CONAN

OLD SCHOOL ROLLENSPIEL

IN DER WELT VON R. E. HOWARD

EINE SPIELHILFE ZU DEM „THE AGE OF CONAN“ SUPPLEMENT VON JASON VEY

ÜBER DIESES DOKUMENT

Dieses Dokument soll helfen, das OD&D Supplement „The Age of Conan“ von Jason Vey und alle referenzierten Publikationen am Spieltisch auf Deutsch übersichtlich nutzbar zu machen.

Das Dokument ist dazu gedacht, als Ergänzung zu folgenden Publikationen verwendet zu werden:

- The Age of Conan Supplement, Jason Vey
- The Age of Conan - Secrets of Acheron, Jason Vey
- Chainmail 3rd edition, Gary Gygax & Jeff Perren
- Dungeons & Dragons (Book I - VII), Gary Gygax, Dave Arneson, Rob Kuntz, Brian Blume, James Ward

Vereinzelt sind Hausregeln in das Dokument eingeflossen, wo Sachverhalte nicht klar aus den Regeln ableitbar waren oder ich es anders regeln wollte als in den Quellen.

Ich danke Premier aus Ungarn dafür, dass er mir dieses großartige Regelwerk in einer Spielrunde gezeigt hat und dass ich seine Untrerlagen für dieses Dokument benutzen durfte.

https://der-eisenhofer.de

Allgemeine Regeln & Maßstab

Der Bodenmaßstab für den Spieltisch: 1 Zoll bzw. 2,5 cm entsprechen 10 Meter, passend zu 15-mm Miniaturen oder den Maßstab 1:72.

Das Spiel nutzt fast ausschließlich sechsseitige Würfel, abgekürzt als „W“.

Einheitentypen und Kampffähigkeit

Im Kampfsystem nach Chainmail-Regeln werden Einheitentypen und Kampffähigkeit eines Charakters kombiniert, um festzustellen, wie viele Treffer er in einer Runde landen kann.

Einheitentyp nach Rüstungsklasse

Ein Charakter hat je einen Einheitentyp für die Offensive und Defensive.

Welchen Einheitentyp ein Charakter hat, hängt stark von seiner getragenen Rüstung ab.

Leichte Infanterie, Leichte Kavallerie (AC 9-7)

- Keine Rüstung
- Lederrüstung (inkl. Tuch- und Holzrüstung)
- Nur Schild
- Pferd ohne Rüstung

Schwere Infanterie, Mittlere Kavallerie (AC 6-5)

- Lederrüstung und Schild
- Kettenhemd (inkl. Bänderpanzer, Lamellenpanzer etc.)
- Pferd mit oder ohne Rüstung

Gepanzerte Infanterie, Schwere Kavallerie (AC 4-2)

- Kettenhemd und Schild
- Plattenpanzer
- Plattenpanzer und Schild
- Pferd mit Harnisch

Ein ungerüsteter Reiter auf einem Pferd mit Harnisch bewegt sich wie Schwere Kavallerie und gilt für Angriff und Defensive als Mittlere Kavallerie.

Ein schwer gerüsteter Reiter auf einem Pferd ohne Rüstung zählt als Mittlere Kavallerie.

Waffen der Klassen 1 (Dolch) und 2 (Handbeil) reduzieren den Einheitentyp des Angreifers, z. B. wird ein Kämpfer mit Lederrüstung und Schild, der einen Dolch trägt, für die Defensive behandelt wie Schwere Infanterie (entsprechend der Rüstung), für den Angriff wie Leichte Infanterie (eine Kategorie niedriger wegen der Waffe).

Kampffähigkeit

Für das Kampfsystem nach Chainmail-Regeln wird die Stärke eines Charakters in Äquivalenten von Kämpfern gemessen. Ein Dieb der Stufe 1 hat die Kampffähigkeit "Kämpfer 1", ein Dieb der Stufe 3 die Kampffähigkeit "Kämpfer 2".

Helden zählen wie vier Kämpfer, **Superhelden** wie 8 Kämpfer und **Zauberer** wie 2 Kämpfer. Bei diesen ist oft ein Modifikator (-1, +1) angegeben. Das bedeutet nicht, dass die Kampffähigkeit als weniger oder mehr Kämpfer zählt, sondern stellt einen Modifikator für den letzten Würfel beim Angriff dar, wie im Kapitel zum Kampf erklärt.

Charaktere

Jeder Spieler und jede Spielerin übernimmt die Kontrolle über je einen Charakter.

Dazu werden zuerst die **Attribute** ermittelt. Für jedes Attribut werden 3W geworfen und die Summe wird notiert. Danach kann eine Klasse für den Charakter gewählt werden.

Stärke (St): Die körperliche Kraft.

Geschicklichkeit (Ge): Körperkontrolle und Beweglichkeit.

Konstitution (Ko): Ausdauer und Widerstandskräfte.

Intelligenz (In): Fähigkeit zur Abstraktion und Wissensaufnahme.

Weisheit (We): Intuition und geistige Stärke.

Charisma (Ch): Ausstrahlung.

Trefferwürfel, Trefferpunkte und Tod

Die **Trefferwürfel** (TW) geben an, wie viele Trefferpunkte ein Charakter mit steigender Stufe haben kann.

Die **Trefferpunkte** (TP) stellen die Menge an Schaden dar, die ein Charakter einstecken kann, bevor er stirbt.

Sinken die Trefferpunkte auf 0, verliert der Charakter das Bewusstsein.

Erst wenn die Trefferpunkte auf einen negativen Wert sinken, der der Konstitution plus Stufe geteilt durch 2 entspricht, als Formel (Ko + Stufe)/2, stirbt der Charakter.

Die Trefferpunkte werden gemäß der Tabellen zu den einzelnen Klassen ermittelt. In der Spalte "TW" (für Trefferwürfel) steht die Anzahl der Trefferwürfel der jeweiligen Stufe für die Klasse.

Trefferpunkte ermitteln

Bei der Erstellung des Charakters wird ein Würfel geworfen. Das Ergebnis ist die Zahl der maximalen Trefferpunkte zu Beginn des Spiels. Kämpfer erhalten außerdem einen Bonus von 1 auf das Ergebnis.

Wenn ein Charakter eine neue Stufe erreicht und die TW steigen, dann darf ein zusätzlicher Würfel geworfen und das Ergebnis zu den bisherigen maximalen Trefferpunkten addiert werden.

Die ermittelten Trefferpunkte stellen jeweils das Maximum für den Charakter dar. Der Charakter kann Trefferpunkte verlieren und durch Heilung zurückgewinnen, aber die Trefferpunkte steigen nicht über das aktuelle Maximum hinaus.

Wenn in einer Zeile ein Bonus bei den TW angegeben ist, dann bedeutet das, dass der Charakter diesen einmalig auf seine Trefferpunkte addieren darf.

Beispiel 1: Ein Kämpfer, der von Stufe 6 (TW 6) auf 7 (TW 7+1) steigt, darf einen Würfel werfen und das Ergebnis sowie den Bonus von 1 auf seine Trefferpunkte addieren.

Beispiel 2: Ein Dieb, der von Stufe 10 (TW 10) auf 11 (TW 10+1) steigt, erhält einen Trefferpunkt dazu. Steigt er auf Stufe 12 (TW 10+1), erhält er einen weiteren Trefferpunkt.

Rettungswürfe

Manche Zauber erlauben einen Rettungswurf, um der Wirkung zu entgehen. Dazu wird die zu erreichende Zielzahl in der Rettungswurftabelle der Charakterklasse ermittelt und 2W geworfen. Wenn die Zielzahl erreicht oder übertroffen wird, ist der Rettungswurf gelungen. Ein Wurfergebnis von 2 ist immer ein Fehlschlag.

Attributwürfe

Das System hat keine Fertigkeiten, wie man sie von anderen Rollenspielsystemen kennt. Trotzdem kann es außerhalb der Regeln für den Kampf zu Situationen kommen, in denen das Gelingen einer Handlung unter Berücksichtigung der Attribute eines Charakters zufällig ermittelt werden soll. Wenn ein Charakter etwas unternehmen möchte, dessen Ausgang nicht sicher vorhergesagt werden kann, kann die Spielleitung einen Test für das zur Aktion passende Attribut verlangen. Dazu werden drei Würfel geworfen. Wenn das Ergebnis gleich oder kleiner dem Wert des Attributs ist, gilt der Test als gelungen und die Aktion sollte gelingen.

KAMPF

Der Kampf wird ähnlich wie bei Chainmail gehandhabt. Es gibt die Möglichkeit, die Matrix mit den Einheitentypen zu nutzen, wenn der Kampf gegen weniger herausragende Gegner geführt wird, oder das Man-to-Man zu nutzen, wenn ein epischer Kampf zwischen würdigen Gegnern ausgefochten werden soll.

KAMPFRUNDEN

Der Kampf wird in Runden abgewickelt. Jede Runde dauert etwa 10–15 Sekunden. In jeder Runde führen alle Parteien ihre **Aktionen** in der unten beschriebenen Reihenfolge aus.

ÜBERRASCHUNG

Wenn die Parteien unvorbereitet aufeinander treffen, wird ermittelt, ob eine Seite überrascht ist:

Beide Seiten würfeln jeweils 1W.

- **1–2**: Überrascht (keine Aktion in der ersten Runde)
- **3–4**: Teils überrascht (nur Fernkampf möglich)
- **5–6**: Nicht überrascht (volle Aktion)

Modifikatoren:

- Die Sicht ist stark eingeschränkt (Dunkelheit, starker Nebel etc.): -1
- Die eigene Partei ist versteckt oder schleicht: +1
- Die eigene Partei hält Wache: +1
- Die gegnerische Partei hat Reittiere dabei: +2

REIHENFOLGE DER AKTIONEN IN PHASEN

1. Initiative
2. Phase für Bewegung und Fernkampf
3. Phase für Zauber
4. Phase für Nahkampf

Initiative

Zu Beginn jeder Runde bestimmen beide Parteien die **Reihenfolge der Aktionen**: Jede Seite wirft 1W. Die Partei mit dem höheren Wert bestimmt, welche Seite die Initiative hat und beginnt. Bei Gleichstand wird neu gewürfelt.

Die Seite, die die Initiative hat, darf in jeder der Phasen zuerst alle ihre Aktionen durchführen.

Vorteile für Klassen auf der eigenen Seite:

- **Zauberer**: +1, wenn er Zauber wirkt
- **Kämpfer, Assassine**: +1, wenn der Gegner überrascht ist
- **Mönch**: +1 auf Initiative, wenn seine Partei überrascht wurde

Bewegung und Fernkampf

Bewegung und Einheitentyp

Die Bewegungsdistanz eines Charakters ist von der eigenen getragenen Rüstung oder der seines Reittiers abhängig.

Ein Charakter kann sich normal bewegen oder einen Sturmangriff ausführen.

Einheitentyp	Bewegungsdistanz	Sturmangriff
Keine Rüstung oder Schild	12	12
Leichte Infanterie	9	12
Schwere Infanterie	9	12
Gepanzerte Infanterie	6	6
Leichte Kavallerie	24	30
Mittlere Kavallerie	18	24
Schwere Kavallerie	12	18

Angriffe im Fernkampf

Ein Charakter kann auf ein Ziel in seinem Sichtbereich und in Reichweite schießen. Wenn der Zielwert in der Tabelle mit 2W erreicht wird, hat der Charakter einen Treffer erzielt und kann den Schaden mit 1W ermitteln.

Für jede Waffe sind drei Zielzahlen pro Rüstungsklasse angegeben. Die erste ist für kurze Reichweite, die zweite für lange Reichweite, und die dritte für die maximale Reichweite.

Waffe	Reichweite	Keine Rüstung	Lederrüstung (inkl. Tuch- und Holzrüstung)	Nur Schild	Lederrüstung und Schild	Kettenhemd (inkl. Bänder- und Lamellenpanzer etc.)
Kurzbogen	5/10/15	6-7-8	6-7-8	6-7-8	7-8-9	8-9-0
Reiterbogen	6/12/18	5-6-7	5-6-8	5-6-8	6-7-8	8-9-0
Leichte Armbrust	6/12/18	5-6-7	5-7-8	5-7-8	6-7-9	8-9-0
Langbogen	7/14/21	5-6-7	5-6-7	5-6-7	5-6-8	6-7-9
Kompositbogen	8/16/24	5-6-7	5-6-7	5-6-7	5-7-8	6-8-0
Schwere Armbrust	8/16/24	4-5-6	4-6-7	4-6-7	5-7-8	6-8-9

Waffe	Reichweite	Kettenhemd und Schild	Plattenpanzer	Plattenpanzer und Schild	Pferd ohne Rüstung	Pferd mit Harnisch
Kurzbogen	5/10/15	9-0-1	1-2-/	2-/-/	0-2-/	2-/-/
Reiterbogen	6/12/18	9-0-1	1-2-/	2-/-/	9-0-1	2-/-/
Leichte Armbrust	6/12/18	0-1-/	1-2-/	2-/-/	9-0-/	2-/-/
Langbogen	7/14/21	8-9-0	9-1-/	1-2-/	7-9-2	9-1-/
Kompositbogen	8/16/24	8-0-1	9-2-/	1-/-/	7-0-2	0-2-/
Schwere Armbrust	8/16/24	7-9-0	8-0-1	0/1/2	7-9-2	9-1-/

Anmerkung: 0 = 10, 1 = 11, 2 = 12, / = keine Wirkung

Ziele hinter **Deckung** sind schwerer zu treffen:

- Ist das Ziel zu einem Drittel geschützt: -1
- Ist das Ziel zu zwei Dritteln geschützt: -2

Mit Ausnahme von Schweren Armbbrüsten dürfen Charaktere in jeder Runde schießen. Schwere Armbrüste müssen einen Zug lang geladen werden.

Wenn ein Charakter mit einem Bogen sich nicht bewegt hat, darf er zweimal schießen.

Charaktere dürfen sich bis zur Hälfte ihrer Bewegungsdistanz bewegen und einmal schießen.

Wenn ein Charakter sich über die Hälfte seiner Bewegungsdistanz bewegt hat, darf er einmal schießen, wenn seine Partei die Initiative hat.

Ein Charakter, der einen Sturmangriff ausgeführt hat, darf in der selben Runde nicht schießen.

ZAUBER WIRKEN

In der Phase können Zauberer ihre Zauber wirken (s. Klasse: **Zauberer**). Sollten an dem Kampf Artilleriewaffen beteiligt sein, dürfen sie nun ebenfalls agieren.

NAHKAMPF

Ein Charakter in Reichweite eines Gegners (maximal 3 Zoll Abstand), der in dieser Runde nicht geschossen und keine Zauber gewirkt hat, kann im Nahkampf angreifen.

Bei Kämpfen zwischen oder gegen Gegner mit wenigen oder ähnlich vielen Stufen bieten sich die Chainmail-Regeln für Kämpfe zwischen Einheiten an. Der Angreifer vergleicht seinen Einheitentyp mit dem des Verteidigers. In der Matrix ist angegeben, wie viele Würfel der Angreifer wirft und welche Augenzahl einen Treffer darstellt.

Dabei gilt:

- Die Anzahl der "Kämpfer" wird von der Kampffähigkeit abgeleitet. Modifikatoren wie "-1" oder "+1" werden auf den letzten geworfenen Würfel angewendet.
- Anteilige Würfel werden aufgerundet.

Beispiel 1: Ein leichter Infanterist (Kämpfer, Stufe 1, Kampffähigkeit "Kämpfer+1") kämpft gegen einen schweren Infanteristen. In der Matrix steht: "1W je 2 Kämpfer, 6+". Das Ergebnis ist ein halber Würfel, aufgerundet ein Würfel. Der Kämpfer darf +1 auf das Wurfergebnis des letzten geworfenen Wert addieren. Jedes Ergebnis von 6 ist ein Treffer.

Beispiel 2: Ein gepanzerter Infanterist (Kämpfer, Stufe 7, Kampffähigkeit "Superheld-1") kämpft gegen einen schweren Infanteristen. In der Matrix steht: "1W je Kämpfer, 5+". Das Ergebnis ist, dass der Infanterist 8 Würfel werfen darf (Superheld entspricht 8 Kämpfern) und vom letzten Wurfergebnis -1 Punkt abziehen muss. Jedes Ergebnis von 5 oder 6 ist ein Treffer.

Dann wird für jeden Treffer 1W geworfen, um den Schaden zu ermitteln, den der Verteidiger von seinen LP abziehen muss.

Verteidiger→ Angreifer ↓	**Leichte Infanterie**	**Schwere Infanterie**	**Gepanzerte Infanterie**	**Leichte Kavallerie**	**Mittlere Kavallerie**	**Schwere Kavallerie**
Leichte Infanterie	1W je Kämpfer, 6+	1W je 2 Kämpfer, 6+	1W je 3 Kämpfer, 6+	1W je 2 Kämpfer, 6+	1W je 3 Kämpfer, 6+	1W je 4 Kämpfer, 6+
Schwere Infanterie	1W je Kämpfer, 5+	1W je Kämpfer, 6+	1W je 2 Kämpfer, 6+	1W je 2 Kämpfer, 6+	1W je 3 Kämpfer, 6+	1W je 4 Kämpfer, 6+
Gepanzerte Infanterie	1W je Kämpfer, 4+	1W je Kämpfer, 5+	1W je Kämpfer, 6+	1W je Kämpfer, 6+	1W je 2 Kämpfer, 6+	1W je 3 Kämpfer, 6+
Leichte Kavallerie	2W je Kämpfer, 5+	2W je Kämpfer, 6+	1W je Kämpfer, 6+	1W je Kämpfer, 6+	1W je 2 Kämpfer, 6+	1W je 3 Kämpfer, 6+
Mittlere Kavallerie	2W je Kämpfer, 4+	2W je Kämpfer, 5+	2W je Kämpfer, 6+	1W je Kämpfer, 5+	1W je Kämpfer, 6+	1W je 2 Kämpfer, 6+
Schwere Kavallerie	4W je Kämpfer, 5+	3W je Kämpfer, 5+	2W je Kämpfer, 5+	2W je Kämpfer, 5+	1W je Kämpfer, 5+	1W je Kämpfer, 6+

Kämpfer mit Piken oder Hellebarden erhalten für den ersten Angriff im Nahkampf einen zusätzlichen Würfel.

Das erste Glied von Einheiten mit Piken oder Hellebarden in enger Formation (mindestens 5 × 2 Kämpfer) erhält den Einheitentyp Gepanzerte Infanterie. Das letzte Glied erhält den Einheitentyp Leichte Infanterie.

Heroischer Nahkampf (alternatives System)

Bei Kämpfen zwischen herausragenden Charakteren bietet sich das Chainmail-System "Mann gegen Mann" an.

In diesem System wird der Einheitentyp ignoriert, stattdessen werden die konkreten Waffen und Rüstungen in der Matrix verglichen. Die Kampffähigkeit bestimmt, wie viele Angriffe ein Charakter in einer Runde durchführen darf. Ein Modifikator wird auch in diesem System auf den letzten Angriff angewendet.

Der Angreifer wirft für jeden seiner Angriffe 2W und vergleicht das Ergebnis mit dem Zielwert in der Matrix, entsprechend der Rüstung des Verteidigers. Jeder Treffer verursacht einen Schaden von 1W.

Die Angriffe zwischen zwei Charakteren werden abwechseln durchgeführt. Wenn ein Charakter gegen mehrere Gegner kämpft, kann er seine Angriffe nach Belieben aufteilen.

In der ersten Runde beginnt der Charakter mit der Initiative, es sei denn

- die Waffe des Gegners ist zwei Klassen höher oder
- der Gegner kämpft von einer erhöhten Position aus.

Wenn der Kampf in nachfolgenden Runden fortgeführt wird, beginnt der Charakter, der in der vorherigen Runde begonnen hat, es sei denn

- die Waffe seines Gegners ist zwei Klassen niedriger oder
- der Gegner kämpft von einer erhöhten Position aus.

Beim Kampf gegen Kavallerie erhält ein Infanterist einen Abzug von -1 auf seine Wurfergebnisse und der Kavallerist einen Bonus von +1. Ab der zweiten Runde haben auch die Pferde einen Angriff gegen Infanteristen, als wären sie mit einem Flegel bewaffnet.

Ist die Waffe eines Charakters vier Stufen niedriger als die des Gegners, erhält er einen zusätzlichen Angriff. Ist die Waffe acht Stufen niedriger, erhält er sogar zwei zusätzliche Angriffe.

Waffe	Klasse	Keine Rüstung	Lederrüstung (inkl. Tuch- und Holzrüstung)	Nur Schild	Lederrüstung und Schild	Kettenhemd (inkl. Bänder- und Lamellen-panzer etc.)
Dolch	1	6	7	8	8	9
Axt	2	7	7	8	9	10
Streitkolben	3	8	8	8	9	8
Schwert	4	7	8	8	9	8
Kriegsaxt	5	8	8	8	8	7
Morgenstern	6	6	6	7	7	6
Flegel	7	7	7	7	7	6
Speer	8	8	8	9	9	10
Stangewaffe	9	6	6	6	7	7
Hellebarde	9	8	8	8	7	5
Zweihänder	10	6	6	6	6	5
Reiterlanze	11	5	5	5	5	6
Pike	12	8	8	8	8	8

Waffe	Klasse	Kettenhemd und Schild	Plattenpanzer	Plattenpanzer und Schild	Pferd ohne Rüstung	Pferd mit Harnisch
Dolch	1	10	12†	12†	8	10
Axt	2	10	11	12	9	11
Streitkolben	3	8	7	8	10	12
Schwert	4	9	10†	11†	8	10
Kriegsaxt	5	7	9	10	7	9
Morgenstern	6	7	8	8	8	8
Flegel	7	7	6	7	6	8
Speer	8	10	11†	12†	7	9
Stangewaffe	9	8	9†	10†	6	8
Hellebarde	9	6	7	8	7	9
Zweihänder	10	5	6	7	6	8
Reiterlanze	11	7	8	9	5	7
Pike	12	8	9	10	5	7

† Angriffe mit diesen Waffen auf liegende und gleichzeitig wehrlose Gegner in der entsprechenden Rüstungsklasse treffen bei 7+.

Unbewaffneter Angriff: Wie Dolch, aber mit einem Abzug von -1 auf den Angriffswurf.

Entwaffnen: Angriff wie gegen Plattenpanzer mit Schild. Bei Erfolg muss dem Verteidiger ein Rettungswurf gegen Drachenodem gelingen, ansonsten verliert er seine Waffe.

Die Fantasy-Regeln (Fantasy Supplement)

Die Fantasy-Kampftabelle (vgl. Chainmail, S. 44) wird im Kampf gegen die in der Liste genannten Kreaturen genutzt. Die Spielleitung kann bei Bedarf weitere Gegner (z. B. aus aus „Monsters & Treasure“) mit einem entsprechenden Profil ausstatten.

Nur Charaktere mit einer Kampffähigkeit Zauberer, Held oder Superheld sind überhaupt mächtig genug, um gegen Kreaturen aus der Fantasy-Tabelle anzutreten.

Für Kämpfe mit Kreaturen von der Fantasy-Kampftabelle werden 2W geworfen und der Modifikator der Kampffähigkeit auf das Ergebnis angewendet. Wenn die Zielzahl erreicht oder übertroffen wird, hat der Angreifer einen Treffer beim Verteidiger erzielt und ermittelt den Schaden.

Beispiel: Ein Held-1 kämpft gegen einen Drachen. Da er von seinem Wurfergebnis -1 abziehen muss, kann er die geforderte Zielzahl von 12 nicht erreichen.

Bei Kämpfen mit Kreaturen von der Fantasy-Kampftabelle hat ein Charakter nur einen Angriff pro Runde. Wenn die Kämpfe dadurch zu lange dauern, könnte die Spielleitung erlauben, dass erfahrene Charaktere mehr Schaden verursachen, z. B. 2W für Helden oder 4W für Superhelden.

Heilung von verlorenen Trefferpunkten

Nach einer ruhigen und erholsamen Nacht hat ein Charakter 3 TP + Stufe regeneriert.

Einmal täglich kann ein Charakter durch den Konsum von einem Schlauch voll Wein, Grog oder Met 1W seiner TP wieder herstellen.



„A dark statue of a warrior holding a sword“ by Artan (@a_sadiku) - Statue von Admiral Yi Sun-sin auf dem Gwanghwamun Plaza in Jongno-gu, Seoul, Südkorea

KLASSE: KÄMPFER

Stufe	EP	Titel	TW	Kampffähigkeit
1	0	Kämpfer	1+1	Kämpfer+1
2	2.000	Krieger	2	2 Kämpfer+1
3	4.000	Schwertmeister	3	Held-1 oder 3 Kämpfer
4	8.000	Held	4	Held
5	16.000	Waffenmeister	5+1	Held+1 oder 5 Kämpfer
6	32.000	Truppenführer	6	Held+1 oder 5 Kämpfer
7	64.000	Heerführer	7+1	Superheld-1
8	120.000	Superheld	8+1	Superheld
9	240.000	Herr	9+1	Superheld+1
10	+240.000	"	10+1	Superheld+1
11	usw.	"	10+1	Superheld+1
12	usw.		11+1	Superheld+2
13			11+1	Superheld+2
14			12+1	Superheld+2
15			12+1	Superheld+2
16			13+1	Superheld+2
17			13+1	Superheld+2
18			14+1	Superheld+2
19			14+1	Superheld+3
20			15+1	Superheld+3

Kämpfer können alle magischen Waffen und Rüstungen verwenden.

Kämpfer ab Stufe 9, die eine Festung in unbeherrschtem Gebiet besitzen, erhalten den Titel "Baron" und erhalten Steuern in Höhe von 10 Gold pro Jahr und Einwohner in ihrem Einflussbereich.

RETTUNGSWÜRFE

2W: Ergebnis >= Zielwert in der Tabelle: Erfolg

Stufe	Tod oder Gift	Zauberstäbe	Versteinern	Drachenodem	Zauber
1-3	9	10	10	11	11
4-6	7	8	8	9	9
7-9	4	5	5	6	6
10-12	3	4	4	5	5
13+	2	3	3	4	4

KLASSE: DIEB

Stufe	EP	Titel	TW	Kampffähigkeit
1	0	Kämpfer	1+1	Kämpfer+1
2	2.000	Krieger	2	2 Kämpfer+1
3	4.000	Schwertmeister	3	Held-1 oder 3 Kämpfer
4	8.000	Held	4	Held
5	16.000	Waffenmeister	5+1	Held+1 oder 5 Kämpfer
6	32.000	Truppenführer	6	Held+1 oder 5 Kämpfer
7	64.000	Heerführer	7+1	Superheld-1
8	120.000	Superheld	8+1	Superheld
9	240.000	Herr	9+1	Superheld+1
10	+240.000	"	10+1	Superheld+1
11	usw.	"	10+1	Superheld+1
12	usw.		11+1	Superheld+2
13			11+1	Superheld+2
14			12+1	Superheld+2
15			12+1	Superheld+2
16			13+1	Superheld+2
17			13+1	Superheld+2
18			14+1	Superheld+2
19			14+1	Superheld+3
20			15+1	Superheld+3

Bei einem Angriff aus dem Hinterhalt verursacht der Dieb automatisch maximalen (6) Schaden.

- Ab Stufe 4 steigt der Schaden auf 1W+6.
- Ab Stufe 7 steigt der Schaden auf 2W+6.
- Ab Stufe 10 steigt der Schaden auf 3W+6.

Diebe können ab der dritten Stufe Zauber von **Spruchrollen** wirken. Die maximale Stufe der Zauber ist bei der Diebesfähigkeit "Sprachen lesen" in Klammern angegeben.

Beim Versuch, eine Spruchrolle zu lesen, wird die Stufe der Rolle auf den Zielwert addiert, die es zu erreichen gilt.

Beispiel: Ein Dieb der Stufe 11 kann versuchen, einen Zauber der Stufe 5 von einer Spruchrolle zu wirken und muss dafür eine 10 würfeln.

Diebesfähigkeiten

2W: Ergebnis >= Zielwert in der Tabelle: Erfolg

Stufe	Schlösser und Fallen	Fingerfertigkeit	Verstecken	Geräusche hören	Klettern	Sprachen lesen
1-2	8	8	7	8	7	10
3-4	7	7	6	7	6	9 (1)
5-6	6	6	5	6	5	8 (2)
7-8	5	5	4	5	4	7 (3)
9-10	4	3	3	4	3	6 (4)
11-12	3	3	3	3	3	5 (5)
13+	3	3	3	3	3	4 (6)

Rettungswürfe

2W: Ergebnis >= Zielwert in der Tabelle: Erfolg

Stufe	Tod oder Gift	Zauberstäbe	Versteinern	Drachenodem	Zauber
1-3	9	10	10	11	11
4-6	7	8	8	9	9
7-9	4	5	5	6	6
10-12	3	4	4	5	5
13+	2	3	3	4	4

KLASSE: ASSASSINE

Stufe	EP	Titel	TW	Kampffähigkeit
1	0	Lehrling	1	Kämpfer
2	1.500	"	2	Kämpfer+1
3	3.000	Mörder	3	2 Kämpfer
4	6.000	"	4	2 Kämpfer+1
5	12.000	Meuchler	5	3 Kämpfer
6	24.000	"	6	3 Kämpfer+1
7	48.000	Henker	7	Held-1
8	100.000	"	8	Held
9	175.000	Assassine	9	Held+1
10	275.000	"	10	Superheld-1
11	400.000	"	10	Superheld-1
12	550.000	"	10+1	Superheld-1
13	750.000	"	10+1	Superheld
14	--	Gildenmeister der Assassinen	10+2	Superheld+1

Bei einem Angriff aus dem Hinterhalt verursacht der Assassine automatisch maximalen (6) Schaden.

- Ab Stufe 4 steigt der Schaden auf 1W+6.
- Ab Stufe 7 steigt der Schaden auf 2W+6.
- Ab Stufe 10 steigt der Schaden auf 3W+6.

Assassinen können ab der dritten Stufe Zauber von **Spruchrollen** wirken. Die maximale Stufe der Zauber ist bei der Diebesfähigkeit "Sprachen lesen" in Klammern angegeben.

Beim Versuch, eine Spruchrolle zu lesen, wird die Stufe der Rolle auf den Zielwert addiert, die es zu erreichen gilt.

Beispiel: Ein Dieb der Stufe 11 kann versuchen, einen Zauber der Stufe 5 von einer Spruchrolle zu wirken und muss dafür eine 10 würfeln.

Assassinen können ihre Opfer aus dem Hinterhalt ermorden. Dazu muss ihnen eine Probe mit 2W gelingen, der Zielwert hängt von der Stufe des Opfers ab, siehe Tabelle **Meuchelmord.**

Diebesfähigkeiten des Assassinen

2W: Ergebnis >= Zielwert in der Tabelle: Erfolg

Stufe	Schlösser und Fallen	Fingerfertigkeit	Verstecken	Geräusche hören	Klettern	Sprachen lesen
1-4	8	8	7	8	7	10
5-6	7	7	6	7	6	9 (1)
7-8	6	6	5	6	5	8 (2)
9-10	5	5	4	5	4	7 (3)
11-12	4	3	3	4	3	6 (4)
13	3	3	3	3	3	5 (5)
14	3	3	3	3	3	4 (6)

Meuchelmord

2W: Ergebnis >= Zielwert in der Tabelle: Erfolg

Stufe Opfer → Stufe Assasine ↓	1	2	3	4	5	6	7	8	9-11	12-14	15
1	4	4	5	6	7	8	10	11	-	-	-
2	3	4	4	5	6	8	9	11	-	-	-
3	3	3	4	5	6	7	9	10	11	-	-
4	2	3	3	4	5	7	8	10	11	-	-
5	2	2	3	4	5	6	8	9	11	-	-
6	1	2	2	3	4	6	7	9	10	11	-
7	1	1	2	3	4	5	7	8	10	11	-
8	1	1	1	2	3	5	6	8	9	11	-
9	1	1	1	2	3	4	6	7	9	10	11
10	1	1	1	1	2	4	5	7	8	10	11
11	1	1	1	1	2	3	5	6	8	9	11
12	1	1	1	1	1	3	4	6	7	9	10
13	1	1	1	1	1	2	4	5	7	8	10
14	1	1	1	1	1	2	2	3	5	6	8

Rettungswürfe

2W: Ergebnis >= Zielwert in der Tabelle: Erfolg

Stufe	Tod oder Gift	Zauberstäbe	Versteinern	Drachenodem	Zauber
1-3	9	10	10	11	11
4-6	7	8	8	9	9
7-9	4	5	5	6	6
10-12	3	4	4	5	5
13+	2	3	3	4	4

KLASSE: MÖNCH

Stufe	EP	Titel	TW	Kampffähigkeit
1	0	Anwärter	1	Kämpfer
2	2.500	Initiat	2	Kämpfer+1
3	5.000	Schüler	3	2 Kämpfer
4	10.000	Gereinigter	4	3 Kämpfer
5	25.000	Meister	4+1	3 Kämpfer+1
6	50.000	Großmeister	5	Held-1
7	100.000	Großmeister des Drachen	6	Held
8	200.000	Großmeister des Nordwinds	7	Held+1
9	300.000	Großmeister des Westwinds	7+1	Superheld-1
10	450.000	Großmeister des Südwinds	7+1	Superheld-1
11	600.000	Großmeister des Ostwinds	7+1	Superheld
12	850.000	Großmeister des Winters	8+1	Superheld
13	1.100.000	Großmeister des Herbstes	8+1	Superheld
14	1.400.000	Großmeister des Sommers	8+1	Superheld+1
15	1.750.000	Großmeister des Frühlings	9+1	Superheld+1
16	2.500.000	Großmeister der Blumen	10+1	Superheld+2

Nur Charaktere mit Geschicklichkeit und Weisheit von jeweils mindestens 15 und Stärke mindestens 12 können Mönche sein. Im Setting von Conan existieren Mönche in Vendhya, Khitai und im untergegangenen Lemuria.

Mönche tragen keine Rüstung, aber können mit allen Waffen umgehen. Sie dürfen im Kampf ihre halbe Stufe (abgerundet) auf den Schaden der Waffe addieren.

Wenn Mönche ohne Waffen kämpfen, erhalten sie im heroischen Nahkampf den folgenden Vorteil: Wenn das Wurfergebnis eines Angriffs 5 Punkte über dem erforderlichen Zielwert liegt, besteht eine Chance von 25 %, dass der Mönche seinen Gegner tötet. Selbst wenn der Gegner überlebt, besteht eine Chance von 75%, dass er für 3-12 Runden ohnmächtig wird.

Werden Mönche beschossen, dann dürfen sie einen Rettungswurf gegen Tod oder Gift gelingt.

Angriffe, die einen Rettungswurf vom Mönch verlangen, haben keine Wirkung, wenn der Rettungswurf gelingt. Ab Stufe 8 nehmen Mönche selbst bei misslungenen Rettungswürfen nur den halben Schaden.

Mönche dürfen nicht mehr als vier magische Gegenstände besitzen und geben gewonnene Schätze an ihren Tempel oder an Bedürftige ab. Sie behalten nur, was sie zum Leben brauchen. Sie dürfen nur magische Ringe und Waffen, aber keine anderen magischen Gegenstände verwenden.

Ab Stufe 4 können Mönche mit Tieren sprechen.

Ab Stufe 5 können sich Mönche für 1W x Stufe Minuten perfekt totstellen.

Ab Stufe 5 nehmen Mönche bei Stürzen bis 5 m Höhe keinen Schaden mehr.

Ab Stufe 8 können Mönche mit Pflanzen sprechen.

Ab Stufe 8 sind Mönche immun gegen Bezauberungen und Hypnose.

Ab Stufe 8 nehmen Mönche bei Stürzen aus 10 m Höhe keinen Schaden mehr.

Ab Stufe 11 nehmen Mönche bei Stürzen keinen Schaden mehr, solange sie sich innerhalb von 2 m zu einer Wand befindet.

Oberhalb der Großmeister gibt es nur einen Mönch mit dem jeweiligen Rang. Wenn ein Mönch Stufe 7 erreicht, muss er den Großmeister des Drachen aufsuchen und ihn in einem fairen Kampf besiegen. Der Kampf wird üblicherweise nicht bis zum Tod geführt. Der Verlierer wird auf die vorherige Stufe zurückgestuft und seine EP werden auf die dafür notwendige Menge reduziert.

Beispiel: Wenn der Großmeister des Drachen die Stufe 8 erreicht, kämpft er gegen den Großmeister des Nordwinds. Der Verlierer wird auf Stufe 7 mit 100.000 EP reduziert.

Diebesfähigkeiten des Mönchs

2W: Ergebnis >= Zielwert in der Tabelle: Erfolg

Stufe	Schlösser und Fallen	Fingerfertigkeit	Verstecken	Geräusche hören	Klettern	Sprachen lesen
1-2	8	8	7	8	7	10
3-4	7	7	6	7	6	9
5-6	6	6	5	6	5	8
7-8	5	5	4	5	4	7
9-10	4	3	3	4	3	6
11-12	3	3	3	3	3	5
13+	3	3	3	3	3	4

Rettungswürfe

2W: Ergebnis >= Zielwert in der Tabelle: Erfolg

Stufe	Tod oder Gift	Zauberstäbe	Versteinern	Drachenodem	Zauber
1-3	9	10	10	11	11
4-6	7	8	8	9	9
7-9	4	5	5	6	6
10-12	3	4	4	5	5
13+	2	3	3	4	4

KLASSE: ZAUBERER

Stufe	EP	Titel (Mag.)	Titel (Priest.)	TW	Kampffähigkeit
1	0	Anwärter	Anwärter	1	Kämpfer-1
2	3000	Initiat	Initiat	2	Kämpfer-1
3	6000	"	"	3	Kämpfer
4	11000	Adept	Bruder	4	Kämpfer
5	25000	"	"	4+1	Kämpfer
6	50000	Magier	Prediger	5	Kämpfer+1
7	75000	"	"	6	Kämpfer+1
8	100000	Zauberer	Priester	7	Kämpfer+1
9	150000	"	"	7+1	Zauberer-1
10	300000	"	"	7+1	Zauberer-1
11	450000	"	"	8+1	Zauberer
12	600000	Magus	Bischof	8+1	Zauberer
13	750000	"	"	8+1	Zauberer
14	900000	Meistermagus	Erzbischof	8+1	Zauberer+1
15	1150000	"	"	9+1	Zauberer+1
16	1300000	Erzmagus	Patriarch	9+1	Zauberer+2
17+	+150000	"	"	usw.	"

Zauberer dürfen nur nicht-magische Dolche und keine Rüstung tragen.

Zauberer können alle magischen Gegenstände außer Waffen und Rüstung benutzen.

Für Zauber muss bei der Erstellung entschieden werden, ob sie **magische oder priesterliche Titel** tragen. Davon hängt ab, welche Zauber sie vorbereiten können (s. u.).

Gegenzauber: Wenn sich gegnerische Zauberer gegenüberstehen, muss ermittelt werden, welcher der mächtigere Zauberer ist (bei gleicher Stufe wird entscheidet ein Würfelwurf). Der mächtigere Zauberer kann einen Gegenzauber erfolgreich wirken, wenn er mit 2W eine 7 oder mehr erreicht, während der unterlegene Zauberer je nach seiner relativen Stärke dazu ein Ergebnis von 8, 9, 10 oder 11 benötigt. Ein Gegenzauber beansprucht die Kräfte eines Magiers in der aktuellen Runde vollständig.

Magie entdecken: Zauberer entdecken automatisch, ob Magie auf Gegenstände oder Personen wirkt, wenn sie diese ansehen.

Zauber wirken

Zauberer, die in der aktuellen Runde nicht angreifen oder schießen, können einen Zauber wirken, die sie vorbereitet haben. Dazu legen sie eine Probe mit 2W ab und vergleichen das Ergebnis mit der Zielzahl in der Tabelle.

2W, vergleiche Ergebnis mit Tabelle (erster Wert/zweiter Wert/dritter Wert):

- Erster Wert: Zauber wirkt in der nächsten Runde
- Zweiter Wert: Zauber wirkt augenblicklich

Stufe	1	2	3	4	5	6
1-2	6/8	8/9	9/10	10/11	11/12	12/-
3-5	6/7	7/8	8/9	9/10	10/11	11/12
6-7	5/6	7/8	7/8	8/9	9/10	10/11
8-10	4/5	5/6	6/7	7/8	8/9	9/10
11-15	3/4	4/5	5/6	6/7	7/8	8/9
16	-/3	3/4	4/5	5/6	6/7	7/8

Zauber vorbereiten

Jeden Tag können Zauberer festlegen, welche Zauber sie vorbereitet haben.

Die Tabelle gibt eine Übersicht, wie viele Zauber von welcher Stufe ein Zauberer an einem Tag vorbereiten kann. Ein Zauber kann nur einmal vorbereitet werden.

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

Untote vertreiben

Übersicht, wie viele Untote ein Zauberer vertreiben kann.

Stufe	Skelett	Zombie	Ghoul	Wight	Wraith	Mummy	Spectre	Vampire
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	F	7	9	11	-	-	-	-
3	F	F	7	9	11	-	-	-
4	Z	F	F	7	9	11	-	-
5	Z	Z	F	F	7	9	11	-
6	Z	Z	Z	F	F	7	9	11
7	Z	Z	Z	Z	F	F	7	9
8	Z	Z	Z	Z	Z	F	F	7

7, 9, 11: Zielzahl, um einen Untoten der Kategorie erfolgreich zu vertreiben (2W).

F: Automatischer Erfolg, bis zu 2W Untote der Kategorie wenden sich zur Flucht.

Z: Automatischer Erfolg, bis zu 2W Untote zerfallen zu Staub.

Rettungswürfe

2W: Ergebnis >= Zielwert in der Tabelle: Erfolg

Stufe	Tod oder Gift	Zauberstäbe	Versteinern	Drachenodem	Zauber
1-3	10	10	9	11	8
4-6	8	8	7	9	6
7-9	5	5	4	6	3
10-12	4	4	3	5	2
13+	3	3	2	4	1

Magische Korruption

Wenn die Probe für einen Zauber misslingt, muss der Zauberer einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen, andernfalls erhält er einen Punkt **Korruption** und kann den fehlgeschlagenen Zauber für den Rest des Tages nicht mehr nutzen. Der Rettungswurf ist erschwert um die bereits angesammelten Korruptionspunkte.

Wenn bei der Probe für einen Zauber beide Würfel eine 1 zeigen, erleidet der Zauberer eine **magische Rückkopplung**. Er erhält so viele Punkte Schaden, wie er bereits Korruptionspunkte angesammelt hat. Danach werden die Korruptionspunkte um 1W reduziert (Minimum 0).

Sobald der Zauberer einen fünften Punkt Korruption erhält, wird er vom ungezügelten Chaos verändert. Er muss auf der nachfolgenden Chaos-Tabelle ein Symptom ermitteln, das sich bis zum nächsten Morgen manifestiert. Danach werden die Korruptionspunkte um 1W reduziert (Minimum 0).

Symptome der Korruption

Chaos-Tabelle (1W)

1 Hände
2 Gesicht
3-4 Arme und Beine
5-6 Sonstige

1 Hände (1W)

1. Die Hände sehen aus wie vom gegenteiligen Geschlecht
2. Die Hände sehen aus wie die einer sehr viel älteren Person
3. Die Hände sehen aus wie die einer sehr viel jüngeren Person
4. Die Fingernägel des Magiers wachsen jede Nacht auf 1W+4 cm Länge
5. Dem Magier wachsen Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen
6. Dem Magier wächst ein sechster Finger:
    1-2 an der rechten Hand
    3-4 an der linken Hand
    5-6 an beiden Händen

2 Gesicht (1W)

1. Die Nase des Magiers verfault und fällt ab
2. Das Haar des Magiers wird schneeweiß; ist es bereits schneeweiß, fällt es aus
3. Die Lippen des Magiers springen und bluten schon bei kleinen Bewegungen
4. Die Augen des Magiers werden komplett:
    1-2 rot
    3-4 schwarz
    5-6 weiß
5. Eine Gesichtsöffnung des Magiers wächst zu:
    1 Nase
    2 Mund
    3 rechtes Auge
    4 linkes Auge
    5 rechtes Ohr
    6 linkes Ohr
6. Die Zunge des Magiers ist gespalten wie die einer Schlange

3-4 Arme und Beine (1W)

1. Ein Arm des Magiers wird so lang, dass er beinahe bis auf den Boden reicht:
   1-3 die linke Hand
   4-6 die rechte Hand
2. Von einem Arm des Magiers fällt das Fleisch ab, nur Knochen bleibt übrig, aber der Arm kann normal benutzt werden:
   1-3 linker Arm
   4-6 rechter Arm
3. Der Magier hat Bocksbeine
4. Dem Magier wächst ein zusätzlicher kleiner Arm unter seinem:
   1-3 linken Arm
   4-6 rechten Arm
5. Ein Arm des Magiers wird zu einem von Saugnäpfen besetzten Tentakel:
   1-3 linker Arm
   4-6 rechter Arm
6. Die Beingelenke des Magiers versteifen sich, die Bewegungsdistanz halbiert sich

5-6 Sonstige (1W)

1. Die Haut des Magiers wird:
   1 schwarz
   2 blau
   3 rot
   4 grün
   5 weiß
   6 gelb
2. Dem Magier wächst ein großer Buckel
3. Die Haut des Magiers ist wie bei einem Lepra-Kranken von knotigen Warzen übersäht
4. Die Haut des Magiers ist von Fischschuppen bedeckt
5. Die Haare des Magiers wehen wie unter Wasser
6. Der Magier hat von nun an ein Loch in der Brust, durch das man sein Herz schlagen sieht

Zaubersprüche

[1]Aus Supplement I: Greyhawk

[2]Aus Supplement III: Eldritch Wizardry

*Wirkt nur auf ein einzelnes Ziel

**Wie „Cure“-Zauber, aber verursacht Schaden statt zu heilen

Alle anderen Zauber finden sich in D&D Volume One: Men and Magic

Level One

1. Cause Light Wounds**
2. Charm Person
3. Detect Snares & Pits[2]
4. Hold Portal
5. Light
6. Locate Animals[2]
7. Predict Weather[2]
8. Protection from Evil/Good
9. Purify Food & Water
10. Read Languages
11. Shield[1]
12. Sleep
13. Ventriloquism[1]

Level Two

1. Bless[1] (nur Priest.)
2. Create Water
3. Darkness 5’ Radius[1]
4. Detect Evil
5. Detect Invisible
6. E.S.P.
7. Find Traps
8. Heat Metal[2]
9. Hold Animal[2]
10. Invisibility
11. Knock
12. Levitate
13. Locate Object
14. Locate Plants[2]
15. Magic Mouth[1]
16. Mirror Image[1]
17. Obscurement[2]
18. Phantasmal Forces
19. Produce Flame[2]
20. Silence 15’ Radius
21. Speak with Animals
22. Strength[1]
23. Warp Wood[2]
24. Web[1]
25. Wizard Lock

Level Three

1. Call Lightning[2]
2. Clairaudience
3. Clairvoyance
4. Dispel Magic
5. Explosive Runes[1]
6. Haste
7. Hold Person
8. Infravision
9. Lightning Bolt* (nur Mag.)
10. Monster Summoning I[1]
11. Plant Growth
12. Prayer (nur Priest.)[1]
13. Protection from Fire[2]
14. Protection from Normal Missiles
15. Remove Curse (nur Priest.)

16. Rope Trick[1]
17. Slow
18. Speak with Dead
19. Suggestion[1]
20. Water Breathing

Level Four

1. Cause Serious Wounds**
2. Charm Monster
3. Confusion
4. Control Temperature, 10' Radius[2]
5. Fear[1]
6. Insect Plague[2]
7. Monster Summoning II[1]
8. Neutralize Poison
9. Polymorph Self
10. Protection from Lightning[2]
11. Speak with Plants[2]
12. Turn Sticks to Snakes
13. Wizard Eye

Level Five

1. Animate Dead
2. Cause Disease**
3. Cloudkill (nur Mag.)
4. Commune (nur Priest.)
5. Conjure Elemental (nur Mag.)
6. Contact Higher Plane (nur Priest.)
7. Feeblemind
8. Hold Monster
9. Magic Jar
10. Monster Summoning III[1]
11. Pass-Wall
12. Quest
13. Telekinesis
14. Transmute Rock-Mud

Level Six

1. Animate Objects[1]
2. Anti-Animal Shell[2]
3. Anti-magic Shell
4. Conjure Animals[1]
5. Death Spell
6. Find the Path[1]
7. Invisible Stalker
8. Legend Lore[1]
9. Lower Water
10. Monster Summoning IV[1]
11. Projected Image
12. Repulsion[1]
13. Speak with Monsters[1]
14. Stone to Flesh
15. Word of Recall[1]

Level Seven

1. Aerial Servant[2]
2. Astral Spell[2]
3. Earthquake[2]
4. Holy Word (nur Priest.)[1]
5. Monster Summoning V[1]
6. Phase Door[1] (nur Mag.)
7. Polymorph Others[1]
8. Power Word – Stun
9. Simulacrum (nur Mag.)[1]
10. Wind Walk[1]
11. Part Water[1]
12. Animate Rock[2]
13. Transmute Metal to Wood[2]

Level Eight

1. Clone[1]
2. Fire Storm[2]
3. Mass Charm[1]

4. Mind Blank[1]
5. Monster Summoning VI[1]
6. Polymorph Any Object[1]
7. Power Word – Blind[1]
8. Symbol[1]

Level Nine

1. Gate[1]
2. Maze[1]
3. Meteor Swarm[1]
4. Monster Summoning VII[1]
5. Power Word-Kill[1]
6. Shape Change[1]
7. Time Stop[1]
8. Wish[1]

Name: **EP:** **Rüstung:**

Klasse:

Stufe:

Gesinnung: **TP:**

Volk: Aktuell:

St: **Rettungswürfe**

Ge: Tod oder Gift:

Ko: Zauberstäbe:

In: Versteinern:

We: Drachenodem:

Ch: Zauber:

Waffen (Fernkampf/Heroischer Nahkampf)

Waffe	Klasse od. Reichweite	Keine Rüstung	Leder	Nur Schild	Leder und Schild	Kette	Kette und Schild	Platte	Platte und Schild	Pferd ohne Rüstung	Pferd mit Harnisch

Kampffähigkeit Angriff: **Sonderfähigkeiten**

Kampffähigkeit Verteidigung:

Besitz, Zauber usw.