



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

ZAUBER  
DES  
ALLTAGS



# Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.  
**Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.**

## Autor

John Poltermann

## Layout

Daniel Bruhmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

## Arkaner Nagel (Spruch)

Schulen: Bewegung 1, Fels 1

Typus: Objekt, Telekinese

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite :

Wirkung: Das verzauberte unbelebte Objekt von maximal Last 1 wird auf magische Weise an seinem momentanen Ort an ein anderes unbelebte Objekt geklebt. Um das Objekt zu bewegen ist eine Athletik Probe mit der Schwierigkeit des Zaubers nötig. Dies zählt als kontinuierliche Aktion bis der Zauber beendet ist. Alle 30 Ticks ist eine erneute Probe nötig um das Objekt weiter zu bewegen oder es klebt an dem nächststehenden unbelebten Objekt.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.)
- +2 EG (Kosten +K1V1): Die Schwierigkeit der Athletik-Proben um das Objekt zu bewegen erhöht sich um drei Punkte.

## Brandschutz (Spruch)

Schulen: Schutz 1, Feuer 1, Wind 1

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite : Berührung

Wirkung: Ein natürliches Feuer der Stufe 1 brennt ruhig und steckt nebenstehende Objekte nicht in Brand

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Erfolgsgrad:

- Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Reichweite, Wirkungsdauer
- +2 EG (Kosten +1V1): Der Zauber ist auf Feuer bis Stufe 3 wirksam

## Frisur (Spruch)

Schulen: Verwandlung 1

Typus: Impersonation

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 3 Ticks

Reichweite: Zauberer

Wirkung: Das Haupthaar oder – fell des Zauberers nimmt die von ihm gewünschte Form an.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +1 EG (Kosten +K1V1): Auch die restliche Körperbeharrung kann verändert werden.

## Glanz (Spruch)

Schulen: Illusion 1, Licht 1

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite : Berührung

Wirkung: Der Zauberer verwandelt eine Licht reflektierende Oberfläche bis zu 1m<sup>2</sup> in eine stumpf spiegelnde Oberfläche. Die Wahrnehmung der Spiegelung ist um 2 Punkte erschwert.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +1 EG (Kosten +K1V1): Die Oberfläche verwandelt sich in einen glänzenden Spiegel. Die Wahrnehmung ist normal.

## Kopfrechner (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Stärkung 1

Typus: Gedächtnis

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite : Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ist in der Lage schnell im Kopf zu rechnen. Er erhält + 3 auf alle Proben die für mathematische Berechnungen.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +2 EG (Kosten +K1V1): Der Bonus für Probe für mathematische Berechnungen ist +5.



## Segnung der Kochstelle (Ritus)

Schulen: Stärkung 1, Schicksal 1

Typus: Objekt

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 30 Ticks

Reichweite : Berührung

Wirkung: Jede Person die an der gesegneten Kochstelle kocht erhält einen Bonus +1 auf Proben für kochen.

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Erfolgsgrad:

- Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus, Wirkungsdauer
- +2 EG (Kosten +1V1): Der Bonus auf kochen Proben an der Kochstelle ist +3.

## Schmutzschutz (Spruch)

Schulen: Schutz 1

Typus: Objekt, Reinigung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 4 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Ein Gegenstand (maximal Last 5) oder ein Körperteil des Abenteurers kann nicht beschmutzt werden. Regenwasser macht nass, Säuren ätzen oder ein Sumpf behindert das Vorwärtskommen weiterhin, der Abenteurer oder das Objekt werden davon nur nicht schmutzig.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.),
- +2 EG (Kosten +K1V1): Es kann der gesamte Körper des Zauberers oder ein Objekt bis Last 10 als Ziel gewählt werden.

## Taschenschreier (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 1, Schutz 1, Illusion 2, Wind 2

Typus: Geräusch, Wahrnehmung

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite : Berührung

Wirkung: Der Abenteurer verzaubert eine Tasche mit einem maximalen Fassungsvermögen von Last 1. Greift. Greift der Zauberer in die Tasche passiert nicht, greift ein anderer in die Tasche ertönt ein lauter Schrei aus der Tasche mit der Stimme des Zauberers und einen von ihm festgelegten Satz mit maximal 5 Wörter.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +2 EG (Kosten +K1V1): Die Tasche kann bis maximal Last 5 Inhalt tragen.

## Ungezieferschutz (Spruch)

Schulen: Natur 1, Schutz 1

Typus: Aura, Moral, Tiere

Schwierigkeit: 18

Kosten: K4V1

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite : Zauberer

Wirkung:

Wirkungsdauer: Der Zauberer und bis zu drei weitere beim Auslösen des Zaubers festgelegte Wesen seiner Wahl erhalten Schutz vor Insekten der Größenklasse 1. Insekten müssen eine Probe auf Entschlossenheit gegen den Schwierigkeitsgrad des Zaubers gelingen um sich den verzauberten zu nähern.

Erfolgsgrad:

- Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +2 EG (Kosten +K1V1): Der Zauber wirkt auch bei Spinnentieren bis Größenklasse 1.

## Verhütung (Spruch)

Schulen: Schutz 0, Tod 0, Heilung 1, Natur 1, Schicksal 1

Typus: Leben, Nekromantie

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite : Zauberer

Wirkung: Der Zauberer ist unfruchtbar.

Wirkungsdauer: 6 Stunden

Erfolgsgrad:

- Auslösezeit, Verstärken (s. u.), Wirkungsdauer
- +1 EG (Kosten +1V1): Sex der bis zu 6 Stunden bei einem weiblichen Zauberanwender zurückliegt bringt ebenfalls keinen Nachwuchs hervor.

## Waage (Spruch)

Schulen: Erkenntnis 0

Typus: Sinne

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1

Zauberdauer: 2 Ticks

Reichweite : Zauberer

Wirkung: Der Zauberer weiß den Gewichtsunterschied von zwei verschiedenen Gegenständen die er jeweils in einer Hand hält um das Vielfache des leichteren Gegenstandes. Es wird immer aufgerundet auf ein ganzes Vielfaches.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Auslösezeit, Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +3 EG (Kosten +1V1): Der Gewichtsunterschied ist zusätzlich auf ein Skrupel (Gramm) genau bekannt.

## Wasser erhitzen (Spruch)

Schulen: Wasser 0, Feuer 0

Typus: Elementarkontrolle

Schwierigkeit: 15

Kosten: 1K

Zauberdauer: 1 Tick

Reichweite : Berührung

Wirkung: Bis zu ein Krug (Liter) Flüssigkeit kann innerhalb von 15 werden. Die gewünschte Temperatur des Wassers ist bis 100° C frei wählbar. Der Erhitzungsvorgang dauert immer 15 min.

Wirkungsdauer: kanalisiert

Erfolgsgrad:

- Kanalisierter Fokus, Verstärken (s.u.)
- +2 EG (Kosten +1V1): Bis zu zwei Krug (Liter) Wasser sind erhitzbar.

## Würzfinger (Spruch)

Schulen: Natur1, Verwandlung 2

Typus: Objekt, Sinne

Schwierigkeit: 18

Kosten: 4V1

Zauberdauer: 5 Ticks

Reichweite: Berührung

Wirkung: Zubereitete Nahrung bis zu Last 2 wird schmackhafter und ist 3 Tage haltbar.

Erfolgsgrad:

- Verstärken (s.u.), Verzehrter Fokus
- +2 EG (Kosten +1V1): Die Nahrung wird 5 Tage haltbar und schmeckt noch köstlicher