

Kriegsanlage 6

Der individuelle Charakter

Regelanpassungen der Kreaturen

7. August 2005

Idee:

Gegenschatz

Kriegsanlage 6 – Der individuelle Charakter

Inhaltsverzeichnis:

Kriegsanlage 6 – Der individuelle Charakter	5
Einführung	5
Startausrüstung	5
Der Charakter	5
Namens- und Rassenwahl	7
Bessere Ausrüstung	7
Die Basiswerte	8
Die Stärke	8
Die Ausdauer	8
Die Konstitution	8
Die Geschicklichkeit	8
Die Schnelligkeit	9
Das Charisma	9
Die Intelligenz	9
Die Weisheit	9
Die Spezialisierungen	10
1. Waffenkunst	10
2. Kampfkunst	10
3. Schiesskunst	10
4. Zauberkunst	11
5. Diebeskunst	11
6. Bardenkunst	11
7. Handwerk	12
Regeln – Rundenablauf	12
Phase 1: Laufen	12
Phase 2: Handeln	13
Phase 3: Zaubern / Angreifen	13
Phase 4: Schlussphase	15
Regeln - Zusätzliches	17
Aufsteigen	17
Zusätzliche Erfahrung	18
Boni und Resistenzen	18
Lagern und Schlafen	18
Gebäude und Einrichtung bauen	19
Handeln	21
Wachen	21
Pferde	22
Entnebeln	22
1. Wege	23
2. Wald	23
3. Gebirge	25
4. Wüste	26
5. Fluss / Brücken	26

6. Lager	27
7. Höhlen	28
8. Grabstädten	29
9. Minen	30
10. Drachenhorst	30
Regelergänzungen / Erklärungen	31
Caps	31
Würfeln zum Gewinnen	31
Spezialfälle von widersprüchlichen Zaubern	32
Tränke	32
Spielende / Spielziel	33
Die Gegner	34
Goblins	34
Orks	35
Fimir	35
Wegelagerer	36
Säugetiere	36
Spinnentiere	37
Untote	37
Chaos-Krieger	38
Riesen	39
Magische Wesen	39
Dämonen	40
Echsen	40
Beschwörbare Kreaturen	41
Normale Waffen	43
Messer / Dolche (Stichwaffen / Schnittwaffen)	43
Schwerter (Schnittwaffen)	43
Bihänder (Schnittwaffen / 2H-Waffen)	43
Äxte / Beile (Schnittwaffen)	44
Hellebarden (Schnittwaffen / 2H-Waffen)	44
Degen (Stichwaffen)	44
Speere (Stichwaffen / 2H-Waffen)	44
Stäbe (Stumpfe Waffen / 2H-Waffen)	45
Hämmer (Stumpfe Waffen)	45
Gelenkwaffen (Stumpfe Waffen)	45
Bögen (Schusswaffen)	45
Armbrust (Schusswaffen)	46
Schilde (Schilde)	46
Normale Rüstungen	46
Helme (Helme)	46
Rüstungen (Westen)	47
Magische Ausrüstung	48
Goblinbeute	48
Orkbeute	50
Fimirbeute	52
Wegelagerbeute	52

Säugetierbeute	54
Spinnenbeute	55
Skelettbeute	55
Schatz der Pharaonen (Mumienschatz)	57
Chaoskriegerbeute	57
Riesenbeute	58
Schatz der Halbgötter (Titanenschatz)	60
Magische Wesen Beute	60
Dämonenbeute	62
Schatz der Hölle (Dämonenschatz)	63
Echsenbeute	63
Schatz der Meere (Seeschlangenschatz)	64
Schatz der Berge (Drachenschatz)	64
Waffenkunst	65
Stichwaffen	65
Schnittwaffen	66
Stumpfe Waffen	67
Kampfkunst	68
Zweihandwaffen	68
Doppelwaffen (Zwei Waffen)	69
Schild	70
Schiesskunst	71
Waffenwurf	71
Bogenschiessen	72
Armbrustschiessen	73
Zauberkunst	74
Basiszauber	74
Wasserzauber	75
Erdzauber	76
Feuerzauber	77
Windzauber	78
Hordenzauber	79
Bestienzauber	80
Diebeskunst	81
Diebstahl	81
Fallen legen	82
Meuchelmord	83
Bardenkunst	84
Gesänge	84
Überzeugen	85
Handwerk	86
Stahlwaffenschmied	87
Holzwaffenschmied	88
Leichte Rüstung	89
Schwere Rüstung	90
Braumeister	91

Kriegsanlage 6 – Der individuelle Charakter

Einführung

Startausrüstung

Zu Beginn starten alle Charaktere mit Stufe 0. Die Startausrüstung kann gewählt werden aus:

- Stufe-D-Messer (unverzaubert)
- Stufe-E-Krummstab
- Stufe-E-Dolch und Stufe-E-Dolch
- Stufe-E-Dolch und Stufe-E-Tartsche
- Stufe-E-Kurzbogen und 50 Pfeilen
- Stufe-E-Pfeilwerfer und 50 Pfeilen

Zudem bekommt jeder eine Stufe-1-Stoffrüstung.

Doch gehen wir erst etwas genauer in den Aufbauprozess eines Charakters ein:

Der Charakter

Jeder Spieler startet mit einer geraden Anzahl an Charakteren, die zu Beginn des Spiels unter allen Teilnehmern gewählt wird, und nimmt für jeweils zwei einen Charakterbogen (es sind zwei Charaktere auf einem Bogen). Es empfiehlt sich, zusammengehörige Leute auf den gleichen Bogen zu nehmen. In diesen Charakterbogen werden danach sämtliche Werte zu den Charakteren eingetragen.

Bei Name kommt der *Name* des Charakters. Dieser bleibt unverändert das ganze Spiel. Die Stufe ist wie schon gesagt zu Beginn 0, ebenso ist die *Erfahrung* 0. Diese Werte werden sich ändern. Jeder Charakter hatte eine *Rasse*. Diese wird ebenfalls zu Beginn gewählt und bleibt danach unverändert. Während einige Rassen kaum von anderen zu unterscheiden sind, haben andere doch merkbare Unterschiede. Gnome, Zwerge, Halblinge und Halbmenschen fallen durch geringen Körperwuchs auf, während Hünen durch grossen Körperwuchs auffallen. Elfen, Halbelfen, Gnome und Halblinge haben keine Gesichtsbehaarung, während vor allem Zwerge meist sehr stark behaart sind. Tipps zur Namens- und Charakterwahl auf der nächsten Seite.

Der Wert des *Wertecaps* ist zu Beginn 0. Er beträgt immer die aktuelle Stufe mal 4. Die *Basiswerte Stärke, Ausdauer, Konstitution, Geschick, Schnelligkeit, Charisma, Intelligenz* und *Weisheit* sind zu Beginn ebenfalls alle 0. Diese steigen durch die Basiswerte der Rassen, durch selbst verteilte Punkte bei jedem Stufenaufstieg und durch magische Ausrüstung, kann jedoch nie das Wertekap überschreiten.

Der Startwert des *Tempos* ist 8. Es gibt die Laufgeschwindigkeit des Charakters an und wird sich später unter Umständen verbessern. Die Werte *Glücksfaktor, Diebesfaktor* und *Manafaktor* sind zu Beginn ebenfalls alle 0. Auch diese können mit der Zeit verbessert werden und erhöhen die Chance auf magische Gegenstände, erfolgreiche Diebstähle oder senken die Zauberkosten. *RF = Rüstungsfaktor* ist zu Beginn ebenfalls 0. Er kann sich je nach Ausrichtung des Charakters erhöhen oder senken.

Die *Verteidigung* hat zu Beginn den Basiswert 0, den Rüstungswert 2 (dank der getragenen Stufe-1-Stoffrüstung), somit ein Total von 2. Sämtliche Werte sind veränderlich. Der Wert für den *Angriff* ist 0, kann aber ebenfalls erhöht werden mit der Zeit.

Ebenfalls eintragen kann man die Werte für *Lebenspunkte*, welche zu Beginn 40 betragen und die *Manapunkte*, die 10 betragen. Der vordere Wert gibt das Maximum an, der hintere den aktuellen Wert. Da die Charaktere unverletzt starten, haben beide den gleichen Wert. Der aktuelle Wert kann nie über den Maximalwert steigen. Dennoch sind beide Werte veränderlich. *R / A* steht für *Regeneration* und *Auffrischung*. Diese Werte sind zu Beginn

beide 2. Jede halbe Stunde wird der aktuelle Wert bei Lebenspunkten / Manapunkten um den Wert bei R / A erhöht (ausser die aktuellen Werte sind schon so hoch wie der Maximalwert). Regeneration und Auffrischung sind ebenfalls veränderlich.

Der Wert für *Traglast* ist 40. Der Wert der *Lasten* hat je nach Ausrüstung einen anderen Wert. Er ist individuell zu berechnen und ändert sich, genau wie die Traglast. Ein Charakter mit Stoffrobe (Gewicht 1) und Messer (Gewicht 1) hat somit zu Beginn Lasten 2.

Bei *Haupt-Waffe* wird dann die wichtigste Waffe eingetragen und hinten auch gleich der Schadenswert der Waffe. Er beträgt W3+1 beim Messer, W4+0 beim Dolch, W3+0 bei Pfeilwerfer und Kurzbogen und W5+0 beim Krummstab.

Bei *Neben-Waffe* wird dann die Ersatzwaffe / Schild eingetragen. Bei Zweihändigen Waffen darf im Nebenfach ebenfalls nur eine Zweihandwaffe sein, die jedoch unbenutzbar ist. Bei Einhandwaffen kann die Waffe im Nebenfach ebenfalls benutzt werden. Auch hier werden die Schadenswerte eingetragen, er beträgt W4+0 beim Dolch und W3+0 bei der Tartsche.

Die *Fähigkeiten* und *Fachrichtungen* sind zu Beginn alle leer. Nur das *Wertecap* kann mit 0 eingetragen werden. Er beträgt immer Stufe mal 2,5.

NS = Nahkampfschaden, *FS* = Fernkampfschaden, *MS* = Magieschaden und *MR* = Magieresistenz sind zu Beginn alle 0.

Bei *Rüstung* wird die Stoffrüstung eingetragen. Das Feld für den *Helm* bleibt leer.

Sollte der Charakter eine Fernkampf-Waffe haben, wird ins Feld für *Munition* eine 50 eingetragen, ansonsten bleibt das Feld leer (bzw. 0). Die *RW* = Reichweite ist zu Beginn 15. Sie gibt an wie weit der Charakter schießen, werfen oder zaubern kann. Der Wert ist veränderlich. *Geld* hat der Charakter zu Beginn keines.

Ebenfalls zur Grundausrüstung gehören folgende Techniken, die jedoch nirgends vermerkt werden müssen:

- folgende Schläge:

Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Ener
00) Nahkampf	+0	+0	-1	keiner	-	0	0
00) Rückenkampf	+0	+0	+0	keiner	von hinten	0	0
00) Gewagter Kampf	+10	-5	+0	keiner	-	2	0
00) Sicherer Kampf	+0	+10	-1	keiner	-	2	0
00) Doppelkampf	+0	-5	-1	linke Hand greift ebenfalls an: S -3	-	0	0
00) Waffenwurf	+0	-5	+1	Waffe wird geworfen (nur Schnitt und Stichwaffen)	-	0	0

- folgende Fernkampfangriffe:

Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Mun
00) Pfeilschuss	+0	-5	-1	keiner	-	0	1
00) Bolzenschuss	+0	-5	-1	keiner	-	0	1

- folgende Zauber:

Name	Effekt	Dauer	M0	M1	M2	M3	M4	M5
00) Stich	Ziel erhält W5 + 1 Schaden	-	5	4	3	2	1	0
00) Heilende Hand	Ziel erhält W5 + 5 Leben	-	5	4	3	2	1	0

- folgende Diebeskünste:

Name	Effekt	Mana	Position	E0	E1	E2	E3	E4	E5
00) Diebstahl	5 Gold werden gestohlen	2	-	W6	W5	W4	W3	im	im
00) Taschenleeren	5 Gold werden gestohlen	2	von hinten	W5	W4	W3	im	im	im

- folgende Handwerkerfähigkeiten:

Name	Effekt	G0	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	GA
00) Munition herstellen	Zauberer erhält 50 Munition	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
00) Gegenstand zerlegen	Zauberer erhält ½ des Werts des Gegenstands	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2

Diese Techniken können von allen angewendet werden, solange das nötige Mana vorhanden ist (bzw. die nötige Munition). Es können auch sämtliche Waffen verwendet werden. Diebstähle haben natürlich nur soweit Effekt, wie das Ziel die gestohlenen Dinge überhaupt besitzt. Der Diebstahl ist nur bei 1 und 2 erfolgreich, bei 3 erfolgreich, jedoch bemerkt, bei allen anderen Zahlen nur bemerkt. Bemerkte Diebe gelten für 12 Runden (1 Stunde) als Mörder. „im“ steht für immer, das heisst, der Diebstahl wird immer gelingen.

Namens- und Rassenwahl

Nun bleibt uns bei den Charakteren noch die Qual der Wahl betreffend Namen und Rasse. Namen wählt man am besten einen mittelalterlichen Namen. Je nach Wunsch kann man ihm / ihr auch noch einen Nachnamen geben. Auch Übernamen und Grafentitel sind natürlich erlaubt. Vergesst jedoch nicht, dass auch jemand mit Grafentitel oder gar König nicht mit besserer Ausrüstung beginnt.

Die Wahl der Rasse hat den grössten Einfluss auf den weiteren Verlauf des Spiels, denn je nach Rasse werden die Wege nachher einfacher oder schwieriger. „Mensch - Weiser“ kann natürlich auch ein Nahkämpfer werden, doch wird ihm da die viele Intelligenz nicht besonders nützlich sein. Es ist darum ratsam, „Mensch - Hüne“ zu einem Nahkämpfer zu machen. Natürlich kann man auch die Herausforderung suchen.

„Mensch - Normal“ ist nicht spezialisiert und somit für alle Wege gleich geeignet.

Rasse	Gattung	St.	Ad.	Ko.	Ge.	Sn.	Ca.	In.	We.
Menschen	Hüne	+3	+1	+2	+1		+1		
	Athlet	+1	+2		+3	+2			
	Händler	+2		+1			+3	+1	+1
	Weiser		+1			+1	+1	+2	+3
	Normal	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
Gnome	Gnom			+1	+1	+3		+2	+1
	Halbling			+1	+2	+2		+2	+1
Zwerge	Zwerg	+2	+1	+3				+1	+1
	Halbmensch	+2	+1	+2		+1		+1	+1
Elfen	Krieger	+1	+3	+1	+2		+1		
	Magier				+1	+1	+1	+3	+2
	Halbelf		+2		+1	+1	+2	+1	+1

Der RF (Rüstungsfaktor) wird bestimmt mit der Formel:

$$\frac{(Stärke + Ausdauer) - (Weisheit + Zauberkunst)}{Level \cdot 8} \cdot 100 = \text{Rüstungsfaktor (RF)}$$

Bessere Ausrüstung

Im späteren Spiel wird man bessere Ausrüstung erhalten, deren Bedingungen der Charakter unter Umständen nicht erfüllen kann. Diese Gegenstände kann der Charakter dennoch brauchen, er muss einfach mit Einschränkungen leben:

Die Einschränkungen der Waffen betragen jeweils -1 Schaden je 10 Punkte unter den Anforderungen (es wird nur aufgerundet: 11 → 20). Dies gilt auch für Schilde. Die Einschränkungen von Schildern und Helmen betragen -1 Abwehrpunkt je 10 Punkte unter den Anforderungen (es wird nur aufgerundet). Die Einschränkungen von Rüstungen betragen -2 Abwehrpunkte je 10 Punkte unter den Anforderungen (es wird nur aufgerundet). Waffen ohne Einschränkungen sind davon nie betroffen. Es kann sein, dass eine Waffe mit Einschränkungen trotzdem mehr Schaden macht als eine, die nicht eingeschränkt wird.

Die Basiswerte

Sämtliche Basiswerte sind zu Beginn auf 0. Sie können mit jedem Stufenaufstieg verbessert werden. Bis zur Stufe 40 werden 8 Punkte je nach Rasse des Charakters fest verteilt (siehe Tabelle). Weitere 5 Punkte können frei verteilt werden. Ab Stufe 41 bis 50 können dann 8 Punkte frei verteilt werden. Die festen Punkte fallen dann weg.

Die Werte in den verschiedenen Werten können Maximal Stufe \times 4 (Cap genannt) betragen. Zudem dürfen maximal 160 Punkte (bzw. Stufe \times 4) auf einen Wert verteilt werden. Durch magische Gegenstände kann dieser Wert verbessert werden, wird aber auch dann maximal Cap erreichen.

Es gibt 8 Basiswerte, die nachfolgend im Detail erklärt werden. Je nach Charaktertyp sind die einen oder die anderen wichtig.

Die Stärke

Die Stärke (auch St. geschrieben) ist eine wichtige Eigenschaft für Nahkämpfer. Sie ermöglicht das Tragen von schweren Lasten, insbesondere schweren Rüstungen. Des Weiteren erhöht Stärke in auch den Angriffswert.

		0	50	100	160	200
Traglast:	Basiswert + Wert \times 1	40	90	140	200	240
Angriff:	+ 1 je 12 Punkte	+0	+4	+8	+13	+16

Die Ausdauer

Die Ausdauer (auch Ad. geschrieben) ist eine wichtige Eigenschaft für Nahkämpfer. Sie erhöht das Lauftempo, insbesondere fürs Tragen von schweren Rüstungen. Das Tragen von Helmen ist nur von der Ausdauer abhängig. Zudem erhöht die Ausdauer die Regeneration. Zudem erniedrigt sie ab 120 die Lebenskosten von Attacken um 50 % (abgerundet, 5 \rightarrow 3).

		0	50	100	160	200
Tempo:	+ 1 je 30 Punkte	+0	+1	+3	+5	+6
Regeneration:	+ 1 je 25 Punkte	+0	+2	+4	+6	+8

Die Konstitution

Die Konstitution (auch Ko. geschrieben) ist wiederum eine wichtige Eigenschaft für Nahkämpfer. Sie bestimmt die Anzahl der Lebenspunkte. Zudem hat die Konstitution einen leichten Einfluss auf die Regeneration.

		0	50	100	160	200
Lebenspunkte:	Basiswert + Wert \times 2,5	40	165	290	440	540
Regeneration:	+ 1 je 40 Punkte	+0	+1	+2	+4	+5

Die Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit (auch Ge. geschrieben) ist die wichtigste Eigenschaft von allen. Sie erhöht sowohl Angriffswert wie auch Verteidigungswert. Besonders wichtig ist Geschick für Fernkämpfer, da sie auch leicht die Reichweite beeinflusst.

		0	50	100	160	200
Angriff:	+ 1 je 5 Punkte	+0	+10	+20	+32	+40
Verteidigung:	+ 1 je 12 Punkte	+0	+4	+8	+13	+16
Reichweite:	+ 1 je 20 Punkte	+0	+2	+5	+8	+10

Die Schnelligkeit

Die Schnelligkeit (auch Sn. geschrieben) ist eine wichtige Eigenschaft für Diebe und Fernkämpfer, da sie Lauftempo, Reichweite, vor allem aber der Erfolg von Diebstählen beeinflusst. Ebenfalls hat sie einen leichten Einfluss auf die Verteidigung.

		0	50	100	160	200
Tempo:	+ 1 je 15 Punkte	+0	+3	+6	+10	+13
Reichweite:	+ 1 je 12 Punkte	+0	+4	+8	+13	+16
Verteidigung:	+ 1 je 20 Punkte	+0	+2	+5	+8	+10

E1 ab 20, E2 ab 45, E3 ab 75, E4 ab 110, E5 ab 150

Das Charisma

Das Charisma (auch Ca. geschrieben) ist eine wichtige Eigenschaft für Musiker, Handwerker, aber auch alle anderen, die gern etwas mehr Glück als normale Menschen haben. Charisma beeinflusst den Glücksfaktor und Herstellungspreise und den Erfolg bei der geistigen Kontrolle.

*G1 ab 15, G2 ab 25, G3 ab 35, G4 ab 50, G5 ab 65
G6 ab 80, G7 ab 100, G8 ab 125, G9 ab 150, GA ab 180*

Die Intelligenz

Die Intelligenz (auch In. geschrieben) ist eine wichtige Eigenschaft für alle Zauberer. Sie beeinflusst den Manavorrat und auch leicht die Auffrischung desselben. Zudem verbessert sie Zauber der spezialisierten Linien

		0	50	100	160	200
Mana:	Basiswert + Wert × 1,5	10	85	160	250	310
Auffrischung:	+ 1 je 40 Punkte	+0	+1	+2	+4	+5

Die Weisheit

Die Weisheit (auch We. geschrieben) ist eine wichtige Eigenschaft für Zauberer. Sie erhöht die Auffrischung und senkt die Manakosten für verschiedene Zaubersprüche.

		0	50	100	160	200
Auffrischung:	+ 1 je 25 Punkte	+0	+2	+4	+6	+8

M1 ab 20, M2 ab 45, M3 ab 75, M4 ab 110, M5 ab 150

Die Spezialisierungen

Die Spezialisierungen sind die Dinge, die den Charakter von den anderen unterscheidet. Denn Spezialisierungen sind Dinge wie Nahkampf, Fernkampf, Magie oder auch Handwerk und Diebeskunst. Alle Spezialisierungen haben eine Basis und meistens mehrere Fachrichtungen. Zu Beginn sind alle auf 0, sie werden dann mit dem Stufenaufstieg verbessert.

Bis Stufe 40 erhalten die Charaktere jeweils 8 Punkte je Stufe, die beliebig verteilt werden können. Ab Stufe 41 bis 50 sind es dann nur noch 5 Punkte je Stufe. Das Cap liegt bei den Basisspezialisierungen bei Stufe $\times 2,5$, bei den Fachspezialisierungen beim Wert der zugehörigen Basisspezialisierung. Doch schauen wir uns die Spezialisierungen einmal an:

1. Waffenkunst

Dies ist eine Spezialisierung für Nahkämpfer. Denn durch diesen Wert steigt das Können mit der Waffe und öffnet Tür und Tor für stärkere Waffen. Die Fachrichtungen können nicht ohne Basis-Waffenkunst verbessert werden. Die Wahl der Waffe ist von Bedeutung:

1.1. Stichwaffen

Diese Fachrichtung ist für Charaktere, die sich dem Kampf mit Degen und Lanzen widmen. Vor allem Techniken, die Blutungen verursachen oder die Trefferchance stark erhöhen sind hier zu finden.

1.2. Schnittwaffen

Diese Fachrichtung ist für Charaktere, die sich dem Kampf mit Schwertern und Äxten widmen. Die Angriffstechniken sind sehr ausgewogen, für jeden ist etwas dabei.

1.3. Schlagwaffen

Diese Fachrichtung ist für Charaktere, die sich dem Kampf mit Keulen und Flegeln widmen. Hier sind vor allem Techniken, die den Gegner kampfunfähig machen oder ihm enormen Schaden zufügen dabei.

2. Kampfkunst

Dieser eigene Ast beschäftigt sich mit der Art, mehr als nur eine Waffe im Kampf zu benutzen, oder aber zweihändige Waffen zu führen. Die Fachrichtungen sind nur mit Basis-Waffenkunst möglich.

2.1. Zweihandwaffen

Diese Fachrichtung ist für Charaktere, die gerne Hellebarden, Bihänder oder Lanzen führen. Der Schaden von diesen Waffen ist enorm, ebenso hat man eine leicht höhere Reichweite.

2.2. Doppelwaffen

Diese Fachrichtung ist für Charaktere, die lieber mit zwei Waffen anstelle von nur einer kämpfen. Die Fachrichtung ermöglicht besondere Techniken für diese Art des Kämpfens.

2.3. Schild

Diese Fachrichtung ist für defensive Charaktere, die gerne abwarten und dann im richtigen Moment mit dem Schild den Gegner überraschen, denn ein Schild kann weit mehr als nur abblocken.

3. Schiesskunst

Die Schiesskunst beinhaltet sowohl Waffenwurf wie auch die Fähigkeiten mit Armbrust und Bogen umzugehen. Alles erfordert jedoch ein Basiswissen in Schiesskunst allgemein um sich spezialisieren zu können.

3.1. Waffenwurf

Diese Fachrichtung ermöglicht gezieltes Werfen von Waffen bis zum Werfen, so dass die Waffe in die Hand zurückkehrt (Bumerang).

3.2. Bogenschiessen

Diese Fachrichtung ermöglicht gezielte Schüsse und Volleys mit dem Bogen, so dass kein Gegner nicht beschossen werden kann.

3.3. Armbrustschiessen

Diese Fachrichtung ermöglicht gezielte Schüsse und Volleys mit der Armbrust, so dass kein Gegner nicht beschossen werden kann.

4. Zauberkunst

Diese Spezialisierung ist vermutlich selbsterklärend. Dennoch ist gerade dieser Ast anders als die anderen. Denn hier verfügt bereits die Basis über Zaubersprüche. Zur Folge kosten aber Punkte in Zauberkunst das Doppelte (Wert 10 kostet 20 Punkte), und ist nötig, um überhaupt Fachrichtungen erlernen zu können. Fachrichtungen kosten nur einfach Punkte.

4.1. Wasserzauber

Diese Fachrichtung ist für Zauberer, die auf Heilung fokussieren. Natürlich gibt es daneben noch Wellen und ähnliche Zauber.

4.2. Erdzauber

Diese Fachrichtung ist für Zauberer, die verstärken möchten. Zudem können auch Steinhagel verursacht werden.

4.3. Feuerzauber

Diese Fachrichtung ist für Zauberer, die Zerstörung suchen. Es sind auch einige weit reichende Schadenszauber dabei.

4.4. Luftzauber

Diese Fachrichtung ist für Zauberer, die Kontrolle erlangen möchten. Daneben gibt es Zauber um Tempo zu erhöhen und zu senken.

4.5. Hordenzauber

Diese Fachrichtung ist für Zauberer, die gerne in grosser Gesellschaft sind. Masse statt Klasse, aber Masse tut es glücklicherweise auch.

4.6. Bestienzauber

Diese Fachrichtung ist für Zauberer, die am liebsten jemand anders kämpfen lassen, der es aber auch gut kann.

5. Diebeskunst

Die Diebeskunst beherbergt viele verschiedene Wege, die jedoch alle mit dem Gesetz der Welt eher auf Kriegsfuss stehen und es mit Füßen treten. Um sich spezialisieren zu können, braucht es Basiswissen der Diebeskunst.

5.1. Diebstahl

Diese Fachrichtung ist für alle, die lieber andere für ihr Geld arbeiten lassen. Doch neben barem kann ein guter Dieb sein Opfer auch noch um allerlei andere Dinge erleichtern.

5.2. Fallenleger

Diese Fachrichtung setzt gute Kenntnisse von Gegner und Landschaft voraus. Doch ist das der Fall, lässt sich manches durch Fallen viel einfacher erledigen.

5.3. Meuchelmord

Diese Fachrichtung sucht nicht den fairen Kampf. Alles muss schnell und schmerzlos gehen. Neben guten Angriffstechniken sind hier auch Tarnmöglichkeiten zu finden.

6. Bardenkunst

Barden können mehr als nur Unterhalten. Ihre Gesänge können ganz unterschiedliche Wirkungen entfalten, von denen jedoch nicht alle so angenehm sind. Um sich spezialisieren zu können, muss Bardenkunst ebenfalls trainiert werden. Gesänge und Überzeugen haben unter Umständen Zauber, die sich gegenseitig behindern, da sie nicht gleichzeitig wirken können.

6.1. Gesänge

Diese Fachrichtung lernt den Charakter Gesänge, die die Mitmenschen im Kampf anspornen und die Heilung verbessert.

6.2. Überzeugen

Diese Fachrichtung dient zur Einschläferung des Gegners bis zu dessen Kontrolle.

7. Handwerk

Handwerker haben nicht nur den Vorteil, dass sie ihre Waffen selber herstellen können. Nein, auch Reparieren und Verbessern derselbigen verstehen sie meisterhaft. Um überhaupt ein Fachgebiet erlernen zu können, muss man das Handwerk verstehen.

7.1. Stahlwaffenschmied

Diese Fachrichtung lernt den Charakter Schwerter, Degen und Helme zu bauen.

7.2. Holzwaffenschmied

Diese Fachrichtung lernt den Charakter Bögen, Stäbe, Langwaffen, Schilde und Armbrüste zu bauen.

7.3. Schneider

Diese Fachrichtung lernt den Charakter Stoff und Lederrüstungen zu bauen.

7.4. Rüstungsschmied

Diese Fachrichtung lernt den Charakter Ketten- und Plattenrüstungen zu erstellen.

7.5. Braumeister

Diese Fachrichtung lernt Tränke zu brauen und Juwelle zu veredeln.

Regeln – Rundenablauf

Phase 1: Laufen

Jede Runde beginnt mit dem Bewegen des Charakters, sofern dieser nicht daran gehindert wird. Ist dies nicht der Fall, so kann er um den bei Tempo angegebenen Wert bewegt werden. Eine 90°-Drehung gilt ebenfalls als 1 Tempopunkt. Der Wert muss nicht vollständig genutzt werden, darf aber keinesfalls überschritten werden. Klettern um Höhe 1 zählt als 1, um Höhe 2 als 3, um Höhe 3 als 5 und danach je Höhenfeld $2 \times$ das Tempo [Bsp.: Höhe 8 braucht 16 Tempopunkte, hat der Charakter dies nicht, kann er nicht klettern]. Fällt der Charakter, so verliert er bis zur Höhe von der Hälfte seines Tempos keine Lebenspunkte, für jede weitere Höhe 3 Lebenspunkte [Bsp.: fällt ein Charakter mit Tempo 12 eine 10-Feldhohe Mauer, so verliert er $(10 - (12 / 2)) \times 3 = 12$ Lebenspunkte]. Verfügt der Charakter über Flugfähigkeit, so kann er nicht fallen und muss nicht klettern, sondern kann alles ohne Einbussen überqueren.

Wurde jedoch ein Zauber gesprochen, der den Charakter das Laufen untersagt oder resultiert ein Tempowert unter 1, so ist diese Phase zu überspringen. Neben Zaubern kann auch eine Überladung des Charakters geringe Tempos verursachen, denn für jeden Lastenpunkt über dem Traglastwert wird ein Tempopunkt abgezogen [Bsp.: Ein Charakter mit Traglast 50 und Tempo 10 hat 55 Lastpunkte; somit hat er noch Tempo 5].

Liegen mehrere Effekte auf dem Charakter, so werden sie in der Reihenfolge des Sprechens beachtet. [Bsp.: Charakter hat Tempo 12. Zuerst kommt ein Zauber $\frac{1}{2}$ Tempo, dann einer -4 Tempo \rightarrow 2 Tempo. Wäre es anders herum \rightarrow 4 Tempo]. Fortbewegung im Wasser verursacht ebenfalls Tempo -5 , falls der Charakter nicht über Flugfähigkeit oder Schwimmen (dies ist eine besondere Fähigkeit) verfügt. Durch andere Charaktere / Kreaturen darf man nur mit deren Erlaubnis gehen.

Bewegt sich ein Charakter durch seinen Zug auf eine andere Karte, so wird diese sofort entnebelt. Details dazu sind weiter hinten zu finden. Tritt der Charakter in dieser Phase auf

eine Falle, so wird diese ausgelöst und auf den Stapel gesetzt. Das heisst, die Auswirkungen werden notiert, treten aber noch nicht in Kraft, erst wenn der Stapel geleert wird.

Nach Abschluss der Phase 1, kann der Charakter sich entscheiden, welche Phase er nun haben möchte: Entweder 2 oder 3. Die Wahl muss jetzt gefällt werden, denn nur entweder oder wird dann gespielt mit dem Charakter, die andere Möglichkeit wird übersprungen. Die Reihenfolge spielt hier nur für das ganze Szenario eine Rolle, jedoch nicht für den einzelnen Charakter. Liegt ein Zauber auf dem Charakter, muss er unter Umständen beide Phasen überspringen.

Phase 2: Handeln

Wenn diese Phase gewählt wird, muss danach Phase 3 übersprungen werden!

2.1. Handeln

Während dieser Phase kann eine beliebige Anzahl Dinge gehandelt werden. Weitere Informationen zum Handeln (vor allem mit Händler) sind weiter hinten zu finden.

2.2. Trank trinken

In dieser Phase kann man auch einen Trank trinken, falls man in den letzten 6 Runden nicht schon denselben Trank genommen hat. Die Wirkung davon tritt sofort ein (bei Heil- und Manatränken), bzw. zu Anfang der nächsten Runde (bei allen anderen Tränken).

2.3. Diebstahl

Wer jemanden bestehlen will, so muss er es in dieser Phase tun. Es ist nötig, dass der Charakter in unmittelbarem Kontakt zu seinem Opfer steht. Der Diebstahl wird sofort ausgeführt. Wird er bemerkt, so wird der Bestohlene gegen den Dieb gedreht (kostenfrei). (Dies geschieht, damit der Bestohlene sich rächen kann.)

2.4. Gegenstand auswechseln / herstellen

Der Charakter hat die Möglichkeit, seine Gegenstände mit denjenigen im Rucksack auszutauschen, oder von Bogen auf Nahkampfwaffe zu wechseln. Wichtig ist, sofort jede Änderung durch dieses Verhalten im Charakterbogen einzutragen. Auch fürs Bauen und Einsetzen von Gegenständen ist nun die Zeit.

2.5. Lied spielen

Barden können in dieser Phase ein anderes Lied beginnen. Lieder dauern an, bis der Charakter stirbt, oder er ein anderes Lied beginnt. Es kann nur ein Lied gleichzeitig gespielt werden, egal ob es von Gesänge oder Überzeugen ist. Lieder verschiedener Charaktere können sich jedoch überdecken.

2.6. Fallen legen

Fallen müssen ebenfalls in dieser Phase gelegt werden. Gelegte Fallen werden auf der Karte verzeichnet. Fallen bleiben bestehen, auch wenn die Karte wieder vernebelt wird und verschwindet erst, nachdem sie ausgelöst wurde (Kreatur oder Charakter).

Phase 3: Zaubern / Angreifen

Wenn man Phase 2 übersprungen hat, und auch keinen Effekt hat um diese Phase zu überspringen, dann kann man mit Phase 3 beginnen.

3.1. Zauber wählen

Je nach Charakter und dessen Stufe hat man eine gigantische Auswahl an Zaubersprüchen. Dazu gehören alle Grundtechniken, alle erlernten Zauber, alle erlernten Fern- und Nahkampfangriffe. Die Angriffe gelten als erlernt, wenn die Verbesserung dieser Linie höher oder gleich liegt wie der gewählte Zauber / Angriff aus dieser Linie. Bei vielen Linien (vor allem Nahkampf) ist es sinnvoll, die jeweils untersten auszuführen, da diese für gleiche Kosten mehr Wirkung zeigen. Bei Zauberslinien kann es durchaus Sinn machen, noch schwächere zu nutzen, da die besseren unter Umständen sehr viel Mana kosten. Denn um sie auch wirklich sprechen zu können, müssen noch weitere Bedingungen als nur die Erlernung erfüllt sein:

- genug Mana (Manakosten dürfen nicht höher als Manavorrat sein)
- genug Lebenspunkte (Suizid ist nicht erlaubt)
- genug Munition
- Ziel innerhalb Reichweite [Bei Nahkampfwaffen (aber auch Diebstahl usw.) ist dies die unmittelbare Nähe (2 Felder um genau zu sein), bei Zaubersprüchen und Fernkampfwaffen ist dies die Reichweite]
- Ziel sichtbar (Gegner hinter anderen Gegnern oder Mauern dürfen nicht angegriffen werden, sofern beim Zauber nicht anders erwähnt)
- Ziel gültig (Angriff von hinten geht nur, wenn man hinter dem Gegner steht, und ein „Waffe verschlechtern“ wird bei Tieren nutzlos sein)

Sind alle diese Bedingungen erfüllt, kann der Zauber gesprochen werden. Die benötigten Dinge werden dem Charakter abgezogen.

3.2. Zauber anwenden (Nahkampf / Fernkampf)

Unter Zauber anwenden verstehen wir die Trefferabfrage. Bei den Nah- und Fernkampfangriffen erfolgt diese nach der Tabelle, wobei der Differenzwert der Angriffswert des Angreifers minus der Verteidigungswert des Verteidigers ist:

Differenz	Treffer	Kritische Treffer	Schaden
31 – 35 / 36 – 40 / > 40	2 – 12	9 / 8 / 8 – 12	+3 / +4 / +5
+26 bis +30	2 – 12	10 – 12	+2
+22 bis +25	2 – 12	10 – 12	+1
+18 bis +21	2 – 12	11 – 12	+1
+14 bis +17	3 – 12	11 – 12	+1
+11 bis +13	3 – 12	11 – 12	-
+8 bis +10	4 – 12	11 – 12	-
+5 bis +7	4 – 12	12	-
+2 bis +4	5 – 12	12	-
0, +1, –1	6 – 12	12	-
–2 bis –4	7 – 12	12	-
–5 bis –7	8 – 12	12	-
–8 bis –10	9 – 12	12	-
–11 bis –14	9 – 12	12	–1
–15 bis –19	10 – 12	12	–1
–20 bis –25	10 – 12	12	–2
–26 bis –32	11 – 12	12	–2
–33 bis –40	11 – 12	-	–3
–41 bis –50	12	-	–4
–51 und weniger	12	-	–5

Wird der Angriff dadurch als Treffer gewertet. Bei Doppelangriffen und Angriffen mit zwei Waffen, wird jeder Angriff für sich gewertet. Handelt es sich bei dem Angriff um einen kritischen Treffer, dann wird der Schaden $\times 1,5$ gerechnet. Die Effekte der Spezialangriffe treten nur ein, wenn der Angriff erfolgreich ist. Ausnahme bilden Zauber wie „Bumerang“, die Waffe kehrt auch zum Anwender zurück, wenn er nicht getroffen hat.

3.3. Zauber anwenden (Magie)

Im Gegensatz zu den anderen Angriffen hat Angriff und Verteidigung keinen Einfluss auf die Trefferchance des Zaubers. Es kann jedoch sein, dass der Gegner eine Rüstung trägt, die ihn immun oder stark Resistent gegen Zauber macht (nicht vergessen, dass an dieser Person dann auch Heilzauber abprallen). Globale (ungezielte) Zauber sind davon jedoch nicht betroffen, das Gleiche gilt für Blutung und Gifte. Sollte dies der Fall sein, gilt die folgende Tabelle:

Resistenz	Treffer
0 %	immer
25 %	4 – 12
50 %	7 – 12
75 %	10 – 12
100 %	nie

Im Falle von 0 % oder 100 % kann man das Würfeln getrost beiseite lassen. Es ist wichtig, Zauberresistenz NICHT mit Zauberwirkung / Magieschaden zu verwechseln. Bei Magieschaden wird nur der Effekt reduziert, wird aber nicht verhindert.

Phase 4: Schlussphase

Wichtig: Diese Phase gilt auch, wenn der Charakter die Runde überspringen musste.

Erst jetzt tritt die Wirkung aller Zauber und Angriffe ein. Es werden alle Wirkungen abgerechnet, auch wenn der Anwender eigentlich tot wäre oder dies mittlerweile nicht mehr tun dürfte. Das geschieht aus dem Grund, dass kein Charakter irgendwelche Vorzüge hätte. Tote Charaktere werden erst ganz am Ende der Schlussphase entfernt.

4.1. Verrechnen der Waffenangriffe

War ein Angriff mit einer Waffe erfolgreich, so wird der Schaden dem Ziel ausgeteilt und gemäss Beschreibung ausgeführt. Der Angreifer erhält Erfahrungspunkte in Höhe des Schadens. Ist der Schaden 0, so bekommt er dennoch einen Erfahrungspunkt. [Bsp.: Ein Charakter mit „D-Messer“ hat erfolgreich einen „Nahkampf“ ausgeführt und dabei mit dem 3er-Würfel eine 2 gewürfelt. Er macht 2 + 1 – 1 Schaden. Dem Gegner werden zwei seiner Lebenspunkte abgezogen, der Angreifer erhält zwei Erfahrungspunkte.] Der Gegner erhält für den erhaltenen Schaden ebenfalls Erfahrung, und zwar ein Drittel $\left[\frac{1}{3}\right]$ des Schadens (gerundet) [Bsp.: Im Beispiel sind dies 2/3 Schaden, die werden auf 1 gerundet, somit bekommt auch der Betroffene Erfahrung].

4.2. Verrechnen des Magieschadens

Der Magieschaden wird ebenso gehandhabt wie der Kampfschaden. Der Zauberer erhält für jeden Schadenspunkt einen Erfahrungspunkt. Bei Heilzaubern erhält der Zauberer die Hälfte $\left[\frac{1}{2}\right]$ Erfahrungspunkte (abgerundet) je geheilten Lebenspunkt. Der Gegner erhält bei Schadenszaubern ebenfalls wieder ein Drittel $\left[\frac{1}{3}\right]$ der Erfahrung. Heilzauber geben für den Geheilten keine Erfahrung.

4.3. Verrechnen des Schadens von Kontrollierten

Wenn eine Kreatur oder ein Charakter, der kontrolliert wird im gleichen Gebiet Schaden macht, dann erhält der Kontrolleur ebenfalls Erfahrung dafür. Diese beträgt zwei Drittel $\left[\frac{2}{3}\right]$ beim zugefügten und ein Fünftel $\left[\frac{1}{5}\right]$ beim erhaltenen Schaden.

4.4. Aufsteigen

Hat ein Charakter durch die vorangegangenen Aktionen genug Erfahrung beisammen, um eine Stufe aufzusteigen, so kann er dies nun tun. Genau Details dazu sind weiter hinten zu finden.

4.5. Regeneration / Auffrischung

Ist die Uhrzeit X.00 oder X.30, dann wird bei allen Charakteren das Mana um den Auffrischungswert und das Leben um den Regenerationswert erhöht. Kreaturen erhalten nur bei X.00 jeweils 5 % ihrer Energie und 10 % des Manas wieder hinzu.

4.6. Tödlicher Schaden

Fällt eine Kreatur oder ein Charakter auf oder unter 0 Lebenspunkte, dann hat er tödlichen Schaden erlitten. Wichtig ist, dass dieser tödliche Schaden erst kontrolliert wird, wenn alle

Effekte vom Stapel entfernt wurden (es könnte ja noch ein Heilzauber für diesen Charakter da sein). Ist dies nicht der Fall, wird der Charakter / Kreatur aus dem Spiel entfernt.

Ist es eine Kreatur, so hat der Bezwinger die Chance, Gegenstände oder anderes gemäss Liste von dieser Kreatur erhalten. Ebenfalls ist es möglich, dass der Tod eine besondere Belohnung in Form von Erfahrung für den Bezwinger (A) oder die Gruppe (E) bringt. Der Bezwinger bekommt dabei sowohl (A) als auch (E). Die so gewonnene Erfahrung kann die Erfahrungsgrenze nicht übersteigen. [Bsp.: Eine grosse Gruppe bezwingt einen Fimir. Mit dabei ist ein Stufe-2-Charakter. Alle sollten 25 Erfahrung bekommen, aber diese Erfahrung wird beim Stufe-2-Charakter soweit reduziert, dass er nur bis zum 30. Erfahrungspunkt (Stufe 3) Punkte bekommt. Die anderen verfallen.]

Handelt es sich dabei aber um einen Charakter, dann wird dieser für 3 Stunden aus dem Spiel entfernt und verliert 10 % Erfahrung (kann jedoch keinen Level verlieren). Die getragene Ausrüstung und 80 % des Goldes wird behalten. Gegenstände aus dem Rucksack und 20 % des Goldes gehören dem Bezwinger (bei Monster den Händlern, begonnen mit dem Stadthändler).

Ist der Bezwinger ein Charakter, so erhält dieser Erfahrung gemäss Liste, bekommt aber während der Dauer von 12 Stunden die Deklaration Mörder, falls der Charakter nicht Stufe 40 oder höher war. Mörder werden von Stadtwachen angegriffen und können von anderen Charakteren ohne Mörder zu werden getötet werden. War der Charakter Stufe 40 oder höher, dauert die Zeit nur 3 Stunden.

Erfahrungsliste bei Mord:

Level	E	A	Level	E	A	Level	E	A	Level	E	A	Level	E	A
00:	0	0	10:	10	0	20:	40	1	30:	90	4	40:	160	10
01:	0	0	11:	12	0	21:	44	1	31:	96	4	41:	168	13
02:	0	0	12:	14	0	22:	48	1	32:	102	4	42:	176	16
03:	1	0	13:	17	0	23:	53	2	33:	109	4	43:	185	19
04:	2	0	14:	20	0	24:	58	2	34:	116	5	44:	194	22
05:	3	0	15:	23	0	25:	63	2	35:	123	5	45:	203	25
06:	4	0	16:	26	0	26:	68	2	36:	130	6	46:	212	28
07:	5	0	17:	29	0	27:	73	3	37:	137	6	47:	221	32
08:	6	0	18:	32	0	28:	78	3	38:	144	6	48:	230	37
09:	8	0	19:	38	0	29:	84	3	39:	152	7	49:	240	43
												50:	250	50

Der Bezwinger ist immer derjenige Charakter, der den Schaden zugefügt hat, der beim Opfer auf oder unter 0 führt. Dabei gilt folgende Reihenfolge:

- Charakter vor dem Gegner
- Charakter links (vom Gegner aus gesehen)
- Charakter rechts (vom Gegner aus gesehen)
- Charakter hinter dem Gegner
- Charakter diagonal vorne links
- Charakter diagonal vorne rechts
- Charakter diagonal hinten links
- Charakter diagonal hinten rechts
- alle weiteren sortiert nach der Entfernung zum Opfer
- alle Zauber mit länger dauernder Wirkung (Blutung, Gift, usw.)

Die Art des Angriffs (Zauber, Gift, Waffe) spielt dabei keine Rolle. Gibt es mehrere Blutungen / Gifte, dann gilt auch die Tabelle nach dem Verursacher der Wirkung.

Alles was von Wachen oder Kreaturen getötet wird gibt keine Erfahrung für die Charaktere!

Regeln - Zusätzliches

Aufsteigen

Etwas vom Schönsten in dieser Welt ist es, eine Stufe aufzusteigen. Endlich ein paar Lebenspunkte mehr, endlich schneller laufen, endlich diesen Zauber nutzen können.

Diese Aufstiege finden statt, wenn man eine bestimmte Anzahl an Erfahrung gewonnen hat. Die Erfahrung wird immer addiert, das heisst, von Stufe 1 auf Stufe 2 sind nicht 10, sondern nur $10 - 2 = 8$ Erfahrungspunkte nötig. Aufsteigen tut der Charakter bei folgenden Werten auf die genannte Stufe:

Punkte	Lvl	Punkte	Lvl	Punkte	Lvl	Punkte	Lvl	Punkte	Lvl
2	1	1050	11	7200	21	23200	31	100000	41
10	2	1350	12	8300	22	25500	32	160000	42
30	3	1750	13	9450	23	28000	33	230000	43
60	4	2200	14	10750	24	30600	34	310000	44
110	5	2700	15	12150	25	33400	35	400000	45
180	6	3250	16	13650	26	36400	36	500000	46
280	7	3850	17	15300	27	39500	37	610000	47
420	8	4550	18	17100	28	42800	38	730000	48
600	9	5350	19	19000	29	46300	39	860000	49
800	10	6200	20	21000	30	50000	40	Million	50

Hat jemand die 50ste Stufe erreicht, so kann man die Erfahrung beiseite lassen, da der Charakter nicht weiter aufsteigen kann, und auch nicht mehr unter Stufe 50 fallen kann. Doch in der Komplexität dieser Welt wird das Aufsteigen nicht nur wegen der ständig steigenden Erfahrung zur harten Probe, denn auch wer die Wahl hat, hat die Qual. Lieber ein mächtiger Magier, ein furchtloser Krieger oder ein hinterhältiger Dieb. Zuerst werden die festen Punkte verteilt. Dann werden die fünf weiteren Punkte verteilt (Achtung! Keine Caps überschreiten). Am Ende können noch die acht Fähigkeitspunkte verteilt werden (Achtung! Keine Caps überschreiten). Hat man alles, werden die veränderten Werte angepasst (Lebenspunkte, Angriff, usw.)

[Bsp.: Der hier gewählte Charakter hat soeben Stufe 1 erreicht. Das heisst, alles steht noch bei den Anfangswerten, und nun soll er aufsteigen. Es handelt sich bei dem Charakter um einen Athleten. Damit werden als erstes die Werte von 0/0/0/0/0/0/0 auf neue 1/2/0/3/2/0/0/0 gesetzt. Damit sind die 8 festen Punkte vergeben. Damit ändert sich bereits der RF um einen Punkt nach oben, doch lassen wir das vorerst beiseite. Unser Athlet hat zu wenige Lebenspunkte. Wir geben ihm deshalb 3 Konstitutionspunkte, die anderen 2 Punkte geben wir auf Ausdauer. Somit haben wir 1/4/3/3/2/0/0/0. Das Cap von Stufe $\times 4 = 4$ ist ebenfalls nicht überschritten. Somit sind nun alle Basis-Punkte verteilt. Von den anderen Werten ändert sich „RF“ von 0 auf 63 und „Lebenspunkte“ von 40 auf 48. Die anderen Werte bleiben bestehen, da wir doch noch sehr geringe Werte haben. Nun wollen wir dem Charakter noch etwas anderes beibringen: Wir geben 3 Punkte auf Waffenkunst und wählen daraus noch 3 auf Schnittwaffen. Damit verfügen wir über den neuen Zauber „Schnitt I“. 3 Punkte sind erlaubt, da das Cap $1 \times 2,5$ aufgerundet 3 gibt. Die letzten 2 Punkte sparen wir für den Moment noch auf.]

Wichtig ist beim Aufstiegsvorgang, dass die Caps nicht verletzt werden. Zudem ist es ratsam, die Standardwerte gut auszunutzen. Beim Aufsteigen werden sofort alle Werte angepasst, das kann unter Umständen auch bedeuten, dass Gegenstände, die bisher einen Abzug gaben, dies nicht mehr tun. Bekommt ein Charakter mehr Lebens- oder Manapunkte, dann wird diese Zahl sowohl beim maximal wie auch beim aktuellen Wert um den zusätzlichen Wert erhöht. Ein angeschlagener Charakter ist auch nach dem Aufstieg angeschlagen, nur prozentual wird er geringer angeschlagen sein. Das gleiche gilt beim Mana.

Zusätzliche Erfahrung

Zusätzliche Erfahrung gibt es für folgende Dinge:

Trank I / Resistenz I herstellen:	3 Erfahrung
Trank II / Resistenz II herstellen:	6 Erfahrung
Trank III / Resistenz III herstellen:	10 Erfahrung
Trank IV / Resistenz IV herstellen:	15 Erfahrung
Trank V / Resistenz V herstellen:	25 Erfahrung
Juwel I herstellen:	2 Erfahrung
Juwel II herstellen:	3 Erfahrung
Juwel III herstellen:	5 Erfahrung
Juwel IV herstellen:	8 Erfahrung
Juwel V herstellen:	12 Erfahrung
Juwel VI herstellen:	18 Erfahrung
„Ablenkung“	Erfahrung wird gestohlen vom Zielzauber
Alle Stärk- / Schwächzauber:	je 10 Mana: 1 Erfahrung
Alle Haltezauber:	je 15 Mana: 1 Erfahrung
„Zauber brechen“ – Zauber:	je 10 Mana: 1 Erfahrung
Globale Zauber	je 5 Mana: 1 Erfahrung
Gegenstände herstellen:	je 10 Gold: 1 Erfahrung

Boni und Resistenzen

Die Gegenstände haben je nach Stufe mehrere Bonusplätze. Diese sind bei selbstgebauten Gegenständen leer, bei den Beutestücken gefüllt. Genau das Gleiche gilt auch für die Resistenzen. Die verschiedenen Plätze kann man mit magischen Juwelen besetzen, die Zauberkundige und Braumeister herstellen können. Die Juwelen einsetzen können nur solche, die die Teile auch bauen könnten. Ein Juwel braucht immer so viele Punkte, wie es Bonus gibt [Bsp.: Ein 5-Ko.-Juwel braucht 5 Plätze]. Bei den Resistenzen gilt die folgende Regelung:

Platz	Nahkampfschaden	Fernkampfschaden	Magieschaden	Magieresistenz
1	-1	-1	-2	nicht Möglich
2	-2	-2	-4	25 %
3	-3	-3	-6	50 %
4	-4	-4	-8	75 %
5	-5	-5	-10	100 %

Natürlich kann man sowohl bei Boni wie auch Resistenzen gemischt bis zum gegebenen Wert einsetzen (jedoch nicht mehrere mit gleichen Boni). [Bsp.: Bei 5 Plätzen ist 2 St. / 3 Ko. erlaubt, nicht jedoch 2 Ko. / 3 Ko.].

Lagern und Schlafen

Da die Regeneration und die Auffrischung ziemlich langsam sind, gibt es mehrere Möglichkeiten, diese zu beschleunigen, jedoch auf Kosten von anderen Dingen.

1. Sitzen:

Übergangsform zu anderen Techniken. Jemand der sitzt erhält -5 auf Verteidigung und muss Phasen 1 bis 3 überspringen.

2. Liegen:

Um liegen zu können, muss man vorher sitzen, und um wieder aufzustehen, muss man ebenfalls erst wieder aufsitzen. Wer liegt erhält Regeneration +2 / Auffrischung +2 und Verteidigung -10 und muss Phasen 1 bis 3 überspringen oder aufsitzen.

3. Schlafen:

Um schlafen zu können, muss man in einem Gebäude liegen. Je nach Gebäude / Zelt werden die Eigenschaften anders verändert. Schlafend können die Regenerations- und Auffrischungsgrenzen überschritten werden. Mehr Informationen im nächsten Kapitel.

4. Lagern:

Um lagern zu können, muss man sitzend an einer Feuerstelle sein. Wer lagert erhält Regeneration +1 / Auffrischung +2 und Verteidigung -5. Nur Phase 2 dabei erlaubt.

5. Beten:

Um beten zu können, muss man sitzend vor einem Altar sein. Wer betet, erhält Regeneration +2 / Auffrischung +4 und Verteidigung -10. Phase 1 bis 3 werden übersprungen.

Gebäude und Einrichtung bauen

Schlafen geht nur in Gebäuden. Ebenso können vor allem in besseren Gebäuden Feuerstellen, Altäre, Portale und Wachen aufgestellt werden. Gebäude können mit Waffen angegriffen werden. Beim Angreifen auf Gebäude trifft man immer und erhält 1 Erfahrung je 10 volle Schaden. Das Aufstellen / Reparieren eines Gebäudes wird mit einem Baufaktor berechnet:

$$\text{Baufaktor} = \frac{\text{Stärke} + \text{Schnelligkeit} + 2 \times \text{Handwerk}}{10}$$

Der Baufaktor gibt an, wie viele Lebenspunkte (LP) eines Gebäudes man reparieren / erstellen kann. Ein Gebäude ist erst dann funktionstüchtig, wenn es einmal volle LP hat und dann bis zur Zerstörung. Je 10 volle LP gebaut / repariert gibt es 1 Erfahrung.

1. Zelt:

Das einfachste aller Gebäude. Hat zwei Schlafplätze (S), erlaubt eine Feuerstelle (F) in der Nähe und hat 25 LP. Wer in diesem Zelt liegt, schläft und hat Regeneration +3 und Auffrischung +3.

2. Lagerzelt:

Auch sehr einfach. Hat vier Schlafplätze, erlaubt eine Feuerstelle in der Nähe und hat 45 LP. Wer in diesem Zelt liegt, schläft und hat Regeneration +3 und Auffrischung +3.

3. Zelthaus:

Verbesserte Version. Hat fünf Schlafplätze, erlaubt darin eine Feuerstelle und hat 80 LP. Wer in diesem Zelt liegt, schläft und hat Regeneration und Auffrischung alle drei Runden.

4. Hütte:

Das erste richtige Gebäude. Hat vier Schlafplätze, erlaubt darin eine Feuerstelle und hat 250 LP. Auch darf es eine Türwache (TW) haben. Die Bettbenutzung darf besteuert werden. Wer in diesem Haus liegt, hat Regeneration und Auffrischung alle drei Runden.

5. Langhaus:

Die grosse Version der Hütte. Hat acht (evtl. kostenpflichtige) Schlafplätze, erlaubt eine Feuerstelle und hat 450 LP. Darf eine Türwache haben. Wer in diesem Haus liegt, hat Regeneration und Auffrischung alle drei Runden.

6. Bogenturm:

Kleiner Aussenposten. Hat einen (evtl. kostenpflichtigen) Schlafplatz und hat 750 LP. Erlaubt eine Türwache oder Schützen (SZ). Wer in diesem Turm liegt, hat Regeneration +4 und Auffrischung +4. (Stadtturm gegen Friedhof gehört auch hier dazu, Festpreis: 5 Gold.)

7. Haus:

Die angenehme Schlafstelle. Hat fünf (evtl. kostenpflichtige) Schlafplätze, erlaubt eine Feuerstelle oder einen Altar (A) und hat 800 LP. Darf eine Türwache haben. Wer in diesem Haus liegt, hat Regeneration und Auffrischung alle zwei Runden.

8. Wachhaus:

Die sichere Schlafstelle. Hat sechs (evtl. kostenpflichtige) Schlafplätze, erlaubt eine Feuerstelle und einen Altar und hat 1200 LP. Darf eine Türwache und einen Schützen haben. Wer in diesem Haus liegt, hat Regeneration und Auffrischung alle zwei Runden.

9. Wachturm:

Mehr als nur Schlafen. Hat sechs kostenpflichtige Schlafplätze, erlaubt Feuerstelle und Altar und hat 2000 LP. Darf zwei Torwachen und drei Schützen haben. Wer in diesem Turm liegt, hat Regeneration +1 und Auffrischung +1 alle drei Runden.

10. Portalturm:

Minifestung. Hat vier kostenpflichtige Schlafplätze, erlaubt eine Feuerstelle, hat einen Altar, ein Portal und 2000 LP. Darf zwei Torwachen und drei Schützen haben. Wer in diesem Turm liegt, hat Regeneration und Auffrischung alle zwei Runden.

11. Aussenposten:

Kleine Festung. Hat acht kostenpflichtige Schlafplätze, erlaubt eine Feuerstelle, hat einen Altar und 3500 LP. Darf drei Torwachen und fünf Schützen haben. Wer in diesem Gebäude liegt, hat Regeneration +2 und Auffrischung +2 und zudem alle drei Runden.

12. Festung:

Die zweite Stadt. Hat zehn kostenpflichtige Schlafplätze, einen Altar und ein Portal bei 5000 LP. Darf drei Torwachen und fünf Schützen haben. Wer in diesem Gebäude liegt hat Regeneration +2 und Auffrischung +2 und zudem alle drei Runden.

Die Stadt:

Hat unbeschränkt kostenpflichtige Schlafplätze (für 10 Gold), die weiter hinten beschriebenen Wachen, einen Altar, eine Feuerstelle und ist unzerstörbar. Wer in einem Stadtzimmer schläft hat Regeneration und Auffrischung alle zwei Runden.

Wird ein Gebäude zerstört (Kreaturen tun dies wenn möglich), werden Altar und Feuerstelle mitzerstört. Zum Aufbauen braucht die Feuerstelle 40 und der Altar 100 Punkte. Alleine sind sie unzerstörbar, können aber nicht ins freie Feld gesetzt werden. Bei Gebäuden fließen die Anzahl der eingearbeiteten Baupunkte proportional zu den Einnahmen ein. Tote erhalten nichts, Reparaturen zählen nur 50 %. Bei Geldteilen fließt alles dem wichtigeren zu. [Bsp.: Jemand übernachtet und zahlt 5 Gold in einem Haus, das zu 160 (A), 50 (B), 40 (C) gebaut wurde. Nun erhalten sie 4 Gold (A) und 1 Gold (B).] Das Geld / Ausrüstung von Gegnern, die von gekauften Wachen getötet werden, gehen an den Käufer der Wache. Die Kosten für Portal und Schlafplatz sind gleich für alle (auch Besitzer, nachdem sie gewählt wurden).

	LP	SP	Preis	Reg.	Auffr.	Runden	TW	SZ	FS	Altar	Portal	Preis
Zelt	25	2	0	+3	+3	6	-	-	opt.	-	-	-
Lagerzelt	45	4	0	+3	+3	6	-	-	opt.	-	-	-
Zelthaus	80	5	0	-	-	3	-	-	opt.	-	-	-
Hütte	250	4	0-10	-	-	3	1	-	opt.	-	-	-
Langhaus	450	8	0-10	-	-	3	1	-	opt.	-	-	-
Bogenturm	750	1	0-10	+4	+4	6	(1)	(1)	-	-	-	-
*Stadturm	∞	1	5	+4	+4	6	-	-	-	-	-	-
Haus	800	5	0-20	-	-	2	1	-	(opt.)	(opt.)	-	-
Wachhaus	1200	6	0-20	-	-	2	1	1	opt.	opt.	-	-
Wachturm	2000	6	5-20	+1	+1	3	2	3	opt.	opt.	-	-
Portalturm	2000	4	5-20	-	-	2	2	3	opt.	JA	JA	10-25
Aussenposten	3500	8	5-20	+2	+2	3	3	5	opt.	JA	-	-
Festung	5000	10	5-20	+2	+2	3	3	5	-	JA	JA	10-25
*Stadt	∞	∞	10	-	-	2	-	-	-	JA	JA	20

Folgende Wachen können für die verschiedenen Gebäude erworben werden:

Name	An.	Ver.	Schaden.	T	RW	Ener	E	A	Preis	Waffentyp
Leichte Torwache	20	25	2W4+2	12	-	250	20	10	100	Schwert
Mittlere Torwache	30	40	2W6+4	15	-	350	50	25	300	Hellebarde
Schwere Torwache	40	55	2W8+6	18	-	450	150	100	600	2H-Schwert
Leichter Schütze	25	15	W6+2	12	18	200	20	10	120	Armbrust
Mittlerer Schütze	35	25	W8+4	15	22	250	50	25	360	Armbrust
Schwerer Schütze	45	40	W10+6	18	25	320	150	100	720	Armbrust

Handeln

Um einen Handel abzuschliessen zu können, müssen beide Seiten mit dem Handel einverstanden sein. Man kann sowohl Geld als auch sämtliche Gegenstände handeln. Bei Gegenständen gilt allgemein der Wert als Handlungsbasis.

Die beiden Händler handeln ebenfalls. Sie haben zwar zu Beginn keinerlei Dinge anzubieten, aber sie kaufen alles zum Wert an (und haben unbeschränkt Geld). Was sie gekauft haben, das wird in die Tabelle eingetragen. Diese Items bieten die Händler dann zum Verkauf an, wobei sie jeweils Preis verlangen. Die Händler nehmen jedoch nicht mehr als 2 / 3 (Fahrender Händler / Stadthändler) gewöhnliche Gegenstände von jeder Sorte an (und auch nur 3 / 5 Gegenstände bei Schatzgegenständen, 6 / 10 bei Tränken). Das heisst, die Händler horten nichts. Es kann aber sein, dass man ein Item noch beim anderen Händler verkaufen kann, wenn es der eine schon nicht mehr abkaufen will. Für den Händler zählt nur das Item: Magische Gegenstände mit zufälligen Boni werden beim Verkauf wieder auf zufällig gesetzt, und werden beim Wiedereinkaufen neu erwürfelt.

Bei Händlern kann man zufällige Gegenstände in Besitz für 10 % des Gegenstandwertes noch einmal auswürfeln. Es gelten dann die neuen Boni, die alten sind weg. Es werden dann immer ALLE Boni / Resistenzen neu gewürfelt. Dies kann beliebig oft wiederholt werden (solange das Geld reicht).

Der eine Händler (derjenige ohne Karren), bleibt immer in der Stadt und verlässt diese nicht. Der andere Händler kann als Begleiter angefragt werden. Der Händler wird den Wagen nicht verlassen und mit dem die Strasse nicht verlassen. Auch greift der Händler nicht an, er verteidigt sich nur. Sollte er unter 50 HP fallen, flieht er in die Stadt zurück (womit man ihn dann wieder neu anfragen kann). Die Händler haben folgende Eigenschaften:

Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Waffentyp
Stadthändler	40	45	2W8+6	12	-	360	-	250	-	2H-Schwert
Fahrender Händler	26	32	2W5+3	20	20	280	-	150	-	Armbrust

Zudem haben die beiden Händler jeweils Regeneration 8. Wenn ein Händler eine Kreatur tötet, dann wird sie ohne Erfahrung oder Beute zu geben aus dem Spiel entfernt. Das Ermorden von Händlern gibt ebenfalls die Eigenschaft Mörder dem Bezwinger für 12 Stunden.

Wachen

Die Stadtwachen und der König werden die Stadt nicht verlassen, greifen jedoch alle Kreaturen und Mörder sofort an, sollten diese die Stadt betreten. Die beiden Zauberer verfügen über sämtliche Basiszauber. Ansonsten haben sie folgende Eigenschaften:

Name	An.	Ver.	Schaden.	T	RW	Ener	Mana	E	A	Waffentyp
Zwergenwachen	46	54	2W8+8	10	-	500	-	250	-	2H-Axt
Barbarenwachen	50	48	2W8+8	12	-	450	-	250	-	2H-Schwert
Zaubererwachen	18	30	W8+5	15	25	200	360	250	-	2H-Stab
Elfenwachen	42	45	2W6+5	15	25	360	-	250	-	Bogen
Offizier der Wache	52	60	2W6+5	15	-	500	-	400	-	Degen/Schild
König der Stadt	52	64	2W8+9	15	-	620	-	500	-	Degen/Schild

Die Nahkämpfer und König / Offizier haben Regeneration 10, die Zauberer Regeneration 4 und Auffrischung 8. Sollte es jemandem gelingen, der König zu töten, so wird dieser zum neuen König erklärt. Als König hat man die Kontrolle über alle Wachen und den Stadthändler, solange ein Charakter König ist, greifen die Wachen nach den Königs Belieben an. Der Königs-Charakter darf NICHT Handeln und verliert ALLES Gold. Als Gegenleistung darf er Gegenstände aus der Handelstabelle jederzeit nehmen. Die magischen Eigenschaften,

die zufällig wären kann er bestimmen. Einschränkung an Gegenständen die er nimmt ist nur die Traglast, die nicht überschritten werden darf. Wird er getötet, gehen alle Gegenstände ausser der Ausrüstung zurück.

Gegner, die von Wachen getötet werden, geben keine Erfahrung und keine Beute (Ausnahme ist nur der König, der die globale Erfahrung (A) von Gegnern erhält, die von Wachen getötet wurden).

Pferde

Zur schnelleren Fortbewegung können beim Stadthändler Pferde gemietet werden. Die Pferde tragen nur den Charakter, werden aber nicht in Kämpfe eingeschlossen. Pferde können nicht direkt angegriffen oder bezaubert werden. Während ein Charakter auf einem Pferd sitzt, gilt für ihn die Pferdegeschwindigkeit (auch wenn er zu Fuss schneller wäre) und sämtliche Tempozauber wirken auf die Pferdegeschwindigkeit. Wird das Tempo auf 0 reduziert, so kann sich weder Pferd noch Reiter bewegen. Stirbt der Charakter oder hat der Charakter zu wenig Geld für den stündlichen Betrag, wird das Pferd entfernt. Pferde betreten keine Minen. Geht der Besitzer in eine Mine, wartet das Pferd draussen (kann nicht gestohlen werden). Zudem muss zum Benutzen des Pferdes ein minimaler Level vorhanden sein:

	Tempo	Preis pro Stunde	Minimalstufe
Esel	15	10	5
Maulesel	18	15	10
Maultier	20	20	15
Kaltblut	25	40	20
Warmblut	30	50	25
Vollblut	32	60	30
Schlachtpferd	35	80	40
Donnermahr	40	100	45
Pegasus	F 32	100	40
Grosser Pegasus	F 35	120	45

Entnebeln

Zu Beginn stehen alle Charaktere in der Stadt und es ist auch nur die Stadt zu sehen. Natürlich werden die Krieger von einander anschauen nicht stärker. Sie brauchen die Herausforderung. Um nicht gerade in dicke Gegner zu geraten, schlagen sie erst den Weg nach Süden oder Westen ein. Sobald ein Charakter das unsichtbare Gebiet betritt, wird es offen gelegt. Neben verschiedenen Schmuckstücken der Landschaft werden vermutlich auch Gegner anzutreffen sein. Auf welche Art Gegner man trifft, das wird durch Würfeln bestimmt. Normale Leute würfeln einen 12er-Würfel, solche mit G3 oder mehr nehmen einen 10er-Würfel, diejenigen mit G7 können sogar einen 8er-Würfel nehmen. Wie es zu erwarten ist, werden bei den höchsten Zahlen besonders unangenehme Genossen sein, die unter Umständen weit über dem Level der tapferen Krieger sind.

Während sich jemand in diesem Gebiet dann befindet, bleibt es aufgedeckt. Erst wenn alle Charaktere das Gebiet verlassen haben, wird es wieder unsichtbar und lädt zu einer neuen Erkundung ein. Bei den über 200 verschiedenen Regionen sollte jedoch dieses Bedürfnis nicht allzu stark sein. Solange sich ein Charakter in einem Gebiet befindet, werden keine weiteren Gegner erscheinen. Ausnahme hierin sind: Goblinlager, Grabstädte und Drachenhorste. Sollten die Charaktere fliehen, bevor die Gegner tot sind, so werden sie von der gegebenen Anzahl verfolgt. Das gilt auch, wenn alle Charaktere sterben und ein Charakter, der einmal in diesem Gebiet war, immer noch lebt.

1. Wege

Typ	Art	Kreaturen	Verfolger
A	Goblinspäher	3× W6 Goblin	alle
B	Goblinpatrouille	4× W6 Goblin / Goblinhauptmann	alle
C	Goblintrupp	7× W8 Goblin / Goblinhauptmann	alle
D	Schwarzgoblinspäher	3× W6 Schwarzgoblin	alle
E	Schwarzgoblinpatrouille	4× W6 Schwarzgoblin / Schwarzhauptmann	alle
F	Schwarzgoblintrupp	7× W8 Schwarzgoblin / Schwarzhauptmann	alle
G	Elitegoblinspäher	3× W6 Elitegoblin	alle
H	Elitegoblinpatrouille	4× W6 Elitegoblin / Elitehauptmann	alle
I	Elitegoblintrupp	7× W8 Elitegoblin / Elitehauptmann	alle
J	Orkspäher	2× W4 Orks / Orkoffizier	alle
K	Orktrupp	4× W6 Orks / Orkelite	alle
L	Kriegsorkspäher	2× W4 Kriegsorks / Kriegsorkoffizier	alle
M	Kriegsorktrupp	4× W6 Kriegsorks / Kriegsorkelite	alle
N	Kleiner Überfall	2× W6 A-Wegelagerer	alle
O	Mittlerer Überfall	4× W8 A-Wegelagerer	alle
P	Grosser Überfall	6× W8 A-Wegelagerer	alle
Q	Wolfsrudel	3× W6 Wölfe	alle
R	Reisswolfsrudel	3× W6 Reisswölfe	alle
S	Wargrudel	3× W6 Wargs	alle
T	Bär	W4 Bären	alle
U	Höhlenbär	W4 Höhlenbären	alle
V	Spinnen	3× W5 Spinnen	alle
W	Riesenspinnen	3× W5 Riesenspinnen	alle
X	Skorpione	3× W5 Skorpione	alle
Y	Chaosspäher	2× W8 Chaos-Krieger / Chaos-Offizier	alle
Z	Chaostrupp	4× W8 Chaos-Krieger / Chaos-Offizier	alle

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
W ₁ , W ₂ :	Südweg	-	-	-	A	A	Q	Q	V	B	B	C	C
W ₃ , W ₄ :	Südweg	-	-	A	B	Q	Q	T	V	J	C	C	K
W ₅ , W ₆ :	Westweg	-	-	-	-	A	Q	T	V	A	Q	T	W
W ₇ - W ₉ :	Westweg	-	-	-	-	D	Q	T	V	B	E	C	F
W ₁₀ - W ₁₂ :	Westweg	-	-	B	E	Q	Q	T	V	Q	Q	C	F
W ₁₃ :	Ostweg	-	-	-	-	A	Q	T	V	N	N	O	O
W ₁₄ :	Verzweigung	-	-	G	G	N	N	R	W	H	O	I	P
W ₁₅ , W ₁₆ :	Nordweg	-	-	G	H	N	O	R	W	U	U	I	P
W ₁₇ :	Nordweg	-	-	H	H	O	O	R	W	I	P	L	M
W ₁₈ , W ₁₉ :	Ostweg	-	-	G	G	N	N	R	W	H	O	I	P
W ₂₀ , W ₂₁ :	Ostweg	-	-	G	H	N	O	R	W	R	W	I	P
W ₂₂ :	Verzweigung	-	-	G	H	N	O	R	W	R	W	I	P
W ₂₃ - W ₂₆ :	Wüstenweg	-	-	S	S	X	X	Y	Y	S	X	Z	Z
W ₂₇ - W ₂₉ :	Ostweg	O	O	O	O	R	R	W	W	I	P	I	P
W ₃₀ - W ₃₁ :	Ostweg	O	O	O	O	P	P	P	P	P	P	P	P

2. Wald

Typ	Art	Kreaturen	Verfolger
AA	Goblinspäher	3× W6 Goblin	alle
AB	Goblinpatrouille	4× W6 Goblin / Goblinhauptmann	alle
AC	Goblintrupp	7× W8 Goblin / Goblinhauptmann	alle
AD	Grissinis Truppe	9× W8 Goblin / Grissini	alle ohne Named
AE	Gagliardis Truppe	9× W8 Goblin / Gagliardi	alle ohne Named
AF	Geronimos Truppe	9× W8 Goblin / Geronimo	alle ohne Named
BA	Schwarzgoblinspäher	3× W6 Schwarzgoblin	alle
BB	Schwarzgoblinpatrouille	4× W6 Schwarzgoblin / Schwarzhauptmann	alle
BC	Schwarzgoblintrupp	7× W8 Schwarzgoblin / Schwarzhauptmann	alle

Typ	Art	Kreaturen	Verfolger
BD	Pagliucis Truppe	9× W8 Schwarzgoblin / Pagliuci	alle ohne Named
BE	Paninis Truppe	9× W8 Schwarzgoblin / Panini	alle ohne Named
BF	Pieros Truppe	9× W8 Schwarzgoblin / Piero	alle ohne Named
CA	Elitegoblinspäher	3× W6 Elitegoblin	alle
CB	Elitegoblinpatrouille	4× W6 Elitegoblin / Elitehauptmann	alle
CC	Elitegoblintrupp	7× W8 Elitegoblin / Elitehauptmann	alle
CD	Landinis Truppe	9× W8 Elitegoblin / Landini	alle ohne Named
CE	Lombardis Truppe	9× W8 Elitegoblin / Lombardi	alle ohne Named
CF	Luigis Truppe	9× W8 Elitegoblin / Luigi	alle ohne Named
DA	Leichte Späher	2× W6 A-Wegelagerer	alle
DB	Leichte Patrouille	4× W8 A-Wegelagerer	alle
DC	Leichte Truppe	6× W8 A-Wegelagerer	alle
DD	Schwere Späher	2× W6 B-Wegelagerer	alle
DE	Schwere Patrouille	4× W8 B-Wegelagerer	alle
DF	Schwere Truppe	6× W8 B-Wegelagerer	alle
DG	Abamos Truppe	7× W8 A-Wegelagerer / Abamo	alle ohne Named
DH	Adiemas Truppe	7× W8 A-Wegelagerer / Adiema	alle ohne Named
DI	Affinils Truppe	7× W8 B-Wegelagerer / Affinil	alle ohne Named
DJ	Ageros Truppe	7× W8 B-Wegelagerer / Agero	alle ohne Named
EA	Wolfsrudel	3× W6 Wölfe	alle
EB	Wolfsmeute	6× W6 Wölfe	alle
FA	Reisswolfrudel	3× W6 Reisswölfe	alle
FB	Reisswolfmeute	6× W6 Reisswölfe	alle
G	Bär	W4 Bären	alle
H	Höhlenbär	W4 Höhlenbär	alle
IA	Katze	W3 Waldkatze	alle
IB	Felis	Felis	alle
IC	Panthera	Panthera	alle
ID	Smilodon	Smilodon	alle
JA	Spinnen	3× W5 Spinnen	alle
JB	Viele Spinnen	6× W5 Spinnen	alle
KA	Riesenspinnen	3× W5 Riesenspinnen	alle
KB	Viele Riesenspinnen	6× W5 Riesenspinnen	alle

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1:	Schwarzwald	BA	BA	BB	BB	EA	JA	G	G	BC	BC	BD	BE
2:	Langwald	DA	DA	DB	DB	FA	KA	H	H	DC	DC	DG	DH
3, 4:	Langwald	CA	CA	CB	CB	FA	KA	H	H	CC	CC	CD	CE
5:	Langwald	CA	CB	DA	DB	FB	KA	KB	H	CC	DC	H	IB
6:	Schwarzwald	BA	BA	BB	BB	EA	JA	JB	G	BC	BC	BD	BE
7:	Schwarzwald	BA	BA	BB	BB	EA	JA	G	G	BC	BC	BD	BE
8:	Langwald	DA	DA	DB	DB	FA	KA	H	H	DC	DC	DG	DH
9:	Langwald	DA	DA	DB	DB	FA	FA	KA	KA	DC	DC	DG	DH
10:	Langwald	CA	CA	CB	CB	FA	FA	KA	KA	CC	CC	CD	CE
11:	Langwald	CA	CA	CB	CB	FA	KA	KB	CC	KB	CC	CD	CE
H ₅ :	Höhleneingang	KA	KA	KA	KA	KB	KB	KB	KB	KB	KB	KB	KB
12:	Langwald	CA	CB	DB	FB	FB	KB	KB	H	CC	DC	H	IB
H ₂ :	Höhleneingang	JA	JA	JA	JA	JB	JB	JB	JB	JB	JB	JB	JB
13:	Schwarzwald	BA	BA	BB	BB	EA	JA	JB	BC	JB	BC	BD	BE
14:	Schwarzwald	BA	BA	BB	BB	EA	EA	JA	JA	EB	JB	CC	CC
15:	Schwarzwald	BA	BA	EA	EA	JA	JA	G	G	EA	JA	BB	IA
16 - 18:	Langwald	CA	DA	CB	DB	FA	FA	KA	KA	FB	KB	CC	DC
19:	Langwald	DB	DE	FA	FA	KA	KA	KB	KB	FB	KB	DC	DF
H ₄ :	Höhleneingang	FA	FA	FA	FA	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB	FB
20:	Langwald	DD	DD	DE	FA	FB	KA	H	H	DF	FB	DI	DJ
21:	Schwarzwald	BA	BB	FA	FA	JA	JA	JB	JB	FB	JB	BC	IA
22:	Schwarzwald	BA	BA	BB	FA	EA	JA	JA	JB	FB	JB	BC	IA
23:	Langwald	CA	CB	DD	DE	FA	KA	FB	FB	FB	KB	CC	DF

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
24:	Langwald	DD	DD	DE	DE	FA	FA	KA	KA	DF	DF	DI	DJ
25:	Schwarzwald	BA	BA	BB	FA	EA	JA	JA	JB	EB	JB	BC	IA
26, 27:	Wolfswald	AA	BA	EA	JA	AB	BB	EB	JB	EB	JB	AC	BC
28:	Langwald	DD	DD	DE	DE	FA	KA	FB	KB	DF	DF	DI	DJ
29:	Schwarzwald	BA	BA	BB	FA	EA	JA	JA	JB	EB	JB	BC	IA
30:	Wolfswald	BA	BB	EA	EA	JA	EB	EB	EB	EB	JB	BC	BC
31:	Wolfswald	AB	BB	EA	EA	JA	EB	EB	EB	EB	JB	AC	BC
32:	Wolfswald	AA	AB	EA	EA	JA	EB	EB	EB	EB	JB	AC	AC
33:	Stadtwald	AA	AA	AB	AB	EA	JA	EB	JB	AB	AB	AC	AC
34, 35:	Stadtwald	AA	AA	AB	AB	EA	JA	EB	JB	AC	AC	AD	AE
36:	Langwald	DD	DD	DE	DE	FA	KA	FB	KB	FB	KB	DF	IC
37:	Wolfswald	BA	BB	EA	EA	JA	EB	EB	EB	EB	JB	BC	BC
H ₁ :	Höhleneingang	EA	EA	EA	EA	EB	EB	EB	EB	EB	EB	EB	EB
38:	Wolfswald	AA	AB	EA	EA	JA	EB	EB	EB	EB	JB	AC	AC
39, 40:	Stadtwald	AA	AA	AB	AB	EA	JA	EB	JB	AC	AC	AD	AE
41, 42:	Wolfswald	BA	BB	EA	JA	EB	JB	G	G	EB	JB	G	IA
43:	Wolfswald	BA	BB	EA	EA	JA	EB	EB	G	EB	JB	G	IA
44:	Stadtwald	AA	AA	AB	AB	EA	JA	EB	JB	AC	G	AD	AE
45:	Stadtwald	AA	AA	AB	AB	EA	JA	EB	JB	AC	AC	AD	AE
46:	Langwald	DD	DD	DE	DE	FA	KA	FB	KB	FB	KB	DF	IC

3. Gebirge

Typ	Art	Kreaturen											Verfolger
A	Orkspäher	2× W4 Orks / Orkoffizier											alle
B	Orktruppe	4× W6 Orks / Orkelite											alle
C	Kriegsorkspäher	2× W4 Kriegsorks / Kriegsorkoffizier											alle
D	Kriegsorktruppe	4× W6 Kriegsorks / Kriegsorkelite											alle
E	Eliteorkspäher	2× W4 Eliteorks / Eliteorkoffizier											alle
F	Eliteorktruppe	4× W6 Eliteorks / Elite der Eliteorks											alle
G	Fimirspäher	3× W5 Fimir											alle
H	Fimirtrupp	5× W5 Fimir											alle
I	Bär	W4 Bären											alle
J	Bär	2× W4 Bären											alle
K	Höhlenbär	W4 Höhlenbären											alle
L	Höhlenbär	2× W4 Höhlenbären											alle
M	Ogerspäher	2× W4 Oger											alle
N	Ogertrupp	3× W4 Oger / Ogeroffizier											alle
O	Riesenspäher	2× W5 Riesen											alle
P	Riesentrupp	4× W5 Riesen											alle
Q	Sceada	W4 Sceada											alle

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1:	Eckgebirge	I	I	I	K	K	K	M	O	N	P	Q	Q
2:	Nordgebirge	K	K	M	N	O	P	Q	Q	N	P	Q	Q
M ₅ :	Mineneingang	K	K	M	N	O	P	Q	Q	N	P	Q	Q
3, 4:	Nordgebirge	C	C	K	K	G	G	M	O	D	H	Q	Q
5, 6:	Nordgebirge	C	C	K	K	G	G	M	O	D	D	N	P
H ₆ :	Höhleneingang	K	K	K	K	K	L	L	L	L	L	L	L
7 - 9:	Nordgebirge	C	C	D	D	G	G	K	K	M	O	D	H
10:	Nordgebirge	G	G	H	H	K	K	M	O	H	H	N	P
11:	Nordgebirge	G	G	H	H	K	K	M	O	N	P	Q	Q
12:	Eckgebirge	I	I	I	K	K	K	M	O	M	O	Q	Q
13, 14:	Nordgebirge	K	K	M	N	O	P	Q	Q	N	P	Q	Q
15:	Nordgebirge	C	C	K	K	G	G	M	O	D	H	Q	Q
H ₇ :	Höhleneingang	M	M	M	M	N	N	N	N	N	N	N	N
16, 17:	Nordgebirge	C	C	K	K	G	G	M	O	D	D	N	P
M ₂ :	Mineneingang	C	C	K	K	G	G	M	O	D	D	N	P
18, 19:	Nordgebirge	C	C	D	D	G	G	K	K	M	O	D	H

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
M ₃ :	Mineneingang	C	C	D	D	G	G	K	K	M	O	D	H
20:	Nordgebirge	E	E	G	G	K	K	M	O	F	H	N	P
21:	Nordgebirge	E	E	G	G	K	K	M	O	F	H	Q	Q
M ₄ :	Mineneingang	E	E	G	G	K	K	M	O	F	H	Q	Q
22:	Eckgebirge	I	I	I	I	K	K	K	K	M	O	N	P
23:	Nordgebirge	C	C	K	K	G	G	M	O	D	H	Q	Q
24:	Nordgebirge	C	C	K	K	G	G	M	O	D	H	N	P
25:	Nordgebirge	E	E	G	G	K	K	M	O	F	H	N	P
26:	Nordgebirge	E	E	G	G	K	K	M	O	F	H	Q	Q
27:	Bärenfels	I	I	I	I	I	I	K	K	K	K	K	K
28:	Nordgebirge	C	C	K	K	G	G	M	O	D	H	N	P
29:	Nordgebirge	C	C	K	K	G	G	M	O	D	H	D	H
30, 31:	Nordgebirge	E	E	G	G	K	K	M	O	F	H	Q	Q
H ₈ :	Höhleneingang	O	O	O	O	P	P	P	P	P	P	P	P
32 - 36:	Südgebirge	A	A	A	A	B	B	I	I	B	B	K	K
M ₁ :	Mineneingang	A	A	A	A	B	B	I	I	B	B	K	K
37:	Südgebirge	A	A	B	B	I	I	K	K	M	O	Q	Q
H ₃ :	Höhleneingang	I	I	I	I	I	J	J	J	J	J	J	J
38 - 41:	Südgebirge	A	A	B	B	B	B	I	I	B	B	K	K
42:	Südgebirge	A	A	B	B	I	I	K	K	M	O	Q	Q

4. Wüste

Typ	Art	Kreaturen	Verfolger
A	Wargrudel	3× W6 Wargs	alle
B	Warghorde	5× W6 Wargs	alle
C	Skorpione	3× W5 Skorpione	alle
D	Viele Skorpione	5× W5 Skorpione	alle
E	Chaospäher	2× W8 Chaos-Krieger / Chaos-Offizier	alle
F	Chaostruppe	4× W8 Chaos-Krieger / Chaos-Offizier	alle
G	Gargoyle-Armee	7× W8 Chaos-Krieger / Chaos-Offizier / Gargoyle	alle ohne Named
H	Wasserspeiers Truppe	7× W8 Chaos-Krieger / Chaos-Offizier / Wasserspeier	alle ohne Named
I	Titanen-Späher	2× W5 Titanen	alle
J	Titanen-Gruppe	4× W5 Titanen / Halbgott	alle
K	Skorpionkönigin	7× W5 Skorpione / Skorpionkönigin	alle

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 - 4:	Wüste	E	E	F	F	A	A	C	C	B	D	G	H
5, 6:	Wüste	E	E	F	A	A	B	C	C	B	D	G	H
7:	Wüste	E	E	F	F	A	A	C	C	B	D	G	H
8:	Wüste	E	F	A	A	B	B	C	C	I	I	B	D
H ₉ :	Höhleneingang	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B
9:	Wüste	E	F	A	A	B	B	C	C	I	I	B	D
10 - 11:	Wüste	E	E	A	A	C	C	I	I	B	D	F	J
12:	Wüste	E	E	A	A	C	C	D	K	D	K	K	K
13, 14:	Wüste	E	F	A	A	B	B	C	C	I	I	B	D
15, 16:	Wüste	E	E	A	A	C	C	I	I	B	D	F	J
H ₁₀ :	Höhleneingang	I	I	I	I	J	J	J	J	J	J	J	J

5. Fluss / Brücken

Typ	Art	Kreaturen	Verfolger
A	Krokodile	2× W4 Krokodil	alle
B	Viele Krokodile	4× W4 Krokodil	alle
C	Seemonster	2× W4 Seemonster	alle
D	Viele Seemonster	4× W4 Seemonster	alle
E	Nessie	Nessie	keine
F	Lindwurm	Lindwurm	keine
G	Leviathan	Leviathan	keine

H	Troll	W4 Troll											keine
I	Zwei Trolle	2× W5 Trolle											1 Troll
J	Drei Trolle	3× W6 Trolle											2 Trolle

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
F ₁ - F ₃ :	Nordbach	C	C	C	C	D	D	F	E	D	D	F	E
F ₄ - F ₁₂ :	Nordbach	A	A	A	B	B	C	C	D	B	B	D	D
B ₁ :	Stadtbrücke	-	-	H	H	H	H	I	I	I	I	J	J
F ₁₃ :	Nordbach	A	A	A	B	B	C	C	D	B	B	D	D
F ₁₄ :	Zusammenfluss	B	B	B	B	C	C	D	D	D	D	D	D
F ₁₅ - F ₁₈ :	Südbach	C	C	C	C	D	D	D	D	D	D	D	D
F ₁₉ - F ₂₁ :	Südbach	C	C	C	C	D	D	F	E	D	D	F	E
F ₂₂ - F ₂₅ :	Fluss	C	C	C	C	D	D	D	D	D	D	D	D
B ₂ :	Wüstenbrücke	H	H	I	I	I	I	J	J	J	J	J	J
F ₂₆ - F ₂₉ :	Fluss	C	C	C	C	D	D	D	D	D	D	D	D
F ₃₀ , F ₃₁ :	Fluss	C	C	C	C	D	D	F	G	D	D	F	G

6. Lager

Lager haben eine Feuerstelle. Schlafplätze können von Charakteren nicht genutzt werden.

6.1. Goblinlager

Goblinlager hat immer 15× W8 Goblins und die Goblinmatrone. Solange die Matrone lebt, erscheint alle 6 Runden W6 Goblin. Dazu kommen:

- A: W8 Goblin
- B: 3× W8 Goblins
- C: Grissini
- D: Gagliardi
- E: Geronimo

Verfolger: 10 Goblins ohne Named

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L ₁ :	Goblinlager	-	-	A	A	B	B	C	D	C	D	C+D	C+D

6.2. Schwarzgoblinlager

Schwarzgoblinlager hat immer 15× W8 Schwarzgoblins und die Goblinbrüterin. Solange die Brüterin lebt, erscheint alle 6 Runden W6 Schwarzgoblin. Dazu kommen:

- A: W8 Schwarzgoblin
- B: 3× W8 Schwarzgoblins
- C: Pagluici
- D: Panini
- E: Piero

Verfolger: 10 Schwarzgoblins ohne Named

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L ₂ :	Schwarzgoblinlager	-	-	A	A	B	B	C	D	C	D	C+D	C+D

6.3. Elitegoblinlager

Elitegoblinlager hat immer 15× W8 Elitegoblins und die Goblkönigin. Solange die Königin lebt, erscheint alle 6 Runden W6 Elitegoblin. Dazu kommen

- A: W8 Elitegoblin
- B: 3× W8 Elitegoblins
- C: Landini
- D: Lombardi
- E: Luigi

Verfolger: 10 Elitegoblins ohne Named

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L ₄ :	Elitegoblinlager	-	-	A	A	B	B	C	D	C	D	C+D	C+D

6.4. Orklager

Orklager hat immer 15× W8 Orks, dazu kommen:

A: Ramos

B: Ratinho

Verfolger: 10 Orks ohne Named

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L ₃ :	Orklager	-	-	A	A	A	B	B	B	A+B	A+B	A+B	A+B

6.5. Kriagsorklager

Kriagsorklager hat immer 15× W8 Kriagsorks, dazu kommen:

A: Sanjo

B: Sopparo

Verfolger: 10 Kriagsorks ohne Named

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L ₇ :	Kriagsorklager	-	-	A	A	A	B	B	B	A+B	A+B	A+B	A+B

6.6. Eliteorklager

Eliteorklager hat immer 15× W8 Eliteorks, dazu kommen:

A: Tabolino

B: Torino

Verfolger: 10 Eliteorks ohne Named

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L ₈ :	Eliteorklager	-	-	A	A	A	B	B	B	A+B	A+B	A+B	A+B

6.7. Fimirlager

Fimirlager hat immer 12× W5 Fimir und den Fimirkönig.

Verfolger: 5 Fimir

6.8. Wegelagererlager

Wegelagererlager hat immer 10× W8 A-Wegelagerer und 8× W8 B-Wegelagerer. Dazu kommen:

A: Abamo

B: Adiema

C: Affinil

D: Agero

E: Allmachto

Verfolger: 10 Wegelagerer ohne Named

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
L ₅ :	Wegelagererlager	-	-	A	A	A	B	B	B	E	E	A+E	B+E
L ₆ :	Wegelagererlager	-	-	C	C	C	D	D	D	E	E	C+E	D+E

6.9. Chaos-Lager

Chaos-Lager hat immer 12× W8 Chaos-Krieger und 2× Chaos-Offizier und ein Chaos-Herrscher. *Verfolger:* 8 Chaos-Krieger

7. Höhlen

7.1. Wolfshöhle

Wolfshöhle hat immer 12× W5 Wölfe und Alphawolf.

Verfolger: 10 Wölfe

7.2. Reisswolfhöhle

Reisswolfhöhle hat immer 12× W5 Reisswölfe und Leitwolf.

Verfolger: 10 Reisswölfe

7.3. Wargloch

Wargloch hat immer 12× W5 Wargs und Bargastwarg.

Verfolger: 10 Wargs

7.4. Bärenhöhle

Bärenhöhle hat immer 5× W4 Bären.

Verfolger: keine

7.5. Höhlenbärenhöhle

Höhlenbärenhöhle hat immer 5× W4 Höhlenbären.

Verfolger: keine

7.6. Spinnenhöhle

Spinnenhöhle hat immer 12× W5 Spinnen und Mutterspinne.

Verfolger: 10 Spinnen

7.7. Riesenspinnenhöhle

Riesenspinnenhöhle hat immer 12× W5 Riesenspinnen und Spinnenkönigin.

Verfolger: 10 Riesenspinnen

7.8. Ogerhöhle

Ogerhöhle hat immer 9× W5 Oger und Ogerherrscher. Dazu kommen:

A: Habbahus

B: Mampfus

Verfolger: 5 Oger

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
H ₇ :	Ogerhöhle	-	-	A	A	A	B	B	B	A+B	A+B	A+B	A+B

7.9. Riesenhöhle

Riesenhöhle hat immer 9× W5 Riesen und Riesenhäuptling. Dazu kommen:

A: Urguk

B: Ursopol

Verfolger: 5 Riesen

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
H ₈ :	Riesenhöhle	-	-	A	A	A	B	B	B	A+B	A+B	A+B	A+B

7.10. Titanenhöhle

Titanenhöhle hat immer 7× W6 Titanen, dazu Hyperion, Okeanos und Rhea.

Verfolger: 5 Titanen

8. Grabstädten

8.1. Friedhof der Stadt

Friedhof der Stadt hat immer 12× W8 Skelette. Alle 12 Runden erscheint W8 Skelett. Dazu kommen

A: Lord Fooly

B: Lord Hooly

Verfolger: 10 Skelette

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
G ₁ :	Friedhof der Stadt	A	A	A	A	B	B	B	B	A+B	A+B	A+B	A+B

8.2. Zombielager

Zombielager hat immer 12× W5 Zombies und Zombieführer. Alle 12 Runden erscheint W6 Zombie.

Verfolger: 10 Zombies

8.3. Feuerskelette

Feuerskelettfriedhof hat immer 12× W8 Feuerskelette. Alle 12 Runden erscheint W8 Feuerskelett. Dazu kommen:

A: Lord Weasel

B: Lord Hound

Verfolger: 10 Feuerskelette

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
G ₃ :	Feuerskelette	A	A	A	A	B	B	B	B	A+B	A+B	A+B	A+B

8.4. Ghullager

Ghullager hat immer 12× W5 Ghule und Ghulführer. Alle 12 Runden erscheint W6 Ghul.

Verfolger: 10 Ghule

8.5. Pyramide

Pyramide hat immer 10× W8 Mumien und Pharaos Sethi und Pharaos Tuthench. Alle 12 Runden erscheint W8 Mumie.

Verfolger: 8 Mumien

9. Minen

9.1. Golemminen

Golemminen haben immer einen W5 Golem.

Verfolger: nicht möglich

9.2. Elementarminen

Elementarminen haben immer ein W5 Elementarwesen.

Verfolger: nicht möglich

9.3. Dämonenmine / Hölle

Dämonenmine hat immer 12× W6 Dämonen. Dazu kommen:

A: Mephisto

B: Bhaal

C: Luzifer

Verfolger: nicht möglich

	Region	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
M ₅ :	Dämonen	A	A	A	B	B	B	C	C	A+C	B+C	A+B	Alle

Hat man diese Gegner geschafft, kann man den Teufel rufen. Dieser hat jeweils 6× W6 Dämonen als Helfer.

10. Drachenhorst

10.1. Nördlicher Drachenhorst

Für je 3 Gegner erscheint ein Drache. Wenn zusätzliche Charaktere den Horst betreten, werden weitere Drachen erscheinen. Es erscheinen:

gerade: Frostdrache

ungerade: Giftdrache

Verfolger: keine

10.2. Südlicher Drachenhorst

Für je 3 Gegner erscheint ein Drache. Wenn zusätzliche Charaktere den Horst betreten, werden weitere Drachen erscheinen. Es erscheinen:

gerade: Wüstendrache

ungerade: Feuerdrache

Verfolger: keine

Die Spezialgegner des Gebietes werden nicht zu den Verfolgern gehören. Sobald alle Charaktere von dem Gebiet verschwunden sind, rennen die Verfolger nach, und das Gebiet muss erst wieder neu erkundet werden und hat dann alle Gegner neu. Die Namentragenden Gegner lassen jedoch meist sehr wertvolle Gegenstände liegen.

Regelergänzungen / Erklärungen

Caps

Fast sämtliche Dinge haben einen Maximalwert (zum Teil auch Minimalwert). Diese Werte sind in folgender Liste aufgeführt:

Wert	Minimum	Maximum	Wert	Minimum	Maximum
Basiswerte	0	(160) 200	Fähigkeiten	0	100
Basiswertbonus	0	40	Schadensverhinderung	+5 (+10)	-10 (-20)
Magieresistenz	0	100 %	Erfahrung	0	1000000
Angriff	-10	100	Verteidigung	-10	100
Tempo	0	48	Reichweite	0	48
Munition	0	999	Teile gleichen Typs	0	1 (2)
Regeneration	2	20	Auffrischung	2	20

Einige Werte sind klar (Munition unter 0 geht nicht), andere können durchaus eine Einschränkung bringen [Bsp.: Charakter mit Verteidigung 35 führt „Unbesiegbar“ aus. Es wird dennoch gerechnet, als hätte er nur 100 Verteidigung (nicht 115)]. Besonderes Augenmerk vor allem bei den Basiswerten / Fähigkeiten, aber auch bei Liedern.

Bei Teilen gleichen Typs geht es um die getragenen Gegenstände. Man kann nur einen Brustpanzer tragen, nur ein Paar Schuhe. Einzige Ausnahme (zwei Gegenstände) sind die Waffen (linke und rechte Hand). Es ist sogar erlaubt, in beiden Händen ein Schild zu tragen.

Schadensverhinderung beträgt bei Magie -20, bei den anderen beiden -10.

Würfeln zum Gewinnen

Wenn ein Gegner stirbt, lässt er meistens etwas für den glücklichen Gewinner liegen. Je mehr Glück der Sieger hat, desto eher lässt er auch wirklich etwas fallen. Es kann sogar sein, dass es mehr als nur etwas gibt. Die Beute, die fällt, hat unter Umständen die Angabe „rdm“. Das ist die Abkürzung für random = zufällig. Steht das, so ist mit einem 8er-Würfel zu würfeln. Der Wert gibt dann an: 1 = St. / 2 = Ad. / 3 = Ko. / 4 = Ge. / 5 = Sn. / 6 = Ca. / 7 = In. / 8 We, welche Boni die Beute hat. Leute mit G5 oder höher dürfen einen 10er-Würfel verwenden, bei 9 und 10 dürfen sie frei wählen. Bei mehreren „rdm“ muss für jeden separat gewürfelt werden. Steht „rerdm“, (Resirandom = zufällige Resistenzen) dann muss auch dies ausgewürfelt werden: 1 = NS / 2 = FS / 3 = MS. Leute mit G7 oder höher dürfen einen 4er-Würfel nehmen und bei 4 frei wählen.

Spezialfälle von widersprüchlichen Zaubern

Spezialfall 1:

Kann im Nahkampf vorkommen: Der eine Charakter führt eine „Doppelte Wucht“ aus, der Gegner „Schulterbrecher“. In diesem Fall muss nur einmal Phase 2 und 3 übersprungen werden.

Spezialfall 2:

Betrifft Magieresistenz: Elementare haben gegen ihren Elementtyp eine 100 % - Magieresistenz, die nicht zu verringern ist. Der Zauber Resistenzbruch kann sie immer senken. Hier überwiegt das Elementar. Die anderen Resistenzen gehen um den Wert zurück, die 100 % gegen die bestimmten Zauber bleiben auf 100 %.

Elementarwesen der jeweiligen Elementare machen ebenfalls keinen Schaden.

Spezialfall 3:

Gifte und Blutung machen immer vollen Schaden. Sie werden durch nichts reduziert, werden aber durch kritische Treffer auch nicht verbessert.

Spezialfall 4:

Festhalten in der Überzeugen-Linie wirkt nicht (mehr), wenn das Ziel keine Kollegen (gleiche Kreaturen, freundliche Charaktere) hat.

Spezialfall 5:

Wenn einem Charakter ein Gegenstand gestohlen wird, der ihm 20 Ko. gab und er somit 50 HP weniger hat und unter 0 fällt, so stirbt er. Der Dieb gilt in einem solchen Fall nicht als Mörder (ausser er wurde bemerkt)!

Tränke

Name	Wirkung	Wirkungsdauer in Runden	Preis	Wert
Eiltrank I	Gibt 4 Tempo hinzu	24	15	12
Eiltrank II	Gibt 8 Tempo hinzu	24	35	30
Eiltrank III	Gibt 15 Tempo hinzu	24	75	60
Eiltrank IV	Gibt 20 Tempo hinzu und verleiht „Flugfähigkeit“	24	120	100
Eiltrank V	Gibt 25 Tempo hinzu und verleiht „Flugfähigkeit“	36	200	160
Manatrank I	Stellt 20 Manapunkte her	1	15	12
Manatrank II	Stellt 50 Manapunkte her	1	35	30
Manatrank III	Stellt 90 Manapunkte her	1	75	60
Manatrank IV	Stellt 130 Manapunkte her	1	120	100
Manatrank V	Stellt 180 Manapunkte her	1	200	160
Heiltrank I	Stellt 30 Lebenspunkte her	1	15	12
Heiltrank II	Stellt 70 Lebenspunkte her	1	35	30
Heiltrank III	Stellt 120 Lebenspunkte her	1	75	60
Heiltrank IV	Stellt 180 Lebenspunkte her	1	120	100
Heiltrank V	Stellt 250 Lebenspunkte her	1	200	160
Verteidigungstrank I	Gibt 8 Verteidigungspunkte hinzu	6	15	12
Verteidigungstrank II	Gibt 16 Verteidigungspunkte hinzu	6	35	30
Verteidigungstrank III	Gibt 24 Verteidigungspunkte hinzu	6	75	60
Verteidigungstrank IV	Gibt 32 Verteidigungspunkte hinzu	6	120	100
Verteidigungstrank V	Gibt 40 Verteidigungspunkte hinzu	6	200	160
Angriffstrank I	Gibt 6 Angriffspunkte hinzu	6	15	12
Angriffstrank II	Gibt 12 Angriffspunkte hinzu	6	35	30
Angriffstrank III	Gibt 18 Angriffspunkte hinzu	6	75	60
Angriffstrank IV	Gibt 24 Angriffspunkte hinzu	6	120	100
Angriffstrank V	Gibt 30 Angriffspunkte hinzu	6	200	160
Zauberschutztrank I	Gibt 25 % Magieresistenz	6	25	20
Zauberschutztrank II	Gibt 50 % Magieresistenz	6	100	80
Zauberschutztrank III	Gibt 75 % Magieresistenz	6	200	160
Waffenschutztrank I	Gibt -2 Nahkampfschaden und -2 Fernkampfschaden	6	25	20
Waffenschutztrank II	Gibt -5 Nahkampfschaden und -5 Fernkampfschaden	6	100	80
Waffenschutztrank III	Gibt -10 Nahkampfschaden und -10 Fernkampfschaden	6	200	160

Die verschiedenen Tränke können alle während der Handelsphase eingenommen werden, jedoch maximal einen je Runde und maximal einmal alle sechs Runden den gleichen. Jeder Trank kann nur einmal verwendet werden. Diese Tränke herstellen können sowohl Zauberkundige wie auch Braumeister, wobei die letzteren alle Typen haben, und die anderen nur jeweils ein Typus. Meistens gibt es mehrere Grössen (die letzte Grösse haben nur Zauberkundige).

Spielende / Spielziel

Als Möglichkeit des Spielziels kann man das Bezwingen des Teufels nehmen. Man kann aber auch dann noch weiter spielen. Sollte man mit dem Spiel weiterfahren, so erhält der Bezwinger des Teufels die „Ausrüstung des unendlich Bösen“. Während er diese Rüstung trägt (und die muss er tragen) ist die normale Ausrüstung im Rucksack und der Teufel kann nicht mehr erscheinen. Während er diese Rüstung trägt, gilt er als Mörder und auch sein Ziel ist nur noch, andere Charaktere oder Wachen zu töten. Normale Kreaturen kann er nicht angreifen, und sie greifen auch ihn nicht an (Ausnahme sind nur noch Wachen und andere Charaktere). Schafft es der Teufel, den König zu bezwingen, so ist das Spiel definitiv zu Ende und dieser Spieler hat gewonnen. Stirbt der Spieler mit dieser Ausrüstung jedoch, dann erscheint der Teufel wieder normal und kann wieder entnebelt werden. Die Ausrüstung des unendlich Bösen wird entfernt (der nächste Bezwinger des Teufels kann sie dann wieder holen). In diesem Todesfall verliert der Charakter die Ausrüstung im Rucksack NICHT, so dass er beim Wiedererscheinen eine Ausrüstung hat. Die Ausrüstung des unendlich Bösen besteht aus folgenden Teilen:

Name	Typ	Extras	Anf.	Abw.	Schaden	G.
Weste des u. Bösen	Weste	40 Ko. / -3 NS / -3 FS / -6 MS	-	26	-	20
Helm des u. Bösen	Helm	40 We. / -1 NS / -1 FS / -2 MS	-	12	-	10
Handschuhe des u. Bösen	Handschuhe	An. +10 / 40 In. / 40 Sn. / Auffr. +3	-	-	-	3
Schuhe des u. Bösen	Schuhe	Te. +5 / 40 Ca. / 40 Ad. / Reg +3	-	-	-	3
Umhang des u. Bösen	Umhang	100 % MR	-	-	-	5
Klingenspeerstab	2H-S/S/S	40 Ge. / 40 St.	-	-	2W10+5	10
Klingenspeerzepter (2x)	1H-S/S/S	20 Ge. / 20 St.	-	-	2W5+5	6
Armbrust des u. Bösen	1H-Schuss	20 Ge. / 20 St.	-	-	2W5+5	6
Bogen des u. Bösen	2H-Schuss	40 Ge. / 40 St.	-	-	2W5+5	6
Schild des u. Bösen	Schild	20 Ge. / 20 St. / -1 NS / -1 FS / -2 MS	-	12	2W3+5	10

Es muss Schild + 1H-Waffe, 1H-Waffe + 1H-Waffe oder 2H-Waffe und alle anderen Teile getragen werden. S/S/S bedeutet, dass die Waffe sowohl Stumpf wie auch Stich wie auch Schnitt ist. Alle Teile sind unverkäuflich. Nur ein komplettes Drachenset kommt in die Wertnähe dieses Sets (Wert wäre etwa 150'000 Gold).

Die Gegner

Die Gegner treten je nach Sorte entweder in rauen Mengen oder in extremem Level an, wobei das erstere eher häufiger ist, vor allem die Patrouillen durch die Wälder können eine unangenehme Überraschung sein. Dass Lager stark bewacht sind, braucht wohl kaum erwähnt zu werden. Kreaturen mit Namen sind mit Gegenständen spendabler, dafür können sie nur einfach vorkommen. Ist ein Benannter unterwegs und sollte er wiederum kommen, so muss neu gewürfelt werden. Es gibt ein paar wenige Kreaturen, die zwei Waffen gleichzeitig führen. Die linke Waffe macht dann jeweils Schaden -2, die rechte Hand normalen Schaden. Diese Kreaturen greifen immer mit beiden Waffen an (ausser ein Zauber hindert sie daran).
S = schwimmend, F = fliegend

Goblins

Niedere Kreaturen, die stets in grossen Mengen kämpfen.

Goblins (Stufe 5)

Die Zauberkundigen haben den Zauber: Blitz I

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Reg/Auffr	Res.
1	Messergoblin	4	4	W3+1	15	-	40	-	5	-	2 / 0	0 %
2	Schildgoblin	4	10	W4+1	15	-	70	-	10	-	4 / 0	0 %
3	Krisgoblin	7	6	W5+1	15	-	70	-	10	-	4 / 0	0 %
4	Schwertgoblin	4	6	W6+1	15	-	70	-	10	-	4 / 0	0 %
5	Keulengoblin	1	6	W8+1	15	-	70	-	10	-	4 / 0	0 %
6	Goblinschütze	7	6	W4+1	15	15	60	-	10	-	3 / 0	0 %
7	Goblinblitzer I	2	6	W5	15	15	60	40	10	-	3 / 8	0 %
8	Goblinhauptmann	8	10	W6+1	15	-	100	-	10	5	5 / 0	0 %
*	Goblinmatrone	5	14	W3+1	15	-	100	-	10	10	5 / 0	0 %
A	Grissini	8	12	2W3+1	15	-	120	-	10	5	6 / 0	0 %
B	Gagliardi	10	8	2W3	15	15	100	-	10	5	5 / 0	0 %
C	Geronimo	3	7	W6	15	15	80	64	10	5	4 / 8	0 %

Schwarzgoblins (Stufe 10)

Die Zauberkundigen haben den Zauber: Blitz II

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Reg/Auffr	Res.
1	Messerschwarzgoblin	7	10	W4+2	18	-	100	-	20	-	5 / 0	0 %
2	Schildschwarzgoblin	6	16	W5+2	18	-	140	-	15	5	7 / 0	0 %
3	Krisschwarzgoblin	10	12	W6+2	18	-	140	-	15	5	7 / 0	0 %
4	Axtschwarzgoblin	8	12	W6+2	18	-	140	-	15	5	7 / 0	0 %
5	Kobold	10	10	2W3+2	25	-	120	-	15	5	6 / 0	0 %
6	Schwarzschütze	8	10	W5+2	18	18	120	-	15	5	6 / 0	0 %
7	Goblinblitzer II	5	10	W6	18	18	120	75	15	5	6 / 15	0 %
8	Schwarzhauptmann	12	18	W8+2	18	-	170	-	20	10	9 / 0	0 %
*	Goblinbrüterin	7	20	W4+1	18	-	200	-	10	20	10 / 0	0 %
A	Pagluici	14	20	2W5+1	18	-	180	-	20	10	9 / 0	0 %
B	Panini	14	16	2W5	18	18	170	-	20	10	9 / 0	0 %
C	Piero	6	15	W8	18	18	150	120	20	10	8 / 15	0 %

Elitegoblins (Stufe 15)

Die Zauberkundigen haben den Zauber: Blitz III

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Reg/Auffr	Res.
1	Messerelite	12	15	W5+3	20	-	140	-	20	5	7 / 0	0 %
2	Schildelite	10	22	W6+3	20	-	180	-	25	10	9 / 0	0 %
3	Kriselite	18	15	W8+3	20	-	180	-	25	10	9 / 0	0 %
4	Eliteschwertgoblin	16	15	W10+3	20	-	180	-	25	10	9 / 0	0 %
5	Keulenelite	8	15	W12+3	20	-	180	-	25	10	9 / 0	0 %
6	Eliteschütze	16	15	W6+3	20	20	160	-	25	10	8 / 0	0 %
7	Goblinblitzer III	7	18	W8	20	20	160	140	25	10	8 / 28	0 %
8	Elitehauptmann	20	25	2W4+3	20	-	220	-	10	20	11 / 0	0 %
*	Goblinkönigin	13	30	W5+2	20	-	320	-	20	50	16 / 0	0 %

A	Landini	20	25	2W5+3	20	-	250	-	50	20	13 / 0	0 %
B	Lombardi	22	22	2W6	20	20	220	-	50	20	11 / 0	0 %
C	Luigi	10	20	W10	20	20	200	224	50	20	10 / 28	0 %

Orks

Kreaturen, die auf Masse statt Klasse vertrauen, die Schamanen und Führer verfügen über Heilung der jeweiligen Stufe. Zudem haben sie Schwächen der jeweiligen Stufe –I.

Orks (Stufe 8)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Beilork	7	10	W6+1	12	-	100	-	15	-	E	Typ / 3
2	Keulenkork	5	12	W5+2	12	-	100	-	15	-	E	Typ / 3
3	Säbelork	8	8	W8+1	12	-	100	-	15	-	E	Typ / 3
4	Orkschütze	7	8	W5+1	12	18	100	-	15	-	E	Typ / 3
5	Orkoffizier	7	12	W6+2	12	-	120	-	10	5	D	Typ / 3
6	Orkschamane I	4	8	W6	12	18	80	100	15	-	E	Typ / 3
7	Orkelite	8	10	W8+1	12	-	140	-	20	-	D	Typ / 3
8	Orkfürher I	8	12	W8+1	12	18	140	100	10	10	C	Typ / 3
-	Ramos	10	15	2W4+1	12	-	160	-	20	5	D	Schatz / 5
-	Ratinho	12	12	2W3+1	12	18	140	-	20	5	D	Schatz / 5

Kriegsorks (Stufe 17)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Beilkriegsork	16	18	2W4+2	15	-	180	-	25	10	E	Typ / 6
2	Keulenkriegsork	14	20	W8+3	15	-	180	-	25	10	E	Typ / 6
3	Säbelork	18	18	2W5+2	15	-	180	-	25	10	E	Typ / 6
4	Kriegsorkschütze	16	18	W6+2	15	20	180	-	25	10	E	Typ / 6
5	Kriegsorkoffizier	16	24	2W4+3	15	-	220	-	20	20	D	Typ / 6
6	Orkschamane II	7	18	W8	15	20	140	150	25	10	E	Typ / 6
7	Kriegsorkelite	20	20	2W5+2	15	-	250	-	40	10	D	Typ / 6
8	Orkfürher II	20	25	2W5+2	15	20	250	150	25	25	C	Typ / 6
-	Sanjo	22	28	2W6+2	15	-	280	-	40	20	D	Schatz / 10
-	Sopparo	22	25	2W4+2	15	20	250	-	40	20	D	Schatz / 10

Eliteorks (Stufe 25)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Beileliteork	22	28	2W5+3	18	-	250	-	30	20	E	Typ / 10
2	Keuleneeliteork	18	30	W10+4	18	-	250	-	30	20	E	Typ / 10
3	Faringaork	24	28	2W6+3	18	-	250	-	30	20	E	Typ / 10
4	Eliteorkschtütze	22	25	W8+3	18	24	250	-	30	20	E	Typ / 10
5	Eliteorkoffizier	22	32	2W5+4	18	-	300	-	45	30	D	Typ / 10
6	Orkschamane III	13	25	W10	18	24	200	200	30	20	E	Typ / 10
7	Elite der Eliteorks	26	32	2W6+3	18	-	320	-	50	25	D	Typ / 10
8	Orkfürher III	26	35	2W6+3	18	24	320	200	50	50	C	Typ / 10
-	Tabolino	30	38	2W8+3	18	-	350	-	60	40	D	Schatz / 15
-	Torrino	30	32	2W5+3	18	24	320	-	60	40	D	Schatz / 15

Fimir

Diese einäugigen Echsenmenschen sind eine besondere Herausforderung. Meist als Dreierteam lungern sie herum, obwohl einer allein schon Bäume ausreist.

Fimir (Stufe 30)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Keulenfimir	25	35	W12+5	15	-	320	-	50	25	E	Typ / 15
2	Axtfimir	30	33	2W6+5	15	-	320	-	50	25	E	Typ / 15
3	Schildfimir	22	40	W8+5	15	-	320	-	50	25	E	Typ / 15
4	Doppelaxtfimir	28	34	2× W8+3	15	-	320	-	50	25	E	Typ / 15
5	Fimirkorporal	30	38	2W6+5	15	-	350	-	50	25	D	Typ / 15
6	Fimirkönig	35	45	2× W8+5	15	-	400	-	50	50	A	Sc // Typ

Wegelagerer

Wegelagerer treten sowohl alleine wie auch in ganzen Armeen auf. Am häufigsten sind sie jedoch in geführten Kleingruppen anzutreffen. Die Zauberer unter ihnen verfügen über die Blitz III, Heilung III, Stärken II und Schwächen II. Die Gegenstände werden nach Typ1 und Typ2 sortiert und auch so verteilt.

Wegelagerer (Stufe 20)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
A-1	Pfadfinder	15	22	W8+3	18	-	200	-	30	10	F	Typ1 / 8
A-2	Wegelagerer	18	24	2W5+2	12	-	220	-	40	10	E	Typ1 / 8
A-3	Schütze	18	22	2W4+1	12	24	220	-	40	10	E	Typ1 / 8
A-4	Beutelschneider	18	24	W10+3	15	-	220	-	40	10	E	Typ1 / 8
A-5	Fechter	22	20	2W6+2	12	-	220	-	40	10	D	Typ1 / 8
A-6	Zauberer	5	20	W6+1	12	24	140	180	40	10	E	Typ1 / 8
A-7	Offizier	20	26	2W6+2	12	-	250	-	30	20	C	T1 / T2 / 8
A-8	Hauptmann	22	26	2W6+2	12	-	300	-	45	30	B	T1 / T2 / 8
B-1	Schildwache	16	30	W8+3	12	-	220	-	40	10	E	Typ2 / 8
B-2	Hellebardier	20	25	2W5+3	12	-	220	-	40	10	E	Typ2 / 8
B-3	Meisterschütze	22	22	2W5+1	12	24	220	-	40	10	E	Typ2 / 8
B-4	Räuber	20	25	W12+3	15	-	220	-	40	10	E	Typ2 / 8
B-5	Söldner	24	22	2x W6+2	12	-	220	-	40	10	D	Typ2 / 8
B-6	Magier	6	22	W6+1	12	24	100	200	40	10	E	Typ2 / 8
B-7	Anführer	24	28	2W5+3	12	24	250	-	30	20	B	Typ2 / 8
B-8	General	24	30	2W8+2	12	-	300	-	45	30	B	T2 / S / 8
-	Abamo	27	30	2x W8+2	15	-	280	-	50	25	C	Schatz / 12
-	Adiema	27	30	2W5+3	15	-	280	-	50	25	C	Schatz / 12
-	Affinil	12	26	W6+3	15	24	220	200	50	25	C	Schatz / 12
-	Agero	27	26	2W5+3	15	24	280	-	50	25	C	Schatz / 12
*	Allmacht	30	30	2W8+3	15	-	300	-	60	40	A	Sc // Typ2

Säugetiere

Säugetiere sind im Rudel (Wölfe) oder als starke Einzelgänger unterwegs (Bären / Katzen). Katzen sind reissende Bestien. Sie greifen alles an (auch andere Kreaturen), und das mit doppelter Effizienz (Zwei Waffen). Die Typ-Gegenstände bei Katzen sind die Gegenstände der Bären.

Wölfe (Stufe 8)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Schattenwolf	5	8	W5+1	15	-	80	-	10	-	G	Typ / 3
2	Grauwolf	7	10	W5+2	15	-	100	-	15	-	E	Typ / 3
3	Schwarzwolf	7	9	2W3+1	15	-	100	-	15	-	E	Typ / 3
4	Wolfreisser	10	8	W6+2	15	-	80	-	15	-	E	Typ / 3
5	Panzerwolf	7	12	W6+1	15	-	100	-	15	-	E	Typ / 3
6	Alphawolf	10	12	2W4+2	15	-	120	-	10	10	D	Typ / 3

Reisswölfe (Stufe 20)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Reisswolf	20	16	W8+3	18	-	200	-	40	10	G	Typ / 8
2	Killerwolf	25	16	2W4+3	18	-	200	-	40	10	E	Typ / 8
3	Schuppenwolf	16	28	W6+3	18	-	200	-	40	10	E	Typ / 8
4	Wolfsbestie	22	22	W10+3	18	-	200	-	40	10	E	Typ / 8
5	Bargast	25	25	2W5+3	18	-	240	-	45	30	C	Typ / 8
6	Leitwolf	28	28	2W5+3	18	-	280	-	45	30	B	Typ / 12

Wargs (Stufe 45)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Schattenwarg	34	45	W10+6	20	-	350	-	60	40	G	Typ / 20
2	Grauwarg	40	52	W12+7	20	-	400	-	100	50	E	Typ / 20
3	Schwarzwarg	38	50	2W6+7	20	-	400	-	100	50	E	Typ / 20
4	Panzerwarg	34	60	2W5+6	20	-	400	-	100	50	E	Typ / 20
5	Alphawarg	45	55	2W8+7	20	-	420	-	75	100	D	Typ / 20
6	Bargastwarg	50	58	3W6+6	20	-	450	-	50	150	A	Typ

Bären (Stufe 15 [+])

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Nasenbär	12	14	W5+3	15	-	150	-	20	5	G	Typ / 5
2	Brillenbär	22	22	W6+3	12	-	200	-	25	10	E	Typ / 5
3	Schwarzbär	26	20	2W3+3	12	-	200	-	25	10	E	Typ / 5
4	Blaubär	26	25	2W4+3	12	-	220	-	25	10	D	Typ / 5

Höhlenbären (Stufe 30 [+])

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Braunbär	28	35	2W6+5	15	-	300	-	50	25	F	Typ / 12
2	Grizzlybär	32	35	2W8+5	15	-	300	-	50	25	E	Typ / 12
3	Kodiakbär	32	40	3W4+5	15	-	300	-	50	25	E	Typ / 12
4	Höhlenbär	35	42	3W5+5	15	-	320	-	60	40	D	Typ / 12

Katzen (Stufe 35 [+])

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
*	Felis	35	40	2× W8+4	20	-	280	-	40	35	A	Sc // Typ
*	Panthera	40	38	2× 2W4+4	20	-	280	-	40	35	A	Sc // Typ
*	Smilodon	40	40	2× W10+4	20	-	280	-	40	35	A	Sc // Typ

Spinnentiere

Spinnen treten stets in grösseren Formationen auf, sind aber selten auch alleine anzutreffen. Sämtliche erfolgreichen Angriffe haben den Effekt: Gegner hat nächste Runde:

T -5 (bei Spinnen) / T -8 (bei Riesenspinnen) / T -12 (bei Skorpionen)

Spinnen (Stufe 10)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Zwergspinne	7	10	2W3+1	12	-	80	-	20	-	F	Typ / 3
2	Giftspinne	10	12	2W4+1	12	-	120	-	25	-	E	Typ / 3
3	Rennspinne	12	10	2W4+1	15	-	120	-	25	-	E	Typ / 3
4	Panzerspinne	7	15	2W4+1	12	-	120	-	25	-	E	Typ / 3
5	Virenspinne	12	13	2W4+1	12	-	120	-	25	-	E	Typ / 3
6	Mutterspinne	14	16	2W5+1	12	-	150	-	10	20	B	Typ / 3

Riesenspinnen (Stufe 25)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Riesenspinne	20	30	2W5+3	15	-	250	-	30	20	F	Typ / 8
2	Riesengiftspinne	24	32	2W5+3	15	-	250	-	30	20	E	Typ / 8
3	Riesenrennspinne	22	30	2W5+3	18	-	250	-	30	20	E	Typ / 8
4	Riesenpanzerspinne	18	35	2W5+3	15	-	250	-	30	20	E	Typ / 8
5	Schwertspinne	24	32	2× W6+2	15	-	280	-	25	25	E	Typ / 8
6	Spinnenkönigin	22	35	2W6+3	15	-	300	-	30	45	B	Typ / 8

Skorpione (Stufe 40)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Wüstenskorpion	35	40	2W4+7	18	-	350	-	80	20	F	Typ / 20
2	Giftskorpion	38	48	2W6+7	18	-	400	-	120	30	E	Typ / 20
3	Rennskorpion	35	45	2W6+7	22	-	400	-	120	30	E	Typ / 20
4	Panzerskorpion	28	55	2W6+7	18	-	400	-	120	30	E	Typ / 20
5	Schwertskorpion	40	48	2× W8+6	18	-	400	-	120	30	E	Typ / 20
6	Skorpionkönigin	35	55	2W8+7	15	-	440	-	75	100	B	Typ / 20

Untote

Untote kommen um Gräber vor, können aus diesen aber stets wieder erscheinen. Alle Untoten haben 25 % Magieresistenz. Wurfart für die anderen Charaktere bei dem Tod eines Pharaonen ist A und nicht W.

Skelette (Stufe 5)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Klapperskelett	3	6	W3+1	8	-	50	-	5	-	G	Typ / 2
2	Skelettkrieger	3	10	W4+1	8	-	75	-	10	-	E	Typ / 2
3	Skelettwache	5	8	W4+1	8	-	75	-	10	-	E	Typ / 2
4	Schildskelett	2	12	W4+1	8	-	75	-	10	-	E	Typ / 2

5	Schwertskelett	5	8	W5+1	8	-	75	-	10	-	E	Typ / 2
6	Stabskelett	4	10	W5+1	8	-	75	-	10	-	E	Typ / 2
7	Skeletthund	8	6	W5+1	15	-	75	-	10	-	E	Typ / 2
8	Skelettführer	9	12	W6+1	8	-	100	-	5	10	C	Typ / 2
*	Lord Fooly	10	12	W8+1	8	-	100	-	10	5	A	Sc // Typ
*	Lord Hooly	8	14	W8+1	8	-	100	-	10	5	A	Sc // Typ

Zombies (Stufe 12)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Skelettzombie	9	10	W4+2	10	-	100	-	20	-	G	Typ / 4
2	Zombiekrieger	10	15	W5+2	10	-	140	-	20	5	E	Typ / 4
3	Zombiewache	14	12	W5+2	10	-	140	-	20	5	E	Typ / 4
4	Schwertzombie	10	15	W6+2	10	-	140	-	20	5	E	Typ / 4
5	Stabzombie	9	17	W6+2	10	-	140	-	20	5	E	Typ / 4
6	Zombieführer	14	18	W8+2	10	-	160	-	10	20	C	Typ / 4

Feuerskelette (Stufe 20)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Klapperfeuerskelett	14	20	W8+3	12	-	180	-	25	5	G	Typ / 8
2	Feuerskelettkrieger	18	25	W10+3	12	-	220	-	40	10	E	Typ / 8
3	Feuerskelettwache	20	24	W10+3	12	-	220	-	40	10	E	Typ / 8
4	Schildfeuerskelett	12	30	W10+3	12	-	220	-	40	10	E	Typ / 8
5	Schwertfeuerskelett	18	24	W12+3	12	-	220	-	40	10	E	Typ / 8
6	Stabfeuerskelett	18	26	W12+3	12	-	220	-	40	10	E	Typ / 8
7	Feuerskeletthund	25	18	W12+3	18	-	220	-	40	10	E	Typ / 8
8	Feuerskelettführer	22	26	2W6+3	12	-	250	-	30	20	C	Typ / 8
*	Lord Weasel	24	28	2W6+3	12	-	250	-	35	15	A	Sc // Typ
*	Lord Hound	25	24	2W6+3	12	-	250	-	35	15	A	Sc // Typ

Ghule (Stufe 35)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Skelettghul	28	38	W8+6	12	-	280	-	60	15	G	Typ / 15
2	Ghulkrieger	34	40	W12+6	12	-	350	-	80	20	E	Typ / 15
3	Ghulwache	35	38	W12+6	12	-	350	-	80	20	E	Typ / 15
4	Schwertghul	33	40	2W6+6	12	-	350	-	80	20	E	Typ / 15
5	Stabghul	28	48	2W6+6	12	-	350	-	80	20	E	Typ / 15
6	Ghulführer	35	52	2W8+6	12	-	400	-	75	50	C	Typ / 15

Mumien (Stufe 50)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Mumienkind	38	55	2W5+9	15	-	400	-	120	30	G	Typ / 25
2	Mumienkrieger	45	58	2W8+9	15	-	480	-	150	50	E	Typ / 25
3	Mumienwache	48	56	2W8+9	15	-	480	-	150	50	E	Typ / 25
4	Schildmumie	35	65	2W8+9	15	-	480	-	150	50	E	Typ / 25
5	Schwertmumie	50	56	3W6+9	15	-	480	-	150	50	E	Typ / 25
6	Stabmumie	45	62	3W6+9	15	-	480	-	150	50	E	Typ / 25
7	Mumienkatze	52	52	3W6+9	20	-	480	-	150	50	E	Typ / 25
8	Mumienprinz	52	60	2W8+10	15	-	520	-	100	100	C	Typ / 25
*	Pharao Sethi	60	70	3W6+10	15	-	550	-	50	200	W	Sc // Typ
*	Pharao Tuthench	65	65	3W6+10	15	-	550	-	50	200	W	Sc // Typ

Chaos-Krieger

Diese dunklen Krieger der Wüste sind bekannt für ihre Mordlust und weite Streifzüge. Ihr Rüstung schützt nicht nur gegen normale Waffen, sondern auch gegen Magie (Magieresistenz 50 %). Zauberkundige haben sämtliche Basiszauber.

Chaos-Krieger (Stufe 45)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Chaos-Knappe	38	42	2W6+6	24	-	350	-	80	20	G	Typ / 20
2	Chaos-Späher	42	50	2W8+7	20	-	400	-	100	25	E	Typ / 20
3	Chaos-Wache	42	52	2W8+8	18	-	440	-	120	30	E	Typ / 20
4	Chaos-Soldat	45	50	2W8+8	18	-	440	-	120	30	E	Typ / 20
5	Chaos-Schildträger	40	60	2W6+8	18	-	440	-	120	30	E	Typ / 20
6	Chaos-Schütze	45	42	2W6+7	18	30	400	-	120	30	E	Typ / 20

7	Chaos-Söldner	46	50	2× W10+4	18	-	440	-	120	30	E	Typ / 20
8	Chaos-Zauberer	30	34	2W4+4	18	30	300	300	120	30	E	Typ / 20
9	Chaos-Offizier	48	52	3W5+8	18	-	480	-	100	75	C	Typ / 20
0	Chaos-Herrscher	50	52	3W5+8	18	-	500	-	80	120	B	T / S / 20
*	Gargoyle	52	56	3W6+8	F 25	-	520	-	120	80	A	Sc // Typ
*	Wasserspeier	48	60	3W6+8	F 25	-	550	-	120	80	A	Sc // Typ

Riesen

Riesen sind schnell und machen mit ihren mannshohen Waffen enormen Schaden. Auch halten sie sehr viel aus. Titanen haben 50 % Magieresistenz. Wurftyp beim Tod eines Titanen für die anderen Charaktere ist A und nicht W.

Trolle (Stufe 30 [+])

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Wassertroll	30	35	2W3+4	S 15	-	300	-	25	25	F	Typ / 12
2	Stegstroll	33	38	2W4+5	15	-	320	-	25	50	E	Typ / 12
3	Felsentroll	40	35	W12+5	15	-	320	-	25	50	E	Typ / 12
4	Brückentroll	35	38	2W4+5	15	-	320	-	25	50	E	Typ / 12
5	Riesentroll	38	42	2W5+5	15	-	350	-	50	50	D	Typ / 12
6	Königstroll	40	45	2W5+5	15	-	380	-	50	75	B	Typ / 12

Oger (Stufe 35)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Pickenoger	35	36	2W5+6	12	-	350	-	75	25	E	Typ / 12
2	Axtoger	32	38	2W5+6	12	-	350	-	75	25	E	Typ / 12
3	Schildoger	26	45	W10+6	12	-	350	-	75	25	E	Typ / 12
4	Keulenger	32	34	2W6+6	12	-	350	-	75	25	E	Typ / 12
5	Ogeroffizier	35	40	2W6+6	12	-	400	-	75	50	D	Typ / 12
6	Ogerherrscher	38	45	2W6+6	12	-	420	-	75	50	B	T / S / 15
*	Habbahus	40	45	2W8+6	12	-	450	-	100	25	A	Sc // Typ
*	Mampfus	38	48	2W8+6	12	-	450	-	100	25	A	Sc // Typ

Riesen (Stufe 40)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Hügelriese	38	45	2W6+7	18	-	400	-	100	25	E	Typ / 20
2	Felswerfer	40	38	2W5+5	18	30	350	-	100	25	E	Typ / 20
3	Frostriese	32	52	2W6+7	15	-	380	-	100	25	D	Typ / 20
4	Riesenkater	42	42	2× W8+5	25	-	400	-	100	25	D	Typ / 20
5	Kampfriese	42	46	2W8+7	18	-	400	-	100	25	D	Typ / 20
6	Riesenhauptling	45	55	2W8+7	18	-	450	-	100	50	B	T / S / 20
*	Urguk	48	52	3W5+7	18	-	500	-	100	50	A	Sc // Typ
*	Ursopol	42	55	3W5+7	18	-	500	-	100	50	A	Sc // Typ

Titanen (Stufe 55)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Wüstentitan	40	64	2W8+10	20	-	500	-	140	60	E	Typ / 25
2	Wachtitan	45	66	3W5+10	20	-	520	-	140	60	E	Typ / 25
3	Titanenschütze	50	60	3W4+8	20	32	480	-	140	60	E	Typ / 25
4	Schildtitan	40	70	2W8+10	20	-	520	-	140	60	E	Typ / 25
5	Söldnertitan	50	60	2× W10+8	20	-	480	-	140	60	D	Typ / 25
6	Halbgott	48	70	2W10+10	20	-	550	-	100	125	B	Typ / 25
*	Hyperion	60	80	3W6+10	20	-	600	-	150	150	W	Sc // Typ
*	Okeanos	65	75	3W6+10	20	-	600	-	150	150	W	Sc // Typ
*	Rhea	65	70	3W5+8	S 20	32	540	-	150	150	W	Sc // Typ

Magische Wesen

Magische Wesen haben alle 50 % Magieresistenz. Elementarwesen haben gegen die Zauber ihres Elements sogar eine 100 % Magieresistenz, die nicht gesenkt werden kann. Golem und Elementarwesen teilen sich in X + 1 kleinere, wenn sie auf 0 Leben angelangt sind. X ist jeweils ein Viertel der Charaktere in der Mine [12 Charaktere => X = 3, somit 1 => 4 => 12]. Wenn alle tot sind bekommt jeder in der Mine einen Gegenstand (Würfel A).

Golem (Stufe 25)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Steingolem I	24	35	W10+4	12	-	250	-	-	25	H	10
-	Steingolem II	20	30	W8+4	12	-	200	-	-	20	H	8
-	Steingolem III	15	25	W6+4	12	-	150	-	-	10	H	5
2	Granitgolem I	30	32	2W5+4	12	-	250	-	-	25	H	10
-	Granitgolem II	25	27	2W4+4	12	-	200	-	-	20	H	8
-	Granitgolem III	20	22	2W3+4	12	-	150	-	-	10	H	5
3	Blitzgolem I	27	32	2× W5+4	12	-	250	-	-	25	H	10
-	Blitzgolem II	22	28	2× W5+3	12	-	200	-	-	20	H	8
-	Blitzgolem III	16	24	2× W5+2	12	-	150	-	-	10	H	5
4	Knochengolem I	28	32	2W6+4	12	-	250	-	-	25	H	10
-	Knochengolem II	24	28	2W5+4	12	-	200	-	-	20	H	8
-	Knochengolem III	18	24	2W4+4	12	-	150	-	-	10	H	5
5	Hordengolem I	30	32	W10+4	15	-	240	-	-	25	H	10
-	Hordengolem II	25	28	W8+4	15	-	160	-	-	20	H	8
-	Hordengolem III	20	24	W6+4	15	-	120	-	-	10	H	5
-	Hordengolem IV	15	20	W4+4	15	-	100	-	-	5	H	3

Elementarwesen (Stufe 40)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Wasserelementar I	46	55	2W6+8	S 15	-	450	-	-	50	H	20
-	Wasserelementar II	35	45	2W5+8	S 18	-	400	-	-	30	H	15
-	Wasserelementar III	28	35	2W4+8	S 20	-	350	-	-	15	H	10
2	Erdelementar I	50	60	2W8+8	12	-	380	-	-	50	H	20
-	Erdelementar II	40	50	2W6+8	15	-	300	-	-	30	H	15
-	Erdelementar III	30	40	2W4+8	18	-	220	-	-	15	H	10
3	Windelementar I	40	62	2× W8+5	F 20	-	450	-	-	50	H	20
-	Windelementar II	30	54	2× W6+5	F 20	-	350	-	-	30	H	15
-	Windelementar III	20	46	2× W4+5	F 20	-	250	-	-	15	H	10
4	Feuelementar I	50	54	2W6+8	15	-	420	-	-	50	H	20
-	Feuelementar II	44	46	2W5+8	18	-	370	-	-	30	H	15
-	Feuelementar III	36	38	2W4+8	20	-	320	-	-	15	H	10
5	Hordenbestie I	50	60	2W10+8	12	-	400	-	-	50	H	20
-	Hordenbestie II	42	50	2W8+7	14	-	300	-	-	30	H	15
-	Hordenbestie III	34	40	2W6+6	16	-	200	-	-	15	H	10
-	Hordenbestie IV	26	30	2W4+5	18	-	100	-	-	10	H	5

Dämonen

Dämonen haben 50 % Magieresistenz. Zauberkundige Dämonen verfügen über Feuerball III. Der Teufel ist in einem gesonderten, noch tieferen Raum, der nur nach dem Töten aller vorigen Dämonen betreten werden kann. Wenn der Teufel stirbt, erhalten alle im Raum so viel Erfahrung, dass sie aufsteigen. Die anderen Charaktere haben Wurftyp A jeweils.

Dämonen (Stufe 50)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Dämonenhund	48	50	2W8+9	25	-	450	-	150	50	E	Typ / 25
2	Dämonenblitz	52	54	2× W8+6	20	-	500	-	150	50	E	Typ / 25
3	Schilddämon	42	60	2W8+9	18	-	500	-	150	50	E	Typ / 25
4	Zauberdämon	28	38	2W3+9	18	30	320	360	150	50	E	Typ / 25
5	Teuflischer	55	60	2W10+9	18	-	520	-	100	100	D	Typ / 25
6	Dämonenprinz	42	55	2W8+9	18	30	450	360	100	150	C	Typ / 25
*	Mephisto	60	65	2× W10+8	18	-	540	-	50	200	W	Sc // Typ
*	Bhaal	55	70	2W12+9	18	-	540	-	50	200	W	Sc // Typ
*	Luzifer	58	70	3W8+10	F 20	-	560	-	50	250	W	Sc // Typ
X	Teufel	100	100	3W8+10	20	-	750	-	-	up	-	AduB // Sc

Echsen

Echsen treten meist alleine auf. Ihre schillernde Schuppenhaut gibt ihnen 75 % Magieresistenz.

Bei den Drachen findet man neben Titanen und Dämonen die absoluten Spitzenwaffen. Drachen verfügen über einen Zauber, den sie jedoch nur alle 5 Runden einsetzen können:

Tödlicher Hauch: Alle Charaktere / kontrollierte Kreaturen im Horst erleiden 2W20+30 Schaden

Je 3 Charaktere erscheint ein Drachen (es können während dem Kampf zusätzliche erscheinen). Falls mehrere Drachen erscheinen, werden sie ihren Hauch koordinieren. Wenn ein Drache stirbt erhalten alle anderen einen W Scedaschatz. Bei den Seeschlangen ist es ein A Seemonstergesegenstand.

Krokodile (Stufe 20)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Kaiman	18	20	W6+3	S 12	-	240	-	30	10	F	Typ / 10
2	Alligator	24	24	W8+3	S 12	-	280	-	35	15	E	Typ / 10
3	Nilkrokodil	25	28	2W4+3	S 12	-	280	-	35	15	E	Typ / 10
4	Leistenkrokodil	28	30	W10+3	S 12	-	300	-	40	20	C	Typ / 10

Seemonster (Stufe 30)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Bachmonster	28	35	W8+6	S 15	-	300	-	50	25	F	Typ / 15
2	Flussmonster	30	38	W10+6	S 15	-	320	-	75	25	E	Typ / 15
3	Seemonster	35	38	2W5+6	S 15	-	320	-	75	25	E	Typ / 15
4	Strandmonster	32	42	2W6+6	S 15	-	350	-	80	40	C	Typ / 15

Sceada (Stufe 45 [+])

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
1	Hügelsceada	45	52	2W6+7	F 25	-	450	-	120	30	A	Schatz
2	Felssceada	48	58	2W6+7	F 25	-	450	-	120	30	A	Schatz
3	Bergsceada	52	58	2W8+7	F 20	-	480	-	120	30	A	Schatz
4	Gebirgsceada	50	62	2W8+7	F 20	-	480	-	120	30	A	Schatz

Seeschlangen (Stufe 50 [+])

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
*	Nessie	60	62	2W8+10	S 20	-	500	-	50	150	W	Sc // Typ
*	Lindwurm	65	60	2W8+10	S 20	-	500	-	50	150	W	Sc // Typ
*	Leviathan	80	45	2W8+10	S 20	-	600	-	50	150	W	Sc // Typ

Drachen (Stufe 60)

Code	Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Typ	Beute
-	Wüstendrache	60	75	2W10+12	F 25	1	620	-	100	500	W	Sc // Sc
-	Frostdrache	58	80	2W10+12	F 25	1	620	-	100	500	W	Sc // Sc
-	Giftdrache	62	75	2W10+12	F 25	1	620	-	100	500	W	Sc // Sc
-	Feuerdrache	65	70	2W10+12	F 25	1	620	-	100	500	W	Sc // Sc

Beschwörbare Kreaturen

Basiskreaturen

Zaubername	Richtiger Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Beute
Kreatur I	Geringer Diener	5	4	W4	10	-	75	-	5	-	-
Kreatur II	Kleiner Diener	10	8	W5+1	12	-	120	-	10	-	-
Kreatur III	Mittlerer Diener	17	20	W6+2	14	-	180	-	20	5	-
Kreatur IV	Grosser Diener	28	32	W8+4	16	-	250	-	40	10	-
Kreatur V	Starker Diener	38	45	2W6+6	18	-	320	-	75	25	-
Kreatur VI	Dienergigant	44	56	2W8+8	20	-	400	-	100	50	-

Spezialkreaturen

(Elementarkreaturen für Hordenzauberer)

Zaubername	Richtiger Name	An.	Ver.	Schaden	T	RW	Ener	Mana	E	A	Beute
Wasserkreatur I	Riesenfrosch	12	10	W5+1	S 15	-	140	-	15	-	-
Wasserkreatur II	Kaiman	18	22	W6+3	S 12	-	240	-	30	10	-
Wasserkreatur III	Bachmonster	28	35	W8+6	S 15	-	300	-	50	25	-
Erdkreatur I	Rieseneber	12	12	W6+1	15	-	140	-	15	-	-
Erdkreatur II	Wolfsbestie	22	22	W10+3	18	-	200	-	30	10	-
Erdkreatur III	Erdgolem	32	32	2W6+4	12	-	260	-	50	25	-
Feuerkreatur I	Feuerfee	14	6	W6+1	12	-	140	-	15	-	-
Feuerkreatur II	Feuerdjinn	25	15	W8+3	F 15	-	220	-	30	10	-

Feuerkreatur III	Feuermonster	35	25	2W6+4	12	-	280	-	50	25	-
Windkreatur I	Falke	10	10	2× W3+2	F 15	-	120	-	15	-	-
Windkreatur II	Adler	20	20	2× W6+2	F 18	-	200	-	30	10	-
Windkreatur III	Greif	30	30	2× W8+2	F 20	-	280	-	50	25	-

Normale Waffen

Zuerst die Liste aller Waffen, die von den Charakteren gebaut werden können. Viele der Waffen werden erst mit Erreichen von höheren Charakteren überhaupt zum Zuge kommen, da die Anforderungen teilweise relativ hoch sind.

Anf. = Anforderungen

G. = Gewicht

W = Würfel

E = sehr schlechte Waffe

D = schlechte Waffe

C = normale Waffe

B = gute Waffe

A = sehr gute Waffe

S / S = Schnitt / Stich

1H = Einhand

2H = Zweihand

Messer / Dolche (Stichwaffen / Schnittwaffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Messer	1H-S/S	-	1	W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Dolch	1H-S/S	-	2	W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Baselard	1H-S/S	-	2	W5	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Cinqueda	1H-S/S	-	3	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Jambiya	1H-S/S	-	4	2W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Messer	10	120	290	680	1400	5	80	190	450	900
Dolch	20	140	330	760	1600	10	90	200	500	1000
Baselard	40	180	410	920	1900	25	120	250	600	1200
Cinqueda	80	260	570	1250	2300	50	170	350	800	1500
Jambiya	100	300	650	1400	2800	60	200	400	900	1800

Schwerter (Schnittwaffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Breitschwert	1H-Schnitt	10	3	W5	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Säbel	1H-Schnitt	25	4	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Faringa	1H-Schnitt	40	5	2W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Langschwert	1H-Schnitt	50	6	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Katana	1H-Schnitt	65	6	2W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Breitschwert	30	160	380	880	1800	20	100	250	550	1200
Säbel	55	210	500	1150	2100	35	140	300	750	1400
Faringa	60	220	530	1250	2600	40	140	350	800	1700
Langschwert	110	320	740	1400	2800	60	200	450	900	1900
Katana	140	370	850	1800	3400	90	220	550	1200	2200

Bihänder (Schnittwaffen / 2H-Waffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Bastardschwert	2H-Schnitt	20	6	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Anderthalbhänder	2H-Schnitt	40	7	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Claymore	2H-Schnitt	60	8	W10	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Bihänder	2H-Schnitt	75	10	W12	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Flamberg	2H-Schnitt	90	12	2W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Bastardschwert	60	220	510	1150	2200	40	140	300	750	1400
Anderthalbhänder	120	340	770	1400	2800	80	220	500	900	1900
Claymore	260	620	1050	2100	4000	170	400	700	1400	2500
Bihänder	560	950	1800	3300	5800	350	600	1200	2000	3500
Flamberg	710	1400	2500	4200	7800	450	900	1600	2500	5000

Äxte / Beile (Schnittwaffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Axt	1H-Schnitt	15	3	W5	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Kampfbeil	1H-Schnitt	30	5	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Bartaxt	1H-Schnitt	45	6	2W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Doppelaxt	1H-Schnitt	60	8	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Streitaxt	1H-Schnitt	75	10	2W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Axt	25	150	370	860	1800	15	100	220	550	1200
Kampfbeil	50	200	480	1100	2100	30	130	300	700	1400
Bartaxt	55	210	520	1200	2500	35	140	300	800	1600
Doppelaxt	100	300	710	1350	2700	60	200	450	900	1800
Streitaxt	130	350	830	1800	3400	80	220	550	1200	2200

Hellebarden (Schnittwaffen / 2H-Waffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Zweihandaxt	2H-Schnitt	25	6	2W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Kuse	2H-Schnitt	45	8	W3/W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Lochaber Axt	2H-Schnitt	65	10	W4/W5	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Gleve	2H-Schnitt	85	12	W5/W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Hellebarde	2H-Schnitt	100	15	W6/W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Zweihandaxt	75	250	580	1300	2600	50	160	350	800	1700
Kuse	110	310	700	1600	3000	70	200	450	1000	2000
Lochaber Axt	240	570	1250	2300	4200	160	350	800	1500	2800
Gleve	520	930	2000	3500	6400	300	600	1300	2500	4000
Hellebarde	900	1900	3200	5700	10000	600	1200	2000	3500	6500

Degen (Stichwaffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Katzbalger	1H-Stich	10	2	W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Kris	1H-Stich	20	2	W5	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Gladius	1H-Stich	30	3	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Degen	1H-Stich	45	4	2W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Bayonne	1H-Stich	60	4	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Katzbalger	10	120	300	720	1500	5	80	200	450	1000
Kris	20	140	350	840	1800	10	90	220	550	1200
Gladius	50	200	480	1100	2100	30	130	300	700	1400
Degen	55	210	520	1200	2500	35	140	300	800	1600
Bayonne	100	300	710	1350	2700	60	200	450	900	1800

Speere (Stichwaffen / 2H-Waffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Speer	2H-Stich	30	5	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Pike	2H-Stich	40	7	2W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Kampfspiess	2H-Stich	50	8	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Partisane	2H-Stich	65	10	2W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Lanze	2H-Stich	80	12	W10	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Speer	50	200	480	1100	2100	30	130	300	700	1400
Pike	60	220	530	1250	2600	40	140	350	800	1700
Kampfspiess	110	320	740	1400	2800	70	200	450	900	1800
Partisane	140	370	860	1800	3400	90	220	550	1200	2200
Lanze	240	580	1000	2000	3800	160	350	600	1300	2500

Stäbe (Stumpfe Waffen / 2H-Waffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Krummstab	2H-Stumpf	-	3	W5	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Richtstab	2H-Stumpf	-	4	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Kampfstab	2H-Stumpf	-	5	2W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Kriegsstab	2H-Stumpf	-	6	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Schlachtstab	2H-Stumpf	-	8	2W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Krummstab	40	180	410	920	1900	25	120	250	600	1200
Richtstab	80	260	570	1250	2300	50	170	350	800	1500
Kampfstab	100	300	650	1400	2800	60	200	400	900	1800
Kriegsstab	160	420	890	1600	3000	100	250	550	1000	2000
Schlachtstab	200	500	1050	2100	3800	130	300	700	1400	2500

Hämmer (Stumpfe Waffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Zepter	1H-Stumpf	20	3	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Stachelkeule	1H-Stumpf	40	5	2W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Streitkolben	1H-Stumpf	55	6	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Streithammer	1H-Stumpf	70	8	W10	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Kriegshammer	1H-Stumpf	85	10	W12	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Zepter	60	220	510	1150	2200	40	140	350	700	1400
Stachelkeule	60	220	530	1250	2600	40	140	350	800	1700
Streitkolben	130	310	730	1400	2700	80	200	450	900	1800
Streithammer	250	600	1050	2100	4000	160	400	700	1400	2500
Kriegshammer	560	930	1700	3300	5800	350	600	1100	2000	3500

Gelenkwaffen (Stumpfe Waffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Nunchaku	1H-Stumpf	10	1	W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Lederpeitsche	1H-Stumpf	20	1	W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Flegel	1H-Stumpf	30	3	W5	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Kettenpeitsche	1H-Stumpf	45	4	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Morgenstern	1H-Stumpf	60	8	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Nunchaku	5	100	260	640	1400	3	60	170	400	900
Lederpeitsche	5	100	270	680	1500	3	60	180	450	1000
Flegel	10	120	320	800	1700	5	80	200	500	1100
Kettenpeitsche	35	170	440	1050	2000	20	110	250	700	1300
Morgenstern	100	300	710	1400	2700	60	200	450	900	1800

Bögen (Schusswaffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Kurzbogen	2H-Schuss	10	2	W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Jagdbogen	2H-Schuss	25	3	W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Reflexbogen	2H-Schuss	40	4	W5	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Langbogen	2H-Schuss	55	5	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Kompositbogen	2H-Schuss	70	6	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Kurzbogen	10	120	300	720	1500	5	80	200	450	1000
Jagdbogen	15	130	340	820	1800	10	90	220	550	1200
Reflexbogen	40	180	450	1100	2100	25	120	300	700	1400
Langbogen	110	310	730	1400	2700	70	200	450	900	1800
Kompositbogen	250	600	1050	2100	3900	160	400	700	1400	2500

Armbrust (Schusswaffen)

Name	Typ	Anf.	G.	Schaden:	D	C	B	A	Bonus:	E	D	C	B	A
Pfeilwerfer	1H-Schuss	10	2	W3	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Cho-Ko-Nu	1H-Schuss	25	3	W4	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Armbrust	1H-Schuss	40	5	W5	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Arbaleste	1H-Schuss	55	6	W6	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25
Balliste	1H-Schuss	70	8	W8	+1	+2	+3	+4		0	2	5	12	25

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Pfeilwerfer	10	140	360	860	1800	5	90	220	550	1200
Cho-Ko-Nu	15	160	410	1000	2200	10	100	250	650	1400
Armbrust	45	220	540	1300	2500	30	140	350	850	1600
Arbaleste	130	370	880	1700	3200	80	220	550	1100	2000
Balliste	300	720	1250	2500	4700	200	450	800	1600	3000

Schilde (Schilde)

Name	Typ	Anf.	G.	Sch./Abw.:	D	C	B	A	E	D	C	B	A	
Tartsche	Schild	-	1	W3	+1	+1	+2	+2	Bonus	0	2	5	12	25
				1	1	2	3	3	Resis	0	0	0	1	2
Rundschild	Schild	20	3	W3+1	+1	+2	+2	+3	Bonus	0	2	5	12	25
				2	3	3	4	4	Resis	0	0	0	1	2
Drachenschild	Schild	40	5	W4+1	+1	+2	+2	+3	Bonus	0	2	5	12	25
				4	4	5	6	7	Resis	0	0	0	1	2
Glattschild	Schild	60	7	W4+1	+2	+2	+3	+3	Bonus	0	2	5	12	25
				6	7	8	8	9	Resis	0	0	0	1	2
Turmschild	Schild	80	10	W5+1	+2	+2	+3	+3	Bonus	0	2	5	12	25
				7	8	9	10	10	Resis	0	0	0	1	2

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Tartsche	20	240	540	1800	4100	10	160	350	1200	2500
Rundschild	50	260	600	1900	4200	35	170	400	1200	2500
Drachenschild	110	320	720	2000	4300	70	200	450	1300	2500
Glattschild	160	460	780	2100	4400	100	300	500	1400	2500
Turmschild	260	640	980	2500	4800	170	400	600	1600	3000

Die Schilde haben neben den gewöhnlichen Werten noch zusätzliche Angaben. Dazu gehört ein Abwehrwert und Resistenzen (Erklärung weiter vorne).

Normale Rüstungen

Ebenfalls wichtig für jeden Charakter sind die Rüstungen. Helme haben als Anforderung den Ausdauerwert / 2. [Bsp.: Breithelm braucht 80 Ausdauer]

Helme (Helme)

Name	Typ	Anf.	G.	Abw.	D	C	B	A	E	D	C	B	A
Lederkappe	Helm	-	3	1	1	2	3	3	0/0	2/0	5/0	12/1	25/2
Hochhelm	Helm	20	5	2	3	3	4	4	0/0	2/0	5/0	12/1	25/2
Breithelm	Helm	40	8	4	4	5	6	7	0/0	2/0	5/0	12/1	25/2
Drachenhelm	Helm	60	12	6	7	8	8	9	0/0	2/0	5/0	12/1	25/2
Ritterhelm	Helm	80	15	7	8	9	10	10	0/0	2/0	5/0	12/1	25/2

Name	E	D	Preis	B	A	E	D	Wert	B	A
Lederkappe	5	200	520	1700	4000	3	130	300	1100	2500
Hochhelm	10	240	540	1800	4100	5	160	350	1200	2500
Breithelm	70	270	610	1900	4200	45	180	400	1200	2500
Drachenhelm	160	420	790	2000	4400	100	250	500	1300	2500
Ritterhelm	220	490	860	2200	4500	140	300	550	1400	3000

Rüstungen (Westen)

Name	Anf.	G.	Wert	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stoff	-85	1	Abwehr:	1	2	3	4	6	7	8	9	11	12
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Brokat	-50	2	Abwehr:	2	3	4	6	7	8	10	11	12	14
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Leder	-30	4	Abwehr:	4	5	6	8	9	10	12	13	14	16
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Gehärtetes Leder	-15	6	Abwehr:	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Nietenleder	-5	10	Abwehr:	7	9	10	11	13	14	16	17	19	20
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Beschlagenes Leder	5	12	Abwehr:	8	10	11	13	14	16	17	19	20	22
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Kettenrüstung	15	16	Abwehr:	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Bänderrüstung	30	20	Abwehr:	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Schuppenplatte	50	25	Abwehr:	14	16	17	19	20	22	23	25	26	28
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Plattenrüstung	80	30	Abwehr:	15	17	18	20	22	23	25	27	28	30
			Bonus:	0	0	1	2	3	5	10	15	25	40
			Resis:	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5

Name - Preis	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stoff	2	10	70	140	230	610	1400	2200	4000	6100
Brokat	10	20	90	180	260	640	1500	2300	4100	6200
Leder	35	55	130	240	330	730	1600	2400	4200	6300
Gehärtetes Leder	55	80	190	280	420	820	1700	2500	4400	6500
Nietenleder	110	180	280	370	530	940	1800	2700	4600	6700
Beschlagenes Leder	140	230	320	480	590	1100	1900	2800	4700	6900
Kettenrüstung	230	320	430	610	730	1250	2100	3000	4800	7000
Bänderrüstung	320	440	560	750	880	1400	2200	3200	5000	7300
Schuppenrüstung	440	580	700	910	1050	1600	2400	3400	5300	7500
Plattenrüstung	510	650	780	1000	1250	1700	2700	3600	5500	7800

Name - Wert	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Stoff	1	5	45	90	150	400	900	1400	2500	4000
Brokat	5	10	60	120	170	400	1000	1500	2500	4000
Leder	20	35	80	160	200	450	1000	1600	2500	4000
Gehärtetes Leder	35	50	120	180	250	500	1100	1600	2500	4000
Nietenleder	70	120	180	220	350	600	1200	1800	3000	4000
Beschlagenes Leder	90	150	200	300	350	700	1200	1800	3000	4500
Kettenrüstung	150	200	250	400	450	800	1400	2000	3000	4500
Bänderrüstung	200	250	350	500	550	900	1400	2000	3000	4500
Schuppenrüstung	250	350	450	600	700	1000	1600	2200	3500	5000
Plattenrüstung	300	400	500	600	800	1100	1800	2200	3500	5000

Magische Ausrüstung

Goblinbeute

Goblinwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	E	Goblinmesser	1H-S/S	-	-	1	W3	10	5
3,4	E	Goblindolch	1H-S/S	-	-	2	W4	20	10
5	E	Goblinbaselard	1H-S/S	-	-	2	W5	40	20
6,7	E	Goblinbreitschwert	1H-Schnitt	-	10	3	W5	30	15
8,9	E	Goblinaxt	1H-Schnitt	-	15	3	W5	25	10
10,11	E	Goblincatzbalger	1H-Stich	-	10	2	W4	10	5
12	E	Goblincris	1H-Stich	-	20	2	W5	20	10
13	E	Goblinzepter	1H-Stumpf	-	20	3	W6	60	30
14,15	E	Goblinnunchaku	1H-Stumpf	-	10	1	W3	5	2
16	E	Goblinlederpeitsche	1H-Stumpf	-	20	1	W4	5	2
17,18	E	Goblincurzbogen	2H-Schuss	-	10	2	W3	10	5
19,20	E	Goblinpfeilwerfer	1H-Schuss	-	10	2	W3	10	5

Goblinrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1 – 3	0	Goblinstoff	Weste (A)	-	-85	1	1	2	1
4	1	Goblinstoff	Weste (A)	-	-85	1	2	10	5
5 – 7	0	Goblinbrokat	Weste (A)	-	-50	2	2	10	5
8,	1	Goblinbrokat	Weste (A)	-	-50	2	3	20	10
9,10	0	Goblinleder	Weste (B)	-	-30	4	4	35	15
11	1	Goblinleder	Weste (B)	-	-30	4	5	55	25
12,13	0	Goblinhartleder	Weste (B)	-	-15	6	5	55	25
14	1	Goblinhartleder	Weste (B)	-	-15	6	6	80	40
15,16	0	Goblinniete	Weste (C)	-	-5	10	7	110	50
17	1	Goblinniete	Weste (C)	-	-5	10	9	180	90
18,19	0	Goblinbeschlagenes	Weste (C)	-	5	12	8	140	70
20	1	Goblinbeschlagenes	Weste (C)	-	5	12	10	230	110

Goblinsschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Goblinlangdolch	1H-S/S	2 St. / 2 Ge.	-	4	2W3+1	400	300
2	X	Goblinschmitter	1H-Schnitt	3 St. / 1 Ge.	30	5	2W3+1	340	250
3	X	Goblinstecher	1H-Stich	1 St. / 3 Ge.	30	4	2W3+1	340	250
4	X	Goblinschlegel	1H-Stumpf	3 St. / 1 Ad.	30	3	W5+2	300	220
5	X	Goblinrobe	Weste (A)	2 In. / 2 We.	-70	1	7	310	230
6	X	Goblinhaut	Weste (B)	2 Ge. / 2 Sn.	-25	5	9	380	280
7	X	Goblinnarbenhaut	Weste (C)	2 Ko. / 2 Ad.	0	11	12	520	390
8	X	Goblinumhang	Umhang	3 Ge.	-	2	-	300	220

Schwarzgoblinwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	D	Goblinmesser	1H-S/S	2 rdm	-	1	W3+1	120	60
3,4	D	Goblindolch	1H-S/S	2 rdm	-	2	W4+1	140	70
5	D	Goblinbaselard	1H-S/S	2 rdm	-	2	W5+1	180	90
6,7	D	Goblinbreitschwert	1H-Schnitt	2 rdm	10	3	W5+1	160	80
8,9	D	Goblinaxt	1H-Schnitt	2 rdm	15	3	W5+1	150	70
10,11	D	Goblincatzbalger	1H-Stich	2 rdm	10	2	W4+1	120	60
12	D	Goblincris	1H-Stich	2 rdm	20	2	W5+1	140	70
13	D	Goblinzepter	1H-Stumpf	2 rdm	20	3	W6+1	220	110
14,15	D	Goblinnunchaku	1H-Stumpf	2 rdm	10	1	W3+1	100	50
16	D	Goblinlederpeitsche	1H-Stumpf	2 rdm	20	1	W4+1	100	50
17,18	D	Goblincurzbogen	2H-Schuss	2 rdm	10	2	W3+1	120	60
19,20	D	Goblinpfeilwerfer	1H-Schuss	2 rdm	10	2	W3+1	140	70

Schwarzgoblinrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1 – 3	2	Goblinstoff	Weste (A)	1 rdm	-85	1	3	70	35
4	3	Goblinstoff	Weste (A)	2 rdm	-85	1	4	140	70
5 – 7	2	Goblinbrokat	Weste (A)	1 rdm	-50	2	4	90	45
8	3	Goblinbrokat	Weste (A)	2 rdm	-50	2	6	180	90
9,10	2	Goblinleder	Weste (B)	1 rdm	-30	4	6	130	60
11	3	Goblinleder	Weste (B)	2 rdm	-30	4	8	240	120
12,13	2	Goblinhartleder	Weste (B)	1 rdm	-15	6	8	190	90
14	3	Goblinhartleder	Weste (B)	2 rdm	-15	6	9	280	140
15,16	2	Goblinniete	Weste (C)	1 rdm	-5	10	10	280	140
17	3	Goblinniete	Weste (C)	2 rdm	-5	10	11	370	180
18,19	2	Goblinbeschlagenes	Weste (C)	1 rdm	5	12	11	320	160
20	3	Goblinbeschlagenes	Weste (C)	2 rdm	5	12	13	480	220

Schwarzgoblinschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Brütermesser	1H-Schnitt	5 St. / 1 Ge.	20	4	W8+2	880	660
2	X	Brüterbogen	2H-Schuss	5 Ge. / 1 Sn.	20	3	W5+2	860	640
3	X	Brüterarmbrust	1H-Schuss	5 Ge. / 1 Ad.	20	4	W5+2	1050	780
4	X	Brüterschild	Schild	5 Ko. / 1 Ge.	20	5	5 / W4+1	740	550
5	X	Brüterlumpen	Weste (A)	5 In. / 1 We.	-70	1	8	440	330
6	X	Brüterhaut	Weste (B)	5 Sn. / 1 Ge.	-25	5	12	620	460
7	X	Brüterschädel	Helm	5 Ad. / 1 Ca.	20	6	4	670	500
8	X	Umhang des Brüters	Umhang	5 Ca.	-	2	-	500	370

Elitegoblinwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	C	Goblinmesser	1H-S/S	4 rdm	-	1	W3+2	240	120
3,4	C	Goblindolch	1H-S/S	4 rdm	-	2	W4+2	280	140
5	C	Goblinbaselard	1H-S/S	4 rdm	-	2	W5+2	360	180
6,7	C	Goblinbreitschwert	1H-Schnitt	4 rdm	10	3	W5+2	330	160
8,9	C	Goblinaxt	1H-Schnitt	4 rdm	15	3	W5+2	320	160
10,11	C	Goblinkatzbalger	1H-Stich	4 rdm	10	2	W4+2	250	120
12	C	Goblinkris	1H-Stich	4 rdm	20	2	W5+2	300	150
13	C	Goblinzepter	1H-Stumpf	4 rdm	20	3	W6+2	460	220
14,15	C	Goblinnunchaku	1H-Stumpf	4 rdm	10	1	W3+2	210	100
16	C	Goblinlederpeitsche	1H-Stumpf	4 rdm	20	1	W4+2	220	110
17,18	C	Goblinkurzbogen	2H-Schuss	4 rdm	20	3	W3+2	220	110
19,20	C	Goblinpfeilwerfer	1H-Schuss	4 rdm	20	3	W3+2	240	120

Elitegoblinrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	4	Goblinstoff	Weste (A)	3 rdm	-85	1	6	230	110
3,4	4	Goblinbrokat	Weste (A)	3 rdm	-50	2	7	260	130
5	4	Goblinleder	Weste (B)	3 rdm	-30	4	9	330	160
6	4	Goblinhartleder	Weste (B)	3 rdm	-15	6	11	420	200
7	4	Goblinniete	Weste (C)	3 rdm	-5	10	13	530	250
8	4	Goblinbeschlagenes	Weste (C)	3 rdm	5	12	14	590	250

Elitegoblinschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Goblinköniginkris	1H-Stich	5 St. / 5 Ge.	20	2	W5+3	840	630
2	X	Goblinköniginzepter	1H-Stumpf	5 St. / 5 Ad.	20	3	W6+3	1050	780
3	X	Goblinstab	2H-Stumpf	5 Int. / 5 Ge.	-	4	W6+3	1140	850
4	X	Goblinkette	Weste (D)	5 Ko. / -1 NS	15	16	18	1250	900
5	X	Goblinzauberrobe	Weste (A)	5 Int. / -2 MS	-85	1	7	610	450
6	X	Goblinkrone	Helm	5 Ko. / 5 Ca.	30	8	6	1150	860

Orkbeute

Orkwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	E	Orkbaselard	1H-S/S	-	-	2	W5	40	20
3	E	Orkcinquada	1H-S/S	-	-	3	W6	80	40
4,5	E	Orksäbel	1H-Schnitt	-	25	4	W6	55	25
6	E	Orkbastardschwert	2H-Schnitt	-	20	6	W6	60	30
7,8	E	Orkaxt	1H-Schnitt	-	15	3	W5	25	10
9	E	Orkzweihandaxt	2H-Schnitt	-	25	6	2W3	75	35
10,11	E	Orkkris	1H-Stich	-	20	2	W5	20	10
12	E	Orkgadius	1H-Stich	-	30	3	W6	50	25
13,14	E	Orkspeer	2H-Stich	-	30	5	W6	50	25
15	E	Orkzepter	1H-Stumpf	-	20	3	W6	60	30
16,17	E	Orklederpeitsche	1H-Stumpf	-	20	1	W4	5	2
18	E	Orkflegel	1H-Stumpf	-	30	3	W5	10	5
19	E	Orkjagdbogen	2H-Schuss	-	25	3	W4	15	5
20	E	Ork-Cho-Ko-Nu	1H-Schuss	-	25	3	W4	15	5

Orkrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1-3	1	Orkleder	Weste (B)	-	-30	4	5	55	25
4	2	Orkleder	Weste (B)	1 rdm	-30	4	6	130	60
5-7	1	Orkhartleder	Weste (B)	-	-15	6	6	80	40
8	2	Orkhartleder	Weste (B)	1 rdm	-15	6	8	190	90
9,10	1	Orkniete	Weste (C)	-	-5	10	9	180	90
11	2	Orkniete	Weste (C)	1 rdm	-5	10	10	280	140
12,13	1	Orkbeschlagenes	Weste (C)	-	5	12	10	230	110
14	2	Orkbeschlagenes	Weste (C)	1 rdm	5	12	11	320	160
15,16	1	Orkkette	Weste (D)	-	15	16	12	320	160
17	2	Orkkette	Weste (D)	1 rdm	15	16	13	430	200
18,19	1	Orkbänder	Weste (E)	-	30	20	14	440	200
20	2	Orkbänder	Weste (E)	1 rdm	30	20	15	560	250

Orkschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Orklangdolch	1H-S/S	3 Ge. / 3 St.	-	4	2W3+1	500	370
2	X	Orkzackenbeil	1H-Schnitt	5 St.	30	5	W8+1	540	400
3	X	Orkfälleraxt	2H-Schnitt	5 St.	30	6	2W4+1	620	460
4	X	Orklangdegen	1H-Stich	5 Ge.	30	4	W8+1	540	400
5	X	Orksauspiess	2H-Stich	5 Ge.	30	6	2W4+1	620	460
6	X	Orkschläger	1H-Stumpf	5 St.	30	5	W8+1	540	400
7	X	Orkzweihandkeule	2H-Stumpf	5 St.	30	6	2W4+1	620	460
8	X	Orkschild	Schild	5 Ko.	30	4	4 / W4+1	620	460

Kriegsorkwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1	D	Orkbaselard	1H-S/S	2 rdm	-	2	W5+1	180	90
2	D	Orkcinquada	1H-S/S	2 rdm	-	3	W6+1	260	130
3,4	D	Orksäbel	1H-Schnitt	2 rdm	25	4	W6+1	210	100
5	D	Orkbastardschwert	2H-Schnitt	2 rdm	20	6	W6+1	220	110
6,7	D	Orkaxt	1H-Schnitt	2 rdm	15	3	W5+1	150	70
8	D	Orkzweihandaxt	2H-Schnitt	2 rdm	25	6	2W3+1	250	120
9,10	D	Orkkris	1H-Stich	2 rdm	20	2	W5+1	140	70
11	D	Orkgadius	1H-Stich	2 rdm	30	3	W6+1	200	100
12,13	D	Orkspeer	2H-Stich	2 rdm	30	5	W6+1	200	100
14	D	Orkzepter	1H-Stumpf	2 rdm	20	3	W6+1	220	110
15	D	Orkflegel	1H-Stumpf	2 rdm	30	3	W5+1	120	60
16	D	Orkjagdbogen	2H-Schuss	2 rdm	25	3	W4+1	130	60
17	D	Ork-Cho-Ko-Nu	1H-Schuss	2 rdm	25	3	W4+1	160	80
18,19	D	Orktartsche	Schild	2 rdm	-	1	1 / W3+1	240	120
20	D	Orkrundschild	Schild	2 rdm	20	3	3 / W3+1	260	130

Kriegsorkrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	3	Orkleder	Weste (B)	2 rdm	-30	4	8	240	120
3	4	Orkleder	Weste (B)	2/1 rdm	-30	4	9	330	160
4,5	3	Orkhartleder	Weste (B)	2 rdm	-15	6	9	280	140
6	4	Orkhartleder	Weste (B)	2/1 rdm	-15	6	11	420	200
7,8	3	Orkniete	Weste (C)	2 rdm	-5	10	11	370	180
9	4	Orkniete	Weste (C)	2/1 rdm	-5	10	13	530	250
10,11	3	Orkbeschlagenes	Weste (C)	2 rdm	5	12	13	480	220
12	4	Orkbeschlagenes	Weste (C)	2/1 rdm	5	12	14	590	250
13,14	3	Orkkette	Weste (D)	2 rdm	15	16	15	610	300
15	4	Orkkette	Weste (D)	2/1 rdm	15	16	16	730	350
16,17	3	Orkbänder	Weste (E)	2 rdm	30	20	17	750	350
18	4	Orkbänder	Weste (E)	2/1 rdm	30	20	18	880	400
19	D	Orklederkappe	Helm	2 rdm	-	3	1	200	100
20	D	Orkhochhelm	Helm	2 rdm	20	5	3	220	110

Kriegsorkschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Langdolch	1H-S/S	5 Ge. / 5 St.	-	4	2W3+2	900	670
2	X	Zackenbeil	1H-Schnitt	7 St. / 3 Ge.	40	5	W8+2	1000	750
3	X	Fällaxt	2H-Schnitt	7 St. / 3 Ge.	40	6	2W4+2	1100	800
4	X	Langdegen	1H-Stich	7 Ge. / 3 St.	40	4	W8+2	1000	750
5	X	Sauspiess	2H-Stich	7 Ge. / 3 St.	40	6	2W4+2	1100	800
6	X	Schläger	1H-Stumpf	7 St. / 3 Ad.	40	5	W8+2	1000	750
7	X	Zweihandkeule	2H-Stumpf	7 St. / 3 Ad.	40	6	2W4+2	1100	800
8	X	Orkpanzerschild	Schild	7 Ko. / 3 Ad.	40	4	5 / W4+2	1150	850

Eliteorkwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	C	Orkcinqueda	1H-S/S	5 rdm	-	3	W6+2	570	250
3,4	C	Orkfaringa	1H-Schnitt	5 rdm	40	5	2W3+2	530	250
5,6	C	Orkanderthalber	2H-Schnitt	5 rdm	40	7	W8+2	770	350
7,8	C	Orkkampfbeil	1H-Schnitt	5 rdm	30	5	W6+2	480	220
9	C	Orkbartaxt	1H-Schnitt	5 rdm	45	6	2W3+2	520	250
10	C	Orkkuse	2H-Schnitt	5 rdm	45	8	W3/W4+2	700	300
11,12	C	Orkgadius	1H-Stich	5 rdm	30	3	W6+2	480	220
13	C	Orkdegen	1H-Stich	5 rdm	45	4	2W3+2	520	250
14,15	C	Orkpike	2H-Stich	5 rdm	40	7	2W3+2	530	250
16,17	C	Orkstachelkeule	1H-Stumpf	5 rdm	40	5	2W3+2	530	250
18	C	Orkkettenpeitsche	1H-Stumpf	5 rdm	45	4	W6+2	440	200
19	C	Orkreflexbogen	2H-Schuss	5 rdm	40	4	W5+2	450	220
20	C	Orkarmbrust	1H-Schuss	5 rdm	40	5	W5+2	540	250

Eliteorkrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1	5	Orkbrokat	Weste (A)	5 rdm / 1 rerdm	-50	2	8	640	300
2,3	5	Orkleder	Weste (B)	5 rdm / 1 rerdm	-30	4	10	730	350
4,5	5	Orkhartleder	Weste (B)	5 rdm / 1 rerdm	-15	6	12	820	400
6,7	5	Orkniete	Weste (C)	5 rdm / 1 rerdm	-5	10	14	940	450
8,9	5	Orkbeschlagenes	Weste (C)	5 rdm / 1 rerdm	5	12	16	1100	500
10,11	5	Orkkette	Weste (D)	5 rdm / 1 rerdm	15	16	18	1250	600
12,13	5	Orkbänder	Weste (E)	5 rdm / 1 rerdm	30	20	20	1400	650
14,15	4	Orkschuppen	Weste (F)	3 rdm	50	25	20	1050	500
16	5	Orkschuppen	Weste (F)	5 rdm / 1 rerdm	50	25	22	1600	750
17	C	Orkrundschild	Schild	5 rdm	20	3	W3+2 / 4	600	250
18	C	Orkdrachenschild	Schild	5 rdm	40	5	W4+2 / 5	720	350
19	C	Orkhochhelm	Helm	5 rdm	20	5	3	540	250
20	C	Orkbreithelm	Helm	5 rdm	40	8	5	600	250

Eliteorkschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Elitezackenbeil	1H-Schnitt	10 St. / 5 Ge.	50	5	W8+3	1600	1200
2	X	Magisches Orkbeil	2H-Schnitt	An. +3	50	8	2W4+3	2800	2100
3	X	Eliteschläger	1H-Stumpf	10 St. / 5 Ad.	50	5	W8+3	1600	1200
4	X	Elitelangdegen	1H-Stich	10 Ge. / 5 St.	50	5	W8+3	1600	1200
5	X	Orkhaut	Weste (C)	5 Ge. / 5 Sn. / -2 NS	-25	5	13	1400	1050
6	X	Orknarbenhaut	Weste (D)	5 Ge. / 5 Sn. / -2 NS	0	11	17	1700	1250
7	X	Orkkettenpanzer	Weste (E)	5 Ko. / 5 Ad. / -2 NS	15	16	20	1900	1400
8	X	Orkumhang	Umhang	-2 NS	-	2	-	1500	1100

Fimirbeute

Fimirwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1	B	Fimircinqueda	1H-S/S	8/3 rdm	-	3	W6+3	1200	550
2,3	B	Fimirlangschwert	1H-Schnitt	8/3 rdm	50	6	W8+3	1350	650
4,5	B	Fimiranderthalber	2H-Schnitt	8/3 rdm	40	7	W8+3	1400	650
6	B	Fimirclaymore	2H-Schnitt	8/3 rdm	60	8	W10+3	2100	1000
7,8	B	Fimirlantaxt	1H-Schnitt	8/3 rdm	45	6	2W3+3	1050	500
9,10	B	Fimirdoppelaxt	1H-Schnitt	8/3 rdm	60	8	W8+3	1150	550
11,12	B	Fimirkuse	2H-Schnitt	8/3 rdm	45	8	W3/W4+3	1550	750
13	B	Fimirdegen	1H-Stich	8/3 rdm	45	4	2W3+3	1150	550
14,15	B	Fimirkampfspiess	2H-Stich	8/3 rdm	50	8	W8+3	1350	650
16	B	Fimirstreitkolben	1H-Stumpf	8/3 rdm	55	6	W8+3	1350	650
17	B	Fimirkettenpeitsche	1H-Stumpf	8/3 rdm	45	4	W6+3	1000	450
18,19	B	Fimirdrachenschild	Schild	8/3 rdm / 1 rerdm	40	5	6 / W4+2	1800	850
20	B	Fimirlattschild	Schild	8/3 rdm / 1 rerdm	60	6	8 / W4+3	2100	1000

Fimirrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1-3	5	Fimirleder	Weste (B)	5 rdm / 1 rerdm	-30	4	10	730	350
4,5	6	Fimirleder	Weste (B)	5/5 rdm / 2 rerdm	-30	4	12	1600	750
6-8	5	Fimirhartleder	Weste (B)	5 rdm / 1 rerdm	-15	6	12	820	400
9,10	6	Fimirhartleder	Weste (B)	5/5 rdm / 2 rerdm	-15	6	14	1700	800
11,12	5	Fimirniete	Weste (C)	5 rdm / 1 rerdm	-5	10	14	940	450
13	6	Fimirniete	Weste (C)	5/5 rdm / 2 rerdm	-5	10	16	1800	850
14,15	5	Fimirbeschlagenes	Weste (C)	5 rdm / 1 rerdm	5	12	16	1100	500
16	6	Fimirbeschlagenes	Weste (C)	5/5 rdm / 2 rerdm	5	12	17	1900	900
17,18	B	Fimirbreithelm	Helm	5/5 rdm / 1 rerdm	40	8	6	1700	800
19,20	B	Fimirdrachenhelm	Helm	5/5 rdm / 1 rerdm	60	12	8	1800	850

Fimirschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Fimirgrossaxt	2H-Schnitt	10 St. / 10 Ad.	60	9	2W5+3	3200	2400
2	X	Fimirsauspiess	2H-Stich	10 St. / 10 Ge.	60	8	W10+3	2500	1800
3	X	Fimirgrosshammer	2H-Stumpf	10 St. / 10 Ad.	60	10	2W5+3	3200	2400
4	X	Fimirhaut	Weste (B)	10 Sn. / 5 Ko. / -3 NS	-25	5	15	2000	1500
5	X	Fimirwarzenhaut	Weste (C)	10 Ko. / 5 Sn. / -3 NS	0	11	19	2300	1700
6	X	Fimirkrone	Helm	10 Ca. / 5 Ad. / -2 FS	50	12	8	3600	2700

Wegelagerbeute

Wegelagererwaffen [1]: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	C	Räuberdolch	1H-S/S	4 rdm	-	2	W4+2	280	140
3	C	Räuberbaselard	1H-S/S	4 rdm	-	2	W5+2	360	180
4,5	C	Räuberbreitschwert	1H-Schnitt	4 rdm	10	3	W5+2	330	160
6	C	Räubersäbel	1H-Schnitt	4 rdm	25	4	W6+2	450	220
7	C	Räuberbastardschwert	2H-Schnitt	4 rdm	20	6	W6+2	460	220
8	C	Räuberaxt	1H-Schnitt	4 rdm	15	3	W5+2	320	160
9,10	C	Räuberkatzenbalger	1H-Stich	4 rdm	10	2	W4+2	250	120

11	C	Räuberkris	1H-Stich	4 rdm	20	2	W5+2	300	150
12,13	C	Räuberrichtstab	2H-Stumpf	4 rdm	-	4	W6+2	520	250
14	C	Räuberkampfstab	2H-Stumpf	4 rdm	-	5	2W3+2	600	300
15	C	Räuberzepter	1H-Stumpf	4 rdm	20	3	W6+2	460	220
16,17	C	Räubernunchaku	1H-Stumpf	4 rdm	10	1	W3+2	210	100
18	C	Räuberlederpeitsche	1H-Stumpf	4 rdm	20	1	W4+2	220	110
19	C	Räuberkurzbogen	2H-Schuss	4 rdm	10	2	W3+2	250	120
20	C	Räuberarmbrust	1H-Schuss	4 rdm	10	2	W3+2	300	150

Wegelagererrüstung [1]: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	4	Räuberstoff	Weste (A)	3 rdm	-85	1	6	230	110
3	5	Räuberstoff	Weste (A)	5 rdm / 1 rerdm	-85	1	7	610	300
4,5	4	Räuberbrokat	Weste (A)	3 rdm	-50	2	7	260	130
6	5	Räuberbrokat	Weste (A)	5 rdm / 1 rerdm	-50	2	8	640	300
7,8	4	Räuberleder	Weste (B)	3 rdm	-30	4	9	330	160
9	5	Räuberleder	Weste (B)	5 rdm / 1 rerdm	-15	4	10	730	350
10,11	4	Räuberhartleder	Weste (B)	3 rdm	-15	6	11	420	200
12	4	Räuberniete	Weste (C)	3 rdm	-5	10	13	530	250
13	4	Räuberbeschlagenes	Weste (C)	3 rdm	5	12	14	590	250
14	4	RäuberKette	Weste (D)	3 rdm	15	16	16	730	350
15,16	C	RäuberKappe	Helm	3/1 rdm	-	3	2	400	200
17	C	Räuberhochhelm	Helm	3/1 rdm	20	5	3	440	200
18,19	C	Räubertartsche	Schild	3/1 rdm	-	1	W3+1 / 2	440	200
20	C	Räuberrundschild	Schild	3/1 rdm	20	3	W3+1 / 3	500	220

Wegelagererwaffen [2]: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	C	Räubercinqueda	1H-S/S	5 rdm	-	3	W6+2	570	250
3	C	Räuberfaringa	1H-Schnitt	5 rdm	40	5	2W3+2	530	250
4	C	Räuberanderthalber	2H-Schnitt	5 rdm	40	7	W8+2	770	350
5	C	RäuberKampfbeil	1H-Schnitt	5 rdm	30	5	W6+2	480	220
6	C	Räuberzweihandaxt	2H-Schnitt	5 rdm	25	6	2W3+2	580	250
7	C	RäuberKgladius	1H-Stich	5 rdm	30	3	W6+2	480	220
8,9	C	Räuberspeer	2H-Stich	5 rdm	30	5	W6+2	480	220
10	C	Räuberpike	2H-Stich	5 rdm	40	7	2W3+2	530	250
11,12	C	RäuberKriegsstab	2H-Stumpf	5 rdm	-	6	W8+2	890	400
13	C	Räuberstachelkeule	1H-Stumpf	5 rdm	40	5	2W3+2	530	250
14	C	Räuberflegel	1H-Stumpf	5 rdm	30	3	W5+2	320	160
15,16	C	Räuberjagdbogen	2H-Schuss	5 rdm	25	3	W4+2	340	170
17	C	Räuberreflexbogen	2H-Schuss	5 rdm	40	4	W5+2	450	220
18,19	C	Räuber-Cho-Ko-Nu	1H-Schuss	5 rdm	25	3	W4+2	410	200
20	C	Räuberarmbrust	1H-Schuss	5 rdm	40	5	W5+2	540	250

Wegelagererrüstung [2]: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	5	Räuberhartleder	Weste (B)	5 rdm / 1 rerdm	-15	6	12	820	400
3	5	Räuberniete	Weste (C)	5 rdm / 1 rerdm	-5	10	14	940	450
4	5	Räuberbeschlagenes	Weste (C)	5 rdm / 1 rerdm	5	12	16	1100	500
5	5	RäuberKette	Weste (D)	5 rdm / 1 rerdm	15	16	18	1250	600
6,7	4	Räuberbänder	Weste (E)	3 rdm	30	20	18	880	400
8	5	Räuberbänder	Weste (E)	5 rdm / 1 rerdm	30	20	20	1400	650
9,10	4	Räuberschuppen	Weste (E)	3 rdm	50	25	20	1050	500
11	5	Räuberschuppen	Weste (E)	5 rdm / 1 rerdm	50	25	22	1600	750
12,13	4	Räuberplatte	Weste (F)	3 rdm	80	30	22	1250	600
14	5	Räuberplatte	Weste (F)	5 rdm / 1 rerdm	80	30	23	1700	800
15,16	C	Räuberbreithelm	Helm	3/1 rdm	40	8	5	500	220
17	C	Räuberdrachenhelm	Helm	3/1 rdm	60	12	8	680	300
18,19	C	Räuberdrachenschild	Schild	3/1 rdm	40	5	W4+2 / 5	620	300
20	C	RäuberKlattschild	Schild	3/1 rdm	60	7	W4+2 / 8	680	300

Wegelagererschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Richterdolch	1H-S/S	4 Ge. / 4 St.	-	2	W4+3	660	490
2	X	Richtersäbel	1H-Schnitt	5 St. / 3 Ge.	25	4	W6+3	940	700
3	X	Richteranderthalber	2H-Schnitt	5 St. / 3 Ad.	40	7	W8+3	1200	900
4	X	Richterbeil	1H-Schnitt	5 St. / 3 Ge.	30	5	W6+3	920	690
5	X	Richterkuse	2H-Schnitt	5 St. / 3 Ad.	45	8	W3/W4+3	1400	1050
6	X	Richterkris	1H-Stich	5 Ge. / 3 St.	20	2	W5+3	640	480
7	X	Richterpike	2H-Stich	5 Ge. / 3 St.	40	7	2W3+3	1050	780
8	X	Richterstab	2H-Stumpf	4 In. / 4 We.	-	4	W6+3	1050	780
9	X	Richterkeule	1H-Stumpf	5 St. / 3 Ad.	40	5	2W3+3	1050	780
10	X	Richterpeitsche	1H-Stumpf	5 St. / 3 Ad.	20	1	W4+3	480	360
11	X	Richterbogen	2H-Schuss	5 Ge. / 3 Sn.	20	3	W4+3	620	460
12	X	Richter-Cho-Ko-Nu	1H-Schuss	5 Ge. / 3 Ad.	20	3	W4+3	740	550
13	X	Richterschild	Schild	5 Ko. / 3 Ad. / -1 FS	20	3	4 / W3+2	1400	1050
14	X	Richterhelm	Helm	5 Ca. / 3 We. / -2 MS	20	5	4	1400	1050
15	X	Richterrobe	Weste (A)	5 In. / 5 We. / -2 NS	-70	1	9	1400	1050
16	X	Richterleder	Weste (B)	5 Sn. / 5 Ge. / -2 NS	-25	5	13	1600	1200
17	X	Richtermiete	Weste (C)	5 Ge. / 5 Sn. / -2 NS	0	11	17	1900	1400
18	X	Richterkette	Weste (D)	5 Ko. / 5 Ad. / -2 NS	15	16	19	2100	1500
19	X	Richterschuppen	Weste (E)	5 Ko. / 5 Ad. / -2 NS	40	22	22	2300	1700
20	X	Richterplatte	Weste (F)	5 Ko. / 5 Ad. / -2 NS	70	30	25	2700	2000

Säugetierbeute

Wolfgegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1,2	D	Wolfskralle	1H-Schnitt	2 rdm	10	2	W4+1	120	60
3,4	D	Wolfszahn	1H-Stich	2 rdm	10	1	W4+1	120	60
5	D	Wolfpranke	1H-Stumpf	2 rdm	10	3	W4+1	120	60
6,7	2	Wolfsfell	Weste (B)	1 rdm	-40	4	6	130	60
8	2	Wolfsleder	Weste (B)	1 rdm	-20	6	8	140	70
9,10	D	Wolfsschädel	Helm	2 rdm	10	5	3	220	110

Reisswolfgegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1,2	C	Wolfskralle	1H-Schnitt	5 rdm	10	2	W4+2	300	150
3,4	C	Wolfszahn	1H-Stich	5 rdm	10	1	W4+2	300	150
5	C	Wolfpranke	1H-Stumpf	5 rdm	10	3	W4+2	300	150
6,7	4	Wolfsfell	Weste (B)	3 rdm	-40	4	9	330	160
8	4	Wolfsleder	Weste (B)	3 rdm	-20	5	11	420	200
9,10	C	Wolfsschädel	Helm	3/2 rdm	10	5	3	540	250

Wargsschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Wargkralle	1H-Schnitt	10 St. / 10 Ge. / 5 Ad.	10	2	W4+4	1500	1100
2	X	Wargzahn	1H-Stich	10 Ge. / 10 Sn. / 5 St.	10	1	W4+4	1500	1100
3	X	Wargpranke	1H-Stumpf	10 St. / 10 Ad. / 5 Ge.	10	3	W4+4	1500	1100
4	X	Wargfell	Weste (B)	10 In. / 10 We. / 5 Sn. -2 NS / -4 MS / 5 Ge.	-40	4	16	4300	3200
5	X	Wargleder	Weste (B)	10 Ge. / 10 Sn. / 5 We. -2 NS / -4 MS / 5 In.	-20	5	18	4500	3300
6	X	Wargschädel	Helm	10 Ca. / 10 We. / 5 Ko. -2 FS	10	5	4	4100	3000

Bärengegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1,2	D	Bärenzahn	1H-S/S	2 rdm	-	3	W6+1	260	130
3-5	D	Bärenpranke	1H-Stumpf	2 rdm	40	6	W8+1	340	170
6-8	3	Bärenfell	Weste (B)	2 rdm	-15	6	9	280	140
9,10	D	Bärenschädel	Helm	2 rdm	40	8	4	280	140

Höhlenbärengegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1,2	B	Bärenzahn	1H-S/S	8/4 rdm	-	3	W6+3	1250	600
3 – 5	B	Bärenpranke	1H-Stumpf	8/4 rdm	40	6	W8+3	1400	650
6 – 8	6	Bärenfell	Weste (B)	8/4 rdm / 2 rerdm	-15	6	14	1700	800
9,10	B	Bärenschädel	Helm	8/4 rdm / 1 rerdm	40	8	6	1900	900

Katzenschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Katzenkralle	1H-Schnitt	10 St. / 5 Sn.	50	3	2W3+3	1350	1000
2	X	Säbelzahn	1H-Schnitt	An. +3 / 5 Sn.	50	4	2W3+3	2400	1800
3	X	Katzenzahn	1H-Stich	10 Ge. / 5 Sn.	50	3	2W3+3	1350	1000
4	X	Katzenatze	1H-Stumpf	10 Ad. / 5 Sn.	50	5	2W3+3	1350	1000
5	X	Katzenhaarrobe	Weste (A)	10 In. / 5 Sn. / -6 MS	-50	2	11	2300	1700
6	X	Katzenfell	Weste (B)	10 Sn. / 5 Ge. / -3 NS	-30	4	13	2400	1800
7	X	Katzenleder	Weste (B)	10 Sn. / 5 Ge. / -3 FS	-15	6	15	2500	1800
8	X	Katzenschädel	Helm	10 Sn. / 5 Ca. / -1 FS	50	10	7	2200	1600

Spinnenbeute

Spinnengegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1,2	D	Spinnengreifer	1H-S/S	2 rdm	-	3	W5+1	180	90
3,4	D	Spinnenbein	2H-Stumpf	2 rdm	-	5	W6+1	260	130
5,6	2	Spinnengelenkweste	Weste (E)	1 rdm	40	22	16	630	300
7	3	Spinnengelenkweste	Weste (E)	2 rdm	40	22	18	830	400
8,9	2	Spinnenpanzer	Weste (F)	1 rdm	80	30	18	780	350
10	3	Spinnenpanzer	Weste (F)	2 rdm	80	30	20	1000	450

Riesenspinnengegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1,2	C	Spinnengreifer	1H-S/S	6 rdm	-	3	W5+2	460	220
3,4	C	Spinnenbein	2H-Stumpf	6 rdm	-	5	W6+2	620	300
5,6	4	Spinnengelenkweste	Weste (E)	3 rdm	40	22	19	960	450
7	5	Spinnengelenkweste	Weste (E)	5 rdm / 1 rerdm	40	22	21	1500	700
8,9	4	Spinnenpanzer	Weste (F)	3 rdm	80	30	22	1250	600
10	5	Spinnenpanzer	Weste (F)	5 rdm / 1 rerdm	80	30	23	1700	800

Skorpiongegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1,2	A	Skorpiongreifer	1H-S/S	10/10 rdm	-	3	W5+4	1600	750
3,4	A	Skorpionzange	2H-Schnitt	10/10 rdm	50	8	2W4+4	3300	1600
5,6	A	Skorpionstachel	2H-Stich	10/10 rdm	50	8	W8+4	2500	1200
7,8	A	Skorpionschwanz	1H-Stumpf	10/10 rdm	50	6	W8+4	2500	1200
9,10	A	Skorpionbein	2H-Stumpf	10/10 rdm	-	5	W6+4	2000	950
11,12	A	Skorpionschuppe	Schild	10/10 rdm / 2 rerdm	50	6	8 / W4+3	4000	1900
13 – 18	7	Skorpiongelenkweste	Weste (E)	10/5 rdm / 3 rerdm	40	22	24	3300	1600
16	8	Skorpiongelenkweste	Weste (E)	10/10 rdm / 4 rerdm	40	22	25	4900	2200
17 – 19	7	Skorpionpanzer	Weste (F)	10/5 rdm / 3 rerdm	80	30	27	3600	1700
20	8	Skorpionpanzer	Weste (F)	10/10 rdm / 4 rerdm	80	30	28	5300	2500

Skelettbeute

Skelettwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	E	Skelettschwert	1H-Schnitt	-	10	5	W5	30	15
3	E	Sense	2H-Schnitt	-	10	8	W6	70	35
4	E	Heugabel	2H-Stich	-	10	7	W6	70	35
5 – 7	E	Skelettstab	2H-Stumpf	-	-	3	W5	40	20
8	E	Drescher	2H-Stumpf	-	10	6	W6	70	35
9,10	E	Skelettschild	Schild	-	-	1	1 / W3	20	10

Skelettrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	0	Einband	Weste (A)	-	-85	1	1	2	1
3,4	1	Einband	Weste (A)	-	-85	1	2	10	5
5-7	0	Lochhaut	Weste (A)	-	-50	2	2	10	5
8,9	1	Lochhaut	Weste (A)	-	-50	2	3	20	10
10	0	Knochenpanzer	Weste (D)	-	15	15	10	230	110

Skelettschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Knochensplitter	1H-S/S	2 Ge.	-	3	W5+1	180	130
2	X	Riesensichel	2H-Schnitt	2 St.	25	10	2W3+1	280	210
3	X	Dreizack	2H-Stich	2 St.	25	10	2W3+1	280	210
4	X	Langknochen	2H-Stumpf	2 We.	-	6	W6+1	260	190
5	X	Dinoknochen	2H-Stumpf	2 St.	25	8	2W3+1	280	210
6	X	Salbeneinband	Weste (A)	25 % MR	-75	1	2	760	570
7	X	Salbenknochen	Weste (D)	25 % MR	15	15	12	1050	780
8	X	Salbenüberwurf	Umhang	25 % MR	-	3	-	1500	1100

Zombiewaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	D	Zombieschwert	1H-Schnitt	2 rdm	10	5	W5+1	160	80
3	D	Sense	2H-Schnitt	2 rdm	10	8	W6+1	240	120
4	D	Heugabel	2H-Stich	2 rdm	10	7	W6+1	240	120
5-7	D	Zombiestab	2H-Stumpf	2 rdm	-	3	W5+1	180	90
8	D	Drescher	2H-Stumpf	2 rdm	10	6	W6+1	240	120
9,10	D	Zombieschild	Schild	2 rdm	-	1	1 / W3+1	240	120

Zombierüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	3	Einband	Weste (A)	2 rdm	-85	1	4	140	70
3,4	4	Einband	Weste (A)	3 rdm	-85	1	6	230	110
5-7	3	Lochhaut	Weste (A)	2 rdm	-50	2	6	180	90
8,9	4	Lochhaut	Weste (A)	3 rdm	-50	2	7	260	130
10	3	Knochenpanzer	Weste (D)	2 rdm	15	15	15	610	300

Feuerskelettgegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1-3	C	Skelettschwert	1H-Schnitt	4 rdm	10	5	W5+2	330	160
4	C	Sense	2H-Schnitt	4 rdm	10	8	W6+2	490	220
5	C	Heugabel	2H-Stich	4 rdm	10	7	W6+2	490	220
6-8	C	Skelettstab	2H-Stumpf	4 rdm	-	3	W5+2	360	180
9	C	Drescher	2H-Stumpf	4 rdm	10	6	W6+2	490	220
10,11	C	Skelettschild	Schild	4 rdm	-	1	2 / W3+1	440	200
12-15	5	Einband	Weste (A)	4 rdm	-85	1	7	310	150
16-19	5	Lochhaut	Weste (A)	4 rdm	-50	2	8	340	170
20	4	Knochenpanzer	Weste (D)	3 rdm	15	15	18	880	400

Feuerskelettschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Feuersplitter	1H-S/S	4 Ge. / 2 Sn.	-	3	W5+2	460	340
2	X	Feuersichel	2H-Schnitt	4 St. / 2 Ad.	25	10	2W4+2	1050	780
3	X	Feuerzack	2H-Stich	4 St. / 2 Ge.	25	10	2W4+2	1050	780
4	X	Feuerknochen	2H-Stumpf	4 In. / 2 We.	-	6	W6+2	620	460
5	X	Dinofeuerknochen	2H-Stumpf	4 Ad. / 2 St.	25	8	2W4+2	1050	780
6	X	Balsameinband	Weste (A)	5 In. / 50 % MR	-75	1	7	1600	1200
7	X	Balsamknochen	Weste (D)	5 Ko. / 50 % MR	15	15	18	2200	1600
8	X	Balsamüberwurf	Umhang	50 % MR	-	3	-	2500	1800

Ghulwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	B	Ghulschwert	1H-Schnitt	10/5 rdm	10	5	W5+3	1000	450
3	B	Sense	2H-Schnitt	10/5 rdm	10	8	W6+3	1400	650
4	B	Heugabel	2H-Stich	10/5 rdm	10	7	W6+3	1400	650
5 – 7	B	Ghulstab	2H-Stumpf	10/5 rdm	-	3	W5+3	1050	500
8	B	Drescher	2H-Stumpf	10/5 rdm	10	6	W6+3	1400	650
9,10	B	Ghulschild	Schild	10/5 rdm / 1 rerdm	-	1	3 / W3+2	2100	1000

Ghulrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	7	Einband	Weste (A)	10/10 rdm / 3 rerdm	-85	1	9	2400	1150
3,4	8	Einband	Weste (A)	20/10 rdm / 4 rerdm	-85	1	11	4300	2000
5 – 7	7	Lochhaut	Weste (A)	10/10 rdm / 3 rerdm	-50	2	11	2500	1200
8,9	8	Lochhaut	Weste (A)	20/10 rdm / 4 rerdm	-50	2	12	4300	2000
10	7	Knochenpanzer	Weste (D)	10/10 rdm / 3 rerdm	15	15	21	3200	1500

Mumiengegenstände: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1 – 3	A	Mumien Schwert	1H-Schnitt	15/10 rdm	10	5	W5+4	1900	900
4	A	Sense	2H-Schnitt	15/10 rdm	10	8	W6+4	2200	1000
5	A	Heugabel	2H-Stich	15/10 rdm	10	7	W6+4	2200	1000
6 – 8	A	Mumienstab	2H-Stumpf	15/10 rdm	-	3	W5+4	1900	900
9	A	Drescher	2H-Stumpf	15/10 rdm	10	6	W6+4	2200	1000
10,11	A	Mumien schild	Schild	15/10 rdm / 2 rerdm	-	1	3 / W3+2	4200	2000
12 – 15	9	Einband	Weste (A)	15/15/10 rdm 3/2 rerdm	-85	1	12	6100	3000
16 – 19	9	Lochhaut	Weste (A)	15/15/10 rdm 3/2 rerdm	-50	2	14	6200	3000
20	9	Knochenpanzer	Weste (D)	15/15/10 rdm 3/2 rerdm	15	15	24	7000	3000

Schatz der Pharaonen (Mumien schatz)

Freie Wahl des Gegenstandes. Die Gegenstände hier gehören zu denen, die Werte von hergestellten Waffen überschreiten können.

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
→	X	Knochenzacken	1H-S/S	20 Ge. / 10 Sn.	-	3	W5+5	2500	1800
→	X	Mondsichel	2H-Schnitt	20 St. / 10 Ad.	25	10	2W5+4	5400	4000
→	X	Vierzack	2H-Stich	20 St. / 10 Ge.	25	10	2W5+4	5400	4000
→	X	Knochenstab	2H-Stumpf	20 In. / 10 We.	-	6	W6+5	3300	2400
→	X	Saurusknochen	2H-Stumpf	20 St. / 10 Ad.	25	8	2W5+4	5400	4000
→	X	Spiegeleinband	Weste (A)	20 In. / 20 We. / 10 Sn. 50 % MR / -3 NS	-75	1	15	6800	5100
→	X	Spiegelknochen	Weste (D)	20 Ko. / 20 Ad. / 10 St. 50 % MR / -3 NS	15	15	25	7700	5700
→	X	Spiegelmantel	Umhang	100 % MR	-	3	-	7500	5600
→	X	Pharaonenhandschuhe	Handschuh	An. +3 / 20 Ge.	-	3	-	5000	3700
→	X	Pharaonentiefel	Schuh	20 Ca. / 20 Sn.	-	3	-	4000	3000

Chaoskriegerbeute

Chaoswaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1	A	Chaos-Cinqueda	1H-S/S	10/10 rdm	-	3	W6+4	2000	950
2,3	A	Chaos-Langschwert	1H-Schnitt	10/10 rdm	50	6	W8+4	2500	1200
4,5	A	Chaos-Bihänder	2H-Schnitt	10/10 rdm	75	10	W12+4	5600	2500
6,7	A	Chaos-Doppelaxt	1H-Schnitt	10/10 rdm	60	8	W8+4	2500	1200
8	A	Chaos-Gleve	2H-Schnitt	10/10 rdm	85	12	W5/W6+4	6100	3000
9,10	A	Chaos-Degen	1H-Stich	10/10 rdm	45	4	2W3+4	2200	1000

11	A	Chaos-Partisane	2H-Stich	10/10 rdm	65	10	2W4+4	3100	1500
12	A	Chaos-Kriegsstab	2H-Stumpf	10/10 rdm	-	6	W8+4	2700	1300
13,14	A	Chaos-Streithammer	1H-Stumpf	10/10 rdm	70	8	W10+4	3700	1800
15,16	A	Chaos-Kettenpeitsche	1H-Stumpf	10/10 rdm	45	4	W6+4	1800	850
17	A	Chaos-Langbogen	2H-Schuss	10/10 rdm	55	5	W6+4	2500	1200
18	A	Chaos-Armbrust	1H-Schuss	10/10 rdm	55	6	W6+4	3000	1400
19,20	A	Chaos-Glattschild	Schild	10/10 rdm / 2 rerdm	60	7	9 / W4+3	4000	1900

Chaosrüstungen: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1	8	Chaos-Stoff	Weste (A)	15/10 rdm/ 2/2 rerdm	-85	1	11	4000	1900
2	8	Chaos-Brokat	Weste (A)	15/10 rdm/ 2/2 rerdm	-50	2	12	4100	2000
3	8	Chaos-Kette	Weste (D)	15/10 rdm/ 2/2 rerdm	15	16	22	4800	2200
4,5	8	Chaos-Bänder	Weste (E)	15/10 rdm/ 2/2 rerdm	30	20	24	5000	2200
6	8	Chaos-Schuppen	Weste (E)	15/10 rdm/ 2/2 rerdm	50	25	26	5300	2500
7,8	8	Chaos-Platten	Weste (F)	15/10 rdm/ 2/2 rerdm	80	30	28	5500	2500
9	A	Chaos-Drachenhelm	Helm	10/10 rdm/ 1/1 rerdm	60	12	9	3900	1900
10	A	Chaos-Ritterhelm	Helm	10/10 rdm/ 1/1 rerdm	80	15	10	4000	1900

Chaosschutz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Chaos-Katana	1H-Schnitt	10 St. / 10 Ge. / 5 Ad.	65	6	2W4+4	3400	2500
2	X	Chaos-Zweihänder	2H-Schnitt	10 St. / 10 Ad. / 5 Ge.	80	10	2W5+4	4900	3600
3	X	Chaos-Streitaxt	1H-Schnitt	10 St. / 10 Ge. / 5 Ad.	75	10	2W4+4	3400	2500
4	X	Chaos-Bayonne	1H-Stich	10 Ge. / 10 Sn. / 5 St.	60	4	W8+4	2700	2000
5	X	Chaos-Lanze	2H-Stich	10 Ge. / 10 St. / 5 Ad.	80	12	W10+4	3800	2800
6	X	Chaos-Morgenstern	1H-Stumpf	10 St. / 10 Ad. / 5 Ge.	60	8	W8+4	2700	2000
7	X	Chaos-Turmschild	Schild	15 Ko. / 10 Ad. / - 2 FS	80	10	10 / W5+3	4800	3600
8	X	Chaos-Edelleinen	Weste (A)	15 In. / 15 We. / 10 Ge. -75 -3 FS / -4 MS	-75	1	13	6100	4500
9	X	Chaos-Edelschuppen	Weste (E)	15 Ko. / 15 Ad. / 10 Ge. -3 FS / -2 NS	40	22	27	7400	5500
10	X	Chaos-Edelplatte	Weste (F)	15 Ko. / 15 Ad. / 10 St. -3 NS / -2 FS	80	30	30	7800	5800

Riesenbeute

Trollwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	B	Trollclaymore	2H-Schnitt	8/4 rdm.	60	8	W10+3	2100	1000
3	B	Troll Lochaber Axt	2H-Schnitt	8/4 rdm	65	10	W4/W5+3	2300	1100
4,5	B	Trollpartisane	2H-Stich	8/4 rdm	65	10	2W4+3	1800	850
6,7	B	Trollkeule	2H-Stumpf	8/4 rdm	60	12	W10+3	2100	1000
8	B	Trollschlachtstab	2H-Stumpf	8/4 rdm	-	8	2W4+3	2100	1000
9,10	B	Trollbogen	2H-Schuss	8/4 rdm	60	6	2W3+3	1150	550

Trollrüstungen: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	6	Trollweichleder	Weste (B)	5/5 rdm / 2 rerdm	-40	3	11	1500	700
3-5	6	Trollhartleder	Weste (B)	5/5 rdm / 2 rerdm	-15	6	14	1700	800
6-8	6	Trollniete	Weste (C)	5/5 rdm / 2 rerdm	-5	10	16	1800	850
9,10	6	Trollhalbkette	Weste (C)	5/5 rdm / 2 rerdm	10	14	18	2000	950

Ogerwaffen: (gerade) (die Ogerspeerarmbrust ist eine Armbrust, braucht jedoch beide Hände)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1-3	B	Ogerzweihänder	2H-Schnitt	10/5 rdm	80	10	2W5+3	2900	1400
4,5	B	Ogerlanze	2H-Stich	10/5 rdm	80	12	W10+3	2000	950
6-8	B	Ogerriesenhammer	2H-Stumpf	10/5 rdm	80	15	2W5+3	2900	1400
9	B	Ogerspeerarmbrust	2H-Schuss	10/5 rdm	80	10	2W4+3	2900	1400
10	B	Ogerschild	Schild	10/5 rdm / 1 rerdm	80	7	8	2800	1300

Ogerrüstungen: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	7	Ogerweichleder	Weste (B)	10/5 rdm / 3 rerdm	-40	3	12	2400	1150
3	8	Ogerweichleder	Weste (B)	15/10 rdm / 4 rerdm	-40	3	13	4200	2000
4 – 6	7	Ogerhartleder	Weste (B)	10/5 rdm / 3 rerdm	-15	6	15	2600	1250
7,8	8	Ogerhartleder	Weste (B)	15/10 rdm / 4 rerdm	-15	6	17	4500	2200
9 – 11	7	Ogerniete	Weste (C)	10/5 rdm / 3 rerdm	-5	10	17	2700	1300
12,13	8	Ogerniete	Weste (C)	15/10 rdm / 4 rerdm	-5	10	19	4600	2200
14,15	7	Ogerhalbkette	Weste (C)	10/5 rdm / 3 rerdm	10	14	20	3000	1400
16	8	Ogerhalbkette	Weste (C)	15/10 rdm / 4 rerdm	10	14	21	4800	2200
17,18	B	Ogerhartlederkerappe	Helm	10/5 rdm / 1 rerdm	25	5	5	2100	1000
19,20	B	Ogerhelm	Helm	10/5 rdm / 1 rerdm	50	10	7	2200	1000

Ogerschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Oger-Gleve	2H-Schnitt	10 St. / 10 Ad.	85	12	W5/W6+3	3900	2900
2	X	Oger-Langspeer	2H-Stich	10 St. / 10 Ad.	85	14	W12+3	3700	2700
3	X	Oger-Keule	2H-Stumpf	10 St. / 10 Ad.	85	15	2W6+3	4700	3500
4	X	Oger-Haut	Weste (B)	15 Ge. / 10 Sn. / -4 NS	-30	6	14	4200	3100
5	X	Oger-Warzenhaut	Weste (C)	15 Ge. / 10 Sn. / -4 NS	-5	10	19	4600	3400
6	X	Oger-Ringhaut	Weste (C)	15 Ge. / 10 Ko. / -4 NS	5	12	20	4700	3500

Riesenwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1	A	Riesenschwert	1H-Schnitt	10/10 rdm	50	6	W8+4	2500	1200
2,3	A	Riesenkuse	2H-Schnitt	10/10 rdm	45	8	W3/W4+4	2800	1300
4	A	Riesenkampfspiess	2H-Stich	10/10 rdm	50	8	W8+4	2500	1200
5,6	A	Riesenstreitkolben	1H-Stumpf	10/10 rdm	55	6	W8+4	2500	1200
7,8	A	Riesenschläger	2H-Stumpf	10/10 rdm	50	10	2W4+4	3300	1600
9,10	A	Riesenschild	Schild	10/10 rdm / 2 rerdm	60	7	9 / W4+3	4200	2000

Riesentrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1,2	8	Riesenleder	Weste (B)	15/10 rdm / 2/2 rerdm	-30	4	14	4200	2000
3,4	8	Riesenhartleder	Weste (B)	15/10 rdm / 2/2 rerdm	-15	6	17	4400	2000
5,6	8	Riesenniete	Weste (C)	15/10 rdm / 2/2 rerdm	-5	10	19	4600	2200
7,8	8	Riesenbeschlagenes	Weste (C)	15/10 rdm / 2/2 rerdm	5	12	20	4700	2200
9	8	Riesenkette	Weste (D)	15/10 rdm / 2/2 rerdm	15	16	22	4800	2200
10	A	Riesenhelm	Helm	15/10 rdm / 2 rerdm	60	12	9	4400	2000

Riesenschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Riesen-Schlächter	2H-Schnitt	15 St. / 10 Ad.	60	8	2W5+4	5000	3700
2	X	Riesen-Spiesser	2H-Stich	15 St. / 10 Ad.	60	12	W10+4	4000	3000
3	X	Riesen-Malmer	2H-Stumpf	15 St. / 10 Ad.	60	12	W5/W6+4	6500	4800
4	X	Riesenhaut	Weste (B)	20 Ge. / 20 Sn. / -5 NS	-25	5	17	6400	4800
5	X	Riesenwarzenhaut	Weste (C)	20 Ge. / 20 Sn. / -5 FS	0	11	21	6700	5000
6	X	Umhang der Abwehr	Umhang	-1 NS / -1 FS / -2MS	-	3	-	2500	1800
7	X	Riesenhandschuhe	Handschuh	20 St. / An. +3	-	3	-	5000	3700
8	X	Riesenschuhe	Schuhe	20 Sn. / Te. +3	-	3	-	5000	3700

Titanenwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1	A	Titanenjambiya	1H-S/S	15/10 rdm	-	4	2W3+4	2800	1300
2,3	A	Titanenbihänder	2H-Schnitt	15/10 rdm	75	10	W12+4	5800	2500
4,5	A	Titanenstreitaxt	1H-Schnitt	15/10 rdm	75	10	2W4+4	3400	1600
6,7	A	Titanenlanze	2H-Stich	15/10 rdm	80	12	W10+4	3800	1800
8	A	Titanenstab	2H-Stumpf	15/10 rdm	-	8	2W4+4	3800	1800
9	A	Titanenhammer	1H-Stumpf	15/10 rdm	70	8	W10+4	4000	1900
10	A	Titanenbogen	2H-Schuss	15/10 rdm	70	6	W8+4	3900	1900

Titanenrüstungen: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1	9	Titanenbrokat	Weste (A)	20/20 rdm / 3/2 rerdm	-50	2	14	6200	3000
2,3	9	Titanenleder	Weste (B)	20/20 rdm / 3/2 rerdm	-30	4	16	6300	3000
4	9	Titanenhartleder	Weste (B)	20/20 rdm / 3/2 rerdm	-15	6	18	6500	3000
5,6	9	Titanenniete	Weste (C)	20/20 rdm / 3/2 rerdm	-5	10	20	6700	3000
7	9	Titanenbeschlagenes	Weste (C)	20/20 rdm / 3/2 rerdm	5	12	22	6900	3000
8	9	Titanenkette	Weste (D)	20/20 rdm / 3/2 rerdm	15	16	24	7000	3000
9	A	Titanenschild	Schild	15/10 rdm / 2 rerdm	80	10	10 / W5+3	4800	2200
10	A	Titanenhelm	Helm	15/10 rdm / 2 rerdm	80	12	10	4500	2200

Schatz der Halbgötter (Titanenschatz)

Freie Wahl des Gegenstandes. Die Gegenstände hier gehören zu denen, die Werte von hergestellten Waffen überschreiten können.

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
→	X	Bronze-Schlächter	2H-Schnitt	20 St. / 20 Ge. / An. +3	30	7	2W4+5	7400	5500
→	X	Silber-Schlächter	2H-Schnitt	20 St. / 10 Ad. / An. +5	60	8	2W5+5	10000	7500
→	X	Gold-Schlächter	2H-Schnitt	20 St. / An. +7	90	9	2W6+5	15000	11000
→	X	Bronze-Spiesser	2H-Stich	20 St. / 20 Ge. / An. +3	30	8	W8+5	6300	4700
→	X	Silber-Spiesser	2H-Stich	20 St. / 10 Ge. / An. +5	60	10	W10+5	8200	6100
→	X	Gold-Spiesser	2H-Stich	20 St. / An. +7	90	12	W12+5	12000	9000
→	X	Bronze-Malmer	2H-Stumpf	20 St. / 20 Ad. / An. +3	30	8	2W4+5	7400	5500
→	X	Silber-Malmer	2H-Stumpf	20 St. / 10 Ad. / An. +5	60	10	2W5+5	10000	7500
→	X	Gold-Malmer	2H-Stumpf	20 St. / An. +7	90	12	2W6+5	15000	11000
→	X	Silberbogen	2H-Schuss	20 Ge. / 20 Sn. / An. +3	45	5	W6+5	6300	4700
→	X	Goldbogen	2H-Schuss	20 Ge. / 10 Sn. / An. +5	90	7	2W4+5	10000	7500
→	X	Platinturmschild	Schild	20 Ko. / 10 Ad. / -3 FS	80	10	12 / W6+3	7000	5200
→	X	Platinritterhelm	Helm	15 Ca. / 15 Sn. / -6 MS	80	16	12	6100	4500
→	X	Nerzleder	Weste (B)	20 Ge. / 20 Sn. / 10 Ca. -25 -4 NS / -1 FS / -2 MS	-25	5	18	9500	7100
→	X	Platinnietenleder	Weste (C)	20 Ge. / 20 Sn. / 10 Ad. -4 NS / -1 FS / -2 MS	0	11	21	9700	7200
→	X	Titanen-Umhang	Umhang	-2 NS / 50 % MS	-	3	-	7500	5600
→	X	Titanen-Handschuhe	Handschuhe	10 Ko. / Auffr. +2 / Reg. +2	+2	3	-	9000	6700
→	X	Titanen-Schuhe	Schuhe	20 Ca. / 20 Sn. / Te. +5	+5	-	3	9000	6700

Magische Wesen Beute

Die Gegenstände der magischen Wesen erhalten jeweils alle, die in der Mine sind, wenn das letzte Wesen stirbt. Als letztes Wesen gilt der letzte der kleinsten Version. Solange es noch grössere gibt, gibt es noch keine Gegenstände. Die Gegenstände von magischen Wesen können im Gegensatz zu allen anderen Gegenständen noch in der Spielrunde getauscht und gehandelt werden, in der man sie bekommen hat. Die Aufteilung der Gegenstände ist je nach Typ, so lassen gewisse magische Wesen nur Rüstungen und andere nur Waffen fallen. Somit ist gewährleistet, dass alle Teilnehmer den gleichen Typ haben und somit auch schnell und effektiv ihre Wunschgegenstände ertauschen können.

Steingolemausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1	5	Golemstoff	Weste (A)	5/2 rdm / 1 rerdm	-85	1	7	710	350
2	5	Golembrokat	Weste (A)	5/2 rdm / 1 rerdm	-50	2	8	740	350
3	5	Golemleder	Weste (B)	5/2 rdm / 1 rerdm	-30	4	10	830	400
4	5	Golemhartleder	Weste (B)	5/2 rdm / 1 rerdm	-15	6	12	920	450
5	5	Golemniete	Weste (C)	5/2 rdm / 1 rerdm	-5	10	14	1050	500
6	5	Golembeschlagenes	Weste (C)	5/2 rdm / 1 rerdm	5	12	16	1200	550
7	5	Golemkette	Weste (D)	5/2 rdm / 1 rerdm	15	16	18	1300	600
8	C	Golemlederkappe	Helm	5/2 rdm	-	3	2	720	350
9	C	Golemhochhelm	Helm	5/2 rdm	20	5	3	740	350
10	X	Golemschuhe	Schuhe	5/2 rdm	-	3	-	700	350

Granitgolemausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1	5	Golemhartleder	Weste (B)	5/2 rdm / 1 rerdm	-15	6	12	920	450
2	5	Golemniete	Weste (C)	5/2 rdm / 1 rerdm	-5	10	14	1050	500
3	5	Golembeschlagenes	Weste (C)	5/2 rdm / 1 rerdm	5	12	16	1200	550
4	5	Golemkette	Weste (D)	5/2 rdm / 1 rerdm	15	16	18	1300	600
5	5	Golembänder	Weste (E)	5/2 rdm / 1 rerdm	30	20	20	1500	700
6	5	Golemschuppen	Weste (E)	5/2 rdm / 1 rerdm	50	25	22	1700	800
7	5	Golemplatte	Weste (F)	5/2 rdm / 1 rerdm	80	30	23	1800	850
8	C	Golembreithelm	Helm	5/2 rdm	40	8	5	810	400
9	C	Golemdrachenhelm	Helm	5/2 rdm	60	12	8	980	450
10	X	Golemhandschuhe	Handschuhe	5/2 rdm	-	3	-	700	350

Blitzgolemausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1	C	Golembaselard	1H-S/S	5/2 rdm	-	2	W5+2	510	250
2	C	Golemfarina	1H-Schnitt	5/2 rdm	40	5	2W3+2	630	300
3	C	Golembartaxt	1H-Schnitt	5/2 rdm	45	6	2W3+2	620	300
4	C	Golemgadius	1H-Stich	5/2 rdm	30	4	W6+2	580	250
5	C	Golemdegen	1H-Stich	5/2 rdm	45	4	2W3+2	620	300
6	C	Golemstreitkolben	1H-Stumpf	5/2 rdm	55	6	W8+2	830	400
7	C	Golemflgel	1H-Stumpf	5/2 rdm	30	3	W5+2	420	200
8	C	Golemarmbrust	1H-Schuss	5/2 rdm	40	5	W5+2	660	300
9	C	Golemartsche	Schild	5/2 rdm	-	1	2 / W3+1	740	350
10	C	Golemroundschild	Schild	5/2 rdm	20	3	3 / W3+2	800	350

Knochengolemausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1	C	Golemclaymore	2H-Schnitt	5/2 rdm	60	8	W10+2	1150	550
2	C	Golemkuise	2H-Schnitt	5/2 rdm	45	8	W3/W4+2	800	400
3	C	Golemspiess	2H-Stich	5/2 rdm	50	8	W8+2	840	400
4	C	Golemkampfstab	2H-Stumpf	5/2 rdm	-	5	2W3+2	750	350
5	C	Golemschläger	2H-Stumpf	5/2 rdm	60	8	W10+2	1150	550
6	C	Golemreflexbogen	2H-Schuss	5/2 rdm	40	4	W5+2	550	250
7	C	Golemdrachenschild	Schild	5/2 rdm	40	5	5 / W4+2	920	450
8	C	Golemglattschild	Schild	5/2 rdm	60	7	8 / W4+2	980	450

Hordengolemausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	C	Hordenbaselard	1H-S/S	5/3 rdm	-	2	W5+2	560	250
2	C	Hordenbartaxt	1H-Schnitt	5/3 rdm	45	6	2W3+2	670	300
3	C	Hordengadius	1H-Stich	5/3 rdm	30	4	W6+2	630	300
4	C	Hordenflgel	1H-Stumpf	5/3 rdm	30	3	W5+2	470	220
5	C	Hordenstab	2H-Stumpf	5/3 rdm	-	5	2W3+2	800	350
6	5	Hordenleder	Weste (B)	5 rdm / 1/1 rerdm	-30	4	10	1250	600
7	5	Hordenniete	Weste (C)	5 rdm / 1/1 rerdm	-5	10	14	1400	650
8	5	Hordenkette	Weste (D)	5 rdm / 1/1 rerdm	15	16	18	1700	800
9	5	Hordenschuppen	Weste (E)	5 rdm / 1/1 rerdm	50	25	22	2100	1000
10	X	Golemumhang	Umhang	1/1 rerdm	-	3	-	1500	700

Wasserelementarausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1	8	Wasser-Stoff	Weste (A)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	-85	1	11	4000	1900
2	8	Wasser-Brokat	Weste (A)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	-50	2	12	4100	2000
3	8	Wasser-Leder	Weste (B)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	-30	4	14	4200	2000
4	8	Wasser-Hartleder	Weste (B)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	-15	6	17	4400	2000
5	8	Wasser-Niete	Weste (C)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	-5	10	19	4600	2200
6	8	Wasser-Beschlagenes	Weste (C)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	5	12	20	4700	2200
7	8	Wasser-Kette	Weste (D)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	15	16	22	4800	2200
8	A	Wasser-Lederkappe	Helm	15/10 rdm / 2 rerdm	-	3	3	4000	1900
9	A	Wasser-Hochhelm	Helm	15/10 rdm / 2 rerdm	20	5	4	4100	2000
10	X	Wasser-Schuhe	Schuhe	10/10 rdm / „Schwimmen“	-	3	-	3000	1400

Erdelementarausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1	8	Erden-Hartleder	Weste (B)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	-15	6	17	4400	2000
2	8	Erden-Niete	Weste (C)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	-5	10	19	4600	2200
3	8	Erden-Beschlagenes	Weste (C)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	5	12	20	4700	2200
4	8	Erden-Kette	Weste (D)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	15	16	22	4800	2200
5	8	Erden-Bänder	Weste (E)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	30	20	24	5000	2200
6	8	Erden-Schuppen	Weste (E)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	50	25	26	5300	2500
7	8	Erden-Platte	Weste (F)	15/10 rdm / 3/1 rerdm	80	30	23	5500	2500
8	A	Erden-Breithelm	Helm	15/10 rdm / 2 rerdm	40	8	7	4200	2000
9	A	Erden-Drachenhelm	Helm	15/10 rdm / 2 rerdm	60	12	9	4400	2000
10	X	Erden-Handschuhe	Handschuhe	15 rdm / An. +3	-	3	-	4500	2200

Windelementarausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1	A	Wind-Baselard	1H-S/S	10 rdm / An. +3	-	2	W5+4	1900	900
2	A	Wind-Faringa	1H-Schnitt	10 rdm / An. +3	40	5	2W3+4	2600	1250
3	A	Wind-Bartaxt	1H-Schnitt	10 rdm / An. +3	45	6	2W3+4	2500	1200
4	A	Wind-Gladius	1H-Stich	10 rdm / An. +3	30	4	W6+4	2100	1000
5	A	Wind-Degen	1H-Stich	10 rdm / An. +3	45	4	2W3+4	2500	1200
6	A	Wind-Streitkolben	1H-Stumpf	10 rdm / An. +3	55	6	W8+4	2700	1300
7	A	Wind-Flegel	1H-Stumpf	10 rdm / An. +3	30	3	W5+4	1700	800
8	A	Wind-Armbrust	1H-Schuss	10 rdm / An. +3	40	5	W5+4	2500	1200
9	A	Wind-Tartsche	Schild	15/10 rdm / 1/1 rerdm	-	1	3 / W3+2	4100	2000
10	A	Wind-Rundschild	Schild	15/10 rdm / 1/1 rerdm	20	3	4 / W3+3	4200	2000

Feuerelementarausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1	A	Feuer-Claymore	2H-Schnitt	5 rdm / Reg. +2	60	8	W10+4	4000	1900
2	A	Feuer-Lochaber	2H-Schnitt	5 rdm / Reg. +2	65	10	W4/W5+4	4200	2000
3	A	Feuer-Spiess	2H-Stich	5 rdm / Reg. +2	50	8	W8+4	2800	1300
4	A	Feuer-Stab	2H-Stumpf	5 rdm / Auffr. +2	-	5	2W3+4	2800	1300
5	A	Feuer-Schläger	2H-Stumpf	5 rdm / Reg. +2	60	8	W10+4	4000	1900
6	A	Feuer-Reflexbogen	2H-Schuss	10/5 rdm / RW +10	40	4	W5+4	2100	1000
7	A	Feuer-Drachenschild	Schild	15/10 rdm / 1/1 rerdm	40	5	7 / W4+3	4300	2000
8	A	Feuer-Glattschild	Schild	15/10 rdm / 1/1 rerdm	60	7	9 / W4+3	4400	2000

Hordenbestienausrüstung:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	A	Bestien-Baselard	1H-S/S	15/15 rdm	-	2	W5+4	2200	1050
2	A	Bestien-Bartaxt	1H-Schnitt	15/15 rdm	45	6	2W3+4	2800	1300
3	A	Bestien-Gladius	1H-Stich	15/15 rdm	30	4	W6+4	2400	1150
4	A	Bestien-Flegel	1H-Stumpf	15/15 rdm	30	3	W5+4	2000	900
5	A	Bestien-Stab	2H-Stumpf	15/15 rdm	-	5	2W3+4	2800	1300
6	8	Bestien-Leder	Weste (B)	15/15 rdm / 2/1/1 rerdm	-30	4	14	4400	2000
7	8	Bestien-Niete	Weste (C)	15/15 rdm / 2/1/1 rerdm	-5	10	19	4800	2200
8	8	Bestien-Kette	Weste (D)	15/15 rdm / 2/1/1 rerdm	15	16	22	5100	2500
9	8	Bestien-Schuppen	Weste (E)	15/15 rdm / 2/1/1 rerdm	50	25	24	5300	2500
10	X	Horden-Umhang	Umhang	Auffr. +2 / Reg. +2	-	3	-	7500	3500

Dämonenbeute

Dämonenwaffen: (gerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Schaden	Preis	Wert
1,2	A	Dämonencinqueda	1H-S/S	15/10 rdm	-	3	W6+4	2300	1100
3-5	A	Dämonenschwert	1H-Schnitt	15/10 rdm	50	6	W8+4	2800	1300
6,7	A	Dämonenstreitaxt	1H-Schnitt	15/10 rdm	65	10	2W4+4	3400	1600
8-10	A	Dämonendegen	1H-Stich	15/10 rdm	45	4	2W3+4	2500	1200
11,12	A	Dämonenstab	2H-Stumpf	15/10 rdm	-	6	W8+4	3000	1400
13,14	A	Dämonenhammer	1H-Stumpf	15/10 rdm	70	8	W10+4	4000	1900
15-17	A	Dämonenmorgenstern	1H-Stumpf	15/10 rdm	60	8	W8+4	2700	1300
18	A	Dämonenarbaleste	1H-Schuss	15/10 rdm	55	6	W6+4	3200	1500
19,20	A	Dämonenschild	Schild	15/10 rdm / 2 rerdm	60	7	9 / W4+3	4400	2000

Dämonenrüstung: (ungerade)

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abwehr	Preis	Wert
1 – 3	9	Dämonenstoff	Weste (A)	20/15 rdm / 3/1 rerdm	-85	1	12	5100	2500
4,5	9	Dämonenbrokat	Weste (A)	20/15 rdm / 3/1 rerdm	-50	2	14	5200	2500
6 – 8	9	Dämonenleder	Weste (B)	20/15 rdm / 3/1 rerdm	-30	4	16	5300	2500
9,10	9	Dämonenniete	Weste (C)	20/15 rdm / 3/1 rerdm	-5	10	20	5700	2500
11,12	9	Dämonenkette	Weste (D)	20/15 rdm / 3/1 rerdm	15	16	24	6000	2500
13,14	9	Dämonenbänder	Weste (E)	20/15 rdm / 3/1 rerdm	30	20	26	6300	3000
15,16	9	Dämonenschuppen	Weste (E)	20/15 rdm / 3/1 rerdm	50	25	28	6500	3000
17,18	9	Dämonenplatte	Weste (F)	20/15 rdm / 3/1 rerdm	80	30	30	6800	3000
19	9	Dämonenhelm	Helm	15/10 rdm / 2 rerdm	60	12	9	4400	2000
20	X	Dämonenumhang	Umhang	„Flugfähigkeit“	-	3	-	2000	900

Schatz der Hölle (Dämonenschatz)

Freie Wahl des Gegenstandes. Die Gegenstände hier gehören zu denen, die Werte von hergestellten Waffen überschreiten können. WS = Wurfscaden

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
→	X	Bronze-Hacker	1H-Schnitt	20 St. / 15 Ge. / WS +2	30	5	W6+5	5100	3800
→	X	Silber-Hacker	1H-Schnitt	20 St. / 5 Ge. / WS +3	60	8	W8+5	6200	4600
→	X	Gold-Hacker	1H-Schnitt	15 St. / WS +4	90	10	W10+5	8500	6300
→	X	Bronze-Hammer	1H-Stumpf	20 St. / 20 Ge. / An. +3	30	4	2W3+5	6600	4900
→	X	Silber-Hammer	1H-Stumpf	20 St. / 10 Ge. / An. +5	60	5	2W4+5	7200	5400
→	X	Gold-Hammer	1H-Stumpf	20 St. / An. +7	90	7	W12+5	11000	8200
→	X	Weisheits-Stab	2H-Stumpf	20 We. / 5 In. / Auffr. +3	-	6	2W4+5	6800	5100
→	X	Intelligenz-Stab	2H-Stumpf	20 In. / 5 We. / Auffr. +3	-	6	2W4+5	6800	5100
→	X	Lebensstab	2H-Stumpf	20 Ko. / 5 Ca. / Reg. +3	-	6	2W4+5	6800	5100
→	X	Silberarmbrust	1H-Schuss	20 Ge. / 20 Sn. / An. +3	45	6	W6+5	7500	5600
→	X	Goldarmbrust	2H-Schuss	20 Ge. / 10 Sn. / An. +5	90	8	2W4+5	12000	9000
→	X	Platintartsche	Schild	20 Ko. / 10 Ca. / -3 FS	-	1	5 / W4+3	5800	4300
→	X	Nerzlederkappe	Helm	15 In. / 15 We. / -6 MS	-	1	5	5600	4200
→	X	Samtrobe	Weste (A)	20 In. / 20 We. / 10 Ca. -75 -4 NS / -1 FS / -2 MS	-75	1	14	9200	6900
→	X	Platinkette	Weste (D)	20 Ad. / 20 Ko. / 10 St. -4 NS / -1 FS / -2 MS	15	16	25	10000	7500
→	X	Höllenumhang	Umhang	„Alle Basiswerte +5“	-	3	-	8000	6000
→	X	Höllenhandschuhe	Handschuhe	-2 NS / -2 FS	-	3	-	5000	3700
→	X	Höllenschuhe	Schuhe	25 % MR / -4 MS	-	3	-	5000	3700

Echsenbeute

Krokodilgegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1,2	C	Krokodilzahn	1H-S/S	5 rdm	-	3	W5+2	410	200
3	C	Krokodilkralle	1H-Schnitt	5 rdm	10	3	W5+2	380	190
4,5	C	Krokoderpeitsche	1H-Stumpf	5 rdm	20	1	W4+2	270	130
6,7	4	Krokodilleder	Weste (C)	4 rdm	-5	10	13	580	250
8,9	4	Krokodilschuppen	Weste (E)	4 rdm	50	25	20	1100	500
10	X	Krokodilschuhe	Schuhe	„Schwimmen“	-	3	-	500	220

Seemonstergegenstände:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1,2	B	Stachel	1H-S/S	10 rdm	-	5	W6+3	990	450
3,4	B	Horn	1H-Stich	10 rdm	30	8	2W3+3	1150	550
5,6	B	Tentakel	1H-Stumpf	10 rdm	30	3	W5+3	700	300
7,8	7	Schleimhaut	Weste (B)	10/5 rdm / 2 rerdm	-30	4	15	2000	950
9	7	Schleimschuppen	Weste (E)	10/5 rdm / 2 rerdm	50	25	25	2900	1400
10	B	Schleimhelm	Helm	10 rdm	20	5	4	1050	500

Sceadaschatz:

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
1	X	Sceadazahn	1H-S/S	10 St. / 5 Ge. / An. +3	-	3	W5+4	2800	2100
2	X	Sceadakralle	1H-Schnitt	10 St. / 5 Sn. / An. +3	40	6	2W3+4	3600	2700
3	X	Sceadahorn	1H-Stich	10 Ge. / 5 Sn. / An. +3	40	5	2W3+4	3600	2700
4	X	Sceadakeule	2H-Stumpf	10 St. / 5 Ad. / An. +3	40	9	W8+4	3800	2800
5	X	Sceadabrust	Schild	10 Ko./10 Sn./50 % MR	40	5	7 / W4+2	5000	3700
6	X	Sceadaschuppe	Weste (E)	20 Ko. / 10 Ad. 50 % MR / -2 NS	50	25	28	5800	4300
7	X	Sceadaplatten	Weste (F)	20 Ko. / 10 Ad. 50 % MR / -4 MS	80	30	30	6000	4500
8	X	Sceadakopf	Helm	10 Ca./10 Sn./50 % MR	40	8	7	4700	3500

Schatz der Meere (Seeschlangenschatz)

Freie Wahl des Gegenstandes. Die Gegenstände hier gehören zu denen, die Werte von hergestellten Waffen überschreiten können.

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
→	X	Neptuns Schwert	1H-Schnitt	10 St. / 5 Ge. / An. +5	50	6	W8+4	4800	3600
→	X	Neptuns Dreizack	2H-Stich	10 Ge. / 5 St. / An. +5	50	8	2W4+4	5500	4100
→	X	Neptuns Stab	2H-Stumpf	10 In./10 We./Auffr. +2	-	5	W8+4	4800	3600
→	X	Neptuns Zepter	1H-Schlag	10 Ca./10 Sn./Reg. +2	50	6	W8+4	4500	3300
→	X	Neptuns Robe	Weste (A)	20 In. / 20 We. / 10 Ge. 50 % MR / -4 MS	-85	1	12	6600	4900
→	X	Neptuns Panzer	Weste (E)	20 Ko. / 20 Ad. / 10 Sn. 50 % MR / -4 MS	50	25	28	8000	6000
→	X	Neptuns Krone	Helm	15 Ca. / 15 Sn. / RW +5	50	10	8	5200	3900
→	X	Neptuns Umhang	Umhang	40 Ca. / „Schwimmen“	-	3	-	4500	3300

Schatz der Berge (Drachenschatz)

Freie Wahl des Gegenstandes. Die Gegenstände hier gehören zu denen, die Werte von hergestellten Waffen überschreiten können.

Code	St.	Name	Typ	Extras	Anf.	G.	Abw./Sch.	Preis	Wert
→	X	Waffe des Händlers	1H-S/S	An. +10	-	3	W5+5	6000	4500
→	X	Bronze-Drachenkralle	1H-Schnitt	20 St. / 20 Ge. / An. +3	30	5	2W3+5	5900	4400
→	X	Silber-Drachenkralle	1H-Schnitt	20 St. / 10 Ge. / An. +5	60	6	2W4+5	7700	5700
→	X	Gold-Drachenkralle	1H-Schnitt	20 St. / An. +7	90	7	2W5+5	10000	7500
→	X	Waffe des Kriegers	2H-Schnitt	20 St. / 20 Ad. / 20 Ge.	100	12	2W8+5	20000	15000
→	X	Bronze-Drachenzahn	1H-Stich	20 Ge. / 20 St. / An. +3	30	3	W6+5	5100	3800
→	X	Silber-Drachenzahn	1H-Stich	20 Ge. / 10 St. / An. +5	60	4	W8+5	6700	5000
→	X	Gold-Drachenzahn	1H-Stich	20 Ge. / An. +7	90	5	W10+5	8500	6300
→	X	Waffe des Magiers	2H-Stumpf	10 In./10 We./Auffr. +4	-	8	2W3+5	7500	5600
→	X	Platindrachenschild	Schild	20 Ko. / 10 Sn. / -3 FS	40	8	8 / W5+3	6200	4600
→	X	Platinbreithelm	Helm	15 Ca. / 15 Sn. / -6 MS	40	8	8	5800	4300
→	X	Drachenkopf	Helm	10 Ad. / 10 Ko. / 10 St. 50 % MR	100	20	12	6100	4500
→	X	Drachenschuppen	Weste (E)	20 Ko. / 20 Ad. / 10 St. -4 NS / -1 FS / -2 MS	50	25	30	11000	8200
→	X	Drachenplatten	Weste (F)	20 Ko. / 20 Ad. / 10 St. -4 NS / -1 FS / -2 MS	80	30	32	11000	8200
→	X	Drachenumhang	Umhang	10 Ge. / 10 Sn. / RW +10	-	3	-	7000	5200
→	X	Drachenhandschuhe	Handschuhe	An. +5 / Ver. +5	-	3	-	10000	7500
→	X	Drachenschuhe	Schuhe	Te. +5 / „Flugfähigkeit“	-	3	-	7500	5600
→	X	Drachenherz	↓	↓	-	-	-	-	-

Wenn ein Charakter das Drachenherz nimmt, dann wird dieses sofort wieder aus dem Spiel entfernt, und der Charakter erhält permanent 60 Lebenspunkte, 15 Mana, Regeneration +1 und Auffrischung +1. Das Drachenherz kann vom gleichen Charakter nur EINMAL genommen werden und ist nicht tauschbar.

Waffenkunst

Stichwaffen

Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Ener
02) Stich I	+0	+0	+0	keiner	-	0	0
04) Seitenstich I	+5	+0	+0	keiner	von der Seite	0	0
06) Rückenstich I	+5	+0	+1	keiner	von hinten	0	0
08) Gefährlicher Stich I	+10	-5	+1	keiner	-	2	0
10) Kunst des Katzbalgers				Katzbalger können ohne Einbussen genutzt werden			
10) Bluter I	+0	+0	+0	Blutung (3 Runden für 2 Schaden)	-	2	0
12) Stich II	+0	+0	+1	keiner	-	0	0
14) Seitenstich II	+5	+0	+1	keiner	von der Seite	0	0
16) Rückenstich II	+5	+0	+2	keiner	von hinten	0	0
18) Gefährlicher Stich II	+15	-5	+2	keiner	-	3	0
20) Kunst des Kris				Kris können ohne Einbussen genutzt werden			
20) Geschickter Stich I	+0	+0	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 15 Geschick	-	2	0
22) Durchstechen I	+0	+0	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 15 Stärke	-	2	0
24) Wadenstich I	-5	+0	+0	Gegner hat nächste Runde: ½ Tempo	von hinten	1	0
26) Armstich I	-5	+0	+0	Gegner hat nächste Runde: A -10 / S -3	von der Seite	1	0
28) Bruststoss I	+10	+0	+1	Blutung (3 Runden für 2 Schaden)	von vorne	4	0
30) Kunst des Gladius				Gladius können ohne Einbussen genutzt werden			
30) Kunst des Speers				Speere können ohne Einbussen genutzt werden			
30) Bluter II	+0	+0	+2	Blutung (3 Runden für 3 Schaden)	-	4	0
32) Stich III	+5	+0	+2	keiner	-	0	0
34) Seitenstich III	+10	+0	+2	keiner	von der Seite	0	0
36) Rückenstich III	+10	+0	+3	keiner	von hinten	0	0
38) Gefährlicher Stich III	+25	-10	+3	keiner	-	4	0
40) Kunst der Pike				Piken können ohne Einbussen genutzt werden			
40) Schenkelstoss I	-5	+0	+1	Gegner hat nächste Runde: ½ Tempo / S -3	-	3	2
42) Nierenstich I	+0	+0	+5	keiner	von der Seite	2	0
44) Nachstich I	+15	+0	+2	kann nur nach Gefährlichem Stich ausgeführt werden	-	0	0
45) Kunst des Degens				Degen können ohne Einbussen genutzt werden			
46) Paradeschlag I	+0	+10	+1	keiner	-	0	3
48) Wadenstich II	+0	+0	+2	Gegner hat nächste Runde: ½ Tempo	von hinten	3	0
50) Kunst des Kampfspiesses				Kampfspieße können ohne Einbussen genutzt werden			
50) Armstich II	+0	+0	+1	Gegner hat nächste Runde: A -20 / S -6	von der Seite	2	0
52) Stich IV	+5	+0	+4	keiner	-	0	0
54) Seitenstich IV	+10	+0	+4	keiner	von der Seite	0	0
56) Rückenstich IV	+10	+0	+5	keiner	von hinten	0	0
58) Gefährlicher Stich IV	+40	-15	+4	keiner	-	5	0
60) Kunst der Bayonne				Bayonnes können ohne Einbussen genutzt werden			
60) Bluter III	+0	+0	+3	Blutung (3 Runden für 5 Schaden)	-	6	0
62) Nierenstich II	+0	+0	+7	keiner	von der Seite	4	0
64) Nachstich II	+20	+0	+4	kann nur nach Gefährlichem Stich III+ ausgeführt werden	-	0	0
65) Kunst der Partisane				Partisanen können ohne Einbussen genutzt werden			
66) Rückenstachel	+5	-5	+2	Wurf ; macht 4 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten	5	5
68) Meisterstich	+10	+10	+5	keiner	-	5	0
70) Geschickter Stich II	+0	+0	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 10 Geschick	-	5	0
72) Durchstechen II	+0	+0	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 10 Stärke	-	5	0
74) Bruststoss II	+10	+0	+3	Blutung (3 Runden für 4 Schaden)	von vorne	4	0
76) Lungenstoss	+5	+0	+3	Gegner hat die nächste Runde: V -10 / S -5	-	4	0
78) Paradeschlag II	+0	+15	+3	keiner	-	1	3
80) Kunst der Lanze				Lanzen können ohne Einbussen genutzt werden			
80) Schenkelstoss II	+0	+0	+3	Gegner hat nächste Runde: ½ Tempo / S -5	-	3	4
82) Stich V	+10	+0	+5	keiner	-	0	0
84) Seitenstich V	+15	+0	+5	keiner	von der Seite	0	0
86) Rückenstich V	+15	+0	+6	keiner	von hinten	0	0
88) Gefährlicher Stich V	+50	-20	+6	keiner	-	6	0
90) Herzstich	+0	+0	+3	Blutung (3 Runden für 8 Schaden)	von vorne	2	10
92) Nierenstich III	+0	+0	+12	keiner	von der Seite	6	0
94) Nachstich III	+25	+0	+6	kann nur nach Gefährlicher Stich V ausgeführt werden	-	0	0
96) Gliederstich	+0	+0	+1	Gegner überspringt die nächste Runde	von der Seite	2	5
98) Paradeschlag III	+5	+20	+5	keiner	-	2	5
00) Todesstoss	+10	+0	+10	Blutung (3 Runden für 5 Schaden)	von vorne	5	10

Schnittwaffen

	Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Ener
02)	Schnitt I	+0	+0	+0	keiner	-	0	0
04)	Seitenschnitt I	+0	+0	+1	keiner	von der Seite	0	0
06)	Rückenschnitt I	+0	+0	+2	keiner	von hinten	0	0
08)	Wuchtiger Schnitt I	-10	-5	+4	keiner	-	1	0
10)	Kunst des Breitschwerts				Breitschwerter können ohne Einbussen genutzt werden			
10)	Längsschnitt I	+10	+0	+2	keiner	von vorne	3	0
12)	Schnitt II	+0	+0	+1	keiner	-	0	0
14)	Seitenschnitt II	+0	+0	+2	keiner	von der Seite	0	0
15)	Kunst der Axt				Äxte können ohne Einbussen genutzt werden			
16)	Rückenschnitt II	+0	+0	+3	keiner	von hinten	0	0
18)	Wuchtiger Schnitt II	-10	-5	+6	keiner	-	2	0
20)	Kunst des Bastardschwerts				Bastardschwerter können ohne Einbussen genutzt werden			
20)	Doppelschnitt I	-5	-5	+0	Es können 2 Angriffe in dieser Runde gemacht werden	-	3	5
22)	Tiefer Schnitt I	+0	+0	+0	Zusätzlicher Schaden +1 pro 15 Stärke	-	2	0
24)	Achillesschnitt I	-5	+0	+1	Gegner hat nächste Runde: ½ Tempo	von hinten	2	0
25)	Kunst des Säbels				Säbel können ohne Einbussen genutzt werden			
25)	Kunst der Zweihandaxt				Zweihandäxte können ohne Einbussen genutzt werden			
26)	Armschnitt I	+0	+0	+1	Gegner hat nächste Runde: A -10 / V -10	von der Seite	0	3
28)	Köpfschnitt I	+0	+0	+2	Blutung (3 Runden für 2 Schaden)	-	3	0
30)	Kunst des Kampfbeils				Kampfbeile können ohne Einbussen genutzt werden			
30)	Längsschnitt II	+10	+0	+4	keiner	von vorne	4	0
32)	Schnitt III	+0	+0	+3	keiner	-	0	0
34)	Seitenschnitt III	+0	+0	+4	keiner	von der Seite	0	0
36)	Rückenschnitt III	+0	+0	+5	keiner	von hinten	0	0
38)	Wuchtiger Schnitt III	-10	-5	+8	keiner	-	3	0
40)	Kunst des Faringas				Faringa können ohne Einbussen genutzt werden			
40)	Kunst des Anderthalbhänders				Anderthalbhänder können ohne Einbussen genutzt werden			
40)	Sehntrenner I	-10	+0	+2	Gegner hat nächste Runde: Tempo 0	von hinten	3	5
42)	Rippenschnitt I	-5	+0	+6	keiner	von der Seite	2	0
44)	Nachschnitt I	+0	+0	+5	kann nur nach Wuchtiger Schnitt ausgeführt werden	-	0	0
45)	Kunst der Bartaxt				Bartäxte können ohne Einbussen genutzt werden			
45)	Kunst der Kuse				Kusen können ohne Einbussen genutzt werden			
46)	Paradeschlag I	+0	+10	+1	keiner	-	1	0
48)	Achillesschnitt II	-5	+0	+3	Gegner hat nächste Runde: ½ Tempo	von hinten	3	0
50)	Kunst des Langschwerts				Langschwerter können ohne Einbussen genutzt werden			
50)	Armschnitt II	+0	+0	+4	Gegner hat nächste Runde: A -20 / V -10	von der Seite	0	5
52)	Schnitt IV	+0	+0	+5	keiner	-	0	0
54)	Seitenschnitt IV	+0	+0	+6	keiner	von der Seite	0	0
56)	Rückenschnitt IV	+0	+0	+7	keiner	von hinten	0	0
58)	Wuchtiger Schnitt IV	-10	-5	+11	keiner	-	4	0
60)	Kunst der Doppelaxt				Doppeläxte können ohne Einbussen genutzt werden			
60)	Kunst des Claymores				Claymores können ohne Einbussen genutzt werden			
60)	Längsschnitt III	+15	+0	+7	keiner	von vorne	5	0
62)	Rippenschnitt II	-5	+0	+10	keiner	von der Seite	4	0
64)	Nachschnitt II	+0	+0	+8	kann nur nach Wuchtiger Schnitt III+ ausgeführt werden	-	0	0
65)	Kunst des Katanas				Katana können ohne Einbussen genutzt werden			
65)	Kunst der Lochaber Axt				Lochaber Äxte können ohne Einbussen genutzt werden			
66)	Schädelspalter	+10	+0	+5	Blutung (3 Runden für 3 Schaden)	von vorne	5	3
68)	Meisterschnitt	+5	+5	+7	keiner	-	5	0
70)	Doppelschnitt II	-5	-5	+2	Es können 2 Angriffe in dieser Runde gemacht werden	-	5	5
72)	Tiefer Schnitt II	+0	+0	+0	Zusätzlicher Schaden +1 pro 10 Stärke	-	5	0
74)	Köpfschnitt II	+0	+0	+4	Blutung (3 Runden für 3 Schaden)	-	3	0
75)	Kunst der Streitaxt				Streitäxte können ohne Einbussen genutzt werden			
75)	Kunst des Bihänders				Bihänder können ohne Einbussen genutzt werden			
76)	Arm-Trenner	+0	+0	+4	Gegner überspringt nächste Runde die Phasen 2 und 3	von der Seite	6	0
78)	Paradeschlag II	+0	+15	+2	keiner	-	1	0
80)	Sehntrenner II	+0	+0	+4	Gegner hat nächste Runde: Tempo 0	von hinten	3	10
82)	Schnitt V	+5	+0	+6	keiner	-	0	0
84)	Seitenschnitt V	+5	+0	+7	keiner	von der Seite	0	0
85)	Kunst der Gleve				Gleven können ohne Einbussen genutzt werden			
86)	Rückenschnitt V	+5	+0	+8	keiner	von hinten	0	0
88)	Wuchtiger Schnitt V	-10	-5	+14	keiner	-	5	0
90)	Kunst des Flambergs				Flamberge können ohne Einbussen genutzt werden			
90)	Kreuzschlag	+0	+0	+4	Es können 2 Angriffe in dieser Runde gemacht werden	von vorne	3	10
92)	Rippenschnitt III	-5	+0	+14	keiner	von der Seite	6	0
94)	Nachschnitt III	+0	+0	+12	kann nur nach Wuchtiger Schnitt V ausgeführt werden	-	0	0
96)	Bein-Trenner	+0	+0	+4	Gegner hat nächste Runde: ½ Tempo / V -10 / A -10 / S -5	von hinten	5	5
98)	Paradeschlag III	+0	+20	+3	keiner	-	1	0
00)	Kunst der Hellebarde				Hellebarden können ohne Einbussen genutzt werden			
00)	Todesschnitt	+0	+0	+15	Blutung (3 Runden für 3 Schaden)	von vorne	5	10

Stumpfe Waffen

Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Ener
02) Schlag I	-5	+0	+1	keiner	-	0	0
04) Seitenschlag I	-5	+0	+2	keiner	von der Seite	0	0
06) Rückenschlag I	+0	+0	+2	keiner	von hinten	0	0
08) Wuchtschlag I	-5	-5	+5	keiner	-	3	0
10) Kunst des Nunchaku				Nunchaku können ohne Einbussen genutzt werden			
10) Betäuben I	-5	+0	-4	Gegner überspringt die nächste Runde	-	4	0
12) Schlag II	-5	+0	+2	keiner	-	0	0
14) Seitenschlag II	-5	+0	+3	keiner	von der Seite	0	0
16) Rückenschlag II	+0	+0	+3	keiner	von hinten	0	0
18) Wuchtschlag II	-5	-5	+6	keiner	-	3	0
20) Kunst der Lederpeitsche				Lederpeitschen können ohne Einbussen genutzt werden			
20) Kunst des Zepfers				Zepfer können ohne Einbussen genutzt werden			
20) Rundumschlag I	-5	-10	-2	alle Gegner um den Kämpfer werden angegriffen (max 4)	-	3	0
22) Kraftschlag I	-5	+0	-1	Zusätzlicher Schaden +1 pro 12 Stärke	-	2	0
24) Beinschlag I	-5	+0	+2	Gegner hat nächste Runde: Tempo -6	von hinten	2	0
26) Armschlag I	-5	+0	+1	Gegner hat nächste Runde: A -20	von der Seite	1	0
28) Kopfnuss I	-5	+0	+3	Gegner hat nächste Runde: A -10 / S -3	-	4	0
30) Kunst des Flegels				Flegel können ohne Einbussen genutzt werden			
30) Betäuben II	-5	+0	-2	Gegner überspringt die nächste Runde	-	5	0
32) Schlag III	-5	+0	+4	keiner	-	0	0
34) Seitenschlag III	-5	+0	+5	keiner	von der Seite	0	0
36) Rückenschlag III	+0	+0	+5	keiner	von hinten	0	0
38) Wuchtschlag III	-5	-5	+8	keiner	-	3	0
40) Kunst der Stachelkeule				Stachelkeulen können ohne Einbussen genutzt werden			
40) Zermalmer I	-	-5	+1	ignoriert Abwehr des Ziels	-	5	5
42) Rückgratbrecher I	+0	+0	+4	Gegner hat nächste Runde: V -20	von hinten	2	0
44) Nachschlag I	+10	+0	+3	kann nur nach Wuchtschlag ausgeführt werden	-	0	0
45) Kunst der Kettenpeitsche				Kettenpeitschen können ohne Einbussen genutzt werden			
46) Paradeschlag I	+0	+10	+1	keiner	-	0	3
48) Beinschlag II	-5	+0	+4	Gegner hat nächste Runde: Tempo -9	von hinten	5	0
50) Armschlag II	-5	+0	+4	Gegner hat nächste Runde: A -30	von der Seite	2	0
52) Schlag IV	-5	+0	+6	keiner	-	0	0
54) Seitenschlag IV	-5	+0	+7	keiner	von der Seite	0	0
55) Kunst des Streitkolben				Streitkolben können ohne Einbussen genutzt werden			
56) Rückenschlag IV	+0	+0	+7	keiner	von hinten	0	0
58) Wuchtschlag IV	-5	-5	+10	keiner	-	3	0
60) Kunst des Morgensterns				Morgensterne können ohne Einbussen genutzt werden			
60) Betäuben III	-5	+0	+2	Gegner überspringt die nächste Runde	-	4	5
62) Rückgratbrecher II	+0	+0	+7	Gegner hat nächste Runde: V -40	von hinten	5	0
64) Nachschlag II	+10	+0	+5	kann nur nach Wuchtschlag III+ ausgeführt werden	-	0	0
66) Kinnhammer	-5	+0	+4	Gegner überspringt die nächste Runde	von vorne	5	5
68) Meisterschlag	+5	+0	+8	keiner	-	5	0
70) Kunst des Streithammers				Streithämmer können ohne Einbussen genutzt werden			
70) Rundumschlag II	+0	-5	+1	alle Gegner um den Kämpfer werden angegriffen (max 4)	-	5	0
72) Kraftschlag II	-5	+0	-1	Zusätzlicher Schaden +1 pro 8 Stärke	-	5	0
74) Kopfnuss II	+0	+0	+5	Gegner hat nächste Runde: A -15 / S -5	-	5	0
76) Schulterbrecher	-5	+0	+5	Gegner überspringt nächste Runde die Phasen 2 und 3	von der Seite	6	0
78) Paradeschlag II	+0	+15	+2	keiner	-	0	3
80) Zermalmer II	-	-5	+4	ignoriert Abwehr des Ziels	-	6	6
82) Schlag V	+0	+0	+7	keiner	-	0	0
84) Seitenschlag V	+0	+0	+8	keiner	von der Seite	0	0
85) Kunst des Kriegshammers				Kriegshämmer können ohne Einbussen genutzt werden			
86) Rückenschlag V	+0	+0	+9	keiner	von hinten	0	0
88) Wuchtschlag V	-5	-5	+12	keiner	-	3	0
90) Atemnot	+0	+0	+4	Gegner hat nächste Runde: A -20 / V -20 / S -3	von vorne	0	8
92) Rückgratbrecher III	+0	+0	+10	Gegner hat nächste Runde: V -60	von hinten	8	0
94) Nachschlag III	+15	+0	+8	kann nur nach Wuchtschlag V ausgeführt werden	-	0	0
96) Volle Wucht	-	+0	+6	ignoriert Abwehr des Ziels	-	5	10
98) Paradeschlag III	+0	+20	+3	keiner	-	0	3
00) Todesschlag	+0	+0	+8	Gegner überspringt nächste Runde	von vorne	5	10

Kampfkunst

Zweihandwaffen

Diese Angriffe können nur mit Zweihandwaffen ausgeführt werden.

Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Ener
02) Angriff I	+0	+0	+1	keiner	-	0	0
04) Seitenangriff I	+0	+0	+2	keiner	von der Seite	0	0
06) Rückenangriff I	+0	+0	+2	keiner	von hinten	0	0
08) Diagonalangriff I	-5	+0	+0	kann diagonal ausgeführt werden	-	0	0
10) Langangriff I	-5	+0	+1	kann diagonal und / oder 4 Abstand ausgeführt werden	-	0	3
12) Angriff II	+0	+0	+2	keiner	-	0	0
14) Seitenangriff II	+0	+0	+3	keiner	von der Seite	0	0
16) Rückenangriff II	+0	+0	+3	keiner	von hinten	0	0
18) Diagonalangriff II	-5	+0	+1	kann diagonal ausgeführt werden	-	0	0
20) Rundumangriff I	-5	-10	-1	alle Gegner um den Kämpfer werden angegriffen (max 4)	-	2	3
22) Wuchtiger Angriff I	+0	+0	-1	zusätzlicher Schaden +1 pro 12 Stärke	-	2	0
24) Beinbrecher I	+0	+0	+2	Gegner hat nächste Runde: ½ Tempo	von hinten	2	3
26) Armbrecher I	+0	+0	+2	Gegner hat nächste Runde: S -5	von der Seite	2	0
28) Doppelte Wucht I	+5	+5	+10	Anwender überspringt nächste Runde Phase 2 und 3	-	3	0
30) Langangriff II	-5	+0	+3	kann diagonal und / oder 4 Abstand ausgeführt werden	-	0	5
32) Angriff III	+0	+0	+4	keiner	-	0	0
34) Seitenangriff III	+0	+0	+5	keiner	von der Seite	0	0
36) Rückenangriff III	+0	+0	+5	keiner	von hinten	0	0
38) Diagonalangriff III	-5	+0	+2	kann diagonal ausgeführt werden	-	0	0
40) Zermalmer I	-	-5	+2	ignoriert Abwehr des Ziels	-	3	10
42) Wirbelwind I	-5	-10	-1	alle Gegner bis 4 Felder Abstand werden angegriffen	-	3	5
44) Verstümmeler I	+5	+0	+6	keiner	von hinten	1	3
46) Paradeangriff I	+10	+10	+1	keiner	-	2	0
48) Beinbrecher II	+0	+0	+4	Gegner hat nächste Runde: ½ Tempo	von hinten	2	3
50) Armbrecher II	+0	+0	+4	Gegner hat nächste Runde: S -8	von der Seite	2	0
52) Angriff IV	+0	+0	+7	keiner	-	0	0
54) Seitenangriff IV	+5	+0	+7	keiner	von der Seite	0	0
56) Rückenangriff IV	+5	+0	+7	keiner	von hinten	0	0
58) Diagonalangriff IV	-5	+0	+5	kann diagonal ausgeführt werden	-	0	0
60) Langangriff III	-5	+0	+8	kann diagonal und / oder 4 Abstand ausgeführt werden	-	0	8
62) Wirbelwind II	-5	-10	+1	alle Gegner bis 4 Felder Abstand werden angegriffen	-	3	5
64) Verstümmeler II	+10	+0	+10	keiner	von hinten	2	3
66) Bedussler	+5	-10	+2	Gegner überspringt nächste Runde	-	5	5
68) Meisterangriff	+0	+0	+10	keiner	-	5	0
70) Rundumangriff II	+0	-5	+1	alle Gegner um den Kämpfer werden angegriffen (max 4)	-	2	3
72) Wuchtiger Angriff II	+0	+0	-1	zusätzlicher Schaden +1 pro 8 Stärke	-	5	0
74) Doppelte Wucht II	+5	+5	+20	Anwender überspringt nächste Runde Phase 2 und 3	-	5	0
76) Schulterbrecher	+0	+0	+5	Gegner überspringt nächste Runde Phase 2 und 3	von der Seite	5	0
78) Paradeangriff II	+15	+15	+2	keiner	-	2	0
80) Zermalmer II	-	-5	+5	ignoriert Abwehr des Ziels	-	3	10
82) Angriff V	+0	+0	+9	keiner	-	0	0
84) Seitenangriff V	+10	+0	+9	keiner	von der Seite	0	0
86) Rückenangriff V	+10	+0	+9	keiner	von hinten	0	0
88) Diagonalangriff V	-5	+0	+7	kann diagonal ausgeführt werden	-	0	0
90) Stolperangriff	-5	+0	+2	Gegner hat nächste Runde: Tempo 0 / A -20 / S -5	-	3	10
92) Wirbelwind III	-5	-10	+3	alle Gegner bis 4 Felder Abstand werden angegriffen	-	3	5
94) Verstümmeler III	+15	+0	+12	keiner	von hinten	2	3
96) Volle Wucht	-	+0	+6	ignoriert Abwehr des Ziels	-	5	5
98) Paradeangriff III	+20	+20	+3	keiner	-	2	0
00) Todesangriff	+10	+0	+20	keiner	-	5	10

Doppelwaffen (Zwei Waffen)

Diese Angriffe können nur mit zwei Nahkampfwaffen des gleichen Schadentyps (Schnitt / Stich / Schlag / Schild) ausgeführt werden.

Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Ener
02) Doppelangriff I	+0	+0	-1	Die linke Hand greift mit S -3 ebenfalls an	-	0	0
04) Doppelseitenangriff I	+0	+0	+0	Die linke Hand greift mit S -2 ebenfalls an	von der Seite	0	0
06) Doppelrückenangriff I	+5	+0	+0	Die linke Hand greift mit S -2 ebenfalls an	von hinten	0	0
08) Linkhandangriff I	-5	+0	-2	Nur linke Hand, zusätzlich zu anderem Angriff	-	2	0
10) Waffenschlag I	-	+0	-2	ignoriert Abwehr des Ziels	von vorne	2	5
12) Doppelangriff II	+0	+0	+0	Die linke Hand greift mit S -2 ebenfalls an	-	0	0
14) Doppelseitenangriff II	+0	+0	+1	Die linke Hand greift mit S -1 ebenfalls an	von der Seite	0	0
16) Doppelrückenangriff II	+5	+0	+1	Die linke Hand greift mit S -1 ebenfalls an	von hinten	0	0
18) Linkhandangriff II	-5	+0	-1	Nur linke Hand, zusätzlich zu anderem Angriff	-	2	0
20) Rundumangriff I	-5	-10	-1	alle Gegner um den Kämpfer werden angegriffen (max 4)	-	3	0
22) Geschickter Angriff I	+0	+0	-1	zusätzlicher Schaden +1 pro 15 Geschick	-	2	0
24) Doppelknie I	+0	+0	-1	Die linke Hand greift mit S -3 und +1 je 20 Geschick ebenfalls an Linke Hand greift mit S -3 ebenfalls an Gegner hat nächste Runde: Tempo 0	von hinten	5	5
26) Doppelarmer I	+0	+0	-2	Gegner überspringt nächste Runde Phase 2 und 3	von der Seite	2	5
28) Finte I	+15	+5	+1	keine	von vorne	3	0
30) Waffenschlag II	-	+0	+0	ignoriert Abwehr des Ziels	von vorne	3	5
32) Doppelangriff III	+0	+0	+2	Die linke Hand greift mit S -1 ebenfalls an	-	0	0
34) Doppelseitenangriff III	+0	+0	+3	Die linke Hand greift mit S +0 ebenfalls an	von der Seite	0	0
36) Doppelrückenangriff III	+5	+0	+3	Die linke Hand greift mit S +0 ebenfalls an	von hinten	0	0
38) Linkhandangriff III	-5	+0	+1	Nur linke Hand, zusätzlich zu anderem Angriff	-	2	0
40) Doppelseite I	+15	-10	+1	Die linke Hand greift mit S -1 ebenfalls an	von vorne	0	3
42) Hoch-Tief I	+10	+0	+2	Die linke Hand greift mit S +0 ebenfalls an	-	2	0
44) Kreuzangriff I	+10	+0	+3	Die linke Hand greift mit S +0 ebenfalls an	von hinten	0	5
46) Doppelparade I	+0	+20	-1	keiner	-	1	0
48) Doppelknie II	+0	+0	+1	Linke Hand greift mit S -2 ebenfalls an Gegner hat nächste Runde: Tempo 0	von hinten	5	5
50) Doppelarmer II	+0	+0	+0	Gegner überspringt nächste Runde Phase 2 und 3	von der Seite	2	5
52) Doppelangriff IV	+0	+0	+3	Die linke Hand greift mit S +1 ebenfalls an	-	0	0
54) Doppelseitenangriff IV	+0	+0	+4	Die linke Hand greift mit S +2 ebenfalls an	von der Seite	0	0
56) Doppelrückenangriff IV	+5	+0	+4	Die linke Hand greift mit S +2 ebenfalls an	von hinten	0	0
58) Linkhandangriff IV	+0	+0	+2	Nur linke Hand, zusätzlich zu anderem Angriff	-	2	0
60) Waffenschlag III	-	+0	+3	ignoriert Abwehr des Ziels	von vorne	5	5
62) Hoch-Tief II	+10	+0	+5	Die linke Hand greift mit S +2 ebenfalls an	-	3	0
64) Kreuzangriff II	+10	+0	+7	Die linke Hand greift mit S +4 ebenfalls an	von hinten	0	8
66) Doppelschulter	-5	+0	+2	Die linke Hand greift mit S -1 ebenfalls an Gegner überspringt nächste Runde Phase 2 und 3	von hinten	3	0
68) Meisterdoppelangriff	+0	+0	+6	Die linke Hand greift mit S +5 ebenfalls an	-	5	0
70) Rundumangriff II	+0	-5	+1	alle Gegner um den Kämpfer werden angegriffen (max 4)	-	3	0
72) Geschickter Angriff II	+0	+0	-1	zusätzlicher Schaden +1 pro 10 Geschick Die linke Hand greift mit S -3 und +1 je 15 Geschick ebenfalls an	-	5	0
74) Finte II	+25	+10	+3	keine	von vorne	3	5
76) Seitenkreuzer	+10	+0	+5	Gegner kann nächste Runde nur mit einer Hand kämpfen	von der Seite	3	0
78) Doppelparade II	+0	+25	+1	keiner	-	1	0
80) Doppelseite II	+15	-10	+4	Die linke Hand greift mit S +1 ebenfalls an	von vorne	0	3
82) Doppelangriff V	+0	+0	+4	Die linke Hand greift mit S +2 ebenfalls an	-	0	0
84) Doppelseitenangriff V	+0	+0	+5	Die linke Hand greift mit S +3 ebenfalls an	von der Seite	0	0
86) Doppelrückenangriff V	+5	+0	+5	Die linke Hand greift mit S +3 ebenfalls an	von hinten	0	0
88) Linkhandangriff V	+0	+0	+4	Nur linke Hand, zusätzlich zu anderem Angriff	-	2	0
90) Linke Attacke	+0	+0	+6	Nur linke Hand, zusätzlich zu anderem Angriff	-	5	0
92) Hoch-Tief III	+10	+0	+7	Die linke Hand greift mit S +4 ebenfalls an	-	3	0
94) Kreuzangriff III	+10	+0	+10	Die linke Hand greift mit S +6 ebenfalls an	von hinten	0	10
96) Verwirrer	+15	+0	+4	Gegner hat nächste Runde A -20 / V -20 / S -3	von vorne	3	5
98) Doppelparade III	+0	+30	+3	keiner	-	1	0
00) Todesdoppler	+0	+0	+12	Die linke Hand greift mit S +8 ebenfalls an	-	5	10

Schild

Diese Angriffe können nur mit getragenen Schild ausgeführt werden. Wenn nichts anderes steht, greift die Waffe in der rechten Hand an.

	Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Ener
02)	Block I	-5	+10	-1	keiner	-	0	0
04)	Starker Block I	-	+20	-	keiner	-	0	0
06)	Zauberblock I	-5	-5	-1	Anwender erleidet nur 80 % Zauberwirkungen	-	0	0
08)	Vorsichtiger Angriff I	-5	+10	-	zusätzlich zu anderem Angriff	-	1	0
10)	Schildangriff I	-5	+5	+0	Angriff wird nur mit Schildhand ausgeführt	-	0	0
12)	Block II	-5	+15	+0	keiner	-	0	0
14)	Starker Block II	-	+30	-	keiner	-	0	0
16)	Zauberblock II	-5	-5	-1	Anwender erleidet nur 60 % Zauberwirkungen	-	0	0
18)	Vorsichtiger Angriff II	+0	+15	-	zusätzlich zu anderem Angriff	-	2	0
20)	Kunst des Rundschildes				Rundschilde können ohne Einbussen genutzt werden			
20)	Betäuber I	-10	+0	-1	Angriff wird nur mit Schildhand ausgeführt	von hinten	3	0
					Gegner überspringt nächste Runde			
22)	Geschickter Block I	+0	+0	-2	Anwender erhält V +1 pro 5 Geschick	-	2	0
24)	Doppelblock I	-5	+20	+0	kann nur nach Block ausgeführt werden	-	0	0
26)	Wuchtiges Schild I	-	+10	-2	ignoriert Abwehr des Ziels	-	5	5
28)	Sicherer Angriff I	+5	+5	+2	keiner	von vorne	1	0
30)	Schildangriff II	-5	+5	+1	Angriff wird nur mit Schildhand ausgeführt	-	0	0
32)	Block III	-5	+20	+1	keiner	-	0	0
34)	Starker Block III	-	+40	-	keiner	-	0	0
36)	Zauberblock III	-5	-5	+0	Anwender erleidet nur 40 % Zauberwirkungen	-	0	0
38)	Vorsichtiger Angriff III	+0	+20	-	zusätzlich zu anderem Angriff	-	3	0
40)	Kunst des Drachenschildes				Drachenschilde können ohne Einbussen genutzt werden			
40)	Blockade I	-5	-5	+1	Gegner kann nächste Runde nur mit linker Hand angreifen	-	3	3
42)	Schutzschild I	-10	+10	-1	Anwender hat 50 % Magieresistenz	-	3	0
44)	Nachschlag I	+10	+10	+2	kann nur nach Starkem Block ausgeführt werden	-	0	0
46)	Schildschlag I	-5	-5	+1	Gegner überspringt nächste Runde Phase 2 und 3	von der Seite	4	0
48)	Doppelblock II	+0	+25	+2	kann nur nach Block III+ ausgeführt werden	-	0	0
50)	Wuchtiges Schild II	-	+15	+0	ignoriert Abwehr des Ziels	-	5	10
52)	Block IV	-5	+25	+2	keiner	-	0	0
54)	Starker Block IV	-	+50	-	keiner	-	0	0
56)	Zauberblock IV	-5	-5	+0	Anwender erleidet nur 20 % Zauberwirkungen	-	0	0
58)	Vorsichtiger Angriff IV	+0	+25	-	zusätzlich zu anderem Angriff	-	4	0
60)	Kunst des Glattschildes				Glattschilde können ohne Einbussen genutzt werden			
60)	Schildangriff III	-5	+10	+3	Angriff wird nur mit Schildhand ausgeführt	-	0	0
62)	Schutzschild II	-5	+20	+1	Anwender hat 50 % Magieresistenz	-	3	0
64)	Nachschlag II	+15	+15	+4	kann nur nach Starkem Block III+ ausgeführt werden	-	0	0
66)	Bedussler	-5	+0	+2	Gegner überspringt nächste Runde	-	5	5
68)	Meisterblock	+0	+25	+4	keiner	-	5	0
70)	Betäuber II	-10	+0	+2	Angriff wird nur mit Schildhand ausgeführt	von hinten	3	3
					Gegner überspringt nächste Runde			
72)	Geschickter Block II	+0	+0	+0	Anwender erhält V +1 pro 4 Geschick	-	5	0
74)	Sicherer Angriff II	+10	+10	+4	keiner	von vorne	2	3
76)	Beinbrecher	-5	-5	+4	Gegner hat nächste Runde: Tempo 0 / A -15 / S -5	von hinten	8	5
78)	Schildschlag II	-5	+0	+3	Gegner überspringt nächste Runde Phase 2 und 3	von der Seite	5	0
80)	Kunst des Turmschildes				Turmschilde können ohne Einbussen genutzt werden			
80)	Blockade II	+0	+0	+2	Gegner kann nächste Runde nur mit linker Hand angreifen	-	3	3
82)	Block V	-5	+30	+3	keiner	-	0	0
84)	Starker Block V	-	+60	-	keiner	-	0	0
86)	Zauberblock V	-5	-5	+1	Anwender erleidet keine Zauberwirkungen	-	0	0
88)	Vorsichtiger Angriff V	+0	+30	-	zusätzlich zu anderem Angriff	-	5	0
90)	Doppelblock III	+5	+30	+4	kann nur nach Block V ausgeführt werden	-	0	0
92)	Schutzschild III	-5	+20	+3	Anwender hat 50 % Magieresistenz	-	3	0
94)	Nachschlag III	+20	+20	+5	kann nur nach Starkem Block V ausgeführt werden	-	0	0
96)	Schildhammer	+0	+0	+0	zusätzlich zu anderem Angriff nur mit Schildhand	-	5	5
					Gegner überspringt nächste Runde			
98)	Schildschlag III	+0	+0	+5	Gegner überspringt nächste Runde Phase 2 und 3	von der Seite	6	0
00)	Unbesiegbar	-	+80	-	Anwender hat 100 % Magieresistenz	-	5	10

Schiesskunst

Waffenwurf

Kann nicht mit Schilden, Schusswaffen oder Schlagwaffen ausgeführt werden.

Waffen mit Dauerschaden können nicht vom Betroffenen entfernt werden.

Bei „Bumerang“ kehrt die Waffe auch bei Nicht-Treffern zurück

Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Ener
02) Wurf I	+5	-5	+3	keiner	-	0	0
04) Weitwurf I	+0	-5	+2	Reichweite +5	-	0	0
06) Rückenwurf I	+5	-5	+4	keiner	von hinten	0	0
08) Steckwurf I	+0	-5	+0	macht 1 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten	0	3
10) Bumerang I	+0	-5	-1	Waffe kehrt immer zum Angreifer zurück	-	1	0
12) Wurf II	+5	-5	+4	keiner	-	0	0
14) Weitwurf II	+0	-5	+3	Reichweite +5	-	0	0
16) Rückenwurf II	+5	-5	+5	keiner	von hinten	0	0
18) Steckwurf II	+0	-5	+1	macht 2 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten	0	5
20) Bumerang II	+0	-5	+0	Waffe kehrt immer zum Angreifer zurück	-	1	0
22) Seitenstecker I	+0	-5	+0	macht 3 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von der Seite	3	5
24) Rückenstecker I	+10	-5	+0	macht 3 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten	3	5
26) Doppelwurf I	-5	-5	+0	Die linke Hand wird mit S -2 ebenfalls geworfen	-	3	0
28) Schmetterwurf I	-5	-5	+0	Gegner wird um 12 Felder zurückgeworfen	von vorne	5	0
30) Doppelbumerang I	-5	-5	-2	Die linke Hand wird mit S -4 ebenfalls geworfen Beide Waffen kehren immer zum Angreifer zurück	-	3	0
32) Wurf III	+5	-5	+6	keiner	-	0	0
34) Weitwurf III	+0	-5	+4	Reichweite +10	-	0	0
36) Rückenwurf III	+5	-5	+7	keiner	von hinten	0	0
38) Steckwurf III	+0	-5	+2	macht 3 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten	0	8
40) Bumerang III	+0	-5	+2	Waffe kehrt immer zum Angreifer zurück	-	1	0
42) Seitenstecker II	+0	-5	+2	macht 5 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von der Seite	5	10
44) Rückenstecker II	+10	-5	+2	macht 5 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten	5	10
46) Stolperwurf I	+5	-5	+2	Gegner überspringt nächste Runde	-	8	0
48) Beinstecker I	+0	-5	+2	Gegner hat: Tempo -6 bis herausgezogen	von hinten	3	0
50) Superwurf	-5	-5	-1	greift alle Gegner in der Flugbahn an	-	10	3
52) Wurf IV	+5	-5	+9	keiner	-	0	0
54) Weitwurf IV	+0	-5	+6	Reichweite +15	-	0	0
56) Rückenwurf IV	+10	-5	+10	keiner	von hinten	0	0
58) Steckwurf IV	+0	-5	+3	macht 4 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten	0	10
60) Bumerang IV	+0	-5	+4	Waffe kehrt immer zum Angreifer zurück	-	1	0
62) Schulterstecker	+0	-5	+3	Gegner hat: A -10 / V -10 / S -3 bis herausgezogen	von der Seite	3	5
64) Kopfspalter	-5	-5	+18	keiner	von vorne	5	0
66) Doppelwurf II	-5	-5	+4	Die linke Hand wird mit S +1 ebenfalls geworfen	-	5	0
68) Meisterwurf	+10	-5	+15	keiner	-	5	0
70) Aderwurf	+5	-5	+6	Blutung (3 Runden für 5 Schaden)	-	3	3
72) Seitenstecker III	+0	-5	+4	macht 8 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von der Seite	8	15
74) Rückenstecker III	+10	-5	+4	macht 8 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten	8	15
76) Stolperwurf II	+5	-5	+5	Gegner überspringt nächste Runde	-	8	0
78) Beinstecker II	+0	-5	+5	Gegner hat: Tempo -12 bis herausgezogen	von hinten	0	3
80) Doppelbumerang II	-5	-5	+2	Die linke Hand wird mit S -1 ebenfalls geworfen Beide Waffen kehren immer zum Angreifer zurück	-	5	0
82) Wurf V	+5	-5	+12	keiner	-	0	0
84) Weitwurf V	+0	-5	+8	Reichweite +25	-	0	0
86) Rückenwurf V	+10	-5	+14	keiner	von hinten	0	0
88) Steckwurf V	+0	-5	+4	macht 5 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten	0	12
90) Bumerang V	+0	-5	+5	Waffe kehrt immer zum Angreifer zurück	-	1	0
92) Doppelstecker	+0	-5	+2	Die linke Hand wird mit S -1 ebenfalls geworfen machen je 3 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von hinten oder von der Seite	8	10
94) Todesstecker	+0	-5	+0	macht 10 Schaden pro Runde bis herausgezogen	von der Seite	10	10
96) Doppelwurf III	-5	-5	+8	Die linke Hand wird mit S +4 ebenfalls geworfen	-	8	0
98) Schmetterwurf II	-5	-5	+5	Gegner wird um 20 Felder zurückgeworfen	von vorne	5	0
00) Todeswurf	+5	-5	+25	keiner	-	5	10

Bogenschiessen

Bögen können in Nebenhand sein. Sie zählen dann als „getragen“ (blieben bei Tod und geben immer die Boni) und können während Phase 3 verwendet werden (Waffenwechsel jedoch erforderlich).

	Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Mun
02)	Schuss I	+0	-5	+0	keiner	-	0	1
04)	Langschuss I	+0	-5	-1	Reichweite +10	-	0	1
06)	Rückenschuss I	+5	-5	+0	keiner	von hinten	0	1
08)	Genauer Schuss I	+10	-5	+0	keiner	-	2	1
10)	Kunst des Kurzbogens				Kurzbögen können ohne Einbussen genutzt werden			
10)	Magischer Schuss I	+0	-5	+0	keiner	-	1	0
12)	Schuss II	+0	-5	+1	keiner	-	0	1
14)	Langschuss II	+0	-5	+0	Reichweite +10	-	0	1
16)	Rückenschuss II	+5	-5	+1	keiner	von hinten	0	1
18)	Genauer Schuss II	+10	-5	+1	keiner	-	2	1
20)	Doppelschuss I	+0	-5	-1	Angreifer schießt zwei Mal	-	2	3
22)	Volley I	-5	-5	+0	alle Gegner in Reichweite ohne Dach sind angreifbar	-	1	1
24)	Adernschuss I	+0	-5	-1	Blutung (3 Runden für 2 Schaden)	-	3	1
25)	Kunst des Jagdbogens				Jagdbögen können ohne Einbussen genutzt werden			
26)	Beinschuss I	+0	-5	-1	Gegner hat nächste Runde: Tempo -6	-	1	1
28)	Wadenschuss I	+0	-5	-1	Gegner hat nächste Runde: Tempo ½	von hinten	1	1
30)	Magischer Schuss II	+0	-5	+2	keiner	-	1	0
32)	Schuss III	+0	-5	+2	keiner	-	0	1
34)	Langschuss III	+0	-5	+1	Reichweite +10	-	0	1
36)	Rückenschuss III	+5	-5	+2	keiner	von hinten	0	1
38)	Genauer Schuss III	+10	-5	+2	keiner	-	2	1
40)	Kunst des Reflexbogens				Reflexbögen können ohne Einbussen genutzt werden			
40)	Doppelschuss II	+0	-5	+0	Angreifer schießt zwei Mal	-	2	3
42)	Geschickter Schuss I	+5	-5	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 20 Geschick	-	2	2
44)	Adernschuss II	+0	-5	+0	Blutung (3 Runden für 3 Schaden)	-	3	1
46)	Zielsuchender Schuss I	+0	-10	+0	alle Gegner im gleichen Gebiet sind angreifbar, es kann jedoch nur ein Gegner angegriffen werden	-	3	1
48)	Wadenschuss II	+0	-5	+1	Gegner hat nächste Runde: Tempo ½	von hinten	1	1
50)	Dreifachschuss	+0	-5	-1	Angreifer schießt drei Mal	-	3	5
52)	Schuss IV	+5	-5	+3	keiner	-	0	1
54)	Langschuss IV	+0	-5	+2	Reichweite +15	-	0	1
55)	Kunst des Langbogens				Langbögen können ohne Einbussen genutzt werden			
56)	Rückenschuss IV	+10	-5	+3	keiner	von hinten	0	1
58)	Genauer Schuss IV	+15	-5	+3	keiner	-	2	1
60)	Magischer Schuss III	+0	-5	+3	keiner	-	1	0
62)	Volley II	-5	-5	+2	alle Gegner in Reichweite ohne Dach sind angreifbar	-	1	1
64)	Armschuss	+0	-5	+2	Gegner hat nächste Runde: A -10 / V -10 / S -3	von der Seite	2	1
66)	Beinschuss II	+0	-5	+1	Gegner hat nächste Runde: Tempo -9	-	2	1
68)	Meisterschuss	+5	-5	+8	keiner	-	5	1
70)	Kunst des Kompositbogens				Kompositbögen können ohne Einbussen genutzt werden			
70)	Doppelschuss III	+0	-5	+1	Angreifer schießt zwei Mal	-	2	3
72)	Geschickter Schuss II	+5	-5	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 15 Geschick	-	5	2
74)	Adernschuss III	+0	-5	+2	Blutung (3 Runden für 4 Schaden)	-	3	1
76)	Weitschuss	+0	-5	+3	Reichweite +50	-	5	1
78)	Wadenschuss III	+0	-5	+3	Gegner hat nächste Runde: Tempo ½	von hinten	1	1
80)	Kopfschuss	-5	-5	+4	Gegner überspringt nächste Runde	von vorne	8	2
82)	Schuss V	+5	-5	+5	keiner	-	0	1
84)	Langschuss V	+0	-5	+3	Reichweite +20	-	0	1
86)	Rückenschuss V	+10	-5	+5	keiner	von hinten	0	1
88)	Genauer Schuss V	+20	-5	+4	keiner	-	2	1
90)	Magischer Schuss IV	+0	-5	+5	keiner	-	1	0
92)	Volley III	+0	-5	+4	alle Gegner in Reichweite ohne Dach sind angreifbar	-	1	1
94)	Rundumschuss	-10	-10	+0	X Ziele werden angegriffen (müssen sichtbar sein)	-	10	X+3
96)	Zielsuchender Schuss II	-5	-5	+2	alle Gegner im gleichen Gebiet sind angreifbar, es kann jedoch nur ein Gegner angegriffen werden	-	3	1
98)	Herzschuss	+0	-5	+5	Gegner hat nächste Runde: A -20 / V -20 / S -5	von vorne	5	2
00)	Todesschuss	+5	-5	+0	Angreifer schießt fünf Mal	-	5	10

Armbrustschiessen

Armbrüste können auch in Nebenhand eingesetzt werden.

Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Mun
02) Schuss I	+0	-5	+0	keiner	-	0	1
04) Langschuss I	+0	-5	-1	Reichweite +10	-	0	1
06) Rückenschuss I	+5	-5	+0	keiner	von hinten	0	1
08) Genauer Schuss I	+10	-5	+0	keiner	-	1	1
10) Kunst des Pfeilwerfers				Pfeilwerfer können ohne Einbussen genutzt werden			
10) Magischer Schuss I	+0	-5	+0	keiner	-	1	0
12) Schuss II	+0	-5	+1	keiner	-	0	1
14) Langschuss II	+0	-5	+0	Reichweite +10	-	0	1
16) Rückenschuss II	+5	-5	+1	keiner	von hinten	0	1
18) Genauer Schuss II	+10	-5	+1	keiner	-	1	1
20) Doppelschuss I	+0	-5	-1	Angreifer schießt zwei Mal	-	2	3
22) Brustnadel I	+0	-5	+0	Gegner hat nächste Runde: A -10 / V -10	von vorne	2	1
24) Weitschuss I	+0	-5	-1	Reichweite +25	-	3	1
25) Kunst des Cho-Ko-Nu				Cho-Ko-Nu können ohne Einbussen genutzt werden			
26) Schenkelschuss I	+0	-5	+0	Gegner hat nächste Runde: Tempo -6	-	1	1
28) Schulterschuss I	+0	-5	+0	Gegner hat nächste Runde: A -10 / S -3	von der Seite	2	1
30) Magischer Schuss II	+0	-5	+1	keiner	-	1	0
32) Schuss III	+0	-5	+2	keiner	-	0	1
34) Langschuss III	+0	-5	+1	Reichweite +10	-	0	1
36) Rückenschuss III	+5	-5	+2	keiner	von hinten	0	1
38) Genauer Schuss III	+10	-5	+2	keiner	-	1	1
40) Kunst der Armbrust				Armbrüste können ohne Einbussen genutzt werden			
40) Doppelschuss II	+0	-5	+0	Angreifer schießt zwei Mal	-	2	3
42) Geschickter Schuss I	+5	-5	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 20 Geschick	-	2	2
44) Gespannter Schuss I	+0	-5	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 20 Stärke	-	2	2
46) Schenkelschuss II	+0	-5	+1	Gegner hat nächste Runde: Tempo -9	-	2	1
48) Schulterschuss II	+0	-5	+1	Gegner hat nächste Runde: A -15 / S -5	von der Seite	3	1
50) Dreifachschuss	+0	-5	-1	Angreifer schießt drei Mal	-	3	5
52) Schuss IV	+0	-5	+4	keiner	-	0	1
54) Langschuss IV	+0	-5	+2	Reichweite +15	-	0	1
55) Kunst der Arbaleste				Arbalesten können ohne Einbussen genutzt werden			
56) Rückenschuss IV	+5	-5	+4	keiner	von hinten	0	1
58) Genauer Schuss IV	+15	-5	+3	keiner	-	2	1
60) Magischer Schuss III	+0	-5	+3	keiner	-	1	0
62) Brustnadel II	+0	-5	+2	Gegner hat nächste Runde: A -20 / V -20	von vorne	4	1
64) Weitschuss II	+0	-5	+1	Reichweite +25	-	3	1
66) Stoppschuss	+0	-5	+4	Gegner überspringt nächste Runde Phase 1	von vorne	8	2
68) Meisterschuss	+0	-5	+9	keiner	-	5	1
70) Kunst der Balliste				Ballisten können ohne Einbussen genutzt werden			
70) Doppelschuss III	+0	-5	+1	Angreifer schießt zwei Mal	-	2	3
72) Geschickter Schuss II	+5	-5	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 15 Geschick	-	5	2
74) Gespannter Schuss II	+0	-5	+0	zusätzlicher Schaden +1 pro 15 Stärke	-	5	2
76) Schenkelschuss III	+0	-5	+3	Gegner hat nächste Runde: Tempo -12	-	3	1
78) Schulterschuss III	+0	-5	+2	Gegner hat nächste Runde: A -20 / S -8	von der Seite	4	1
80) Brustzerfetzter	+0	-5	+12	keiner	-	10	2
82) Schuss V	+0	-5	+6	keiner	-	0	1
84) Langschuss V	+0	-5	+3	Reichweite +20	-	0	1
86) Rückenschuss V	+10	-5	+6	keiner	von hinten	0	1
88) Genauer Schuss V	+20	-5	+4	keiner	-	1	1
90) Magischer Schuss IV	+0	-5	+5	keiner	-	1	0
92) Brustnadel III	+0	-5	+4	Angreifer hat nächste Runde: A -30 / V -30	von vorne	6	1
94) Weitschuss III	+0	-5	+3	Reichweite +25	-	3	1
96) Doppelzielschuss	+10	-5	+2	Angreifer schießt zwei Mal	-	3	3
98) Herzschuss	+0	-5	+8	Gegner hat nächste Runde: A -15 / V -15	von vorne	5	2
00) Todesschuss	-	-5	+10	ignoriert Abwehr des Ziels	-	5	10

Zauberkunst

Basiszauber

Die Basiszauberpunkte kosten ZWEI, im Gegensatz zu allen anderen Basisreihen. Dafür ist dies auch die einzige Basisreihe, die bereits hier über nützliche Zauber verfügt. Beschworene Kreaturen werden nach Ablauf der Zeit oder bei Tod des Besitzers aus dem Spiel entfernt.

Die Zauber „Resistenzbruch“ sind dazu da, die Resistenz eines Gegners zu senken. Die diese Zauber gerade gegen 100 % Resistenzen gehen, die sonst alle Zauber auf das Ziel verhindern, funktionieren diese Zauber darum immer, egal welche Resistenzen der Gegner hat. Sollte ein Gegner theoretische 150 % Resistenz haben, so erwirkt die 25 % - Senkung aus Cap-Gründen trotzdem eine neue Resistenz von 75 %.

W30 = W3 × 10 / W40 = W4 × 10 / W50 = W5 × 10 / W60 = W6 × 10 / usw.

Name	Effekt	Dauer	M0	M1	M2	M3	M4	M5
03) Heilung I	Ziel erhält W5 + 10 Leben	-	8	7	6	6	5	4
06) Blitz I	Ziel erhält W5 + 5 Schaden	-	8	7	6	6	5	4
09) Kreatur I	Kreatur I unter Zaubererkontrolle	12	12	11	10	9	8	7
12) Seuche	Ziel hat: Tempo -3	6	5	4	3	2	1	0
15) Heilung II	Ziel erhält W10 + 20 Leben	-	15	13	12	10	9	7
18) Blitz II	Ziel erhält W10 + 10 Schaden	-	15	13	12	10	9	7
21) Kreatur II	Kreatur II unter Zaubererkontrolle	12	24	22	20	18	16	14
24) Stärken I	Ziel hat: A +10 / V +5	6	12	11	10	9	8	7
27) Schwächen I	Ziel hat: A -5 / V -10	6	12	11	10	9	8	7
30) Manabrand I	Ziel verliert 25 Mana	-	30	28	26	24	22	20
33) Heilung III	Ziel erhält W20 + 40 Leben	-	28	25	22	19	16	13
36) Blitz III	Ziel erhält W20 + 20 Schaden	-	28	25	22	19	16	13
39) Kreatur III	Kreatur III unter Zauberkontrolle	12	36	33	30	27	24	21
40) Resistenzbruch I	Dieser Zauber wirkt IMMER: Magieresistenz des Ziels wird um 25 % gesenkt	6	40	38	36	34	32	30
42) Gruppenheilung I	Alle Charaktere erhalten je W5 + 10 Leben	-	60	57	54	51	48	45
45) Manaspende	Ziel erhält 50 Mana	-	55	53	50	48	45	43
48) Stärken II	Ziel hat: A +20 / V +10	6	25	23	21	19	17	15
51) Schwächen II	Ziel hat: A -10 / V -20	6	25	23	21	19	17	15
54) Lebensspende	Ziel erhält 50 Leben, Anwender verliert 50 Leben	-	8	7	6	5	4	3
57) Heilung IV	Ziel erhält W40 + 78 Leben	-	54	48	43	37	32	26
60) Blitz IV	Ziel erhält W40 + 38 Schaden	-	54	48	43	37	32	26
63) Kreatur IV	Kreatur IV unter Zaubererkontrolle	12	72	66	60	54	48	42
66) Schutzschild I	Ziel hat: +25 % Magieresistenz	12	40	36	32	28	24	20
69) Schadensschild II	Ziel hat: -3 NS / -3 FS	12	50	45	40	35	30	25
72) Stärken III	Ziel hat: A +40 / V +20	6	52	48	44	40	36	32
75) Schwächen III	Ziel hat: A -20 / V -40	6	52	48	44	40	36	32
78) Manabrand II	Ziel verliert 60 Mana	-	70	66	62	58	54	50
80) Resistenzbruch II	Dieser Zauber wirkt IMMER: Magieresistenz des Ziels wird um 50 % gesenkt	6	80	76	72	68	64	60
81) Blitzgewitter	Alle Kreaturen erhalten je W10 + 10 Schaden	-	120	115	110	105	100	95
84) Gruppenheilung II	Alle Charaktere erhalten je W10 + 20 Leben	-	120	115	120	105	100	95
87) Heilung V	Ziel erhält W80 + 150 Leben	-	105	94	83	72	61	50
90) Blitz V	Ziel erhält W80 + 75 Schaden	-	105	94	83	72	61	50
93) Kreatur V	Kreatur V unter Zaubererkontrolle	12	144	128	116	104	92	80
96) Schutzschild II	Ziel hat: +50 % Magieresistenz	12	80	72	64	56	48	40
99) Schadensschild II	Ziel hat: -5 NS / -5 FS	12	80	72	64	56	48	40
00) Resistenzbruch III	Dieser Zauber wirkt IMMER: Magieresistenz des Ziels wird um 25 % gesenkt	24	120	114	108	102	96	90

Wasserzauber

X = je 10 Intelligenz jeweils einen Punkt

Y = je 25 Intelligenz jeweils eine Runde

Name	Effekt	Dauer	M0	M1	M2	M3	M4	M5
02) Heilwasser I	Ziel erhält W8 + 10 + X Leben	-	10	9	8	7	6	5
04) Manatrank I	Anwender erhält einen Manatrank I (+Kosten: 5 Gold)	-	15	14	13	12	11	10
05) Intelligenzjuwel I	Anwender erhält ein Intelligenzjuwel +1 (+Kosten: 1 Gold)	-	10	8	6	4	3	2
06) Ausdauerjuwel I	Anwender erhält ein Ausdauerjuwel +1 (+Kosten: 1 Gold)	-	10	8	6	4	3	2
08) Schwimmen I	Ziel hat: „Schwimmen“	12	8	7	6	5	4	3
10) Morast I	¼ des Bereichs verringert Tempo der Betreter um 3	12	20	19	18	17	16	15
12) Heilwasser II	Ziel erhält 2W8 + 20 + X Leben	-	18	16	14	12	10	8
14) Manatrank II	Anwender erhält einen Manatrank II (+Kosten: 10 Gold)	-	30	28	26	24	22	20
15) Intelligenzjuwel II	Anwender erhält ein Intelligenzjuwel +2 (+Kosten: 2 Gold)	-	25	21	17	13	9	5
16) Ausdauerjuwel II	Anwender erhält ein Ausdauerjuwel +2 (+Kosten: 2 Gold)	-	25	21	17	13	9	5
18) Schwimmen II	Ziel hat: „Schwimmen“ / An. +5 / Ver. +5	18	18	16	14	12	10	8
20) Morast II	¼ des Bereichs verringert Tempo der Betreter um 5	12	40	38	36	34	32	30
22) Wasserkreatur I	Wasserkreatur I unter Zaubererkontrolle	12	25	23	21	19	17	15
24) Wasserwaffe I	Zielwaffe erhält Schaden -2	12	20	18	16	14	12	10
25) Intelligenzjuwel III	Anwender erhält ein Intelligenzjuwel +3 (+Kosten: 3 Gold)	-	40	34	28	22	16	10
26) Ausdauerjuwel III	Anwender erhält ein Ausdauerjuwel +3 (+Kosten: 3 Gold)	-	40	34	28	22	16	10
28) Wasserkugel I	Anwender hat: MS -5	12	40	36	32	28	24	20
30) Welle I	Alle nicht-Anwender im Bereich erhalten W5+5 Schaden	-	50	48	46	44	42	40
32) Heilwasser III	Ziel erhält W30 + 40 + 2×X Leben	-	35	31	27	23	19	15
34) Manatrank III	Anwender erhält einen Manatrank III (+Kosten: 20 Gold)	-	60	56	52	48	44	40
35) Eissplitter I	Ziel erhält 2W10 + 25 Schaden	-	28	25	22	19	16	13
36) Nebelschleier I	Anwender hat: RW 2 und ist ungünstiges Ziel für alle, die nicht in Nahkampfreichweite sind	6	75	68	61	54	47	40
38) Schwimmen III	Ziel hat: „Schwimmen“ / An. +10 / Ver. +10	24	35	32	29	26	23	20
40) Morast III	Bereich verringert Tempo der Betreter um 5	12	80	76	72	68	64	60
42) Wasserkreatur II	Wasserkreatur II unter Zaubererkontrolle	12	60	56	52	48	44	40
44) Wasserpeile	Zielwaffe (Bogen/Armbrust) macht keinen Schaden	6	30	28	26	24	22	20
45) Intelligenzjuwel IV	Anwender erhält ein Intelligenzjuwel +5 (+Kosten: 5 Gold)	-	70	61	52	43	34	25
46) Ausdauerjuwel IV	Anwender erhält ein Ausdauerjuwel +5 (+Kosten: 5 Gold)	-	70	61	52	43	34	25
48) Wasserwaffe II	Zielwaffe erhält Schaden -5	12	50	45	40	35	30	25
50) Zauber brechen I	Zauberdauer eines Zaubers wird um 6 gesenkt	-	40	38	36	34	32	30
52) Heilwasser IV	Ziel erhält W60 + 80 + 2×X Leben	-	65	58	51	44	37	30
54) Manatrank IV	Anwender erhält einen Manatrank IV (+Kosten: 32 Gold)	-	90	84	78	72	66	60
55) Festfrieren	Ziel überspringt Phase 1	24	60	56	52	48	44	40
56) Flüssige Form	Anwender hat NS -10	9	100	90	80	70	60	50
58) Schwimmen IV	Ziel hat: „Schwimmen“ / An. +15 / Ver. +15	30	75	68	61	54	47	40
60) Morast IV	Bereich verringert Tempo der Betreter um 8	12	150	143	136	129	122	115
62) Welle II	Alle nicht-Anwender im Bereich erhalten W10 + 10 Schaden	-	100	96	92	88	84	80
64) Heilwelle I	Alle Charaktere im Bereich erhalten 2W8 + 20 + X Leben	-	130	124	118	112	106	100
65) Intelligenzjuwel V	Anwender erhält ein Intelligenzjuwel +10 (+Kosten: 8 Gold)	-	150	130	110	90	70	50
66) Ausdauerjuwel V	Anwender erhält ein Ausdauerjuwel +10 (+Kosten: 8 Gold)	-	150	130	110	90	70	50
68) Wasserkugel II	Anwender hat: MS -12	18	100	90	80	70	60	50
70) Eissplitter II	Ziel erhält 2W20 + 50 Schaden	-	56	50	44	38	32	26
72) Wasserkreatur III	Wasserkreatur III unter Zaubererkontrolle	12	100	93	86	79	72	65
74) Einfrieren	Ziel überspringt nächste Runde (sind drei Runden total)	3	120	110	100	90	80	70
75) Magischer Schutz	Anwender ist ungünstiges Ziel	Y	120	112	104	96	88	80
76) Sumpf	Bereich gibt allen Betretern An. -25 / Tempo -5	12	200	190	180	170	160	150
78) Wasserwaffe III	Zielwaffe erhält Schaden -8	12	80	72	64	56	48	40
80) Seeschlangendasein	Ziel hat: An. +20 / Ver. +20 / S +5 / „Schwimmen“	18	120	112	104	96	88	80
82) Heilwasser V	Ziel erhält W120 + 160 + 3×X Leben	-	120	107	94	81	68	55
84) Manatrank V	Anwender erhält einen Manatrank V (+Kosten: 50 Gold)	-	130	122	114	106	98	90
85) Zauber brechen II	Zauberdauer eines Zaubers wird um 12 gesenkt	-	100	97	94	91	88	85
86) Nebelschleier II	Anwender hat: RW 2 und ist ungünstiges Ziel für alle, die nicht in Nahkampfreichweite sind	15	150	136	122	108	94	80
88) Schwimmen V	Ziel hat „Schwimmen“ und An. +20 / Ver. +20	36	125	114	103	92	81	70
90) Morast V	Bereich verringert Tempo der Betreter um 12	12	250	235	220	205	190	175
92) Heilwelle II	Alle Charaktere im Bereich erhalten W30 + 40 + X Leben	-	250	240	230	220	210	200
94) Welle III	Alle nicht-Anwender im Bereich erhalten W20 + 20 Schaden	-	200	192	184	176	168	160
95) Intelligenzjuwel VI	Anwender erhält ein Intelligenzjuwel +15 (+Kosten: 10 Gold)	-	250	215	180	145	110	85
96) Ausdauerjuwel VI	Anwender erhält ein Ausdauerjuwel +15 (+Kosten: 10 Gold)	-	250	215	180	145	110	85
98) Volle Heilung	Ziel erhält sämtliche Lebenspunkte zurück	-	200	180	160	140	120	100
00) Überschwemmung	Alle Wald-, Fluss- und Weggebiete erhalten Betreter: W5 + 5 Schaden / Tempo -5	6	225	220	215	210	205	200

Erdzauber

X = je 20 Intelligenz jeweils einen Punkt

Y = je 4 Intelligenz jeweils einen Punkt

Name	Effekt	Dauer	M0	M1	M2	M3	M4	M5
02) Verstärken I	Ziel erhält An. +5 + X	12	10	9	8	7	6	5
04) Heiltrank I	Anwender erhält einen Heiltrank I (+Kosten: 5 Gold)	-	15	14	13	12	11	10
05) Konstitutionsjuwel I	Anwender erhält ein Konstitutionsjuwel +1 (+Kosten: 1 Gold)	-	10	8	6	4	3	2
06) Weisheitsjuwel I	Anwender erhält ein Weisheitsjuwel +1 (+Kosten: 1 Gold)	-	10	8	6	4	3	2
08) Steinhaut I	Ziel erhält Ver. +5 + X	12	9	8	7	6	5	4
10) Vergiften I	Ziel erhält W5 + 3 Schaden	6	15	14	13	12	11	10
12) Verstärken II	Ziel erhält An. +10 + X	12	18	16	14	12	10	8
14) Heiltrank II	Anwender erhält einen Heiltrank II (+Kosten: 10 Gold)	-	30	28	26	24	22	20
15) Konstitutionsjuwel II	Anwender erhält ein Konstitutionsjuwel +2 (+Kosten: 2 Gold)	-	25	21	17	13	9	5
16) Weisheitsjuwel II	Anwender erhält ein Weisheitsjuwel +2 (+Kosten: 2 Gold)	-	25	21	17	13	9	5
18) Steinhaut II	Ziel erhält Ver. +10 + X	12	16	14	13	11	9	7
20) Vergiften II	Ziel erhält W5 + 3 Schaden	12	25	23	22	20	19	17
22) Erdkreatur I	Erdkreatur I unter Zaubererkontrolle	12	25	23	21	19	17	15
24) Verwurzeln I	Ziel hat: Tempo 0	6	20	18	16	14	12	10
25) Konstitutionsjuwel III	Anwender erhält ein Konstitutionsjuwel +3 (+Kosten: 3 Gold)	-	40	34	28	22	16	10
26) Weisheitsjuwel III	Anwender erhält ein Weisheitsjuwel +3 (+Kosten: 3 Gold)	-	40	34	28	22	16	10
28) Granithaut I	Ziel hat: -5 NS / -5 FS	6	40	36	32	28	24	20
30) Erdbeben I	Alle im Bereich erhalten W5+5 Schaden	-	50	48	46	44	42	40
32) Verstärken III	Ziel erhält An. +20 + 2×X	12	35	31	27	23	19	15
34) Heiltrank III	Anwender erhält einen Heiltrank III (+Kosten: 20 Gold)	-	60	56	52	48	44	40
35) Felswurf I	Ziel erhält 2W10 + 25 Schaden	-	28	25	22	19	16	13
36) Rankenfeld I	¼ des Bereichs gibt Betretern: Tempo -3 / Schaden W5 + 5	12	65	62	59	56	53	50
38) Steinhaut III	Ziel erhält Ver. +20 + 2×X	12	32	28	25	22	18	14
40) Vergiften III	Ziel erhält W5 + 5 Schaden	18	50	47	44	41	38	35
42) Erdkreatur II	Erdkreatur II unter Zaubererkontrolle	12	60	56	52	48	44	40
44) Erdkraftwaffe	Zielwaffe erhält: S +5	12	55	50	45	40	35	30
45) Konstitutionsjuwel IV	Anwender erhält ein Konstitutionsjuwel +5 (+Kosten: 5 Gold)	-	70	61	52	43	34	25
46) Weisheitsjuwel IV	Anwender erhält ein Weisheitsjuwel +5 (+Kosten: 5 Gold)	-	70	61	52	43	34	25
48) Verwurzeln II	Ziel hat Tempo 0	12	35	32	29	26	23	20
50) Zauber brechen I	Zauberdauer eines Zaubers wird um 6 gesenkt	-	40	38	36	34	32	30
52) Verstärken IV	Ziel erhält An. +35 + 2×X	12	65	58	51	44	37	30
54) Heiltrank IV	Anwender erhält einen Heiltrank IV (+Kosten: 32 Gold)	-	90	84	78	72	66	60
55) Kraft der Erde	Ziel hat: An. +20 + X / Ver. +20 + X	12	80	75	70	65	60	55
56) Erdspalte	Ziel wird ungültiges Ziel, erhält Tempo 0 und erhält W10 + 10 Schaden	12	100	90	80	70	60	50
58) Steinhaut IV	Ziel erhält Ver. +35 + 2×X	12	60	54	47	41	34	28
60) Vergiften IV	Ziel erhält W10 + 10 Schaden	18	100	94	88	82	76	70
62) Erdbeben II	Alle im Bereich erhalten W10 + 10 Schaden	-	100	95	90	85	80	75
64) Giftwolke I	Alle im Bereich erhalten W5 + 3 Schaden	6	120	114	108	102	96	90
65) Konstitutionsjuwel V	Anwender erhält ein Konstitutionsjuwel +10 (+Kosten: 8 Gold)	-	150	130	110	90	70	50
66) Weisheitsjuwel V	Anwender erhält ein Weisheitsjuwel +10 (+Kosten: 8 Gold)	-	150	130	110	90	70	50
68) Granithaut II	Ziel hat: -8 NS / -8 FS	12	100	90	80	70	60	50
70) Felswurf II	Ziel erhält 2W20 + 50 Schaden	-	56	50	44	38	32	26
72) Erdkreatur III	Erdkreatur III unter Zaubererkontrolle	12	100	93	86	79	72	65
74) Diamantklinge	Zielwaffe gibt An. +20 und macht Schaden +8	12	80	72	64	56	48	40
75) Kraft der Magie	Ziel hat: An. +Y / Ver. +Y	12	100	90	80	70	60	50
76) Steinhagel	Bereich gibt allen mit Dach: Schaden 0 Bereich gibt allen mit Helm: Schaden W5 + 5 Bereich gibt allen ohne Dach / Helm: Schaden W10 + 10	6	125	120	115	110	105	100
78) Verwurzeln III	Ziel hat: Tempo 0	24	60	54	48	42	36	30
80) Golemdasein	Ziel hat: An. +30 / Ver. +20 / Schaden +5	18	120	112	104	96	88	80
82) Verstärken V	Ziel erhält An. +60 + 3×X	12	120	107	94	81	68	55
84) Heiltrank V	Anwender erhält einen Heiltrank V (+Kosten: 50 Gold)	-	130	122	114	106	98	90
85) Zauber brechen II	Zauberdauer eines Zaubers wird um 12 gesenkt	-	100	97	94	91	88	85
86) Rankenfeld II	¼ des Bereichs gibt Betretern: Tempo -8 / Schaden W10 + 10	12	130	124	118	112	106	100
88) Steinhaut V	Ziel erhält Ver. +60 + 3×X	12	110	98	86	74	62	50
90) Vergiften V	Ziel erhält W10 + 10 Schaden	36	200	188	176	164	152	140
92) Giftwolke II	Alle im Bereich erhalten W10 + 6 Schaden	6	180	170	160	150	140	130
94) Erdbeben III	Alle im Bereich erhalten W20 + 20 Schaden	-	200	190	180	170	160	150
95) Konstitutionsjuwel VI	Anwender erhält ein Konstitutionsjuwel +15 (+Kosten: 10 Gold)	-	250	215	180	145	110	85
96) Weisheitsjuwel VI	Anwender erhält ein Weisheitsjuwel +15 (+Kosten: 10 Gold)	-	250	215	180	145	110	85
98) Kraft von Gaia	Ziel erhält An. 100 / Ver. +Y	12	150	135	120	105	90	75
00) Pest	Alle Gebiete geben: Betreter erhalten: W5 + 5 Schaden	6	225	220	215	210	205	200

Feuerzauber

X = je 20 Intelligenz jeweils einen Punkt

Y = je Intelligenz jeweils einen Punkt

Name	Effekt	Dauer	M0	M1	M2	M3	M4	M5
02) Feuerball I	Ziel erhält W8 + 6 + X Schaden	-	10	9	8	7	6	5
04) Angriffstrank I	Anwender erhält einen Angriffstrank I (+Kosten: 5 Gold)	-	15	14	13	12	11	10
05) Stärkejuwel I	Anwender erhält ein Stärkejuwel +1 (+Kosten: 1 Gold)	-	10	8	6	4	3	2
06) Charismajuwel I	Anwender erhält ein Charismajuwel +1 (+Kosten: 1 Gold)	-	10	8	6	4	3	2
08) Feuerring I	Ziel macht allen in Nahkampfreichweite W5 + 3 Schaden	6	18	17	16	14	13	12
10) Lavawaffe I	Zielwaffe macht Schaden +1	12	10	9	8	7	6	5
12) Feuerball II	Ziel erhält 2W8 + 12 + X Schaden	-	18	16	14	12	10	8
14) Angriffstrank II	Anwender erhält einen Angriffstrank II (+Kosten: 10 Gold)	-	30	28	26	24	22	20
15) Stärkejuwel II	Anwender erhält ein Stärkejuwel +2 (+Kosten: 2 Gold)	-	25	21	17	13	9	5
16) Charismajuwel II	Anwender erhält ein Charismajuwel +2 (+Kosten: 2 Gold)	-	25	21	17	13	9	5
18) Feuerring II	Ziel macht allen in Nahkampfreichweite W5 + 5 Schaden Ziel hat: -3 FS	6	35	32	29	26	23	20
20) Lavawaffe II	Zielwaffe macht Schaden +3	12	30	27	24	21	18	15
22) Feuerkreatur I	Feuerkreatur I unter Zaubererkontrolle	12	25	23	21	19	17	15
24) Feuerregen I	¼ des Bereichs gibt Betretern W5 + 5 Schaden	6	35	33	31	29	27	25
25) Stärkejuwel III	Anwender erhält ein Stärkejuwel +3 (+Kosten: 3 Gold)	-	40	34	28	22	16	10
26) Charismajuwel III	Anwender erhält ein Charismajuwel +3 (+Kosten: 3 Gold)	-	40	34	28	22	16	10
28) Brennen I	Ziel kann keine Waffen einsetzen	6	30	27	24	21	18	15
30) Hitze des Gefechts I	Bereich gibt allen Betretern An. +15	12	50	47	44	41	38	35
32) Feuerball III	Ziel erhält W30 + 25 + 2×X Schaden	-	35	31	27	23	19	15
34) Angriffstrank III	Anwender erhält einen Angriffstrank III (+Kosten: 20 Gold)	-	60	56	52	48	44	40
35) Flamme der Heilung I	Ziel erhält W10 + 15 Schaden, Anwender erhält so viele Leben	-	30	27	24	21	18	15
36) Lavasee I	¼ des Bereichs gibt Betretern Tempo 0 und W5 + 5 Schaden	6	50	48	46	44	42	40
38) Feuerring III	Ziel macht allen in Nahkampfreichweite W10 + 10 Schaden Ziel hat: -5 FS	6	70	65	60	55	50	45
40) Lavawaffe III	Zielwaffe macht Schaden +5	12	50	45	40	35	30	25
42) Feuerkreatur II	Feuerkreatur II unter Zaubererkontrolle	12	60	56	52	48	42	40
44) Feuerschild	Anwender hat: MR 50 % / -5 FS	12	60	54	48	42	36	30
45) Stärkejuwel IV	Anwender erhält ein Stärkejuwel +5 (+Kosten: 5 Gold)	-	70	61	52	43	34	25
46) Charismajuwel IV	Anwender erhält ein Charismajuwel +5 (+Kosten: 5 Gold)	-	70	61	52	43	34	25
48) Feuerregen II	¼ des Bereichs gibt Betretern W10 + 10 Schaden	9	80	76	72	68	64	60
50) Zauber brechen I	Zauberdauer eines Zaubers wird um 6 gesenkt	-	40	38	36	34	32	30
52) Feuerball IV	Ziel erhält W60 + 50 + 2×X Schaden	-	65	58	51	44	37	30
54) Angriffstrank IV	Anwender erhält einen Angriffstrank IV (+Kosten: 32 Gold)	-	90	84	78	72	66	60
55) Explosion	¼ des Bereichs gibt W20 + 20 Schaden	-	100	96	92	88	84	80
56) Kochendes Wasser	Alles Wasser des Bereichs gibt 20 Schaden	6	80	76	72	68	64	60
58) Feuerring IV	Ziel macht allen in Nahkampfreichweite W10 + 10 Schaden Ziel hat: -5 FS	12	120	110	100	90	80	70
60) Lavawaffe IV	Zielwaffe macht Schaden +8	12	80	72	64	56	48	40
62) Hitze des Gefechts II	Bereich gibt allen Betretern An. +30	12	100	93	86	79	72	65
64) Gezielter Hagel I	Beliebig viele Ziele im Bereich erhalten W20 + 20 Schaden	-	125	120	115	110	105	100
65) Stärkejuwel V	Anwender erhält ein Stärkejuwel +10 (+Kosten: 8 Gold)	-	150	130	110	90	70	50
66) Charismajuwel V	Anwender erhält ein Charismajuwel +10 (+Kosten: 8 Gold)	-	150	130	110	90	70	50
68) Brennen II	Ziel kann keine Waffen einsetzen	15	60	54	48	42	36	30
70) Flamme der Heilung II	Ziel erhält W20 + 30 Schaden, Anwender erhält so viele Leben	-	55	50	45	40	35	30
72) Feuerkreatur III	Feuerkreatur III unter Zaubererkontrolle	12	100	93	86	79	72	65
74) Rauch	Bereich gibt allen RW 2	12	80	76	72	68	64	60
75) Magischer Brand	Ziel erhält W20 + Y Schaden	-	90	80	70	60	50	40
76) Opfergabe	Ziel erhält 80 Schaden (+Kosten: 40 Lebenspunkte)	-	40	37	34	31	28	25
78) Feuerregen III	¼ des Bereichs gibt Betretern W20 + 20 Schaden	12	150	142	134	126	118	110
80) Drachendasein	Ziel hat: An. +20 / Ver. +10 / Schaden +5 / „Flugfähigkeit“	15	120	112	104	96	88	80
82) Feuerball V	Ziel erhält W120 + 100 + 3×X Schaden	-	120	107	94	81	68	55
84) Angriffstrank V	Anwender erhält einen Angriffstrank V (+Kosten: 50 Gold)	-	130	122	114	106	98	90
85) Zauber brechen II	Zauberdauer eines Zaubers wird um 12 gesenkt	-	100	97	94	91	88	85
86) Lavasee II	¼ des Bereichs gibt Betretern Tempo 0 und W10+10 Schaden	6	120	114	108	102	96	90
88) Feuerring V	Ziel macht allen in Nahkampfreichweite W10 + 10 Schaden Ziel erleidet keinen Fernkampfschaden	12	200	185	170	155	140	125
90) Lavawaffe V	Zielwaffe macht Schaden +12	12	120	108	96	84	72	60
92) Gezielter Hagel II	Beliebig viele Ziele im Bereich erhalten W40 + 40 Schaden	-	225	215	205	195	185	175
94) Hitze des Gefechts III	Bereich gibt allen Betretern An. +45	18	175	160	145	130	115	100
95) Stärkejuwel VI	Anwender erhält ein Stärkejuwel +15 (+Kosten: 10 Gold)	-	250	215	180	155	120	85
96) Charismajuwel VI	Anwender erhält ein Charismajuwel +15 (+Kosten: 10 Gold)	-	250	215	180	155	120	85
98) Harakiri	Ziel erleidet 500 Schaden, Anwender stirbt am Ende der Runde	-	25	23	21	19	17	15
00) Vulkanausbruch	Alle Gebiete geben allen Betretern RW 2	12	200	190	180	170	160	150

Windzauber

X = je 20 Intelligenz jeweils einen Punkt

Y = je 5 Intelligenz jeweils einen Punkt

Name	Effekt	Dauer	M0	M1	M2	M3	M4	M5
02) Gegenwind I	Ziel hat: Tempo -3	18	8	7	6	5	4	3
04) Eiltrank I	Anwender erhält einen Eiltrank I (+Kosten: 5 Gold)	-	15	14	13	12	11	10
05) Geschickjuwel I	Anwender erhält ein Geschickjuwel +1 (+Kosten: 1 Gold)	-	10	8	6	4	3	2
06) Schnelligkeitsjuwel I	Anwender erhält ein Schnelligkeitsjuwel +1 (+Kosten: 1 Gold)	-	10	8	6	4	3	2
08) Anfälligkeit I	Ziel erhält Ver. -5 - X	12	10	9	8	7	6	5
10) Hast I	Ziel hat: Tempo +3	24	8	7	6	5	4	3
12) Gegenwind II	Ziel hat: Tempo -6	18	15	14	12	11	9	8
14) Eiltrank II	Anwender erhält einen Eiltrank II (+Kosten: 10 Gold)	-	30	28	26	24	22	20
15) Geschickjuwel II	Anwender erhält ein Geschickjuwel +2 (+Kosten: 2 Gold)	-	25	21	17	13	9	5
16) Schnelligkeitsjuwel II	Anwender erhält ein Schnelligkeitsjuwel +2 (+Kosten: 2 Gold)	-	25	21	17	13	9	5
18) Anfälligkeit II	Ziel erhält Ver. -10 - X	12	18	16	14	12	10	8
20) Hast II	Ziel hat: Tempo +6	24	15	14	12	11	9	8
22) Windkreatur I	Windkreatur I unter Zaubererkontrolle	12	25	23	21	19	17	15
24) Windpfeile I	Zielfernwaffe hat: RW +10 / Schaden +1	12	20	18	16	14	12	10
25) Geschickjuwel III	Anwender erhält ein Geschickjuwel +3 (+Kosten: 3 Gold)	-	40	34	28	22	16	10
26) Schnelligkeitsjuwel III	Anwender erhält ein Schnelligkeitsjuwel +3 (+Kosten: 3 Gold)	-	40	34	28	22	16	10
28) Windschutz I	Anwender hat: -5 FS	6	32	29	26	23	20	17
30) Unterdrückung I	Bereich gibt allen Betretern: An. -15	12	50	47	44	41	38	35
32) Gegenwind III	Ziel hat: Tempo -12	18	30	27	24	21	18	15
34) Eiltrank III	Anwender erhält einen Eiltrank III (+Kosten: 20 Gold)	-	60	56	52	48	44	40
35) Heilender Wind I	Ziel erhält 2W20 + 50 Leben	-	28	25	22	19	16	13
36) Tornado I	Ziel erhält 2W10 + 25 Schaden	-	28	25	22	19	16	13
38) Anfälligkeit III	Ziel erhält Ver. -20 - 2×X	12	35	31	27	23	19	15
40) Hast III	Ziel hat: Tempo +12	24	30	27	24	21	18	15
42) Windkreatur II	Windkreatur II unter Zaubererkontrolle	12	60	56	52	48	44	40
44) Lahme Waffe	Zielwaffe macht ½ Schaden	12	60	55	50	45	40	35
45) Geschickjuwel IV	Anwender erhält ein Geschickjuwel +5 (+Kosten: 5 Gold)	-	70	61	52	43	34	25
46) Schnelligkeitsjuwel IV	Anwender erhält ein Schnelligkeitsjuwel +5 (+Kosten: 5 Gold)	-	70	61	52	43	34	25
48) Windpfeile II	Zielfernwaffe hat: RW +15 / Schaden +3	12	45	41	36	32	27	23
50) Zauber brechen I	Zauberdauer eines Zaubers wird um 6 gesenkt	-	40	38	36	34	32	30
52) Gegenwind IV	Ziel hat: Tempo -18	18	45	41	36	32	27	23
54) Eiltrank IV	Anwender erhält einen Eiltrank IV (+Kosten: 32 Gold)	-	90	84	78	72	66	60
55) Totale Schwäche	Ziel hat: An -20 - X / Ver. -20 - X	12	80	75	70	65	60	55
56) Blitzwaffen	Zielwaffe kann 2× angreifen je Runde	12	80	76	72	68	64	60
58) Anfälligkeit IV	Ziel erhält: Ver. -35 - 2×X	12	65	59	53	47	41	35
60) Hast IV	Ziel hat: Tempo +18	24	45	41	36	32	27	23
62) Unterdrückung II	Bereich gibt allen Betretern: An. -30	12	100	93	86	79	72	65
64) Kämpferparadies I	Bereich gibt allen Betretern: Ver. -20	12	100	95	90	85	80	75
65) Geschickjuwel V	Anwender erhält ein Geschickjuwel +10 (+Kosten: 8 Gold)	-	150	130	110	90	70	50
66) Schnelligkeitsjuwel V	Anwender erhält ein Schnelligkeitsjuwel +10 (+Kosten: 8 Gold)	-	150	130	110	90	70	50
68) Windschutz II	Anwender hat: -10 FS	12	100	90	80	70	60	50
70) Heilender Wind II	Ziel erhält 2W40 + 100 Leben	-	55	50	44	39	33	28
72) Windkreatur III	Windkreatur III unter Zaubererkontrolle	12	100	93	86	79	72	65
74) Sturm	Bereich gibt allen Betretern: Tempo +5	24	80	76	72	68	64	60
75) Unsicherheit	Ziel erhält An. -Y / Ver. -X	15	100	92	84	76	68	60
76) Ablenkung	Gezielter Zauber erhält ein neues Ziel	-	70	68	66	64	62	60
78) Windpfeile III	Zielfernwaffe hat: RW +20 / Schaden +5	12	80	72	64	56	48	40
80) Adlerdasein	Ziel hat: An. +10 / Ver. +10 / T +5 / S +3 / „Flugfähigkeit“	15	120	112	104	96	88	80
82) Gegenwind V	Ziel hat: Tempo -30	18	80	72	64	56	48	40
84) Eiltrank V	Anwender erhält einen Eiltrank V (+Kosten: 50 Gold)	-	130	122	114	106	98	90
85) Zauber brechen II	Zauberdauer eines Zaubers wird um 12 gesenkt	-	100	97	94	91	88	85
86) Tornado II	Ziel erhält 2W20 + 50 Schaden	-	60	54	48	42	36	30
88) Anfälligkeit V	Ziel hat: Ver. -60 - 3×X	12	120	107	94	81	68	55
90) Hast V	Ziel hat: Tempo +24 / „Flugfähigkeit“	24	80	72	64	56	48	40
92) Kämpferparadies II	Bereich gibt allen Betretern: Ver. -40	12	200	190	180	170	160	150
94) Unterdrückung III	Bereich gibt allen Betretern: An. -45	18	175	160	145	130	115	100
95) Geschickjuwel VI	Anwender erhält ein Geschickjuwel +15 (+Kosten: 10 Gold)	-	250	215	180	145	110	85
96) Schnelligkeitsjuwel VI	Anwender erhält ein Schnelligkeitsjuwel +15 (+Kosten: 10 Gold)	-	250	215	180	145	110	85
98) Lebensmüde	Ziel hat: Ver. 0	6	150	135	120	105	90	75
00) Hurrikan	Alle Gebirg- und Wüstengebiete erhalten Betreter: W10+10 Schaden	6	225	220	215	210	205	200

Hordenzauber

Elementarkreaturen = Wasser- / Erd- / Feuer- und Windkreatur zusammen

Eine kopierte Kreatur ist wirklich eine 1:1 Kopie mit Ausnahme der Lebensdauer. Auch eventuelle statischen Boni (keine Verzauberungen) und fehlende LP werden kopiert.

X = je Intelligenzpunkt jeweils einen Punkt

Y = je 5 Intelligenzpunkte jeweils eine Runde

	Name	Effekt	Dauer	M0	M1	M2	M3	M4	M5
02)	Kleine Horde I	Kreatur I unter Zaubererkontrolle	15	12	11	10	9	8	7
04)	Verteidigungstrank I	Anwender erhält einen Verteidigungstrank I (+Kosten: 5 Gold)	-	15	14	13	12	11	10
05)	Nahkampfsresistenz I	Anwender erhält ein Nahkampfschaden -1 (+Kosten: 1 Gold)	-	15	13	11	9	7	5
06)	Fernkampfsresistenz I	Anwender erhält ein Fernkampfschaden -1 (+Kosten: 1 Gold)	-	15	13	11	9	7	5
08)	Langer Begleiter I	Kreatur bleibt 3 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	10	9	9	8	8	7
10)	Hordenheilung I	Alle kontrollierten Kreaturen erhalten W5 + 5 Leben	-	12	11	10	9	8	7
12)	Kleine Horde II	Kreatur I dreifach unter Zaubererkontrolle	15	30	28	26	24	22	20
14)	Verteidigungstrank II	Anwender erhält einen Verteidigungstrank II (+Kosten: 10 Gold)	-	30	28	26	24	22	20
15)	Nahkampfsresistenz II	Anwender erhält ein Nahkampfschaden -2 (+Kosten: 3 Gold)	-	30	26	22	18	16	10
16)	Fernkampfsresistenz II	Anwender erhält ein Fernkampfschaden -2 (+Kosten: 3 Gold)	-	30	26	22	18	16	10
18)	Langer Begleiter II	Kreatur bleibt 6 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	18	17	16	15	14	13
20)	Hordenheilung II	Alle kontrollierten Kreaturen erhalten W10 + 10 Leben	-	22	20	19	17	16	14
22)	Standardhorde I	Kreatur I fünffach unter Zaubererkontrolle	24	50	48	46	44	42	40
24)	Bessere Horden I	Alle kontrollierten Kreaturen erhalten: An. +5 / Ver. +5	6	30	28	26	24	22	20
25)	Hordenpartner I	Eine kontrollierte Kreatur wird kopiert (Lebensdauer neu)	6	20	19	18	17	16	15
26)	Elitekrieger I	Zielkreatur erhält: An. +10 / Ver. +10 / S +1	12	20	18	16	14	12	10
28)	Zaubererwächter I	Zielkreatur fängt 25 % allen Schadens auf den Besitzer ab	12	40	38	36	34	32	30
30)	Stärkere Horden I	Alle Kreaturen erhalten: Schaden +2	6	45	42	39	36	33	30
32)	Kleine Horde III	Kreatur II dreifach unter Zaubererkontrolle	15	60	56	52	48	44	40
34)	Verteidigungstrank III	Anwender erhält einen Verteidigungstrank III (+Kosten: 20 Gold)	-	60	56	52	48	44	40
35)	Nahkampfsresistenz III	Anwender erhält ein Nahkampfschaden -3 (+Kosten: 5 Gold)	-	60	52	44	36	28	20
36)	Fernkampfsresistenz III	Anwender erhält ein Fernkampfschaden -3 (+Kosten: 5 Gold)	-	60	52	44	36	28	20
38)	Langer Begleiter III	Kreatur bleibt 12 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	35	33	31	29	27	25
40)	Hordenheilung III	Alle kontrollierten Kreaturen erhalten W20 + 20 Leben	-	40	37	34	31	28	25
42)	Schmerz der Horden I	Ziel erhält 2W12 + 20 Schaden	-	28	25	22	19	16	13
44)	Lebensspende	Kreatur erhält Z+15 Leben (+Kosten: Z Lebenspunkte)	-	20	18	16	14	12	10
45)	Hordenpartner II	Eine kontrollierte Kreatur wird kopiert (Lebensdauer neu)	15	40	38	36	34	32	30
46)	Grosse Horden I	Alle Elementarkreaturen I unter Zaubererkontrolle	12	75	70	65	60	55	50
48)	Bessere Horden II	Alle kontrollierten Kreaturen erhalten: An. +10 / Ver. +10	6	60	56	52	48	44	40
50)	Zauber brechen I	Zauberdauer eines Zaubers wird um 6 gesenkt	-	40	38	36	34	32	30
52)	Kleine Horde IV	Kreatur III dreifach unter Zaubererkontrolle	15	120	112	104	96	88	80
54)	Verteidigungstrank IV	Anwender erhält einen Verteidigungstrank IV (+Kosten: 32 Gold)	-	90	84	78	72	66	60
55)	Nahkampfsresistenz IV	Anwender erhält ein Nahkampfschaden -4 (+Kosten: 8 Gold)	-	120	105	90	75	60	45
56)	Fernkampfsresistenz IV	Anwender erhält ein Fernkampfschaden -4 (+Kosten: 8 Gold)	-	120	105	90	75	60	45
58)	Langer Begleiter IV	Kreatur bleibt 24 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	65	61	57	53	49	45
60)	Hordenheilung IV	Alle kontrollierten Kreaturen erhalten W40 + 40 Leben	-	75	70	65	60	55	50
62)	Standardhorde II	Kreatur II fünffach unter Zaubererkontrolle	24	100	96	92	88	84	80
64)	Ausgleich	Alle kontrollierten Kreaturen werden auf eine gemeinsame, durchschnittliche Anzahl Leben gemittelt	-	60	56	52	48	44	40
65)	Suizidkommando	Zielkreatur stirbt am Ende der Runde und gibt Hälfte der noch übrigen Leben an den Besitzer	-	50	45	40	35	30	25
66)	Elitekrieger II	Zielkreatur erhält: An. +20 / Ver. +20 / S +3	12	50	45	40	35	30	25
68)	Zaubererwächter II	Zielkreatur fängt 50 % allen Schadens auf den Besitzer ab	12	80	76	72	68	64	60
70)	Stärkere Horden II	Alle Kreaturen erhalten: Schaden +5	6	100	94	88	82	76	70
72)	Bessere Horden III	Alle kontrollierten Kreaturen erhalten: An. +20 / Ver. +20	6	100	93	86	79	72	65
74)	Magier der Horde	Eine kontrollierte Kreatur hat X Mana und Heilung III	-	100	90	80	70	60	50
75)	Hordenpartner III	Eine kontrollierte Kreatur wird kopiert (Lebensdauer neu)	Y	75	72	69	66	63	60
76)	Leben zu Mana	Eine kontrollierte Kreatur erhält voll Mana auf Kosten von deren Lebenspunkten	-	20	19	18	17	16	15
78)	Liebingsgruppe	Alle kontrollierten Kreaturen bleiben 6 Runden länger	-	100	98	96	94	92	90
80)	Zauber brechen II	Zauberdauer eines Zaubers wird um 12 gesenkt	-	100	97	94	91	88	85
82)	Kleine Horde V	Kreatur IV dreifach unter Zaubererkontrolle	15	240	224	208	192	176	160
84)	Verteidigungstrank V	Anwender erhält einen Verteidigungstrank V (+Kosten: 50 Gold)	-	130	122	114	106	98	90
85)	Nahkampfsresistenz V	Anwender erhält ein Nahkampfschaden -5 (+Kosten: 10 Gold)	-	200	175	150	125	100	75
86)	Fernkampfsresistenz V	Anwender erhält ein Fernkampfschaden -5 (+Kosten: 10 Gold)	-	200	175	150	125	100	75
88)	Langer Begleiter V	Kreatur bleibt 48 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	120	112	104	96	88	80
90)	Hordenheilung V	Alle kontrollierten Kreaturen erhalten W80 + 75 Leben	-	130	120	110	100	90	80
92)	Schmerz der Horden II	Ziel erhält 2W20 + 45 Schaden	-	55	49	43	37	31	25
94)	Standardhorde III	Kreatur III fünffach unter Zaubererkontrolle	24	180	174	168	162	156	150
96)	Grosse Horden II	Alle Elementarkreaturen II unter Zaubererkontrolle	18	200	194	188	182	176	170
98)	Ewige Begleitung	Kreatur bleibt permanent unter Zaubererkontrolle	-	250	240	230	220	210	200
00)	Hordenriesen	Kreatur V doppelt unter Zaubererkontrolle	15	225	215	205	195	185	175

Bestienzauber

X = je Intelligenz jeweils einen Punkt

Y = je 6 Intelligenz jeweils einen Punkt

Name	Effekt	Dauer	M0	M1	M2	M3	M4	M5
02) Starke Bestie I	Eine kontrollierte Kreatur erhält: An. +5 / Ver. +5	12	10	9	8	7	6	5
04) Waffenschutztrank I	Anwender erhält einen Waffenschutztrank I (+Kosten: 8 Gold)	-	20	19	18	17	16	15
05) Kreatur I	Kreatur I unter Zaubererkontrolle	15	12	11	10	9	8	7
06) Magieresistenz I	Anwender erhält ein Magieschaden -2 (+Kosten: 1 Gold)	-	15	13	11	9	7	5
08) Langer Begleiter I	Kreatur bleibt 3 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	10	9	9	8	8	7
10) Kreatur II	Kreatur II unter Zaubererkontrolle	15	25	23	21	19	17	15
12) Starke Bestie I	Eine kontrollierte Kreatur erhält: An. +10 / Ver. +10 / S +1	12	20	18	16	14	12	10
14) Zauberschutztrank I	Anwender erhält einen Waffenschutztrank II (+Kosten: 8 Gold)	-	20	19	18	17	16	15
15) Magiechance I	Anwender erhält ein Magieresistenz 25 % (+Kosten: 3 Gold)	-	30	26	22	18	14	10
16) Magieresistenz II	Anwender erhält ein Magieschaden -4 (+Kosten: 3 Gold)	-	30	26	22	18	14	10
18) Langer Begleiter II	Kreatur bleibt 6 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	18	17	16	15	14	13
20) Kreatur III	Kreatur III unter Zaubererkontrolle	15	40	37	34	31	28	25
22) Bestie heilen I	Eine kontrollierte Kreatur erhält W20 + 40 Leben	-	25	22	19	16	13	10
24) Kampfschutz I	Eine kontrollierte Kreatur erhält: -2 NS / -2 FS	12	40	36	32	28	24	20
25) Magieschutz I	Eine kontrollierte Kreatur erhält 25 % Magieresistenz	12	40	36	32	28	24	20
26) Bestienwachstum I	Eine kontrollierte Kreatur erhält permanent: An. +1 / Ver. +1	-	50	48	46	44	42	40
28) Bestienschild I	Zielkreatur fängt 50 % allen Schadens auf den Besitzer ab	6	40	38	36	34	32	30
30) Lebensspende I	Zielkreatur erhält Z + 10 Leben (+Kosten: Z Lebenspunkte)	-	20	19	18	17	16	15
32) Starke Bestie III	Eine kontrollierte Kreatur erhält: An. +20 / Ver. +20 / S +3	12	45	41	37	33	29	25
34) Waffenschutztrank II	Anwender erhält einen Waffenschutztrank II (+Kosten: 25 Gold)	-	80	75	70	65	60	55
35) Magiechance II	Anwender erhält ein Magieresistenz 50 % (+Kosten: 5 Gold)	-	60	52	44	36	28	20
36) Magieresistenz III	Anwender erhält ein Magieschaden -6 (+Kosten: 5 Gold)	-	60	52	44	36	28	20
38) Langer Begleiter III	Kreatur bleibt 12 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	35	33	31	29	27	25
40) Kreatur IV	Kreatur IV unter Zaubererkontrolle	15	75	69	63	57	51	45
42) Schmerz der Bestie I	Ziel erhält 2W12 + 20 Schaden	-	28	25	22	19	16	13
44) Bestie Heilen II	Eine kontrollierte Kreatur erhält W40 + 80 Leben	-	45	40	35	30	25	20
45) Kampfschutz II	Eine kontrollierte Kreatur erhält: -4 NS / -4 FS	12	80	72	64	56	48	40
46) Magieschutz II	Eine kontrollierte Kreatur erhält 50 % Magieresistenz	12	80	72	64	56	48	40
48) Gegner schwächen	Ziel hat: An. -15 / Ver. -15	12	50	45	40	35	30	25
50) Zauber brechen I	Zauberdauer eines Zaubers wird um 6 gesenkt	-	40	38	36	34	32	30
52) Starke Bestie IV	Eine kontrollierte Kreatur erhält: An. +25 / Ver. +25 / S +5 Magieresistenz 25 % / T +3	15	80	72	64	56	48	40
54) Zauberschutztrank II	Anwender erhält einen Zauberschutztrank II (+Kosten: 25 Gold)	-	80	75	70	65	60	55
55) Magiechance III	Anwender erhält ein Magieresistenz 75 % (+Kosten: 8 Gold)	-	120	105	90	75	60	45
56) Magieresistenz IV	Anwender erhält ein Magieschaden -8 (+Kosten: 8 Gold)	-	120	105	90	75	60	45
58) Langer Begleiter IV	Kreatur bleibt 24 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	65	61	57	53	49	45
60) Kreatur V	Kreatur V unter Zaubererkontrolle	15	140	128	116	104	92	80
62) Bestienwachstum II	Eine kontrollierte Kreatur erhält permanent: An. +2 / Ver. +2	-	100	98	96	94	92	90
64) Lebensspende II	Zielkreatur erhält Z + 25 Leben (+Kosten: Z Lebenspunkte)	-	30	28	26	24	22	20
65) Bestien vereinen	Zwei gleiche Kreaturen werden zu einer: Leben / Mana werden addiert, An. / Ver. ist Mittelwert +5	12	35	34	33	32	31	30
66) Magische Bestie	Eine Kreatur hat X Mana und Heilung III	-	100	90	80	70	60	50
68) Bestienschild II	Zielkreatur fängt 75 % allen Schadens auf den Besitzer ab	6	80	76	72	68	64	60
70) Leben zu Mana	Eine kontrollierte Kreatur erhält voll Mana auf Kosten von deren Lebenspunkten	-	20	19	18	17	16	15
72) Lebensentzug	Ziel erhält W20 + 30 Schaden, Zielkreatur erhält so viele Leben	-	60	54	48	42	36	30
74) Bestie heilen III	Eine kontrollierte Kreatur erhält W80 + 150 Leben	-	80	71	62	53	44	35
75) Kampfschutz III	Eine kontrollierte Kreatur erhält: -7 NS / -7 FS	12	140	126	112	98	84	70
76) Magieschutz III	Eine kontrollierte Kreatur erhält 75 % Magieresistenz	12	140	126	112	98	84	70
78) Superbestie	Zielkreatur erhält: An. +Y / Ver. +Y / S +5	12	80	72	64	56	48	40
80) Zauber brechen II	Zauberdauer eines Zaubers wird um 12 gesenkt	-	100	97	94	91	88	85
82) Starke Bestie V	Eine kontrollierte Kreatur erhält: An. +30 / Ver. +30 / S +8 Magieresistenz 50 % / T +6	18	150	135	120	105	90	75
84) Waffenschutztrank III	Anwender erhält einen Waffenschutztrank III (+Kosten: 50 Gold)	-	130	122	114	106	89	90
85) Magiechance IV	Anwender erhält ein Magieresistenz 100 % (+Kosten: 10 Gold)	-	200	175	150	125	100	75
86) Magieresistenz V	Anwender erhält ein Magieschaden -10 (+Kosten: 10 Gold)	-	200	175	150	125	100	75
88) Langer Begleiter V	Kreatur bleibt 48 Runden länger unter Zaubererkontrolle	-	120	112	104	96	88	80
90) Kreatur VI	Kreatur VI unter Zaubererkontrolle	15	250	240	230	220	210	200
92) Schmerz der Bestie II	Ziel erhält 2W20 + 45 Schaden	-	55	49	43	37	31	25
94) Zauberschutztrank III	Anwender erhält einen Zauberschutztrank III (+Kosten: 50 Gold)	-	130	122	114	106	98	90
95) Opfer	Eine kontrollierte Kreatur verliert Z Lebenspunkte, Besitzer erhält Z - 20 Lebenspunkte	-	50	46	42	38	34	30
96) Bestienwachstum III	Eine kontrollierte Kreatur erhält permanent: S +1	-	120	117	114	111	108	105
98) Ewige Begleitung	Kreatur bleibt permanent unter Zaubererkontrolle	-	250	240	230	220	210	200
00) Perfekter Diener	Eine kontrollierte Kreatur erhält: An. 100 / Ver. 100 / S +3	6	200	190	180	170	160	150

Diebeskunst

Diebstahl

Schilder und Helme zählen ebenfalls als Rüstung. Schilder zählen ebenfalls als Waffen.

Bemerkte Fesselzauber machen ebenfalls zu Mörder.

Schatzgegenstände (solche mit X) können nicht gestohlen werden.

Erfahrungsdiebstahl kann keine Stufengrenzen überschreiten.

Name	Effekt	Mana	Position	E0	E1	E2	E3	E4	E5
02) Börse leeren I	10 % des Geldes werden gestohlen	3	-	W5	W4	W3	im	im	im
04) Beutelschneider I	10 Gold werden gestohlen	3	-	W5	W4	W3	im	im	im
06) Hinterrücks I	15 % des Geldes werden gestohlen	3	von hinten	W5	W4	W3	im	im	im
08) Giftpfeil I	RW 10 / Ziel erleidet 3 Schaden für 3 Runden	3	-	W4	W4	W3	W3	im	im
10) Börse leeren II	20 % des Geldes werden gestohlen	5	-	W5	W4	W3	im	im	im
12) Beutelschneider II	20 Gold werden gestohlen	4	-	W5	W4	W3	im	im	im
14) Hinterrücks II	25 % des Geldes werden gestohlen	5	von hinten	W5	W4	W3	im	im	im
16) Giftpfeil II	RW 12 / Ziel erleidet 5 Schaden für 3 Runden	5	-	W4	W4	W3	W3	im	im
18) Manaklau I	20 Mana werden gestohlen	3	-	W8	W6	W5	W4	W3	W3
20) Börse leeren III	35 % des Geldes werden gestohlen	8	-	W6	W5	W4	W3	im	im
22) Beutelschneider III	40 Gold werden gestohlen	6	-	W6	W5	W4	W3	im	im
24) Hinterrücks III	40 % des Geldes werden gestohlen	8	von hinten	W6	W5	W4	W3	im	im
26) Giftpfeil III	RW 14 / Ziel erleidet 8 Schaden für 3 Runden	8	-	W5	W5	W4	W4	W3	W3
28) Waffendiebstahl I	Waffe mit Wert bis 100 Gold wird gestohlen	10	von der Seite	WA	W8	W6	W5	W4	W3
30) Fesseln I	Ziel hat Tempo 0 für 6 Runden	10	von hinten	W6	W5	W4	W3	im	im
32) Börse leeren IV	50 % des Geldes werden gestohlen	12	-	W6	W5	W4	W3	im	im
34) Beutelschneider IV	80 Gold werden gestohlen	10	-	W6	W5	W4	W3	im	im
36) Hinterrücks IV	55 % des Geldes werden gestohlen	12	von hinten	W6	W5	W4	W3	im	im
38) Giftpfeil IV	RW 16 / Ziel erleidet 12 Schaden für 3 Runden	12	-	W5	W5	W4	W4	W3	W3
40) Manaklau II	50 Mana werden gestohlen	8	-	WA	W8	W6	W5	W4	W4
42) Rüstungsklau I	Rüstung mit Wert bis 200 Gold wird gestohlen	15	von der Seite	WA	W8	W6	W5	W4	W3
44) Erfahrungsdiebstahl I	25 Erfahrung werden gestohlen	10	-	W8	W8	W6	W6	W5	W5
46) Börse leeren V	70 % des Geldes werden gestohlen	20	-	W8	W6	W5	W4	W3	im
48) Beutelschneider V	150 Gold werden gestohlen	15	-	W8	W6	W5	W4	W3	im
50) Hinterrücks V	75 % des Geldes werden gestohlen	20	von hinten	W6	W5	W4	W3	im	im
52) Giftpfeil V	RW 18 / Ziel erleidet 17 Schaden für 3 Runden	17	-	W6	W6	W5	W5	W4	W4
54) Starkes Gift I	RW 5 / Ziel erleidet 10 Schaden für 10 Runden	25	-	W8	W8	W6	W6	W5	W5
56) Waffendiebstahl II	Waffe mit Wert bis 500 Gold wird gestohlen	20	von der Seite	WB	WA	W8	W6	W5	W4
58) Verwirren	Ziel überspringt nächste Runde	10	-	W5	W5	W4	W4	W3	W3
60) Fesseln II	Ziel hat Tempo 0 für 12 Runden	15	von hinten	W8	W6	W5	W4	W3	im
62) Börse leeren VI	90 % des Geldes werden gestohlen	30	-	WA	W8	W6	W5	W4	W3
64) Beutelschneider VI	300 Gold werden gestohlen	20	-	WA	W8	W6	W5	W4	W3
66) Hinterrücks VI	95 % des Geldes werden gestohlen	30	von hinten	W8	W6	W5	W4	W3	im
68) Giftpfeil VI	RW 18 / Ziel erleidet 23 Schaden für 3 Runden	22	-	W6	W6	W5	W5	W4	W4
70) Manaklau III	100 Mana werden gestohlen	15	-	WB	WA	W8	W6	W5	W5
72) Waffe vergiften	Waffe gibt nächsten Angriff: Ziel erleidet 15 Schaden für 5 Runden	30	-	im	im	im	im	im	im
74) Waffe verschlechtern	Waffe macht permanent Schaden -1	25	-	WA	WA	W8	W8	W6	W6
76) Rüstung löchern	Rüstung hat permanent Abwehr -2	25	-	WA	WA	W8	W8	W6	W6
78) Lebensdiebstahl	Ziel erleidet 50 Schaden, Anwender erhält 50 Lebenspunkte	40	-	W8	W6	W5	W4	W3	W3
80) Börse leeren VII	Alles Geld wird gestohlen	45	-	WA	W8	W6	W5	W4	W3
82) Beutelschneider VII	500 Gold werden gestohlen	30	-	WA	W8	W6	W5	W4	W3
84) Hinterrücks VII	Alles Geld wird gestohlen	45	von hinten	W8	W6	W5	W4	W3	im
86) Giftpfeil VII	RW 20 / Ziel erleidet 30 Schaden für 3 Runden	30	-	W8	W8	W6	W6	W4	W4
88) Erfahrungsdiebstahl II	100 Erfahrung werden gestohlen	25	-	WA	WA	W8	W8	W6	W6
90) Fesseln III	Ziel hat Tempo 0 für 24 Runden	25	von hinten	WA	W8	W6	W5	W4	W3
92) Rüstungsklau II	Rüstung im Wert bis 2000 Gold wird gestohlen	30	von der Seite	nie	WB	WA	W8	W6	W5
94) Starkes Gift II	RW 5 / Ziel erleidet 25 Schaden für 12 Runden	50	-	WA	WA	W8	W8	W6	W6
96) Waffendiebstahl III	Waffe im Wert bis 2400 Gold wird gestohlen	40	von der Seite	nie	WB	WA	W8	W6	W5
98) Ausrüstungsklau	Zielgegenstand im Wert bis 2500 Gold wird gestohlen (auch X erlaubt)	50	von der Seite	nie	nie	WB	WA	W8	W6
00) Nackedei	Waffen / Rüstungen im Wert zusammen bis 3800 Gold werden gestohlen	50	von der Seite	nie	nie	WB	WA	W8	W6

Fallen legen

Fallen haben die Grösse von 16×16 Feldern, und werden so auf der Karte verdeckt eingezeichnet. Fallen bleiben bestehen, auch wenn der Bereich vernebelt wird. Fallen werden von Charakteren und Kreaturen ausgelöst (nicht von solchen, die schon beim Aufstellen darauf sind) und werden dann entfernt. Für Fallen gilt Magieresistenz / -schaden.

X = je 1 Schnelligkeitspunkt jeweils ein Gold

Name	Effekt	Dauer	Mana
02) Pfeilfalle I	Auslöser erhält W10 + 10 Schaden	-	5
04) Seuchenfalle I	Auslöser erhält: An. -10 / Ver. -10	12	10
06) Giftfalle I	Auslöser erhält W5 + 5 Schaden	3	8
08) Netzfalle I	Auslöser erhält: Tempo -6	12	5
10) Splitterfalle I	Alle im Fallenbereich erhalten W5 + 5 Schaden	-	10
12) Pfeilfalle II	Auslöser erhält W20 + 20 Schaden	-	10
14) Seuchenfalle II	Auslöser erhält: An. -20 / Ver. -20	12	20
16) Giftfalle II	Auslöser erhält W10 + 10 Schaden	3	15
18) Netzfalle II	Auslöser erhält: Tempo -12	12	10
20) Splitterfalle II	Alle im Fallenbereich erhalten W10 + 10 Schaden	-	20
22) Manafalle I	Auslöser verliert 25 Mana	-	10
24) Steckfalle I	Auslöser erhält 3 Schaden pro Runde bis herausgezogen	-	10
26) Blitzfalle I	Auslöser und nächster Gegner erhalten W10 + 10 Schaden	-	10
28) Spickfalle I	Auslöser wird um 15 Felder zurückgeworfen	-	5
30) Betäubefalle I	Auslöser überspringt die nächste Runde	3	15
32) Pfeilfalle III	Auslöser erhält W30 + 30 Schaden	-	15
34) Seuchenfalle III	Auslöser erhält: An. -25 / Ver. -25 / S -1	12	30
36) Giftfalle III	Auslöser erhält W10 + 10 Schaden	6	30
38) Netzfalle III	Auslöser erhält: Tempo -18	12	15
40) Splitterfalle III	Alle im Fallenbereich erhalten 2W8 + 15 Schaden	-	30
42) Beinhackfalle	Auslöser erhält W5 + 5 Schaden und T -5	6	20
44) Manafalle II	Auslöser verliert 60 Mana	-	20
46) Steckfalle II	Auslöser erhält 5 Schaden pro Runde bis herausgezogen	-	20
48) Blitzfalle II	Auslöser und nächster Gegner erhalten W20+20 Schaden	-	20
50) Spickfalle II	Auslöser wird um 30 Felder zurückgeworfen	-	10
52) Pfeilfalle IV	Auslöser erhält W40 + 45 Schaden	-	20
54) Seuchenfalle IV	Auslöser erhält: An. -30 / Ver. -30 / S -2	12	40
56) Giftfalle IV	Auslöser erhält W10 + 10 Schaden	10	40
58) Netzfalle IV	Auslöser erhält: Tempo 0	12	20
60) Splitterfalle IV	Alle im Fallenbereich erhalten W20 + 25 Schaden	-	45
62) Schnellgiftfalle	Auslöser erhält W20 + 20 Schaden	6	50
64) Betäubefalle II	Auslöser überspringt die nächste Runde	6	50
66) Schwächefalle	Auslöser erhält: An. -20 / Ver. -20 / S -5 / Tempo -5	12	30
68) Manafalle III	Auslöser verliert 100 Mana	-	25
70) Steckfalle III	Auslöser erhält 8 Schaden pro Runde bis herausgezogen	-	25
72) Blitzfalle III	Auslöser und nächster Gegner erhalten W30+30 Schaden	-	30
74) Spickfalle III	Auslöser wird um 45 Felder zurückgeworfen (1 Gebiet)	-	15
76) Pechfalle	Auslöser verliert X Gold, Fallenbauer erhält es	-	25
78) Doppelfalle	Auslöser und nächster Gegner erhalten: An. -10 / Ver. -10 / Tempo 0	12	35
80) Diebesfalle	Auslöser verliert einen Gegenstand, Fallenbauer erhält ihn (Auslöser darf bestimmen)	-	50
82) Pfeilfalle V	Auslöser erhält W50 + 60 Schaden	-	30
84) Seuchenfalle V	Auslöser erhält: An. -40 / Ver. -40 / S -3	12	50
86) Giftfalle V	Auslöser erhält W10 + 10 Schaden	15	60
88) Netzfalle V	Auslöser erhält: Tempo 0 / S. -5	18	30
90) Splitterfalle V	Alle im Fallenbereich erhalten W30 + 30 Schaden	-	50
92) Manafalle IV	Auslöser verliert 150 Mana	-	35
94) Steckfalle IV	Auslöser erhält 12 Schaden pro Runde bis herausgezogen	-	40
96) Blitzfalle IV	Auslöser und nächster Gegner erhalten W40 + 45 Schaden	-	40
98) Spickfalle IV	Auslöser wird in die Mitte der Stadt gesetzt	-	20
00) Todesfalle	Auslöser erhält 15 Schaden pro Runde und Tempo -5 bis herausgezogen	-	60

Meuchelmord

Das Anwenden von „*Tarnen I - V*“ dauert 3 Runden. In diesen drei Runden darf der Charakter nicht angreifen und nicht angegriffen werden. Ist er dann getarnt, ist er ungültiges Ziel bis er Schaden erleidet (durch globale Schadenszauber möglich oder wenn er eine Falle auslöst) oder Phase 2 oder 3 benutzt. Einige Angriffe (Meuchelangriffe) erfordern es, getarnt zu sein. Während der Charakter getarnt ist, erscheinen beim Entnebeln keine Kreaturen. Sie erscheinen erst, wenn er enttarnt wird.

Name	A	V	S	Effekt	Position	Mana	Ener
02) Giftangriff I	+0	-5	-1	Vergiftung (3 Runden für 2 Schaden)	-	1	0
04) Stopper I	+0	-5	-1	Gegner hat nächste Runde: Tempo 0	von hinten	0	3
06) Tarnen I	-	-	-	Anwender ist getarnt mit Tempo -10	-	5	0
08) Schnellangriff I	+10	+0	+0	keiner	-	2	0
10) Meucheln I	+10	-10	+8	keiner	getarnt	0	0
12) Giftangriff II	+0	-5	+0	Vergiftung (3 Runden für 3 Schaden)	-	2	0
14) Stopper II	+0	-5	+0	Gegner hat nächste Runde: Tempo 0	von hinten	0	3
16) Tarnen II	-	-	-	Anwender ist getarnt mit Tempo -8	-	5	0
18) Schnellangriff II	+10	+0	+1	keiner	-	2	0
20) Meucheln II	+10	-10	+12	keiner	getarnt	0	0
22) Geschickter Angriff I	+0	+0	+0	zusätzlicher Schaden +1 je 15 Geschick	-	2	0
24) Schneller Angriff I	+0	+0	+0	zusätzlicher Schaden +1 je 15 Schnelligkeit	-	2	0
26) Seuchenangriff I	+0	-5	+1	Gegner hat nächste Runde: A -10 / V -10 / S -3	-	2	0
28) Kehlenangriff	+5	-5	+1	Blutung (3 Runden für 3 Schaden)	von vorne	2	0
30) Beinschlinge I	+0	-5	+3	Gegner hat nächste Runde: Tempo -6	-	2	0
32) Giftangriff III	+0	-5	+1	Vergiftung (3 Runden für 4 Schaden)	-	3	0
34) Stopper III	+0	-5	+1	Gegner hat nächste Runde: Tempo 0	von hinten	0	3
36) Tarnen III	-	-	-	Anwender ist getarnt mit Tempo -5	-	5	0
38) Schnellangriff III	+10	+0	+2	keiner	-	2	0
40) Meucheln III	+10	-10	+18	keiner	getarnt	0	0
42) Zauberblocker I	+5	-5	+0	Gegner verliert 20 Mana	-	4	0
44) Nachmeuchler I	+10	-10	+5	kann nur nach Meucheln ausgeführt werden	-	0	0
46) Meuchelparade I	+10	+10	+1	keiner	von vorne	1	0
48) Giftler	+0	-5	+0	Vergiftung (5 Runden für 5 Schaden)	von hinten	0	5
50) Seuchenangriff II	+0	-5	+3	Gegner hat nächste Runde: A -20 / V -20 / S -5	-	4	0
52) Giftangriff IV	+0	-5	+3	Vergiftung (3 Runden für 5 Schaden)	-	4	0
54) Stopper IV	+0	-5	+3	Gegner hat nächste Runde: Tempo 0	von hinten	0	3
56) Tarnen IV	-	-	-	Anwender ist getarnt mit Tempo -2	-	5	0
58) Schnellangriff IV	+10	+0	+4	keiner	-	2	0
60) Meucheln IV	+10	-10	+25	keiner	getarnt	0	0
62) Beinschlinge II	+0	-5	+5	Gegner hat nächste Runde: Tempo -9	-	3	0
64) Nachmeuchler II	+10	-10	+10	kann nur nach Meucheln III+ ausgeführt werden	-	0	0
66) Arterienlocher	+10	-10	+20	Blutung (3 Runden für 8 Schaden)	getarnt	5	0
68) Meistermeuchler	+20	-10	+20	Vergiftung (5 Runden für 5 Schaden)	getarnt	5	0
70) Sicheres Meucheln	-	-10	+20	ignoriert Abwehr des Ziels	getarnt	5	5
72) Geschickter Angriff II	+0	+0	+0	zusätzlicher Schaden +1 je 10 Geschick	-	5	0
74) Schneller Angriff II	+0	+0	+0	zusätzlicher Schaden +1 je 10 Schnelligkeit	-	5	0
76) Herzstopper	+5	-5	+6	Blutung (3 Runden für 5 Schaden)	-	8	0
78) Meuchelparade II	+10	+10	+3	keiner	von vorne	2	0
80) Seuchenangriff III	+0	-5	+4	Gegner hat nächste Runde: A -30 / V -30 / S -8	-	6	0
82) Giftangriff V	+0	-5	+4	Vergiftung (3 Runden für 6 Schaden)	-	5	0
84) Stopper V	+0	-5	+5	Gegner hat nächste Runde: Tempo 0	von hinten	0	3
86) Tarnen V	-	-	-	Anwender ist getarnt	-	5	0
88) Schnellangriff V	+10	+0	+6	keiner	-	2	0
90) Meucheln V	+10	-10	+35	keiner	getarnt	0	0
92) Zauberblocker II	+5	-5	+0	Gegner verliert 50 Mana	-	8	0
94) Beinschlinge III	+0	-5	+8	Gegner hat nächste Runde: Tempo -12	-	6	0
96) Nachmeuchler III	+10	-10	+15	kann nur nach Meucheln V ausgeführt werden	-	0	0
98) Meuchelparade III	+10	+10	+5	keiner	von vorne	2	0
00) Todesmeuchler	+20	-10	+50	keiner	getarnt	5	10

Bardenkunst

Gesänge

Gesänge kann jeder ein Charakter nur einen aktiv haben. Dieser braucht kein Mana. Wird ein neuer Gesang (in Handelsphase) begonnen, ist der alte wieder inaktiv.

Wenn mehrere Lieder / Gesänge gleichen Namens (z.B. Rennen) laufen, dann wird jeweils der stärkste verrechnet, und nicht zusammengerechnet.

X = je 25 Charisma jeweils einen Punkt

Y = je 15 Charisma jeweils einen Punkt

Name	Effekt
02) Lied der Regeneration I	Anwender hat Regeneration +1
04) Lied der Auffrischung I	Anwender hat Auffrischung +1
06) Lied des Rennens I	Anwender hat Tempo +1 + X
08) Lied der Verteidigung I	Anwender hat Verteidigung +1 + X
10) Lied des Angriffs I	Anwender hat Angriff +1 + X
12) Lied der Regeneration II	Anwender hat Regeneration +2
14) Lied der Auffrischung II	Anwender hat Auffrischung +2
16) Lied des Rennens II	Anwender hat Tempo +3 + X
18) Lied der Verteidigung II	Anwender hat Verteidigung +3 + X
20) Lied des Angriffs II	Anwender hat Angriff +3 + X
22) Gesang der Regeneration I	Bereich hat Regeneration +1
24) Gesang der Auffrischung I	Bereich hat Auffrischung +1
26) Gesang des Rennens I	Bereich hat Tempo +3
28) Gesang der Verteidigung I	Bereich hat Verteidigung +3
30) Gesang des Angriffs I	Bereich hat Angriff +3
32) Lied der Regeneration III	Anwender hat Regeneration +3
34) Lied der Auffrischung III	Anwender hat Auffrischung +3
36) Lied des Rennens III	Anwender hat Tempo +5 + X
38) Lied der Verteidigung III	Anwender hat Verteidigung +6 + X
40) Lied des Angriffs III	Anwender hat Angriff +6 + X
42) Gesang der Regeneration II	Bereich hat Regeneration +2
44) Gesang der Auffrischung II	Bereich hat Auffrischung +2
46) Gesang des Rennens II	Bereich hat Tempo +5
48) Gesang der Verteidigung II	Bereich hat Verteidigung +5
50) Gesang des Angriffs II	Bereich hat Angriff +5
52) Lied der Regeneration IV	Anwender hat Regeneration +4
54) Lied der Auffrischung IV	Anwender hat Auffrischung +4
56) Lied des Rennens IV	Anwender hat Tempo +8 + X
58) Lied der Verteidigung IV	Anwender hat Verteidigung +10 + X
60) Lied des Angriffs IV	Anwender hat Angriff +10 + X
62) Lied des Schadens	Anwender hat Schaden -1 + X
64) Lied der Zauberer	Anwender hat Nahkampfschaden -2 und Fernkampfschaden -2
66) Lied der Kämpfer	Anwender hat Magieschaden -5 und 50 % Magieresistenz
68) Lied der Erfahrung	Anwender erhält 10 % mehr Erfahrung
70) Lied des Schlafes	Anwender hat Regeneration +2 und Auffrischung +2
72) Gesang der Regeneration III	Bereich hat Regeneration +4
74) Gesang der Auffrischung III	Bereich hat Auffrischung +4
76) Gesang des Rennens III	Bereich hat Tempo +8
78) Gesang der Verteidigung III	Bereich hat Verteidigung +10
80) Gesang des Angriffs III	Bereich hat Angriff +10
82) Lied der Regeneration V	Anwender hat Regeneration +6
84) Lied der Auffrischung V	Anwender hat Auffrischung +6
86) Lied des Rennens V	Anwender hat Tempo +5 + Y
88) Lied der Verteidigung V	Anwender hat Verteidigung +10 + Y
90) Lied des Angriffs V	Anwender hat Angriff +10 + Y
92) Gesang des Schadens	Bereich hat Schaden +1
94) Gesang der Zauberer	Bereich hat Nahkampfschaden -2 und Fernkampfschaden -2
96) Gesang der Kämpfer	Bereich hat Magieschaden -5 und 50 % Magieresistenz
98) Gesang der Erfahrung	Bereich erhält 10 % mehr Erfahrung
00) Lied des Kämpfers	Anwender hat Angriff +3 + Y / Verteidigung +3 + Y / Schaden +1

Überzeugen

Diese Gesänge wirken, bis sie gebrochen werden oder der Sänger stirbt. Im Falle des Todes des Sängers werden die Kontrollierten in die Freiheit (und nicht in den Tod) entlassen. Auch hier gilt: Nur ein Gesang kann aktiv sein (Gesänge oder Überzeugen)!

„Schreien“ zählt nicht als Gesang!

X = je 3 Charisma jeweils zwei Punkte

Y = je 5 Charisma jeweils einen Punkt

Name	Effekt	Bruch wenn:	Erhalten	Mana
02) Festhalten I	Ziel überspringt Phase 1	Mana nicht bezahlt	4	4
04) Verwirren I	Ziel hat: An. -5 / Ver. -5	Mana nicht bezahlt	2	5
06) Betäuben I	Ziel mit An. + Ver. < X < 35 überspringt Phase 2 und 3	Schaden auf Ziel	-	10
08) Schreien I	Ziel erhält W5 + 10 Schaden	sofort (kein Lied)	-	8
10) Überzeugen I	Ziel mit An. + Ver. < X < 35 unter Sängerkontrolle	Mana nicht bezahlt	5	10
12) Festhalten II	Ziel überspringt Phase 1	Mana nicht bezahlt	3	6
14) Verwirren II	Ziel hat: An. -10 / Ver. -10	Mana nicht bezahlt	3	10
16) Betäuben II	Ziel mit An. + Ver. < X < 70 überspringt Phase 2 und 3	Schaden auf Ziel	-	15
18) Schreien II	Ziel erhält W8 + 15 Schaden	sofort (kein Lied)	-	12
20) Überzeugen II	Ziel mit An. + Ver. < X < 70 unter Sängerkontrolle	Mana nicht bezahlt	8	15
22) Zerfressende Rage I	Ziel erhält 3 Schaden wenn keine Phase 3	Sänger verlässt Gebiet	-	5
24) Beinkontrolle I	Ziel ist Phase 1 unter Sängerkontrolle	Mana nicht bezahlt	3	10
26) Quälen I	Ziel erhält W5 + 5 Schaden	Mana nicht bezahlt	4	10
28) Aussaugen I	Ziel verliert 1 Mana, Sänger erhält es	Mana auf 0	-	10
30) Übertragen I	Ziel verliert 1 Leben, Sänger erhält sie	Leben auf 0	-	12
32) Festhalten III	Ziel überspringt Phase 1	Mana nicht bezahlt	2	8
34) Verwirren III	Ziel hat: An. -15 / Ver. -15	Mana nicht bezahlt	4	15
36) Betäuben III	Ziel mit An. + Ver. < X < 110 überspringt Phase 2 und 3	Schaden auf Ziel	-	25
38) Schreien III	Ziel erhält W10 + 20 Schaden	sofort (kein Lied)	-	16
40) Überzeugen III	Ziel mit An. + Ver. < X < 110 unter Sängerkontrolle	Mana nicht bezahlt	12	25
42) Zerfressende Rage II	Ziel erhält 5 Schaden wenn keine Phase 3	Sänger verlässt Gebiet	-	10
44) Beinkontrolle II	Ziel ist Phase 1 unter Sängerkontrolle	Mana nicht bezahlt	2	20
46) Quälen II	Ziel erhält W10 + 10 Schaden	Mana nicht bezahlt	8	20
48) Aussaugen II	Ziel verliert 2 Mana, Sänger erhält es	Mana auf 0	-	20
50) Übertragen II	Ziel verliert 2 Leben, Sänger erhält sie	Leben auf 0	-	25
52) Festhalten IV	Ziel überspringt Phase 1	Mana nicht bezahlt	1	10
54) Verwirren IV	Ziel hat: An. -20 / Ver. -20	Mana nicht bezahlt	5	20
56) Betäuben IV	Ziel mit An. + Ver. < X überspringt Phase 2 und 3	Schaden auf Ziel	-	50
58) Schreien IV	Ziel erhält 2W8 + 25 Schaden	sofort (kein Lied)	-	20
60) Überzeugen IV	Ziel mit An. + Ver. < X unter Sängerkontrolle	Mana nicht bezahlt	20	50
62) Bereich bremsen	Bereich ohne Sänger hat Tempo -3	Sänger verlässt Gebiet	-	25
64) Bereich verwirren	Bereich ohne Sänger hat An. -5 / Ver. -5	Sänger verlässt Gebiet	-	40
66) Netter Käufer	Sänger muss für Gegenstände Y % weniger zahlen	-	-	10
68) Netter Verkäufer	Sänger erhält für Gegenstände Y % mehr Geld	-	-	10
70) Magieresistenz bannen	Ziel hat 50 % weniger Magieresistenz	Mana nicht bezahlt	10	25
72) Zerfressende Rage III	Ziel erhält 10 Schaden wenn keine Phase 3	Sänger verlässt Platte	-	20
74) Beinkontrolle III	Ziel ist Phase 1 unter Sängerkontrolle	Mana nicht bezahlt	1	40
76) Quälen III	Ziel erhält W20 + 20 Schaden	Mana nicht bezahlt	15	40
78) Aussaugen III	Ziel verliert 3 Mana, Sänger erhält es	Mana auf 0	-	40
80) Übertragen III	Ziel verliert 3 Leben, Sänger erhält sie	Leben auf 0	-	50
82) Festhalten V	Ziel überspringt Phase 1	Sänger verlässt Gebiet	-	25
84) Verwirren V	Ziel hat An. -25 / Ver. -25	Mana nicht bezahlt	6	25
86) Betäuben V	Ziel mit An. + Ver. < X überspringt Phase 2 und 3	Schaden auf Ziel	-	40
88) Schreien V	Ziel erhält W20 + 32 Schaden	sofort (kein Lied)	-	25
90) Überzeugen V	Ziel mit An. + Ver. < X unter Sängerkontrolle	Mana nicht bezahlt	15	50
92) Bereich festhalten	Bereich ohne Sänger überspringt Phase 1	Mana nicht bezahlt	10	50
94) Bereich betäuben	Bereich ohne Sänger überspringt Phase 2 und 3	Mana nicht bezahlt	20	50
96) Bereich anschreien	Bereich ohne Sänger erleidet W5 + 10 Schaden	sofort (kein Lied)	-	40
98) Bereich aussaugen	Bereich verliert jeweils 1 Mana, Sänger erhält alles	Mana nicht bezahlt	4	40
00) Bereich übertragen	Bereich verliert jeweils 1 Leben, Sänger erhält alles	Mana nicht bezahlt	5	50

Handwerk

T = Trank / J = Juwel

	Wert	G0	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	GA
	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
J	3	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3
	5	8	8	7	7	6	6	5	5	5	4	4
	10	15	15	14	13	13	12	11	11	10	9	9
J	10	15	15	14	13	13	12	11	11	10	9	9
T	12	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11	10
	15	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12
	20	30	28	26	25	24	22	20	20	19	18	17
T	20	25	25	24	23	23	22	21	21	20	19	18
J	20	32	30	29	27	26	24	23	21	20	18	17
	25	36	34	33	31	30	28	27	25	23	21	20
	30	45	42	40	38	36	34	32	30	28	26	24
T	30	40	38	37	36	34	33	32	30	29	28	26
	35	50	47	44	42	40	38	36	35	33	31	28
	40	60	57	54	51	48	45	42	40	37	34	32
J	40	65	62	59	56	53	50	47	44	41	38	35
	50	75	71	67	63	59	55	52	50	48	46	44
	60	90	85	80	75	70	66	63	60	57	54	52
T	60	75	73	71	69	67	65	63	61	59	57	55
	70	100	95	90	85	80	76	73	70	67	64	62
J	75	120	114	108	102	96	90	84	79	75	72	70
	80	120	114	108	102	96	90	85	80	76	72	70
T	80	100	98	95	93	90	88	85	83	80	78	75
	90	130	124	118	112	106	100	95	90	86	82	80
	100	150	142	134	126	118	110	105	100	95	90	87
T	100	120	118	115	113	110	108	105	103	100	98	95
	110	160	152	144	136	118	120	115	110	105	100	97
	120	180	170	160	150	140	132	125	120	114	109	105
	130	190	180	170	160	150	142	135	130	124	119	115
	140	210	198	186	174	164	155	147	140	134	128	124
	150	220	208	196	184	174	165	157	150	144	138	134
	160	240	226	212	198	186	176	168	160	152	145	140
T	160	200	195	190	185	180	175	170	165	160	155	150
	170	250	236	222	208	196	186	178	170	162	155	150
	180	270	254	238	224	210	198	188	180	172	165	160
	190	280	264	248	234	220	208	198	190	182	175	170
	200	300	285	270	255	240	225	212	200	190	181	175
	220	330	312	294	276	260	246	232	220	210	201	185
	250	370	350	330	310	290	275	260	250	240	231	225
	300	450	428	406	384	362	340	320	300	285	275	270
	350	520	495	470	445	420	395	370	350	335	325	320
	400	600	570	540	510	480	450	425	400	380	365	355
	450	670	635	600	565	530	495	470	450	430	415	405
	500	750	710	670	630	590	560	530	500	480	460	450
	550	820	775	730	685	640	600	570	550	530	510	500
	600	900	855	810	775	730	685	640	600	580	560	550
	700	1050	1000	950	900	850	800	750	700	670	650	640
	750	1100	1050	1000	950	900	850	800	750	720	700	690
	800	1200	1140	1080	1020	960	900	850	800	770	750	740
	900	1300	1240	1180	1120	1060	1000	950	900	870	850	840
	1000	1500	1420	1340	1260	1180	1100	1050	1000	970	945	925
	1100	1600	1520	1440	1360	1280	1200	1150	1100	1070	1045	1025
	1200	1800	1700	1600	1500	1400	1320	1260	1200	1170	1145	1125
	1300	1900	1800	1700	1600	1500	1420	1360	1300	1270	1245	1225
	1400	2100	1980	1860	1740	1640	1550	1470	1400	1370	1345	1325
	1500	2200	2080	1960	1840	1740	1640	1570	1500	1460	1430	1400
	1600	2400	2260	2120	1980	1860	1760	1680	1600	1560	1530	1500
	1700	2500	2360	2220	2080	1960	1860	1780	1700	1660	1630	1600
	1800	2700	2540	2380	2240	2100	1980	1880	1800	1760	1730	1700
	1900	2800	2640	2480	2340	2200	2080	1980	1900	1860	1830	1800
	2000	3000	2850	2700	2550	2400	2250	2120	2000	1950	1910	1880
	2200	3300	3120	2940	2760	2600	2460	2320	2200	2150	2110	2080
	2500	3700	3500	3300	3100	2900	2750	2600	2500	2450	2400	2350
	3000	4500	4280	4060	3840	3620	3400	3200	3000	2950	2900	2850
	3500	5200	4950	4700	4450	4200	3950	3700	3500	3400	3350	3300
	4000	6000	5700	5400	5100	4800	4500	4250	4000	3900	3850	3800
	4500	6700	6350	6000	5650	5300	4950	4700	4500	4400	4300	4250
	5000	7500	7100	6700	6300	5900	5600	5300	5000	4900	4800	4750
	6500	10000	9500	9000	8500	8000	7500	7000	6500	6400	6300	6200

Stahlwaffenschmied

Waffe 1	Stufe	Waffe 2	Stufe	Waffe 3	Stufe	Waffe 4	Stufe
02) Messer	E					Katzbalger	E
04) Dolch	E					Kris	E
06) Baselard	E	Breitschwert	E			Gladius	E
08) Cinqueda	E	Säbel	E	Axt	E	Degen	E
10) Jambiya	E	Faringa	E	Kampfbeil	E	Bayonne	E
12) Bastardschwert	E	Langschwert	E	Bartaxt	E	Zepter	E
14) Anderthalbhänder	E	Katana	E	Doppelaxt	E	Stachelkeule	E
16) Claymore	E			Streitaxt	E	Streitkolben	E
18) Bihänder	E					Streithammer	E
20) Flamberg	E					Kriegshammer	E
22) Messer	D					Katzbalger	D
24) Dolch	D					Kris	D
26) Baselard	D	Breitschwert	D			Gladius	D
28) Cinqueda	D	Säbel	D	Axt	D	Degen	D
30) Jambiya	D	Faringa	D	Kampfbeil	D	Bayonne	D
32) Bastardschwert	D	Langschwert	D	Bartaxt	D	Zepter	D
34) Anderthalbhänder	D	Katana	D	Doppelaxt	D	Stachelkeule	D
36) Claymore	D			Streitaxt	D	Streitkolben	D
38) Bihänder	D					Streithammer	D
40) Flamberg	D					Kriegshammer	D
42) Messer	C					Katzbalger	C
44) Dolch	C					Kris	C
46) Baselard	C	Breitschwert	C			Gladius	C
48) Cinqueda	C	Säbel	C	Axt	C	Degen	C
50) Jambiya	C	Faringa	C	Kampfbeil	C	Bayonne	C
50) Reparieren von verschlechterten Waffen (+Kosten: 10 % Waffenwert)							
52) Bastardschwert	C	Langschwert	C	Bartaxt	C	Zepter	C
54) Anderthalbhänder	C	Katana	C	Doppelaxt	C	Stachelkeule	C
56) Claymore	C			Streitaxt	C	Streitkolben	C
58) Bihänder	C					Streithammer	C
60) Flamberg	C					Kriegshammer	C
62) Messer	B					Katzbalger	B
64) Dolch	B					Kris	B
66) Baselard	B	Breitschwert	B			Gladius	B
68) Cinqueda	B	Säbel	B	Axt	B	Degen	B
70) Jambiya	B	Faringa	B	Kampfbeil	B	Bayonne	B
72) Bastardschwert	B	Langschwert	B	Bartaxt	B	Zepter	B
74) Anderthalbhänder	B	Katana	B	Doppelaxt	B	Stachelkeule	B
76) Claymore	B			Streitaxt	B	Streitkolben	B
78) Bihänder	B					Streithammer	B
80) Flamberg	B					Kriegshammer	B
82) Messer	A					Katzbalger	A
84) Dolch	A					Kris	A
86) Baselard	A	Breitschwert	A			Gladius	A
88) Cinqueda	A	Säbel	A	Axt	A	Degen	A
90) Jambiya	A	Faringa	A	Kampfbeil	A	Bayonne	A
92) Bastardschwert	A	Langschwert	A	Bartaxt	A	Zepter	A
94) Anderthalbhänder	A	Katana	A	Doppelaxt	A	Stachelkeule	A
96) Claymore	A			Streitaxt	A	Streitkolben	A
98) Bihänder	A					Streithammer	A
00) Flamberg	A					Kriegshammer	A

Holzwarenschmied

	Waffe 1	Stufe	Waffe 2	Stufe	Waffe 3	Stufe	Waffe 4	Stufe
02)	Krummstab	E	Nunchaku	E				
04)	Richtstab	E	Lederpeitsche	E	Kurzbogen	E		
06)	Kampfstab	E	Flegel	E	Jagdbogen	E		
08)	Kriegsstab	E	Kettenpeitsche	E	Reflexbogen	E	Pfeilwerfer	E
10)	Schlachtstab	E	Morgenstern	E	Langbogen	E	Cho-Ko-Nu	E
12)	Zweihandaxt	E	Speer	E	Kompositbogen	E	Armbrust	E
14)	Kuse	E	Pike	E			Arbaleste	E
16)	Lochaber Axt	E	Kampfspeiss	E			Balliste	E
18)	Gleve	E	Partisane	E				
20)	Hellebarde	E	Lanze	E				
22)	Krummstab	D	Nunchaku	D				
24)	Richtstab	D	Lederpeitsche	D	Kurzbogen	D		
26)	Kampfstab	D	Flegel	D	Jagdbogen	D		
28)	Kriegsstab	D	Kettenpeitsche	D	Reflexbogen	D	Pfeilwerfer	D
30)	Schlachtstab	D	Morgenstern	D	Langbogen	D	Cho-Ko-Nu	D
32)	Zweihandaxt	D	Speer	D	Kompositbogen	D	Armbrust	D
34)	Kuse	D	Pike	D			Arbaleste	D
36)	Lochaber Axt	D	Kampfspeiss	D			Balliste	D
38)	Gleve	D	Partisane	D				
40)	Hellebarde	D	Lanze	D				
42)	Krummstab	C	Nunchaku	C				
44)	Richtstab	C	Lederpeitsche	C	Kurzbogen	C		
46)	Kampfstab	C	Flegel	C	Jagdbogen	C		
48)	Kriegsstab	C	Kettenpeitsche	C	Reflexbogen	C	Pfeilwerfer	C
50)	Schlachtstab	C	Morgenstern	C	Langbogen	C	Cho-Ko-Nu	C
50)	Reparieren von verschlechterten Waffen (+Kosten: 10 % Waffenwert)							
52)	Zweihandaxt	C	Speer	C	Kompositbogen	C	Armbrust	C
54)	Kuse	C	Pike	C			Arbaleste	C
56)	Lochaber Axt	C	Kampfspeiss	C			Balliste	C
58)	Gleve	C	Partisane	C				
60)	Hellebarde	C	Lanze	C				
62)	Krummstab	B	Nunchaku	B				
64)	Richtstab	B	Lederpeitsche	B	Kurzbogen	B		
66)	Kampfstab	B	Flegel	B	Jagdbogen	B		
68)	Kriegsstab	B	Kettenpeitsche	B	Reflexbogen	B	Pfeilwerfer	B
70)	Schlachtstab	B	Morgenstern	B	Langbogen	B	Cho-Ko-Nu	B
72)	Zweihandaxt	B	Speer	B	Kompositbogen	B	Armbrust	B
74)	Kuse	B	Pike	B			Arbaleste	B
76)	Lochaber Axt	B	Kampfspeiss	B			Balliste	B
78)	Gleve	B	Partisane	B				
80)	Hellebarde	B	Lanze	B				
82)	Krummstab	A	Nunchaku	A				
84)	Richtstab	A	Lederpeitsche	A	Kurzbogen	A		
86)	Kampfstab	A	Flegel	A	Jagdbogen	A		
88)	Kriegsstab	A	Kettenpeitsche	A	Reflexbogen	A	Pfeilwerfer	A
90)	Schlachtstab	A	Morgenstern	A	Langbogen	A	Cho-Ko-Nu	A
92)	Zweihandaxt	A	Speer	A	Kompositbogen	A	Armbrust	A
94)	Kuse	A	Pike	A			Arbaleste	A
96)	Lochaber Axt	A	Kampfspeiss	A			Balliste	A
98)	Gleve	A	Partisane	A				
00)	Hellebarde	A	Lanze	A				

Leichte Rüstung

Rüstung	Stufe	Schild	Stufe
02) Stoff	0		
04) Brokat	0		
06) Leder	0	Tartsche	E
08) Gehärtetes Leder	0	Rundschild	E
10) Nietenleder	0	Drachenschild	E
12) Stoff	1	Glattschild	E
14) Brokat	1	Turmschild	E
16) Leder	1		
18) Gehärtetes Leder	1		
20) Nietenleder	1		
22) Stoff	2		
24) Brokat	2		
26) Leder	2	Tartsche	D
28) Gehärtetes Leder	2	Rundschild	D
30) Nietenleder	2	Drachenschild	D
32) Stoff	3	Glattschild	D
34) Brokat	3	Turmschild	D
36) Leder	3		
38) Gehärtetes Leder	3		
40) Nietenleder	3		
42) Stoff	4		
44) Brokat	4		
46) Leder	4	Tartsche	C
48) Gehärtetes Leder	4	Rundschild	C
50) Nietenleder	4	Drachenschild	C
50) Reparieren von verlöcherter Rüstungen (+Kosten: 10 % Rüstungswert)			
52) Stoff	5	Glattschild	C
54) Brokat	5	Turmschild	C
56) Leder	5		
58) Gehärtetes Leder	5		
60) Nietenleder	5		
62) Stoff	6		
64) Brokat	6		
66) Leder	6	Tartsche	B
68) Gehärtetes Leder	6	Rundschild	B
70) Nietenleder	6	Drachenschild	B
72) Stoff	7	Glattschild	B
74) Brokat	7	Turmschild	B
76) Leder	7		
78) Gehärtetes Leder	7		
80) Nietenleder	7		
82) Stoff	8		
84) Brokat	8		
86) Leder	8	Tartsche	A
88) Gehärtetes Leder	8	Rundschild	A
90) Nietenleder	8	Drachenschild	A
92) Stoff	9	Glattschild	A
94) Brokat	9	Turmschild	A
96) Leder	9		
98) Gehärtetes Leder	9		
00) Nietenleder	9		

Schwere Rüstung

Rüstung	Stufe	Helm	Stufe
02) Beschlagenes Leder	0		
04) Kettenrüstung	0		
06) Bänderrüstung	0	Lederkappe	E
08) Schuppenrüstung	0	Hochhelm	E
10) Plattenpanzer	0	Breithelm	E
12) Beschlagenes Leder	1	Drachenhelm	E
14) Kettenrüstung	1	Ritterhelm	E
16) Bänderrüstung	1		
18) Schuppenrüstung	1		
20) Plattenpanzer	1		
22) Beschlagenes Leder	2		
24) Kettenrüstung	2		
26) Bänderrüstung	2	Lederkappe	D
28) Schuppenrüstung	2	Hochhelm	D
30) Plattenpanzer	2	Breithelm	D
32) Beschlagenes Leder	3	Drachenhelm	D
34) Kettenrüstung	3	Ritterhelm	D
36) Bänderrüstung	3		
38) Schuppenrüstung	3		
40) Plattenpanzer	3		
42) Beschlagenes Leder	4		
44) Kettenrüstung	4		
46) Bänderrüstung	4	Lederkappe	C
48) Schuppenrüstung	4	Hochhelm	C
50) Plattenpanzer	4	Breithelm	C
50) Reparieren von verlöcherter Rüstungen (+Kosten: 10 % Rüstungswert)			
52) Beschlagenes Leder	5	Drachenhelm	C
54) Kettenrüstung	5	Ritterhelm	C
56) Bänderrüstung	5		
58) Schuppenrüstung	5		
60) Plattenpanzer	5		
62) Beschlagenes Leder	6		
64) Kettenrüstung	6		
66) Bänderrüstung	6	Lederkappe	B
68) Schuppenrüstung	6	Hochhelm	B
70) Plattenpanzer	6	Breithelm	B
72) Beschlagenes Leder	7	Drachenhelm	B
74) Kettenrüstung	7	Ritterhelm	B
76) Bänderrüstung	7		
78) Schuppenrüstung	7		
80) Plattenpanzer	7		
82) Beschlagenes Leder	8		
84) Kettenrüstung	8		
86) Bänderrüstung	8	Lederkappe	A
88) Schuppenrüstung	8	Hochhelm	A
90) Plattenpanzer	8	Breithelm	A
92) Beschlagenes Leder	9	Drachenhelm	A
94) Kettenrüstung	9	Ritterhelm	A
96) Bänderrüstung	9		
98) Schuppenrüstung	9		
00) Plattenpanzer	9		

Braumeister

Trank	Wert	Juwel 1	Wert	Juwel 2	Wert
02)		Stärkejuwel +1	3		
04)		Konstitutionsjuwel +1	3		
06) Eiltrank I	12	Geschickjuwel +1	3		
08) Manatrank I	12	Intelligenzjuwel +1	3		
10) Heiltrank I	12	Charismajuwel +1	3		
12) Verteidigungstrank I	12	Weisheitsjuwel +1	3		
14) Angriffstrank I	12	Schnelligkeitsjuwel +1	3		
16)		Ausdauerjuwel +1	3		
18) Zauberschutztrank I	20				
20) Waffenschutztrank I	20			Magieschaden -2	10
22)		Stärkejuwel +2	10	Nahkampfschaden -1	10
24)		Konstitutionsjuwel +2	10	Fernkampfschaden -1	10
26) Eiltrank II	30	Geschickjuwel +2	10		
28) Manatrank II	30	Intelligenzjuwel +2	10		
30) Heiltrank II	30	Charismajuwel +2	10		
32) Verteidigungstrank II	30	Weisheitsjuwel +2	10		
34) Angriffstrank II	30	Schnelligkeitsjuwel +2	10		
36)		Ausdauerjuwel +2	10		
38) --					
40)				Magieschaden -4	20
42)		Stärkejuwel +3	20	Nahkampfschaden -2	20
44)		Konstitutionsjuwel +3	20	Fernkampfschaden -2	20
46)		Geschickjuwel +3	20	Magieresistenz 25 %	20
48) Zauberschutztrank II	80	Intelligenzjuwel +3	20		
50) Waffenschutztrank II	80	Charismajuwel +3	20		
52)		Weisheitsjuwel +3	20		
54)		Schnelligkeitsjuwel +3	20		
56) Eiltrank III	60	Ausdauerjuwel +3	20		
58) Manatrank III	60				
60) Heiltrank III	60			Magieschaden -6	40
62) Verteidigungstrank III	60	Stärkejuwel +5	40	Nahkampfschaden -3	40
64) Angriffstrank III	60	Konstitutionsjuwel +5	40	Fernkampfschaden -3	40
66)		Geschickjuwel +5	40	Magieresistenz 50 %	40
68)		Intelligenzjuwel +5	40		
70)		Charismajuwel +5	40		
72)		Weisheitsjuwel +5	40		
74)		Schnelligkeitsjuwel +5	40		
76)		Ausdauerjuwel +5	40		
78) --					
80)				Magieschaden -8	75
82)		Stärkejuwel +10	75	Nahkampfschaden -4	75
84)		Konstitutionsjuwel +10	75	Fernkampfschaden -4	75
86) Eiltrank IV	100	Geschickjuwel +10	75	Magieresistenz 75 %	75
88) Manatrank IV	100	Intelligenzjuwel +10	75		
90) Heiltrank IV	100	Charismajuwel +10	75		
92) Verteidigungstrank IV	100	Weisheitsjuwel +10	75		
94) Angriffstrank IV	100	Schnelligkeitsjuwel +10	75		
96)		Ausdauerjuwel +10	75		
98) Zauberschutztrank III	160				
00) Waffenschutztrank III	160				