

## Meisterschaften nach Fertigkeiten Index

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

### Allgemeine Nahkampfmeisterschaften

#### Schwelle 1

- Abdrängen (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeines Kampfmanöver, mit dem man Gegner zurückdrängt
- Der Krug, mein Schild *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Ein Zerbrechlicher Gegenstand kann zur Aktiven Abwehr verwendet werden; Voraussetzung: Improvisation
- Gefährte im Kampf (Paarkampf) *Bestienmeister (Publikation) S.38*; Unterstützende Angriffe zwischen Tierführer und Tiergefährten sind schneller. Unterstützte Angriff richtet mehr Schaden an und sind als Reaktion möglich.
- Harter Stil (Kampfstil) *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Kampfstil, Ziel verlangsamt nach Streiftreffer; Voraussetzung: mindestens ein Meisterschafts-Manöver
- Improvisation *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeine Kampfmeisterschaft, welche die Führung improvisierter Waffen verbessert
- Improvisierte Parierwaffe *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Gegenstände in der Nebenhand helfen bei der Aktiven Abwehr
- Kampf mit zwei Waffen *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeines Kampfmanöver, das den Kampf mit zwei Waffen erleichtert
- Rückzugsgefecht *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeines Kampfmanöver, das aus dem Kampf lösen erlaubt
- Schild und Pranke (Paarkampf) *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
- Schwert und Pranke I (Paarkampf) *Bestienmeister (Publikation) S.38*; Ermöglicht Reaktion für Tiergefährten und Tierführer, die Bonus auf Angriff gibt.; Voraussetzung: Tiergefährte Angriffswert min. 12
- Umklammern (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeines Kampfmanöver, um den Gegner zu Umklammern
- Umreißen (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.95*; Manöver um den Gegner auf den Boden zu werfen
- Verteidiger *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeines Kampfmanöver, mit dem Aktive Abwehr für andere eingesetzt werden kann
- Vorstürmen (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.96*; Allgemeines Kampfmanöver, das den Schaden im Angriff erhöht
- Weicher Stil (Kampfstil) *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Kampfstil, Ein Streiftreffer kostet weniger Ticks; Voraussetzung: mindestens ein Meisterschafts-Manöver

#### Schwelle 2

- Beidhändige Abwehr *Splittermond: Die Regeln S.96*; Aktive Abwehr mit zwei Waffen kostet weniger Ticks; Voraussetzung: Kampf mit zwei Waffen
- Beidhändiger Angriff *Splittermond: Die Regeln S.96*; Angriff mit zwei Waffen wird erleichtert; Voraussetzung: Kampf mit zwei Waffen
- Entwaffnen (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.96*; Entwaffnet den Gegner
- Geduldiger Gefährte *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

**Rundumschlag (Manöver)** *Splittermond: Die Regeln S.96*; Trifft mehrere Gegner in Nahkampfreichweite

**Schwert und Pranke II (Paarkampf)** *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

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

**Verbesserter Gefährte im Kampf (Paarkampf)** *Bestienmeister (Publikation) S.38*; Unterstützende Angriffe mittels Gefährte im Kampf sind effektiver.; Voraussetzung: Gefährte im Kampf

### Schwelle 3

**Klingentanz** *Splittermond: Die Regeln S.96*; Senkt die Waffengeschwindigkeit

**Meister mit zwei Waffen** *Splittermond: Die Regeln S.205*; Angriff mit zwei Waffen wird schneller

## Handgemenge

### Schwelle 1

**Block** *Splittermond: Die Regeln S.95*; Ermöglicht die Aktive Abwehr auch gegen bewaffnete Gegner

**Halten** *Splittermond: Die Regeln S.96*; Senkt Verteidigung des Gegners bei [[Umklammern]]; Voraussetzung: Umklammern

**Verwirrung (Manöver)** *Splittermond: Die Regeln S.98*; Erhöht Angriffsbonus von Mitstreitern gegen dasselbe Ziel auf Kosten des Schadens

### Schwelle 2

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

**Tödlicher Schaden** *Splittermond: Die Regeln S.96*; Waffenlose Angriffe erzeugen auf Wunsch echten Schaden

**Verbessertes Umreißen** *Splittermond: Die Regeln S.96*; ; Voraussetzung: Umreißen

### Schwelle 3

**Verbessertes Entwaffnen** *Splittermond: Die Regeln S.96*; ; Voraussetzung: Entwaffnen

**Würgegriff** *Splittermond: Die Regeln S.96*; ; Voraussetzung: Umklammern

### Schwelle 4

**Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Hieb Waffen

### Schwelle 1

**Berserker** *Splittermond: Die Regeln S.97*; Passiv; Verteidigung gesenkt, Schaden erhöht

**Schildbrecher (Manöver)** *Splittermond: Die Regeln S.97*; Zerstört Schild

**Todesschlag** *Splittermond: Die Regeln S.97*; Zusätzlicher Schaden bei liegend/benommen

### Schwelle 2

**Hammerschlag (Manöver)** *Splittermond: Die Regeln S.97*; Manöver, +1W6 Schaden

**Kraftvoller Rundumschlag** *Splittermond: Die Regeln S.97*; Steigert Rundumschlag um +2 Schaden; Voraussetzung: Rundumschlag

Schmetterschlag (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.97; Splittermond: Die Regeln S.99;*  
Manöver; erzeugt Benommen 1

### Schwelle 3

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

Kraftvoller Hammerschlag *Splittermond: Die Regeln S.97;* Erhöht Schaden beim Hammerschlag;  
Voraussetzung: Hammerschlag

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201;* Zusätzlicher W10 bei  
allen Proben dieser Fertigkeit

## Kettenwaffen

### Schwelle 1

Berserker *Splittermond: Die Regeln S.97;* Passiv; Verteidigung gesenkt, Schaden erhöht

Schild umschlagen *Splittermond: Die Regeln S.97;* Passiv; ignoriert VTD+ von Schilden

Verteidigungswirbel (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.97;* Manöver; erhöht Verteidigung  
kurzzeitig

### Schwelle 2

Andauernder Verteidigungswirbel *Splittermond: Die Regeln S.97;* Passiv; verlängert den  
Verteidigungs-Bonus; Voraussetzung: Verteidigungswirbel

Hammerschlag (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.97;* Manöver, +1W6 Schaden

Unerbittlich *Splittermond: Die Regeln S.98;* Passiv; gibt Waffe das Merkmal Scharf

### Schwelle 3

Durchschlagender Hieb *Splittermond: Die Regeln S.98;* Passiv; Schaden trotz gelungener Aktiven  
Abwehr; Voraussetzung: Hammerschlag

Kettenfesseln *Splittermond: Die Regeln S.98;* Zustand Ringend nur noch für Gegner und  
Einschränkung der Gegneraktionen; Voraussetzung: Umklammern

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201;* Zusätzlicher W10 bei  
allen Proben dieser Fertigkeit

## Klingenwaffen

### Schwelle 1

Ausfall (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.99;* Verlangsamt Gegner

Verteidigungswirbel (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.97;* Manöver; erhöht Verteidigung  
kurzzeitig

Verwirrung (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.98;* Erhöht Angriffsbonus von Mitstreitern gegen  
dasselbe Ziel auf Kosten des Schadens

### Schwelle 2

Gezielte Treffer *Splittermond: Die Regeln S.98;* Passiv; -2 SR beim Gegner

Klingenwirbel (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.98;* Manöver; erlaubt zweiten Angriff mit  
halber WGS

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

### Schwelle 3

Blutiger Aderlass (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.99*; Manöver; verursacht Zustand Verwundet 1

Eleganter Klingenwirbel *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; verbessert Klingenwirbel, erlaubt weitere Manöver; Voraussetzung: Klingenwirbel

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Schusswaffen

### Schwelle 1

Belagerungsschütze *Splittermond: Die Regeln S.99*; Verringert gegnerische Deckung

Büchenschütze *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Schnellere Handhabung und weniger Rückstoß bei der Verwendung von Feuerwaffen

Scharfschütze *Splittermond: Die Regeln S.99*; Ermöglicht abzugslose Schüsse ins Kampfgetümmel

Schießschartenschütze *Ungebrochen S.110*; Bessere Deckung beim bereitmachen von Fernkampfaffen

Schnellschütze I *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; -1 WGS

### Schwelle 2

Gezielte Schüsse I *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; -2 SR beim Gegner; Voraussetzung: Belagerungsschütze

Schnellladen *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Meisterschaften Schnellschütze I und II ist bei Schusswaffen mit den Merkmal Auslöser effektiver.; Voraussetzung: Büchenschütze, Schnellschütze I

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

Unerschütterlicher Büchenschütze *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Weniger Rückstoß bei Waffen mit diesen Merkmal; Voraussetzung: Büchenschütze

Zielschuss *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; +1W6 Schaden bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Scharfschütze

### Schwelle 3

Gezielte Schüsse II *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; -3 SR beim Gegner; Voraussetzung: Gezielte Schüsse I

Meisterschuss (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.99*; Manöver; erhöht Schaden um +INT bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Scharfschütze

Schnellschütze II *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; -2 WGS; Voraussetzung: Schnellschütze I

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Stangenwaffen

### Schwelle 1

Ausfall (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.99*; Verlangsamt Gegner  
Opportunist *Splittermond: Die Regeln S.99*; Gelegenheitsangriffe benötigen weniger Ticks  
Sturmlauf *Splittermond: Die Regeln S.99*; [[Vorstürmen]] verlangsamt den Gegner zusätzlich;  
Voraussetzung: Vorstürmen

## Schwelle 2

Gezielte Treffer *Splittermond: Die Regeln S.98*; Passiv; -2 SR beim Gegner  
Klingenwirbel (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.98*; Manöver; erlaubt zweiten Angriff mit halber WGS  
Schmetter Schlag (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.97*; *Splittermond: Die Regeln S.99*; Manöver; erzeugt Benommen 1

## Schwelle 3

Auf Abstand halten *Splittermond: Die Regeln S.99*; Passiv; automatisches Lösen aus dem Kampf, kaum Gelegenheitsangriffe  
Weitreichender Klingenwirbel *Splittermond: Die Regeln S.100*; Passiv; verbessert Klingenwirbel, erlaubt dritten Angriff; Voraussetzung: Klingenwirbel

## Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Wurfaffen

### Schwelle 1

Scharfschütze *Splittermond: Die Regeln S.99*; Ermöglicht abzugslose Schüsse ins Kampfgetümmel  
Starker Wurfarm *Splittermond: Die Regeln S.100*; Erhöht Reichweite

### Schwelle 2

Harter Wurf (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.100*; Manöver; erhöht Schaden um +STÄ bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Starker Wurfarm  
Mehrfachwurf (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.100*; Ermöglicht sofortigen zweiten Wurf  
Nahkampfwerfer *Splittermond: Die Regeln S.100*; Passiv; Bereitmachen von Wurfaffen provoziert keinen Gelegenheitsangriff

### Schwelle 3

Geschosshagel (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.100*; Manöver; erlaubt Angriff mit mehreren Wurfaffen; Voraussetzung: Mehrfachwurf  
Meisterwurf (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.100*; Manöver; erhöht Schaden um +INT bei gezielten Schüssen; Voraussetzung: Scharfschütze

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Akrobatik

### Schwelle 1

Antäuschen I *Splittermond: Die Regeln S.101*; *Mondstahlklingen S.108*; Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr

Ausweichen I *Splittermond: Die Regeln S.101; Errata aus Mondstahlklingen S.108;*  
Situationsabhängiger Bonus auf VTD  
Balance *Splittermond: Die Regeln S.101;* Erhöht GSW beim balancieren  
Blitzreflexe *Splittermond: Die Regeln S.101;* Initiative wird verbessert  
Stehaufmännchen *Splittermond: Die Regeln S.101;* Behebt den Zustand liegend leichter

## Schwelle 2

Abrollen *Splittermond: Die Regeln S.101;* Reduziert Fallschaden  
Antäuschen II *Splittermond: Die Regeln S.101; Mondstahlklingen S.109;* Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr; Voraussetzung: Antäuschen I  
Ausweichen II *Splittermond: Die Regeln S.101; Mondstahlklingen S.109;* Situationsabhängiger Bonus auf VTD; Voraussetzung: Ausweichen I  
Entfesselungskünstler *Splittermond: Die Regeln S.101;* Bonus beim Entfesseln  
Koordiniertes Ausweichen *Splittermond: Die Regeln S.101;* Aktive Abwehr unterbricht keine kontinuierlichen Aktionen mehr; Voraussetzung: Ausweichen I  
Meisterhafte Balance *Splittermond: Die Regeln S.101;* Volle GSW beim balancieren; Voraussetzung: Balance  
Sattelakrobat *Bestienmeister (Publikation) S.37;*

## Schwelle 3

Agiler Rüstungsträger *Splittermond: Die Regeln S.102; Mondstahlklingen S.109;* Besser Ausweichen trotz Ausrüstung; Voraussetzung: Ausweichen II  
Antäuschen III *Splittermond: Die Regeln S.102; Mondstahlklingen S.109;* Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr; Voraussetzung: Antäuschen II  
Ausweichbewegungen *Splittermond: Die Regeln S.102;* Ausweichbewegung legt weniger Meter zurück, provoziert aber keine GA; Voraussetzung: Ausweichen II  
Ausweichen III *Splittermond: Die Regeln S.102; Mondstahlklingen S.109;* Situationsabhängiger Bonus auf VTD; Voraussetzung: Ausweichen II  
Schlangenmensch *Splittermond: Die Regeln S.102;* Ermöglicht dem Charakter seinen Körper stark zu verformen; Voraussetzung: Entfesselungskünstler

## Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201;* Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Alchemie

### Schwelle 1

Effizienz *Splittermond: Die Regeln S.103;* Erlaubt drei Proben am Tag.  
Geselle (Alchemie) *Splittermond: Die Regeln S.103;* Erlaubt Alchemika der Gegenstandsqualität 1 und 2.  
Kräuterarznei *Zhoujiang (Publikation) S.121;* Erlaubt die Verarbeitung von Kräutern zu Arznei; Voraussetzung: Konservierung  
Sparfuchs *Splittermond: Die Regeln S.103;* Herstellungskosten sinken auf ein Viertel des Preises.

### Schwelle 2

Begabter Alchemist *Splittermond: Die Regeln S.103;* Splitterpunkt für Bonus in Höhe VER.  
Fachmann (Alchemie) *Splittermond: Die Regeln S.103;* Erlaubt Alchemika der Gegenstandsqualität 3 und 4.; Voraussetzung: Geselle (Alchemie)

Harmonisierte Alchemie *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Erlaubt die Nutzung von Fokus zum verbessern von Alchemika; Voraussetzung: mindestens 1 Fertigkeitspunkt in 5 Magieschulen

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

Materialmeister *Mondstahlklingen S.99*;

Wunderarbeiter *Splittermond: Die Regeln S.103*; Malus von 3 um Dauer aller Proben zu halbieren.; Voraussetzung: Effizienz

### Schwelle 3

Abhärtung durch Gewöhnung *Splittermond: Die Regeln S.103*; KW +3 gegen Gifte; Voraussetzung: Gifte (Schwerpunkt)

Meister (Alchemie) *Splittermond: Die Regeln S.103*; Erlaubt Alchemika der Gegenstandsqualität 5 und 6.; Voraussetzung: Fachmann (Alchemie)

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

Meisterwerk *Splittermond: Die Regeln S.103*; Automatische Stufe Gegenstandsqualität.

## Anführen

### Schwelle 1

Herausforderung *Splittermond: Die Regeln S.104*; Fordert Gegner zum Zweikampf

Koordinator *Splittermond: Die Regeln S.104*; Koordinieren wird effektiver

Sammeln *Splittermond: Die Regeln S.104*; Stärkt Widerstand gegen Zustände und behebt diese

### Schwelle 2

Gebet vor dem Kampf *Splittermond: Die Götter S.121*; Gebet für Mut und Stärke; Voraussetzung: Glaube 2, oder, Priester (Stärke)

Inspirieren *Splittermond: Die Regeln S.104*; Gibt Bonus auf Proben

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

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

### Schwelle 3

Das letzte Aufgebot *Splittermond: Die Regeln S.104*; Aktiv; verringert den Überzahlmalus; Voraussetzung: Inspirieren

Gebet vor der Schlacht *Splittermond: Die Götter S.121*; Starkes Gebet für Mut und Stärke; Voraussetzung: Gebet vor dem Kampf

Taktisches Genie *Splittermond: Die Regeln S.104*; Kombiniert Schlachtplan-Meisterschaften

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Arkane Kunde

### Schwelle 1

Anderswelt-Orientierung I *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer findet sich in der Welt der Feen besser zurecht

Arkane Verteidigung I *Splittermond: Die Regeln* S.105; Erhöht Abwehr gegen Zauber  
Artefaktkunde *Splittermond: Die Regeln* S.105; Identifizieren von Artefakten  
Feenkunde I *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kennt sich gut mit Feenwesen aus  
Schriftrollen erstellen I *Splittermond: Die Regeln* S.105; Stufe 1/2 Schriftrollen können hergestellt werden

## Schwelle 2

Anderswelt-Orientierung II *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer findet sich in der Welt der Feen noch besser zurecht; Voraussetzung: Anderswelt-Orientierung I  
Arkane Verteidigung II *Splittermond: Die Regeln* S.106; Erhöht Abwehr gegen Zauber; Voraussetzung: Arkane Verteidigung I  
Elementarer Artefaktbauer *Farukan (Publikation)* S.101; Strukturgeber und Schriftrollen der elementar Magieschulen sind einfacher zu erschaffen.; Voraussetzung: Zauberfinger, oder, Schriftrollen erstellen I, in passender Magieschule  
Feenkunde II *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kennt sich noch besser mit Feenwesen aus; Voraussetzung: Feenkunde I  
Jäger des Übernatürlichen *Splittermond: Die Regeln* S.106; Erhöht Angriff und diverse Proben gegen bestimmte Wesen  
Merkmalsgespür *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kann Merkmale von Feenwelten bestimmen  
Schriftrollen erstellen II *Splittermond: Die Regeln* S.106; Stufe 3/4 Schriftrollen können hergestellt werden; Voraussetzung: Schriftrollen erstellen I  
Wahrsager (Arkane Kunde) *Splittermond: Die Regeln* S.106; Bonus auf Wurf

## Schwelle 3

Bestienjäger *Splittermond: Die Regeln* S.106; Erhöht den Bonus aus Jäger des Übernatürlichen; Voraussetzung: Jäger des Übernatürlichen  
Schriftrollen erstellen III *Splittermond: Die Regeln* S.106; Stufe 5/6 Schriftrollen können hergestellt werden; Voraussetzung: Schriftrollen erstellen II

## Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln* S.92; *Splittermond: Die Regeln* S.201; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Athletik

### Schwelle 1

Gesteckmeister *Selenia (Publikation)* S.114; *Bestienmeister (Publikation)* S.37; Beritten wird Behinderung reduziert  
Harmonie der Bewegung *Zhoujiang (Publikation)* S.121; Zauber von Typ Bewegung Stärken werden günstiger, wenn mehr als ein Zauber gewirkt wird; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit  
Kletteraffe *Splittermond: Die Regeln* S.106; es können leichter längere Strecken geklettert werden  
Riesentöter *Ungebrochen* S.110; Verringert bei Gegnern die Höhe des Merkmals Koloss für die Berechnung der Überzahl  
Schildblock *Selenia (Publikation)* S.114; *Bestienmeister (Publikation)* S.37;  
Sprinter *Splittermond: Die Regeln* S.106; GSW erhöht sich  
Weitspringer *Splittermond: Die Regeln* S.106; Erhöht Sprungrreichweite

### Schwelle 2

Flinker Verfolger *Splittermond: Die Regeln S.107*; zusätzliche FP bei Verfolgungsjagd;  
Voraussetzung: Sprinter

Hindernisläufer *Splittermond: Die Regeln S.107*; Springen über Hindernisse wird erleichtert

Muskelprotz *Splittermond: Die Regeln S.107*; Bonus auf Kraftakt

### Schwelle 3

Freikletterer *Splittermond: Die Regeln S.107*; Ausrüstungsmalus kann beim Klettern ignoriert werden;  
Voraussetzung: Kletteraffe

Mauerstürmer (Meisterschaft) *Splittermond: Die Regeln S.107*; Hindernisse werden spielend  
überwunden; Voraussetzung: Hindernisläufer

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei  
allen Proben dieser Fertigkeit

## Darbietung

### Schwelle 1

Aufmerksamkeitsmagnet *Bestienmeister (Publikation) S.39*;

Beruhigender Beistand (Aufmunterung) *Bestienmeister (Publikation) S.39*; Tier oder Tierführer  
können Mali durch äußere Umstände abmildern.

Einstellung beeinflussen *Splittermond: Die Regeln S.109*; [[Einstellung]] wird beeinflusst

Faszinieren *Splittermond: Die Regeln S.109*; Wahrnehmung des Publikums wird beeinflusst

Geselle (Darbietung) *Splittermond: Die Regeln S.109*; Es können 2 EG angesammelt werden.

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

Lied der Wacht (Aufmunterung) *Ungebrochen S.110*; Aufmunterung, hilft beim durchwachen

Motivierender Vorsänger *Fahrende Völker S.34*; Koordinieren mittels Vorsänger wird effektiver;  
Voraussetzung: Vorsänger

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

Publikumslieblich *Splittermond: Die Regeln S.109*; Einnahmen über Darbietung verdoppeln sich.

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

Vorsänger *Fahrende Völker S.34*; Modifiziert koordinieren

Wanderlied (Aufmunterung) *Fahrende Völker S.35*; Bonus auf Zähigkeitsproben in  
Zusammenhang mit erschöpfenden Tätigkeiten

### Schwelle 2

Bannlied *Splittermond: Die Regeln S.109*; Boni auf Widerstände gegen Musik/Geräusche

Begabter Künstler *Splittermond: Die Regeln S.109*; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe

Fachmann (Darbietung) *Splittermond: Die Regeln S.109*; 3 EG möglich; Voraussetzung: Geselle  
(Darbietung)

Gruppenmaskottchen *Bestienmeister (Publikation) S.39*; *Fahrende Völker S.35*; Aufmunterungen  
betreffen mehr Personen als Tier oder Tierführer.; Voraussetzung: zwei beliebige Aufmunterungen

Haha Schurke! *Splittermond: Die Regeln S.109*; Zusammenarbeit im Kampf gegen GW möglich;  
Voraussetzung: Pass ja auf!

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

Schmählied/Loblied *Splittermond: Die Regeln S.109*; Einstellung der Zuhörer zu einer anderen Person beeinflussen; Voraussetzung: Einstellung beeinflussen

### Schwelle 3

Lachen ist die beste Medizin *Splittermond: Die Regeln S.109*; Bonus aufs Heilen oder zur Unterstützung.

Lied des Aufstandes *Splittermond: Die Regeln S.109*; Das Publikum wird zu Feindseligkeit aufgestachelt; Voraussetzung: Schmählied/Loblied

Meister (Darbietung) *Splittermond: Die Regeln S.109*; Beliebige viele EG möglich; Voraussetzung: Fachmann (Darbietung)

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Diplomatie

### Schwelle 1

Diplomat *Splittermond: Die Regeln S.110*; Verbessert die Einstellung eines Verhandlungspartners

Feenzunge *Jenseits der Grenzen S.123*; Die Einstellung von Feenwesen dem Abenteurer gegenüber ist verbessert

Feilscher *Splittermond: Die Regeln S.109*; Senkt Preise bei Händler

Lohn im Jenseits *Splittermond: Die Götter S.121*; Preisung des Jenseits für Boni in Sozialen Konflikten

Prediger *Splittermond: Die Götter S.121*; Überzeugung anderer von den Prinzipien des eigenen Glaubens

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

### Schwelle 2

Etikette *Splittermond: Die Regeln S.110*; Der Bonus von Stil und Grazie weitet sich auf andere SC aus  
Herold *Selenia (Publikation) S.114*; Der Abenteurer ist ein Experte für Wappen und Farben des Adels

Missionar *Splittermond: Die Regeln S.110*; Splitterpunkt bei Bekehrung.; Voraussetzung: Priester (Stärke)

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

### Schwelle 3

Investor *Splittermond: Die Regeln S.110*; Geld investieren und vermehren; Voraussetzung: Kontakte 3

Wisst Ihr überhaupt wer ich bin? *Splittermond: Die Regeln S.110*; Boni auf diverse Proben gegen jeden der im Stand unter dem SC steht.; Voraussetzung: Stand 3, oder, Redegewandtheit 12

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Edelhandwerk

### Schwelle 1

Effizienz *Splittermond: Die Regeln S.103*; Erlaubt drei Proben am Tag.

Geselle (Edelhandwerk) *Splittermond: Die Regeln S.111*; Man kann edle Gegenstände der Qualität 1 und 2 herstellen und mehr EG ansammeln

Kunstfertiger Zauberkalligraph *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Zusätzliche Erfolgsgrade beim Zaubern; Voraussetzung: Geselle (Kalligraphie) in Edelhandwerk

Präziser Zauberkalligraph *Zhoujiang (Publikation) S.122*; *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Senkt Auswirkungen von Zauberpätzern.; Voraussetzung: Geselle (Kalligraphie) in Edelhandwerk

Sparfuchs *Splittermond: Die Regeln S.103*; Herstellungskosten sinken auf ein Viertel des Preises.

## Schwelle 2

Begabter Handwerker *Splittermond: Die Regeln S.111*; *Splittermond: Die Regeln S.118*; Boni auf Probe in Höhe des VER für SP

Beseelung *Splittermond: Die Götter S.127*; Erfüllung von Gegenständen mit einer Heiligenseele; Voraussetzung: Handwerker der Götter

Fachmann (Edelhandwerk) *Splittermond: Die Regeln S.111*; 3 EG sowie Gegenstandsqualität 3 und 4 möglich; Voraussetzung: Geselle (Edelhandwerk)

Handwerker der Götter *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

Materialmeister *Mondstahlklingen S.99*;

Wunderarbeiter *Splittermond: Die Regeln S.103*; Malus von 3 um Dauer aller Proben zu halbieren.; Voraussetzung: Effizienz

## Schwelle 3

Aus Meisterhand *Mondstahlklingen S.99*;

Geschickte Rettung *Splittermond: Die Regeln S.112*; *Splittermond: Die Regeln S.118*; Verhindert, dass der Handwerker seine ganze Arbeit verliert

Meister (Edelhandwerk) *Splittermond: Die Regeln S.112*; Beliebige viele EG und Gegenstandsqualität 5 und 6 möglich; Voraussetzung: Fachmann (Edelhandwerk)

## Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

Meisterwerk *Splittermond: Die Regeln S.103*; Automatische Stufe Gegenstandsqualität.

## Empathie

### Schwelle 1

Beruhigen *Splittermond: Die Regeln S.113*; Beheben von diversen Zuständen

Feengespür I *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer hat ein Gespür für die Stimmung von Feenwesen

Gegner durchschauen I *Splittermond: Die Regeln S.113*; Der Kampf gegen einen durchschauten Gegner wird durch Boni/Mali verbessert; geht gegen GW

Rede mit mir *Splittermond: Die Regeln S.113*; Bonus auf Diplomatie und Redegewandtheit in laufender Szene

### Schwelle 2

Begabter Menschenkenner *Splittermond: Die Regeln S.113*; Boni auf Probe in Höhe des VER für SP

Feengespür II *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer hat ein besseres Gespür für die Stimmung von Feenwesen; Voraussetzung: Feengespür I

Gegner durchschauen II *Splittermond: Die Regeln S.113*; Der Kampf gegen einen durchschauten Gegner wird durch Boni/Mali verbessert; geht gegen GW; Voraussetzung: Gegner durchschauen I  
Werte einschätzen *Splittermond: Die Regeln S.113*; Attribute und Fertigkeiten einschätzen

### Schwelle 3

Herr über den Geist *Splittermond: Die Regeln S.113*; Bonus auf Zauber der Typen Mental, Gedanken und Moral; Voraussetzung: Beruhigen  
Hypnose *Splittermond: Die Regeln S.113*; Ziel wird Hypnotisiert; geht gegen GW

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Entschlossenheit

### Schwelle 1

Eiserner Wille *Splittermond: Die Regeln S.114*; Bonus von 3 auf Entschlossenheit-Proben gegen Störungen  
Fundament der Seele *Splittermond: Die Götter S.122*; Meditative Tätigkeit gegen den Zustand Glaubenskrise  
Im Rampenlicht zu Hause *Selenia (Publikation) S.114*; Bonus auf Reden vor großen Gruppen; Voraussetzung: Kühler Kopf I  
Kühler Kopf I *Splittermond: Die Regeln S.114*; Malus von 1 kann ignoriert werden.  
Unbeirrbar *Splittermond: Die Regeln S.114*; Bonus von 3 auf Proben die ihm das Erreichen seines Ziels erschweren.

### Schwelle 2

Begabter Sturkopf *Splittermond: Die Regeln S.114*; Boni auf Probe in Höhe WIL für SP  
Fest im Glauben *Splittermond: Die Götter S.122*; Schutz gegen den Zustand Glaubenskrise; Voraussetzung: Fundament der Seele  
Undurchschaubar *Splittermond: Die Regeln S.114*; Proben zum Lügen/Verschleiern erhalten einen Bonus von 3  
Willensanstrengung *Splittermond: Die Regeln S.114*; Bonus von 3 auf alle WIL Fertigkeiten für SP für 20 Ticks. Danach Erschöpft I; Voraussetzung: Unbeirrbar

### Schwelle 3

Gesundes Misstrauen *Splittermond: Die Regeln S.114*; Bonus auf das Durchschauen von Lügen und Illusionen  
Kühler Kopf II *Splittermond: Die Regeln S.114*; Malus durch äußere Umstände kann ignoriert werden.; Voraussetzung: Kühler Kopf I

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Fingerfertigkeit

### Schwelle 1

Diebesbande *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Bonus bei Diebstählen durch Tierunterstützung  
Knotenlöser *Splittermond: Die Regeln S.115*; Bonus von 3 zum Entfesseln

Kreative Ablenkung *Splittermond: Die Regeln S.115*; Bonus von 5 auf Ablenkungsmanöver  
Schnellziehen *Splittermond: Die Regeln S.115*; Reduziert die Ticks zum Ziehen/Bereitmachen einer Waffe

## Schwelle 2

Begabter Fingerkünstler *Splittermond: Die Regeln S.115*; Bonus in Höhe von BEW auf Probe für SP  
Ruhige Hand *Splittermond: Die Regeln S.115*; Bonus von 3 auf Fallen entschärfen und chirurgische Eingriffe  
Schmuggler *Ungebrochen S.110*; Nachträgliche Probe zum verstecken von Gegenständen  
Zaubergesten verbergen *Splittermond: Die Regeln S.115*; Zaubergeste wird getarnt, Vorbereiten +2 Ticks

## Schwelle 3

Ich war's nicht *Splittermond: Die Regeln S.115*; Es werden 2 EG benötigt um Taschendiebstahl zu bemerken  
Waffe aus dem Nichts *Splittermond: Die Regeln S.115*; Ziehen einer versteckten Waffe bringt taktischen Vorteil und Ini Bonus; Voraussetzung: Schnellziehen

## Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Geschichte und Mythen

### Schwelle 1

Büchernarr *Splittermond: Die Regeln S.117*; Dauer der Recherche in einer Bibliothek sinkt.  
Da kenne ich eine Geschichte *Farukan (Publikation) S.101*; Zusammenarbeit mit Geschichte und Mythen  
Feldforschung *Splittermond: Die Regeln S.117*; Bonus auf Schlösser und Fallen in Ruinen  
Gemeinsamer Ritus *Splittermond: Die Götter S.122*; Erlernung der Gebete eines Kultes; Voraussetzung: Glaube 1  
Göttliche Strafe *Splittermond: Die Götter S.122*; Drohen mit dem Zorn der Götter  
Heiliger Eid *Splittermond: Die Götter S.122*; Schwören lassen eines Heiligen Eids; Voraussetzung: Priester (Stärke), und, Glaube 2  
Küster *Splittermond: Die Götter S.122*; Kenntnisse über Priester-Strukturgeber; Voraussetzung: Glaube 1  
Legendensänger (Meisterschaft) *Splittermond: Die Regeln S.117*; Bonus auf Darbietung beim Vortragen von Epen und Legenden.  
Schatzjäger *Farukan (Publikation) S.101*; Geschichte und Mythen zum Verkaufen und feilschen  
Vertrauter des Glaubens I *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Bonus beim Zaubern, bei zur Gottheit passenden Magieschule, durch Tiervertrauten

### Schwelle 2

Begabter Historiker *Splittermond: Die Regeln S.117*; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe  
Bibliothekar *Splittermond: Die Regeln S.117*; Dauer der Recherche in einer Bibliothek sinkt weiter.; Voraussetzung: Büchernarr  
Das Wesen der Gottheit *Splittermond: Die Götter S.122*; Kenntnisse über priesterliche Magie  
Gebet hinter der Maske *Splittermond: Die Götter S.122*; Kenntnisse über andere Kulte

**Götterzorn** *Splittermond: Die Götter S.122*; Göttliche Unterstützung im Kampf; Voraussetzung: Glaube 2

**Jäger des Sagenhaften** *Splittermond: Die Regeln S.117*; Bonus auf diverse Proben gegen gewählten Typus legendärer Kreaturen

**Opfergabe** *Splittermond: Die Götter S.122*; Göttliche Unterstützung durch Opfergaben

**Vertrauter des Glaubens II** *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Bonus beim Zaubern, bei zur Gottheit passenden Magieschule, durch Tiervertrauten; Voraussetzung: Vertrauter des Glaubens I

### Schwelle 3

**Der Sage wahrer Kern** *Splittermond: Die Regeln S.117*; Bonus auf passende Fertigkeit pro Spielsitzung

**Legendenjäger** *Splittermond: Die Regeln S.117*; Bonus auf diverse Proben gegen Gruppe legendärer Kreaturen; Voraussetzung: Jäger des Sagenhaften

### Schwelle 4

**Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Handwerk

### Schwelle 1

**Effizienz** *Splittermond: Die Regeln S.103*; Erlaubt drei Proben am Tag.

**Feenwerker** *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer erhält einen Bonus beim Handwerken mit feeischen Materialien

**Geselle (Handwerk)** *Splittermond: Die Regeln S.118*; Man kann Gegenstände der Qualität 1 und 2 herstellen und mehr EG ansammeln

**Sparfuchs** *Splittermond: Die Regeln S.103*; Herstellungskosten sinken auf ein Viertel des Preises.

### Schwelle 2

**Begabter Handwerker** *Splittermond: Die Regeln S.111*; *Splittermond: Die Regeln S.118*; Boni auf Probe in Höhe des VER für SP

**Beseelung** *Splittermond: Die Götter S.127*; Erfüllung von Gegenständen mit einer Heiligenseele; Voraussetzung: Handwerker der Götter

**Effektiver Waffenschmied** *Mondstahlklingen S.99*;

**Fachmann (Handwerk)** *Splittermond: Die Regeln S.118*; 3 EG sowie Gegenstandsqualität 3 und 4 möglich; Voraussetzung: Geselle (Handwerk)

**Handwerker der Götter** *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

**Materialmeister** *Mondstahlklingen S.99*;

**Wunderarbeiter** *Splittermond: Die Regeln S.103*; Malus von 3 um Dauer aller Proben zu halbieren.; Voraussetzung: Effizienz

### Schwelle 3

**Aus Meisterhand** *Mondstahlklingen S.99*;

**Geschickte Rettung** *Splittermond: Die Regeln S.112*; *Splittermond: Die Regeln S.118*; Verhindert, dass der Handwerker seine ganze Arbeit verliert

**Meister (Handwerk)** *Splittermond: Die Regeln S.118*; Beliebige viele EG und Gegenstandsqualität 5 und 6 möglich; Voraussetzung: Fachmann (Handwerk)

## Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

Meisterwerk *Splittermond: Die Regeln S.103*; Automatische Stufe Gegenstandsqualität.

## Heilkunde

### Schwelle 1

Felddiagnose *Splittermond: Die Regeln S.119*; Bonus auf Heilkunde-Probe

Heilungsgeschick *Splittermond: Die Regeln S.119*; Schwächt misslungene und verheerende Ergebnisse ab

Lebensretter *Splittermond: Die Regeln S.119*; Zustand Sterbend wird effektiver behandelt

### Schwelle 2

Arzneikunde *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Zusätzliche Heilung bei Verwendung von Alchemika oder Kräutern

Begabter Heiler *Splittermond: Die Regeln S.119*; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe

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

Heilung fördern *Splittermond: Die Regeln S.207*; Verbessert Regenerationsphase

Tierarzt *Splittermond: Die Regeln S.119*; Tiere können ohne Malus behandelt werden

### Schwelle 3

Spezialist für alle Wesen *Splittermond: Die Regeln S.119*; Behandlung aller Wesen ohne Malus möglich; Voraussetzung: Tierarzt

Wundarzt *Splittermond: Die Regeln S.119*; Blutend und Verwundet werden effektiver behandelt; Voraussetzung: Lebensretter

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Heimlichkeit

### Schwelle 1

Leisetreter *Splittermond: Die Regeln S.121*; leises und schnelles bewegen

Überraschungsangriff I *Splittermond: Die Regeln S.121*; Zusatzschaden

Unauffällig *Splittermond: Die Regeln S.121*; Ermöglicht untertauchen und in Vergessenheit zu geraten

### Schwelle 2

Begabter Schleicher *Splittermond: Die Regeln S.121*; Ermöglicht Erhöhung der Heimlichkeit-Probe

Feldspäher *Ungebrochen S.110*; Effektiver Reduzierung von Gehetzt

Hinterhalt *Splittermond: Die Regeln S.121*; Verbessert eigene und erleichtert Gruppenerhalte

Überraschungsangriff II *Splittermond: Die Regeln S.121*; Zusatzschaden; Voraussetzung: Überraschungsangriff I

### Schwelle 3

Lautlosigkeit *Splittermond: Die Regeln S.121*; Charakter bewegt sich immer schleichend;  
Voraussetzung: Leisetreter

Überraschungsangriff III *Splittermond: Die Regeln S.121*; Erhöht Reichweite und ermöglicht im Nahkampf Zustände; Voraussetzung: Überraschungsangriff II

#### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

### Jagdkunst

#### Schwelle 1

Jagdkumpane *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Bonus bei Jagd durch Tierunterstützung

Tierkenner *Splittermond: Die Regeln S.122*; Bonus auf Angriffe gegen gewählten Typus

Unermüdlicher Verfolger *Splittermond: Die Regeln S.122*; Es ist leichter Spuren zu verfolgen

Waidmann *Splittermond: Die Regeln S.122*; Haltbarkeit von Tierprodukten verlängern

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

#### Schwelle 2

Begabter Spurenleser *Splittermond: Die Regeln S.122*; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe

Drachenjäger *Ungebrochen S.111*; Reduziert den Malus gegen fliegende Gegner

Schneller Jäger *Splittermond: Die Regeln S.122*; Dauer für Nahrungssuche sinkt

Tierexperte *Splittermond: Die Regeln S.122*; Erhöht den Bonus aus der Meisterschaft [[Tierkenner]];  
Voraussetzung: Tierkenner

#### Schwelle 3

Blattschuss *Splittermond: Die Regeln S.122*; Zusatzschaden bei gewählter Tierart; Voraussetzung:  
Tierexperte

Effizienter Jäger *Splittermond: Die Regeln S.122*; Erhöht Ausbeute eines Tieres; Voraussetzung:  
Waidmann

#### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

### Länderkunde

#### Schwelle 1

Rechtsgelehrter *Farukan (Publikation) S.101*; Bonus auf Länderkunde, Diplomatie und Straßenkunde.; Voraussetzung: Schwerpunkt.; Recht

Schnellleser *Splittermond: Die Regeln S.123*; Viermal so schnelles Lesen

Sprachbegabt *Splittermond: Die Regeln S.123*; Ermöglicht das Verstehen fremder Sprachen

Universalgelehrter *Splittermond: Die Regeln S.123*; Obskure aber nützliche Information vom SL erhalten.

#### Schwelle 2

Begabter Gelehrter *Splittermond: Die Regeln S.123*; Splitterpunkt bringt +VER auf Probe

Gute Allgemeinbildung *Splittermond: Die Regeln S.123*; Bonus auf [[Diplomatie]] und [[Redegewandtheit]] in passenden Situationen; Voraussetzung: Universalgelehrter

Philosoph *Splittermond: Die Regeln S. 123*; Bonus auf Empathie beim Einschätzen einer Person.

### Schwelle 3

Das Wesen der Welt *Splittermond: Die Regeln S. 123*; Unterstützt andere Proben; Voraussetzung: Universalgelehrter

Praktisches Wissen *Splittermond: Die Regeln S. 124*; Unterstützt andere Proben; Voraussetzung: Universalgelehrter

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Naturkunde

### Schwelle 1

Des Alchemisten Helfer *Splittermond: Die Regeln S.124*; Das Sammeln von alchemistischen Zutaten fällt leichter

Jäger *Splittermond: Die Regeln S. 124*; Bonus auf diverse Fertigkeiten gegen gewählten Typus.

Konservierung *Splittermond: Die Regeln S. 124*; Verlängert Haltbarkeit von Kräutern

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

Zoologe *Farukan (Publikation) S. 101*; Kann Werte von Wesen mit Typus Tier erfahren

### Schwelle 2

Feind *Splittermond: Die Regeln S. 124*; Bonus auf Angriff gegen gewählte Rasse

Meisterjäger *Splittermond: Die Regeln S.124*; Erhöht den Bonus aus der Meisterschaft Jäger; Voraussetzung: Jäger

Schneller Sammler *Splittermond: Die Regeln S.124*; Kräuter, Nahrung oder Zutaten werden schneller gesucht/gefunden.

### Schwelle 3

Erzfeind (Naturkunde) *Splittermond: Die Regeln S.124*; Angriffsbonus +5 gg. Erzfeind; Voraussetzung: Feind

Kräuterhexe *Splittermond: Die Regeln S.124*; Erhöht die Wirkung von Kräutern.; Voraussetzung: Konservierung

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Redegewandtheit

### Schwelle 1

Ablenken *Splittermond: Die Regeln S. 126*; Lösen auf dem Kampf auf Redegewandtheit.

Beißender Spott *Splittermond: Die Regeln S. 126*; Ziel erhält Malus auf alle Proben, die nicht gegen den Abenteurer gehen

Improvisierte Verkleidung *Splittermond: Die Regeln S. 126*; Malusfreies improvisiertes verkleiden.

### Schwelle 2

Begabter Lügner *Splittermond: Die Regeln S. 126*; AUS Bonus für SP auf Redegewandtheit-Probe

Nicht ins Gesicht! *Splittermond: Die Regeln S.126*; Gegner erhält im Kampf Malus auf Angriffe; geht gegen GW

Tarnidentität *Splittermond: Die Regeln S.126*; Bonus auf alle Proben seiner Tarnidentität.

### Schwelle 3

Können diese Augen lügen? *Splittermond: Die Regeln S.126*; Verbessert NSC-Einstellung

Ohne Worte *Splittermond: Die Regeln S.126*; Der Umstand nicht sprechen zu können kann ignoriert werden

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Schlösser und Fallen

### Schwelle 1

Aufmerksam *Splittermond: Die Regeln S.128*; Bonus auf das Entdecken von Fallen

Improvisationskünstler *Splittermond: Die Regeln S.128*; Verhindert Abzug beim Knacken von bis max. gute Schlösser

Vorsicht I *Splittermond: Die Regeln S.128*; Bonus gegen Fallen und deren Effekte.

### Schwelle 2

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

Gute Reflexe *Splittermond: Die Regeln S.128*; Bonus auf VTD; Voraussetzung: Vorsicht I

Schlösserhammer *Splittermond: Die Regeln S.128*; Bonus auf Öffnen durch Gewalt

### Schwelle 3

Magische Tricks *Splittermond: Die Regeln S.128*; Bonus auf Entdecken und Entschärfen von magischen Fallen

Vorsicht II *Splittermond: Die Regeln S.128*; Das Entschärfen einer Falle ist risikoarmer.; Voraussetzung: Vorsicht I

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Schwimmen

### Schwelle 1

Arbeit unter Wasser *Splittermond: Die Regeln S.129*; Malus wird halbiert/negiert

Flusstauer *Splittermond: Die Regeln S.129*; Ermöglicht es leichter tiefer zu tauchen

Langstreckenschwimmer *Splittermond: Die Regeln S.129*; Erlaubt es leichter weit zu schwimmen.

### Schwelle 2

Begabter Schwimmer *Splittermond: Die Regeln S.129*; Einsatz eines SP für STÄ Bonus

Kampf unter Wasser *Splittermond: Die Regeln S.129*; Malus beim Kämpfen unter Wasser wird halbiert.; Voraussetzung: Arbeit unter Wasser

Meerestaucher *Splittermond: Die Regeln S.129*; Ermöglicht es leichter, tiefer zu tauchen;  
Voraussetzung: Flusstaucher

### Schwelle 3

Apnoe *Splittermond: Die Regeln S.129*; Tauchen wird erleichtert; Voraussetzung: Meerestaucher

Tiefseetaucher *Splittermond: Die Regeln S.129*; Ermöglicht es leichter, tiefer zu tauchen;  
Voraussetzung: Meerestaucher

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei  
allen Proben dieser Fertigkeit

## Seefahrt

### Schwelle 1

Beine des Seemanns *Splittermond: Die Regeln S.131*; +3 zum Balancieren / Gleichgewicht halten

Blick auf die Sterne *Splittermond: Die Regeln S.131*; +3 auf Orientierung bei Blick auf  
Sternenhimmel

Seebär *Splittermond: Die Regeln S.131*; +3 auf Überleben und Jagdkunst auf See

Wellenlesen *Fahrende Völker S.35*; Erleichtert Orientieren auf Gewässern

### Schwelle 2

Begabter Seemann *Splittermond: Die Regeln S.131*; Splitterpunkt bringt +KON auf Probe

Kapitän der verfaulten Nusschale *Splittermond: Die Regeln S.131*; Keine Mali zur Steuerung  
bei beschädigten Schiffen

Korsar *Splittermond: Die Regeln S.131*; +1 FP bei gelungener Probe zusätzlich

Sicher durch den Sturm *Fahrende Völker S.35*; Spezifische negative Umstände können ignoriert  
werden

### Schwelle 3

Held der Meere *Splittermond: Die Regeln S.131*; Boni auf Angriffe und diverse Fertigkeiten;  
Voraussetzung: Seebär

Meine Karte ist das Firmament *Splittermond: Die Regeln S.131*; Verortung auf hoher See und  
erleichtertes Navigieren; Voraussetzung: Blick auf die Sterne

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei  
allen Proben dieser Fertigkeit

## Straßenkunde

### Schwelle 1

Geheime Kultzeichen *Splittermond: Die Götter S.122*; Wissen um geheime Zeichen des eigenen  
Kultes; Voraussetzung: Rang 1 (in einem entsprechenden Kult)

Gerüchte aufschnappen *Splittermond: Die Regeln S.132*; Bonus um wahre und falsche Gerüchte  
zu unterscheiden

Glücksspieler *Splittermond: Die Regeln S.132*; Beeinflusst Glücksspiel

Schwarzmarkt *Splittermond: Die Regeln S.132*; Bonus beim Handel auf Schwarzmarkt

### Schwelle 2

Begabter Straßenwanderer *Splittermond: Die Regeln S.132*; Splitterpunkt bringt +INT auf Probe  
Der richtige Ton *Splittermond: Die Regeln S.132*; +3 bei Umgang mit zwielichtigen Personen auf diverse Proben; Voraussetzung: Schwarzmarkt  
Überall zu Hause *Splittermond: Die Regeln S.132*; Kein Malus in unbekanntem Städten

### Schwelle 3

Gerüchte verbreiten *Splittermond: Die Regeln S.132*; Effektiv Gerüchte streuen; Voraussetzung: Gerüchte aufschnappen  
Wie meine Westentasche *Splittermond: Die Regeln S.133*; +3 in gewählter Stadt auf diverse Proben

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Tierführung

### Schwelle 1

Berittener Kämpfer *Bestienmeister (Publikation) S.37*; Verbessert Vorstürmen und Sturmritt, wenn beritten.  
Dompteur *Splittermond: Die Regeln S.133*; Kreatur Kommandos beibringen  
Familiarabrichter I *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen; Voraussetzung: Dompteur  
Kampfabrichter I *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen; Voraussetzung: Dompteur  
Lanzenreiter *Selenia (Publikation) S.114*; *Bestienmeister (Publikation) S.37*; Erlaubt Reiterwaffen und Reiterschild einhändig zu führen; Voraussetzung: Vorstürmen, mit Stangenwaffen  
Niederreiten *Bestienmeister (Publikation) S.37*; *Ungebrochen S.111*; ; Voraussetzung: Umreißen, in beliebiger Kampffertigkeit  
Reiterkampf *Splittermond: Die Regeln S.133*; *Bestienmeister (Publikation) S.37*; Kampf vom Reittier bringt taktischen Vorteil und ggf. Zusatzschaden  
Rittmeister *Ungebrochen S.111*; Schnelleres Reisen zu Pferd  
Schwarmführer *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen.; Voraussetzung: Dompteur  
Tier einschätzen *Splittermond: Die Regeln S.133*; Beruhigt Tier und erschwert damit den Angriff  
Tierspezialist *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erhöht das Potenzial der Tiere durch eine Ausbildung erhalten; Voraussetzung: Dompteur

### Schwelle 2

Berittener Verteidiger *Bestienmeister (Publikation) S.37*;  
Familiarabrichter II *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen; Voraussetzung: Familiarabrichter I  
Herr der Bestien *Splittermond: Die Regeln S.133*; Erlaubt es auch wilde Tiere zu dressieren.; Voraussetzung: Dompteur  
Hüter des Schwarms *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen.; Voraussetzung: Schwarmführer  
Kampfabrichter II *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen; Voraussetzung: Kampfabrichter I  
Schlachtreiter *Splittermond: Die Regeln S.133*; *Bestienmeister (Publikation) S.37*; Angriffe des Reittiers und Zweihandwaffen können genutzt werden; Voraussetzung: Reiterkampf

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

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

Verbesserter Schlachtreiter *Bestienmeister (Publikation) S.38*; ; Voraussetzung: Schlachtreiter

Veteran der Arena *Splittermond: Die Regeln S.134*; Zusätzliche FP bei Verfolgungsjagden mit Kutschen oder Streitwägen.

### Schwelle 3

Freihändigkeit *Splittermond: Die Regeln S.132; Bestienmeister (Publikation) S.38*; Zweihändige Waffen können beim Reiten eingesetzt werden.

Mein Ross ist mein Schild *Bestienmeister (Publikation) S.38*; Malus für Nahkampfangriffe von Fusskämpfern gegen Berittene; Voraussetzung: Schlachtreiter

Meisterbändiger *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen. Erhöht das Potenzial von Kreaturen. Verstärkt Schwarmführer.; Voraussetzung: Herr der Bestien

Zwei Geister ein Gedanke *Splittermond: Die Regeln S.134; Bestienmeister (Publikation) S.38*; Erlaubt es dem Reittier eigenständig am Kampf teilzunehmen.; Voraussetzung: Schlachtreiter

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

Meister der Bestien *Bestienmeister (Publikation) S.36*; Erlaubt die Vermittlung und Nutzung von bestimmten Abrichtungen. Erhöht das Potenzial bei der Ausbildung von Kreaturen.; Voraussetzung: Meisterbändiger

## Überleben

### Schwelle 1

Geländekunde *Splittermond: Die Regeln S.134*; Bonus in jeweiligem Gelände

Meteorologe *Splittermond: Die Regeln S.135*; Wetter kann besser vorhergesagt werden

Wildnisläufer *Splittermond: Die Regeln S.135*; Reisegeschwindigkeit erhöht sich

### Schwelle 2

Sparsame Reise *Splittermond: Die Regeln S.135*; Reisekosten verringern sich

Vorausschauender Führer *Splittermond: Die Regeln S.135*; Meisterschaft, die Ereignisse auf Reisen beeinflusst

Wetterfest *Splittermond: Die Regeln S.135*; besonders Wetterfeste Lager können errichtet werden;  
Voraussetzung: Meteorologe

### Schwelle 3

Unfehlbare Orientierung *Splittermond: Die Regeln S.135*; Bonus auf Orientierung

Wanderer im Schatten *Splittermond: Die Regeln S.135*; Hilft getarnte Lager zu errichten

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Wahrnehmung

### Schwelle 1

Absolutes Gehör *Splittermond: Die Regeln S.136*; Bonus auf musikalische Darbietung-Proben

Perfekter Gaumen *Splittermond: Die Regeln S.136*; Gifte leichter erkennen und Bonus auf Nahrungszubereitung

Umgebungssinne *Splittermond: Die Regeln S.136*; Bonus auf Wahrnehmung-Proben in gewählter Umgebung

### Schwelle 2

Begabter Späher *Splittermond: Die Regeln S.136*; Boni auf Wahrnehmung-Probe in Höhe INT für SP

Blick für die Anderswelt *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer kann leichter feische Illusionen durchschauen

Schnelle Durchsuchung *Splittermond: Die Regeln S.136*; Schnelleres Durchsuchen eines Raumes

Veränderte Umgebung *Splittermond: Die Regeln S.136*; Erlaubt Probe um kleinste Veränderungen wahrzunehmen

### Schwelle 3

Blick hinter die Maske *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer kann die wahre Gestalt eines Feenwesens erahnen

Niemand war hier *Splittermond: Die Regeln S.136*; Ermöglicht fast spurloses Durchsuchen

Unterschwellige Warnung *Splittermond: Die Regeln S.136*; Ermöglicht es einen Hinterhalt zu verhindern

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Zähigkeit

### Schwelle 1

Rüstungsträger I *Splittermond: Die Regeln S.137*; Reduziert Behinderung von Rüstungen

Schnell wieder auf den Beinen *Splittermond: Die Regeln S.137*; Erhöht die LP-Regeneration

Starker Schildarm I *Splittermond: Die Regeln S.137*; Senkt Behinderung von Schilden und Malus beim Schildstoß

Wachsamkeit *Splittermond: Die Regeln S.137*; Nacht durchwachen ohne Probe und Mali

### Schwelle 2

Rüstungsträger II *Splittermond: Die Regeln S.137*; Verringert Tick-Zuschlag auf Rüstungen

Schmerzwiderstand I *Splittermond: Die Regeln S.137*; Malus von Wundabzügen wird gesenkt

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

Selbstopfer *Splittermond: Die Götter S.122*; Opferung des eigenen Blutes an die Gottheit

Starker Schildarm II *Splittermond: Die Regeln S.137*; Senkt Tick-Zuschlag bei Schilden; Voraussetzung: Starker Schildarm I

### Schwelle 3

Dickschädel *Splittermond: Die Regeln S.137*; Die Zustände Benommen, Bewusstlos und Erschöpft werden abgeschwächt; Voraussetzung: Wachsamkeit

Schmerzwiderstand II *Splittermond: Die Regeln S.137*; Malus von Wundabzügen wird gesenkt; Voraussetzung: Schmerzwiderstand I

#### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

### Allgemeine Magiemeisterschaften

#### Schwelle 1

Fokuskontrolle *Splittermond: Die Regeln S.201*; Verheerende Zauberauswirkungen beim Patzen werden reduziert

Göttliche Zeichen I *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

Hand des Zauberers *Splittermond: Die Regeln S.201*; Reichweite wird von "Zauberer" auf "Berührung" erhöht

Imago-Meister *Selenia (Publikation) S.115*; Der Abenteurer kann sein Imago verbessern; Voraussetzung: Projektion

Macht der Gemeinschaft I *Splittermond: Die Götter S.139*; Boni durch Mitbeter; Voraussetzung: Priester (Stärke)

Optische Anpassung *Selenia (Publikation) S.114*; Der Abenteurer kann seine Zauber optisch verändern

Projektion *Selenia (Publikation) S.114*; Der Zauberer kann seine Imago materialisieren; Voraussetzung: Rang 2 ([[Zirkel der Zinne]]), oder passender Lehrmeister

Sparsamer Zauberer *Splittermond: Die Regeln S.201*; Spart Fokus beim Zaubern

Zauber verzögern *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zauber kann bereitgehalten werden

Zauberfinger *Splittermond: Die Regeln S.201*; Herstellung und Reparatur von Strukturgebern

#### Schwelle 2

Macht der Gemeinschaft II *Splittermond: Die Götter S.139*; Höhere Boni durch Mitbeter und weniger Fokuskosten; Voraussetzung: Macht der Gemeinschaft I

Nichts passiert! *Splittermond: Die Regeln S.201*; Schwächt Patzer beim Zaubern stark ab; Voraussetzung: Fokuskontrolle

Wunderwirker *Splittermond: Die Regeln S.201*; Herstellen und Reparatur von Strukturgebern; Voraussetzung: Zauberfinger

#### Schwelle 3

Artefaktmeister *Splittermond: Die Regeln S.201*; Herstellung und Reparatur von Strukturgebern; Voraussetzung: Wunderwirker

Auge des Zauberers *Splittermond: Die Regeln S.201*; Erhöht Reichweite von Berührung auf maximal 5 m; Voraussetzung: Hand des Zauberers

Aura des Glaubens *Splittermond: Die Götter S.139*; Zauber des Typus Aura wirken auf mehr Personen als üblich; Voraussetzung: Glaube 2

Göttliche Zeichen II *Splittermond: Die Götter S.139*; Höhere Boni in Sozialen Konflikten durch göttliche Effekte beim Zaubern; Voraussetzung: Göttliche Zeichen I, in der gewählten Magieschule

Macht der Gemeinschaft III *Splittermond: Die Götter S.140*; Noch höhere Boni durch Mitbeter und noch weniger Fokuskosten; Voraussetzung: Macht der Gemeinschaft II

## **Bannmagie**

### Schwelle 1

**Bannende Hand** *Splittermond: Die Regeln S.202*; Verringert Fokuskosten von Zaubern des Typus Zauber brechen

**Bannzauber-Experte** *Splittermond: Die Regeln S.202*; Erleichtert das Identifizieren von gewirkten Zaubern

**Eilige Identifikation** *Splittermond: Die Regeln S.202*; Identifiziert Zauber schneller

**Geister-Bannsiegel** *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Senkt kosten von Bannzaubern gegen Geisterwesen; Voraussetzung: Geselle (Kalligraphie) in Edelhandwerk

### Schwelle 2

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

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

**Wissen ist Macht** *Splittermond: Die Regeln S.202*; Erleichtert das Bannen von Zaubern

### Schwelle 3

**Schnelle Reaktion** *Splittermond: Die Regeln S.202*; Bannzauber werden schneller ausgelöst

### Schwelle 4

**Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## **Beherrschungsmagie**

### Schwelle 1

**Einfühlsamkeit** *Splittermond: Die Regeln S.203*; Erhöht Empathie

**Willensbrecher** *Splittermond: Die Regeln S.203*; Bonus auf Beherrschungszauber gegen GW

### Schwelle 2

**Materielle Verbindung I** *Splittermond: Die Regeln S.203*; Erhöht Reichweite von Zaubern

**Schläfer** *Splittermond: Die Regeln S.203*; Beherrschungszauber wird an Auslösemechanismus gekoppelt

### Schwelle 3

**Materielle Verbindung II** *Splittermond: Die Regeln S.203*; Zauberer muss Ziel nicht sehen können; Voraussetzung: Materielle Verbindung I

### Schwelle 4

**Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## **Bewegungsmagie**

### Schwelle 1

**Arkane Geschwindigkeit** *Splittermond: Die Regeln S.204*; Erhöht GSW

Durchschlagendes Geschoss *Splittermond: Die Regeln S.204*; Zusatzschaden bei einem einzelnen Geschoss

#### Schwelle 2

Effektive Bewegung *Splittermond: Die Regeln S.204*; Reduziert Fokuskosten der Zauber Bewegung stärken

Geschwind durch die Anderswelt *Jenseits der Grenzen S.123*; In der Anderswelt ist die Geschwindigkeit des Abenteurers erhöht; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit

Weitreichendes Geschoss *Ungebrochen S.111*; Erhöhung der Reichweite in Kombination mit durchschlagendes Geschoss; Voraussetzung: Durchschlagendes Geschoss

#### Schwelle 3

Gliederpuppe *Splittermond: Die Regeln S.204*; Eine Person kann gesteuert werden.

#### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

### Erkenntnismagie

#### Schwelle 1

Forschender Geist *Splittermond: Die Regeln S.205*; Bonus auf Erkenntniszauber die gegen den GW gehen

Stimmungsgespür *Splittermond: Die Regeln S.205*; Bonus auf Empathie

Telepathischer Schild *Splittermond: Die Regeln S.205*; Bonus auf GW gegen Erkenntnismagie

#### Schwelle 2

Dringliche Botschaft *Splittermond: Die Regeln S.205*; Botschaften auf Kosten von LP übertragen

Fernzauberer *Splittermond: Die Regeln S.205*; *Splittermond: Die Regeln S.214*; Erhöht Reichweite der Zauber

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

#### Schwelle 3

Stimmen der Freunde *Splittermond: Die Regeln S.205*; Erspürt Not eines Vertrauten

#### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

### Felsmagie

#### Schwelle 1

Erdverbundenheit *Splittermond: Die Regeln S.205*; KW und VTD +2 gegen Versuche ihn zu bewegen.

Felsresistenz I *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Felsschaden um 2 Punkte

Schmiedemeister *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Bearbeitung von Metall und Gestein.

#### Schwelle 2

Felsmeisterschaft *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Felszauber gegen KW oder VTD.

Felsresistenz II *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Felsschaden um 4 Punkte

Herr der Felsgeister *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Beschwörung und Interaktion mit Felswesen.

### Schwelle 3

Felsresistenz III *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Felsschaden um 6 Punkte

Herr der Felsen *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Angriffe und Schaden auf felsigem Boden.

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

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Feuermagie

### Schwelle 1

Brandstifter *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus aufs Entzünden, Löschen oder gegen Brennend.

Feuerresistenz I *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Feuerschaden um 2 Punkte

Flammenherz *Splittermond: Die Regeln S.206*; Erhöht den Feuerschaden.

### Schwelle 2

Feuermeisterschaft *Splittermond: Die Regeln S.207*; +2 auf Zauber gegen KW und VTD

Feuerresistenz II *Splittermond: Die Regeln S.207*; Reduziert Feuerschaden um 4 Punkte; Voraussetzung: Feuerresistenz I

Herr der Feuergeister *Splittermond: Die Regeln S.207*; Bonus auf Beschwörungen und Wesen Bannen und Interaktion mit Feuerwesen

### Schwelle 3

Feuerresistenz III *Splittermond: Die Regeln S.207*; Reduziert Feuerschaden um 6 Punkte; Voraussetzung: Feuerresistenz II

Inferno *Splittermond: Die Regeln S.207*; Ignorieren von SR; Voraussetzung: Feuermeisterschaft

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

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Heilungsmagie

### Schwelle 1

Entgiftung *Splittermond: Die Regeln S.207*; Schwächt Gifte

Kosmetische Thaumaturgie *Splittermond: Die Regeln S.207*; magischer kosmetischer Eingriff

### Schwelle 2

Arkane Diagnose *Splittermond: Die Regeln S.207*; Erhöht Bonus auf Heilungsmagie

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

Heilung fördern *Splittermond: Die Regeln S.207*; Verbessert Regenerationsphase

### Schwelle 3

Gesunder Geist in gesundem Körper *Splittermond: Die Regeln S.207*; Erhöht Effekt von Heilzaubern und Regenerationsphasen; Voraussetzung: Heilung fördern

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Illusionsmagie

### Schwelle 1

Trübung des Blicks *Splittermond: Die Regeln S.208*; Illusionen werden gegen Wahrer Blick geschützt

Zweite Identität *Splittermond: Die Regeln S.209*; Bonus auf Verkleiden und Lügen.

### Schwelle 2

Feen-Signatur *Jenseits der Grenzen S.123*; Die Illusionszauber des Abenteurers sehen feisch aus

Zweite Haut *Splittermond: Die Regeln S.209*; Bonus auf Redegewandtheit durch Impersonation-Zauber.; Voraussetzung: Zweite Identität

### Schwelle 3

Künstliche Wirklichkeit *Splittermond: Die Regeln S.209*; Illusionen sind schwerer zu durchschauen; Voraussetzung: Trübung des Blicks

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Kampfmagie

### Schwelle 1

Eiserne Konzentration *Splittermond: Die Regeln S.209*; +3 Entschlossenheit-Probe

Feenfeind I *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer erhält einen Bonus im Kampf gegen Feenwesen

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

Geschossmagie *Splittermond: Die Regeln S.209*; Ermöglicht Kampfzauber an Geschosse zu binden

Gezielte Zauber *Splittermond: Die Regeln S.209*; Angriffe ins Kampfgetümmel ohne Mali

### Schwelle 2

Faust der Legende *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Kombination von mehr als ein Zauber mit Typ Hand; Voraussetzung: Fertigkeitpunkte in Handgemenge 9

Feenfeind II *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer verursacht mehr Schaden im Kampf gegen Feen; Voraussetzung: Feenfeind I

Herz des Zerstörers *Splittermond: Die Regeln S.209*; Erhöht den Schaden von Schadenszaubern.

**Stählerne Konzentration** *Splittermond: Die Regeln S.209*; Verringert Mali durch Wundabzüge beim Zaubern.; Voraussetzung: Eiserne Konzentration

**Veteran des Kampfgetümmels** *Splittermond: Die Regeln S.209*; Verhindert GA beim Fokussieren.; Voraussetzung: Eiserne Konzentration

### Schwelle 3

**Blutbad** *Splittermond: Die Regeln S.210*; Erlaubt es, weitere Ziele zu treffen.

### Schwelle 4

**Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Lichtmagie

### Schwelle 1

**Leuchtkraft** *Splittermond: Die Regeln S.210*; Lichtzauber leuchten stärker.

**Streiter des Lichtes** *Splittermond: Die Regeln S.210*; Bonus auf Zauber gegen Wesen der Finsternis

### Schwelle 2

**Schutz des Lichtes** *Splittermond: Die Regeln S.210*; Bonus auf Widerstände gegen Wesen der Dunkelheit

**Wider die Finsternis** *Splittermond: Die Regeln S.210*; Bonusschaden gegen Wesen der Dunkelheit; Voraussetzung: Streiter des Lichtes

### Schwelle 3

**Ungeblendet** *Splittermond: Die Regeln S.210*; Immunität gegen Geblendet

### Schwelle 4

**Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Naturmagie

### Schwelle 1

**Bedrohliche Erscheinung** *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Ermöglicht Fokus zu erschöpfen für Boni auf Angriffe gegen den GW oder Entschlossenheit durch das Vertrautentier; Voraussetzung: Vertrautenband

**Lied der Natur** *Splittermond: Die Regeln S.211*; Bonus auf Wahrnehmung in der Natur

**Naturkenner** *Splittermond: Die Regeln S.211*; Bonus auf Naturkunde und Tierführung

**Vertrautenband** *Splittermond: Die Regeln S.211*; Tiervertrauter kann anstelle des Charakters Zauber wirken.

**Vielseitiger tierischer Helfer** *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Herbeigerufene Wesen können Abrichtungen erhalten; Voraussetzung: Tierischer Helfer I, oder, Tierischer Helfer II, oder, Tierischer Helfer III

### Schwelle 2

**Harmonie mit der Natur** *Splittermond: Die Regeln S.211*; Fokus und Patzer schädigen die Natur der Umgebung weniger

**Kind der Wildnis** *Splittermond: Die Regeln S.211*; Bonus auf Naturzauber in der Wildnis; Voraussetzung: Naturkenner

**Lebensverknüpfung** *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Umleitung von Schaden zwischen Vertrauten und Zauberer; Voraussetzung: Vertrautenband

**Mächtiger tierischer Helfer** *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Herbeigerufene Wesen können Abrichtungen erhalten; Voraussetzung: Vielseitiger tierischer Helfer

**Stärkung des Vertrauten** *Splittermond: Die Regeln S.211*; Einige Zauber können auch auf Vertrauten gesprochen werden; Voraussetzung: Vertrautenband

### Schwelle 3

**Bevorzugte Gestalt des Vertrauten** *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Bonus bei Verwandlung in die Gestalt des Tiervertrauten. Verändert den maximalen Kreaturen-Wert beim Zauber [[Gestalt des Vertrauten]]; Voraussetzung: Tiervertrauter

**Eins mit der Natur** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Erhöht LP-Regeneration in freier Natur.; Voraussetzung: Kind der Wildnis

**Vertrauenssprache** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Erlaubt Kommunikation mit Vertrauten; Voraussetzung: Vertrautenband

### Schwelle 4

**Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Schattenmagie

### Schwelle 1

**Blick in die Dunkelheit** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Keine Abzüge durch eigen gewirkte Dunkelheit.

**Schattenherr** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Verhüllungszauber sind stärker.

### Schwelle 2

**Kind der Schatten** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Bonus auf Schattenmagie ab Dämmerlicht.

**Schützende Schatten** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Erhöht Widerstand gegen Lichtmagie.

### Schwelle 3

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

### Schwelle 4

**Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Schicksalsmagie

### Schwelle 1

**Glückskind** *Splittermond: Die Regeln S.213*; Wurf wiederholen

**Vorahnung** *Splittermond: Die Regeln S.213*; Bonus gegen Überraschungen und Hinterhalte

### Schwelle 2

**Fluchbringer** *Splittermond: Die Regeln S.213*; +2 bei Zaubern gegen KW oder GW

**Wahrsager (Schicksalsmagie)** *Splittermond: Die Regeln S.213*; Bonus auf Wurf; Voraussetzung: Vorahnung]

### Schwelle 3

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

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei  
allen Proben dieser Fertigkeit

## Schutzmagie

### Schwelle 1

Eiliger Schutz *Splittermond: Die Regeln S.214*; Verringert Auslösezeit von Schutzzaubern  
Zauberschutz-Experte *Splittermond: Die Regeln S.214*; Gibt Bonus auf das Identifizieren von  
gewirkten Zaubern

### Schwelle 2

Fernzauberer *Splittermond: Die Regeln S.205*; *Splittermond: Die Regeln S.214*; Erhöht Reichweite  
der Zauber  
Glaubenspanzer *Splittermond: Die Götter S.140*; Verhinderung von Schaden durch die Ressource  
Glaube; Voraussetzung: Glaube 2  
Zauberschutz-Meister *Splittermond: Die Regeln S.214*; Gibt Bonus auf Zauber die fokussiert  
werden; Voraussetzung: Zauberschutz-Experte

### Schwelle 3

Magischer Sog *Splittermond: Die Regeln S.214*; Ermöglicht das Nutzen gegnerischer aktiver  
Fokuspunkte

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei  
allen Proben dieser Fertigkeit

## Stärkungsmagie

### Schwelle 1

Magische Zeichen *Splittermond: Die Regeln S.215*; senkt die Fokuskosten  
Überlasten *Splittermond: Die Regeln S.215*; Verstärkt kanalisierten Zauber auf Kosten der Dauer  
Übertragung der Kraft *Splittermond: Die Regeln S.215*; Wirkung auf weitere Personen

### Schwelle 2

Eigener Vorteil *Splittermond: Die Regeln S.215*; Wirkungen auf sich selbst übertragen;  
Voraussetzung: Hand des Zauberers  
Konzentrierter Fokus *Splittermond: Die Regeln S.215*; Verringert Fokuskosten beim Ausweiten der  
Zauber auf weitere Personen; Voraussetzung: Übertragung der Kraft  
Schutz vor Bannung *Splittermond: Die Regeln S.215*; Erschwert Bannmagie gegen Zauber

### Schwelle 3

Große Übertragung der Kraft *Splittermond: Die Regeln S.215*; Wirkung auf weitere Personen;  
Voraussetzung: Übertragung der Kraft

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Todesmagie

### Schwelle 1

Atem des Sterbenden *Splittermond: Die Regeln S.216*; Bonus auf Proben zur Diagnose von Gift, Krankheiten oder Magie

Geisterjäger *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Bonus auf Angriffe, Arkane Kunde und Wahrnehmung gegen Geisterwesen; Voraussetzung: Geisterkenner

Geisterkenner *Splittermond: Die Regeln S.216*; Bonus zum Identifizieren von Geisterwesen

Untotenjäger *Splittermond: Die Regeln S.216*; Bonus gegen Angriffe und diverse Proben gegen Untote.

### Schwelle 2

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

Herr des Alters *Splittermond: Die Regeln S.216*; Halbiert das Altern

Nekromant *Splittermond: Die Regeln S.216*; Erhobene Untote können verstärkt werden.

### Schwelle 3

Meister der Untoten *Splittermond: Die Regeln S.216*; Verdoppelt die erhobenen Untoten

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

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Verwandlungsmagie

### Schwelle 1

Bannung der Form *Splittermond: Die Regeln S.217*; Bonus auf Proben zum Bannen

Bevorzugte Gestalt *Splittermond: Die Regeln S.217*; Bonus auf Verwandlung in gewählte Gestalt

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

### Schwelle 2

Haut des Tieres *Splittermond: Die Regeln S.217*; Bonus aus Bevorzugte Gestalt wird erhöht.; Voraussetzung: Bevorzugte Gestalt

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

Verhüllung der Form *Splittermond: Die Regeln S.217*; Erschwert das Identifizieren von eigenen Verwandlungen; Voraussetzung: Bannung der Form

### Schwelle 3

Gestalt des Greifvogels *Splittermond: Die Regeln S.217*; Verwandlungen in Vögel der GK5 sind möglich.

Tierzauberer *Splittermond: Die Regeln S.217*; Zaubern als Tier ohne Mali; Voraussetzung: Bevorzugte Gestalt

## Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Wassermagie

### Schwelle 1

Kind der Wellen *Splittermond: Die Regeln S.220*; Erhöhte Geschwindigkeit beim Schwimmen.

Wasserresistenz I *Splittermond: Die Regeln S.220*; Reduziert 2 Punkte Kälte- Säure- und Wasserschaden

### Schwelle 2

Herr der Wasserwesen *Splittermond: Die Regeln S.220*; Bonus auf Beschwörung und Interaktion mit Wasserwesen.

Wassermeisterschaft *Splittermond: Die Regeln S.220*; Bonus gegen Wasserzauber gegen KW oder VTD.

Wasserresistenz II *Splittermond: Die Regeln S.220*; Reduziert 4 Punkte Kälte- Säure- und Wasserschaden.

### Schwelle 3

Herr der Wogen *Splittermond: Die Regeln S.220*; Volle Geschwindigkeit im Wasser und längere Wasseratmung; Voraussetzung: Kind der Wellen

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

Wasserresistenz III *Splittermond: Die Regeln S.220*; Reduziert 6 Punkte Kälte- Säure- und Wasserschaden.

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Windmagie

### Schwelle 1

Stimme des Sturms *Splittermond: Die Regeln S.221*; Stimme trägt deutlich weiter

Wetterkundig *Splittermond: Die Regeln S.221*; Bonus auf Vorhersage des Wetters.

Windresistenz I *Splittermond: Die Regeln S.221*; Reduziert Blitz- Luft- und Windschaden.

### Schwelle 2

Herr der Windgeister *Splittermond: Die Regeln S.221*; Bonus auf Beschwörung und Interaktion mit Windwesen.

Windmeisterschaft *Splittermond: Die Regeln S.221*; Bonus auf Windzauber gegen KW oder VTD.

Windresistenz II *Splittermond: Die Regeln S.221*; Reduziert Blitz- Luft- und Windschaden.

### Schwelle 3

Herr des Wetters *Splittermond: Die Regeln S.221*; Negative Umstände durch Wetter werden ignoriert

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

Windresistenz III *Splittermond: Die Regeln S.221*; Reduziert Blitz- Luft- und Windschaden.

#### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit