

Zauberindex

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

A

- Alarm: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Alarmiert, wenn sich Wesen nähern (Erkenntnismagie 1, Schutzmagie 1)
- Allverständnis: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Ermöglicht Verständnis von allem (Erkenntnismagie 5)
- Aura der Entschlossenheit: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Boni auf GW und Entschlossenheit (Stärkungsmagie 1)
- Aura der Kontramagie: *Splittermond: Die Regeln* S.223 -8 LP beim Zaubern innerhalb der Aura (Bannmagie 4)
- Aura der Lebenskraft: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Verschafft temporäre Lebenspunkte in Zone (Heilungsmagie 4, Stärkungsmagie 4)
- Aura der Schatten: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Gewährt in Wirkungsbereich leichtes Verstecken (Schattenmagie 5)
- Aura der Schmerzlosigkeit: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Ignoriert Wundabzüge in Zone (Heilungsmagie 5)
- Aura der Wärme: *Splittermond: Die Regeln* S.223 Senkt Kältestufe/erhöht Hitzestufe in Zone (Feuermagie 3)
- Aura des Anführers: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Gibt Bonus auf Widerstandswerte und Moral (Stärkungsmagie 5)
- Ausdauer stärken: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Vermindert Überanstrengung (+2) (Heilungsmagie 0, Stärkungsmagie 0)

B

- Bannkreis gegen Feenwesen: *Jenseits der Grenzen* S.124 Schutzkreis gegen Feenwesen (Bannmagie 3)
- Bannkreis gegen Geisterwesen: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Erzeugt ein Bannkreis gegen Geisterwesen (Bannmagie 3, Todesmagie 3)
- Bannkreis gegen Götterdiener: *Splittermond: Die Götter* S.141 Schutzkreis gegen Götterdiener (Bannmagie 3)
- Bärenstärke: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Gibts Bonus auf Proben, in die STÄ einfließt (Stärkungsmagie 4, Verwandlungsmagie 4)
- Beflügelte Waffe: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Erleichtert Angriffe (Kampfmagie 3, Windmagie 3)
- Beherrschung aufheben: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Hebt Beherrschungszauber auf (Bannmagie 1, Beherrschungsmagie 3)
- Beschleunigen: *Splittermond: Die Regeln* S.224 GSW +2 (Bewegungsmagie 1, Stärkungsmagie 2)
- Bestienform: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Verwandlung in Monster oder Tier der GK 2-7, max. bis Monstergrad 3 (Naturmagie 5, Verwandlungsmagie 4)
- Blenden: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Blendet ein Ziel (Illusionsmagie 2, Lichtmagie 1)
- Blick in die Sonne: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Eingeschränkte Immunität gegen Geblendet (Lichtmagie 1)
- Blitze rufen: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Sofortige Aktion; blitzeschleudernde Wolke mit 2W6+5 Elektrizitätsschaden (Naturmagie 5, Windmagie 4)
- Blitzschlag: *Splittermond: Die Regeln* S.225 Geschoss verursacht 2W10+2 Elektrizitätsschaden (mit Scharf 2) (Windmagie 2, Kampfmagie 3)
- Bodensegnung: *Splittermond: Die Götter* S.141 Ein Ort wird der eigenen Gottheit anempfohlen (Schicksalsmagie 3)

C

- Chamäleon: *Splittermond: Die Regeln* S.225 Zauberer verschmilzt mit Hintergrund (Illusionsmagie 3, Naturmagie 3)

D

- Dornenfaust: *Zhoujiang (Publikation) S.123* Naturschaden im Unbewaffneten Nahkampf (Kampfmagie 1, Naturmagie 1)
- Dunkelheit: *Splittermond: Die Regeln S.225* Verschlechtert Sichtverhältnisse (Schattenmagie 1)
- Durch Wände gehen: *Splittermond: Die Regeln S.225* Ermöglicht es, durch eine max. 1 m dicke Wand zu gehen. (Bewegungsmagie 4)

E

- Einäschern: *Splittermond: Die Regeln S.225 2W6* Feuerschaden am Ziel und für 30 Ticks Brennend 3 (Feuermagie 5, Kampfmagie 5)
- Einfrieren: *Splittermond: Die Regeln S.225 1W6+3* Punkte Kälteschaden und 30 Ticks Lahm (Kampfmagie 2, Wassermagie 1)
- Eins mit dem Feuer: *Splittermond: Die Regeln S.225* Körper des Anwenders verwandelt sich in eine Feuergestalt (Feuermagie 5, Verwandlungsmagie 5)
- Einstellung erspüren: *Splittermond: Die Regeln S.225* Kenntnis über die Einstellung des Ziels gegenüber einem aktuellen Thema (Erkenntnismagie 2)
- Einstellung verbessern: *Splittermond: Die Regeln S.226* verbessert Einstellung des Ziels um 1 (Beherrschungsmagie 0)
- Einstellung verschlechtern: *Splittermond: Die Regeln S.226* verschlechtert Einstellung des Ziels um 1 (Beherrschungsmagie 0)
- Eiserne Aura: *Splittermond: Die Regeln S.226 VTD +2* für Zauberer und 3 weitere Wesen (Schutzmagie 2, Stärkungsmagie 2)
- Eisglätte: *Splittermond: Die Regeln S.226* Boden wird eisglatt, sodass balanciert werden muss (Wassermagie 2)
- Eisiges Gefängnis: *Splittermond: Die Regeln S.226* Das Ziel wird in eine zerstörbare Eiskuppel eingeschlossen. (Wassermagie 4)
- Eislanze: *Splittermond: Die Regeln S.226 2W10* Kälteschaden am Ziel und für 30 Ticks Lahm (Kampfmagie 3, Wassermagie 2)
- Ende des Weges: *Splittermond: Die Regeln S.226* Erschwert Geisterbeschwörung und Nekromantie (Todesmagie 1, Schicksalsmagie 1)
- Entzünden: *Splittermond: Die Regeln S.226* Brennbares Objekt wird Brennend 1 (30 Ticks) (Feuermagie 1)
- Erdbeben: *Splittermond: Die Regeln S.226* Beschädigt Gebäude und wirft Wesen zu Boden (Felsmagie 5)
- Erde zu Schlamm: *Splittermond: Die Regeln S.227* Verwandelt Erde in schwieriges Gelände (Felsmagie 2, Verwandlungsmagie 3, Wassermagie 3)
- Erdstoß: *Splittermond: Die Regeln S.227* Beschädigt Gebäude und wirft Wesen zu Boden (Felsmagie 2)
- Erfrischung: *Splittermond: Die Regeln S.227* Unterdrückt Erschöpfung (Heilungsmagie 0)
- Erinnerungslücke: *Splittermond: Die Regeln S.226* Entfernt Erinnerungen des Ziels (Beherrschungsmagie 3)
- Erkenntnis fälschen: *Splittermond: Die Regeln S.227* Erschwert Erkenntniszauber vom Typus Gedanken gegen den Zauberer um 10 (Illusionsmagie 4)
- Erkenntnis stören: *Splittermond: Die Regeln S.227* Gibt Bonus auf GW gegen Erkenntniszauber (Bannmagie 1, Erkenntnismagie 2, Illusionsmagie 1)
- Eulengespür: *Splittermond: Die Regeln S.227* Gibt Bonus auf Proben, in die INT eingeht (Schicksalsmagie 3, Stärkungsmagie 4)
- Exorzismus: *Zhoujiang (Publikation) S.123* Wirft Geisterwesen in die Geisterwelt (Bannmagie 3, Todesmagie 4)

F

- Falsches Gesicht: *Splittermond: Die Regeln S.227* Gesicht des Zauberers wird durch das einer zufälligen anderen Person ersetzt (Illusionsmagie 1)
- Feenblick: *Jenseits der Grenzen S.124* Bessere Orientierung in Feenwelten (Erkenntnismagie 2)
- Feenwesen bannen: *Splittermond: Die Regeln S.227* Bannt Feenwesen (Bannmagie 4)

Feenwesen beherrschen: *Splittermond: Die Regeln* S.228 Verschafft Herrschaft über Feenwesen (Beherrschungsmagie 4)

Fels formen: *Splittermond: Die Regeln* S.228 Ermöglicht Verformung (Felsmagie 3)

Felsgeschoss: *Splittermond: Die Regeln* S.228 Geschoss mit 1W10 Felsschaden (Felsmagie 1, Kampfmagie 1)

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

Felswesen rufen I: *Splittermond: Die Regeln* S.228 Beschwört schwaches Felswesen (Felsmagie 2)

Felszerstörung: *Splittermond: Die Regeln* S.228 Beschädigt Gestein in Zone (Felsmagie 5)

Fernsicht: *Splittermond: Die Regeln* S.228 Erlaubt Wahrnehmung eines fernen Orts (Erkenntnismagie 4)

Feuerball: *Splittermond: Die Regeln* S.228 Feuerball mit 2W10 Feuerschaden (Feuermagie 4, Kampfmagie 5)

Feuerstrahl: *Splittermond: Die Regeln* S.228 Geschoss mit 2W6+6 Feuerschaden (Feuermagie 1, Kampfmagie 2)

Flamme: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Flamme entsteht (Feuermagie 0)

Flammende Waffe: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Verleiht Waffe Feuerschaden +1 (Feuermagie 1, Kampfmagie 1)

Flammenhand: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Feuerschaden im unbewaffneten Nahkampf (Feuermagie 1, Kampfmagie 1)

Flammenherrschaft: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Feuer der Stufe 1-3 beherrschen (Feuermagie 2)

Flammenkegel: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Kegel verursacht 2W6 Feuerschaden (Feuermagie 3, Kampfmagie 4)

Flammenschild: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Erschafft lodernde Schutzkuppel (Feuermagie 3, Schutzmagie 4)

Flammenwand: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Erschafft Wand aus Feuer (Feuermagie 4)

Fliegen: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Ermöglicht Fliegen (Bewegungsmagie 5, Windmagie 5)

Fluch brechen: *Splittermond: Die Regeln* S.229 Hebt Flüche auf (Bannmagie 2, Schicksalsmagie 3)

Fluch der Schmerzen: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Verschafft Wundabzüge (Schicksalsmagie 2, Todesmagie 2)

Fremde Gestalt: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Zauberer übernimmt Gestalt einer anderen Person (Verwandlungsmagie 5)

Fremde Zungen: *Splittermond: Die Götter* S.141 Der Zauberer kann eine zusätzliche Sprache sprechen (Erkenntnismagie 3)

Freund der Tiere: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Macht Tiere gewogen (Naturmagie 0)

Frostgriff: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Eisschaden im unbewaffneten Nahkampf (Kampfmagie 1, Wassermagie 1)

Furcht: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Versetzt Ziel in Zustand Angsterfüllt (Beherrschungsmagie 1)

G

Gedächtnis verändern: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Verändert Erinnerungen des Ziels (Beherrschungsmagie 4)

Gedankenlesen: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Verschafft Einblick in Gedanken (Erkenntnismagie 4)

Gedankenschutz: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Gibt Bonus auf GW gegen Beherrschungszauber (Beherrschungsmagie 2, Schutzmagie 1)

Gegenstand beschädigen: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Schaden 5 an Objekten (Kampfmagie 0)

Gegenstand bewegen: *Splittermond: Die Regeln* S.230 Lässt leichte Objekte (Bewegungsmagie 1)

Gegenstand verbessern: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Erhöht Gegenstandsqualität (Stärkungsmagie 3)

Gegenzauber: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Erschwert Zauber des Ziels (Bannmagie 2)

Geh noch nicht: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Hält Sterbende am Leben (Heilungsmagie 1, Todesmagie 2)

Gehör verbessern: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Gibt Bonus auf Proben zum Gehör (Erkenntnismagie 1, Stärkungsmagie 1, Verwandlungsmagie 2)

Geister rufen I: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Ruft Geisterwesen oder Magisches Wesen I (Todesmagie 1)

Geister schwächen: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Schwächt die Kampfkraft von Geisterwesen (Bannmagie 2, Todesmagie 3)

Geisterblick: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Blick in die Geisterwelt (Todesmagie 0, Erkenntnismagie 3)

Geisterdolch: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Erschafft einen Dolch (Kampfmagie 0)

Geistersicht: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Zauberer erkennt wahre Gestalt von Geisterwesen (Bannmagie 2, Erkenntnismagie 3, Todesmagie 2)

Geistersprache: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Kommunikation mit Geisterwesen (Todesmagie 1, Erkenntnismagie 2)

Geistreise: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Geist des Zauberers betritt die Geisterwelt (Todesmagie 5)

Geräuschhexerei: *Splittermond: Die Regeln* S.231 Erschafft einfaches Geräusch (Illusionsmagie 0)

Geruch: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Erschafft beliebigen Geruch (Illusionsmagie 1, Windmagie 1)

Geschoss verzaubern: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Erhöht Schaden von Geschossen (Kampfmagie 1)

Gesicht ändern: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Verändert Gesichtszüge des Zauberers (Verwandlungsmagie 1)

Gestalt des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation)* S.41 Der Zauberer verwandelt sich in die Gestalt eines seiner Tiervertrauten (Naturmagie 2, Verwandlungsmagie 2)

Gift erkennen: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Lässt Gifte identifizieren (Erkenntnismagie 3, Heilungsmagie 1)

Giftbann: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Hebt Giftwirkungen auf (Heilungsmagie 3)

Glaubenszweifel: *Splittermond: Die Götter* S.141 Löst Glaubenskrise aus (Beherrschungsmagie 2)

Gleißende Barriere: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Erschafft Wand aus Licht (Lichtmagie 1, Schutzmagie 3)

Gleißender Schild: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Erschafft leuchtende Schutzkuppel (Lichtmagie 2, Schutzmagie 3)

Glück: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Gibt Bonus auf nächsten Wurf (Schicksalsmagie 0)

Götterdiener bannen: *Splittermond: Die Götter* S.142 Wirft Wesen des Typus Götterdiener zurück in die Götterwelt (Bannmagie 4)

Götterdiener beherrschen: *Splittermond: Die Götter* S.141 Unterwirft Wesen des Typus Götterdiener (Beherrschungsmagie 5)

Götterdiener erkennen: *Splittermond: Die Götter* S.142 Erkennt, ob ein Wesen den Typus Götterdiener hat (Erkenntnismagie 3)

Götterdiener schwächen: *Splittermond: Die Götter* S.142 Schwächt Wesen des Typus Götterdiener (Bannmagie 2)

Göttliche Aura: *Splittermond: Die Götter* S.142 Gibt Boni auf zur Gottheit passende, allgemeine Fertigkeiten (Schicksalsmagie 3, Stärkungsmagie 4)

Göttliche Bannfessel: *Splittermond: Die Götter* S.142 Frevler oder Feinde der Gottheit werden von göttlicher Macht gefesselt (Bannmagie 2, Bewegungsmagie 3)

Göttliche Berührung: *Splittermond: Die Götter* S.142 Ein der eigenen Gottheit gefälliges Wesen wird von deren Kraft erfüllt (Schicksalsmagie 4, Verwandlungsmagie 5)

Göttliche Verbindung erschüttern: *Splittermond: Die Götter* S.144 Stört die Verbindung aller Wesen im Wirkungsbereich zu ihren Gottheiten (Bannmagie 5)

Göttliche Verbindung stören: *Splittermond: Die Götter* S.144 Stört die Verbindung des Ziels zu seiner Gottheit (Bannmagie 3)

Göttlicher Talisman: *Splittermond: Die Götter* S.143 Ein heiliger Talisman der eigenen Gottheit wird herbeigerufen (Schicksalsmagie 4)

Göttliches Symbol: *Splittermond: Die Götter* S.143 Erschafft ein göttliches Symbol der Gottheit oder des Kultes des Zaubers (Schicksalsmagie 1)

Göttliches Symbol fälschen: *Splittermond: Die Götter* S.144 Erschafft ein göttliches Symbol irgendeiner Gottheit oder irgendeines Kultes (Illusionsmagie 2)

Gottvertrauen: *Splittermond: Die Götter* S.144 Hebt die Zustände Angsterfüllt und Panisch auf bzw. gibt Boni, um ihnen zu widerstehen (Schicksalsmagie 2, Stärkungsmagie 3)

Großer Magieschutz: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Erschwert gegnerische Zauber (Schutzmagie 3)

H

Haarfarbe: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Zauber ändert Farbe des Haupthaars oder -fells des Zauberers (Verwandlungsmagie 0)

Halluzination: *Splittermond: Die Regeln* S.232 Schafft Trugbild in Geist des Ziels (Beherrschungsmagie 3, Illusionsmagie 3)

Handwerk verbessern: *Mondstahlklingen* S.88 Der Zauberer erhält einen Bonus auf gelungene Proben einer Handwerksfertigkeit (Stärkungsmagie 4)

Härte: *Splittermond: Die Regeln* S.247 Härte eines Objektes +1 (Felsmagie 0, Schutzmagie 0, Stärkungsmagie 0)

Hauch der Geister: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Zauber, der Geisterpräsenz erspüren lässt (Todesmagie 0, Erkenntnismagie 1)

Heiliges Tier rufen: *Splittermond: Die Götter* S.144 *Splittermond: Die Götter* S.162 Ruft ein Tier herbei, das als Symbol oder heiliges Tier der eigenen Gottheit gilt (Naturmagie 3)

Heilung: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Heilt 16 Lebenspunkte beim Ziel (Heilungsmagie 3)

Heilung stärken: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Erhöht Regeneration von Schaden (Heilungsmagie 2, Stärkungsmagie 2)

Heimsegen: *Splittermond: Die Götter* S.145 Ein Bauwerk wird dagegen geschützt, von Fremden betreten zu werden (Schutzmagie 3, Schicksalsmagie 4)

Helfende Hand: *Mondstahlklingen* S.88 Eine herbeigerufene Hand unterstützt den Zauberer bei Tätigkeiten (Windmagie 2, Naturmagie 2)

Herbeirufung des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation)* S.41 Der Zauberer ruft einen seiner Tiervertrauten zu sich. (Bewegungsmagie 2, Naturmagie 3)

Hohe Segnung: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Gibt Bonus auf Fertigkeiten (Schicksalsmagie 3)

Hohe Weihe: *Splittermond: Die Götter* S.145 Der Zauberer weiht einen Gegenstand seiner Gottheit. (Schicksalsmagie 4)

Holz formen: *Mondstahlklingen* S.89 Der Zauberer kann totes Holz verformen (Naturmagie 3)

Holzbearbeitung verbessern: *Mondstahlklingen* S.89 Der Zauberer erhält einen Bonus auf gelungene Proben der Holzbearbeitung (Stärkungsmagie 3)

I

Improvisierte Waffe: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Zauberer kann einen Gegenstand als Nahkampfwaffe nutzen (Kampfmagie 1, Verwandlungsmagie 3)

Inneres Leuchten: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Zauberer erhält Bonus auf alle Proben, in die seine Austrahlung einfließt (Lichtmagie 4)

Insektenschwarm: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Ziel des Zaubers wird von Insektenschwarm umschwirrt, der seine Konzentration stört und ihn verlangsamt (Naturmagie 3)

K

Kälteschild: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Erschafft eisigen Schutzschild, der Kälteschaden erzeugt (Schutzmagie 3, Wassermagie 2)

Katzenaugen: *Splittermond: Die Regeln* S.233 Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer (Schattenmagie 1, Verwandlungsmagie 2, Erkenntnismagie 1)

Katzenreflexe: *Splittermond: Die Regeln* S.234 +2 auf Proben, in die BEW eingeht (Bewegungsmagie 2, Stärkungsmagie 3)

Katzenwäsche: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Gegenstand oder Körperteil des Abenteurers wird augenblicklich gereinigt (Wassermagie 0)

Kettenblitz: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Blitz springt mit Startschaden von 3W6+6 von Feind zu Feind (Kampfmagie 4, Windmagie 3)

Kleiner Magieschutz: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Gegnerzauber -1 (Schutzmagie 0)

Kleintierform: *Splittermond: Die Regeln* S.234 Verwandelt in kleines Tier (Naturmagie 3, Verwandlungsmagie 2)

Kometenwurf: *Splittermond: Die Regeln S.234* Wurfwaffe verursacht 1W6+3 Feuerschaden (Feuermagie 2, Kampfmagie 3)

Komm zu mir: *Splittermond: Die Regeln S.234* Ziel wird zum Zauberer bewegt (Bewegungsmagie 4)

Krallen: *Splittermond: Die Regeln S.234* Echter Handgemenge-Schaden (Verwandlungsmagie 0)

Kreischen: *Splittermond: Die Regeln S.234* laute, schrille Geräuschillusion ausgehend vom Zauberer macht benommen (Illusionsmagie 2)

L

Lähmung: *Splittermond: Die Regeln S.234* Senkt Geschwindigkeit des Ziels (Beherrschungsmagie 3, Bewegungsmagie 2)

Last (Zauber): *Splittermond: Die Regeln S.235* Macht Objekt schwerer (Felsmagie 1)

Lasten heben: *Splittermond: Die Regeln S.235* Lässt schwere Objekte telekinetisch tragen (Bewegungsmagie 2)

Leben verhüllen: *Splittermond: Die Regeln S.225* Verhüllt Lebensaura (Schutzmagie 3, Todesmagie 2)

Lebensband: *Splittermond: Die Regeln S.235* Erlittener Schaden wird auf ein anderes Wesen übertragen (Schicksalsmagie 2, Heilungsmagie 3)

Lebenskraft stärken: *Splittermond: Die Regeln S.235* Verschafft temporäre Lebenspunkte (Heilungsmagie 1, Stärkungsmagie 2)

Lebensraub: *Splittermond: Die Regeln S.235* überträgt Lebenspunkte vom Opfer auf Zielwesen (Todesmagie 3)

Leib aus Licht: *Splittermond: Die Regeln S.235* Körper des Zauberers wird zu Lichtgestalt, +4 SR (Lichtmagie 4, Verwandlungsmagie 5)

Leichte Heilung: *Splittermond: Die Regeln S.235* Der Zauber regeneriert 6 Lebenspunkte (Heilungsmagie 2)

Leichtes Ziel: *Splittermond: Die Regeln S.236* VTD -2 für Ziel des Zaubers (Kampfmagie 3, Schicksalsmagie 2)

Leichtigkeit: *Splittermond: Die Regeln S.236* senkt die Last eines Objekts (Windmagie 1)

Levitieren: *Splittermond: Die Regeln S.236* Ermöglicht es zu schweben (Bewegungsmagie 3, Windmagie 3)

Licht: *Splittermond: Die Regeln S.236* verbessert die Lichtverhältnisse (Lichtmagie 0)

Lichtbann: *Splittermond: Die Regeln S.236* Hebt Lichtzauber auf (Bannmagie 3, Schattenmagie 3)

Lichtblitz: *Splittermond: Die Regeln S.236* erzeugt Lichtstrahl mit 2W6 Lichtschaden, erzeugt Geblendet 1 (Lichtmagie 3)

Lichtbrücke: *Splittermond: Die Regeln S.236* erschafft gerade, unverrückbare Brücke bis 10 m² Fläche (Lichtmagie 4)

Lichter Schutz: *Splittermond: Die Regeln S.243* schützt Zauberer und bis zu 3 weitere Wesen durch Licht (Lichtmagie 5)

Lichtertanz: *Splittermond: Die Regeln S.236* erschafft bunte, flackernde Lichter (Illusionsmagie 0, Lichtmagie 0)

Lichtkugel: *Splittermond: Die Regeln S.236* erschafft Lichtkugel, die Lichtverhältnisse verbessert (Lichtmagie 1)

M

Machtexplosion: *Splittermond: Die Regeln S.236* Verursacht 5W6 Schaden ohne Schadensreduktion sowie Erschöpft 2 (Kampfmagie 4)

Magie erkennen: *Splittermond: Die Regeln S.236* Lässt Magie erkennen (Erkenntnismagie 0)

Magie erschöpfen: *Splittermond: Die Regeln S.247* Erschöpft gegnerischen Fokus (Bannmagie 1)

Magie verzehren: *Splittermond: Die Regeln S.247* Verzehrt gegnerischen Fokus (Bannmagie 3)

Magische Botschaft: *Splittermond: Die Regeln S.237* Übermittelt kurze gedankliche Botschaft (Erkenntnismagie 1)

Magische Fessel: *Splittermond: Die Regeln S.236* Gibt Malus auf Proben, (Beherrschungsmagie 2)

Magische Finte: *Splittermond: Die Regeln S.237* verhindert Gelegenheitsangriffe (Illusionsmagie 1)

Magische Rüstung: *Splittermond: Die Regeln S.237* Verteidigung +2 (Schutzmagie 1)

Magischer Kompass: *Splittermond: Die Regeln* S.237 Gibt Bonus auf Proben zur Orientierung (Erkenntnismagie 0, Naturmagie 0)

Magischer Panzer: *Splittermond: Die Regeln* S.237 VTD +4 (Schutzmagie 3)

Magischer Schlag: *Splittermond: Die Regeln* S.238 1W6+1 magischen Schaden (Kampfmagie 1)

Magisches Schloss: *Splittermond: Die Regeln* S.237 Erhöht Qualität eines Schlosses (Schutzmagie 1)

Magisches Schlüsselloch: *Splittermond: Die Regeln* S.238 Lässt durch Wände schauen (Erkenntnismagie 3)

Magisches Zwiegespräch: *Splittermond: Die Regeln* S.238 Überträgt andauernde gedankliche Botschaften (Erkenntnismagie 3)

Magnetismus: *Splittermond: Die Regeln* S.238 Gibt Malus auf Kampf mit Metallgegenständen (Felsmagie 3)

Marionette: *Splittermond: Die Regeln* S.238 Ermöglicht körperliche Kontrolle eines Wesens (Beherrschungsmagie 5)

Maskerade: *Splittermond: Die Regeln* S.238 Zauberer übernimmt Gestalt und Aussehen einer anderen Person (Illusionsmagie 4)

Metall erhitzen: *Splittermond: Die Regeln* S.238 Metallgegenstand wird erhitzt (Feuermagie 2)

Metall formen: *Mondstahlklingen* S.89 Der Zauberer kann Metall verformen (Felsmagie 3)

Moral erhöhen: *Splittermond: Die Regeln* S.238 Verschafft Schutz vor Furcht (Beherrschungsmagie 1)

N

Nacht zum Tag: *Splittermond: Die Regeln* S.238 verbessert Lichtverhältnisse und unterdrückt Wirkung von geringen bis mittleren Schattenzaubern (Lichtmagie 5)

Nachtsicht: *Splittermond: Die Regeln* S.238 Verbessert Lichtverhältnisse für Zauberer (Erkenntnismagie 4, Schattenmagie 3)

Nebel rufen: *Splittermond: Die Regeln* S.239 erschafft eine dichte Nebelwolke (Wassermagie 3, Windmagie 3)

Nebelgestalt: *Splittermond: Die Regeln* S.239 Zauberer verwandelt sich in Nebelgestalt (Verwandlungsmagie 5, Wassermagie 5, Windmagie 4)

Nebelsicht: *Splittermond: Die Regeln* S.239 Senkt Abzüge durch Nebel (Erkenntnismagie 1, Wassermagie 1, Windmagie 1)

O

Objektillusion: *Splittermond: Die Regeln* S.239 verändert das Aussehen eines Objektes (Illusionsmagie 1)

P

Panoptikum: *Splittermond: Die Regeln* S.239 erschafft eine komplexe, bewegte Illusion (Illusionsmagie 5)

Pech: *Splittermond: Die Regeln* S.239 Gibt Ziel Malus auf nächsten Wurf (Schicksalsmagie 1)

Prophezeiung (Zauber): *Splittermond: Die Regeln* S.239 Verschafft Einblick in nahe Zukunft (Erkenntnismagie 4, Schicksalsmagie 3)

R

Ranken: *Splittermond: Die Regeln* S.240 erschafft die Bewegungsfreiheit behindernde Ranken am Boden (Naturmagie 2)

Rankenpfeil: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Verzaubert Pfeil mit Ranken (Kampfmagie 2, Naturmagie 3)

Regeneration: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Verschafft schnelle Regeneration von Schaden (Heilungsmagie 5)

Reparatur: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Repariert Objekt (Heilungsmagie 2, Verwandlungsmagie 2)

Rindenhaut: *Splittermond: Die Regeln* S.240 VTD und SR +1 (Naturmagie 1, Schutzmagie 1, Verwandlungsmagie 1)

Rüstung schwächen: *Splittermond: Die Regeln* S.240 Senkt Schadensreduktion (Kampfmagie 3, Verwandlungsmagie 2)

S

Sanfter Fall: *Splittermond: Die Regeln S.240* Reduziert Fallschaden -1 Stufe (Bewegungsmagie 1, Windmagie 0)

Säurestrahl: *Splittermond: Die Regeln S.240* Verursacht mittleren Säureschaden (Kampfmagie 3, Wassermagie 4)

Schadenswelle: *Splittermond: Die Regeln S.240* Verursacht Schaden an allen im Umkreis (Kampfmagie 3)

Schadenszirkel: *Splittermond: Die Regeln S.241* Verursacht hohen Schaden (Kampfmagie 5)

Schatten beleben: *Splittermond: Die Regeln S.241* erschafft ein Schattenwesen (Schattenmagie 3)

Schattenbann: *Splittermond: Die Regeln S.240* Hebt Schattenzauber auf (Bannmagie 3, Lichtmagie 3)

Schattenleib: *Splittermond: Die Regeln S.241* Verwandlung in Schattengestalt, +4 SR, +8 Heimlichkeit (Schattenmagie 4, Verwandlungsmagie 5)

Schattenmantel: *Splittermond: Die Regeln S.241* Erschwert Wahrnehmung (Schattenmagie 1)

Schattenpfeil: *Splittermond: Die Regeln S.241* Pfeil mit 2W10 Schattenschaden (Schattenmagie 2, Kampfmagie 3)

Schattenrüstzeug: *Splittermond: Die Regeln S.241* erschafft Ausrüstungsteil aus Schatten (Schattenmagie 4)

Schattenschleier: *Splittermond: Die Regeln S.242* Schutz vor Sonne (Schattenmagie 0)

Schattenspiel: *Splittermond: Die Regeln S.242* Schatten kontrollieren (Schattenmagie 0)

Schattensprung: *Splittermond: Die Regeln S.242* Ermöglicht Bewegung zwischen zwei Schatten (Bewegungsmagie 5, Schattenmagie 4)

Schattenwaffe: *Splittermond: Die Regeln S.242* macht die Waffe schwer erkennbar, Schattenschaden gg. Lichtwesen (Schattenmagie 1)

Schattenwand (Zauber): *Splittermond: Die Regeln S.242* Erschafft Wand aus Schatten, lichtundurchlässig und geräuschkämmend (Malus -6) (Schattenmagie 2)

Schicksalsband: *Splittermond: Die Regeln S.242* Verursacht Schaden bei nicht befolgter Anweisung (Beherrschungsmagie 5, Schicksalsmagie 4)

Schlaf: *Splittermond: Die Regeln S.242* Zustand Benommen 3 (Beherrschungsmagie 2)

Schloss öffnen: *Splittermond: Die Regeln S.242* Öffnet Schlösser (Bewegungsmagie 3)

Schmerzen ignorieren: *Splittermond: Die Regeln S.242* senkt Wundabzüge (Heilungsmagie 4, Stärkungsmagie 5)

Schmerzen widerstehen: *Splittermond: Die Regeln S.242* Senkt Wundabzüge (Heilungsmagie 2, Stärkungsmagie 2)

Schmiedekunst verbessern: *Mondstahlklingen S.89* Der Zauberer erhält einen Bonus auf gelungene Proben der Schmiedekunst (Stärkungsmagie 3)

Schockgriff: *Splittermond: Die Regeln S.243* Elektrizitätsschaden im unbewaffneten Nahkampf (Kampfmagie 1, Windmagie 1)

Schreckgestalt: *Splittermond: Die Regeln S.243* Zauberer erhält Angst-Gestalt, erzeugt Zustand Angsterfüllt (Illusionsmagie 3)

Schriftverständnis: *Splittermond: Die Regeln S.243* Ermöglicht Lesen fremder Schriften (Erkenntnismagie 2)

Schutz aufheben: *Splittermond: Die Regeln S.242* Hebt bestimmte Schutzzauber auf (Bannmagie 2)

Schutz vor Angriffen: *Splittermond: Die Regeln S.243* Unterbindet gegnerische Angriffe (Schicksalsmagie 5, Schutzmagie 5)

Schutz vor Elektrizität: *Splittermond: Die Regeln S.243* Senkt Elektrizitätsschaden um 6 Punkte (Schutzmagie 2, Windmagie 2)

Schutz vor Elementen: *Splittermond: Die Regeln S.243* Senkt Elementarschäden um 10 Punkte (Schutzmagie 4)

Schutz vor Feenwesen: *Jenseits der Grenzen S.124* Verbesserte Widerstände gegen Feenwesen (Schutzmagie 2)

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

Schutz vor Gift: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Bonus auf KW gegen Gifte (Heilungsmagie 2, Naturmagie 2, Schutzmagie 3)

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

Schutz vor Untoten: *Splittermond: Die Regeln S.225* Gibt Untoten in Zone Mali auf Proben (Lichtmagie 1, Schutzmagie 3, Todesmagie 2)

Schützende Hand: *Splittermond: Die Regeln S.243* Gibt einmaligen Bonus auf Widerstände (Schicksalsmagie 0)

Schutzgespür: *Splittermond: Die Götter S.145* Der Zauberer kann spüren, ob das verzauberte Wesen oder der verzauberte Ort unversehrt sind (Erkenntnismagie 2, Schicksalsmagie 3)

Schwächeanfall: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Malus auf Proben, (Stärkungsmagie 2, Todesmagie 1)

Schwärze: *Splittermond: Die Regeln S.244* verschlechtert Lichtverhältnisse und unterdrückt Wirkung geringer bis mittlerer Lichtzauber (Schattenmagie 5)

Schwere Arme: *Splittermond: Die Regeln S.244* Erschwert Proben im Kampf (Bewegungsmagie 2, Stärkungsmagie 3)

Sechster Sinn: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Bonus auf Proben gegen Überraschung (Schicksalsmagie 1, Erkenntnismagie 2)

Segnung: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Bonus auf Fertigkeiten (Schicksalsmagie 1)

Segnung des Relikts: *Mondstahlklingen S.89* Ein Relikt kann verbessert werden (Stärkungsmagie 5, Schicksalsmagie 4)

Selbtheilung: *Splittermond: Die Regeln S.244* Heilt +3 LP (Heilungsmagie 1)

Sicht verbessern: *Splittermond: Die Regeln S.244* Gibt Bonus auf Proben zur Sicht (Erkenntnismagie 1, Stärkungsmagie 1, Verwandlungsmagie 2)

Sinne verstärken: *Splittermond: Die Regeln S.245* Gibt Bonus auf Wahrnehmung-Proben (Erkenntnismagie 3, Stärkungsmagie 3)

Spinnenlauf: *Splittermond: Die Regeln S.245* Gibt Boni auf Proben zum Klettern (Bewegungsmagie 3)

Sprachverständnis: *Splittermond: Die Regeln S.245* Lässt Inhalt fremder Sprachen verstehen (Erkenntnismagie 2)

Sprung: *Splittermond: Die Regeln S.245* Erhöht Sprungweite für einen Sprung (Bewegungsmagie 1)

Sprungbeine: *Splittermond: Die Regeln S.245* erhöht Grund-Sprungweite (Verwandlungsmagie 1)

Spuren der Vergangenheit: *Splittermond: Die Regeln S.245* Ermöglicht Blick in die Vergangenheit (Erkenntnismagie 5)

Spurlos in der Wildnis: *Splittermond: Die Regeln S.245* Verwischt eigene Spuren in der Wildnis (Bewegungsmagie 3, Naturmagie 2)

Stahlhaut: *Splittermond: Die Regeln S.245* VTD und SR +4 (Felsmagie 4, Schutzmagie 4)

Standfest: *Splittermond: Die Regeln S.245* Erschwert Zurückdrängen und umwerfen (Bewegungsmagie 1, Felsmagie 1)

Stein: *Splittermond: Die Regeln S.246* Erschafft einen Stein (Felsmagie 0)

Steinbearbeitung verbessern: *Mondstahlklingen S.89* Der Zauberer erhält einen Bonus auf gelungene Proben der Steinbearbeitung (Stärkungsmagie 3)

Steinfaust: *Splittermond: Die Regeln S.246* Verleiht echten Schaden (Felsmagie 1, Verwandlungsmagie 1)

Steinhaut: *Splittermond: Die Regeln S.246* VTD und SR +2 (Felsmagie 2, Schutzmagie 2, Verwandlungsmagie 2)

Steinwand: *Splittermond: Die Regeln S.246* Erschafft Wand aus Fels (Felsmagie 2)

Stille: *Splittermond: Die Regeln S.246* dämpft entstehende oder passierende Geräusche (Illusionsmagie 1)

Stimme des Glaubens: *Splittermond: Die Götter S.145* Zwingt zum Zuhören bei einer Rede im Einklang mit den Prinzipien des Glaubens (Beherrschungsmagie 4, Illusionsmagie 4, Stärkungsmagie 3)

Stimme kopieren: *Splittermond: Die Regeln S.246* imitiert Stimme einer anderen Person (Illusionsmagie 3, Verwandlungsmagie 3)

Stoß: *Splittermond: Die Regeln S.246* Stößt Ziel zurück (Bewegungsmagie 0, Windmagie 0)

Stürmischer Wind: *Splittermond: Die Regeln S.246* erschafft Wirbelsturm (Windmagie 4)

Suggestion: *Splittermond: Die Regeln S.246* Pflanzte Idee in Kopf des Ziels (Beherrschungsmagie 2)

Tempel finden: *Splittermond: Die Götter S.145* Der Zauberer spürt die Richtung des nächstgelegenen Tempels seiner Gottheit (Erkenntnismagie 3, Schicksalsmagie 4)

Text verschlüsseln: *Splittermond: Die Regeln S.247* Macht Text für Uneingeweihte unleserlich (Erkenntnismagie 1)

Tiere beherrschen: *Splittermond: Die Regeln S.247* Verschafft Herrschaft über ein Tier (Beherrschungsmagie 3, Naturmagie 2)

Tiere beruhigen: *Splittermond: Die Regeln S.247* Beruhigt ein Tier (Naturmagie 1)

Tierform: *Splittermond: Die Regeln S.247* Verwandelt in mittelgroßes Tier (Naturmagie 4, Verwandlungsmagie 3)

Tierischer Bote: *Splittermond: Die Regeln S.247* Lässt Tier Botschaft überbringen (Beherrschungsmagie 3, Naturmagie 1)

Tierischer Helfer I: *Bestienmeister (Publikation) S.41* Ein zufällig bestimmtes Tier wird gerufen. (Naturmagie 2)

Tierischer Helfer II: *Bestienmeister (Publikation) S.41* Ein zufällig bestimmtes Tier wird gerufen. (Naturmagie 3)

Tierischer Helfer III: *Bestienmeister (Publikation) S.42* Ein zufällig bestimmtes Tier wird gerufen. (Naturmagie 4)

Tierischer Riesenwuchs: *Bestienmeister (Publikation) S.42* Ein Tier wächst zu einer größeren Form seiner selbst an. (Naturmagie 3, Stärkungsmagie 3, Verwandlungsmagie 2)

Tierischer Wegführer: *Bestienmeister (Publikation) S.42* Ein Tier hilft beim Reisen. (Naturmagie 1, Schicksalsmagie 1)

Tiersinne: *Splittermond: Die Regeln S.247* Wahrnehmung durch ein Tier (Erkenntnismagie 2, Naturmagie 1)

Tiersprache: *Splittermond: Die Regeln S.247* Ermöglicht Kommunikation (Erkenntnismagie 4, Naturmagie 4)

Todesfluch: *Splittermond: Die Regeln S.248* Lässt Ziel dahinsiechen (Schicksalsmagie 5, Todesmagie 4)

Todesschutz: *Splittermond: Die Regeln S.248* Schützt einmalig vor dem Tod (Schutzmagie 5, Todesmagie 4)

Totaler Zauberbann: *Splittermond: Die Regeln S.248* Hebt alle Zauber auf und bannt beschworene Wesen (Bannmagie 5)

Totenschlaf: *Splittermond: Die Regeln S.248* Verursacht langen Schlaf (Todesmagie 4)

Trugbild: *Splittermond: Die Regeln S.248* Erschafft statische Illusion (Illusionsmagie 2)

Ü

Über Wasser gehen: *Splittermond: Die Regeln S.248* Ermöglicht Bewegung (Bewegungsmagie 4, Wassermagie 3)

U

Umgebung erhitzen: *Splittermond: Die Regeln S.248* Erhöht Hitzestufe (Feuermagie 4)

Unauffälligkeit: *Splittermond: Die Regeln S.248* Verschafft unauffälliges Auftreten (Beherrschungsmagie 3, Illusionsmagie 1)

Unsichtbares Objekt: *Splittermond: Die Regeln S.248* Macht große Objekte unsichtbar (Illusionsmagie 4)

Unsichtbarkeit: *Splittermond: Die Regeln S.249* Macht unsichtbar (Illusionsmagie 5)

Untote bannen: *Splittermond: Die Regeln S.249* Vernichtet Untote (Bannmagie 2, Lichtmagie 2, Todesmagie 3)

Untote erheben: *Splittermond: Die Regeln S.249* Erhebt Leiche zum Untoten (Todesmagie 3)

Untote schwächen: *Splittermond: Die Regeln S.249* Gibt einem Untoten Mali auf Proben (Bannmagie 1, Lichtmagie 1, Todesmagie 2)

Unzerstörbar: *Splittermond: Die Regeln S.249* Macht Objekt unzerstörbar (Felsmagie 4, Schutzmagie 5)

V

Verdammung: *Splittermond: Die Regeln S.249* Senkt GW und KW eines Ziels (Schicksalsmagie 4)

Verdorren: *Splittermond: Die Regeln S.249* Lässt Lebewesen verdorren (Naturmagie 4, Todesmagie 5)

Verhängnis: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Erhöht Wahrscheinlichkeit eines Patzers bei Ziel (Schicksalsmagie 3)

Verhüllung: *Splittermond: Die Regeln* S.249 Gibt Bonus auf Heimlichkeit-Proben (Schattenmagie 2)

Verjüngen: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Verjüngt den Zauberer (Schicksalsmagie 4, Verwandlungsmagie 4)

Verkleinerung des Vertrauten: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Eine Kreatur oder ein Vertrauter des Zauberers nimmt eine kleinere Form (Naturmagie 1, Stärkungsmagie 2, Verwandlungsmagie 1)

Versteinern: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Verwandelt Ziel in Stein (Felsmagie 4, Verwandlungsmagie 5)

Verstummen: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Raubt Ziel die Stimme (Beherrschungsmagie 1)

Vertrauter Schattensprung: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Der Zauberer und einer seiner Tiervertrauten tauschen ihre Positionen (Schattenmagie 2, Bewegungsmagie 2)

Vertrauter Seelentausch: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Der Zauberer und einer seiner Tiervertrauten tauschen ihre Körper. (Naturmagie 3, Schicksalsmagie 4)

Verwandlung beenden: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Hebt Verwandlungszauber auf (Bannmagie 1, Verwandlungsmagie 3)

Verwirren: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Gibt Malus auf Proben, in die VER eingeht (Beherrschungsmagie 1)

Vogelform: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Verwandelt in Vogel (Naturmagie 4, Verwandlungsmagie 3)

W

Wachstum: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Lässt Pflanze wachsen (Heilungsmagie 1, Naturmagie 1)

Waffe aus Licht: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Erschafft Waffe aus Licht (Lichtmagie 3)

Waffe des Lichtes: *Splittermond: Die Regeln* S.250 Lichtschaden +1, Bonus gg. Untote, Geister- und Schattenwesen, Lichtstufe +1 (Kampfmagie 2, Lichtmagie 2)

Wahrer Blick: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Erlaubt Erkennen von Illusionen (Bannmagie 0, Erkenntnismagie 1, Illusionsmagie 2)

Wärme: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Senkt Kältestufe/erhöht Hitzestufe (Feuermagie 0)

Wasser finden: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Lässt Wasserquelle finden (Erkenntnismagie 2, Naturmagie 1, Wassermagie 1)

Wasser reinigen: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Reinigt 10 Liter verschmutzte (Wassermagie 0, Naturmagie 1)

Wasseratmung: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Ermöglicht Atmung unter Wasser (Verwandlungsmagie 3, Wassermagie 3)

Wasserherrschaft: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Ermöglicht Kontrolle von Wasser (Wassermagie 5)

Wasserschwall: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Verursacht Wasser-Betäubungsschaden (Wassermagie 4)

Wassersprint: *Zhoujiang (Publikation)* S.123 Zauberer kann über Wasser laufen (Bewegungsmagie 2, Wassermagie 1)

Weg durch die Natur: *Splittermond: Die Regeln* S.251 Erleichtert Reisen in der Wildnis (Bewegungsmagie 3, Naturmagie 3)

Weihe: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Verzaubertes Objekt gibt Fertigungsbonus (Schicksalsmagie 1)

Wetterkontrolle: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Ermöglicht Kontrolle des Wetters (Naturmagie 5, Windmagie 5)

Widerstände erhöhen: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Gibt Bonus auf alle Widerstandswerte (Schutzmagie 4, Stärkungsmagie 3)

Wiederherstellung: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Heilt komplett und hebt Zustände auf (Heilungsmagie 4)

Willenloser Diener: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Ermöglicht vollständige Herrschaft einer Person (Beherrschungsmagie 4)

Windgeschwindigkeit: *Bestienmeister (Publikation)* S.42 Ein Wesen wird schneller. (Bewegungsmagie 1, Naturmagie 2, Stärkungsmagie 2)

Windschild: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Erschafft stürmische Schutzkuppel (Schutzmagie 2, Windmagie 3)

Windstoß: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Erschafft konstanten Wind (Windmagie 3)

Wolkenpfad: *Splittermond: Die Regeln* S.252 Erschafft Brücke aus Luft (Windmagie 2)

Z

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

Zauber unterdrücken: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Unterdrückt Zauber temporär (Bannmagie 3)

Zauber zurückwerfen: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Wirft Zauber auf Verursacher zurück (Bannmagie 4)

Zauberer behindern: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Verlängert Zaubervorgang des Ziels (Bannmagie 0)

Zauberfeder: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Lässt Feder selbstständig schreiben (Bewegungsmagie 0)

Zauberhafte Balance: *Zhoujiang (Publikation)* S.124 Fortbewegung über zerbrechliche Oberflächen (Bewegungsmagie 1, Stärkungsmagie 3)

Zone der Bannung: *Splittermond: Die Regeln* S.224 Erschwert Zauber in Zone (Bannmagie 3, Schutzmagie 4)

Zufall bannen: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Lässt einzelnes Würfelerggebnis bestimmen (Schicksalsmagie 5)

Zunge des Diplomaten: *Splittermond: Die Regeln* S.253 Boni auf Diplomatie und Redegewandheit (Stärkungsmagie 1)