

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 $2+0+(\text{leer})=2$. 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	2
5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	-	-	-	-	-	1	1	1	2	1
6	-	-	-	-	-	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	2	-	1
7	-	-	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	2	-	1	-
8	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	2	-	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
Fluchstiefel	Tempo +4	2500
Flugstiefel	Der Charakter ist fliegend	4000
Schwimmflossen	Der Charakter kann schwimmen	2000
Sprungstiefel	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 Spinnenpäpchen 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 Spinnenpäpchen 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	- Riesenspinnenpäpchen 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	-	- Phasenspinnenpäpchen 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

Orkschamanenzauber

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 Goblinschütze übernehmen	1	8	24	Zauberer erhält Kontrolle über den betroffenen „Goblinschützen“	
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 Goblinschütze kurz beschwören	2	10	18	Ein „Goblinschütze“ 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 Goblinschütze lang 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 Goblinschütze lang beschwören	3	18	48	Ein „Goblinschütze“ 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 Goblinschützenpärchen beschwören	3	20	24	Zwei „Goblinschützen“ 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	-	- Goblinschützensgruppe beschwören	5	40	24	Fünf „Goblinschützen“ 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	20 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	Spröde	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 Fernkampfwaffe hat Reichweite +6
2	Schwächen	0	8	3	1	Betroffener hat Angriff -5
3	Belagerungslied	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	Angriffslied	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 Fernkampfwaffe 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)

Verkuederzauber

20	Zaubertyp	SD	M1	Mx	WD	Wirkung
0	Antreiben	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 Antreiben	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 Antreiben	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	Verleumdern	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	-	Ruhenschrei	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	-	Friedenschrei	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 (+Kosten: 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	Fällaxt	3	16	p	Der Zauberer erhält eine Fällaxt (+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 Schwere 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 -	Kampfross	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	