

































































































Mönch-Fertigkeiten













Fertigkeit	K	Beschreibung	Typ, Attribut					
Ablenkungsschild	1	6 Sekunden lang hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine 50...70%ige Chance Angriffen auszuweichen und erhält 15...27 Rüstung.	Verzauberung Schutzgebete	10	0	0	5	1
Aegis	0	5...10 Sekunden lang erhalten alle Gruppenmitglieder eine 50%ige Chance, Angriffe zu blocken.	Verzauberung Schutzgebete	15	0	0	30	2
Anderen heilen	1	Heilt Verbündete für 35...151 Punkte.	Zauber Heilgebete	10	0	0	3	0.75
Ätherisches Licht	2	Der Verbündete (bzw. Ihr selbst) wird um 25..85 Punkte geheilt. Dieser Zauber kann leicht unterbrochen werden.	Zauber Heilgebete	5	0	0	5	1
Ausdrückliche Entfernung	2	Ihr und der Verbündete verlieren 1 Zustand und 1 Verhexung.	Zauber Kein Attribut	5	0	0	10	1
Balthasars Aura	0	8 Sekunden lang erleiden umstehende Gegner um den Verbündeten (bzw. euch selbst) herum pro Sekunde 10...22 Punkte heiligen Schaden.	Verzauberung Peinigungsgebete	25	0	0	25	2
Balthasars Geist	1	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, erhält der Verbündete (bzw. ihr selbst), nachdem er Schaden erlitten hat, Adrenalin und Energiepunkte. (Die erhaltene Adrenalinmenge erhöht sich je nach Eurem Rang bei Peinigungsgebeten.)	Verzauberung Peinigungsgebete	10	-1	0	0	2
Balthasars Pendel	3	Wenn ein verbündetes Ziel während der nächsten 5..17 Sekunden von einem Gegner zu Boden geworfen würde, wird stattdessen dieser Gegner zu Boden geworfen.	Verzauberung Peinigungsgebete	5	0	0	10	1
Band des Schutzes	1	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, kann der Verbündete (oder Ihr selbst) nur 5% seiner maximalen Lebenspunkte durch Schaden von einem einzelnen Angriff oder Zauber auf einmal erleiden. Wenn Band des Schutzes Schaden verhindert, verliert ihr 6...4 Energiepunkte oder der Zauber endet.	Verzauberung Schutzgebete	10	-1	0	0	2
Beistand	1	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, erfreut sich der Verbündete einer Regeneration von je 1 Lebens- und Energiepunkt. Ihr verliert jedoch 1 Energiepunkt für jeden Zauber, den er wirkt.	Verzauberung Kein Attribut	5	-1	0	10	1
Beruhigender Hauch	3	5..11 Sekunden lang erfreut sich der Verbündete (bzw. Ihr selbst) einer Lebenspunktregeneration von +10. Mitgefühl endet, wenn der Verbündete angreift oder eine Fertigkeit benutzt.	Verzauberung Heilgebete	5		0	8	1
Dwaynas Kuss	1	Heilt Verbündeten um 15...51 Punkte und um zusätzlich 10...30 Punkte für jede Verzauberung oder Verhexung, die auf diesem Verbündeten liegt.	Zauber Heilgebete	5	0	0	3	1
Dwaynas Leid	2	Während der nächsten 30 Sekunden werden der Verbündete (bzw. Ihr selbst) und alle Verbündeten in der Nähe mit Dwaynas Leid verzaubert. Wenn ein Verbündeter stirbt, während er mit Dwaynas Leid verzaubert ist, wird Eure Gruppe um 5..41 Punkte geheilt.	Verzauberung Heilgebete	5	0	0	5	1
Eifer des Verteidigers	3	5..21 Sekunden lang erhaltet ihr jedes Mal, wenn der Gegner einen erfolgreichen Angriff landet, 2 Energiepunkte.	Verhexung Peinigungsgebete	5	0	0	5	1
Eifererfeuer	0	Für 60 Sekunden seid ihr mit Eifererfeuer belegt. Beim Wirken eines Zaubers auf einen Verbündeten erleiden alle umstehenden Gegner um diesen Verbündeten 5...29 Feuerschaden und Ihr verliert einen Energiepunkt.	Verzauberung Peinigungsgebete	10	0	0	30	0.25
Eifrige Segnung	3	Heilt den Verbündeten (bzw. Euch selbst) um 30..150 Lebenspunkte. Wenn seine Lebenspunkte unter 50% lagen, erhaltet ihr 10 Energiepunkte.	Zauber Schutzgebete	10	0	0	4	0.75
Einblick des Richters	0	8...18 Sekunden lang fügen Angriffe des Verbündeten (bzw. Eure eigenen) heiligen Schaden zu und haben eine um 20% erhöhte Rüstungsdurchdringung.	Verzauberung Peinigungsgebete	10	0	0	10	2
Einblick des Schreibers	3	Während der nächsten 10..30 Sekunden erhaltet Ihr jedes Mal, wenn Ihr ein Siegel benutzt, 3 Energiepunkte.	Verzauberung Gunst der Götter	5	0	0	20	0.25
Energischer Geist	1	30 Sekunden lang wird der Verbündete (bzw. Ihr selbst) jedes Mal, wenn er angreift oder einen Zauber wirkt, um 5...17 Punkte geheilt.	Verzauberung Heilgebete	5	0	0	4	1
Ersatzleben	1	Solange Ihr dieser Verzauberung aufrechterhaltet, bekommt Ihr jedes Mal, wenn der Verbündete (bzw. Ihr selbst) einen Gegner trifft, 2..14 Lebenspunkte.	Verzauberung Heilgebete	10	-1	0	0	2
Essenzbindung	1	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, bekommt Ihr jedes Mal, wenn Euer Verbündeter (bzw. Ihr selbst) physischen Schaden erleidet, einen Energiepunkt.	Verzauberung Kein Attribut	10	-1	0	0	2
Flair der Verzauberung	2	4..9 Sekunden lang kosten Verzauberungen, die auf einen Verbündeten gewirkt werden, 5 Energiepunkte weniger (mindestens 1 Energiepunkt).	Verzauberung Schutzgebete	5	0	0	5	0.25
Freundschaft	1	8..18 Sekunden lang können umstehende Gegner nicht angreifen. Freundschaft endet für jeden Gegner, sobald er Schaden erleidet.	Verhexung Schutzgebete	5	0	0	45	0.25


	Frieden und Harmonie	1	30..78 Sekunden lang erhält der Verbündete (bzw. Ihr selbst) +1 Energieregeneration. Frieden und Harmony endet, sobald dieser Verbündete angreift oder einen Zauber wirkt, der nicht auf einen Verbündeten gerichtet ist.	Verzauberung Gunst der Götter	5	0	0	10	1
	Fürbitte der Heilung	0	Heilt Verbündeten (bzw. euch selbst) um 20..60 Punkte.	Zauber Heilgebete	5	0	0	2	1
	Gebiet heilen	1	Heilt Euch selbst und alle umstehenden Geschöpfe um 30..150 Punkte.	Zauber Heilgebete	10	0	0	5	1
	Gebot der Reinheit	1	Verliert alle Verzauberungen. Für jede verlorene Verzauberung erhaltet Ihr 6...65 Lebenspunkte und verliert eine Verhexung sowie einen Zustand.	Fertigkeit Gunst der Götter	5	0	0	10	0.25
	Geißelheilung	0	30 Sekunden lang erleidet der Heiler jedes Mal, wenn er den Zielgegner heilt, 15..67 Punkte heiligen Schaden.	Verhexung Peinigungsgebete	10	0	0	5	2
	Geißelopfer	1	8...18 Sekunden lang opfern der Gegner und umstehende Feinde jedes Mal, wenn sie Leben opfern, doppelt soviel wie normal.	Verhexung Peinigungsgebete	10	0	0	5	1
	Geißelverzauberung	3	30 Sekunden lang erleidet der Wirker dieser Verzauberung jedes Mal, wenn er Ziel einer Verzauberung ist, 15..63 Punkte Schaden.	Verhexung Peinigungsgebete	10		0	5	2
	Geisterbindung	2	Während der nächsten 8 Sekunden wird der Verbündete (bzw. Ihr selbst), immer, wenn er mehr als 60 Punkte Schaden durch einen der nächsten 10 Angriffe oder Zauber erleidet, um 40..88 Lebenspunkte geheilt.	Verzauberung Schutzgebete	10	0	0	2	0.25
	Genesung	0	Solange Ihr diese Verzauberung aufrecht erhaltet, erfreut sich der Verbündete (bzw. Ihr selbst) einer Lebenspunktregeneration von 1...3.	Verzauberung Heilgebete	10	-1	0	0	2
	Genesungsberührung	3	Der berührte Verbündete verliert zwei Zustände und wird für jeden Zustand, der auf diese Weise entfernt wird, um 15..51 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Schutzgebete	5	0	0	4	0.75
	Gesang der Wiederbelebung	2	Ein Gruppenmitglied wird mit höchstens der Anzahl Eurer Lebenspunkte und 5%..29% der Energiepunkte wiederbelebt. Die Reichweite dieses Zaubers ist nur halb so groß wie gewöhnlich.	Zauber Heilgebete	10	0	0	0	8
	Geschenk des Lebens	2	Alle Eure anderen Heilgebete werden 10..6 Sekunden lang deaktiviert. Der Verbündete wird um 15..123 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Heilgebete	5	0	0	5	0.75
	Gesegnete Aura	1	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, halten von Euch gewirkte Mönch-Verzauberungen 10%..30% länger.	Verzauberung Gunst der Götter	10	-1	0	2	2
	Gesegnetes Licht	2	Heilt den Verbündeten (bzw. Euch selbst) um 10..94 Lebenspunkte und entfernt einen Zustand und eine Verhexung.	Zauber Gunst der Götter	10	0	0	5	0.75
	Gesegnetes Siegel	0	Für jede Verzauberung, die Ihr aufrechterhaltet, bekommt Ihr 3 Energiepunkte, höchstens aber 3..20 Punkte.	Siegel Gunst der Götter	0	0	0	10	2
	Glaubensaura	1	60 Sekunden lang erhält der Verbündete (bzw. Ihr selbst) bei seiner Heilung 24...45% mehr Lebenspunkte.	Verzauberung Gunst der Götter	10	0	0	15	1
	Göttliche Heilung	1	Heilt Euch selbst und Gruppenmitglieder in der Umgebung um 10...210 Punkte.	Zauber Gunst der Götter	10	0	0	30	2
	Göttliche Intervention	0	10 Sekunden lang wird das nächste Mal, wenn der Verbündete (bzw. Ihr selbst) Schaden erleidet, der tödlich wäre, dieser Schaden aufgehoben und der Verbündete stattdessen für 26....197 Punkte geheilt.	Verzauberung Gunst der Götter	5	0	0	30	0.25
	Göttlicher Geist	1	1..11 Sekunden lang kostet Euch das Wirken von Mönch-Zaubern 5 Energiepunkte weniger. (Mindestkosten: 1 Energiepunkt)	Verzauberung Gunst der Götter	10	0	0	60	0.25
	Göttlicher Segen	0	Solange Ihr dieser Verzauberung aufrechterhaltet, wird ein Verbündeter, auf den Ihr einen Mönch-Zauber wirkt, um 15..60 Punkte geheilt und Ihr verliert 2 Energiepunkte.	Verzauberung Gunst der Götter	5	-1	0	10	0.25
	Gruppe heilen	0	Heilt die ganze Gruppe um 16..67 Punkte.	Zauber Heilgebete	15	0	0	2	2
	Heilende Berührung	0	Berührt einen Verbündeten (bzw. Euch selbst) und heilt ihn für 16...51 Punkte. Lebenspunktgewinn durch Gunst der Götter wird bei diesem Zauber verdoppelt. (Die Beschreibung im Spiel ist leider fehlerhaft. Man kann Heilende Berührung auch auf sich selbst anwenden.)	Zauber Heilgebete	5	0	0	5	0.75
	Heilende Hände	1	10 Sekunden lang wird der Verbündete (bzw. Ihr selbst) jedes Mal, wenn er Schaden erleidet, um 5...29 Punkte geheilt.	Verzauberung Heilgebete	5	0	0	25	0.25
	Heilender Hauch	0	10 Sekunden lang erhält der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Lebenspunktregeneration von 3..8.	Verzauberung Heilgebete	10	0	0	2	1
	Heilender Samen	0	10 Sekunden lang erhalten der anvisierte Verbündete und alle umstehenden Verbündeten 3..25 Lebenspunkte, wenn sie Schaden	Verzauberung Heilgebete	10	0	0	25	2


			erleiden.							
	Heilendes Geflüster	2	Der Verbündete wird um 40..88 Punkte geheilt. Dieser Zauber hat nur die Hälfte der normalen Reichweite.	Zauber Heilgebete	5	0	0	1	1	
	Heilendes Licht	2	Heilt den Verbündeten (bzw. Euch selbst) um 40..88 Lebenspunkte. Wenn Euer Ziel einer Verzauberung unterliegt, erhaltet ihr 1..3 Energiepunkte.	Zauber Heilgebete	5	0	0	4	1	
	Heilige Eile	3	1..48 Sekunden lang werden Eure Heilgebete-Zauber um 50% schneller gewirkt. Diese Verzauberung endet, wenn ihr eine andere Verzauberung wirkt.	Verzauberung Gunst der Götter	10	0	0	10	1	
	Heiliger Schlag	1	Der berührte Gegner erleidet 10...46 Punkte heiligen Schaden. Wenn Euer Ziel am Boden liegt, erleidet er zusätzlich 10...46 heiligen Schaden.	Zauber Peinigungsgebete	5	0	0	8	0.75	
	Heiliger Schleier	0	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, dauert das Wirken von Verhexungen auf einen Verbündeten doppelt solange. Beim entfernen von Heiliger Schleier wird eine Verhexung vom Verbündeten entfernt.	Verzauberung Kein Attribut	5	-1	0	12	1	
	Heiliger Zorn	1	Solange Ihr dieser Verzauberung aufrechterhaltet, wirft dieser Zauber jedes Mal, wenn der Verbündete (bzw. Ihr selbst) Angriffsschaden erleidet, 66% des Schadens auf die Quelle zurück (maximal 5..41 Schadenspunkte) und Ihr verliert 10 Energiepunkte.	Verzauberung Peinigungsgebete	10	-1	0	0	2	
	Heilring	3	Heilt umstehende Kreaturen um 30...150 Lebenspunkte.	Zauber Heilgebete	5		0	10	1	
	Heilsalve	2	Der berührte Verbündete und alle umstehenden Verbündeten werden um 30..126 Lebenspunkte geheilt. Wenn mehr als ein Verbündeter geheilt wurde, verliert Ihr 5 Energiepunkte.	Zauber Heilgebete	5	0	0	10	0.75	
	Himmliche Wonne	2	Heilt Euch selbst und Gruppenmitglieder in dem Bereich um 10..210 Punkte.	Zauber Gunst der Götter	10	0	0	30	2	
	Intervention des Richters	3	10 Sekunden lang wird das nächste Mal, wenn der Verbündete (oder Ihr selbst) Schaden erleidet, der tödlich wäre, dieser Schaden aufgehoben und ein Feind in der Nähe erleidet 30..150 Punkte Schaden.	Verzauberung Peinigungsgebete	5	0	0	30	0.25	
	Jameis Starren	2	Heilt Verbündeten um 35..151 Lebenspunkte.	Zauber Heilgebete	10	0	0	3	0.75	
	Kareis Heilkreis	2	Heilt Euch selbst und alle umstehenden Geschöpfe um 30..150 Punkte.	Zauber Heilgebete	10	0	0	5	1	
	Kirins Zorn	2	5 Sekunden lang erleiden umstehende Gegner am Wirkungsort des Zaubers 8..27 Punkte heiligen Schaden pro Sekunde.	Zauber Peinigungsgebete	5	0	0	30	2	
	Leben einflößen	0	Ihr verliert die Hälfte Eurer aktuellen Lebenspunkte. Der Verbündete wird um 100...129% der Punkte geheilt, die Ihr verloren habt.	Zauber Heilgebete	10	0	0	0	0.25	
	Leben erneuern	1	Berührt den Körper eines gefallenen Gruppenmitglieds. Dieses wird mit 20...56% seines Lebens und 42%...80% seiner Energie wiederbelebt.	Zauber Heilgebete	10	0	0	5	8	
	Leben verlängern	3	Belebt das tote Gruppenmitglied mit 50% seiner Lebenspunkte und 5..17% seiner Energie wieder. Das Gruppenmitglied und alle Verbündeten in Hörweite werden um 55..115 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Heilgebete	15		0	0	8	
	Lebendige Segnung	1	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, erhält der Verbündete (bzw. Ihr selbst) +40...168 maximale Lebenspunkte.	Verzauberung Schutzgebete	10	-1	0	2	0.75	
	Lebensbindung	0	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, wird immer dann, wenn der Verbündete bei einem Angriff Schaden erleidet, die Hälfte dieses Schadens auf euch weitergeleitet. Der dadurch von Euch erlittene Schaden wird um 3...25 Punkte reduziert.	Verzauberung Schutzgebete	10	-1	0	0	2	
	Lebenseinstimmung	1	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, fügt der Verbündete (bzw. Ihr selbst) im Kampf 30% weniger Schaden zu, erhält aber bei der Heilung 14%..43% mehr Lebenspunkte.	Verzauberung Schutzgebete	10	-1	0	0	2	
	Lebensmantel	2	Während der nächsten 20 Sekunden werden die nächsten 30..126 Punkte Schaden, die der Verbündete (bzw. Ihr selbst) erleiden würde, aufgehoben.	Verzauberung Schutzgebete	5	0	0	7	1	
	Lebenssperre	1	Solange Ihr dieser Verzauberung aufrechterhaltet, wird der dem Verbündeten zugefügter Schaden um 20...44% reduziert. Sind Eure Lebenspunkte unter 50%, wenn der Verbündete Schaden erleidet, endet Lebenssperre.	Verzauberung Schutzgebete	15	-1	0	5	2	
	Leiden heilen	0	Entfernt einen Zustand (Gift, Krankheit, Blindheit, Benommenheit, Blutung, Verkrüppelung oder Tiefe Wunde vom Verbündeten (bzw. Euch selbst). Dieser wird für jeden verbleibenden Zustand um 5...57 Punkte geheilt.	Zauber Schutzgebete	5	0	0	5	0.75	
	Licht der Erlösung	3	Alle Gruppenmitglieder, deren Lebenspunkte sich unter 80% befinden, werden um 5..65 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Heilgebete	5		0	5	1	


	Licht von Dwayna	1	Alle toten Verbündeten in der Umgebung werden wieder belebt und kehren mit 25% ihrer Lebenspunkte und 0 Energiepunkten ins Leben zurück.	Zauber Kein Attribut	25	0	0	20	4
	Lichtschimmer	3	Heilt Verbündete (bzw. Euch selbst) um 25..73 Lebenspunkte.	Zauber Heilgebete	5	0	0	2	0.25
	Löschen	2	Entfernt einen Zustand von jedem Gruppenmitglied. Gruppenmitglieder, von denen Brennen entfernt wurde, werden um 10..82 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Schutzgebete	15	0	0	12	1
	Märtyrer	0	Überträgt alle Zustände und ihre verbleibende Dauer von Euren Gruppenmitgliedern auf Euch selbst.	Zauber Kein Attribut	5	0	0	10	1
	Nachdenklicher Wächter	3	5..10 Sekunden lang hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine 50%ige Chance Angriffe von verzauberten Gegnern zu blocken.	Verzauberung Schutzgebete	5	0	0	5	1
	Pazifismus	1	8..18 Sekunden lang kann der Gegner nicht angreifen. Diese Wirkung endet, wenn er Schaden erleidet.	Verhexung Schutzgebete	10	0	0	30	2
	Peinigung	1	Dieser Angriff fügt 10..46 Punkte heiligen Schaden zu. Wenn Eurer Ziel angreift erleidet es zusätzlich 10..30 heiligen Schaden.	Zauber Peinigungsgebete	10	0	0	10	1
	Rache	1	Der tote Verbündete wird mit vollem Leben und voller Energie wiederbelebt. Nach 30 Sekunden oder wenn die Verzauberung gebrochen wird, stirbt der verzauberte Verbündete. Beim Tod durch "Rache" gibt es keinen Sterbemas.	Verzauberung Kein Attribut	10	0	0	60	4
	Reinigt Zustände	0	Entfernt alle Zustände (Gift, Krankheit, Blindheit, Benommenheit, Blutung, Verkrüppelung und Tiefe Wunde) vom Verbündeten (bzw Euch Selbst).	Zauber Kein Attribut	5	0	0	20	0.25
	Schild der Absorption	3	3..6 Sekunden lang ist Schaden, den der Verbündete (bzw. Ihr selbst) erleidet, für jeden Treffer, den dieser Verbündete erleidet, während er unter dieser Verzauberung steht, um 5 Punkte reduziert.	Verzauberung Schutzgebete	5	0	0	10	0.25
	Schild der Regeneration	0	5...11 Sekunden lang erhält der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Lebenspunktregeneration in Höhe von 3...9 und 40 Rüstung.	Verzauberung Schutzgebete	15	0	0	20	1
	Schild des Urteils	1	8...18 Sekunden lang wird jeder, der den Verbündeten (bzw. Euch selbst) angreift, zu Boden geworfen und erleidet 5...41 Punkte Schaden.	Verzauberung Peinigungsgebete	15	0	0	45	1
	Schildwächter	2	10 Sekunden lang hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine 75% ige Chance Angriff zu blocken. Das nächste Mal, wenn er einen Angriff blockt, erfreuen er und alle Verbündeten in der Nähe sich einer Heilung von 16..67 Lebenspunkten und Schildwächter endet.	Verzauberung Schutzgebete	10	0	0	1	1
	Schützende Hände	0	10 Sekunden lang wird der Schaden, den der Verbündete (bzw. Ihr selbst) erleidet, um 3..15 reduziert.	Verzauberung Schutzgebete	5	0	0	25	0.25
	Schutzgeist	0	5...19 Sekunden lang verliert der Verbündete (bzw. Ihr selbst) bei einem Schaden aus einem einzelnen Angriff oder Zauber höchstens 10% der maximalen Lebenspunkte.	Verzauberung Schutzgebete	10	0	0	5	0.25
	Schutzzeichen	1	10 Sekunden lang wird der Verbündete (bzw. Ihr selbst) immer dann, wenn er Schaden erleiden müsste, stattdessen um diese Punktzahl, höchstens jedoch um 6...49 Punkte geheilt. Alle Eure Schutzgebete werden 5 Sekunden lang deaktiviert.	Verzauberung Schutzgebete	10	0	0	45	1
	Segen des Heilers	3	Während ihr diese Verzauberung aufrecht erhaltet, werden Eure nächsten 10..26 Heilgebete-Zauber um 50% schneller gewirkt und heilen um 50% mehr Lebenspunkte.	Verzauberung Gunst der Götter	5	-1	0	10	0.25
	Siegel der Entfernung	3	Wenn der Verbündete (bzw. Ihr selbst) unter dem Einfluss einer Verzauberung steht, verliert er eine Verhexung und einen Zustand.	Siegel Kein Attribut	0		0	5	1
	Siegel der Hingabe	0	Heilt Verbündeten (bzw. Euch selbst) um 14...83 Punkte.	Siegel Gunst der Götter	0	0	0	5	2
	Siegel der Reinigung	0	Entfernt alle Verhexungen und Zustände vom Verbündeten (bzw. Euch selbst). Für jede entfernte Verhexung und jeden entfernten Zustand verliert Ihr jeweils 10 Energiepunkte.	Siegel Kein Attribut	0	0	0	20	2
	Siegel der Verjüngung	2	Heilt Verbündeten um 5..49 Punkte. Wenn der Verbündete einen Zauber wirkt oder angreift, wird er um zusätzlich 15..75 Lebenspunkte geheilt.	Siegel Heilgebete	0	0	0	8	1
	Siegel der Wut	2	Der Gegner erleidet 10..34 Punkte heiligen Schaden und +5..+10 Punkte heiligen Schaden für jede Adrenalinfertigkeit des Gegners.	Siegel Peinigungsgebete	0	0	0	20	2
	Siegel des mystischen Zorns	3	Der Gegner erleidet für jede Verzauberung, mit der Ihr belegt seid, 5..29 Punkte heiligen Schaden (maximal 130 Punkte heiligen Schaden).	Siegel Peinigungsgebete	0		0	20	2
	Siegel des Ruins	0	Gegner erleidet 26...50 Punkte heiligen Schaden. Falls er gerade angreift, wird er zu Boden geworfen.	Siegel Peinigungsgebete	0	0	0	20	1
	Siegel des Segens	2	Heilt den Verbündeten (bzw. Euch selbst) um 5..29 Lebenspunkte. Für jede Verzauberung, die auf diesem Verbündeten liegt, erhaltet	Siegel Gunst der Götter	0	0	0	5	1


		Ihr 2 Energiepunkte. (Maximale Energie: 1..5.)							
	Siegel des Urteils	0	Der Gegner wird zu Boden geworfen. Er und alle umstehenden Feinde erleiden 15...63 Punkte heiligen Schaden.	Siegel Peinigungsgebete	0	0	0	20	2
	Speer des Lichts	2	Speer des Lichts fliegt auf den Gegner zu und fügt ihm, falls er trifft, 26..50 Punkte heiligen Schaden zu. Speer des Lichts fügt +15..+51 Punkte Schaden zu, wenn er einen angreifenden Gegner trifft.	Zauber Peinigungsgebete	5	0	0	15	1
	Stärke der Ehre	0	Solange Ihr dieser Verzauberung aufrechterhaltet, fügt der Verbündete (bzw. Ihr selbst) im Nahkampf zusätzliche 1...8 Punkte Schaden zu.	Verzauberung Peinigungsgebete	10	-1	0	0	2
	Steinseelenschlag	2	Der berührte Gegner erleidet 10..46 Punkte heiligen Schaden. Wenn Euer Ziel zu Boden geworfen wird, erleidet es zusätzlich 10..46 Punkte heiligen Schaden.	Fertigkeit Peinigungsgebete	5	0	0	8	0.75
	Strahl des Urteils	2	All Eure Fertigkeiten außer Peinigungsgebeten werden 10 Sekunden lang deaktiviert. Der Gegner und umstehende Feinde erleiden 30..90 Punkte heiligen Schaden. Belebte Untote, die vom Strahl des Urteils getroffen werden, brennen 3..8 Sekunden lang.	Zauber Peinigungsgebete	15	0	0	30	1
	Symbol des Zorns	1	5 Sekunden lang erleiden umstehende Gegner am Wirkungsort des Zaubers 8...27 Punkte heiligen Schaden pro Sekunde.	Zauber Peinigungsgebete	5	0	0	30	2
	Tröstende Worte	3	Der Verbündete wird um 15..51 Lebenspunkte geheilt und zusätzlich um 15..39 Lebenspunkte, wenn er unter einem Zustand leidet.	Zauber Heilgebete	5	0	0	4	1
	Umkehrung des Schadens	3	8 Sekunden lang erleidet das nächste Mal, wenn der Verbündete (bzw. Ihr selbst) Schaden erleiden würde, der Feind, der den Schaden zufügt, ihn stattdessen selbst (maximal 5..61 Punkte).	Verzauberung Peinigungsgebete	5	0	0	8	0.25
	Umkehrung des Schicksals	0	8 Sekunden lang gewinnt der Verbündete (bzw. Ihr selbst), wenn er das nächste Mal Schaden erleiden würde, stattdessen die gleiche Anzahl an Lebenspunkten, höchstens jedoch 15...67	Verzauberung Schutzgebete	5	0	0	2	0.25
	Unnachgiebige Aura	1	Holt einen toten Verbündeten mit vollen Lebens- und Energiepunkten ins Leben zurück. Er stirbt, sobald Ihr die Verzauberung aufhebt oder wenn sie entfernt wird. Beim Tod durch Unnachgiebige Aura gibt es keinen Sterbemalus. (Bei einer Göttlichen Gunst von 4 oder weniger besteht eine 50%ige Chance für einen Misserfolg.)	Verzauberung Gunst der Götter	5	-1	0	15	3
	Unterstützender Geist	3	5..19 Sekunden lang wird der Verbündete (bzw. Ihr selbst) jedes Mal, wenn er Schaden erleidet, während er am Boden liegt, um 5..29 Lebenspunkte geheilt.	Verzauberung Heilgebete	10	0	0	8	0.75
	Verbannung	0	Der Gegner erleidet 20...49 Punkte heiligen Schaden. Falls er gerade angreift, wird er zu Boden geworfen.	Zauber Peinigungsgebete	5	0	0	10	1
	Vergeltung	0	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, wirft dieser Zauber jedes Mal, wenn der Verbündete (bzw. Ihr selbst) Angriffsschaden erleidet, 33% des Schadens auf die Quelle zurück (maximal 5...17 Schadenspunkte)	Verzauberung Peinigungsgebete	10	-1	0	0	2
	Verhexung entfernen	0	Entfernt eine Verhexung vom Verbündeten (bzw. Euch selbst).	Zauber Kein Attribut	5	0	0	7	2
	Verhexung umkehren	2	Entfernt eine Verhexung vom Verbündeten (bzw. Euch selbst). 5..9 Sekunden lang wird der nächste Schaden, den der Verbündete (bzw. Ihr selbst) erleiden würde, um 5..41 Punkte verringert.	Verzauberung Schutzgebete	10	0	0	7	2
	Verhexung zerschlagen	0	Entfernt eine Verhexung vom Verbündeten (bzw. Euch selbst). Beim Entfernen einer Verhexung erleiden gegner in der Umgebung 10...70 Punkte Schaden.	Zauber Peinigungsgebete	5	0	0	15	1
	Verhexungen umleiten	3	Entfernt bis zu 1..3 Verhexungen vom Verbündeten. Für jede Verhexung, die auf diese Weise entfernt wird, verliert der Verbündete einen Zustand und erhält 15..63 Lebenspunkte.	Zauber Schutzgebete	10		0	5	1
	Verhexungen umwandeln	0	Entfernt alle Verhexungen vom Verbündeten. Er erhält 8...18 Sekunden lang +10 Rüstung für jede entfernte Nekromanten-Verhexung.	Verzauberung Schutzgebete	15	0	0	20	2
	Verhexungen zurücknehmen	2	Entfernt alle Verhexungen vom Verbündeten (bzw. Euch selbst) und allen umstehenden Verbündeten. Das Wiederaufladen dieses Zaubers benötigt für jede Verhexung, die auf diese Art entfernt wird, zusätzlich 20..8 Sekunden.	Zauber Gunst der Götter	15	0	0	5	1
	Verhexungen zurückweisen	2	Entfernt für jede wieder aufladende Gunst-der-Götter-Fertigkeit, die Ihr habt, eine Verhexung vom Verbündeten (bzw. Euch selbst).	Zauber Kein Attribut	5	0	0	12	1
	Verpflichtung des Heilers	3	Während ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, heilen eure Heilzauber um 25% weniger Lebenspunkte, kosten dafür aber -1...-3 Energiepunkte.	Verzauberung Heilgebete	5	-1	0	5	0.25
	Verzauberungen freisetzen	2	Alle Verzauberungen gehen verloren. Jedes Gruppenmitglied wird pro verlorene Mönchs-Verzauberung um 5..29 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Gunst der Götter	5	0	0	5	1
	Wachsamer Heilung	3	10 Sekunden lang erhält der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Lebenspunktregeneration von +1..+3. Wenn diese Fertigkeit vorzeitig endet, erhält dieser Verbündete 30..102 Lebenspunkte	Verzauberung Gunst der Götter	5	0	0	10	1

	Wachsamer Geist	1	Solange Ihr diese Verzauberung aufrechterhaltet, erfreut sich der Verbündete (bzw. Ihr selbst) einer Lebenspunktregeneration von +2. Wenn Wachsamer Geist endet, wird er für 30...150 Punkte geheilt.	Verzauberung Gunst der Götter	15	-1	0	5	1
	Wächter	0	5 Sekunden lang bekommt der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine 20...44%ige Chance, Angriffe zu blocken.	Verzauberung Schutzgebete	5	0	0	2	1
	Wiederbeleben	0	Das als Ziel ausgewählte Gruppenmitglied wird wieder belebt und kehrt mit 25% seiner Lebenspunkte und 0 Energie ins Leben zurück.	Zauber Kein Attribut	10	0	0	5	6
	Wiedergeburt	0	Das als Ziel ausgewählte Gruppenmitglied wird mit 25 Leben und 0 Energie wieder belebt und zu Eurem aktuellen Standort teleportiert. Alle Fertigkeiten Eures Ziels werden 10...4 Sekunden lang deaktiviert. Dieser Zauber verbraucht Eure gesamten verbliebenen Energiepunkte.	Zauber Schutzgebete	10	0	0	0	6
	Wort der Heilung	0	Heilt Verbündeten um 16...67 Punkte. Er wird zusätzliche 15...83 Punkte geheilt, wenn seine Lebenspunkte unter 50% liegen.	Zauber Heilgebete	5	0	0	4	0.75
	Wort des Tadels	2	Der Gegner erleidet 15...63 Punkte heiligen Schaden. Sind seine Lebenspunkte unter 33%, benötigt Wort des Tadels 20 Sekunden zusätzliche Wiederaufladezeit.	Zauber Peinigungsgebete	10	0	0	2	1
	Zauberbrecher	0	5...15 Sekunden lang versagen feindliche Zauber, die gegen den Verbündeten (bzw. euch Selbst) gewirkt werden.	Verzauberung Gunst der Götter	15	0	0	45	1
	Zauberschild	2	5..17 Sekunden lang könnt Ihr beim Wirken von Zaubern nicht zum Ziel von Zaubern werden. Wenn Zauberschild endet, werden alle Eure Fertigkeiten 10..6 Sekunden lang deaktiviert.	Verzauberung Gunst der Götter	10	0	0	30	2
	Zustand aufheben	3	Entfernt einen Zustand vom Verbündeten (bzw. Euch selbst). Wenn dieser Verbündete unter den Auswirkungen einer Verzauberung leidet, wird er um 15..63 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Schutzgebete	5	0	0	3	0.75
	Zustand bessern	1	Entfernt einen Zustand (Gift, Krankheit, Blindheit, Benommenheit, Blutung, Verkrüppelung oder Tiefe Wunde) vom Verbündeten. Wenn ein Zustand entfernt wird, wird dieser Verbündete um 5...57 Punkte geheilt.	Zauber Schutzgebete	5	0	0	2	0.75
	Zustand wiederherstellen	1	Entfernt alle Zustände (Gift, Krankheit, Blindheit, Benommenheit, Blutung, Verkrüppelung oder Tiefe Wunde) vom Verbündeten. Dieser Verbündete wird für jeden entfernten Zustand um 10..58 Punkte geheilt.	Zauber Schutzgebete	5	0	0	2	0.75
	Zustände entziehen	0	Alle negativen Zustände werden vom Verbündeten auf Euch übertragen. Für jeden übertragenen Zustand erhaltet Ihr 6...22 Lebenspunkte.	Zauber Schutzgebete	5	0	0	2	0.25

Energie 

Energier regeneration 

Adrenalin 

Wiederaufladezeit 

Wirkzeit 