


































































Waldläufer-Fertigkeiten







Fertigkeit	K	Beschreibung	Typ, Attribut					
Aasfresser-Schlag	0	Euer Tiergefährte greift mit Aasfresser-Schlag an und fügt +10..22 Punkte Schaden zu. Wenn dieser Angriff einen Gegner trifft, der unter einem Zustand leidet, erleidet er zusätzliche 1..12 Punkte Schaden.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	10	0	0	5	0
Abducken	1	5..10 Sekunden lang bewegt Ihr Euch um 33% schneller und habt eine 27...65%ige Chance, Geschossen auszuweichen. Abducken endet, wenn Ihr angreift.	Haltung Fachkenntnis	5	0	0	30	0
Ablenk-Schuss	0	Wenn Ablenk-Schuss trifft, unterbricht er die Aktion des Gegners, fügt aber nur 1...13 Punkte Schaden zu. Beruhete die unterbrochene Aktion auf einer Fertigkeit, wird diese Fertigkeit für weitere 20 Sekunden deaktiviert.	Bogenangriff Fachkenntnis	5	0	0	10	0.5
Ankündigungs-Schuss	0	Schießt einen Pfeil ab, der sich dreimal so schnell bewegt; ein Blocken oder Ausweichen ist nicht möglich.	Bogenangriff Kein Attribut	5	0	0	3	0
Beschleunigender Zephyr	0	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8 . Kreaturen. Für Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, werden alle Fertigkeiten doppelt so schnell wieder aufgeladen und benötigen beim Wirken 30% mehr Basisenergie. Dieser Geist stirbt nach 15..39 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	25	0	0	60	5
Bestienattacke	2	Euer Tiergefährte greift mit einer Bestienattacke an, die +5...17 Punkte Schaden zufügt. Trifft dieser Angriff einen Gegner am Boden, leidet dieser 5...17 Sekunden lang an Benommenheit.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	5	0	0	20	0
Bestiensprung	1	Euer Tiergefährte führt einen Bestiensprung aus, der 5...17 Punkte zusätzlichen Schaden zufügt. Trifft dieser Angriff einen Gegner, der einen Zauber wirkt, wird er zu Boden geworfen.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	5	0	0	10	0
Bestienwut	2	Alle eure Nicht-Angriffsfertigkeiten werden 5 Sekunden lang deaktiviert. 5...10 Sekunden lang greift ihr um 25% schneller an.	Haltung Tierbeherrschung	10	0	0	10	0
Bestrafungsschuss	1	Trifft Bestrafungs-Schuss, fügt ihr +10..+18 Punkte Schaden zu und Euer Ziel wird unterbrochen.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	8	0.5
Blitzreflexe	0	5..10 Sekunden lang habt Ihr eine 75% Chance, Nahkampf- und Geschossangriffen auszuweichen, außerdem ist Eure Angriffsgeschwindigkeit um 33% höher.	Haltung Fachkenntnis	10	0	0	45	0
Bogenschuss	3	Wenn dieser Pfeil trifft, fügt er +10..+22 Punkte Schaden zu. Dieser Pfeil kann nicht geblockt werden, doch er bewegt sich um 150% langsamer.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	6	0
Brandpfeile	1	24 Sekunden lang explodieren Eure Pfeile beim Aufschlag und fügen dem Gegner und allen umstehenden Feinden 3..15 Punkte Feuerschaden zu.	Vorbereitung Überleben in der Wildnis	10	0	0	12	2
Brennender Pfeil	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr +10..+26 Punkte Schaden zu und verursacht 1..4 Sekunden lang Brennen.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	5	0
Doppelschuss	0	Zwei Pfeile werden gleichzeitig auf den Gegner abgefeuert. Diese Pfeile fügen 25% weniger Schaden zu.	Bogenangriff Kein Attribut	10	0	0	10	0
Dornenfalle	0	Wird Dornenfalle aktiviert, erleiden alle Gegner in der Nähe 10..56 Punkte Stichschaden, werden 3..13 Sekunden lang verkrüppelt und zu Boden geworfen. Dornenfalle endet nach 90 Sekunden. Bei der Aktivierung dieser Fertigkeit könnt ihr leicht unterbrochen werden.	Falle Überleben in der Wildnis	10	0	0	20	2
Dornenranken	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Kreaturen, die keine Geister sind, werden in seiner Reichweite zu Boden geworfen, erleiden 5 Punkte Schaden und leiden 5...17 Sekunden lang an einer Blutung. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden	Naturritual Überleben in der Wildnis	10	0	0	60	5
Dreck werfen	0	Der berührte Gegner und umstehende Feinde werden 3..13 Sekunden lang geblendet.	Fertigkeit Fachkenntnis	5	0	0	45	1
Dryders Verteidigungen	1	5..10 Sekunden habt Ihr eine 75% Chance Angriffen auszuweichen und 34..55 Rüstung gegen Elementarschaden zu erhalten.	Haltung Überleben in der Wildnis	5	0	0	60	0
Durchbohr-Angriff	1	Wenn Durchbohr-Angriff trifft, fügt ihr 3..15 Punkte zusätzlichen Schaden zu. Dieser Angriff hat eine Rüstungsdurchdringung von 20%.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	3	0
Eidschuss	1	Wenn Eidschuss trifft, werden alle Eure Fertigkeiten außer Eidschuss wieder aufgeladen. Schlägt er fehl, werden alle Eure Fertigkeiten 10 Sekunden lang deaktiviert. (Bei einer Fachkenntnis von 7 oder weniger besteht eine 50%ige Chance für einen Misserfolg.)	Bogenangriff Fachkenntnis	10	0	0	25	0
Eisboden	1	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, können tote Verbündete nicht wiederbeleben. Dieser Geist stirbt nach 30..78 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	10	0	0	30	5
Entkräftungs-Schuss	0	Wenn Entkräftungs-Schuss trifft, verliert Euer Ziel 1..8	Bogenangriff	10	0	0	10	0





		Energiepunkte.	Treffsicherheit						
	Entschlossener Schuss	0	Wenn Entschlossener Schuss trifft, fügt Ihr 5..17 Punkte zusätzlichen Schaden zu. Wenn dieser Angriff fehlschlägt, werden alle Eure Angriffsfertigkeiten wieder aufgeladen.	Bogenangriff Treffsicherheit	5	0	0	10	0
	Erneuerung der Natur	0	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8 . 30..126 Sekunden lang dauert das Wirken von Verzauberung und Verhexungen durch Kreaturen, die keine Geister sind, doppelt so lange und das Aufrechterhalten von Verzauberungen benötigt doppelt so viel Energie. Dieser Geist stirbt nach 30..126 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	5	0	0	60	5
	Erschütterungsschuss	0	Trifft Erschütterungsschuss, während der Gegner einen Zauber wirkt, wird dieser Zauber unterbrochen und Euer Ziel leidet 5..17 Sekunden lang an Benommenheit. Dieser Angriff fügt nur 1..13 Punkte Schaden zu.	Bogenangriff Treffsicherheit	25	0	0	5	0.5
	Erzürnter Ausfall	2	Euer Tiergefährte greift mit einem Erzürnten Ausfall an, der für jede Tierbeherrschungs-Fertigkeit, die wieder aufgeladen wird, +3...19 Punkte Schaden (maximaler Bonus 80) zufügt.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	5	0	0	5	0
	Festnageln	0	Wenn Festnageln trifft, leidet Euer Ziel 3..13 Sekunden lang an einer Verkrüppelung.	Bogenangriff Treffsicherheit	15	0	0	15	0
	Feuersbrunst	0	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Alle Pfeiltreffer fügen Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, Feuerschaden zu. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	5	0	0	60	5
	Flammenfalle	0	Wird Flammenfalle aktiviert, erleiden alle Gegner in der Nähe pro Sekunde (insgesamt 3 Sekunden lang) 15...27 Punkte Flammenschaden und werden 1...3 Sekunden lang in Brand gesetzt. Flammenfalle endet nach 90 Sekunden. Bei der Aktivierung dieser Fertigkeit könnt ihr leicht unterbrochen werden.	Falle Überleben in der Wildnis	10	0	0	20	2
	Flammenpfeile	1	8 Sekunden lang werden Ziele, die von Euren Pfeilen getroffen werden, unterbrochen und 1..3 Sekunden in Brand gesetzt.	Vorbereitung Überleben in der Wildnis	5	0	0	24	2
	Flucht	0	5..15 Sekunden lang bewegt Ihr euch 25% schneller und habt eine 75% Chance, Angriffen auszuweichen.	Haltung Fachkenntnis	5	0	0	30	0
	Fokus des Fallenstellers	2	3...13 Sekunden lang können Eure Fallen-Fertigkeiten nicht leicht unterbrochen werden	Vorbereitung Fachkenntnis	5	0	0	20	2
	Fokus des Plünderers	3	24 Sekunden lang fügen Eure Angriffe Feinden, die an einem Zustand leiden, +5..13 Punkte Schaden zu.	Vorbereitung Überleben in der Wildnis	10	0	0	12	2
	Fruchtbare Jahreszeit	1	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8 . Kreaturen in Reichweite, die keine Geister sind, haben +50...290 maximale Lebenspunkte und erhalten +15 Rüstung. Dieser Geist stirbt nach 15..39 Sekunden	Naturritual Tierbeherrschung	5	0	0	60	5
	Gegabelter Pfeil	3	Schießt zwei Pfeile gleichzeitig auf den Gegner ab. Wenn Ihr mit einer Verzauberung oder Verhexung belegt seid, schießt ihr nur einen Pfeil ab.	Bogenangriff Treffsicherheit	10		0	5	0
	Gegengift-Siegel	0	Reinigt euch von Gift, Krankheit und Blindheit.	Siegel Kein Attribut	0	0	0	8	2
	Gemeinsam rennen	2	5...13 Sekunden lang rennt ihr und euer Tiergefährte 25% schneller.	Haltung Tierbeherrschung	5	0	0	25	0
	Gemeinsam toben	3	10..22 Sekunden lang greift Ihr und Euer Tiergefährte um 33% schneller an und läuft um 25% schneller.	Fertigkeit Tierbeherrschung	25	0	0	20	0
	Gemeinsam zuschlagen	3	30 Sekunden lang fügt Ihr und Euer Tiergefährte mit den nächsten 5 Angriffen 4..9 Punkte zusätzlichen Schaden zu.	Schrei Tierbeherrschung	5		0	10	0
	Gemeinsame Heilung	2	Wenn sowohl Eure als auch die Lebenspunkte Eures Tiergefährten unter 75% sind, erhaltet ihr beide 25...121 Lebenspunkte. Wenn Euer Tiergefährte tot ist, wird er mit 50% der Lebenspunkte wiederbelebt.	Fertigkeit Tierbeherrschung	5	0	0	10	1
	Geschwindigkeit des Fallenstellers	3	5..17 Sekunden lang werden Eure Fallen um 25% schneller aufgeladen und um 25% schneller aktiviert. Diese Haltung endet, wenn Ihr mit einem Angriff trifft.	Haltung Fachkenntnis	5	0	0	20	0
	Geübte Haltung	1	20..32 Sekunden lang laden sich Eure Vorbereitungen um 50% schneller auf und halten 30..126% länger an.	Haltung Fachkenntnis	5	0	0	15	0
	Gewandheit des Profis	3	24 Sekunden lang kosten alle Eure Angriffsfertigkeiten um 150% mehr Energie und werden um 15..63% schneller wieder aufgeladen.	Vorbereitung Fachkenntnis	5	0	0	12	2
	Gift auftragen	0	24 Sekunden lang werden Gegner, die von Eurem physischen Angriff getroffen werden, 3...13 Sekunden lang vergiftet.	Vorbereitung Überleben in der Wildnis	15	0	0	12	2
			Euer Tiergefährte greift mit einem Giftbiss an, der den Gegner	Tiergefährtenangriff					

	Giftbiss	2	5...17 Sekunden lang vergiftet.	Tierbeherrschung	5	0	0	7	0
	Gifigkeit	3	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Vergiftete oder erkrankte Kreaturen in seiner Reichweite erleiden eine Lebenspunktdegeneration von -2. Dieser Geist stirbt nach 15..51 Sekunden.	Naturritual Tierbeherrschung	10	0	0	60	5
	Giftpfeil	1	Wenn Giftpfeil trifft, wird Euer Ziel 5..17 Sekunden lang vergiftet.	Bogenangriff Überleben in der Wildnis	5	0	0	1	0
	Glaspfeile	2	Während der nächsten 10...30 Sekunden fügen Eure Pfeile bei einem Treffer +5...13 Punkte Schaden zu , und führen 10...18 Sekunden lang zu einer Blutung ,wenn sie geblockt werden.	Vorbereitung Fachkenntnis	10	0	0	30	2
	Großflächenbrand	1	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Alle Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, erleiden Feuerschaden anstelle von physischem Schaden. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	5	0	0	30	3
	Günstige Winde	0	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Für Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, bewegen sich Pfeile doppelt so schnell und fügen +6 Punkte Schaden zu. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden.	Naturritual Treffsicherheit	5	0	0	60	5
	Heilquelle	1	10 Sekunden lang werden alle umstehenden Verbündeten alle 2 Sekunden um 15...51 Punkte geheilt. Bei der Aktivierung dieser Fertigkeit könnt Ihr leicht unterbrochen werden.	Falle Überleben in der Wildnis	10	0	0	20	2
	Heket-Toben	3	5..10 Sekunden lang sind Eure Angriffe um 33% schneller. Diese Haltung endet, sobald Ihr eine Angriffsfertigkeit verwendet.	Haltung Tierbeherrschung	5	0	0	10	0
	Hungersnot	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8 . Jedes Mal, wenn die Energiepunkte einer Kreatur in seiner Reichweite, die kein Geist ist, auf 0 sinken, erleidet diese Kreatur 10...30 Punkte Schaden. Dieser Geist stirbt nach 30...78.Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	10	0	0	30	5
	Irritierende Hitze	3	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, erhalten Adrenalin doppelt so schnell. Dieser Geist stirbt nach 30..54 Sekunden.	Naturritual Fachkenntnis	5	0	0	30	5
	Jagdsaison	1	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Die Heilung aller Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, ist um 20% reduziert. Wenn euer Angriff trifft, erhaltet Ihr 5 Lebenspunkte. Dieser Geist stirbt nach 30..126 Sekunden.	Naturritual Tierbeherrschung	5	0	0	60	5
	Jägerschuss	0	Wenn Jägerschuss trifft, fügt Ihr +3..+13 Schaden zu. Trifft dieser Angriff einen sich bewegenden oder zu Boden geworfenen Gegner, leidet dieser 3..21 Sekunden lang an einer Blutung.	Bogenangriff Treffsicherheit	5	0	0	5	0
	Kraftschuss	0	Wenn Kraftschuss trifft, fügt Ihr +10..+22 Schaden zu	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	6	0
	Kreuzfeuer	3	Wenn dieser Angriff den Gegner trifft, fügt er +5..+17 Punkte Schaden zu. Wenn dieser Gegner sich in der Nähe Eurer Verbündeten befindet, ist ein Blocken oder Ausweichen bei dem Angriff nicht möglich.	Bogenangriff Treffsicherheit	5	0	0	4	0
	Kurzdistanzschuss	1	Ein Pfeil wird abgeschossen, der nur die halbe Reichweite zurücklegt, aber dafür +10..22 Schaden zufügt	Bogenangriff Fachkenntnis	10	0	0	3	0
	Melandrus Angriff	1	Euer Tiergefährte greift mit Melandrus Angriff an und fügt +5..17 Punkte Schaden zu. Wenn dieser Angriff einen Gegner trifft, der unter einer Verzauberung leidet, erleiden er und alle umstehenden Gegner zusätzlich 5..29 Punkte Schaden.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	10	0	0	5	0
	Melandrus Belastbarkeit	1	8..18 Sekunden lang erfreut Ihr Euch für jeden Zustand und jede Verhexung, unter denen Ihr leidet, einer zusätzlichen Lebenspunktregeneration von +3 und einer zusätzlichen Energieregeneration von 1.	Haltung Überleben in der Wildnis	5	0	0	25	0
	Melandrus Pfeile	1	18 Sekunden lang verursachen Eure Pfeiltreffer eine Blutung, die 3..21 Sekunden lang anhält und 8..24 Punkte zusätzlichen Schaden anrichtet, sofern das Ziel einer Verzauberung unterliegt.	Vorbereitung Überleben in der Wildnis	5	0	0	12	2
	Melandrus Schuss	2	Wenn Melandrus Schuss trifft, fügt ihr +10...30 Punkte Schaden zu. Wenn er einen verzauberten Gegner trifft, bekommt ihr 15 Energiepunkte.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	7	0
	Nadelschuss	2	Nadelschuss fügt nur 5...17 Punkte Schaden zu und ist schneller als normal. Wenn Nadelschuss einen Feind trifft, dessen Lebenspunkte unter 50 % sind, wird er sofort wieder aufgeladen.	Bogenangriff Treffsicherheit	5	0	0	4	1
	Natürlicher Schwung	3	1..7 Sekunden lang lauft Ihr um 33% schneller und habt eine 50%ige Chance, Angriffe zu blocken. Natürlicher Schwung endet, wenn ihr verhext oder verzaubert werdet.	Haltung Überleben in der Wildnis	5	0	0	10	0
	Otyughs Schrei	1	Alle Tiere in dem Bereich zeigen sich feindselig gegenüber Eurem Ziel und bekommen 30 Sekunden lang +20 Rüstung. Otyughs Schrei kann nicht bewirken, dass gezähmte Tiere sich gegen ihren Herrn oder dessen Verbündete richten.(Bei einer	Schrei Tierbeherrschung	5	0	0	30	0

			Tierbeherrschung von 4 oder weniger besteht eine 50%ige Chance für einen Misserfolg.)						
	Pestilenz	3	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Wenn eine Kreatur in seiner Reichweite stirbt, werden alle Zustände, mit denen sie belegt ist, auf alle Kreaturen in der Nähe verteilt. Dieser Geist stirbt nach 30..78 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	5	0	60	5	
	Plünderer-Schuss	2	Wenn Plünderer-Schuss erfolgreich ist fügt ihr +10..30 Punkte Schaden zu und alle eure Nichtangriffs-Fertigkeiten werden 5 Sekunden lang deaktiviert.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	6	0
	Präzisionsschuss	0	Wenn Präzisionsschuss trifft, fügt Ihr +10..22 Punkte Schaden zu. Beim Präzisionsschuss ist weder Blocken noch Ausweichen möglich. Diese Aktion kann leicht unterbrochen werden.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	6	0
	Rand der Auslöschung	1	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Wenn eine Kreatur in Reichweite, die kein Geist ist, stirbt, fügt Rand der Auslöschung allen Kreaturen derselben Gattung, deren Lebenspunkte unter 90% liegen und die sich in Reichweite des Geistes befinden, 14...43 Punkte Schaden zu. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden.	Naturritual Tierbeherrschung	5	0	0	60	5
	Raubtier-Sprung	1	Euer Tiergefährte greift mit einem Raubtier-Sprung an und fügt +5..29 Punkte Schaden zu. Wenn dieser Angriff trifft, erhält Euer Tiergefährte 5..41 Lebenspunkte.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	5	0	0	5	0
	Raubtierverbindung	2	Während der nächsten 5...17 Sekunden werdet ihr durch Angriffe Eures Tiergefährten 1...25 Punkte geheilt.	Schrei Tierbeherrschung	10	0	0	30	0
	Rauchfalle	3	Wird Rauchfalle aktiviert, werden alle Gegner in der Nähe 5..9 Sekunden lang geblendet und benommen. Rauchfalle endet nach 90 Sekunden. Bei der Aktivierung dieser Fertigkeit könnt Ihr leicht unterbrochen werden.	Falle Überleben in der Wildnis	10	0	0	20	2
	Ruf der Eile	0	30 Sekunden lang erhöht sich die Angriffsgeschwindigkeit Eurer Tiergefährten um 25% und sie bewegen sich um 25% schneller.	Schrei Tierbeherrschung	10	0	0	25	0
	Ruf des Schutzes	1	120 Sekunden erhalten Eure Tiergefährten eine Basisschadens-Reduzierung von 5..17.	Schrei Tierbeherrschung	5	0	0	90	0
	Ruhe	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Von Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, gewirkte Verzauberungen enden 20...44% schneller. Dieser Geist stirbt nach 15...51 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	15	0	0	60	5
	Scharfer Pfeil	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr +5...+13 Punkte Schaden zu. Falls ihr einen kritischen Treffer landet, fügt ihr zusätzliche 5..17 Punkte Schaden zu.	Bogenangriff Treffsicherheit	5	0	0	6	0
	Scharfschuss	2	Wenn Scharfschuss erfolgreich ist, fügt ihr +10...22 Punkte Schaden zu, aber alle Eure anderen Angriffs-Fertigkeiten werden 5...3 Sekunden lang deaktiviert.	Bogenangriff Treffsicherheit	5	0	0	2	0
	Schlammiges Terrain	1	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Alle Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Gester sind, bewegen sich um 10% langsamer und Geschwindigkeitsschübe bleiben wirkungslos. Dieser Geist stirbt nach 30...78 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	5	0	0	30	5
	Schlangen-Schnelligkeit	1	15..27 Sekunden lang ist die Wiederaufladezeit Eurer Fähigkeiten um 33% reduziert. Schlangen-Schnelligkeit endet, wenn Eure Lebenspunkte unter 50% sinken.	Haltung Überleben in der Wildnis	5	0	0	45	0
	Schlinge	2	Wird Schlinge aktiviert, werden alle Gegner in der Nähe 3...13 Sekunden lang verkrüppelt. Schlinge endet nach 90 Sekunden. Bei der Aktivierung dieser Fertigkeit könnt ihr leicht unterbrochen werden.	Falle Überleben in der Wildnis	5	0	0	20	2
	Schnellschuss	0	Schießt einen Pfeil ab, der sich doppelt so schnell bewegt.	Bogenangriff Kein Attribut	5	0	0	1	1
	Schonungsloser Schlag	1	Euer Tiergefährte greift mit Schonungsloser Schlag an und fügt +5..29 Punkte Schaden zu. Wenn dieser Angriff einen Gegner trifft, dessen Lebenspunkte unter 50% liegen, erleidet er zusätzlich 5..29 Punkte Schaden.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	10	0	0	5	0
	Schreisschuss	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt ihr +10...+22 Punkte Schaden zu. Wenn Euer Gegner in Hörweite ist, leidet er 5..17 Sekunden lang an einer Blutung.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	8	0
	Schützenwette	1	18 Sekunden lang erhaltet Ihr für jeden Eurer Preiltreffer 5..9 Energiepunkte, aber Ihr verliert jedes Mal 10 Energiepunkte, wenn Eure Pfeile ihr Ziel verfehlen.	Vorbereitung Fachkenntnis	5	0	0	24	2
	Siegel des Bogenschützen	2	Alle Eure Nicht-Angriffsfertigkeiten werden 15..9 Sekunden lang deaktiviert. Während der nächsten 30 Sekunden Kosten Eure nächsten 1..6 Bogenangriffe keine Energiepunkte	Siegel Fachkenntnis	0	0	0	45	3
	Sperrfeuer	0	Entfernt alle Eure Vorbereitungen. Schießt Pfeile auf bis zu 6 umstehende Gegner bei Eurem Ziel. Diese Pfeile fügen +1...13 Schaden zu, wenn sie treffen.	Bogenangriff Treffsicherheit	5	0	0	1	0
	Splitterschuss	2	Wenn Splitterschuss trifft, fügt ihr dem Gegner +3...13 Punkte Schaden zu. Wenn Splitterschuss geblockt wird, erleiden alle Feinde um Euren Gegner 5...53 Punkte Schaden.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	5	0

	Sprung	2	Der nächste Angriff Eures Tiergefährten ist ein Sprung, der +5...17 Punkte Schaden zufügt. Trifft dieser Angriff einen Gegner , der sich bewegt , wird dieser zu Boden geworfen.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	5	0	0	20	0
	Stachelfalle	0	Wird Stachelfalle aktiviert, erleiden alle Gegner in der Nähe 20..56 Punkte Stichschaden, werden verkrüppelt und leiden 3..21 Sekunden lang unter einer Blutung. Stachelfalle endet nach 90 Sekunden. Bei der Aktivierung dieser Fertigkeit könnt ihr leicht unterbrochen werden.	Falle Überleben in der Wildnis	15	0	0	20	2
	Stachelpfeile	3	18 Sekunden lang führen Eure Pfeile zu einer Blutung, die 3..13 Sekunden lang anhält. Diese Fertigkeit kann leicht unterbrochen werden.	Vorbereitung Überleben in der Wildnis	10	0	0	12	2
	Stahlsplitzenpfeil	2	Ihr schießt einen Stahlsplitzenpfeil ab, der sich langsamer als normal bewegt. Wenn er trifft, leidet der Gegner 5...17 Sekunden lang unter Benommenheit und falls er einen Zauber wirkt, wird dieser unterbrochen.	Bogenangriff Treffsicherheit	15	0	0	15	0
	Staubfalle	1	Wird Staubfalle aktiviert, werden alle Gegner in der Nähe 3..7 Sekunden (insgesamt 5 Sekunden lang) geblendet und erleiden 10..22 Punkte Schaden. Bei der Aktivierung dieser Fähigkeit könnt Ihr leicht unterbrochen werden. Staubfalle endet nach 90 Sekunden.	Falle Überleben in der Wildnis	25	0	0	30	2
	Stolperdraht	3	Wird Stolperdraht aktiviert, erleiden alle Feinde in der Nähe 10..30 Punkte Stichschaden. Alle verkrüppelten Feinde werden zu Boden geworfen. Stolperdraht endet nach 90 Sekunden. Bei der Aktivierung dieser Fertigkeit könnt ihr leicht unterbrochen werden.	Falle Überleben in der Wildnis	10	0	0	30	2
	Sturmjäger	0	8..18 Sekunden bewegt Ihr euch 25% schneller und erhaltet jedes Mal, wenn Ihr Elementarschaden erleidet, 1..4 Energie.	Haltung Überleben in der Wildnis	10	0	0	30	0
	Suchende Pfeile	2	3...12 Sekunden lang ist ein Blocken oder Ausweichen bei Euren Pfeilen nicht möglich. Suchende Pfeile endet , wenn ihr nicht trefft.	Vorbereitung Treffsicherheit	15	0	0	20	2
	Symbiose	1	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Für jede Verzauberung auf einer Kreatur in Reichweite, die kein Geist ist, hat diese Kreatur +27..125 maximale Lebenspunkte. Dieser Geist stirbt nach 30..126 Sekunden.	Naturritual Tierbeherrschung	5	0	0	60	5
	Symbiotisches Band	1	120..264 Sekunden lang erfreut sich Eurer Tiergefährte eine Lebenspunktregeneration von 1...3 und die Hälfte jeglichen Schadens, der Eurem Tiergefährten zugefügt wird, wird auf Euch umgeleitet.	Schrei Tierbeherrschung	10	0	0	55	0
	Tagundnachtgleiche	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8 . In seiner Reichweite gewirkte Zauber , die Erschöpfung hervorrufen, führen stattdessen zu doppelter Erschöpfung . Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	10	0	0	30	5
	Tier erquicken	0	Ihr heilt Euren Tiergefährten um 20..87 Punkte. Ist Euer Gefährte tot, wird er mit 10%..48% der Lebenspunkte wiederbelebt.	Fertigkeit Tierbeherrschung	10	0	0	1	1
	Tier wiederbeleben	1	Alle Tiergefährten in der Nähe werden wiederbelebt und kehren mit 10..77% Lebenspunkten ins Leben zurück.	Fertigkeit Tierbeherrschung	5	0	0	20	6
	Tier zähmen	0	Das Tier wird gezähmt. Einmal gezähmt, reist Euer Tiergefährte mit Euch, wann immer Ihr Tier zähmen benutzt.	Fertigkeit Tierbeherrschung	10	0	0	0	10
	Tosender Wind	3	Erstellt einen Geist der Stufe 1..4. Anfeuerungsrufe und Schreie kosten 1..4 Energiepunkt mehr.	Naturritual Überleben in der Wildnis	10		0	60	5
	Treibsand	3	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Alle Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, verlieren jedes Mal, wenn sie angreifen oder eine Fertigkeit verwenden, 1 Energiepunkt. Dieser Geist stirbt nach 30..78 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	10	0	0	30	5
	Treibwind	0	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Für Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, kosten alle Fertigkeiten 15 Energiepunkte weniger (minimale Kosten von 10 Energiepunkten) und die Wiederaufladezeit ist um 25% langsamer. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden.	Naturritual Tierbeherrschung	5	0	0	60	5
	Trennender Angriff	2	Wenn Trennender Angriff trifft , fügt ihr +3...15 Punkte Schaden zu. Dieser Angriff hat eine Rüstungsdurchdringung von 20%.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	0	3	0
	Trennung	0	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8. Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, erleiden, wenn sie physischen Schaden nehmen, 4 Punkte zusätzlichen Schaden. Dieser Geist stirbt nach 30..126 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	5	0	0	60	5
	Trollsalbe	0	10 Sekunden lang erfreut Ihr euch einer Lebenspunktregeneration von +3...9.	Fertigkeit Überleben in der Wildnis	5	0	0	10	3
	Umarmung des Sturms	3	10 Sekunden lang bewegt Ihr Euch um 25% schneller. Diese Haltung wird jedes Mal, wenn Ihr Elementarschaden erleidet, erneuert.	Haltung Kein Attribut	5		0	30	0

	Unterbrechende Genauigkeit	3	Während der nächsten 24 Sekunden unterbrechen Eure Pfeile bei jedem kritischen Treffer auch Euer Ziel.	Vorbereitung Treffsicherheit	5	0	12	2
	Unterbrechender Ausfall	0	Euer Tiergefährte greift mit Unterbrechender Ausfall an und fügt zusätzlich 1...10 Punkte Schaden zu. Wenn dieser Angriff einen Gegner trifft, der eine Fertigkeit verwendet, wird diese unterbrochen und für weitere 20 Sekunden deaktiviert.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	5	0	5	0
	Urechos	0	Erstellt einen Geist der Stufe 1..8 . Die Verwendung von Siegeln kostet Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, 10 Energiepunkte. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden.	Naturritual Tierbeherrschung	5	0	60	5
	Verderben des Magiers-Schuss	3	Wenn dieser Angriff trifft, unterbricht er die Aktion des Gegners. Wenn diese Aktion ein Zauber war, wird der Angriff sofort wieder aufgeladen.	Bogenangriff Kein Attribut	5	0	10	0.5
	Verkrüppelungs-Schlag	1	Euer Tiergefährte führt einen Verkrüppelungs-Schlag aus, der 5..17 Punkte zusätzlichen Schaden zufügt. Wenn dieser Angriff einen sich bewegenden Gegner trifft, wird dieser 3..13 Sekunden lang verkrüppelt.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	10	0	5	0
	Verkrüppelungs-Schuss	0	Wenn Verkrüppelungs-Schuss trifft, leidet Euer Ziel 1...7 Sekunden lang an einer Verkrüppelung. Bei diesem Angriff ist ein Blocken oder Ausweichen nicht möglich.	Bogenangriff Treffsicherheit	15	0	1	0
	Vipernnest	2	Erzeugt ein Vipernnest. Wenn es ausgelöst wird, erleiden alle getroffenen Gegner in der Nähe 5...41 Punkte Stichschaden und werden 5...17 Sekunden lang vergiftet. Vipernnest endet nach 90 Sekunden. Diese Falle kann leicht unterbrochen werden.	Falle Tierbeherrschung	10	0	30	2
	Vorbereiteter Schuss	3	Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, fügt Ihr +10...+22 Punkte Schaden zu. Wenn Ihr unter den Auswirkungen einer Vorbereitung steht, erhaltet Ihr 1..7 Energiepunkte.	Bogenangriff Treffsicherheit	5	0	6	0
	Wilder Ausfall	1	Euer Tiergefährte greift mit einem Wilden Ausfall an, der +5..29 Punkte Schaden zufügt. Trifft dieser Angriff einen angreifenden Gegner, leidet dieser 5..17 Sekunden lang an einer Blutung.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	5	0	10	0
	Wilder Schlag	0	Euer Tiergefährte greift mit Wilder Schlag an und fügt +13...+25 Punkte Schaden zu. Wenn dieser Angriff trifft, erhaltet Ihr Adrenalin und 3..9 Punkte Energie.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	5	0	8	0
	Wilder Schuss	0	Trifft Wilder Schuss, wird die Aktion Eures Ziels unterbrochen. Wenn diese Aktion ein Zauber war, fügt Ihr zusätzlich 13..25 Punkte Schaden zu.	Bogenangriff Treffsicherheit	10	0	5	0.5
	Wilder Sprung	2	Euer Tiergefährte führt einen Wilden Sprung aus, der +5...17 Punkte Schaden zufügt. Trifft dieser Angriff einen Gegner, der einen Zauber wirkt, wird er zu Boden geworfen.	Tiergefährtenangriff Tierbeherrschung	5	0	10	0
	Wind lesen	0	24 Sekunden lang bewegen sich eure Pfeile doppelt so schnell wie normal und fügen zusätzlich 3..9 Punkte Schaden zu.	Vorbereitung Treffsicherheit	5	0	12	2
	Winter	1	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Alle Kreaturen in seiner Reichweite erleiden Kälteschaden anstelle von Elementarschaden. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden.	Naturritual Überleben in der Wildnis	5	0	60	3
	Wirbelverteidigung	0	8..18 Sekunden lang habt Ihr eine 75% Chance, Angriffe zu blocken. Beim Blocken eines Geschosses auf diese Weise erleiden umstehende Gegner 5..10 Punkte Schaden.	Haltung Fachkenntnis	10	0	60	0
	Würgegas	0	1...10 Sekunden lang richten Eure Pfeile 1...7 Punkte mehr Schaden an und verbreiten beim Aufschlag Würgegas unter allen umstehenden Gegnern. Würgegas unterbricht Gegner beim Wirken von Zaubern.	Vorbereitung Überleben in der Wildnis	15	0	24	2
	Wut des Tigers	1	Alle Eure "Nicht-Angriffsfähigkeiten" werden 5 Sekunden lang deaktiviert. 5..10 Sekunden lang greift Ihr um 25% schneller an.	Haltung Tierbeherrschung	10	0	10	0
	Zerfetzen	2	Erstellt einen Geist der Stufe 1...8. Blutende Kreaturen in seiner Reichweite erleiden eine Lebenspunktdegeneration von -2. Wenn dieser Geist stirbt, leiden alle Kreaturen in seiner Reichweite, die keine Geister sind, und deren Lebenspunkte unter 90% liegen, 5...21 Sekunden lang an einer Blutung. Dieser Geist stirbt nach 30...126 Sekunden	Naturritual Tierbeherrschung	15	0	30	5
	Zojuns Eile	2	5...10 Sekunden lang bewegt Ihr Euch um 33% schneller und habt eine 27...65% Chance, Geschossen auszuweichen. Zojuns Eile endet, wenn ihr angreift.	Haltung Fachkenntnis	5	0	30	0
	Zojuns Schuss	2	Ein Pfeil wird abgeschossen, der nur die halbe Reichweite zurücklegt, aber dafür +10...22 Punkte Schaden zufügt.	Bogenangriff Fachkenntnis	10	0	3	0
	Zündelpfeile	0	24 Sekunden lang richten Eure Pfeile Feuerschaden an und fügen zusätzlich 3..20 Punkte Feuerschaden zu.	Vorbereitung Überleben in der Wildnis	5	0	12	2

Energie  Energieregeneration  Adrenalin  Wiederaufladezeit  Wirkzeit 