

























































































Nekromanten-Fertigkeiten


	Fertigkeit	K	Beschreibung	Typ, Attribut					
	Abscheuliche Berührung	0	Der Zielgegner erleidet durch die Berührung 20..56 Punkte Schaden.	Fertigkeit Todesmagie	10	0	0	4	0.75
	Angstschauder	2	10...34 Sekunden lang wird der Gegner jedes Mal, wenn er beim Anwenden einer Fertigkeit mit Kälteschaden getroffen wird, unterbrochen und Ihr verliert 10...6 Energiepunkte oder Angstschauder endet.	Verhexung Flüche	10	0	0	15	2
	Ansteckung	1	Falls der Zielgegner bereits unter einem "Zustand" litt, leidet er nun zusätzlich 3..13 Sekunden lang unter "Krankheit", "Gift" und "Schwäche."	Zauber Todesmagie	5	0	0	15	1
	Aura des Licht	1	15..39 Sekunden lang werden Eure maximalen Lebenspunkte auf die Hälfte reduziert, aber ihr erleidet jeweils nur halb so viel Schaden aus allen Quellen. Wenn "Aura des Lichts" endet, erfahrt ihr Heilung in Höhe von 50..202 Lebenspunkten.	Verzauberung Todesmagie	10	0	0	20	2
	Berührung der Qual	1	Opfert 10% Eurer maximalen Lebenspunkte. Der berührte Gegner erleidet 20..50 Punkte Schattenschaden.	Fertigkeit Blutmagie	5	0	0	3	0.75
	Bitterkalt	2	Der Gegner erleidet 15..60 Punkte Kälteschaden. Wenn dieser Gegner mehr Lebenspunkte als Ihr hat, wird Bitterkalt sofort wieder aufgeladen.	Zauber Todesmagie	5	0	0	10	1
	Bleibender Fluch	0	Opfert 10% Eurer maximalen Lebenspunkte. Der Gegner verliert alle Verzauberungen. 8...18 Sekunden lang erhält er bei Heilungen nur die Hälfte der Lebenspunkte.	Verhexung Flüche	25	0	0	10	3
	Blut des Meisters	0	Opfert 5% Eurer maximalen Lebenspunkte. Alle Eure untoten Verbündeten werden um 30..99 Lebenspunkte geheilt. Ihr opfert pro Diener, der auf diese Weise geheilt wird zusätzlich 2% maximale Lebenspunkte.	Zauber Todesmagie	5	0	0	5	1
	Blut ist Kraft	1	Opfert 33% Eurer maximalen Lebenspunkte. 10 Sekunden lang erhält der Verbündete zusätzlich 3...5 Energieregeneration.	Verzauberung Blutmagie	5	0	0	0	0.25
	Bluterneuerung	1	Opfert 25% Eurer maximalen Lebenspunkte. Für 10 Sekunden erhaltet ihr eine Lebenspunktregeneration von 3...6. Wenn "Bluterneuerung" endet, bekommt ihr 30..160 Lebenspunkte.	Verzauberung Blutmagie	5	0	0	10	1
	Blutopfer	1	Opfert 20% Eurer maximalen Lebenspunkte. Ihr bekommt 8..18 Punkte Energie.	Zauber Blutmagie	5	0	0	15	0.25
	Blutritual	1	Opfert 17% Eurer maximalen Lebenspunkte. 8...13 Sekunden lang werden beim berührten Verbündeten zusätzlich 3 Punkte Energie regeneriert. Blutritual kann nicht auf den Wirker angewendet werden.	Verzauberung Blutmagie	10	0	0	2	2
	Blutsbande	2	5...17 Sekunden lang erfreut sich der Verbündete einer Lebenspunktregeneration von +1...3, während Ihr selbst unter einer Lebenspunktdegeneration von -1...3 leidet.	Verzauberung Blutmagie	5	0	0	2	1
	Bluttrinker	2	Wenn Eure Lebenspunkte über 50% liegen, leidet Ihr 10 Sekunden lang an einer Blutung. Entzieht dem Gegner bis zu 20...56 Lebenspunkte.	Zauber Blutmagie	5	0	0	8	2
	Boshafter Geist	1	8..18 Sekunden lang fügt "Boshafter Geist" jedes Mal, wenn der Zielgegner angreift oder eine Fertigkeit benutzt, diesem Gegner und allen umstehenden Gegnern 5..29 Punkte Schattenschaden zu.	Verhexung Flüche	15	0	0	10	2
	Brunnen der Kraft	1	Der nächste Kadaver zum ausgewählten Ziel wird an dieser Position in einen "Brunnen der Kraft" verwandelt. 8..18 Sekunden erhalten Verbündete, die sich im Bereich des "Brunnens der Kraft" aufhalten, eine Lebenspunktregeneration von 1...5 und eine zusätzliche Energieregeneration von 2.	Zauber Blutmagie	15	0	0	15	3
	Brunnen der Müdigkeit	2	Der anvisierte Kadaver wird 46 Sekunden lang in einen Brunnen der Müdigkeit verwandelt. Feinde innerhalb des Brunnens der Müdigkeit leiden unter einer Energiedegeneration von -1.	Zauber Flüche	10	0	0	5	1
	Brunnen des Blutes	0	Der nächste Kadaver zum ausgewählten Ziel wird an seiner Position in einen "Brunnen des Blutes" verwandelt. 8..18 Sekunden lang erhalten Verbündeten, die sich im Bereich des "Brunnen des Blutes" aufhalten, eine Lebenspunktregeneration von 1...5.	Zauber Blutmagie	15	0	0	2	2
	Brunnen des Leidens	1	Der nächste Kadaver zum ausgewählten Ziel wird an seiner Position in einen "Brunnen des Leidens" verwandelt. 10..26 Sekunden lang erleiden alle Feinde, die sich im Bereich des "Brunnens des Leidens" aufhalten, eine Lebenspunktdegeneration von 1..5.	Zauber Todesmagie	15	0	0	10	2
	Dämonenfleisch	0	Opfert 20% Eurer maximalen Lebenspunkte. 30..54 Sekunden lang werden Eure maximalen Lebenspunkte um 80..176 erhöht.	Verzauberung Blutmagie	5	0	0	60	1
			20..39 Sekunden lang erhöht "Das Blut erwecken" euer						

	Das Blut erwecken	1	Blutmagie- und Flücheattribut um 2, verliert jedoch bei jeder Opferung von Lebenspunkten 50 % mehr als normal.	Verzauberung Blutmagie	10	0	0	45	1
	Dunkle Aura	0	30 Sekunden lang fügt "Dunkle Aura" jedes Mal, wenn der Zielverbündete Lebenspunkte opfert, allen in unmittelbarer Nähe befindlichen Feinden 5..41 Punkte Schattenschaden zu und Ihr verliert 5..17 Lebenspunkte.	Verzauberung Todesmagie	10	0	0	10	1
	Dunkle Wut	1	Opfert bis zu 17% Eurer maximalen Lebenspunkte. 5 Sekunden lang erhält ein nahestehendes Gruppenmitglied das nächste Mal, wenn es bei einem Angriff trifft, einen Adrenalinstoß.	Zauber Blutmagie	10	0	0	5	0.75
	Dunkler Pakt	0	Opfert bis zu 10% Eurer maximalen Lebenspunkte und fügt dem Gegner Schattenschaden in Höhe von 10..40 Punkten zu.	Zauber Blutmagie	5	0	0	2	1
	Dunkles Band	0	In den nächsten 30..54 Sekunden wird 75% des Schadens, den ihr erleidet, an Eurer Stelle von demjenigen Eurer Diener erlitten, der euch am nächsten ist.	Verzauberung Blutmagie	5	0	0	20	2
	Eifer des Sektierers	2	5...17 Sekunden lang kostet das Wirken Eurer Zauber -7 Energiepunkte, aber Ihr opfert beim Wirken jedes Zaubers 30...18% Eurer Lebenspunkte.	Verzauberung Blutmagie	5	0	0	30	1
	Eisadern	2	Der Gegner erleidet 10...74 Punkte Kälteschaden. Wenn er innerhalb der nächsten 10...30 Sekunden stirbt, erleiden alle Feinde in der Nähe 20...92 Punkte Kälteschaden.	Verhexung Seelensammlung	5	0	0	15	1
	Explosion der Verwesung	0	Der Kadaver, der Eurem Ziel am Nächsten ist, explodiert und sendet eine Schockwelle aus, die allen in seiner Nähe befindlichen Gegnern 24..101 Punkte Schaden zufügt.	Zauber Todesmagie	10	0	0	5	1
	Fauler Gestank	2	Der Gegner erleidet 10...54 Punkte Kälteschaden. Wenn er an einem Zustand leidet, wird er mit Faulen Gestank verhext und erleidet 10 Sekunden lang unter einer Lebenspunktdegeneration von -1...-3.	Verhexung Blutmagie	10	0	0	15	1
	Fleisch schänden	0	Opfert 20% Eurer maximalen Lebenspunkte. 8..18 Sekunden lang erhält der Gegner bei einer Heilung nur zwei Drittel der Lebenspunkte.	Verhexung Flüche	10	0	0	10	1
	Fleischgolem beleben	2	Der nächste Kadaver wird als Fleischgolem der Stufe 3...21 wieder belebt. Der Fleischgolem hinterlässt einen verwertbaren Leichnam. Ihr könnt jeweils nur einen Fleischgolem haben.	Zauber Todesmagie	15	0	0	30	3
	Frostbeulen	0	Ihr werdet 10 Sekunden lang vergiftet. In der Nähe befindliche Gegner erleiden 10..37 Punkte Kälteschaden und verlieren 1..2 Verzauberung.	Zauber Flüche	25	0	0	15	0.75
	Geschmack der Schmerzen	2	Wenn die Lebenspunkte des Gegners unter 50% liegen, erhaltet Ihr 30...126 Lebenspunkte.	Zauber Todesmagie	5	0	0	10	0.25
	Geschmack des Todes	0	Dem angewählten bzw. nächststehenden Diener werden 100...340 Lebenspunkte entzogen.	Zauber Todesmagie	5	0	0	0	0.25
	Gottloser Brunnen	0	Der nächste Kadaver zum ausgewählten Ziel wird an dieser Position in einen "Gottlosen Brunnen" verwandelt. 8..18 Sekunden lang werden von allen Feinden, die sich im Bereich des "Gottlosen Brunnens" aufhalten, jegliche Verzauberung weggenommen. Außerdem können sie nicht das Ziel weiterer Verzauberungen sein. (Bei einer Todesmagie von 4 oder weniger besteht eine 50% ige Wahrscheinlichkeit auf einen Misserfolg.)	Zauber Todesmagie	25	0	0	10	3
	Grenths Ausgleich	0	Wenn der Gegner mehr Lebenspunkte als Ihr hat, erhaltet Ihr die Hälfte der Differenz (bis zu Euren maximalen Lebenspunkten) und der Gegner verliert die gleiche Punktzahl	Zauber Kein Attribut	10	0	0	10	0.25
	Heimtückischer Parasit	1	8..18 Sekunden lang entzieht Ihr einem Zielgegner 5..17 Punkte Leben, wann immer dieser Gegner bei einem Angriff trifft.	Verhexung Flüche	15	0	0	20	1
	Hochkommende Galle	2	30 Sekunden lang bewirkt diese Verhexung gar nichts. Wenn hochkommende Galle endet, erleidet der Gegner und alle in dem Bereich für jede Sekunde, die Hochkommende Galle aktiv war, 1...3 Punkte Schaden.	Verhexung Todesmagie	10	0	0	30	1
	Kadaver verzehren	1	Benutzt ein willkürliches Ziel, um zu seiner Position zu teleportieren, und Ihr erhaltet 25..85 Lebenspunkte und 5..17 Punkte Energie.	Zauber Todesmagie	10	0	0	0	1
	Knochendiener beleben	0	Der nächste Kadaver wird als zwei Knochendiener der Stufe 0..10 belebt.	Zauber Todesmagie	25	0	0	5	3
	Knochenschreck beleben	1	Der nächste Kadaver wird als Knochenschreck der Stufe 1..14 belebt.	Zauber Todesmagie	15	0	0	5	3
	Knochenteufel beleben	0	Der nächste Kadaver wird als Knochenteufel der Stufe 1..14 belebt. Knochenteufel können aus der Ferne angreifen.	Zauber Todesmagie	15	0	0	5	3
	Leben abzapfen	0	12..22 Sekunden lang unterliegt der Gegner einer Lebenspunktdegeneration von 1...3 und Ihr selbst erfreut Euch einer Lebenspunktregeneration von 1...3.	Verhexung Blutmagie	10	0	0	2	2

	Lebensfluchstoß	2	Der Gegner erleidet 12...41 Punkte Schattenschaden. Sind seine Lebenspunkte über 50% entzieht Ihr ihm 12...41 Lebenspunkte.	Zauber Blutmagie	10	0	0	8	2
	Lebensübertragung	1	6..11 Sekunden lang unterliegt der Zielgegner einem Abzug von 3..7 Lebenspunkten und Ihr selbst erfreut Euch einer Regeneration von 3..7 Lebenspunkten.	Verhexung Blutmagie	10	0	0	30	2
	Leiden	0	Der Zielgegner und alle in seiner Nähe befindlichen Gegner unterliegen 6..25 Sekunden lang einer Lebenspunktdegeneration 2.	Verhexung Flüche	15	0	0	20	2
	Mutlosigkeit	0	In den nächsten 5..29 Sekunden greift der Gegner um 50% langsamer an und er unterliegt einer Lebenspunktdegeneration von 1...3.	Verhexung Flüche	10	0	0	8	1
	Neidvoller Blick	2	Opfert 10% Eurer Lebenspunkte. Falls der Gegner über mehr Lebenspunkte als Ihr verfügt, entzieht Ihr ihm bis zu 18...52 Lebenspunkte. Ansonsten fügt Ihr 18..52 Punkte Schaden zu.	Zauber Blutmagie	10	0	0	2	1
	Nekrotische Verwechslung	1	Benutzt einen willkürlichen Kadaver, um an seine Position zu teleportieren, und alle Feinde in der Nähe werden 5..17 Sekunden lang vergiftet	Zauber Todesmagie	5	0	0	0	0.75
	Orden der Abtrünnigkeit	2	5 Sekunden lang verliert der Gegner jedes Mal, wenn er von einem Gruppenmitglied getroffen wird, eine Verzauberung. Für jede entfernte Mönch-Verzauberung verliert Ihr 25...17% Eurer Lebenspunkte.	Verzauberung Flüche	25	0	0	0	2
	Orden der Schmerzen	0	Opfert 17% Eurer maximalen Lebenspunkte. 5 Sekunden lang fügt ein Gruppenmitglied jedes Mal, wenn es einem Gegner physischen Schaden zufügt, zusätzlich 3..13 Punkte Schaden zu.	Verzauberung Blutmagie	10	0	0	0	2
	Orden des Vampirs	1	Opfert 17% Eurer maximalen Lebenspunkte. 5 Sekunden lang entzieht ein Gruppenmitglied, das nicht mit einer anderen Nekromanten-Verzauberung belegt ist, jedes Mal, wenn es einem Gegner physischen Schaden zufügt, diesem Gegner 3...13 Lebenspunkte. Solltet Ihr bereits mit einer Nekromantenverzauberung belegt sein, so wirkt Orden des Vampirs nicht.	Verzauberung Blutmagie	10	0	0	5	2
	Parasitäre Fesseln	0	20 Sekunden lang unterliegt der Zielgegner einer Lebenspunktdegeneration von 1. Wenn "Parasitäre Fesseln" endet, werdet ihr um 30..102 Lebenspunkte geheilt.	Verhexung Flüche	5	0	0	2	1
	Pest aussenden	1	Opfert 10% Eurer maximalen Lebenspunkte Ein negativer "Zustand" und seine verbleibende Dauer wird von Euch auf den Zielgegner und alle umstehenden Gegner übertragen.	Zauber Flüche	10	0	0	5	1
	Pest-Berührung	0	Ein negativer Zustand und seine verbleibende Dauer wird von Euch auf den berührten Gegner übertragen.	Fertigkeit Kein Attribut	5	0	0	0	0.75
	Pest-Siegel	0	Alle negativen Zustände und ihre verbleibende Dauer werden von Euch auf den Gegner übertragen. (Bei Flüche von 4 oder weniger besteht eine 50%-ige Chance für einen Misserfolg.)	Siegel Flüche	0	0	0	10	1
	Preis des Versagens	1	30 Sekunden lang besteht eine 25%ige Wahrscheinlichkeit, dass die Angriffe des Zielgegners fehlschlagen. Für jeden Fehlschlag im Kampf erleidet dieser Gegner 6..25 Punkte Schaden.	Verhexung Flüche	10	0	0	10	3
	Repressiver Blick	2	Der Gegner und umstehende Feinde erleiden 5...41 Punkte Schaden. Entzieht allen Gegnern, die unter Schwäche leiden, bis zu 15...39 Lebenspunkte.	Zauber Blutmagie	15	0	0	7	2
	Rückenschauer	1	10..34 Sekunden lang wird der Zielgegner jedes Mal unterbrochen, wenn er Kälteschaden erleidet. Jedes Mal, wenn der Gegner unterbrochen wird, verliert ihr 10...6 Punkte Energie oder "Rückenschauer" endet.	Verhexung Flüche	10	0	0	15	2
	Rücksichtslose Hast	2	5...17 Sekunden lang werden der Gegner und alle umstehenden Feinde mit Rücksichtsloser Hast verhext. Während dieser Zeit greifen sie um 25% schneller an, es besteht jedoch eine 15...43% ige Chance, dass ihre Angriffe nicht treffen.	Verhexung Flüche	10	0	0	25	2
	Rüstung schwächen	0	10...34 Sekunden lang verliert der Zielgegner 20 Rüstungspunkte gegen physischen Schaden.	Verhexung Flüche	10	0	0	20	3
	Schatten der Angst	1	Der Zielgegner und alle umstehenden Gegner greifen in den nächsten 20..39 Sekunden 50% langsamer an.	Verhexung Flüche	10	0	0	5	2
	Schattenschlag	1	Der Zielgegner erleidet 12..41 Punkte Schattenschaden. Sind seine Lebenspunkte über 50%, entzieht Ihr ihm 12..41 Lebenspunkte.	Zauber Blutmagie	10	0	0	8	2
	Schicksalsklage	2	Opfert 10% Eurer Lebenspunkte und der Gegner wird unterbrochen. Wenn er angegriffen hat, werden alle seine Angriffsfertigkeiten 5...17 Sekunden lang deaktiviert.	Zauber Seelensammlung	15	0	0	15	0.25
	Schmaus der Verdorbenheit	1	Der Zielgegner und alle umstehenden Gegner erleiden 16..67 Punkte Schattenschaden. Ihr entzieht allen Gegnern, die unter einer "Verhexung" leiden, 8..34 Lebenspunkte.	Zauber Flüche	15	0	0	20	2
	Schwächen	1	Das ausgewählte Ziel leidet 5..17 Sekunden lang an Schwäche.	Zauber	5	0	0	5	1

				Flüche						
	Schwächende Berührung	2	Der berührte Gener verliert 5...41 Lebenspunkte und leidet 5...17 Sekunden lang an Schwäche.	Fertigkeit Flüche	5	0	0	10	0.75	
	Schwächendes Blut	0	Opfert 10% Eurer maximalen Lebenspunkte. Der Zielgegner und alle Feinde in Nähe leiden 5..17 Sekunden lang unter Schwäche.	Zauber Flüche	10	0	0	5	2	
	Seelenfessel	2	5...17 Sekunden lang greift der Gegner 30% langsamer an. Wenn er beim Angreifen Ziel einer Verhexung wird, wird er zu Boden geworfen.	Verhexung Flüche	10	0	0	5	2	
	Seelenfresser	1	10 Sekunden lang entzieht Ihr jedes Mal, wenn der Zielgegner einen Zauber wirkt, diesem Gegner 16..67 Lebenspunkte.	Verhexung Blutmagie	10	0	0	15	2	
	Seelenschmaus	0	Der Zielkadaver wird benutzt, um ihm 50..234 Lebenspunkte zu entziehen.	Zauber Todesmagie	10	0	0	0	1	
	Seelenwiderhaken	1	30 Sekunden lang erleidet der Zielgegner immer dann 15..27 Punkte Schaden, wenn er von einer "Verzauberung" oder einer "Verhexung" getroffen wird.	Verhexung Flüche	10	0	0	20	2	
	Siegel der Qual	0	Ihr opfert 10% Eurer maximalen Lebenspunkte und leidet 25 Sekunden unter einer Blutung. Alle in der Nähe befindlichen Gegner erleiden 10..37 Punkte Schaden.	Siegel Blutmagie	0	0	0	15	0.75	
	Siegel der Widerhaken	0	Opfert 8% Eurer maximalen Lebenspunkte. Ihr entzieht dem Zielgegner 18..52 Lebenspunkte.	Siegel Blutmagie	0	0	0	20	2	
	Sieger plündern	2	Während der nächsten 1...25 Sekunden verliert der Gegner jedesmal, wenn er eine Kreatur mit weniger Lebenspunkten angreift oder einen Zauber auf sie wirkt 5...41 Lebenspunkte.	Verhexung Blutmagie	10	0	0	10	1	
	Stinkender Boden	2	Der Gegner erleidet 15...55 Punkte Kälteschaden. Wird er zu Boden geworfen, wird er außerdem 5...17 Sekunden lang vergiftet.	Zauber Todesmagie	10	0	0	10	3	
	Todesnova	0	Falls der Verbündete (bzw. Ihr selbst) stirbt, erleiden alle Feinde in der Nähe 26..85 Punkte Schaden und werden 15 Sekunden lang vergiftet.	Verzauberung Todesmagie	5	0	0	0	2	
	Tödliche Kühlung	1	Der Zielgegner erleidet 5..41 Punkte Kälteschaden (vor Rüstung). Sind seine Lebenspunkte über 50%, verursacht Ihr zusätzlich 5..29 Punkte Schattenschaden.	Zauber Todesmagie	10	0	0	5	1	
	Tödlicher Schwarm	0	"Tödlicher Schwarm" breitet sich langsam aus und fügt bis zu drei Zielen 15..67 Punkte Kälteschaden (vor Rüstung) zu.	Zauber Todesmagie	10	0	0	3	3	
	Totenstarre	0	8..18 Sekunden lang kann der Zielgegner weder "blocken" noch "ausweichen".	Verhexung Flüche	10	0	0	30	2	
	Unheiliger Schmaus	0	Entzieht bis zu 1..3 Gegnern in der Umgebung bis zu 10..54 Lebenspunkte.	Zauber Blutmagie	15	0	0	20	0.75	
	Unheilvoller Eingriff	1	5..17 Sekunden lang verschafft Heilung dem Gegner 20% weniger Vorteile. Wenn der Gegner durch die Verhexung "Unheilvoller Eingriff" stirbt, wird ein herrenloser Knochenschreck der Stufe 1..14 belebt.	Verhexung Todesmagie	10	0	0	20	1	
	Unwohlsein	1	Der Gegner unterliegt 5..29 Sekunden lang einer Energie- und Lebenspunktedegeneration von jeweils 2 und Ihr leidet unter einer Lebenspunktedegeneration von 2. Unwohlsein endet, wenn die Energie des Gegners auf 0 sinkt.	Verhexung Flüche	5	0	0	2	2	
	Vampir-Berührung	1	Entzieht dem Gegner durch die Berührung 29..65 Lebenspunkte.	Fertigkeit Blutmagie	15	0	0	2	0.75	
	Vampir-Starren	0	Dem Zielgegner werden 18..52 Lebenspunkte entzogen.	Zauber Blutmagie	10	0	0	5	1	
	Vampirbiss	2	Entzieht dem Gegner durch die Berührung 29...65 Lebenspunkte.	Fertigkeit Blutmagie	15	0	0	2	0.75	
	Vampirgeist	2	5...17 Sekunden lang benötigt das Wirken Eurer Zauber 3 Energiepunkte mehr, aber Ihr entzieht beim Wirken jedes Zaubers bis zu 5...41 Lebenspunkte von einem Gegner in der Nähe.	Verzauberung Blutmagie	5	0	0	5	1	
	Vampirschreck beleben	2	Der nächste Kadaver wird als Vampirschreck der Stufe 1...14 belebt. Jedes Mal, wenn ein Vampirschreck, den ihr kontrolliert, Schaden zufügt, erhaltet ihr dieselbe Menge Lebenspunkte.	Zauber Todesmagie	25	0	0	5	3	
	Vampirschwarm	2	Vampirschwarm breitet sich langsam aus und entzieht bis zu drei Gegnern in dem Bereich bis zu 51 Lebenspunkte.	Zauber Blutmagie	15	0	0	10	3	
	Verächtlicher Blick	2	Wenn der Gegner mehr als 50% seiner Lebenspunkte hat, verliert er alle Verzauberungen.	Zauber Kein Attribut	15	0	0	20	2	

	Veratas Aura	1	Opfert 33% Eurer maximalen Lebenspunkte. Alle belebten feindlichen Untoten in dem Gebiet werden an euch gebunden. Nach 120..264 Sekunden verliert "Veratas Aura" seine Wirkung. Wenn "Veratas Aura" endet, verliert Ihr Eure Verbindung zu allen an Euch gebundenen Untoten. (Bei einer "Todesmagie" von 4 oder weniger bersteht eine 50%ige Wahrscheinlichkeit für einen Misserfolg.)	Verzauberung Todesmagie	15	0	0	30	0.75
	Veratas Opfer	1	Opfert 15% Eurer maximalen Lebenspunkte. 5..9 Sekunden erfahren alle Eure untoten Verbündeten Lebenspunktregeneration von +10. Alle "Zustände" dieser Verbündeten werden ihnen genommen und auf Euch übertragen. Dieser Zauber wird sofort wieder aufgeladen, wenn ihr 3 oder weniger Diner kontrolliert.	Zauber Todesmagie	10	0	0	30	2
	Veratas Starren	1	Hat der als Ziel ausgewählte feindliche Untote einen Meister, wird seine Verbindung zu diesem Meister aufgehoben, womit der Untote alle anderen Kreaturen als Feind betrachtet. Falls der Untote keinen Meister hatte, werdet Ihr zu seinem Meister. (Bei einer "Todesmagie" von 4 oder weniger besteht eine 50%ige Wahrscheinlichkeit für einen Misserfolg.)	Zauber Todesmagie	5	0	0	5	1
	Verdorbenes Fleisch	0	20..39 Sekunden lang ist der Zielverbündete immun gegen "Krankheit", und jeder, der diesen Verbündeten im Nahkampf trifft, erkrankt für 3..13 Sekunden.	Verzauberung Todesmagie	5	0	0	0	1
	Verrottendes Fleisch	1	Die als Ziel ausgewählte Kreatur aus Fleisch und Blut erkrankt für 10..22 Sekunden und verliert allmählich Lebenspunkte.	Zauber Todesmagie	15	0	0	3	3
	Verwelken	1	5..29 Sekunden lang unterliegt der Zielgegner einer Lebenspunktdegeneration -2..4 und Energiedegeneration von -2. "Verwelken" endet, wenn die Energie des Gegners auf 0 sinkt.	Verhexung Flüche	10	0	0	10	2
	Verzauberung entreißen	0	Entfernt 5..8 Verzauberungen vom Gegner. Für jede entfernte Mönch-Verzauberung erleidet ihr 55..31 Punkte Schaden.	Zauber Flüche	10	0	0	30	3
	Verzauberung rauben	0	Entfernt eine Verzauberung beim Gegner. Beim Entfernen einer Verzauberung bekommt ihr 30..102 Lebenspunkte	Zauber Blutmagie	10	0	0	20	1
	Verzauberungen schänden	2	Der Zielgegner und alle in seiner Nähe befindlichen Gegner erleiden 6..49 Punkte Schattenschaden sowie zusätzliche 4..17 Punkte Schattenschaden für jede auf ihnen liegende Verzauberung.	Zauber Flüche	10	0	0	15	2
	Verzauberungsschändung	1	Der Zielgegner und alle in seiner Nähe befindlichen Gegner erleiden 6..49 Punkte Schattenschaden sowie zusätzliche 4..17 Punkte Schattenschaden für jede auf ihnen liegende Verzauberung.	Zauber Flüche	10	0	0	15	2
	Wälzerbiss	2	Opfert 10% Eurer maximalen Lebenspunkte. Der berührte Gegner erleidet 20...50 Punkte Schattenschaden.	Fertigkeit Blutmagie	5	0	0	3	0.75
	Weiche Knie	2	Wenn der Gegner innerhalb der nächsten 3...31 Sekunden in der Bewegung getroffen wird, wird er zu Boden geworfen und Weiche Knie endet.	Verhexung Flüche	5	0	0	5	1
	Widerhaken	0	Der Gegner erleidet 30 Sekunden lang jedesmal zusätzlich 1..8 Punkte Schaden, wenn ihm physischer Schaden zugefügt wird.	Verhexung Flüche	10	0	0	20	2
	Zeichen der Subversion	1	4..9 Sekunden lang schlägt, wann immer der Zielgegner einen Zauber auf einen Verbündeten wirkt, dieser Zauber fehlt und Ihr entzieht diesem Gegner 10..76 Lebenspunkte.	Verhexung Blutmagie	10	0	0	30	2
	Zeichen des Schmerzes	0	30 Sekunden lang fügt "Zeichen des Schmerzes" immer dann, wenn der Zielgegner physischen Schaden nimmt, umstehenden Feinden 10..34 Punkte Schattenschaden zu.	Verhexung Flüche	10	0	0	20	2
	Zustand einflößen	1	15..51 Sekunden lang wird jeder negative "Zustand", den Ihr erhaltet, auf den sich am nächsten befindlichen untoten Diener übertragen.	Verzauberung Todesmagie	5	0	0	20	1
	Zwietracht	2	Wenn der Gegner unter einem Zustand und den Auswirkungen einer Verhexung oder einer Verzauberung leidet, erleidet er 15...63 Punkte Schaden.	Zauber Todesmagie	5	0	0	2	1

Energie Energiereneration Adrenalin Wiederaufladezeit Wirkzeit 