

Zauberindex nach Schulen

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

Bannmagie

0

Wahrer Blick: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Erlaubt Erkennen von Illusionen

Zauberer behindern: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Verlängert Zaubervorgang des Ziels

1

Beherrschung aufheben: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Hebt Beherrschungszauber auf

Erkenntnis stören: *Splittermond: Die Regeln* S.227 Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber

Magie erschöpfen: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Erschöpft gegnerischen Fokus

Untote schwächen: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Gibt einem Untoten Mali auf Proben

Verwandlung beenden: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Hebt Verwandlungszauber auf

2

Fluch brechen: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Hebt Flüche auf

Gegenzauber: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Erschwert Zauber des Ziels

Geister schwächen: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Schwächt die Kampfkraft von Geisterwesen

Geistersicht: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Zauberer erkennt wahre Gestalt von Geisterwesen

Götterdiener schwächen: *Splittermond: Die Götter* S.142 Schwächt Wesen des Typus Götterdiener

Göttliche Bannfessel: *Splittermond: Die Götter* S.142 Frevler oder Feinde der Gottheit werden von göttlicher Macht gefesselt

Schutz aufheben: *Splittermond: Die Regeln* S.242 Hebt bestimmte Schutzzauber auf

Untote bannen: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Vernichtet Untote

3

Bannkreis gegen Feenwesen: *Jenseits der Grenzen* S.124 Schutzkreis gegen Feenwesen

Bannkreis gegen Geisterwesen: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Erzeugt ein Bannkreis gegen Geisterwesen

Bannkreis gegen Götterdiener: *Splittermond: Die Götter* S.141 Schutzkreis gegen Götterdiener

Exorzismus: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Wirft Geisterwesen in die Geisterwelt

Göttliche Verbindung stören: *Splittermond: Die Götter* S.144 Stört die Verbindung des Ziels zu seiner Gottheit

Lichtbann: *Splittermond: Die Regeln* S.236 Hebt Lichtzauber auf

Magie verzehren: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Verzehrt gegnerischen Fokus

Schattenbann: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Hebt Schattenzauber auf

Zauber bannen: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Hebt Zauber bis Grad 3 (4) auf

Zauber unterdrücken: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Unterdrückt Zauber temporär

Zone der Bannung: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Erschwert Zauber in Zone

4

Aura der Kontramagie: *Splittermond: Die Regeln* S.223 -8 LP beim Zaubern innerhalb der Aura

Feenwesen bannen: *Splittermond: Die Regeln* S.227 Bannt Feenwesen

Götterdiener bannen: *Splittermond: Die Götter* S.142 Wirft Wesen des Typus Götterdiener zurück in die Götterwelt

Zauber zurückwerfen: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Wirft Zauber auf Verursacher zurück

5

Göttliche Verbindung erschüttern: *Splittermond: Die Götter S.144* Stört die Verbindung aller Wesen im Wirkungsbereich zu ihren Gottheiten

Totaler Zauberbann: *Splittermond: Die Regeln S.248* Hebt alle Zauber auf und bannt beschworene Wesen

Beherrschungsmagie

0

Einstellung verbessern: *Splittermond: Die Regeln S.226* verbessert Einstellung des Ziels um 1

Einstellung verschlechtern: *Splittermond: Die Regeln S.226* verschlechtert Einstellung des Ziels um 1

1

Furcht: *Splittermond: Die Regeln S.230* Versetzt Ziel in Zustand Angsterfüllt

Moral erhöhen: *Splittermond: Die Regeln S.238* Verschafft Schutz vor Furcht

Verstummen: *Splittermond: Die Regeln S.250* Raubt Ziel die Stimme

Verwirren: *Splittermond: Die Regeln S.250* Gibt Malus auf Proben, in die VER eingeht

2

Gedankenschutz: *Splittermond: Die Regeln S.230* Gibt Bonus auf GW gegen Beherrschungsauber

Glaubenszweifel: *Splittermond: Die Götter S.141* Löst Glaubenskrise aus

Magische Fessel: *Splittermond: Die Regeln S.236* Gibt Malus auf Proben,

Schlaf: *Splittermond: Die Regeln S.242* Zustand Benommen 3

Suggestion: *Splittermond: Die Regeln S.246* Pflanz Idee in Kopf des Ziels

3

Beherrschung aufheben: *Splittermond: Die Regeln S.224* Hebt Beherrschungsauber auf

Erinnerungslücke: *Splittermond: Die Regeln S.226* Entfernt Erinnerungen des Ziels

Halluzination: *Splittermond: Die Regeln S.232* Schafft Trugbild in Geist des Ziels

Lähmung: *Splittermond: Die Regeln S.234* Senkt Geschwindigkeit des Ziels

Tiere beherrschen: *Splittermond: Die Regeln S.247* Verschafft Herrschaft über ein Tier

Tierischer Bote: *Splittermond: Die Regeln S.247* Lässt Tier Botschaft überbringen

Unauffälligkeit: *Splittermond: Die Regeln S.248* Verschafft unauffälliges Auftreten

4

Feenwesen beherrschen: *Splittermond: Die Regeln S.228* Verschafft Herrschaft über Feenwesen

Gedächtnis verändern: *Splittermond: Die Regeln S.230* Verändert Erinnerungen des Ziels

Stimme des Glaubens: *Splittermond: Die Götter S.145* Zwingt zum Zuhören bei einer Rede im Einklang mit den Prinzipien des Glaubens

Willenloser Diener: *Splittermond: Die Regeln S.252* Ermöglicht vollständige Herrschaft einer Person

5

Götterdiener beherrschen: *Splittermond: Die Götter S.141* Unterwirft Wesen des Typus Götterdiener

Marionette: *Splittermond: Die Regeln S.238* Ermöglicht körperliche Kontrolle eines Wesens

Schicksalsband: *Splittermond: Die Regeln S.242* Verursacht Schaden bei nicht befolgter Anweisung

Bewegungsmagie

0

Stoß: *Splittermond: Die Regeln* S.246 Stößt Ziel zurück

Zauberfeder: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Lässt Feder selbstständig schreiben

1

Beschleunigen: *Splittermond: Die Regeln* S.224 GSW +2

Gegenstand bewegen: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Lässt leichte Objekte

Sanfter Fall: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Reduziert Fallschaden -1 Stufe

Sprung: *Splittermond: Die Regeln* S.245 Erhöht Sprungweite für einen Sprung

Standfest: *Splittermond: Die Regeln* S.245 Erschwert Zurückdrängen und umwerfen

Windgeschwindigkeit: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Ein Wesen wird schneller.

Zauberhafte Balance: *Zhoujiang (Publikation)* S.124 Fortbewegung über zerbrechliche Oberflächen

2

Herbeirufung des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation)* S.41 Der Zauberer ruft einen seiner Tiervertrauten zu sich.

Katzenreflexe: *Splittermond: Die Regeln* S.234 +2 auf Proben, in die BEW eingeht

Lähmung: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Senkt Geschwindigkeit des Ziels

Lasten heben: *Splittermond: Die Regeln* S.235 Lässt schwere Objekte telekinetisch tragen

Schwere Arme: *Splittermond: Die Regeln* S.244 Erschwert Proben im Kampf

Vertrauter Schattensprung: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Der Zauberer und einer seiner Tiervertrauten tauschen ihre Positionen

Wassersprint: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Zauberer kann über Wasser laufen

3

Göttliche Bannfessel: *Splittermond: Die Götter* S.142 Frevler oder Feinde der Gottheit werden von göttlicher Macht gefesselt

Levitieren: *Splittermond: Die Regeln* S.236 Ermöglicht es zu schweben

Schloss öffnen: *Splittermond: Die Regeln* S.242 Öffnet Schlösser

Spinnenlauf: *Splittermond: Die Regeln* S.245 Gibt Boni auf Proben zum Klettern

Spurlos in der Wildnis: *Splittermond: Die Regeln* S.245 Verwischt eigene Spuren in der Wildnis

Weg durch die Natur: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Erleichtert Reisen in der Wildnis

4

Durch Wände gehen: *Splittermond: Die Regeln* S.225 Ermöglicht es, durch eine max. 1 m dicke Wand zu gehen.

Komm zu mir: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Ziel wird zum Zauberer bewegt

Über Wasser gehen: *Splittermond: Die Regeln* S.248 Ermöglicht Bewegung

5

Fliegen: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Ermöglicht Fliegen

Schattensprung: *Splittermond: Die Regeln* S.242 Ermöglicht Bewegung zwischen zwei Schatten

Erkenntnismagie

0

Magie erkennen: *Splittermond: Die Regeln* S.236 Lässt Magie erkennen

Magischer Kompass: *Splittermond: Die Regeln* S.237 Gibt Bonus auf Proben zur Orientierung

1

Alarm: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Alarmiert, wenn sich Wesen nähern

Gehör verbessern: *Splittermond: Die Regeln S.231* Gibt Bonus auf Proben zum Gehör
Hauch der Geister: *Splittermond: Die Regeln S.233* Zauber, der Geisterpräsenz erspüren lässt
Katzenaugen: *Splittermond: Die Regeln S.233* Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
Magische Botschaft: *Splittermond: Die Regeln S.237* Übermittelt kurze gedankliche Botschaft
Nebelsicht: *Splittermond: Die Regeln S.239* Senkt Abzüge durch Nebel
Sicht verbessern: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Bonus auf Proben zur Sicht
Text verschlüsseln: *Splittermond: Die Regeln S.247* Macht Text für Uneingeweihte unleserlich
Wahrer Blick: *Splittermond: Die Regeln S.251* Erlaubt Erkennen von Illusionen

2

Einstellung erspüren: *Splittermond: Die Regeln S.225* Kenntnis über die Einstellung des Ziels gegenüber einem aktuellen Thema
Erkenntnis stören: *Splittermond: Die Regeln S.227* Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber
Feenblick: *Jenseits der Grenzen S.124* Bessere Orientierung in Feenwelten
Geistersprache: *Splittermond: Die Regeln S.231* Kommunikation mit Geisterwesen
Schriftverständnis: *Splittermond: Die Regeln S.243* Ermöglicht Lesen fremder Schriften
Schutzgespür: *Splittermond: Die Götter S.145* Der Zauberer kann spüren, ob das verzauberte Wesen oder der verzauberte Ort unversehrt sind
Sechster Sinn: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Bonus auf Proben gegen Überraschung
Sprachverständnis: *Splittermond: Die Regeln S.245* Lässt Inhalt fremder Sprachen verstehen
Tiersinne: *Splittermond: Die Regeln S.247* Wahrnehmung durch ein Tier
Wasser finden: *Splittermond: Die Regeln S.251* Lässt Wasserquelle finden

3

Fremde Zungen: *Splittermond: Die Götter S.141* Der Zauberer kann eine zusätzliche Sprache sprechen
Geisterblick: *Splittermond: Die Regeln S.231* Blick in die Geisterwelt
Geistersicht: *Zhoujiang (Publikation) S.123* Zauberer erkennt wahre Gestalt von Geisterwesen
Gift erkennen: *Splittermond: Die Regeln S.232* Lässt Gifte identifizieren
Götterdiener erkennen: *Splittermond: Die Götter S.142* Erkennt, ob ein Wesen den Typus Götterdiener hat
Magisches Schlüsselloch: *Splittermond: Die Regeln S.238* Lässt durch Wände schauen
Magisches Zwiegespräch: *Splittermond: Die Regeln S.238* Überträgt andauernde gedankliche Botschaften
Sinne verstärken: *Splittermond: Die Regeln S.245* Gibt Bonus auf Wahrnehmung-Proben
Tempel finden: *Splittermond: Die Götter S.145* Der Zauberer spürt die Richtung des nächstgelegenen Tempels seiner Gottheit

4

Fernsicht: *Splittermond: Die Regeln S.228* Erlaubt Wahrnehmung eines fernen Orts
Gedankenlesen: *Splittermond: Die Regeln S.230* Verschafft Einblick in Gedanken
Nachtsicht: *Splittermond: Die Regeln S.238* Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
Prophezeiung (Zauber): *Splittermond: Die Regeln S.239* Verschafft Einblick in nahe Zukunft
Tiersprache: *Splittermond: Die Regeln S.247* Ermöglicht Kommunikation

5

Allverständnis: *Splittermond: Die Regeln S.223* Ermöglicht Verständnis von allem
Spuren der Vergangenheit: *Splittermond: Die Regeln S.245* Ermöglicht Blick in die Vergangenheit

0

Härte: *Splittermond: Die Regeln S.247* Härte eines Objektes +1

Stein: *Splittermond: Die Regeln S.246* Erschafft einen Stein

1

Felsgeschoss: *Splittermond: Die Regeln S.228* Geschoss mit 1W10 Felsschaden

Last (Zauber): *Splittermond: Die Regeln S.235* Macht Objekt schwerer

Standfest: *Splittermond: Die Regeln S.245* Erschwert Zurückdrängen und umwerfen

Steinfaust: *Splittermond: Die Regeln S.246* Verleiht echten Schaden

2

Erde zu Schlamm: *Splittermond: Die Regeln S.227* Verwandelt Erde in schwieriges Gelände

Erdstoß: *Splittermond: Die Regeln S.227* Beschädigt Gebäude und wirft Wesen zu Boden

Felswesen rufen I: *Splittermond: Die Regeln S.228* Beschwört schwaches Felswesen

Steinhaut: *Splittermond: Die Regeln S.246* VTD und SR +2

Steinwand: *Splittermond: Die Regeln S.246* Erschafft Wand aus Fels

3

Fels formen: *Splittermond: Die Regeln S.228* Ermöglicht Verformung

Felshände: *Splittermond: Die Regeln S.228* Erschafft steinerne Klauen, die Gegner mit 1W6+3 angreifen

Magnetismus: *Splittermond: Die Regeln S.238* Gibt Malus auf Kampf mit Metallgegenständen

Metall formen: *Mondstahlklingen S.89* Der Zauberer kann Metall verformen

4

Stahlhaut: *Splittermond: Die Regeln S.245* VTD und SR +4

Unzerstörbar: *Splittermond: Die Regeln S.249* Macht Objekt unzerstörbar

Versteinern: *Splittermond: Die Regeln S.250* Verwandelt Ziel in Stein

5

Erdbeben: *Splittermond: Die Regeln S.226* Beschädigt Gebäude und wirft Wesen zu Boden

Felszerstörung: *Splittermond: Die Regeln S.228* Beschädigt Gestein in Zone

Feuermagie

0

Flamme: *Splittermond: Die Regeln S.229* Flamme entsteht

Wärme: *Splittermond: Die Regeln S.251* Senkt Kältestufe/erhöht Hitzestufe

1

Entzünden: *Splittermond: Die Regeln S.226* Brennbares Objekt wird Brennend 1 (30 Ticks)

Feuerstrahl: *Splittermond: Die Regeln S.228* Geschoss mit 2W6+6 Feuerschaden

Flammende Waffe: *Splittermond: Die Regeln S.229* Verleiht Waffe Feuerschaden +1

Flammenhand: *Splittermond: Die Regeln S.229* Feuerschaden im unbewaffneten Nahkampf

Schutz vor Feuer: *Splittermond: Die Regeln S.244* Reduziert Feuerschaden um 4 Punkte, Hitzestufe -1

2

Flammenherrschaft: *Splittermond: Die Regeln S.229* Feuer der Stufe 1-3 beherrschen

Kometenwurf: *Splittermond: Die Regeln S.234* Wurfwaffe verursacht 1W6+3 Feuerschaden

Metall erhitzen: *Splittermond: Die Regeln S.238* Metallgegenstand wird erhitzt

3

Aura der Wärme: *Splittermond: Die Regeln S.223* Senkt Kältestufe/erhöht Hitzestufe in Zone

Flammenkegel: *Splittermond: Die Regeln S.229* Kegel verursacht 2W6 Feuerschaden

Flammenschild: *Splittermond: Die Regeln S.229* Erschafft lodernde Schutzkuppel

4

Feuerball: *Splittermond: Die Regeln S.228* Feuerball mit 2W10 Feuerschaden

Flammenwand: *Splittermond: Die Regeln S.229* Erschafft Wand aus Feuer

Umgebung erhitzen: *Splittermond: Die Regeln S.248* Erhöht Hitzestufe

5

Einäschern: *Splittermond: Die Regeln S.225* 2W6 Feuerschaden am Ziel und für 30 Ticks Brennend 3

Eins mit dem Feuer: *Splittermond: Die Regeln S.225* Körper des Anwenders verwandelt sich in eine Feuergestalt

Heilungsmagie

0

Ausdauer stärken: *Splittermond: Die Regeln S.224* Vermindert Überanstrengung (+2)

Erfrischung: *Splittermond: Die Regeln S.227* Unterdrückt Erschöpfung

1

Geh noch nicht: *Splittermond: Die Regeln S.231* Hält Sterbende am Leben

Gift erkennen: *Splittermond: Die Regeln S.232* Lässt Gifte identifizieren

Lebenskraft stärken: *Splittermond: Die Regeln S.235* Verschafft temporäre Lebenspunkte

Selbstheilung: *Splittermond: Die Regeln S.244* Heilt +3 LP

Wachstum: *Splittermond: Die Regeln S.250* Lässt Pflanze wachsen

2

Heilung stärken: *Splittermond: Die Regeln S.233* Erhöht Regeneration von Schaden

Leichte Heilung: *Splittermond: Die Regeln S.235* Der Zauber regeneriert 6 Lebenspunkte

Reparatur: *Splittermond: Die Regeln S.240* Repariert Objekt

Schmerzen widerstehen: *Splittermond: Die Regeln S.242* Senkt Wundabzüge

Schutz vor Gift: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Bonus auf KW gegen Gifte

3

Giftbann: *Splittermond: Die Regeln S.232* Hebt Giftwirkungen auf

Heilung: *Splittermond: Die Regeln S.233* Heilt 16 Lebenspunkte beim Ziel

Lebensband: *Splittermond: Die Regeln S.235* Erlittener Schaden wird auf ein anderes Wesen übertragen

4

Aura der Lebenskraft: *Splittermond: Die Regeln S.223* Verschafft temporäre Lebenspunkte in Zone

Schmerzen ignorieren: *Splittermond: Die Regeln S.242* senkt Wundabzüge

Wiederherstellung: *Splittermond: Die Regeln S.252* Heilt komplett und hebt Zustände auf

5

Aura der Schmerzlosigkeit: *Splittermond: Die Regeln S.223* Ignoriert Wundabzüge in Zone

Regeneration: *Splittermond: Die Regeln S.240* Verschafft schnelle Regeneration von Schaden

Illusionsmagie

0

Geräuschhexerei: *Splittermond: Die Regeln S.231* Erschafft einfaches Geräusch

Lichtertanz: *Splittermond: Die Regeln S.236* erschafft bunte, flackernde Lichter

1

Erkenntnis stören: *Splittermond: Die Regeln S.227* Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber

Falsches Gesicht: *Splittermond: Die Regeln S.227* Gesicht des Zauberers wird durch das einer zufälligen anderen Person ersetzt

Geruch: *Splittermond: Die Regeln S.232* Erschafft beliebigen Geruch

Magische Finte: *Splittermond: Die Regeln S.237* verhindert Gelegenheitsangriffe

Objektillusion: *Splittermond: Die Regeln S.239* verändert das Aussehen eines Objektes

Stille: *Splittermond: Die Regeln S.246* dämpft entstehende oder passierende Geräusche

Unauffälligkeit: *Splittermond: Die Regeln S.248* Verschafft unauffälliges Auftreten

2

Blenden: *Splittermond: Die Regeln S.224* Blendet ein Ziel

Göttliches Symbol fälschen: *Splittermond: Die Götter S.144* Erschafft ein göttliches Symbol irgendeiner Gottheit oder irgendeines Kultes

Kreischen: *Splittermond: Die Regeln S.234* laute, schrille Geräuschillusion ausgehend vom Zauberer macht benommen

Trugbild: *Splittermond: Die Regeln S.248* Erschafft statische Illusion

Wahrer Blick: *Splittermond: Die Regeln S.251* Erlaubt Erkennen von Illusionen

3

Chamäleon: *Splittermond: Die Regeln S.225* Zauberer verschmilzt mit Hintergrund

Halluzination: *Splittermond: Die Regeln S.232* Schafft Trugbild in Geist des Ziels

Schreckgestalt: *Splittermond: Die Regeln S.243* Zauberer erhält Angst-Gestalt, erzeugt Zustand Angsterfüllt

Stimme kopieren: *Splittermond: Die Regeln S.246* imitiert Stimme einer anderen Person

4

Erkenntnis fälschen: *Splittermond: Die Regeln S.227* Erschwert Erkenntniszauber vom Typus Gedanken gegen den Zauberer um 10

Maskerade: *Splittermond: Die Regeln S.238* Zauberer übernimmt Gestalt und Aussehen einer anderen Person

Stimme des Glaubens: *Splittermond: Die Götter S.145* Zwingt zum Zuhören bei einer Rede im Einklang mit den Prinzipien des Glaubens

Unsichtbares Objekt: *Splittermond: Die Regeln S.248* Macht große Objekte unsichtbar

5

Panoptikum: *Splittermond: Die Regeln S.239* erschafft eine komplexe, bewegte Illusion

Unsichtbarkeit: *Splittermond: Die Regeln S.249* Macht unsichtbar

Kampfmagie

0

Gegenstand beschädigen: *Splittermond: Die Regeln S.230* Schaden 5 an Objekten

Geisterdolch: *Splittermond: Die Regeln S.231* Erschafft einen Dolch

1

- Dornenfaust: *Zhoujiang (Publikation) S.123* Naturschaden im Unbewaffneten Nahkampf
- Felsgeschoss: *Splittermond: Die Regeln S.228* Geschoss mit 1W10 Felsschaden
- Flammende Waffe: *Splittermond: Die Regeln S.229* Verleiht Waffe Feuerschaden +1
- Flammenhand: *Splittermond: Die Regeln S.229* Feuerschaden im unbewaffneten Nahkampf
- Frostgriff: *Zhoujiang (Publikation) S.123* Eisschaden im unbewaffneten Nahkampf
- Geschoss verzaubern: *Splittermond: Die Regeln S.232* Erhöht Schaden von Geschossen
- Improvisierte Waffe: *Zhoujiang (Publikation) S.123* Zauberer kann einen Gegenstand als Nahkampfwaffe nutzen
- Magischer Schlag: *Splittermond: Die Regeln S.238* 1W6+1 magischen Schaden
- Schockgriff: *Splittermond: Die Regeln S.243* Elektrizitätsschaden im unbewaffneten Nahkampf

2

- Einfrieren: *Splittermond: Die Regeln S.225* 1W6+3 Punkte Kälteschaden und 30 Ticks Lahm
- Feuerstrahl: *Splittermond: Die Regeln S.228* Geschoss mit 2W6+6 Feuerschaden
- Rankenpfeil: *Splittermond: Die Regeln S.240* Verzaubert Pfeil mit Ranken
- Waffe des Lichtes: *Splittermond: Die Regeln S.250* Lichtschaden +1, Bonus gg. Untote, Geister- und Schattenwesen, Lichtstufe +1

3

- Beflügelte Waffe: *Splittermond: Die Regeln S.224* Erleichtert Angriffe
- Blitzschlag: *Splittermond: Die Regeln S.225* Geschoss verursacht 2W10+2 Elektrizitätsschaden (mit Scharf 2)
- Eislanze: *Splittermond: Die Regeln S.226* 2W10 Kälteschaden am Ziel und für 30 Ticks Lahm
- Kometenwurf: *Splittermond: Die Regeln S.234* Wurfwaffe verursacht 1W6+3 Feuerschaden
- Leichtes Ziel: *Splittermond: Die Regeln S.236* VTD -2 für Ziel des Zaubers
- Rüstung schwächen: *Splittermond: Die Regeln S.240* Senkt Schadensreduktion
- Säurestrahl: *Splittermond: Die Regeln S.240* Verursacht mittleren Säureschaden
- Schadenswelle: *Splittermond: Die Regeln S.240* Verursacht Schaden an allen im Umkreis
- Schattenpfeil: *Splittermond: Die Regeln S.241* Pfeil mit 2W10 Schattenschaden

4

- Flammenkegel: *Splittermond: Die Regeln S.229* Kegel verursacht 2W6 Feuerschaden
- Kettenblitz: *Splittermond: Die Regeln S.234* Blitz springt mit Startschaden von 3W6+6 von Feind zu Feind
- Machtexplosion: *Splittermond: Die Regeln S.236* Verursacht 5W6 Schaden ohne Schadensreduktion sowie Erschöpft 2

5

- Einäschern: *Splittermond: Die Regeln S.225* 2W6 Feuerschaden am Ziel und für 30 Ticks Brennend 3
- Feuerball: *Splittermond: Die Regeln S.228* Feuerball mit 2W10 Feuerschaden
- Schadenszirkel: *Splittermond: Die Regeln S.241* Verursacht hohen Schaden

Lichtmagie

0

- Licht: *Splittermond: Die Regeln S.236* verbessert die Lichtverhältnisse
- Lichtertanz: *Splittermond: Die Regeln S.236* erschafft bunte, flackernde Lichter

1

- Blenden: *Splittermond: Die Regeln S.224* Blendet ein Ziel

Blick in die Sonne: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Eingeschränkte Immunität gegen Geblendet
Gleißende Barriere: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Erschafft Wand aus Licht
Lichtkugel: *Splittermond: Die Regeln* S.236 erschafft Lichtkugel, die Lichtverhältnisse verbessert
Schutz vor Untoten: *Splittermond: Die Regeln* S.225 Gibt Untoten in Zone Mali auf Proben
Untote schwächen: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Gibt einem Untoten Mali auf Proben

2

Gleißender Schild: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Erschafft leuchtende Schutzkuppel
Untote bannen: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Vernichtet Untote
Waffe des Lichtes: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Lichtschaden +1, Bonus gg. Untote, Geister- und Schattenwesen, Lichtstufe +1

3

Lichtblitz: *Splittermond: Die Regeln* S.236 erzeugt Lichtstrahl mit 2W6 Lichtschaden, erzeugt Geblendet 1
Schattenbann: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Hebt Schattenzauber auf
Waffe aus Licht: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Erschafft Waffe aus Licht

4

Inneres Leuchten: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Zauberer erhält Bonus auf alle Proben, in die seine Ausstrahlung einfließt
Leib aus Licht: *Splittermond: Die Regeln* S.235 Körper des Zauberers wird zu Lichtgestalt, +4 SR
Lichtbrücke: *Splittermond: Die Regeln* S.236 erschafft gerade, unverrückbare Brücke bis 10 m² Fläche

5

Lichter Schutz: *Splittermond: Die Regeln* S.243 schützt Zauberer und bis zu 3 weitere Wesen durch Licht
Nacht zum Tag: *Splittermond: Die Regeln* S.238 verbessert Lichtverhältnisse und unterdrückt Wirkung von geringen bis mittleren Schattenzaubern

Naturmagie

0

Freund der Tiere: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Macht Tiere gewogen
Magischer Kompass: *Splittermond: Die Regeln* S.237 Gibt Bonus auf Proben zur Orientierung

1

Dornenfaust: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Naturschaden im Unbewaffneten Nahkampf
Rindenhaut: *Splittermond: Die Regeln* S.240 VTD und SR +1
Tiere beruhigen: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Beruhigt ein Tier
Tierischer Bote: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Lässt Tier Botschaft überbringen
Tierischer Wegführer: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Ein Tier hilft beim Reisen.
Tiersinne: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Wahrnehmung durch ein Tier
Verkleinerung des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Eine Kreatur oder ein Vertrauter des Zauberers nimmt eine kleinere Form
Wachstum: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Lässt Pflanze wachsen
Wasser finden: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Lässt Wasserquelle finden
Wasser reinigen: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Reinigt 10 Liter verschmutzte

2

Gestalt des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation)* S.41 Der Zauberer verwandelt sich in die Gestalt eines seiner Tiervertrauten
Helfende Hand: *Mondstahlklingen* S.88 Eine herbeigerufene Hand unterstützt den Zauberer bei Tätigkeiten
Ranken: *Splittermond: Die Regeln* S.240 erschafft die Bewegungsfreiheit behindernde Ranken am Boden
Schutz vor Gift: *Splittermond: Die Regeln* S.244 Gibt Bonus auf KW gegen Gifte
Spurlos in der Wildnis: *Splittermond: Die Regeln* S.245 Verwischt eigene Spuren in der Wildnis
Tiere beherrschen: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Verschafft Herrschaft über ein Tier
Tierischer Helfer I: *Bestienmeister (Publikation)* S.41 Ein zufällig bestimmtes Tier wird gerufen.
Windgeschwindigkeit: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Ein Wesen wird schneller.

3

Chamäleon: *Splittermond: Die Regeln* S.225 Zauberer verschmilzt mit Hintergrund
Heiliges Tier rufen: *Splittermond: Die Götter* S.144 *Splittermond: Die Götter* S.162 Ruft ein Tier herbei, das als Symbol oder heiliges Tier der eigenen Gottheit gilt
Herbeirufung des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation)* S.41 Der Zauberer ruft einen seiner Tiervertrauten zu sich.
Holz formen: *Mondstahlklingen* S.89 Der Zauberer kann totes Holz verformen
Insektenschwarm: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Ziel des Zaubers wird von Insektenschwarm umschwirrt, der seine Konzentration stört und ihn verlangsamt
Kleintierform: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Verwandelt in kleines Tier
Rankenpfeil: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Verzaubert Pfeil mit Ranken
Tierischer Helfer II: *Bestienmeister (Publikation)* S.41 Ein zufällig bestimmtes Tier wird gerufen.
Tierischer Riesenwuchs: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Ein Tier wächst zu einer größeren Form seiner selbst an.
Vertrauter Seelentausch: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Der Zauberer und einer seiner Tiervertrauten tauschen ihre Körper.
Weg durch die Natur: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Erleichtert Reisen in der Wildnis

4

Tierform: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Verwandelt in mittelgroßes Tier
Tierischer Helfer III: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Ein zufällig bestimmtes Tier wird gerufen.
Tiersprache: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Ermöglicht Kommunikation
Verdorren: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Lässt Lebewesen verdorren
Vogelform: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Verwandelt in Vogel

5

Bestienform: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Verwandlung in Monster oder Tier der GK 2-7, max. bis Monstergrad 3
Blitze rufen: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Sofortige Aktion; blitzeschleudernde Wolke mit 2W6+5 Elektrizitätsschaden
Wetterkontrolle: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Ermöglicht Kontrolle des Wetters

Schattenmagie

0

Schattenschleier: *Splittermond: Die Regeln* S.242 Schutz vor Sonne
Schattenspiel: *Splittermond: Die Regeln* S.242 Schatten kontrollieren

1

Dunkelheit: *Splittermond: Die Regeln* S.225 Verschlechtert Sichtverhältnisse

Katzenaugen: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
Schattenmantel: *Splittermond: Die Regeln* S.241 Erschwert Wahrnehmung
Schattenwaffe: *Splittermond: Die Regeln* S.242 macht die Waffe schwer erkennbar, Schattenschaden gg. Lichtwesen

2

Schattenpfeil: *Splittermond: Die Regeln* S.241 Pfeil mit 2W10 Schattenschaden
Schattenwand (Zauber): *Splittermond: Die Regeln* S.242 Erschafft Wand aus Schatten, lichtundurchlässig und geräuschkämmend (Malus -6)
Verhüllung: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Gibt Bonus auf Heimlichkeit-Proben
Vertrauter Schattensprung: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Der Zauberer und einer seiner Tiervertrauten tauschen ihre Positionen

3

Lichtbann: *Splittermond: Die Regeln* S.236 Hebt Lichtzauber auf
Nachtsicht: *Splittermond: Die Regeln* S.238 Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
Schatten beleben: *Splittermond: Die Regeln* S.241 erschafft ein Schattenwesen

4

Schattenleib: *Splittermond: Die Regeln* S.241 Verwandlung in Schattengestalt, +4 SR, +8 Heimlichkeit
Schattenrüstzeug: *Splittermond: Die Regeln* S.241 erschafft Ausrüstungsteil aus Schatten
Schattensprung: *Splittermond: Die Regeln* S.242 Ermöglicht Bewegung zwischen zwei Schatten

5

Aura der Schatten: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Gewährt in Wirkungsbereich leichtes Verstecken
Schwärze: *Splittermond: Die Regeln* S.244 verschlechtert Lichtverhältnisse und unterdrückt Wirkung geringer bis mittlerer Lichtzauber

Schicksalsmagie

0

Glück: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Gibt Bonus auf nächsten Wurf
Schützende Hand: *Splittermond: Die Regeln* S.243 Gibt einmaligen Bonus auf Widerstände

1

Ende des Weges: *Splittermond: Die Regeln* S.226 Erschwert Geisterbeschwörung und Nekromantie
Göttliches Symbol: *Splittermond: Die Götter* S.143 Erschafft ein göttliches Symbol der Gottheit oder des Kultes des Zauberdnen
Pech: *Splittermond: Die Regeln* S.239 Gibt Ziel Malus auf nächsten Wurf
Sechster Sinn: *Splittermond: Die Regeln* S.244 Gibt Bonus auf Proben gegen Überraschung
Segnung: *Splittermond: Die Regeln* S.244 Gibt Bonus auf Fertigkeiten
Tierischer Wegführer: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Ein Tier hilft beim Reisen.
Weihe: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Verzaubertes Objekt gibt Fertigungsbonus

2

Fluch der Schmerzen: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Verschafft Wundabzüge
Gottvertrauen: *Splittermond: Die Götter* S.144 Hebt die Zustände Angsterfüllt und Panisch auf bzw. gibt Boni, um ihnen zu widerstehen
Lebensband: *Splittermond: Die Regeln* S.235 Erlittener Schaden wird auf ein anderes Wesen übertragen

Leichtes Ziel: *Splittermond: Die Regeln* S.236 VTD -2 für Ziel des Zaubers

3

Bodensegnung: *Splittermond: Die Götter* S.141 Ein Ort wird der eigenen Gottheit anempfohlen

Eulengespür: *Splittermond: Die Regeln* S.227 Gibt Bonus auf Proben, in die INT eingeht

Fluch brechen: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Hebt Flüche auf

Göttliche Aura: *Splittermond: Die Götter* S.142 Gibt Boni auf zur Gottheit passende, allgemeine Fertigkeiten

Hohe Segnung: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Gibt Bonus auf Fertigkeiten

Prophezeiung (Zauber): *Splittermond: Die Regeln* S.239 Verschafft Einblick in nahe Zukunft

Schutzgespür: *Splittermond: Die Götter* S.145 Der Zauberer kann spüren, ob das verzauberte Wesen oder der verzauberte Ort unversehrt sind

Verhängnis: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Erhöht Wahrscheinlichkeit eines Patzers bei Ziel

4

Göttliche Berührung: *Splittermond: Die Götter* S.142 Ein der eigenen Gottheit gefälliges Wesen wird von deren Kraft erfüllt

Göttlicher Talisman: *Splittermond: Die Götter* S.143 Ein heiliger Talisman der eigenen Gottheit wird herbeigerufen

Heimsegen: *Splittermond: Die Götter* S.145 Ein Bauwerk wird dagegen geschützt, von Fremden betreten zu werden

Hohe Weihe: *Splittermond: Die Götter* S.145 Der Zauberer weiht einen Gegenstand seiner Gottheit.

Schicksalsband: *Splittermond: Die Regeln* S.242 Verursacht Schaden bei nicht befolgter Anweisung

Segnung des Relikts: *Mondstahlklingen* S.89 Ein Relikt kann verbessert werden

Tempel finden: *Splittermond: Die Götter* S.145 Der Zauberer spürt die Richtung des nächstgelegenen Tempels seiner Gottheit

Verdammung: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Senkt GW und KW eines Ziels

Verjüngen: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Verjüngt den Zauberer

Vertrauter Seelentausch: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Der Zauberer und einer seiner Tiervertrauten tauschen ihre Körper.

5

Schutz vor Angriffen: *Splittermond: Die Regeln* S.243 Unterbindet gegnerische Angriffe

Todesfluch: *Splittermond: Die Regeln* S.248 Lässt Ziel dahinsiechen

Zufall bannen: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Lässt einzelnes Würfelerggebnis bestimmen

Schutzmagie

0

Härte: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Härte eines Objektes +1

Kleiner Magieschutz: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Gegnerzauber -1

1

Alarm: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Alarmiert, wenn sich Wesen nähern

Gedankenschutz: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Gibt Bonus auf GW gegen Beherrschungszauber

Magische Rüstung: *Splittermond: Die Regeln* S.237 Verteidigung +2

Magisches Schloss: *Splittermond: Die Regeln* S.237 Erhöht Qualität eines Schlosses

Rindenhaut: *Splittermond: Die Regeln* S.240 VTD und SR +1

Schutz vor Feuer: *Splittermond: Die Regeln* S.244 Reduziert Feuerschaden um 4 Punkte, Hitzestufe -1

Schutz vor Kälte: *Splittermond: Die Regeln* S.244 Senkt Kälteschaden um 4 Punkte, Kältestufe -1

2

Eiserne Aura: *Splittermond: Die Regeln S.226* VTD +2 für Zauberer und 3 weitere Wesen
Schutz vor Elektrizität: *Splittermond: Die Regeln S.243* Senkt Elektrizitätsschaden um 6 Punkte
Schutz vor Feenwesen: *Jenseits der Grenzen S. 124* Verbesserte Widerstände gegen Feenwesen
Steinhaut: *Splittermond: Die Regeln S.246* VTD und SR +2
Windschild: *Splittermond: Die Regeln S.252* Erschafft stürmische Schutzkuppel

3

Gleißende Barriere: *Splittermond: Die Regeln S.232* Erschafft Wand aus Licht
Gleißender Schild: *Splittermond: Die Regeln S.232* Erschafft leuchtende Schutzkuppel
Großer Magieschutz: *Splittermond: Die Regeln S.232* Erschwert gegnerische Zauber
Heimsegen: *Splittermond: Die Götter S.145* Ein Bauwerk wird dagegen geschützt, von Fremden betreten zu werden
Kälteschild: *Splittermond: Die Regeln S.233* Erschafft eisigen Schutzschild, der Kälteschaden erzeugt
Leben verhüllen: *Splittermond: Die Regeln S.225* Verhüllt Lebensaura
Magischer Panzer: *Splittermond: Die Regeln S.237* VTD +4
Schutz vor Gift: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Bonus auf KW gegen Gifte
Schutz vor Untoten: *Splittermond: Die Regeln S.225* Gibt Untoten in Zone Mali auf Proben

4

Flammenschild: *Splittermond: Die Regeln S.229* Erschafft lodernde Schutzkuppel
Schutz vor Elementen: *Splittermond: Die Regeln S.243* Senkt Elementarschäden um 10 Punkte
Stahlhaut: *Splittermond: Die Regeln S.245* VTD und SR +4
Widerstände erhöhen: *Splittermond: Die Regeln S.252* Gibt Bonus auf alle Widerstandswerte
Zone der Bannung: *Splittermond: Die Regeln S.224* Erschwert Zauber in Zone

5

Schutz vor Angriffen: *Splittermond: Die Regeln S.243* Unterbindet gegnerische Angriffe
Todesschutz: *Splittermond: Die Regeln S.248* Schützt einmalig vor dem Tod
Unzerstörbar: *Splittermond: Die Regeln S.249* Macht Objekt unzerstörbar

Stärkungsmagie

0

Ausdauer stärken: *Splittermond: Die Regeln S.224* Vermindert Überanstrengung (+2)
Härte: *Splittermond: Die Regeln S.247* Härte eines Objektes +1

1

Aura der Entschlossenheit: *Splittermond: Die Regeln S.223* Boni auf GW und Entschlossenheit
Gehör verbessern: *Splittermond: Die Regeln S.231* Gibt Bonus auf Proben zum Gehör
Sicht verbessern: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Bonus auf Proben zur Sicht
Zunge des Diplomaten: *Splittermond: Die Regeln S.253* Boni auf Diplomatie und Redegewandheit

2

Beschleunigen: *Splittermond: Die Regeln S.224* GSW +2
Eiserne Aura: *Splittermond: Die Regeln S.226* VTD +2 für Zauberer und 3 weitere Wesen
Heilung stärken: *Splittermond: Die Regeln S.233* Erhöht Regeneration von Schaden
Lebenskraft stärken: *Splittermond: Die Regeln S.235* Verschafft temporäre Lebenspunkte
Schmerzen widerstehen: *Splittermond: Die Regeln S.242* Senkt Wundabzüge
Schwächeanfall: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Malus auf Proben,

Verkleinerung des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation) S.42* Eine Kreatur oder ein Vertrauter des Zauberers nimmt eine kleinere Form

Windgeschwindigkeit: *Bestienmeister (Publikation) S.42* Ein Wesen wird schneller.

3

Gegenstand verbessern: *Splittermond: Die Regeln S.231* Erhöht Gegenstandsqualität

Gottvertrauen: *Splittermond: Die Götter S.144* Hebt die Zustände Angsterfüllt und Panisch auf bzw. gibt Boni, um ihnen zu widerstehen

Holzbearbeitung verbessern: *Mondstahlklingen S.89* Der Zauberer erhält einen Bonus auf gelungene Proben der Holzbearbeitung

Katzenreflexe: *Splittermond: Die Regeln S.234* +2 auf Proben, in die BEW eingeht

Schmiedekunst verbessern: *Mondstahlklingen S.89* Der Zauberer erhält einen Bonus auf gelungene Proben der Schmiedekunst

Schwere Arme: *Splittermond: Die Regeln S.244* Erschwert Proben im Kampf

Sinne verstärken: *Splittermond: Die Regeln S.245* Gibt Bonus auf Wahrnehmung-Proben

Steinbearbeitung verbessern: *Mondstahlklingen S.89* Der Zauberer erhält einen Bonus auf gelungene Proben der Steinbearbeitung

Stimme des Glaubens: *Splittermond: Die Götter S.145* Zwingt zum Zuhören bei einer Rede im Einklang mit den Prinzipien des Glaubens

Tierischer Riesenwuchs: *Bestienmeister (Publikation) S.42* Ein Tier wächst zu einer größeren Form seiner selbst an.

Widerstände erhöhen: *Splittermond: Die Regeln S.252* Gibt Bonus auf alle Widerstandswerte

Zauberhafte Balance: *Zhoujiang (Publikation) S.124* Fortbewegung über zerbrechliche Oberflächen

4

Aura der Lebenskraft: *Splittermond: Die Regeln S.223* Verschafft temporäre Lebenspunkte in Zone

Bärenstärke: *Splittermond: Die Regeln S.224* Gibt Bonus auf Proben, in die STÄ einfließt

Eulengespür: *Splittermond: Die Regeln S.227* Gibt Bonus auf Proben, in die INT eingeht

Göttliche Aura: *Splittermond: Die Götter S.142* Gibt Boni auf zur Gottheit passende, allgemeine Fertigkeiten

Handwerk verbessern: *Mondstahlklingen S.88* Der Zauberer erhält einen Bonus auf gelungene Proben einer Handwerksfertigkeit

5

Aura des Anführers: *Splittermond: Die Regeln S.224* Gibt Bonus auf Widerstandswerte und Moral

Schmerzen ignorieren: *Splittermond: Die Regeln S.242* senkt Wundabzüge

Segnung des Relikts: *Mondstahlklingen S.89* Ein Relikt kann verbessert werden

Todesmagie

0

Geisterblick: *Splittermond: Die Regeln S.231* Blick in die Geisterwelt

Hauch der Geister: *Splittermond: Die Regeln S.233* Zauber, der Geisterpräsenz erspüren lässt

1

Ende des Weges: *Splittermond: Die Regeln S.226* Erschwert Geisterbeschwörung und Nekromantie

Geister rufen I: *Splittermond: Die Regeln S.231* Ruft Geisterwesen oder Magisches Wesen I

Geistersprache: *Splittermond: Die Regeln S.231* Kommunikation mit Geisterwesen

Schwächeanfall: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Malus auf Proben,

2

Fluch der Schmerzen: *Splittermond: Die Regeln S.230* Verschafft Wundabzüge

Geh noch nicht: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Hält Sterbende am Leben
Geistersicht: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Zauberer erkennt wahre Gestalt von Geisterwesen
Leben verhüllen: *Splittermond: Die Regeln* S.225 Verhüllt Lebensaura
Schutz vor Untoten: *Splittermond: Die Regeln* S.225 Gibt Untoten in Zone Mali auf Proben
Untote schwächen: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Gibt einem Untoten Mali auf Proben

3

Bannkreis gegen Geisterwesen: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Erzeugt ein Bannkreis gegen Geisterwesen
Geister schwächen: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Schwächt die Kampfkraft von Geisterwesen
Lebensraub: *Splittermond: Die Regeln* S.235 überträgt Lebenspunkte vom Opfer auf Zielwesen
Untote bannen: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Vernichtet Untote
Untote erheben: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Erhebt Leiche zum Untoten

4

Exorzismus: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Wirft Geisterwesen in die Geisterwelt
Todesfluch: *Splittermond: Die Regeln* S.248 Lässt Ziel dahinsiechen
Todesschutz: *Splittermond: Die Regeln* S.248 Schützt einmalig vor dem Tod
Totenschlaf: *Splittermond: Die Regeln* S.248 Verursacht langen Schlaf

5

Geistreise: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Geist des Zauberers betritt die Geisterwelt
Verdorren: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Lässt Lebewesen verdorren

Verwandlungsmagie

0

Haarfarbe: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Zauber ändert Farbe des Haupthaars oder -fells des Zauberers
Krallen: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Echter Handgemenge-Schaden

1

Gesicht ändern: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Verändert Gesichtszüge des Zauberers
Rindenhaut: *Splittermond: Die Regeln* S.240 VTD und SR +1
Sprungbeine: *Splittermond: Die Regeln* S.245 erhöht Grund-Sprungweite
Steinhaft: *Splittermond: Die Regeln* S.246 Verleiht echten Schaden
Verkleinerung des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Eine Kreatur oder ein Vertrauter des Zauberers nimmt eine kleinere Form

2

Gehör verbessern: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Gibt Bonus auf Proben zum Gehör
Gestalt des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation)* S.41 Der Zauberer verwandelt sich in die Gestalt eines seiner Tiervertrauten
Katzenaugen: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer
Kleintierform: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Verwandelt in kleines Tier
Reparatur: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Repariert Objekt
Rüstung schwächen: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Senkt Schadensreduktion
Sicht verbessern: *Splittermond: Die Regeln* S.244 Gibt Bonus auf Proben zur Sicht
Steinhaut: *Splittermond: Die Regeln* S.246 VTD und SR +2
Tierischer Riesenwuchs: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Ein Tier wächst zu einer größeren Form seiner selbst an.

3

- Erde zu Schlamm: *Splittermond: Die Regeln* S.227 Verwandelt Erde in schwieriges Gelände
Improvisierte Waffe: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Zauberer kann einen Gegenstand als Nahkampfwaffe nutzen
Stimme kopieren: *Splittermond: Die Regeln* S.246 imitiert Stimme einer anderen Person
Tierform: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Verwandelt in mittelgroßes Tier
Verwandlung beenden: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Hebt Verwandlungszauber auf
Vogelform: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Verwandelt in Vogel
Wasseratmung: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Ermöglicht Atmung unter Wasser

4

- Bärenstärke: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Gibts Bonus auf Proben, in die STÄ einfließt
Bestienform: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Verwandlung in Monster oder Tier der GK 2-7, max. bis Monstergrad 3
Verjüngen: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Verjüngt den Zauberer

5

- Eins mit dem Feuer: *Splittermond: Die Regeln* S.225 Körper des Anwenders verwandelt sich in eine Feuergestalt
Fremde Gestalt: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Zauberer übernimmt Gestalt einer anderen Person
Göttliche Berührung: *Splittermond: Die Götter* S.142 Ein der eigenen Gottheit gefälliges Wesen wird von deren Kraft erfüllt
Leib aus Licht: *Splittermond: Die Regeln* S.235 Körper des Zauberers wird zu Lichtgestalt, +4 SR
Nebelgestalt: *Splittermond: Die Regeln* S.239 Zauberer verwandelt sich in Nebelgestalt
Schattenleib: *Splittermond: Die Regeln* S.241 Verwandlung in Schattengestalt, +4 SR, +8 Heimlichkeit
Versteinern: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Verwandelt Ziel in Stein

Wassermagie

0

- Katzenwäsche: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Gegenstand oder Körperteil des Abenteurers wird augenblicklich gereinigt
Wasser reinigen: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Reinigt 10 Liter verschmutzte

1

- Einfrieren: *Splittermond: Die Regeln* S.225 1W6+3 Punkte Kälteschaden und 30 Ticks Lahm
Frostgriff: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Eisschaden im unbewaffneten Nahkampf
Nebelsicht: *Splittermond: Die Regeln* S.239 Senkt Abzüge durch Nebel
Schutz vor Kälte: *Splittermond: Die Regeln* S.244 Senkt Kälteschaden um 4 Punkte, Kältestufe -1
Wasser finden: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Lässt Wasserquelle finden
Wassersprint: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Zauberer kann über Wasser laufen

2

- Eisglätte: *Splittermond: Die Regeln* S.226 Boden wird eisglatt, sodass balanciert werden muss
Eislanze: *Splittermond: Die Regeln* S.226 2W10 Kälteschaden am Ziel und für 30 Ticks Lahm
Kälteschild: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Erschafft eisigen Schutzschild, der Kälteschaden erzeugt

3

- Erde zu Schlamm: *Splittermond: Die Regeln* S.227 Verwandelt Erde in schwieriges Gelände

Nebel rufen: *Splittermond: Die Regeln S.239* erschafft eine dichte Nebelwolke
Über Wasser gehen: *Splittermond: Die Regeln S.248* Ermöglicht Bewegung
Wasseratmung: *Splittermond: Die Regeln S.251* Ermöglicht Atmung unter Wasser

4

Eisiges Gefängnis: *Splittermond: Die Regeln S.226* Das Ziel wird in eine zerstörbare Eiskuppel eingeschlossen.
Säurestrahl: *Splittermond: Die Regeln S.240* Verursacht mittleren Säureschaden
Wasserschwall: *Splittermond: Die Regeln S.251* Verursacht Wasser-Betäubungsschaden

5

Nebelgestalt: *Splittermond: Die Regeln S.239* Zauberer verwandelt sich in Nebelgestalt
Wasserherrschaft: *Splittermond: Die Regeln S.251* Ermöglicht Kontrolle von Wasser

Windmagie

0

Sanfter Fall: *Splittermond: Die Regeln S.240* Reduziert Fallschaden -1 Stufe
Stoß: *Splittermond: Die Regeln S.246* Stößt Ziel zurück

1

Geruch: *Splittermond: Die Regeln S.232* Erschafft beliebigen Geruch
Leichtigkeit: *Splittermond: Die Regeln S.236* senkt die Last eines Objekts
Nebelsicht: *Splittermond: Die Regeln S.239* Senkt Abzüge durch Nebel
Schockgriff: *Splittermond: Die Regeln S.243* Elektrizitätsschaden im unbewaffneten Nahkampf

2

Blitzschlag: *Splittermond: Die Regeln S.225* Geschoss verursacht 2W10+2 Elektrizitätsschaden (mit Scharf 2)
Helfende Hand: *Mondstahlklingen S.88* Eine herbeigerufene Hand unterstützt den Zauberer bei Tätigkeiten
Schutz vor Elektrizität: *Splittermond: Die Regeln S.243* Senkt Elektrizitätsschaden um 6 Punkte
Wolkenpfad: *Splittermond: Die Regeln S.252* Erschafft Brücke aus Luft

3

Beflügelte Waffe: *Splittermond: Die Regeln S.224* Erleichtert Angriffe
Kettenblitz: *Splittermond: Die Regeln S.234* Blitz springt mit Startschaden von 3W6+6 von Feind zu Feind
Levitieren: *Splittermond: Die Regeln S.236* Ermöglicht es zu schweben
Nebel rufen: *Splittermond: Die Regeln S.239* erschafft eine dichte Nebelwolke
Windschild: *Splittermond: Die Regeln S.252* Erschafft stürmische Schutzkuppel
Windstoß: *Splittermond: Die Regeln S.252* Erschafft konstanten Wind

4

Blitze rufen: *Splittermond: Die Regeln S.224* Sofortige Aktion; blitzeschleudernde Wolke mit 2W6+5 Elektrizitätsschaden
Nebelgestalt: *Splittermond: Die Regeln S.239* Zauberer verwandelt sich in Nebelgestalt
Stürmischer Wind: *Splittermond: Die Regeln S.246* erschafft Wirbelsturm

5

Fliegen: *Splittermond: Die Regeln S.229* Ermöglicht Fliegen

Wetterkontrolle: *Splittermond: Die Regeln S.252* Ermöglicht Kontrolle des Wetters