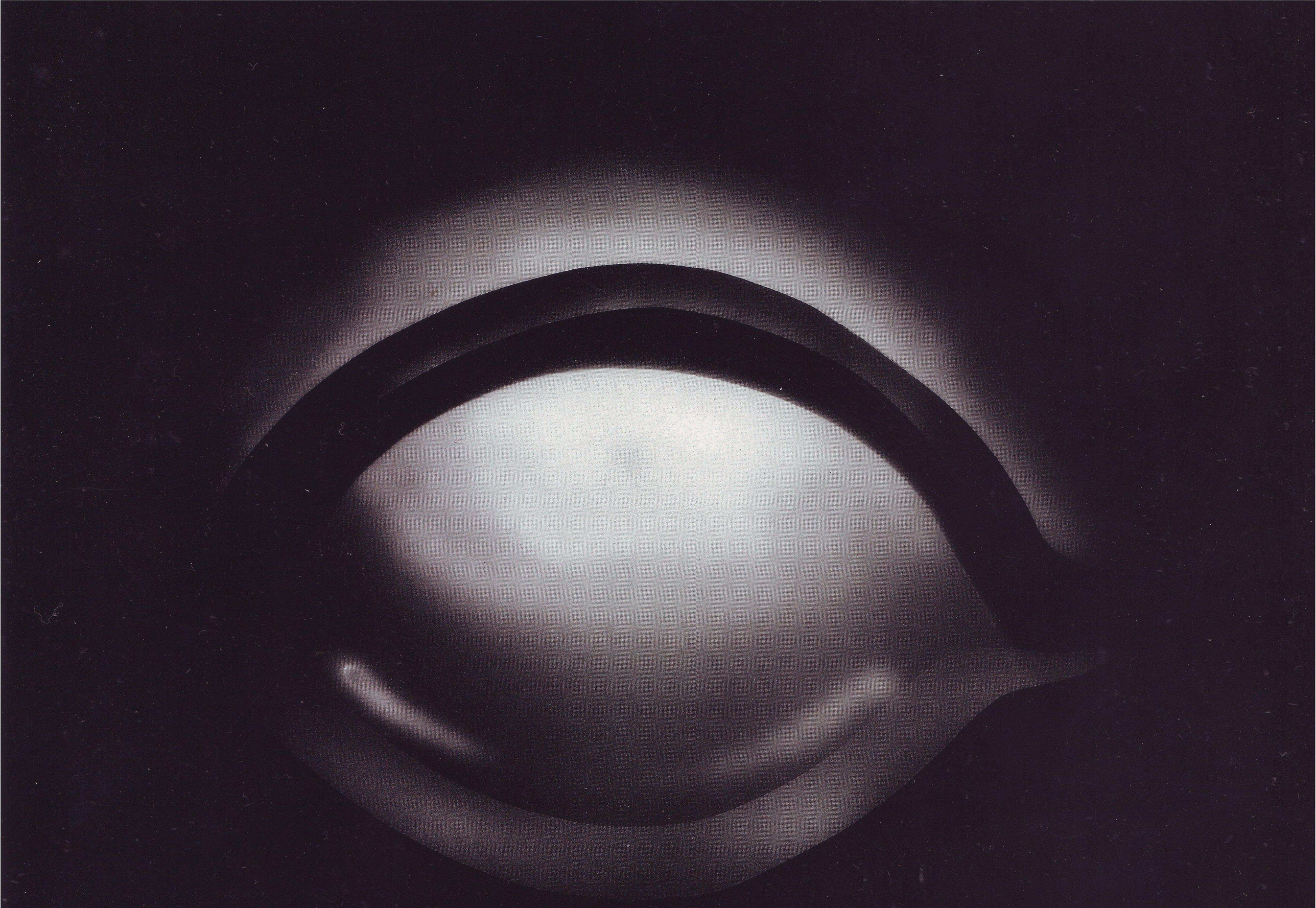

Die magischen Formeln

Das Schwarze Auge©

Alphabetisches Verzeichnis der Magischen Formeln

Spruch	Ursprung	Probe auf:	Wirkung
Antimagie			
Beherrschungen brechen	D	KI/CH/CH	Gegenzauber zu "Beherrschungen"
Bewegungen stören	M	KL/CH/GE	Stört jede Art "Bewegungs"-Magie
Destructibo Arcanitas - die Zauberwirkung dich verlaß!	M	KL/KL/GE	Entzaubert magische Artefakte
Gardianum Paradei - schütze mich vor Zauberei!	M	KL/CH/KK	Schutzschild gegen magische Attacken
Hellsicht trüben	D	KL/KL/CH	Stört "Hellsicht"-Zauber
Illusionen zerstören	M	KL/KL/CH	Hebt "Illusions"-Zauber auf
Kampfzauber stören	A	MU/KL/CH	Unterbricht "Kampf"-Zauber
Verständigung stören	F	KL/CH/GE	Stört mentale "Verständigungen"
Verwandlungen beenden	H	MU/KL/CH	Gegenzauber zu "Verwandlungen"
Beherrschung			
Band und Fessel dich umringt - und in meinen Bannkreis zwingt.	W	KL/CH/KK	Das Opfer wird in einem Kreis festgehalten
Bannbaladin - dein Freund ich bin!	A	KL/CH/CH	"Bezaubern" einer Person
Böser Blick	D	MU/CH/CH	Schafft Furcht oder Haß
Eigne Ängste quälen dich	(B) M	MU/KL/CH	Löschung aller Wahrnehmung
Erinnerung verlasse dich	(B) M	MU/KL/CH	Gedächtnislöschung
Große Gier	H	KL/CH/CH	Beherrschende Gier
Große Verwirrung	D	KL/KL/CH	Erzeugt Orientierungslosigkeit
Halluzination	D	KL/CH/CH	Opfer erleidet Zwangsvorstellungen
Haselbusch und Ginsterkraut - gehorchen meiner Stimme Laut.	W	CH/GE/KK	Pflanzen beherrschen
Herr über das Tierreich	D	MU/MU/CH	Tiere beherrschen
Horriphobus Schreckenspein - fahr in deine Glieder ein!	M	MU/KL/CH	Panik erzeugen
Lachkrampf	S	CH/CH/GE	Lähmung durch Lachen
Magischer Raub	D	MU/KL/KK	Zaubern mit Hilfe fremder Astralenergie
Respondami Veritar - rede jetzt und rede wahr!	M	KL/KL/CH	Eine wahre Antwort erzwingen
Sanftmut	H	MU/CH/CH	Besänftigung
Schabernack	S	KL/CH/GE	Opfer benimmt sich tölpelhaft
Schwarzer Schrecken plage dich!	(B) M	MU/KL/CH	Furcht vor Schwarz oder Dunkelheit
Somnigravis Tausend Schaf - sinke hin in tiefem Schlaf!	W	KL/CH/CH	In Schlaf versetzen
Zwingtanz	D	MU/KL/CH	Schafft Tanzrausch
Beschwörung			
Furor, Blut und Sulphurdampf - helfet mir in diesem Kampf!	M	MU/MU/CH	Niedere Dämonen beschwören
Geister austreiben	D	MU/MU/CH	Spukerscheinungen vertreiben
Geister beschwören	D	MU/MU/CH	Spukerscheinungen herbeirufen
Heptagon und Krötenei - gehörnte Schrecken werdet frei!	M	MU/MU/CH	Gehörnte Dämonen beschwören
Komm, Kobold, Komm!	S	MU/CH/CH	Einen Kobold rufen
Krähenruf	H	MU/CH/CH	Beschwört Krähen aus dem Nichts
Meister minderer Geister	S	MU/CH/CH	Mindere Geister herbeirufen
Skelettarius Kryptaduft - erhebet euch aus Grab und Gruft!	M	MU/MU/CH	Tote in Untote verwandeln
Weiße Mähn und goldner Huf - höre meinen Zauberruf!	A	KL/CH/CH	Zauberpferd herbeirufen
Bewegung			
Axxeleratus Blitzgeschwind - flieg dahin wie Laub im Wind!	W	KL/GE/KK	Beschleunigte Fortbewegung
Durch Marmorstein und Eisenwand	S	KL/GE/KK	Durch Wände und Türen gehen
Foramen-Foramenor - öffnet euch, Tür und Tor!	M	KL/KL/GE	Türen öffnen
Hexenholz	H	KL/GE/KK	Kleine Hexentelekinese
Klickeradomms	S	KL/GE/KK	Kleine destruktive Telekinese
Motoricus Motilitich - leblos Ding, bewege dich!	M	KL/GE/KK	Telekinese
Nackedei	S	KL/GE/KK	Magischer Kleidungsverlust
Spurlos, Trittlos. Fährtenlos - sei mein Schritt in Sand und Moos!	W	KL/GE/GE	Spurlose Fortbewegung
Transversalis-Teleport - trage mich an fernen Ort!	M	KL/KL/KK	Teleportation
Über Eis und über Schnee - ich wie über Erde geh.	F	KL/GE/KK	Sichere Fortbewegung über Eis
Verschwindibus	S	KL/CH/GE	Dinge in unsichtbare Dimensionen versetzen
Heilung			
Ängste lindern	H	MU/CH/CH	Hilfe bei Proben auf schlechte Eigenschaften
Balsam Salabunde - heile Wunde!	A	KL/CH/CH	Heilzauber
Hexenspeichel	H	CH/CH/GE	Hexen-Heilzauber
Klarum, Purum, Kräutersud - frei von Gift wird alles Blut.	M	KL/KL/CH	Gift neutralisieren
Ruhe Körper, ruhe Geist - Schlaf dir neue Kraft verheißt.	F	KL/CH/KK	Todesähnlicher, heilender Schlaf
Tiere Besprechen	H	MU/KL/CH	Tiere heilen
Hellsicht			
Adleraug und Luchsenohr - mein scharfer Sinn die Welt durchbohr!	A	KL/KL/GE	Probe auf Sinnenschärfe erleichtern
Analüs Arcanstruktur - entblöße die Magienatur!	M	KL/KL/CH	Magie erkennen
Eigenschaften seid gelesen - enthülle mir dein innres Wesen!	A	KL/KL/CH	Eigenschaften und Talente erkennen
Exposami Creatur - weise mir des Lebens Spur!	W	KL/KL/CH	Lebewesen erspüren
In dein Trachten, Fühlen, Denken - will ich meine Sinne lenken.	F	KL/KL/CH	Gedanken lesen
Odem Arcanum Senserei - weht da ein Hauch von Zauberei?	A	KL/KL/CH	Magiegespür
Penetrizzel Holz u. Stein - in fremde Räume schau hinein!	M	KL/KL/KK	Durch Hindernisse blicken
Sensibar-Wahr und Klar - Gefühle werdet offenbar!	A	KL/CH/CH	Gefühle wahrnehmen

Alphabetisches Verzeichnis der Magischen Formeln

Spruch	Ursprung	Probe auf:	Wirkung
Illusion			
Auris, Nasus, Oculus - Aug',Nas und Ohren ein Verdruß!	M	KL/CH/GE	Erzeugt dreidimensionale Illusion
Blendwerk	S	CH/CH/GE	Bewegtes Illusionsbild
Chamaelioni Mimikry - Feindes Auge sieht mich nie .	W	KL/CH/GE	Perfekte Tarnung
Duplicatus Doppelpein - Verfluchet soll das Auge sein!	M	KL/CH/GE	Erzeugt Doppelgänger-Trugbild
Harmlose Gestalt	H	KL/CH/GE	Augentäuschung/Tarnung
Hexenknoten	H	KL/KL/CH	Illusionäre Barriere
Koboldgeschenk	S	CH/CH/GE	Vorgegaukelter Wertgegenstand
Schelmenmaske	S	CH/CH/GE	Vorgetäuschte Tier- oder Menschenform
Kampf			
Blitz dich find - werde blind!	W	KL/KL/GE	Kleiner Blendzauber
Ecliptifactus dunkle Macht - Kampfgefährte aus der Nacht!	M	MU/KL/KK	Belebt eigenen Schatten
Eisenrost und grüner Span - an Klingen nagt der Zeiten Zahn.	M	KL/CH/GE	Zerstört Klingen
Fulminictus Donnerkeil - triff und töte wie ein Pfeil!	A	KL/GE/KK	Magischer Einschlag
Höllenpein zerreiße dich!	(B) M	KL/CH/KK	Lähmender Schmerz
Ignifaxius-Flammenstrahl - magisch' Feuer schmelzet Stahl.	M	KL/GE/GE	Magische Lanze
Plumbumbarum u. Narretei - Arm und Schwert sind schwer wie Blei.	M	CH/GE/KK	Schwächung der gegnerischen Kampfkraft
Radau	H	MU/KL/GE	Rasender Hexenbesen
Saft-Kraft-Monstermacht - schlage drein , so daß es kracht!	M	MU/KL/CH	Verwandlung in Berserker
Scharfes Auge, sichre Hand - von Pfeil zu Ziel ein Zauberband.	W	KL/KL/GE	Treffhilfe bei Fernwaffen
Verständigung			
Das Sinnen fremder Wesen - kann ich verstehen und lesen.	W	MU/KL/CH	Tiergedanken lesen
Elfen, Freunde, hört den Ruf - den ich stumm im Geist erschuf!	F	KL/KL/CH	Gedanken senden/empfangen
Hexenblick	H	MU/CH/CH	Hexe erkennt Hexe an den Augen
Nekropathia - modernd' Leich - sprich zu mir aus Borons Reich!	M	MU/KL/CH	Verständigung mit Gestorbenen
Objectum stumm, Objectum still - sag mir, was ich wissen will!	M	KL/KL/CH	Dinge befragen
Unitatio Geistesbund - Kraft entström' aus unsrem Rund!	F	KL/CH/KK	Vereinigung von Astralenergie
Verwandlung von Lebewesen			
Adler, Wolf und Hammerhai - tiergleich mein Erscheinen sei!	W	MU/KL/GE	Selbstverwandlung in Tierform
Arcano Psychostabilis - dem Zauber trotze ich gewiß.	M	MU/KL/CH	Steigerung der Magieresistenz
Armatrutz - Schild u. Schutz!	A	KL/GE/KK	Anhebung des Rüstungsschutzes
Druidenrache	D	MU/MU/KK	Spektakuläre Selbstvernichtung
Erleuchten	M	KL/KL/CH	Anhebung der Klugheit
Ermutigen	F	MU/KL/CH	Anhebung des Mutes
Ertüchtigen	M	KL/CH/GE	Anhebung der Geschicklichkeit
Feuerbann	H	MU/MU/KK	Schutz vor Feuer
Fluch der Pestilenz	D	MU/KL/CH	Erzeugt eine Krankheit
In See und Fluß, auf Meeresgrund - dort atme Wasser durch den Mund	A	MU/KL/KK	Ermöglicht Atmung unter Wasser
Langer Lulatsch - kleiner Dotz	S	CH/GE/KK	Verkürzt/verlängert Kreaturen
Paralü-Paralein - sei starr wie Stein!	M	KL/CH/KK	Läßt Lebewesen zu Stein erstarren
Salander Mutanderer - sei ein anderer!	M	KL/CH/CH	Klassischer Verwandlungszauber
Schmücken	M	KL/CH/CH	Anhebung des Charisma
Schwarz und rot - bald bist du tot.!	M	MU/CH/CH	Schleichender Verfall
Stärken	F	KL/CH/KK	Hebt Körperkraft
Visibili, Vanitar - Zauber mach mich unsichtbar!	A	KL/KL/GE	Macht unsichtbar
Verwandlung von Unbelebtem			
Abvenenum-Pest und Galle - Gift und Seuchenkeim zerfalle!	W	KL/KL/GE	Entgiftung von Speisen
Aeolitus Windgebraus - wehe Staub und Rauch hinaus!	F	KL/CH/KK	Erzeugt kurzen Windstoß
Arcanovi Zauberding - Geisteskraft in Stab und Ring!	M	KL/KL/GE	Bindet Sprüche an Dinge
Brenne, toter Stoff!	(B) M	MU/KL/KK	Entzündung von totem Material
Claudibus Clavistibor - seid verschlossen, Tür und Tor!	M	KL/GE/KK	Magische Verriegelung von Türen
Dunkelheit	D	KL/KL/GE	Erschafft Zone der Dunkelheit
Flim-Flam-Funkel - Licht ins Dunkel!	F	KL/KL/GE	Schafft kleine Lichtquelle
Hartes schmelze, Starres fließe!	(B) M	MU/KL/KK	Kaltes Schmelzen z.B. von Eisen
Metamorpho Gletscherkalt - mein Wirken geb dem Eis Gestalt!	F	KL/GE/KK	Große Gebilde aus Eis erschaffen
Nihilatio Gravitas - der Schwere Fessel von mir laß!	M	KL/KK/KK	Erschafft Zone der Schwerelosigkeit
Objectum fix, Objectum fest - vom Ort sich nicht verrücken läßt.	M	KL/KL/KK	Fixiert Dinge an einem Ort
Reversalis Revidum - Zauberwirkung dreh dich um!	M	KL/KL/CH	Spruchumkehr
Silentium Silentille - über allem liege Stille!	A	KL/KL/CH	Erschafft Zone des Schweigens
Solidirid-Farbenspiel - trage mich auf Luft zum Ziel!	F	KL/GE/KK	Erschafft Brücke durch die Luft
Sturmgebrüll besänft'ge dich - alle Winde legen sich!	F	KL/CH/KK	Erschafft Ruhezone in einem Sturm
Wehe, walle, Nebula - trüb die Luft, die vordem klar!	W	KL/GE/KK	Erzeugt Nebel
Weiches erstarre, Fließendes verharre!	(B) M	MU/KL/KK	Verfestigung von Gasen und Flüssigkeiten
Zagibu - Ubigaz - nichts mehr wert sei dieser Schatz!	S	KL/CH/GE	Vernichtung von Edelmetallen und Edelsteinen