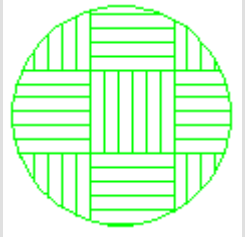
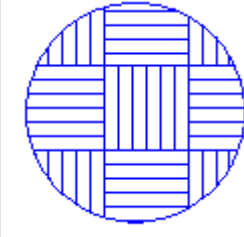
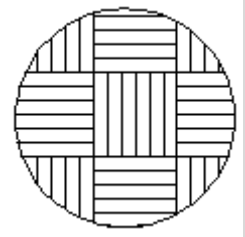
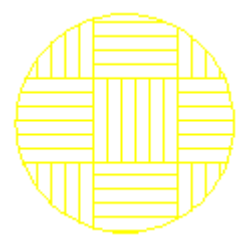
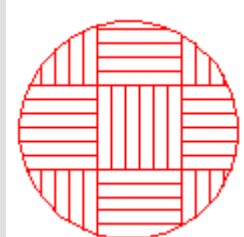
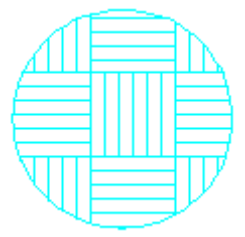



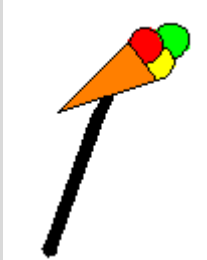

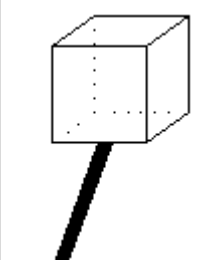






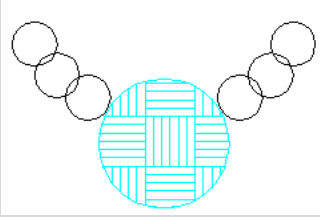
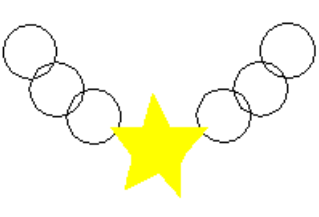


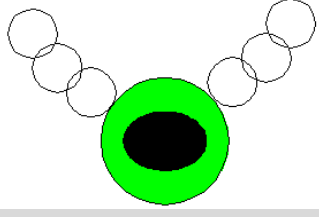
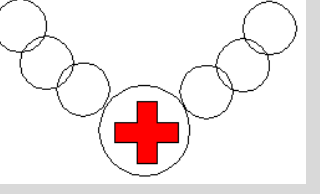

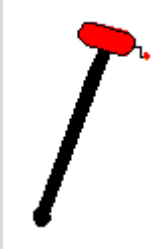
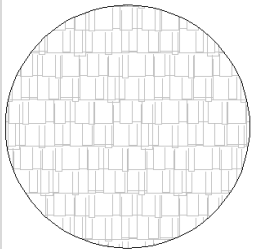
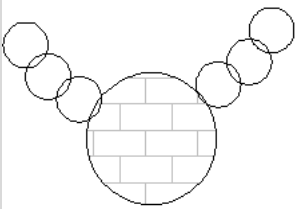
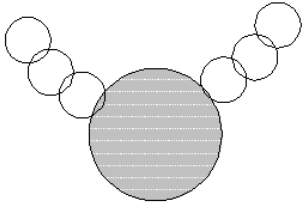





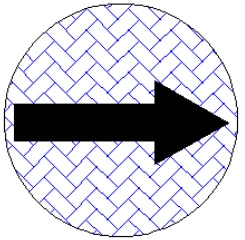
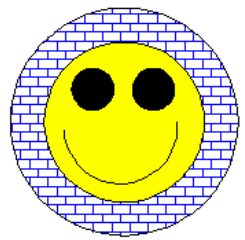
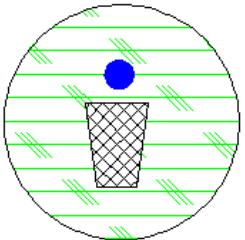

<p>Grüner Schild</p>	<p>Blauer Schild</p>	<p>Schwarzer Höllen Schild</p>
		
<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 1 und 2</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 2 und 4</p>	<p>Schutz vor Lichtzauber</p>
<p>Licht Schild</p>	<p>Roter Schild</p>	<p>Wasser Schild</p>
		
<p>Schutz vor schwarzer Magie</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 3 und 4</p>	<p>Schutz vor Feuerzauber</p>


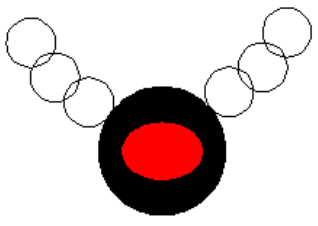
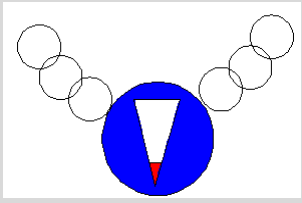
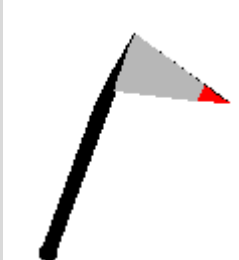
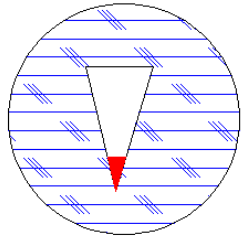

Schwarzer Höllenstab	Stab des verrückten Horchhen	Greifstab
		
<p>Ermöglicht den Einsatz von schwarzer Magie. Einsatz kostet den Zauberer einen Lebenspunkt, und das Opfer 3 Lebenspunkte.</p>	<p>Lege eine Handkarte ab um einen verrückten Zauberspruch zu sprechen. Würfle: Bei einer 1 und 2 erhält das Opfer einen Lebenspunkt, bei einer 3, 4, 5 und 6 verliert es einen Lebenspunkt.</p>	<p>Lege eine Handkarte ab um eine Karte (ausliegend oder von der Hand) des Opfers zu klauen. Trifft der Spruch dich selber, darf der Zauberer rechts neben dir bei dir ziehen.</p>
Eisstab	Schwertstab	Würfelstab
		
<p>Lege eine Handkarte ab um das Opfer zu vereisen, es darf in der nächsten Runde keine Handkarten ziehen und auch keine spielen.</p>	<p>Lege eine Handkarte ab um mit dem Schwertstab den Schild deines Opfers zu zerstören.</p>	<p>Lege eine Handkarte ab um den Farbenwürfel ein weiteres Mal zu benutzen, falls dir das Ergebnis nicht gefällt.</p>


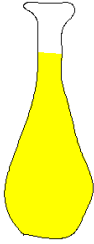
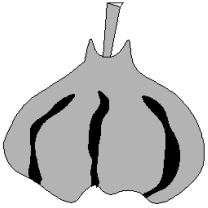
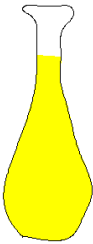
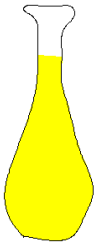
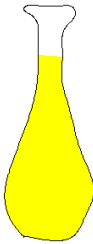
<p>Feuerstab</p>	<p>Roter Feenwunschstab</p>	<p>Gelber Feenwunschstab</p>
		
<p>Lege 3 Handkarten ab um einen Feuerzauber auf einen anderen Zauberer loszulassen.</p>	<p>Lege 3 Handkarten ab um das Ergebnis des Farbwürfels festzulegen.</p>	<p>Lege 3 Handkarten ab um das Ergebnis des Stufenwürfels festzulegen.</p>
<p>Scharfschützenstab</p>	<p>Doppelläufiger Kampfstab</p>	<p>Kartenstab</p>
		
<p>Du darfst den Stufenwürfel ein weiteres Mal benutzen, wenn dir das Ergebnis nicht gefällt.</p>	<p>Lege 2 Handkarten ab um ein weiteres Mal anzugreifen.</p>	<p>Tausche 2 Handkarten gegen eine neue Karte vom Ablagestapel.</p>

<p>Amulett des Wassers</p>	<p>Stern von Lomberg</p>	<p>Herz des Teufels</p>
		
<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 1 und vor Feuerzauber.</p>	<p>Lege 3 Handkarten ab um einen Lichtzauber loszulassen. Bei einer 1, 2, 3 oder 4 verliert das Opfer einen Lebenspunkt. Bei einer 5 oder 6 zwei Lebenspunkte. Besitzt das Opfer den schwarzen Höllenstab, verliert es immer 3 Lebenspunkte.</p>	<p>Wird der Träger von einem Lichtzauber getroffen, so verliert nicht er, sondern der Zauberer links neben ihm die Lebenspunkte.</p>
<p>Stab der Fragen</p>	<p>Auge des Adlers</p>	<p>Amulett der Heilung</p>
		
<p>Lege 2 Handkarten ab um einen Fragenzauber zu sprechen. Das Opfer muss dem Angreifer seine Handkarten zeigen.</p>	<p>Du darfst den Stufenwürfel ein weiteres Mal benutzen, wenn dir das Ergebnis nicht gefällt.</p>	<p>Tausche 2 beliebige Handkarten gegen einen Lebenspunkt.</p>

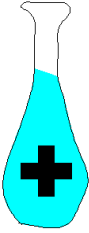
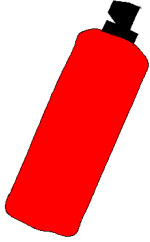

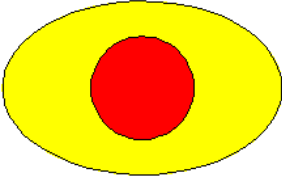
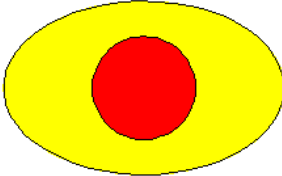
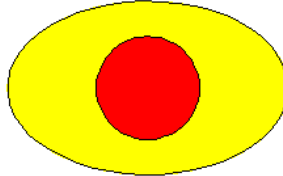
<p>Halskette der Diebe</p>	<p>Dynamitstab</p>	<p>Spiegelschild</p>
		
<p>Ziehe deine Handkarten von einem deiner Mitspieler anstatt vom Kartenstapel (wenn du möchtest).</p>	<p>Lege eine Handkarte ab und zerstöre dafür einen beliebigen Gegenstand des Opfers oder eine seiner Handkarten. Trifft der Zauber dich selber, bestimmt der Zauberer links von dir den Gegenstand, den du verlierst.</p>	<p>Würfle einmal wenn dich ein beliebiger Zauberspruch trifft. Bei einer 5 oder 6 trifft der Spruch den, der ihn ausgesendet hat.</p>
<p>Halskette der Sicherheit</p>	<p>Einsame Halskette der fast absoluten Sicherheit</p>	<p>Zauberlehrling</p>
		
<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 3.</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 2, 3, 4, 5 sowie vor Feuerzauber und schwarzer Magie. Allerdings kann die Halskette nur von einem einsamen Zauberer als einziger Gegenstand getragen werden.</p>	<p>Er kämpft mit dir. Ein zusätzlicher Angriff (nur einmal mit beiden Würfeln würfeln). Er bewundert dich. Sobald du einen Lebenspunkt verlierst, ist er enttäuscht und verlässt dich.</p>

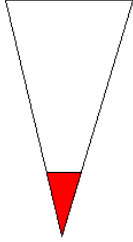
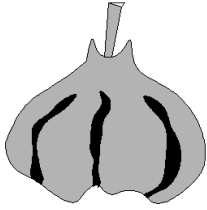
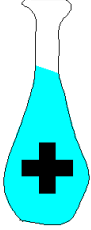
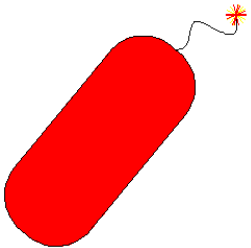
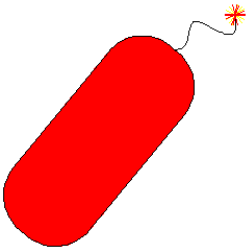

<p>Feuerdrache</p>	<p>Drachenschild</p>	<p>Gemeiner Schild</p>
		
<p>Gib ihm eine Handkarte zu fressen und er wird einen Feuerzauber auf deinen Gegner loslassen, der das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 5 und vor Feuerzauber.</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 1 und 2. Jeder Zauber ab Stufe 4, der dich trifft, trifft auch den Zauberer rechts von dir.</p>
<p>Verrückter Schild</p>	<p>Einwegschild</p>	<p>Einsamer Todesstab</p>
		
<p>Triff dich ein Zauber der Stufe 1, 2, oder 3 erhältst du einen Lebenspunkt, trifft dich ein Zauber der Stufe 4 verliert der Angreifer einen Lebenspunkt. Triff dich ein Zauber der Stufe 5 oder 6, verlierst du den Schild und einen Lebenspunkt.</p>	<p>Schutz <b>einmal</b> vor Zaubersprüchen der Stufe 1, 2, 3, 4, 5, vor Feuer- und Lichtzauber und vor schwarzer Magie.</p>	<p>Lege eine Handkarte ab um einen Zauberspruch auszuschicken, der das Opfer 3 Lebenspunkte kostet. Der Zauberstab darf nur als einziger Gegenstand ausliegen.</p>

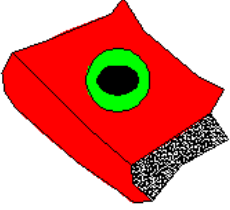


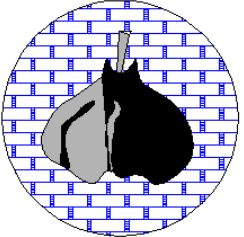


<p>Überschwerer, ungenauer Zauberstab</p>	<p>Teufelsauge</p>	<p>Vampirzahn</p>
		
<p>Der Zauber aus dem überschweren Stab verhält sich wie ein Zauberblitz (Stufe eins bis sechs), kostet das Opfer aber zwei Lebenspunkte. Beim Einsatz des Zauberstabs darf der Zauberer nur einmal würfeln.</p>	<p>Der Träger des Teufelsauge darf die Karten jedes Zauberers, der einen Lebenspunkt verliert, sehen.</p>	<p>Der Träger des Vampirzahns erhält einen Lebenspunkt, wenn ein anderer Zauberer durch einen Zauberspruch mindestens zwei Lebenspunkte verliert.</p>
<p>Vampirstab</p>	<p>Vampirschild</p>	<p>Zauberlehrling</p>
		
<p>Der Träger des Vampirstabs erhält einen Lebenspunkt, wenn er einem anderen Zauberer durch einen Zauberspruch mindestens einen Lebenspunkt raubt.</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 1 und 2. Trifft so ein Zauberspruch den Schild, so erhält der Träger einen Lebenspunkt des Angreifers.</p>	<p>Er kämpft mit dir. Ein zusätzlicher Angriff (nur einmal mit beiden Würfeln würfeln). Er bewundert dich. Sobald du einen Lebenspunkt verlierst, ist er enttäuscht und verlässt dich.</p>

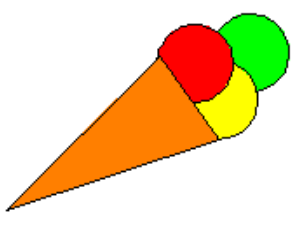


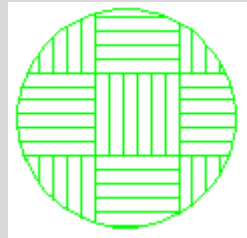
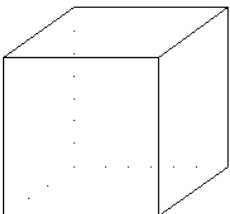
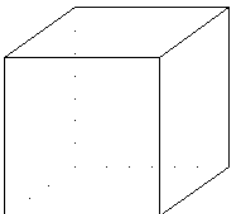
<p>Buch der Gleichheit</p>	<p>Lebenselixier</p>	<p>Knoblauch</p>
		
<p>Benutze dieses Buch und das Opfer besitzt so viele Lebenspunkte wie du.</p>	<p>Trink das Lebenselixier und du erhältst einen Lebenspunkt zurück.</p>	<p>Wirf den Knoblauch in den Spiegel und jeder Zauberer, der etwas von Vampiren trägt oder benutzt, verliert einen Lebenspunkt.</p>
<p>Lebenselixier</p>	<p>Lebenselixier</p>	<p>Lebenselixier</p>
		
<p>Trink das Lebenselixier und du erhältst einen Lebenspunkt zurück.</p>	<p>Trink das Lebenselixier und du erhältst einen Lebenspunkt zurück.</p>	<p>Trink das Lebenselixier und du erhältst einen Lebenspunkt zurück.</p>




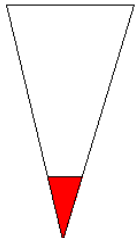
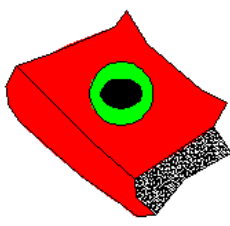
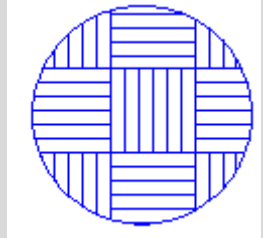


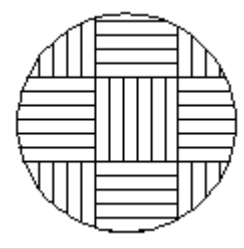
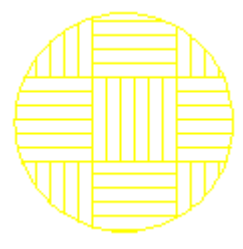
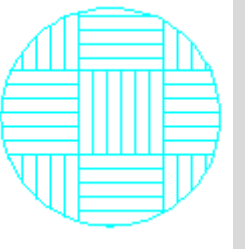
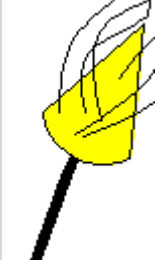

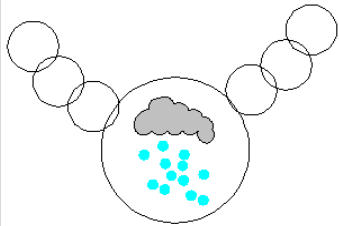
Weihwasser	Feuerlöscher	Regenwolke
		
<p>Schütte das Weihwasser in den Spiegel und jeder Zauberer, der einen teuflischen oder höllischen Gegenstand trägt oder benutzt, verliert einen Lebenspunkt.</p>	<p>Nutze den Feuerlöscher um den Feuerstab zu vernichten.</p>	<p>Schicke die Regenwolke in den Spiegel um alle Zauberlehrlinge und alle Feuerdrachen zu verjagen.</p>
Feuerball	Feuerball	Feuerball
		
<p>Benutze den Feuerball um einen Feuerzauber auf deinen Gegner loszulassen, der das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>	<p>Benutze den Feuerball um einen Feuerzauber auf deinen Gegner loszulassen, der das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>	<p>Benutze den Feuerball um einen Feuerzauber auf deinen Gegner loszulassen, der das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>

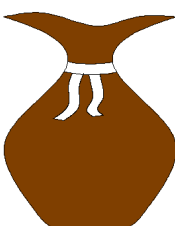




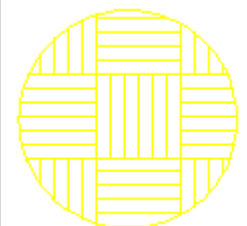
<p>Minivampir</p>	<p>Knoblauch</p>	<p>Weihwasser</p>
		
<p>Lass den Minivampir los, damit er einem Gegner einen Lebenspunkt raubt und zu dir bringt. Trifft der Minivampir dich selbst, so erhält der Zauberer links von dir einen Lebenspunkt von dir.</p>	<p>Wirf den Knoblauch in den Spiegel und jeder Zauberer, der etwas von Vampiren trägt oder benutzt, verliert einen Lebenspunkt.</p>	<p>Schütte das Weihwasser in den Spiegel und jeder Zauberer, der einen teuflischen oder höllischen Gegenstand trägt oder benutzt, verliert einen Lebenspunkt.</p>
<p>Dynamit</p>	<p>Dynamit</p>	<p>Verrückter Zauberspruch</p>
		
<p>Wirf eine Dynamitstange in den Spiegel, das Opfer verliert einen Gegenstand oder eine Handkarte.</p>	<p>Wirf eine Dynamitstange in den Spiegel, das Opfer verliert einen Gegenstand oder eine Handkarte.</p>	<p>Würfle: Bei einer 1 verlieren alle Zauberer einen Lebenspunkt, bei einer 2 verlierst du einen Lebenspunkt, bei einer 3, 4 verlieren alle Zauberer außer dir einen Lebenspunkt. Bei einer 5 oder 6 erhalten alle Zauberer einen Lebenspunkt.</p>

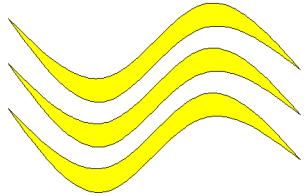
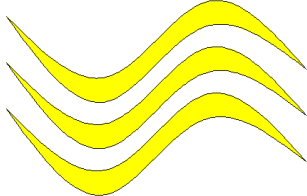
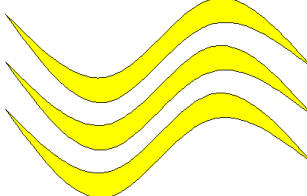
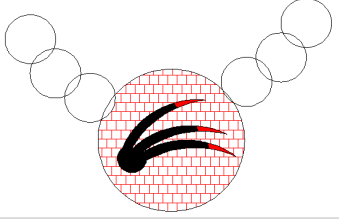
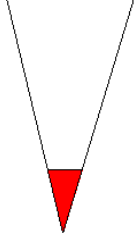
<p>Buch der Einsicht</p>	<p>Buch der Diebe</p>	<p>Buch der Diebe</p>
		
<p>Wird diese Karte gespielt, müssen alle Spieler ihre Handkarten offen zeigen.</p>	<p>Sprich den Spruch der Diebe in den Spiegel um von dem Opfer eine Handkarte verdeckt zu ziehen. Trifft der Spruch dich selber, darf der Zauberer rechts neben dir bei dir ziehen.</p>	<p>Sprich den Spruch der Diebe in den Spiegel um von dem Opfer eine Handkarte verdeckt zu ziehen. Trifft der Spruch dich selber, darf der Zauberer rechts neben dir bei dir ziehen.</p>
<p>Knoblauchschild</p>	<p>Handelskarte</p>	<p>Eistüte</p>
		
<p>Wird der Träger des Knoblauchschildes von einem Vampirzauberspruch getroffen, so verliert der Angreifer einen Lebenspunkt. Dem Träger des Schildes geschieht nichts.</p>	<p>Tausche diese Karte gegen einen Gegenstand oder eine Handkarte eines beliebigen Spielers ein. Der Spieler, der die Handelskarte erhält, darf diese in seinem nächsten Zug wieder einsetzen.</p>	<p>Wirf die Eistüte in den Spiegel, das Opfer darf in der nächsten Runde keine Handkarten ziehen und auch keine spielen.</p>

Eistüte	Buch der Gleichheit	Zauberlehrling
		
<p>Wirf die Eistüte in den Spiegel, das Opfer darf in der nächsten Runde keine Handkarten ziehen und auch keine spielen.</p>	<p>Benutze dieses Buch und das Opfer besitzt so viele Lebenspunkte wie du.</p>	<p>Er kämpft mit dir. Ein zusätzlicher Angriff (nur einmal mit beiden Würfeln würfeln). Er bewundert dich. Sobald du einen Lebenspunkt verlierst, ist er enttäuscht und verlässt dich.</p>
Grüner Schild	Würfelspruch	Würfelspruch
		
<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 1 und 2</p>	<p>Sprich den Würfelspruch um einen Würfel ein weiteres Mal zu benutzen, wenn dir das Ergebnis nicht gefällt.</p>	<p>Sprich den Würfelspruch um einen Würfel ein weiteres Mal zu benutzen, wenn dir das Ergebnis nicht gefällt.</p>

Eistüte	Zauberlehrling	Zauberlehrling
		
<p>Wirf die Eistüte in den Spiegel, das Opfer darf in der nächsten Runde keine Handkarten ziehen und auch keine spielen.</p>	<p>Er kämpft mit dir. Ein zusätzlicher Angriff (nur einmal mit beiden Würfeln würfeln). Er bewundert dich. Sobald du einen Lebenspunkt verlierst, ist er enttäuscht und verlässt dich.</p>	<p>Er kämpft mit dir. Ein zusätzlicher Angriff (nur einmal mit beiden Würfeln würfeln). Er bewundert dich. Sobald du einen Lebenspunkt verlierst, ist er enttäuscht und verlässt dich.</p>
Minivampir	Buch der Einsicht	Blauer Schild
		
<p>Lass den Minivampir los, damit er einem Gegner einen Lebenspunkt raubt und zu dir bringt. Trifft der Minivampir dich selbst, so erhält der Zauberer links von dir einen Lebenspunkt von dir.</p>	<p>Wird diese Karte gespielt, müssen alle Spieler ihre Handkarten offen zeigen.</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 2 und 4</p>

<p>Schwarzer Höllen Schild</p>	<p>Licht Schild</p>	<p>Wasser Schild</p>
		
<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 3 und 5 und vor Lichtzauber.</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 2 und 4 und vor schwarzer Magie.</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 4 und vor Feuerzauber.</p>
<p>Feuerstab</p>	<p>Stab der Fragen</p>	<p>Wetterkette</p>
		
<p>Lege eine Handkarte ab um einen Feuerzauber loszulassen, der das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>	<p>Lege 1 Handkarte ab um einen Fragenzauber zu sprechen. Das Opfer muss dem Angreifer seine Handkarten zeigen. Trifft der Spruch den Zauberer selbst, muss er seine Karten offen zeigen.</p>	<p>Lege 1 Handkarte ab um eine Regenwolke in den Spiegel zu schicken. Vor dem Regen fliehen die Zauberlehrlinge, die das Opfer begleiten.</p>

Kräutersäckchen	Teufelskralle	Teufelskralle
		
<p>Lege das Kräutersäckchen zusammen mit einem Zauberstab ab und du erhältst zwei Lebenspunkte zurück.</p>	<p>Wirf die Teufelskralle in den Spiegel um schwarze Magie zu beschwören, die das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>	<p>Wirf die Teufelskralle in den Spiegel um schwarze Magie zu beschwören, die das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>
Teufelskralle	Teufelskralle	Licht Schild
		
<p>Wirf die Teufelskralle in den Spiegel um schwarze Magie zu beschwören, die das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>	<p>Wirf die Teufelskralle in den Spiegel um schwarze Magie zu beschwören, die das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>	<p>Schutz vor Zaubersprüchen der Stufe 2 und 4 und vor schwarzer Magie.</p>

Engelshaar	Engelshaar	Engelshaar
		
<p>Wirf das Engelshaar in den Spiegel um einen Lichtzauber zu beschwören, der das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>	<p>Wirf das Engelshaar in den Spiegel um einen Lichtzauber zu beschwören, der das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>	<p>Wirf das Engelshaar in den Spiegel um einen Lichtzauber zu beschwören, der das Opfer 2 Lebenspunkte kostet.</p>
Teufelshand	Minivampir	
		
<p>Der Träger der Teufelshand darf von jedem Zauberer, der zwei Lebenspunkte verliert, eine Handkarte verdeckt ziehen.</p>	<p>Lass den Minivampir los, damit er einem Gegner einen Lebenspunkt raubt und zu dir bringt. Trifft der Minivampir dich selbst, so erhält der Zauberer links von dir einen Lebenspunkt von dir.</p>	



