

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>
Feuerwehrhelm	-	-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%		
Münzwaffe	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
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

5-6

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