













































































Assassinen-Fertigkeiten


Fertigkeit	K	Beschreibung	Typ, Attribut					
Angriff des Todes	2	Schattenschritt, um den Gegner auszuwählen. Wenn dieser Gegner mehr Lebenspunkte als ihr hat, werdet ihr um 40...112 Punkte geheilt.	Zauber Schattenkünste	5	0	0	45	0.25
Angriffs-Verzauberungen	3	Muss auf einen Doppelangriff folgen. Das feindliche Ziel verliert alle Verzauberungen.	Fertigkeit Kritische Stöße	5	0	0	15	0.25
Aufspießen	2	Muss einem Doppelangriff folgen. Das feindliche Ziel erleidet 25...85 Punkte Erdschaden.	Verhexung Tödliche Künste	5	0	0	15	0.25
Aura der Verschiebung	2	Wenn Ihr Aura der Verschiebung wirkt, macht Ihr einen Schattenschritt zum anvisierten Gegner. Wenn Ihr Aura der Verschiebung nicht länger aufrecht erhaltet, kehrt ihr zu eurem ursprünglichen Ort zurück.	Verzauberung Kein Attribut	10	-1	0	20	0.25
Berührung der Mantis	2	Muss einem Begleithandangriff folgen. Der Gegner wird 5...17 Sekunden lang verkrüppelt. Diese Fertigkeit zählt als Begleithandangriff.	Zauber Tödliche Künste	5	0	0	15	0.75
Blendpulver	2	Muss einem Begleithandangriff folgen. Der Gegner und umstehende Feinde werden 3...13 Sekunden lang geblendet.	Zauber Schattenkünste	5	0	0	20	0.25
Blitzende Klingen	2	5...17 Sekunden lang habt ihr eine 50%ige Chance Angriffe zu blocken, während ihr angreift.	Haltung Dolchbeherrschung	10	0	0	20	0
Böswilliger Stoß	3	Wenn dieser Angriff einen Gegner trifft, der an einem Zustand leidet, fügt ihr +5...+17 Punkte Schaden zu und der Angriff führt zu einem kritischen Treffer.	Nahkampfangriff Kritische Stöße	5		0	6	0
Dauerhaftes Toxin	2	5 Sekunden lang leidet der Gegner unter einer Lebenspunktedegeneration vom -1...-3. Falls sich der Gegner bewegt, wenn dauerhaftes Toxin enden sollte, wird es um 3 zusätzliche Sekunden verlängert.	Verhexung Tödliche Künste	5	0	0	10	0.25
Dolche wetzen	2	Während der nächsten 10...30 Sekunden führen alle eure kritischen Treffer 5...13 Sekunden zu einer Blutung.	Verzauberung Kritische Stöße	5	0	0	20	2
Dschungelschlag	2	Muss einem Leithandangriff folgen. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er +10...22 Punkte Schaden zu. Wenn er einen verkrüppelten Gegner trifft, fügt er +1...25 Schaden zu.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	10	0
Dunkle Abtrünnigkeit	2	Während der nächsten 10...14 Sekunden entfernt ihr mit jedem erfolgreichen kritischen Treffer eine Verzauberung von eurem Ziel. Wenn ihr eine Verzauberung auf diese Weise entfernt, verliert ihr 10...5 Energiepunkte oder Dunkle Abtrünnigkeit endet.	Verzauberung Kritische Stöße	10	0	0	15	2
Dunkle Flucht	2	5...13 Sekunden lang bewegt ihr euch um 25% schneller und erleidet nur den halben Schaden. Dunkle Flucht endet, wenn ihr mit einem Angriff erfolgreich trefft.	Haltung Schattenkünste	5	0	0	30	0
Dunkles Gefängnis	2	Schattenschritt zum Gegner. 1...6 Sekunden lang bewegt sich dieser Gegner um 33% langsamer.	Verhexung Tödliche Künste	10	0	0	45	0.25
Eiserne Handfläche	2	Der berührte Gegner erleidet 5...41 Punkte Schaden und wird zu Boden geworfen, wenn er unter einer Verhexung oder einem Zustand leidet. Eiserne Handfläche zählt als Leithandangriff.	Fertigkeit Tödliche Künste	10	0	0	20	0.75
Eiternde Wunde	2	5...17 Sekunden lang leidet der Gegner unter einer Lebenspunktedegeneration von -3, wenn er an einer Blutung leidet oder vergiftet wurde.	Verhexung Kritische Stöße	5	0	0	10	1
Ermüdender Angriff	2	Muss einem Begleithandangriff folgen. Die Aktion des Gegners wird unterbrochen. Wenn es sich bei dieser Aktion um das Wirken eines Zaubers gehandelt hat, leidet der Gegner unter Erschöpfung.	Doppelangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	8	0.5
Fallende Spinne	2	Muss einen zu Boden geworfenen Feind treffen. Wenn fallende Spinne trifft, fügt dieser Angriff +15...31 Schaden zu und der Feind wird 5...17 Sekunden lang vergiftet.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	8	0
Geistermarsch	2	Schattenschritt zum Zielgeist.	Zauber Kein Attribut	5	0	0	8	0.25
Geschwindigkeit abzapfen	2	5...17 Sekunden lang bewegt sich der Gegner um 33% langsamer und Ihr bewegt Euch um 33% schneller. Dieser Zauber hat nur die halbe Reichweite.	Verhexung Tödliche Künste	5	0	0	5	1
Gespiegelte Haltung	2	Während der nächsten 10...30 Sekunden, nehmt ihr jedes Mal, wenn der Gegner eine Haltung einnimmt die gleiche Haltung ein.	Verhexung Schattenkünste	5	0	0	30	0.25
Gezackter Stoß	2	Wenn Gezackter Stoß erfolgreich ist, leidet euer Ziel 3...8 Sekunden lang unter einer Blutung.	Leithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	4	0
Goldener Fuchs-Stoß	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, erleidet der Gegner +10...+26 Punkte Schaden, Wenn Ihr unter dem Einfluss einer Verzauberung steht, ist ein Blocken oder Ausweichen bei dem	Leithandangriff Dolchbeherrschung	5		0	8	0


		Angriff nicht möglich.							
	Goldener Lotus-Stoß	2 Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er +5...17 Punkte Schaden zu. Wenn ihr verzaubert seid, erhaltet ihr 5...11 Energiepunkte.	Leithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	15	0	
	Goldener Phönix-Stoß	2 Wenn ihr nicht verzaubert seid, trifft diese Fertigkeit nicht. Wenn Goldener Phönix-Stoß erfolgreich ist, fügt er +10...26 Punkte Schaden zu.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	10	0	0	8	0	
	Goldener Schädel-Stoß	3 Muss einem Leithandangriff folgen. Wenn Ihr mit einer Verzauberung belegt seid und dieser Angriff trifft, leidet der Gegner 4..9 Sekunden lang an Benommenheit.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	10	0	0	15	0	
	Handflächenschlag	2 Der berührte Gegner erleidet 10...70 Schaden. Diese Fertigkeit zählt als Begleithandangriff.	Fertigkeit Kritische Stöße	10	0	0	10	0.75	
	Herz der Schatten	2 Unterneht einen Schattenschritt zu einem zufälligen Ort in der Nähe. Wenn ihr das nächste Mal innerhalb der nächsten 60 Sekunden Schaden erleidet, werdet ihr um 10...94 Lebenspunkte geheilt.	Verzauberung Schattenkünste	5	0	0	15	0.25	
	Hörner des Ochsen	2 Muss einem Begleithandangriff folgen. Wenn Hörner des Ochsen erfolgreich ist, fügt dieser Angriff +15...27 Punkte Schaden zu. Falls keine Verbündeten um den betroffenen Feind herumstehen, wird dieser Feind zu Boden geworfen.	Doppelangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	12	0	
	Kraft abzapfen	2 5...17 Sekunden lang verursacht der Gegner mit seinen Angriffen -5...-41 Punkte weniger Schaden und alle eure Angriffe auf diesen Gegner haben zusätzlich eine 33%ige Wahrscheinlichkeit, kritische Treffer zu sein.	Verhexung Tödliche Künste	15	0	0	10	1	
	Kritische Verteidigungen	2 6 Sekunden lang habt ihr eine 25...65%ige Chance zum Blocken. Kritische Verteidigungen wird bei jedem kritischen Treffer, den ihr landet, aktualisiert.	Verzauberung Kritische Stöße	10	0	0	30	1	
	Kritischer Stoß	2 Muss einem Begleithandangriff folgen. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er +10...26 Punkte Schaden zu und führt zu einem kritischen Treffer.	Doppelangriff Kritische Stöße	5	0	0	6	0	
	Kritisches Auge	2 30 Sekunden lang habt Ihr eine 1...6%ige Chance, bei einem Angriff einen kritischen Treffer zu erzielen. Ihr erhaltet einen Energiepunkt für jeden kritischen Treffer.	Fertigkeit Kritische Stöße	5	0	0	30	0	
	Mittel des Assassinen	3 10..30 Sekunden lang verliert Ihr jedes Mal, wenn Ihr einen kritischen Treffer landet, einen Zustand.	Verzauberung Kritische Stöße	5		0	20	1	
	Möbiusstoß	2 Muss einem Doppelangriff folgen. Wenn Möbiusstoß erfolgreich ist, fügt dieser Angriff +10...30 Punkte Schaden zu. Falls Ihr einen Feind trifft, dessen Lebenspunkte unter 50% sind, werden alle eure anderen Angriffsfertigkeiten wieder aufgeladen.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	2	0	
	Neunschwänziger Stoß	2 Muss einem Begleithandangriff folgen. Ein Blocken oder Ausweichen ist bei Neunschwänziger Stoß nicht möglich; der Angriff fügt bei einem Treffer +15...35 Punkte Schaden zu.	Doppelangriff Dolchbeherrschung	10	0	0	8	0	
	Preschen	2 3 Sekunden lang lauft Ihr um 50% schneller.	Haltung Kein Attribut	5	0	0	8	0	
	Reißzähne des Fuchses	2 Muss einem Leithandangriff folgen. Ein Blocken oder Ausweichen ist bei Reißzahn des Fuchses nicht möglich. Der Angriff fügt bei einem Treffer +5...25 Punkte Schaden zu.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	8	0	
	Rückkehr	2 Alle umstehenden Gegner werden 3...7 Sekunden lang verkrüppelt. Teleportiert zur Position des ausgewählten Verbündeten.	Zauber Schattenkünste	5	0	0	15	0.25	
	Rückruf	2 Wenn Rückruf auf einen Verbündeten bzw. Euch selbst gewirkt wird, passiert nichts. Wenn Rückruf endet, gelangt ihr mit Schattenschritt zur Position dieses Verbündeten.	Verzauberung Kein Attribut	15	-1	0	10	1	
	Rückzug des Todes	3 Schattenschritt zum ausgewählten Verbündeten. Wenn Ihr weniger Lebenspunkte als dieser Verbündete habt, erhaltet Ihr 40..112 Lebenspunkte.	Zauber Schattenkünste	5	0	0	20	0.25	
	Schändliche Angst	2 10 Sekunden lang bewegt sich der Gegner um 10% schneller als normal. Wenn sich der Gegner bewegt, erleidet er pro Sekunde 5...17 Punkte Schaden.	Verhexung Tödliche Künste	10	0	0	10	2	
	Schatten der Eile	2 30...54 Sekunden lang bewegt Ihr Euch um 15% schneller als normal. Wenn Schattenschritt endet, kehrt ihr zu der Position zurück, an der ihr diese Fertigkeit aktiviert habt.	Haltung Schattenkünste	5	0	0	30	0	
	Schattenbürde	2 3...13 Sekunden lang bewegt sich der Gegner um 25% langsamer und während er keine andere Verhexung hat, hat er 20 weniger Rüstung gegen eure Angriffe.	Verhexung Schattenkünste	10	0	0	15	2	
	Schattenform	2 5...17 Sekunden lang schlagen alle feindlichen Zauber und alle gegen Euch gerichteten Angriffe fehl. Wenn Schattenform endet verliert ihr alle Lebenspunkte bis auf 5...41.	Verzauberung Schattenkünste	10	0	0	60	1	
	Schattengefängnis	3 Schattenschritt zum Gegner. 4..9 Sekunden lang bewegt sich dieser Gegner um 66% langsamer.	Verhexung Tödliche Künste	5	0	0	20	0.25	
		Ihr unterneht einen Schattenschritt zum Gegner hin. 30							


	Schattenmarsch	3	Sekunden lang könnt ihr keine Verzauberungen wirken. Wenn diese Haltung endet, kehrt ihr an Euren ursprünglichen Ort zurück.	Haltung Kein Attribut	5		0	30	0
	Schattenschleier	2	3...8 Sekunden lang kann der Gegner nicht zum Ziel von Verzauberungen werden.	Verhexung Schattenkünste	10	0	0	20	1
	Schattenverschmelzung	3	Ihr unternimmt einen Schattenschritt zum Verbündeten hin. Wenn ihr diese Verzauberung nicht länger aufrechterhaltet, kehrt ihr an Euren ursprünglichen Ort zurück.	Verzauberung Kein Attribut	10	-1	0	20	0.25
	Schattenzuflucht	2	4 Sekunden lang erfahrt Ihr euch einer Lebenspunkteregeneration von 5...9. Wenn Schattenzuflucht endet, erhaltet Ihr 20...68 Lebenspunkte, wenn Ihr angreift.	Verzauberung Schattenkünste	5	0	0	8	1
	Schlangenzähne	2	Muss einem Begleithandangriff folgen. Wenn Schlangenzähne erfolgreich ist, fügt dieser Angriff +10...18 Punkte Schaden zu und getroffene Feinde leiden 5...17 Sekunden lang unter Blutung und Tiefe Wunde.	Doppelangriff Kritische Stöße	10	0	0	15	0
	Schleier des Kummers	2	30 Sekunden lang habt ihr eine 15...63%ige Chance Angriffen auszuweichen, wenn Eure Lebenspunkte unter 50% liegen.	Verzauberung Schattenkünste	10	0	0	15	1
	Schleier des Schweigens	2	Alle eure Zauber werden 15 Sekunden lang deaktiviert. Der berührte Gegner kann 3...9 Sekunden lang keine Zauber wirken.	Verhexung Tödliche Künste	10	0	0	30	0.75
	Schlingnatter	2	Schlingnatter muss einem Laithandangriff folgen. Der Gegner wird zu Boden geworfen und leidet 5...17 Sekunden lang unter Vergiftung.	Zauber Tödliche Künste	10	0	0	20	1
	Schwarzer Lotus-Stoß	2	Muss einen verhexten Feind treffen. Wenn schwarzer Lotus-Stoß erfolgreich ist, fügt dieser Angriff +10...27 Punkte Schaden zu und ihr erhaltet 5...17 Energiepunkte.	Begleithandangriff Kritische Stöße	10	0	0	12	0
	Schwarzer Spinnen-Stoß	3	Muss einen verhexten Feind treffen. Wenn er trifft, fügt dieser Angriff +10...+27 Punkte Schaden zu und der Feind wird 5...17 Sekunden lang vergiftet.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	5		0	12	0
	Siegel der Bosheit	2	Für jeden Zustand unter dem der Gegner leidet, verliert Ihr einen Zustand.	Siegel Kein Attribut	0	0	0	5	0.25
	Siegel der Schatten	2	Der Gegner erleidet 5...29 Punkte Schaden. Wenn Euer Ziel geblendet wurde, erleidet er zusätzlich 15...51 Punkte Schaden.	Siegel Tödliche Künste	0	0	0	30	1
	Siegel des toxischen Schocks	3	Wenn der Gegner vergiftet ist, erleidet er 10...82 Punkte Schaden.	Siegel Tödliche Künste	0		0	20	1
	Siegel des Zwielfichts	3	Pro Verhexung, mit der der Gegner belegt ist, verliert dieser eine Verzauberung	Siegel Kein Attribut	0		0	20	2
	Skorpiondraht	2	Während der nächsten 8...18 Sekunden werdet Ihr das nächste Mal, wenn Ihr mehr als 30 Meter vom Gegner entfernt steht, zu diesem teleportiert, und der Gegner wird zu Boden geschlagen. Die Reichweite dieses Zaubers ist nur halb so groß wie gewöhnlich.	Verhexung Tödliche Künste	5	0	0	30	1
	Stahlklingen	2	Muss einem Begleithandangriff folgen. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er für jeden wieder aufzuladenden Dolchgangriff +5...12 Punkte Schaden zu.	Doppelangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	8	0
	Stich der springenden Mantis	2	Wenn Stich der Gottesanbeterin erfolgreich ist, erleidet der Gegner +14...19 Punkte Schaden. Wenn dieser Angriff einen sich bewegenden Gegner trifft, wird dieser 3...13 Sekunden lang verkrüppelt.	Leithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	8	0
	Stoß der schwarzen Mantis	2	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er +8...18 Punkte Schaden zu. Wenn euer Gegner unter einer Verhexung leidet, wird er 3...13 Sekunden lang verkrüppelt.	Leithandangriff Dolchbeherrschung	10	0	0	10	0
	Tanzende Dolche	2	Drei Tanzende Dolche fliegen auf den Gegner zu. Jeder einzelne fügt bei einem Treffer 8...18 Punkte Erdschatten zu. Tanzende Dolche hat nur die halbe Reichweite. Diese Fertigkeit zählt als Leithandangriff.	Zauber Tödliche Künste	5	0	0	5	1
	Tauschen	3	Ihr und die herbeigerufene Kreatur macht einen Schattenschritt zum Standort des jeweils anderen.	Zauber Kein Attribut	5	0	0	10	0.25
	Tempelstoß	2	Muss einem Leithandangriff folgen. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, wird der Gegner 1...8 Sekunden lang unterbrochen und leidet unter Benommenheit und Blindheit und wenn er dabei einen Zauber wirkt, wird er dabei unterbrochen.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	15	0	0	20	0
	Todesblüte	2	Muss einem Begleithandangriff folgen. Wenn Todesblüte erfolgreich ist, fügt dieser Angriff dem Feind und allen umstehenden Gegnern +20...40 Punkte Schaden zu.	Doppelangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	12	0
	Todesomen	3	5...29 Sekunden lang unternimmt Ihr das nächste Mal, wenn Schaden die Lebenspunkte des Gegners auf weniger als 50% reduzieren würde, einen Schattenschritt zu diesem Gegner hin. Dieser Zauber hat nur die halbe Reichweite.	Verhexung Tödliche Künste	5	0	0	12	1


	Tödliche Eile	3	10..30 Sekunden lang werden Zauber mit halber Reichweite um 5..41% schneller gewirkt und um 5..41% schneller wieder aufgeladen.	Verzauberung Kritische Stöße	10		0	20	1
	Tödliches Paradoxon	3	Alle Eure Angriffsfertigkeiten werden 10 Sekunden lang deaktiviert. 5..13 Sekunden lang werden Eure Assassinen-Fertigkeiten um 50% schneller aktiviert und aufgeladen.	Haltung Tödliche Künste	5		0	10	0
	Trittnägel	2	Der Feind und alle umstehenden Gegner werden 5...13 Sekunden lang verkrüppelt. Trittnägel haben nur die halbe Reichweite.	Zauber Schattenkünste	10	0	0	20	0.25
	Unsichtbare Wut	2	15...51 Sekunden lang können Euch geblendete Gegner weder blocken noch Euch Ausweichen.	Haltung Schattenkünste	5	0	0	45	0
	Unterbrechender Dolch	3	Ein unterbrechender Dochl fliegt auf den Gegner zu und fügt 10..30 Punkte Erdschaden zu. Wenn dieser Gegner eine Fertigkeit aktiviert hat, wird diese unterbrochen. Dieser Zauber hat nur die halbe Reichweite.	Zauber Tödliche Künste	5	0	0	10	0.25
	Unterbrechender Dolchstoß	2	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, unterbricht er die Aktion des Gegners. Wenn diese Aktion ein Zauber war, wird er 3...9 Sekunden lang deaktiviert.	Leithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	10	0
	Unvermuteter Stoß	2	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr +19...29 Punkte Schaden zu. Falls die Lebenspunkte Eures Ziels höher als 90% sind, fügt Ihr zusätzlich 15...63 Punkte Schaden zu.	Leithandangriff Kritische Stöße	10	0	0	4	0
	Verfall des Verschwenders	3	Nach 5 Sekunden wird der Gegner zu Boden geworfen. Diese Verhexung endet vorzeitig, wenn dieser Gegner eine Fertigkeit benutzt.	Verhexung Kein Attribut	5	0	0	8	0.25
	Verführerischer Dunst	2	Wenn der Gegner einen Zauber wirkt, wird er 5..10 Sekunden lang unterbrochen und leidet unter Benommenheit.	Zauber Schattenkünste	10	0	0	15	0.25
	Verkrüppelnder Dolch	2	Ein verkrüppelnder Dolch fliegt auf den Gegner zu. Verkrüppelnder Dolch fügt bei einem Treffer 3...51 Punkte Erdschaden zu und verkrüppelt sich bewegende Feinde 3...13 Sekunden lang. Dieser Zauber hat nur die halbe Reichweite.	Zauber Tödliche Künste	5	0	0	5	1
	Vernichtender Angriff	3	Muss einem Begleithandangriff folgen. Wenn er trifft, verliert der Gegner eine Verzauberung. Wenn eine Verzauberung auf diese Weise entfernt wird, fügt ihr +15...+63 Punkte Schaden zu.	Doppelangriff Dolchbeherrschung	10		0	4	0
	Versprechen des Assassinen	2	Wenn der Gegner innerhalb der nächsten 5...13 Sekunden stirbt, erhaltet Ihr 5...17 Energiepunkte und all Eure Fertigkeiten werden wieder aufgeladen.	Verhexung Tödliche Künste	5	0	0	45	0.75
	Versprechen des Fuchses	3	5..17 Sekunden lang ist ein Blocken oder Ausweichen bei Euren Angriffen nicht möglich. Diese Verzauberung endet, wenn Ihr das nächste Mal nicht trefft.	Verzauberung Kritische Stöße	10		0	20	1
	Versteckte Trittnägel	3	20 Sekunden lang erleidet der Gegner, wenn er das nächste Mal beim Bewegen Schaden nimmt, 15..63 Punkte Schaden und wird 5..17 Sekunden lang verkrüppelt.	Verhexung Schattenkünste	5		0	8	1
	Verteidigung der Viper	2	Während der nächsten 30 Sekunden teleportiert ihr das nächste Mal, wenn ihr getroffen werdet, an einen willkürlichen Ort in der Nähe. Der Gegner, der euch getroffen hat, leidet 5...17 Sekunden unter Vergiftung.	Haltung Schattenkünste	5	0	0	10	0
	Verteidigungen aufdecken	2	3...9 Sekunden lang ist für den Gegner ein Blocken oder Ausweichen bei Euren Angriffen nicht möglich.	Verhexung Tödliche Künste	10	0	0	10	1
	Verzauberung lösen	3	Muss einen zu Boden geworfenen Feind treffen. Dieser Feind verliert eine Verzauberung.	Verhexung Tödliche Künste	10	0	0	10	1
	Verzauberungen ausmerzen	2	Alle anderen Nicht-Angriffsfertigkeiten werden 10...6 Sekunden lang deaktiviert. Für jede Fertigkeit, die auf diese Weise deaktiviert wird, verliert der berührte Gegner eine Verzauberung.	Fertigkeit Tödliche Künste	10	0	0	30	0.75
	Verzweifelter Stoß	2	Wenn ihr weniger als 50...74% eurer Lebenspunkte habt, fügt ihr +15...51 Punkte Schaden zu.	Leithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	6	0
	Vorgetäuschte Neutralität	3	5..13 Sekunden lang erfreut Ihr euch einer Lebenspunktheregeneration von +7 und +80 Rüstung. Diese Verzauberung endet, wenn Ihr mit einem Angriff erfolgreich trefft oder eine Fertigkeit verwendet.	Verzauberung Schattenkünste	5	0	0	25	0.25
	Weg der leeren Handfläche	2	5...17 Sekunden lang kosten Begleithand- und Doppelangriffe keine Energie.	Verzauberung Tödliche Künste	5	0	0	25	0.25
	Weg der Perfektion	2	Während der nächsten 10...30 Sekunden erhaltet Ihr für alle Eure erfolgreichen kritischen Treffer 10...34 Lebenspunkte.	Verzauberung Schattenkünste	5	0	0	30	1
	Weg des Assassinen	3	Wenn Ihr verzaubert seid, habt Ihr mit Euren Angriffen während der nächsten 20 Sekunden eine +5...+29%ige Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen.	Haltung Kritische Stöße	5		0	12	0
	Weg des Fuchses	2	10...30 Sekunden ist ein Blocken oder Ausweichen bei Euren nächsten 1...5 Angriffen nicht möglich.	Verzauberung Schattenkünste	5	0	0	45	0.25

	Weg des Lotus	2	Wenn Ihr innerhalb der nächsten 20 Sekunden den Gegner das nächste Mal mit einer Doppelangriffs-Fertigkeit trifft, erhaltet Ihr 5...17 Energiepunkte.	Verzauberung Schattenkünste	5	0	0	20	0.25
	Wiederholender Schlag	2	Muss einem Begleithandangriff folgen. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er +10...26 Punkte Schaden zu. Wenn er sein Ziel verfehlt, benötigt er zusätzlich 15 Sekunden zum Wiederaufladen.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	0	0
	Wilder Stoß	2	Muss einem Leithandangriff folgen. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er +10...30 Punkte Schaden zu und der Gegner verliert eine Haltung.	Begleithandangriff Dolchbeherrschung	5	0	0	4	0
	Wut der Heuschrecke	2	10...30 Sekunden lang habt ihr zusätzlich eine 33%ige Chance auf einen Doppeltreffer.	Verzauberung Kritische Stöße	10	0	0	30	1
	Zeichen der Unbeständigkeit	2	Während der nächsten 20 Sekunden wird der Feind das nächste Mal, wenn ihr ihn mit einer Doppelangriffs-Fertigkeit trifft zu Boden geworfen.	Verhexung Kein Attribut	10	0	0	20	0.25
	Zeichen der Unsicherheit	3	5...21 Sekunden lang enden Verzauberungen und Haltungen, mit denen der Gegner belegt ist, um 50% schneller.	Verhexung Tödliche Künste	5	0	0	10	1
	Zeichen des Todes	2	4...9 Sekunden lang erfährt der Gegner um 33% weniger Heilung.	Verhexung Tödliche Künste	10	0	0	20	0.25

Energie 

Energiereneration 

Adrenalin 

Wiederaufladezeit 

Wirkzeit 