

Schatzkarten

Kategorie	Grober Inhalt	Anzahl Karten
Nahkampf	Schilde, Stangenwaffen, Schwerter, Schlag-, Ketten-, Fechtwaffen, Magierstäbe, Spezialwaffen	96
Fernkampf	Wurfwaffen (23), Projektilwaffen (25)	48
Rüstungen	Rüstungsteile, Magische Accessoires mit Bonus (Gürtel, Amulette, Ringe, ...)	128
Psi	Angriffszauber (44), Heilzauber/Hilfsmagie (36)	80
Sonstiges	Fallen (48) , Tränke (76) , Spezialkarten (16)	140
	Gesamt:	492

Monsterkarten

Kategorie	Grober Inhalt	Anzahl Karten
Standard	Standard Monster-Karten	100
Mods	Modifikatoren für Monster	37
Werte	Karten mit Monsterwerten L1 - L4	38
	Gesamt:	175

Titel	Set	St Ord	Attribut1	Min1	Attribut2	Min2	Bonus1	Bonus2	Bonus3	Bonus4	Zone	Gold	Empfindlich	Text
Stoff-Handschuhe	RS 1: Tuch	1	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Arme	1	Feuer	
Strumpfhose	RS 1: Tuch	2	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Beine	1	Feuer	
Gugl	RS 1: Tuch	3	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Kopf	1	Feuer	
Kopftuch	RS 1: Tuch	4	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP 0			Kopf	1	Feuer	
Stoff-Schuhe	RS 1: Tuch	5	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Füße	1	Feuer	
Tunika	RS 1: Tuch	6	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Torso	1	Feuer	
Tarnumhang	RS 1: Tuch	7	WIS	8	PSI	8	RS 1	IP -1	PsiW +5	Pa +5	Torso	3	Feuer	
Schärpe des Schutzes	RS 1: Tuch	8	WIS	6	PSI	4	RS 1	IP 0	TP +2		Accessoire	2	Feuer	
Tuch-Gürtel	RS 1: Tuch	9	WIS	8	STR	5	RS 1	IP -1	Gürtel +1		Accessoire	2	Feuer	
Stirnband der Leichtigkeit	RS 1: Tuch	10	WIS	6	PSI	6	RS 1	IP +1			Kopf	2	Feuer	
Arm-Reifen	RS 1: Tuch	11	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1	PsiW +1		Arme	1	Feuer	
Pluderhose	RS 1: Tuch	12	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Beine	1	Feuer	
Turban	RS 1: Tuch	13	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Kopf	1	Feuer	
Sandalen	RS 1: Tuch	14	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Füße	1	Feuer	
Geflügelte Sandalen	RS 1: Tuch	15	WIS	6	PSI	7	RS 1	IP +2			Füße	2	Feuer	
Seidenweste	RS 1: Tuch	16	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Torso	1	Feuer	
Ohringe des Eunuchen	RS 1: Tuch	17	WIS	7	PSI	8	RS 1	IP 0	TP +3		Accessoire	2	Feuer	
Filz-Handschuhe	RS 1: Tuch	18	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Arme	1	Feuer	
Filzhose	RS 1: Tuch	19	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Beine	1	Feuer	
Filz-Hut	RS 1: Tuch	20	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Kopf	1	Feuer	
Magier-Hut	RS 1: Tuch	21	WIS	6	WAH	8	RS 1	IP 0	PP +2		Kopf	2	Feuer	
Hut mit Feder	RS 1: Tuch	22	WIS	7	WAH	7	RS 1	IP -1	Pa +3		Kopf	2	Feuer	
Augenklappe des Sehens	RS 1: Tuch	23	WIS	8	PSI	6	RS 1	IP +1	PsiW +3		Accessoire	2	Feuer	
Schwarze Maske	RS 1: Tuch	24	BEW	10	PSI	6	RS 1	IP 0	PsiW +3	Nah +1	Accessoire	2	Feuer	
Hals-Tuch	RS 1: Tuch	25	BEW	7	PSI	6	RS 1	IP 0			Accessoire	2	Feuer	
Hutnadel des Wissens	RS 1: Tuch	26	KON	6	PSI	8	RS 1	IP 0	PP +1	PsiW +1	Accessoire	2	Feuer	
Hypnose-Hut	RS 1: Tuch	27	BEW	8	WAH	7	RS 1	IP -1	PsiAn +3		Kopf	2	Feuer	
Filzpantoffeln	RS 1: Tuch	28	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1			Füße	1	Feuer	
Robe	RS 1: Tuch	29	WIS	6	WAH	6	RS 1	IP -1	MW -1		Torso	1	Feuer	
Magierrobe	RS 1: Tuch	30	WAH	8	PSI	9	RS 2	IP 0	MW -3	PsiAn +1	Torso	2	Feuer	
Bernstein-Brosche	RS 1: Tuch	31	BEW	8	WAH	8	RS 1	IP 0	MW -1	PsiAn +1	Accessoire	2	Feuer	
Beschwörer Kutte	RS 1: Tuch	32	BEW	8	PSI	12	RS 3	IP -2	MW -5		Torso	3	Feuer	
Wattierte Armschienen	RS 2: Wattiert	1	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Arme	1	Feuer	
Wattierte Hose	RS 2: Wattiert	2	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Beine	1	Feuer	
Wattierte Stiefel	RS 2: Wattiert	3	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Füße	1	Feuer	
Polster-Haube	RS 2: Wattiert	4	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Kopf	1	Feuer	
Waffenrock	RS 2: Wattiert	5	BEW	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Torso	1	Feuer	
Elfen-Waffenrock	RS 2: Wattiert	6	BEW	10	WAH	10	RS 3	IP -1			Torso	2	Feuer	
Wappen-Überwurf	RS 2: Wattiert	7	BEW	8	PSI	6	RS 2	IP 0	PsiW +3		Accessoire	2	Feuer	
Woll-Handschuhe	RS 2: Wattiert	8	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Arme	1	Feuer	
Woll-Hose	RS 2: Wattiert	9	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Beine	1	Feuer	
Wollmütze	RS 2: Wattiert	10	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Kopf	1	Feuer	
Wollene Ohrschützer	RS 2: Wattiert	11	WAH	8	PSI	8	RS 2	IP -1	PsiW +1		Kopf	2	Feuer	
Strick-Schuhe	RS 2: Wattiert	12	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Füße	1	Feuer	
Strickjacke	RS 2: Wattiert	13	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Torso	1	Feuer	
Bommel des Wissens	RS 2: Wattiert	14	WIS	8	WAH	8	RS 1	IP 0	PP +2	PsiW +3	Accessoire	2	Feuer	
Poncho	RS 2: Wattiert	15	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -1			Torso	1	Feuer	

Sombrero	RS 2: Wattiert	16	BEW	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Kopf	1	Feuer	
Fell-Handschuhe	RS 3: Natur	1	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Arme	1	Erde	
Fell-Hose	RS 3: Natur	2	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Beine	1	Erde	
Fell-Mütze	RS 3: Natur	3	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Kopf	1	Erde	
Fell-Mokassin	RS 3: Natur	4	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Füße	1	Erde	
Fell-Jacke	RS 3: Natur	5	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Torso	1	Erde	
Fell-Muff	RS 3: Natur	6	KON	7	WAH	7	RS 2	IP -2			Arme	1	Erde	
Schaf-Fell-Einlagen	RS 3: Natur	7	KON	7	PSI	5	RS 1	IP +2			Accessoire	2	Erde	
Schamanen-Kette	RS 3: Natur	8	WAH	8	WIS	6	RS 1	IP 0	PP +2	MW -1	Accessoire	2	Erde	
Knochen-Armschienen	RS 3: Natur	9	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Arme	1	Erde	
Knochen-Beinschienen	RS 3: Natur	10	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Beine	1	Erde	
Knochen-Helm	RS 3: Natur	11	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Kopf	1	Erde	
Knochen-Stiefel	RS 3: Natur	12	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Füße	1	Erde	
Knochen-Rüstung	RS 3: Natur	13	KON	9	WAH	8	RS 4	IP -4	Pa +1		Torso	1	Erde	
Knochenkette	RS 3: Natur	14	WAH	10	WIS	6	RS 1	IP 0	TP +1	PP +1	Accessoire	2	Erde	
Knochen-Ring	RS 3: Natur	15	KON	6	PSI	8	RS 1	IP 0	TP +1		Accessoire	2	Erde	
Totenkopf-Gürtel	RS 3: Natur	16	KON	10	PSI	9	RS 1	IP 0	An +5		Accessoire	3	Erde	
Schädelkette	RS 3: Natur	17	KON	8	PSI	8	RS 1	IP 0	PP +3	Pa +1	Accessoire	2	Erde	
Holz-Armschienen	RS 3: Natur	18	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Arme	1	Erde	
Holz-Beinschienen	RS 3: Natur	19	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Beine	1	Erde	
Holz-Helm	RS 3: Natur	20	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Kopf	1	Erde	
Holz-Schuhe	RS 3: Natur	21	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Füße	1	Erde	
Holz-Rüstung	RS 3: Natur	22	KON	8	WAH	8	RS 3	IP -3			Torso	1	Erde	
Holz-Perlenkette	RS 3: Natur	23	KON	6	PSI	6	RS 1	IP 0			Accessoire	2	Erde	
Meteoritenstein-Kette	RS 3: Natur	24	WIS	9	PSI	7	RS 1	IP 0	Pa +3			2	Erde	
Leder-Handschuhe	RS 4: Leder	1	KON	8	BEW	9	RS 3	IP -3			Arme	1	Wasser	
Lederschuhe	RS 4: Leder	2	KON	8	BEW	9	RS 3	IP -3			Füße	1	Wasser	
Känguruh-Schuhe	RS 4: Leder	3	KON	8	PSI	7	RS 3	IP +2			Füße	2	Wasser	
Leder-Mieder	RS 4: Leder	4	KON	9	BEW	10	RS 4	IP -2			Torso	1	Wasser	
Lederarmreif des mächtigen	RS 4: Leder	5	BEW	10	PSI	6	RS 1	IP 0	TP +2		Accessoire	2	Wasser	
Freundschaftsbändchen	RS 4: Leder	6	STR	7	BEW	8	RS 1	IP 0	PP +1	PsiW +1	Accessoire	2	Wasser	
Leder-Armschienen	RS 4: Leder	7	KON	9	BEW	9	RS 4	IP -4			Arme	1	Wasser	
Verstärkte Lederhose	RS 4: Leder	8	KON	9	BEW	9	RS 4	IP -4			Beine	1	Wasser	
Lederhelm	RS 4: Leder	9	KON	9	BEW	9	RS 4	IP -4			Kopf	1	Wasser	
Leder-Stiefel	RS 4: Leder	10	KON	9	BEW	9	RS 4	IP -4			Füße	1	Wasser	
Sieben-Meilen-Stiefel	RS 4: Leder	11	KON	10	PSI	8	RS 4	IP +4			Füße	3	Wasser	
Lederrüstung	RS 4: Leder	12	KON	9	BEW	9	RS 4	IP -4			Torso	1	Wasser	
Nietenleder-Armschienen	RS 4: Leder	13	KON	10	BEW	10	RS 5	IP -4			Arme	1	Wasser	
Nietenhelm	RS 4: Leder	14	KON	10	BEW	10	RS 5	IP -4			Kopf	1	Wasser	
Nietenhaut	RS 4: Leder	15	KON	10	BEW	10	RS 5	IP -4			Torso	1	Wasser	
Nieten-Halsband	RS 4: Leder	16	KON	10	BEW	9	RS 1	IP 0	TP +1	An +3	Accessoire	2	Wasser	
Bronze-Beinschienen	RS 5: Gliedermetall	1	STR	12	BEW	8	RS 4	IP -4			Beine	1	Blitz	
Spangen-Helm	RS 5: Gliedermetall	2	STR	12	BEW	8	RS 4	IP -4			Kopf	1	Blitz	
Kampf-Diadem	RS 5: Gliedermetall	3	STR	10	WIS	7	RS 4	IP +2			Kopf	1	Blitz	
Haar-Spangen	RS 5: Gliedermetall	4	STR	8	PSI	6	RS 1	IP +2			Accessoire	2	Blitz	
Spangen-Stiefel	RS 5: Gliedermetall	5	STR	12	BEW	8	RS 4	IP -4			Füße	1	Blitz	
Spangenharnisch	RS 5: Gliedermetall	6	STR	12	BEW	8	RS 4	IP -4			Torso	1	Blitz	
Ketten-Handschuhe	RS 5: Gliedermetall	7	STR	12	BEW	10	RS 5	IP -5			Arme	1	Blitz	

Ketten-Beinlinge	RS 5: Gliedermetall	8	STR	12	BEW	10	RS 5	IP -5			Beine	1	Blitz	
Kettenhaube	RS 5: Gliedermetall	9	STR	12	BEW	10	RS 5	IP -5			Kopf	1	Blitz	
Kettenhemd	RS 5: Gliedermetall	10	STR	12	BEW	10	RS 5	IP -5			Torso	1	Blitz	
Ketten-Ring	RS 5: Gliedermetall	11	STR	10	WIS	7	RS 1	IP +4			Accessoire	2	Blitz	
Stachel-Ellbogen	RS 5: Gliedermetall	12	STR	13	BEW	11	RS 5	IP -5	An +5		Arme	2	Blitz	
Pickelhaube	RS 5: Gliedermetall	13	STR	13	BEW	10	RS 5	IP -5			Kopf	1	Blitz	
Schuhe mit Spikes	RS 5: Gliedermetall	14	STR	13	BEW	11	RS 5	IP -5	An +5		Füße	2	Blitz	
Stachelpanzer	RS 5: Gliedermetall	15	STR	13	BEW	10	RS 5	IP -5			Torso	1	Blitz	
Stacheldraht-Armband	RS 5: Gliedermetall	16	STR	10	PSI	5	RS 1	IP +3			Accessoire	2	Blitz	
Schuppen-Arme	RS 6: Vollmetall	1	STR	14	KON	12	RS 6	IP -6			Arme	1	Blitz	
Schuppen-Hose	RS 6: Vollmetall	2	STR	14	KON	12	RS 6	IP -6			Beine	1	Blitz	
Schuppen-Helm	RS 6: Vollmetall	3	STR	14	KON	12	RS 6	IP -6			Kopf	1	Blitz	
Schuppen-Stiefel	RS 6: Vollmetall	4	STR	14	KON	12	RS 6	IP -6			Füße	1	Blitz	
Schuppenpanzer	RS 6: Vollmetall	5	STR	14	KON	12	RS 6	IP -6			Torso	1	Blitz	
Drachenschuppenpanzer	RS 6: Vollmetall	6	STR	16	KON	14	RS 8	IP -4			Torso	3	Blitz	
Schuppe des Meergottes	RS 6: Vollmetall	7	KON	10	WIS	7	RS 1	IP +4	An +1		Accessoire	2	Blitz	
Platten-Arme	RS 6: Vollmetall	8	STR	15	KON	13	RS 7	IP -6			Arme	1	Blitz	
Plattenbeinschienen	RS 6: Vollmetall	9	STR	15	KON	13	RS 7	IP -6			Beine	1	Blitz	
Platten-Visierhelm	RS 6: Vollmetall	10	STR	15	KON	13	RS 7	IP -6			Kopf	1	Blitz	
Stechhelm	RS 6: Vollmetall	11	STR	16	KON	14	RS 8	IP -7			Kopf	1	Blitz	
Platten-Stiefel	RS 6: Vollmetall	12	STR	15	KON	13	RS 7	IP -6			Füße	1	Blitz	
Plattenharnisch	RS 6: Vollmetall	13	STR	15	KON	13	RS 7	IP -6			Torso	1	Blitz	
Prunkharnisch	RS 6: Vollmetall	14	STR	14	KON	12	RS 5	IP -5			Torso	2	Blitz	
Schutzamulett		1	WAH	8	PSI	5	RS 0	IP 0	PsiW +5		Accessoire	3	-	
Fallen-Entschärfer-Ring		2	WIS	7	PSI	7	RS 0	IP 0	Fallen		Accessoire	2	-	
Pentagrammulett		3	WIS	7	KON	7	RS 0	IP 0	PP +3	MW -5	Accessoire	2	-	
Spiegelamulett		4	STR	7	PSI	6	RS 0	IP 0	PsiW +5		Accessoire	3	-	
Tigerhoden-Amulett		5	WIS	6	PSI	6	RS 0	IP 0	TP +2	An +3	Accessoire	2	-	
Blitz-Amulett		6	KON	6	PSI	6	RS 0	IP +2	PsiAn +3		Accessoire	2	-	
Augenkette		7	WAH	8	PSI	6	RS 1	IP 0	PsiW +5		Accessoire	3	-	
Feen-Staub-Beutel		8	KON	6	WIS	7	RS 0	IP 0	PP +2	PsiAn +5	Accessoire	2	-	
Einhorn-Staub-Beutel		9	STR	8	WIS	8	RS 0	IP 0	PP +4	PsiAn +5	Accessoire	2	-	
Gürteltasche		10	KON	6	BEW	8	RS 0	IP 0	Gürtel +1		Accessoire	2	-	

Titel	Set	St	Ord	Attribut1	Min1	Attribut2	Min2	Angriff	Parade	IP	Schaden	AP	Hände	Gold	RW	Text
Faustschild	Schilde	1		STR	8	KON	7	2W+1	2W+4	0	1	10	1	1	1	
Buckler	Schilde	2		STR	8	KON	8	2W+2	2W+5	0	1	12	1	1	1	
Paradearm	Schilde	3		STR	8	KON	9	2W+3	2W+5	0	1	13	1	1	1	
Schild-Klinge	Schilde	4		STR	9	KON	9	2W+4	2W+5	0	1	14	1	1	1	
Armschild	Schilde	5		STR	10	KON	9	2W+5	2W+5	-1	1	14	1	1	1	
Wappenschild	Schilde	6		STR	9	KON	10	2W+2	3W	0	1	15	1	1	1	
Holzschild	Schilde	7		STR	10	KON	10	2W+1	3W+1	0	1	15	1	1	1	
Lederschild	Schilde	8		STR	10	KON	11	2W+1	3W+2	0	1	15	1	1	1	
Dorn-Schild	Schilde	9		STR	13	KON	10	3W	3W+2	0	1	15	1	1	1	
Rundschild	Schilde	10		STR	11	KON	12	2W+2	3W+4	0	1	15	1	2	1	
Reiterschild	Schilde	11		STR	12	KON	12	2W+1	3W+5	0	1	15	1	2	1	
Metallschild	Schilde	12		STR	13	KON	12	2W+3	3W+5	0	1	15	1	2	1	
Langschild	Schilde	13		STR	13	KON	13	2W+3	4W	-1	1	17	1	2	1	
Turmschild	Schilde	14		STR	15	KON	13	2W+1	4W+2	-2	1	20	1	3	1	
Setz-Schild	Schilde	15		STR	15	KON	14	2W+1	4W+4	-3	1	25	1	3	1	
Sonnenschild	Schilde	16		STR	10	KON	10	2W+2	3W	0	1	13	1	3	1	1 PP = Angriff +2W gegen Untote. Magische Waffe.
Heugabel	Stangenwaffen	1		KON	8	BEW	8	2W+3	2W+2	0	1	12	2	1	2	
Kampfstab	Stangenwaffen	2		KON	9	BEW	9	2W+3	2W+4	0	1	10	2	1	1	
Speer	Stangenwaffen	3		KON	9	BEW	9	2W+4	2W+1	0	1	13	1	1	2	Kann auch in RW 4 geworfen werden (ist aber bis Ende der Runde weg)
Dreizack	Stangenwaffen	4		KON	9	BEW	10	2W+5	2W+3	0	1	14	1	1	1	
Sense	Stangenwaffen	5		KON	10	BEW	10	3W	2W+2	0	1	15	2	1	1	
Sense des Todes	Stangenwaffen	6		KON	12	BEW	12	3W+4	2W+2	0	1 bis 3	15	2	3	1	2 PP = 3 Punkte Schaden, der Rüstung ignoriert. Magische Waffe.
Pike	Stangenwaffen	7		KON	11	BEW	10	3W+1	2W+2	-2	1	18	2	1	3	
Kampf-Speer	Stangenwaffen	8		KON	11	BEW	11	3W+2	2W+3	-1	2	17	2	1	2	
Klingen-Kampfstab	Stangenwaffen	9		KON	11	BEW	12	3W+3	2W+3	0	2	15	2	2	1	
Kriegs-Sense	Stangenwaffen	10		KON	12	BEW	12	3W+4	2W+2	-1	2	18	2	2	2	
Hellebarde	Stangenwaffen	11		KON	13	BEW	13	4W	2W+3	-2	3	20	2	2	2	
Poseidons Dreizack	Stangenwaffen	12		KON	10	BEW	10	3W	2W+3	0	1	15	1	3	1	1 PP = Wasser-Angriff mit RW 4. Magische Waffe.
Gladius	Schwerter	1		STR	9	BEW	8	2W+3	2W+2	0	1	12	1	1	1	
Kurzschwert	Schwerter	2		STR	9	BEW	9	2W+4	2W+3	0	1	13	1	1	1	
Langschwert	Schwerter	3		STR	10	BEW	10	3W	3W	0	1	15	1	1	1	
Katana	Schwerter	4		STR	9	BEW	11	3W+1	2W+4	0	1	14	1	2	1	
Falchion	Schwerter	5		STR	12	BEW	10	3W+2	2W+2	0	2	16	1	1	1	
Breitschwert	Schwerter	6		STR	13	BEW	11	3W+4	2W+4	0	2	18	1	2	1	
Bihänder	Schwerter	7		STR	14	BEW	13	4W+2	2W+3	-1	2	20	2	2	1	
Flamberge	Schwerter	8		STR	15	BEW	13	4W+2	2W+3	-1	3	21	2	3	1	
Zweihand-Anker	Schwerter	9		STR	15	BEW	15	4W+4	2W+2	-2	3	23	2	3	1	1 PP = 3 Felder-Rundumschlag
Flammenschwert	Schwerter	10		STR	10	BEW	10	3W	3W	0	1 bis 2	15	1	3	1	1 PP = 2 Punkte Feuerschaden. Magische Waffe.
Schmetterlingsklingen	Schwerter	11		STR	8	BEW	10	2W+3	2W+5	2	1	10	2	2	1	1 PP = Blitz-Schaden. Magische Waffe.
Obsidianschwert	Schwerter	12		STR	11	BEW	11	3W	3W	0	1 bis 3	17	1	3	1	2 PP = 3 Punkte Schaden, der Rüstung ignoriert. Magische Waffe.
Fackel	Schlagwaffen	1		STR	8	KON	7	2W+1	2W+1	0	1	11	1	1	1	Macht automatisch Feuerschaden
Holzkeule	Schlagwaffen	2		STR	8	KON	8	2W+4	2W+2	0	1	13	1	1	1	
Knüppel	Schlagwaffen	3		STR	9	KON	8	2W+5	2W+3	0	1	12	1	1	1	
Fleischerbeil	Schlagwaffen	4		STR	9	KON	9	2W+4	2W+1	0	2	14	1	1	1	
Nagelkeule	Schlagwaffen	5		STR	10	KON	9	2W+5	2W+2	-1	2	16	1	1	1	
Beil	Schlagwaffen	6		STR	9	KON	10	2W+5	2W+2	0	1	14	1	1	1	
Holzfalleraxt	Schlagwaffen	7		STR	10	KON	11	3W+1	2W+2	0	1	15	1	1	1	
Streitkolben	Schlagwaffen	8		STR	11	KON	11	3W+2	2W+3	0	1	15	1	2	1	
Kriegshammer	Schlagwaffen	9		STR	12	KON	12	3W+4	2W+2	-1	1	16	1	2	1	1 PP = Rüstung des Gegners zerstört statt Schaden.
Streitaxt	Schlagwaffen	10		STR	13	KON	13	4W	2W+2	-2	2	18	1	2	1	
Zweihandhammer	Schlagwaffen	11		STR	14	KON	14	4W+2	2W+1	-2	2	20	2	2	1	1 PP = 2 Felder-Rundumschlag
Schlachtbeil	Schlagwaffen	12		STR	15	KON	15	4W+5	2W+1	-3	3	22	2	3	2	2 PP = 4 Felder-Rundumschlag
Blitz-Hammer	Schlagwaffen	13		STR	11	KON	11	3W	2W+2	0	1 bis 2	17	1	2	1	1 PP = 2 Punkte Blitzschaden. Magische Waffe.
Erdbeben-Hammer	Schlagwaffen	14		STR	15	KON	14	4W+3	2W+1	-1	2 bis 3	21	2	3	1	1 PP = 2 Punkte Erdschaden. Magische Waffe.
Zweiglieder-Stab	Kettenwaffen	1		STR	8	WAH	8	2W+3	2W+3	0	1	10	1	1	1	
Dreschflegel	Kettenwaffen	2		STR	9	WAH	8	2W+4	2W+1	0	1	14	2	1	2	
Dreiglieder-Stab	Kettenwaffen	3		STR	9	WAH	9	2W+4	2W+4	0	1	12	2	1	1	

Peitsche	Kettenwaffen	4	STR	9	WAH	10	2W+5	2W	0	1	13	1	1	3	
Reit-Peitsche	Kettenwaffen	5	STR	9	WAH	9	2W+4	2W+1	0	1	12	1	1	4	
Eisenpeitsche	Kettenwaffen	6	STR	10	WAH	10	3W	2W	0	2	17	1	1	2	
Neunschwänzige	Kettenwaffen	7	STR	11	WAH	10	3W+2	2W+1	0	2	16	1	1	1	
Kriegsflegel	Kettenwaffen	8	STR	12	WAH	10	3W+3	2W+2	-1	2	17	2	2	2	
Morgenstern	Kettenwaffen	9	STR	13	WAH	11	3W+5	2W+1	-2	2	18	1	2	1	
Morgen-Sonne	Kettenwaffen	10	STR	12	WAH	12	3W+5	2W+1	-2	2 bis 3	18	1	2	1	1 PP = 3 Punkte Schaden gegen Untote. Magische Waffe.
3-Kugel-Morgenstern	Kettenwaffen	11	STR	15	WAH	13	4W+3	2W+1	-3	3	22	1	3	1	
Schneeball	Kettenwaffen	12	STR	12	WAH	12	3W+5	2W+1	-2	2	18	1	2	1	1 PP = 2 Punkte Eisschaden. Magische Waffe.
Glasdolch	Fecht Waffen	1	BEW	7	WAH	7	2W+2	2W	0	1	10	1	2	1	Zugefügte TP bei Monstern werden als PP gutgeschrieben. Magische Waffe.
Ritualdolch	Fecht Waffen	2	BEW	7	WAH	7	2W+2	2W+2	0	1	12	1	2	1	1 PP = Mindestwürfe -5. Magische Waffe.
Vampirdolch	Fecht Waffen	3	BEW	8	WAH	7	2W+3	2W+2	0	2	14	1	2	1	1 PP = Zugefügte TP bei Monstern werden als TP gutgeschrieben. Magische Waffe.
Flammendolch	Fecht Waffen	4	BEW	7	WAH	8	2W+3	2W+2	0	1 bis 2	11	1	2	1	1 PP = 2 Punkte Feuerschaden. Magische Waffe.
Dolch	Fecht Waffen	5	BEW	8	WAH	8	2W+3	2W+3	0	1	10	1	1	1	
Parierdolch	Fecht Waffen	6	BEW	8	WAH	10	2W+3	2W+5	0	1	12	1	1	1	
Florett	Fecht Waffen	7	BEW	9	WAH	8	2W+4	2W+3	0	1	11	1	1	1	
Degen	Fecht Waffen	8	BEW	9	WAH	9	2W+5	2W+2	0	1	13	1	1	1	
Stockdegen	Fecht Waffen	9	BEW	9	WAH	9	2W+4	2W+4	-1	1	14	1	2	1	
Hiebdolch	Fecht Waffen	10	BEW	9	WAH	9	2W+4	2W+1	0	2	15	1	1	1	
Rapier	Fecht Waffen	11	BEW	10	WAH	9	3W	2W+3	0	1	14	1	1	1	
Der Piekser	Fecht Waffen	12	BEW	10	WAH	10	3W	2W+2	0	1	15	1	3	1	1 PP = Alle Rüstungen durchdringen. Magische Waffe.
Hirschgeweih-Messer	Fecht Waffen	13	BEW	10	WAH	10	2W+4	3W	0	1	15	2	2	1	1 PP = zweiter Angriff ohne AP-Kosten. Magische Waffe.
Krummsäbel	Fecht Waffen	14	BEW	10	WAH	10	3W	2W+1	0	1	15	1	1	1	
Schwertbrecher	Fecht Waffen	15	BEW	11	WAH	12	3W+3	3W	0	1	18	1	2	1	1 PP = Waffe zerbrechen bei gelungenem Angriff oder Parade.
Schlangensäbel	Fecht Waffen	16	BEW	12	WAH	11	3W+2	2W+1	0	1 (+Gift)	16	1	3	1	1 PP = Gegner vergiftet bei Treffer (auch Rüstungstreffer). Magische Waffe.
Magierstab	Magierstäbe	1	BEW	7	PSI	9	2W+2	2W+2	0	1	12	1	1	1	1 PP = Nach dem Nahkampf-Wurf noch eine Magieattacke mit gleichen Werten möglich. Magische Waffe.
Kristallstab	Magierstäbe	2	BEW	9	PSI	9	2W+4	2W+2	0	1	14	1	1	1	1 PP = 1W zusätzlich zur Parade. Magische Waffe.
Schlangenstab	Magierstäbe	3	BEW	10	PSI	10	3W	2W+2	0	1 (+Gift)	16	1	3	1	1 PP = Gegner vergiftet bei Treffer (auch Rüstungstreffer). Magische Waffe.
Seelenstab	Magierstäbe	4	BEW	10	PSI	10	3W	2W+3	0	1	18	1	3	1	1 PP = Alle Rüstungen durchdringen. Magische Waffe.
Feuerstab	Magierstäbe	5	BEW	10	PSI	10	3W	2W+2	0	1	15	1	2	1	1 PP = Feuerschaden. Magische Waffe.
Eisstab	Magierstäbe	6	BEW	10	PSI	10	3W	2W+2	0	1	15	1	2	1	1 PP = Eis-/Wasserschaden. Magische Waffe.
Blitzstab	Magierstäbe	7	BEW	10	PSI	10	3W	2W+2	0	1	15	1	2	1	1 PP = Blitz-/Luftschaden. Magische Waffe.
Erdstab	Magierstäbe	8	BEW	10	PSI	10	3W	2W+2	0	1	15	1	2	1	1 PP = Erdschaden. Magische Waffe.
Netz	Spezialwaffen	1	WAH	9	WIS	7	2W+4	3W	0	1	15	1	1	1	1 PP = Gegner gefesselt: -5 auf alle Würfe.
Spitzhacke	Spezialwaffen	2	KON	10	WIS	7	2W+5	2W+1	0	1	18	1	2	1	1 PP = Überall nach Schätzen suchen.
Scherenhand	Spezialwaffen	3	BEW	12	WIS	8	3W	2W+4	0	1	17	1	2	1	1 PP = Um 1 Punkt RS des Gegners verringern statt Schaden.
Kampf-Fächer	Spezialwaffen	4	WAH	11	WIS	7	2W+5	2W+4	0	1	13	1	2	1	1 PP = Blitz-/Luftschaden. Magische Waffe.
Sichel	Spezialwaffen	5	STR	6	WIS	8	2W+3	2W+1	0	1	15	1	2	1	Bei Schaden bei einem Gegner erhält Träger 2 Psi-Punkte. Magische Waffe
Lasso der Erde	Spezialwaffen	6	BEW	12	WIS	8	3W	2W	0	1 bis 2	15	2	2	3	1 PP = 2 Punkte Erdschaden. Magische Waffe.

Titel	Set	Order	Attribut1	Min1	Attribut2	Min2	Angriff	Parade	IP	Schaden	AP	Hände	Gold	RW	Text
Wurfpfeile	Wurfaffen	1	BEW	8	WAH	7	2W+2	2W	0	1	10	1	1	4	
Wurfsterne	Wurfaffen	2	BEW	8	WAH	8	2W+3	2W	0	1	10	1	1	4	
Mondsicheln	Wurfaffen	3	BEW	8	WAH	9	2W+3	2W	+1	1	10	1	2	4	1 PP = Ignoriert alle Rüstungen. Magische Waffe.
Wurfmesser	Wurfaffen	4	BEW	9	WAH	8	2W+4	2W	0	1	12	1	1	5	
Weihwasser-Kugeln	Wurfaffen	5	BEW	9	WAH	9	2W+4	2W	0	1 oder 3	14	1	2	4	3 Punkte Schaden gegen Untote. Magische Waffe.
Wurfdolche	Wurfaffen	6	BEW	9	WAH	10	2W+5	2W+1	0	1	13	1	1	5	
Kette	Wurfaffen	7	BEW	10	WAH	7	2W+4	2W+5	0	1	15	1	1	3	
Flammen-Wurfdolche	Wurfaffen	8	BEW	9	WAH	10	2W+5	2W+1	0	1 bis 2	13	1	2	5	1 PP = 2 Punkte Feuerschaden. Magische Waffe.
Bumerang	Wurfaffen	9	BEW	8	WAH	10	2W+4	2W+1	0	1	13	1	1	6	1 PP = Angriff ohne Sichtlinie möglich
Chakram	Wurfaffen	10	BEW	9	WAH	9	2W+4	2W+2	0	1	13	1	1	7	
Diskus	Wurfaffen	11	BEW	10	WAH	9	2W+5	2W	0	2	14	1	1	8	
Sonnendiskus	Wurfaffen	12	BEW	10	WAH	10	2W+5	2W	0	2	14	1	2	7	1 PP = +1W Angriff bei Untoten
Bola	Wurfaffen	13	BEW	10	WAH	10	3W	2W	0	1	15	1	1	5	Treffer heisst, Gegner gefesselt und kann diese Runde nicht angreifen.
Stabschleuder	Wurfaffen	14	BEW	10	WAH	10	3W+1	2W+3	0	1	15	1	1	7	
Ketten-Sichel	Wurfaffen	15	BEW	10	WAH	10	3W	2W+5	0	1	16	2	1	3	
Wurfkeulen	Wurfaffen	16	BEW	12	WAH	11	3W+3	2W+1	0	2	17	1	1	5	
Wurfisen	Wurfaffen	17	BEW	12	WAH	11	3W+3	2W+4	0	1	15	1	1	7	
Wurfäxte	Wurfaffen	18	BEW	12	WAH	12	3W+4	2W+2	-1	2	18	1	1	6	
Fliegende Kralle	Wurfaffen	19	BEW	13	WAH	10	3W+3	2W+4	-1	2	15	2	2	3	1 PP = Luft-/Blitzschaden. Magische Waffe.
Harpune	Wurfaffen	20	BEW	13	WAH	12	3W+4	2W+2	-1	3	19	2	2	4	
Eis-Harpune	Wurfaffen	21	BEW	12	WAH	13	3W+4	2W+2	-1	3	19	2	3	4	1 PP = Wasser-/Eisschaden. Magische Waffe.
Morgenstern-Bola	Wurfaffen	22	BEW	13	WAH	13	4W	2W	-2	3	22	1	2	5	Treffer heisst, Gegner gefesselt und kann diese Runde nicht angreifen.
Speerschleuder	Wurfaffen	23	BEW	14	WAH	13	4W+2	2W+2	-2	2	20	1	2	8	
Schleuder	Projekttilwaffen	1	KON	8	WAH	8	2W+4	2W	0	1	12	1	1	9	
Blasrohr	Projekttilwaffen	2	KON	9	WAH	8	2W+3	2W	0	1	10	1	1	6	1 PP = Alle Rüstungen werden ignoriert. Magische Waffe.
Selbstbau-Bogen	Projekttilwaffen	3	KON	9	WAH	8	2W+3	2W+1	0	1	13	2	1	4	
Spatzenschiesser	Projekttilwaffen	4	KON	8	WAH	9	2W+4	2W+1	0	1	14	2	1	5	
Kurzbogen	Projekttilwaffen	5	KON	10	WAH	9	2W+5	2W+2	0	1	15	2	1	6	
Hand-Armbrust	Projekttilwaffen	6	KON	9	WAH	10	2W+4	2W+1	0	1	14	1	1	5	
Leichte Armbrust	Projekttilwaffen	7	KON	9	WAH	11	3W	2W+2	0	1	16	2	1	6	
Repetier-Armbrust	Projekttilwaffen	8	KON	9	WAH	11	3W	2W+1	-1	1	10	2	2	4	
Sandstrahler	Projekttilwaffen	9	KON	9	WAH	11	3W+1	2W	0	1	17	1	2	6	1 PP = Erd-Schaden. Magische Waffe.
Reiterbogen	Projekttilwaffen	10	KON	11	WAH	9	3W	2W+2	0	2	14	2	1	4	
Zwillings-Armbrust	Projekttilwaffen	11	KON	10	WAH	10	2W+4	2W+1	0	1	20	2	2	5	
Brandpfeil-Bogen	Projekttilwaffen	12	KON	10	WAH	10	2W+5	2W+2	0	1 bis 2	15	2	2	6	1 PP = 2 Punkte Feuerschaden. Magische Waffe.
Der Sucher	Projekttilwaffen	13	KON	11	WAH	11	3W	2W+2	0	2	16	2	3	7	1 PP = Ziel wird magisch gesucht: -1W auf Parade des Gegners. Magische Waffe.
Langbogen	Projekttilwaffen	14	KON	11	WAH	11	3W+2	2W+3	0	2	17	2	1	8	
Blitzbogen	Projekttilwaffen	15	KON	12	WAH	11	3W+2	2W+3	+1	2	16	2	2	8	1 PP = Blitzschaden. Magische Waffe.
Balläster	Projekttilwaffen	16	KON	10	WAH	13	3W+3	2W+2	0	1	18	2	1	7	
Weihwasser-Balläster	Projekttilwaffen	17	KON	10	WAH	13	3W+3	2W+2	0	1 bis 2	18	2	2	7	1 PP = Wasser-/Eisschaden und untote Monster +1 SP. Magische Waffe.
Kompositbogen	Projekttilwaffen	18	KON	12	WAH	12	3W+4	2W+3	0	2	18	2	2	9	
Luftbolzen-Armbrust	Projekttilwaffen	19	KON	11	WAH	14	3W+5	2W+2	-1	2	18	2	2	7	1 PP = Luft-/Blitzschaden. Magische Waffe.
Mittelschwere Armbrust	Projekttilwaffen	20	KON	12	WAH	14	4W	2W+2	-1	2	19	2	2	7	
Recurve-Bogen	Projekttilwaffen	21	KON	14	WAH	13	4W	2W+3	-1	2	19	2	2	10	
Feuerarmbrust	Projekttilwaffen	22	KON	12	WAH	16	4W+1	2W+2	-1	2	20	2	3	8	1 PP = Feuerschaden. Magische Waffe.
Wasserpfeil-Bogen	Projekttilwaffen	23	KON	14	WAH	14	4W+2	2W+3	-1	2	21	2	2	8	1 PP = Wasser-/Eisschaden. Magische Waffe.
Schwere Armbrust	Projekttilwaffen	24	KON	13	WAH	16	4W+4	2W+1	-2	3	22	2	3	9	
Der Vernichter	Projekttilwaffen	25	KON	14	WAH	16	4W+5	2W+1	-2	3	23	2	3	10	1 PP = Durchschuss: Alle Gegner in einer Reihe bis RW 10 müssen parieren.

Titel	Art	Set	t	Ord	Attribut1	Min1	Attribut2	Min2	Angriff/MW	Schaden	AP	PP	Gold	RW	Text
Windstoss	Angriffsmagie	Elementarmagie	1	WIS	8	PSI	8	2W+2	1	10	1	1	1	5	Luft-/Blitzmagie
Eiszapfen	Angriffsmagie	Elementarmagie	2	WIS	8	PSI	8	2W+2	1	10	1	1	1	7	Wasser-/Eismagie
Steinfaust	Angriffsmagie	Elementarmagie	3	WIS	8	PSI	9	2W+3	2	12	1	1	1	5	Erdmagie
Blenden	Angriffsmagie	Elementarmagie	4	WIS	9	PSI	9	2W+4	-1W	10	1	1	1	5	Blendet den Gegner: -1W auf alle Würfe
Wasserstrahl	Angriffsmagie	Elementarmagie	5	WIS	9	PSI	9	2W+4	1	13	1	1	1	5	Wasser-/Eismagie
Blitz	Angriffsmagie	Elementarmagie	6	WIS	9	PSI	9	2W+4	1	11	1	1	1	6	Luft-/Blitzmagie
Flammenstrahl	Angriffsmagie	Elementarmagie	7	WIS	9	PSI	10	2W+5	2	14	1	1	1	5	Feuermagie
Flammenpeil	Angriffsmagie	Elementarmagie	8	WIS	9	PSI	10	2W+5	1	14	1	1	1	6	Feuermagie
Schneeball	Angriffsmagie	Elementarmagie	9	WIS	10	PSI	10	3W	2	15	1	1	1	5	Wasser-/Eismagie
Kettenblitz	Angriffsmagie	Elementarmagie	10	WIS	10	PSI	11	3W+1	1	17	2	2	2	2	Hüpft von Gegner zu Gegner (je RW 2), maximal 4 Monster. Luft-/Blitzmagie
Feuerwall	Angriffsmagie	Elementarmagie	11	WIS	11	PSI	11	3W+1	2	19	2	2	2	3	3x3 Felder (oder bis nächste Wand) Feuerwand. Feuermagie.
Sandstrahl	Angriffsmagie	Elementarmagie	12	WIS	11	PSI	11	3W+2	2	16	1	2	2	5	Erdmagie
Steinkugel	Angriffsmagie	Elementarmagie	13	WIS	11	PSI	11	3W+2	2	20	2	2	2	1	Kugel rollt bis zur nächsten Wand oder ersten Parade. Erdmagie.
Feuerball	Angriffsmagie	Elementarmagie	14	WIS	11	PSI	12	3W+3	3	19	2	2	2	6	Feuerball breitet sich 1 Feld gerade in jede Richtung aus. Feuermagie.
Kugelblitz	Angriffsmagie	Elementarmagie	15	WIS	12	PSI	12	3W+4	2	18	2	2	2	5	Kugelblitz breitet sich 1 Feld gerade in jede Richtung aus. Luft-/Blitzmagie.
Tornadostrahl	Angriffsmagie	Elementarmagie	16	WIS	12	PSI	12	3W+4	2	17	2	2	2	4	Trifft innerhalb RW alle Gegner in einer Reihe. Luft-/Blitzmagie.
Geröll	Angriffsmagie	Elementarmagie	17	WIS	12	PSI	13	3W+5	2	20	1	2	2	4	Erdmagie
Hagel	Angriffsmagie	Elementarmagie	18	WIS	13	PSI	13	4W	2	21	1	2	2	4	Wasser-/Eismagie
Gefrieren	Angriffsmagie	Elementarmagie	19	WIS	14	PSI	12	4W	2	21	2	2	2	3	Gefriert Gegner: -1W auf Angriff/Parade.
Gewitter	Angriffsmagie	Elementarmagie	20	WIS	15	PSI	13	4W+2	2	22	3	3	3	4	Breitet sich 1 Feld in alle Richtungen (auch Diagonal) vom Gegner aus. Luft-/Blitzmagie.
Inferno	Angriffsmagie	Elementarmagie	21	WIS	15	PSI	14	4W+3	3	23	2	3	2	2	Breitet sich 2 Felder (nur gerade) in alle Richtungen vom Magier aus. Feuermagie.
Blizzard	Angriffsmagie	Elementarmagie	22	WIS	15	PSI	15	4W+4	3	24	3	3	3	3	Breitet sich 1 Feld in alle Richtungen (auch Diagonal) vom Gegner aus. Eis-/Wassermagie.
Erdbeben	Angriffsmagie	Elementarmagie	23	WIS	15	PSI	16	4W+5	3	25	3	3	3	RP	Betrifft ganze Raumplatte oder Grossraum. Erdmagie.
Magischer Pfeil	Angriffsmagie	Standard-Magie	1	WIS	8	PSI	8	2W+2	1	8	1	1	1	6	
3 Magische Geschosse	Angriffsmagie	Standard-Magie	2	WIS	10	PSI	10	3W	3x1 oder 1x3	18	2	2	2	5	Kann einen Gegner mit 3 SP oder 3 Gegner mit 1 SP treffen.
Magische Lanze	Angriffsmagie	Standard-Magie	3	WIS	11	PSI	11	3W+2	2	17	2	2	2	7	Kann einen zweiten Gegner dahinter treffen, wenn erster nicht pariert hat.
Flächenexplosion	Angriffsmagie	Standard-Magie	4	WIS	13	PSI	13	3W+5	3	25	3	3	3	4	Breitet sich 1 Feld in alle Richtungen (auch Diagonal) vom Gegner aus.
Magische Explosion	Angriffsmagie	Standard-Magie	5	WIS	15	PSI	14	4W+3	2	23	2	2	2	3	
Kleine Gegenstände levitieren	Angriffsmagie	Bewegung	1	BEW	7	PSI	9	2W+3	1	12	1	1	1	4	
Lebewesen levitieren	Angriffsmagie	Bewegung	2	BEW	10	PSI	13	3W+3	2	18	2	2	2	5	Gegner darf innerhalb RW versetzt werden.
Lähmen	Angriffsmagie	Bewegung	3	BEW	11	PSI	13	3W+4	-10/An&Pa	20	2	2	2	4	-10 auf (Nah/Fern-)Angriff und physische Parade
Grosse Gegenstände levitieren	Angriffsmagie	Bewegung	4	BEW	13	PSI	15	4W+2	3	22	2	3	3	4	
Schockstrahl	Angriffsmagie	Schock	1	KON	8	PSI	10	2W+4	1	13	1	2	2	4	Durchdringt alle Rüstungen.
Schockwelle	Angriffsmagie	Schock	2	KON	10	PSI	14	3W+5	2	19	3	3	3	3/5	Wellenförmige Ausbreitung: 1/3/5 Felder vorm Magier
Untote bannen	Angriffsmagie	Gegenmagie	1	WAH	9	PSI	10	2W+5	2	14	1	1	1	5	Nur gegen Untote, dort aber Rüstung ignoriert
Göttliche Sonne	Angriffsmagie	Gegenmagie	2	WAH	14	PSI	15	4W+5	1 oder 3	24	3	3	3	RP	Betrifft eine Raumplatte oder Grossraum. Untote 3 SP, andere 1 SP.
Vergiften	Angriffsmagie	Natur	1	KON	8	PSI	12	3W	1	16	2	1	1	4	Selbst wenn Schaden durch Rüstung geblockt, wird Gegner mit 1 SP vergiftet.
Rüstung auflösen	Angriffsmagie	Natur	2	KON	8	PSI	10	2W+4	Rüstung	15	2	1	1	2	Zerstört die Rüstung eines Monsters komplett.
Fesselranken	Angriffsmagie	Natur	3	KON	10	PSI	13	3W+3	-1W	17	1	1	1	3	Gegner darf nicht mehr laufen und -1W auf alle Würfe.
Blut absaugen	Angriffsmagie	Natur	4	KON	9	PSI	12	3W+1	1	17	1	1	1	2	Jeder SP wird dem Magier als TP zugeführt.
Waffe zerstören	Angriffsmagie	Materietransforma	1	STR	8	PSI	13	3W+1	-1W/An&Pa	18	2	1	1	2	Zerstört die Waffe des Gegners: -1W auf Nah-/Fern-Angriff und physische Parade.
Meteor	Angriffsmagie	Dimension	1	WAH	12	PSI	14	4W	3	22	2	2	2	4	
Hypnose	Angriffsmagie	Kontrolle	1	KON	9	PSI	10	2W+5	Kontrolle	20	2	1	1	3	Gegner bis Ende der Runde unter Kontrolle. Falls schon bewegt nur noch Angriff in RW.
Insektenschwarm	Angriffsmagie	Beschwören	1	WAH	9	PSI	9	2W+4	1	14	1	1	1	4	Ignoriert alle Rüstungen. Zusätzlich -1W auf alle Würfe.
Imp beschwören	Hilfsmagie	Beschwören	2	WAH	7	PSI	9	MW 28		14	1	1	1	0	
Skelett beschwören	Hilfsmagie	Beschwören	3	WAH	9	PSI	11	MW 33		17	1	1	1	0	
Golem beschwören	Hilfsmagie	Beschwören	4	WAH	11	PSI	13	MW 36		20	2	2	2	0	
Elementar beschwören	Hilfsmagie	Beschwören	5	WAH	12	PSI	15	MW 40		23	3	3	3	0	Element kann gewählt werden.
Leichte Wunden heilen	Hilfsmagie	Regeneration	1	KON	5	PSI	9	MW 28		12	1	1	1	5	Heilt 1/2W TP
Mittlere Wunden heilen	Hilfsmagie	Regeneration	2	KON	7	PSI	11	MW 34		15	2	1	1	4	Heilt 1W TP
Schwere Wunden heilen	Hilfsmagie	Regeneration	3	KON	9	PSI	13	MW 40		20	3	2	2	2	Heilt 1W+5 TP
Tödliche Wunden heilen	Hilfsmagie	Regeneration	4	KON	11	PSI	14	MW 45		25	4	3	1	1	Heilt 2W TP
Prellung heilen	Hilfsmagie	Regeneration	5	KON	4	PSI	8	MW 25		10	1	1	1	7	Heilt 2 TP
Schnittwunde heilen	Hilfsmagie	Regeneration	6	KON	6	PSI	10	MW 30		13	2	1	1	5	Heilt 4 TP
Stichwunde heilen	Hilfsmagie	Regeneration	7	KON	8	PSI	12	MW 35		18	3	2	2	3	Heilt 6 TP

Verbrennungen heilen	Hilfsmagie	Regeneration	8	KON	9	PSI	13	MW 40		22	4	3	1	Heilt 9 TP
Gifte hemmen	Hilfsmagie	Regeneration	9	KON	5	PSI	9	MW 25		15	1	1	4	Reduziert Gifte auf die Hälfte. Kann mehrmals eingesetzt werden zum komplett heilen.
Gifte heilen	Hilfsmagie	Regeneration	10	KON	7	PSI	12	MW 32		20	3	2	3	Heilt alle Vergiftungen einer Person.
Dickes Fell	Hilfsmagie	Natur	5	KON	6	PSI	10	MW 30		18	1	1	3	Bonus RS von 1 für diese und nächste Runde.
Schuppenhaut	Hilfsmagie	Natur	6	KON	9	PSI	14	MW 37		22	2	2	2	Bonus RS von 2 für diese und nächste Runde.
Granithaut	Hilfsmagie	Elementarmagie	24	WIS	11	PSI	11	MW 35		16	2	1	3	Bonus RS von 1 für diese und nächste Runde. Empfindlich gegen Luft/Blitz.
Eispanzer	Hilfsmagie	Elementarmagie	25	WIS	11	PSI	11	MW 35		16	2	1	3	Bonus RS von 1 für diese und nächste Runde. Empfindlich gegen Feuer.
Blitzschild	Hilfsmagie	Elementarmagie	26	WIS	11	PSI	11	MW 35		16	2	1	3	Bonus RS von 1 für diese und nächste Runde. Empfindlich gegen Erde.
Flammenrüstung	Hilfsmagie	Elementarmagie	27	WIS	11	PSI	11	MW 35		16	2	1	3	Bonus RS von 1 für diese und nächste Runde. Empfindlich gegen Wasser/Eis.
Zauberabwehr	Hilfsmagie	Gegenmagie	3	WIS	9	PSI	9	2W+4		-	1	1	0	2W+4(+PP) gegen angreifende Zauber.
Zauberschild	Hilfsmagie	Gegenmagie	4	WIS	11	PSI	11	3W+2		-	2	1	0	3W+2(+PP) gegen angreifende Zauber.
Antimagiesphäre	Hilfsmagie	Gegenmagie	5	WIS	13	PSI	13	4W		-	3	2	0	4W(+PP) gegen angreifende Zauber.
Zauberreflektion	Hilfsmagie	Gegenmagie	6	WIS	10	PSI	10	3W		-	3	2	0	3W gegen angreifende Zauber. Bei übertreffen des Angriffs wird dieser zurückgeschleudert.
Rückstoss	Hilfsmagie	Bewegung	5	BEW	6	PSI	8	2W+4		-	1	1	0	2W+4 gegen Nah- oder Fernkampfangriffe.
Gegenstände ablenken	Hilfsmagie	Bewegung	6	BEW	8	PSI	10	3W+2		-	2	1	0	3W+2 gegen Nah- oder Fernkampfangriffe.
Schutzschild	Hilfsmagie	Bewegung	7	BEW	10	PSI	12	4W		-	3	2	0	4W gegen Nah- oder Fernkampfangriffe.
Projektilreflektion	Hilfsmagie	Bewegung	8	BEW	9	PSI	9	3W		-	3	2	0	2W+4 gegen Fernkampfangriffe. Bei übertreffen des Angriffs wird dieser zurückgeschleudert.
Giftklinge	Hilfsmagie	Binden	1	STR	6	PSI	9	MW 28		15	2	1	1	Macht Waffe magisch und 1 SP Giftschaden am Ende jeder Runde zusätzlich.
Elementklinge	Hilfsmagie	Binden	2	STR	7	PSI	11	MW 30		15	2	1	1	Macht Waffe magisch und Element-Schaden (durchdringt dann diese Rüstungen)
Lebewesen erkennen	Hilfsmagie	Wahrnehmung	1	WAH	9	PSI	9	MW 30		13	2	1	0	Oberste 3 Monsterkarten ansehen und neu sortieren.
Hellsicht	Hilfsmagie	Wahrnehmung	2	WAH	9	PSI	11	MW 32		17	2	1	0	Oberste 3 Raumplatten ansehen und neu sortieren.
Durchlässigkeit	Hilfsmagie	Bewegung	9	BEW	10	PSI	10	MW 32		15	2	2	1	Durchqueren von Mauern bis zum Ende der Runde.
Teleport	Hilfsmagie	Bewegung	10	BEW	10	PSI	12	MW 38		22	2	2	1	Teleport über 1W Felder. Kann auch auf andere gesprochen werden.
Magische Hand	Hilfsmagie	Bewegung	11	BEW	8	PSI	8	MW 25		5	1	1	8	Schätze aufheben, Türen öffnen, Angriff mit Waffe auf RW 8.
Schnelligkeit erhöhen	Hilfsmagie	Natur	7	KON	7	PSI	9	MW 25		15	1	1	4	10 AP mehr am Anfang der nächsten Runde für das Ziel des Zaubers.

Anzahl	Set	Titel1	Titel2	Gold	Text
4	Sonstiges	Schatzhort	3 Schätze auf einmal!	--	Ziehe 3 Schatzkarten auf einmal.
4	Sonstiges	Nichts	Schlicht und einfach: Nichts!	--	Nichts gefunden
4	Sonstiges	Geheimtür	Lege eine Raum-Platte aus	--	So nah wie möglich an die aktuelle Raumplatte, verbunden mit einer Geheimtür
4	Sonstiges	Hinterhalt	Ein Monster greift an	--	Ziehe 1 Monster und stelle es neben den aktuellen Charakter
8	Trank	Heiltrank	Kleiner Heiltrank 3 TP	1	5 AP, 3 TP
8	Trank	Heiltrank	Kleiner Heiltrank 1/2W TP	1	8 AP, 1/2W TP
4	Trank	Heiltrank	Grosser Heiltrank 6 TP	2	10 AP, 6 TP
4	Trank	Heiltrank	Grosser Heiltrank 1W TP	2	12 AP, 1W TP
2	Trank	Heiltrank	Mega-Heiltrank 9 TP	3	15 AP, 9 TP
2	Trank	Heiltrank	Mega-Heiltrank 1W+5 TP	3	20 AP, 1W+5 TP
8	Trank	Magietrank	Kleiner Magietrank 3 PP	1	5 AP, 3 PP
8	Trank	Magietrank	Kleiner Magietrank 1/2W PP	1	8 AP, 1/2W PP
4	Trank	Magietrank	Grosser Magietrank 6 PP	2	10 AP, 6 PP
4	Trank	Magietrank	Grosser Magietrank 1W PP	2	12 AP, 1W PP
2	Trank	Magietrank	Mega-Magietrank 9 PP	3	15 AP, 9 PP
2	Trank	Magietrank	Mega-Magietrank 1W+5 PP	3	20 AP, 1W+5 PP
8	Trank	Gegengift	Heilt alle Vergiftungen	2	15 AP, Gift komplett geheilt
2	Trank	Stärketrank	1 Stufe STR	2	5 AP, Attribut steigt sofort für immer
2	Trank	Ausdauertrank	1 Stufe KON	2	5 AP, Attribut steigt sofort für immer
2	Trank	Schlangentrunk	1 Stufe BEW	2	5 AP, Attribut steigt sofort für immer
2	Trank	Trank der Intuition	1 Stufe WAH	2	5 AP, Attribut steigt sofort für immer
2	Trank	Trank des Allwissens	1 Stufe WIS	2	5 AP, Attribut steigt sofort für immer
2	Trank	Reine Psi-Energie	1 Stufe PSI	2	5 AP, Attribut steigt sofort für immer
1	Falle	Stolperdraht	2 TP	--	Einzelfalle, BEW+WAH gegen 30, Rüstung wird ignoriert
1	Falle	Bolzenschuss	4 SP	--	Einzelfalle, KON+BEW gegen 32, Rüstung hilft
1	Falle	Bröckelnde Statue	5 SP	--	Einzelfalle, STR+BEW gegen 33, Rüstung hilft
1	Falle	Fallgrube	4 TP	--	Einzelfalle, STR+BEW gegen 35, Rüstung wird ignoriert
1	Falle	Geröll	4 SP	--	Einzelfalle, BEW+WAH gegen 36, Rüstung hilft
1	Falle	Schleuder-Falle	3 TP & 3 SP	--	Einzelfalle, STR+BEW gegen 37, 3 TP/Rüstung hilft und 3SP/Rüstung hilft nicht
1	Falle	Raum-Pendel	4 TP	--	Gruppenfalle (alle im Raum/Grossraum), BEW+WAH gegen 38, Rüstung hilft
1	Falle	Speergrube	6 TP	--	Einzelfalle, STR+BEW gegen 35, Rüstung hilft
1	Falle	Fallender Steinquader	5 TP	--	Gruppenfalle (1 Feld Umkreis, auch Diagonal), STR+BEW gegen 42, Rüstung hilft
1	Falle	Pendel des Todes	7 TP	--	Gruppenfalle (3 Felder um diesen wo die meisten anderen mitgetroffen werden), STR+BEW gegen 41, Rüstung hilft
1	Falle	Rollende Steinkugel	1W TP	--	Gruppenfalle (von Wand zu Wand bei dem die meisten Helden inkl. diesem getroffen werden), STR+BEW gegen 35, Rüstung hilft.
1	Falle	Wasser-Raum	3 SP/Runde	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), Ende jeder Runde schwimmen: KON+BEW gegen [25+RS], Rüstung ignoriert. Bleibt bis entschärft: WIS+WAH gegen 30.
1	Falle	Gruben-Raum	4 TP	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), Festhalten: KON+WAH gegen 40, Rüstung hilft. Bis Ende dieser Runde entschärfen: WIS+WAH gegen 32.
1	Falle	Sand-Falle	5 SP	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), Entschärfen: WIS+WAH gegen 39 bis ende nächster Runde. Rüstung wird ignoriert.
1	Falle	Stachelwände	1W+2 TP	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), Winden: BEW+KON gegen 30, Rüstung hilft. Entschärfen BEW+WIS gegen 37 bis Ende nächster Runde.
1	Falle	Senkende Decke	1W+3 TP	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), Winden: BEW+KON gegen 35, Rüstung hilft. Entschärfen: BEW+WIS gegen 39 bis Ende nächster Runde.
1	Falle	Magische Falle	1W+1 TP	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), Entschärfen: WIS+PSI gegen 40 bis Ende dieser Runde, Rüstung hilft.
1	Falle	Blitz-Pfeil-Falle	3 TP	--	Einzelfalle, KON+BEW gegen 31, Rüstung hilft (ausser Luft/Blitz-empfindlich)
1	Falle	Flammenstrahl-Falle	6 TP	--	Einzelfalle, WIS+WAH gegen 33, Rüstung hilft (ausser Feuer-empfindlich)
1	Falle	Feuerball-Explosion	6 TP	--	Gruppenfalle (1 Feld in jede Richtung, auch diagonal), WIS+WAH gegen 35, Rüstung hilft (ausser Feuer-empfindlich).
1	Falle	Kettenblitz-Falle	3 TP	--	Gruppenfalle (RW 3 zu jedem nächsten Charakter), WIS+WAH gegen 36. Rüstung hilft (ausser Luft/Blitz-empfindlich)
1	Falle	Baumstamm-Falle	8 TP	--	Gruppenfalle (3x5 Felder um den Charakter, wo die meisten getroffen werden). BEW+WIS gegen 38. Rüstung hilft (ausser Erd-empfindlich)
1	Falle	Eisspeer-Falle	7 TP	--	Gruppenfalle (alle zwischen 2 Wänden um Auslöser, wo die meisten getroffen werden). BEW+WIS gegen 39. Rüstung hilft (ausser Wasser/Eis-empfindlich)
1	Falle	Eisstrahl-Falle	4 TP	--	Einzelfalle, WIS+WAH gegen 41. Rüstung hilft (ausser Eis/Wasser-empfindlich)
1	Falle	Lava-Grube	8 TP	--	Einzelfalle, STR+BEW gegen 40. Rüstung hilft (ausser Feuer-empfindlich)
1	Falle	Walzen-Falle	1W TP	--	Gruppenfalle (alle zwischen 2 Wänden um Auslöser, wo die meisten getroffen werden). BEW+WIS gegen 38. Rüstung hilft (ausser Erd-empfindlich)
1	Falle	Giftorn	1 SP + 1 SP/2 Runden	--	Einzelfalle, STR+KON gegen 30. Rüstung wird ignoriert, vergiftet.
1	Falle	Spinnennetz	2 SP + 2 SP/2 Runden	--	Einzelfalle, STR+KON gegen 33. Rüstung wird ignoriert, vergiftet.
1	Falle	Giftgas-Falle	4 SP + 2 SP/2 Runden	--	Gruppenfalle, STR+KON gegen 36. Rüstung wird ignoriert, vergiftet.
1	Falle	Schlangenfalle	1 SP + 2 SP/2 Runden	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), STR+KON gegen 38. Rüstung wird ignoriert/1 SP auf jeden Fall, vergiftet.
1	Falle	Fallgitter	Raum abgesperrt	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), je Tür STR+KON gegen 40.
1	Falle	Treibsand	Charakter gefangen	--	Einzelfalle, STR+KON gegen 38 (selbst oder andere können helfen, keine Bewegung mehr möglich).
1	Falle	Wasser-Grube	3 SP/Runde	--	Einzelfalle, Ende jeder Runde schwimmen: KON+BEW gegen [25+RS], Rüstung ignoriert. Bleibt bis gerettet: STR+KON gegen 35.
1	Falle	Fesselranken	Charaktere gefangen	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), Keine Bewegung mehr, AN/PA -1W. Herauswinden BEW+WAH gegen 39 oder 2 Punkte Schaden mit einer Waffe.
1	Falle	Tentakel-Falle	Charakter gefangen, 2 TP	--	Einzelfalle, BEW+WAH gegen 35. Nur Bein-Rüstungen helfen. Andere können 3 TP machen, damit Tentakel loslässt.

1	Falle	Rutschen-Falle	Neuer Raum	--	Einzelfalle, BEW+WAH gegen 45. Neuer Raum wird ausgelegt bei misslingen und Charakter versetzt.
1	Falle	Teleport-Falle	Teleport	--	Einzelfalle, WIS+WAH gegen 29. 10 Felder Teleport in Richtung, wo noch kein Raum ist, evtl. Schaden je nach Ziel.
1	Falle	Nackt-Falle	Teleport	--	Einzelfalle, WIS+WAH gegen 32. 10 Felder Teleport in Richtung, wo noch kein Raum ist, evtl. Schaden je nach Ziel. Ausrüstung ausser Hände bleibt hier.
1	Falle	Schrei-Falle	-10 AP, zusätzliche Monster	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), WAH+PSI gegen 40, sonst -10 AP für alle im Raum. Ausserdem in jeder Tür ein Monster (kann verhindert werden).
1	Falle	Götzen-Falle	3 TP	3	Einzelfalle, BEW+WAH gegen 40. Nur Arm-Rüstungen helfen. +3 Gold.
1	Falle	Säure-Boden	Schuhwerk / 3 SP	--	Gruppenfalle (1 Feld auch diagonal um Auslöser), STR+BEW gegen 32. Fuss-Rüstung verloren bei misslingen oder 3 SP.
1	Falle	Säure-Strahl	Rüstungsteil verloren / 3 SP	--	Einzelfalle, BEW+WAH gegen 33. 1 beliebiges (ausgerüstetes) Rüstungsteil verloren oder 3 SP wenn keins vorhanden.
1	Falle	Säure-Explosion	Rüstungsteil verloren / 4 SP	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), KON+BEW gegen 30. 1 beliebiges (ausgerüstetes) Rüstungsteil verloren oder 4 SP wenn keins vorhanden.
1	Falle	Säure-Grube	2 Rüstungsteile verloren / 4 SP	--	Einzelfalle, STR+BEW gegen 35. 2 beliebige (ausgerüstete) Rüstungsteile verloren oder 4 SP wenn nicht mindestens eines vorhanden.
1	Falle	Magnet-Falle	Metall-Rüstung verloren	--	Gruppenfalle (Raum/Grossraum), STR+KON gegen 40. 1 beliebige (ausgerüstete) Metall-Rüstung wird abgelegt.
1	Falle	Alarm-Falle	Ruft mehr Monster	--	Einzelfalle, WIS+WAH gegen 40. Bei misslingen kommen in allen Räumen um diesen Raum oder Türen je 1 neues Monster.
1	Falle	Lebende Statuen	Aktiviert Monster	2	Einzelfalle, BEW+WIS gegen 40. Bei misslingen kommen 2 Gargoyles. +2 Gold.
1	Falle	Toter Abenteurer	Aktiviert Monster	1	Einzelfalle, BEW+WAH gegen 35. Bei misslingen kommt 1 Skelett. +1 Gold.

Anzahl	Titel1	Titel2	Angriff	Parade	Psi-Wid.	Schaden	TP	RS	Empf.	XP	Schätze	RW	AP	Text
8	Goblin	Goblin, Kurzschwert	2W+4	2W+2	2W+3	1	1	0	Feuer	1	1	1	9	Gruppe: Goblins tauchen immer zu zweit auf.
5	Ork	Ork, Krumsäbel	2W+5	2W+5	2W+2	2	1	0	Feuer	1	1	1	7	Berserker: Macht er Schaden, hat der Ork sofort eine zweite Aktivierung
6	Zombie	Untot, giftig	2W+2	2W	2W	1	1	0	Wasser	1	1	1	3	Erweckung: Steht am Ende der Runde mind. 1 Zombie, kommt ein weiterer dazu. Giftangriff.
5	Mumie	Untot	2W+3	2W+4	2W+5	2	2	1	Feuer	1	1	1	5	Eiskalte Hände: Mumie macht Eis/Wasser-Schaden.
5	Skelett	Untot, Langschwert	3W	3W	2W+2	2	2	0	Blitz	1	1	1	8	Dünne Knochen: Unempfindlich gegen Fernkampfwaffen.
3	Vampir	Untot, Blutsauger	2W+5	2W+3	3W	2	2	1	Erde	1	1	1	7	Blutsauger: Abgesaugte TP werden dem Vampir gutgeschrieben. Greift mit Luft/Blitz-Schaden an.
5	Ghul	Untot, Klauen, giftig	2W+4	2W+4	2W+3	2	1	0	Wasser	1	1	1	9	Giftangriff.
5	Söldner	Mensch, Hellebarde	3W+5	2W+1	2W+4	3	1	1	Blitz	1	1	2	8	Hohe Reichweite und Schaden.
4	Schwarzer Ritter	Mensch, Kriegshammer	3W+2	2W+5	2W+4	2	1	2	Blitz	1	1	1	4	Zerstörungsschlag: Deaktiviert Hand-Items bei Treffer.
5	Gargoyle	Magisches Wesen, Klauen	2W+4	2W+4	2W+4	2	1	2	Wasser	1	1	1	10	Greift mit Erd-Schaden an.
3	Oger	Riese, Riesenkeule	3W+2	2W+4	2W+1	4	2	0	Wasser	1	1	2	6	Rundschlag: Kann zwei Gegner in RW2 gleichzeitig treffen.
2	Troll	Riese, Schlachtbeil	4W+4	2W+3	2W+4	5	3	2	Blitz	2	1	2	7	Erdbebenschlag: Trifft alle in seiner RW von 2. Greift mit Erd-Schaden an.
8	Schleimmonster	Tier, Fernkampfangriff	3W (F)	2W+1	2W	2	1	0	Erde	1	1	5	6	Schleimattacke: Gift läuft selbst durch Rüstungen, auch wenn der Initialschaden aufgehalten wurde.
10	Bogenschützen	Goblin, Fernkampfangriff	2W+4 (F)	2W+2	2W+3	2	1	0	Erde	1	1	6	9	Gezielter Schuss: Nimmt immer das Ziel mit geringster BEW. Greift mit Feuer-Schaden an.
4	Troll-Speerwerfer	Troll, Fernkampfangriff	3W+4 (F)	2W+3	2W+4	4	3	1	Feuer	1	1	4	8	Wuchtwurf: Trifft 2 nebeneinanderstehende Charaktere gleichzeitig.
10	Poltergeist	Untot, Eis-Magie	2W+2 (M)	2W+1	2W+5	2	1	0	Feuer	1	1	1	9	Durchlässig: Durch Wände gehen/nur mit magischen Waffen/Magie zu treffen. Greift mit Eis-Schaden an.
5	Ork-Schamane	Ork, Feuer-Magie	2W+5 (M)	2W+4	3W+1	2	1	1	Erde	1	1	6	7	Feuerball: Breitet sich vom Zielfeld noch 1 Feld in jede gerade Richtung aus. Greift mit Feuer-Schaden an.
4	Schwarzmagier	Mensch, Blitz-Magie	3W+3 (M)	2W+3	3W+5	3	2	1	Erde	1	1	6	8	Blitzstrahl: Greift mit Blitzschaden an.
3	Golem	Magisches Wesen, Psi-Strahl	3W (M)	2W+3	3W	1	2	2	Wasser	1	1	5	4	

L2	Goblin	Nahkampf	2W+5	2W+3	2W+4	2	1	1	Feuer	1	1	1	9
L2	Ork	Nahkampf	3W	3W	2W+3	3	1	1	Feuer	1	1	1	7
L2	Zombie	Nahkampf	2W+4	2W+2	2W+2	1	1	0	Wasser	1	1	1	3
L2	Mumie	Nahkampf	2W+5	2W+5	3W	3	2	1	Feuer	1	1	1	5
L2	Skelett	Nahkampf	3W+2	3W	2W+4	3	2	1	Blitz	1	1	1	8
L2	Vampir	Nahkampf	3W	2W+4	3W	3	2	1	Erde	1	1	1	7
L2	Ghul	Nahkampf	2W+5	2W+5	2W+4	3	1	1	Wasser	1	1	1	9
L2	Söldner	Nahkampf	4W	2W+2	2W+5	4	1	1	Blitz	1	1	2	8
L2	Schwarzer Ritter	Nahkampf	3W+4	3W	2W+5	3	2	2	Blitz	1	1	1	4
L2	Gargoyle	Nahkampf	3W	2W+5	2W+4	3	1	2	Wasser	1	1	1	10
L2	Oger	Nahkampf	3W+3	2W+5	2W+2	5	2	1	Wasser	1	1	2	6
L2	Troll	Nahkampf	4W+5	2W+4	2W+5	6	3	2	Blitz	2	1	2	7
L2	Schleimmonster	Fernkampf	3W+1	2W+2	2W+1	3	2	0	Erde	1	1	5	6
L2	Bogenschützen	Fernkampf	3W	2W+3	2W+4	3	1	0	Erde	1	1	6	9
L2	Troll-Speerwerfer	Fernkampf	3W+5	2W+3	2W+4	5	3	1	Feuer	1	1	4	8
L2	Poltergeist	Magie	2W+4	2W+3	3W	3	2	0	Feuer	1	1	1	9
L2	Ork-Schamane	Magie	3W	2W+5	3W+2	3	1	1	Erde	1	1	6	7
L2	Schwarzmagier	Magie	3W+4	2W+4	3W+5	4	2	2	Erde	1	1	6	8
L2	Golem	Magie	3W+1	2W+4	3W	2	2	3	Wasser	1	1	5	4

L3	Goblin	Nahkampf	3W	2W+5	2W+5	3	1	1	Feuer	1	1	1	9
L3	Ork	Nahkampf	3W+2	3W+1	2W+4	4	2	1	Feuer	1	1	1	7
L3	Zombie	Nahkampf	2W+5	2W+3	2W+3	2	1	1	Wasser	1	1	1	3
L3	Mumie	Nahkampf	3W	2W+5	3W+1	4	2	2	Feuer	1	1	1	5
L3	Skelett	Nahkampf	3W+4	3W+2	2W+5	4	3	1	Blitz	1	1	1	8
L3	Vampir	Nahkampf	3W+1	2W+5	3W+1	4	2	2	Erde	1	1	1	7
L3	Ghul	Nahkampf	3W	2W+5	2W+4	4	2	1	Wasser	1	1	1	9
L3	Söldner	Nahkampf	4W+1	2W+3	2W+5	5	2	1	Blitz	1	1	2	8
L3	Schwarzer Ritter	Nahkampf	3W+5	3W+1	2W+5	4	2	2	Blitz	1	1	1	4
L3	Gargoyle	Nahkampf	3W+1	2W+5	2W+5	4	2	3	Wasser	1	1	1	10
L3	Oger	Nahkampf	3W+4	3W	2W+3	6	3	1	Wasser	1	1	2	6
L3	Troll	Nahkampf	5W	2W+5	2W+5	7	4	2	Blitz	2	1	2	7
L3	Schleimmonster	Fernkampf	3W+2	2W+3	2W+2	4	2	1	Erde	1	1	5	6
L3	Bogenschützen	Fernkampf	3W+2	2W+4	2W+5	4	2	1	Erde	1	1	6	9
L3	Troll-Speerwerfer	Fernkampf	3W+5	2W+5	2W+5	6	3	2	Feuer	1	1	4	8
L3	Poltergeist	Magie	3W	2W+4	3W+1	4	2	1	Feuer	1	1	1	9
L3	Ork-Schamane	Magie	3W+1	2W+5	3W+3	4	2	1	Erde	1	1	6	7
L3	Schwarzmagier	Magie	4W	2W+5	4W	5	2	2	Erde	1	1	6	8
L3	Golem	Magie	3W+2	2W+5	3W+1	3	2	3	Wasser	1	1	5	4

