

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.

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

File

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)

Eisbrücke: *Farukan (Publikation) S.102*; Erzeugt auf einer Wasserfläche eine Eisbrücke; (Wassermagie 2)

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 Zaubernenden; (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 weihet 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 Ausstrahlung 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)

Instrument der Winde: *Farukan (Publikation)* S.102; Erzeugt ein Musikinstrument; (Illusionsmagie 2, Windmagie 1)

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)

Stählerner Schild: *Farukan (Publikation) S.102;* Ein vorhandener Schild wird stärker; (Felsmagie 1, Kampfmagie 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)

Steinhaute: *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;* Pflanz 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 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)

Windstiefel: *Farukan (Publikation)* S.102; Zauberer wird schneller und kann weiter springen; (Bewegungsmagie 2, Windmagie 1)

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 Würfelergebnis bestimmen; (Schicksalsmagie 5)

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