

Wichtige Tage der Klassen

Hund

- 1. Hund: **Druide**, Tag des Untergangs
- 31. Hund: **Krieger**, Gründertag, Galtir (Galtir)

Eule

- 28. Eule: **Amazonen**, Tag des Erstschlags

Spinne

- 17. Spinne: **Zauberkünstler**, Todestag von Faia vom Nordberg
- 21. Spinne: **Krieger**, Gründertag, Cletopara (Skae Bara)

Katze

- 06. Katze: **Krieger**, Gründertag, Verment (Verment)

Löwe

- 1. Löwe: **Druide**, Sommerlichtfest
- 7.-10. Löwe: **Krieger**, Gründertag, Zinrah (Midland)

Drache

- 14. Drache: **Krieger**, Gründertag, Farness (Farness)
- 17. Drache: **Krieger**, Gründertag, Aschirabad (Inrida)

Frosch

- 02. Frosch: **Krieger**, Gründertag, Dong Hai To (Hult Ha Yak)
- 22. Frosch: **Zauberkünstler**, Gedenken an Faia vom Nordberg

Einhorn

- 30. Einhorn - 2. Troll: **Gladiator**, Tage des Rechts, Galtir (Galtir)
- 31. Einhorn - 2. Troll: **Druide**, Energiegleiche

Troll

Affe

Adler

- 12.-13. Adler: **Krieger**, Gründertag, Nill Hiva (Daktia)

Bär

- 19. Bär: **Krieger**, Gründertag, Mer-li-Nar (Finthra)
- 28. Bär: **Krieger**, Gründertag, Fahlin Puhr (Sirana)

Rabe

- 1. Rabe: **Druide**, Ritual der Winternacht

Wolf

- 20. Wolf: **Krieger**, Gründertag, Merkaborg (Issengor)

Yeti

Ratte

03. Ratte: **Krieger**, Gründertag, Baakriial (Bakuria)

28. Ratte: **Druide**, Tag der Weihe

30.-32. Ratte: **Druide**, Einstimmungsritus