

## 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: Meisterschafts-Manöver
- Improvisation *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeine Kampfmeisterschaft, welche die Führung improvisierter Waffen verbessert
- Improvisierte Parierwaffe *Zhoujiang (Publikation) S.121*; *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
- Schwert und Pranke I (Paarkampf) *Bestienmeister (Publikation) S.38*; Ermöglicht Reaktion für Tiergefährten und Tierführer, die Bonus auf Angriff gibt.; Voraussetzung: Tiergefährte
- Umklammern (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.95*; *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeines Kampfmanöver, um den Gegner zu Umklammern
- Umreißen (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.95*; *Splittermond: Die Regeln S.95*; Manöver um den Gegner auf den Boden zu werfen
- Verteidiger *Splittermond: Die Regeln S.95*; *Splittermond: Die Regeln S.95*; Allgemeines Kampfmanöver, mit dem Aktive Abwehr für andere eingesetzt werden kann
- Vorstürmen (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.96*; *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: Meisterschafts-Manöver

#### Schwelle 2

- Beidhändige Abwehr *Splittermond: Die Regeln S.96*; *Splittermond: Die Regeln S.96*; Aktive Abwehr mit zwei Waffen kostet weniger Ticks; Voraussetzung: Kampf mit zwei Waffen
- Beidhändiger Angriff *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

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*; 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*; 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*; 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*; 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*; 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 Fernkampfwaffen

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 dem 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 diesem 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*; 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*

Schmetterschlag (Manöver) *Splittermond: Die Regeln S.97; 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; 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; 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; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit*

## Akrobatik

### Schwelle 1

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

Ausweichen I *Splittermond: Die Regeln S.101; 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*; Situationsabhängiger Bonus auf Aktive Abwehr; Voraussetzung: Antäuschen I
- Ausweichen II** *Splittermond: Die Regeln S.101*; 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; Bestienmeister (Publikation) S.37*; Ermöglicht Aktive Abwehr von Pferderücken ohne Absitzen

### Schwelle 3

- Agiler Rüstungsträger** *Splittermond: Die Regeln S.102*; Besser Ausweichen trotz Ausrüstung; Voraussetzung: Ausweichen II
- Antäuschen III** *Splittermond: Die Regeln S.102*; 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*; 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*; 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
- Kräutersud** *Zhoujiang (Publikation) S.121*; Erlaubt das herstellen von Kräutersuden; Voraussetzung: Kräutertee
- Materialmeister** *Mondstahlklingen S.99; Mondstahlklingen S.99*; Gegenstandsqualität von Gegenständen mit besonderen Material kann erhöht werden
- 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*; 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*; *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*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Arkane Kunde

### Schwelle 1

Analyst *Splittermond: Die Magie S.45*; Bonus auf die Analyse magischer Phänomene

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

Arkane Überladung *Splittermond: Die Magie S.204*; Ein selbst animierter Golem wird kampfkraftiger

Arkane Verteidigung I *Splittermond: Die Regeln S.105*; *Splittermond: Die Regeln S.105*; Erhöht  
Abwehr gegen Zauber

Arkaner Schriftkundiger *Splittermond: Die Magie S.178*; *Splittermond: Die Magie S.178*; Erhöht EG  
bei Nutzung von Schriftrollen

Artefaktbeschleuniger *Splittermond: Die Magie S.178*; *Splittermond: Die Magie S.178*; Hergestellte  
Artefakte haben eine kürzere Auslösungszeit; Voraussetzung: Zauberring

**Artefaktkunde** *Splittermond: Die Regeln S.105*; Identifizieren von Artefakten

**Artefaktstapelung** *Splittermond: Die Magie S.178; Splittermond: Die Magie S.178*; Ermöglicht das Senken von Artefaktqualität und Einstimmung; Voraussetzung: Artefaktkunde, Zauberfinger

**Artefaktverlängerer** *Splittermond: Die Magie S.178; Splittermond: Die Magie S.178*; Ermöglicht die Herstellung von Zauberspeichern mit erhöhter Wirkungsdauer; Voraussetzung: Zauberfinger

**Dienstexperte** *Splittermond: Die Magie S.190*; Ein Dienst für beschworene Wesen kostet weniger Fokus

**Feenkunde I** *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer kennt sich gut mit Feenwesen aus

**Flexible Schwächung** *Splittermond: Die Magie S.45; Splittermond: Die Magie S.45*; Zauber von Typ Schwächung als sofortige Reaktion auf andere Ziele legen

**Heilende Wesen** *Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Heile Gift, Heile Lebenskraft und Unterdrücke Zustand sind aktivierbar

**Hilfreiche Wesen** *Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Assistiere, Diene und Nutze Fertigkeit sind aktivierbar

**Kampfbeschwörer** *Splittermond: Die Magie S.190*; Beschworene Wesen sind kampfkraftiger

**Kämpfende Wesen** *Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Beschütze, Kämpfe und Wache sind aktivierbar

**Kampfzaubernde Wesen** *Splittermond: Die Magie S.190*; Wesen mit Dienst Kampf und Zaubern des Typus Schaden können diese Zauber selbst einsetzen

**Komplexe Golembefehle** *Splittermond: Die Magie S.204; Splittermond: Die Magie S.204*; Mehrere Verfügungen bei Golems aktivierbar

**Kundschaftende Wesen** *Splittermond: Die Magie S.190; Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Spähe, Überbringe Nachricht und Überbringe Sprachnachricht sind aktivierbar

**Meditation** *Splittermond: Die Magie S.45*; Kürzere Regeneration von erschöpftem Fokus

**Persönliche Synchronisierung** *Splittermond: Die Magie S.204; Splittermond: Die Magie S.204*; Verbessert mittels Ressource gebundene Golems

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

**Ritualband** *Splittermond: Die Magie S.165*; Fokuskosten eines Rituals auf Freiwillige übertragen; Voraussetzung: Ritualkunde I

**Schriftrollen erstellen I** *Splittermond: Die Regeln S.105; Splittermond: Die Regeln S.105*; Stufe 1/2 Schriftrollen können hergestellt werden

**Schützende Konzentration (Aufladung)** *Splittermond: Die Magie S.46*; Verleiht manchen Zaubern zusätzliche temporäre Lebenspunkte; Voraussetzung: Zauber verzögern

**Schützende Wesen** *Splittermond: Die Magie S.190*; Die Erweiterten Dienste: Lenke ab, Neutralisiere Gegenelement und Schütze vor Element sind aktivierbar

**Schwächende Konzentration (Aufladung)** *Splittermond: Die Magie S.46*; Durch Zauber erwirkte Proben-Mali werden erhöht; Voraussetzung: Zauber verzögern

**Spontane Unterweisung** *Splittermond: Die Magie S.204; Splittermond: Die Magie S.204*; spontane Veränderung der aktiven Instruktion/Verfügung

**Starke Schwächung** *Splittermond: Die Magie S.46*; Verstärkt die Auswirkungen von Zaubern des Typus Schwächung

**Starker Beschwörer** *Splittermond: Die Magie S.190*; Es können Wesen höherer Stufe beschworen werden

**Talismane erstellen** *Splittermond: Die Magie S.179; Splittermond: Die Magie S.179*; Der Zauberer ist in der Lage, Talismane zu erstellen; Voraussetzung: Zauberfinger

**Transportierende Wesen I** *Splittermond: Die Magie S.190*; Der Erweiterte Dienst: Transportiere ist aktivierbar

**Verbesserte Verankerung** *Splittermond: Die Magie S.179; Splittermond: Die Magie S.179*; Ermöglicht die Herstellung Verbesserter Schriftrollen und Verbesserter Strukturgeber;



Voraussetzung: Schriftrollen erstellen I, Zauberfinger

**Wandmeister Splittermond:** *Die Magie* S.46; Zauber des Typus Wand können einfache geometrische Formen bilden

**Wesenskenntnis Splittermond:** *Die Magie* S.190; Mehrere Wesen können beschwörbar werden

**Zaubernde Wesen Splittermond:** *Die Magie* S.190; Die Erweiterten Dienste: Stelle Essenz bereit und Zaubere sind aktivierbar

**Zerstörerische Konzentration (Aufladung) Splittermond:** *Die Magie* S.46; Splittermond: *Die Magie* S.46; Erhöht das Ergebnis von Zaubern des Typus Schaden; Voraussetzung: Zauber verzögern

## 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; *Farukan (Publikation)* S.101; Strukturgeber und Schriftrollen der elementar Magieschulen sind einfacher zu erschaffen.; Voraussetzung: Schriftrollen erstellen I, Zauberfinger

**Erdrückende Kenntnis** *Splittermond: Die Magie* S.46; *Splittermond: Die Magie* S.46; Fertigkeitstests beim Ziel von Zaubern richten sich nach der Magieschule; Voraussetzung:

**Feenkunde II** *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kennt sich noch besser mit Feenwesen aus; Voraussetzung: Feenkunde I

**Fokusdiebstahl** *Splittermond: Die Magie* S.165; Fokuskosten eines Rituals auf Unfreiwillige übertragen

**Jäger des Übernatürlichen** *Splittermond: Die Regeln* S.106; Erhöht Angriff und diverse Proben gegen bestimmte Wesen

**Langzeitbeobachtung** *Splittermond: Die Magie* S.46; *Splittermond: Die Magie* S.46; Erleichtert und erweitert die magische Analyse; Voraussetzung:

**Magiedetektor** *Splittermond: Die Magie* S.46; *Splittermond: Die Magie* S.46; Verbessert magische Identifikation und Analyse; Voraussetzung:

**Maßgeschneiderte Artefakte** *Splittermond: Die Magie* S.179; Artefakte können Artefakterweiterungen erhalten; Voraussetzung: Artefaktkunde, Zauberfinger

**Merkmalsgespür** *Jenseits der Grenzen* S.123; Der Abenteurer kann Merkmale von Feenwelten bestimmen

**Ritualkunde I** *Splittermond: Die Magie* S.165; Rituale von Grad 0 durchführen

**Schneller Zauberspeicher-Auflader** *Splittermond: Die Magie* S.179; Der Zauberer ist in der Lage, ladungsbasierte Zauberspeicher besonders schnell aufzuladen; Voraussetzung: Zauberspeicher aufladen

**Schriftrollen erstellen II** *Splittermond: Die Regeln* S.106; Stufe 3/4 Schriftrollen können hergestellt werden; Voraussetzung: Schriftrollen erstellen I

**Strukturgeber-Experte** *Splittermond: Die Magie* S.179; *Splittermond: Die Magie* S.179; Verbessert die Herstellung von Strukturgebern; Voraussetzung: Arkaner Schriftkundiger

**Transportierende Wesen II** *Splittermond: Die Magie* S.191; Die Erweiterten Dienste: Transportiere durch Luft und Transportiere durch Wasser sind aktivierbar; Voraussetzung: Transportierende Wesen I

**Vielversprechender Beschwörer** *Splittermond: Die Magie* S.191; Es können Wesen höherer Stufe beschworen werden

**Wahrsager (Arkane Kunde)** *Splittermond: Die Regeln* S.106; Bonus auf Wurf

**Zaubergesten-Experte** *Splittermond: Die Magie* S.46; *Splittermond: Die Magie* S.46; Zauber vorbereiten brechen durch Reaktionen nicht mehr ab; Voraussetzung:

Zauberspeicher aufladen *Splittermond: Die Magie S.179*; Der Zauberer ist in der Lage, auch von anderen Personen hergestellte ladungsbasierte Zauberspeicher aufzuladen; Voraussetzung:

Zauberspeicher erstellen *Splittermond: Die Magie S.179*; Der Zauberer ist in der Lage, Zauberspeicher zu erstellen; Voraussetzung: Zauberring

### Schwelle 3

Bestienjäger *Splittermond: Die Regeln S.106*; Erhöht den Bonus aus Jäger des Übernatürlichen; Voraussetzung: Jäger des Übernatürlichen

Herausragender Beschwörer *Splittermond: Die Magie S.191*; Es können Wesen höherer Stufe beschworen werden; Voraussetzung: Vielversprechender Beschwörer

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

Ritualkunde II *Splittermond: Die Magie S.165*; Rituale von Grad 1 und 2 durchführen; Voraussetzung: Ritualkunde I

Schriftrollen erstellen III *Splittermond: Die Regeln S.106*; Stufe 5/6 Schriftrollen können hergestellt werden; Voraussetzung: Schriftrollen erstellen II

Transportierende Wesen III *Splittermond: Die Magie S.191*; Die Erweiterten Dienste: Transportiere durch Fels und Transportiere durch Feuer sind aktivierbar; Voraussetzung: Transportierende Wesen II

### Schwelle 4

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

Ritualkunde III *Splittermond: Die Magie S.165*; Rituale von Grad 3 und höher durchführen; Voraussetzung: Ritualkunde II

## Athletik

### Schwelle 1

Gestechmeister *Selenia (Publikation) S.114*; 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*;

Sprinter *Splittermond: Die Regeln S.106*; GSW erhöht sich

Weitspringer *Splittermond: Die Regeln S.106*; Erhöht Sprungreichweite

### 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*; 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*; *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

Publikumsliebling *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*; Aufmunterungen betreffen mehr Personen als Tier oder Tierführer.; Voraussetzung: Aufmunterung

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*; Beliebig viele EG möglich; Voraussetzung: Fachmann (Darbietung)

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; 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*; 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

Konstrukteur *Splittermond: Die Magie S.204*; *Splittermond: Die Magie S.204*; erlaubt Konstruktion von Golems

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

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

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

### Schwelle 2

Adaptiver Konstrukteur *Splittermond: Die Magie S.204*; *Splittermond: Die Magie S.204*; erlaubt modifikation von bestehenden Golems; Voraussetzung: Konstrukteur

Begabter Handwerker *Splittermond: Die Regeln S.111*; 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
- Bindende Animierung** *Splittermond: Die Magie S.205*; *Splittermond: Die Magie S.205*; Statt kanalisiert animierung mit Wirkungsdauer; Voraussetzung: Konstrukteur
- 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), Geselle (Edelhandwerk), Priester (Stärke), Glaube
- Materialmeister** *Mondstahlklingen S.99*; *Mondstahlklingen S.99*; Gegenstandsqualität von Gegenständen mit besonderen Material kann erhöht werden
- Restaurierung** *Splittermond: Die Magie S.205*; *Splittermond: Die Magie S.205*; Applikationen eines Golems nachträglich ändern; Voraussetzung: Konstrukteur
- 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*; 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*; 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*; *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer hat ein Gespür für die Stimmung von Feenwesen
- Gegner durchschauen I** *Splittermond: Die Regeln S.113*; *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*; *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*; 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*; *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

Meditative Einstimmung (Kontemplation) *Das Erbe von Kesh S.97*; *Das Erbe von Kesh S.97*;

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 Durchsehen 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*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Fingerfertigkeit

### Schwelle 1

Diebesbande *Bestienmeister (Publikation) S.40*; Bonus bei Diebstählen durch Tierunterstützung

Falsche Zaubergesten *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Durch Gesten einen Zauber vorgaukeln, der sogar als solcher identifiziert werden kann; Voraussetzung: Arkane Kunde

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*; 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

Weisheit der Ahnen *Das Erbe von Kesh S.97*; *Das Erbe von Kesh S.97*;

### 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*; *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; 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*; 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

Konstrukteur *Splittermond: Die Magie S.204; Splittermond: Die Magie S.204*; erlaubt Konstruktion von Golems

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

### Schwelle 2

Adaptiver Konstrukteur *Splittermond: Die Magie S.204; Splittermond: Die Magie S.204*; erlaubt Modifikation von bestehenden Golems; Voraussetzung: Konstrukteur

Begabter Handwerker *Splittermond: Die Regeln S.111*; 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

Bindende Animierung *Splittermond: Die Magie S.205; Splittermond: Die Magie S.205*; Statt kanalisiert Animierung mit Wirkungsdauer; Voraussetzung: Konstrukteur

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), Geselle (Edelhandwerk), Priester (Stärke), Glaube

Materialmeister *Mondstahlklingen S.99; Mondstahlklingen S.99*; Gegenstandsqualität von Gegenständen mit besonderen Material kann erhöht werden

Restaurierung *Splittermond: Die Magie S.205; Splittermond: Die Magie S.205*; Applikationen eines Golems nachträglich ändern; Voraussetzung: Konstrukteur

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*; Verhindert, dass der Handwerker seine ganze Arbeit verliert

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



## Schwelle 4

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

## Heimlichkeit

### Schwelle 1

Leisetreter *Splittermond: Die Regeln S.121*; *Splittermond: Die Regeln S.121*; Bei Heimlichkeit wird der Malus aus den Umständen Laufen und Sprinten ignoriert  
Schmutzige Tricks *Das Erbe von Kesh S.97*; *Das Erbe von Kesh S.97*;  
Schwachstelle ausnutzen *Das Erbe von Kesh S.97*; *Das Erbe von Kesh S.97*;  
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*; Effektivere Reduzierung von Gehetzt  
Hinterhalt *Splittermond: Die Regeln S.121*; Verbessert eigene und erleichtert Gruppenhinterhalte  
Hinterhältiger Angriff *Das Erbe von Kesh S.98*; *Das Erbe von Kesh S.98*;  
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*; 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*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Länderkunde

### Schwelle 1

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

Schnelleser *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*; 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*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Redegewandtheit

### Schwelle 1

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

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*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit

## Schlösser und Fallen

### Schwelle 1

Arkanomechanischer Fallenbauer *Das Erbe von Kesh S.106; Das Erbe von Kesh S.106*; Ermöglicht das Herstellen und Entschärfen arkanomechanischer Fallen; Voraussetzung: Artefaktkunde  
Aufmerksam *Splittermond: Die Regeln S.128*; Bonus auf das Entdecken von Fallen  
Fallen-Geselle *Das Erbe von Kesh S.106; Das Erbe von Kesh S.106*; Ermöglicht das Herstellen von Fallen in einer niedrigen Gegenstandsqualität  
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

Fallen-Fachmann *Das Erbe von Kesh S.106; Das Erbe von Kesh S.106*; Der Handwerker kann Fallen in mittlerer Gegenstandsqualität herstellen.; Voraussetzung: Fallen-Geselle  
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

Fallen-Meister *Das Erbe von Kesh S.106; Das Erbe von Kesh S.106*; Ermöglicht das Herstellen von Fallen in hoher Gegenstandsqualität; Voraussetzung: Fallen-Fachmann  
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*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit  
Meisterwerkfalle *Das Erbe von Kesh S.106; Das Erbe von Kesh S.106*; Eine zusätzliche Qualitätsstufe beim Herstellen von Fallen; Voraussetzung: Fallen-Meister

## Schwimmen

### Schwelle 1

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

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

**Glücksspieler** *Splittermond: Die Regeln S.132*; *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 aufsnappen

**Wie meine Westentasche** *Splittermond: Die Regeln S.133*; +3 in gewählter Stadt auf diverse Proben

## Schwelle 4

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

## Tierführung

### Schwelle 1

**Berittener Kämpfer** *Bestienmeister (Publikation) S.37*; *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*; *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*; Erlaubt Reiterwaffen und Reiterschild einhändig zu führen; Voraussetzung: Vorstürmen, Stangenwaffen

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

**Reiterkampf** *Splittermond: Die Regeln S.133*; 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 das Tiere durch eine Ausbildung erhalten; Voraussetzung: Dompteur

### Schwelle 2

**Berittener Verteidiger** *Bestienmeister (Publikation) S.37*; *Bestienmeister (Publikation) S.37*; Ermöglicht Aktive Abwehr und das Lösen aus dem Kampf für Berittene

Familiarabrichter II *Bestienmeister (Publikation) S.36; 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*; 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

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

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*; 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*; Erlaubt es dem Reittier eigenständig am Kampf teilzunehmen.; Voraussetzung: Schlachtreiter

### Schwelle 4

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; 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; 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 (Überleben) *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*; 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 feisiche Illusionen durchschauen

Fallengespür *Das Erbe von Kesh S.106; Das Erbe von Kesh S.106*; Der Abenteurer kann auch ohne bewußte Ansage Proben zum Entdecken von Fallen durchführen; Voraussetzung: Vorsicht I

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

### Schwelle 4

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

## Allgemeine Magiemeisterschaften

### Schwelle 1

Flinkes Zaubern *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Verkürzt die Zauberdauer von Zaubern durch extra Fokus  
Fokuskontrolle *Splittermond: Die Regeln S.201*; *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)  
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*; *Selenia (Publikation) S.114*; Der Zauberer kann seine Imago materialisieren; Voraussetzung: Rang  
Sparsamer Zauberer *Splittermond: Die Regeln S.201*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Spart Fokus beim Zaubern  
Verstärkte Zauber *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Spart verzehrten Fokus bei verstärkten Zaubern  
Zauber verzögern *Splittermond: Die Regeln S.201*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Zauber kann bereitgehalten werden  
Zauberfinger *Splittermond: Die Regeln S.201*; Herstellung und Reparatur von Strukturgebern  
Zielender Zauberer *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Angriffe bei Kampfgetümmel haben keinen Malus mehr

### Schwelle 2

Hastfreies Zaubern *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Verlängerte Zauberdauer bringt zusätzlichen Erfolgsgrad

- 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*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Schwächt Patzer beim Zaubern stark ab; Voraussetzung: Fokuskontrolle
- Stilles Zaubern** *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Halbierter Malus beim Weglassen der Zauberformel
- Weites Zaubern** *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Die Wirkungsweite kanalisierter Zauber verdoppelt sich
- Wunderwirker** *Splittermond: Die Regeln S.201*; *Splittermond: Die Regeln S.201*; Herstellen und Reparatur von Strukturgebern; Voraussetzung: Zauberring

### Schwelle 3

- Anhaltende Zaubervirkung** *Splittermond: Die Magie S.46*; *Splittermond: Die Magie S.46*; Die Grund-Wirkungsdauer von Sprüchen wird verdoppelt
- Artefaktmeister** *Splittermond: Die Regeln S.201*; Herstellung und Reparatur von Strukturgebern; Voraussetzung: Wunderwirker
- Auge des Zaubers** *Splittermond: Die Regeln S.201*; Erhöht Reichweite von Berührung auf maximal 5 m; Voraussetzung: Hand des Zaubers
- 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
- 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
- Breite Zauberkennntnis** *Splittermond: Die Magie S.48*; *Splittermond: Die Magie S.48*; Erleichtert Bannzauber gegenüber anderen Magieschulen
- Eilige Identifikation** *Splittermond: Die Regeln S.202*; Identifiziert Zauber schneller
- Gegner der Wesen** *Splittermond: Die Magie S.48*; *Splittermond: Die Magie S.48*; Gesteigerte Mali bei Zaubern gegenüber bestimmten Wesen
- Geister-Bannsiegel** *Zhoujiang (Publikation) S.122*; Senkt kosten von Bannzaubern gegen Geisterwesen; Voraussetzung: Geselle (Edelhandwerk)
- Magierjäger** *Splittermond: Die Magie S.48*; *Splittermond: Die Magie S.48*; Zauber des Typus Konter haben verringerte Fokuskosten
- Selektives Schutzfeld** *Splittermond: Die Magie S.48*; *Splittermond: Die Magie S.48*; Ermöglicht willentliche Ausnahmen bei Zaubern vom Typus Schutzfeld

### Schwelle 2

- Antimagische Abhärtung** *Splittermond: Die Magie S.48*; *Splittermond: Die Magie S.48*; Eigene Bannzauber werden unempfindlicher gegen Bannmagie anderer
- Brachiales Bannen** *Splittermond: Die Magie S.49*; *Splittermond: Die Magie S.49*; Bannmagie-Zauber gegen Widerstände erhalten durch Einsatz von verzehrtem Fokus einen Bonus
- Effektiver Bannmagier** *Splittermond: Die Magie S.49*; *Splittermond: Die Magie S.49*; Bannzauber vom Typus Zauber brechen kosten weniger; Voraussetzung: Bannende Hand

Feind der Wesen Splittermond: Die Magie S.49; Splittermond: Die Magie S.49; Verbessert eigene Widerstände gegenüber Wesen eines ausgewählten Typus

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

### Schwelle 3

Breitband-Bannmagie Splittermond: Die Magie S.49; Splittermond: Die Magie S.49; Ermöglicht weitere Bannzauber ohne Zeitaufwand und mit geringeren Kosten

Erzfeind der Wesen Splittermond: Die Magie S.49; Splittermond: Die Magie S.49; Verbessert Angriffe gegenüber Wesen eines ausgewählten Typus; Voraussetzung: Feind der Wesen

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

Schneller Konter Splittermond: Die Magie S.49; Splittermond: Die Magie S.49; Senkt die Zauberdauer für alle Bannmagie-Zauber vom Typus Konter; Voraussetzung: Konterzauberer

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

### Schwelle 4

Antimagischer Panzer Splittermond: Die Magie S.49; Splittermond: Die Magie S.49; Alle gegen einen Widerstand des Zauberers gerichteten Zauber erhalten eine Erschwernis

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

## Beherrschungsmagie

### Schwelle 1

Durchdringender Blick Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Gibt Bonus auf Anführen beim Einschüchtern

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

Subtile Beeinflussung Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Vorteil bei Sozialen Konflikten mit anderen, die bereits einem eigenen Beherrschungszauber unterliegen

Unbeugsamer Wille Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Bonus auf GW beim Widerstehen von Attacken und Manipulationen in Sozialen Konflikten

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

### Schwelle 2

Beherrschungskonter Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Proben zur Aktiven Abwehr bei GW können über Beherrschungsmagie abgelegt werden; Voraussetzung: Willensbrecher

Freundliche Übernahme Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Spart Fokuskosten bei Beherrschungszaubern gegenüber freundlich eingestellten Zielen

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

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

Überlegenheit Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Bonus auf Anführen- und Redegewandtheit-Proben; Voraussetzung: Einfühlsamkeit

Willensduell Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Erlaubt stets eine eigene Aktive Abwehr bei Beherrschungszauber, die gegen den Geistigen Widerstand gerichtet sind; Voraussetzung: Willensbrecher

### Schwelle 3

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

Sieg des Geistes Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Der Zauber kann die Zustände Angsterfüllt und Panisch zeitweilig bei sich unterbinden

Willensverstärkung Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Gefährten erhalten einen Bonus gegen die Zustände Angsterfüllt und Panisch oder um nicht von jemand eingeschüchtert zu werden; Voraussetzung: Überlegenheit

### Schwelle 4

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

Materielle Verbindung III Splittermond: Die Magie S.53; Splittermond: Die Magie S.53; Wirkungsweite und Reichweite von Beherrschungszaubern wird verzweifacht; Voraussetzung: Materielle Verbindung II

## Bewegungsmagie

### Schwelle 1

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

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

Feste Verankerung Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Erschwert das Zu-Fall-Bringen bei Anwendung von Zaubern des Typus Telekinese

Kaum zu treffen Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Zauber des Typus Bewegung verbessern die Aktive Abwehr mit Akrobatik

Lähmende Magie Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Zauber des Typus Schwächung machen Ziel Lahm (oder langsamer)

### Schwelle 2

Ausgedehnte Geschwindigkeit Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Berührte Gefährten erhalten Geschwindigkeits-Boni des Zauberers; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit

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

Geschoss ablenken I Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Ermöglicht erhöhte Verteidigung gegen Schuss-/Wurfaffen

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

Geschwindigkeitsübertragung Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Zauber, welche Lahm erzeugen oder die Geschwindigkeit verringern, erhöhen die eigene Geschwindigkeit; Voraussetzung: Lähmende Magie

Telekinetiker *Splittermond: Die Magie S.56*; Einsatz von Wurfaffen über Bewegungsmagie

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

Zauberbewegungen I Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Erlaubt zwei Freie Bewegungen beim Zauber Vorbereiten statt nur einer

### Schwelle 3

**Geschoss ablenken II** Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Erlaubt Gefährten im Umkreis auch die Nutzung der Meisterschaft "Geschoss ablenken I"; Voraussetzung: Geschoss ablenken I

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

**Uneingeschränkte Bewegung** Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Statt den Zustand Lahm zu erleiden, kann man stattdessen die eigene Geschwindigkeit reduziert werden

**Zauberbewegungen II** Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Erlaubt beim Zaubern auch die Aktionen Laufen oder Aufstehen

### Schwelle 4

**Eins mit dem Wind** Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Verbessert Geschwindigkeit, Initiative, Akrobatik, Athletik und Aktive Abwehr; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit, Hindernisläufer, Meisterhafte Balance

**Geschoss zurückschleudern** Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56; Schleudert Projektile oder Wurfaffen auf den Schützen zurück, der dann von diesem Angriff betroffen ist; Voraussetzung: Geschoss ablenken II

**Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92*; 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

**Ich hab dich durchschaut!** Splittermond: Die Magie S.59; Splittermond: Die Magie S.59; Einsatz von Erkenntnismagie bei der Zusammenarbeit im Kampf möglich

**Magische Sinne** Splittermond: Die Magie S.59; Splittermond: Die Magie S.59; Bonus auf Wahrnehmung

**Signatur erkennen** Splittermond: Die Magie S.59; Splittermond: Die Magie S.59; Bei der Analyse werden keine Fortschrittspunkte für die Signatur benötigt

**Sinnesstärkung** Splittermond: Die Magie S.59; Splittermond: Die Magie S.59; Reduziert bei Zaubern des Typus Sinne die Fokuskosten; Voraussetzung: Wahrnehmung

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

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

**Wissen ist Macht (Erkenntnismagie)** Splittermond: Die Magie S.59; Splittermond: Die Magie S.59; Bonus auf Angriffe und Widerstände gegenüber erfolgreich identifizierten Wesen

**Zaubergespür I** Splittermond: Die Magie S.59; Splittermond: Die Magie S.59; Ein Umstand beim Identifizieren oder Analysieren kann ignoriert werden

### Schwelle 2

**Arkaner Forensiker I** Splittermond: Die Magie S.59; Splittermond: Die Magie S.59; Zauber können auch identifiziert werden, nachdem sie bereits abgeklungen sind

**Beruhigende Aura** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Bonus auf Diplomatie, falls ein Zauber des Typus Verständigung aktiv ist

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

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

- Geteilte Erkenntnis** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Zauber des Typus Wahrnehmung können auf Gefährten ausgedehnt werden
- Gewaltsame Erkenntnis** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Erschwert die Aktive Abwehr von Gegnern gegenüber Zaubern der Erkenntnismagie
- Illusionszerstörer** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Man kann durchschaute oder identifizierte Illusionszauber beenden
- Subtile Forschung** *Splittermond: Die Regeln S.205*; Erschwert das Erkennen, ob Erkenntnismagie benutzt wurde
- Tiefe Erkenntnis** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Erlaubt den Einsatz von Erkenntnismagie bei Proben auf Arkane Kunde, Geschichte und Mythen, Länderkunde und Naturkunde

### Schwelle 3

- Arkaner Forensiker II** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Erlaubt das Identifizieren von Zaubern, auch wenn das Ziel des Zaubers nicht mehr anwesend ist; Voraussetzung: Arkaner Forensiker I
- Gedankenkathedrale** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Ermöglicht das Hervorrufen beliebiger Erinnerungen
- Magiegespür** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Der Zauberer weiß, ob um ihn herum Magie gewirkt wird und ob Gegenstände verzaubert sind
- Stimmen der Freunde** *Splittermond: Die Regeln S.205*; Erspürt Not eines Vertrauten
- Zaubergespür II** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Erleichtert das Identifizieren und Analysieren von Zaubern; Voraussetzung: Zaubergespür I

### Schwelle 4

- Arkaner Forensiker III** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Erlaubt bei Nutzung der Meisterschaften zur Arkanen Forensik auch eine Analyse
- Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit
- Teiler des Schleiers** Splittermond: Die Magie S.60; Splittermond: Die Magie S.60; Für den Zauberer gelten Illusionszauber bis einschließlich Zaubergrad 3 als durchschaut.

## Felsmagie

### Schwelle 1

- Erdverbundenheit** *Splittermond: Die Regeln S.205*; KW und VTD +2 gegen Versuche ihn zu bewegen.
- Felsbeschwörer** Splittermond: Die Magie S.63; Splittermond: Die Magie S.63; Beworene Wesen richten stets Felsschaden an und erhalten Boni auf Lebenspunkte und Schadensreduktion
- Felsenkraft** Splittermond: Die Magie S.63; Splittermond: Die Magie S.63; Felszauber des Typus Schaden verursachen zusätzlichen Felsschaden
- Felsresistenz I** *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Felsschaden um 2 Punkte
- Kraft des Erzes** Splittermond: Die Magie S.63; Splittermond: Die Magie S.63; Stein- und Metallgegenstände können mit einer zusätzlichen Qualitätsstufe hergestellt werden; Voraussetzung: Materialmeister
- Objektzauberer** Splittermond: Die Magie S.63; Splittermond: Die Magie S.63; Felszauber des Typus Objekt kosten weniger verzehrten Fokus
- Schmiedemeister** *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Bearbeitung von Metall und Gestein.
- Steinformer** Splittermond: Die Magie S.63; Splittermond: Die Magie S.63; Felszauber des Typus Elementarkontrolle kosten weniger Fokus

### Schwelle 2

- Felsgespür Splittermond: Die Magie S.64; Splittermond: Die Magie S.64; Bonus auf alle Proben, die mit Fels zu tun haben, z.B. Identifikation, Herstellung etc.; Voraussetzung: Schmiedemeister
- Felsmeisterschaft *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.
- Objektzerstörer Splittermond: Die Magie S.64; Splittermond: Die Magie S.64; Schadensbonus gegenüber Objekten
- Sturheit der Felsen Splittermond: Die Magie S.64; Splittermond: Die Magie S.64; Bonus auf Entschlossenheit und Geistigen Widerstand in Sozialen Konflikten

### Schwelle 3

- Fäuste aus Stahl Splittermond: Die Magie S.64; Splittermond: Die Magie S.64; Die Fäuste des Zauberers können mit echtem Schaden im Handgemenge eingesetzt werden; Voraussetzung: Objektzerstörer
- Felsresistenz III *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Felsschaden um 6 Punkte
- Felsverbundenheit Splittermond: Die Magie S.64; Splittermond: Die Magie S.64; Zusätzliche Schadensreduktion auf felsigem Untergrund; Voraussetzung: Erdverbundenheit
- Herr der Felsen *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus auf Angriffe und Schaden auf felsigem Boden.
- Himmelsfeind Splittermond: Die Magie S.64; Splittermond: Die Magie S.64; Keine Mali mehr gegenüber fliegenden Gegnern
- Krieger der Felsen *Farukan (Publikation) S.101*; Angriffsbonus gegen Felswesen; Voraussetzung: Herr der Felsgeister

### Schwelle 4

- Felsverwurzelung Splittermond: Die Magie S.64; Splittermond: Die Magie S.64; Der Zauberer verwandelt sich in eine unverrückbare und unzerstörbare Steinstatue
- Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit
- Stählerne Stirn Splittermond: Die Magie S.64; Splittermond: Die Magie S.64; Dauerhaft verringerte Zustände Benommen und Erschöpft; Voraussetzung: Sturheit der Felsen

## Feuermagie

### Schwelle 1

- Beeindruckende Flamme Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Feuer und Flammen geben einen Bonus bei Sozialen Konflikten und bei Darbietung
- Brandstifter *Splittermond: Die Regeln S.206*; *Splittermond: Die Regeln S.206*; Bonus aufs Entzünden, Löschen oder gegen Brennend.
- Feuerbeschwörer Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Beschworene Wesen erhalten Boni im Kampf
- Feuerresistenz I *Splittermond: Die Regeln S.206*; Reduziert Feuerschaden um 2 Punkte
- Flammenherz *Splittermond: Die Regeln S.206*; *Splittermond: Die Regeln S.206*; Erhöht den Schaden bei Feuerzauber vom Typus Schaden.
- Hitzeaura Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Feuerzauber erhöhen die Hitze- oder senken die Kältestufe im Umkreis
- Leuchtf Feuer Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Flammen verursachende Feuerzauber verbessern die Lichtverhältnisse
- Starke Explosion Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Zauber vom Typus Explosion können Gegner zusätzlich umwerfen

## Schwelle 2

- Brennender Zorn** Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Kanalisierte Zauber können zu Gunsten erhöhten Feuerschadens beim Angriff abgebrochen werden
- Effiziente Flammen** Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Feuerzauber des Typus Schaden kosten weniger Fokus
- Feuerfestigkeit** Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Brandschaden und Zustand Brennend werden reduziert; Voraussetzung: Feuerresistenz I
- 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
- Feuerstarter** Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Feuerzauber können den Zustand Brennend verlängern
- Feurige Umgebung** Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Feuerzauber vom Typus Elementarkontrolle kosten weniger Fokus
- Herr der Feuergeister** *Splittermond: Die Regeln S.207*; Bonus auf Beschwörungen und Wesen Bannen und Interaktion mit Feuerwesen
- Herr über die Hitze** Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Hitze- oder Kältestufen können für sich selbst geändert werden

## Schwelle 3

- Feuerresistenz III** *Splittermond: Die Regeln S.207*; Reduziert Feuerschaden um 6 Punkte; Voraussetzung: Feuerresistenz II
- Feuersturm** Splittermond: Die Magie S.67; Splittermond: Die Magie S.67; Kanalisierte Zauber können zu Gunsten doppel erhöhten Feuerschadens beim Angriff abgebrochen werden; Voraussetzung: Brennender Zorn
- Herr der Hitze** Splittermond: Die Magie S.68; Splittermond: Die Magie S.68; Der Zauberer ist immun gegen die Auswirkungen von Hitzestufen; Voraussetzung: Feuerresistenz I
- Inferno** *Splittermond: Die Regeln S.207*; Ignorieren von SR; Voraussetzung: Feuermeisterschaft
- Kauterisieren** Splittermond: Die Magie S.68; Splittermond: Die Magie S.68; Schadenszauber der Feuermagie können heilend wirken und den Zustand Blutend beenden
- Krieger der Flammen** *Farukan (Publikation) S.101*; Angriffsbonus gegen Flammenwesen; Voraussetzung: Herr der Feuergeister

## Schwelle 4

- Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit
- Nährende Flammen** Splittermond: Die Magie S.68; Splittermond: Die Magie S.68; Feuerschaden richtet beim Zauberer keinen Schaden mehr an sondern gibt ihm Lebenspunkte; Voraussetzung: Feuerresistenz III

## Heilungsmagie

### Schwelle 1

- Entgiftung** *Splittermond: Die Regeln S.207*; Schwächt Gifte
- Heilungseffizienz** Splittermond: Die Magie S.70; Splittermond: Die Magie S.70; Heilungszauber vom Typus Leben können auf ein Vielfaches der Lebenspunkte erhöht werden
- Kosmetische Thaumaturgie** *Splittermond: Die Regeln S.207*; *Splittermond: Die Regeln S.207*; magischer kosmetischer Eingriff
- Lebensblüte** Splittermond: Die Magie S.70; Splittermond: Die Magie S.70; Temporäre Lebenspunkte können kurzzeitig auf ein Ziel übertragen werden



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

**Seuchenresistenz** Splittermond: Die Magie S.70; Splittermond: Die Magie S.70; Der Körperliche Widerstand wird bei Infektionswürfen durch Krankheiten erhöht.

**Zeichen des Lebens** Splittermond: Die Magie S.70; Splittermond: Die Magie S.70; Magische Zeichen erlauben es, Heilzauber auf Gefährten in einigen Metern Entfernung zu wirken; Voraussetzung: Hand des Zauberers

## Schwelle 2

**Anatomisches Spezialwissen** Splittermond: Die Magie S.70; Splittermond: Die Magie S.70; Bonus auf sämtliche Heilkunde-Proben; Voraussetzung:

**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

**Magische Giftimmunität** Splittermond: Die Magie S.70; Splittermond: Die Magie S.70; immun gegen Gifte bis Grad 2; Voraussetzung:

**Mehrfachheilung** Splittermond: Die Magie S.70; Splittermond: Die Magie S.70; Zauber des Typus Leben werden auf Gefährten ausgeweitet; Voraussetzung:

## Schwelle 3

**Gespür des Lebens** Splittermond: Die Magie S.71; Splittermond: Die Magie S.71; Zustände Krank, Verwundet, Sterbend sowie die Gesundheitsstufe erkennen; Voraussetzung:

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

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

## Schwelle 4

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

**Phönix aus der Asche** Splittermond: Die Magie S.71; Splittermond: Die Magie S.71; Ermöglicht die Wiederbelebung toter Person durch Verlust an Splitterpunkten

**Stabile Heilzauberei** Splittermond: Die Magie S.71; Splittermond: Die Magie S.71; Kanalisierte Heilzauber brechen nicht mehr ab; Voraussetzung:

## Illusionsmagie

### Schwelle 1

**Klarer Blick** Splittermond: Die Magie S.74; Splittermond: Die Magie S.74; Proben, um Illusionen, feischen Glimmer und ähnliche Effekte zu durchschauen, erhalten einen Bonus

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

**Verschwommene Klinge** Splittermond: Die Magie S.74; Splittermond: Die Magie S.74; Angriffen kann das Merkmal Ablenkend verliehen werden

**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

**Multiple Trugbilder** Splittermond: Die Magie S.75; Splittermond: Die Magie S.75; Illusionszauber des Typus Trugbild kosten weniger verzehten Fokus

**Selektive Illusion** Splittermond: Die Magie S.75; Splittermond: Die Magie S.75; Illusionszauber können für bestimmte Wesen durchschaubar sein

**Übermäßiges Vertrauen** Splittermond: Die Magie S.75; Splittermond: Die Magie S.75; Positive Einstellung erschwert das Erkennen von Illusionszubern

**Undurchschaubare Magie** Splittermond: Die Magie S.75; Splittermond: Die Magie S.75; Proben zum Identifizieren sind erschwert; Voraussetzung: Trübung des Blicks

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

### Schwelle 3

**Geteilte Tarnung** Splittermond: Die Magie S.76; Splittermond: Die Magie S.76; Illusionszauber des Typus Tarnung können auf Gefährten ausgedehnt werden; Voraussetzung:

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

**Zauberschwindel** Splittermond: Die Magie S.76; Splittermond: Die Magie S.76; Der Zauberer gaukelt vor, einen beliebigen andern Zauber zu wirken; Voraussetzung: Undurchschaubare Magie

### Schwelle 4

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

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

**Ungesehener Angriff** Splittermond: Die Magie S.76; Splittermond: Die Magie S.76; Angriffe des Zauberers erhalten das Merkmal Ablenkend; Voraussetzung:

## Kampfmagie

### Schwelle 1

**Andauernde Störung I** Splittermond: Die Magie S.78; Splittermond: Die Magie S.78; Durch Kampfzauber erzeugte Zustände dauern länger an; Voraussetzung:

**Arkaner Bogenschütze** Splittermond: Die Magie S.78; Splittermond: Die Magie S.78; Zauber des Typus Pfeil können kombiniert werden; Voraussetzung:

**Defensiver Zauberer** Splittermond: Die Magie S.78; Splittermond: Die Magie S.78; Erhöht die Verteidigung durch Inkaufnahme eines Zaubermalus; Voraussetzung:

**Durchdringe die Dunkelheit** Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79; Ignoriert Modifikationen für Lichtverhältnisse; Voraussetzung:

**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

**Zauberhafte Wurfwaaffe** Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79; Zauber des Typus Pfeil wirken auf Wurfwaaffen

### Schwelle 2

**Andauernde Störung II** Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79; Alle durch Zauber erzeugten Zustände dauern länger an; Voraussetzung: Andauernde Störung I

**Eins mit der Waaffe** Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79; Zauber des Typus Waaffe können ein zusätzliches Waaffenmerkmal erhalten; Voraussetzung:

- Faust der Legende** *Zhoujiang (Publikation) S.122; Zhoujiang (Publikation) S.122*; Kombinat von mehr als ein Zauber mit Typ Hand; Voraussetzung: Handgemenge
- Feenfeind II** *Jenseits der Grenzen S.123*; Der Abenteurer verursacht mehr Schaden im Kampf gegen Feen; Voraussetzung: Feenfeind I
- Geist des Zerstörers** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Kampfzauber des Typus Schaden kosten weniger verzehrten Fokus; Voraussetzung:
- Geschützter Zauberer** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Gibt zusätzliche Schadensredaktion bei Einsatz der Meisterschaft Defensiver Zauberer; Voraussetzung: Defensiver Zauberer
- Herz des Zerstörers** *Splittermond: Die Regeln S.209*; Erhöht den Schaden von Schadenszaubern.
- Sorgfältiges Zielen** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Ermöglicht das Zielen bei Kampfzaubern; Voraussetzung: Gezielte Zauber
- Stählerne Konzentration** *Splittermond: Die Regeln S.209*; Verringert Mali durch Wundabzüge beim Zaubern.; Voraussetzung: Eiserne Konzentration
- Verstärker Angriff** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Verbesserter Angriff durch Abbruch eines kanalisierten Kampfzaubers; Voraussetzung:
- Veteran des Kampfgetümmels** *Splittermond: Die Regeln S.209*; Verhindert GA beim Fokussieren.; Voraussetzung: Eiserne Konzentration
- Widerspenstige Störung** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Vom Zauberer verursachte Zustände sind schwerer zu beenden; Voraussetzung: Andauernde Störung I

### Schwelle 3

- Blut des Zerstörers** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Kampfzauber des Typus Schaden erhalten Schadensbonus; Voraussetzung: Herz des Zerstörers
- Blutbad** *Splittermond: Die Regeln S.210*; Erlaubt es, weitere Ziele zu treffen.
- Kaum zu entrinnen** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Erschwert Aktive Abwehr gegenüber Kampfzaubern; Voraussetzung: Veteran des Kampfgetümmels
- Meister des Kampfgetümmels** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Ignoriert verlangsamenden Effekte bei Kampfzaubern; Voraussetzung: Veteran des Kampfgetümmels
- Verstand des Zerstörers** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Kampfzauber des Typus Schaden kosten weniger Fokus; Voraussetzung: Geist des Zerstörers

### Schwelle 4

- Großmeister** *Splittermond: Die Regeln S.92*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit
- Mondstählerne Konzentration** *Splittermond: Die Magie S.79; Splittermond: Die Magie S.79*; Immun gegen Gelegenheitsangriffe und gegen Abbruch kanalisierte Zauber durch Verlust von Gesundheitsstufen; Voraussetzung: Stählerne Konzentration

## Lichtmagie

### Schwelle 1

- Blender** *Splittermond: Die Magie S.82; Splittermond: Die Magie S.82*; Der Zustand Geblendet hält länger als üblich; Voraussetzung:
- Kind des Lichts (Zauber)** *Splittermond: Die Magie S.82; Splittermond: Die Magie S.82*; Bonus auf Lichtzauber bei Tageslicht; Voraussetzung:
- Leuchtkraft** *Splittermond: Die Regeln S.210; Splittermond: Die Regeln S.210*; Lichtzauber leuchten stärker.
- Lichtbeschwörer** *Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83*; Verbesserte Werte für Beschwörbare Wesen der Lichtmagie; Voraussetzung:

**Störer der Schatten** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Malus für Schattenmagie im Umkreis von Lichtzaubern des Typus Leuchten; Voraussetzung:

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

**Zerschmetterndes Licht** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Weniger Fokuskosten gegen Wesen vom Typus Geist, Schatten, Untot oder Finsternis; Voraussetzung:

## Schwelle 2

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

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

**Leuchtendes Vorbild** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Bonus auf Anführen, Darbietung und Diplomatie; Voraussetzung:

**Licht in der Finsternis** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Verbesserte Lichtzauber des Typus Leuchten, wenn Schattenmagie im Spiel ist; Voraussetzung: Leuchtkraft

**Lichtverstärker** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Lichtquellen verbessern die Lichtverhältnisse mehr als üblich; Voraussetzung: Leuchtkraft

**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

**Lichtschock** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Durch Abbruch eines kanalisiertes Lichtzauber werden Wesen im Umkreis geblendet; Voraussetzung: Wider die Finsternis

**Nahrung des Lichts** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Viel Sonnenlicht kompensiert die Nahrungsaufnahme; Voraussetzung:

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

**Wächter des Lichts** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Reduzierter Schaden von Untoten, Wesen der Finsternis, Licht- und Schattenmagie; Voraussetzung: Schutz des Lichtes

## Schwelle 4

**Gebieten der Helligkeit** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Der Zauberer erhält nie Abzüge durch schlechte Lichtverhältnisse; Voraussetzung: Ungeblendet

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

**Zerschmetterer der Dunkelheit** Splittermond: Die Magie S.83; Splittermond: Die Magie S.83; Nah- und Fernkampfangriffe erzeugen Lichtschaden; Voraussetzung: Wächter des Lichts

## 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

**Lokale Tierwelt** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Bonus auf Naturzauber des Typus Tier bei heimischen Tieren; Voraussetzung:

- Naturbeschwörer** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Beschörbare Wesen richten Naturschaden an und haben Boni auf kampfrelevante Werte
- Naturkenner** *Splittermond: Die Regeln S.211*; Bonus auf Naturkunde und Tierführung
- Schutz der Natur** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Senkt den Schaden aus natürlichen Quellen sowie Naturschaden; Voraussetzung:
- Tierrufer** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Naturzauber des Typus Herbeirufung kosten weniger Fokus; Voraussetzung:
- 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
- Magische Abhärtung** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Immunität gegenüber natürlichen Giften bis zu einem bestimmten Grad; Voraussetzung:
- Nähe zur Natur** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Bonus auf Zauber der Typen Tiere, Pflanzen oder Wildnis; Voraussetzung: Lied der Natur
- Stärkung des Vertrauten** *Splittermond: Die Regeln S.211*; Einige Zauber können auch auf Vertrauten gesprochen werden; Voraussetzung: Vertrautenband
- Tierbegleitung** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Weniger verzehrten Fokus bei Naturzaubern des Typus Tiere oder Vertrauter; Voraussetzung:
- Wurzelschlaf** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Erhöhte Regeneration innerhalb der Ruhephase; Voraussetzung: Schutz der Natur

## 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
- Diener der Wildnis** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Naturzauber kosten weniger Fokus, wenn sie abseits der Zivilisation unter freiem Himmel gewirkt werden; Voraussetzung: Kind der Wildnis, Nähe zur Natur
- Eins mit der Natur** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Erhöht LP-Regeneration in freier Natur.; Voraussetzung: Kind der Wildnis
- Nahrung der Natur** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Viel Sonnenlicht kompensiert die Nahrungsaufnahme; Voraussetzung: Harmonie mit der Natur
- Vertrauenssprache** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Erlaubt Kommunikation mit Vertrauten; Voraussetzung: Vertrautenband

## Schwelle 4

- Eins mit den Tieren** Splittermond: Die Magie S.86; Splittermond: Die Magie S.86; Tiere bis zu einem bestimmten Monstergrad greifen den Zauberer von sich aus nicht mehr an; Voraussetzung:

Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; 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.
- Effiziente Verhüllung** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Weniger Fokus bei Zaubern des Typus Verhüllung; Voraussetzung: Leisetreter
- Schattenbeschwörer** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Verbesserte Werte für Beschwörbare Wesen der Schattenmagie
- Schattenherr** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Verhüllungszauber sind stärker.
- Störer des Lichts** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Zauber vom Typus Verhüllung erschweren Lichtmagie im Umkreis; Voraussetzung:
- Ungesehen** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Bonus auf Heimlichkeit; Voraussetzung:

### Schwelle 2

- Dunkler als die Schatten** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Spart Fokus, falls die Lichtverhältnisse schlechter als Finsternis würden; Voraussetzung:
- Herr der Schattengeister** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Bonus auf Schattenzauber vom Typus Beschörung und Wesen bannen sowie auf Interaktion mit Schattenwesen; Voraussetzung:
- Kind der Schatten** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Bonus auf Schattenmagie ab Dämmerlicht.
- Nächtlicher Jäger** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Geschwindigkeits-Bonus bei Leichter Dunkelheit oder schlechter; Voraussetzung:
- Schützende Schatten** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Erhöht Widerstand gegen Lichtmagie.

### Schwelle 3

- Behütende Schatten** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Bonus auf Schadensreduktion und KW bei Leichter Dunkelheit oder schlechter; Voraussetzung: Schützende Schatten
- Furchterregende Schatten** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Durch Abrechnen eines Schattenzaubers vom Typus Verhüllung wirkt der Zauberer Furchterregend
- Nachtsicht (Schattenmagie)** *Splittermond: Die Regeln S.212*; Lichtverhältniss 2 Stufen verringert; Voraussetzung: Blick in die Dunkelheit
- Schattengespür** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Bonus auf Wahrnehmung, die keine Sicht betrifft, bei Leichter Dunkelheit oder schlechter; Voraussetzung:

### Schwelle 4

- Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit
- Verhüller der Materie** *Splittermond: Die Magie S.90*; *Splittermond: Die Magie S.90*; Getragenen Gegenstände erhalten die Verbesserung Unauffällig; Voraussetzung:

## Schicksalsmagie

### Schwelle 1

- Glückskind** *Splittermond: Die Regeln S.213*; *Splittermond: Die Regeln S.213*; Wurf wiederholen
- Göttlicher Beschwörer** *Splittermond: Die Magie S.93*; *Splittermond: Die Magie S.93*; Beschworene Wesen erhalten Bonus auf Widerstände und Angriffswert sowie eine weitere Meisterschaft; Voraussetzung:

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

**Selbstsegnung** Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93; Zauber des Typus Segen können auf sich selbst wirken; Voraussetzung: Hand des Zauberers

**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

**Personalisierter Fluch** Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93; Weniger verzehrter Fokus bei Schicksalszaubern des Typus Fluch; Voraussetzung:

**Schicksalskenntnis** Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93; Der Zauberer kann das Ziel von Unbeirrbar oder Zielstrebig in Erfahrung bringen; Voraussetzung:

**Vom Glück verfolgt** Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93; Der Zauberer hat unverschämtes Glück und kann seine Ressource Vermögen öfter nutzen; Voraussetzung: Glückskind

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

## Schwelle 3

**Das Glück gepachtet** Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93; Die Ressourcen Ansehen, Kontakte oder Zuflucht können simuliert werden; Voraussetzung: Vom Glück verfolgt

**Fluchmeister** Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93; Zauber des Typus Fluch verleihen höhere Mali und stärkere Zustände; Voraussetzung: Fluchbringer

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

**Prophet** Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93; Bonus auf Zauber des Typus Prohezeiung, Wahrsagen und bei Überraschungen; Voraussetzung: Wahrsager

## Schwelle 4

**Fluchgroßmeister** Splittermond: Die Magie S.93; Splittermond: Die Magie S.93; Flüche erhalten zusätzlich den Zustand Siechtum; Voraussetzung: Fluchmeister

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

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

## Schutzmagie

### Schwelle 1

**Eiliger Schutz** *Splittermond: Die Regeln S.214*; Verringert Auslösezeit von Schutzzaubern

**Eiliger Schutz II** Splittermond: Die Magie S.96; Splittermond: Die Magie S.96; Eiliger Schutz ohne verzehrten Fokus; Voraussetzung: Eiliger Schutz

**Schutz vor Wesen** Splittermond: Die Magie S.97; Splittermond: Die Magie S.97; Angriffe bestimmter Wesen erhalten einen Malus; Voraussetzung:

**Schützendes Wissen** Splittermond: Die Magie S.96; Splittermond: Die Magie S.96; Schutzzauber können weniger Fokus kosten, wenn sie auch in anderen Magieschulen vorkommen; Voraussetzung:

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

## Schwelle 2

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

Gestapelter Schutz *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Auf sich selbst gewirkte Schutzzauber kosten weniger Fokus; Voraussetzung:

Glaubenspanzer *Splittermond: Die Götter S.140*; Verhinderung von Schaden durch die Ressource Glaube; Voraussetzung: Glaube 2

Starker Schutz *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Höherer Bonus auf Proben oder abgeleitete Werte

Zaubererkennung *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Ermöglicht automatische Identifikation bestimmter Zauber; Voraussetzung: Zauberschutz-Experte

Zauberschutz-Meister *Splittermond: Die Regeln S.214*; Gibt Bonus auf Zauber die fokussiert werden; Voraussetzung: Zauberschutz-Experte

## Schwelle 3

Knapp daneben *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Streiftreffer gehen durch Aktive Abwehr ganz daneben

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

Magischer Verteidiger *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Ermöglichte eine Aktive Abwehr für Verbündete im Umkreis; Voraussetzung: Zauberschutz-Meister

Verliehene Schutzwirkung *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Bereits wirkende Schutzzauber können an Gefährten verliehen werden; Voraussetzung: Hand des Zauberers

## Schwelle 4

Dorniger Schutz *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Schutzzauber mit Schadensreduktion verursachen ihrerseits Schaden bei treffenden Gegnern; Voraussetzung:

Geteilte Schutzwirkung *Splittermond: Die Magie S.97*; *Splittermond: Die Magie S.97*; Verbessert die Meisterschaft Verliehene Schutzwirkung; Voraussetzung: Verliehene Schutzwirkung

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

## Stärkungsmagie

### Schwelle 1

Gefestigte Moral *Splittermond: Die Magie S.100*; *Splittermond: Die Magie S.100*; Boni bei moralischen Proben, wenn ein Zauber des Typus Moral wirkt

Magie und Handwerk *Splittermond: Die Magie S.100*; *Splittermond: Die Magie S.100*; Bonus auf Herstellung oder Reparatur bei Zaubern des Typus Handwerk stärken; Voraussetzung:

Magische Zeichen *Splittermond: Die Regeln S.215*; senkt die Fokuskosten

Scharfsinn *Splittermond: Die Magie S.100*; *Splittermond: Die Magie S.100*; Bei Stärkungszaubern des Typus Sinne kann ein Proben-Malus ignoriert werden; Voraussetzung:

Überlasten *Splittermond: Die Regeln S.215*; Verstärkt kanalisiertem Zauber auf Kosten der Dauer

Übertragung der Kraft *Splittermond: Die Regeln S.215*; *Splittermond: Die Regeln S.215*; kanalisierte Stärkungszauber wirken auf weitere Personen

### Schwelle 2

Allumfassende Sinne *Splittermond: Die Magie S.100*; *Splittermond: Die Magie S.100*; Stärkungszauber des Typus Sinne verleihen zusätzliche Boni auf andere Sinne; Voraussetzung: Scharfsinn



**Eigener Vorteil** *Splittermond: Die Regeln S.215*; Wirkungen auf sich selbst übertragen;  
Voraussetzung: Hand des Zauberers

**Gestählte Moral** *Splittermond: Die Magie S.100*; *Splittermond: Die Magie S.100*; Verhindert den Zustand Panisch bei Stärkungszaubern des Typus Moral; Voraussetzung: Gefestigte Moral

**Konzentrierter Fokus** *Splittermond: Die Regeln S.215*; Verringert Fokuskosten beim Ausweiten der Zauber auf weitere Personen; Voraussetzung: Übertragung der Kraft

**Langfristiges Überlasten** *Splittermond: Die Magie S.100*; *Splittermond: Die Magie S.100*; Durch die Meisterschaft Überlasten verstärkte Stärkungszauber sind länger aktiv; Voraussetzung: Überlasten

**Schutz vor Bannung** *Splittermond: Die Regeln S.215*; Erschwert Bannmagie gegen Zauber

### Schwelle 3

**Geteilter Vorteil** *Splittermond: Die Magie S.101*; *Splittermond: Die Magie S.101*; Die Meisterschaft Eigener Vorteil kann auf andere ausgedehnt werden; Voraussetzung: Eigener Vorteil

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

**Krafttransfer** *Splittermond: Die Magie S.101*; *Splittermond: Die Magie S.101*; Zauber des Typus Schwächung geben dem Zauberer einen eigenen Bonus; Voraussetzung:

**Magische Runen** *Splittermond: Die Magie S.101*; *Splittermond: Die Magie S.101*; Bei Zaubern mittels der Meisterschaft Magische Zeichen wird die Verstärkung einfacher; Voraussetzung: Magische Zeichen

### Schwelle 4

**Absolute Aufmerksamkeit** *Splittermond: Die Magie S.101*; *Splittermond: Die Magie S.101*; Immunität gegen Gelegenheitsangriffe durch Zauber des Typus Sinne; Voraussetzung: Allumfassende Sinne

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

**Zaubervorteil** *Splittermond: Die Magie S.101*; *Splittermond: Die Magie S.101*; Für eigene Zauber ist der maximale Bonus auf Proben und abgeleitete Werte erhöht

## Todesmagie

### Schwelle 1

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

**Flinke Untote** *Splittermond: Die Magie S.184*; *Splittermond: Die Magie S.184*; Schnellere Untote

**Geisterbeschwörer** *Splittermond: Die Magie S.103*; *Splittermond: Die Magie S.103*; Beschwörbare Wesen erhalten Boni auf SR, VTD und KW

**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

**Meister der Abnormitäten** *Splittermond: Die Magie S.184*; *Splittermond: Die Magie S.184*; Untote können mit Abnormitäten versehn werden; Voraussetzung: Nekromant

**Skelett und Grazie** *Splittermond: Die Magie S.184*; *Splittermond: Die Magie S.184*; Ermöglicht sauber und gepflegte Untote

**Totentanz** *Splittermond: Die Magie S.184*; *Splittermond: Die Magie S.184*; Erhebung von mehreren untoten gleichzeitig.

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

**Untotenkenner** *Splittermond: Die Magie S.103*; *Splittermond: Die Magie S.103*; Bonus, um Untote zu bemerken oder zu identifizieren

## Schwelle 2

- Fluch der Flüche *Splittermond: Die Magie S.103; Splittermond: Die Magie S.103; Todeszauber des Typus Fluch können auf ein weiteres Wesen ausgedehnt werden*
- 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*
- Inspiration der Geister *Splittermond: Die Magie S.103; Splittermond: Die Magie S.103; Bei Anwesenheit von Geisterwesen verbilligen sich Zauber des Typus Geisterwesen*
- Kaum zu bannen *Splittermond: Die Magie S.185; Splittermond: Die Magie S.185; Untote sind schwerer zu bannen*
- Nekromant *Splittermond: Die Regeln S.216; Erhobene Untote können verstärkt werden.*
- Spontaner Grabraub *Splittermond: Die Magie S.185; Splittermond: Die Magie S.185; Untote besonders schnell erheben*
- Untote Horden *Splittermond: Die Magie S.185; Splittermond: Die Magie S.185; Untote werden verbessert, wenn weitere im Umfeld erhoben werden.; Voraussetzung: Nekromant*
- Untoter Ansturm *Splittermond: Die Magie S.185; Splittermond: Die Magie S.185; Untote erhalten Vorstürmen; Voraussetzung: Flinke Untote*

## Schwelle 3

- Erhebt euch! *Splittermond: Die Magie S.185; Splittermond: Die Magie S.185; Untote erheben geht schneller*
- Leichenlehrer *Splittermond: Die Magie S.185; Splittermond: Die Magie S.185; Klügere Untote; Voraussetzung: Nekromant*
- Meister der Untoten *Splittermond: Die Regeln S.216; Verdoppelt die erhobenen Untoten*
- Nekromantische Abstumpfung *Splittermond: Die Magie S.104; Splittermond: Die Magie S.104; Immunität gegenüber Furchterregend bei Geistern und Untoten; Voraussetzung: Nekromant*
- Präsenz der Geister *Zhoujiang (Publikation) S.122; Zauber des Typus Geisterwesen erhalten ein Bonus wenn Geisterwesen in der Nähe sind; Voraussetzung: Geisterkenner, oder, Geisterjäger*
- Präsenz der Untoten *Splittermond: Die Magie S.104; Splittermond: Die Magie S.104; Bonus auf Zauber des Typus Nekromantie bei Anwesenheit eines Untoten; Voraussetzung: Untotenkenner*

## Schwelle 4

- Alterslosigkeit *Splittermond: Die Magie S.104; Splittermond: Die Magie S.104; Der Zauberer wirkt äußerlich ewig jung; Voraussetzung: Herr des Alters*
- Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit*
- Herr der untoten Scharen *Splittermond: Die Magie S.185; Splittermond: Die Magie S.185; Mehr Erfahrungspunkte für Untote; Voraussetzung: Nekromant, Totentanz*

## 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*
- Kaum zu durchschauen *Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Verwandlungsauber des Typus Impersonation lassen den Zauber schwerer erkennen*
- Prächtige Tiergestalt *Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Bonus auf Proben bei der Verwandlung in ein Tier*

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

## Schwelle 2

**Gewohnte Gestalt** Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Verwandlungszauber des Typus Gestalt sparen verzehrten Fokus; Voraussetzung: Bevorzugte Gestalt

**Harmonisierte Verwandlung** Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Folge-Verwandlungszauber haben weniger Kosten; Voraussetzung:

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

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

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

**Mächtige Tiergestalt** Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Bonus auf alle allgemeinen Fertigkeiten in der bevorzugten Gestalt als Tier; Voraussetzung: Prächtige Tiergestalt, Bevorzugte Gestalt

**Magischer Handwerker I** Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Verwandlungsmagie kann statt Handwerk eingesetzt werden; Voraussetzung:

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

## Schwelle 3

**Ewige Form** Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Bannzauber gegen Verwandlungszauber werden teurer; Voraussetzung: Verhüllung der Form

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

**Magischer Handwerker II** Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Verwandlungsmagie kann für Handwerk auf Niveau Fachmann genutzt werden; Voraussetzung: Magischer Handwerker I

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

## Schwelle 4

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

**Meister der Objekte** Splittermond: Die Magie S.107; Splittermond: Die Magie S.107; Gegenstände des Zauberers können mannigfaltige Boni erhalten; Voraussetzung:

## Wassermagie

### Schwelle 1

**Flutenlenker** Splittermond: Die Magie S.110; Splittermond: Die Magie S.110; Wasserzauber des Typus Elementarkontrolle kosten weniger Fokus; Voraussetzung:

**Kälteaura** Splittermond: Die Magie S.110; Splittermond: Die Magie S.110; Zauber des Typus Eis erhöhen die Kältestufe bzw. senken die Hitzestufe; Voraussetzung:

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

**Wasserbeschwörer** Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111; Beschworene Wesen richten besonderen Schaden an und haben verbesserte Werte; Voraussetzung:

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

## Schwelle 2

Eisige Umgebung *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Wasserzauber des Typus Eis kosten weniger Fokus; Voraussetzung: Eis (Zaubertypus)

Freund der Fische *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Verbessert die Einstellung von Wasserwesen und ermöglicht das Sprechen unter Wasser; Voraussetzung:

Gift ausscheiden *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Der Giftgrad ist für den Zauberer verringert; Voraussetzung: Entgiftung

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

Meister des eisigen Terrains *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Verbessert das Reisen durch Schnee und Eis; Voraussetzung: Wildnisläufer

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

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.

Wogenbezwinger *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Bonus auf Proben zu Schwimmen und Seefahrt; Voraussetzung:

## Schwelle 3

Bezwinger der Trockenheit *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Der Zauberer erleidet niemals Durst; Voraussetzung:

Ersticker der Flammen *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Bonus auf alle Proben und Zauber gegenüber Feuer und Feuerwesen; Voraussetzung:

Herr der Kälte *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Immunität gegenüber Kältestufen; Voraussetzung: Wasserresistenz I

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

Eins mit den Wogen *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Unterwasseratmung sowie verbesserte Werte im Wasser; Voraussetzung: Herr der Wogen, Wasserresistenz III

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

Verbündeter der Fische *Splittermond: Die Magie S.111; Splittermond: Die Magie S.111*; Wasserwesen greifen den Zauberer nie zuerst an; Voraussetzung: Freund der Fische

## Windmagie

### Schwelle 1

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

Stimme des Sturms *Splittermond: Die Regeln S.221*; Stimme trägt deutlich weiter  
Vom Winde umweht *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Windzauber des Typus Elementarkontrolle (Zaubertypus) kosten weniger verzehrten Fokus; Voraussetzung:  
Wetterfest (Zauber) *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Durch Wetter verursachte negative Umstände ignorieren; Voraussetzung:  
Wetterkundig *Splittermond: Die Regeln S.221*; Bonus auf Vorhersage des Wetters.  
Windbeschwörer *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Verbesserte Werte für Beschwörbare Wesen der Windmagie  
Windresistenz I *Splittermond: Die Regeln S.221*; Reduziert Blitz- Luft- und Windschaden.

## Schwelle 2

Flüsternder Wind *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Bonus auf Wahrnehmung-Proben zum Hören durch Einsatz eines Splitterpunktes; Voraussetzung:  
Gewittermeister *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Zauber des Typus Elektrizität kosten weniger Fokus; Voraussetzung:  
Herr der Windgeister *Splittermond: Die Regeln S.221*; Bonus auf Beschwörung und Interaktion mit Windwesen.  
Langer Atem (Zauber) *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Der Zauberer kann länger die Luft anhalten  
Von den Winden getragen *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Erhöht beim magischen Schweben oder Fliegen die Geschwindigkeit; Voraussetzung:  
Windmeisterschaft *Splittermond: Die Regeln S.221; Splittermond: Die Regeln S.221*; Bonus auf Windzauber gegen KW oder VTD.  
Windresistenz II *Splittermond: Die Regeln S.221; Splittermond: Die Regeln S.221*; Reduziert Blitz- Luft- und Windschaden.; Voraussetzung: Windresistenz I

## Schwelle 3

Flügel des Sturms *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Erhöht die Grundreichweite von Fernkampf und Windzaubern; Voraussetzung:  
Flugkenntnis *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Fliegende Gegner erhalten keine Boni aus dieser Kampfposition; Voraussetzung:  
Herr des Wetters *Splittermond: Die Regeln S.221*; Negative Umstände durch Wetter werden ignoriert  
Himmelsfreund *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Unter freiem Himmel Bonus auf alle allgemeinen Fertigkeiten und Initiative; Voraussetzung: Initiative  
Krieger der Winde *Farukan (Publikation) S.101*; Angriffsbonus gegen Felswesen; Voraussetzung: Herr der Windgeister  
Windresistenz III *Splittermond: Die Regeln S.221; Splittermond: Die Regeln S.221*; Reduziert Blitz-, Luft- und Windschaden.; Voraussetzung: Windresistenz II

## Schwelle 4

Eins mit dem Wind *Splittermond: Die Magie S.56; Splittermond: Die Magie S.56*; Verbessert Geschwindigkeit, Initiative, Akrobatik, Athletik und Aktive Abwehr; Voraussetzung: Arkane Geschwindigkeit, Hindernisläufer, Meisterhafte Balance  
Freier Atem *Splittermond: Die Magie S.114; Splittermond: Die Magie S.114*; Immunität gegen Ersticken; Voraussetzung: Langer Atem  
Großmeister *Splittermond: Die Regeln S.92*; Zusätzlicher W10 bei allen Proben dieser Fertigkeit