

Kriegsanlage 4

Beginn

Es wird ein Szenario gebaut. Das Szenario muss mindestens eine Stadt, eine Mine und einen Fluss haben. Zudem muss es in der Stadt mindestens ein Hotel, eine Kaserne, zwei Häuser, eine Kirche mit Priester, einen Krämer und einen Schmied geben. Die Grösse des Szenarios ist frei.

Danach wird bestimmt, wie viele Charaktere auf das Szenario kommen (Beispiel: 120). Diese werden gerecht unter die Spieler verteilt. Somit erhält bei diesem Beispielszenario bei zwei Spielern jeder 60 Charaktere (= 15 Charakterbogen).

Der Charakterbogen

Nachdem die Charakterbogen verteilt sind, beginnt das Erstellen der Charaktere. Man wählt einen Namen (David, Florin usw.), eventuell einen Beinamen (der Schreckliche, von Habsburg usw.) und trägt diesen hinter *Namen* ein. Danach schreibt man bei *Erfahrung* und *Stufe* jeweils eine 0. Danach wählt man für den Charakter einen *Typ* (Hügelbarbar, Dämonenbändiger usw.) und trägt in die drei Felder hinter *Mana* und *Energie* die typenspezifischen Werte. In die Felder dahinter (hinter dem +) kommen die Werte für die Auffrischung und die Regeneration. Danach trägt man bei *Angriff* den gegebenen Wert ins zweite Feld und danach noch einmal ins allerletzte. Falls der Charakter *Schutz* oder *Immunität* hat, trägt man hinter dem entsprechenden Buchstaben (L = Läuterung / E = Vereisen / A = Atemnot / K = Krankheit / B = Brand / G = Vergiftung) ein S oder I, je nach dem. Hat man all dies getan, trägt man die Zahl in Klammern hinter dem Typ ebenfalls in Klammern hinter dem Namen ein. Nun wählt man die *Art* (Mensch[Athlet], Elf usw.) und trägt sogleich den Wert bei *Reichweite* (in die vorderen beiden und die hinteren beiden Felder), den *Tempo*-Wert, den Wert der *Traglast* (in die vorderen beiden Felder) und den *Glückswert* ein.

Hat man das getan, kann man Ausrüstung kaufen, und zwar für 300 Goldmünzen. Bei sämtlichen Ausrüstungsgegenständen ist darauf zu achten dass der Charakter sie auch tragen darf (siehe Wert in Klammern hinter dem Namen, verbotene Waffen bei der Art und (-)-Wert bei der Waffe. (2- heisst, alle mit Wert 2 oder kleiner) (3 heisst, alle mit Wert 3 oder grösser).

Bsp: Beim Kauf eines Messers trägt man „Messer“ auf die Linie hinter Rechte Hand *Waffe*: ein und setzt den Schaden 1W03-0 ein. Bei Waffen, die ein- oder zweihändig geführt werden können, wird der benutzte Wert eingetragen. Danach wird in die beiden hinteren Felder der *Traglast* 1 (Gewicht des Messers) eingetragen. Der Charakter hat noch 290 Goldmünzen. Nun kauft er noch einen Helm. Man trägt hinter *Helm* „Helm“ ein und schreibt in die Felder hinter *Abwehrextra?* +1 (steht bei Extras des Helms). Bei *Abwehr* hinter dem ersten + trägt man eine 0 ein, da dieser Helm keine zusätzliche Abwehr garantiert. Wenn jemand eine simple Zweihandwaffe trägt oder eine Waffe zweihändig führen will, macht man sofort einen Strich bei Linke Hand *Waffe* und *Schild*. Nun wird das Gewicht des Helms dazugezählt: Somit haben wir dort 3. Der Charakter hat noch 190 Goldmünzen. Der Charakter kauft noch einen leichten Mantel. Man trägt ihn bei *Rüstung* ein. Das Extra wird ebenfalls eingetragen, somit haben wir nun Abwehrextra +2, das heisst, Angriff von der Seite bringt keinen Bonus für Angreifer. Auch diese Waffe gibt keine zusätzliche Abwehr, somit bleibt die 0 hinter dem ersten + bei Abwehr. *Traglast* ist nun 6, *Geld* 90. Nun kauft der Charakter noch Leinen. Man schreibt nun hinter *Rüstung* „Leinen / Leichter Mantel“. Den Abwehrwert 2 schreibt man in die beiden ersten Felder und zählt zusammen 2+0+(leer)=2. Nun ist die *Traglast* 8 und *Geld* ist 40. Diese Werte werden nun ebenfalls eingetragen.

Mit dem restlichen Geld kann der Charakter noch eine Waffe für die linke Hand oder sogenannte *Zweitwaffen* kaufen. Zweitwaffen sind sofort einsatzbereit, sobald der Charakter die Primärwaffe wirft oder diese anderweitig verliert. Beim Kauf eines Langstabs wird der „Langstab“ und sein Schaden bei Rechte Hand *Waffe*: eingetragen. Danach macht man sofort bei *Waffe*: und *Schild*: bei der linken Hand einen Strich, da der Stab eine Zweihandwaffe ist. Dafür kann man den Wert für Regeneration (bzw. Auffrischung) um 1 erhöhen.

Bauen der Charaktere

Hat man für einen Charakter den Bogen ausgefüllt, kann man eine Figur nehmen. Falls der Charakter Zwerg, Gnom, Halbling oder Halbmann ist, nimmt man für ihn eine kleine Figur, falls er Elf oder Halbellf ist, nimmt man eine Figur ohne Bartwuchs (bei Frauen ohne Schminke), für alle anderen eine Figur mit Bartwuchs (bzw. Schminke). Optional für den Typ Hüne breite Schultern.

Beginn des Spiels

Hat man alle Charakterbogen ausgefüllt und alle Charaktere gebaut, setzt man $\frac{3}{4}$ (im Beispiel: 90) der Charaktere in die grosse Stadt und $\frac{1}{4}$ (im Beispiel: 30) in die kleine (die Reihenfolge spielt keine Rolle).

Die Runde der Charaktere

Teil 1: Bewegen

So lange ein Charakter nicht verzaubert ist, darf er sich um die bei *Tempo* gegebene Zahl fortbewegen, wobei diese Zahl das Maximum angibt, das in einer Runde zurückgelegt werden darf. Charaktere, die mit Zaubern wie „Festhalten“ (ist auch mit Peitschen möglich) belegt sind, dürfen nicht bewegt werden. Charaktere, die mit „Eile“ belegt sind, dürfen die doppelte Anzahl zurücklegen. Für jeden Punkt, den das Getragene die *Traglast* übersteigt (hintere Zahl grösser als die vordere) wird der Tempowert um 1 reduziert. Wenn ein Charakter auf einem Pferd sitzt, darf er sich um die beim Pferd gegebene Anzahl bewegen, falls das Gewicht seiner Waren und ihm nicht die Maximaltraglast des Pferdes übersteigt. Ein Charakter (Eigengewicht: 30) zu Pferd darf seine Traglast überschreiten, da er sich nicht selber bewegt. Person mit 100 Lastpunkten auf Schlachtpferd: $120+30 < 200 \rightarrow$ somit hat das Schlachtpferd noch immer Tempo 18. Im *Wasser* wird das Tempo um 7 reduziert, solange der Charakter nicht über Flug- oder Schwimffähigkeit verfügt (gilt auch für Pegasi). Zudem erhalten Charaktere im Wasser ohne diese Fähigkeiten 3 Schadenspunkte pro Runde (gilt auch bei „Überschwemmung“ und ähnlichem). Natürlich dürfen die Charaktere auch *klettern*, und zwar um maximal die *Höhe* ihres halben Tempos (abgerundet). Somit kann ein Charakter mit Tempo 11 die Höhe 5 überwinden. Sie kostet ihn alle Tempopunkte. Eine Ausnahme bildet Höhe 1. Sie wird nur als 1 gezählt (somit ist jeder Treppentritt 1) und Höhe 2, zählt nur als 3 Punkte. Das erklettern einer Leiter zählt als 7 Punkte. Charaktere mit Flugfähigkeit sind von davon nicht betroffen und können beliebige Höhen ohne Einschränkungen überwinden (es werden nur die zurückgelegten Felder gezählt). Falls ein Charakter über eine ihm eigentlich mögliche Höhe *fällt*, verliert er für jede zusätzliche Höhe 2 Lebenspunkte. Somit erhält ein Charakter mit Tempo 9, der Höhe 10 fällt, 12 Schadenspunkte. Charaktere mit Flugfähigkeit verlieren keine Lebenspunkte. Fällt ein Charakter über seine Maximalhöhe (auch fliegende), dann ist die Runde für ihn beendet und Teil 2-5 fallen für ihn als aktiven Charakter weg (Schaden kann er noch immer erhalten). Wichtig! Charaktere mit Flugfähigkeit lösen die Fallen ebenfalls aus.

Teil 2: Handeln, Stehlen und anderes

Haben alle Charaktere Teil 1 beendet, beginnt man mit Teil 2. In dieser Phase können Charaktere *Waffen, Tränke, Pferde oder Zimmer* erwerben. Natürlich kann man diese Dinge nur bei den entsprechenden Personen tätigen. Das Geld wird dem Käufer sofort abgezogen. Die neuen Gegenstände dürfen sofort eingetragen werden, die Werte angepasst. Handeln (zwischen Charakteren) findet ebenfalls in diesem Teil statt. Gehandelte Gegenstände werden sofort eingetragen. In diesem können alle mit der Fähigkeit *Diebstahl* diese Fähigkeit anwenden (Achtung! Der Spruch „Umständlicher Diebstahl“ der Diebe kommt erst in Teil 5). Ebenfalls dürfen in dieser Phase *Fallen* gelegt werden. Die gelegten Fallen werden auf der Karte eingetragen. In diesem Teil 2 dürfen auch Gegenstände aufgehoben werden und ins Inventar gebracht werden. Das *Fördern* von Eisen in der Mine gehört ebenfalls in diese Phase. Jeder Charakter, der in dieser Phase etwas von den genannten Dingen ausführt, überspringt die Phasen 4 und 5. Nichts tun ist in jedem Teil erlaubt, falls keine Verzauberung etwas Gegensätzliches aussagt. Dann gilt der Zauber. Wenn zwei Verzauberungen etwas Gegensätzliches behaupten, gilt im Allgemeinen die letztgesprochene. Globale Verzauberungen wie „Macht des Todes“ und „Macht des Lebens“ bleiben nebeneinander bestehen und haben dann während der gemeinsamen Zeit keine Wirkung mehr

Teil 3: 0-Zauber / Waffenwechsel

Während des 3. Phase dürfen sogenannte *0-Zauber* gesprochen werden. Bei allen Zaubern stehen drei Zahlen ($x/y z$). x steht für die Spruchdauer (Anzahl Runden, die der Zauberer braucht, um einen Spruch zu sprechen), y steht für die Manakosten und z für die Wirkungsdauer (Anzahl Runden, während denen der Zauber anhält). 0-Zauber haben $x = 0$. Das heisst, der Zauberer (Zauberer steht für den Wirker des Spruchs) kann neben einem 0-Zauber noch angreifen (ist bei allen anderen Zaubersprüchen nicht der Fall). Das macht bei einem „Harten Angriff“ durchaus Sinn. Denn dann hat der Zauberer für seinen nächsten Angriff im Teil 5 bereits $+3/-3$ (das heisst, Angriffswert $+3$, Abwehrwert -3). Es darf jedoch höchstens ein 0-Zauber pro Runde gesprochen werden. Während dem 3. Teil darf auch von der Primärwaffe auf die Sekundärwaffe gewechselt werden. Dieser Vorgang ist für beide Hände erlaubt. Man darf ebenfalls von einer Einhand- auf eine *Zweihandwaffe wechseln*, falls die zweite Hand unbesetzt ist. Es ist jedoch nicht gestattet, von zwei Einhandwaffen auf eine Zweihandwaffe zu wechseln oder umgekehrt (das wäre Phase 2). Auch als Teil 2 gilt der Wechsel von Waffe auf Schild. Ebenfalls in diesen Teil kommt das Trinken von *Tränken*. Es darf aber nur ein Trank getrunken werden. Der Trank wird nach dem Genuss aus dem Spiel entfernt, die Wirkung hält entsprechend der gegebenen Wirkungsdauer an (inkl. 1. Runde). Beim Trinken eines Tranks kann der Maximalwert von Mana oder Energie kurzzeitig überschritten werden. Von all diesen Dingen dürfen höchstens zwei ausgeführt werden (0-Zauber und Waffe wechseln / beide Waffen wechseln / Trank trinken und Waffe wechseln / 0-Zauber und Trank trinken).

Teil 4: Kämpfen

Wer bei Teil 2 nichts getan hat, nicht gefallen ist oder durch Magie gehindert ist, darf einen Angriff pro Waffe in den Händen ausführen. Der Angegriffene muss sich in *Reichweite der Waffe* befinden, das heisst, höchstens Abstand 1 (Mensch wird gehandelt als $2*2$, die beiden Stehfelder und die beiden Felder in Richtung Hände vor den Füßen). Bei Nahkampfwaffen ist somit der Abstand maximal 3 bei gegenüber stehenden Kämpfern, bzw. 2 bei einem weggedrehten. Bei Fernkampfwaffen muss der Gegner in der gegebenen *Reichweite* befinden (die beiden Felder davor sind in Reichweite). Zudem darf zwischen den beiden Kontrahenten nichts stehen (Mauer, anderer Charakter oder ähnliches). Ist dies der Fall, kann der Gegner angegriffen werden. Der Angreifer würfelt mit einem Zwölferwürfel (**W12** oder **WB**). Die geworfene Zahl zählt er zu seinem Angriffswert dazu. Diesen Wert vergleicht er mit dem Abwehrwert seines Gegners. Falls er den Gegner von *hinten* oder von der *Seite* angreift, wird der Abwehrwert um 2 reduziert. Hat der Angegriffene jedoch bei *Abwehrextra* ein $+1$ oder $+2$, dann ist diese Reduktion nur 1 (bei $+1$) oder sogar 0 (bei $+2$). **(1)** Ist die Summe der beiden Werte kleiner oder gleich der Abwehr des Gegners, ist der Angriff erfolglos und somit beendet. Der erfolgreiche Blocker erhält 2 Erfahrungspunkte, falls der Angreifer ihn von *vorne* angegriffen hat und 3 Erfahrungspunkte, falls von einer anderen Seite. *Fernkampfwaffenangriffe* und *geworfene Nahkampfwaffen* gelten immer von hinten. **(2)** Ist die Summe jedoch grösser als der Abwehrwert des Gegners, dann ist der Angriff erfolgreich. Der Angreifer erhält 3 Erfahrungspunkte, falls er von vorne oder mit einer Fernkampfwaffe angegriffen hat (Diese 3 Erfahrungspunkte erhält man nur einmal pro Angriffsphase). In den anderen Fällen erhält er keine Erfahrungspunkte. Danach würfelt der Angreifer mit den Schadenswürfeln der Waffe (Messer **W3** / somit mit einem Dreierwürfel). Geworfene Waffen verursachen normalerweise erhöhten Schaden (siehe Waffenliste), Fernkampfwaffen, deren Abschussposition mindestens 6 (12) höher ist als die Zielposition, verursacht zusätzlich 1 (2) Schadenspunkte. Wenn jemand mit dem Messer wirft und eine 3 (Glück!) wirft, so macht er damit $3+4=7$ Schaden. Er erhält dafür 7 Erfahrungspunkte, der Gegner verliert zudem 7 Lebenspunkte. Bei Schaden grösser 5 erhält der Getroffene für jeden zusätzlichen Schadenspunkt einen Erfahrungspunkt (in diesem Fall: 2). Damit ist dieser Angriff beendet. Falls der Angreifer eine Waffe in der anderen Hand hat, darf er ein *zweites Mal* angreifen, wobei die angegriffene Person dieselbe sein muss. Hat er dies auch getan, darf der Gegner noch angreifen, falls er nicht gehindert ist oder dies schon getan hat. Falls eine Person in Phase 2 einen Diebstahl bemerkte (bemerken, nicht ahnen), der darf sich wenden und den *Dieb* angreifen, falls nicht etwas anderes ihn daran hindert (z.B: hat gehandelt in Phase 2). Natürlich darf man auch in dieser Phase nichts tun.

Teil 5: Zaubern

Wenn man während den Teilen 2 und 4 nichts getan hat, hat man in dieser Phase die Möglichkeit, *Zauber* zu sprechen. Dieser Teil ist nur für Zaubersprüche, die eine oder *mehrere Runden* brauchen, um sie zu sprechen. Wenn jemand mehrere Runden für einen Zauber braucht, so muss er jede Runde an diesem Zauber arbeiten und somit jeweils Teil 2 und 4 überspringen. Tut er dies nicht, aus welchem Grund auch immer, so gilt der Zauber als abgebrochen und verpufft wirkungslos. Das Mana, das er bisher gebraucht hat, ist aber verloren. Dies ist auch so, wenn einem Zauberer während des Sprechens eines Zaubers das Mana ausgeht, denn Zauber können *ohne genügend Mana* nicht gesprochen werden. Dasselbe gilt, wenn man Leben für einen Zauber zahlen muss. Zauber haben normalerweise keine Abwehrschranke und treffen somit immer ihr Ziel (falls keine aussergewöhnliche Verzauberung vorliegt). Wenn ein *Schadenszauber* erfolgreich gesprochen wird, so wird dem gewählten Gegner der Schaden zugefügt und der Zauberer erhält Erfahrungspunkte in Höhe des zugefügten Schadens. Übersteigt der Schaden 5, so erhält der Getroffene für jeden Schadenspunkt darüber 1 Erfahrungspunkt. Bei *Heilzaubern* erhält der Gewählte die bestimmten Lebenspunkte. Der Zauberer erhält $\frac{2}{3}$ davon als Erfahrungspunkte. Bei allen anderen erfolgreichen Zaubersprüchen (ausgenommen 0-Zauber) erhält der Zauberer 3 Erfahrungspunkte pro 20 Mana (1-20 Mana: 3 Erfahrungspunkte, 21-40 Mana: 6 Erfahrungspunkte usw.). Eine Sonderrolle spielen hierbei die *Musikerzauber*. In der ersten Runde sind sie teurer (Wert vor dem -), und können danach billiger (Wert hinter dem -) gehalten werden. Falls es sich dabei nicht um Schadens- oder Heilzauber handelt, erhält der Zauberer nur beim ersten Mal die 3 Erfahrungspunkte. Natürlich darf der Musiker jede Runde neu damit zu beginnen, um an die Erfahrungspunkte zu gelangen, er muss aber auch jedes Mal den Wert vor dem - an Mana aufwenden. Während Waffen nicht gegen sich selbst gerichtet werden dürfen, ist es erlaubt, einen Zauber auf sich selbst zu lenken, falls dies nicht irgendwie untersagt ist. Die Dauer eines Zauberspruchs wird mit der letzten Zahl angegeben. Die Sprechrunde zählt ebenfalls, falls dies Sinn macht (Bei Schaden-, Heil- und 0-Zaubern immer). Andernfalls wird mit dem abzählen erst in der Runde nach dem Sprechen begonnen (bei Zaubern, die Abwehr oder Angriff erhöhen immer). [Zauber wie die „Teleportation“ tritt sofort während der 5. Runde des Sprechens ein, eine „Läuterung“ beginnt erst in der folgenden Runde, wobei der Effekt während der nächsten Phase 5 (Zaubern) eintritt.] Falls ein Zauberspruch den Vermerk (*global*) hat, dann tritt der Effekt auf dem ganzen Szenario ein. Sonst gilt „Alle“ nur für das Gebiet, auf dem sich der Zauberer aufhält. Bei den Zaubern mit dem Vermerk (*global*) und einer Dauer von (p) ist ebenfalls das ganze Szenario betroffen, und da ein „p“ für permanent = eine unbestimmte Zeit steht, hält diese globale Verzauberung an, bis der Effekt gebrochen wird. Der Effekt kann dadurch gebrochen werden, indem Zauberaufhebung gesprochen wird, oder aber weitere solche (p)-Zaubersprüche gesprochen werden. Denn von diesen können höchstens *drei* zur gleichen Zeit aktiv sein. Somit wird, wenn ein neuer kommt, jeweils der Älteste gebrochen und somit wirkungslos.

Übernommene Kreaturen werden wieder feindlich, wenn die Bezauberung vorbei ist. Beschworene Kreaturen werden vom Spiel entfernt, wenn die Beschwörung vorbei ist. Wenn der Besitzer einer seiner Kreaturen Schaden zufügt, wird diese feindlich. Beschworene Kreaturen werden in diesem Fall nicht mehr aus dem Spiel entfernt.

Teil 6: Verrechnen

Wurde auch Teil 5 von allen Charakteren beendet, tritt Phase 6 in Kraft. Nun werden alle Werte verrechnet: Mana, Energie, Erfahrungspunkte, Pfeile und Geld. Bei Mana und Energie wird zudem beachtet, ob der Wert nicht den Maximalwert übersteigt, denn dann wird er wieder auf dieses Niveau gebracht. Hat ein Charakter während einer vorherigen Phase einen NPC (=Non-Player-Character) getötet, so erhält er sofort das Geld und die Erfahrungspunkte gemäss Liste. Bei Tieren wird bei ihm das Leder sofort notiert. Während Teil 6 treten noch viele weitere Dinge in Kraft, und zwar in der aufgeführten Reihenfolge:

Regeneration (=Heilen) und Auffrischung: Der Charakter erhält jede 6. Runde (jeweils um .00 und .30 Uhr / NPC nur um .00 Uhr) die Anzahl Lebenspunkte gemäss *Regeneration* und die Anzahl Manapunkte gemäss *Auffrischung*. Falls der Charakter die letzten sechs Runden auf einer Pritsche lag und alle Teile (1-5) übersprungen hatte (als aktiver Charakter), gelten die doppelten Werte, falls er dasselbe auf einem Daunenbett getan hat, die dreifachen Werte. Die Maximalwerte bei den jeweiligen Werten können dadurch nicht überschritten werden.

Müdigkeit: Zudem erhält der Charakter pro 9 Runden (Begonnen bei 0.00 Uhr) ein Kreuz bei Müdigkeit, sind alle Kreuze besetzt, kann man sie bei Todmüdigkeit machen, was aber negative Auswirkungen auf den Charakter hat: -2/-1 pro Kreuz. Wenn der Charakter die letzten 9 Runden nichts getan hat (Teile 1-5 übersprungen), wird 1 Kreuz radiert statt geschrieben, falls er zudem auf einer Pritsche lag, werden 2 Kreuze radiert und keins wird hinzugefügt, falls er in einem Daunenbett lag, werden 3 Kreuze radiert und keins hinzugefügt.

Bewusstlosigkeit (k.o.): Wenn ein Charakter am Ende der Verrechnung weniger als 10 Energiepunkte hat, kann er k.o. gehen (muss aber nicht). Wer k.o. ist, muss die Teile 1-5 überspringen, bis er wieder einen *Energiewert von über 10*. Zudem kann er als Bewusstloser keine *Diebstähle* bemerken. Jemand der k.o. ist, wird von den meisten Kreaturen nicht mehr angegriffen. Eine Ausnahme sind Dämonen und Elementarwesen. Sie töten den Charakter. Ebenfalls eine Ausnahme sind Drachen und Oger, die bewusstlose Charaktere fressen und dafür 50 Energiepunkte erhalten.

Tod: Der Charakter stirbt und wird aus dem Spiel entfernt, falls am Ende der Phase 6 Folgendes der Fall ist: Der Energiewert ist 0 oder weniger, alle Felder bei Todmüdigkeit sind mit Kreuzen besetzt, der Charakter steckt seit 10 Runden in einer Todesfalle oder der Charakter ist im Wasser und hat durch die Temporeduktion darin einen Wert unter 0. In den Fällen 1 und 2 werden die Ausrüstungsgegenstände am Ort seines Todes deponiert, in den Fällen 3 und 4 wird die Ausrüstung ebenfalls ganz aus dem Spiel entfernt.

Aufsteigen: Falls der Charakter mit seinen Erfahrungspunkten eine Grenze überschreitet (die erste Grenze ist 30 Erfahrungspunkte, die zweite 80, die dritte 160 usw.), dann muss der Charakter aufsteigen. Gemäss der Liste wird *Energie, Mana, Angriff* und eventuell *Schaden* geändert. Wenn ein Barbar von Stufe 0 auf 1 aufsteigt, so geht die Energie von 55 auf 63, Mana von 5 auf 6, Angriff von 0 auf 1, zusätzlichen Schaden verursacht der Barbar erst mit Stufe 6, dann wieder bei 11, 16 und schliesslich noch einmal bei 20. Mit dem Aufsteigen erhält der Barbar auch neue Zaubersprüche hinzu. Während er bei Stufe 0 nur „Harter Angriff“ sprechen kann, so erhält er bei Stufe 2 den Zauberspruch „Defensive“ hinzu. Wichtig ist beim Aufsteigen jeweils der Angriffswert. Für die Liste wird er gerundet (immer auf), jedoch gedanklich bleibt der exakte Wert. Somit hat der Barbar bei Stufe 3 Angriff 2 ($3 \cdot 0,8 = 2,4$). Falls ein Gladiator, Arenaheiler, Ritter oder Krieger eine gewisse Stufe erreicht, erhält er +1/+1 gegen eine Art von Gegnern. So hat der Drachenbändiger +1/+1 gegen Drachen je 2 Stufen. Somit hat ein Drachenbändiger der Stufe 9 +4/+4 gegen Drachen. Falls dieser Charakter gegen einen Drachen kämpft, so kann er gegen diesen mit den verbesserten Angriff- und Abwehrwerten kämpfen. Falls er gleichzeitig von einem Drachen und einer anderen Kreatur bekämpft wird, so gelten die verbesserten Werte nur gegen den Drachen. Diese Fähigkeit dieser Typen wird auf dem Charakterbogen unter *Extraangriff* eingetragen. Wenn ein Charakter aufsteigt, so erhält er zudem 3 *Extrapunkte*. Diese kann er in der Tasche deponieren oder gleich verwenden. Für 3 Punkte erhält er 2 Energie- oder Manapunkte. Diese werden in den Feldern vor Energie/Mana eingetragen und zudem zum Maximalwert addiert. Für 12 Extrapunkte kann man einen zusätzlichen Schadenspunkt verursachen. Dieser wird bei Extraschaden und bei allen Waffen eingetragen (ein Messer macht dann Schaden W3+1). Für 9 Punkte kann der Angriffswert um 1 erhöht werden. Die Zahl kommt ins Feld hinter dem ersten + und wird in den letzten beiden Feldern mit dem anderen Angriffswert addiert. Für 6 Erfahrungspunkte kann man sein Glück um 5 %, das Tempo um 1, die Last um 5 oder die Reichweite um 2 erhöhen. Die neuen Werte werden an den entsprechenden Orten eingetragen. Für 12 Punkte kann man auch den Regenerationswert oder den Auffrischungswert erhöhen. Zudem kann man für 9 Punkte den Angriffswert gegen eine bestimmte Kreatur um +4/+4 erhöhen (wird bei Extraangriff eingetragen). Als bestimmte Kreatur gilt Feuerdrache. Ein Drachenbändiger der Stufe 6 hat somit +7/+7 gegen Feuerdrachen und +3/+3 gegen die anderen fünf. Dieser +4/+4 ist kumulativ. Für 6 Extrapunkte kann man einem Charakter *Schutz* geben (vor Brand zum Beispiel). Jemand mit Schutz erhält den Schaden von „Brand“ (B) oder von „Feuerwaffen“ (B) nur bei 1 und 2. Für zusätzliche 9 Punkte kann der Schutz zu einer *Immunität* verbessert werden. In diesem Fall erhält der Charakter durch diese Dinge überhaupt keinen Schaden mehr. Es ist jedoch darauf zu achten, dass Brand-Immunität nur vor „Brand“, nicht aber anderem wie „Krankheit“ schützt.

Die Runde der NPC

Haben alle Charaktere ihre Runde beendet, kommen die NPC an die Reihe. NPC, die während der Runde der Charaktere starben, sind nun bereits aus dem Spiel entfernt. Die Charaktere haben insofern einen Vorteil, da die NPC während der Charakterrunde nur passiv sind und nicht angreifen oder zaubern dürfen. Dafür dürfen Charaktere während der NPC-Runde nur passiv teilnehmen. Auch übernommene NPC werden während dieser Runde gespielt. Ihr Besitzer erhält die Erfahrungspunkte, die die Kreatur durch zugefügten Schaden erhalten würde, denn NPC erhalten keine Erfahrungspunkte. Ansonsten ist der Ablauf dieser Runde genau gleich. Alle Kreaturen mit dem Vermerk (+) hinter ihrem Namen tragen Waffe und Helm und können Ziel von auf diese Dinge gerichteten Zauber sein.

Optionale Regel: Für jeden erfolgreichen Angriff, jeden abgewehrten Angriff und jeden Zauber erhalten die NPC 2 Erfahrung. Sie steigen bei den gleichen Erfahrungswerten wie die Charaktere auf. Wenn sie aufsteigen, erhalten sie +1/+1 und 5 Energie und 10 Mana. Bei jeder vierten Stufe erhalten sie zudem Schaden +1.

Fördern, Verkaufen und Kaufen

Wenn ein Charakter 3 Runden nacheinander in der Mine fördert, dann erhält er ein Eisen (jeweils zu den Zeiten .00, .15, .30 und .45 Uhr. Dieses wird auf dem Charakterbogen notiert. Hat ein Charakter Glück 100 %, so ist bereits das zweite Eisen, das er fördert, ein *Eisen +1*. Es wird separat notiert. Das gleiche gilt bei der Gewinnung von Holz durch Untote oder Spinnen. Beim dritten Untoten (Spinne), den ein Charakter mit 80 % Glück tötet, erhält er ein Holz +1. Ein Holz +1 wiegt genau so viel wie ein Holz +0 (Eisen wiegt 12, Leder 6, Holz 4). Dasselbe gilt für alle +2 und +3. Der Unterschied besteht darin, dass die Zivilisten mit diesen Spezialteilen bessere Waffen herstellen können. Denn wenn Stadtschmied für einen Hammer fünf Holz +1 und fünf Eisen +1 verwendet (Es muss zwingend 100 % +1 sein), dann erhält er anstelle eines Hammer einen Hammer +1. Ein Hammer +1 gilt als magische Waffe und verursacht W12+1 statt W12 Schaden. Ein Hammer +3 verursacht sogar W12+3 Schaden. Sämtliche Rüstungsgegenstände +1 geben eine zusätzliche Abwehr. Zudem haben alle Dinge +1 den Doppelten Wert der Dinge +0. Der Schmied zahlt für ein Eisen +1 200 Goldmünzen (Eisen ist 100, Leder 50 und Holz 30 Goldmünzen wert), und für einen Hammer +1 sogar 2800 Goldmünzen (der Schmied zahlt für Waffen nur jeweils 70 % des Kaufpreises). Waren +2 sind das dreifache, Waren +3 sogar das vierfache wert.

Pfeile, Steine und Bolzen kosten jeweils 5 Goldmünzen pro 10 Stück.

Der Schmied der Stadt kauft alle Waffen und die drei Waren. Zudem verkauft er alle nicht magischen Waffen, aber auch alle magischen Waffen, die er erworben hat. Er zahlt bei den Waffen aber immer nur 70 % des Werts. Zudem ist der NPC-Schmied, die NPC-Wirte, der NPC-König wie auch der NPC-Krämer und der NPC-Priester unverwundbar (das heisst, sie können nicht getötet werden). Der Krämer kauft alle Tränke und Pferde, und verkauft diese auch wieder. Für kleine Tränke verlangt er 30, für grosse 50 Goldmünzen. Er zahlt beim Ankauf jeweils die Hälfte. Pferde nimmt er für 70 % des Verkaufspreises zurück. Bei den Wirten können Getränke erworben werden, ein Bier kostet 5 Goldmünzen und gibt sofort 5 Energiepunkte. Ein Wein kostet 10 Goldmünzen und gibt sofort 12 Energiepunkte, ein Schnaps kostet 15 und gibt sofort 20 Energiepunkte. Die Miete in einem Massenzimmer beträgt 3 Goldmünzen pro Nacht, die Miete in einem Daunenbettzimmer 10 Goldmünzen. Beim König der Stadt können Häuser und Villen erworben werden. Ein Haus kostet 200, ein Doppelhaus 350 Goldmünzen. Sie enthalten eine (zwei) Pritschen und dürfen nur vom Besitzer, von ihm Befugten und von Wachen betreten werden. Eine Villa kostet 600, eine Doppelvilla 1000 Goldmünzen. Sie enthalten ein (zwei) Daunenbetten und einen kleinen Brunnen, der 2 Lebenspunkte pro Runde gibt. Die Villa darf nur vom Besitzer und von ihm Befugte Personen betreten werden. Der Besuch der Messe ist gratis (Spenden sind willkommen). Die Messe dauert von 6.00-7.30 Uhr und von 20.00-21.30 Uhr und füllt Lebens- und Manapunkte wieder voll auf und nimmt 5 Müdigkeitspunkte, falls man während der ganzen Messe anwesend ist.

Auslösen / Nacht

Wenn ein Charakter in ein ihm fremdes Gebiet tritt, wird er von Kreaturen überfallen. Welche Kreaturen und wie viele es sind, sagt die Tabelle im Anhang. Wenn jemand ein Tier mit Würfel 4

auslöst, dann erscheint Schattenwolf bei einer 1, ein Wolf bei einer 2, ein Eiswolf bei einer 3 und ein Bär bei der 4. Während der *Nacht* (dauert von 20.00-4.00 Uhr) wird der gewürfelte Wert um 1 erhöht. das heisst, bei einer 1 kommt ein Wolf, bei einer 2 ein Eiswolf usw. Zudem ist während der Nacht die maximale Reichweite 12 und die maximale Bewegungsweite ebenfalls 12. Alles andere bleibt gleich. Würfelt man während der Nacht eine 10, so erscheint eine +)-Kreatur. Ist der Zauber „Vulkan“ aktiv, gilt ebenfalls die Nachtregel.

Ruf, Wachen und Turniere

Jeder Charakter hat einen Ruf. *Der Ruf ist zu Beginn 10*. Ein Ruf über 10 heisst gut, ein Ruf unter 10 böse. Man verliert Ruf, wenn man grundlos eine Person angreift oder bestiehlt.

| Ruf | 0-6 | 7-9 | 10 | 11-13 | 14-20 |
|-------|-----|-----|----|-------|-------|
| 0-6 | +2 | +1 | 0 | -1 | -2 |
| 7-9 | +1 | 0 | -1 | -2 | -2 |
| 10 | 0 | -1 | -2 | -2 | -3 |
| 11-13 | +1 | 0 | -1 | -2 | -2 |
| 14-20 | +2 | +1 | 0 | -1 | -2 |

Der Ruf wird sofort verändert, falls jemand einen anderen bestiehlt oder angreift. Der Bestohlene bzw. Angegriffene Charakter erhält die gegenteilige Rufänderung. Wenn jemand mit Ruf 7 jemanden mit Ruf 10 angreift, so geht derjenige mit Ruf 7 hinab auf Ruf 6 und derjenige mit Ruf 10 hinauf auf Ruf 11. Charaktere, die anderen zu *Hilfe* eilen, dürfen ihren Ruf um 1 erhöhen, um 1 senken oder ihn auf dem selben Niveau lassen. Der Ruf kann 20 nie übersteigen und 0 nie unterschreiten.

Wenn jemand er *Gilde* beitrifft, verliert er 2 Rufpunkte. Er darf dafür sich im Haus der Gilde aufhalten und den Geheimgang benützen. Zudem wird er von „Räubern“ nicht angegriffen und kann diese Beeinflussen. Wenn jemand in die *Wache* eintreten will, so muss er mindestens einen Ruf von 7 haben und es dürfen noch nicht alle Plätze belegt sein (Die grosse Stadt hat 8 normale Plätze und 4 Hochwachenplätze, die Festung hat 6 Plätze). Falls dies der Fall ist, kann er der Wache beitreten. mit dem Beitritt in die Wache verpflichtet sich der Charakter dazu, den Anordnungen des Königs Folge zu leisten und an keinen Turnieren teilzunehmen. Zudem muss der Ruf mindestens 7 sein. ist das nicht mehr der Fall, wird er fristlos entlassen und erhält für diesen Tag kein Gold mehr. Dafür erhält er beim Eintritt in die Wache 2 Rufpunkte und 50 Goldmünzen pro Tag inkl. *Schlafgelegenheit in der Kaserne*. Wer einen Ruf von mindestens 11 hat, der darf in die *Hochwache* eintreten. Die Hochwache bewacht das Gelände der Reichen hinter dem Zaun. Die Hochwache erhält beim Eintritt 3 Rufpunkte und hat ein Tageseinkommen von 80 Goldmünzen. Wenn der Ruf einer Hochwache unter 14 sinkt, wird sie fristlos entlassen. Die Hochwache darf zudem nur Leute mit Ruf 10 oder mehr und die Villenbesitzer passieren lassen. Werden durch einen Überfall alle Wachen k.o. geschlagen, erhalten die Wachen am Ende des Tages kein Geld.

Einmal täglich veranstaltet der Wirt ein *Turnier*. Dafür muss eine 2^x-Anzahl am Turnier teilnehmen. Die Teilnahme ist für jedermann zugänglich, der Wirt hat aber das Recht, diejenigen mit dem schlechtesten Ruf zu sperren, um eine 2^x-Zahl zu erhalten. Es kämpfen jeweils einer gegen einen. Gewonnen wird durch k.o. des Gegners. Der Sieger kommt in die nächste Runde. Wer den Gegner tötet, wird *disqualifiziert*. Bei Unentschieden sind beide ausgeschieden. Hat ein Kämpfer aus irgend einem Grund keinen Gegner, hat er gewonnen und kommt in die nächste Runde. Derjenige, der am Schluss übrig bleibt, erhält 200 Goldmünzen, der zweite 50.

Unterwegs

Der Weg von einer Platte zur nächsten ist *100 Felder*. Wenn ein Charakter an einer bestimmten Stelle die Platte verlässt, kann er auf diesem Weg zur nächsten Platte keine Aktionen ausführen. Zu Beginn des Verlassens rechnet man die Zeit aus, um welche er auf der anderen Platte ankommt, und trägt diese Zeit unter *Magien* mit dem Vermerk „Unterwegs“ ein. Stirbt ein Charakter auf diesem Weg, wird er mit all seiner Ausrüstung aus dem Spiel entfernt. Sterben kann ein Charakter auf diesem Weg, falls er bei todmüde alle Kreuze hat oder wenn ein Zauberspruch weiterhin Schaden bewirkt, denn Wirkungen von Zaubern halten auf diesem Weg an. Auch gilt auf den Wegen noch die Wirkung von globalen Zaubern. Anhalten unterwegs ist verboten.

NPC dürfen ebenfalls die Pfade benützen.

Auferstehung

12 Stunden nach dem Tod eines Charakters hat der Spieler die Möglichkeit, seinen Charakter wieder ins Spiel zu bringen. Falls er dies tut, werden dem Charakter sämtliche Gegenstände und / oder alles Geld genommen. Auch wird er enteignet, falls er ein Pferd, Haus oder eine Villa besass. Zudem werden die Erfahrungspunkte um 20 % gesenkt (Wenn der Charakter z.B: 90 Erfahrungspunkte hatte, hat er nach dem Auferstehen 72). Falls er damit unter eine Aufstiegs Grenze gelangt (ist in diesem Beispiel der Fall, Grenze ist 80), so werden auch die anderen Werte nach unten angepasst. Hat man all dies getan, erhält der Charakter $300 + X \cdot 40$ Goldmünzen, wobei X für die Stufe steht.

Selbstverständlich kann der Spieler auch einen neuen Charakter bringen. Dieser beginnt wie alle anderen (mit 0 Erfahrung).

Ziel des Spiels

Ein mögliches Ziel des Spiels ist die Ermordung von „Luzifer“. Man kann aber auch nach einer Ermordung „Luzifers“ weiterspielen. In diesem Fall wird der Bezwinger von „Luzifer“ zum neuen Bösen. Für diese Aufgabe erhält er Angriff +3, Abwehr +3, Flugfähigkeit, Schaden +2, Energie +50, Mana +20, Auffrischung +1, Regeneration +1 und erhält Kontrolle über alle Kreaturen, die nicht von anderen kontrolliert sind. Zudem erhält er 5000 Goldmünzen für den sofortigen Kauf von Gegenständen (keinen Schmied nötig). Auch löst er nicht mehr aus und erhält auch keine Erfahrungspunkte von seinen Kreaturen. Gelingt es diesem neuen „Eigennamen“, alle anderen Charaktere zu bezwingen, hat er das Spiel gewonnen. Wird jedoch er getötet, erhält sein Bezwinger die neuen Attribute.

Zusätzliche Regeln

- Schaden -1 bedeutet bei - Schilden / Helmen: - Der Träger erhält einen Schaden weniger
Rüstungen (wichtig!: gilt nur bei Angriffen von Waffen)
- Waffen - Die Waffe macht einen Schaden weniger
- Zwerge dürfen Fernkampfwaffen tragen, dürfen diese jedoch nicht benutzen. Das gleiche gilt auch bei anderen Einschränkungen.
- Man darf jeweils ein paar *Stiefel*, ein paar *Armbänder* und von bis zu 4 *Ringen* je einen besitzen.
- Wird zuerst die Verzauberung „Armlähmung“ und danach „Kraft des Windes“ auf den gleichen Charakter gesprochen, so hat der Charakter Angriff 7 während beide Zauber wirken. Werden sie jedoch in umgekehrter Reihenfolge gesprochen, so hat er Angriff 0
- Die *Peitsche* kann jemanden fesseln. Dies ist permanent bis zum Entfesseln. Solange jemand gefesselt ist, ist die Peitsche nicht brauchbar, dafür hat der Gefesselte Angriff $\frac{1}{2}$, Abwehr $\frac{1}{2}$ und Tempo $\frac{1}{2}$.
- Nur die Räuber des Aussengebietes nehmen auch an Angriffen auf die Stadt teil.
- Kreaturen, die einen Schatz oder eine Brücke bewachen, verlassen ihr Gebiet nicht.
- Es dürfen nie 2 Charaktere/Kreaturen am gleichen Ort sein, aber sie dürfen übereinander gehen, solange der eine den anderen nicht daran hindert. Kämpfende Charaktere/Kreaturen dürfen niemanden am Passieren hindern.
- Wenn mehrere Personen das Gleiche aufheben möchten, dann kann der Besitzer zuerst einen Gegenstand aufheben. Danach kommt derjenige (nicht-Besitzer), der den kürzesten Weg hatte, usw. Sind alle durch, beginnt es von vorne.
- Stirbt jemand, der Kreaturen kontrolliert, so werden die beschworenen aus dem Spiel entfernt, die übernommenen gehen zurück in das ehemalige Besitztum.
- Wenn jemand durch einen Gegenstand Schutz erhält, muss er sich zuerst wirklichen Schutz geben, bevor er eine Immunität ausbilden kann.
- Die Erbauer und Einsiedler lösen Fallen *nicht* aus.
- Kreaturen geben die Waren und die Erfahrung nur, wenn sie getötet werden.
- In *Streitfällen* wird immer gegen den Ausführenden entschieden (Bsp: Auf-/Abrunden).
- Wenn jemand eine Falle ausgelöst hat, die mehrmals ausgelöst werden kann, dann kann er diese entschärfen, ohne danach suchen zu müssen.

- *Diebstähle* und das *Stellen von Fallen* muss unmittelbar beim Betroffenen stattfinden.
- Das *Zusammensetzen von Waffenteilen* können nur Zivilisten vornehmen.
- Wenn eine Gruppe einen Auftrag für eine magische Waffe erfüllen will, muss sie alle Gegner beim ersten Anlauf töten. Alle Teilnehmer der Gruppe können dann jeweils einen Gegenstand nehmen (bei magischen Waffen) oder auswürfeln (bei Sets und Teilen).
- Auch wenn jemand eine *Phase überspringen* muss, treten dennoch alle Wirkungen ein. So kann jemand, der Phase 4 (Angreifen) überspringen muss, dennoch angegriffen werden und Schaden erhalten.
- Zauber können auch auf sich selbst gerichtet werden, falls nichts anderes verlangt wird. „Zauberer“ bezeichnet bei den Effekten den Wirker des Zaubers.
- Musiker erhalten die Erfahrung jeweils am Ende eines *Lieds* (auch bei 0-Liedern), wobei das Mana aller Runden für die Erfahrungsberechnung zusammengezählt wird.
- Betroffene können mehrfach vergiftet (oder anderes) werden, in einem solchen Fall wird jedes einzeln ausgewürfelt.
- Bei Zaubern, die mehr als einen betreffen, muss der Wert für jeden separat ausgewürfelt werden.
- Macht eine Waffe durch einen Zauber *vollen Schaden*, muss Vergiftung (oder anderes) trotzdem ausgewürfelt werden.
- Bei grossflächigen Schadenszaubern wie „*Hagel*“ erwachen die Bewusstlosen und können wieder normal handeln.
- Charakterangaben müssen anderen Spielern nicht preisgegeben werden, falls dies nicht erforderlich ist. Bargeldbeträge werden erst bekannt gegeben, wenn der Zaubereffekt eintritt.
- Ein *Dreifachschuss* kostet insgesamt 5 Schüsse, 2 als Spruchkosten, 3 für die geschossenen. Das gleiche gilt für die anderen.
- *Ewiger Pfeil* und *Magischer Bolzen* geben einen unbegrenzten Schussvorrat.
- Eine Ware +4 erhält man beim NPC-Schmied für [Ware, Ware +1, Ware +2 und Ware +3].

Ueberraschungsangriffe:

Platte 1 (Stadt):

- 1) kleine Grabkammer: *Skelett (+)* grosse Grabkammer: *Skelett (+)*
 - 1.Untergeschoss: *W4 / W4* ; jeweils *Untote*
 - 2.Untergeschoss: *W8 / W8 / W6+2* ; jeweils *Untote*
 - 3.Untergeschoss: *W10 / W8+2 / W6+4* ; jeweils *Untote*

➔ Alle 9 Gegner getötet ➔ Magische Waffe der Untoten
- 2) Gilde: *W4 / W4 / W6* ; jeweils *Räuber*

Platte 2 (Flussland):

- 1) 1. Küstenstreifen: *W3 / W3* ; jeweils *Tiere*
- 2) 2. Küstenstreifen: *W4 / W4* ; jeweils *Tiere*
- 3) Tierhöhle: *W6 / W4+2*; jeweils *Tiere*
 - 1.Untergeschoss: *W8 / W8 / W6+2* ; jeweils *Tiere*
 - 2.Untergeschoss: *W10 / W8+2 / W6+4* ; jeweils *Tiere*

➔ Alle 8 Gegner getötet ➔ Magische Waffe der Tiere
- 4) 3. Küstenstreifen: *W3 / W3* ; jeweils *Spinnen*
- 5) 4. Küstenstreifen: *W4 / W4* ; jeweils *Spinnen*
- 6) Spinnenhöhle: *W5 / W5* ; jeweils *Spinnen*
 - 1.Untergeschoss: *W6 / W6 / W4+2* ; jeweils *Spinnen*
 - 2.Untergeschoss: *W8 / W6+2 / W4+4* ; jeweils *Spinnen*

➔ Alle 8 Gegner getötet ➔ Magische Waffe der Spinnen
- 7) Brücke: *W3 (Troll)*
- 8) Gebiet vor Orkburg: *W6 / W6 / W6 / W4+2 / W4+2* ; jeweils *Ork*
- 9) Orkburg: *W8 / W6+2* ; jeweils *Ork*

Untergeschoss: *W10 / W8+2 / W6+4* ; jeweils *Ork*

➔ Alle 10 Gegner getötet ➔ Magische Waffe der Orks
- 10) Ogerturm: *W3+1 (Oger)* ➔ Magischer Waffenteil

Platte 3 (Räuberlager):

- 1) Aussenhof: $W4 / W4 / W8$; jeweils *Räuber*
- 2) Innenhof: $W8 / W8 / W8 / W6+2 / W4+4$; jeweils *Räuber*
Untergeschoss: $W8+2 / W6+4$; jeweils *Räuber*
→ Alle 10 Gegner getötet → Magische Waffe der Räuber

Platte 4 (Festung):

- 1) Küstenstreifen: $W4+2$ (*Tier*) / $W4+1$ (*Spinne*)
- 2) Brückengebiet: $W4$ (*Troll*) / $W4+2$ (*Tier*) / $W4+1$ (*Spinne*)
- 3) Waldküste: $W4+2$ (*Tier*) / $W6+2$ (*Tier*) / $W4+1$ (*Spinne*)
- 4) Turmküste: $W6+4$ (*Tier*) / $W5+3$ (*Spinne*) / $W4+1$ (*Ogre*)
→ Alle 3 Gegner getötet → Magische Waffe des Waldes
- 5) Zentralwald: $W4+1$ (*Spinne*) / $W5+2$ (*Spinne*) / $W4+2$ (*Tier*)
- 6) Eckenwald: $W6+4$ (*Tier*) / $W5+3$ (*Spinne*)

Platte 5 (Mine):

- 1) Brücke: $W3+1$ (*Troll*)
- 2) Fläche: $W6+4 / W6+2 / W6+2 / W4+2 / W4+2$; jeweils *Ork*
- 3) Minendach: $W3 / W3+1$; jeweils *Oger* → Magischer Waffenteil
- 4) Mine: $W5$ (*Golem*)
 1. Untergeschoss: $W4$ (*Elementarwesen*) → **Eisenförderung**
 2. Untergeschoss: $W3+1$ (*Dämon*) → Magischer Waffensetteil

Platte 6 (Drachenhorst):

- 1) Ebene: $W5 / W5 / W5$; jeweils *Riesen*
- 2) Rampe: $W4$ (*Riese*)
- 3) Ogerburg: $W4 / W4 / W3+1$; jeweils *Oger*
Untergeschoss: $W5 / W3+2$; jeweils *Oger*
→ Alle 3 Gegner getötet → Magische Waffe der Oger
- 4) 1. Brücke: $W4+1$ (*Troll*)
- 5) Gebiet um Mine: $W5 / W5$; jeweils *Riesen*
- 6) Mine: $W4+1$ (*Golem*)
 1. Untergeschoss: $W4 / W4$; jeweils *Elementarwesen*
→ **Eisenförderung**
 2. Untergeschoss: $W4 / W3+1$; jeweils *Dämon*
→ Magischer Waffensetteil und **Eisenförderung** (Glück +10%)
 3. Untergeschoss: *Teufel* (+) → Magische Waffe des Teufels
- 7) 2. Brücke: $W3+1$ (*Troll*)
- 8) Drachenhorst: $W6 / W6$; jeweils *Drache*
→ Beide Gegner getötet → Magische Waffe der Drachen

Reichweiten von NPC

| | | | | | |
|----------------|----|----------------|----|---------------|----|
| Goblinschütze | 14 | Skelettschütze | 14 | Schütze | 16 |
| Orkschütze | 16 | Zombieschütze | 16 | Elite-Schütze | 18 |
| Orkschamane | 18 | Totenwächter | 18 | Räubermagier | 18 |
| Elite-Schamane | 20 | Totenmonarch | 20 | Felswerfer | 20 |

Verhalten von NPC

Alle NPC greifen an, falls es ihnen möglich ist. Mit Ausnahme der Orks greifen die Kreaturen immer den nächstbesten Charakter an. Die Orks greifen alle zusammen den gleichen Charakter an. NPC greifen keine Bewusstlosen an (Ausnahme: Oger, Dämonen, Drachen und Elementarwesen). Einheiten mit K = Klettern dürfen Mauern für den Wert der Mauerhöhe überwinden.

Wichtig !!!

Reiter = Person auf einem Pferd reitend

Ritter = Mitglied einer Kaste (hier Charaktertyp)

Charaktere:

Barbar (5)

Barbarenzauber bis 20

Hügelbarbar Traglast +10
Flachlandbarbar Tempo +2

Angriff 0 + 0,8
Energie 55 + 8
Mana 5 + 1
Schaden+1 6,11,16,20
Regeneration 6
Auffrischung 1

Gladiator (5)

Gladiatorenzauber bis 20

Drachenbändiger +1/+1 je 2 St.
Ogerbändiger +1/+1 je 2 St.
Elementarbändiger +1/+1 je 2 St.
Riesenbändiger +1/+1 je 2 St.
Golembändiger +1/+1 je 2 St.
Dämonenbändiger +1/+1 je 2 St.

Angriff 0 + 0,7
Energie 50 + 7
Mana 10 + 2
Schaden+1 St. 6,11,16,20
Regeneration 5
Auffrischung 2

Krieger (5)

Kriegerzauber bis 20

Krieger En: 50+8 / bel. Schutz
Kämpfer En: 50+6/ An: 0+0,8
Orksoldat +1/+1 je 3 St.
Trollsoldat +1/+1 je 3 St.
Spinnensoldat +1/+1 je 4 St./ G-I

Angriff 0 + 0,7
Energie 50 + 7
Mana 10 + 2
Schaden+1 St. 6,11,16,20
Regeneration 5
Auffrischung 2

Ritter (5)

Ritterzauber bis 20

Jäger +1/+1 je 3 St.
Chaos-Ritter +1/+1 je 3 St.
Ritter +1/+1 je 5 St.
Lord En: 50+6(4)/ Ma: 10+3(3)

Angriff 0 + 0,6
Energie 50 + 7
Mana 10 + 2
Schaden+1 St. 6,11,16,20
Regeneration 5
Auffrischung 2

Paladin (4)

Kriegerzauber bis 13
Element bis 7 oder 4/4
Schutz vor Gegenmagie

Angriff 0 + 0,5
Energie 45 + 6
Mana 15 + 3
Schaden+1 St. 8,14,20
Regeneration 4
Auffrischung 3

Waidmann (4)

Kriegerzauber bis 13
Beherrscherzauber bis 7

Angriff 0 + 0,6
Energie 45 + 6
Mana 15 + 3
Schaden+1 St. 8,14,20
Regeneration 4
Auffrischung 3

Schütze (4)

Schützenzauber bis 20

Angriff 0 + 0,6
Energie 45 + 6
Mana 15 + 3
Schaden+1 St. 8,14,20
Regeneration 4
Auffrischung 3

Dieb (4)

Diebeszauber bis 13
Kriegerzauber bis 10

Dieb 1. Diebstahl/ 1. Fallen
Wegelagerer s. Diebstahl
Fallensteller s. Fallen

Angriff 0 + 0,5
Energie 45 + 6
Mana 15 + 3
Schaden+1 St. 6,11,16,20
Regeneration 4
Auffrischung 2

Zivilisten (4)

Zivilistenzauber bis 20

Angriff 0 + 0,4
Energie 45 + 6
Mana 15 + 3
Schaden+1 St. 8,14,20
Regeneration 4
Auffrischung 3

Musiker (3)

Verkünder Zauber(Ver) bis 20
Minnesänger Zauber(Min) bis 20
Marschbläser Zauber(Mar) bis 20
Barde Zauber(Min)/Diebes bis 13
1. Diebstahl

Angriff 0 + 0,4
Energie 40 + 5
Mana 20 + 4
Schaden+1 St. 10,18
Regeneration 3
Auffrischung 4

Feldheiler (3)

Meisterheilerzauber bis 10

Feldheiler Barbarenz. bis 15
Kriegsheiler Kriegerz. bis 10
Ritterheiler Ritterz. bis 10

Angriff 0 + 0,5
Energie 40 + 5
Mana 20 + 3
Schaden+1 St. 10,18
Regeneration 5
Auffrischung 3

Arenaheiler (3)

Meisterheilerzauber bis 10
Gladiatorenzauber bis 10

Drachenhalter +1/+1 je 4 St.
Ogerhalter +1/+1 je 4 St.
Elementarhalter +1/+1 je 4 St.
Riesenhalter +1/+1 je 4 St.
Dämonenhalter +1/+1 je 4 St.
Golemhalter +1/+1 je 4 St.

Angriff 0 + 0,5
Energie 40 + 4
Mana 20 + 4
Schaden+1 St. 10,18
Regeneration 4
Auffrischung 4

Meuchelmörder(3)

Diebeszauber bis 13
Schwere Fallen

Meuchelmörder 1. Diebstahl
Kopfgeldjäger En: 40+6(4)

Angriff 0 + 0,6
Energie 40 + 5
Mana 20 + 3
Schaden+1 St. 8,14,20
Regeneration 3
Auffrischung 3

Scharfschützen(3)

Diebeszauber bis 13
Schützenzauber bis 13
1. Fallen/ 1. Diebstahl

Angriff 0 + 0,5
Energie 40 + 5
Mana 20 + 3
Schaden+1 St. 8,14,20
Regeneration 4
Auffrischung 2

Avatar (3)

Element bis 13 oder 10/4
Immunität vor Gegenmagie

Angriff 0 + 0,4
Energie 35 + 5
Mana 25 + 4
Schaden+1 St. 10,18
Regeneration 3
Auffrischung 4

Kleriker (3)

Kriegerzauber bis 7
Beherrscherzauber bis 13

Angriff 0 + 0,5
Energie 35 + 5
Mana 25 + 4
Schaden+1 St. 10,18
Regeneration 3
Auffrischung 4

Meisterdieb (2)

Meisterdieb Diebeszauber bis 20
s. Fallen / s. Diebstahl
Trickdieb Diebeszauber bis 13
Element bis 10 oder 7/4
1. Fallen / 1. Diebstahl

Angriff 0 + 0,4
Energie 30 + 4
Mana 30 + 4
Schaden+1 St. 8,14,20
Regeneration 2
Auffrischung 3

Einsiedler (2)

Element bis 14 oder 10/4
1. Diebstahl
keine Fallenauslösung

Angriff 0 + 0,4
Energie 30 + 3
Mana 30 + 6
Schaden +1 12, 20
Regeneration 3
Auffrischung 4

Zauberer (2)

Element bis 20, 14/7 oder 10/6/6
Schutz vor Gegen- und Magie

| | |
|--------------|-----------|
| Angriff | 0 + 0,3 |
| Energie | 30 + 2 |
| Mana | 30 + 7 |
| Schaden+1 | St. 12,20 |
| Regeneration | 2 |
| Auffrischung | 5 |

Druide (2)

Schamane (2)

Beherrscherzauber bis 20

| | |
|--------------|----------|
| Angriff | 0 + 0,3 |
| Energie | 30 + 2 |
| Mana | 30 + 7 |
| Schaden+1 | St.12,20 |
| Regeneration | 2 |
| Auffrischung | 5 |

Meisterheiler (1)

Meisterheilerzauber bis 20

| | |
|--------------|---------|
| Angriff | 0 + 0,3 |
| Energie | 30 + 2 |
| Mana | 30 + 6 |
| Schaden+1 | St.15 |
| Regeneration | 4 |
| Auffrischung | 5 |

Magier (1)

Element bis 20, 14/7 oder 10/6/6
Immunität vor Gegen- und Magie

| | |
|--------------|---------|
| Angriff | 0 + 0,2 |
| Energie | 30 + 1 |
| Mana | 30 + 8 |
| Schaden+1 | St.15 |
| Regeneration | 1 |
| Auffrischung | 6 |

Glück

(in %)

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|---|
| | 0 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 | |
| 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | 1 |
| 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 4 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | 1 | - | - | - | - | 1 | 1 | 1 |
| 5 | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 6 | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | 1 | - | - | - | 2 | - | 1 |
| 7 | - | - | 1 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | - | - | - | 2 | - | 1 | - |
| 8 | 1 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | - | - | - | 2 | - | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 9 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | - | - | - | 2 | - | 1 | - | - | - | - |
| 10 | - | - | - | - | - | - | - | - | 1 | - | - | - | - | - | 2 | - | - | - | 1 | 2 | 3 | - |
| 11 | - | - | - | - | - | - | 1 | 1 | - | - | - | - | - | 2 | - | - | 1 | 1 | - | - | - | - |
| 12 | - | - | - | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - | 2 | - | - | 1 | - | - | 2 | - | - | - |
| 13 | - | - | - | 1 | 1 | - | - | - | - | - | 2 | - | - | 1 | - | 1 | - | - | - | 3 | - | - |
| 14 | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - | 2 | - | - | - | - | - | - | - | 2 | - | - | - | - |
| 15 | - | 1 | 1 | - | - | - | - | - | 2 | - | - | - | 1 | - | 1 | - | - | - | 3 | - | - | - |
| 16 | 1 | - | - | - | - | - | - | 2 | - | - | - | 1 | - | 1 | - | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 17 | - | - | - | - | - | - | 2 | - | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - | 3 | - | - | - | - |
| 18 | - | - | - | - | - | 2 | - | - | - | - | - | - | 1 | - | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 19 | - | - | - | - | 2 | - | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 20 | - | - | - | 2 | - | - | - | 1 | - | - | 1 | - | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 21 | - | - | 2 | - | - | - | 1 | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 22 | - | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | 2 | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 23 | - | 2 | - | - | - | - | 1 | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 24 | 2 | - | - | - | - | 1 | - | - | - | - | - | 2 | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 25 | - | - | - | - | 1 | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 26 | - | - | - | - | - | - | - | 1 | - | - | 2 | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 27 | - | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 28 | - | - | 1 | - | - | - | 1 | - | - | 2 | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 29 | - | - | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 30 | - | - | - | - | - | 1 | - | - | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 31 | - | 1 | - | - | 1 | - | - | - | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 32 | 1 | - | - | - | - | - | - | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 33 | - | - | - | 1 | - | - | - | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 34 | - | - | - | - | - | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 35 | - | - | 1 | - | - | - | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 36 | - | - | 1 | - | - | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 37 | - | - | - | - | - | - | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 38 | - | 1 | - | - | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 39 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 40 | 1 | - | - | 2 | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 41 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 42 | - | - | - | 2 | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 43 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 44 | - | - | 2 | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 45 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 46 | - | 2 | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 47 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 48 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 49 | - | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 50 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 51 | - | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 52 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 53 | - | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 54 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 55 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

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 |

Gewicht / Preis

| | |
|-------|----------|
| Leder | 4 / 30 |
| Holz | 6 / 50 |
| Eisen | 12 / 100 |

Charakterarten

| | Last | Tempo | Reichweite | Glück | Angriff | Extras |
|------------------------|------|-------|------------|-------|---------|-----------------------------------|
| Mensch (normal) | 50 | 10 | 18 | 10 | 0 | Waffenpreis -10 % |
| Mensch (Athlet) | 50 | 12 | 18 | 10 | 0 | Fallschaden ½, keine Hackwaffen |
| Mensch (Glückspilz) | 50 | 10 | 16 | 25 | 0 | Extragold 10% |
| Mensch (Tarzan) | 55 | 11 | 20 | 5 | 0 | keine Hackwaffen |
| Mensch (Hüne) | 60 | 10 | 16 | 0 | +1 | keine Schusswaffen |
| Mensch (Stadtbewohner) | 40 | 10 | 18 | 20 | -1 | Waffenpreis -20 %, Hotel gratis |
| Elf (Krieger) | 45 | 11 | 16 | 10 | +1 | keine (5)er Waffen |
| Elf (Magier) | 45 | 12 | 20 | 10 | 0 | keine (3-5)er Waffen |
| Halbelf | 50 | 11 | 18 | 15 | 0 | keine (5)er Waffen |
| Zwerg | 60 | 8 | 14 | 15 | +1 | keine Schusswaffen |
| Halbmensch | 60 | 9 | 16 | 15 | 0 | keine Schusswaffen, Extragold 10% |
| Gnom | 40 | 9 | 16 | 40 | -1 | Extragold 50% |
| Halbling | 50 | 10 | 16 | 30 | -1 | Extragold 25% |

Begner

(Regeneration/Auffrischung nur stündlich)

Orks:

| | <u>An.</u> | <u>Ab.</u> | <u>Scha.</u> | <u>Te.</u> | <u>En.</u> | <u>Ma.</u> | <u>Reg.</u> | <u>Auf.</u> | <u>Erf</u> | <u>Geld</u> |
|----------------------|------------|------------|--------------|------------|------------|------------|-------------|-------------|------------|-------------|
| 1)Goblin (+) | 0 | 3 | W4+1 | 13 | 30 | 0 | 3 | 0 | 0 | 20 |
| 2)Goblinschütze (+) | 0 | 3 | W4+0 | 13 | 30 | 0 | 3 | 0 | 0 | 30 |
| 3)Ork (+) | 2 | 6 | W6+2 | 12 | 50 | 0 | 5 | 0 | 10 | 40 |
| 4)Orkschütze (+) | 2 | 6 | W6+1 | 12 | 50 | 0 | 5 | 0 | 10 | 50 |
| 5)Kobold (+) | 5 | 4 | W8+1 | 15 | 60 | 0 | 5 | 0 | 20 | 80 |
| 6)Fimir (+) | 4 | 8 | 2W4+1 | 10 | 80 | 0 | 5 | 0 | 30 | 100 |
| 7)Orkschamane (+) | 2 | 6 | W6+0 | 10 | 50 | 40 | 5 | 4 | 50 | 50 |
| 8)Elite-Ork (+) | 7 | 11 | W10+1 | 12 | 100 | 0 | 6 | 0 | 50 | 100 |
| 9)Elite-Kobold (+) | 10 | 9 | W10+1 | 15 | 100 | 0 | 6 | 0 | 50 | 100 |
| 0)Elite-Fimir (+) | 9 | 13 | W12+0 | 10 | 125 | 0 | 7 | 0 | 75 | 120 |
| +)Elite-Schamane (+) | 8 | 12 | W10+1 | 10 | 120 | 80 | 8 | 8 | 100 | 150 |

Untote:

| | | | | | | | | | | |
|----------------------|----|----|-------|----|-----|----|----|---|-----|--------|
| 1)Skelett (+) | 0 | 5 | W6+1 | 10 | 50 | 0 | 4 | 0 | 10 | 0 |
| 2)Skelettschütze (+) | 0 | 5 | W6+0 | 10 | 50 | 0 | 4 | 0 | 20 | 0 |
| 3)Zombie (+) | 3 | 5 | W8+1 | 8 | 60 | 0 | 5 | 0 | 20 | Holz |
| 4)Zombieschütze (+) | 3 | 5 | W8+0 | 8 | 60 | 0 | 5 | 0 | 30 | Holz |
| 5)Mumie (+) | 6 | 10 | 2W4+1 | 8 | 80 | 0 | 5 | 0 | 50 | Holz |
| 6)Totenwächter (+) | 2 | 6 | W6+1 | 10 | 60 | 40 | 5 | 4 | 30 | 2 Holz |
| 7)Elite-Skelett (+) | 5 | 10 | W8+1 | 10 | 100 | 0 | 6 | 0 | 100 | 0 |
| 8)Elite-Zombie (+) | 8 | 10 | W10+1 | 8 | 120 | 0 | 6 | 0 | 100 | 2 Holz |
| 9)Elite-Mumie (+) | 11 | 15 | W12+1 | 8 | 150 | 0 | 7 | 0 | 100 | 3 Holz |
| 0)Pharao (+) | 18 | 20 | 2W8+0 | 10 | 180 | 0 | 8 | 0 | 200 | 5 Holz |
| +)Totenmonarch (+) | 15 | 20 | 2W6+1 | 10 | 200 | 80 | 10 | 8 | 250 | 1000 |

Tiere:

| | | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-------|-----|-----|---|----|---|-----|------------|
| 1)Schattenwolf | 1 | 5 | W6+1 | 15 | 50 | 0 | 4 | 0 | 20 | 0 |
| 2)Wolf | 4 | 7 | W8+1 | 15 | 70 | 0 | 5 | 0 | 30 | 1 Leder |
| 3)Eiswolf (E) | 4 | 7 | W8+1 | 14 | 70 | 0 | 5 | 0 | 40 | 1 Leder |
| 4)Bär | 7 | 10 | 2W4+1 | 12 | 80 | 0 | 5 | 0 | 50 | 2 Leder |
| 5)Krokodil | 10 | 7 | 2W4+1 | S10 | 80 | 0 | 5 | 0 | 50 | 1 Leder +1 |
| 6)Eisbär (E) | 7 | 10 | 2W4+1 | 12 | 100 | 0 | 6 | 0 | 80 | 2 Leder |
| 7)Elite-Wolf | 9 | 12 | W10+1 | 15 | 100 | 0 | 6 | 0 | 100 | 2 Leder |
| 8)Elite-Bär | 12 | 15 | 2W6+1 | 12 | 120 | 0 | 6 | 0 | 150 | 3 Leder |
| 9)Elite-Krokodil | 15 | 12 | 2W6+1 | S10 | 120 | 0 | 6 | 0 | 100 | 2 Leder +1 |
| 0)Elefant | 17 | 17 | W12+2 | 12 | 150 | 0 | 7 | 0 | 150 | 4 Leder |
| +)Elite-Elefant | 20 | 20 | 2W8+1 | 12 | 250 | 0 | 10 | 0 | 300 | 3 Leder +1 |

Spinnen:

| | | | | | | | | | | |
|----------------------|----|----|-------|-----|-----|---|----|---|-----|-----------|
| 1)Spinne (G) | 0 | 3 | W4+0 | K8 | 40 | 0 | 3 | 0 | 10 | 0 |
| 2)Grosse Spinne (G) | 2 | 5 | W6+0 | K8 | 50 | 0 | 4 | 0 | 30 | 0 |
| 3)Riesenspinne (G) | 3 | 7 | W8+0 | K8 | 70 | 0 | 5 | 0 | 50 | 1 Holz |
| 4)Phasenspinne (G) | 5 | 10 | W10+0 | T | 100 | 0 | 6 | 0 | 80 | 2 Holz |
| 5)Sturmspinne (A) | 8 | 12 | W10+0 | F10 | 100 | 0 | 6 | 0 | 100 | 2 Holz |
| 6)Virenspinne (K) | 8 | 12 | W10+0 | K8 | 120 | 0 | 6 | 0 | 100 | 2 Holz |
| 7)Schwertspinne | 12 | 15 | 2W8+0 | K8 | 150 | 0 | 7 | 0 | 150 | 3 Holz |
| 8)Spinnenkönigin (G) | 10 | 20 | W12+1 | 8 | 200 | 0 | 8 | 0 | 200 | 2 Holz +1 |
| +)Monsterspinne (G) | 18 | 25 | 2W8+0 | K8 | 300 | 0 | 10 | 0 | 300 | 3 Holz +1 |

Räuber:

| | | | | | | | | | | |
|-------------------------|----|----|-------|----|-----|----|---|---|-----|-----|
| 1)Pfadfinder (+) | 3 | 5 | W6+1 | 12 | 60 | 0 | 4 | 0 | 20 | 50 |
| 2)Hellebarder (+) | 6 | 6 | W8+1 | 10 | 80 | 0 | 5 | 0 | 50 | 100 |
| 3)Schütze (+) | 6 | 3 | W6+1 | 10 | 70 | 0 | 4 | 0 | 50 | 100 |
| 4)Fechter (+) | 10 | 6 | 2W4+1 | 8 | 100 | 0 | 6 | 0 | 50 | 150 |
| 5)Elite-Pfadfinder (+) | 6 | 8 | W6+3 | 12 | 120 | 0 | 6 | 0 | 40 | 200 |
| 6)Elite-Hellebarder (+) | 12 | 12 | W8+3 | 10 | 160 | 0 | 7 | 0 | 100 | 250 |
| 7)Elite-Schütze (+) | 12 | 6 | W6+2 | 10 | 140 | 0 | 7 | 0 | 100 | 250 |
| 8)Elite-Fechter (+) | 20 | 12 | 2W6+1 | 8 | 200 | 0 | 8 | 0 | 100 | 300 |
| 9)Räubernagier (+) | 8 | 8 | W6+1 | 10 | 100 | 80 | 6 | 5 | 100 | 250 |
| 0)Hauptmann (+) | 16 | 18 | 2W8+0 | 10 | 200 | 0 | 8 | 0 | 200 | 400 |
| +)König (+) | 20 | 20 | 2W8+0 | 10 | 250 | 0 | 8 | 0 | 200 | 500 |

| Trolle: | An. | Ab. | Scha. | Te. | En. | Ma. | Reg. | Auf. | Erf | Geld |
|--------------------------|------------|------------|--------------|------------|------------|------------|-------------|-------------|------------|-------------|
| 1)Wassertroll (+) | 4 | 4 | 2W4+1 | S10 | 120 | 0 | 6 | 0 | 50 | 50 |
| 2)Felsentroll (+) | 6 | 6 | 2W4+2 | 12 | 120 | 0 | 6 | 0 | 70 | 100 |
| 3)Eistroll (E) (+) | 8 | 8 | 2W4+2 | 10 | 120 | 0 | 6 | 0 | 100 | 150 |
| 4)Riesentroll (+) | 10 | 10 | 2W6+1 | 12 | 150 | 0 | 7 | 0 | 100 | 200 |
| 5)Trollmeister (+) | 12 | 12 | 2W8+0 | 12 | 200 | 0 | 8 | 0 | 150 | 300 |
| +)Trollkönig (+) | 16 | 16 | 2W10+0 | 10 | 250 | 0 | 8 | 0 | 200 | 500 |
| <u>Riesen:</u> | | | | | | | | | | |
| 1)Riese (+) | 8 | 12 | 2W6+0 | 10 | 100 | 0 | 6 | 0 | 100 | 100 |
| 2)Hügelriese (+) | 12 | 12 | 2W6+1 | 10 | 150 | 0 | 7 | 0 | 150 | 150 |
| 3)Flachlandriese (+) | 10 | 16 | 2W6+1 | 10 | 150 | 0 | 7 | 0 | 200 | 200 |
| 4)Höhlenriese (+) | 15 | 12 | 2W8+0 | 10 | 200 | 0 | 8 | 0 | 250 | 250 |
| 5)Felswerfer (+) | 12 | 12 | 2W6+0 | 10 | 200 | 0 | 8 | 0 | 250 | Eisen +1 |
| +)Gigant (+) | 18 | 18 | 2W8+1 | 10 | 300 | 0 | 10 | 0 | 400 | 400 |
| <u>Golem:</u> | | | | | | | | | | |
| 1)Steingolem | 10 | 16 | 2W6+0 | 8 | 150 | 0 | 7 | 0 | 200 | 1 Eisen |
| 2)Knochengolem | 20 | 12 | 2W6+1 | 10 | 150 | 0 | 7 | 0 | 200 | 5 Holz |
| 3)Waldgolem | 12 | 18 | 2W8+0 | 10 | 150 | 0 | 7 | 0 | 200 | 5 Holz |
| 4)Feuergolem | 15 | 15 | 2W8+0 | 12 | 150 | 0 | 7 | 0 | 200 | 2 Eisen |
| 5)Gargoyle (+) | 10 | 18 | 2W6+1 | F15 | 200 | 0 | 8 | 0 | 200 | 1 Eisen +1 |
| +)Adamitgolem | 15 | 20 | 2W8+1 | 8 | 300 | 0 | 10 | 0 | 300 | 1 Eisen +2 |
| <u>Oger:</u> | | | | | | | | | | |
| 1)Oger (+) | 7 | 12 | 2W6+0 | 9 | 120 | 0 | 6 | 0 | 100 | 150 |
| 2)Elite-Oger (+) | 10 | 15 | 2W6+1 | 8 | 150 | 0 | 7 | 0 | 100 | 200 |
| 3)Oger-Offizier (+) | 12 | 15 | 2W6+1 | 8 | 150 | 0 | 7 | 0 | 100 | 200 |
| 4)Oger-Oberbefehl. (+) | 15 | 18 | W6/8+0 | 8 | 200 | 0 | 8 | 0 | 200 | 300 |
| 5)Oger Herrscher (+) | 18 | 20 | 2W8+0 | 7 | 200 | 0 | 8 | 0 | 300 | 500 |
| +)Oger König (+) | 20 | 25 | 2W8+2 | 7 | 250 | 0 | 10 | 0 | 500 | 1000 |
| <u>Elementar:</u> | | | | | | | | | | |
| 1)Eiselementar (E) | 17 | 20 | W6/8+0 | 10 | 200 | 0 | 8 | 0 | 300 | 3 Eisen |
| 2)Sturmelementar (A) | 12 | 24 | 2W6+0 | F12 | 200 | 0 | 8 | 0 | 300 | 3 Eisen |
| 3)Feuerelementar (B) | 17 | 20 | W6/8+0 | 10 | 200 | 0 | 8 | 0 | 300 | 3 Eisen |
| 4)Erdelementar (G) | 20 | 20 | W6/8+0 | 9 | 200 | 0 | 8 | 0 | 300 | 3 Eisen |
| +)Elementos (E/A/B/G) | 25 | 25 | 2W6+0 | 10 | 300 | 0 | 10 | 0 | 500 | 5 Eisen |
| <u>Drachen:</u> | | | | | | | | | | |
| 1)Heildrache (L) | 15 | 18 | 2W6+1 | F20 | 250 | 0 | 10 | 0 | 300 | 500 |
| 2)Eisdrache (E) | 17 | 18 | 2W6+1 | F20 | 250 | 0 | 8 | 0 | 300 | 500 |
| 3)Sturmdrache (A) | 15 | 20 | 2W6+1 | F20 | 250 | 0 | 8 | 0 | 300 | 500 |
| 4)Todesdrache (K) | 18 | 17 | 2W6+1 | F20 | 250 | 0 | 8 | 0 | 300 | 500 |
| 5)Feuerdrache (B) | 17 | 18 | 2W6+1 | F20 | 250 | 0 | 8 | 0 | 300 | 500 |
| 6)Giftdrache (G) | 15 | 20 | 2W6+1 | F20 | 250 | 0 | 8 | 0 | 300 | 500 |
| +)Drachenkönig (alle) | 20 | 25 | 2W6+0 | F20 | 400 | 0 | 10 | 0 | 1000 | 2000 |
| <u>Dämonen:</u> | | | | | | | | | | |
| 1)Dämon: | 8 | 12 | 2W6+1 | 12 | 100 | 0 | 6 | 0 | 200 | 0 |
| 2)Feuerdämon (B) | 11 | 16 | 2W8+0 | 12 | 150 | 0 | 7 | 0 | 300 | 0 |
| 3)Todesdämon (K) | 12 | 15 | 2W8+0 | 12 | 150 | 0 | 7 | 0 | 300 | 0 |
| 4)Sturmdämon (A) | 10 | 15 | 2W6+1 | F15 | 150 | 0 | 7 | 0 | 300 | 0 |
| 5)Teufel (B/K) | 20 | 25 | 2W8+1 | F12 | 250 | 0 | 8 | 0 | 500 | 1000 |
| +)Luzifer (alle) | 30 | 30 | 2W8+0 | F15 | 500 | 0 | 10 | 0 | 1000 | (Sieg!) |

(Gewinner wird zu [Eigenname])

Waffen:

Schwerter

| | H | (-) | ZHS | EHS | Ge | Preis | Extras |
|-----------------|---|-----|-------|------|----|-------|--------|
| Messer | 1 | 1 | - | W3+0 | 1 | 10 | W+4 |
| Dolch | 1 | 1 | - | W4+0 | 2 | 40 | W+3 |
| Säbel | 1 | 2 | W4+1 | W3+1 | 3 | 100 | W+2 |
| Kurzschwert | 1 | 2 | W5+1 | W5+0 | 4 | 250 | W+1 |
| Breitschwert | 1 | 3 | 2W4+0 | W6+0 | 5 | 700 | W+1 |
| Langschwert | 1 | 3 | 2W4+1 | W6+0 | 5 | 1000 | W+0 |
| Bastardschwert | 1 | 4 | 2W5+0 | W6+1 | 6 | 1400 | W+0 |
| Zweihandschwert | 2 | 4 | W10+1 | - | 8 | 1000 | W-1 |
| Eliteschwert | 2 | 5 | 2W5+1 | - | 9 | 1800 | W-1 |
| Königsschwert | 2 | 5 | W12+1 | - | 10 | 3000 | W-1 |

Stichwaffen

| | H | (-) | ZHS | EHS | Ge | Preis | Extras |
|-------------|---|-----|-------|------|----|-------|--------|
| Bajonett | 1 | 1 | - | W3+0 | 1 | 10 | W+4 |
| Degen | 1 | 2 | - | W4+0 | 1 | 40 | W+2 |
| Langdegen | 1 | 2 | W4+1 | W3+1 | 2 | 100 | W+1 |
| Speer | 1 | 3 | W6+0 | W5+0 | 5 | 250 | W+3 |
| Langspeer | 1 | 3 | W5+1 | W4+1 | 6 | 350 | W+2 |
| Spitzspeer | 1 | 4 | W8+0 | W6+0 | 7 | 600 | W+1 |
| Lanze | 2 | 4 | W10+0 | - | 8 | 700 | W-1 |
| Kriegslanze | 2 | 5 | W12+0 | - | 9 | 1400 | W-1 |
| Elitelanze | 2 | 5 | W12+1 | - | 10 | 3000 | W-1 |

Hackwaffen

| | H | (-) | ZHS | EHS | Ge | Preis | Extras |
|-----------------|---|-----|-------|------|----|-------|--------|
| Axt | 1 | 2 | W5+0 | W4+0 | 3 | 100 | W+4 |
| Grosse Axt | 1 | 2 | W6+0 | W5+0 | 4 | 300 | W+3 |
| Fällaxt | 1 | 3 | W5+1 | W4+1 | 5 | 450 | W+3 |
| Zweihandaxt | 2 | 4 | W8+0 | - | 6 | 500 | W+2 |
| Kriegsaxt | 2 | 4 | W10+0 | - | 7 | 800 | W+2 |
| Barbarenaxt | 2 | 4 | W10+1 | - | 8 | 1200 | W+2 |
| Hellebarde | 2 | 5 | W6/W5 | - | 10 | 1500 | W-2 |
| Grosshellebarde | 2 | 5 | 2W6+0 | - | 11 | 2500 | W-2 |
| Elitehellebarde | 2 | 5 | 2W6+1 | - | 12 | 4500 | W-2 |

Stumpfe Waffen

| | H | (-) | ZHS | EHS | Ge | Preis | Extras |
|----------------------|---|-----|-------|------|----|-------|-------------|
| Mana/Heil-Stab | 2 | 1 | W4+0 | - | 2 | 50 | Auf/Reg. +1 |
| Mana/Heil-Langstab | 2 | 1 | W5+0 | - | 3 | 100 | Auf/Reg. +1 |
| Mana/Heil-Zauberstab | 2 | 2 | W6+0 | - | 3 | 300 | Auf/Reg. +1 |
| Zepter | 1 | 2-3 | W5+0 | W4+0 | 4 | 400 | Auffr. +1 |
| Kriegszepter | 1 | 2-3 | W6+0 | W5+0 | 4 | 800 | Auffr. +1 |
| Keule | 1 | 3 | W6+0 | W5+0 | 6 | 200 | - |
| Knüppel | 1 | 4 | W8+0 | W6+0 | 7 | 600 | - |
| Schläger | 1 | 4 | W8+1 | W6+0 | 8 | 900 | - |
| Hammer | 2 | 5 | W12+0 | - | 10 | 1800 | W+1 |
| Kriegshammer | 2 | 5 | 2W6+0 | - | 11 | 3000 | W+1 |
| Schlachthammer | 2 | 5 | 2W6+1 | - | 12 | 5000 | W+1 |

Peitschen

| | H | (-) | ZHS | EHS | Ge | Preis | Extras |
|------------------|---|-----|-------|------|----|-------|---------|
| Liane | 1 | 2 | W4+0 | W3+0 | 1 | 50 | fesseln |
| Peitsche | 1 | 2 | W5+0 | W4+0 | 2 | 100 | fesseln |
| Lederpeitsche | 1 | 3 | W4+1 | W4+0 | 3 | 400 | fesseln |
| Kettenpeitsche | 1 | 3 | W5+1 | W5+0 | 4 | 700 | fesseln |
| Nunchaku | 1 | 3 | W6+0 | W5+0 | 3 | 250 | W+1 |
| Flegel | 1 | 4 | W8+0 | W6+0 | 5 | 700 | W+1 |
| Schwerer Flegel | 1 | 4 | W8+1 | W6+1 | 7 | 1200 | W+1 |
| Morgenstern | 2 | 5 | W12+0 | - | 9 | 1800 | W+1 |
| Elitemorgenstern | 2 | 5 | W12+1 | - | 10 | 3200 | W+1 |

Schützen

| | H | (-) | ZHS | EHS | Ge | Preis | Extras |
|------------------|---|-----|------|------|----|-------|--------|
| Schleuder | 1 | 1 | - | W3+0 | 1 | 50 | Steine |
| Gummischleuder | 1 | 2 | - | W4+0 | 1 | 250 | Steine |
| Eliteschleuder | 1 | 3 | - | W5+0 | 2 | 800 | Steine |
| Kurzbogen | 2 | 3 | W3+1 | - | 3 | 200 | Pfeile |
| Langbogen | 2 | 3 | W4+1 | - | 4 | 700 | Pfeile |
| Kompositbogen | 2 | 4 | W5+1 | - | 5 | 1200 | Pfeile |
| Pfeilwerfer | 1 | 3 | - | W4+0 | 4 | 300 | Bolzen |
| Leichte Armbrust | 1 | 4 | - | W5+0 | 5 | 900 | Bolzen |
| Schwere Armbrust | 1 | 4 | - | W6+0 | 6 | 1500 | Bolzen |

Schilder

| | H | (-) | Abw. | Scha. | Ge | Preis | Extras |
|------------------|---|-----|------|-------|----|-------|--------|
| Tartsche | 1 | 2 | - | - | 2 | 50 | |
| Rundschild | 1 | 2 | +1 | - | 3 | 200 | |
| Mittleres Schild | 1 | 3 | - | -1 | 5 | 500 | |
| Grosses Schild | 1 | 3 | +1 | -1 | 8 | 800 | |
| Langschild | 1 | 4 | +1 | -2 | 10 | 1500 | |
| Turmschild | 1 | 4 | +2 | -2 | 12 | 2500 | |
| Eliteschild | 1 | 5 | +2 | -3 | 15 | 4000 | |

Helme

| | H | (-) | Abw. | Scha. | Ge | Preis | Extras |
|---------------|---|-----|------|-------|----|-------|--------|
| Beschützer | 0 | 1 | - | - | 1 | 40 | |
| Helm | 0 | 2 | - | - | 2 | 100 | 2. +1 |
| Kriegerhelm | 0 | 3 | +1 | - | 4 | 300 | 2. +1 |
| Breithelm | 0 | 3 | +2 | - | 5 | 500 | 2. +1 |
| Ritterhelm | 0 | 4 | +2 | -1 | 7 | 1000 | 2. +1 |
| Drachenhelm | 0 | 4 | +3 | -1 | 8 | 1500 | 2. +1 |
| Schwerer Helm | 0 | 5 | +3 | -2 | 10 | 2500 | 2. +1 |

Rüstungen

| | H | (-) | Abw. | Scha. | Ge | Preis | Extras |
|------------------|---|-----|------|-------|----|-------|--------|
| Leinen | 0 | 1 | 3 | - | 2 | 40 | |
| Lederrüstung | 0 | 2 | 5 | - | 5 | 150 | |
| Gehärtetes Leder | 0 | 2 | 6 | - | 6 | 300 | |
| Kettenhemd | 0 | 3 | 9 | - | 10 | 700 | |
| Schienenpanzer | 0 | 3 | 10 | - | 12 | 1000 | |
| Eisenhemd | 0 | 4 | 12 | - | 15 | 2000 | |
| Plattenpanzer | 0 | 4 | 14 | - | 20 | 3000 | |
| Feldharnisch | 0 | 5 | 15 | - | 25 | 4000 | |
| Prunkharnisch | 0 | 5 | 15 | -1 | 30 | 5000 | |

Mäntel

| | H | (-) | Abw. | Scha. | Ge | Preis | Extras |
|-----------------|---|-----|------|-------|----|-------|--------|
| Leichter Mantel | 0 | 4- | - | - | 3 | 100 | 2. +1 |
| Stoffmantel | 0 | 4- | +1 | - | 4 | 400 | 2. +1 |
| Schutzmantel | 0 | 3- | +2 | - | 7 | 700 | 2. +1 |
| Schwerer Mantel | 0 | 3- | +3 | - | 8 | 1000 | 2. +1 |
| Robe | 0 | 2- | +5 | - | 10 | 2000 | 2. +1 |
| Zauberrobe | 0 | 2- | +6 | -1 | 12 | 3000 | 2. +1 |
| Schutzrobe | 0 | 1- | +7 | -1 | 13 | 3500 | 2. +1 |
| Magierrobe | 0 | 1- | +8 | -2 | 15 | 5000 | 2. +1 |

Pferde

| | Tempo | Last | Preis | Extras |
|------------------|--------|------|-------|----------|
| Rennpferd | 18 | 75 | 800 | 1-Sattel |
| Arbeitspferd | 14 | 120 | 1200 | 1-Sattel |
| Kriegspferd | 16 | 150 | 2500 | 2-Sattel |
| Schlachtpferd | 18 | 200 | 4500 | 2-Sattel |
| Pegasus | 16(F) | 120 | 5000 | Decke |
| Schwerer Pegasus | 20 (F) | 200 | 8000 | Decke |

Andere Gegenstände

| | Extras | Preis |
|--|-------------------------------------|-------|
| Fluchttiefel | Tempo +4 | 2500 |
| Flugttiefel | Der Charakter ist fliegend | 4000 |
| Schwimmflossen | Der Charakter kann schwimmen | 2000 |
| Sprungttiefel | Der Charakter kann Höhen überwinden | 2000 |
| Armband der Treffsicherheit | Schaden mit Schusswaffen +1 | 3000 |
| Armband der Stärke | Traglast +20 | 2000 |
| Armband des scharfen Auges | Reichweite +6 | 2000 |
| Schützendes Armband | Schaden -1 | 4000 |
| Ring des Blitzes | Blitz (2W12 für 25 Mana) | 5000 |
| Manaring | +20 Mana | 2500 |
| Energiering | +25 Energie | 2500 |
| Schutzring | Schutz vor (L)(E)(A)(K)(B)(G) | 5000 |
| Ballista | braucht Speer: 2W8+3 | 3500 |
| Helepolis | braucht Speer: 2W8+5 | 5000 |
| Katapult | braucht 2 Eisen: 2W6+2 Radius 5 | 4000 |
| Schweres Katapult | braucht 3 Eisen: 2W6+4 Radius 8 | 6000 |
| (Eisen/Speere +1 geben Schaden +2, +2 gibt +4, usw.) | | |

Spezielle magische Waffen:

Kommen alle nur 1 Mal vor und können nicht mit zusätzlicher, permanenter Magie belegt werden.

(D) = Geht bei Tod des Besitzers an den Fundort zurück.

| | Typ | von | H | (-) | ZHS | EHS | Abw. | An. | Scha. | Ge | Preis | Extras |
|-----------------------|------------|---------|---|-----|-------|-----------|---------------------------|-----|-------|-----------|-------|--|
| Excalibur | Schwert | Drachen | 2 | 5 | 2W8+0 | - | - | +2 | - | 15 | unv. | (D) |
| Goldene Rüstung | Rüstung | Drachen | 0 | 5 | - | - | 18 | - | -1 | 40 | unv. | (D) |
| Spiegelmantel | Mantel | Drachen | 0 | 2- | - | - | +6 | +2 | -1 | 10 | unv. | Schutz vor (L)(E)(A)(K)(B)(G) / (D) |
| Drachenatem | Bogen | Drachen | 2 | 3 | W10+0 | - | - | +2 | - | 10 | unv. | Braucht keine Pfeile / (D) |
| Drachenring | Ring | Drachen | 0 | 3- | - | - | - | - | - | 1 | unv. | Beschwört gewürfelten (W6) Drachen für 24 Runden (+Kosten: 100 Mana) / (D) |
| Drachenleder | Armband | Drachen | 0 | 1 | - | - | - | - | -1 | 3 | unv. | Traglast +50 / (D) |
| Mantel des Teufels | Mantel | Teufel | 0 | 3- | - | - | -2 | -2 | - | 5 | 3500 | Beschwört gewürfelten (W4) Dämon für 24 Runden (+Kosten: 50 Mana) |
| Ring der Bösartigkeit | Ring | Teufel | 0 | 1 | - | - | - | - | - | 1 | 3500 | Schaden wird zu Lebenspunkten und Lebenspunkte werden zu Schaden |
| Feuerhelm | Helm | Teufel | 0 | 4 | - | - | +3 | - | -2 | 10 | 3500 | 2. +1 / Immunität (B) |
| Höllenlanze (K/B) | Stichwaffe | Teufel | 2 | 5 | W10+2 | - | - | - | - | 15 | 3500 | W-2 |
| Kopfschleuder (K) | Schleuder | Teufel | 1 | 3 | - | W6+0 | - | - | - | 3 | 3500 | Steine / Reichweite +4 |
| Seuchenstab (K/B) | Stu. Waffe | Teufel | 2 | 2- | W5+0 | - | - | - | - | 5 | 3500 | Auffrischung +1 |
| Ogerkeule | Stu. Waffe | Oger | 2 | 5 | W10+2 | - | - | - | - | 15 | 2500 | Schaden +1 gegen Untote / W-2 |
| Schwere Hellebarde | Hackwaffe | Oger | 2 | 5 | W12+2 | - | -2 | - | - | 15 | 2500 | W-2 |
| Glückstiefel | Stiefel | Oger | 0 | 3 | - | - | - | - | - | 3 | 2500 | Extragold 50 % |
| Ogerhelm | Helm | Oger | 0 | 4 | - | - | +4 | - | - | 12 | 2500 | 2. +1 / Abwehr +3 gegen Oger |
| Leichte Ballista | Armbrust | Oger | 2 | 4 | - | W8+1 | - | - | - | 15 | 2500 | Bolzen |
| Fettstecher | Stichwaffe | Oger | 1 | 2 | - | W4+3 | - | - | - | 3 | 2500 | Schaden +5 gegen Oger / W+1 |
| Waldesflegel (G) | Peitsche | Wald | 1 | 4 | W8+0 | W6+0 | - | - | - | 6 | 2000 | Angriff +2 gegen Spinnen / W+1 |
| Frostklinge (E) | Schwert | Wald | 1 | 4 | W8+0 | W6+0 | - | - | - | 8 | 2000 | Angriff +2 gegen Tiere / W+1 |
| Ring des Mutes | Ring | Wald | 0 | 1 | - | - | -2 | +4 | - | 1 | 2000 | - |
| Rindenpanzer | Rüstung | Wald | 0 | 2 | - | - | 8 | - | - | 15 | 2000 | Tempo +6 |
| Tannzapfenschleuder | Schleuder | Wald | 1 | 3 | - | W6+0 | - | - | - | 3 | 2000 | Braucht keine Steine / Reichweite +2 |
| Bumerang | Hackwaffe | Wald | 1 | 2 | - | W5+2 | - | - | - | 5 | 2000 | Reichweite 12 mit dieser Waffe |
| Zepter der Toten | Stu. Waffe | Untote | 1 | 2- | W5+1 | W4+1 | - | - | - | 5 | 1500 | Auffrischung +2 |
| Knochenhelm | Helm | Untote | 0 | 4 | - | - | - | - | -2 | 10 | 1500 | 2. +1 / Abwehr +2 gegen Untote |
| Knochenstern | Peitsche | Untote | 2 | 4 | W8+1 | - | - | - | - | 8 | 1500 | Angriff +2 gegen Untote |
| Knochenbrecher | Stu. Waffe | Untote | 2 | 5 | W10+0 | - | - | - | - | 8 | 1500 | Angriff +2 gegen Untote / W-1 |
| Knochenschild | Schild | Untote | 1 | 4 | - | - | +2 | - | -1 | 10 | 1500 | Abwehr +2 gegen Untote |
| Tausch-Ring | Ring | Untote | 0 | 1 | - | - | - | - | - | 1 | 1500 | „Grosser Tausch“ (+Kosten: 40 Mana) |
| Axt des Schlächters | Hackwaffe | Tiere | 2 | 4 | W10+0 | - | - | - | - | 7 | 1500 | Angriff +2 gegen Tiere / W+4 |
| Fellumhang | Mantel | Tiere | 0 | 2- | - | - | +4 | - | - | 10 | 1500 | 2. +1 / Tiere greifen Träger nicht an |
| Bogen des Jägers | Bogen | Tiere | 2 | 3 | W5+1 | - | - | - | - | 5 | 1500 | Angriff +2 gegen Tiere / Pfeile |
| Eisbärenfell | Rüstung | Tiere | 0 | 5 | - | - | - | 10 | - | 12 | 1500 | Immunität (E) |
| Ring der Sicherheit | Ring | Tiere | 0 | 1 | - | - | +4 | -2 | - | 1 | 1500 | - |
| Wildpferd | Pferd | Tiere | | | | Tempo: 16 | | | | Last: 120 | 1500 | Sattel / Kopfschutz |
| Spinnenstich (G) | Stichwaffe | Spinnen | 1 | 3 | W6+1 | W5+1 | - | - | - | 5 | 1500 | W+3 |
| Netzhelm | Helm | Spinnen | 0 | 4 | - | - | +4 | - | - | 10 | 1500 | 2. +1 / Schutz (G) |
| Spinnenfluch | Schwert | Spinnen | 2 | 4 | 2W4+1 | - | - | - | - | 5 | 1500 | Schaden +2 gegen Spinnen / W+1 |
| Netzpeitsche | Peitsche | Spinnen | 1 | 2 | W5+1 | W5+0 | - | - | - | 3 | 1500 | fesseln (Werte werden ¼ statt ½) |
| Ring der Spinne | Ring | Spinnen | 0 | 1 | - | - | - | - | - | 1 | 1500 | Spinnen greifen Träger nicht an |
| Netzschuhe | Stiefel | Spinnen | 0 | 1 | - | - | - | - | - | 2 | 1500 | Immunität (G) |
| Orkarmbrust | Armbrust | Ork | 1 | 3 | - | W6+0 | - | - | - | 8 | 1500 | Tempo kann nicht gesenkt werden |
| Orkterror | Schwert | Ork | 1 | 4 | W10+0 | W8+0 | - | - | - | 8 | 1500 | Schaden +2 gegen Orks / Bolzen |
| Fimirschuppen | Rüstung | Ork | 0 | 3 | - | - | 8 | - | -1 | 10 | 1500 | Schaden +2 gegen Orks |
| Wurfaxt | Hackwaffe | Ork | 1 | 4 | W8+0 | W6+0 | - | - | - | 5 | 1500 | Abwehr +2 gegen Orks |
| Robe des Schamanen | Mantel | Ork | 0 | 2- | - | - | +3 | - | - | 10 | 1500 | Reichweite 12 mit dieser Waffe |
| Klauen der Ork | Armband | Ork | 0 | 1 | - | - | +1 | +1 | - | 3 | 1500 | Kann Zauber des Orkschamanen |
| Räuberschwert | Schwert | Räuber | 2 | 4 | W10+1 | - | - | - | - | 10 | 1500 | - |
| Räuberschild | Schild | Räuber | 1 | 3 | - | - | +2 | - | -1 | 8 | 1500 | gibt +1/+1 gegen Menschen / W+0 |
| Räuberhellebarde | Hackwaffe | Räuber | 2 | 5 | W12+0 | - | - | - | - | 12 | 1500 | - |
| Räuberarmbrust | Armbrust | Räuber | 1 | 4 | - | W5+1 | - | - | - | 8 | 1500 | Reichweite 6 mit dieser Waffe |
| Blitzdeggen | Stichwaffe | Räuber | 1 | 2 | W5+0 | W4+0 | - | - | - | 5 | 1500 | - |
| Räuberkappe | Helm | Räuber | 0 | 2- | - | - | - | - | -2 | 5 | 1500 | 2 Angriffe pro Runde mit dieser Waffe |
| | | | | | | | | | | | | - |
| Waffenteile: | | | H | (-) | ZHS | EHS | Abw. | Ge | | | Preis | |
| 01) Griff | | | 1 | 1 | - | W3+0 | - | 2 | | | 500 | |
| 02) Handschutz | | | 1 | 1 | - | W3+0 | - | 2 | | | 500 | |
| 03) Klinge | | | 1 | 2 | - | W5+0 | - | 5 | | | 1000 | |
| ➔ Superschwert | | | 1 | 4 | 2W6+0 | 2W4+0 | - | 10 | | | 5000 | |
| 04) Sehne | | | 1 | 1 | - | W4+0 | - | 1 | | | 500 | |
| 05) Ewiger Pfeil | | | 0 | 1 | - | - | - | 1 | | | 1000 | |
| 06) Holzteil | | | 1 | 2 | - | W5+0 | - | 3 | | | 1000 | |
| ➔ Superbogen | | | 2 | 4 | 2W4+0 | - | - | 6 | | | 7000 | |
| 07) Flegelteil (L/K) | | | 1 | 2 | - | W0+1 | - | 3 | | | 1000 | |
| 08) Flegelteil (E/B) | | | 1 | 2 | - | W0+1 | - | 3 | | | 1000 | |
| 09) Flegelteil (A/G) | | | 1 | 2 | - | W0+1 | - | 3 | | | 1000 | |
| ➔ Superflegel (alle) | | | 1 | 4 | W0+3 | W0+1 | - | 10 | | | 7000 | |
| 10) Schaft | | | 1 | 3 | - | W6+0 | - | 5 | | | 1500 | |
| 11) Halterung | | | 0 | 1 | - | - | - | 3 | | | 500 | |
| 12) Klotz | | | 0 | 3 | - | - | - | 10 | | | 1000 | |
| ➔ Superhammer | | | 2 | 5 | 2W8+0 | - | - | 20 | | | 7000 | |
| Waffensets: | | | H | (-) | ZHS | EHS | Abw. | Ge. | | | Preis | |
| 01) Mag. Helm | | | 0 | 4 | - | - | +3 / -1 | 10 | | | 1500 | |
| 02) Mag. Schild | | | 1 | 4 | - | - | +1 / -2 | 10 | | | 1500 | |
| 03) Mag. Rüstung | | | 0 | 4 | - | - | 13 | 15 | | | 1500 | |
| 1-3 ➔ | | | | | | | | | | | | Zusätzlich Abwehr +5 und Schaden -2 |
| 04) Mag. Stab | | | 2 | 2- | W8+0 | - | Auf. +1 | 5 | | | 1500 | |
| 05) Mag. Umhang | | | 0 | 2- | - | - | +4 / -0 | 5 | | | 1500 | |
| 06) Mag. Kappe | | | 0 | 2- | - | - | +0 / -2 | 2 | | | 1500 | |
| 4-6 ➔ | | | | | | | | | | | | Zusätzlich Abwehr +2, Schaden -1 und Auf. +1 |
| 07) Mag. Armbrust | | | 1 | 3 | W6+0 | - | - | 5 | | | 1500 | |
| 08) Mag. Bolzen | | | 0 | 3 | W0+1 | W0+1 | - | 1 | | | 1500 | |
| 7-8 ➔ | | | | | | | | | | | | Zusätzlich Angriff +5 und Schaden +1 |
| 09) Wasserring | | | 0 | 1 | | | Verursacht zusätzlich (E) | 1 | | | 1500 | |
| 10) Luftring | | | 0 | 1 | | | Verursacht zusätzlich (A) | 1 | | | 1500 | |
| 11) Feuerring | | | 0 | 1 | | | Verursacht zusätzlich (B) | 1 | | | 1500 | |
| 12) Erdring | | | 0 | 1 | | | Verursacht zusätzlich (G) | 1 | | | 1500 | |
| 9-12 ➔ | | | | | | | | | | | | Verursacht zusätzlich (L/K) |

Lebenszauber

| 20 | 14 | 13 | 10 | 7 | 6 | 4 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|----|----|----|----|----|----|----|----------------------------|----|-----|-----|--|----|
| 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - | Stich | 1 | 1 | 1 | W4-1 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | | Kleine Heilung | 1 | 5 | 1 | W6+4 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | Läuterung (L) | 1 | 8 | 10 | 2 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | Todesschutz | 1 | 8 | 20 | Betroffener erhält bei Krankheit (K) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Kleine Lebensspende | 1 | 3 | 1 | Übertragung von 10 Lebenspunkten an beliebiges Ziel | |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | Mittlere Heilung | 1 | 12 | 1 | W12+10 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 10 | Energiestoss | 1 | 12 | 1 | W10+7 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 3 | 3 | 4 | 5 | 7 | 8 | 12 | Entgiften | 1 | 15 | 1 | Sämtliche Verzauberungen auf beliebigem Ziel werden aufgehoben | |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 8 | 9 | 14 | Feuerschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Brand (B) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 9 | 10 | 15 | Windschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Atemnot (A) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 4 | 4 | 5 | 7 | 10 | 12 | 16 | Schnelle Läuterung (L) | 1 | 10 | 5 | 4 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 11 | 13 | 18 | Mutlosigkeit | 1 | 20 | 4 | Betroffener hat keine Phase 4 (Angriff) | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 12 | 14 | 20 | Unsicherheit | 1 | 20 | 4 | Betroffener hat keine Phase 5 (Zauber) | V |
| 5 | 6 | 7 | 9 | 13 | 15 | - | Geist | 1 | 15 | 18 | Kreatur mit den Werten: A: 0 / V: 6 / S: W6 / T: 10 / E: 50 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (20 Erfahrung fürs Töten) | |
| 5 | 6 | 7 | 10 | 14 | 16 | - | Läuternde Waffe (L) | 1 | 15 | 24 | Betroffene Waffe verursacht zusätzliche 2 Läuterungsschaden (L) | V |
| 5 | 7 | 8 | 10 | 15 | 17 | - | Heilige Stärke | 1 | 15 | 8 | Betroffener hat Angriff +7 | V |
| 6 | 7 | 8 | 11 | 16 | 18 | - | Mittlere Lebensspende | 1 | 5 | 1 | Übertragung von 25 Lebenspunkten an beliebigem Ziel | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 17 | 19 | - | Grosse Heilung | 1 | 25 | 1 | 2W12+30 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 18 | 20 | - | Kleiner Heiltrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält 40 Lebenspunkte | |
| 7 | 9 | 10 | 13 | 19 | - | - | Energieball | 1 | 30 | 1 | 2W12+20 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 7 | 9 | 10 | 14 | 20 | - | - | Heilige Waffe | 1 | 25 | 8 | Betroffene Nahkampfwaffe macht Schaden +2 und Angriff +4 | V |
| 7 | 10 | 11 | 14 | 20 | - | - | Heilige Rüstung | 1 | 25 | 12 | Betroffener erhält nur ½ (abgerundet) des ihm zugefügten Schadens | V |
| 8 | 10 | 11 | 15 | - | - | - | Todesimmunität | 1 | 20 | 20 | Betroffener erhält bei Krankheit (K) keinen Schaden | V |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Unverwundbarkeit (U) | 1 | 30 | 6 | Betroffener erhält überhaupt keinen Schaden | V |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Schutz vor Bösem | 1 | 20 | 15 | Betroffener erhält von Leuten mit Ruf <7 nur ½ (aufgerundet) Schaden | V |
| 9 | 12 | 13 | 17 | - | - | - | Münzwaffe | 2 | 30 | 1 | Betroffene nicht-magische Waffe wird aus dem Spiel entfernt, Besitzer erhält Gold in Höhe des Waffenwerts | |
| 9 | 12 | 13 | 18 | - | - | - | Verteidigung | 2 | 25 | 6 | Betroffener erhält -X/+X, wobei X gleich des Angriffswerts ist | V |
| 9 | 13 | 14 | 18 | - | - | - | Mittler Läuterung (L) | 1 | 25 | 15 | 3 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 10 | 13 | 14 | 19 | - | - | - | Blenden | 1 | 40 | 4 | Betroffener hat weder Phase 4 (Angriff) noch 5 (Zauber) | V |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Grosse Lebensspende | 1 | 10 | 1 | Übertragung von 50 Lebenspunkten an beliebigem Ziel | |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Läuterungsball (L) | 1 | 35 | 10 | Einmalig 2W10+12 Schaden, danach „Läuterung“ (L) an beliebigem Ziel | |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Segen | 1 | 75 | 1 | Alle erhalten 15 Lebenspunkte | |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Riesige Heilung | 1 | 50 | 1 | 4W20+40 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 11 | 16 | 17 | - | - | - | - | Lebenswaffe | 1 | 40 | 5 | Betroffene Waffe gibt Lebenspunkte anstelle von Schaden | V |
| 12 | 16 | 17 | - | - | - | - | Frieden (global) | 3 | 60 | 4 | Alle überspringen Phase 4 (Angriff) und 5 (Zauber) | GV |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Heilige Riesenstärke | 2 | 40 | 8 | Betroffener hat Angriff +12 | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Elite-Geist | 1 | 45 | 18 | Kreatur mit den Werten: A: 6 / V: 12 / S: 2W4+1 / T: 10 / E: 80 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (50 Erfahrung und 1 Holz fürs Töten) | |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Heiliges Schild | 1 | 50 | 8 | Betroffener hat Abwehr +5 und kann nicht Ziel von Zaubern sein | V |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Absolute Heilung | 1 | 60 | 1 | Betroffener wird vollständig geheilt | |
| 13 | 19 | 20 | - | - | - | - | Lebensring | 2 | 60 | 5 | Betroffener erhält Lebenspunkte anstelle von Schaden | V |
| 14 | 19 | - | - | - | - | - | Immunität vor Bösem | 2 | 50 | 15 | Betroffener erhält von Leuten mit Ruf <7 keinen Schaden | V |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Unverwundbartrank (grTr) | 4 | 48 | p | Trinker erhält „Unverwundbarkeit“ (U) | |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Grosser Heiltrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält 80 Lebenspunkte | |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Hohes Gericht (L) | 4 | 52 | 10 | Alle erhalten „Läuterung“ (L) | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Starke Läuterung (L) | 1 | 50 | 20 | 5 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Absoluter Segen | 2 | 100 | 1 | Alle werden vollständig geheilt | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Engeldasein | 2 | 70 | 8 | Betroffener hat Angriff +5, Abwehr +5, Flugfähigkeit und Tempo +5 | V |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Helles Licht | 2 | 90 | 3 | Alle anderen überspringen Phase 4 (Angriff) und 5 (Zauber) | V |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Energietausch | 3 | 90 | 1 | Betroffener verliert Lebenspunkte, bis der Zauberer vollständig geheilt ist oder der Betroffene 0 erreicht | |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Absolute Verteidigung | 2 | 80 | 6 | Alle erhalten -X/+X, wobei X gleich des Angriffswerts ist | V |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Zauberaufhebung | 4 | 100 | 1 | Alle globalen Verzauberungen (GV) werden aufgehoben | |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Höchstes Gericht (L) | 4 | 100 | 15 | Alle erhalten „Mittlere Läuterung“ (L) | V |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Läuterungswaffe herstellen | 10 | 100 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und verursacht zusätzlich 2 Läuterungsschaden (L) (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Heilwaffe herstellen | 12 | 120 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und gibt dem Träger W4 Lebenspunkte je erfolgreichen Angriff (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Helm/Schild +1 herstellen | 15 | 150 | p | Betroffener Helm/Schild wird zu einer magischen Waffe und gibt Abwehr +1 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Absolutes Gericht (global) | 4 | 160 | 10 | Alle erhalten „Läuterung“ (L) | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht des Lebens (global) | 4 | 160 | (p) | Lebenszauber kosten die Hälfte, Todeszauber das Doppelte | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht den Guten (global) | 4 | 160 | (p) | Alle mit Ruf >13 erhalten Angriff +2 und Abwehr +3 | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Friedensaura (global) | 8 | 160 | (p) | Alle Schadenszauber machen ½ Schaden, alle Heilzauber heilen doppelt | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Lebenssteigerung (global) | 8 | 160 | (p) | Die Heilgeschwindigkeit wird um den gegebenen Wert erhöht | GV |

Wasserzauber

| 20 | 14 | 13 | 10 | 7 | 6 | 4 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|----|----|----|----|----|----|----|------------------------------|----|------|-----|---|----|
| 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - | Stich | 1 | 1 | 1 | W4-1 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | | Kleines Heilwasser | 1 | 5 | 1 | W6+3 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | Vereisen (E) | 1 | 8 | 10 | 2 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | Feuerschutz | 1 | 8 | 20 | Betroffener erhält bei Brand (B) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Kleine Manaspense | 1 | 10 | 1 | Betroffener erhält 10 Mana (+Kosten 3 Lebenspunkte) | |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | Mittleres Heilwasser | 1 | 12 | 1 | W12+8 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 10 | Eissplitter | 1 | 12 | 1 | W10+7 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 3 | 3 | 4 | 5 | 7 | 8 | 12 | Entgiften | 1 | 15 | 1 | Sämtliche Verzauberungen auf beliebigem Ziel werden aufgehoben | |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 8 | 9 | 14 | Giftschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Vergiftung (G) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 9 | 10 | 15 | Todesschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Krankheit (K) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 4 | 4 | 5 | 7 | 10 | 12 | 16 | Schnelles Vereisen (E) | 1 | 10 | 5 | 4 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 11 | 13 | 18 | Wasserpeile | 1 | 20 | 12 | Betroffene Schusswaffe verursacht keinen Schaden | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 12 | 14 | 20 | Pfütze | 2 | 20 | 3 | Eine zusätzliche Wasserfläche mit Ø 8 erscheint | |
| 5 | 6 | 7 | 9 | 13 | 15 | - | Riesenfrosch | 1 | 15 | 18 | Kreatur mit den Werten: A: 0 / V: 6 / S: W6 / T: 12(S) / E: 50 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (20 Erfahrung fürs Töten) | |
| 5 | 6 | 7 | 10 | 14 | 16 | - | Eiswaffe (E) | 1 | 15 | 24 | Betroffene Waffe verursacht zusätzliche 2 Eisschaden (E) | V |
| 5 | 7 | 8 | 10 | 15 | 17 | - | Eiskraft | 1 | 15 | 12 | Betroffener hat Angriff +6 | V |
| 6 | 7 | 8 | 11 | 16 | 18 | - | Mittlere Manaspense | 1 | 25 | 1 | Betroffener erhält 25 Mana (+Kosten: 5 Lebenspunkte) | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 17 | 19 | - | Grosses Heilwasser | 1 | 25 | 1 | 2W12+25 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 18 | 20 | - | Kleiner Manatrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält 25 Manapunkte | |
| 7 | 9 | 10 | 15 | 19 | - | - | Eisstoss | 1 | 30 | 1 | 2W12+20 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 7 | 9 | 10 | 14 | 20 | - | - | Flossen | 1 | 20 | 12 | Betroffener kann Wasser ohne Einschränkungen begehen | V |
| 7 | 10 | 11 | 14 | 20 | - | - | Eiskörper | 1 | 30 | 12 | Betroffener erhält Schaden jeweils um 4 vermindert | V |
| 8 | 10 | 11 | 15 | - | - | - | Feuerimmunität | 1 | 20 | 20 | Betroffener erhält bei Brand (B) keinen Schaden | V |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Unsichtbarkeit (I) | 1 | 30 | 5 | Betroffener kann nicht Ziel Angriffen und Zaubern sein | V |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Wasserloch | 2 | 40 | 5 | Eine zusätzliche Wasserfläche mit Ø 12 erscheint | |
| 9 | 12 | 13 | 17 | - | - | - | Eismauer | 1 | 25 | 12 | Eine unüberwindbare Mauer erscheint (Länge 16) | |
| 9 | 12 | 13 | 18 | - | - | - | Flüssige Waffe | 1 | 25 | 12 | Betroffene Waffe fügt nur ½ Schaden zu | V |
| 9 | 13 | 14 | 18 | - | - | - | Mittleres Vereisen (E) | 1 | 25 | 15 | 3 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 10 | 13 | 14 | 19 | - | - | - | Festfrieren | 1 | 30 | 5 | Betroffener hat Angriff ½ und Abwehr ½ und überspringt Phase 1 (Laufen) | V |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Grosse Manaspense | 1 | 50 | 1 | Betroffener erhält 50 Mana (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Gefrierball (E) | 1 | 35 | 10 | Einmalig 2W10+12 Schaden, danach „Vereisen“ (E) an beliebigem Ziel | |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Welle | 2 | 40 | 1 | Eine Welle mit Breite 24 fügt allen auf ihrem Weg 15 Schaden zu | |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Riesiges Heilwasser | 1 | 50 | 1 | 4W20+35 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 11 | 16 | 17 | - | - | - | - | Kristallwaffe | 4 | 40 | x | Betroffene nicht-magische Waffe fügt beim nächsten erfolgreichen Angriff 3-fachen Schaden zu und wird danach aus dem Spiel entfernt, Besitzer erhält Gold in ½ Höhe des Waffenwerts | |
| 12 | 16 | 17 | - | - | - | - | See | 3 | 60 | 6 | Eine zusätzliche Wasserfläche mit Ø 16 erscheint | |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Eisschild | 1 | 50 | 8 | Betroffener hat Abwehr +5 und kann nicht Ziel von Zaubern sein | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Krokodil | 1 | 45 | 18 | Ein „Krokodil“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Sumpf | 3 | 45 | 18 | Alle haben ½ Geschwindigkeit | |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Nasse Waffen | 4 | 72 | x | Alle nicht-magischen Waffen haben Schaden -2 bis zur Reparatur, die 10% des Waffenpreises beträgt | |
| 13 | 19 | 20 | - | - | - | - | Gefrierstrahl | 1 | 15+X | 10 | Einmalig X Schaden, danach „Vereisen“ (E) an beliebigem Ziel (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 14 | 19 | - | - | - | - | - | Eisbärenpanzer | 2 | 40 | 12 | Betroffener hat Abwehr +10 | V |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Unsichtbartrank (grTr) | 4 | 48 | p | Trinker erhält „Unsichtbarkeit“ (I) | |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Grosser Manatrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält 50 Manapunkte | |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Winter (E) | 4 | 52 | 10 | Alle erhalten „Vereisung“ (E) | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Starkes Vereisen (E) | 1 | 50 | 20 | 5 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Krake | 2 | 70 | 18 | Eine Kreatur mit den Werten: A: 10 / V: 18 / S: W8+1 / T: 8(S) / E: 120 erscheint unter der Kontrolle des Zauberers (80 Erfahrung und 2 Leder fürs Töten) | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Wellenkraft | 2 | 70 | 12 | Betroffener hat Angriff +5, Abwehr -5, Schwimmfähigkeit und erhält nur ½ Schaden | V |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Jokulhaups | 4 | 120 | 1 | Eine Welle mit Breite 24 fügt allen auf ihrem Weg 40 Schaden zu | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Manatausch | 3 | 90 | 1 | Betroffener verliert Mana, bis der Zauberer vollständig aufgefrischt ist oder der Betroffene 0 erreicht | |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Harter Winter (E) | 4 | 100 | 15 | Alle erhalten „Mittleres Vereisen“ (E) | V |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Hagel (global) | 5 | 100 | 10 | Alle erhalten 3 Schaden, ein Schild reduziert um 1, Helm um 2, beide zusammen oder ein Dach um 3 | GV |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Eiselementar (E) | 5 | 150 | 24 | Ein „Eiselementar“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Eiswaffe herstellen | 10 | 100 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und verursacht zusätzlich 2 Eisschaden (E) (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Manawaffe herstellen | 12 | 120 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und gibt dem Träger W4 Mana je erfolgreichen Angriff (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Mantel +1 herstellen | 15 | 150 | p | Betroffener Mantel wird zu einer magischen Waffe und gibt Abwehr +1 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Eiszeit (global) | 4 | 160 | 10 | Alle erhalten „Vereisen“(E) | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht des Wassers (global) | 4 | 160 | (p) | Wasserzauber kosten die Hälfte, Feuerzauber das Doppelte | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht den Neutralen (global) | 4 | 160 | (p) | Alle mit Ruf zwischen 6 und 14 erhalten Angriff +2 und Abwehr +2 | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Eiseskälte (global) | 4 | 160 | (p) | Alle haben Angriff, Abwehr und Geschwindigkeit ½, zudem dauert das Zaubern die doppelte Zeit | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Überschwemmung (global) | 8 | 160 | 6 | Alles, ohne Berge und Häuser, steht unter Wasser | GV |

Windzauber

| 20 | 14 | 13 | 10 | 7 | 6 | 4 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|----|----|----|----|----|----|----|-----------------------------|----|-----|-----|--|----|
| 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - | Bise | 1 | 3 | 1 | W6 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | Kleiner Windhauch | 1 | 5 | 1 | W6+3 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | Atemnot (A) | 1 | 8 | 10 | 2 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | Giftschutz | 1 | 8 | 20 | Betroffener erhält bei Vergiftung (G) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Leichter Nebel | 1 | 10 | 8 | Betroffener hat Reichweite 8 | V |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | Gegenwind | 1 | 15 | 18 | Betroffener hat ½ Geschwindigkeit | V |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 10 | Mittlerer Windhauch | 1 | 12 | 1 | W12+8 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 3 | 3 | 4 | 5 | 7 | 8 | 12 | Orkan | 1 | 20 | 1 | 2W10+10 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 8 | 9 | 14 | Läuterungsschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Läuterung (L) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 9 | 10 | 15 | Feuerschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Brand (B) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 4 | 4 | 5 | 7 | 10 | 12 | 16 | Schnelle Atemnot (A) | 1 | 10 | 5 | 4 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 11 | 13 | 18 | Versetzen | 1 | 15 | 1 | Betroffener wird um 5 verschoben | |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 12 | 14 | 20 | Beissender Wind | 1 | 20 | 1 | Betroffener lässt eine Waffe fallen | |
| 5 | 6 | 7 | 9 | 13 | 15 | - | Papagei | 1 | 15 | 18 | Kreatur mit den Werten: A: 0 / V: 5 / S: W4 / T 20(F) / E: 50 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (20 Erfahrung fürs Töten) | |
| 5 | 6 | 7 | 10 | 14 | 16 | - | Luftstehlende Waffe (A) | 1 | 15 | 24 | Betroffene Waffe verursacht zusätzliche 2 Atemnotschaden (A) | V |
| 5 | 7 | 8 | 10 | 15 | 17 | - | Kraft des Windes | 1 | 15 | 10 | Betroffener hat Angriff +7 | V |
| 6 | 7 | 8 | 11 | 16 | 18 | - | Grosser Windhauch | 1 | 25 | 1 | 2W12+25 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 17 | 19 | - | Eiltrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält „Eile“ (H) | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 18 | 20 | - | Flugtrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält „Flugfähigkeit“ (F) | |
| 7 | 9 | 10 | 13 | 19 | - | - | Festsaugen | 1 | 25 | 6 | Betroffener überspringt Phase 1 (Laufen) | V |
| 7 | 9 | 10 | 14 | 20 | - | - | Lahme Waffe | 1 | 25 | 12 | Betroffene Waffe fügt nur ½ Schaden zu | V |
| 7 | 10 | 11 | 14 | 20 | - | - | Eile (H) | 1 | 25 | 24 | Betroffener hat doppelte Geschwindigkeit | V |
| 8 | 10 | 11 | 15 | - | - | - | Giftimmunität | 1 | 20 | 20 | Betroffener erhält bei Vergiftung (G) keinen Schaden | V |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Adler | 1 | 30 | 18 | Kreatur mit den Werten: A: 4 / V: 6 / S: W6+1 / T: 20(F) / E: 60 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (30 Erfahrung und 20 Gold fürs Töten) | |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Starker Nebel | 1 | 25 | 8 | Betroffener hat Reichweite 4 | |
| 9 | 12 | 13 | 17 | - | - | - | Halt den Helm | 1 | 25 | 6 | Betroffener hat Abwehr ½ und hat nur noch eine Kampfhand | V |
| 9 | 12 | 13 | 18 | - | - | - | Flugfähigkeit (F) | 1 | 25 | 12 | Betroffener hat Flugfähigkeit | V |
| 9 | 13 | 14 | 18 | - | - | - | Mittlere Atemnot (A) | 1 | 25 | 15 | 3 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 10 | 13 | 14 | 19 | - | - | - | Schnelle Waffe | 1 | 35 | 12 | Betroffene Waffe fügt den doppelten Schaden zu | V |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Zwangsbewegung | 1 | 40 | 1 | Betroffener wird um 12 versetzt | |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Wirbel | 2 | 40 | 1 | Ein Wirbel mit Ø 32 breitet sich um den Zauberer aus und fügt allen auf seinem Weg 15 Schaden zu | |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Windschutz | 1 | 40 | 8 | Betroffener kann nicht Ziel von Fernkampfwaffen und Zaubern sein | V |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Insekten | 3 | 45 | 18 | 5 Kreaturen mit jeweils den Werten: A: 0 / V: 3 / S: W4 / T: 10(F) / E: 30 erscheinen unter Kontrolle des Zauberers (Jeweils 10 Erfahrung fürs Töten) | |
| 11 | 16 | 17 | - | - | - | - | Tornado | 1 | 50 | 1 | 2W20+30 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 12 | 16 | 17 | - | - | - | - | Windrüstung | 2 | 40 | 8 | Betroffener hat Angriff und Abwehr je 1½-fach | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Umkehrschaden | 2 | 60 | 6 | Der Schaden wird statt dem Betroffenen dem Angreifer zugefügt | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Geier | 1 | 45 | 18 | Kreatur mit den Werten: A: 7 / V: 6 / S: 2W4+1 / T: 15(F) / E: 80 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (50 Erfahrung und 30 Gold fürs Töten) | |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Flug des Falken | 1 | 60 | 18 | Betroffener hat „Eile“ (H) und „Flugfähigkeit“ (F) | V |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Rauch (global) | 5 | 60 | 12 | Alle haben Reichweite 2 | GV |
| 13 | 19 | 20 | - | - | - | - | Teleportation | 5 | 75 | 1 | Der Zauberer erscheint an einer beliebigen Stelle | |
| 14 | 19 | - | - | - | - | - | Manatausch | 3 | 90 | 1 | Betroffener verliert Mana, bis der Zauberer vollständig aufgefrischt ist oder der Betroffene 0 erreicht | |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Reichweite +4 | 8 | 80 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe hat Reichweite +4 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Falkentrunk (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält „Eile“ (H) und „Flugfähigkeit“ (F) für 15 Runden | |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Luftmangel (A) | 4 | 52 | 10 | Alle erhalten „Atemnot“ (A) | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Starke Atemnot (A) | 1 | 50 | 20 | 5 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Drachenbaby | 3 | 90 | 18 | Kreatur mit den Werten: A: 12 / V: 16 / S: 2W6 / T: 15(F) / E: 120 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (100 Erfahrung und 100 Gold fürs Töten) | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Zeitstopp (global) | 10 | 120 | 3 | Alle anderen überspringen 3 Runden (Zeit steht still) | GV |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Hurrikan | 4 | 120 | 1 | Ein Wirbel mit Ø 32 breitet sich um den Zauberer aus und fügt allen auf seinem Weg 40 Schaden zu | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Fremdteleportation | 5 | 100 | 1 | Betroffener erscheint an einer beliebigen Stelle, von der ein anderer Charakter nicht mehr als 5 Felder entfernt steht | |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Vakuum (A) | 4 | 100 | 15 | Alle erhalten „Mittlere Atemnot“ (A) | V |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Gegen den Wind (global) | 5 | 100 | (p) | Alle Waffen fügen nur ½ Schaden zu | GV |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Sturmelementar (A) | 5 | 150 | 24 | Ein „Sturmelementar“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Luftstehl. Waffe herstellen | 10 | 100 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und verursacht zusätzlich 2 Atemnotschaden (A) (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Wirbelwaffe herstellen | 12 | 120 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und bewirkt bei jedem erfolgreichen Angriff, dass der Betroffene seine nächste Phase 1 (Laufen) überspringt (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Schusswaffe +1 herstellen | 15 | 150 | p | Betroffene Fernkampfwaffe wird zu einer magischen Waffe und gibt Schaden +1 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 19 | - | - | - | - | - | - | All (global) | 4 | 160 | 10 | Alle erhalten „Atemnot“ (A) | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht des Windes (global) | 4 | 160 | (p) | Windzauber kosten die Hälfte, Erdzauber das Doppelte | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | M. der Verteidiger (global) | 4 | 160 | (p) | Alle erhalten Abwehr +3 | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Zauberstopp (global) | 4 | 160 | 36 | Alle Zauber kosten das Doppelte an Mana | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Manasteigerung (global) | 8 | 160 | (p) | Die Auffrischungsgeschwindigkeit wird um den gegebenen Wert erhöht | GV |

Todeszauber

| 20 | 14 | 13 | 10 | 7 | 6 | 4 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|----|----|----|----|----|----|----|--------------------------|----|------|-----|---|----|
| 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - | Stich | 1 | 1 | 1 | W4-1 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | Kleiner Tausch | 1 | 5 | 1 | Betroffener erhält W4+1 Schaden, ein beliebiges Ziel erhält so viele Lebenspunkte | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | Krankheit (A) | 1 | 8 | 10 | 2 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | Läuterungsschutz | 1 | 8 | 20 | Betroffener erhält bei Läuterung (L) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Wut | 1 | 10 | 10 | Betroffener hat Angriff +4 | V |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | Mittlerer Tausch | 1 | 15 | 1 | Betroffener erhält 2W6+2 Schaden, ein beliebiges Ziel erhält so viele Lebenspunkte | |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 10 | Todesstoss | 1 | 12 | 1 | W10+7 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 3 | 3 | 4 | 5 | 7 | 8 | 12 | Schwäche | 1 | 25 | 6 | Betroffener hat Angriff ½ und Abwehr ½ | V |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 8 | 9 | 14 | Eisschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Vereisung (E) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 9 | 10 | 15 | Giftschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Gift (G) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 4 | 4 | 5 | 7 | 10 | 12 | 16 | Schnelle Krankheit (K) | 1 | 10 | 5 | 4 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 11 | 13 | 18 | Immunschwäche | 1 | 25 | 12 | Betroffener verliert jeglichen Schutz und Immunität | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 12 | 14 | 20 | Leichter Zorn | 1 | 15 | 1 | Betroffener verliert 1/5 seiner Lebenspunkte (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 5 | 6 | 7 | 9 | 13 | 15 | - | Skelett | 1 | 15 | 18 | Ein „Skelett“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 5 | 6 | 7 | 10 | 14 | 16 | - | Virenwaffe (K) | 1 | 15 | 24 | Betroffene Waffe verursacht zusätzliche 2 Krankheitsschaden (K) | V |
| 5 | 7 | 8 | 10 | 15 | 17 | - | Gemetzel (M) | 1 | 25 | 6 | Betroffener hat die Phase 4 (Angriff) doppelt | V |
| 6 | 7 | 8 | 11 | 16 | 18 | - | Risiko | 2 | 30 | 6 | Betroffener erhält +X/-X, wobei X gleich des Abwehrwerts ist | V |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 17 | 19 | - | Gemetzeltrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält „Gemetzel“ (M) | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 18 | 20 | - | Giftiges Wasser | 2 | 40 | 1 | Betroffener erhält 3 Müdigkeitspunkte | |
| 7 | 9 | 10 | 13 | 19 | - | - | Todesball | 1 | 30 | 1 | 2W12+20 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 7 | 9 | 10 | 13 | 20 | - | - | Beinlähmung | 1 | 25 | 6 | Betroffener überspringt Phase 1 (Laufen) | V |
| 7 | 10 | 11 | 14 | 20 | - | - | Armlähmung | 1 | 30 | 6 | Betroffener hat Angriff 0 | V |
| 8 | 10 | 11 | 15 | - | - | - | Läuterungsimmunität | 1 | 20 | 20 | Betroffener erhält bei Läuterung (L) keinen Schaden | V |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Zombie | 1 | 30 | 18 | Ein „Zombie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Richtiger Zorn | 1 | 30 | 1 | Betroffener verliert 1/3 seiner Lebenspunkte (+Kosten: 20 Lebenspunkte) | |
| 9 | 12 | 13 | 17 | - | - | - | Letzte Stärke | 1 | 10 | 10 | Betroffener hat Angriff +10 (+Kosten: 12 Lebenspunkte) | V |
| 9 | 12 | 13 | 18 | - | - | - | Letzte Abwehr | 1 | 12 | 10 | Betroffener hat Abwehr +12 (+Kosten: 12 Lebenspunkte) | V |
| 9 | 13 | 14 | 18 | - | - | - | Mittlere Krankheit (K) | 1 | 25 | 15 | 3 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 10 | 13 | 14 | 19 | - | - | - | Rost der Rüstung | 1 | 25 | 10 | Betroffene Rüstung hat Abwehrwert 1 | V |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Manaschwund | 2 | 30 | 15 | Betroffener verliert 3 Mana, wenn er nicht 5/6 würfelt, falls Mana auf 0 ist, werden Lebenspunkte anstelle abgezogen | V |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Virenball (K) | 1 | 35 | 10 | Einmalig 2W10+12 Schaden, danach „Krankheit“ (K) an beliebigem Ziel | |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Rost der Waffe | 1 | 40 | 10 | Betroffene Waffe verursacht Schaden 2 anstelle des üblichen | V |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Wiedergeburt | 1 | X | p | Eine letzte Runde gestorbene Kreatur mit X Lebenspunkten erscheint unter Kontrolle des Zauberers wieder | |
| 11 | 16 | 17 | - | - | - | - | Grosser Tausch | 1 | 35 | 1 | Betroffener erhält 2W12+5 Schaden, ein beliebiges Ziel erhält so viele Lebenspunkte | |
| 12 | 16 | 17 | - | - | - | - | Verletzlichkeit | 2 | 40 | 6 | Betroffener erhält jeweils 3 Schaden zusätzlich | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Panik (P) | 1 | 40 | 3 | Betroffener wird vom Zauberer kontrolliert, hat jedoch nur Phase 1 (Laufen) | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Mumie | 1 | 45 | 18 | Eine „Mumie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Skelettrüstung | 1 | 40 | 10 | Betroffener hat gegen alles Immunität | V |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Hass | 1 | 50 | 10 | Wenn der Betroffene nicht angreift, erhält er 5 Schaden | V |
| 13 | 19 | 20 | - | - | - | - | Fäulnis | 10 | 50 | p | Betroffene magische Waffe verliert eine darauf liegende Magie (kann somit den magischen Status verlieren) (Bei Spezialwaffen nicht möglich) | |
| 14 | 19 | - | - | - | - | - | Massenpanik | 3 | 60 | 3 | Alle anderen erhalten „Panik“ (P) | V |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Todesstrahl | 1 | 10+X | 1 | X Schaden (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Langgemetzeltrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält „Gemetzel“ (M) für 12 Runden | |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Seuche (K) | 4 | 52 | 10 | Alle erhalten „Krankheit“ (K) | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Starke Krankheit (K) | 1 | 50 | 20 | 5 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | riesiger Tausch | 1 | 75 | 1 | Betroffener erhält 2W20+20 Schaden, ein beliebiges Ziel erhält so viele Lebenspunkte | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Angriff | 3 | 60 | 10 | Alle erhalten Angriff +4 | V |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Virenstrahl (K) | 1 | 15+X | 10 | Einmalig X Schaden, danach „Krankheit“ (K) an beliebigem Ziel (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Vampirdasein | 2 | 70 | 8 | Betroffener hat Angriff +6 / Abwehr +3 / Schaden +1 und Flugfähigkeit | V |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Gefährliche Seuche (K) | 4 | 100 | 15 | Alle erhalten „Mittlere Krankheit“ (K) | V |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Energietausch | 3 | 90 | 1 | Betroffener verliert Lebenspunkte, bis der Zauberer vollständig geheilt ist oder der Betroffene 0 erreicht | |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Auf Leben und Tod | 2 | 100 | 12 | Alle erhalten +X/-X, wobei X gleich dem Abwehrwert ist | V |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Virenwaffe herstellen | 10 | 100 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und verursacht zusätzlich 2 Krankheitsschaden (K) (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Peitsche +1 herstellen | 15 | 150 | p | Betroffene Peitsche wird zu einer magischen Waffe und gibt Schaden +1 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Stichwaffe +1 herstellen | 15 | 150 | p | Betroffene Stichwaffe wird zu einer magischen Waffe und gibt Schaden +1 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Massentod (global) | 4 | 160 | 10 | Alle erhalten „Krankheit“ (K) | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht des Todes (global) | 4 | 160 | (p) | Todeszauber kosten die Hälfte, Lebenszauber das Doppelte | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht den Bösen (global) | 4 | 160 | (p) | Alle mit Ruf <7 erhalten Angriff +3 und Abwehr +2 | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Gemetzelwaffe herstellen | 18 | 180 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und kann 2 Mal pro Runde angreifen (+Kosten: 100 % Waffenpreis) | |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Lebensstopp (global) | 8 | 160 | (p) | Die Heilgeschwindigkeit wird um den gegebenen Wert gesenkt | GV |

Feuerzauber

| 20 | 14 | 13 | 10 | 7 | 6 | 4 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|----|----|----|----|----|----|----|------------------------------|----|------|-----|--|----|
| 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - | Stich | 1 | 1 | 1 | W4-1 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | Erstschlag | 1 | 12 | 8 | Jeder, der von der betroffenen Waffe getroffen wird, hat bei seinem nächsten Angriff Schaden -2 | V |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | Brand (B) | 1 | 8 | 10 | 2 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | Eisschutz | 1 | 8 | 20 | Betroffener erhält bei Vereisung (E) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Heisse Waffe | 1 | 15 | 8 | Betroffene Waffe fügt dem Träger bei jedem Angriff 2 Schaden zu | V |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | Kleiner Lebensball | 1 | 20 | 1 | 25 Schaden an beliebigem Ziel (+Kosten: 15 Leben) | |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 10 | Feuerstoss | 1 | 12 | 1 | W10+8 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 3 | 3 | 4 | 5 | 7 | 8 | 12 | Heisse Wut | 1 | 15 | 12 | Betroffener hat Angriff +5 | V |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 8 | 9 | 14 | Windschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Atemnot (A) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 9 | 10 | 15 | Läuterungsschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Läuterung (L) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 4 | 4 | 5 | 7 | 10 | 12 | 16 | Schneller Brand (B) | 1 | 10 | 5 | 4 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 11 | 13 | 18 | Verbrannte Hand | 1 | 25 | 12 | Betroffener kann nur noch eine Hand verwenden | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 12 | 14 | 20 | Lebensknall | 1 | 20 | 1 | Alle im Ø 16 erhalten X (X < 26) Schaden (+Kosten: X Leben) | |
| 5 | 6 | 7 | 9 | 13 | 15 | - | Feuerfee | 1 | 15 | 18 | Ein Kreatur mit den Werten: A: 1 / V: 5 / S: W4+1 / T: 10 / E: 50 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (20 Erfahrung fürs Töten) | |
| 5 | 6 | 7 | 10 | 14 | 16 | - | Feuerwaffe (B) | 1 | 15 | 24 | Betroffene Waffe verursacht zusätzliche 2 Brandschaden (B) | V |
| 5 | 7 | 8 | 10 | 15 | 17 | - | Feuerring (F) | 1 | 25 | 5 | Aller Schaden, der dem Betroffenen zugefügt wird, wird auch dem Angreifer zugefügt | V |
| 6 | 7 | 8 | 11 | 16 | 18 | - | Brennender Körper | 1 | 25 | 6 | Betroffene Rüstung gibt Abwehr 5 | V |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 17 | 19 | - | Feuerringtrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält „Feuerring“ (F) | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 18 | 20 | - | Mittlerer Lebensball | 1 | 30 | 1 | 40 Schaden an beliebigem Ziel (+Kosten: 25 Lebenspunkte) | |
| 7 | 9 | 10 | 13 | 19 | - | - | Feuerball | 1 | 30 | 1 | 2W12+22 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 7 | 9 | 10 | 13 | 20 | - | - | Feuerwand | 1 | 25 | 12 | Eine unüberwindbare Mauer erscheint (Länge 16) | |
| 7 | 10 | 11 | 14 | 20 | - | - | Feuerkäfig | 1 | 30 | 12 | Betroffener erhält 4 Schaden pro Runde, in der er läuft | V |
| 8 | 10 | 11 | 15 | - | - | - | Eisimmunität | 1 | 20 | 20 | Betroffener erhält bei Vereisung (E) keinen Schaden | V |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Brandbombe | 2 | 30 | 1 | Alle im Gebiet Ø 8 erhalten W6+2 Schaden | |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Feuerstrahl | 1 | 8+X | 1 | X Schaden an beliebigem Ziel (+ Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 9 | 12 | 13 | 17 | - | - | - | Schärfen | 1 | 35 | 12 | Betroffene Waffe verursacht doppelten Schaden | V |
| 9 | 12 | 13 | 18 | - | - | - | Spaltblitz | 1 | 40 | 1 | Zwei Betroffene erhalten je 2W10+10 Schaden | |
| 9 | 13 | 14 | 18 | - | - | - | Mittlerer Brand (B) | 1 | 25 | 15 | 3 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 10 | 13 | 14 | 19 | - | - | - | Anarchie | 3 | 45 | 10 | Alle haben Angriff X und Abwehr X, wobei X gleich Angriff- plus Abwehrwert ist | V |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Grosser Lebensball | 1 | 40 | 1 | 60 Schaden an beliebigem Ziel (+Kosten: 35 Lebenspunkte) | |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Magmaball (B) | 1 | 40 | 10 | Einmalig 2W10+15 Schaden, danach „Brand“ (B) an beliebigem Ziel | |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Brennendes Schild | 1 | 50 | 12 | Betroffener erhält keinen Fernkampfschaden und nur ½ Nahkampfschaden | V |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Sprühen | 2 | 40 | 1 | Eine beliebige Anzahl Ziele erhält zusammen 40 Schaden (+Kosten: 20 Lebenspunkte) | |
| 11 | 16 | 17 | - | - | - | - | Magmastrahl (B) | 1 | 12+X | 10 | Einmalig X Schaden, danach „Brand“ (B) an beliebigem Ziel (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 12 | 16 | 17 | - | - | - | - | Glühende Waffe | 2 | 50 | 24 | Betroffene Waffe fügt dem Träger bei jedem Angriff 3 Schaden zu | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Schmelzen | 3 | 60 | p | Betroffene nicht-magische Waffe ist bis zur Reparatur (Kosten: 10 % Waffenpreis) nicht mehr verwendbar | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Donnermahr | 1 | 45 | 18 | Eine Kreatur mit den Werten: A: 9 / V: 9 / S: W10 / T: 15 / E: 70 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (50 Erfahrung und 30 Gold fürs Töten) | |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Funkenregen (global) | 3 | 60 | 10 | Alle erhalten 2 Schaden, ein Schild reduziert um 1, Helm um 1, beide zusammen oder ein Dach um 2 | GV |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Rauch | 3 | 60 | 20 | Alle haben Reichweite 2 | V |
| 13 | 19 | 20 | - | - | - | - | Dürre | 5 | 75 | 6 | Ein Gebiet Ø 32 wird gewässerfrei | |
| 14 | 19 | - | - | - | - | - | Meteorit | 3 | 75 | 1 | Alle erhalten 40 Schaden | |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Feuer des Mana (global) | 10 | 100 | 1 | Alle verlieren 50 Mana | |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Feuerblitztrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker kann einen Feuerblitz (2W20+25 Schaden an beliebigem Ziel) verursachen (zusätzliche Kosten zum Trinken: 20 Mana) | |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Inferno (B) | 4 | 52 | 10 | Alle erhalten „Brand“ (B) | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Starker Brand (B) | 1 | 50 | 20 | 5 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Magmawaffe herstellen | 12 | 120 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und verursacht Schaden +3, zudem fügt sie dem Träger 2 Schaden pro Angriff zu (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Verkohelter Boden | 4 | 120 | 20 | Jeder erhält 3 Schaden pro Runde, in der er läuft | V |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Hitze des Gefechts | 4 | 120 | 10 | Jeder erhält 5 Schaden pro Runde, in der er nicht angreift | V |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Drachendasein | 2 | 70 | 8 | Betroffener hat Angriff +7, Abwehr +7 und Flugfähigkeit | V |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Masseninferno (B) | 4 | 100 | 15 | Alle erhalten „Mittleren Brand“ (B) | V |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Steinregen (global) | 7 | 140 | 10 | Alle erhalten 5 Schaden, ein Schild reduziert um 2, Helm um 3, beide zusammen oder ein Dach um 5 | GV |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Feuerelementar (B) | 5 | 150 | 24 | Ein „Feuerelementar“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Feuerwaffe herstellen | 10 | 100 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und verursacht zusätzlich 2 Brandschaden (B) (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Schwert +1 herstellen | 15 | 150 | p | Betroffenes Schwert wird zu einer magischen Waffe und gibt Schaden +1 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Hackwaffe +1 herstellen | 15 | 150 | p | Betroffene Hackwaffe wird zu einer magischen Waffe und gibt Schaden +1 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Meteoritenfall (global B) | 4 | 160 | 10 | Alle erhalten „Brand“ (B) | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht des Feuers (global) | 4 | 160 | (p) | Feuerzauber kosten die Hälfte, Wasserzauber das Doppelte | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht der Angreifer (global) | 4 | 160 | (p) | Alle erhalten Angriff +3 | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Vulkan (global) | 15 | 150 | (p) | Es ist Nacht | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Feueraura (global) | 8 | 160 | (p) | Alle Schadenszauber machen doppelt Schaden, alle Heilzauber heilen ½ | GV |

Erdzauber

| 20 | 14 | 13 | 10 | 7 | 6 | 4 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|----|----|----|----|----|----|----|-----------------------------|----|-----|-----|--|----|
| 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - | Holzsplitter | 1 | 3 | 1 | W6 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | | Kleine Beeren | 1 | 5 | 1 | W6+3 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | Vergiftung (G) | 1 | 8 | 10 | 2 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | Windschutz | 1 | 8 | 20 | Betroffener erhält bei Atemnot (A) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Kleine Kräftigung | 1 | 10 | 10 | Betroffener hat Angriff +3 und Abwehr +3 | V |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | Mittlere Beeren | 1 | 12 | 1 | W12+8 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 2 | 2 | 3 | 4 | 6 | 7 | 10 | Steinfaust | 1 | 15 | 12 | Betroffener hat Angriff +7 | V |
| 3 | 3 | 4 | 5 | 7 | 8 | 12 | Stein | 1 | 20 | 1 | 2W10+10 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 3 | 3 | 4 | 6 | 8 | 9 | 14 | Todesschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Krankheit (K) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 9 | 10 | 15 | Eisschutz | 1 | 12 | 20 | Betroffener erhält bei Vereisung (E) den Schaden bei 3/4/5/6 nicht | V |
| 4 | 4 | 5 | 7 | 10 | 12 | 16 | Schnelles Vergiften (G) | 1 | 10 | 5 | 4 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 11 | 13 | 18 | Steinhaut | 1 | 20 | 12 | Betroffener hat Abwehr +10 | V |
| 4 | 5 | 6 | 8 | 12 | 14 | 20 | Mittlere Kräftigung (C) | 1 | 20 | 10 | Betroffener hat Angriff +5 und Abwehr +5 | V |
| 5 | 6 | 7 | 9 | 13 | 15 | - | Schattenwolf | 1 | 15 | 18 | Ein „Schattenwolf“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 5 | 6 | 7 | 10 | 14 | 16 | - | Vergiftete Waffe (G) | 1 | 15 | 24 | Betroffene Waffe verursacht zusätzliche 2 Giftschaden (G) | V |
| 5 | 7 | 8 | 10 | 15 | 17 | - | Kiesschlag | 1 | 25 | 10 | Betroffener erhält 3 Schaden, ein Schild reduziert um 2, Helm um 1 | V |
| 6 | 7 | 8 | 11 | 16 | 18 | - | Grosse Beeren | 1 | 25 | 6 | 2W12+25 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 17 | 19 | - | Kräftigungstrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält „Mittlere Kräftigung“ (C) für 12 Runden | |
| 6 | 8 | 9 | 12 | 18 | 20 | - | Kraft der Tiere | 1 | 25 | 5 | Alle Tiere erhalten Angriff +2 und Abwehr +3 | V |
| 7 | 9 | 10 | 13 | 19 | - | - | Vermodern | 1 | 25 | p | Betroffene nicht-magische Waffe hat Schaden -2 bis zur Reparatur, die 10 % des Waffenpreises beträgt | |
| 7 | 9 | 10 | 13 | 20 | - | - | Erdwall | 1 | 25 | 12 | Eine unüberwindbare Mauer erscheint (Länge 16) | |
| 7 | 10 | 11 | 14 | 20 | - | - | Grosse Kräftigung | 1 | 35 | 10 | Betroffener hat Angriff +7 und Abwehr +7 | V |
| 8 | 10 | 11 | 15 | - | - | - | Windimmunität | 1 | 20 | 20 | Betroffener erhält bei Atemnot (A) keinen Schaden | V |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Ranke | 1 | 25 | 6 | Betroffener hat keine Phase 1 (Laufen) | V |
| 8 | 11 | 12 | 16 | - | - | - | Wolf | 1 | 30 | 18 | Ein „Wolf“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 9 | 12 | 13 | 17 | - | - | - | Steinschlag | 1 | 40 | 10 | Betroffener erhält 5 Schaden, ein Schild reduziert um 3, ein Helm um 2 | V |
| 9 | 12 | 13 | 18 | - | - | - | Fresspflanze | 1 | 30 | 18 | Eine Kreatur mit den Werten: A: 3 / V: 13 / S: W8+1 / T: 5 / E: 50 erscheint unter Kontrolle des Zauberers (1 Holz fürs Töten) | |
| 9 | 13 | 14 | 18 | - | - | - | Mittlere Vergiftung (G) | 1 | 25 | 15 | 3 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 10 | 13 | 14 | 19 | - | - | - | Riesige Kräftigung (C) | 2 | 45 | 10 | Betroffener hat Angriff +10 / Abwehr +10 | V |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Erdsäule | 1 | 40 | 24 | eine Säule wächst aus dem Boden mit Ø 8 und Höhe 10 | |
| 10 | 14 | 15 | 20 | - | - | - | Fallgrube | 1 | 40 | 24 | eine Fallgrube erscheint mit Ø 10 und Tiefe 8 (Gibt Fallschaden) | |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Manaklau | 1 | 50 | 1 | Betroffener verliert sofort 80 Mana | |
| 11 | 15 | 16 | - | - | - | - | Granitfaust | 1 | 40 | 12 | Betroffener hat Angriff +14 | V |
| 11 | 16 | 17 | - | - | - | - | Fels | 1 | 50 | 1 | 2W20+30 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 12 | 16 | 17 | - | - | - | - | Granithaut | 1 | 40 | 12 | Betroffener hat Abwehr +18 | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Diamantklinge | 1 | 60 | 12 | Betroffene Waffe macht doppelten Schaden und gibt Angriff +2 | V |
| 12 | 17 | 18 | - | - | - | - | Bär | 1 | 45 | 18 | Ein „Bär“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Felschlag | 2 | 65 | 10 | Betroffener erhält 7 Schaden, ein Schild reduziert um 3, ein Helm um 2 | V |
| 13 | 18 | 19 | - | - | - | - | Kraft der Natur | 5 | 75 | 10 | Alle Kreaturen haben Angriff +3 und Abwehr +4 | V |
| 13 | 19 | 20 | - | - | - | - | Elefant | 3 | 100 | 18 | Ein „Elefant“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 14 | 19 | - | - | - | - | - | Rache der Tiere | 3 | 90 | 1 | Ein Überraschungsangriff (W4, W6, W8, W10) aus Tieren erscheint | |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Wolftrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält einen „Wolf“ für 24 Runden unter seiner Kontrolle | |
| 14 | 20 | - | - | - | - | - | Starker Krafttrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält „Riesige Kräftigung“ (C) | |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Giftwolke (G) | 4 | 52 | 10 | Alle erhalten „Vergiftung“ (G) | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Starkes Vergiften (G) | 1 | 50 | 20 | 5 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 15 | - | - | - | - | - | - | Kreaturenterror herstellen | 12 | 120 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und verursacht Schaden +2 gegenüber Kreaturen (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Erdbeben (global) | 4 | 100 | 1 | Alle erhalten 10 Schaden | |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Ranken (global) | 4 | 120 | 12 | Alle können überspringen Phase 1 (Laufen) | GV |
| 16 | - | - | - | - | - | - | Baumdasein | 2 | 80 | 8 | Betroffener hat Angriff +5, Abwehr +10, Tempo -4 und Schaden +1 | V |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Nervengiftwolke (G) | 4 | 100 | 15 | Alle erhalten „Mittlere Vergiftung“ (G) | V |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Zwillingsnatur (global) | 4 | 160 | (p) | Beim Auslösen werden alle Würfel zwei Mal geworfen (alles kommt) | GV |
| 17 | - | - | - | - | - | - | Erdelementar (G) | 5 | 150 | 24 | Ein „Erdelementar“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Giftwaffe herstellen | 10 | 100 | p | Betroffene Waffe wird zu einer magischen Waffe und verursacht zusätzlich 2 Giftschaden (G) (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Stumpfe Waffe +1 herstellen | 15 | 150 | p | Betroffene Stumpfe Waffe wird zu einer magischen Waffe und gibt Schaden +1 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 18 | - | - | - | - | - | - | Rüstung +1 herstellen | 15 | 150 | p | Betroffene Rüstung wird zu einer magischen Waffe und hat Abwehr +1 (+Kosten: 50 % Waffenpreis) | |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Saurer Regen (global B) | 4 | 160 | 10 | Alle erhalten „Vergiftung“ (G) | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht des Erde (global) | 4 | 160 | (p) | Erdzauber kosten die Hälfte, Windzauber das Doppelte | GV |
| 19 | - | - | - | - | - | - | Macht den Wesen (global) | 4 | 160 | (p) | Alle Kreaturen erhalten Angriff +3 und Abwehr +2 | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Austrocknen (global) | 8 | 160 | 6 | Es gibt keine Gewässer mehr | GV |
| 20 | - | - | - | - | - | - | Manastopp | 8 | 160 | (p) | Die Auffrischgeschwindigkeit wird um den gegebenen Wert gesenkt | GV |

Druidenzauber

| 2013 | 7 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|------|----|-----------------------------------|----|-----|-----|---|----|
| 0 | 0 | - Stich | 1 | 1 | 1 | W4-1 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 Kleine Heilung | 1 | 5 | 1 | W6+3 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 2 Schattenwolf übernehmen | 1 | 10 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Schattenwolf“ | |
| 1 | 2 | 3 Kleines Stärken | 1 | 12 | 12 | Betroffenes Tier erhält Angriff +3 und Abwehr +3 | V |
| 2 | 2 | 4 Wolf übernehmen | 1 | 20 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Wolf“ | |
| 2 | 3 | 5 Schattenwolf kurz beschwören | 2 | 15 | 18 | Ein „Schattenwolf“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 2 | 3 | 6 Mittlere Heilung | 1 | 12 | 1 | W12+8 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 3 | 4 | 7 Eiswolf übernehmen | 1 | 25 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Eiswolf“ (E) | |
| 3 | 4 | 8 Wolf kurz beschwören | 2 | 30 | 18 | Ein „Wolf“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 3 | 5 | 9 Schattenwolf lang beschwören | 3 | 25 | 48 | Ein „Schattenwolf“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 4 | 5 | 10 Bär übernehmen | 1 | 30 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Bären“ | |
| 4 | 6 | 11 Schattenwolfpärchen beschwören | 3 | 30 | 24 | Zwei „Schattenwölfe“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 4 | 6 | 12 Mittleres Stärken | 1 | 25 | 12 | Betroffenes Tier erhält Angriff +5, Abwehr +5 und Schaden +1 | V |
| 5 | 7 | 13 Krokodil übernehmen | 1 | 30 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über das betroffene „Krokodil“ | |
| 5 | 7 | 14 Eiswolf kurz beschwören | 2 | 35 | 18 | Ein „Eiswolf“ (E) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 5 | 8 | 15 Wolf lang beschwören | 3 | 50 | 48 | Ein „Wolf“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 6 | 8 | 16 Krokodil herbeirufen | 1 | 30 | p | Ein „Krokodil“ erscheint | |
| 6 | 9 | 17 Bär kurz beschwören | 2 | 45 | 18 | Ein „Bär“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 6 | 9 | 18 Tiertrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker wird für 6 Runden von Tieren nicht angegriffen | |
| 7 | 10 | 19 Eisbär übernehmen | 1 | 35 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Eisbären“ (E) | |
| 7 | 10 | 20 Eiswolf lang beschwören | 3 | 55 | 48 | Ein „Eiswolf“ (E) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 7 | 11 | 20 Wolfpärchen beschwören | 3 | 60 | 24 | Zwei „Wölfe“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 8 | 11 | - Eisbär herbeirufen | 1 | 35 | p | Ein „Eisbär“ (E) erscheint | |
| 8 | 12 | - Krokodil kurz beschwören | 2 | 45 | 18 | Ein „Krokodil“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 8 | 12 | - Grosse Heilung | 1 | 25 | 1 | 2W12+25 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 9 | 13 | - Elite-Wolf übernehmen | 1 | 40 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Elite-Wolf“ | |
| 9 | 13 | - Eisbär kurz beschwören | 2 | 50 | 18 | Ein „Eisbär“ (E) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 9 | 14 | - Bär lang beschwören | 3 | 75 | 48 | Ein „Bär“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 10 | 14 | - Elite-Wolf herbeirufen | 1 | 40 | p | Ein „Elite-Wolf“ erscheint | |
| 10 | 15 | - Schattenwolfgruppe beschwören | 5 | 60 | 24 | Fünf „Schattenwölfe“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 10 | 15 | - Kleine Verstärkung | 1 | 30 | 12 | Alle Tiere erhalten Angriff +2 und Abwehr +2 | V |
| 11 | 16 | - Elite-Bär übernehmen | 1 | 50 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Elite-Bären“ | |
| 11 | 16 | - Elite-Wolf kurz beschwören | 2 | 60 | 18 | Ein „Elite-Wolf“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 11 | 17 | - Krokodil lang beschwören | 3 | 75 | 48 | Ein „Krokodil“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 12 | 17 | - Elite-Bär herbeirufen | 1 | 50 | p | Ein „Elite-Bär“ erscheint | |
| 12 | 18 | - Eiswolfpärchen beschwören | 3 | 70 | 24 | Zwei „Eiswölfe“ (E) erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 12 | 18 | - Grosses Stärken | 2 | 50 | 12 | Betroffenes Tier erhält Angriff +8, Abwehr +8 und Schaden +2 | V |
| 13 | 19 | - Elite-Krokodil übernehmen | 1 | 50 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über das betroffene „Elite-Krokodil“ | |
| 13 | 19 | - Elite-Bär kurz beschwören | 2 | 75 | 18 | Ein „Elite-Bär“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 13 | 20 | - Eisbär lang beschwören | 3 | 85 | 48 | Ein „Eisbär“ (E) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 14 | - | - Elite-Krokodil herbeirufen | 1 | 50 | p | Ein „Elite-Krokodil“ erscheint | |
| 14 | - | - Elite-Wolf lang beschwören | 3 | 100 | 48 | Ein „Elite-Wolf“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 14 | - | - Wolfgruppe beschwören | 5 | 120 | 24 | Fünf „Wölfe“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 15 | - | - Treuer Begleiter | 2 | X | 1 | Betroffenes kontrolliertes Tier bleibt 24 Runden länger unter Kontrolle des Zauberers (X = Angriffswert + Abwehrwert der Kreatur) | |
| 15 | - | - Elite-Krokodil kurz beschwören | 2 | 75 | 18 | Ein „Elite-Krokodil“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 15 | - | - Grosser Tiertrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker wird für 12 Runden von Tieren nicht angegriffen | |
| 16 | - | - Elefant übernehmen | 1 | 70 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Elefanten“ | |
| 16 | - | - Elite-Bär lang beschwören | 3 | 125 | 48 | Ein „Elite-Bär“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 16 | - | - Mittlere Verstärkung | 2 | 70 | 12 | Alle Tiere erhalten Angriff +4, Abwehr +4 und Schaden +1 | V |
| 17 | - | - Riesige Heilung | 1 | 50 | 1 | 4W20+35 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 17 | - | - Elefant herbeirufen | 1 | 70 | p | Ein „Elefant“ erscheint | |
| 17 | - | - Elite-Krokodil lang beschwören | 3 | 125 | 48 | Ein „Elite-Krokodil“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Elefant kurz beschwören | 2 | 100 | 18 | Ein „Elefant“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Bärenpärchen beschwören | 3 | 90 | 24 | Zwei „Bären“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Training | 5 | 50 | 1 | Betroffene Kreatur erhält 50 Erfahrungspunkte | |
| 19 | - | - Macht der Tiere | 4 | 160 | (p) | Alle Tiere erhalten Angriff +2, Abwehr +2 und Schaden +1 | GV |
| 19 | - | - Elefant lang beschwören | 3 | 170 | 48 | Ein „Elefant“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 19 | - | - Riesiges Stärken | 3 | 100 | 12 | Betroffenes Tier erhält Angriff +12, Abwehr +12 und Schaden +4 | V |
| 20 | - | - Ewiger Begleiter | 3 | 3X | 1 | Betroffenes kontrolliertes Tier bleibt permanent unter Kontrolle des Zauberers (X = Angriffswert + Abwehrwert der Kreatur) | |
| 20 | - | - Grosse Verstärkung | 3 | 120 | 12 | Alle Tiere erhalten Angriff +7, Abwehr +7 und Schaden +2 | V |

Spinnenbeherrscherzauber

| 2013 | 7 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|------|----|---------------------------------------|----|-----|-----|---|----|
| 0 | 0 | - Stich | 1 | 1 | 1 | W4-1 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 Kleine Heilung | 1 | 5 | 1 | W6+3 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 2 Spinne übernehmen | 1 | 8 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Spinne“ (G) | |
| 1 | 2 | 3 Kleines Stärken | 1 | 12 | 12 | Betroffene Spinne erhält Angriff +3 und Abwehr +3 | V |
| 2 | 2 | 4 Grosse Spinne übernehmen | 1 | 13 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Grosse Spinne“ (G) | |
| 2 | 3 | 5 Spinne kurz beschwören | 2 | 10 | 18 | Eine „Spinne“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 2 | 3 | 6 Mittlere Heilung | 1 | 12 | 1 | W12+8 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 3 | 4 | 7 Riesenspinne übernehmen | 1 | 20 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Riesenspinne“ (G) | |
| 3 | 4 | 8 Grosse Spinne kurz beschwören | 2 | 30 | 18 | Eine „Grosse Spinne“ (G) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 3 | 5 | 9 Spinne lang beschwören | 3 | 18 | 48 | Ein „Spinne“ (G) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 4 | 5 | 10 Schnelles Vergiften (G) | 1 | 10 | 5 | 4 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 4 | 6 | 11 Spinnenpärichen beschwören | 3 | 20 | 24 | Zwei „Spinnen“ (G) erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 4 | 6 | 12 Mittleres Stärken | 1 | 25 | 12 | Betroffene Spinne erhält Angriff +5, Abwehr +5 und Schaden +1 | V |
| 5 | 7 | 13 Phasenspinne übernehmen | 1 | 35 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Phasenspinne“ (G) | |
| 5 | 7 | 14 Riesenspinne kurz beschwören | 2 | 30 | 18 | Eine „Riesenspinne“ (G) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 5 | 8 | 15 Grosse Spinne lang beschwören | 3 | 35 | 48 | Ein „Grosse Spinne“ (G) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 6 | 8 | 16 Phasenspinne herbeirufen | 1 | 35 | p | Eine „Phasenspinne“ erscheint | |
| 6 | 9 | 17 Festhalten | 1 | 25 | 6 | Betroffener überspringt Phase 1 (Laufen) | V |
| 6 | 9 | 18 Spinnentrunk (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker wird für 6 Runden von Spinnen nicht angegriffen | |
| 7 | 10 | 19 Sturmspinne übernehmen | 1 | 40 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Sturmspinne“ (A) | |
| 7 | 10 | 20 Riesenspinne lang beschwören | 3 | 45 | 48 | Eine „Riesenspinne“ (G) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 7 | 11 | 20 Grosses Spinnenpärichen beschwören | 3 | 40 | 24 | Zwei „Grosse Spinnen“ (G) erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 8 | 11 | - Sturmspinne herbeirufen | 1 | 40 | p | Eine „Sturmspinne“ (A) erscheint | |
| 8 | 12 | - Phasenspinne kurz beschwören | 2 | 50 | 18 | Eine „Phasenspinne“ (G) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 8 | 12 | - Grosse Heilung | 1 | 25 | 1 | 2W12+20 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 9 | 13 | - Virenspinne übernehmen | 1 | 40 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Virenspinne“ (K) | |
| 9 | 13 | - Sturmspinne kurz beschwören | 2 | 55 | 18 | Eine „Sturmspinne“ (A) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 9 | 14 | - Atemnot- und Krankheitsimmunität | 1 | 40 | 20 | Betroffener erhält bei Krankheit (K) und Atemnot (A) keinen Schaden | V |
| 10 | 14 | - Virenspinne herbeirufen | 1 | 40 | p | Eine „Virenspinne“ (K) erscheint | |
| 10 | 15 | - Spinnengruppe beschwören | 5 | 40 | 24 | Fünf „Spinnen“ (G) erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 10 | 15 | - Kleine Verstärkung | 1 | 30 | 12 | Alle Spinnen erhalten Angriff +2 und Abwehr +2 | V |
| 11 | 16 | - Mittlere Vergiftung (G) | 1 | 25 | 15 | 3 Schaden an beliebigem Ziel, falls es nicht 5/6 würfelt | V |
| 11 | 16 | - Virenspinne kurz beschwören | 2 | 60 | 18 | Eine „Virenspinne“ (K) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 11 | 17 | - Phasenspinne lang beschwören | 3 | 85 | 48 | Eine „Phasenspinne“ (G) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 12 | 17 | - Klebrige Fäden | 2 | 50 | 6 | Alle nicht-Spinnen haben Tempo nur ½ | V |
| 12 | 18 | - Riesenspinnenpärichen beschwören | 3 | 60 | 24 | Zwei „Riesenspinnen“ (G) erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 12 | 18 | - Grosses Stärken | 2 | 50 | 12 | Betroffene Spinne erhält Angriff +8, Abwehr +8 und Schaden +2 | V |
| 13 | 19 | - Schwertspinne übernehmen | 1 | 55 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Schwertspinne“ | |
| 13 | 19 | - Gefangen nehmen | 3 | 75 | 6 | Der Betroffene überspringt aktiv Phase 1-5 (Laufen, Handeln, 0-Zauber, Angreifen, Zaubern) | V |
| 13 | 20 | - Sturmspinne lang beschwören | 3 | 95 | 48 | Eine „Sturmspinne“ (A) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 14 | - | - Schwertspinne herbeirufen | 1 | 55 | p | Eine „Schwertspinne“ erscheint | |
| 14 | - | - Virenspinne lang beschwören | 3 | 100 | 48 | Ein „Virenspinne“ (K) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 14 | - | - Grosse Spinnengruppe beschwören | 5 | 100 | 24 | Fünf „Grosse Spinnen“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 15 | - | - Treuer Begleiter | 2 | X | 1 | Betroffenes kontrolliertes Tier bleibt 24 Runden länger unter Kontrolle des Zauberers (X = Angriffswert + Abwehrwert der Kreatur) | |
| 15 | - | - Schwertspinne kurz beschwören | 2 | 85 | 18 | Eine „Schwertspinne“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 15 | - | - Grosser Spinnentrunk (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker wird für 12 Runden von Spinnen nicht angegriffen | |
| 16 | - | - Spinnenkönigin übernehmen | 1 | 70 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Spinnenkönigin“ (G) | |
| 16 | - | - Netz | 4 | 80 | 6 | Alle nicht-Spinnen überspringen Phase 1 (Laufen) | V |
| 16 | - | - Mittlere Verstärkung | 2 | 70 | 12 | Alle Spinnen erhalten Angriff +4, Abwehr +4 und Schaden +1 | V |
| 17 | - | - Riesige Heilung | 1 | 50 | 1 | 4W20+35 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 17 | - | - Spinnenkönigin herbeirufen | 1 | 70 | p | Eine „Spinnenkönigin“ (G) erscheint | |
| 17 | - | - Schwertspinne lang beschwören | 3 | 140 | 48 | Ein „Schwertspinne“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Spinnenkönigin kurz beschwören | 2 | 100 | 18 | Ein „Spinnenkönigin“ (G) erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Phasenspinnenpärichen beschwören | 3 | 100 | 24 | Zwei „Phasenspinnen“ (G) erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Training | 5 | 50 | 1 | Betroffene Kreatur erhält 50 Erfahrungspunkte | |
| 19 | - | - Macht der Spinnen | 4 | 160 | (p) | Alle Spinnen erhalten Angriff +2, Abwehr +2 und Schaden +1 | GV |
| 19 | - | - Spinnenkönigin lang beschwören | 3 | 170 | 48 | Eine „Spinnenkönigin“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 19 | - | - Riesiges Stärken | 3 | 100 | 12 | Betroffene Spinne erhält Angriff +12 und Abwehr +12 und Schaden +4 | V |
| 20 | - | - Ewiger Begleiter | 3 | 3X | 1 | Betroffenes kontrolliertes Tier bleibt permanent unter Kontrolle des Zauberers (X = Angriffswert + Abwehrwert der Kreatur) | |
| 20 | - | - Grosse Verstärkung | 3 | 120 | 12 | Alle Spinnen erhalten Angriff +7 und Abwehr +7 und Schaden +2 | V |

Orkschamanezauber

| 2013 | 7 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|------|----|--------------------------------------|----|-----|-----|---|----|
| 0 | 0 | - Stich | 1 | 1 | 1 | W4-1 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 Kleiner Blitz | 1 | 3 | 1 | W6 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 2 Goblin übernehmen | 1 | 8 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Goblin“ | |
| 1 | 2 | 3 Kleines Stärken | 1 | 12 | 12 | Betroffener Ork erhält Angriff +3 und Abwehr +3 | V |
| 2 | 2 | 4 Goblingschütze übernehmen | 1 | 8 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Goblingschützen“ | |
| 2 | 3 | 5 Goblin kurz beschwören | 2 | 10 | 18 | Ein „Goblin“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 2 | 3 | 6 Ork übernehmen | 1 | 20 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Ork“ | |
| 3 | 4 | 7 Mittlerer Blitz | 1 | 12 | 1 | W10+7 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 3 | 4 | 8 Goblingschütze kurz beschwören | 2 | 10 | 18 | Ein „Goblingschütze“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 3 | 5 | 9 Goblin lang beschwören | 3 | 18 | 48 | Ein „Goblin“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 4 | 5 | 10 Orkschütze übernehmen | 1 | 20 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Orkschützen“ | |
| 4 | 6 | 11 Goblinpärchen beschwören | 3 | 20 | 24 | Zwei „Goblins“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 4 | 6 | 12 Mittleres Stärken | 1 | 25 | 12 | Betroffener Ork erhält Angriff +5, Abwehr +5 und Schaden +1 | V |
| 5 | 7 | 13 Kobold übernehmen | 1 | 20 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Kobold“ | |
| 5 | 7 | 14 Ork kurz beschwören | 2 | 25 | 18 | Ein „Ork“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 5 | 8 | 15 Goblingschütze lang beschwören | 3 | 18 | 48 | Ein „Goblingschütze“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 6 | 8 | 16 Kobold herbeirufen | 1 | 20 | p | Ein „Kobold“ erscheint | |
| 6 | 9 | 17 Orkschütze kurz beschwören | 2 | 25 | 18 | Ein „Orkschütze“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 6 | 9 | 18 Orktrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker wird für 6 Runden von Orks nicht angegriffen | |
| 7 | 10 | 19 Fimir übernehmen | 1 | 25 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Fimir“ | |
| 7 | 10 | 20 Ork lang beschwören | 3 | 45 | 48 | Ein „Ork“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 7 | 11 | 21 Goblingschützenpärchen beschwören | 3 | 20 | 24 | Zwei „Goblingschützen“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 8 | 11 | - Fimir herbeirufen | 1 | 25 | p | Ein „Fimir“ erscheint | |
| 8 | 12 | - Kobold kurz beschwören | 2 | 30 | 18 | Ein „Kobold“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 8 | 12 | - Grosser Blitz | 1 | 30 | 1 | 2W12+15 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 9 | 13 | - Orkschamane übernehmen | 1 | 20 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Orkschamanen“ | |
| 9 | 13 | - Fimir kurz beschwören | 2 | 35 | 18 | Ein „Fimir“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 9 | 14 | - Orkschütze lang beschwören | 3 | 45 | 48 | Ein „Orkschütze“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 10 | 14 | - Orkschamane herbeirufen | 1 | 20 | p | Ein „Orkschamane“ erscheint | |
| 10 | 15 | - Goblingruppe beschwören | 5 | 40 | 24 | Fünf „Goblins“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 10 | 15 | - Kleine Verstärkung | 1 | 25 | 12 | Alle Orks erhalten Angriff +2 und Abwehr +2 | V |
| 11 | 16 | - Elite-Ork übernehmen | 1 | 35 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Elite-Ork“ | |
| 11 | 16 | - Orkschamane kurz beschwören | 2 | 30 | 18 | Ein „Orkschamane“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 11 | 17 | - Kobold lang beschwören | 3 | 50 | 48 | Ein „Kobold“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 12 | 17 | - Elite-Ork herbeirufen | 1 | 35 | p | Ein „Elite-Ork“ erscheint | |
| 12 | 18 | - Orkpärchen beschwören | 3 | 50 | 24 | Zwei „Orks“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 12 | 18 | - Grosses Stärken | 2 | 50 | 12 | Betroffener Ork erhält Angriff +8, Abwehr +8 und Schaden +2 | V |
| 13 | 19 | - Elite-Kobold übernehmen | 1 | 35 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Elite-Kobold“ | |
| 13 | 19 | - Elite-Ork kurz beschwören | 2 | 50 | 18 | Ein „Elite-Ork“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 13 | 20 | - Fimir lang beschwören | 3 | 60 | 48 | Ein „Fimir“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 14 | - | - Elite-Kobold herbeirufen | 1 | 35 | p | Ein „Elite-Kobold“ erscheint | |
| 14 | - | - Orkschamane lang beschwören | 3 | 50 | 48 | Ein „Orkschamane“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 14 | - | - Goblingschützensgruppe beschwören | 5 | 40 | 24 | Fünf „Goblingschützen“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 15 | - | - Treuer Begleiter | 2 | X | 1 | Betroffenes kontrolliertes Tier bleibt 24 Runden länger unter Kontrolle des Zauberers (X = Angriffswert + Abwehrwert der Kreatur) | |
| 15 | - | - Elite-Kobold kurz beschwören | 2 | 50 | 18 | Ein „Elite-Kobold“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 15 | - | - Grosser Orktrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker wird für 12 Runden von Orks nicht angegriffen | |
| 16 | - | - Elite-Fimir übernehmen | 1 | 50 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Elite-Fimir“ | |
| 16 | - | - Elite-Ork lang beschwören | 3 | 85 | 48 | Ein „Elite-Ork“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 16 | - | - Mittlere Verstärkung | 2 | 70 | 12 | Alle Orks erhalten Angriff +4, Abwehr +4 und Schaden +2 | V |
| 17 | - | - Riesiger Blitz | 1 | 50 | 1 | 2W20+30 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 17 | - | - Elite-Fimir herbeirufen | 1 | 50 | p | Ein „Elite-Fimir“ erscheint | |
| 17 | - | - Elite-Kobold lang beschwören | 3 | 85 | 48 | Ein „Elite-Kobold“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Elite-Fimir kurz beschwören | 2 | 70 | 18 | Ein „Elite-Fimir“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Orkschützenpärchen beschwören | 3 | 50 | 24 | Zwei „Orkschützen“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Training | 5 | 50 | 1 | Betroffene Kreatur erhält 50 Erfahrungspunkte | |
| 19 | - | - Macht der Spinnen | 4 | 160 | (p) | Alle Spinnen erhalten Angriff +2, Abwehr +2 und Schaden +1 | GV |
| 19 | - | - Elite-Fimir lang beschwören | 3 | 120 | 48 | Ein „Elite-Fimir“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 19 | - | - Riesiges Stärken | 3 | 100 | 12 | Betroffener Ork erhält Angriff +12, Abwehr +12 und Schaden +4 | V |
| 20 | - | - Ewiger Begleiter | 3 | 3X | 1 | Betroffenes kontrolliertes Tier bleibt permanent unter Kontrolle des Zauberers (X = Angriffswert + Abwehrwert der Kreatur) | |
| 20 | - | - Grosse Verstärkung | 3 | 120 | 12 | Alle Orks erhalten Angriff +7, Abwehr +7 und Schaden +2 | V |

Totenschamanenzauber

| 2013 | 7 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|------|----|--------------------------------------|----|-----|-----|---|----|
| 0 | 0 | - Stich | 1 | 1 | 1 | W4-1 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 1 Kleiner Blitz | 1 | 3 | 1 | W6 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | 2 Skelett übernehmen | 1 | 10 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über das betroffenen „Skelett“ | |
| 1 | 2 | 3 Kleines Stärken | 1 | 12 | 12 | Betroffener Untoter erhält Angriff +3 und Abwehr +3 | V |
| 2 | 2 | 4 Skelettschütze übernehmen | 1 | 10 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Skelettschützen“ | |
| 2 | 3 | 5 Skelett kurz beschwören | 2 | 15 | 18 | Ein „Skelett“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 2 | 3 | 6 Zombie übernehmen | 1 | 20 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über das betroffene „Zombie“ | |
| 3 | 4 | 7 Mittlerer Blitz | 1 | 12 | 1 | W10+7 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 3 | 4 | 8 Skelettschütze kurz beschwören | 2 | 15 | 18 | Ein „Skelettschütze“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 3 | 5 | 9 Skelett lang beschwören | 3 | 25 | 48 | Ein „Skelett“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 4 | 5 | 10 Zombieschütze übernehmen | 1 | 20 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Zombieschützen“ | |
| 4 | 6 | 11 Skelettpärchen beschwören | 3 | 30 | 24 | Zwei „Skelette“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 4 | 6 | 12 Mittleres Stärken | 1 | 25 | 12 | Betroffener Untoter erhält Angriff +5, Abwehr +5 und Schaden +1 | V |
| 5 | 7 | 13 Mumie übernehmen | 1 | 30 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Mumie“ | |
| 5 | 7 | 14 Zombie kurz beschwören | 2 | 25 | 18 | Ein „Zombie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 5 | 8 | 15 Skelettschütze lang beschwören | 3 | 25 | 48 | Ein „Skelettschütze“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 6 | 8 | 16 Mumie herbeirufen | 1 | 30 | p | Eine „Mumie“ erscheint | |
| 6 | 9 | 17 Zombieschütze kurz beschwören | 2 | 25 | 18 | Ein „Zombieschütze“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 6 | 9 | 18 Untotentrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker wird für 6 Runden von Untoten nicht angegriffen | |
| 7 | 10 | 19 Totenwächter übernehmen | 1 | 30 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Totenwächter“ | |
| 7 | 10 | 20 Zombie lang beschwören | 3 | 45 | 48 | Ein „Zombie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 7 | 11 | 21 Skelettschützenpärchen beschwören | 3 | 30 | 24 | Zwei „Skelettschützen“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 8 | 11 | - Totenwächter herbeirufen | 1 | 30 | p | Ein „Totenwächter“ erscheint | |
| 8 | 12 | - Mumie kurz beschwören | 2 | 45 | 18 | Eine „Mumie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 8 | 12 | - Grosser Blitz | 1 | 30 | 1 | 2W12+15 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 9 | 13 | - Elite-Skelett übernehmen | 1 | 30 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über das betroffene „Elite-Skelett“ | |
| 9 | 13 | - Totenwächter kurz beschwören | 2 | 40 | 18 | Ein „Totenwächter“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 9 | 14 | - Zombieschütze lang beschwören | 3 | 45 | 48 | Ein „Zombieschütze“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 10 | 14 | - Elite-Skelett herbeirufen | 1 | 30 | p | Ein „Elite-Skelett“ erscheint | |
| 10 | 15 | - Skelettgruppe beschwören | 5 | 60 | 24 | Fünf „Skelette“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 10 | 15 | - Kleine Verstärkung | 1 | 30 | 12 | Alle Untoten erhalten Angriff +2 und Abwehr +2 | V |
| 11 | 16 | - Elite-Zombie übernehmen | 1 | 40 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über das betroffene „Elite-Zombie“ | |
| 11 | 16 | - Elite-Skelett kurz beschwören | 2 | 45 | 18 | Ein „Elite-Skelett“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 11 | 17 | - Mumie lang beschwören | 3 | 75 | 48 | Eine „Mumie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 12 | 17 | - Elite-Zombie herbeirufen | 1 | 40 | p | Ein „Elite-Zombie“ erscheint | |
| 12 | 18 | - Zombiepärchen beschwören | 3 | 50 | 24 | Zwei „Zombies“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 12 | 18 | - Grosses Stärken | 2 | 50 | 12 | Betroffener Untoter erhält Angriff +8, Abwehr +8 und Schaden +2 | V |
| 13 | 19 | - Elite-Mumie übernehmen | 1 | 50 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über die betroffene „Elite-Mumie“ | |
| 13 | 19 | - Elite-Zombie kurz beschwören | 2 | 50 | 18 | Ein „Elite-Zombie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 13 | 20 | - Totenwächter lang beschwören | 3 | 70 | 48 | Ein „Totenwächter“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 14 | - | - Elite-Mumie herbeirufen | 1 | 50 | p | Eine „Elite-Mumie“ erscheint | |
| 14 | - | - Elite-Skelett lang beschwören | 3 | 75 | 48 | Ein „Elite-Skelett“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 14 | - | - Skelettschützensgruppe beschwören | 5 | 60 | 24 | Fünf „Skelettschützen“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 15 | - | - Treuer Begleiter | 2 | X | 1 | Betroffenes kontrolliertes Tier bleibt 24 Runden länger unter Kontrolle des Zauberers (X = Angriffswert + Abwehrwert der Kreatur) | |
| 15 | - | - Elite-Mumie kurz beschwören | 2 | 75 | 18 | Eine „Elite-Mumie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 15 | - | - Grosser Untotentrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker wird für 12 Runden von Untoten nicht angegriffen | |
| 16 | - | - Pharao übernehmen | 1 | 80 | 24 | Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Pharao“ | |
| 16 | - | - Elite-Zombie lang beschwören | 3 | 100 | 48 | Ein „Elite-Zombie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 16 | - | - Mittlere Verstärkung | 2 | 70 | 12 | Alle Untoten erhalten Angriff +4, Abwehr +4 und Schaden +1 | V |
| 17 | - | - Riesiger Blitz | 1 | 50 | 1 | 2W20+30 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 17 | - | - Pharao herbeirufen | 1 | 80 | p | Ein „Pharao“ erscheint | |
| 17 | - | - Elite-Mumie lang beschwören | 3 | 125 | 48 | Eine „Elite-Mumie“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Pharao kurz beschwören | 2 | 120 | 18 | Ein „Pharao“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Zombieschützenpärchen beschwören | 3 | 50 | 24 | Zwei „Zombieschützen“ erscheinen unter Kontrolle des Zauberers | |
| 18 | - | - Training | 5 | 50 | 1 | Betroffene Kreatur erhält 50 Erfahrungspunkte | |
| 19 | - | - Macht der Untoten | 4 | 160 | (p) | Alle Untoten erhalten Angriff +2, Abwehr +2 und Schaden +1 | GV |
| 19 | - | - Pharao lang beschwören | 3 | 200 | 48 | Ein „Pharao“ erscheint unter Kontrolle des Zauberers | |
| 19 | - | - Riesiges Stärken | 3 | 100 | 12 | Betroffener Untoter erhält Angriff +12, Abwehr +12 und Schaden +4 | V |
| 20 | - | - Ewiger Begleiter | 3 | 3X | 1 | Betroffenes kontrolliertes Tier bleibt permanent unter Kontrolle des Zauberers (X = Angriffswert + Abwehrwert der Kreatur) | |
| 20 | - | - Grosse Verstärkung | 3 | 120 | 12 | Alle Untoten erhalten Angriff +7, Abwehr +7 und Schaden +2 | V |

Meisterheilerzauber

| 20 | 10 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|----|----|--------------------------|----|-----|-----|---|----|
| 0 | 0 | Miniheilung | 1 | 1 | 1 | W4 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 1 | 1 | Kleine Heilung | 1 | 5 | 1 | W6+4 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 2 | 2 | Entgiften | 1 | 15 | 1 | Sämtliche Verzauberungen auf beliebigem Ziel sind aufgehoben | |
| 2 | 4 | Mittlere Heilung | 1 | 12 | 1 | W12+12 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 3 | 5 | Kleine Manaspense | 1 | 20 | 1 | Betroffener erhält 20 Manapunkte (+Kosten: 5 Lebenspunkte) | |
| 4 | 7 | Grosse Heilung | 1 | 25 | 1 | 2W12+30 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 4 | 8 | Lebensaura | 1 | 20 | 1 | Alle erhalten 2 Lebenspunkte | |
| 5 | 10 | Schützendes Feld | 1 | 25 | 6 | Betroffener erhält jeweils Schaden um 2 reduziert | V |
| 6 | 11 | Kleiner Heiltrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält 40 Lebenspunkte | |
| 6 | 13 | Kleiner Manatrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält 25 Manapunkte | |
| 7 | 14 | Manaauffrischung | 1 | 35 | 1 | Betroffener erhält 25 Mana | |
| 8 | 16 | Geschützte Waffe | 1 | 30 | 6 | Betroffene Waffe fügt keinen Schaden zu | V |
| 9 | 17 | Erholsamer Schlaf | 2 | 40 | 36 | Betroffener hat doppelte Regeneration | V |
| 9 | 19 | Magischer Schlaf | 2 | 40 | 36 | Betroffener hat doppelte Auffrischung | V |
| 10 | 20 | Riesige Heilung | 1 | 40 | 1 | 4W20+40 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | |
| 11 | - | Manaspense | 1 | 50 | 1 | Betroffener erhält 50 Manapunkte (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 11 | - | Wecken | 3 | 50 | 1 | Betroffener verliert 3 Müdigkeit | |
| 12 | - | Segen | 1 | 75 | 1 | Alle erhalten 15 Lebenspunkte | |
| 13 | - | Absolute Heilung | 1 | 60 | 1 | Betroffener wird vollständig geheilt | |
| 13 | - | Heilschlaf | 2 | 70 | 36 | Betroffener hat doppelte Regeneration und Auffrischung | V |
| 14 | - | Grosser Heiltrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält 80 Lebenspunkte | |
| 14 | - | Grosser Manatrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält 50 Manapunkte | |
| 15 | - | Wachtrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker verliert 3 Müdigkeit | |
| 16 | - | Manasegen | 1 | 75 | 1 | Alle erhalten 12 Manapunkte | |
| 17 | - | Absoluter Segen | 2 | 100 | 1 | Alle werden vollständig geheilt | |
| 17 | - | Erwachen | 4 | 80 | 1 | Betroffener verliert 5 Müdigkeit | |
| 18 | - | Kollegenheilung | 2 | 100 | 1 | Alle mit Ruf >13 oder <7 erhalten 25 Lebenspunkte | |
| 19 | - | Manaquelle | 5 | 100 | 36 | Ein Brunnen wird zur Manaquelle und gibt 4 Manapunkte pro Runde, in der man daraus trinkt | V |
| 19 | - | Lebensquelle | 5 | 100 | 36 | Ein Brunnen wird zur Lebensquelle und gibt 5 Lebenspunkte pro Runde, in der man daraus trinkt | |
| 20 | - | Friedliche Aura (global) | 4 | 150 | (p) | Jeglicher zugefügte Schaden wird um 2 reduziert | GV |

Meisterdiebzauber

| 20 | 10 | Zauber | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|----|----|---------------------------|----|-----|-----|--|----|
| 0 | 0 | Umständlicher Diebstahl | 5 | 10 | 1 | Betroffener verliert 10 Goldmünzen, der Zauberer erhält sie | |
| 1 | 1 | Leichter Hinterhalt | 0 | 7 | 1 | Zauberer trifft beim nächsten Angriff und macht vollen Schaden | |
| 1 | 2 | Unaufmerksamkeit (D) | 1 | 10 | 5 | Betroffener kann Diebstähle nicht bemerken | V |
| 2 | 3 | Vergiftete Waffe (G) | 1 | 15 | 24 | Betroffene Waffe verursacht zusätzliche 2 Giftschaden (G) | V |
| 3 | 4 | Kleiner Zauberdiebstahl | 2 | 20 | 1 | Betroffener verliert 10 Goldmünzen, der Zauberer erhält sie | |
| 3 | 5 | Sprüche | 3 | 15 | 1 | Betroffenes Leder ist für Waren unbrauchbar und nur noch $\frac{1}{5}$ wert | |
| 4 | 6 | Verstecken | 2 | 20 | x | Zauberer ist unsichtbar (I) und hat keine Phase 1 (Laufen), solange er selbst Phase 4 (Angriffe) und 5 (Zaubern) überspringt | |
| 5 | 7 | Mittlerer Hinterhalt | 0 | 12 | 1 | Zauberer trifft beim nächsten Angriff und macht doppelt maximalen Schaden | |
| 5 | 8 | Waffe zerkratzen | 1 | 25 | x | Betroffene nicht-magische Waffe macht Schaden -1 bis zur Reparatur, die 10 % des Kaufpreises beträgt | |
| 6 | 9 | Kleiner Gifttrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker verliert 30 Lebenspunkte | |
| 6 | 10 | Antizaubertrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker ist für 6 Runden immun gegen jegliche Zauberei | |
| 7 | 11 | Trank tarnen | 2 | 25 | p | Ein Trank ändert sein Aussehen und seinen Namen, behält aber seine Wirkung (nur grTr zu grTr und klTr zu klTr) | |
| 8 | 12 | Pferdequal | 1 | 30 | 6 | Betroffenes Pferd hat keine Phase 1 (Laufen) | V |
| 9 | 13 | Kleptomanie | 1 | 30 | 1 | Betroffener führt in der nächsten Runde einen 10 % Diebstahl aus | |
| 9 | 14 | Morsch | 4 | 25 | 1 | Betroffenes Holz ist für Waren unbrauchbar und nur noch $\frac{1}{5}$ wert | |
| 10 | 15 | Mittlerer Zauberdiebstahl | 2 | 30 | 1 | Betroffener verliert 20 Goldmünzen, der Zauberer erhält sie | |
| 11 | 16 | NPC bestehlen | 1 | 35 | 1 | Zauberer erhält 20 Goldmünzen (kann nur bei NPC angewendet werden) | |
| 11 | 17 | Grosser Hinterhalt | 0 | 17 | 1 | Zauberer trifft beim nächsten Angriff und macht den doppelten maximalen Schaden +10 | |
| 12 | 18 | Grosser Zauberdiebstahl | 2 | 40 | 1 | Betroffener verliert 30 Goldmünzen, der Zauberer erhält sie | |
| 13 | 19 | Tarnen | 3 | 35 | x | Zauberer ist unsichtbar (I), solange er selbst Phase 4 und 5 überspringt | |
| 13 | 20 | Rost | 5 | 35 | 1 | Betroffenes Eisen ist für Waren unbrauchbar und nur noch $\frac{1}{5}$ wert | |
| 14 | - | Grosser Gifttrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker verliert 60 Lebenspunkte | |
| 15 | - | Betäubungsspritze | 2 | 60 | 1 | Betroffener erhält 5 Müdigkeit | |
| 15 | - | Waffe beschädigen | 3 | 60 | x | Betroffene nicht-magische Waffe macht Schaden -3 bis zur Reparatur, die 20 % des Kaufpreises beträgt | |
| 16 | - | Teleportation | 5 | 75 | 1 | Zauberer erscheint an einer beliebigen Stelle | |
| 17 | - | Tödlicher Hinterhalt | 0 | 25 | 1 | Zauberer trifft beim nächsten Angriff und macht doppelten Schaden +25 | |
| 17 | - | Riesiger Zauberdiebstahl | 3 | 75 | 1 | Betroffener verliert 50 Goldmünzen, der Zauberer erhält sie | |
| 18 | - | Waffenklau | 3 | 100 | 1 | Betroffener verliert eine nicht-magische Waffe, der Zauberer erhält sie | |
| 19 | - | Globale Spende (global) | 4 | 100 | 1 | Alle verlieren 2 Goldmünze, der Zauberer erhält das Gold | |
| 20 | - | Diebesaura (global) | 4 | 100 | (p) | Diebstähle können nicht bemerkt werden | GV |

Fallen

px = kann x mal ausgelöst werden

pp = wird 1 mal ausgelöst, der Effekt hält jedoch an

| schwer | leicht | Fallentyp | SD | Ma | WD | Wirkung |
|---------------|---------------|---------------------------|-----------|-----------|-----------|--|
| 0 | 0 | Kleine Fallen finden | 1 | 10 | 1 | Zauberer erfährt den Standort von allen kleinen Fallen im Umkreis (Ø: 12) |
| 1 | 1 | Pfeilfalle | 3 | 10 | p5 | Auslöser verliert W4+1 Lebenspunkte |
| 2 | 2 | Speerfalle | 3 | 12 | p2 | Auslöser verliert 2W6+2 Lebenspunkte |
| 2 | 3 | Giftpfeilfalle (G) | 3 | 15 | p5 | Auslöser verliert W4+1 Lebenspunkte |
| 3 | 5 | Kleine Fallen entschärfen | 2 | 15 | 1 | Zauberer macht eine kleine Falle unschädlich |
| 3 | 6 | Splitterfalle | 3 | 15 | p1 | Auslöser und alle im Umkreis (Ø: 12) verlieren 2W4+1 Lebenspunkte |
| 4 | 7 | Hammerfalle | 3 | 15 | p1 | Auslöser verliert 2W8+5 Lebenspunkte |
| 5 | 9 | Saugfalle | 3 | 18 | p1 | Auslöser überspringt Phase 1 (Laufen) für 6 Runden |
| 5 | 10 | Blitzfalle | 3 | 20 | p1 | Auslöser und der nächstnähere Charakter verlieren 2W8 Lebenspunkte |
| 6 | 11 | Netzfalle | 3 | 20 | p1 | Auslöser überspringt Phase 4 (Angreifen) und 5 (Zaubern) für 3 Runden |
| 7 | 13 | Kleine Fallen entdecken | 1 | 25 | 1 | Zauberer erfährt den Standort von allen kleinen Fallen im Umkreis (Ø: 24) |
| 7 | 15 | Fallgrube | 3 | 25 | pp | Auslöser fällt in eine Grube (Tiefe 8 / Ø: 6) und verliert 15 Lebenspunkte |
| 8 | 17 | Zufallsfalle | 3 | 30 | p3 | Auslöser erhält bei 1=Läuterung (L), 2=E, 3=A, 4=K, 5=B, 6=G |
| 9 | 18 | Grosse Zufallsfalle | 3 | 30 | p1 | Auslöser erhält bei 1=mittlere Läuterung (L), 2=E, 3=A, 4=K, 5=B, 6=G |
| 10 | 19 | Rauchfalle | 3 | 35 | p1 | Auslöser und alle im Umkreis (Ø: 24) können für 6 Runden keine Zauber und Fernkampfaffen benutzen und nicht deren Ziel sein |
| 10 | 20 | Skelettfalle | 3 | 35 | p1 | Auslöser wird von zwei erscheinenden Skeletten angegriffen |
| 11 | - | Grosse Fallen finden | 1 | 15 | 1 | Zauberer erfährt den Standort von allen Fallen im Umkreis (Ø: 8) |
| 11 | - | Rankenfalle | 5 | 40 | p1 | Auslöser und alle im Umkreis (Ø: 24) haben für 6 Runden keine Phase 1 |
| 12 | - | Explosionsfalle | 5 | 40 | p1 | Auslöser und alle im Umkreis (Ø: 8) verlieren 2W12+8 Lebenspunkte |
| 12 | - | Feuerstrahlfalle | 5 | 45 | p2 | Auslöser verliert 2W20+10 Lebenspunkte |
| 13 | - | Grosse Fallen entschärfen | 3 | 40 | 1 | Zauberer macht eine grosse Falle unschädlich |
| 13 | - | Steinfalle | 5 | 50 | p1 | Auslöser verliert 6W8+4 Lebenspunkte |
| 14 | - | Zombiefalle | 5 | 50 | p1 | Auslöser wird von zwei erscheinenden Zombies angegriffen |
| 15 | - | Katapultfalle | 5 | 50 | p2 | Auslöser wird 20 Felder zurück geschleudert. Er und Getroffene verlieren W12+10 Lebenspunkte und überspringen für 2 Runden Phase 4 und 5 |
| 16 | - | Superfalle | 5 | 60 | p2 | Auslöser erhält (alles) L/E/A/K/B/G |
| 17 | - | Grosse Fallen entdecken | 1 | 25 | 1 | Zauberer erfährt den Standort von allen Fallen im Umkreis (Ø: 16) |
| 17 | - | Mumienfalle | 5 | 65 | p1 | Auslöser wird von zwei erscheinenden Mumien angegriffen |
| 18 | - | Höllenspeerfalle (K/B) | 5 | 65 | p5 | Auslöser verliert 2W8+5 Lebenspunkte |
| 19 | - | Zufallsgasfalle | 5 | 70 | p1 | Auslöser und alle im Umkreis (Ø: 8) erhalten bei 1=mittlere Läuterung(L), usw. |
| 20 | - | Todesfalle | 5 | 75 | p1 | Auslöser überspringt Phase 1, bis ein anderer Charakter ihm hilft. Hat ihm innert 10 Runden niemand geholfen, so wird der Auslöser aus dem Spiel entfernt. |

Diebstahl

Jeweils ein Wurf nötig (1-4: gelingt, Effekt tritt ein / 5: gelingt nicht, kein Effekt / 6: bemerkt, kein Effekt)

| schwer | leicht | Diebstahltyp | SD | Ma | WD | Wirkung |
|---------------|---------------|---------------------|-----------|-----------|-----------|--|
| 0 | 0 | Minimer Diebstahl | 2 | 5 | 1 | Betroffener verliert bis zu 5 Goldmünzen, Zauberer erhält sie |
| 1 | 1 | 05 % Diebstahl | 1 | 6 | 1 | Betroffener verliert 5 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 2 | 2 | Kleiner Diebstahl | 2 | 10 | 1 | Betroffener verliert bis zu 10 Goldmünzen, Zauberer erhält sie |
| 2 | 3 | 10 % Diebstahl | 1 | 8 | 1 | Betroffener verliert 10 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 3 | 5 | 15 % Diebstahl | 1 | 10 | 1 | Betroffener verliert 15 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 4 | 6 | Lederdiebstahl | 3 | 15 | 1 | Betroffener verliert 1 beliebiges Leder, Zauberer erhält es |
| 4 | 7 | 20 % Diebstahl | 1 | 12 | 1 | Betroffener verliert 20 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 5 | 9 | 25 % Diebstahl | 1 | 14 | 1 | Betroffener verliert 25 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 6 | 10 | Normaler Diebstahl | 3 | 20 | 1 | Betroffener verliert bis zu 20 Goldmünzen, Zauberer erhält sie |
| 6 | 11 | 30 % Diebstahl | 2 | 16 | 1 | Betroffener verliert 30 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 7 | 13 | 35 % Diebstahl | 2 | 18 | 1 | Betroffener verliert 35 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 8 | 14 | Holzdiebstahl | 4 | 25 | 1 | Betroffener verliert 1 beliebiges Holz, Zauberer erhält es |
| 8 | 15 | 40 % Diebstahl | 2 | 20 | 1 | Betroffener verliert 40 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 9 | 17 | 45 % Diebstahl | 2 | 22 | 1 | Betroffener verliert 45 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 10 | 19 | Grosser Diebstahl | 3 | 30 | 1 | Betroffener verliert bis zu 30 Goldmünzen, Zauberer erhält sie |
| 10 | 20 | 50 % Diebstahl | 2 | 24 | 1 | Betroffener verliert 50 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 11 | - | 55 % Diebstahl | 3 | 26 | 1 | Betroffener verliert 55 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 12 | - | Hände befreien | 3 | 30 | 1 | Betroffener lässt alle Dinge in den Händen fallen |
| 12 | - | 60 % Diebstahl | 3 | 28 | 1 | Betroffener verliert 60 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 13 | - | 65 % Diebstahl | 3 | 30 | 1 | Betroffener verliert 65 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 14 | - | Riesiger Diebstahl | 4 | 50 | 1 | Betroffener verliert bis zu 50 Goldmünzen, Zauberer erhält sie |
| 14 | - | 70 % Diebstahl | 3 | 32 | 1 | Betroffener verliert 70 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 15 | - | 75 % Diebstahl | 3 | 34 | 1 | Betroffener verliert 75 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 16 | - | Eisendiebstahl | 5 | 50 | 1 | Betroffener verliert 1 beliebiges Eisen, Zauberer erhält es |
| 16 | - | 80 % Diebstahl | 4 | 36 | 1 | Betroffener verliert 80 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 17 | - | 85 % Diebstahl | 4 | 38 | 1 | Betroffener verliert 85 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 18 | - | Schnelle Hand | 1 | 40 | 1 | Zauberer kann einen Gegenstand mit absoluter Priorität (vor Besitzer) aufheben |
| 18 | - | 90 % Diebstahl | 4 | 40 | 1 | Betroffener verliert 90 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 19 | - | 95 % Diebstahl | 4 | 42 | 1 | Betroffener verliert 95 % seines Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |
| 20 | - | Voller Diebstahl | 4 | 45 | 1 | Betroffener verliert sein ganzes Barvermögens, Zauberer erhält dieses Gold |

Marschblaeserzauber

| 20 | Zaubertyp | SD | M1 | Mx | WD | Wirkung |
|----|--------------------------|----|-----|----|----|---|
| 0 | Traglied | 1 | 5 | 2 | 1 | Alle Charaktere haben Reichweite +6 |
| 1 | Stärken | 0 | 5 | 2 | 1 | Anderer Betroffener erhält Angriff +5 |
| 1 | Fluglied | 0 | 8 | 3 | 1 | Betroffene Fernkampfwanne hat Reichweite +6 |
| 2 | Schwächen | 0 | 8 | 3 | 1 | Betroffener hat Angriff -5 |
| 3 | Belagerungslid | 0 | 10 | 4 | 1 | Alle erhalten Abwehr +3 |
| 3 | Tragtanz | 1 | 12 | 5 | 1 | Alle Charaktere haben Reichweite +12 |
| 4 | Grosses Stärken | 0 | 12 | 5 | 1 | Anderer Betroffener erhält Angriff +12 |
| 5 | Angriffslid | 0 | 12 | 5 | 1 | Alle erhalten Angriff +3 |
| 5 | Hetzen | 1 | 15 | 6 | 1 | Betroffener verliert 3 Lebenspunkte, wenn er nicht angreift |
| 6 | Flugtanz | 0 | 15 | 6 | 1 | Betroffene Fernkampfwanne hat Reichweite +12 |
| 7 | Schwächendes Lied | 0 | 15 | 6 | 1 | Beliebig viele Betroffene erhalten Angriff -2 |
| 7 | Geübter Kämpfer | 1 | 18 | 7 | 1 | Betroffener trifft bei jedem Angriff (kein würfeln) |
| 8 | Unterstützendes Lied | 0 | 18 | 7 | 1 | Beliebig viele Betroffene erhalten Angriff +2 |
| 9 | Grosses Schwächen | 0 | 20 | 8 | 1 | Betroffener hat Angriff -12 |
| 9 | Leichtes Ziel | 1 | 20 | 8 | 1 | Betroffener wird bei jedem Angriff getroffen (kein würfeln) |
| 10 | Belagerungstanz | 0 | 25 | 10 | 1 | Alle erhalten Abwehr +8 |
| 11 | Lied der Treffsicherheit | 1 | 25 | 10 | 1 | Alle machen vollen Schaden mit den Waffen (kein würfeln) |
| 11 | Lied der Müdigkeit | 0 | 20 | - | 1 | Alle überspringen nächste Runde (gilt auch für den Zauberer) |
| 12 | Starker Schrei | 1 | 50 | - | 1 | Alle werden 8 Felder vom Zauberer entfernt |
| 13 | Zu Tode hetzen | 1 | 30 | 12 | 1 | Betroffener verliert 8 Lebenspunkte, wenn er nicht angreift |
| 13 | Schlaflied | 1 | 30 | 12 | 1 | Alle erhalten eine Müdigkeit (gilt auch für den Zauberer) |
| 14 | Anschreien | 1 | 30 | - | 1 | Betroffener wird 20 Felder vom Zauberer entfernt |
| 15 | Angriffstanz | 0 | 30 | 12 | 1 | Alle erhalten Angriff +8 |
| 15 | Kampfschrei | 3 | 60 | - | 3 | Alle treffen beim Angriff und machen vollen Schaden |
| 16 | Allgemeines Hetzen | 1 | 35 | 14 | 1 | Alle verlieren 5 Lebenspunkte, falls sie nicht angreifen (gilt auch für den Zauberer) |
| 17 | Schwächender Tanz | 0 | 35 | 14 | 1 | Beliebig viele Betroffene erhalten Angriff -5 |
| 17 | Unterstützender Tanz | 0 | 40 | 15 | 1 | Beliebig viele Betroffene erhalten Angriff +5 |
| 18 | Tanz der Müdigkeit | 0 | 45 | 18 | 1 | Alle anderen überspringen die nächste Runde |
| 19 | Kriegsschrei | 3 | 100 | - | 5 | Alle treffen beim Angriff und machen vollen Schaden |
| 20 | Gezieltes Hetzen | 1 | 50 | 20 | 1 | Alle verlieren 3 Lebenspunkte, falls sie nicht Betroffenen angreifen (gilt auch für den Zauberer) |

Verkäuferzauber

| 20 | Zaubertyp | SD | M1 | Mx | WD | Wirkung |
|----|-------------------------|----|------|----|----|--|
| 0 | Anreiben | 1 | 5 | 2 | 1 | Betroffener hat doppelte Geschwindigkeit. |
| 1 | Stärken | 0 | 5 | 2 | 1 | Anderer Betroffener erhält Angriff +5 |
| 1 | Steinhaut | 0 | 8 | 3 | 1 | Anderer Betroffener hat Abwehr +8 |
| 2 | Schwächen | 0 | 8 | 3 | 1 | Betroffener hat Angriff -5 |
| 3 | Starkes Anreiben | 1 | 10 | 4 | 1 | Betroffener hat 3-fache Geschwindigkeit |
| 3 | Feilschen | 1 | 20 | - | 2 | Betroffener NPC gibt dem Zauberer 10 % Preisnachlass |
| 4 | Grosses Stärken | 0 | 12 | 5 | 1 | Anderer Betroffener erhält Angriff +12 |
| 5 | Doppelstärken | 0 | 12 | 5 | 1 | Zwei verschiedene Betroffene erhalten Angriff +5 |
| 5 | Mitleid | 1 | 25 | - | 1 | Zauberer erhält gratis ein Getränk oder ein Zimmer für eine Nacht |
| 6 | Doppelschwächen | 0 | 20 | 8 | 1 | Zwei verschiedene Betroffene erhalten Angriff -5 |
| 7 | Unsicherheit | 1 | 20 | 8 | 1 | Betroffener überspringt Phase 4 (Angreifen) und 5 (Zaubern). |
| 7 | Granithaut | 0 | 20 | 8 | 1 | Anderer Betroffener hat Abwehr +16 |
| 8 | Preisen | 2 | 35 | - | 1 | Betroffener erhält einen Rufpunkt |
| 9 | Tor öffnen / schliessen | 1 | 35 | - | 1 | Betroffene Tür/Tor wird geöffnet/geschlossen |
| 9 | Grosses Schwächen | 0 | 20 | 8 | 1 | Betroffener hat Angriff -12 |
| 10 | Anprangern | 2 | 40 | - | 1 | Betroffener verliert einen Rufpunkt |
| 11 | Widerwärtiges Tun | 5 | 40 | - | 24 | Zauberer übernimmt Kontrolle über betroffenen Räuber |
| 11 | Allgemeines Anreiben | 1 | 25 | 10 | 1 | Alle haben doppelte Geschwindigkeit. |
| 12 | Panik (P) | 1 | 25 | 10 | 1 | Betroffener wird vom Zauberer kontrolliert, hat jedoch nur Phase 1 (Laufen) |
| 13 | Verletzlichkeit | 0 | 25 | 10 | 1 | Betroffener hat Abwehr 0 |
| 13 | Verleumdungen | 3 | 50 | - | 40 | Betroffener kann keinen Handel treiben (kein Kaufen und Verkaufen) |
| 14 | Überzeugen | 3 | X | - | 24 | Zauberer kontrolliert Betroffenen mit X vorhandenen Energie- und Manapunkten |
| 15 | Grosse Doppelstärke | 0 | 30 | 12 | 1 | Zwei verschiedene Betroffene erhalten Angriff +12 |
| 15 | Gemetzelschrei | 3 | 60 | - | 3 | Alle können 2 mal pro Runde angreifen |
| 16 | Drill | 1 | X+10 | X | 1 | Zauberer kontrolliert Betroffenen mit X Angriff + Abwehr |
| 17 | Allgemeine Panik | 1 | 40 | 15 | 1 | Alle anderen haben nur noch Phase 1 (Laufen) |
| 17 | Andrehen | 4 | 80 | - | 2 | Betroffener kauft vom Zauberer bestimmten Gegenstand für gesamtes Bargeld |
| 18 | Grosse Doppelschwäche | 0 | 45 | 18 | 1 | Zwei verschiedene Betroffene erhalten Angriff -12 |
| 19 | Schlachtschrei | 3 | 100 | - | 5 | Alle können 2 mal pro Runde angreifen |
| 20 | Irrealitätsbeweis | 5 | 100 | - | 1 | Betroffener Untoter wird aus dem Spiel entfernt |

Minnesaengerzauber

| 20 | 10 | Zaubertyp | SD | M1 | Mx | WD | Wirkung |
|----|----|-------------------------|----|-----|----|----|---|
| 0 | 0 | Antreiben | 1 | 5 | 2 | 1 | Betroffener hat doppelte Geschwindigkeit. |
| 1 | 1 | Heilen | 1 | 5 | 2 | 1 | Anderer Betroffener erhält 3 Lebenspunkte |
| 1 | 2 | Lähmen | 1 | 8 | 3 | 1 | Betroffener hat nur noch ½ Geschwindigkeit |
| 2 | 3 | Quälen | 1 | 8 | 3 | 1 | Betroffener verliert 3 Lebenspunkte |
| 3 | 4 | Starkes Antreiben | 1 | 10 | 4 | 1 | Betroffener hat 3-fache Geschwindigkeit |
| 3 | 5 | Grosses Heilen | 1 | 12 | 5 | 1 | Anderer Betroffener erhält 7 Lebenspunkte |
| 4 | 6 | Persönliche Spende | 1 | 15 | 6 | 1 | Betroffener verliert 2 Goldmünzen, der Zauberer erhält sie |
| 5 | 7 | Liebeslied | 1 | 15 | 6 | 1 | Zauberer kann nicht das Ziel von Angriffen und Zaubern sein |
| 5 | 8 | Hetzen | 1 | 15 | 6 | 1 | Betroffener verliert 3 Lebenspunkte, wenn er nicht angreift |
| 6 | 9 | Minnesprung | 1 | 25 | - | 3 | Zauberer kann Höhen ohne Geschwindigkeitsverlust überwinden |
| 7 | 10 | Martern | 1 | 20 | 8 | 1 | Betroffener verliert 7 Lebenspunkte |
| 7 | 11 | Lied der Heilung | 1 | 25 | 10 | 1 | Alle erhalten 1 Lebenspunkt |
| 8 | 12 | Allgemeine Verpflegung | 1 | 25 | 10 | 1 | Alle verlieren eine Müdigkeit |
| 9 | 13 | Regentanz | 1 | 25 | 10 | 1 | Alle verlieren 3 Lebenspunkte, Schild reduziert um 2, Helm um 1 und Dach um 3 |
| 9 | 14 | Tor öffnen / schliessen | 1 | 35 | - | 1 | Betroffene Tür/Tor wird geöffnet/geschlossen |
| 10 | 15 | Lied der Schmerzen | 1 | 30 | 12 | 1 | Alle verlieren 1 Lebenspunkt |
| 11 | 16 | Allgemeines Antrieben | 1 | 25 | 10 | 1 | Alle haben doppelte Geschwindigkeit. |
| 11 | 17 | Allgemeine Lähmung | 1 | 30 | 12 | 1 | Alle haben nur noch ½ Geschwindigkeit |
| 12 | 18 | Tanz der Heilung | 1 | 40 | 15 | 1 | Alle erhalten 2 Lebenspunkte |
| 13 | 19 | Schlaflied | 1 | 30 | 12 | 1 | Alle erhalten eine Müdigkeit (gilt auch für den Zauberer) |
| 13 | 20 | Grosszügige Spende | 1 | 30 | 12 | 1 | Betroffener verliert 5 Goldmünzen, der Zauberer erhält sie |
| 14 | - | Tanz der Schmerzen | 1 | 50 | 20 | 1 | Alle verlieren 2 Lebenspunkte |
| 15 | - | Ruhensschrei | 3 | 60 | - | 3 | Alle überspringen Phase 3-5 |
| 15 | - | Verpflegen | 1 | 40 | 15 | 1 | Anderer Betroffener verliert eine Müdigkeit |
| 16 | - | Allgemeines Hetzen | 1 | 35 | 14 | 1 | Alle verlieren 5 Lebenspunkte, falls sie nicht angreifen (gilt auch für den Zauberer) |
| 17 | - | Hageltanz | 1 | 40 | 15 | 1 | Alle verlieren 5 Lebenspunkte, Schild reduziert um 3, Helm um 2 und Dach um 5 |
| 17 | - | Spendelied | 1 | 45 | 18 | 1 | Alle verlieren 1 Goldmünzen, der Zauberer erhält sie |
| 18 | - | Schlaf | 1 | 50 | 20 | 1 | Betroffener erhält eine Müdigkeit |
| 19 | - | Friedensschrei | 3 | 100 | - | 5 | Alle überspringen Phase 3-5 |
| 20 | - | Gezieltes Hetzen | 1 | 50 | 20 | 1 | Alle verlieren 3 Lebenspunkte, falls sie nicht Betroffenen angreifen (gilt auch für den Zauberer) |

Schuetzenzauber

| 20 | 10 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung |
|----|----|----------------------|----|----|----|--|
| 0 | 0 | Schuss +1 | 0 | 2 | 1 | Betroffene Schusswaffe verursacht Schaden +1 |
| 1 | 1 | Scharfes Auge | 0 | 3 | 1 | Zauberer hat Reichweite +5 |
| 1 | 2 | Feuerschuss (B) | 0 | 3 | 1 | Betroffene Schusswaffe braucht keine Munition |
| 2 | 3 | Schuss +2 | 0 | 4 | 1 | Betroffene Schusswaffe verursacht Schaden +2 |
| 3 | 4 | Doppelschuss | 0 | 5 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 2 Angriffe auf gleiches Ziel aus (+Kosten: 1 Schuss) |
| 3 | 5 | Genauer Schuss | 0 | 8 | 1 | Zauberer hat Angriff +5 mit Schusswaffen |
| 4 | 6 | Schuss +3 | 0 | 6 | 1 | Betroffene Schusswaffe verursacht Schaden +3 |
| 5 | 7 | Zwei Ziele | 0 | 8 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 2 Angriffe aus (+Kosten: 1 Schuss) |
| 5 | 8 | Dreifachschuss | 0 | 10 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 3 Angriffe auf gleiches Ziel aus (+Kosten: 2 Schüsse) |
| 6 | 9 | Sicherer Treffer | 0 | 8 | 1 | Betroffene Schusswaffe trifft auf jeden Fall (kein würfeln) |
| 7 | 10 | Zielfernrohr | 0 | 8 | 1 | Zauberer Schusswaffe hat Reichweite +10 |
| 7 | 11 | Scharfer Pfeil | 0 | 8 | 1 | Betroffene Schusswaffe macht vollen Schaden (kein würfeln) |
| 8 | 12 | Teufelsschuss (B/K) | 0 | 8 | 1 | Betroffene Schusswaffe braucht keine Munition |
| 9 | 13 | Doppelschuss +1 | 0 | 10 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 2 Angriffe auf das gleiche Ziel aus und macht jeweils Schaden +1 (+Kosten: 1 Schuss) |
| 9 | 14 | Schuss +5 | 0 | 10 | 1 | Betroffene Schusswaffe verursacht Schaden +5 |
| 10 | 15 | Drei Ziele | 0 | 15 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 3 Angriffe aus (+Kosten: 2 Schüsse) |
| 11 | 16 | Zwei Ziele +1 | 0 | 15 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 2 Angriffe aus und macht jeweils Schaden +1 (+Kosten: 1 Schuss) |
| 11 | 17 | Böser Schuss (B/K/A) | 0 | 12 | 1 | Betroffene Schusswaffe braucht keine Munition |
| 12 | 18 | Dreifachschuss +1 | 0 | 18 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 3 Angriffe auf das gleiche Ziel aus und macht jeweils Schaden +1 (+Kosten: 2 Schüsse) |
| 13 | 19 | Doppelschuss +3 | 0 | 18 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 2 Angriffe auf das gleiche Ziel aus und macht jeweils Schaden +3 (+Kosten: 1 Schuss) |
| 13 | 20 | Netzpfeil | 0 | 20 | 1 | Betroffene Schusswaffe macht bei einem Treffer, dass der Getroffene Phase 1 für 6 Runden überspringt |
| 14 | - | Knallerpfeil | 0 | 25 | 1 | Betroffene Schusswaffe macht bei einem Treffer allen im Umkreis (Ø: 12) 10 Schadenspunkte |
| 15 | - | Scharfpfeiltreffer | 0 | 20 | 1 | Betroffene Schusswaffe trifft auf jeden Fall und macht vollen Schaden (kein würfeln) |
| 15 | - | Drei Ziele +1 | 0 | 25 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 3 Angriffe aus und macht jeweils Schaden +1 (+Kosten: 2 Schüsse) |
| 16 | - | Zwei Ziele +3 | 0 | 25 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 2 Angriffe aus und macht jeweils Schaden +3 (+Kosten: 1 Schuss) |
| 17 | - | Dreifachschuss +3 | 0 | 35 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 3 Angriffe auf das gleiche Ziel aus und macht jeweils Schaden +3 (+Kosten: 2 Schüsse) |
| 17 | - | Explosionspfeil | 0 | 45 | 1 | Betroffene Schusswaffe macht bei einem Treffer allen im Umkreis (Ø: 16) 15 Schadenspunkte |
| 18 | - | Drei Ziele +3 | 0 | 50 | 1 | Betroffene Schusswaffe führt 3 Angriffe aus und macht jeweils Schaden +3 (+Kosten: 2 Schüsse) |
| 19 | - | Pfeilhagel | 0 | 50 | 1 | Betroffene Schusswaffe kann auf jedes Ziel einen Angriff ausführen (+Kosten: 5 Schüsse) |
| 20 | - | Tödlicher Schuss | 0 | 50 | 1 | Betroffene Schusswaffe hat Angriff -5 und im Fall eines Treffers verliert der Getroffene ½ seiner Energie |

Schwertschmiedzauber

| 20 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung | Wert |
|----|----------------------|----|----|----|--|------|
| 0 | Bajonett | 3 | 1 | p | Der Zauberer erhält ein Bajonett (+Kosten: 7 Goldmünzen) | |
| 1 | Messer | 3 | 1 | p | Der Zauberer erhält ein Messer (+Kosten: 7 Goldmünzen) | |
| 1 | Degen | 3 | 4 | p | Der Zauberer erhält einen Degen (+Kosten: 28 Goldmünzen) | |
| 2 | Dolch | 3 | 4 | p | Der Zauberer erhält einen Dolch (+Kosten: 28 Goldmünzen) | |
| 2 | Wurfmesser | 3 | 5 | p | Der Zauberer erhält 25 Wurfmesser [können nur 1 mal verwendet werden] (+Kosten: 1 Eisen) | |
| 3 | Langdegen | 3 | 8 | p | Der Zauberer erhält einen Langdegen (+Kosten: ½ Eisen und 20 Goldmünzen) | |
| 3 | Säbel | 3 | 8 | p | Der Zauberer erhält einen Säbel (+Kosten: ½ Eisen und 20 Goldmünzen) | |
| 4 | Speer | 5 | 12 | p | Der Zauberer erhält einen Speer (+Kosten: 1 Eisen, ½ Holz und 50 Goldmünzen) | |
| 4 | Kurzschwert | 3 | 12 | p | Der Zauberer erhält ein Kurzschwert (+Kosten: 1 ½ Eisen und 25 Goldmünzen) | |
| 5 | Langspeer | 5 | 16 | p | Der Zauberer erhält einen Langspeer (+Kosten: 1 ½ Eisen, 1 Holz und 45 Goldmünzen) | |
| 5 | Breitschwert | 5 | 16 | p | Der Zauberer erhält ein Breitschwert (+Koste: 3 Eisen und 90 Goldmünzen) | |
| 6 | Spitzspeer | 5 | 20 | p | Der Zauberer erhält einen Spitzspeer (+Kosten: 2 ½ Eisen, 1 ½ Holz und 45 Goldmünzen) | |
| 6 | Langschwert | 5 | 20 | p | Der Zauberer erhält ein Langschwert (+Kosten: 3 ½ Eisen und 100 Goldmünzen) | |
| 7 | Bastardschwert | 5 | 24 | p | Der Zauberer erhält ein Bastardschwert (+Kosten: 4 Eisen und 180 Goldmünzen) | |
| 7 | Lanze | 8 | 24 | p | Der Zauberer erhält eine Lanze (+Kosten: 2 Eisen, 2 ½ Holz und 140 Goldmünzen) | |
| 8 | Zweihandschwert | 8 | 28 | p | Der Zauberer erhält ein Zweihandschwert (+Kosten: 3 ½ Eisen und 100 Goldmünzen) | |
| 8 | Kriegslanze | 8 | 28 | p | Der Zauberer erhält eine Kriegslanze (+Kosten: 2 ½ Eisen, 4 Holz und 280 Goldmünzen) | |
| 9 | Eliteschwert | 8 | 32 | p | Der Zauberer erhält ein Eliteschwert (+Kosten: 4 ½ Eisen und 260 Goldmünzen) | |
| 9 | Elitelanze | 8 | 32 | p | Der Zauberer erhält eine Elitelanze (+Kosten: 3 ½ Eisen, 5 Holz und 700 Goldmünzen) | |
| 10 | Königsschwert | 8 | 36 | p | Der Zauberer erhält ein Königsschwert (+Kosten: 5 Eisen und 700 Goldmünzen) | |
| 11 | Flugstiefel | 8 | 50 | p | Der Zauberer erhält Flugstiefel (+Kosten: 3 Leder +4) | 4000 |
| 12 | Wagendes Armband | 10 | 50 | p | Der Zauberer erhält ein Wagendes Armband [+3/-3] (+Kosten: 1 Eisen +3 und 1 Leder +4) | 2000 |
| 13 | Sichere Waffe | 10 | 50 | p | Betroffene Stichwaffe/Schwert kann nicht das Ziel von Zaubern sein (+Kosten: Eisen +2) | |
| 14 | Goldbringer (Ring) | 12 | 60 | p | Der Zauberer erhält einen Goldbringer [Gold +50 %] (+Kosten: 1 Eisen +4) | 2500 |
| 15 | Regenerationswaffe | 10 | 65 | p | Betroffene Stichwaffe/Schwert wird zu einer magischen Waffe und hat Reg.+1 (+Kosten: Eisen+3) | |
| 16 | Auffrischungswaffe | 10 | 65 | p | Betroffene Stichwaffe/Schwert wird zu einer magischen Waffe und hat Auf.+1 (+Kosten: Eisen+3) | |
| 17 | Armband des Schadens | 10 | 70 | p | Der Zauberer erhält ein Armband des Schadens [+1] (+Kosten: 2 Eisen +3 und 2 Leder +4) | 4000 |
| 18 | Waffe +1 | 12 | 75 | p | Betroffene Stichwaffe/Schwert wird zu einer magischen Waffe und macht Schaden +1 (+Kosten: 1 Eisen +3) | |
| 19 | Ring des Blitzes | 12 | 75 | p | Der Zauberer erhält einen Ring des Blitzes (+Kosten: 2 Eisen +4) | 5000 |
| 20 | Stromschlagwaffe | 12 | 75 | p | Betroffene Stichwaffe/Schwert wird zu einer magischen Waffe und verursacht Stromschaden (S) (+Kosten: 1Eisen +3) | |

Axtbauerzauber

| 20 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung | Wert |
|----|----------------------|----|----|----|--|------|
| 0 | Heil-/Manastab | 3 | 4 | p | Der Zauberer erhält einen Heil-/Manastab (+Kosten: ½ Holz und 10 Goldmünzen) | |
| 1 | Axt | 3 | 8 | p | Der Zauberer erhält eine Axt (+Kosten: ½ Eisen und 20 Goldmünzen) | |
| 1 | Heil-/Manalangstab | 3 | 8 | p | Der Zauberer erhält einen Heil-/Manalangstab (+Kosten: 1 Holz und 20 Goldmünzen) | |
| 3 | Keule | 3 | 10 | p | Der Zauberer erhält eine Keule (+Kosten: 1 Holz und 40 Goldmünzen) | |
| 2 | Grosse Axt | 3 | 10 | p | Der Zauberer erhält eine Grosse Axt (+Kosten: 1 Eisen, 1 Holz und 60 Goldmünzen) | |
| 2 | Heil-/Manazauberstab | 3 | 12 | p | Der Zauberer erhält einen Heil-/Manazauberstab (+Kosten: 1 ½ Holz und 60 Goldmünzen) | |
| 3 | Zepter | 3 | 12 | p | Der Zauberer erhält ein Zepter (+Kosten: 1 Eisen, 2 Holz und 80 Goldmünzen) | |
| 4 | Fälleraxt | 3 | 16 | p | Der Zauberer erhält eine Fälleraxt (+Kosten: 2 Eisen, 1 Holz und 65 Goldmünzen) | |
| 4 | Zweihandaxt | 3 | 16 | p | Der Zauberer erhält eine Zweihandaxt (+Kosten: 2 Eisen, 1 Holz und 100 Goldmünzen) | |
| 5 | Knüppel | 5 | 20 | p | Der Zauberer erhält einen Knüppel (+Kosten: 3 ½ Holz und 120 Goldmünzen) | |
| 5 | Kriegsaxt | 5 | 20 | p | Der Zauberer erhält eine Kriegsaxt (+Kosten: 2 ½ Eisen, 2 ½ Holz und 110 Goldmünzen) | |
| 6 | Kriegszepter | 5 | 24 | p | Der Zauberer erhält ein Kriegszepter (+Kosten: 2 ½ Eisen, 2 Holz und 160 Goldmünzen) | |
| 6 | Barbarenaxt | 5 | 24 | p | Der Zauberer erhält eine Barbarenaxt (+Kosten: 3 Eisen, 3 ½ Holz und 140 Goldmünzen) | |
| 7 | Schläger | 5 | 28 | p | Der Zauberer erhält einen Schläger (+Kosten: ½ Eisen, 4 Holz und 180 Goldmünzen) | |
| 7 | Hellebarde | 8 | 28 | p | Der Zauberer erhält eine Hellebarde (+Kosten: 3 ½ Eisen, 3 Holz und 250 Goldmünzen) | |
| 8 | Hammer | 8 | 32 | p | Der Zauberer erhält einen Hammer (+Kosten: 4 Eisen, 3 Holz und 260 Goldmünzen) | |
| 8 | Grosshellebarde | 8 | 32 | p | Der Zauberer erhält eine Grosshellebarde (+Kosten: 4 Eisen, 4 ½ Holz und 350 Goldmünzen) | |
| 9 | Kriegshammer | 8 | 36 | p | Der Zauberer erhält einen Kriegshammer (+Kosten: 4 ½ Eisen, 4 Holz und 500 Goldmünzen) | |
| 9 | Elitehellebarde | 8 | 36 | p | Der Zauberer erhält eine Elitehellebarde (+Kosten: 5 Eisen, 5 Holz und 750 Goldmünzen) | |
| 10 | Schlachthammer | 8 | 40 | p | Der Zauberer erhält einen Schlachthammer (+Kosten: 5 ½ Eisen, 4 Holz und 900 Goldmünzen) | |
| 11 | Sprungstiefel | 8 | 40 | p | Der Zauberer erhält einen Sprungstiefel (+Kosten: 1 ½ Leder +4) | 2000 |
| 12 | Armband der Stärke | 10 | 50 | p | Der Zauberer erhält ein Armband der Stärke (+Kosten: 1 Eisen +3 und 1 Leder +4) | 2000 |
| 13 | Sichere Waffe | 10 | 50 | p | Betroffene Stumpfe/Hackwaffe kann nicht das Ziel von Zaubern sein (+Kosten: 1 Eisen +2) | |
| 14 | Glücksring | 12 | 60 | p | Der Zauberer erhält einen Glücksring [+10 %] (+Kosten: 1 Eisen +4) | 2500 |
| 15 | Regenerationswaffe | 10 | 65 | p | Betroffene Stumpfe/Hackwaffe wird zu einer magischen Waffe und hat Reg.+1(+Kosten: Eisen+3) | |
| 16 | Auffrischungswaffe | 10 | 65 | p | Betroffene Stumpfe/Hackwaffe wird zu einer magischen Waffe und hat Auf.+1(+Kosten: Eisen+3) | |
| 17 | A. des Einkommens | 10 | 60 | p | Der Zauberer erhält ein Armband des Einkommens [50 Gold pro Tag] (+Kosten: 1 Eisen +4 und 1 Leder +3) | 3000 |
| 18 | Waffe +1 | 12 | 75 | p | Betroffene Stumpfe/Hackwaffe wird zu einer magischen Waffe und macht Schaden +1 (+Kosten: 1 Eisen +3) | |
| 19 | Schutzring | 12 | 75 | p | Der Zauberer erhält einen Schutzring (+Kosten: 2 Eisen +4) | 5000 |
| 20 | Stromschlagwaffe | 12 | 75 | p | Betroffene Stumpfe/Hackwaffe wird zu einer magischen Waffe und verursacht Stromschaden (S) (+Kosten: 1 Eisen +3) | |

Bogenmacherzauber

| 20 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung | Wert |
|----|------------------------|----|----|----|---|------|
| 0 | Steine | 5 | 1 | p | Der Zauberer erhält 120 Steine (+Kosten: ½ Eisen) | |
| 1 | Pfeile | 5 | 1 | p | Der Zauberer erhält 120 Pfeile (+Kosten: 1 Holz) | |
| 1 | Bolzen | 5 | 1 | p | Der Zauberer erhält 120 Bolzen (+Kosten: 1 Holz) | |
| 2 | Liane | 3 | 4 | p | Der Zauberer erhält eine Liane (+Kosten: 1 Leder und 5 Goldmünzen) | |
| 2 | Schleuder | 3 | 4 | p | Der Zauberer erhält eine Schleuder (+Kosten: 1 Leder und 5 Goldmünzen) | |
| 3 | Peitsche | 3 | 8 | p | Der Zauberer erhält eine Peitsche (+Kosten: 2 Leder und 10 Goldmünzen) | |
| 3 | Kurzbogen | 3 | 8 | p | Der Zauberer erhält einen Kurzbogen (+Kosten: 1 Holz, 2 Leder und 30 Goldmünzen) | |
| 4 | Gummischleuder | 3 | 10 | p | Der Zauberer erhält eine Gummischleuder (+Kosten: 3 Leder und 55 Goldmünzen) | |
| 4 | Lederpeitsche | 3 | 12 | p | Der Zauberer erhält eine Lederpeitsche (+Kosten: 4 Leder und 40 Goldmünzen) | |
| 5 | Pfeilwerfer | 3 | 12 | p | Der Zauberer erhält einen Pfeilwerfer (+Kosten: 2 Holz, 1 Leder und 100 Goldmünzen) | |
| 5 | Nunchaku | 3 | 12 | p | Der Zauberer erhält ein Nunchaku (+Kosten: 2 Holz, 1 Leder und 80 Goldmünzen) | |
| 6 | Langbogen | 3 | 14 | p | Der Zauberer erhält einen Langbogen (+Kosten: 2 ½ Holz, 4 Leder und 100 Goldmünzen) | |
| 6 | Kettenpeitsche | 3 | 16 | p | Der Zauberer erhält eine Kettenpeitsche (+Kosten: 4 Leder, 1 ½ Eisen und 100 Goldmünzen) | |
| 7 | Eliteschleuder | 3 | 16 | p | Der Zauberer erhält eine Eliteschleuder (+Kosten: 5 Leder und 80 Goldmünzen) | |
| 7 | Flegel | 5 | 18 | p | Der Zauberer erhält einen Flegel (+Kosten: 3 ½ Holz, 2 Leder und 130 Goldmünzen) | |
| 8 | Leichte Armbrust | 5 | 18 | p | Der Zauberer erhält eine Leichte Armbrust (+Kosten: 4 Holz, 3 Leder und 110 Goldmünzen) | |
| 8 | Kompositbogen | 5 | 20 | p | Der Zauberer erhält einen Kompositbogen (+Kosten: 3 Holz, 5 Leder und 160 Goldmünzen) | |
| 9 | Schwerer Flegel | 5 | 24 | p | Der Zauberer erhält einen Schweren Flegel (+Kosten: 4 Holz, 4 Leder und 200 Goldmünzen) | |
| 9 | Schwere Armbrust | 5 | 24 | p | Der Zauberer erhält eine Schwere Armbrust (+Kosten: 4 ½ Holz, 4 Leder und 210 Goldmünzen) | |
| 10 | Morgenstern | 8 | 30 | p | Der Zauberer erhält einen Morgenstern (+Kosten: 3 ½ Eisen, 3 ½ Holz und 360 Goldmünzen) | |
| 11 | Elitemorgenstern | 8 | 36 | p | Der Zauberer erhält einen Elitemorgenstern (+Kosten: 4 ½ Eisen, 4 ½ Holz und 440 Goldmünzen) | |
| 12 | Schwimmstiefel | 8 | 40 | p | Der Zauberer erhält Schwimmstiefel (+Kosten: 1 ½ Leder +4) | 2000 |
| 13 | A. des scharfen Auges | 10 | 50 | p | Der Zauberer erhält ein Armband des scharfen Auges (+Kosten: 1 Eisen +3 und 1 Leder +4) | 2000 |
| 14 | Sichere Waffe | 10 | 50 | p | Betroffene Schusswaffe/Peitsche kann nicht das Ziel von Zaubern sein (+Kosten: 1 Eisen +2) | |
| 15 | A. der Treffsicherheit | 10 | 60 | p | Der Zauberer erhält ein Armband der Treffsicherheit (+Kosten: 1 Eisen +4 und 1 Leder +4) | 3000 |
| 16 | Manaring | 12 | 60 | p | Der Zauberer erhält einen Manaring (+Kosten: 1 Eisen +4) | 2500 |
| 17 | Reichweite +4 | 10 | 65 | p | Betroffene Fernkampf-Waffe wird zu einer magischen Waffe und hat RW +4 (+Kosten: Leder +3) | |
| 18 | Waffe +1 | 12 | 75 | p | Betroffene Schusswaffe/Peitsche wird zu einer magischen Waffe und macht Schaden +1 (+Kosten: 1 Eisen +3) | |
| 19 | Ring der Auffrischung | 12 | 70 | p | Der Zauberer erhält einen Ring der Auffrischung [+2] (+Kosten: 2 Eisen +4) | 4000 |
| 20 | Stromschlagwaffe | 12 | 75 | p | Betroffene Schusswaffe/Peitsche wird zu einer magischen Waffe und verursacht Stromschaden (S) (+Kosten: 1 Eisen +3) | |

Ruestungsbauerzauber

| 20 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung | Wert |
|----|-----------------------|----|----|----|--|------|
| 0 | Beschützer | 5 | 4 | p | Der Zauberer erhält einen Beschützer (+Kosten: 1 Leder) | |
| 1 | Leinen | 5 | 4 | p | Der Zauberer erhält Leinen (+Kosten: 1 Leder) | |
| 1 | Tartsche | 5 | 4 | p | Der Zauberer erhält eine Tartsche (+Kosten: ½ Holz und 10 Goldmünzen) | |
| 2 | Helm | 5 | 8 | p | Der Zauberer erhält einen Helm (+Kosten: ½ Eisen und 20 Goldmünzen) | |
| 2 | Lederrüstung | 5 | 8 | p | Der Zauberer erhält eine Lederrüstung (+Kosten: 2 Leder und 45 Goldmünzen) | |
| 3 | Rundschild | 5 | 10 | p | Der Zauberer erhält einen Rundschild (+Kosten: 1 Eisen und 40 Goldmünzen) | |
| 3 | Kriegerhelm | 5 | 12 | p | Der Zauberer erhält einen Kriegerhelm (+Kosten: 1 ½ Eisen und 60 Goldmünzen) | |
| 4 | Gehärtetes Leder | 5 | 12 | p | Der Zauberer erhält Gehärtetes Leder (+Kosten: 3 Leder und 90 Goldmünzen) | |
| 4 | Breithelm | 5 | 16 | p | Der Zauberer erhält einen Breithelm (+Kosten: 2 Eisen, 2 Leder und 90 Goldmünzen) | |
| 5 | Mittleren Schild | 5 | 16 | p | Der Zauberer erhält einen Mittleren Schild (+Kosten: 2 Eisen, 1 Holz und 100 Goldmünzen) | |
| 5 | Kettenhemd | 5 | 16 | p | Der Zauberer erhält ein Kettenhemd (+Kosten: 2 ½ Eisen, 1 Leder und 140 Goldmünzen) | |
| 6 | Ritterhelm | 8 | 20 | p | Der Zauberer erhält einen Ritterhelm (+Kosten: 3 Eisen, 3 Leder und 180 Goldmünzen) | |
| 6 | Schienenpanzer | 8 | 20 | p | Der Zauberer erhält einen Schienenpanzer (+Kosten: 3 Eisen, 3 Leder und 180 Goldmünzen) | |
| 7 | Grossen Schild | 8 | 22 | p | Der Zauberer erhält einen Grossen Schild (+Kosten: 2 ½ Eisen, 2 Holz und 160 Goldmünzen) | |
| 7 | Drachenhelm | 8 | 24 | p | Der Zauberer erhält einen Drachenhelm (+Kosten: 3 ½ Eisen, 4 Leder und 210 Goldmünzen) | |
| 8 | Eisenhemd | 8 | 24 | p | Der Zauberer erhält ein Eisenhemd (+Kosten: 4 Eisen, 4 Leder und 360 Goldmünzen) | |
| 8 | Schwerer Helm | 8 | 28 | p | Der Zauberer erhält einen Schweren Helm (+Kosten: 4 ½ Eisen, 3 Leder und 430 Goldmünzen) | |
| 9 | Langschild | 8 | 28 | p | Der Zauberer erhält einen Langschild (+Kosten: 3 ½ Eisen, 2 ½ Holz und 300 Goldmünzen) | |
| 9 | Plattenpanzer | 8 | 28 | p | Der Zauberer erhält einen Plattenpanzer (+Kosten: 4 ½ Eisen, 5 Leder und 420 Goldmünzen) | |
| 10 | Turmschild | 10 | 32 | p | Der Zauberer erhält einen Turmschild (+Kosten: 4 ½ Eisen, 2 ½ Holz und 350 Goldmünzen) | |
| 11 | Feldharnisch | 10 | 35 | p | Der Zauberer erhält einen Feldharnisch (+Kosten: 5 Eisen, 5 Leder und 720 Goldmünzen) | |
| 12 | Eliteschild | 10 | 36 | p | Der Zauberer erhält einen Eliteschild (+Kosten: 5 Eisen, 4 Holz und 800 Goldmünzen) | |
| 13 | Prunkharnisch | 10 | 40 | p | Der Zauberer erhält einen Prunkharnisch (+Kosten: 5 ½ Eisen, 4 Leder und 860 Goldmünzen) | |
| 14 | Fluchstiefel | 10 | 45 | p | Der Zauberer erhält Fluchstiefel (+Kosten: 2 Leder +4) | 2500 |
| 15 | Sicheres Armband | 12 | 50 | p | Der Zauberer erhält ein Sicheres Armband [-3/+3] (+Kosten: 1 Eisen +3 und 1 Leder +4) | 2000 |
| 16 | Energiering | 15 | 60 | p | Der Zauberer erhält einen Lebensring (+Kosten: 1 Eisen +4) | 2500 |
| 17 | Stromschutz | 12 | 65 | p | Betroffene Rüstung/Schild/Helm wird zu einer magischen Waffe und gibt Schutz vor Strom (S) (+Kosten: 1 Eisen +3) | |
| 18 | Schützendes Armband | 12 | 70 | p | Der Zauberer erhält ein Schützendes Armband (+Kosten: 2 Eisen +3 und 2 Leder +4) | 4000 |
| 19 | Ring der Regeneration | 15 | 70 | p | Der Zauberer erhält einen Ring der Regeneration [+2] (+Kosten: 2 Eisen +4) | 4000 |
| 20 | Rüstung +1 | 15 | 75 | p | Betroffene Rüstung/Schild/Helm wird zu einer magischen Waffe und erhält Abwehr +1 (+Kosten: 1 Eisen+3) | |

Pferdehalterzauber

| 20 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|-----------|--------------------------|-----------|-----------|-----------|--|---|
| 0 | Leichter Mantel | 5 | 8 | p | Der Zauberer erhält einen Leichten Mantel (+Kosten: 2 Leder und 10 Goldmünzen) | |
| 1 | Stoffmantel | 5 | 12 | p | Der Zauberer erhält einen Stoffmantel (+Kosten: 4 Leder und 40 Goldmünzen) | |
| 1 | Rennpferd | 10 | 15 | p | Der Zauberer erhält ein Rennpferd (+Kosten: 1 Leder +4 und 40 Goldmünzen) | |
| 2 | Schutzmantel | 5 | 16 | p | Der Zauberer erhält einen Schutzmantel (+Kosten: 5 Leder und 10 Goldmünzen) | |
| 3 | Schwerer Mantel | 8 | 20 | p | Der Zauberer erhält einen Schweren Mantel (+Kosten: 5 Leder und 220 Goldmünzen) | |
| 4 | Arbeitspferd | 10 | 20 | p | Der Zauberer erhält ein Arbeitspferd (+Kosten: 1 Leder +4 und 360 Goldmünzen) | |
| 4 | Sporen | 1 | 25 | 8 | Betroffenes Pferd hat doppeltes Tempo | |
| 5 | Robe | 8 | 24 | p | Der Zauberer erhält eine Robe (+Kosten: 6 Leder und 440 Goldmünzen) | |
| 6 | Kleiner Heiltrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält 40 Lebenspunkte | |
| 6 | Kleiner Manatrank (klTr) | 3 | 30 | p | Trinker erhält 25 Manapunkte | |
| 7 | Kriegspferd | 10 | 25 | p | Der Zauberer erhält ein Kriegspferd (+Kosten: 2 Leder +4 und 800 Goldmünzen) | |
| 8 | Zauberrobe | 8 | 28 | p | Der Zauberer erhält eine Zauberrobe (+Kosten: 7 Leder und 180 Goldmünzen) | |
| 8 | Pegasidasein | 1 | 30 | 12 | Betroffenes Pferd hat Flugfähigkeit | V |
| 9 | Schlachtpferd | 10 | 30 | p | Der Zauberer erhält ein Schlachtpferd (+Kosten: 3 Leder +4 und 1200 Goldmünzen) | |
| 10 | Schutzrobe | 10 | 32 | p | Der Zauberer erhält eine Schutzrobe (+Kosten: 7 Leder und 530 Goldmünzen) | |
| 10 | Magierrobe | 10 | 36 | p | Der Zauberer erhält eine Magierrobe (+Kosten: 8 Leder und 620 Goldmünzen) | |
| 11 | Pegasus | 12 | 40 | p | Der Zauberer erhält einen Pegasus (+Kosten: 3 Leder +4 und 1600 Goldmünzen) | |
| 12 | Ledertrank (grTr) | 4 | 50 | p | Trinker erhält Abwehr +12 für 12 Runden | |
| 12 | Krafttrank (grTr) | 4 | 50 | p | Trinker erhält Angriff +10 für 12 Runden | |
| 13 | Notfallpferd | 2 | 50 | 24 | Ein Pferd mit Tempo 16 und Traglast 120 erscheint | |
| 14 | Grosser Heiltrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält 80 Lebenspunkte | |
| 14 | Grosser Manatrank (grTr) | 4 | 60 | p | Trinker erhält 50 Manapunkte | |
| 15 | Schwerer Pegasus | 12 | 50 | p | Der Zauberer erhält einen Schweren Pegasus (+Kosten: 4 Leder +4 und 4000 Goldmünzen) | |
| 16 | Kampffross | 2 | 60 | 24 | Betroffenes Pferd hat Angriff 10 und macht Schaden W6+1 | V |
| 17 | Lastesel | 8 | 60 | 48 | Ein Pferd mit Tempo 14 und Traglast 200 erscheint | |
| 17 | Verminderte Anforderung | 15 | 75 | p | Betroffener Gegenstand hat Anforderungen um 1 reduziert [nicht unter 1, nicht kumulierbar] (+Kosten: Eisen +4) | |
| 18 | Verbessertes Pferd | 15 | 75 | p | Betroffenes Pferd hat Tempo +2 und Traglast +20 (+Kosten: 80 % Kaufpreis) | |
| 19 | Mantel +1 | 15 | 75 | p | Betroffener Mantel wird zu einer magischen Waffe und erhält Abwehr +1 (+Kosten: Eisen+3) | |
| 20 | Kristallpanzer | 15 | 100 | p | Betroffene Rüstung und deren Träger darf nicht das Ziel von Zaubern sein (+Kosten: Eisen +4) | |
| 20 | Kristallumhang | 15 | 100 | p | Betroffener Mantel und deren Träger darf nicht das Ziel von Zaubern sein (+Kosten: Eisen +4) | |

Gladiatorenzauber

| 20 | 10 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|-----------|-----------|---------------------------|-----------|-----------|-----------|--|---|
| 0 | 0 | Harter Angriff | 0 | 2 | 1 | Angriff +3 und Verteidigung -3 | |
| 1 | 1 | Harte Verteidigung | 0 | 2 | 1 | Verteidigung +3 und Angriff -3 | |
| 1 | 2 | Kleine Kräftigung | 1 | 12 | 5 | Angriff und Verteidigung jeweils +2 | V |
| 2 | 4 | Angst | 1 | 12 | 6 | Betroffener hat Angriff -3 und Verteidigung -3 (+Kosten: 5 Lebenspunkte) | V |
| 3 | 5 | Sehr harter Angriff | 0 | 4 | 1 | Angriff +5 und Verteidigung -5 | |
| 3 | 6 | Sehr harte Verteidigung | 0 | 4 | 1 | Verteidigung +5 und Angriff -5 | |
| 4 | 8 | Sicherer Angriff | 0 | 2 | 1 | Der Zauberer trifft das Ziel mit Nahkampfwaffen (+Kosten: 3 Lebenspunkte) | |
| 5 | 9 | Aufhalten | 1 | 12 | 6 | Betroffener hat ½ Geschwindigkeit | V |
| 5 | 10 | Zusammenspannen | 1 | 8 | 1 | Betroffener erhält +X/+Y, wobei X der Angriff und Y die Verteidigung des Zauberers ist | |
| 6 | 12 | Mittlere Kräftigung | 1 | 10 | 5 | Angriff und Verteidigung jeweils +5 (+Kosten: 5 Lebenspunkte) | V |
| 7 | 13 | Starker Angriff | 0 | 7 | 1 | Angriff +8 und Verteidigung -8 | |
| 7 | 14 | Starke Verteidigung | 0 | 7 | 1 | Verteidigung +8 und Angriff -8 | |
| 8 | 16 | Netz | 1 | 25 | 6 | Betroffener hat Geschwindigkeit 0 | V |
| 9 | 17 | Kleiner Kampfschrei | 1 | 10 | 1 | Betroffener verliert 15 Lebenspunkte (+Kosten: 12 Lebenspunkte) | |
| 9 | 18 | Kleine Arena | 1 | 15 | 12 | Zauberer und Betroffener können im Kampf gegeneinander nicht Ziel von fremden Angriffen und Zaubern sein, dürfen aber auch keine Fremden angreifen (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 10 | 20 | Voller Schaden | 0 | 5 | 1 | Der Zauberer macht vollen Schaden mit Nahkampfwaffen (+Kosten: 3 Lebenspunkte) | |
| 11 | - | Gewagter Angriff | 0 | 10 | 1 | Angriff +12 und Verteidigung -12 | |
| 11 | - | Gewagte Verteidigung | 0 | 10 | 1 | Verteidigung +12 und Angriff -12 | |
| 12 | - | Kräftigungstrank (klTr) | 4 | 30 | p | Trinker erhält Mittlere Kräftigung (C) | |
| 13 | - | Sicherer voller Schaden | 0 | 10 | 1 | Der Zauberer trifft das Ziel und macht vollen Schaden mit Nahkampfwaffen (+Kosten: 5 Lebenspunkte) | |
| 13 | - | Grosse Kräftigung | 1 | 15 | 5 | Angriff und Verteidigung jeweils +8 (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | V |
| 14 | - | Lähmende Angst | 1 | 30 | 6 | Betroffener hat Geschwindigkeit 0, Angriff -5 und Verteidigung -5 (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | V |
| 15 | - | Extremer Angriff | 0 | 12 | 1 | Angriff +X und Verteidigung -X, wobei X die Höhe der Verteidigung ist | |
| 15 | - | Extreme Verteidigung | 0 | 12 | 1 | Verteidigung +X und Angriff -X, wobei X die Höhe des Angriffs ist | |
| 16 | - | Riesige Kräftigung | 1 | 20 | 5 | Angriff und Verteidigung jeweils +10 (+Kosten: 20 Lebenspunkte) | V |
| 17 | - | Aufwachen | 1 | 40 | 1 | Der Zauberer verliert 4 Müdigkeitspunkte | |
| 17 | - | Starker Krafttrank (grTr) | 6 | 60 | p | Trinker erhält Riesige Kräftigung (C) | |
| 18 | - | Grosse Arena | 1 | 25 | 12 | Beliebig viele Betroffene können im Kampf gegeneinander nicht Ziel von fremden Angriffen und Zaubern sein, dürfen aber auch keine Fremden angreifen (+Kosten: 20 Lebenspunkte) | |
| 19 | - | Grosser Kampfschrei | 1 | 12 | 1 | Betroffener verliert 25 Lebenspunkte (+Kosten: 20 Lebenspunkte) | |
| 20 | - | Tödlicher Angriff | 0 | 50 | 1 | Nächster Angriff mit einer Nahkampfwaffe hat Angriff -5 und im Fall eines Treffers verliert der Getroffene ½ seiner Energie | |

Ritterzauber

| 20 10 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|-------|---------------------------|----|-----|-----|---|---------------|
| 0 0 | Harter Angriff | 0 | 2 | 1 | Angriff +3 und Verteidigung -3 | |
| 1 1 | Harte Verteidigung | 0 | 2 | 1 | Verteidigung +3 und Angriff -3 | |
| 1 2 | Kollegenheilung | 1 | 10 | 1 | Anderer Betroffener erhält 2W4+5 Lebenspunkte | |
| 1 - | Splitter | 1 | 3 | 1 | W5 Schaden an beliebigem Ziel | nur Lord |
| 2 4 | Charisma | 1 | 12 | 1 | Der Zauberer erhält gratis ein Zimmer für die Nacht | |
| 3 5 | Sehr harter Angriff | 0 | 4 | 1 | Angriff +5 und Verteidigung -5 | |
| 3 6 | Sehr harte Verteidigung | 0 | 4 | 1 | Verteidigung +5 und Angriff -5 | |
| 3 - | Kleines Heilen | 1 | 5 | 1 | W5+3 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | nur Lord |
| 4 8 | Sicherer Angriff | 0 | 2 | 1 | Der Zauberer trifft das Ziel mit Nahkampfwaffen (+Kosten: 3 Lebenspunkte) | |
| 5 9 | Ausschlagen | 0 | 12 | 1 | Betroffener hinter dem Pferd erhält W12 Schaden und wird 5 Felder fortgeschleudert | |
| 5 10 | Sporen | 1 | 20 | 8 | Betroffenes Pferd hat doppeltes Tempo | V |
| 5 - | Feuerstoss | 1 | 12 | 1 | W8+7 Schaden an beliebigem Ziel | nur Lord |
| 6 12 | Schaden +3 | 0 | 5 | 1 | Betroffene Nahkampfwaffe macht Schaden +3 | |
| 6 - | Mittleres Heilen | 1 | 12 | 1 | W10+8 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | nur Lord |
| 7 13 | Starker Angriff | 0 | 7 | 1 | Angriff +8 und Verteidigung -8 | |
| 7 14 | Starke Verteidigung | 0 | 7 | 1 | Verteidigung +8 und Angriff -8 | |
| 8 16 | Samariter | 1 | 20 | 1 | Anderer Betroffener erhält 2W8+10 Lebenspunkte | |
| 8 - | Grosses Heilen | 1 | 25 | 1 | 2W10+25 Lebenspunkte an beliebigem Ziel | nur Lord |
| 9 17 | Paniksatz | 1 | 20 | 1 | Betroffenes Pferd wird um 25 Felder versetzt | |
| 9 18 | Kavallerist | 1 | 20 | 12 | Betroffenes Pferd gibt dem Reiter Angriff +5 | V |
| 10 20 | Voller Schaden | 0 | 5 | 1 | Der Zauberer macht vollen Schaden mit Nahkampfwaffen (+Kosten: 3 Lebenspunkte) | |
| 10 - | Feuerball | 1 | 30 | 1 | 2W10+20 Schaden an beliebigem Ziel | nur Lord |
| 11 - | Gewagter Angriff | 0 | 10 | 1 | Angriff +12 und Verteidigung -12 | |
| 11 - | Gewagte Verteidigung | 0 | 10 | 1 | Verteidigung +12 und Angriff -12 | |
| 12 - | Esel | 2 | 30 | 48 | Ein Pferd mit Tempo 12 und Traglast 100 erscheint | |
| 12 - | Läuterung / Krankheit | 1 | 25 | 10 | Betroffener erhält mittlere Läuterung (L) bei Ritterruf > 10 mittlere Krankheit (K) bei Ritterruf < 10 | V nur Lord |
| 13 - | Pegasidasein | 1 | 25 | 12 | Betroffenes Pferd hat Flugfähigkeit | V |
| 13 - | Sicherer voller Schaden | 0 | 10 | 1 | Der Zauberer trifft das Ziel und macht vollen Schaden mit Nahkampfwaffen (+Kosten: 5 Lebenspunkte) | |
| 14 - | Kavallerie | 3 | 35 | 8 | Alle Reiter erhalten Angriff und Abwehr jeweils +2 | V |
| 15 - | Extremer Angriff | 0 | 12 | 1 | Angriff +X und Verteidigung -X, wobei X die Höhe der Verteidigung ist | |
| 15 - | Extreme Verteidigung | 0 | 12 | 1 | Verteidigung +X und Angriff -X, wobei X die Höhe des Angriffs ist | |
| 15 - | Günstig Einkaufen | 1 | 25 | 2 | Betroffener NPC gibt 10 % Preisnachlass | nur Lord |
| 16 - | Starkes Ausschlagen | 0 | 20 | 1 | Betroffener hinter dem Pferd erhält 2W8 Schaden und wird 15 Felder fortgeschleudert | |
| 17 - | Notfallpferd | 2 | 40 | 48 | Ein Pferd mit Tempo 16 und Traglast 120 erscheint | |
| 17 - | Kampffross | 2 | 50 | 24 | Betroffenes Pferd hat Angriff 10 und macht Schaden W6+1 | V |
| 18 - | Elitepferd | 2 | 40 | 12 | Betroffenes Pferd hat Tempo +6, Flugfähigkeit und gibt dem Reiter Angriff +8 | V |
| 18 - | Drachentöter | 1 | 40 | 12 | Betroffener erhält Angriff und Abwehr jeweils +10 gegen Drachen | nur Lord / V |
| 19 - | Reiterei | 4 | 50 | 12 | Alle Reiter erhalten Angriff und Abwehr jeweils +3 | V |
| 20 - | Tödlicher Angriff | 0 | 50 | 1 | Nächster Angriff mit einer Nahkampfwaffe hat Angriff -5 und im Fall eines Treffers verliert der Getroffene ½ seiner Energie | |
| 20 - | Hohe Ritterkaste (global) | 4 | 100 | (p) | Alle Reiter erhalten Angriff und Abwehr jeweils +3 | nur Lord / GV |

Barbarenzauber

| 20 15 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|-------|-------------------------|----|----|----|--|--|
| 0 0 | Harter Angriff | 0 | 2 | 1 | Angriff +3 und Verteidigung -3 | |
| 1 1 | Harte Verteidigung | 0 | 2 | 1 | Verteidigung +3 und Angriff -3 | |
| 2 2 | Sehr harte Verteidigung | 0 | 4 | 1 | Verteidigung +5 und Angriff -5 | |
| 3 4 | Sehr harter Angriff | 0 | 4 | 1 | Angriff +5 und Verteidigung -5 | |
| 4 5 | Sicherer Angriff | 0 | 2 | 1 | Der Zauberer trifft das Ziel mit Nahkampfwaffen (+Kosten: 3 Lebenspunkte) | |
| 5 6 | Schaden +3 | 0 | 5 | 1 | Betroffene Waffe macht Schaden +3 | |
| 6 8 | Starke Verteidigung | 0 | 7 | 1 | Verteidigung +8 und Angriff -8 | |
| 7 9 | Starker Angriff | 0 | 7 | 1 | Angriff +8 und Verteidigung -8 | |
| 8 10 | Rennen | 1 | 10 | 24 | Der Zauberer hat Tempo +10 (+Kosten: 15 Lebenspunkte) | |
| 9 12 | Tragen | 1 | 12 | 48 | Der Zauberer hat Traglast +40 (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 10 13 | Voller Schaden | 0 | 5 | 1 | Der Zauberer macht vollen Schaden mit Nahkampfwaffen (+Kosten: 3 Lebenspunkte) | |
| 11 14 | Gewagte Verteidigung | 0 | 10 | 1 | Verteidigung +12 und Angriff -12 | |
| 12 16 | Gewagter Angriff | 0 | 10 | 1 | Angriff +12 und Verteidigung -12 | |
| 13 17 | Sicherer voller Schaden | 0 | 10 | 1 | Der Zauberer trifft das Ziel und macht vollen Schaden mit Nahkampfwaffen (+Kosten: 5 Lebenspunkte) | |
| 14 18 | Extreme Verteidigung | 0 | 12 | 1 | Verteidigung +X und Angriff -X, wobei X die Höhe des Angriffs ist | |
| 15 20 | Extremer Angriff | 0 | 12 | 1 | Angriff +X und Verteidigung -X, wobei X die Höhe der Verteidigung ist | |
| 16 - | Flucht | 1 | 15 | 2 | Der Zauberer hat Tempo +15 | |
| 17 - | Gemetzel | 0 | 15 | 6 | Der Zauberer die Phase 4 (Angriff) doppelt (+Kosten: 10 Lebenspunkte) | |
| 18 - | Erwachen | 3 | 20 | 1 | Der Zauberer verliert 5 Müdigkeit (+Kosten: 30 Lebenspunkte) | |
| 19 - | Wutschrei | 1 | 20 | 1 | Alle anderen im Umkreis (Ø: 32) erhalten 15 Schaden (+Kosten: 25 Lebenspunkte) | |
| 20 - | Tödlicher Angriff | 0 | 25 | 1 | Nächster Angriff mit einer Nahkampfwaffe hat Angriff -5 und im Fall eines Treffers verliert der Getroffene ½ seiner Energie (+Kosten: 20 Lebenspunkte) | |

Kriegerzauber

| 2013107 | Zaubertyp | SD | Ma | WD | Wirkung | |
|----------|---------------------------------|----|----|----|--|---|
| 0 0 0 | - Harter Angriff | 0 | 2 | 1 | Angriff +3 und Verteidigung -3 | |
| 1 1 1 | 2 Harte Verteidigung | 0 | 2 | 1 | Verteidigung +3 und Angriff -3 | |
| 1 2 2 | 4 Kollegenheilung | 1 | 10 | 1 | Anderer Betroffener erhält 2W4+5 Lebenspunkte | |
| 2 3 4 | 6 Schaden +2 | 0 | 3 | 1 | Betroffene Waffe macht Schaden +2 | |
| 3 4 5 | 8 Sehr harter Angriff | 0 | 4 | 1 | Angriff +5 und Verteidigung -5 | |
| 3 5 6 | 10 Sehr harte Verteidigung | 0 | 4 | 1 | Verteidigung +5 und Angriff -5 | |
| 4 6 8 | 12 Sicherer Angriff | 0 | 2 | 1 | Der Zauberer trifft das Ziel [kein würfeln] (+Kosten: 3 Lebenspunkte) | |
| 5 7 9 | 14 Schaden +3 | 0 | 5 | 1 | Betroffene Waffe macht Schaden +3 | |
| 5 8 10 | 16 Leicht reduzierter Schaden | 0 | 5 | 1 | Der Zauberer erhält Schaden jeweils um 2 reduziert (nur von Waffen) | |
| 6 9 12 | 18 Kleine Kollegenhilfe | 1 | 20 | 6 | Anderer Betroffener erhält Angriff und Verteidigung jeweils +6 | V |
| 7 10 13 | 20 Starker Angriff | 0 | 7 | 1 | Angriff +8 und Verteidigung -8 | |
| 7 11 14 | - Starke Verteidigung | 0 | 7 | 1 | Verteidigung +8 und Angriff -8 | |
| 8 12 16 | - Schaden +5 | 0 | 10 | 1 | Betroffene Waffe macht Schaden +5 | |
| 9 13 17 | - Kraftübertragung | 1 | 10 | 1 | Anderer Betroffener erhält Angriff +x und Abwehr +y, wobei x und y den Werten des Zauberers entsprechen | |
| 9 14 18 | - Doppelter voller Schaden | 0 | 12 | 1 | Betroffene Waffe führt dem Getroffenen doppelt vollen und dem Besitzer einfach vollen Schaden zu | |
| 10 15 20 | - Voller Schaden | 0 | 5 | 1 | Der Zauberer macht vollen Schaden [kein würfeln] (+Kosten: 3 Lebenspunkte) | |
| 11 16 | - - Gewagter Angriff | 0 | 10 | 1 | Angriff +12 und Verteidigung -12 | |
| 11 17 | - - Gewagte Verteidigung | 0 | 10 | 1 | Verteidigung +12 und Angriff -12 | |
| 12 18 | - - Schaden +10 | 0 | 15 | 1 | Betroffene Waffe macht Schaden +10 | |
| 13 19 | - - Sicherer voller Schaden | 0 | 10 | 1 | Der Zauberer trifft das Ziel und macht vollen Schaden (+Kosten: 5 Lebenspunkte) | |
| 13 20 | - - Kampf | 2 | 30 | 8 | Der Zauberer hat Angriff +3 und Schaden +2 gegen andere Charaktere | V |
| 14 | - - - Grosse Kollegenhilfe | 1 | 40 | 6 | Anderer Betroffener erhält Angriff und Verteidigung jeweils +10 | V |
| 15 | - - - Extremer Angriff | 0 | 12 | 1 | Angriff +X und Verteidigung -X, wobei X die Höhe der Verteidigung ist | |
| 15 | - - - Extreme Verteidigung | 0 | 12 | 1 | Verteidigung +X und Angriff -X, wobei X die Höhe des Angriffs ist | |
| 16 | - - - Stark reduzierter Schaden | 0 | 10 | 1 | Der Zauberer erhält Schaden jeweils um 5 reduziert (nur von Waffen) | |
| 17 | - - - Dreifach voller Schaden | 0 | 10 | 1 | Betroffene Waffe führt dem Getroffenen dreifach vollen und dem Besitzer eineinhalbfach vollen Schaden zu | |
| 17 | - - - Gemetzel | 0 | 25 | 6 | Betroffener hat Phase 4 (Angriff) doppelt | V |
| 18 | - - - Schlacht | 2 | 40 | 8 | Der Zauberer hat Angriff +5 und Schaden +3 gegen andere Charaktere | V |
| 19 | - - - Magiertöter | 3 | 45 | 12 | Der Zauberer kann nicht das Ziel von Zaubern sein | V |
| 20 | - - - Tödlicher Angriff | 0 | 50 | 1 | Nächster Angriff hat Angriff -5 und im Fall eines Treffers verliert der Getroffene ½ seiner Energie | |

Zauber der NPC:

| | | | | | | |
|---|-------------------------|---|----|----|---|---|
| 0 | Kleine Heilung | 1 | 10 | 1 | W12+8 Lebenspunkte an beliebigem Ziel des gleichen Typs | |
| 0 | Feuerstoss | 1 | 10 | 1 | W10+7 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 0 | Kollegen leicht stärken | 1 | 10 | 6 | Betroffene Kreatur des gleichen Typs erhält Angriff und Abwehr jeweils +5 | V |
| 0 | (1) kurz beschwören | 2 | x | 18 | Die (1)er-Kreatur des gleichen Typs erscheint (x=10 Orks / x=15 Untote / x=25 Räuber) | |
| 0 | (2) kurz beschwören | 2 | x | 18 | Die (2)er-Kreatur des gleichen Typs erscheint (x=10 Orks / x=15 Untote / x=35 Räuber) | |
| 0 | Grosse Heilung | 1 | 20 | 1 | 2W12+20 Lebenspunkte an beliebigem Ziel des gleichen Typs | |
| 0 | Feuerball | 1 | 30 | 1 | 2W12+20 Schaden an beliebigem Ziel | |
| 1 | Kollegen stark stärken | 1 | 20 | 6 | Betroffene Kreatur des gleichen Typs erhält Angriff und Abwehr jeweils +8 | V |
| 1 | (1) lang beschwören | 3 | x | 18 | Die (1)er-Kreatur des gleichen Typs erscheint (x=18 Orks / x=25 Untote / x=40 Räuber) | |
| 2 | (2) lang beschwören | 3 | x | 18 | Die (2)er-Kreatur des gleichen Typs erscheint (x=18 Orks / x=25 Untote / x=55 Räuber) | |
| 2 | (3) kurz beschwören | 2 | x | 18 | Die (3)er-Kreatur des gleichen Typs erscheint (x=25 Orks / x=25 Untote / X=30 Räuber) | |
| 3 | Stufe erhöhen | 3 | 50 | 1 | Betroffene andere Kreatur des gleichen Typs erhält Erfahrung, um 1 Stufe aufzusteigen | |