

## Zauberindex nach Schulen

Dieser Index ist automatisiert aus den unter [www.splitterwiki.de](http://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  
Zauber die mit ein \* versehen sind haben zusätzliche Voraussetzungen (Stärke: Priester oder Ressource:Glauben)

### 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 geht

2

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

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*; Pflanzte Idee in Kopf des Ziels

3

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

## **Felsmagie**

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

Kreisichen: *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 m<sup>2</sup> 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 Zaubernenden

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 Würfelergebnis 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; Gibts 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  
Steinflaucht: *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