	Klasse	Spruch		MP´s	Reichweite	Dauer	Besonderes
Heilung							
Heilung PM	Engel	Heile A	PM	14			
	Engel	Heilung 1	PM	22			Heilt Geisteskrankheiten
Heilung P	Engel	Heile100P	P	21			
	Kleriker	Heile aP	P	36			
	Engel	Heilung 2	P	45			Heilt Geisteskrankheiten
Gift & co	Priester	Nüchtern	PM	7			
	Engel	Kurieren	PM	10			
	Kleriker	Entgiften	PM	11			
	Nymphe	Kurieren	PM	30			Entgiften & Kurieren
	Nymphe	Jugend	PM	9			
	Kleriker	Verjüngen	PM	21			gibt Jugend und Kraft zurück
	Sorcerer	Erwachen	PM	8			
	Nymphe	Erwachen P	P	11			
	Meister	Heile vP	P	45			Heilen,Entgiften & Kurieren
	Fee	Beleben	PM	40			
	Meister	Heile aP	P	85			Heilt und belebt alles
Aufputschen							
	Hexe	Treffen	PM	10		M	Lenkt Pfeile ins Ziel
	Druide	AntiMagie	P	15		M	Erhöhung um ca. 15
	Engel	Gegengift	P	20		M	+50 AntiGift
	Elementar	Zweifach	P	22		M	Zwei mal pro Runde dran
	Erzmagier	Kraft	P	22		M	AK,VK,WK,RK wird erhöht
	Sorcerer	MagieKraft	P	22		K	Erhöht die MaKraft
	Walküre	Waffen	P	29		M	WK wird erhöht
	Meister	Verbessern	PM	50		M	Erhöht die Charakter-Werte
	Meister	Schild	P	60		M	Siehe unten
	Meister	GeschickA	P	60		M	

Erhöhung durch Spruch Meister-Schild

MKraft	0	AMagie	50
AVerst	40	AKrit	40
AGift	60	AInf	50
AFeu	30	AGesch	40
ACharm	0	MAuge	0
MUnverw	60		

Bei zwei Aufputschsprüchen, die den selben Wert
Unterschiedlich erhöhen, wirkt nur der letzte.

	Klasse	Spruch		MP´s	Reichweite	Dauer	Besonderes
Gegner Ausschalten							
Einen	Magican	Paralyse	G	4	12m	Sk	
	Wizzard	Eiswolke	G	7	Fern	Sk	
	Alchemist	Jucken1	G	7	Fern	K	
	Sorcerer	Kribbeln	G	7	Fern	Sk	
	Sorcerer	Niesen	G	9	Fern	Sk	
	Priester	Schlaf	G	10	10m	K	
	Wizzard	Eisfaust	G	11	Fern	M	
	Priester	Erstarren	G	22	14m	K	
Gruppe	Encharter	Wirbeln	GG	10	8m	Sk	
	Druide	Ohnmacht	GG	10	8m	K	
	Banshee	Wahnsinn	GG	11	18m	D	20 – 80 Schaden
	Warlock	Geistfeuer	GG	12	14m	D	12 - 140 Schaden
	Erzmagier	Altern	GG	12	12m	D	15 – 30 Schaden
	Alchemist	Husten	GG	14	10m	K	
	Wizzard	Einschlafen	GG	15	10m	K	
	Druide	Einfrieren	GG	21	8m	K	
Alle	Alchemist	Jucken2	AG	29	14m	K	
	Banshee	Einfrieren	AG	31	10m	K	
	Meister	Wahnschlag	AG	45	Fern	D	400 – 900 Schaden
Gegner Schaden							
Einen	Hexe	Sturmfaust	G	4	16m		75 - 100 Schaden
	Sorcerer	Einfrieren	G	5	14m		50 – 81 Schaden
	Warlock	Magiekeule	G	6	12m		55 - 180 Schaden
	Walküre	Vernichten	G	6	12m		100 - 220 Schaden
	Erzmagier	Säurewolke	G	6	10m		40 -150 Schaden
	Wizzard	Vergiften	G	6	16m		15 – 48 Schaden
	Hexe	Verdummen	G	8	18m		50 – 60 Schaden
	Erzmagier	Steinfaust	G	15	Fern		90 – 200 Schaden
	Banshee	Hammer	G	17	Fern		
	Warlock	Steinwolke	G	21	Fern		ca. 1000 – 4000 Schaden
Gruppe	Wizzard	Eiskugel	GG	9	12m		15 – 64 Schaden
	Magican	Faust	GG	10	14m		23 – 54 Schaden
	Walküre	Furcht	GG	11	14m		40 - 160 Schaden
	Sorcerer	Steinregen	GG	11	12m		40 – 83 Schaden
	Hexe	Feuerball	GG	14	12m		50 - 180 Schaden
	Banshee	Feuersturm	GG	19	10m		150 - 320 Schaden
	Hexe	Steinfeuer	GG	22	14m		110 -175 Schaden
	Mönch	Schleim	GG	15	8m		5 – 20 Schaden
	Banshee	Höllenfeuer	GG	29	Fern		400 - 900 Schaden
Alle	Warlock	Feuerwand	AG	18	6m		70 - 130 Schaden
	Walküre	Schwächen	AG	24	Fern		5 – 40 Schaden
	Erzmagier	Vergiften	AG	25	16m		400 – 800 Schaden
	Wizzard	Gesang	AG	30	8m		39 – 70 Schaden
	Banshee	Hirnschlag	AG	40	12m		ca. 50 - 100 Schaden
	Erzmagier	Mordhammer	AG	45	Fern		3000 - 5000 Schaden
	Meister	Fegefeuer	AG	70	Fern		5000 - 9000 Schaden

Klasse	Spruch		MP´s	Reichweite	Wirkungstreffer
Magican	LÄHMEN	GG	5	12m	Zwei pro Gegner
	HAßWORT	AG	4	14m	Einen pro Gegner
Conjurer	GIER	GG	4	Fern	Einen pro Gegner
	VERWIRREN	GG	9	8m	Zwei pro Gegner
	SCHRECKEN	GG	12	10m	Zwei pro Gegner
	ANTIMAGIE	GG	14	16m	Einen pro Gegner
Wizard	SCHWÄCHEN	GG	8	14m	Zwei pro Gegner
	ANTISCHUTZ	GG	11	10m	Zwei pro Gegner
	EINSCHLAFEN	GG	15	10m	Einen pro Gegner
Erzmagier	WEGBLASEN	GG	8	2m	Einen pro Anwendung
	VERBLÖDEN	AG	8	Fern	Zwei pro Gegner
Fee	RUHE 2	GG	9	8m	Zwei pro Gegner
	RUHE 3	AG	14	10m	Zwei pro Gegner
Hexe	SCHWÄCHEN	AG	14	12m	Zwei pro Gegner
	RANZIEHEN	GG	14	Fern	Einen pro Gegner
Enchanter	GIER	AG	13	Fern	Einen pro Gegner
	SCHWÄCHEN	GG	10	12m	Zwei pro Gegner
	WIRBELN	GG	10	8m	Einen pro Gegner
	OFFENBAREN	AG	30	Fern	Einen pro Gegner
Walküre	ANTISCHUTZ	GG	8	10m	Zwei pro Gegner
	ANTIWURF	AG	12	Fern	Zwei pro Gegner
Warlock	ANTIKRAFT	AG	23	Fern	Zwei pro Gegner
Nymphe	RUHE 2	GG	11	8m	Zwei pro Gegner
Druide	RUHE	AG	11	Fern	Zwei pro Gegner
	OHNMACHT	GG	10	8m	Einen pro Gegner
	EINFRIEREN	GG	21	8m	Einen pro Gegner
Alchemist	HUSTEN	GG	14	10m	Einen pro Gegner
	JUCKEN 2	AG	29	14m	Einen pro Gegner
Banshee	SCHWÄCHEN	GG	8	18m	Zwei pro Gegner
	WEHRLOS	AG	22	10m	Zwei pro Gegner
	EINFRIEREN	AG	31	10m	Einen pro Gegner
Meister-Magier	ANTISCHUTZ	AG	30	Fern	Zwei pro Gegner