Selenia (Publikation)* S.114; *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Erlaubt Reiterwaffen und Reiterschild einhändig zu führen; Voraussetzung: Vorstürmen, mit Stangenwaffen
- Lautlosigkeit** (Heimlichkeit, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.121; Charakter bewegt sich immer schleichend; Voraussetzung: Leisetreter
- 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; 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.
- Leisetreter** (Heimlichkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.121; leises und schnelles bewegen
- Leuchtkraft** (Lichtmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.210; Lichtzauber leuchten stärker.
- Lied der Natur** (Naturmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.211; Bonus auf Wahrnehmung in der Natur
- Lied des Aufstandes** (Darbietung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.109; Das Publikum wird zu Feindseligkeit aufgestachelt; Voraussetzung: Schmählid/Loblied
- Lohn im Jenseits** (Diplomatie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Götter* S.121; Preisung des Jenseits für Boni in Sozialen Konflikten

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
- Mächtiger tierischer Helfer** (Naturmagie, Schwelle 2): *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Herbeigerufene Wesen können Abrichtungen erhalten; Voraussetzung: Vielseitiger tierischer Helfer
- 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 Sog** (Schutzmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.214*; Ermöglicht das Nutzen gegnerischer aktiver Fokuspunkte
- Materialmeister** (Alchemie, Edelmetallhandwerk, Handwerk, Schwelle 2): *Mondstahlklingen S.99*;
- Materielle Verbindung I** (Beherrschungsmagie, Schwelle 2): *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
- Mauerstürmer (Meisterschaft)** (Athletik, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.107*; Hindernisse werden spielend überwunden; Voraussetzung: Hindernisläufer
- Meerestaucher** (Schwimmen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.129*; Ermöglicht es leichter, tiefer zu tauchen; Voraussetzung: Flusstaucher
- Mehrfachwurf (Manöver)** (Wurfaffen, Schwelle 2): *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*; Beliebig viele EG und Gegenstandsqualität 5 und 6 möglich; Voraussetzung: Fachmann (Edelhandwerk)
- Meister (Handwerk)** (Handwerk, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.118*; Beliebig viele EG und Gegenstandsqualität 5 und 6 möglich; Voraussetzung: Fachmann (Handwerk)
- 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 Untoten** (Todesmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln S.216*; Verdoppelt die erhobenen Untoten
- 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.
- Meisterwurf (Manöver)** (Wurfaffen, 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)
- Muskelprotz** (Athletik, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.107; Bonus auf Kraftakt

N

- Nachtsicht (Schattenmagie)** (Schattenmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.212; Lichtverhältniss 2 Stufen verringert; Voraussetzung: Blick in die Dunkelheit
- Nahkampfworfer** (Wurfaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.100; Passiv; Bereitmachen von Wurfaffen provoziert keinen Gelegenheitsangriff
- 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.
- 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; Schwächt Patzer beim Zaubern stark ab; Voraussetzung: Fokuskontrolle
- Niederreiten** (Tierführung, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.37; ; Voraussetzung: Umreißen, in beliebiger Kampffertigkeit
- Niemand war hier** (Wahrnehmung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.136; Ermöglicht fast spurloses Durchsuchen

O

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

- 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.
- 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
- Präziser Zauberkalligraph** (Edelhandwerk, Schwelle 1): *Zhoujiang (Publikation)* S.122; *Zhoujiang (Publikation)* S.122; Senkt Auswirkungen von Zauberpätzern.; Voraussetzung: Geselle (Kalligraphie) in 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; Der Zauberer kann seine Imago materialisieren; Voraussetzung: Rang 2 ([[Zirkel der Sinne]]), oder passender Lehrmeister
- Publikumsliebhaber** (Darbietung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.109; Einnahmen über Darbietung verdoppeln sich.

R

- Rede mit mir** (Empathie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.113; Bonus auf Diplomatie und Redegewandtheit in laufender Szene
- Reiterkampf** (Tierführung, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.133; *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Kampf vom Reittier bringt taktischen Vorteil und ggf. Zusatzschaden
- Riposte** (Klingenwaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.98; Aktiv (aber kein Manöver); erschwerte AA verbessert nachfolgenden Angriff
- 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;
- 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
- Schattenherr** (Schattenmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.212; Verhüllungszauber sind stärker.
- 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 in einer Kampffertigkeit
- Schildblock** (Athletik, Schwelle 1): *Selenia (Publikation) S.114; Bestienmeister (Publikation) S.37;*
- Schildbrecher (Manöver)** (Hieb Waffen, 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; Bestienmeister*
(Publikation) S.37; Angriffe des Reittiers und Zweihandwaffen können genutzt werden;
Voraussetzung: Reiterkampf
- Schläfer** (Beherrschungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.203; Beherrschungszauber*
wird an Auslösemechanismus gekoppelt
- Schlangenmensch** (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)** (Hieb Waffen, Stangenwaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln*
S.97; Splittermond: Die Regeln S.99; Manöver; erzeugt Benommen 1
- Schmiedemeister** (Felsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.206; Bonus auf Bearbeitung*
von Metall und Gestein.
- 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 Sammler** (Naturkunde, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.124; Kräuter, Nahrung*
oder Zutaten werden schneller gesucht/gefunden.
- 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
- Schnelle Leser** (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; 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 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

Schützende Schatten (Schattenmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.212; Erhöht Widerstand gegen Lichtmagie.

Schutzfeld-Fixierung (Bannmagie, Schwelle 2): *Zhoujiang (Publikation)* S.122; Zauber von Typus Schutzfeld können an eine Ort fixiert werden

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 Angriffswert min. 12

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 Angriffswert min. 12

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

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; Spart Fokus beim Zaubern

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

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

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

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 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

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

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; Bonus auf Empathie

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

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; ; Voraussetzung: Vorstürmen

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

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

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

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

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, bei Tier- und Führer

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

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

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 (Hiebaffen, 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
- 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 unbekanntem Städten
- Überlasten (Stärkungsmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.215*; Verstärkt kanalisiertem Zauber auf Kosten der Dauer
- 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*; Wirkung auf weitere Personen

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*; Allgemeines Kampfmanöver, um den Gegner zu Umklammern
- Umreißen (Manöver) (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *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*; Bonus von 3 auf Proben die ihm das Erreichen seines Ziels erschweren.
- Undurchschaubar (Entschlossenheit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln S.114*; Proben zum Lügen/Verschleiern erhalten einen Bonus von 3
- Unerbittlich (Kettenaffen, 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 (Schussaffen, 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*; Immunität gegen Geblendet
- 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*; Ermöglicht es einen Hinterhalt zu verhindern
- Untotenjäger (Todesmagie, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln S.216*; Bonus gegen Angriffe und diverse Proben gegen Untote.

V

- Veränderte Umgebung** (Wahrnehmung, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.136; Erlaubt Probe um kleinste Veränderungen wahrzunehmen
- 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
- Verhüllung der Form** (Verwandlungsmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.217; Erschwert das Identifizieren von eigenen Verwandlungen; Voraussetzung: Bannung der Form
- Verteidiger** (Allgemeine Nahkampfmeisterschaften, Schwelle 1): *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
- 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
- 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; Allgemeines Kampfmanöver, das den Schaden im Angriff erhöht

W

-
- Wachsamkeit** (Zähigkeit, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.137; Nacht durchwachen ohne Probe und Mali
- 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

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: mindestens ein Meisterschafts-Manöver

Weitreichender Klingenwirbel (Stangenwaffen, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.100; Passiv; verbessert Klingenwirbel, erlaubt dritten Angriff; Voraussetzung: Klingenwirbel

Weitspringer (Athletik, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.106; Erhöht Sprungreichweite

Werte einschätzen (Empathie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.113; Attribute und Fertigkeiten einschätzen

Wesensspezialist (Jagdkunst, Schwelle 1): *Bestienmeister (Publikation)* S.40; Bonus bei Proben gegen Wesen, für die ein passender Tiergefährte besitzt wird; Voraussetzung: Tierkenner

Wetterfest (Überleben, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.135; besonders Wetterfeste Lager können errichtet werden; Voraussetzung: Meteorologe

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

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

Windmeisterschaft (Windmagie, Schwelle 2): *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; Reduziert Blitz- Luft- und Windschaden.

Windresistenz III (Windmagie, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.221; Reduziert Blitz- Luft- und Windschaden.

Wissen ist Macht (Bannmagie, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.202; Erleichtert das Bannen von Zaubern

- 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
- 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; Herstellen und Reparatur von Strukturgebern; Voraussetzung: Zauberring
- Würgegriff (Handgemeinschaft, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.96; ; Voraussetzung: Umklammern

Z

- Zauber verzögern (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.201; Zauber kann bereitgehalten werden
- Zauberring (Allgemeine Magiemeisterschaft, Schwelle 1): *Splittermond: Die Regeln* S.201; Herstellung und Reparatur von Strukturgebern
- Zaubergesten verbergen (Fingerfertigkeit, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.115; Zaubergeste wird getarnt, Vorbereiten +2 Ticks
- 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
- Zielschuss (Schusswaffen, Schwelle 2): *Splittermond: Die Regeln* S.99; Passiv; +1W6 Schaden bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Scharfschütze
- Zwei Geister, ein Gedanke (Tierführung, Schwelle 3): *Splittermond: Die Regeln* S.134; *Bestienmeister (Publikation)* S.38; 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.