

























Derwisch-Fertigkeiten

Fertigkeit	K	Beschreibung	Typ, Attribut					
Angriff des Eremiten	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr jedem umstehenden Feind +5...+9 Punkte Schaden zu (maximal 30 Punkte Bonusschaden)	Nahkampfangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	4	0.75
Anmut des Federfußes	3	5...17 Sekunden lang bewegt Ihr Euch um 25% schneller und Zustände enden um 50% schneller.	Verzauberung Windgebete	10	0	0	20	0.25
Arkaner Eifer	3	10 Sekunden lang bekommt Ihr jedes Mal, wenn Ihr einen Zauber wirkt, für jede Verzauberung, die auf Euch liegt, 1 Energiepunkt (maximal 1...6 Energiepunkte).	Verzauberung Mystik	10	0	0	5	1
Attacke	3	5...17 Sekunden lang werden Eure Angriffsfertigkeiten um 25% schneller wieder aufgeladen und kosten um 25% weniger Energie.	Verzauberung Windgebete	10	0	0	20	1
Balthasars Avatar	3	15...63 Sekunde lang erhaltet Ihr +40 Rüstung, bewegt Euch um 33% schneller und Eure Angriffe fügen heiligen Schaden zu. Diese Fertigkeit wird 120 Sekunden deaktiviert.	Form Mystik	15	0	0	10	2
Balthasars Wut	3	Alle Feinde in der Nähe erleiden 15...51 Punkte heiligen Schaden. 20 Sekunden lang macht diese Verzauberung gar nichts. Wenn sie endet, erhaltet ihr für jeden erfolgreichen Treffer, den Ihr unter ihrem Einfluss erzielt, 4...9 Lebenspunkte.	Verzauberung Mystik	10	0	0	15	0.75
Bannstoß	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr +5...+17 Punkte Schaden zu. Wenn dieser Angriff eine herbeigerufene Kreatur trifft, erleiden alle Feinde in der Nähe 10...70 Punkte heiligen Schaden	Nahkampfangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	6	0
Doppelter Mondsprung	3	Eine Verzauberung geht verloren. Wenn eine Verzauberung auf diese Weise entfernt wird, trifft ihr zweimal und erhaltet 20...44 Lebenspunkte.	Nahkampfangriff Sensenbeherrschung	10	0	0	6	0
Dornenaura	3	Alle Feinde in der Nähe werden 4..9 Sekunden lang verkrüppelt. 30 Sekunden lang macht diese Verzauberung gar nichts. Wenn sie endet, leiden alle Feinde in der Nähe 5..13 Sekunden lang unter einer Blutung	Verzauberung Erdebete	5	0	0	12	0.75
Dornenschleier	3	Während der nächsten 5...17 Sekunden wird Euer Angreifer jedes Mal, wenn Euch ein Angriff trifft, 5...13 Sekunden lang verkrüppelt.	Verzauberung Erdebete	10	0	0	20	1
Dwaynas Avatar	3	15...63 Sekunden lang erhaltet Ihr jedes Mal, wenn Ihr eine Fertigkeit verwendet, 5...41 Lebenspunkte und verliert eine Verhexung. Diese Fertigkeit wird 120 Sekunden deaktiviert.	Form Mystik	10	0	0	10	2
Dwaynas Berührung	3	Der berührte Verbündete wird pro Verzauberung, mit der Ihr belegt seid (maximal 150), um 15...51 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Windgebete	5	0	0	2	0.75
Ebon-Staubaura	3	30 Sekunden lang führen Eure Angriffsfertigkeiten außerdem 4...9 Sekunden lang zu Blindheit, wenn Ihr eine Erdwaffe führt.	Verzauberung Erdebete	5	0	0	20	0.25
Eifer des Eremiten	3	Verliert eine Verzauberung. Ihr erhaltet 1...5 Energiepunkte für jeden umstehenden Gegner (maximal 15 Energiepunkte).	Zauber Mystik	5	0	0	4	1
Eifrige Erneuerung	3	Alle umstehenden Feinde erleiden 15...51 Punkte heiligen Schaden. 20 Sekunden lang macht diese Verzauberung gar nichts. Wenn sie endet, erhaltet Ihr für jeden erfolgreichen Treffer, den Ihr unter ihrem Einfluss erzielt, einen Energiepunkt.	Verzauberung Mystik	10	0	0	15	0.75
Eifriges Gelübde	3	15 Sekunden lang beträgt Eure Energieregeneration -4 und Ihr bekommt jedes Mal, wenn einer eurer Angriffe trifft, 1...4 Energiepunkt.	Verzauberung Windgebete	5	0	0	12	0.25
Eile des Läufers	3	5...13 Sekunden lang bewegt Ihr Euch um 25% schneller und fügt Feinden, die sich bewegen, +5...13 Punkte mehr Schaden zu.	Haltung Windgebete	5	0	0	20	0
Einblick des Angreifers	3	Während der nächsten 20 Sekunden kostet Eure nächste Angriffsfertigkeit 5...17 Punkte weniger Energie.	Verzauberung Windgebete	5	0	0	15	0.25
Einschüchternde Aura	3	Wenn ihr innerhalb der nächsten 60 Sekunden einen Feind, dessen Lebenspunkte niedriger als Eure sind, tefft, verliert er eine Verzauberung und Einschüchternder Blick endet.	Verzauberung Kein Attribut	10	0	0	20	0.75
Ermüdender Schlag	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr +1...+25 Punkt Schaden und 3..9 Sekunden lang eine Tiefe Wunde zu. Ihr leidet jedoch 10 Sekunden lang unter Schwäche	Sensenangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	2	0
Flüchtige Stabilität	3	5..21 Sekunden lang könnt ihr nicht zu Boden geworfen werden. Wenn diese Verzauberung ihre gesamte Dauer lang anhält, werdet ihr 4 Sekunden lang zu Boden geworfen.	Verzauberung Erdebete	10	0	0	10	1
Fromme Eile	3	5...9 Sekunden lang bewegt Ihr Euch um 25% schneller. wenn diese Haltung endet, verliert Ihr 1 Verzauberung.	Haltung Mystik	5		0	12	0
Fromme Erneuerung	3	8 Sekunden lang erhaltet Ihr jedes Mal, wenn eine Verzauberung, mit der Ihr belegt seid, endet, 0...2 Energiepunkte und 0...8 Lebenspunkte.	Verzauberung Mystik	5	0	0	3	0.25
		Ihr könnt 5...17 Sekunden lang nicht unterbrochen werden, aber						


	Fromme Konzentration	3	Jedes Mal, wenn ihr normalerweise unterbrochen werden würdet, verliert ihr 1 Verzauberung oder Fromme Konzentration endet.	Haltung Erdbete	5	0	0	5	0
	Fromme Wiederherstellung	3	Verliert eine Verzauberung. Ihr erhaltet 30...78 Lebenspunkte. Wenn Ihr noch mit einer Verzauberung belegt seid, verliert Ihr 1...3 Verzauberungen.	Zauber Windgebete	5	0	0	4	0.25
	Frommer Angriff	3	Ihr verliert eine Verzauberung. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr +10...26 Punkte Schaden zu. Wenn Ihr eine Verzauberung auf diese Art verliert, wird diese Fertigkeit sofort wieder aufgeladen.	Nahkampfangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	12	0
	Gelübde der Frömmigkeit	3	20 Sekunden lang wird jedes Mal, wenn Ihr eine Verzauberung verliert, ein Verbündeter in dem Bereich um 5...41 Lebenspunkte geheilt.	Verzauberung Windgebete	5	0	0	8	0.25
	Gelübde der Stärke	3	10 Sekunden lang könnt Ihr keine Angriffsfertigkeiten verwenden und Eure Angriffe fügen um 5...41% mehr Schaden zu.	Verzauberung Erdbete	5	0	0	10	0.25
	Glaubensprüfung	3	Der berührte Gegner und alle Feinde in der Nähe erleiden 15...55 Punkte Kälteschaden. Betroffene Feinde, deren Lebenspunkte unter 50% liegen, verlieren alle Verzauberungen.	Zauber Windgebete	10	0	0	15	0.75
	Grenths Avatar	3	15...63 Sekunden lang entfernt Ihr jedes Mal, wenn Ihr eine Angriffsfertigkeit benutzt, auch eine Verzauberung von Eurem Ziel und Eure Angriffe fügen Kälteschaden zu. Diese Fertigkeit wird 120 Sekunden deaktiviert.	Form Mystik	10	0	0	10	2
	Grenths Finger	3	Alle umstehenden Feinde erleiden 20...68 Punkte Kälteschaden. 30 Sekunden lang fügen Eure Angriffe Kälteschaden zu. Wenn diese Verzauberung endet, werden alle umstehenden Feinde 4...9 Sekunden lang verkrüppelt.	Verzauberung Windgebete	10	0	0	15	0.75
	Grenths Griff	3	20 Sekunden lang verkrüppeln Eure Angriffsfertigkeiten den Gegner außerdem 3...13 Sekunden lang, wenn Ihr eine Kältewaffe führt.	Verzauberung Windgebete	10	0	0	20	0.25
	Griff des Läufers	3	Während der nächsten 20 Sekunden führen Angriffe gegen Feinde, die sich bewegen, 3...13 Sekunden lang zu Verkrüppelung.	Verzauberung Windgebete	10	0	0	25	1
	Herz der heiligen Flamme	3	Alle umstehenden Feinde erleiden 15...51 Punkte heiligen Schaden. 30 Sekunden lang fügen Eure Angriffe heiligen Schaden zu. Wenn diese Verzauberung endet, werden alle umstehenden Feinde 1...3 Sekunden lang in Brand gesetzt.	Verzauberung Mystik	10	0	0	15	0.75
	Herz der Wut	3	5...17 Sekunden sind Eure Angriffe um 33% schneller. Wenn diese Verzauberung endet, werden alle umstehenden Feinde 1...3 Sekunde lang in Brand gesetzt.	Verzauberung Mystik	10	0	0	30	0.75
	Kühler Sieg	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er +5...+17 Punkte Schaden zu. Immer, wenn er einen Feind trifft, dessen Lebenspunkte niedriger als Eure eigenen sind, erleiden alle umstehenden Feinde 15...51 Punkte Kälteschaden.	Sensenangriff Sensenbeherrschung	10	0	0	10	0
	Lenkende Hände	3	20 Sekunden lang ist ein Blocken oder Ausweichen bei Euren nächsten 2...5 Angriffen nicht möglich.	Verzauberung Windgebete	5	0	0	30	0.25
	Lyssas Angriff	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er +5...+17 Punkte Schaden zu. Wenn Ihr unter den Auswirkungen einer Verzauberung leidet, erhaltet ihr 10 Energiepunkte.	Sensenangriff Sensenbeherrschung	10	0	0	8	0
	Lyssas Avatar	3	15...63 Sekunden lang habt Ihr +10 Punkte maximale Energie und Eure Angriffe fügen Feinden, die Fertigkeiten aktivieren, +5...41 Punkte Schaden zu. Diese Fertigkeit wird 120 Sekunden lang deaktiviert.	Form Mystik	5	0	0	10	2
	Lyssas Eile	3	5...10 Sekunden lauft Ihr um 25% schneller. Während Ihr Euch bewegt, erhaltet Ihr pro Sekunde 1 Energiepunkt, verliert jedoch 15...7 Lebenspunkte pro Sekunde.	Verzauberung Windgebete	5	0	0	15	0.25
	Meditation	3	Ihr verliert eine Verzauberung. Wenn eine Verzauberung auf diese Weise entfernt wird, erhaltet Ihr 3...7 Energiepunkte, andernfalls werdet Ihr um 20...104 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Mystik	5	0	0	15	1
	Melandrus Avatar	3	15...63 Sekunden lang habt Ihr +200 Lebenspunkte, werdet durch Zustände nicht beeinträchtigt und Eure Angriffe fügen Erdschaen zu. Diese Fertigkeit wird 120 Sekunden lang deaktiviert.	Form Mystik	25	0	0	10	2
	Mit Leben durchdringen	3	Der Verbündete wird um 5...41% Eurer maximalen Lebenspunkte (maximal 300 Lebenspunkte) geheilt.	Zauber Mystik	10		0	10	0.25
	Mystische Heilung	3	Für jede Verzauberung, mit der Ihr belegt seid, wird ein Gruppenmitglied um 25...73 Lebenspunkte geheilt (jedes Gruppenmitglied kann nur ein Mal geheilt werden).	Zauber Windgebete	5	0	0	2	1
	Mystische Regeneration	3	20 Sekunden lang erfahrt ihr euch einer Lebenspunkteregeneration von +1...+3, für jede Verzauberung, die auf euch wirkt.	Verzauberung Erdbete	15	0	0	5	0.25
	Mystische Verdorbenheit	3	Während der nächsten 20 Sekunden dauern von Euch angewendete Zustände pro Verzauberung, mit der Ihr belegt seid, um 1...12% länger (maximal 50%)	Verzauberung Mystik	10	0	0	30	1


	Mystische Vitalität	3	20 Sekunden lang erhaltet Ihr jedes Mal, wenn einer Eurer Angriffe erfolgreich ist, für jede Verzauberung, die auf Euch liegt, 1...6 Lebenspunkte (maximal 25 Lebenspunkte).	Verzauberung Mystik	5	0	0	15	0.25
	Mystischer Sandsturm	3	Alle Verzauberungen gehen verloren. Für jede Verzauberung, die auf diese Art entfernt wird, erleiden alle Feinde in der Nähe 10..30 Punkte Erdschaden (maximal 130 Punkte Schaden)	Zauber Erdbete	10	0	0	8	0.75
	Mystischer Schwung	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr für jede Verzauberung, mit der ihr belegt seid, +5..+9 Punkte Schaden zu (maximal 30 Punkte Bounsschaden)	Nahkampfangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	4	0.75
	Mystischer Wirbelsturm	3	Für jede Verzauberung, mit der Ihr belegt seid, erleidet ein Feind in dem Bereich 30...106 Punkte Kälteschaden (derselbe Feind kann nur einmal getroffen werden).	Zauber Windgebete	10	0	0	12	0.75
	Natürliche Heilung	3	Ihr werdet um 30...114 Lebenspunkte geheilt. Wenn ihr einer Verzauberung unterliegt, verliert Ihr 5 Energiepunkte.	Zauber Windgebete	5	0	0	6	1
	Rüstung der Heiligkeit	3	10 Sekunden lang erleidet ihr 5..17 Punkte weniger Schaden von Feinden, die an einem Zustand leiden.	Verzauberung Erdbete	5	0	0	5	0.25
	Sandscherben	3	30 Sekunden lang erleiden jedes Mal, wenn einer eurer Sensenangriffe nicht erfolgreich ist, alle Feinde in der Nähe 5..21 Punkte Schaden.	Verzauberung Erdbete	5	0	0	15	1
	Schweigegeflübe	3	5...9 Sekunden lang könnt Ihr nicht zum Ziel von Zaubern werden und selbst keine Zauber wirken.	Verzauberung Mystik	5		0	10	1
	Schwung des Schnitters	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt Ihr +10...34 Punkte Schaden zu. Wenn die Lebenspunkte Eures Ziels unter 50% liegen, fügt Ihr außerdem 5...17 Sekunden lang eine Tiefe Wunde zu.	Sensenangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	8	0
	Siegel des frommen Lichts	3	Ihr verliert eine Verzauberung. Der Verbündete (bzw. ihr selbst) wird um 30...102 Lebenspunkte geheilt. Wenn eine Verzauberung auf diese Weise entfernt wurde, wird dieses Siegel sofort wieder aufgeladen.	Siegel Erdbete	0	0	0	20	1
	Siegreicher Schwung	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt Ihr +1...+25 Punkte Schaden zu. Wenn die Lebenspunkte des Gegners niedriger als Eure eigenen sind, erhaltet Ihr 30...70 Lebenspunkte.	Nahkampfangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	4	0
	Staubdecke	3	Alle umstehenden Feinde erleiden 20...68 Punkte Erdschaden. 30 Sekunden lang fügen eure Angriffe Erdschaden zu. Wenn diese Verzauberung endet, werden alle umstehenden Feinde 1...4 Sekunde lang geblendet.	Verzauberung Erdbete	10	0	0	15	0.75
	Trugbild-Umhang	3	10 Sekunden lang habt Ihr eine 50%ige Chance, Angriffen auszuweichen. Wenn diese Verzauberung endet erleiden alle Feinde in der Nähe 15...63 Punkte Erdschaden	Verzauberung Erdbete	15	0	0	0	0.25
	Überzeugung	3	10...30 Sekunden lang habt ihr +24 Rüstung, während ihr verzauber seid, sonst erfreut ihr euch einer Lebenspunktregeneration von +1...+3.	Haltung Erdbete	5	0	0	20	0
	Umwerfende Gewalt	3	Alle umstehenden Feinde erleiden 20...68 Punkte Erdschaden. 30 Sekunden lang fügen eure Angriffe Erdschaden zu. Wenn diese Verzauberung endet, werden alle umstehenden Feinde 5...13 Sekunden lang geschwächt.	Verzauberung Erdbete	10	0	0	12	0.75
	Unreinheiten ausnutzen	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr +10...26 Punkte Schaden zu. Ihr erhaltet für jeden Feind, den Ihr trifft und der an einem Zusatnd leidet, 15...63 Lebenspunkte.	Nahkampfangriff Sensenbeherrschung	10	0	0	8	0
	Unwiderstehlicher Schwung	3	Ihr verliert eine Verzauberung. Wenn ihr eine Verzauberung auf diese Art verliert, ist bei Unwiderstehlicher Schwung ein Blocken oder Ausweichen nicht möglich. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt er +10...26 Punkte Schaden zu.	Nahkampfangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	4	0
	Verkrüppelnder Schwung	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, wird der Gegner pro Verzauberung, mit der Ihr belegt seid, 7 Sekunden lang verkrüppelt (maximal 10..18 Sekunden lang).	Sensenangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	6	0
	Vertrauensvolle Intervention	3	Wenn Schaden Eure Lebenspunkte auf unter 50% fallen lässt, endet Vertrauensvolle Intervention. Wenn Vertrauensvolle Intervention endet, werdet Ihr um 30...126 Lebenspunkte geheilt.	Verzauberung Mystik	5		0	20	2
	Verwundender Schlag	3	Wenn dieser Angriff trifft, während Ihr verzaubert seid, erleidet der Gegner 5...17 Sekunden lang eine Tiefe Wunde. Wenn Ihr nicht verzaubert seid, führt dieser Angriff 5..17 Sekunden lang zu einer Blutung.	Sensenangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	3	0
	Verzauberte Eile	3	5...17 Sekunden bewegt Ihr Euch um 25% schneller, wenn Ihr verzaubert seid.	Haltung Windgebete	5	0	0	25	0
	Verzauberungen ausweiten	3	Ihr verliert alle Verzauberungen. 5...17 Sekunden lang wirken Verzauberungen, die auf Euch gewirkt werden, um 100% länger. Wenn diese Verzauberung endet, verliert Ihr alle auf Euch liegenden Verzauberungen.	Verzauberung Mystik	5		0	20	0.25
	Wachsamer Intervention	3	Wenn die Lebenspunkte des Verbündeten (bzw. Eure eigenen) innerhalb der nächsten 60 Sekunden das nächste Mal unter 25% sinken, wird dieser Verbündete um 50...170 Lebenspunkte geheilt.	Verzauberung Mystik	10	0	0	15	1

	Wesentliche Wohltat	3	20 Sekunden lang habt ihr +40..+88 maximale Lebenspunkte. Wenn diese Verzauberung endet, werdet ihr um 75..175 Lebenspunkte geheilt.	Verzauberung Erdgebete	5	0	0	8	1
	Wind der Entzauberung	3	Alle Verzauberungen gehen verloren. Für jede Verzauberung, die auf diese Art verloren geht, verliert ein Feind in der Nähe eine Verzauberung. (Ein Feind kann nicht mehr als eine Verzauberung verlieren)	Zauber Kein Attribut	5	0	0	20	0.75
	Wirbelangriff	3	3...13 Sekunden lang sind Eure Bewegungen und Angriffe um 25% schneller. Diese Haltung endet, wenn Ihr nicht unter dem Einfluss einer Verzauberung steht.	Haltung Windgebete	10	0	0	20	0
	Zerreiende Aura	3	5...17 Sekunden lang verliert Euer Angeifer jedes Mal, wenn Ihr von einem Nahkampfangriff getroffen werden, eine Verzauberung.	Verzauberung Windgebete	10	0	0	15	1
	Zerreiende Berührung	3	Ihr und der berehrte Gegner verlieren eine eine Verzauberung.	Zauber Kein Attribut	5	0	0	10	0.75
	Zerreiender Schwung	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fugt Ihr +5...17 Punkte Schaden zu. Wenn Ihr einen Feind trifft, der an einer Verhexung leidet, verliert dieser eine Verzauberung.	Nahkampfangriff Sensenbeherrschung	5	0	0	4	0

Energie 

Energiereneration 

Adrenalin 

Wiederaufladezeit 

Wirkzeit 