

Das Schwarze Auge[®] *Heldendokument*

Name: _____ Geschlecht: _____ Typus: _____

Geburtstag: _____ Geburtsort: _____ Größe: _____

Gewicht: _____ Haarfarbe: _____ Augenfarbe: _____

Mut					
Klugheit					
Charisma					
Geschicklichkeit					
Körperkraft					

Aberglaube					
Höhenangst					
Raumangst					
Goldgier					
Totenangst					

Ausdauer: _____

Lebensenergie: _____

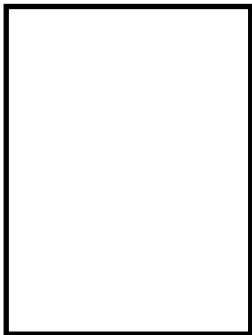
Astralenergie: _____

Abenteuerpunkte:

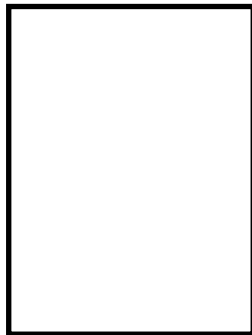
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

 Stufe:

--	--	--	--



Porträt



Wappen

Mitgeführtes Vermögen: _____

Gottheit: _____

Titel: _____

Auszeichnungen: _____

Besonderheiten: _____

Boxen:	AT																				
	PA																				
Ringen:	AT																				
	PA																				
Hruruzat:	AT																				
	PA																				
Äxte:	AT																				
	PA																				
Hieb Waffen, scharf:	AT																				
	PA																				
Hieb Waffen, stumpf:	AT																				
	PA																				
Schwerter:	AT																				
	PA																				
Stichwaffen:	AT																				
	PA																				

Schußwaffen:

--	--	--	--	--	--

Wurfwaffen:

--	--	--	--	--	--

Waffe	Gew.	TP	Bruchfaktor																			

Rüstung _____

Alphabetisches Verzeichnis der Magischen Formeln

Spruch	Ursprung	Probe auf	Wirkung
Antimagie			
Beherrschungen brechen	D	KL/CH/CH	Gegenzauber zu „Beherrschungen“
Bewegungen stören	M	KL/CH/GE	Stört jede Art „Bewegungs“-Magie
Destructibo Arcanitas – die Zaubervirkung dich verlaßt!	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
Weißer Mähne und goldner Huf – höre meinen Zauberruf!	A	KL/CH/CH	Zauberpfad herbeirufen
Bewegung			
Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit – 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, Trittlös, 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 durchbohrt!	A	KL/KL/GE	Probe auf Sinnesschärfe 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
Penetrizel Holz und 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
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	Vorgaukelter 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 – trifft und tötet wie ein Pfeil!	A	KL/GE/KK	Magischer Einschlag
Höllennein zerreiße dich!	(B) M	KL/CH/KK	Lähmender Schmerz
Ignifaxius-Flammenstrahl – magisch' Feuer schmelzet Stahl.	M	KL/GE/GE	Magische Lanze
Arm und Schwert sind schwer wie Blei.	M	CH/GE/KK	Plumbumbarum und Narretei – Schwächung der gegnerischen Kampfkraft
Radau	H	MU/KL/GE	Rasender Hexenbesen
Saft-Kraft-Monster macht – schlage drein, so daß es kracht!	M	MU/KL/CH	Verwandlung in Berserker
Scharfes Auge, sichere 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 erschuff!	F	KL/KL/CH	Gedanken senden/empfangen
Hexenblick	H	MU/CH/CH	Hexe erkennt Hexe an den Augen
Nekrophia – 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
Armatruz – Schild und Schutz!	A	KL/GE/KK	Anhebung des Rüstungsschutzes
Druidenrache	D	MU/MU/KK	Spektakuläre Selbstvernichtung
Erleuchten	M	KL/KL/CH	Anhebung der Klugheit
Ermütigen	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 Windgebräus – 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 Gravitatis – 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