











































































Ritualisten-Fertigkeiten


	Fertigkeit	K	Beschreibung	Typ, Attribut					
	Albtraumwaffe	2	Während der nächsten 12 Sekunden hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Albtraumwaffe. Der nächste erfolgreiche Angriff des Verbündeten wird um 10 - 42 Punkte reduziert und entzieht 10 - 42 Lebenspunkte	Waffenzauber Kanalisierungsmagie	5	0	0	10	1
	Angriff des Verwalters	3	Der Gegner erleidet 15..51 Punkte Blitzschaden und wenn Ihr einen Gegenstand haltet, erhaltet Ihr 5 Energiepunkte und 15..51 Lebenspunkte.	Zauber Kanalisierungsmagie	5	0	0	4	1
	Beruhigend	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1 - 7. Alle Feinde in seinem Bereich benötigen doppelt so lange, um Adrenalin aufzuladen. Dieser Geist stirbt nach 15 - 39 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	25	0	0	60	5
	Beruhigende Erinnerungen	2	Der Verbündete (bzw. Ihr selbst) wird um 10 - 82 Lebenspunkte geheilt. Wenn Ihr einen Gegenstand haltet, erhaltet Ihr 3 Energiepunkte.	Zauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	5	1
	Blick aus dem Jenseits	2	Der Geist, der Euch am nächsten ist, verliert 10 - 34 Lebenspunkte. Der Gegner erleidet für jeden verlorenen Lebenspunkt 3 Punkte Blitzschaden.	Zauber Kanalisierungsmagie	5	0	0	10	1
	Blind war Mingson	2	Haltet seine Asche 15...51 Sekunden lang. Wenn Ihr Mingsons Asche fallen lasst, werden alle umstehenden Feinde 3...7 Sekunden lang geblendet.	Zauber Wiederherstellungsmagie	10	0	0	15	2
	Blutgesang	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...7, der nach 30...126 Sekunden stirbt. Angriffe durch diesen Geist entziehen bis zu 5...21 Lebenspunkten.	Binderitual Zwiesprache	15	0	0	45	5
	Eifer des Ausübers	3	10..26 Sekunden lang erhaltet Ihr jedes Mal wenn Ihr einen Waffenzauber auf einen Verbündeten wirkt, 1..3 Energiepunkte.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	10	0	0	10	1
	Eingestimmt war Songkai	2	Haltet Songkais Asche bis zu 45 Sekunden lang. Während Ihr sie haltet, kostet das Wirken Eurer Zauber bis zu 5% - 41% weniger Energie.	Zauber Macht des Herbeirufens	10	0	0	60	2
	Entzauberung	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...7. Dieser Geist fügt 5...17 Punkte zu und all jene, die von seinem Angriff getroffen werden, verlieren eine Verzauberung. Dieser Geist stirbt nach 10...30 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	25	0	0	45	5
	Erdbindung	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1 - 8. Alle Gegner, die keine Geister sind und in seinem Bereich zu Boden geworfen werden, bleiben mindestens 3 Sekunden lang am Boden. Jedes Mal, wenn dies geschieht, verliert der Geist 50 - 30 Lebenspunkte. Dieser Geist stirbt nach 15 - 39 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	15	0	0	60	5
	Erfassend war Kuurong	2	Haltet seine Asche bis zu 15...51 Sekunden lang. Wenn Ihr Kuurongs Asche fallen lasst, erleiden alle Feinde in der Nähe 15...63 Punkte Schaden und werden zu Boden geworfen.	Zauber Kanalisierungsmagie	15	0	0	30	2
	Erhaltung	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Dieser Geist heilt alle 4 Sekunden einen Verbündeten in dem Bereich um 10...94 Lebenspunkte. Dieser Geist stirbt nach 60 Sekunden.	Binderitual Wiederherstellungsmagie	5	0	0	30	3
	Erholung	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1 - 8. Verbündete in seiner Reichweite, die keine Geister sind, erfreuen sich einer Lebenspunktregeneration von 1 - 3. Dieser Geist stirbt nach 15 - 39 Sekunden.	Binderitual Wiederherstellungsmagie	25	0	0	45	3
	Ermächtigung	3	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Alle Verbündeten in seiner Reichweite, die einen Gegenstand halten, erhalten 15..39 maximale Lebenspunkte und 10 maximale Energiepunkte. Dieser Geist stirbt nach 15...51 Sekunden.	Binderitual Macht des Herbeirufens	5	0	0	60	3
	Erneuernde Erinnerung	3	5..17 Sekunden lang kostet Euch beim Halten eines Gegenstandes, das Wirken aller Waffen- und Gegenstandszauber 5..29% weniger Energie.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	5	0	0	20	1
	Erneuernde Welle	3	Der Gegner erleidet 15..51 Punkte Blitzschaden. Wenn Ihr einen Gegenstand haltet, wird diese Fertigkeit sofort wieder aufgeladen.	Zauber Kanalisierungsmagie	5		0	10	1
	Essenz zurückfordern	3	Vernichtet die vom Verbündeten herbeigerufene Kreatur. Ihr erhaltet 5..17 Energiepunkte.	Zauber Macht des Herbeirufens	5	0	0	5	0.25
	Essenschlag	2	Der Gegner erleidet 15...51 Punkte Blitzschaden. Wenn sich in dem Bereich um Euch herum Geister befinden, erhaltet Ihr 1...7 Energiepunkte.	Zauber Kanalisierungsmagie	5	0	0	8	1
	Explosives Wachstum	2	15 - 51 Sekunden lang erleiden jedes Mal, wenn Ihr eine Kreatur erschafft, bis zu 5 Gegner neben dieser Kreatur 20 - 56 Punkte Blitzschaden.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	15	0	0	45	2
	Fernweh	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1 - 7. Jedes Mal, wenn sein Angriff einen Gegner trifft, der sich nicht bewegt, wird dieser zu Boden geworfen und der Geist verliert 70 - 54 Lebenspunkte. Dieser Geist stirbt nach 30 - 54 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	10	0	0	45	5
	Fesselnde Ketten	2	5 - 15 Sekunden lang bewegt sich der Gegner um 90% langsamer und kann nicht mehr angreifen. Fesselnde Ketten	Verhexung Zwiesprache	15	0	0	30	2


		endet, wenn der Gegner Schaden erleidet.							
	Fleisch von meinem Fleisch	2	Verliert die Hälfte Eurer Lebenspunkte. Belebt den Verbündeten mit Euren aktuellen Lebenspunkten und 5 - 17% der Energiepunkten wieder.	Zauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	0	5
	Geist abzapfen	2	Der Geist verliert seine gesamte Energie. Ihr erhaltet 15 - 27% dieser Energie.	Zauber Kanalisierungsmagie	5	0	0	3	0.25
	Geist entziehen	2	Teleportiert den verbündeten Geist zu Eurer Position.	Zauber Kein Attribut	5	0	0	5	1
	Geist zu Fleisch	2	Der berührte Geistverbündete wird vernichtet. Alle Verbündeten in der Nähe werden um 30 - 198 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Macht des Herbeirufens	10	0	0	15	0.75
	Geisterbrand	2	Der Gegner erleidet 15...51 Punkte Blitzschaden. Wenn sich in dem Bereich um Euch herum Geister befinden, fügt Geisterbrand zusätzlich 15...39 Schaden zu.	Zauber Kanalisierungsmagie	5	0	0	5	1
	Geisterhafte Eile	2	Die Zauber, die Ihr wirkt, während Ihr euch in dem Bereich eines Geistes befindet, werden 5...17 Sekunden lang um 5...25% schneller wieder aufgeladen.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	10	0	0	30	1
	Geisterlenkung	2	10 Sekunden lang erfreut Ihr euch einer Energieregeneration von 1 - 5, leidet aber unter einer Lebensdegeneration von 5. Wenn Geisterlenkung endet, erhaltet ihr für jeden Verbündeten in dem Bereich 5 -17 Lebenspunkte.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	5	0	0	30	1
	Geisterlicht	2	Opfert 17 % Eurer Lebenspunkte. Der Verbündete (bzw. Ihr selbst) wird um 50...134 Punkte geheilt. Wenn sich in dem Bereich um Euch herum Geister befinden, opfert Ihr keine Lebenspunkte.	Zauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	4	1
	Geisterlichtwaffe	2	10 Sekunden lang erhält der Verbündete (bzw. Ihr selbst) pro Sekunde 1...8 Lebenspunkte und zusätzliche 1...8 Lebenspunkte, wenn sich der Verbündete nicht in der Nähe eines Geistes befindet.	Waffenzauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	5	1
	Geisterriss	2	An der Position des Gegners wird ein Geisterriss erzeugt. Nach drei Sekunden erleiden alle umstehenden Gegner 25...113 Punkte Blitzschaden.	Zauber Kanalisierungsmagie	15	0	0	5	2
	Geistersegenstoß	2	Der Gegner erleidet 10 - 82 Punkte Blitzschaden und alle Geister in Eurer Nähe erhalten 10 - 82 Lebenspunkte.	Zauber Kanalisierungsmagie	10	0	0	20	2
	Geisterspiegel-Licht	3	Der Verbündete wird um 15..75 Lebenspunkte geheilt. Wenn Ihr euch in der Nähe eines Geistes befindet, werdet Ihr ebenfalls um 15..75 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	3	1
	Geistesstärke	3	15..51 Sekunden lang fügen Eure Angriffe 1..25 Punkte mehr Schaden zu, wenn Ihr unter den Auswirkungen eines Waffenzaubers steht.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	5	0	0	30	1
	Geistübertragung	2	Der Geist, der Euch am nächsten ist, verliert 15 - 63 Lebenspunkte. Der Verbündete (bzw. Ihr selbst) wird für jeden verlorenen Lebenspunkt um 3 Punkte geheilt.	Zauber Wiederherstellungsmagie	10	0	0	5	0.25
	Gelenkte Waffe	2	5 - 10 Sekunden lang ist bei den Angriffen des Verbündeten (bzw. Eurer eigenen) ein Blocken oder Ausweichen nicht möglich.	Waffenzauber Zwiesprache	15	0	0	20	2
	Gelenkter Schlag	2	Der Gegner erleidet 5...77 Punkte Blitzschaden. Dieser Gegner erleidet zusätzlich 5...29 Punkte Blitzschaden, wenn ihr einen Gegenstand haltet.	Zauber Kanalisierungsmagie	10	0	0	6	2
	Gequält war Lingwah	2	Haltet Ihre Asche bis zu 30 - 126 Sekunden lang. Wenn Ihr Lingwachs Asche fallen lasst, ruft Ihr einen Geist der Schmerzen der Stufe 1 - 8 herbei, der Schaden in Höhe von 5 - 17 Punkten zufügt. Dieser Geist stirbt nach 30 - 126 Sekunden.	Zauber Zwiesprache	10	0	0	60	5
	Geschenk des Geistes	3	Jedes Mal, wenn Ihr während der nächsten 60 Sekunden eine Kreatur erschafft, erhalten alle Verbündeten in der Nähe dieser Kreatur 5..41 Lebenspunkte und verlieren 1 Zustand.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	10		0	45	1
	Gesundung	3	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Zustände, mit denen Verbündete in seiner Reichweite belegt sind, enden um 20..44% schneller. Dieser Geist stirbt nach 30..54 Sekunden.	Binderitual Wiederherstellungsmagie	15	0	0	30	3
	Gezeter der Seelen	2	Für jeden Verbündeten in der Nähe erleidet ein Gegner in der Nähe 10..94 Punkte Blitzschaden. (Derselbe Gegner kann nur einmal getroffen werden.)	Zauber Kanalisierungsmagie	10	0	0	12	1
	Grausam war Daoshen	2	Haltet seine Asche 15 - 51 Sekunden lang. Wenn ihr Daoshens Asche fallen lasst, erleiden alle Feinde in der Nähe 10 - 94 Punkte Blitzschaden.	Zauber Kanalisierungsmagie	15	0	0	45	2
	Grausame Waffe	2	Gebt dem Verbündeten (bzw. Euch selbst) 5 - 17 Sekunden lang eine Grausame Waffe. Solange der Träger mit keiner Verzauberung belegt ist, fügt die Waffe zusätzlich 5 - 13 Punkte Schaden zu.	Waffenzauber Zwiesprache	10	0	0	15	1
			Opfert 10 % Eurer Lebenspunkte. Haltet seine Asche bis zu						


	Großzügig war Tsungrai	2	15 - 51 Sekunden lang und erhaltet zusätzlich 50 - 122 Punkte maximale Lebenspunkte. Wenn Ihr Tsungrais Asche fallen lasst, erhaltet Ihr 100 - 244 Lebenspunkte.	Zauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	15	1
	Herr der Rituale	2	30 Sekunden lang werden Eure Rituale um 15...51% schnell wieder aufgeladen.	Fertigkeit Macht des Herbeirufens	10	0	0	30	0
	Klagende Waffe	2	5 - 10 Sekunden lang hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Klagende Waffe. Jedes Mal, wenn sie einen angreifenden Gegner trifft, wird er unterbrochen.	Waffenzauber Kanalisierungsmagie	10	0	0	25	1
	Körper und Seele heilen	2	Der Verbündete (bzw. Ihr selbst) wird um 20...96 Lebenspunkte geheilt. Dieser Verbündete verliert für jeden Geist in dem Bereich einen Zustand.	Zauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	3	0.75
	Lautstark war Sogolon	3	60 Sekunden lang dauern alle von Euch verwendeten Schreie und Anfeuerungsrufe um 20..44% länger an.	Zauber Wiederherstellungsmagie	10		0	30	1
	Leben	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1 - 8. Wenn dieser Geist stirbt, werden alle Verbündeten in seiner Reichweite, die keine Geister sind, pro Sekunde, die der Geist am Leben war, um 1 - 4 Lebenspunkte geheilt. Dieser Geist stirbt nach 30 Sekunden.	Binderitual Wiederherstellungsmagie	10	0	0	30	3
	Lebhaft war Naomei	2	Haltet ihre Asche bis zu 45 Sekunden lang. Wenn Ihr sie fallen lasst, werden alle Gruppenmitglieder in dem Bereich mit 15 - 63% ihrer Lebenspunkte und 0 Energie wiederbelebt.	Zauber Wiederherstellungsmagie	15	0	0	20	6
	Mächtig war Vorizun	2	Haltet seine Asche bis zu 15 - 51 Sekunden lang. Während Ihr Vorizuns Asche haltet, erhaltet ihr zusätzlich 15 Rüstung und + 20 Punkte maximale Energie.	Zauber Zwiesprache	5	0	0	30	2
	Missklang	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...7. Dieser Geist fügt 3...17 Punkte Schaden zu und all jene, die von einem seiner Angriffe getroffen werden, werden unterbrochen. Dieser Geist stirbt nach 10...22 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	25	0	0	45	5
	Mittel des Ausübers	3	10..26 Sekunden lang verliert der Verbündete jedes Mal, wenn Ihr einen Waffenzauber auf ihn wirkt, 1 Zustand.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	5		0	10	1
	Nachtragend war Khanhei	2	Haltet seine Asche bis zu 5 - 10 Sekunden lang. Jedes Mal, wenn euch ein Feind im Kampf trifft, während Ihr Khanhais Asche haltet, entzieht Ihr diesem Feind 5 - 29 Lebenspunkte.	Zauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	20	0.75
	Opfer des Geistes	3	Opfert 17% Eurer maximalen Lebenspunkte. Ihr erhaltet 5..13 Energiepunkte. Wenn sich in dem Bereich Geister befinden, opfert Ihr keine Lebenspunkte.	Zauber Kanalisierungsmagie	5	0	0	15	0.25
	Qual	3	Erstellt einen Geist der Stufe 1..4. Die Angriffe dieses Geistes fügen 5..17 Punkte Schaden zu und verursachen bei verhexten Feinden doppelten Schaden. Dieser Geist stirbt nach 15..39 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	25	0	0	45	3
	Rachsüchtige Waffe	2	Während der nächsten 8 Sekunden entzieht der Verbündete (bzw. Ihr selbst) das nächste Mal, wenn er Schaden durch einen Gegner erleidet, diesem Gegner bis zu 15...51 Lebenspunkte.	Waffenzauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	3	0.25
	Ruhig war Tanasen	2	Haltet Tansens Asche bis zu 5...17 Sekunden lang. Während Ihr sie haltet, habt ihr zusätzlich 10...22 Rüstung und könnt nicht unterbrochen werden.	Zauber Wiederherstellungsmagie	10	0	0	20	3
	Rüstung der Gefühllosigkeit	2	10..30 Sekunden lang habt Ihr beim Wirken von Binderritualen eine Basis-Schadenreduzierung von 10.	Verzauberung Zwiesprache	10	0	0	20	1
	Schattengesang	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1 - 5. Die Angriffe des Geistes führen 1 - 5 Sekunden lang zu Blindheit. Dieser Geist stirbt nach 30 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	15	0	0	45	5
	Schattenwaffe	2	4 - 9 Sekunden lang hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Schattenwaffe, jedes Mal, wenn der Verbündete von einem Angriff getroffen wird, wird sein Angreifer 3 Sekunden lang geblendet.	Waffenzauber Wiederherstellungsmagie	10	0	0	25	1
	Schmaus der Seelen	2	Vernichtet die Geister aller Verbündeten in der Nähe. Für jeden Geist, der auf diese Art vernichtet wurde, werden alle Gruppenmitglieder um 50 - 90 Punkte geheilt.	Zauber Macht des Herbeirufens	10	0	0	10	0.25
	Schmerzen	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...7. Die Angriffe dieses Geistes fügen 5...25 Punkte Schaden zu. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	5	0	0	30	3
	Schmerzhafte Bindung	2	10 - 18 Sekunden lang erleiden der Gegner und alle Feinde in der Nähe jedes Mal, wenn sie von einem Geisterangriff getroffen werden, 8 - 18 Punkte Schaden.	Verhexung Kanalisierungsmagie	15	0	0	12	1
	Schützend war Kaolai	2	Haltet seine Asche bis zu 10...51 Sekunden lang. Während Ihr Kaolais Asche haltet, werdet ihr das nächste Mal, wenn Ihr Schaden erleidet, der Eure Lebenspunkte unter 25% sinken lässt, um 26...197 Punkte geheilt.	Zauber Wiederherstellungsmagie	10	0	0	20	1
	Seele verzehren	2	Der berührte Geist wird vernichtet. Alle Verbündeten in dem Bereich werden um 30 - 198 Lebenspunkte geheilt.	Zauber Macht des Herbeirufens	5	0	0	4	0.75


	Seele zerreißen	2	Der berührte Geistverbündete wird vernichtet. Alle Feinde in der Nähe erleiden 50 - 122 Punkte Blitzschaden und werden 3 - 10 Sekunden lang geblendet.	Zauber Macht des Herbeirufens	10	0	0	10	0.75
	Seelenverflechtung	2	Vernichtet den avisierten Geistverbündeten. Euer nächstes Binderitual wird um 66% schneller gewirkt und sofort wieder aufgeladen.	Verzauberung Kein Attribut	5	0	0	15	0
	Segen der Schöpfung	2	15...51 Sekunden lang erhaltet Ihr jedes Mal, wenn Ihr eine Kreatur erschafft, 5...41 Lebenspunkte und 1...5 Energiepunkte.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	10	0	0	45	2
	Segen des Ausübers	2	Heilt Verbündeten (bzw. Euch selbst) um 15..51 Punkte. Wenn dieser Verbündete unter den Auswirkungen eines "Waffenzaubers" leidet, heilt ihn Segen des Ausübers zusätzlich für 15..63 Lebenspunkte.	Zauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	4	1
	Sicht jenseits der Sicht	3	Ihr könnt 5..17 Sekunden lang nicht geblendet werden.	Verzauberung Macht des Herbeirufens	5		0	20	0.25
	Siegel der Bindung	3	Die herbeigerufene Kreatur erhält +50..170 maximale Lebenspunkte. Diese Kreatur wird nach 30 Sekunden vernichtet.	Siegel Zwiesprache	0		0	15	1
	Siegel der Geister	2	Ihr erhaltet für jeden Geist in dem Bereich 1 - 6 Energiepunkt, höchstens aber 5 - 17 Punkte.	Siegel Kanalisierungsmagie	0	0	0	20	1
	Siegel der Macht der Geister	3	Die Angriffe der herbeigerufenen Kreatur fügen 10..26 Punkte mehr Schaden zu. Diese Kreatur wird nach 10 Sekunden vernichtet.	Siegel Zwiesprache	0	0	0	5	1
	Siegel der Schöpfung	2	Alle Geister und belebten Kreaturen in dem Bereich erhalten eine Lebenspunktregeneration von 1 - 6. Nach 30 Sekunden werden sie zerstört.	Siegel Macht des Herbeirufens	0	0	0	10	2
	Splitterwaffe	2	Während der nächsten 15 - 51 Sekunden hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Splitterwaffe. Der nächste erfolgreiche Angriff fügt allen umstehenden Gegnern 5 - 41 Punkte Schaden zu.	Waffenzauber Kanalisierungsmagie	5	0	0	5	1
	Stoß des Ausübers	3	Der Gegner erleidet 15..51 Punkte Blitzschaden. Steht Ihr unter den Auswirkungen eines Waffenzaubers, fügt Ihr zusätzlich 15..51 Punkte Blitzschaden zu.	Zauber Kanalisierungsmagie	5	0	0	12	1
	Stumpfe Waffe	2	5 - 17 Sekunden lang können der Gegner und alle Feinde in der Nähe keine kritischen Treffer landen.	Verhexung Zwiesprache	10	0	0	12	1
	Todespakt-Siegel	3	Belebt das ausgewählte Gruppenmitglied mit Euren Lebens- und Energiepunkten wieder. Wenn dieser Verbündete das nächste Mal stirbt, sterbt Ihr auch.	Siegel Kein Attribut	0		0	8	2
	Trotzig war Xinrae	2	Haltet ihre Asche 5 - 10 Sekunden lang. Während Ihr Xinraes Asche haltet, werden gegen euch gerichtete feindliche Zauber des Wirkers und seiner Verbündeten zusätzlich 5 - 17 Sekunden lang deaktiviert.	Zauber Zwiesprache	15	0	0	25	0.25
	Untergang	2	Der Gegner erleidet für jedes "Binderitual", das Ihr habt und das wieder aufgeladen wird, 10 - 34 Punkte Blitzschaden (maximal 135).	Zauber Macht des Herbeirufens	10	0	0	8	1
	Unterschlupf	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1..7. Verbündete in seiner Reichweite die keine Geister sind können bei einem einzelnen Angriff nicht mehr als maximal 10% ihrer Lebenspunkte verlieren. Wenn dieser Geist Schaden verhindert, verliert er 75...51 Lebenspunkte. Dieser Geist besteht 30...54 Sekunden lang.	Binderitual Zwiesprache	25	0	0	45	5
	Unverwüstlich war Xiko	2	Haltet Xikos Asche bis zu 5 - 17 Sekunden lang. Für jede Verhexung oder jeden Zustand, unter denen Ihr leidet, während Ihr ihre Asche haltet, erfret Ihr euch einer Lebenspunktregeneration von 2. Wenn Ihr ihre Asche fallen lasst, verliert Ihr 1 - 3 Zustände.	Zauber Wiederherstellungsmagie	5	0	0	10	1
	Unverwüstliche Waffe	2	5 - 17 Sekunden lang bekommt der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Unverwüstliche Waffe. Während er unter einer Verhexung oder einem Zustand leidet, erhält er eine Lebenspunktregeneration von 1 - 5 und zusätzlich 24 Rüstung.	Waffenzauber Wiederherstellungsmagie	10	0	0	4	1
	Vereinigung	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1 - 7. Jedes Mal, wenn ein Verbündeter der kein Geist ist in seiner Reichweite Schaden erleidet, wird dieser um 15 Punkte reduziert und der Geist erleidet 15 Punkte Schaden. Dieser Geist stirbt nach 30 - 54 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	15	0	0	45	3
	Vernichtend war Glaive	3	Haltet Glaives Asche bis zu 10 Sekunden lang. Wenn Ihr die Asche fallen lasst, verliert Ihr alle Verzauberung und alle Feinde in dem Bereich erleiden 10..82 Punkte Blitzschaden.	Zauber Kanalisierungsmagie	10	0	0	10	1
	Vernichtung	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1 - 8, der nach 30 Sekunden stirbt. Wenn dieser Geist stirbt, erleiden alle Gegner in der Nähe pro Sekunde, die der Geist am Leben war, 1 - 4 Punkte Schaden.	Binderitual Kanalisierungsmagie	10	0	0	20	3

	Verschiebung	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Angriffen von Gegnern in seiner Reichweite, die keine Geister sind, wird ausgewichen. Jedes Mal, wenn einem Angriff auf diese Weise ausgewichen wird, erleidet der Geist 60..44 Punkte Schaden. Dieser Geist stirbt nach 30..54 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	15	0	0	45	3
	Waffe der Abwehr	2	5 - 10 Sekunden lang hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Waffe der Abwehr, die eine 50%-ige Chance zum Blocken und eine Lebenspunktregeneration von 2 - 4 gewährt.	Waffenzauber Wiederherstellungsmagie	10	0	0	5	2
	Waffe der Behebung	3	Wenn der Verbündete (bzw. Ihr selbst) innerhalb der nächsten 8 Sekunden das nächste Mal Schaden durch einen Gegner erleidet, entzieht er diesem Gegner bis zu 15..63 Lebenspunkte und verliert einen Zustand.	Waffenzauber Wiederherstellungsmagie	5		0	3	0.25
	Waffe der Beschleunigung	2	5..21 Sekunden lang hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Waffe der Beschleunigung und Zauber und Binderituale werden um 25% schneller wieder aufgeladen.	Waffenzauber Zwiesprache	10	0	0	5	2
	Waffe der Wut	3	5..13 Sekunden lang erhält der Verbündete um 5..41% mehr Adrenalin und 1 Energiepunkt.	Waffenzauber Kanalierungsmagie	5		0	8	1
	Waffe des Kriegshetzers	3	Während der nächsten 5..13 Sekunden wird jedes Mal wenn der Verbündete einen Feind angreift, der selbst nicht angreift, dieser Feind unterbrochen.	Waffenzauber Kanalierungsmagie	15	0	0	20	1
	Wehklagen	2	Wenn der Gegner sich in der Nähe eines Kadavers oder Geistes befindet, erleidet er 10..82 Punkte Schaden.	Zauber Kanalierungsmagie	5	0	0	30	0.25
	Wesentliche Waffe	2	30 Sekunden lang hat der Verbündete (bzw. Ihr selbst) eine Wesentliche Waffe und zusätzlich 40 - 148 maximale Lebenspunkte.	Waffenzauber Zwiesprache	5	0	0	12	1
	Wiederherstellung	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1 - 8. Wenn dieser Geist stirbt, werden alle Gruppenmitglieder in dem Bereich mit 5 - 41% ihrer Lebenspunkte und 0 Punkte Energie wiederbelebt. Dieser Geist stirbt nach 30 Sekunden.	Binderitual Zwiesprache	10	0	0	45	5
	Wut der Vorfahren	2	Alle den Verbündeten umstehenden Feinde erleiden 10 - 82 Punkte Blitzschaden.	Zauber Kanalierungsmagie	10	0	0	8	0.75
	Wütendes Starren	3	Vernichtet den anvisierten Geist und erstellt einen Geist der Wut der Stufe 1..8. Die Angriffe dieses Geistes fügen 5..17 Punkte Schaden zu. Dieser Geist stirbt nach 30..54 Sekunden.	Binderitual Kanalierungsmagie	10		0	30	2
	Xinraes Waffe	3	4..9 Sekunden lang verfügt der Verbündete (bzw. Ihr selbst) über Xinraes Waffe. Wenn ein Feind einen Zauber auf diesen Verbündeten wirkt, wird dieser Zauber beim Feind und all seinen Gruppenmitgliedern zusätzlich 5..13 Sekunden lang deaktiviert.	Waffenzauber Zwiesprache	25		0	30	0.25

Energie 

Energiergeneration 

Adrenalin 

Wiederaufladezeit 

Wirkzeit 