

## Barbaren (5)

Barbarenzauber

- Flachlandbarbar			Tempo +2
- Hügelbarbar		Traglast +10	
<b>Angriff</b>	0 +0,8	<b>Schaden</b>	+1 je 6 St.
<b>Energie</b>	60 8	<b>Regeneration</b>	4
<b>Mana</b>	4 1	<b>Auffrischung</b>	1

---

## Gladiatoren (5)

+1/+1 pro 2 Stufen gegen die gewählte Gegnerart

Gladiatorenzauber

- Drachenbändiger		- Riesenbändiger	
- Ogerbändiger		- Golembändiger	
- Elementarbändiger		- Dämonenbändiger	
<b>Angriff</b>	-1 +0,7	<b>Schaden</b>	+1 je 6 St.
<b>Energie</b>	50 7	<b>Regeneration</b>	4
<b>Mana</b>	5 2	<b>Auffrischung</b>	1

---

## Krieger (5)

Kriegerzauber

- Krieger		Energie: 50+8 (+4)	
- Kämpfer		Angriff: -1+0,8 / En: 50+6 (+3)	
- Orksoldat		+1/+1 pro 3 St. gegen Orks	
- Trollsoldat		+1/+1 pro 3 St. gegen Trolle	
- Spinnensoldat		+1/+1 pro 4 St. gegen Spinnen	
		Giftimmunität / Angriff: -1+0,6	
<b>Angriff</b>	-1 +0,7	<b>Schaden</b>	+1 je 6 St.
<b>Energie</b>	50 7	<b>Regeneration</b>	4
<b>Mana</b>	5 2	<b>Auffrischung</b>	1

---

## Ritter (5)

Ritterzauber

- Jäger		+1/+1 je 3 St. gegen Tiere	
- Chaos-Ritter		+1/+1 je 3 St. gegen Untote	
- Ritter		+1/+1 je 5 St. gegen Menschen	
- Lord		Energie: 50+6 (+3)	
		Mana: 5+4 (+2) / Lordzauber	
<b>Angriff</b>	-1 +0,6	<b>Schaden</b>	+1 je 6 St.
<b>Energie</b>	50 7	<b>Regeneration</b>	4
<b>Mana</b>	5 2	<b>Auffrischung</b>	1

---

## Paladin (4)

Kriegerzauber bis Stufe 14

Zauber bis Stufe 7 oder bis 4 / bis 4

Schutz vor Gegenmagie

- Leben / Wasser / Wind / Tod / Feuer / Erde oder je 2

<b>Angriff</b>	-1 +0,5	<b>Schaden</b>	+1 je 8 St.
<b>Energie</b>	40 6	<b>Regeneration</b>	3
<b>Mana</b>	10 4	<b>Auffrischung</b>	2

## Waidmann (4)

Kriegerzauber bis Stufe 14

Schamanen *oder* Druidenzauber bis Stufe 7

- Waldläufer			
- Netzläufer		Giftimmunität / Angriff: -1+0,4	
- Höhlenläufer			
- Grabläufer			
<b>Angriff</b>	-1 +0,5	<b>Schaden</b>	+1 je 8 St.
<b>Energie</b>	40 6	<b>Regeneration</b>	3
<b>Mana</b>	10 4	<b>Auffrischung</b>	2

---

## Schütze (4)

Schützenzauber

- Schleuderer			
- Bogenschütze			
- Armbrustschütze			
<b>Angriff</b>	-1 +0,5	<b>Schaden</b>	+1 je 8 St.
<b>Energie</b>	40 6	<b>Regeneration</b>	3
<b>Mana</b>	10 4	<b>Auffrischung</b>	2

---

## Dieb (4)

Diebzauber bis Stufe 10

Kriegerzauber bis Stufe 10

- Dieb		leichter Diebstahl / Fallen	
- Wegelagerer		schwerer Diebstahl	
- Fallenleger		schwere Fallen	
<b>Angriff</b>	-1 +0,5	<b>Schaden</b>	+1 je 8 St.
<b>Energie</b>	40 6	<b>Regeneration</b>	3
<b>Mana</b>	5 2	<b>Auffrischung</b>	1

---

## Avatar (3)

Kriegerzauber bis Stufe 7

Immunität vor Gegenmagie bei Zaubern bis Stufe 13

Schutz vor Gegenmagien bei Zaubern bis Stufe 10 und 7

- Leben / Wasser / Wind / Tod / Feuer / Erde oder je 2

<b>Angriff</b>	-2 +0,4	<b>Schaden</b>	+1 je 10 St.
<b>Energie</b>	40 4	<b>Regeneration</b>	2
<b>Mana</b>	12 6	<b>Auffrischung</b>	3

---

## Kleriker (3)

Kriegerzauber bis Stufe 7

Schamanen- oder Druidenzauber bis Stufe 14

- Tierkleriker			
- Netzkleriker		Giftimmunität / Angriff -2+0,3	
- Grabeskleriker			
- Höhlenkleriker			

<b>Angriff</b>	-2 +0,4	<b>Schaden</b>	+1 je 10 St.
<b>Energie</b>	40 4	<b>Regeneration</b>	2
<b>Mana</b>	12 6	<b>Auffrischung</b>	3

### Arenaheiler (3)

Meisterheilerzauber bis Stufe 10

Gladiatorenzauber bis Stufe 10

+1/+1 pro 4 Stufen gegen die gewählte Gegnerart

- Drachenhalter
- Ogerhalter
- Elementarhalter
- Riesenhalter
- Dämonenhalter
- Golemhälter

<b>Angriff</b>	-1	+0,5	<b>Schaden</b>	+1 je 10 St.
<b>Energie</b>	40	5	<b>Regeneration</b>	3
<b>Mana</b>	12	5	<b>Auffrischung</b>	3

---

### Feldheiler (3)

Meisterheilerzauber bis Stufe 10

- Feldheiler
- Kriegsheiler
- Reiterheiler
- Barbarenzauber bis Stufe 15
- Kriegerzauber bis Stufe 10
- Ritterzauber bis Stufe 10

<b>Angriff</b>	-1	+0,5	<b>Schaden</b>	+1 je 10 St.
<b>Energie</b>	40	6	<b>Regeneration</b>	3
<b>Mana</b>	12	4	<b>Auffrischung</b>	3

---

### Meuchelmörder (3)

Diebeszauber bis Stufe 10

Schwere Fallen

- Meuchelmörder
- Kopfgeldjäger
- leichter Diebstahl
- Energie 30+6 (+3)

<b>Angriff</b>	-1	+0,6	<b>Schaden</b>	+1 je 10 St.
<b>Energie</b>	30	4	<b>Regeneration</b>	2
<b>Mana</b>	5	2	<b>Auffrischung</b>	1

---

### Scharfschützen (3)

Diebeszauber bis Stufe 10

Schützenzauber bis Stufe 10

Leichter Diebstahl

Leichte Fallen

- Scharfschleuderer
- Scharfarmbrustschütze
- Scharfbogenschütze

<b>Angriff</b>	-2	+0,5	<b>Schaden</b>	+1 je 10 St.
<b>Energie</b>	40	5	<b>Regeneration</b>	2
<b>Mana</b>	5	3	<b>Auffrischung</b>	1

---

### Musiker (3)

- Barde
- St.
- Minnesänger
- Verkünder
- Marschbläser
- L. Diebstahl / Mana: 5+3 (+1)
- Minnesänger/Dieb je bis 10

- Minnesängerzauber
- Verkünderzauber
- Marschbläserzauber

<b>Angriff</b>	-2	+0,4	<b>Schaden</b>	+1 je 10 St.
<b>Energie</b>	40	5	<b>Regeneration</b>	2

### Zivilisten (3)

- Waffenschmied
- Bogenmacher
- Stadtschmied
- Pferdehalter
- Waffenschmiedzauber
- Bogenmacherzauber
- Stadtschmiedzauber
- Pferdehalterzauber

<b>Angriff</b>	-1	+0,4	<b>Schaden</b>	+1 je 10 St.
<b>Energie</b>	40	6	<b>Regeneration</b>	3
<b>Mana</b>	5	3	<b>Auffrischung</b>	1

---

### Meisterdieb (2)

Diebeszauber bis Stufe 10

- Meisterdieb
- Trickdieb
- 7/4
- Schwerer Diebstahl
- Schwere Fallen
- Zauber bis Stufe 10 oder bis

- Leichter Diebstahl
- Leichte Fallen

<b>Angriff</b>	-2	+0,4	<b>Schaden</b>	+1 je 12 St.
<b>Energie</b>	30	3	<b>Regeneration</b>	1
<b>Mana</b>	10	4	<b>Auffrischung</b>	2

---

### Einsiedler (2)

Zauber bis Stufe 14 / bis Stufe 10 und 4

Leichter Diebstahl

- Leben / Wasser / Wind / Tod / Feuer / Erde oder je 2

<b>Angriff</b>	-2	+0,4	<b>Schaden</b>	+1 je 12 St.
<b>Energie</b>	30	4	<b>Regeneration</b>	2
<b>Mana</b>	10	4	<b>Auffrischung</b>	2

---

### Zauberer (2)

Zauber bis Stufe 20 / bis Stufe 14 und 7 / bis Stufe 10, 6 und 6

Schutz vor Hauptmagie und Hauptgegenmagie

- Leben / Wasser / Wind / Tod / Feuer / Erde oder je 2 oder je 3

<b>Angriff</b>	-2	+0,3	<b>Schaden</b>	+1 je 12 St.
<b>Energie</b>	30	3	<b>Regeneration</b>	1
<b>Mana</b>	20	7	<b>Auffrischung</b>	4

---

### Druide oder Schamane (2)

Druiden- oder Schamanenzauber

- Druide
- Spinnenherrscher
- Orkschamane
- Totenbeschwörer
- Druidenzauber (Tiere)
- Druidenzauber (Spinnen)
- Giftimmunität / M: 15+7 (+4)
- Schamanenzauber (Orks)
- Schamanenzauber (Untote)

<b>Angriff</b>	-2	+0,3	<b>Schaden</b>	+1 je 12 St.
<b>Energie</b>	30	3	<b>Regeneration</b>	1
<b>Mana</b>	20	8	<b>Auffrischung</b>	4

## Meisterheiler (1)

Meisterheilzauber

- Meisterheiler

<b>Angriff</b>	-2	+0,3
<b>Energie</b>	30	2
<b>Mana</b>	20	8

<b>Schaden</b>	+1 je 14 St.
<b>Regeneration</b>	5
<b>Auffrischung</b>	4

## Magier (1)

Zauber bis Stufe 20 / bis Stufe 14 und 7 / bis Stufe 10, 6 und 6  
Immunität vor Hauptmagie und Hauptgegenmagie

- Leben / Wasser / Wind / Tod / Feuer / Erde oder je 2 oder je 3

<b>Angriff</b>	-3	+0,4
<b>Energie</b>	20	2
<b>Mana</b>	30	8

<b>Schaden</b>	+1 je 14 St.
<b>Regeneration</b>	1
<b>Auffrischung</b>	6

### Aufsteigen:

01:	30
02:	80
03:	160
04:	300
05:	470
06:	750
07:	1200
08:	1800
09:	2750
10:	4000
11:	6000
12:	9000
13:	12500
14:	18000
15:	25000
16:	34000
17:	45000
18:	60000
19:	78000
20:	100000

### Charaktere:

		<b>Last</b>	<b>Tempo</b>	<b>Reichweite</b>	<b>Glück</b>	<b>verbotene Waffen</b>
Mensch / Athlet	45 / 30	12	18	0	Stumpfe / Hack	
Mensch / Hüne	55 / 35	10	16	10 %	Schütze / Peitsche	
Mensch / Ungeschickt	50 / 30	10	16	20 %	Schwert / Stich	
Mensch / Glückspilz	45 / 30	10	16	40 %	Schwert / Stich	
Mensch / Tarzan	50 / 30	12	16	10 %	Schwert / Stich	
Elf	40 / 25	12	20	0	Stumpf / Hack	
Halbelf	45 / 30	12	18	0	Stumpf / Hack	
Zwerg	60 / 30	8	14	50 %	Schütze / Peitsche	
Halbmensch	50 / 30	8	16	30 %	Schütze / Peitsche	

### Glück

	0 %	10 %	20 %	30 %	40 %	50 %	60 %	70 %	80 %	90 %	100 %
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
5	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
6	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1
7	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0
8	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
10	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2
11	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0
12	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
13	0	0	0	1	0	0	0	2	2	0	0
14	0	0	1	0	0	0	2	1	0	1	0
15	0	1	0	0	0	2	1	0	0	0	1
16	1	0	0	0	2	0	0	0	1	0	0
17	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0
18	0	0	2	0	1	0	0	1	0	1	1
19	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	2	0	0	1	0	0	1	0	1	0	2
21	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
22	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0
23	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
24	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
25	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	0
26	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0
27	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
28	0	0	1	0	0	1	2	0	1	1	0
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30	0	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1
31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
32	1	0	0	0	2	0	0	1	1	1	0
33	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	1
34	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
35	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0
36	0	0	2	0	1	0	0	1	1	0	1
37	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
38	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
39	1	2	0	0	0	1	0	2	0	1	1
40	2	0	0	1	0	0	1	0	1	0	2
<b>+3</b>	<b>100</b>	<b>95</b>	<b>90</b>	<b>85</b>	<b>80</b>	<b>75</b>	<b>70</b>	<b>65</b>	<b>60</b>	<b>55</b>	<b>50</b>

### Aufsteigen:

je 3 Punkte

Mana (+2)	3
Energie(+2)	3
Schaden (+1)	12
Angriff (+1)	9
Glück (+10 %)	6
Tempo (+2)	6
Last (+5)	6
Reichweite (+2)	6
Kreatur (+3/+3)	9
Schutz	6
Immunität (*)	9
Heilen (+1)	12
Auffrischen (+1)12	

\*Schutz benötigt

### Gewichte/Preis:

Leder	4 / 20
Holz	6 / 30
Eisen	12 / 70

Orks	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Goblin	-3	2	W4	13	20	0	10
Goblinschütze	-2	1	W4	12	20	0	20
Ork	0	4	W8	10	40	0	30
Orkschütze	1	3	W6	10	40	0	40
Kobold	1	5	W8	15	50	10	50
Fimir	2	7	2W4	10	60	20	80
Orkschamane	-1	5	W6	8	40	20	60
Elite-Ork	5	8	WA	10	80	50	100
Elite-Kobold	7	10	WA	15	90	50	120
Elite-Fimir	9	14	W4/6	10	100	70	150

Oger	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Oger	5	10	W4/6	9	100	100	100
Elite-Oger	9	13	W4/6	8	100	100	150
Oger-Offizier	10	15	WB	8	120	150	200
Oger-Oberbh.	12	17	2W6	7	120	150	250
Oger-Herrscher	15	18	2W6	7	150	200	350

Drachen	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Heildrache (L)	11	19	WB	20(F)	200	300	400
Eisdrache (E)	13	17	WB	20(F)	200	300	400
Sturmdrache (A)	12	18	WB	20(F)	200	300	400
Todesdrache (K)	14	16	WB	20(F)	200	300	400
Feuerdrache (B)	13	17	WB	20(F)	200	300	400
Giftdrache (G)	12	18	WB	20(F)	200	300	400

Untote	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Skelett	0	4	W6	10	40	10	0
Skelettschütze	1	3	W6	10	40	20	0
Zombie	2	6	W8	8	50	30	0
Zombieschütze	3	5	W6	8	50	40	0
Mumie	6	10	2W4	8	60	50	0
Totenwächter	0	4	W6	8	50	30	0
Elite-Skelett	5	8	WA	10	80	50	0
Elite-Zombie	9	12	WA	8	100	70	0
Elite-Mumie	13	16	WB	8	120	100	0
Pharao	17	20	W6/8	10	150	200	500

Elementar	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Eiselementar (E)	15	17	W4/6	10	150	500	0
Sturmelementar (A)	9	22	WA	12(F)	150	500	0
Feurelementar (B)	15	17	W4/6	10	150	500	0
Erdelementar (G)	15	20	W4/6	9	150	500	0

Tiere	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Schattenwolf	0	5	W6	15	40	20	0
Wolf	3	7	W8	15	50	30	0
Eiswolf (E)	3	7	W8	14	50	50	0
Bär	6	11	2W4	12	60	50	0
Krokodil	7	8	2W4	10(S)	60	50	0
Eisbär (E)	9	14	2W4	12	70	100	0
Elite-Wolf	9	12	W4/6	15	100	120	0
Elite-Bär	11	16	W4/6	12	100	150	0
Elite-Krokodil	11	10	WB	10(S)	100	150	0
Elefant	10	18	WA	12	100	150	0

Spinnen	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
---------	----	----	----	----	----	------	------

Spinne (G)	-3	2	W4	8	30	10	0
Grosse Spinne (G)	-1	4	W6	8	40	20	0
Riesenspinne (G)	2	7	W8	8	60	50	0
Phasenspinne (G)	5	10	WA	8(T)	80	80	0
Sturmspinne (A)	7	10	W4/6	10(F)	100	100	0
Virenspinne (K)	8	13	W4/6	8	100	100	0
Schwertspinne	13	15	2W6	8	120	100	0
Spinnenkönigin (G)	10	20	WB	8	150	200	100

Golem	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Steingolem	9	18	W4/6	8	100	200	0
Knochengolem	20	12	2W6	10	100	300	0
Waldgolem	11	16	W4/6	12	100	200	0
Feurgolem	13	14	W4/6	12	100	200	0
Gargoyle	10	15	2W6	15(F)	120	200	300

Riesen	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Riese	10	15	W4/6	10	100	50	150
Hügelriese	13	12	2W6	10	150	100	200
Flachlandriese	11	16	WB	12	150	100	250
Höhlenriese	15	10	2W6	8	150	100	200
Felswerfer	12	13	W4/6	10	100	50	200

Trolle	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Wassertroll	3	3	2W4	10(S)	100	30	50
Felsentroll	5	5	W4/6	12	100	50	100
Eistroll (E)	7	7	W4/6	10	100	50	120
Riesentroll	10	10	2W6	10	150	100	150
Trollmeister	13	12	W6/8	10	150	120	200

Dämonen	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Dämon	7	12	2W6	12	80	80	0
Feurdämon (B)	11	16	2W6	14	100	100	0
Todesdämon (K)	12	15	2W6	13	100	100	0
Sturmdämon (A)	10	15	WB	18(F)	100	100	0
Teufel (B/K)	20	25	W6/8	12(F)	250	500	1000

Menschen	An	Ab	Sc	Te	En	Erf.	Geld
Barbar	15	21	WB+4	11	220	200	400
Chaos-Krieger	10	21	WB+4	10	190	200	400
Meuchelmörder	7	13	2W4+3	10	120	200	400
Einsiedler	5	11	W4+3	10	120	200	400
Wegelagerer	8	16	WB+1	10	160	200	400
Schütze	7	16	W4+3	10	160	200	400
Magier	0	9	W4+1	10	60	200	400
Schamane	3	11	W4+3	10	90	200	400
Paladin	8	16	WB+1	10	160	200	400
Waldläufer	8	16	WB+1	10	160	200	400

Schwerter							Schützen						
H	(-)	Sc.	Ge.	Preis	Extras	H	(-)	Sc.	Ge.	Preis	Extras		
Messer	1	1	W4-1	1	10	Werfen	Schleuder	1	1	W4-1	1	50	Steine
Dolch	1	1	W4+0	2	50		Gummischleuder	1	2	W4+0	1	250	Steine
Säbel	1	2	W4+1	3	150		Eliteschleuder	1	3	W4+1	2	800	Steine
Kurzschwert	1	2	W4+2	3	450		Kurzbogen	2	3	W6-1	3	200	Pfeile
Breitschwert	1	3	2W4+0	5	400		Langbogen	2	3	W6+0	4	700	Pfeile
Langschwert	1	3	2W4+1	5	700		Kompositbogen	2	4	W6+1	5	1500	Pfeile
Bastardschwert	1	4	2W4+2	6	1000		Pfeilwerfer	1	3	W6-1	4	300	Bolzen
Zweihandschwert	2	4	WA+0	8	800		Leichte Armbrust	1	3	W6+0	5	900	Bolzen
Eliteschwert	2	5	WA+1	9	1500		Schwere Armbrust	1	4	W6+1	6	1800	Bolzen
Königsschwert	2	5	WA+2	10	3000								
Hackwaffen							Schilder						
H	(-)	Sc.	Ge.	Preis	Extras	H	(-)	Ab.	Ge.	Preis	Extras		
Axt	1	2	W4+0	3	60	Werfen	Tartsche	1	2	-	2	50	
Grosse Axt	1	2	W4+1	4	200	Werfen	Rundschild	1	2	-	3	150	2te: +1
Fälleraxt	1	3	W4+2	5	500	Werfen	Mittleres Schild	1	3	+1	5	400	
Zweihandaxt	2	4	2W4+0	6	600	Werfen	Grosses Schild	1	3	+1	8	750	2te: +1
Kriegsaxt	2	4	2W4+1	7	1000	Werfen	Langschild	1	4	+2	10	1200	
Barbarenaxt	2	4	2W4+2	8	2000	Werfen	Turmschild	1	4	+2	12	2000	2te: +1
Hellebarde	2	5	WB-1	10	1300		Eliteschild	1	5	+3	15	3500	
Grosshellebarde	2	5	WB+0	11	2500								
Elitehellebarde	2	5	WB+1	12	4000		Helme						
Stichwaffen							H	(-)	Ab.	Ge.	Preis	Extras	
H	(-)	Sc.	Ge.	Preis	Extras	Beschützer	0	1	-	1	40		
Bajonett	1	1	W4-1	1	10		Helm	0	2	-	2	120	2te: +1
Degen	1	2	W4+0	2	50		Kriegerhelm	0	3	+1	4	300	
Langdegen	1	2	W4+1	3	150		Breithelm	0	3	+1	5	500	2te: +1
Speer	1	3	W6+0	5	300	Werfen	Ritterhelm	0	4	+2	7	800	
Langspeer	1	3	W6+1	6	450		Drachenhelm	0	4	+2	8	1200	2te: +1
Spitzspeer	1	4	W6+2	7	700		Schwerer Helm	0	5	+3	10	2000	
Lanze	2	4	WA+0	8	800		Rüstungen						
Kriegslanze	2	5	WA+1	9	1500		H	(-)	Ab.	Ge.	Preis	Extras	
Elitelanze	2	5	WA+2	10	3000		Leinen	0	1	2	2	40	
Stumpfe W.							Lederrüstung	0	2	4	5	150	
H	(-)	Sc.	Ge.	Preis	Extras	Gehärtetes Leder	0	2	5	6	300		
Stab	2	1	W4-1	3	50	Auffr. +1	Kettenhemd	0	3	8	10	700	
Langstab	2	2	W4+0	4	100	Auffr. +1	Schienenpanzer	0	3	9	12	1000	
Zepter	1	2	W6-1	4	400	Auffr. +2	Eisenhemd	0	3	10	15	1500	
Keule	1	3	W6+0	5	150		Plattenpanzer	0	4	12	20	2500	
Knüppel	1	4	W6+1	6	400		Feldharnisch	0	5	14	25	4000	
Schläger	1	4	W6+2	7	700		Prunkharnisch	0	5	15	30	5000	
Hammer	2	4	WB-1	9	1500		Mäntel						
Kriegshammer	2	5	WB+0	10	2500		H	(-)	Ab.	Ge.	Preis	Extras	
Schlachthammer	2	5	WB+1	11	4000		Leichter Mantel	0	4-	-	3	100	2te: +1
Peitschen							Stoffmantel	0	4-	+1	5	400	2te: +1
H	(-)	Sc.	Ge.	Preis	Extras	Schutzmantel	0	3-	+2	7	700	2te: +1	
Liane	1	2	W4-1	1	30	Festhalten	Schwerer Mantel	0	3-	+3	8	1000	2te: +1
Peitsche	1	3	W4+0	2	100	Festhalten	Robe	0	2-	+4	10	1700	2te: +1
Ketten-Peitsche	1	3	W4+1	4	400	Festhalten	Zauberrobe	0	2-	+6	11	2500	2te: +1
Nunchaku	1	3	W6+0	3	150		Schutzrobe	0	1-	+7	12	3500	2te: +1
Morgenstern	2	4	WA+0	6	800		Pferde						
Elitemorgenstern	2	5	WA+1	8	1500		T	La	Preis	Extras			
Ballista							Rennpferd	16	75	800			
H	(-)	Sc.	Ge.	Preis	Extras	Arbeitspferd	12	120	1200				
Ballista	-	-	Speer*2	80	3800	Speere	Kriegspferd	14	150	2500			
						Schlachtpferd	16	200	4500				
						Pegasus	14(F)	120	5000				
						Schwerer Pegasus	18(F)	200	8000				

# Lebenszauber

0)Stich	1 / 1	1	-W4+1 Lebenspunkte						
1)Kleine Heilung	1 / 5	1	+W6+4 Lebenspunkte						
1)Läuterung (L)	1 / 10	10	der Betroffene verliert 2 Lebenspunkte, falls er nicht eine 5 oder 6 würfelt						
1)Todesschutz	1 / 10	20	dem Betroffenen wird bei Krankheit (K) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
2)Energieschoss	1 / 12	1	-W10-7 Lebenspunkte						
2)Mittlere Heilung	1 / 12	1	+W12+10 Lebenspunkte						
3)Entgiften	1 / 15	1	sämtliche Verfluchungen werden aufgehoben						
3)Feuerschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Brand (B) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Windschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Atemnot (A) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
4)Schnelle Läuterung (L)	1 / 15	5	der Betroffene verliert 4 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
4)Geist	1 / 15	18	eine Kreatur mit A: -1 / V: 5 / S: W6 / T: 10 / E: 40 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
5)Mutlosigkeit	1 / 20	4	der Betroffene überspringt die Angriffphase						
5)Läuternde Waffe (L)	1 / 20	10	die Waffe verursacht zusätzlich 2 Schadenspunkte, wenn der Betroffene nicht 5 oder 6 würfelt						
5)Heilige Stärke	1 / 20	12	der Betroffene erhält +5 Angriff						
6)Grosse Heilung	1 / 25	1	+2W12+30 Lebenspunkte						
6)Leichter Heiltrank	3 / 30	-	der Trinker erhält 40 Lebenspunkte (kann nur 1 mal verwendet werden)						
7)Energieball	1 / 30	1	-2W12-20 Lebenspunkte						
7)Heilige Waffe	1 / 30	12	der Betroffene erhält +3 Angriff und +2 Schaden (gilt nur für Nahkampfwaffen)						
7)Heilige Rüstung	1 / 30	12	der Betroffene erhält nur 50 % des ihm zugefügten Schadens						
8)Unverwundbarkeit (U)	1 / 30	6	dem Betroffenen kann kein Schaden zugefügt werden						
8)Todesimmunität	1 / 30	20	dem Betroffenen kann durch Krankheit (K) kein Schaden zugefügt werden						
9)Münzwaffe	2 / 30	1	eine nicht-magische Waffe wird vernichtet, der Besitzer bekommt Gold in Höhe des Waffenpreises						
9)Verteidigung	2 / 30	6	der Betroffene verschiebt alle Angriffspunkte auf die Abwehr (muss 1:1 sein)						
9)Mittlere Läuterung (L)	1 / 35	15	der Betroffene verliert 3 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
10)Blenden	1 / 40	3	der Betroffene kann nicht Angreifen und nur 50 % der Zauber treffen ihr Ziel						
10)Läuterungsball (L)	1 / 40	10	einmalig -2W10-12 Lebenspunkte, danach je -2 Lebenspunkte, falls nicht 5 oder 6 gewürfelt wird						
11)Segen	1 / 40	1	alle erhalten +15 Lebenspunkte						
11)Riesige Heilung	1 / 40	1	+W90+40 Lebenspunkte						
11)Lebenswaffe	2 / 40	5	die Waffe gibt statt nimmt Lebenspunkte						
12)Frieden (-x-)	2 / 40	4	alle überspringen die Kampfphase						
12)Elite-Geist	1 / 45	18	eine Kreatur mit A: 5 / V: 11 / S: 2W4 / T: 10 / E: 60 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
13)Heiliges Schild	1 / 50	12	der Betroffene erhält +4 Abwehr und kann von Magie nicht getroffen werden						
13)Absolutes Heilung	1 / 50	1	der Betroffene wird vollständig geheilt						
13)Lebensring	2 / 60	5	der Betroffene erhält statt verliert Lebenspunkte						
14)Unverwundbarkeitstrank	4 / 48	-	der Trinker erhält Unverwundbarkeit (U) (kann nur 1 mal verwendet werden)						
14)Energietrank	4 / 60	-	der Trinker erhält 80 Lebenspunkte (kann nur 1 mal verwendet werden)						
15)Hohes Gericht (L)	4 / 52	10	alle erhalten Läuterung (L)						
15)Starke Läuterung (L)	1 / 75	20	der Betroffene verliert 5 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
15)Absoluter Segen	1 / 80	1	alle erhalten volle Lebenspunkte						
16)Helles Licht	2 / 80	3	alle können nicht Angreifen und nur 50 % der Zauber treffen ihr Ziel						
16)Energietausch	3 / 90	1	jemand wird vollständig geheilt auf Lebenskosten von jemand anderem (muss 1:1 sein)						
17)Absolutes Leben	2 / 100	12	alle verschieben ihre Angriffspunkte auf die Abwehr bis zu einem Wert von 25 (muss 1:1 sein)						
17)Zauberhebung	2 / 100	1	alle Auren (-3-) werden aufgehoben						
17)Höchstes Gericht (L)	4 / 100	12	alle erhalten mittlere Läuterung (L)						
18)Läuterungswaffe herstellen	10 / 100	-	die Waffe wird ständig zu „Läuternde Waffe“ (L) und gilt als magische Waffe (+ Kosten: 50 % Waffenpreis)						
18)Helm/Schild +1 herstellen	15 / 150	-	der Helm/Schild gibt +1 für die Abwehr und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
19)Absolutes Gericht (-x-) (L)	4 / 160	10	alle erhalten Läuterung (L)						
19)Macht des Lebens (-3-)	4 / 160	-	Lebenszauber kosten die Hälfte, Todeszauber das Doppelte						
19)Macht den Guten (-3-)	4 / 160	-	alle mit Ruf grösser als 13 erhalten +2 / +2						
20)Friedensaura (-3-)	8 / 160	-	alle Schadenszauber machen ½ Schaden, alle Heilzauber heilen 2-fach						
20)Lebenssteigerung (-3-)	8 / 160	-	die Heilgeschwindigkeit wird um +X erhöht, wobei X der gegebenen Zahl entspricht						

Stufe	14/7 - Magier		10/6/6 - Magier			13 - Avatar	7 - Paladin	10/4 - Avatar		4/4 - Paladin		10 - Trickdieb	7/4 - Trickdieb	
	L	W/E	L	W	E	14 - Einsiedler	L	L	W/E	L	W/E	L	L	W/E
0	0	-	0	-	-	0	-	0	-	-	-	-	-	-
1	1	-	1	-	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-
2	2	-	2	-	-	2	1	2	-	1	-	1	1	-
3	2	1	2	1	-	2	1	2	-	1	-	2	1	1
4	3	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1
5	4	1	3	1	1	4	2	3	1	1	1	3	2	1
6	4	2	3	2	1	4	2	3	1	1	1	3	2	1
7	5	2	4	2	2	5	2	4	1	2	1	4	2	1
8	6	2	4	3	2	6	3	5	1	2	1	4	3	1
9	6	3	5	3	2	6	3	5	1	2	2	5	3	2
10	7	3	5	3	3	7	3	5	2	2	2	5	3	2
11	8	3	6	3	3	8	4	6	2	2	2	6	4	2
12	9	4	6	4	3	8	4	6	2	3	2	6	4	2
13	10	4	7	4	3	9	4	7	2	3	2	7	4	2
14	10	5	7	4	4	10	5	8	3	3	3	7	5	2
15	11	5	8	5	4	10	5	8	3	3	3	8	5	3
16	12	5	8	5	5	11	5	9	3	3	3	8	5	3
17	12	6	9	5	5	12	6	9	4	4	3	9	6	3
18	13	6	9	6	5	12	6	9	4	4	3	9	6	4
19	13	7	9	6	6	13	6	10	4	4	4	10	6	4
20	14	7	10	6	6	13/14	7	10	4	4	4	10	7	4

## Wassermagie

0)Stich	1 / 1	1	-W4+1 Lebenspunkte						
1)Kleines Heilwasser	1 / 5	1	+W6+3 Lebenspunkte						
1)Vereisen (E)	1 / 10	10	der Betroffene verliert 2 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
1)Feuerschutz	1 / 10	20	dem Betroffenen wird bei Brand (B) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
2)Eissplitter	1 / 12	1	-W10-7 Lebenspunkte						
2)Mittleres Heilwasser	1 / 12	1	+W12+8 Lebenspunkte						
3)Entgiften	1 / 15	1	sämtliche Verfluchungen werden aufgehoben						
3)Giftschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Vergiftung (G) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Todesschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Krankheit (K) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
4)Schnelles Vereisen (E)	1 / 15	5	der Betroffene verliert 4 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
4)Riesenfrosch	1 / 15	18	eine Kreatur mit A: -1 / V: 5 / S: W6 / T: 12(S) / E: 40 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
5)Wasserpfeile	1 / 20	12	die betroffene Fernkampfwaffe fügt keinen Schaden zu						
5)Eiswaffe (E)	1 / 20	10	die Waffe verursacht zusätzlich 2 Schadenspunkte, falls der Betroffene nicht 5 oder 6 würfelt						
5)Eiskraft	1 / 20	12	der Betroffene erhält +6 Angriff						
6)Grosses Heilwasser	1 / 25	1	+2W12+25 Lebenspunkte						
6)Leichter Manatrank	3 / 30	-	der Trinker erhält +30 Mana (kann nur 1 mal verwendet werden)						
7)Schwimmhilfe	1 / 20	12	der Betroffene kann über Wasser gehen und wird bei fließenden Gewässern nicht mitgezogen						
7)Eisstoss	1 / 30	1	-2W12-20 Lebenspunkte						
7)Eiskörper	1 / 30	12	der Betroffene verliert bei jedem Angriff 4 Schadenspunkte weniger						
8)Unsichtbarkeit (I)	1 / 30	5	der Betroffene kann nicht angegriffen werden und darf nicht das Ziel von Zauberei sein						
8)Feuerimmunität	1 / 30	20	dem Betroffenen kann durch Brand (B) kein Schaden zugefügt werden						
9)Eismauer	1 / 25	12	eine unüberwindbare Mauer stellt sich in den Weg						
9)Flüssige Waffe	1 / 25	12	die Waffe fügt nur den halben Schaden zu						
9)Mittleres Vereisen (E)	1 / 35	15	der Betroffene verliert 3 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
10)Festfrieren	1 / 30	3	der Betroffene hat Abwehr und Angriff zu je 50 %, kann sich nicht bewegen und braucht für Zaubersprüche 2-fache Zeit						
10)Gefrierball (E)	1 / 40	10	einmalig -2W10-12 Lebenspunkte, danach je -2 Lebenspunkte, falls nicht 5 oder 6 gewürfelt wird						
11)Welle	2 / 40	1	eine Welle (Breite: 24) bewegt sich in eine Richtung und fügt allen im Weg 15 Schadenspunkte zu						
11)Kristallwaffe	4 / 40	x	eine nicht-magische Nahkampfwaffe macht beim nächsten erfolgreichen Angriff 200 % Schaden zu und zerbricht dann						
11)Riesiges Heilwasser	1 / 50	1	+W90+35 Lebenspunkte						
12)Krokodil	1 / 45	18	eine Kreatur mit A: 7 / V: 8 / S: 2W4 / T: 10(S) / E: 60 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
12)Eisschild	1 / 50	12	der Betroffene erhält Abwehr +4 und kann von Zaubern nicht getroffen werden						
13)Sumpf	3 / 45	18	alle können sich nur mit der halben Geschwindigkeit fortbewegen						
13)Regen	4 / 72	1	alle nicht-magischen Waffen fügen bis zur Reparatur (10 % des Kaufpreises) 2 Schadenspunkte weniger zu						
13)Gefrierstrahl (E)	1 / 25+X	10	einmalig X Schadenspunkte, danach je 2 Schadenspunkte, falls nicht 5 oder 6 gewürfelt wird						
14)Unsichtbarkeitstrank	4 / 48	-	der Trinker erhält Unsichtbarkeit (I) (kann nur 1 mal verwendet werden)						
14)Manatrank	4 / 60	-	der Trinker erhält +60 Mana (kann nur 1 mal verwendet werden)						
15)Winter (E)	4 / 52	10	alle erhalten Vereisen (E)						
15)Starkes Vereisen (E)	1 / 75	20	der Betroffene verliert 5 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
15)Krake	2 / 70	18	eine Kreatur mit A: 9 / V: 17 / S: W10 / T: 8(S) / E: 100 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
16)Manatransch	3 / 90	1	jemand erhält volles Mana auf Kosten von jemand anderem (muss 1:1 sein)						
16)Jokulhaups	4 / 120	1	eine Welle (Breite: 24) bewegt sich in eine Richtung und fügt allen im Weg 40 Schadenspunkte zu						
17)Harter Winter (E)	4 / 100	12	alle erhalten Mittleres Vereisen (E)						
17)Hagel (-x-)	5 / 100	10	alle verlieren 3 Lebenspunkte, ein Schild reduziert um 1, ein Helm um 2, beide und Dächer um 3 Schadenspunkte						
17)Eiselementar (E)	5 / 150	18	eine Kreatur mit A: 15 / V: 17 / S: W4/6 / T: 10 / E: 150 mit Eisschaden (siehe Eiswaffe) erscheint						
18)Eiswaffe herstellen	10 / 100	-	die Waffe wird ständig zu „Eiswaffe“ (E) und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
18)Mantel +1 herstellen	15 / 150	-	der Mantel gibt +1 auf die Abwehr und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
19)Eiszeit (-x-) (E)	4 / 160	10	alle erhalten Vereisen (E)						
19)Macht des Wassers (-3-)	4 / 160	-	Wasserzauber kosten die Hälfte, Feuerzauber das Doppelte						
19)Macht den Neutralen (-3-)	4 / 160	-	alle mit Ruf kleiner/gleich 13 und grösser/gleich 7 erhalten +2 / +2						
20)Eiseskälte (-3-)	4 / 160	-	alle haben nur halbe Geschwindigkeit und haben Angriff/Abwehr je 50 %, zudem treffen nur 50 % der Zauber das Ziel						
20)Überschwemmung (-x-)	8 / 160	6	alles, mit Ausnahme von Gebäuden und natürlichen Anhöhen, steht unter Wasser						

Stufe	14/7 - Magier		10/6/6 - Magier			13 - Avatar		7 - Paladin		10/4 - Avatar		4/4 - Paladin		10 - Trickdieb		7/4 - Trickdieb	
	W	A/L	W	A	L	14 - Einsiedler	W	W	A/L	W	A/L	W	A/L	W	W	A/L	
0	0	-	0	-	-	0	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1	1	-	1	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-
2	2	-	2	-	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	1	-
3	2	1	2	1	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	1	1
4	3	1	2	1	1	3	-	3	-	3	1	3	1	3	-	1	1
5	4	1	3	1	1	4	-	4	-	4	1	4	1	4	-	2	1
6	4	2	3	2	1	4	-	4	-	4	1	4	1	4	-	2	1
7	5	2	4	2	2	5	-	5	-	5	1	5	1	5	-	3	1
8	6	2	4	3	2	6	-	6	-	6	1	6	1	6	-	3	1
9	6	3	5	3	2	6	-	6	-	6	1	6	1	6	-	3	2
10	7	3	5	3	3	7	-	7	-	7	2	7	2	7	-	3	2
11	8	3	6	3	3	8	-	8	-	8	2	8	2	8	-	4	2
12	9	4	6	4	3	8	-	8	-	8	2	8	2	8	-	4	2
13	10	4	7	4	3	9	-	9	-	9	2	9	2	9	-	4	2
14	10	5	7	4	4	10	-	10	-	10	3	10	3	10	-	5	2
15	11	5	8	5	4	10	-	10	-	10	3	10	3	10	-	5	3
16	12	5	8	5	5	11	-	11	-	11	3	11	3	11	-	5	3
17	12	6	9	5	5	12	-	12	-	12	4	12	4	12	-	6	3
18	13	6	9	6	5	12	-	12	-	12	4	12	4	12	-	6	4
19	13	7	9	6	6	13	-	13	-	13	4	13	4	13	-	6	4
20	14	7	10	6	6	13/14	-	13	-	13	4	13	4	13	-	7	4

# Windzauber

0)Bise	1 / 3	1	-W6 Lebenspunkte						
1)Kleiner Windhauch	1 / 5	1	+W6+3 Lebenspunkte						
1)Atemnot (A)	1 / 10	10	der Betroffene verliert 2 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
1)Giftschutz	1 / 10	20	dem Betroffenen wird bei Vergiftung (G) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
2)Mittlerer Windhauch	1 / 12	1	+W12+8 Lebenspunkte						
2)Gegenwind	1 / 15	18	der Betroffene kann sich nur mit 1/2-Geschwindigkeit fortbewegen						
3)Läuterungsschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Läuterung (L) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Feuerschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Brand (B) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Diebischer Wind	1 / 20	1	eine Waffe wird entwendet und fällt in gewisser Entfernung wieder zu Boden (Achtung: evtl. Diebstahl!)						
4)Papagei	1 / 15	18	eine Kreatur mit A: -2 / V: 4 / S: W4-1 / T: 20(F) / E: 40 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
4)Schnelle Atemnot (A)	1 / 15	5	der Betroffene verliert 4 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
5)Orkan	1 / 20	1	-W20-10 Lebenspunkte						
5)Luftstehende Waffe (A)	1 / 20	10	die Waffe verursacht zusätzlich 2 Schadenspunkte, falls der Betroffene nicht 5 oder 6 würfelt						
5)Kraft des Windes	1 / 20	12	der Betroffene erhält Angriff +6						
6)grosser Windhauch	1 / 25	1	+2W12+25 Lebenspunkte						
6)Eiltrank	3 / 30	-	der Trinker erhält Eile (H) (kann nur 1 mal verwendet werden)						
7)Festsaugen	1 / 25	6	der Betroffene kann sich nicht bewegen						
7)Lahme Waffe	1 / 25	12	die Waffe fügt den halben Schaden zu						
7)Eile (H)	1 / 25	24	der Betroffene bewegt sich mit 2-facher Geschwindigkeit						
8)Giftimmunität	1 / 30	20	dem Betroffenen kann durch Vergiftung (G) kein Schaden zugefügt werden						
8)Adler	1 / 30	18	eine Kreatur mit A: 3 / V: 5 / S: W8 / T: 20(F) / E: 50 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
9)Halt den Helm	1 / 30	6	der Betroffene kann nur mit einer Hand angreifen (Zweihandwaffen wirkungslos) und hat nur 50 % Verteidigung						
9)Flugfähigkeit (F)	1 / 30	8	der Betroffene kann sich überall bewegen und grosse Höhen überwinden, er verliert bei Stürzen keine Lebenspunkte						
9)Mittlere Atemnot (A)	1 / 35	15	der Betroffene verliert 3 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
10)Schnelle Waffe	1 / 35	12	die Waffe fügt den doppelten Schaden zu						
10)Wirbel	2 / 40	1	ein Wirbel (Ø: 32) bildet sich um den Zauberer und fügt allen im Weg 15 Schadenspunkte zu						
11)Windschutz	1 / 40	12	der Betroffene kann nicht mehr mit Zaubern und Fernkampfwaffen angegriffen werden						
11)Insekten	3 / 45	18	5 Kreaturen mit A: -1 / V: 2 / S: W4 / T: 10(F) / E: 30 erscheinen unter der Kontrolle des Zauberers						
11)Tornado	1 / 50	1	-2W20-30 Lebenspunkte						
12)Geier	1 / 45	18	eine Kreatur mit A: 6 / V: 7 / S: 2W4 / T: 15(F) / E: 60 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
12)Umkehrschaden	2 / 60	6	beim Betroffenen wird der eigentlich ihm zugeteilte Schaden dem Zuteiler zugefügt						
13)Flug des Falken	1 / 60	16	der Betroffene hat gleichzeitig Flugfähigkeit (F) und Eile (H)						
13)Rauch (-x-)	5 / 60	12	Fernkampfwaffen und Zauber können nicht mehr benutzt werden						
13)Teleportation	8 / 80	1	bringt den Betroffenen an eine Stelle des gesamten Gebietes						
14)Luftmangel (A)	4 / 52	10	alle erhalten Atemnot (A)						
14)Starke Atemnot (A)	1 / 75	20	der Betroffene verliert 5 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
15)Reichweite +1	8 / 80	-	die Fernkampfwaffe erhält Reichweite +4 und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
15)Manatausch	3 / 90	1	jemand erhält volles Mana auf Kosten von jemand anderem (muss 1:1 sein)						
15)Drachenbaby	3 / 90	18	eine Kreatur mit A: 10 / V: 15 / S: W4/6 / T: 15(F) / E: 100 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
16)Vakuum (A)	4 / 100	12	alle erhalten mittlere Atemnot (A)						
16)Luftstehl. Waffe herstellen	10 / 100	-	die Waffe wird ständig zu „Luftstehende Waffe“ (A) und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
17)Hurrikan	4 / 120	1	ein Wirbel (Ø: 32) bildet sich um den Zauberer und fügt allen im Weg 40 Schadenspunkte zu						
17)Zeitstopp	10 / 120	3	alle mit Ausnahme des Zauberers können sich nicht mehr bewegen (die Zeit steht still)						
17)Gegen den Wind (-3-)	4 / 160	-	alle Waffen fügen nur noch 50 % Schaden zu						
18)Sturmelementar	5 / 150	18	eine Kreatur mit A: 9 / V: 22 / S: W10 / T: 12(F) / E: 150 mit Atemnotschaden (siehe Luftstehende Waffe) erscheint						
18)Schusswaffe +1	15 / 150	-	die Fernkampfwaffe macht +1 Schaden und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
19)All (-x-) (A)	4 / 160	10	alle erhalten Atemnot (A)						
19)Macht des Winds (-3-)	4 / 160	-	Windzauber kosten die Hälfte, Erdzauber das Doppelte						
19)Macht der Verteidiger (-3-)	4 / 160	-	alle erhalten +0 / +3						
20)Zauberstopp (-x-)	4 / 160	36	alle Zauber kosten das Doppelte an Mana						
20)Manasteigerung (-3-)	8 / 160	-	die Auffrischgeschwindigkeit wird um +X erhöht, wobei X der gegebenen Zahl entspricht						

Stufe	14/7 - Magier		10/6/6 - Magier		13 - Avatar		7 - Paladin		10/4 - Avatar		4/4 - Paladin		10 - Trickdieb		7/4 - Trickdieb	
	A	T/W	A	T W	14 - Einsiedler	A	A	T/W	A	T/W	A	T/W	A	T/W	A	T/W
0	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	-	-	-	-	-	-
1	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-
2	2	-	2	-	2	-	2	1	2	-	1	-	1	-	1	-
3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	-	1	-	2	1	1	1
4	3	1	2	1	1	3	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1
5	4	1	3	1	1	4	2	3	3	1	1	1	3	2	1	1
6	4	2	3	2	1	4	2	3	3	1	1	1	3	2	1	1
7	5	2	4	2	2	5	2	4	4	1	2	1	4	2	1	1
8	6	2	4	3	2	6	3	5	5	1	2	1	4	3	1	1
9	6	3	5	3	2	6	3	5	5	1	2	2	5	3	2	1
10	7	3	5	3	3	7	3	5	5	2	2	2	5	3	2	1
11	8	3	6	3	3	8	4	6	6	2	2	2	6	4	2	1
12	9	4	6	4	3	8	4	6	6	2	3	2	6	4	2	1
13	10	4	7	4	3	9	4	7	7	2	3	2	7	4	2	1
14	10	5	7	4	4	10	5	8	8	3	3	3	7	5	2	1
15	11	5	8	5	4	10	5	8	8	3	3	3	8	5	3	1
16	12	5	8	5	5	11	5	9	9	3	3	3	8	5	3	1
17	12	6	9	5	5	12	6	9	9	4	4	3	9	6	3	1
18	13	6	9	6	5	12	6	9	9	4	4	3	9	6	4	1
19	13	7	9	6	6	13	6	10	10	4	4	4	10	6	4	1
20	14	7	10	6	6	13/14	7	10	10	4	4	4	10	7	4	1



# Todeszauber

0)Stich	1 / 1	1	-W4+1 Lebenspunkte						
1)Kleiner Tausch	1 / 5	1	jemand verliert W4 Lebenspunkte, jemand gewinnt soviel Lebenspunkte						
1)Krankheit (K)	1 / 10	10	der Betroffene verliert 2 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
1)Läuterungsschutz	1 / 10	20	dem Betroffenen wird bei Läuterung (L) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
2)Todesstoss	1 / 12	1	-W10-7 Lebenspunkte						
2)Mittlerer Tausch	1 / 15	1	jemand verliert 2W6 Lebenspunkte, jemand gewinnt soviel Lebenspunkte						
3)Eisschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Vereisung (E) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Giftschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Vergiftung (G) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Schwäche	1 / 25	6	der Betroffene hat Angriff und Abwehr je 50 %						
4)Schnelle Krankheit (K)	1 / 15	5	der Betroffene verliert 4 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
4)Skelett	1 / 15	18	eine Kreatur mit A: 0 / V: 4 / S: W6 / T: 10 / E: 40 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
5)Virenwaffe (K)	1 / 20	10	die Waffe verursacht zusätzlich 2 Schadenspunkte, falls der Betroffene nicht 5 oder 6 würfelt						
5)Immunschwäche	1 / 25	12	der Betroffene verliert jeglichen Schutz und / oder Immunität für den bestimmten Zeitraum						
5)Gemetzel (M)	1 / 25	6	der Betroffene kann 2 mal pro Zug angreifen						
6)Risiko	1 / 25	5	der Betroffene verschiebt alle Abwehr auf den Angriff						
6)Gemetzeltrank	3 / 30	-	der Trinker erhält Gemetzel (M) (kann nur 1 mal verwendet werden)						
7)Beinlähmung	1 / 25	6	der Betroffene kann sich nicht bewegen						
7)Armlähmung	1 / 30	6	der Betroffene hat Angriff 0						
7)Todesball	1 / 30	1	-2W12-20 Lebenspunkte						
8)Läuterungsimmunität	1 / 30	20	dem Betroffenen kann durch Läuterung (L) kein Schaden zugefügt werden						
8)Zombie	1 / 30	18	eine Kreatur mit A: 2 / V: 6 / S: W8 / T: 8 / E: 50 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
9)Letzte Stärke	1 / 10	12	der Betroffene hat Angriff +10 (+Kosten: 12 Lebenspunkte)						
9)Letzte Abwehr	1 / 10	12	der Betroffene hat Abwehr +12 (+Kosten: 12 Lebenspunkte)						
9)Mittlere Krankheit (K)	1 / 35	15	der Betroffene verliert 3 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
10)Rost der Rüstung	1 / 30	6	die Rüstung gibt Abwehr 1						
10)Virenball (K)	1 / 40	10	einmalig -2W10-12 Lebenspunkte, danach je -2 Lebenspunkte, falls nicht 5 oder 6 gewürfelt wird						
11)Rost der Waffe	1 / 30	6	die Waffe verursacht Schaden 1						
11)grosser Tausch	1 / 35	1	jemand verliert W10/20 Lebenspunkte, jemand gewinnt soviel Lebenspunkte						
11)Wiedergeburt	1 / X	-	eine soeben gestorbene Kreatur mit X Lebenspunkten erscheint gleich unter der Kontrolle des Zauberers						
12)Panik (P)	1 / 40	3	der Betroffene kann nicht Angreifen und nicht Zaubern, er versucht zudem zu fliehen						
12)Mumie	1 / 45	18	eine Kreatur mit A: 6 / V: 10 / S: 2W4 / T: 8 / E: 60 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
13)Skelettrüstung	1 / 40	12	der Betroffene ist gegen alles immun						
13)Hass	1 / 50	20	der Betroffene greift an, solange es etwas zum Angreifen gibt (greift auch Kollegen an)						
13)Fäulnis	10 / 50	1	eine magische Waffe verliert eine magische Fähigkeit (bei Spezialwaffen nicht möglich)						
14)Massenpanik	3 / 60	5	alle erhalten Panik (P)						
14)Todesstrahl	1 / 10+X	1	-X Lebenspunkte						
15)Seuche (K)	4 / 52	10	alle erhalten Krankheit (K)						
15)riesiger Tausch	1 / 75	1	jemand verliert 2W20-10 Lebenspunkte, jemand gewinnt soviel Lebenspunkte						
15)Starke Krankheit (K)	1 / 75	20	der Betroffene verliert 5 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
16)Angriff	3 / 60	10	alle erhalten Angriff +4						
16)Virenstrahl	1 / 25+X	10	einmalig X Schadenspunkte, danach je 2 Schadenspunkte, falls nicht 5 oder 6 gewürfelt wird						
17)Energietausch	3 / 90	1	jemand wird vollständig geheilt auf Lebenskosten von jemand anderem (muss 1:1 sein)						
17)Auf Leben und Tod	2 / 100	12	alle verschieben ihre Abwehrrpunkte auf Angriff bis zu einem Wert von 25 (muss 1:1 sein)						
17)Gefährliche Seuche (K)	4 / 100	12	alle erhalten mittlere Krankheit (K)						
18)Virenwaffe herstellen	10 / 100	-	die Waffe wird ständig zu „Virenwaffe“ (K) und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
18)Stichwaffe +1	12 / 120	-	die Stichwaffe erhält +1 Schaden und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
19)Massentod (-x-) (K)	4 / 160	10	alle erhalten Krankheit (K)						
19)Macht den Bösen (-3-)	4 / 160	-	alle mit Ruf kleiner als 7 erhalten +2/+2						
19)Macht des Todes (-3-)	4 / 160	-	Todeszauber kosten die Hälfte, Lebenszauber das Doppelte						
20)Peitsche +1	15 / 150	-	die Peitsche erhält +1 Schaden und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
20)Lebensstopp (-x-)	8 / 160	36	die Heilgeschwindigkeit wird um -X gesenkt, wobei X der gegebenen Zahl entspricht						

Stufe	14/7 - Magier		10/6/6 - Magier			13 - Avatar		7 - Paladin		10/4 - Avatar			4/4 - Paladin		10 - Trickdieb		7/4 - Trickdieb		
	T	F/A	T	F	A	14 - Einsiedler	T	T	T	F/A	T	F/A	T	F/A	T	T	F/A		
0	0	-	0	-	-	0	-	0	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	
1	1	-	1	-	-	1	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	
2	2	-	2	-	-	2	1	2	-	2	-	1	-	1	-	1	-	-	
3	2	1	2	1	-	2	1	2	-	2	-	1	-	2	-	1	1	1	
4	3	1	2	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	
5	4	1	3	1	1	4	2	3	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	
6	4	2	3	2	1	4	2	3	1	3	1	1	1	3	2	2	1	1	
7	5	2	4	2	2	5	2	4	1	4	1	2	1	4	2	2	1	1	
8	6	2	4	3	2	6	3	5	1	5	1	2	1	4	3	3	1	1	
9	6	3	5	3	2	6	3	5	1	5	1	2	2	5	3	3	2	1	
10	7	3	5	3	3	7	3	5	2	5	2	2	2	5	3	3	2	1	
11	8	3	6	3	3	8	4	6	2	6	2	2	2	6	4	4	2	1	
12	9	4	6	4	3	8	4	6	2	6	2	3	2	6	4	4	2	1	
13	10	4	7	4	3	9	4	7	2	7	2	3	2	7	4	4	2	1	
14	10	5	7	4	4	10	5	8	3	8	3	3	3	7	5	5	2	1	
15	11	5	8	5	4	10	5	8	3	8	3	3	3	8	5	5	3	1	
16	12	5	8	5	5	11	5	9	3	9	3	3	3	8	5	5	3	1	
17	12	6	9	5	5	12	6	9	4	9	4	4	3	9	6	6	3	1	
18	13	6	9	6	5	12	6	9	4	9	4	4	3	9	6	6	4	1	
19	13	7	9	6	6	13	6	10	4	10	4	4	4	10	6	6	4	1	
20	14	7	10	6	6	13/14	7	10	4	10	4	4	4	10	7	7	4	1	

## Feuerzauber

0)Stich	1 / 1	1	-W4+1 Lebenspunkte						
1)Brand (B)	1 / 10	10	der Betroffene verliert 2 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
1)Eisschutz	1 / 10	10	dem Betroffenen wird bei Vereisung (E) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
1)Erstschlag	1 / 10	12	der Schaden, den der Betroffene zufügt, wird vor allen anderen berechnet						
2)Feuerstoss	1 / 12	1	-W10-8 Lebenspunkte						
2)Lebensball	1 / 10	1	10+X Schadenspunkte (+Kosten: X Lebenspunkte)						
3)Läuterungsschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Läuterung (L) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Windschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Atemnot (A) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Heisse Wut	1 / 20	12	der Betroffene hat Angriff +5						
4)Schneller Brand (B)	1 / 15	5	der Betroffene verliert 4 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
4)Feuerfee	1 / 15	18	eine Kreatur mit A: 0 / V: 4 / S: W4 / T: 10 / E: 40 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
5)Lebensknall	1 / 20	1	alle erhalten X Schadenspunkte (+Kosten: X Lebenspunkte)						
5)Feuerwaffe (B)	1 / 20	10	die Waffe verursacht zusätzlich 2 Schadenspunkte, falls der Betroffene nicht 5 oder 6 würfelt						
5)Feuerring (F)	1 / 25	5	aller Schaden, der dem Betroffenen zugefügt wird, wird dem Urheber ebenfalls zugefügt						
6)Brennender Körper	1 / 25	6	die Rüstung gibt Abwehr 4						
6)Feuerringtrank	3 / 30	-	der Trinker erhält einen Feuerring (F) (kann nur 1 mal benutzt werden)						
7)Feuerwand	1 / 25	12	eine überwindbare Mauer stellt sich in den Weg						
7)Feuerball	1 / 30	1	-2W12-22 Lebenspunkte						
7)Feuerkäfig	1 / 30	10	der Betroffene verliert 5 Lebenspunkte pro Runde, in der er sich bewegt						
8)Eisimmunität	1 / 30	20	dem Betroffenen kann durch Vereisung (E) kein Schaden zugefügt werden						
8)Feuerstrahl	1 / 8+X	1	-X Lebenspunkte						
9)Schärfen	1 / 35	12	die Waffe verursacht den doppelten Schaden						
9)Mittlerer Brand (B)	1 / 35	15	der Betroffene verliert 3 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
9)Spaltblitz	1 / 40	1	zwei Betroffene verlieren je W20-10 Lebenspunkte						
10)Magmaball (B)	1 / 40	10	einmalig -2W10-14 Lebenspunkte, danach je -2 Lebenspunkte, falls nicht 5 oder 6 gewürfelt wird						
10)Anarchie	3 / 45	10	bei Prämien erhält derjenige mit dem grössten A-Wert den vollen Betrag						
11)Magmastrahl (B)	1 / 20+X	10	einmalig X Schadenspunkte, danach je 2 Schadenspunkte, falls nicht 5 oder 6 gewürfelt wird						
11)Sprühen	1 / 50	1	eine beliebige Anzahl Ziele verliert insgesamt 40 Lebenspunkte						
11)Brennendes Schild	1 / 50	12	Fernkampfaffen fügen keinen Schaden zu, Nahkampfaffen nur 50 %						
12)Donnermahr	1 / 45	18	eine Kreatur mit A: 7 / V: 8 / S: 2W4 / T: 15 / E: 60 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
12)Schmelzen	3 / 60	1	die nicht-magische Waffe muss repariert werden (10 % Waffenpreis) bevor sie wieder benutzt werden kann						
13)Funkenregen (-x-)	3 / 60	10	alle verlieren 2 Lebenspunkte, ein Schild reduziert um 1, ein Helm oder Dächer 2 Schadenspunkte						
13)Rauch	3 / 60	20	Fernwaffen und Zauber können nicht mehr benutzt werden						
13)Feuerblitztrank	4 / 60	-	der Trinker kann einen Feuerblitz (-2W20-25 Lebenspunkte) verursachen (kann nur 1 mal benutzt werden)						
14)Meteorit	3 / 75	1	alle erhalten 40 Schadenspunkte						
14)Feuer des Mana (-x-)	10 / 100	1	alle verlieren 50 Mana						
15)Inferno (B)	4 / 52	10	alle erhalten Brand (B)						
15)Starker Brand (B)	1 / 75	20	der Betroffene verliert 5 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
15)Feuerwaffe herstellen	10 / 100	-	die Waffe wird ständig zu „Feuerwaffe“ (B) und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
16)Verkohelter Boden	4 / 120	20	alle verlieren 3 Lebenspunkte, falls sie sich bewegen						
16)Hitze des Gefechts	4 / 120	10	alle greifen an, solange es etwas zum Angreifen gibt (greifen auch Kollegen an)						
17)Masseninferno (B)	4 / 100	12	alle erhalten Mittleren Brand (B)						
17)Steinregen (-x-)	7 / 140	10	alle verlieren 5 Lebenspunkte, ein Schild reduziert um 2, ein Helm um 3, beide oder Dächer um 5 Schadenspunkte						
17)Schwert +1	12 / 120	-	das Schwert erhält +1 Schaden und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
18)Feurelementar	5 / 150	18	eine Kreatur mit A: 15 / V: 17 / S: W4/6 / T: 10 / E: 150 mit Brandschaden (siehe Feuerwaffe) erscheint						
18)Hackwaffe +1	12 / 120	-	die Hackwaffe erhält +1 Schaden und gilt als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
19)Macht der Angreifer (-3-)	4 / 160	-	alle erhalten +3/+0						
19)Meteoriteneinschlag (-x-) (B)	4 / 160	10	alle erhalten Brand (B)						
19)Macht des Feuers (-3-)	4 / 160	-	Feuerzauber kosten die Hälfte, Wasserzauber das Doppelte						
20)Vulkan (-3-)	15 / 150	-	es ist Nacht						
20)Feueraura (-3-)	8 / 160	-	alle Schadenszauber machen 2-fachen Schaden, alle Heilzauber heilen 1/2						

Stufe	14/7 - Magier		10/6/6 - Magier		13 - Avatar		7 - Paladin		10/4 - Avatar		4/4 - Paladin		10 - Trickdieb		7/4 - Trickdieb	
	F	E/T	F	T	F	T	F	F	F	E/T	F	E/T	F	F	E/T	
0	0	-	0	-	0	0	-	0	-	0	-	-	-	-	-	
1	1	-	1	-	1	1	-	1	-	1	-	-	1	-	-	
2	2	-	2	-	2	2	1	2	-	2	-	1	1	1	-	
3	2	1	2	1	2	2	1	2	-	2	-	1	1	2	1	
4	3	1	2	1	3	3	1	3	1	3	1	1	2	2	1	
5	4	1	3	1	4	4	2	4	1	4	1	1	3	3	1	
6	4	2	3	2	4	4	2	5	1	5	1	2	4	4	1	
7	5	2	4	2	5	5	3	6	2	6	2	2	5	5	1	
8	6	2	4	3	6	6	3	7	3	7	3	3	6	6	1	
9	6	3	5	3	6	6	3	8	4	8	4	4	7	7	2	
10	7	3	5	3	7	7	3	9	5	9	5	5	8	8	2	
11	8	3	6	3	8	8	4	10	6	10	6	6	9	9	3	
12	9	4	6	4	9	9	4	11	7	11	7	7	10	10	3	
13	10	4	7	4	10	10	5	12	8	12	8	8	11	11	4	
14	10	5	7	4	11	11	5	13	9	13	9	9	12	12	4	
15	11	5	8	5	12	12	6	14	10	14	10	10	13	13	5	
16	12	5	8	5	13	13	6	15	11	15	11	11	14	14	5	
17	12	6	9	5	14	14	7	16	12	16	12	12	15	15	6	
18	13	6	9	6	15	15	7	17	13	17	13	13	16	16	6	
19	13	7	9	6	16	16	8	18	14	18	14	14	17	17	7	
20	14	7	10	6	17	17	8	19	15	19	15	15	18	18	7	

# Erdzauber

0)Holzsplitter	1 / 3	1	-W6 Lebenspunkte						
1)Kleine Beeren	1 / 5	1	+W6+3 Lebenspunkte						
1)Vergiftung (G)	1 / 10	10	der Betroffene verliert 2 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
1)Windschutz	1 / 10	20	dem Betroffenen wird bei Atemnot (A) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
2)Mittlere Beeren	1 / 12	1	+W12+8 Lebenspunkte						
2)Steinfaust	1 / 20	12	der Betroffene erhält Angriff +7						
3)Todesschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Krankheit (K) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Eisschutz	1 / 15	20	dem Betroffenen wird bei Vereisung (E) nur bei 1 und 2 Schaden zugefügt						
3)Stein	1 / 20	1	-W20-10 Lebenspunkte						
4)Schnelles Vergiften (G)	1 / 15	5	der Betroffene verliert 4 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
4)Affe	1 / 15	18	eine Kreatur mit A: -1 / V: 4 / S: W6 / T: 12 / E: 40 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
5)Vergiftete Waffe (G)	1 / 20	10	die Waffe verursacht zusätzlich 2 Schadenspunkte, falls der Betroffene nicht 5 oder 6 würfelt						
5)Steinhaut	1 / 25	12	der Betroffene erhält Abwehr +7						
5)Kräftigung (C)	1 / 25	12	der Betroffene erhält +4/+4						
6)Grosse Beeren	1 / 25	1	+W12+25 Lebenspunkte						
6)Kräftigungstrank	3 / 30	-	der Trinker erhält Kräftigung (C) (kann nur 1 mal verwendet werden)						
7)Vermodern	1 / 25	1	die nicht-magische Waffe fügt bis zur Reparatur (10 % des Kaufpreises) 2 Schaden weniger zu						
7)Erdwall	1 / 25	12	eine unüberwindbare Mauer stellt sich in den Weg						
7)Kraft der Tiere	1 / 25	5	alle Tiere erhalten +2/+2						
8)Wolf	1 / 30	18	eine Kreatur mit A: 3 / V: 7 / S: W8 / T: 15 / E: 50 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
8)Windimmunität	1 / 30	20	dem Betroffenen kann durch Atemnot (A) kein Schaden zugefügt werden						
9)Ranke	1 / 25	6	der Betroffene kann sich nicht bewegen						
9)Fresspflanze	1 / 30	18	eine Kreatur mit A: 2 / V: 12 / S: W8 / T: 5 / E: 50 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
9)Mittleres Vergiften (G)	1 / 35	15	der Betroffene verliert 3 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
10)Erdsäule	2 / 30	20	eine Säule wächst aus dem Boden (Ø: 8)						
10)Fallgrube	2 / 30	20	eine Fallgrube senkt sich in den Boden (Ø: 8)						
11)Manaklau	1 / 50	1	der Betroffene verliert 100 Mana						
11)Granitfaust	1 / 45	12	der Betroffene erhält Angriff +12						
11)Fels	1 / 50	1	-2W20-30 Lebenspunkte						
12)Bär	1 / 45	18	eine Kreatur mit A: 6 / V: 11 / S: 2W4 / T: 12 / E: 60 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
12)Granithaut	1 / 50	12	der Betroffene erhält Abwehr +12						
13)Diamantklinge	1 / 60	12	die Waffe macht 2-fachen Schaden und gibt dem Beherrscher Angriff +2 und gilt für kurze Zeit als magische Waffe						
13)Kraft der Natur	5 / 75	10	alle Kreaturen erhalten +3/+3						
13)Elefant	3 / 90	18	eine Kreatur mit A: 10 / V: 18 / S: W10 / T: 12 / E: 100 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers						
14)Rache der Tiere	3 / 90	1	ein Überraschungsangriff aus Tieren erscheint						
14)Starker Krafttrank	4 / 60	-	der Trinker erhält +6/+6 (kann nur 1 mal verwendet werden)						
15)Starkes Vergiften (G)	1 / 75	20	der Betroffene verliert 5 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt						
15)Giftwolke (G)	4 / 52	10	alle erhalten Vergiftung (G)						
15)Giftwaffe herstellen	10 / 100	-	die Waffe wird ständig zu „vergiftete Waffe“ (G) und gilt zudem als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
16)Erdbeben (-x-)	5 / 100	1	alle verlieren 10 Lebenspunkte						
16)Stumpfe Waffe +1	12 / 120	-	die Stumpfe Waffe erhält +1 Schaden und gilt zudem als magische Waffe (+ Kosten: 50 % Waffenpreis)						
17)Nervengiftwolke (G)	4 / 100	12	alle erhalten Mittleres Vergiften (G)						
17)Ranken (-x-)	4 / 160	12	alle können sich nicht bewegen						
17)Rüstung +1	15 / 150	-	die Rüstung erhält Abwehr +1 und gilt zudem als magische Waffe (+Kosten: 50 % Waffenpreis)						
18)Erdelementar	5 / 150	18	eine Kreatur mit A: 15 / V: 20 / S: W4/6 / T: 9 / E: 150 mit Giftschaden (siehe vergiftete Waffe) erscheint						
18)Zwillingsnatur (-3-)	4 / 160	-	alle Kreaturen erscheinen 2 mal statt nur 1 mal						
19)Saurer Regen (-x-) (G)	4 / 160	10	alle erhalten Vergiften (G)						
19)Macht den Wesen (-3-)	4 / 160	-	alle Kreaturen erhalten +2/+2						
19)Macht der Erde (-3-)	4 / 160	-	Erdzauber kosten die Hälfte, Windzauber das Doppelte						
20)Austrocknen (-x-)	8 / 160	6	alle Gewässer verschwinden						
20)Manastopp (-x-)	8 / 160	36	die Auffrischgeschwindigkeit wird um X gesenkt, wobei X der gegebenen Zahl entspricht						

Stufe	14/7 - Magier		10/6/6 - Magier		13 - Avatar		7 - Paladin		10/4 - Avatar		4/4 - Paladin		10 - Trickdieb		7/4 - Trickdieb	
	E	L/F	E	L F	E	L F	E	E	E	L/F	E	L/F	E	E	L/F	
0	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	-	-	-	-	-	
1	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	
2	2	-	2	-	2	-	2	1	2	-	1	-	1	1	-	
3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	-	1	-	2	1	1	
4	3	1	2	1	3	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	
5	4	1	3	1	4	1	4	2	3	1	1	1	3	2	1	
6	4	2	3	2	4	2	4	2	3	1	1	1	3	2	1	
7	5	2	4	2	5	2	5	2	4	1	2	1	4	2	1	
8	6	2	4	3	6	2	6	3	5	1	2	1	4	3	1	
9	6	3	5	3	6	3	6	3	5	1	2	2	5	3	2	
10	7	3	5	3	7	3	7	3	5	2	2	2	5	3	2	
11	8	3	6	3	8	4	8	4	6	2	2	2	6	4	2	
12	9	4	6	4	8	4	8	4	6	2	3	2	6	4	2	
13	10	4	7	4	9	4	9	4	7	2	3	2	7	4	2	
14	10	5	7	4	10	5	10	5	8	3	3	3	7	5	2	
15	11	5	8	5	10	5	10	5	8	3	3	3	8	5	3	
16	12	5	8	5	11	5	11	5	9	3	3	3	8	5	3	
17	12	6	9	5	12	6	12	6	9	4	4	3	9	6	3	
18	13	6	9	6	12	6	12	6	9	4	4	3	9	6	4	
19	13	7	9	6	13	6	13	6	10	4	4	4	10	6	4	
20	14	7	10	6	13/14	7	13/14	7	10	4	4	4	10	7	4	

## Druidenzauber

0)Stich	1 / 1	1	-W4+1 Lebenspunkte
1)Kleine Heilung	1 / 5	1	+W6+3 Lebenspunkte
1)Schattenwolf beruhigen	1 / 6	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
2)Schattenwolf übernehmen	1 / 10	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
2)Mittlere Heilung	1 / 12	1	+W12+8 Lebenspunkte
3)Wolf beruhigen	1 / 15	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
3)Kleines Stärken	1 / 15	12	die Kreatur erhält +2/+2
4)Eiswolf beruhigen	1 / 18	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
4)Schattenwolf beschwören	2 / 20	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
5)Grosse Heilung	1 / 25	1	+2W12+20 Lebenspunkte
5)Krokodil beruhigen	1 / 25	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
6)Bär beruhigen	1 / 25	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
6)Wolf übernehmen	1 / 25	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
7)Elite-Wolf beruhigen	1 / 30	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
7)Mittleres Stärken	1 / 30	12	die Kreatur erhält +4/+4
8)Kleine Verstärkung	1 / 30	12	alle Tiere erhalten +2/+2
8)Eiswolf übernehmen	1 / 30	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
9)Elite-Krokodil beruhigen	1 / 35	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
9)Eisbär beruhigen	1 / 35	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
10)Elite-Bär beruhigen	1 / 40	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
10)Elefant beruhigen	1 / 40	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
11)Krokodil übernehmen	1 / 40	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
11)Bär übernehmen	1 / 40	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
12)Beschleunigen	1 / 50	12	alle Tiere haben doppelte Geschwindigkeit
12)Wolf beschwören	2 / 50	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
13)Elite-Wolf übernehmen	1 / 55	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
13)Elite-Krokodil übernehmen	1 / 60	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
14)Grosses Stärken	2 / 60	12	die Kreatur erhält +6/+6
14)Eiswolf beschwören	2 / 60	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
15)Eisbär übernehmen	1 / 65	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
15)Elite-Bär übernehmen	1 / 70	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
16)Elefant übernehmen	1 / 70	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
16)Mittlere Verstärkung	2 / 70	12	alle Tiere erhalten +4/+4
17)Krokodil beschwören	2 / 80	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
17)Bär beschwören	2 / 80	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
18)Elite-Wolf beschwören	2 / 110	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
18)Elite-Krokodil beschwören	2 / 120	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
19)Grosse Verstärkung	3 / 120	12	alle Tiere erhalten +6/+6
19)Eisbär beschwören	2 / 130	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
20)Elite-Bär beschwören	2 / 140	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
20)Elefant beschwören	2 / 140	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers

Stufe	Kleriker	Waidmann
0	0	-
1	1	-
2	2	1
3	2	1
4	3	1
5	4	2
6	4	2
7	5	2
8	6	3
9	6	3
10	7	3
11	8	4
12	8	4
13	9	4
14	10	5
15	10	5
16	11	5
17	12	6
18	12	6
19	13	6
20	13	7

## Spinnenherrscher

0)Stich	1 / 1	1	-W4+1 Lebenspunkte
1)Spinne beruhigen	1 / 5	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
1)Kleine Heilung	1 / 5	1	+W6+3 Lebenspunkte
2)Grosse Spinne beruhigen	1 / 6	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
2)Spinne übernehmen	1 / 8	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
3)Vergiften	1 / 10	10	der Betroffene verliert 2 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt
3)Grosse Spinne übernehmen	1 / 10	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
4)Mittlere Heilung	1 / 12	1	+W12+8 Lebenspunkte
4)Entgiften	1 / 15	1	alle Verzauberungen sind aufgehoben
5)Kleines Stärken	1 / 15	12	die Kreatur erhält +2/+2
5)Spinne beschwören	2 / 15	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
6)Riesenspinne beruhigen	1 / 18	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
6)Grosse Spinne beschwören	2 / 20	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
7)Phasenspinne beruhigen	1 / 25	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
7)Grosse Heilung	1 / 25	1	+2W12+20 Lebenspunkte
8)Festhalten	1 / 25	6	der Betroffene kann sich nicht bewegen
8)Sturmspinne beruhigen	1 / 30	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
9)Mittleres Stärken	1 / 30	12	die Kreatur erhält +4/+4
9)Atemnotimmunität	1 / 30	20	dem Betroffenen kann durch Atemnot (A) kein Schaden zugefügt werden
10)Todesimmunität	1 / 30	20	dem Betroffenen kann durch Krankheit (K) kein Schaden zugefügt werden
10)Kleine Verstärkung	1 / 30	12	alle Spinnen erhalten +2/+2
11)Riesenspinne übernehmen	1 / 30	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
11)Virenspinne beruhigen	1 / 35	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
12)Schwertspinne beruhigen	1 / 40	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
12)Spinnenkönigin beruhigen	1 / 45	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
13)Phasenspinne übernehmen	1 / 45	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
13)Beschleunigen	1 / 50	12	alle Spinnen haben doppelte Geschwindigkeit
14)Sturmspinne übernehmen	1 / 55	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
14)Virenspinne übernehmen	1 / 60	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
15)Grosses Stärken	2 / 60	12	die Kreatur erhält +6/+6
15)Riesenspinne beschwören	2 / 60	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
16)Mittlere Verstärkung	2 / 70	12	alle Spinnen erhalten +4/+4
16)Schwertspinne übernehmen	1 / 75	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
17)Spinnenkönigin übernehmen	1 / 80	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
17)Netz	4 / 80	6	alle nicht-Spinnen können sich nicht bewegen
18)Phasenspinne beschwören	2 / 90	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
18)Sturmspinne beschwören	2 / 110	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
19)Virenspinne beschwören	2 / 120	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
19)Grosse Verstärkung	3 / 120	12	alle Spinnen erhalten +6/+6
20)Schwertspinne beschwören	2 / 150	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
20)Spinnenkönigin beschwören	2 / 160	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers

Stufe	Arenaheiler	Feldheiler
0	-	-
1	-	-
2	1	1
3	1	1
4	2	2
5	2	2
6	3	3
7	3	3
8	4	4
9	4	4
10	5	5
11	5	5
12	6	6
13	6	6
14	7	7
15	7	7
16	8	8
17	8	8
18	9	9
19	9	9
20	10	10

## Meisterheiler

0)Miniheilung	1 / 2	1	+W4 Lebenspunkte
1)Kleine Heilung	1 / 5	1	+W6+4 Lebenspunkte
2)Lebensaura	1 / 10	x	alle erhalten 3 Lebenspunkte (+Kosten: 10 Mana pro Runde)
3)Lebensspende	1 / 10	1	der Betroffene erhält x Lebenspunkte (+Kosten: x Lebenspunkte)
4)Mittlere Heilung	1 / 12	1	+W12+12 Lebenspunkte
5)Entgiften	1 / 15	1	alle Verzauberungen sind aufgehoben
6)Grosse Heilung	1 / 25	1	+2W12+35 Lebenspunkte
7)Manaauffrischung	1 / 30	1	der Betroffene erhält 25 Manapunkte
8)Kleiner Heiltrank	3 / 30	-	der Trinker erhält 40 Lebenspunkte (kann nur 1 mal verwendet werden)
9)Kleiner Manatrank	3 / 30	-	der Trinker erhält 25 Manapunkte (kann nur 1 mal verwendet werden)
10)Manaspende	1 / X	1	der Betroffene erhält x Manapunkte (+Kosten: 10 Lebenspunkte)
11)Erholsamer Schlaf	1 / 40	-	der Betroffene erhält beim nächsten Schlaf doppelte Lebensauffrischung und Wachsamkeit
12)Riesige Heilung	1 / 40	1	+W90+50 Lebenspunkte
13)Segen	1 / 40	1	alle erhalten +16 Lebenspunkte
14)Absolute Heilung	1 / 50	1	der Betroffene wird vollständig geheilt
15)Heilschlaf	1 / 60	-	der Betroffene erhält beim nächsten Schlaf doppelte Lebens- und Manaauffrischung
16)Energietrank	4 / 60	-	der Trinker erhält 80 Lebenspunkte (kann nur 1 mal verwendet werden)
17)Manatrank	4 / 60	-	der Trinker erhält 50 Manapunkte (kann nur 1 mal verwendet werden)
18)Absoluter Segen	1 / 80	1	alle erhalten volle Lebenspunkte
19)Kollegenheilung	2 / 80	1	alle mit Ruf grösser 13/kleiner 7 erhalten 25 Lebenspunkte
20)Lebensquelle	5 / 100	36	ein Brunnen wird zur Lebensquelle und gibt allen Trinkern 5 Lebenspunkte pro Runde, in der sie daraus trinken

## Diebeszauber

Leichter Hinterhalt  
 Waffenklau  
 mittlerer Hinterhalt  
 grosser Hinterhalt  
 NPC beklauden  
 Verstecken  
 Tarnen  
 Kleiner Zauberklau  
 Mittlerer Zauberklau  
 Grosser Zauberklau  
 Kleine Fallen finden  
 Speerfalle  
 Saugfalle  
 Glücksfalle  
 Rauchfalle  
 Grosse Fallen finden  
 Explosionsfalle  
 Feuerstrahlfalle  
 Rankenfalle  
 Superfalle  
 5 %  
 10 %  
 15 %  
 20 %  
 25 %  
 30 %  
 35 %  
 40 %  
 45 %  
 50 %  
 55 %  
 60 %  
 65 %  
 70 %  
 75 %  
 80 %  
 85 %  
 90 %  
 95 %  
 100 %

## Orkschamanenzauber

0)Stich	1 / 1	1	-W4+1 Lebenspunkte
1)Goblin beruhigen	1 / 3	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
1)Goblinschütze beruhigen	1 / 5	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
2)Kleiner Feuerball	1 / 5	1	-W6-2 Lebenspunkte
2)Goblin übernehmen	1 / 5	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
3)Ork beruhigen	1 / 6	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
3)Orkschütze beruhigen	1 / 8	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
4)Goblinschütze übernehmen	1 / 8	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
4)Kobold beruhigen	1 / 10	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
5)Ork übernehmen	1 / 10	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
5)Ork-Schamane beruhigen	1 / 12	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
6)Mittlerer Feuerball	1 / 12	1	-W10-7 Lebenspunkte
6)Orkschütze übernehmen	1 / 12	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
7)Goblin beschwören	2 / 10	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
7)Fimir beruhigen	1 / 15	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
8)Kleines Stärken	1 / 15	12	eine Kreatur erhält +2/+2
8)Kobold übernehmen	1 / 15	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
9)Goblinschütze beschwören	1 / 15	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
9)Elite-Ork beruhigen	1 / 20	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
10)Ork-Schamane übernehmen	1 / 20	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
10)Ork beschwören	2 / 20	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
11)Elite-Kobold beruhigen	1 / 25	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
11)Grosser Feuerball	1 / 25	1	-2W10-12 Lebenspunkte
12)Fimir übernehmen	1 / 25	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
12)Orkschütze beschwören	2 / 25	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
13)Mittleres Stärken	1 / 30	12	eine Kreatur erhält +4/+4
13)Elite-Fimir beruhigen	1 / 35	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
14)Elite-Ork übernehmen	1 / 35	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
14)Kobold beschwören	2 / 35	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
15)Ork-Schamane beschw.	2 / 40	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
15)Elite-Kobold übernehmen	1 / 45	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
16)Kleine Verstärkung	1 / 40	12	alle Orks erhalten +2/+2
16)Beschleunigen	1 / 50	12	alle Orks haben doppelte Geschwindigkeit
17)Fimir beschwören	2 / 50	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
17)Elite-Fimir übernehmen	1 / 60	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
18)Grosses Stärken	2 / 60	12	eine Kreatur erhält +6/+6
18)Elite-Ork beschwören	2 / 70	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
19)Mittlere Verstärkung	2 / 80	12	alle Orks erhalten +4/+4
19)Elite-Kobold beschwören	2 / 90	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
20)Elite-Fimir beschwören	2 / 120	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
20)Grosse Verstärkung	4 / 140	12	alle Orks erhalten +6/+6

## Totenbeschwörer

0)Stich	1 / 1	1	-W4+1 Lebenspunkte
1)Kleiner Feuerball	1 / 5	1	-W6-2 Lebenspunkte
1)Skelett beruhigen	1 / 6	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
2)Skelettschütze beruhigen	1 / 8	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
2)Skelett übernehmen	1 / 10	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
3)Krankheit	1 / 10	10	der Betroffene verliert 2 Lebenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt
3)Totenwächter beruhigen	1 / 12	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
4)Zombie beruhigen	1 / 12	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
4)Mittlerer Feuerball	1 / 12	1	-W10-7 Lebenspunkte
5)Skelettschütze übernehmen	1 / 12	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
5)Zombieschütze beruhigen	1 / 15	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
6)Kleines Stärken	1 / 15	12	die Kreatur erhält +2/+2
6)Elite-Skelett beruhigen	1 / 20	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
7)Totenwächter übernehmen	1 / 20	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
7)Zombie übernehmen	1 / 20	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
8)Skelett beschwören	2 / 20	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
8)Mumie beruhigen	1 / 25	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
9)Grosser Feuerball	1 / 25	1	-2W10-12 Lebenspunkte
9)Zombieschütze übernehmen	1 / 25	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
10)Skelettschütze beschwören	2 / 25	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
10)Elite-Zombie beruhigen	1 / 30	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
11)Mittleres Stärken	1 / 30	12	die Kreatur erhält +4/+4
11)Kleine Verstärkung	1 / 35	12	alle Untoten erhalten +2/+2
12)Elite-Skelett übernehmen	1 / 35	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
12)Elite-Mumie beruhigen	1 / 40	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
13)Mumie übernehmen	1 / 40	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
13)Totenwächter beschwören	2 / 40	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
14)Zombie beschwören	2 / 40	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
14)Beschleunigen	1 / 50	12	alle Untoten haben doppelte Geschwindigkeit
15)Zombieschütze beschw.	2 / 50	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
15)Pharao beruhigen	1 / 55	-	die Kreatur greift den Zauberer nicht an
16)Elite-Zombie übernehmen	1 / 55	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
16)Grosses Stärken	2 / 60	12	die Kreatur erhält +6/+6
17)Elite-Skelett beschwören	2 / 70	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
17)Elite-Mumie übernehmen	1 / 75	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
18)Mittlere Verstärkung	2 / 75	12	alle Untoten erhalten +4/+4
18)Mumie beschwören	2 / 80	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
19)Pharao übernehmen	1 / 100	24	der Zauberer kontrolliert die Kreatur
19)Elite-Zombie beschwören	2 / 110	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers
20)Grosse Verstärkung	3 / 135	12	alle Untoten erhalten +6/+6
20)Elite-Mumie beschwören	2 / 150	36	eine Kreatur erscheint unter der Kontrolle des Besitzers

Stufe	Kleriker	Waidmann
0	0	-
1	1	-
2	2	1
3	2	1
4	3	1
5	4	2
6	4	2
7	5	2
8	6	3
9	6	3
10	7	3
11	8	4
12	8	4
13	9	4
14	10	5
15	10	5
16	11	5
17	12	6
18	12	6
19	13	6
20	13	7



## Barbaren-, Gladiatoren-, Ritter- und Kriegerzauber

0*)Harter Angriff	0 / 2	1	der Zauberer erhält +3/-3		alle
1)Späte Kraft	0 / 5	6	der Zauberer erhält +6/+6 (+Kosten: 10 Lebenspunkte)		nur Gladiatoren
1*)Rundumschlag -3	0 / 2	1	der Zauberer fügt allen um sich mit der Waffe -3 Schaden zu		nur Krieger
1)Sporen	0 / 10	1	das Pferd hat 2-faches Tempo		nur Ritter und Lord
2*)Defensive	0 / 2	1	der Zauberer erhält -3/+3		alle
2)Stich	1 / 2	1	-W4+1 Lebenspunkte		nur Lord
3)Todesschlag	0 / 10	1	die Waffe macht 3-fachen Schaden (+Kosten: 10 Lebenspunkte)		nur Gladiatoren
3*)Schlachten	1 / 30	1	alle mit Ruf grösser 13/kleiner 7 erhalten +5/+5		nur Krieger
3)Waffe schärfen +3	1 / 40	12	die Waffe macht Schaden +3		nur Ritter und Lord
4*)Letzter Schlag	0 / 15	1	die Waffe macht 2-fachen Schaden		alle
4)Kleines Heilen	1 / 5	1	+W6+3 Lebenspunkte		nur Lord
5)Macht des Kollegen	0 / 3	1	ein Gruppenmitglied kann +x/+y übertragen, wobei er -x/-y verliert		nur Gladiatoren
5*)Gemetzelt	1 / 20	5	der Zauberer kann 2 mal pro Runde angreifen		nur Krieger, Ritter und Lord
6*)Kollegenhilfe	0 / 20	12	ein anderer erhält +3/+3		alle
6)Läuterung (L)	1 / 10	10	der Betroffene erhält 2 Schadenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt		nur Lord
7)Letzte Kraft	0 / 10	6	der Zauberer erhält +10/+10 (+Kosten: 20 Lebenspunkte)		nur Gladiatoren
7*)Rundumschlag -1	0 / 10	1	der Zauberer fügt allen um sich mit der Waffe -1 Schaden zu		nur Krieger
7)Ausschlagendes Pferd	0 / 25	1	der Betroffene hinter dem Pferd erhält W12 Schadenspunkte und wird fortgeschleudert		nur Ritter und Lord
8*)Gewagter Angriff	0 / 4	1	der Zauberer erhält +6/-6		alle
8)Letzte Kraft	0 / 10	6	der Zauberer erhält +10/+10 (+Kosten: 20 Lebenspunkte)		nur Lord
9*)Samariter	1 / 25	1	ein anderer erhält 20 Lebenspunkte		alle ausser Barbar
10*)Barrikade	0 / 5	1	der Zauberer erhält -8/+8		alle
10)Mittleres Heilen	1 / 12	1	+W12+8 Lebenspunkte		nur Lord
11)Feuerball	1 / 12	1	-W10-7 Lebenspunkte		nur Gladiatoren
11*)Grosse Hilfe	0 / 40	1	ein anderer erhält +5/+5		nur Krieger
11)Charisma	1 / 5	1	der Zauberer kann beim betroffenen Wirt gratis übernachten		nur Ritter und Lord
12*)Waffe Schärfen +1	1 / 20	12	die Waffe macht Schaden +1		alle
12)Feuerball	1 / 12	1	-W10-7 Lebenspunkte		nur Lord
13)Macht der Kollegen	0 / 8	1	mehrere Gruppenmitglieder können jeweils +x/+y übertragen, sie verlieren jeweils -x/-y		nur Gladiatoren
13*)Schlachtruf	3 / 75	6	alle mit Ruf grösser 13/kleiner 7 erhalten +3/+3		nur Krieger
13)Waffe schärfen +5	1 / 60	12	die Waffe macht Schaden +5		nur Ritter und Lord
14)Gefährlicher Angriff	0 / 6	1	der Zauberer erhält +10/-10		alle
14)Krankheit (K)	1 / 10	10	der Betroffene erhält 2 Schadenspunkte, falls er nicht 5 oder 6 würfelt		nur Lord
15)Endkampf	0 / 20	6	der Zauberer erhält +5/+5		nur Gladiatoren
15)Rundumschlag +1	0 / 20	1	der Zauberer fügt allen um sich mit der Waffe +1 Schaden zu		nur Krieger
15)Wütendes Pferd	1 / 30	1	alle um das Pferd werden fortgeschleudert (16 Felder)		nur Ritter und Lord
16)Flucht	0 / 12	1	der Zauberer erhält 3-faches Tempo		alle
16)Grosses Heilen	1 / 25	1	+2W12+20 Lebenspunkte		nur Lord
17)Aufwachen	1 / 30	1	der Zauberer erhält 8 Auffrischungspunkte		nur Gladiatoren
17)Riesige Hilfe	0 / 50	1	ein anderer erhält +7/+7		nur Krieger
17)Reiterei	2 / 40	5	alle Reiter erhalten +3/+3		nur Ritter und Lord
18)Totale Verteidigung	0 / 10	1	der Zauberer erhält -x/+x (x ist Maximalwert)		alle
18)Pegasus	1 / 30	12	das Pferd kann fliegen		nur Lord
19)Netz	1 / 25	6	der Betroffene kann sich nicht bewegen		nur Gladiatoren
19)Macht der Masse	4 / 80	12	alle erhalten +1/+1 für jedes andere Gruppenmitglied		nur Krieger
19)Kampffross	1 / 40	12	das Pferd greift mit W6 ebenfalls an		nur Ritter und Lord
20)Tödlicher Angriff	0 / 10	1	der Zauberer erhält +x/-x (x ist Maximalwert)		alle
20)Super-Heilung	1 / 40	1	2W20+30 Lebenspunkte		nur Lord

Stufe	Paladin/Waidmann <i>Kriegerzauber</i>	Avatar/Kleriker <i>Kriegerzauber</i>	Arenaheiler <i>Gladiatorenzauber</i>	Feldheiler <i>Barbarenzauber</i>	Dieb <i>Kriegerzauber</i>	Kriegs-/Ritterheiler <i>Krieger-/Ritterzauber</i>
0	0	-	0	0	0	0
1	1	-	1	1	1	1
2	2	1	1	2	1	1
3	2	1	2	3	2	2
4	3	1	2	3	2	2
5	4	2	3	4	3	3
6	4	2	3	5	3	3
7	5	2	4	6	4	4
8	6	3	4	6	4	4
9	6	3	5	7	5	5
10	7	3	5	8	5	5
11	8	4	6	9	6	6
12	8	4	6	9	6	6
13	9	4	7	10	7	7
14	10	5	7	11	7	7
15	10	5	8	12	8	8
16	11	5	8	12	8	8
17	12	6	9	13	9	9
18	12	6	9	14	9	9
19	13	6	10	15	10	10
20	13	7	10	15	10	10

## Bogenmacherzauber

0)Steine	1 / 4	- Der Zauberer erhält 100 Steine (+Kosten: 1 Eisen)	[0]
1)Liane	5 / 5	- Der Zauberer erhält eine Liane (+Kosten: 1 Leder)	[10]
1)Pfeile	1 / 5	- Der Zauberer erhält 50 Pfeile (+Kosten: 1 Holz)	[0]
2)Bolzen	1 / 6	- Der Zauberer erhält 50 Bolzen (+Kosten: 1 Holz)	[0]
2)Leinen	5 / 6	- Der Zauberer erhält Leinen (+Kosten: 1 Leder / 10 Goldmünzen)	[10]
3)Schleuder	5 / 7	- Der Zauberer erhält eine Schleuder (+Kosten: 1 Leder / 20 Goldmünzen)	[10]
3)Leichter Mantel	5 / 9	- Der Zauberer erhält einen Leichten Mantel: (+Kosten: 2 Leder / 30 Goldmünzen)	[30]
4)Peitsche	5 / 10	- Der Zauberer erhält eine Peitsche (+Kosten: 2 Leder / 30 Goldmünzen)	[30]
4)Nunchaku	5 / 12	- Der Zauberer erhält ein Nunchaku (+Kosten: 2 Leder / 1 Holz / 25 Goldmünzen)	[60]
5)Lederrüstung	5 / 12	- Der Zauberer erhält eine Lederrüstung (+Kosten: 3 Leder / 50 Goldmünzen)	[40]
5)Gummi-Schleuder	5 / 14	- Der Zauberer erhält eine Gummischleuder (+Kosten: 5 Leder / 80 Goldmünzen)	[70]
6)Kettenpeitsche	5 / 15	- Der Zauberer erhält eine Kettenpeitsche (+Kosten: 2 Leder / 1 Eisen / 200 Goldmünzen)	[100]
6)Kurzbogen	5 / 16	- Der Zauberer erhält einen Kurzbogen (+Kosten: 2 Leder / 2 Holz / 20 Goldmünzen)	[80]
7)Pfeilwerfer	5 / 18	- Der Zauberer erhält einen Pfeilwerfer (+Kosten: 1 Leder / 3 Holz / 90 Goldmünzen)	[100]
7)Gehärtetes Leder	5 / 18	- Der Zauberer erhält Gehärtetes Leder (+Kosten: 5 Leder / 120 Goldmünzen)	[60]
8)Stoffmantel	5 / 18	- Der Zauberer erhält einen Stoffmantel (+Kosten: 5 Leder / 220 Goldmünzen)	[80]
8)Eliteschleuder	5 / 21	- Der Zauberer erhält eine Eliteschleuder (+Kosten: 10 Leder / 420 Goldmünzen)	[200]
9)Morgenstern	5 / 24	- Der Zauberer erhält einen Morgenstern (+Kosten: 2 Leder / 3 Eisen / 320 Goldmünzen)	[200]
9)Schutzmantel	5 / 27	- Der Zauberer erhält einen Schutzmantel (+Kosten: 10 Leder / 320 Goldmünzen)	[180]
10)Langbogen	5 / 32	- Der Zauberer erhält einen Langbogen (+Kosten: 5 Leder / 5 Holz / 230 Goldmünzen)	[200]
11)Leichte Armbrust	5 / 36	- Der Zauberer erhält eine Leichte Armbrust (+Kosten: 3 Leder / 8 Holz / 320 Goldmünzen)	[180]
12)Schwerer Mantel	5 / 36	- Der Zauberer erhält einen Schweren Mantel (+Kosten: 15 Leder / 450 Goldmünzen)	[250]
13)Elite-Morgenstern	5 / 36	- Der Zauberer erhält einen Elitemorgenstern (+Kosten: 3 Leder / 5 Eisen / 760 Goldmünzen)	[350]
14)Robe	5 / 45	- Der Zauberer erhält eine Robe (+Kosten: 20 Leder / 900 Goldmünzen)	[400]
15)Kompositbogen	5 / 48	- Der Zauberer erhält einen Kompositbogen (+Kosten: 10 Leder / 10 Holz / 550 Goldmünzen)	[450]
16)Reichweite +1	1 / 25	- Die Fernwaffe erhält +4 Reichweite und gilt als magische Waffe (+Kosten: Siehe bei der Waffe)	[siehe Waffe]
17)Zauberrobe	5 / 54	- Der Zauberer erhält eine Zauberrobe (+Kosten: 25 Leder / 1500 Goldmünzen)	[500]
18)Schwere Armbrust	5 / 54	- Der Zauberer erhält eine Schwere Armbrust (+Kosten: 8 Leder / 12 Holz / 780 Goldmünzen)	[600]
19)Schaden +1	1 / 30	- Die Fernwaffe erhält +1 Schaden und gilt als magische Waffe (+Kosten: Siehe bei der Waffe)	[siehe Waffe]
20)Schutzrobe	5 / 63	- Der Zauberer erhält eine Schutzrobe (+Kosten: 30 Leder / 2250 Goldmünzen)	[650]

## Waffenschmiedzauber

0)Messer	5 / 3	- Der Zauberer erhält ein Messer (+Kosten: 5 Goldmünzen)	[5]
1)Bajonett	5 / 4	- Der Zauberer erhält ein Bajonett	[10]
1)Dolch	5 / 6	- Der Zauberer erhält einen Dolch (+Kosten: 40 Goldmünzen)	[10]
2)Degen	5 / 8	- Der Zauberer erhält einen Degen (+Kosten: 35 Goldmünzen)	[15]
2)Kriegerhelm	5 / 10	- Der Zauberer erhält einen Kriegerhelm (+Kosten: 2 Eisen / 60 Goldmünzen)	[100]
3)Säbel	5 / 12	- Der Zauberer erhält einen Säbel (+Kosten: 1 Eisen / 35 Goldmünzen)	[50]
3)Langdegen	5 / 12	- Der Zauberer erhält einen Langdegen (+Kosten: 1 Eisen / 35 Goldmünzen)	[50]
4)Mittleres Schild	5 / 13	- Der Zauberer erhält ein Mittleres Schild (+Kosten: 2 Eisen / 160 Goldmünzen)	[100]
4)Breitschwert	5 / 14	- Der Zauberer erhält ein Breitschwert (+Kosten: 2 Eisen / 160 Goldmünzen)	[100]
5)Kettenhemd	5 / 15	- Der Zauberer erhält ein Kettenhemd (+Kosten: 3 Eisen / 330 Goldmünzen)	[160]
5)Kurzschwert	5 / 18	- Der Zauberer erhält ein Kurzschwert (+Kosten: 3 Eisen / 100 Goldmünzen)	[150]
6)Zweihandschwert	5 / 20	- Der Zauberer erhält ein Zweihandschwert (+Kosten: 5 Eisen / 220 Goldmünzen)	[250]
6)Breithelm	5 / 20	- Der Zauberer erhält einen Breithelm (+Kosten: 3 Eisen / 150 Goldmünzen)	[140]
7)Grosses Schild	5 / 26	- Der Zauberer erhält ein Grosses Schild (+Kosten: 4 Eisen / 300 Goldmünzen)	[180]
7)Langschwert	5 / 28	- Der Zauberer erhält ein Langschwert (+Kosten: 4 Eisen / 250 Goldmünzen)	[180]
8)Schienenpanzer	5 / 30	- Der Zauberer erhält ein Schienenpanzer (+Kosten: 5 Eisen / 450 Goldmünzen)	[200]
8)Ritterhelm	5 / 30	- Der Zauberer erhält einen Ritterhelm (+Kosten: 4 Eisen / 360 Goldmünzen)	[250]
9)Langschild	5 / 39	- Der Zauberer erhält ein Langschild (+Kosten: 6 Eisen / 500 Goldmünzen)	[300]
9)Drachenhelm	5 / 40	- Der Zauberer erhält einen Drachenhelm (+Kosten: 7 Eisen / 450 Goldmünzen)	[250]
10)Eliteschwert	5 / 40	- Der Zauberer erhält ein Eliteschwert (+Kosten: 10 Eisen / 350 Goldmünzen)	[450]
11)Bastardschwert	5 / 42	- Der Zauberer erhält ein Bastardschwert (+Kosten: 7 Eisen / 200 Goldmünzen)	[300]
12)Eisenhemd	5 / 45	- Der Zauberer erhält ein Eisenhemd (+Kosten: 8 Eisen / 600 Goldmünzen)	[450]
13)Schwerer Helm	5 / 50	- Der Zauberer erhält einen Schweren Helm (+Kosten: 10 Eisen / 800 Goldmünzen)	[500]
14)Turmschild	5 / 52	- Der Zauberer erhält ein Turmschild (+Kosten: 10 Eisen / 800 Goldmünzen)	[500]
15)Plattenpanzer	5 / 60	- Der Zauberer erhält einen Plattenpanzer (+Kosten: 12 Eisen / 1200 Goldmünzen)	[450]
16)Königsschwert	5 / 60	- Der Zauberer erhält ein Königsschwert (+Kosten: 15 Eisen / 1200 Goldmünzen)	[750]
17)Abwehr +1	1 / 30	- Schild/Helm oder Rüstung erhält Abwehr +1 und gilt als magisch (+Kosten: siehe bei der Waffe)	[siehe Waffe]
18)Eliteschild	5 / 65	- Der Zauberer erhält ein Eliteschild (+Kosten: 20 Eisen / 1200 Goldmünzen)	[900]
19)Feldharnisch	5 / 75	- Der Zauberer erhält einen Feldharnisch (+Kosten: 20 Eisen / 1600 Goldmünzen)	[1000]
20)Prunkharnisch	5 / 90	- Der Zauberer erhält einen Prunkharnisch (+Kosten: 25 Eisen / 2000 Goldmünzen)	[1250]

## Stadtschmiedzauber

0)Beschützer	5 / 6	- Der Zauberer erhält einen Beschützer (+Kosten: 30 Goldmünzen)	[10]
1)Tartsche	5 / 7	- Der Zauberer erhält eine Tartsche (+Kosten: 1 Holz)	[20]
1)Stab	5 / 7	- Der Zauberer erhält einen Stab (+Kosten: 1 Holz)	[20]
2)Axt	5 / 8	- Der Zauberer erhält eine Axt (+Kosten: 1 Holz)	[30]
2)Keule	5 / 10	- Der Zauberer erhält eine Keule (+Kosten: 2 Holz / 35 Goldmünzen)	[50]
3)Speer	5 / 12	- Der Zauberer erhält einen Speer (+Kosten: 2 Holz / 1 Eisen / 70 Goldmünzen)	[100]
3)Holzhelm	5 / 12	- Der Zauberer erhält eine (+Kosten: 2 Holz / 10 Goldmünzen)	[50]
4)Zweihandaxt	5 / 14	- Der Zauberer erhält eine Zweihandaxt (+Kosten: 2 Holz / 3 Eisen / 150 Goldmünzen)	[180]
4)Rundschild	5 / 14	- Der Zauberer erhält ein Rundschild (+Kosten: 2 Holz / 35 Goldmünzen)	[50]
5)Langstab	5 / 14	- Der Zauberer erhält einen Langstab (+Kosten: 2 Holz)	[40]
5)Grosse Axt	5 / 16	- Der Zauberer erhält eine Grosse Axt (+Kosten: 1 Holz / 1 Eisen / 20 Goldmünzen)	[80]
6)Lanze	5 / 20	- Der Zauberer erhält eine Lanze (+Kosten: 10 Holz / 1 Eisen / 120 Goldmünzen)	[300]
6)Knüppel	5 / 20	- Der Zauberer erhält einen Knüppel (+Kosten: 5 Holz / 120 Goldmünzen)	[120]
7)Zepter	5 / 21	- Der Zauberer erhält ein Zepter (+Kosten: 4 Holz / 160 Goldmünzen)	[120]
7)Hammer	5 / 22	- Der Zauberer erhält einen Hammer (+Kosten: 5 Holz / 5 Eisen / 600 Goldmünzen)	[400]
8)Hellebarde	5 / 22	- Der Zauberer erhält eine Hellebarde (+Kosten: 10 Holz / 3 Eisen / 400 Goldmünzen)	[350]
8)Langspeer	5 / 24	- Der Zauberer erhält einen Langspeer (+Kosten: 3 Holz / 1 Eisen / 150 Goldmünzen)	[140]
9)Fälleraxt	5 / 24	- Der Zauberer erhält eine Fälleraxt (+Kosten: 2 Holz / 2 Eisen / 150 Goldmünzen)	[150]
9)Kriegsaxt	5 / 28	- Der Zauberer erhält eine Kriegsaxt (+Kosten: 3 Holz / 4 Eisen / 350 Goldmünzen)	[280]
10)Schläger	5 / 30	- Der Zauberer erhält einen Schläger (+Kosten: 10 Holz / 130 Goldmünzen)	[250]
11)Spitzspeer	5 / 36	- Der Zauberer erhält einen Spitzspeer (+Kosten: 5 Holz / 2 Eisen / 200 Goldmünzen)	[200]
12)Kriegslanze	5 / 40	- Der Zauberer erhält eine Kriegslanze (+Kosten: 15 Holz / 3 Eisen / 300 Goldmünzen)	[500]
13)Barbarenaxt	5 / 42	- Der Zauberer erhält eine Barbarenaxt (+Kosten: 5 Holz / 5 Eisen / 1050 Goldmünzen)	[450]
14)Kriegshammer	5 / 44	- Der Zauberer erhält einen Kriegshammer (+Kosten: 5 Holz / 10 Eisen / 1000 Goldmünzen)	[450]
15)Grosse Hellebarde	5 / 44	- Der Zauberer erhält eine Grosse Hellebarde (+Kosten: 15 Holz / 5 Eisen / 1000 Goldmünzen)	[700]
16)Ballista	5 / 58	- Der Zauberer erhält eine Ballista (+Kosten: 50 Holz / 1000 Goldmünzen)	[1200]
17)Elitelanze	5 / 60	- Der Zauberer erhält eine Elitelanze (+Kosten: 20 Holz / 5 Eisen / 1200 Goldmünzen)	[850]
18)Schlachthammer	5 / 66	- Der Zauberer erhält einen Schlachthammer (+Kosten: 7 Holz / 15 Eisen / 1750 Goldmünzen)	[1000]
19)Elitehellebarde	5 / 66	- Der Zauberer erhält eine Elitehellebarde (+Kosten: 20 Holz / 10 Eisen / 1600 Goldmünzen)	[1000]
20)Schaden +1	1 / 40	- Die Waffe erhält Schaden +1 und gilt als magische Waffe (+Kosten: 1 Eisen + siehe bei der Waffe)	[siehe Waffe]

## Pferdehalterzauber

0)Sporen	0 / 10	1 das Pferd hat 2-faches Tempo	
1)Trankprobe	1 / 10	- ein Trank wird auf seine Echtheit geprüft (Tranktarnung wird aufgehoben)	
2)Rennpferd beschwören	10 / 12	- Der Zauberer erhält ein Rennpferd (+Kosten: 750 Goldmünzen)	[50]
3)Einachser	12 / 16	- Der Zauberer erhält einen Einachser (+Kosten: 500 Goldmünzen)	[50]
4)Arbeitspferd beschwören	10 / 24	- Der Zauberer erhält ein Arbeitspferd (+Kosten: 1100 Goldmünzen)	[100]
5)Ausschlagendes Pferd	0 / 25	1 der Betroffene hinter dem Pferd erhält W12 Schadenspunkte und wird fortgeschleudert	
6)Wütendes Pferd	1 / 30	1 alle um das Pferd werden fortgeschleudert (16 Felder)	
7)Schnelles Pferd	1 / 30	8 das Pferd hat 2-faches Tempo	
8)Pegasus	1 / 30	12 das Pferd kann fliegen	
9)Eiltrank	3 / 30	- der Trinker erhält Eile (H) (kann nur 1 mal verwendet werden)	
10)Metzeltrank	3 / 30	- der Trinker erhält Gemetzel (M) (kann nur 1 mal verwendet werden)	
11)Handelskarren	12 / 32	- Der Zauberer erhält einen Handelskarren (+Kosten: 1000 Goldmünzen)	[100]
12)Kriegspferd beschwören	10 / 36	- Der Zauberer erhält ein Kriegspferd (+Kosten: 2250 Goldmünzen)	[250]
13)Kampffross	1 / 40	12 das Pferd greift mit W6 ebenfalls an	
14)Krafttrank	4 / 45	- der Trinker erhält Angriff +10 für 12 Runden (kann nur 1 mal verwendet werden)	
15)Kriegskutsche	12 / 48	- Der Zauberer erhält eine Kriegskutsche (+Kosten: 2250 Goldmünzen)	[250]
16)Schlachtpferd beschwören	10 / 48	- Der Zauberer erhält ein Schlachtpferd (+Kosten: 4000 Goldmünzen)	[500]
17)Ledertrank	4 / 50	- der Trinker erhält Abwehr +10 für 12 Runden (kann nur 1 mal verwendet werden)	
18)Pegasus beschwören	10 / 60	- Der Zauberer erhält einen Pegasus (+Kosten: 4500 Goldmünzen)	[500]
19)Postkutsche	12 / 64	- Der Zauberer erhält eine Postkutsche (+Kosten: 4500 Goldmünzen)	[500]
20)Schweren Pegasus beschw.	10 / 72	- Der Zauberer erhält einen Schweren Pegasus (+Kosten: 7200 Goldmünzen)	[800]
20)Rollende Burg	12 / 80	- Der Zauberer erhält eine Rollende Burg (+Kosten: 9000 Goldmünzen)	[1000]

## Schützenzauber (Schuss entspricht den jeweilig gewählten Schützentyp)

0)Schuss +1	0 / 2	1	Der Schuss verursacht Schaden +1 (+Kosten: 1 Schuss)
1)Schuss +2	0 / 5	1	Der Schuss verursacht Schaden +2 (+Kosten: 1 Schuss)
2)Zwei verschiedene Ziele	0 / 10	1	Der Schütze kann zwei Schüsse auf zwei verschiedene Ziele abfeuern (+Kosten: 3 Schüsse)
3)Reichweite +2	0 / 10	3	Der Schütze erhält Reichweite +2
4)Schuss +3	0 / 8	1	Der Schuss verursacht Schaden +3 (+Kosten: 1 Schuss)
5)Doppelschuss	0 / 12	1	Der Schütze schießt zwei Schüsse auf dasselbe Ziel (+Kosten: 2 Schüsse)
6)Zwei Ziele	0 / 15	1	Der Schütze schießt zwei Schüsse auf beliebig viele Ziele (+Kosten: 3 Schüsse)
7)Schuss +5	0 / 15	1	Der Schuss verursacht Schaden +5 (+Kosten: 1 Schuss)
8)Drei verschiedene Ziele	0 / 20	1	Der Schütze kann drei Schüsse auf drei verschiedene Zeile abfeuern (+Kosten: 5 Schüsse)
9)Zwei verschiedene Ziele +2	0 / 20	1	Der Schütze kann zwei Schüsse mit Schaden +2 auf zwei verschiedene Ziele abfeuern (+Kosten: 3 Schüsse)
10)Doppelschuss +2	0 / 22	1	Der Schütze schießt zwei Schüsse mit Schaden +2 auf dasselbe Ziel (+Kosten: 2 Schüsse)
11)Dreifachschuss	0 / 24	1	Der Schütze schießt drei Schüsse auf dasselbe Ziel (+Kosten: 3 Schüsse)
12)Zwei Ziele +2	0 / 25	1	Der Schütze schießt zwei Schüsse mit Schaden +2 auf beliebig viele Ziele (+Kosten: 3 Schüsse)
13)Netzschuss	1 / 25	6	Der Getroffene erhält einmalig den Schusschaden und kann sich nicht bewegen
14)Drei Ziele	0 / 30	1	Der Schütze schießt drei Schüsse auf beliebig viele Ziele (+Kosten: 5 Schüsse)
15)Reichweite +4	0 / 30	3	Der Schütze erhält Reichweite +4
16)Drei verschiedene Ziele +2	0 / 35	1	Der Schütze kann drei Schüsse mit Schaden +2 auf drei verschiedene Ziele abfeuern (+Kosten: 5 Schüsse)
17)Dreifachschuss +2	0 / 39	1	Der Schütze schießt drei Schüsse mit Schaden +2 auf dasselbe Ziel (+Kosten: 3 Schüsse)
18)Drei Ziele +2	0 / 45	1	Der Schütze schießt drei Schüsse mit Schaden +2 auf beliebig viele Ziele (+Kosten: 5 Schüsse)
19)Explosionsschuss	1 / 45	1	Der Schütze schießt einen Schuss, der Pfeil verursacht bei einem Treffer seine Schadenspunkte, zudem erhalten alle im Umkreis (Ø: 16) 15 Schadenspunkte
20)Alles Ziele	0 / 50	1	Der Schütze schießt je einen Schuss auf jedes Ziel im Umkreis (Ø: 32) (+Kosten: 1,5 Schuss je Schuss)

## Scharfschützen

Stufe	
0	0
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3
6	3
7	4
8	4
9	5
10	5
11	6
12	6
13	7
14	7
15	8
16	8
17	9
18	9
19	10
20	10

## Verkünderzauber

0)Stärken	1 / 3-2	1	Der Betroffene hat Angriff +5
1)Traglied	1 / 4-2	1	Alle Schusswaffen und Zauber haben Reichweite +2
2)Schwächen	1 / 5-2	1	Der Betroffene hat Angriff -5
3)Hetzlied	1 / 5-3	1	Alle im Umkreis (Ø: 32) greifen das nächstbeste Individuum an
4)Hetzen	1 / 5-3	1	Der Betroffene greift das nächstbeste Individuum an
5)Geschrei	1 / 10	1	Eine Türe oder ein Fenster wird geöffnet
6)Tragtanz	1 / 7-4	1	Alle Schusswaffen und Zauber haben Reichweite +5
7)Belagerunglied	1 / 8-3	1	Alle erhalten Abwehr +3
8)Schlaflied	1 / 8-4	1	Alle haben nur noch halbe Geschwindigkeit
9)Verteidigerlied	1 / 10-4	1	Alle Kollegen des Verkünders erhalten Abwehr +2
10)Stimmenimitation	1 / 15	1	Wächter oder sonstige Angestellte gehorchen dem Befehl des Verkünders
11)Trennen	3 / 15	-	Eine Gruppe wird getrennt
12)Schwächerlied	1 / 10-5	1	Alle nicht-Kollegen des Verkünders erhalten Angriff -2
13)Belagerungstanz	1 / 12-6	1	Alle erhalten Abwehr +5
14)Vereinen	3 / 20	-	Zwei Freiwillige werden zur Gruppe (gelten nun als Kollegen)
15)Schlafanz	1 / 15-7	1	Alle haben nur noch halbe Geschwindigkeit und können nur jede 2 Runde Aktionen einsetzen
16)Verteidigertanz	1 / 15-7	1	Alle Kollegen des Verkünders erhalten Abwehr +5
17)Gruppe bilden	5 / 25	-	Beliebig viele Freiwillige werden zur Gruppe (gelten nun als Kollegen)
18)Schwächertanz	1 / 20-10	1	Alle nicht-Kollegen des Verkünders erhalten Angriff -5
19)Ziel vorgeben	1 / 25-12	1	Alle im Umkreis (Ø: 32) greifen die Betroffene Person an
20)Bündnis	5 / 40	24	Zwei Betroffene werden zur Gruppe (gelten nun als Kollegen)

## Marschbläserzauber

0)Stärken	1 / 3-2	1	Der Betroffene hat Angriff +5
1)Eile	1 / 4-2	1	Der Betroffene hat doppelte Geschwindigkeit
2)Eillied	1 / 5-2	1	Alle haben doppelte Geschwindigkeit
3)Schwächen	1 / 5-2	1	Der Betroffene hat Angriff -5
4)Hetzlied	1 / 5-3	1	Alle im Umkreis (Ø: 32) greifen das nächstbeste Individuum an
5)Hetzen	1 / 5-3	1	Der Betroffene greift das nächstbeste Individuum an
6)Schlachtlid	1 / 8-3	1	Alle erhalten Angriff +3
7)Eiltanz	1 / 8-3	1	Alle haben 3-fache Geschwindigkeit
8)Metzlied	1 / 8-4	1	Alle führen zwei Angriffe pro Runde aus
9)Angriffslid	1 / 10-4	1	Alle Kollegen des Marschbläfers erhalten Angriff +2
10)Schwächerlied	1 / 10-5	1	Alle nicht-Kollegen des Marschbläfers erhalten Angriff -2
11)Lähmlied	1 / 10-5	1	Alle nicht-Kollegen des Marschbläfers erhalten Abwehr -2
12)Superstärke	1 / 10-6	1	Der Betroffene hat Angriff +12
13)Gemetzel	1 / 10-6	1	Der Betroffene kann zwei Angriffe pro Runde ausführen
14)Schlachttanz	1 / 12-6	1	Alle erhalten Angriff +5
15)Metzeltanz	1 / 12-7	1	Alle können zwei Angriffe oder zwei Zauber pro Runde ausführen
16)Angriffstanz	1 / 15-7	1	Alle Kollegen des Marschbläfers erhalten Angriff +5
17)Steinlied	1 / 15-8	1	Der Betroffene hat Abwehr +15
18)Absolute Schwäche	1 / 15-10	1	Der Betroffene hat Angriff -12
19)Schwächertanz	1 / 20-10	1	Alle nicht-Kollegen des Marschbläfers erhalten Angriff -5
20)Lähmtanz	1 / 20-10	1	Alle nicht-Kollegen des Marschbläfers erhalten Abwehr -5

## Minnesängerzauber

Lied der Heilung	1 / 8-5	1	Alle erhalten 1 Lebenspunkt
Lied der Schmerzen	1 / 10-7	1	Alle verlieren 1 Lebenspunkt
Friedenslied	1 / 10-5	1	Alle greifen nicht an
Kampflied	1 / 8-4	1	Alle greifen an
Schlaflied	1 / 8-4	1	Alle haben nur noch halbe Geschwindigkeit
Beruhigungslid	1 / 10-6	1	Der Betroffene greift nur noch jede zweite Runde an
Spenderlied	1 / 15-10	1	Alle geben dem Sänger 1 Goldstück
Regentanz	1 / 15-8	1	Alle erhalten 3 Schadenspunkte, der Helm reduziert um 2, der Schild um 1
Solo	1 / 20-12	1	Alle lauschen dem Lied und machen nichts mehr anderes (hören auch bereits begonnene Zaubersprüche auf)
Heiltanz	1 / 12-8	1	Alle erhalten 2 Lebenspunkte
Schmerzertanz	1 / 15-10	1	Alle verlieren 2 Lebenspunkte
Schlafanz	1 / 15-7	1	Alle haben nur noch halbe Geschwindigkeit und können nur jede 2 Runde Aktionen einsetzen
Spendertanz	1 / 25-15	1	Alle geben dem Sänger 2 Goldstücke
Überzeugen	1 / 8-5	x	Der Minnesänger übernimmt eine Kreatur für 24 Runden, wobei x für je zwei Angriffspunkte steht
Hageltanz	1 / 25-15	1	Alle erhalten 5 Schadenspunkte, der Helm reduziert um 3, der Schild um 2
Geschrei			
Verwirren			
Heilen			
Quälen			
Martern			
Verpflegen			