

## Zauberindex

Dieser Index ist automatisiert aus den unter [www.splitterwiki.de](http://www.splitterwiki.de) hinterlegten Daten erstellt. Das Fantasy-Rollenspiel Splittermond wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.

Kursive Quellen verweisen auf Textstellen die Regelseitige erklärungen beinhalten  
Zauber die mit ein \* versehen sind haben zusätzliche Voraussetzungen (Stärke: Priester oder Ressource:Glauben)

### 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)  
Fels Hände: *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 Zaubers; (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)

**Heimseggen:** *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 m<sup>2</sup> 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

---

Objektilusion: *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)

**Selbstheilung:** *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)

## T

---

**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 Verwandlungsauber 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)