

Zauberer /
Magier - Hexer

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|------|
| S. 0: | 12 | 10 | 1 2 | 2 /1 |
| S. 1: | 15 | 15 | 1 2 | 2 /1 |
| S. 2: | 18 | 20 | 2 3 | 3 /2 |
| S. 3: | 21 | 25 | 2 3 | 3 /2 |
| S. 4: | 24 | 30 | 2 3 | 4 /3 |
| S. 5: | 27 | 35 | 3 4 | 4 /3 |
| S. 6: | 30 | 40 | 3 4 | 5 /3 |
| S. 7: | 33 | 45 | 3 5 | 5 /3 |
| S. 8: | 36 | 50 | 3 5 | 6 /4 |
| S. 9: | 40 | 55 | 4 6 | 6 /4 |
| ES. 7: | 38 | 55 | 4 5 | 5 /3 |
| ES. 8: | 41 | 60 | 4 5 | 6 /4 |
| ES. 9: | 45 | 65 | 5 6 | 6 /4 |

Waffen: A: 1-2 / B: 1-2 / C: 1

Kämpfer /
Paladin-Chaoslord

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|-------|
| S. 0: | 24 | 0 | 2 3 | 4 /2 |
| S. 1: | 31 | 0 | 3 4 | 5 /3 |
| S. 2: | 38 | 0 | 3 4 | 6 /4 |
| S. 3: | 45 | 0 | 4 5 | 7 /4 |
| S. 4: | 52 | 0 | 4 5 | 8 /5 |
| S. 5: | 58 | 0 | 5 6 | 9 /6 |
| S. 6: | 65 | 0 | 5 7 | 10 /6 |
| S. 7: | 72 | 0 | 6 8 | 11 /7 |
| S. 8: | 78 | 0 | 7 9 | 12 /7 |
| S. 9: | 85 | 0 | 8 10 | 13 /7 |
| ES. 7: | 82 | 10 | 7 8 | 12 /7 |
| ES. 8: | 88 | 10 | 8 9 | 13 /7 |
| ES. 9: | 95 | 10 | 9 10 | 14 /7 |

Waffen: A: 1-5 / B: 1-5 / C: 1-3

Zauberer-Druide /
Waldmagier-Waldhexer

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|------|
| S. 0: | 14 | 9 | 1 2 | 2 /1 |
| S. 1: | 18 | 13 | 1 2 | 2 /1 |
| S. 2: | 21 | 18 | 2 3 | 3 /2 |
| S. 3: | 25 | 22 | 2 3 | 4 /2 |
| S. 4: | 28 | 27 | 3 3 | 4 /3 |
| S. 5: | 32 | 31 | 3 4 | 5 /3 |
| S. 6: | 35 | 36 | 4 4 | 6 /3 |
| S. 7: | 39 | 40 | 4 5 | 6 /4 |
| S. 8: | 42 | 45 | 4 6 | 7 /4 |
| S. 9: | 45 | 50 | 5 6 | 8 /4 |
| ES. 7: | 46 | 50 | 5 5 | 6 /4 |
| ES. 8: | 49 | 55 | 5 6 | 7 /4 |
| ES. 9: | 52 | 60 | 6 6 | 8 /4 |

Waffen: A: 1-2 / B: 1-3 / C: 1

Druide /
Herr des Waldes

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|------|
| S. 0: | 16 | 8 | 1 2 | 2 /1 |
| S. 1: | 20 | 12 | 1 2 | 2 /1 |
| S. 2: | 24 | 16 | 2 3 | 3 /2 |
| S. 3: | 28 | 20 | 2 3 | 4 /3 |
| S. 4: | 32 | 24 | 3 4 | 4 /3 |
| S. 5: | 36 | 28 | 3 4 | 5 /4 |
| S. 6: | 40 | 32 | 4 5 | 6 /4 |
| S. 7: | 44 | 36 | 4 5 | 7 /4 |
| S. 8: | 48 | 40 | 5 6 | 7 /4 |
| S. 9: | 52 | 45 | 5 7 | 8 /5 |
| ES. 7: | 52 | 46 | 5 5 | 7 /4 |
| ES. 8: | 56 | 50 | 6 6 | 7 /4 |
| ES. 9: | 60 | 55 | 6 7 | 8 /5 |

Waffen: A: 1-2 / B: 1-3 / C: 1-2

Krieger /
Feldherr

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|-------|
| S. 0: | 24 | 0 | 3 2 | 4 /2 |
| S. 1: | 30 | 0 | 4 3 | 5 /3 |
| S. 2: | 36 | 0 | 4 3 | 6 /4 |
| S. 3: | 42 | 0 | 5 4 | 7 /4 |
| S. 4: | 48 | 0 | 5 4 | 9 /5 |
| S. 5: | 54 | 0 | 6 5 | 10 /6 |
| S. 6: | 60 | 0 | 7 5 | 12 /6 |
| S. 7: | 66 | 0 | 8 6 | 13 /7 |
| S. 8: | 72 | 0 | 9 7 | 15 /7 |
| S. 9: | 78 | 0 | 10 8 | 16 /7 |
| ES. 7: | 73 | 0 | 8 7 | 15 /8 |
| ES. 8: | 79 | 0 | 9 8 | 17 /8 |
| ES. 9: | 85 | 0 | 10 9 | 18 /8 |

Waffen: A: 1-5 / B: 1-5 / C: 1-3

Zauberer-Dieb /
Trickdieb

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|------|
| S. 0: | 16 | 5 | 2 2 | 2 /2 |
| S. 1: | 20 | 8 | 2 2 | 2 /2 |
| S. 2: | 24 | 10 | 2 3 | 3 /3 |
| S. 3: | 28 | 12 | 3 3 | 4 /3 |
| S. 4: | 32 | 15 | 3 3 | 5 /3 |
| S. 5: | 36 | 18 | 4 4 | 6 /4 |
| S. 6: | 40 | 20 | 4 4 | 6 /4 |
| S. 7: | 44 | 22 | 4 5 | 7 /4 |
| S. 8: | 47 | 25 | 4 6 | 8 /5 |
| S. 9: | 50 | 28 | 5 7 | 8 /5 |
| ES. 7: | 49 | 32 | 5 5 | 7 /4 |
| ES. 8: | 52 | 35 | 5 6 | 8 /5 |
| ES. 9: | 55 | 38 | 6 7 | 8 /5 |

Waffen: A: 1-3 / B: 1-3 / C: 1-2

Dieb /
Meisterdieb

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|-------|
| S. 0: | 20 | 0 | 2 2 | 3 /2 |
| S. 1: | 25 | 0 | 2 3 | 3 /2 |
| S. 2: | 30 | 0 | 2 3 | 4 /3 |
| S. 3: | 35 | 0 | 3 4 | 5 /3 |
| S. 4: | 40 | 0 | 3 4 | 6 /4 |
| S. 5: | 45 | 0 | 4 5 | 7 /4 |
| S. 6: | 50 | 0 | 4 5 | 8 /5 |
| S. 7: | 55 | 0 | 5 6 | 8 /5 |
| S. 8: | 60 | 0 | 5 7 | 9 /6 |
| S. 9: | 65 | 0 | 6 8 | 10 /6 |
| ES. 7: | 60 | 10 | 6 6 | 8 /5 |
| ES. 8: | 65 | 10 | 6 7 | 9 /6 |
| ES. 9: | 70 | 10 | 7 8 | 10 /6 |

Waffen: A: 1-4 / B: 1-4 / C: 1-2

Kämpfer-Krieger /
Kriegsherr

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|-------|-------|
| S. 0: | 24 | 0 | 2 2 | 4 /2 |
| S. 1: | 30 | 0 | 3 3 | 5 /3 |
| S. 2: | 37 | 0 | 4 4 | 6 /4 |
| S. 3: | 43 | 0 | 4 4 | 7 /4 |
| S. 4: | 50 | 0 | 5 5 | 8 /5 |
| S. 5: | 56 | 0 | 5 5 | 9 /5 |
| S. 6: | 63 | 0 | 6 6 | 11 /6 |
| S. 7: | 69 | 0 | 7 7 | 12 /7 |
| S. 8: | 76 | 0 | 8 8 | 13 /7 |
| S. 9: | 82 | 0 | 9 9 | 14 /7 |
| ES. 7: | 77 | 5 | 8 8 | 14 /7 |
| ES. 8: | 84 | 5 | 9 9 | 15 /7 |
| ES. 9: | 90 | 5 | 10 10 | 16 /7 |

Waffen: A: 1-5 / B: 1-5 / C: 1-3

Zauberer-Kämpfer /
Kriegsmagier-Kriegshexer

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|-------|
| S. 0: | 18 | 5 | 2 2 | 3 /2 |
| S. 1: | 23 | 8 | 2 3 | 4 /2 |
| S. 2: | 28 | 10 | 3 3 | 5 /3 |
| S. 3: | 33 | 12 | 3 4 | 5 /3 |
| S. 4: | 38 | 15 | 3 4 | 6 /4 |
| S. 5: | 43 | 18 | 4 5 | 7 /5 |
| S. 6: | 48 | 20 | 4 6 | 8 /5 |
| S. 7: | 53 | 22 | 5 6 | 9 /5 |
| S. 8: | 58 | 25 | 5 7 | 9 /6 |
| S. 9: | 62 | 28 | 6 8 | 10 /6 |
| ES. 7: | 61 | 32 | 6 6 | 9 /5 |
| ES. 8: | 66 | 35 | 6 7 | 9 /6 |
| ES. 9: | 70 | 38 | 7 8 | 10 /6 |

Waffen: A: 1-3 / B: 1-4 / C: 1-2

Krieger-Zauberer /
Feldmagier-Feldhexer

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|-------|
| S. 0: | 18 | 5 | 2 2 | 3 /2 |
| S. 1: | 22 | 8 | 3 2 | 4 /2 |
| S. 2: | 27 | 10 | 3 3 | 5 /3 |
| S. 3: | 31 | 12 | 4 3 | 6 /3 |
| S. 4: | 36 | 15 | 4 3 | 7 /4 |
| S. 5: | 40 | 18 | 5 4 | 8 /5 |
| S. 6: | 45 | 20 | 5 5 | 9 /5 |
| S. 7: | 49 | 22 | 6 5 | 10 /5 |
| S. 8: | 54 | 25 | 6 6 | 11 /6 |
| S. 9: | 58 | 28 | 7 7 | 12 /6 |
| ES. 7: | 56 | 27 | 6 6 | 11 /5 |
| ES. 8: | 61 | 30 | 7 6 | 12 /6 |
| ES. 9: | 65 | 33 | 8 7 | 13 /6 |

Waffen: A: 1-3 / B: 1-4 / C: 1-2

Krieger-Druide /
Krieger des Waldes

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|-------|
| S. 0: | 20 | 4 | 2 2 | 3 /2 |
| S. 1: | 25 | 6 | 3 2 | 4 /2 |
| S. 2: | 30 | 8 | 3 3 | 5 /3 |
| S. 3: | 35 | 10 | 4 3 | 6 /4 |
| S. 4: | 40 | 12 | 4 4 | 7 /4 |
| S. 5: | 45 | 14 | 5 4 | 8 /5 |
| S. 6: | 50 | 16 | 6 5 | 9 /5 |
| S. 7: | 55 | 18 | 6 6 | 10 /6 |
| S. 8: | 60 | 20 | 7 6 | 11 /6 |
| S. 9: | 65 | 22 | 8 7 | 12 /6 |
| ES. 7: | 65 | 23 | 6 7 | 11 /6 |
| ES. 8: | 70 | 25 | 7 7 | 12 /6 |
| ES. 9: | 75 | 27 | 8 8 | 13 /6 |

Waffen: A: 1-4 / B: 1-4 / C: 1-2

Krieger-Dieb /
Meuterer

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|-------|
| S. 0: | 22 | 0 | 2 2 | 4 /2 |
| S. 1: | 28 | 0 | 3 3 | 4 /3 |
| S. 2: | 33 | 0 | 3 3 | 5 /3 |
| S. 3: | 39 | 0 | 4 4 | 6 /4 |
| S. 4: | 44 | 0 | 4 4 | 7 /4 |
| S. 5: | 50 | 0 | 5 5 | 8 /5 |
| S. 6: | 55 | 0 | 6 5 | 9 /6 |
| S. 7: | 60 | 0 | 7 6 | 11 /6 |
| S. 8: | 65 | 0 | 7 7 | 12 /7 |
| S. 9: | 70 | 0 | 8 8 | 13 /7 |
| ES. 7: | 68 | 5 | 7 7 | 12 /7 |
| ES. 8: | 73 | 5 | 8 7 | 13 /7 |
| ES. 9: | 78 | 5 | 9 8 | 14 /7 |

Waffen: A: 1-4 / B: 1-4 / C: 1-3

Druide-Dieb /
Wegelagerer

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|------|
| S. 0: | 18 | 4 | 2 2 | 2 /2 |
| S. 1: | 23 | 6 | 2 2 | 3 /2 |
| S. 2: | 27 | 8 | 2 3 | 4 /3 |
| S. 3: | 32 | 10 | 3 3 | 5 /3 |
| S. 4: | 36 | 12 | 3 4 | 5 /4 |
| S. 5: | 41 | 14 | 4 4 | 6 /4 |
| S. 6: | 45 | 16 | 4 5 | 7 /5 |
| S. 7: | 50 | 18 | 5 5 | 7 /5 |
| S. 8: | 54 | 20 | 5 6 | 8 /5 |
| S. 9: | 58 | 22 | 6 7 | 9 /5 |
| ES. 7: | 57 | 26 | 5 6 | 7 /5 |
| ES. 8: | 61 | 28 | 6 6 | 8 /5 |
| ES. 9: | 65 | 30 | 7 7 | 9 /5 |

Waffen: A: 1-3 / B: 1-4 / C: 1-2

Druide-Kämpfer /
Waldkämpfer

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|-------|
| S. 0: | 20 | 4 | 2 2 | 3 /2 |
| S. 1: | 25 | 6 | 2 3 | 4 /2 |
| S. 2: | 31 | 8 | 3 3 | 5 /3 |
| S. 3: | 36 | 10 | 3 4 | 6 /4 |
| S. 4: | 42 | 12 | 4 4 | 6 /4 |
| S. 5: | 47 | 14 | 4 5 | 7 /5 |
| S. 6: | 53 | 16 | 5 6 | 8 /5 |
| S. 7: | 58 | 18 | 5 7 | 9 /5 |
| S. 8: | 64 | 20 | 6 7 | 10 /6 |
| S. 9: | 70 | 22 | 7 8 | 11 /6 |
| ES. 7: | 68 | 26 | 6 7 | 9 /5 |
| ES. 8: | 74 | 28 | 7 8 | 10 /6 |
| ES. 9: | 80 | 30 | 8 9 | 11 /6 |

Waffen: A: 1-4 / B: 1-4 / C: 1-2

Dieb-Kämpfer /
Meuchelmörder

| | En | Ma | AnAb | Wa |
|--------|----|----|------|-------|
| S. 0: | 22 | 0 | 2 2 | 4 /2 |
| S. 1: | 28 | 0 | 3 3 | 4 /3 |
| S. 2: | 34 | 0 | 3 3 | 5 /3 |
| S. 3: | 40 | 0 | 4 4 | 6 /4 |
| S. 4: | 46 | 0 | 4 4 | 7 /4 |
| S. 5: | 52 | 0 | 5 5 | 8 /5 |
| S. 6: | 58 | 0 | 5 6 | 9 /6 |
| S. 7: | 64 | 0 | 6 7 | 10 /6 |
| S. 8: | 70 | 0 | 6 8 | 11 /7 |
| S. 9: | 76 | 0 | 7 9 | 12 /7 |
| ES. 7: | 71 | 10 | 7 7 | 10 /6 |
| ES. 8: | 77 | 10 | 7 8 | 11 /7 |
| ES. 9: | 83 | 10 | 8 9 | 12 /7 |

Waffen: A: 1-4 / B: 1-4 / C: 1-3

Gegner

| | An | Ab | Sc | Te | En |
|------------|----|----|----|----|----|
| Goblin | 2 | 2 | 4 | 24 | 20 |
| Ork | 4 | 3 | 5 | 16 | 30 |
| Kobold | 5 | 4 | 5 | 26 | 35 |
| Fimir | 6 | 5 | 6 | 16 | 40 |
| Ch-Kr. | 7 | 7 | 6 | 16 | 55 |
| Gargoyle | 9 | 9 | 8 | 26 | 70 |
| Pfadfinder | 3 | 4 | 4 | 22 | 30 |
| Helebard. | 5 | 6 | 6 | 16 | 45 |
| Armbrust. | 4 | 5 | 4 | 16 | 40 |
| Fechter | 7 | 8 | 7 | 14 | 55 |

Würfeln

| | NK | -16 | -24 | -32* |
|-----|-------|-------|-------|-------|
| +12 | immer | immer | 2-20 | 5-20 |
| +11 | immer | immer | 3-20 | 6-20 |
| +10 | immer | 2-20 | 4-20 | 7-20 |
| +9 | 2-20 | 3-20 | 5-20 | 8-20 |
| +8 | 3-20 | 4-20 | 6-20 | 9-20 |
| +7 | 4-20 | 5-20 | 7-20 | 10-20 |
| +6 | 5-20 | 6-20 | 8-20 | 11-20 |
| +5 | 6-20 | 7-20 | 9-20 | 12-20 |
| +4 | 7-20 | 8-20 | 10-20 | 13-20 |
| +3 | 8-20 | 9-20 | 11-20 | 14-20 |
| +2 | 9-20 | 10-20 | 12-20 | 15-20 |
| +1 | 10-20 | 11-20 | 13-20 | 16-20 |
| 0 | 11-20 | 12-20 | 14-20 | 17-20 |
| -1 | 12-20 | 13-20 | 15-20 | 18-20 |
| -2 | 13-20 | 14-20 | 16-20 | 19-20 |
| -3 | 14-20 | 15-20 | 17-20 | 20 |
| -4 | 15-20 | 16-20 | 18-20 | 20 |
| -5 | 16-20 | 17-20 | 19-20 | 20 |
| -6 | 17-20 | 18-20 | 20 | nie |
| -7 | 18-20 | 19-20 | 20 | nie |
| -8 | 19-20 | 20 | 20 | nie |
| -9 | 20 | 20 | nie | nie |
| -10 | 20 | 20 | nie | nie |

*nur mit Verbesserung der Reichweite möglich

Beim Bemerkten eines Diebstahls wurde das Geld gestohlen. Der ehemalige Besitzer kann sofort angreifen.

Der 100 % Diebstahl kann auch auf Waffen angewendet werden, die Waffe bleibt aber beim Bemerkten beim Besitzer!

Schuss braucht 1 Pfeil / Doppelschuss 3, Dreifachschuss 5 Pfeile

Stumpfe Waffen (A)

| | <i>Schaden</i> | <i>MK</i> | <i>MGL</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|---------------------|----------------|-----------|------------|--------------|-----------|
| Knüppel | 5 | N | N | 100.- | 1 |
| Keule | 6 | N | N | 250.- | 1 |
| Morgenstern | 7 | N | N | 600.- | 2 |
| Stachel-Morgenstern | 8 | N | N | 1200.- | 2 |
| Kriegshammer | 9 | N | N | 2500.- | 3 |

Schwerter (B)

| | <i>Schaden</i> | <i>MK</i> | <i>MGL</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|-----------------|----------------|-----------|------------|--------------|-----------|
| Dolch | 4 | J | J | 80.- | 1 |
| Säbel | 5 | J | J | 240.- | 1 |
| Breitschwert | 6 | J | J | 550.- | 2 |
| Langschwert | 7 | J | J | 1000.- | 2 |
| Zweihandschwert | 9 | N | N | 2800.- | 2 |

Pfeil & Bogen (C)

| | <i>Schaden</i> | <i>MK</i> | <i>MGL</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|---------------|----------------|-----------|------------|--------------|-----------|
| Anfängerbogen | 3 | N | N | 200.- | 1 |
| Langbogen | 4 | N | N | 750.- | 1 |
| Kompositbogen | 5 | N | N | 1800.- | 2 |

Schilder (Anti-C)

| | <i>Abwehr</i> | <i>AS</i> | <i>BS</i> | <i>CS</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|------------------|---------------|-----------|-----------|-----------|--------------|-----------|
| Minischild | +1 | - | - | -1 | 80.- | 1 |
| Kleines Schild | +1 | - | - | -2 | 200.- | 1 |
| Mittleres Schild | +2 | - | -1 | -2 | 600.- | 2 |
| Grosses Schild | +2 | -1 | -1 | -2 | 1400.- | 3 |
| Langschild | +2 | -1 | -2 | -3 | 2500.- | 3 |

Helme (Anti-A)

| | <i>Abwehr</i> | <i>AS</i> | <i>BS</i> | <i>CS</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|----------------|---------------|-----------|-----------|-----------|--------------|-----------|
| Feuerwehrlhelm | - | -1 | - | - | 50.- | 1 |
| Hoher Helm | - | -2 | - | - | 180.- | 2 |
| Breiter Helm | +1 | -2 | -1 | - | 450.- | 2 |
| Ritterhelm | +1 | -2 | -1 | - | 1000.- | 2 |
| Schwerer Helm | +2 | -3 | -1 | - | 2000.- | 3 |

Magie

Kosten (Mana) *Effekt*

Paladin

| | | |
|------------------|----|--|
| Schutz vor Bösem | 10 | Die gewählte Kreatur erhält die nächsten 60 Minuten kein Schaden von Personen mit Ruf kleiner 8 |
| Lichtritter | 10 | Die gewählte Kreatur erhält die nächsten 180 Minuten +5/+5 im Kampf mit Personen mit Ruf kleiner 8 |
| Heilung | 10 | Die gewählte Kreatur erhält 8 Energiepunkte |

Chaoslord

| | | |
|------------------|----|---|
| Schutz vor Gutem | 10 | Die gewählte Kreatur erhält die nächsten 60 Minuten kein Schaden von Personen mit Ruf grösser 12 |
| Todesritter | 10 | Die gewählte Kreatur erhält die nächsten 180 Minuten +5/+5 im Kampf mit Personen mit Ruf grösser 12 |
| Todesstoss | 10 | Die gewählte Kreatur verliert 8 Energiepunkte |

Helebarden (A)

| | <i>Schaden</i> | <i>MK</i> | <i>MGL</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|-------------------|----------------|-----------|------------|--------------|-----------|
| Axt | 4 | J | J | 70.- | 1 |
| Schwere Axt | 5 | J | J | 200.- | 1 |
| Kleine Hellebarde | 6 | J | J | 500.- | 2 |
| Grosse Hellebarde | 8 | J | N | 1300.- | 3 |
| Kriegshellebarde | 9 | N | N | 2250.- | 3 |

Lanzen (B)

| | <i>Schaden</i> | <i>MK</i> | <i>MGL</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|-------------|----------------|-----------|------------|--------------|-----------|
| Stab | 5 | N | N | 100.- | 1 |
| Speer | 5 | J | J | 250.- | 1 |
| Langspeer | 6 | J | J | 600.- | 2 |
| Lanze | 7 | J | J | 1100.- | 2 |
| Kriegslanze | 8 | J | J | 2200.- | 3 |

Armbrust (C)

| | <i>Schaden</i> | <i>MK</i> | <i>MGL</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|------------------|----------------|-----------|------------|--------------|-----------|
| Anfängerarmbrust | 3 | J | N | 250.- | 1 |
| Leichte Armbrust | 4 | J | N | 900.- | 1 |
| Schwere Armbrust | 5 | J | N | 2000.- | 2 |

Rüstungen (Anti-B)

| | <i>Abwehr</i> | <i>AS</i> | <i>BS</i> | <i>CS</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|---------------|---------------|-----------|-----------|-----------|--------------|-----------|
| Leinen | +1 | - | - | - | 40.- | 0 |
| Lederschutz | +1 | - | -1 | - | 150.- | 1 |
| Kettenhemd | +2 | - | -1 | - | 400.- | 2 |
| Plattenpanzer | +2 | -1 | -2 | -1 | 1500.- | 4 |
| Feldharnisch | +3 | -2 | -3 | -1 | 3200.- | 5 |

Zaubermäntel

| | <i>Abwehr</i> | <i>AS</i> | <i>BS</i> | <i>CS</i> | <i>Preis</i> | <i>Ge</i> |
|--------------------|---------------------|-----------|-----------|-----------|--------------|-----------|
| Mantel C:(1-2) | +1 | - | - | -1 | 150.- | 1 |
| Zauberrobe (1-3) | +2 | -1 | -1 | -1 | 1200.- | 1 |
| Schutzmantel (1-2) | +3 | -2 | -2 | -2 | 4000.- | 2 |
| Rucksack | gibt 5 Lastenpunkte | | | | 400.- | |
| Pfeile | | | | | 10 Stück | 5.- |

Feldherr (kann neben anderer Aktion gesprochen werden)

| | | |
|---------------|------|--|
| Schlachtruf 1 | 2 EP | Alle Kreaturen mit Ruf grösser 12 / kleiner 8 erhalten +2/+2 |
| Schlachtruf 2 | 5 EP | Alle Kreaturen mit Ruf grösser 12 / kleiner 8 erhalten +4/+4 |
| Schlachtruf 3 | 8 EP | Alle Kreaturen mit Ruf grösser 12 / kleiner 8 erhalten +6/+6 |

Meisterdieb

| | | |
|------------|----|---|
| Ablenken | 5 | Die gewählte Kreatur kann die nächsten 15 Minuten keine Diebstähle feststellen |
| Wandergeld | 10 | 20 Goldmünzen wechseln magisch ihren Besitzer |
| Hinterlist | 10 | Geräusch wird erzeugt. Alle sich in der Nähe befindenden Personen bewegen sich auf die gewählte Stelle zu, solange sie nicht in einen Kampf verwickelt sind |

Zauberer

Lebenszauberer

| | | | |
|----------------------------|--------|----|-----------|
| Stich | 0 | - | -1 EP |
| Wundenkühlung | 5 | - | +3 EP |
| <u>Flüche aufheben (F)</u> | 6 | - | - |
| Heilige Rüstung | 10 | 12 | +0/+4 |
| Heilige Stärke | 12 | 12 | +4/+0 |
| Energiestoss | 5 | - | -3 EP |
| Kleine Heilung | 15 | - | +12 EP |
| Geist | 10 | 36 | *1 |
| <u>Läuterung (L)</u> | 8 | - | - |
| Waffe stumpfen | 12 | 12 | ½ S. |
| Energieblitz | 25 | - | -16 EP |
| <u>Lichtritter</u> | 10 | 18 | (+5/+5) |
| Waffe der Läuterung | 20 | 24 | Waffe L |
| Blenden | 20 | 3 | *2 |
| <u>Trank der Heilung</u> | 50 | - | **1 |
| Grosse Heilung | 40 | - | +32 EP |
| Schutzschild | 25 | 18 | |
| | Ab175% | | |
| <u>Münzwaffe</u> | 35 | - | *3 |
| Heilige Rache | 25 | - | alle L |
| Waffen stumpfen | 40 | 12 | alle ½ S. |
| <u>Unverletzlichkeit</u> | 30 | 6 | 0 S. |
| Frieden | 2*15 | 6 | *4 |
| Tote beleben | 2*12 | 24 | *5 |
| <u>Teleportation</u> | 2*25 | - | - |
| Energiestrahle | XXX | - | -XX EP |
| Selbstzerstörung | 10 | - | *6 |
| Hand des Friedens | 2*10 | 24 | *7 |
| Segen | 3*12 | - | (F) Hei. |
| Energiemonster | 2*25 | 24 | *8 |
| Energietausch | 3*20 | - | - |

Lebensmagier / -hexer

| | | | |
|-------------------|-----|---|------|
| Heilige Waffe | 50 | - | ***1 |
| Trank der Unverl. | 80 | - | **2 |
| Rüstung +1 | 160 | - | ***2 |

Kombinierte

| | | | |
|-----------------------|--------|----|---------|
| Stich | 0 | - | -1 EP |
| Wundenkühlung | 5 | - | +3 EP |
| <u>Läuterung (L)</u> | 8 | - | - |
| Heilige Rüstung | 10 | 12 | +0/+4 |
| Geist | 10 | 36 | *1 |
| Heilige Stärke | 12 | 12 | +4/+0 |
| <u>Waffe stumpfen</u> | 12 | 12 | ½ S. |
| Lichtritter | 10 | 18 | (+5/+5) |
| Kleine Heilung | 15 | - | +12 EP |
| Waffe der Läuterung | 20 | 24 | Waffe L |
| Blenden | 20 | 3 | *2 |
| <u>Energieblitz</u> | 25 | - | -16 EP |
| Schutzschild | 25 | 18 | |
| | Ab175% | | |
| Hand des Friedens | 2*10 | 24 | *7 |
| Heilige Rache | 25 | - | alle L |

Todeszauberer

| | | | |
|-------------------------|------|----|-----------|
| Stich | 0 | - | -1 EP |
| Böser Handel | 5 | - | ± 2 EP |
| <u>Schlurfen</u> | 6 | 12 | ½ Ge. |
| Todesrüstung | 10 | 12 | +0/+4 |
| Todesstärke | 12 | 12 | +4/+0 |
| <u>Todesstoss</u> | 5 | - | -3 EP |
| Kleiner Tausch | 15 | - | ± 8 EP |
| Skelett | 10 | 36 | *9 |
| <u>Krankheit (K)</u> | 8 | - | - |
| Waffe schärfen | 12 | 12 | 2 S. |
| Todesblitz | 25 | - | -16 EP |
| <u>Nachritter</u> | 10 | 18 | (+5/+5) |
| Waffe des Todes | 20 | 24 | Waffe K |
| Giftige Waffe | 20 | 24 | Waffe G |
| <u>Trank des Hasses</u> | 50 | - | **3 |
| Grosser Tausch | 40 | - | ± 24 EP |
| Schwäche | 25 | 18 | Ab 25% |
| <u>Fäulnis</u> | 35 | - | *A |
| Pest | 25 | - | alle K |
| Waffen schärfen | 40 | 12 | alle 2 S. |
| <u>Anfälligkeit</u> | 30 | 12 | Dop. S. |
| Panik | 2*20 | 6 | *B |
| Tote beleben | 2*12 | 24 | *5 |
| <u>Teleportation</u> | 2*25 | - | - |
| Todesstrahl | XXX | - | -XX EP |
| Selbstzerstörung | 10 | - | *6 |
| <u>Blutausch</u> | 25 | 24 | *C |
| Hass | 3*20 | 24 | alle *C |
| Todesbringer | 2*25 | 24 | *D |
| Tödliche Heilung | 3*20 | - | *E |

Todesmagier / -hexer

| | | | |
|-----------------|-----|---|------|
| Tödliche Waffe | 50 | - | ***3 |
| Trank des 2 An. | 80 | - | **4 |
| Waffe +1 (A/B) | 160 | - | ***4 |

Kombinierte

| | | | |
|-----------------------|----|----|---------|
| Stich | 0 | - | -1 EP |
| Böser Handel | 5 | - | ± 2 EP |
| <u>Krankheit (K)</u> | 8 | - | - |
| Todesrüstung | 10 | 12 | +0/+4 |
| Skelett | 10 | 36 | *9 |
| Todesstärke | 12 | 12 | +4/+0 |
| <u>Waffe schärfen</u> | 12 | 12 | 2 S. |
| Nachritter | 10 | 18 | (+5/+5) |
| <u>Kleiner Tausch</u> | 15 | - | ± 8 EP |
| Waffe des Todes | 20 | 24 | Waffe K |
| Giftige Waffe | 20 | 24 | Waffe G |
| Todesblitz | 25 | - | -16 EP |
| Schwäche | 25 | 18 | Ab 25% |
| <u>Blutausch</u> | 25 | 24 | *C |
| Pest | 25 | - | alle K |

Elementarzauberer

| | | | |
|---------------------------|------|----|---------|
| Stich | 0 | - | -1 EP |
| Windhauch | 6 | - | +3 EP |
| <u>Hast</u> | 8 | 12 | 2 Ge. |
| Steinpanzerung | 10 | 12 | +0/+4 |
| Kraft der Erde | 12 | 12 | +4/+0 |
| <u>Feuerball</u> | 4 | - | -3 EP |
| Heilwasser | 15 | - | +10 EP |
| Affe | 10 | 36 | *F |
| <u>Vergiftung (G)</u> | 8 | - | - |
| Waffe stumpfen | 12 | 12 | ½ S. |
| Waffe schärfen | 12 | 12 | 2 S. |
| <u>Blitz</u> | 25 | - | -18 EP |
| Giftige Waffe | 20 | 24 | Waffe G |
| Festhalten | 20 | 6 | *G |
| <u>Trank der Eile</u> | 50 | - | **5 |
| Papagei | 25 | - | *H |
| Feuerbarriere | 2*12 | 18 | - |
| <u>Erden</u> | 4*8 | - | *I |
| Giftwolke | 25 | - | alle G |
| Granitpanzerung | 25 | 18 | +0/+8 |
| <u>Kraft der Elemente</u> | 30 | 18 | +8/+0 |
| Rost | 2*25 | - | alle *A |
| Krokodil | 2*12 | 24 | *K |
| <u>Teleportation</u> | 2*25 | - | - |
| Feuerstrahl | XXX | - | -XX EP |
| Selbstzerstörung | 10 | - | *6 |
| <u>Kraft der Aura</u> | 4*12 | 12 | *L |
| Massenschlacht | 3*15 | - | *M |
| Elementarwesen | 2*25 | 24 | *N |
| Zeitsprung | 40 | - | *O |

Elementarmagier / -hexer

| | | | |
|-------------------|-----|---|------|
| Giftige Waffe | 50 | - | ***5 |
| Trank des Superk. | 80 | - | **6 |
| Waffe +1 (C) | 160 | - | ***6 |

Kombinierte

| | | | |
|-----------------------|------|----|---------|
| Stich | 0 | - | -1 EP |
| Windhauch | 6 | - | +3 EP |
| <u>Vergiftung (G)</u> | 8 | - | - |
| Steinpanzerung | 10 | 12 | +0/+4 |
| <u>Affe</u> | 10 | 36 | *F |
| Waffe stumpfen | 12 | 12 | ½ S. |
| <u>Waffe schärfen</u> | 12 | 12 | 2 S. |
| Kraft der Erde | 12 | 12 | +4/+0 |
| Heilwasser | 15 | - | +10 EP |
| Giftige Waffe | 20 | 24 | Waffe G |
| Festhalten | 20 | 6 | *G |
| <u>Blitz</u> | 25 | - | -18 EP |
| Feuerbarriere | 2*12 | 18 | - |
| Papagei | 25 | - | *H |
| Giftwolke | 25 | - | alle G |

- *1 Eine Kreatur mit den Werten An: 4 / Ab: 5 / S: 5 / En: 30 / Ge: 16 erscheint unter der Kontrolle des Beschwörers
- *2 Die gewählte Kreatur kann während der Zeit des Blendens weder Angreifen noch sich bewegen oder Zauber sprechen
- *3 Eine gewählte Waffe löst sich in Luft auf. Der Besitzer der Waffe erhält Gold in Höhe des aktuellen Verkaufswertes
- *4 Sämtlicher Schaden, der während des Friedens zugefügt wird, wird verhindert
- *5 Eine soeben verschiedene Kreatur wird mit den alten Werten und Waffen wiedererweckt
- *6 Zusätzlich zu den Spruchkosten zahlt der Zauberer X Energiepunkte. Jede Kreatur erhält X Schadenspunkte
- *7 Die gewählte Waffe heilt Wunden anstatt sie zuzufügen. Die Waffe darf nicht gewechselt werden und muss weiterhin gegen das vorige Ziel eingesetzt werden
- *8 Eine Kreatur mit den Werten An: 7 / Ab: 9 / S: 8 / En: 60 / Ge: 13 erscheint unter der Kontrolle des Beschwörers. Die Kreatur verfügt über einen läuternden Angriff. Die Kreatur zählt als Monster.
- *9 Eine Kreatur mit den Werten An: 5 / Ab: 4 / S: 5 / En: 25 / Ge: 16 erscheint unter der Kontrolle des Beschwörers
- *A Die gewählte, nicht-magische Waffe ist unbrauchbar, kann aber beim Schmied für 25% des Kaufpreises, jedoch maximal 100 Goldmünzen, repariert werden
- *B Alle Kreaturen versuchen schnellstmöglich das Kriegsgebiet zu verlassen
- *C Die gewählte Kreatur erhält +5/+0 und greift immer die nächstmögliche Kreatur (auch Kollegen) an, mit der bestmöglichen Waffe
- *D Eine Kreatur mit den Werten An: 9 / Ab: 7 / S: 8 / En: 55 / Ge: 13 erscheint unter der Kontrolle des Beschwörers. Die Kreatur verfügt über einen krankheitsregenden Angriff. Die Kreatur zählt als Monster.
- *E Die Energie des Aussprechers wird mit der Energie einer gewählten Kreatur aufgefüllt, ein Punkt für ein Punkt, bis der Aussprecher geheilt ist oder der Gewählte tot ist
- *F Eine Kreatur mit den Werten An: 4 / Ab: 4 / S: 6 / En: 30 / Ge: 21 erscheint unter der Kontrolle des Beschwörers
- *G Die gewählte Kreatur kann nicht angreifen oder sich bewegen
- *H Eine Kreatur mit den Werten An: 9 / S: 2 / Ge: 80 erscheint unter der Kontrolle des Beschwörers. Die Kreatur kann nicht angegriffen werden
- *I Die gewählte magische Waffe verliert eine der beständigen Verzauberungen
- *K Eine Kreatur mit den Werten An: 7 / Ab: 8 / S: 7 / En: 45 / Ge: 16 erscheint unter der Kontrolle des Beschwörers
- *L Bei allen Zaubersprüche mit gegebenen Werten werden die Werte verdoppelt
- *M Ein Viererüberfall erscheint und muss ausgewürfelt werden
- *N Eine Kreatur mit den Werten An: 9 / Ab: 9 / S: 8 / En: 60 / Ge: 21 erscheint unter der Kontrolle des Beschwörers. Diese Kreatur verfügt über einen giftigen Angriff. Die Kreatur zählt als Monster.
- *O Der Sprecher fügt zwei Spielrunden ein, in denen nur er selbst teilnimmt, alle anderen Kreaturen aber als Ziel benutzt werden dürfen
- *P Die gewählte Pflanze wird ab sofort für 120 Minuten zu einer Kreatur mit dem Wert Ge: 18
- *Q Alle grünen und grauen Kreaturen erhalten +3/+3 für die nächsten 60 Minuten
- *R Eine Kreatur mit den Werten An: 7 / Ab: 7 / S: 6 / En: 50 / Ge: 45 erscheint unter der Kontrolle des Beschwörers. Auf dieser Kreatur kann geritten werden. Lastenvermögen: 25. Die Kreatur zählt als Monster.

- **1 Zutaten: 1 WB, 2 GB, 1 SP
Der Trinker erhält sofort 25 Energiepunkte. Darf nur einmal benutzt werden.
- **2 Zutaten: 2 WB, 3 GB, 2 SP, 1 QW
Der Trinker ist ab sofort für 30 Minuten unverletzlich. Darf nur einmal benutzt werden.
- **3 Zutaten: 2 RB, 1 SW, 1 SP
Der Trinker erhält ab sofort für 60 Minuten +5/+1. Darf nur einmal benutzt werden.
- **4 Zutaten: 3 RB, 2 SW, 2 SP, 1 QW
Der Trinker kann während den nächsten 45 Minuten zwei Mal angreifen. Darf nur einmal benutzt werden.
- **5 Zutaten: 2 SW, 3 SP
Der Trinker ist während den nächsten 180 Minuten doppelt so schnell. Darf nur einmal benutzt werden.
- **6 Zutaten: 3 RB, 1 SW, 4 SP, 1 QW
Der Trinker erhält für die nächsten 30 Minuten +8/+8. Darf nur einmal benutzt werden.
- **7 Zutaten: 2 WB, 1 QW
Der Trinker erhält 25 Manapunkte. Darf nur einmal benutzt werden.
- **8 Zutaten: 1 SW, 1 RB, 2 SP, 2 QW
Der Trinker wird die nächsten 240 Minuten nicht von grünen und grauen Kreaturen angegriffen. Darf nur einmal benutzt werden.

- ***1 Zutaten: 2 GB, 1 SP, 1 QW, Gold 50 % des Wertes + 500 Gold für jede bereits existierende Magie des Gegenstands
Die Waffe gilt als magische Waffe und läutert.
- ***2 Zutaten: 2 RB, 2 GB, 2 WB, 1 QW, Gold 50 % des Wertes + 500 Gold für jede bereits existierende Magie des Gegenstands
Die Rüstung, das Schild oder der Helm gilt als magische Waffe und verhindert sämtlichen Schaden um 1 und gibt dem Benutzer Ab +1.
- ***3 Zutaten: 2 RB, 1 SP, 1 QW, Gold 50 % des Wertes + 500 Gold für jede bereits existierende Magie des Gegenstands
Die Waffe gilt als magische Waffe und ist krankheitsregend.
- ***4 Zutaten: 2 RB, 1 WB, 1 GB, 2 SW, 1 QW, Gold 50 % des Wertes + 500 Gold für jede bereits existierende Magie des Gegenstands
Die Waffe gilt als magische Waffe und der von ihr ausgehende Schaden wird um 1 erhöht. Der Benutzer erhält An +1
- ***5 Zutaten: 3 SW, 1 SP, 1 QW, Gold 50 % des Wertes + 500 Gold für jede bereits existierende Magie des Gegenstands
Die Waffe gilt als magische Waffe und ist giftig.
- ***6 Zutaten: 2 SW, 1 RB, 1 WB, 1 GB, 1 QW, Gold 100 % des Wertes + 500 Gold für jede bereits existierende Magie des Gegenstands
Der Bogen oder die Armbrust gilt als magisch und fügt 1 Schadenspunkt mehr zu und gibt dem Benutzer An +1
- ***7 Zutaten: 3 SW, 2 RB, 2 SP, 1 QW, Gold 50 % des Wertes + 500 Gold für jede bereits existierende Magie des Gegenstands
Die Waffe gilt als magisch und gibt dem Benutzer beim Kampf gegen graue und grüne Kreaturen +3/+3. Zusätzlich wird der an diese Kreaturen ausgeteilte Schaden um 2 erhöht.

Druide

| | | | |
|------------------------|------|----|-----|
| Goblin beruhigen | 4 | - | - |
| Ork beruhigen | 8 | - | - |
| Baum beleben | 5 | - | *P |
| Goblin herbeirufen | 6 | - | - |
| Kobold beruhigen | 12 | - | - |
| Fimir beruhigen | 12 | - | - |
| Ork herbeirufen | 12 | - | - |
| Chaos-Kr. beruhigen | 16 | - | - |
| Goblin übernehmen | 8 | - | - |
| Kobold herbeirufen | 18 | - | - |
| Ork übernehmen | 16 | - | - |
| Goblin beschwören | 13 | - | - |
| Fimir herbeirufen | 20 | - | - |
| Trank des Manas | 50 | - | **7 |
| festhalten | 20 | 6 | *G |
| Gargoyle beruhigen | 20 | - | - |
| Kobold übernehmen | 24 | - | - |
| Ork beschwören | 18 | - | - |
| Rankenbarriere | 2*12 | 18 | - |
| Chaos-Kr. herbeirufen | 24 | - | - |
| Fimir übernehmen | 28 | - | - |
| Kobold beschwören | 36 | - | - |
| Chaos-Kr. übernehmen | 32 | - | - |
| Wegelagerer übernehmen | 30 | - | - |
| Gargoyle herbeirufen | 30 | - | - |
| Gargoyle übernehmen | 40 | - | - |
| Fimir beschwören | 40 | - | - |
| Chaos-Kr. beschwören | 2*24 | - | - |
| Gargoyle beschwören | 3*18 | - | - |
| Schlachtruf | 3*12 | 6 | *Q |

Herr des Waldes

| | | | |
|--------------------|-----|---|------|
| Drachen beschwören | 100 | - | *R |
| Friedenstrank | 80 | - | **8 |
| Orkterror | 120 | - | ***7 |

Kombinierte

| | | | |
|---------------------|----|---|----|
| Goblin beruhigen | 4 | - | - |
| Baum beleben | 5 | - | *P |
| Goblin herbeirufen | 6 | - | - |
| Ork beruhigen | 8 | - | - |
| Kobold beruhigen | 12 | - | - |
| Fimir beruhigen | 12 | - | - |
| Ork herbeirufen | 12 | - | - |
| Goblin beschwören | 13 | - | - |
| Chaos-Kr. beruhigen | 16 | - | - |
| Ork übernehmen | 16 | - | - |
| Kobold herbeirufen | 18 | - | - |
| Fimir herbeirufen | 20 | - | - |
| festhalten | 20 | 6 | *G |
| Gargoyle beruhigen | 20 | - | - |
| Ork beschwören | 18 | - | - |

Waldmagier-Waldhexer

Drachen, Orkterror, LKG-Waffe

Trickdieb

Hinterlist, LKG-Waffe, Ablenken

Kriegsmagier-Kriegshexer

Gegenstand +1, LKG-Waffe, Schutz

Feldmagier-Feldhexer

Gegenstand +1, LKG-Waffe, +2/+2

Krieger des Waldes

Drachen, Orkterror, +2/+2

Meuterer

+2/+2, +4/+4, Ablenken

Wegelagerer

Drachen, Ablenken, Hinterlist

Waldkämpfer

Drachen, Schutz, LT-Ritter

Kriegsherr

+2/+2, +4/+4, Schutz

Meuchelmörder

Schutz, Ablenken, Hinterlist

Erfahrungspunkte

Die Kreaturen erhalten für jeden ausgeteilten Schaden 1 Erfahrungspunkt.

Die Kreaturen erhalten für jeden erhaltenen oder geheilten Schaden einen halben Erfahrungspunkt.

| | |
|----------------------|------|
| Aufstieg zur Stufe 1 | 40 |
| Aufstieg zur Stufe 2 | 100 |
| Aufstieg zur Stufe 3 | 200 |
| Aufstieg zur Stufe 4 | 320 |
| Aufstieg zur Stufe 5 | 500 |
| Aufstieg zur Stufe 6 | 750 |
| Aufstieg zur Stufe 7 | 1050 |
| Aufstieg zur Stufe 8 | 1450 |
| Aufstieg zur Stufe 9 | 2000 |

Aufstieg zum höheren Menschen

von S. 7: 4000 GM, 2 QW, 4 SP
von S. 8: 3000 GM, 2 QW, 3 SP
von S. 9: 2000 GM, 2 QW, 1 SP

Punkteverteilung

Pro Aufstieg 5 Punkte inkl. S. 0

Mana: 2 Punkte pro Mana -75
Energie: 2 Punkte pro EP -99
Geschw: 3 Punkte pro 2 Ge. -36
(Normal: 16 /-3 für jedes Übergewicht)
Last: 3 Punkte pro 2 Lastpkt. -40
(Normal: 15 / Übergewicht möglich / Übergewicht 10)
Angriff: 10 Punkte pro Pkt. -
Abwehr: 10 Punkte pro Pkt. -
Waffenkunst: 5 Punkte pro Pkt. -

Schutz (L/G/K) 5 Pkt.
Immunität (braucht Schutz) 10 Pkt.
Monstertöter (+4/+4) 10 Pkt.
Töter (G/O/K/F/C/B) (+3/+3) 10 Pkt.
Wegelagerertöter (+3/+3) 15 Pkt.

Pferde:

| | L. | Ge. | Preis |
|---------|----|-----|--------|
| Schwarz | 25 | 40 | 700.- |
| Weiss | 30 | 45 | 1400.- |
| Braun | 35 | 50 | 2500.- |

Gewicht:

| | L. | Preis |
|---------------------|----|-------|
| Fass (3 x Schnaps) | 3 | 150.- |
| Schnaps | 1 | 20.- |
| Kelch (1 QW / 1 SP) | 1 | 200.- |
| Quellwasser (Kelch) | 1 | uv. |
| Schwefel: | 2 | uv. |
| Eisen: | 3 | uv. |

Stumpfe Waffen

Hieb Waffen (A)

S. 1: Führen der Waffe
S. 2: Angriff +1
S. 3: Gewagter Angriff
S. 4: Werfen der Waffe
S. 5: Schaden +1
S. 6: Angriff +1
S. 7: Rundumangriff
S. 8: Durchschlag

Hellebarden

S. 1: Führen der Waffe
S. 2: Angriff +1
S. 3: Gewagter Angriff
S. 4: Weiter Schlag
S. 5: Schaden +1
S. 6: Angriff +1
S. 7: Rundumangriff
S. 8: Durchschlag

Stich Waffen (B)

Schwerter

S. 1: Führen der Waffe
S. 2: Angriff +1
S. 3: Gewagter Angriff
S. 4: Parade
S. 5: Schaden +1
S. 6: Angriff +1
S. 7: Rundumangriff
S. 8: Durchstechen

Lanzen

S. 1: Führen der Waffe
S. 2: Angriff +1
S. 3: Gewagter Angriff
S. 4: Parade
S. 5: Schaden +1
S. 6: Angriff +1
S. 7: Pferdean.: An +1, S. +1
S. 8: Durchstechen

Schuss Waffen (C)

Pfeil & Bogen / Armbrust

S. 1: Führen der Waffe
S. 2: Angriff +1
S. 3: Mehrfachpfeil (1 Ziel)
3 / 2
S. 4: Reichweitenerhöhung
S. 5: Schaden +1
S. 6: Angriff +1
S. 7: Mehrfachpfeil (Ziele)
3 / 2
S. 8: Doppelschuss

Dieb

| Stufe: | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|
| Diebstahl 10 % erfolgreich | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 | alle | alle |
| bemerkt | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie | nie | nie | nie | nie |
| Diebstahl 20% erfolgreich | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 | alle |
| bemerkt | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie | nie | nie | nie |
| Diebstahl 30 % erfolgreich | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 |
| bemerkt | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie | nie | nie |
| Diebstahl 40 % erfolgreich | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 |
| bemerkt | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie | nie |
| Diebstahl 50 % erfolgreich | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie |
| Diebstahl 60 % erfolgreich | - | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 |
| Diebstahl 70 % erfolgreich | - | - | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 |
| Diebstahl 80 % erfolgreich | - | - | - | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 |
| Diebstahl 90 % erfolgreich | - | - | - | - | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | - | - | - | - | 1-2 | 1 |
| Diebstahl 100% erfolgreich | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| bemerkt | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1-2 |
| 5-6 | | | | | | | | | | |
| Schattenangriff 1,5x schlecht | - | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 | alle | alle | alle |
| Schattenangriff 1,5x gut | - | - | - | 2-6 | 2-6 | 2-6 | alle | alle | alle | alle |
| Schattenangriff 2x schlecht | - | - | - | - | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 |
| Schattenangriff 2x gut | - | - | - | - | - | - | 2-6 | 2-6 | alle | alle |
| Schattenangriff 2,5x schlecht | - | - | - | - | - | - | - | 4-6 | 4-6 | 3-6 |
| Schattenangriff 2,5x gut | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 2-6 |

kombinierte Diebe

| Stufe: | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|
| Diebstahl 5 % erfolgreich | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 | alle | alle |
| bemerkt | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie | nie | nie | nie | nie |
| Diebstahl 10% erfolgreich | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 | alle |
| bemerkt | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie | nie | nie | nie |
| Diebstahl 15 % erfolgreich | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 |
| bemerkt | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie | nie | nie |
| Diebstahl 20 % erfolgreich | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 |
| bemerkt | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie | nie |
| Diebstahl 30 % erfolgreich | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 | nie |
| Diebstahl 35 % erfolgreich | - | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 | 1 |
| Diebstahl 45 % erfolgreich | - | - | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 | 4-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 | 1 |
| Diebstahl 50 % erfolgreich | - | - | - | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 | 4-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | - | - | - | 1-2 | 1 | 1-2 |
| Diebstahl 60 % erfolgreich | - | - | - | - | - | - | - | - | 5-6 | 5-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | - | - | - | - | 1-2 | 1 |
| Diebstahl 75% erfolgreich | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 5-6 |
| bemerkt | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1-2 |
| Schattenangriff 1,5x schlecht | - | 4-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 3-6 | 2-6 | 2-6 | 2-6 |
| Schattenangriff 2x schlecht | - | - | - | - | 4-6 | 4-6 | 4-6 | 3-6 | 3-6 | 3-6 |
| Schattenangriff 2,5x schlecht | - | - | - | - | - | - | - | 4-6 | 4-6 | 4-6 |

Überfall!

Beim Betreten eines Geländes wird mit einem sechsseitigen Würfel gewürfelt. Bei 1 kommt ein Grossangriff (1-4), bei 2 ein kleinerer Überfall (1-2).

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|---------------|---------------|---------------|------------|
| 20 | Goblin | Goblin | Goblin | Goblin |
| 19 | Goblin | Ork | Goblin | Goblin |
| 18 | Goblin | Kobold | Goblin | Goblin |
| 17 | Goblin | Fimir | Goblin | Goblin |
| 16 | Ork | Ork | Goblin | Goblin |
| 15 | Ork | Kobold | Goblin | Ork |
| 14 | Ork | Fimir | Goblin | Ork |
| 13 | Kobold | Ork | Ork | Ork |
| 12 | Fimir | Ork | Ork | Ork |
| 11 | Fimir | Kobold | Ork | Goblin |
| 10 | Chaos-Krieger | Goblin | Ork | Goblin |
| 9 | Chaos-Krieger | Ork | Ork | Goblin |
| 8 | Fimir | Kobold | Fimir | Kobold |
| 7 | Chaos-Krieger | Ork | Fimir | Ork |
| 6 | Chaos-Krieger | Ork | Chaos-Krieger | Ork |
| 5 | Gargoyle | Goblin | Ork | Goblin |
| 4 | Gargoyle | Chaos-Krieger | Ork | Ork |
| 3 | Gargoyle | Chaos-Krieger | Fimir | Kobold |
| 2 | Helebarder | Helebarder | Pfadfinder | Schütze |
| 1 | Fechter | Helebarder | Schütze | Pfadfinder |