

[Alle]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Alle	Anpassungsfähigkeit		Der Maximalwert für [Anpassungsfähigkeit] wird von 55% zu 60% geändert.
Alle	Polarisation: Erhöhter Treffer/erlittener Schaden		Der Maximalwert für [Polarisation: Erhöhter Treffer/erlittener Schaden] wird von 55% zu 60% geändert.
Alle	Gruppen-Synergie		Die Gruppen-Synergie-Buffs und Debuffs von Dius Aer, Surya, Overmind, Demersio, Florere, Seelenlicht, Nyx Pieta, Avaricia können nicht mehr gestapelt werden. - Verringert erlittenen Schaden - Erhöht Angriffsgeschwindigkeit - Erhöht Attacke/ Magie-Attacke - Erhöht Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills - Erhöht Schaden aller Skills - Verringert Abwehr/Magie-Abwehr - Debuff-Immunität und -Auflösung - HP-/MP-Regeneration pro Sek.
Titel	Dogma	Anpassungsfähigkeit +5% (max. 60%) Abwehr des Gegners ignorieren +5% Magie-Abwehr des Gegners ignorieren +5% Bei Verwendung von Zähigkeit-Skills:	Uranpassungsfähigkeit wird auch ohne Buff-Voraussetzung angewendet. Anpassungsfähigkeit +5% (max. 60%) Abwehr des Gegners ignorieren +5%

		Cooldown für alle Zähigkeit-Skills -20% (Wartezeit für Reaktivierung: 30 Sek.). Bei Verwendung von Stärke-Skills: Cooldown für alle Stärke-Skills -20% (Wartezeit für Reaktivierung: 30 Sek.). Bei Verwendung von Transzendenz-Skills: Cooldown für alle Transzendenz-Skills -20% (Wartezeit für Reaktivierung: 30 Sek.). Verbraucht alle 30 Sek. 1 Eldritessenz und verleiht 'Auge der Prophezeiung' (Buff endet, wenn keine Eldritessenz im Inventar vorhanden). Auge der Prophezeiung - Buff - Spezialaktiv-Skill- Schaden: +25% Deinen Mitstreitern in deiner Nähe wird der Buff Argwohn verliehen (Entfernen des Titels entfernt den Buff.) Argwohn - Buff - MP-Verbrauch -5%	Magie-Abwehr des Gegners ignorieren +5% Bei Verwendung von Zähigkeit-Skills: Cooldown für alle Zähigkeit-Skills -20% (Wartezeit für Reaktivierung: 30 Sek.). Bei Verwendung von Stärke- Skills: Cooldown für alle Stärke-Skills -20% (Wartezeit für Reaktivierung: 30 Sek.). Bei Verwendung von Transzendenz-Skills: Cooldown für alle Transzendenz-Skills -20% (Wartezeit für Reaktivierung: 30 Sek.). Verbraucht alle 30 Sek. 1 Eldritessenz und verleiht 'Auge der Prophezeiung' (Buff endet, wenn keine Eldritessenz im Inventar vorhanden). Auge der Prophezeiung - Buff - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +25% Deinen Mitstreitern in deiner Nähe wird der Buff Argwohn verliehen (Entfernen des Titels entfernt den Buff.) Argwohn - Buff - MP-Verbrauch -5% Uranpassungsfähigkeit +5% (Wird nicht von der Werteinschränkung von Anpassungsfähigkeit beeinflusst.)
--	--	--	---

		Wenn die Buffs [Auge der Prophezeiung] und [Argwohn] gleichzeitig wirken, wird der Buff [Verfälschte Prophezeiung] verliehen (Entfernen des Titels entfernt den Buff.) Verfälschte Prophezeiung - Buff - Uranpassungsfähigkeit: +5% (Wird nicht von der Werteinschränkung von Anpassungsfähigkeit beeinflusst.)	
Einzelspieler-Buff	Einzelkämpfer [Kraft des Unterstützers]	Schaden aller Skills +40%	Schaden aller Skills +60%
Einzelspieler-Buff	Einzelkämpfer [Mut des Anführers]	MP-Regeneration pro Sekunde 30	MP-Regeneration pro Sekunde 50

[Elsword]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Schwertritter	Rüstung zerreißen	[Dungeon] Fausthieb: 980% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr des Gegners -30% Dauer: 7 Sek. [PvP] Starker Schlag: 245% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr des Gegners -20% Dauer: 7 Sek.	Magie-Abwehr wird verringert. [Dungeon] Starker Schlag: 980% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr/Magie-Abwehr -12% Dauer: 7 Sek [PvP] Starker Schlag: 245% Attacke

			Rüstungsbruch: Abwehr/Magie-Abwehr -6% Dauer: 7 Sek
Schwertritter	Ritter	Lv.4 [Dungeon] Attacke: +15% Schaden aller Skills: +10% MP-Erhalt pro Treffer: +10% [PvP] Attacke +6% Schaden aller Skills: +5% MP-Erhalt pro Treffer: +5%	Lv.4 [Dungeon] Attacke: +15% Schaden aller Skills: +15% MP-Erhalt pro Treffer: +10% [PvP] Attacke +6% Schaden aller Skills: +7,5% MP-Erhalt pro Treffer: +5%
Hoheritter	Großkreuz	Du leitest Schwertenergie in die Erdoberfläche und lässt auf diese Weise in deiner Umgebung Explosionen entstehen. Wenn du die Skill-Taste gedrückt hältst, ist eine Aufladung möglich, wodurch sich Reichweite und Schaden der Explosionen erhöhen. Großkreuz - Aufladen bei einem Verbrauch von 25 MP pro 0,2 Sek. möglich (maximaler Verbrauch: 50 MP) - Pro Aufladung erhöhen sich Reichweite um 50% und Schaden um 25% - Der getroffene Gegner erhält den Debuff [Überwältigung]. Überwältigung	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird bei [Überwältigung] erhöht. Du leitest Schwertenergie in die Erdoberfläche und lässt auf diese Weise in deiner Umgebung Explosionen entstehen. Wenn du die Skill-Taste gedrückt hältst, ist eine Aufladung möglich, wodurch sich Reichweite und Schaden der Explosionen erhöhen. Großkreuz - Aufladen bei einem Verbrauch von 25 MP pro 0,2 Sek. möglich (maximaler

		- Erlittener Schaden durch Angriffe: +12% (PvP +6%) - Dauer: 10 Sek. Zerstörung-Skill - Als Schwertkämpfer der Zerstörung steigt deine Angriffe.	Verbrauch: 50 MP) - Pro Aufladung erhöhen sich Reichweite um 50% und Schaden um 25% - Der getroffene Gegner erhält den Debuff [Überwältigung]. Überwältigung - Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +12% (PvP +6%) - Dauer: 10 Sek. Zerstörung-Skill - Als Schwertkämpfer der Zerstörung steigt deine Angriffe.
Hoheritter	Jetzt erst recht	Jedes Mal, wenn du ein Skill mit dem Effekt von [Weg des Schwertes] verwendest, steigt deine Angriffe. [Dungeon] Angriffe: +2% (max. 10-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. (nach Ablauf werden 5 Stapel entfernt.) [PvP] Angriffe: +0,2% (max. 10-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. (nach Ablauf werden 5 Stapel entfernt)	Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills wird verringert. Jedes Mal, wenn du ein Skill mit dem Effekt von [Weg des Schwertes] verwendest, steigen deine Angriffe und die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills. [Dungeon] Angriffe: +2% (max. 10-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. (nach Ablauf werden 5 Stapel entfernt.) Beschleunigung von Cooldown von Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer: 5 Sek. [PvP]

			Attacke: +0,2% (max. 10-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. (nach Ablauf werden 5 Stapel entfernt.) Beschleunigung von Cooldown von Spezialaktiv-Skills: +25% Dauer: 5 Sek.
Königsritter	[Wechsel] Rüstung zerreißen	[Dungeon] Starker Schlag: 1.175% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr des Gegners -50% Dauer: 7 Sek. Angriffskraft des getroffenen Gegners: +12% Dauer: 14 Sek. [PvP] Starker Schlag: 293% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr des Gegners -33% Dauer: 7 Sek. Angriffskraft des getroffenen Gegners: +12% Dauer: 14 Sek.	Magie-Abwehr wird verringert. [Dungeon] Starker Schlag: 1.175% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr/Magie-Abwehr -20% Dauer: 7 Sek. Angriffskraft des getroffenen Gegners: +12% Dauer: 14 Sek. [PvP] Starker Schlag: 293% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr/Magie-Abwehr -10% Dauer: 7 Sek. Angriffskraft des getroffenen Gegners: +12% Dauer: 14 Sek.

Magieritter	Magische Fesseln	Lv.4 [Dungeon] Aktivierungswahrscheinlichkeit: +50% Magie-Attacke: +10% Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Aktivierungswahrscheinlichkeit: +50% Magie-Attacke: +5% Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek.	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Lv.4 [Dungeon] Aktivierungswahrscheinlichkeit: +50% Magie-Attacke: +10% Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Aktivierungswahrscheinlichkeit: +50% Magie-Attacke: +5% Abwehr/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.
Runenritter	Runenmeister	Lv.4 [Dungeon] Skill-Schaden: +10% Runengröße: +53% Runen-Dauer (Reichweite): +27% [PvP] Skill-Schaden: +10% Runengröße: +53% Runen-Dauer (Reichweite): +27%	Lv.4 [Dungeon] Skill-Schaden: +18% Runengröße: +53% Runen-Dauer (Reichweite): +27% [PvP] Skillschaden: +9% Runengröße: +53% Runen-Dauer (Reichweite): +27%
Runenritter	Runenfeld	Du stößt das Runenschwert in den Boden und erschaffst ein Runenfeld. Gegner innerhalb des Runenfelds werden mit einem Runensiegel markiert, durch das sie höheren Magieschaden von deinen Mitstreitern erleiden. Magie-Attacke aller Mitstreiter innerhalb des	Erhöhung der Magie-Attacke wird entfernt. Bei einem Ziel mit [Runensiegel] wird der erlittene Schaden durch Attacke erhöht.

		Runenfelds wird erhöht. Vitalität-Skill - Als Schwertkämpfer der Vitalität sinkt dein MP-Verbrauch und der MP-Erhalt steigt. [Dungeon] Feld erstellen: 4.257% Magie-Attacke Magie-Attacke: +15% Magieschaden: +10% Dauer: 10 Sek. Buff-Dauer: 10 Sek. [PvP] Feld erstellen: 1.711% Magie-Attacke Magie-Attacke: +6% Magieschaden: +2% Dauer: 10 Sek. Buff-Dauer: 10 Sek.	Du stößt das Runenschwert in den Boden und erschaffst ein Runenfeld. Gegner innerhalb des Runenfelds werden mit einem Runensiegel markiert, durch das sie höheren Schaden durch Attacke/Magie-Attacke erleiden. Vitalität-Skill - Als Schwertkämpfer der Vitalität sinkt dein MP-Verbrauch und der MP-Erhalt steigt. [Dungeon] Feld erstellen: 4.257% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 10 Sek. Buff-Dauer: 10 Sek. [PvP] Feld erstellen: 1.711% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% Dauer: 10 Sek. Buff-Dauer: 10 Sek.
Cornwellritter	Schwertfall	[Dungeon] Jedes Schwert: mehrfach 661% Attacke	[Dungeon] Jedes Schwert: mehrfach 595% Attacke

		[PvP] Jedes Schwert: mehrfach 226% Attacke	[PvP] Jedes Schwert: mehrfach 203% Attacke
Unsterblicher	[Wechsel] Cornwell- Verfolger	Du beschwörst unzählige Cornwells, die den Gegner durchschlagen und unglaubliche Combo-Attacken ausführen. Im Cornwell-Feld werden die Cooldown-Geschwindigkeit deiner Spezialaktiv-Skills und die deiner Verbündeten erhöht und eure Laufgeschwindigkeit wird erhöht. Vitalität-Skill - Als Schwertkämpfer der Vitalität sinkt dein MP-Verbrauch und der MP-Erhalt steigt. [Dungeon] Schwertangriff: mehrfach 56% Attacke Unendliche Kraft - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% - Laufgeschwindigkeit: +30% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Schwerter: mehrfach 12% Attacke Unendliche Kraft - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +15% - Laufgeschwindigkeit: +30% - Dauer: 5 Sek.	Die Cooldown-Beschleunigung gilt nur für den Spieler selbst. Du beschwörst unzählige Cornwells, die den Gegner durchschlagen und unglaubliche Combo-Attacken ausführen. Im Cornwell-Feld werden die Cooldown-Geschwindigkeit deiner Spezialaktiv-Skills und die Laufgeschwindigkeit deiner Verbündeten erhöht. Vitalität-Skill - Als Schwertkämpfer der Vitalität sinkt dein MP-Verbrauch und der MP-Erhalt steigt. [Dungeon] Schwertangriff: mehrfach 56% Attacke Unendliche Kraft Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% - Laufgeschwindigkeit: +30% - Dauer: 10 Sek.

			[PvP] Schwerter: mehrfach 12% Angriffe Unendliche Kraft Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +15% - Laufgeschwindigkeit: +30% - Dauer: 5 Sek.
Unsterblicher	Kampfmeister	[Dungeon] Schaden von Cornwell-Skills: +27% Bei erlittenem Treffer durch Cornwell-Skills wird der Debuff [Tiefe Wunde] aktiviert. - Laufgeschwindigkeit: -50% - Erlittener Schaden durch Angriffe: +22% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Schaden von Cornwell-Skills: +13,5% Bei erlittenem Treffer durch Cornwell-Skills wird der Debuff [Tiefe Wunde] aktiviert. - Laufgeschwindigkeit: -50% - Erlittener Schaden durch Angriffe: +11% - Dauer: 10 Sek.	Erlittener Schaden durch Magie-Angriffe wird bei [Tiefe Wunde] erhöht. [Dungeon] Schaden von Cornwell-Skills: +27% Bei erlittenem Treffer durch Cornwell-Skills wird der Debuff [Tiefe Wunde] aktiviert. - Laufgeschwindigkeit: -50% - Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +20% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Schaden von Cornwell-Skills: +13,5% Bei erlittenem Treffer durch Cornwell-Skills wird der Debuff [Tiefe Wunde] aktiviert. - Laufgeschwindigkeit: -50%

			- Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +10% - Dauer: 10 Sek.
Tempelritter	Ehrgeiz	Lv.4 Du spürst, dass du stark geworden bist, aber es reicht noch nicht aus. Du musst noch stärker werden! [Resonanz: Vitalität]-Skills erhöhen alle Abwehr-Werte und [Resonanz: Zerstörung]- Skills erhöhen den Schaden von Spezialaktiv-Skills. '[Resonanz] EL-Rotation' oder '[Resonanz] EL-Wut' kann verwendet werden. [Resonanz: EL-Rotation] - Wird aktiviert, wenn ein Stärke-Skill mit dem Vitalität- Effekt bei Machtbooster verwendet wird. - Die Energie von EL wird nach vorne abgeschossen. Verringert den Cooldown von Spezialaktiv-Skills. [Resonanz: EL-Wut] - Wird aktiviert, wenn ein Stärke-Skill mit dem Zerstörung-Effekt bei Machtbooster verwendet wird. EL-Fragmente fallen herab und verursachen Schaden. Die Abwehr/Magie-Abwehr getroffener Gegner wird verringert. [Dungeon] Abwehr/Magie-Abwehr: +5% (max. 4-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek.	Bei [Resonanz: EL-Wut] wird die Abwehr verringert. Lv.4 Du spürst, dass du stark geworden bist, aber es reicht noch nicht aus. Du musst noch stärker werden! [Resonanz: Vitalität]-Skills erhöhen alle Abwehr-Werte und [Resonanz: Zerstörung]-Skills erhöhen den Schaden von Spezialaktiv-Skills. '[Resonanz] EL-Rotation' oder '[Resonanz] EL-Wut' kann verwendet werden. [Resonanz: EL-Rotation] - Wird aktiviert, wenn ein Stärke- Skill mit dem Vitalität-Effekt bei Machtbooster verwendet wird. - Die Energie von EL wird nach vorne abgeschossen. Verringert den Cooldown von Spezialaktiv-Skills. [Resonanz: EL-Wut] - Wird aktiviert, wenn ein Stärke- Skill mit dem Zerstörung-Effekt bei Machtbooster verwendet wird. - EL-Fragmente fallen herab und verursachen Schaden. Die Abwehr/Magie-Abwehr getroffener Gegner wird verringert. [Dungeon] Abwehr/Magie-Abwehr: +5% (max. 4-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. Schaden von Spezialaktiv-Skills: +5%

		Schaden von Spezialaktiv-Skills: +5% (max. 4-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. [EL-Rotation] EL-Energie: mehrfach 101% Magie-Attacke Beschleunigung von Cooldown von Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer: 5 Sek. [EL-Wut] EL-Fragmente: mehrfach 268% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -15% Dauer: 10 Sek. [PvP] Abwehr/Magie-Abwehr: +2,5% (max. 4-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. Schaden von Spezialaktiv-Skills: +2,5% (max. 4-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. [EL-Rotation] EL-Energie: mehrfach 39% Magie-Attacke Beschleunigung von Cooldown von Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer: 5 Sek. [EL-Wut] EL-Fragmente: mehrfach 107% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -7,5% Dauer: 10 Sek.	(max. 4-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. [EL-Rotation] EL-Energie: mehrfach 101% Magie-Attacke Beschleunigung von Cooldown von Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer: 5 Sek. [EL-Wut] EL-Fragmente: mehrfach 268% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -15% Dauer: 10 Sek. [PvP] Abwehr/Magie-Abwehr: +2,5% (max. 4-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. Schaden von Spezialaktiv-Skills: +2,5% (max. 4-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. [EL-Rotation] EL-Energie: mehrfach 39% Magie-Attacke Beschleunigung von Cooldown von Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer: 5 Sek. [EL-Wut] EL-Fragmente: mehrfach 107% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -7,5% Dauer: 10 Sek.
Tempelritter	Göttlicher Riss	Die Energie von EL umschlingt einen Speer der Läuterung, der nach vorne abgeschossen wird. Gegner, die von Speer der Läuterung getroffen werden, erleiden eine Zeit lang erhöhten Schaden durch Magie-Attacke. (Auch im Sprung verwendbar.)	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. Die Energie von EL umschlingt einen Speer der Läuterung, der nach vorne abgeschossen wird. Gegner, die von Speer der Läuterung getroffen werden, erleiden

		Vitalität-Skill - Als Schwertkämpfer der Vitalität sinkt dein MP-Verbrauch und der MP-Erhalt steigt. [Dungeon] Speer der Läuterung: mehrfach 974% Magie-Attacke EL-Energie: mehrfach 1.248% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +16% Dauer: 10 Sek. [PvP] Speer der Läuterung: mehrfach 371% Magie-Attacke EL-Energie: mehrfach 475% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +8% Dauer: 10 Sek.	eine Zeit lang erhöhten Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. (Auch im Sprung verwendbar.) Vitalität-Skill - Als Schwertkämpfer der Vitalität sinkt dein MP-Verbrauch und der MP-Erhalt steigt. [Dungeon] Speer der Läuterung: mehrfach 974% Magie-Attacke EL-Energie: mehrfach 1.248% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 10 Sek. [PvP] Speer der Läuterung: mehrfach 371% Magie-Attacke EL-Energie: mehrfach 475% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% Dauer: 10 Sek.
Erzritter	Schicksal	[Dungeon] [Resonanz: EL-Verfolgung] - Dauer der Gegner-Verlangsamung: 8 Sek. [Resonanz: EL-Warnung] - Dauer von [Bluten]: 8 Sek. [Resonanz: EL-Rotation] - Cooldown der Spezialaktiv-Skills: -70% [Resonanz: EL-Wut] - Magie-Abwehr getroffener Gegner: -20% [Resonanz: EL-Ehre] - Reduktion des erlittenen Schadens gilt auch für Gruppenmitglieder [Resonanz: EL-Urteil] -	[Dungeon] [Resonanz: EL-Verfolgung] - Dauer der Gegner-Verlangsamung: 8 Sek. [Resonanz: EL-Warnung] - Dauer von [Bluten]: 8 Sek. [Resonanz: EL-Rotation] - Cooldown der Spezialaktiv-Skills: -70% [Resonanz: EL-Wut] - Abwehr/Magie-Abwehr: -20% [Resonanz: EL-Ehre] - Reduktion des erlittenen Schadens gilt auch für Gruppenmitglieder [Resonanz: EL-Urteil] - Sämtlicher Schaden: +15% Dauer von [Schicksal]: 20 Sek. (Währenddessen erhältst du keine Stapel von [Ruf des Schicksals].)

		Sämtlicher Schaden: +10% Dauer von [Schicksal]: 20 Sek. (Währenddessen erhältst du keine Stapel von [Ruf des Schicksals].) [PvP] [Resonanz: EL-Verfolgung] - Dauer der Gegner-Verlangsamung: 8 Sek. [Resonanz: EL-Warnung] - Dauer von [Bluten]: 8 Sek. [Resonanz: EL-Rotation] - Cooldown der Spezialaktiv-Skills: -70% [Resonanz: EL-Wut] - Magie-Abwehr getroffener Gegner: -10% [Resonanz: EL-Ehre] - Reduktion des erlittenen Schadens gilt auch für Gruppenmitglieder [Resonanz: EL-Urteil] - Sämtlicher Schaden: +5% Dauer von [Schicksal]: 20 Sek. (Währenddessen erhältst du keine Stapel von [Ruf des Schicksals].)	[PvP] [Resonanz: EL-Verfolgung] - Dauer der Gegner-Verlangsamung: 8 Sek. [Resonanz: EL-Warnung] - Dauer von [Bluten]: 8 Sek. [Resonanz: EL-Rotation] - Cooldown der Spezialaktiv-Skills: -70% [Resonanz: EL-Wut] - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% [Resonanz: EL-Ehre] - Reduktion des erlittenen Schadens gilt auch für Gruppenmitglieder [Resonanz: EL-Urteil] - Sämtlicher Schaden: +7,5% Dauer von [Schicksal]: 20 Sek. (Währenddessen erhältst du keine Stapel von [Ruf des Schicksals].)
Erzritter	[Wechsel] Göttlicher Riss	Du stößt den Speer der Läuterung verstärkt durch EL-Energie kräftig nach vorn und ziehst getroffene Gegner heran. Gegner, die von Speer der Läuterung getroffen werden, erleiden eine Zeit lang erhöhten Schaden durch Magie-Attacke. Vitalität-Skill - Als Schwertkämpfer der Vitalität sinkt dein MP-Verbrauch und der MP-Erhalt steigt.	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. Du stößt den Speer der Läuterung verstärkt durch EL-Energie kräftig nach vorn und ziehst getroffene Gegner heran. Gegner, die von Speer der Läuterung getroffen werden, erleiden eine Zeit lang erhöhten Schaden durch Attacke/Magie-Attacke.

		[Dungeon] Speer der Läuterung: mehrfach 416% Magie-Attacke EL-Energie: mehrfach 1.181% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +16% Dauer: 10 Sek. [PvP] Speer der Läuterung: mehrfach 151% Magie-Attacke EL-Energie: mehrfach 426% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +8% Dauer: 10 Sek.	Vitalität-Skill - Als Schwertkämpfer der Vitalität sinkt dein MP-Verbrauch und der MP-Erhalt steigt. [Dungeon] Speer der Läuterung: mehrfach 416% Magie-Attacke EL-Energie: mehrfach 1.181% Magie- Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 10 Sek. [PvP] Speer der Läuterung: mehrfach 151% Magie-Attacke EL-Energie: mehrfach 426% Magie- Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% Dauer: 10 Sek.
--	--	--	--

[Aisha]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Hochmagierin	Emblem der Weisheit	Du erhältst ein besonderes Emblem, das für die Dauer deine Attacke und die aller Gruppenmitglieder in Reichweite erhöht. [Dungeon] Magie-Attacke: +25% Dauer: 30 Sek. [PvP]	Attacke wird erhöht. Du erhältst ein besonderes Emblem, das für die Dauer deine Attacke und die aller Gruppenmitglieder in Reichweite erhöht. [Dungeon] - Attacke/Magie-Attacke: +20%

		Magie-Attacke: +10% Dauer: 15 Sek.	Dauer: 30 Sek. [PvP] - Attacke/Magie-Attacke: +8% Dauer: 15 Sek.
Elementmeisterin	Einklang der Elemente	Lv.4 [Dungeon] Resistenzen: +50 (Dauer: 20 Sek.) Magie-Attacke: +4% (Dauer: 20 Sek.) MP-Erhalt: +10% [PvP] Resistenzen: +50 (Dauer: 20 Sek.) Magie-Attacke: +2% (Dauer: 20 Sek.) MP-Erhalt: +5%	Lv.4 [Dungeon] Resistenzen: +50 (Dauer: 20 Sek.) Magie-Attacke: +5% (Dauer: 20 Sek.) MP-Erhalt: +10% [PvP] Resistenzen: +50 (Dauer: 20 Sek.) Magie-Attacke: +2,5% (Dauer: 20 Sek.) MP-Erhalt: +5%
Okkultmagierin	Emblem der Beschleunigung	[Dungeon] Attacke: +15% Magie-Attacke: +15% [Raumbeschleunigung] - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Sprungkraft: +10% - Laufgeschwindigkeit: +10% Dauer: 30 Sek. [PvP] Attacke: +7,5% Magie-Attacke: +7,5% [Raumbeschleunigung] - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Sprungkraft: +10% - Laufgeschwindigkeit: +10%	[Dungeon] Attacke/Magie-Attacke: +12% [Raumbeschleunigung] - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Sprungkraft: +10% - Laufgeschwindigkeit: +10% Dauer: 30 Sek. [PvP] Attacke/Magie-Attacke: +6% [Raumbeschleunigung] - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Sprungkraft: +10% - Laufgeschwindigkeit: +10% Dauer: 15 Sek.

		Dauer: 15 Sek.	
Seelenprinzessin	Schemen des Dämonengottes	Du beschwörst einen Kobold, der sich an den ersten Gegner heftet, den er berührt, und dessen Magie-Abwehr 5 Sek. lang um 20% pro Sek. verringert. (Der Kobold kann durch mehrfaches Drücken der linken und rechten Pfeiltasten fortgeschickt werden.)	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Du beschwörst einen Kobold, der sich an den ersten Gegner heftet, den er berührt, und dessen Magie-Abwehr 5 Sek. lang um 15% pro Sek. verringert. Die Dämonengötter können durch mehrfaches Drücken der linken und rechten Pfeiltasten fortgeschickt werden
Oz-Zauberin	[Wechsel] Schemen des Dämonengottes	Du beschwörst 3 Dämonengötter. Sie fliegen in Fächerformation und heften sich an den ersten Gegner, den sie berühren, und verringern dessen Magie-Abwehr 5 Sek. lang um 30% pro Sek. (Der Kobold kann durch mehrfaches Drücken der linken und rechten Pfeiltasten fortgeschickt werden.)	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Du beschwörst 3 Dämonengötter. Sie fliegen in Fächerformation und heften sich an den ersten Gegner, den sie berühren, und verringern dessen Magie-Abwehr 5 Sek. lang um 20% pro Sek. Die Dämonengötter können durch mehrfaches Drücken der linken und rechten Pfeiltasten fortgeschickt werden

Oz-Zauberin	Traum von Oz	Wenn du einen Skill verwendest, dem die Kraft eines Dämonengotts innewohnt, sinkt der Cooldown aller Spezialaktiv-Skills. Die Debuff-Fähigkeiten von Skills der Dunkelheit werden verstärkt. Skills, denen die Kraft eines Dämonengotts innewohnt: Schemen des Dämonengottes, Phantom-Atem, Höllensturz, Schemen des Dämonengottes - Millionen, Abgrundfeld, [Wechsel] Blitzschlag: Osmose, [Wechsel] Wirbelsturm: Barchan [Dungeon] Cooldown-Zeit: -15% (außer Hyper- und Partner-Skills) Alterung: Angriffs- /Laufgeschwindigkeit: -40%, sämtliche Attacken: -20%, Schadensbonus: -100% Schemen des Dämonengottes: Magie-Abwehr -30% Phantom-Atem: MP-Verbrauch pro Sek. -5 (Dauer 7 Sek.), alle Resistenzen -150 [PvP] Cooldown-Zeit: -15% (außer Hyper- und Partner-Skills) Alterung: Angriffs- /Laufgeschwindigkeit: -40%, sämtliche Attacken: -20%, Schadensbonus: -100% Schemen des Dämonengottes: Magie-Abwehr -30% Phantom-Atem: MP-Verbrauch pro Sek. -5 (Dauer 7 Sek.), alle Resistenzen -150	Den verstärkten Debuffs durch Schemen des Dämonengottes wird reduzierte Abwehr hinzugefügt. Wenn du einen Skill verwendest, dem die Kraft eines Dämonengotts innewohnt, sinkt der Cooldown aller Spezialaktiv-Skills. Die Debuff-Fähigkeiten von Skills der Dunkelheit werden verstärkt. Skills, denen die Kraft eines Dämonengotts innewohnt: Schemen des Dämonengottes, Phantom-Atem, Höllensturz, Schemen des Dämonengottes - Millionen, Abgrundfeld, [Wechsel] Blitzschlag: Osmose, [Wechsel] Wirbelsturm: Barchan [Dungeon] Cooldown-Zeit: -15% (außer Hyper- und Partner-Skills) Alterung: Angriffs- /Laufgeschwindigkeit: -
-------------	--------------	---	--

			40%, sämtliche Attacken: - 20%, Schadensbonus: - 100% Schemen des Dämonengottes: Abwehr/Magie-Abwehr - 20% Phantom-Atem: MP- Verbrauch pro Sek. -5 (Dauer 7 Sek.), alle Resistenzen -150 [PvP] Cooldown-Zeit: -15% (außer Hyper- und Partner-Skills) Alterung: Angriffs- /Laufgeschwindigkeit: - 40%, sämtliche Attacken: - 20%, Schadensbonus: - 100% Schemen des Dämonengottes: Abwehr/Magie-Abwehr - 20% Phantom-Atem: MP- Verbrauch pro Sek. -5 (Dauer 7 Sek.), alle Resistenzen -150
Kampfmagierin	Emblem der Kraft	Verleiht ein besonderes Emblem, das für die Dauer deine Attacke und die aller Gruppenmitglieder in Reichweite erhöht. [Dungeon] Attacke: +20%	Attacke wird erhöht. Du erhältst ein besonderes Emblem, das für die Dauer deine Attacke und die aller Gruppenmitglieder in Reichweite erhöht.

		Dauer: 30 Sek. [PvP] Angriff: +10% Dauer: 15 Sek.	[Dungeon] Angriff/Magie-Angriff: +12% Dauer: 30 Sek. [PvP] Angriff/Magie-Angriff: +6% Dauer: 15 Sek.
Dimensionshexe	Befreiter Wille: Dimensionshexe	[Dungeon] Krit. Treffer: +15% Verheerung: +15% [Energieerschöpfung] Abwehr: -12% Dauer: 10 Sek. Max. 3-mal stapelbar Cooldown: 1 Sek. [PvP] Krit. Treffer: +15% Verheerung: +15% [Energieerschöpfung] Abwehr: -6% Dauer: 10 Sek. Max. 3-mal stapelbar Cooldown: 1 Sek.	Bei Energieerschöpfung wird Magie-Abwehr verringert. [Dungeon] Krit. Treffer: +15% Verheerung: +15% [Energieerschöpfung] Abwehr-/Magie-Abwehr: -7% Dauer: 10 Sek. Max. 3-mal stapelbar Cooldown: 1 Sek. [PvP] Krit. Treffer: +15% Verheerung: +15% [Energieerschöpfung] Abwehr-/Magie-Abwehr: -3,5% Dauer: 10 Sek. Max. 3-mal stapelbar Cooldown: 1 Sek.
Dimensionshexe	Raumverzerrung	Du erzeugst einen Energiekern, der den Raum um sich verzerrt. Gegner im Wirkradius werden vom Energiekern angezogen, erleiden Schaden und ihr K.O.- Wert wird zurückgesetzt. Bei Verbündeten wird pro im Wirkradius verbrachter Sekunde der verbleibende Cooldown von	Die Cooldown-Beschleunigung von Spezialaktiv-Skills gilt nur für den Spieler selbst. Du erzeugst einen Energiekern, der den Raum um sich verzerrt. Gegner im Wirkradius werden vom Energiekern angezogen,

		Spezialaktiv-Skills um 0,7 Sek. reduziert.	erleiden Schaden und ihr K.O.-Wert wird zurückgesetzt. Pro im Wirkradius verbrachter Sekunde wird die verbleibende Cooldown-Zeit deiner Spezialaktiv-Skills um 1 Sek. reduziert.
Dimensionshexe	Energiegeladener Körper	Du erhöhst für eine bestimmte Dauer die Energie-Zirkulation in deinem Körper und stärkst damit deine physischen Fähigkeiten. Erhöht Attacke und MP-Erhalt, aber auch den Schaden, den du erleidest. [Dungeon] Attacke: +15% MP-Erhalt: +20% Erlittener Schaden: +10% Dauer: 7 Sek. [PvP] Attacke: +15% MP-Erhalt: +20% Erlittener Schaden: +10% Dauer: 7 Sek.	Der erhöhte erlittene Schaden wird durch die Cooldown-Beschleunigung von Spezialaktiv-Skills ersetzt. Du erhöhst für eine Weile die Energie-Zirkulation in deinem Körper und stärkst damit deine physischen Fähigkeiten. Erhöht Attacke und MP-Erhalt und beschleunigt die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills. [Dungeon] Attacke: +15% MP-Erhalt: +20% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% Dauer: 10 Sek. [PvP] Attacke: +15% MP-Erhalt: +20% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% Dauer: 10 Sek.
Metamorphose	Make-Up-Verzauberung	[Dungeon] [Verstärkung der Verwandlungsfähigkeit Magisches Make-Up] Erlittener Schaden: -20% Spezialaktiv-Skill-Schaden: +15% Max. MP bei Verwandlung: +50	[Dungeon] [Verstärkung der Verwandlungsfähigkeit Magisches Make-Up] Erlittener Schaden: -20% Spezialaktiv-Skill-Schaden: +30% Max. MP bei Verwandlung: +50

		MP-Verbrauch bei der Verwendung von Magisches Make-Up im Machtbooster: -50% Cooldown aller Skills während Machtbooster: -30% (außer Hyper- und Partner-Skill) [PvP] [Verstärkung der Verwandlungsfähigkeit Magisches Make-Up] Erlittener Schaden: -10% Spezialaktiv-Skill-Schaden: +15% Max. MP bei Verwandlung: +50 MP-Verbrauch bei der Verwendung von Magisches Make-Up im Machtbooster: -50% Cooldown aller Skills während Machtbooster: -30% (außer Hyper- und Partner-Skill)	MP-Verbrauch bei der Verwendung von Magisches Make-Up im Machtbooster: -50% Cooldown aller Skills während Machtbooster: -30% (außer Hyper- und Partner-Skill) [PvP] [Verstärkung der Verwandlungsfähigkeit Magisches Make-Up] Erlittener Schaden: -10% Spezialaktiv-Skill-Schaden: +15% Max. MP bei Verwandlung: +50 MP-Verbrauch bei der Verwendung von Magisches Make-Up im Machtbooster: -50% Cooldown aller Skills während Machtbooster: -30% (außer Hyper- und Partner-Skill)
Metamorphose	Zerstörung gefällig?	[Dungeon] Krit. Schaden: +10% Angriffskraft: +10% [PvP] Krit. Schaden: +10% Angriffskraft: +10%	[Dungeon] Krit. Schaden: +17% Angriff: +20% [PvP] Krit. Schaden: +8,5% Angriffskraft: +10%
Genie-Magierin	Morphtrank	[Dungeon] Weiß: Erhöht für 30 Sek. den Krit. Schaden um +10% Blau: Verleiht für 30 Sek. +30 MP-Regeneration pro Sek. Gelb: Verleiht für 20 Sek. K.O.-Schutz Violett: Verwirrung für 2 Sek. [PvP] Weiß: Erhöht für 5 Sek. den Krit.	[Dungeon] Weiß: Erhöht für 30 Sek. den Krit. Schaden um +5% Blau: Verleiht für 30 Sek. +30 MP-Regeneration pro Sek. Gelb: Verleiht für 20 Sek. K.O.-Schutz Violett: Verwirrung für 2 Sek. [PvP] Weiß: Erhöht für 5 Sek. den Krit.

		Schaden um +5% Blau: Verleiht für 5 Sek. +3 MP-Regeneration pro Sek. Gelb: Verleiht für 5 Sek. K.O.-Schutz Violett: Verwirrung für 2 Sek.	Schaden um +2,5% Blau: Verleiht für 5 Sek. +3 MP-Regeneration pro Sek. Gelb: Verleiht für 5 Sek. K.O.-Schutz Violett: Verwirrung für 2 Sek.
Mystik-Alchemistin	Raffinesse	[Dungeon] Kristallisierung: 1.407% Attacke - Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% - Dauer: 25 Sek. [PvP] Kristallisierung: 562% Attacke - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Dauer: 15 Sek.	[Dungeon] Kristallisierung: 1.407% Attacke - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Dauer: 25 Sek. [PvP] Kristallisierung: 562% Attacke - Abwehr/Magie-Abwehr: -5% - Dauer: 15 Sek.
Mystik-Alchemistin	Kumulation	Lv.4 [Dungeon] Schaden an vergifteten Gegnern: +10% [PvP] Schaden an vergifteten Gegnern: +5%	Lv.4 [Dungeon] Schaden an vergifteten Gegnern: +5% [PvP] Schaden an vergifteten Gegnern: +2,5%
Mystik-Alchemistin	Stein der Weisen	[Dungeon] Attacke/Magie-Attacke: +10% - Dauer: 15 Sek. Quickslot-Cooldown: 15 Sek. - Dauer: 8 Sek. [PvP] Attacke/Magie-Attacke: +10% - Dauer: 15 Sek.	[Dungeon] Attacke und Magie-Attacke: +5% - Dauer: 15 Sek. Quickslot-Cooldown: 15 Sek. - Dauer: 8 Sek. [PvP] Attacke und Magie-Attacke: +5% - Dauer: 15 Sek.
Mystik-Alchemistin	Funkelkleid	[Aeris-Skill] Dich umgibt ein magisches Funkeln. Es absorbiert einen Teil deines erlittenen	Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills wird verringert. [Aeris-Skill]

		Schadens und vergiftet für 5 Sek. nahe Gegner. [Dungeon] Funkeln: mehrfach 324% Angriff Erhaltener Schaden: -20% Dauer: 7 Sek. [PvP] Funkeln: mehrfach 115% Angriff Erhaltener Schaden: -10% Dauer: 7 Sek.	Dich umgibt ein magisches Funkeln. Es absorbiert einen Teil deines erlittenen Schadens, beschleunigt den Cooldown von Spezialaktiv-Skills und vergiftet für 5 Sek. nahe Gegner. [Dungeon] Funkeln: mehrfach 324% Angriff Erhaltener Schaden: -20% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +60% Dauer: 12 Sek. [PvP] Funkeln: mehrfach 115% Angriff Erhaltener Schaden: -10% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +60% Dauer: 12 Sek.
Mystik-Alchemistin	[Stark] Funkelkleid	[Aeris-Skill] Dich umgibt ein magisches Funkeln. Es absorbiert einen Teil deines erlittenen Schadens und vergiftet für 5 Sek. nahe Gegner. Verstärkt: - Angriff/Magie-Angriff +2% [Dungeon] Funkeln: mehrfach 324% Angriff Erhaltener Schaden: -20%	Erhöhung der Magie-Angriff wird entfernt. Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills wird verringert. [Aeris-Skill] Dich umgibt ein magisches Funkeln. Es absorbiert einen Teil deines erlittenen Schadens, beschleunigt den Cooldown von Spezialaktiv-Skills und vergiftet für 5 Sek. nahe Gegner. Verstärkt - Angriff +15% [Dungeon]

		Attacke: +7% Dauer: 7 Sek. [PvP] Funkeln: mehrfach 115% Attacke Erlittener Schaden: -10% Attacke: +7% Dauer: 7 Sek.	Funkeln: mehrfach 324% Attacke Erlittener Schaden: -20% Attacke: +15% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +60% Dauer: 12 Sek. [PvP] Funkeln: mehrfach 115% Attacke Erlittener Schaden: -10% Attacke: +7,5% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +60% Dauer: 12 Sek.
--	--	--	--

[Rena]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Kriegsschützin	Back Kick	Mit einem Tritt in den Bauch verringerst du die Attacke deines Gegners. Beim getroffenen Gegner sinkt 10 Sek. lang die Abwehr. (Während des Angriffs kannst du nicht K.O. gehen) [Dungeon] Tritt: 927% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Tritt: 301% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.	Mit einem Tritt in den Bauch verringerst du die Attacke deines Gegners. Beim getroffenen Gegner sinkt 10 Sek. lang die Abwehr. (Während des Angriffs kannst du nicht K.O. gehen) [Dungeon] Tritt: 927% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -15% Dauer: 10 Sek. [PvP] Tritt: 301% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -7,5% Dauer: 10 Sek.
Windläuferin	Airelinna	Du beschwörst eine Fee, die dich mit ihrer Energie erfüllt. Für eine bestimmte Zeit regenerieren du und Gruppenmitglieder in deiner	Magie-Attacke wird erhöht. Du beschwörst eine Fee, die

		Umgebung HP und eure Angriffskraft sowie sämtliche Geschwindigkeiten steigen. [Dungeon] MP-Regeneration: +5% MP/Sek. Angriff: +20% Alle Geschwindigkeiten: +15% Dauer: 30 Sek. [PvP] MP-Regeneration: +0,5% MP/Sek. Angriff: +10% Alle Geschwindigkeiten: +10% Dauer: 15 Sek.	dich mit ihrer Energie erfüllt. Für eine bestimmte Zeit regenerieren du und Gruppenmitglieder in deiner Umgebung HP und eure Angriffskraft sowie sämtliche Geschwindigkeiten steigen. [Dungeon] MP-Regeneration: +5% MP/Sek. Angriff/Magie-Angriff: +12% Alle Geschwindigkeiten: +15% Dauer: 30 Sek. [PvP] MP-Regeneration: +0,5% MP/Sek. Angriff/Magie-Angriff: +6% Alle Geschwindigkeiten: +10% Dauer: 15 Sek.
Anemos	Assimilation mit der Natur	[Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +20% Verheerung: +20% Schaden: +15% Dauer - 1 Machtbooster: 30 Sek. - 2 Machtbooster: 60 Sek. - 3 Machtbooster: 90 Sek. [PvP] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +20% Verheerung: +20% Schaden: +4,8% Dauer - 1 Machtbooster: 15 Sek. - 2 Machtbooster: 30 Sek. - 3 Machtbooster: 45 Sek.	[Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +20% Verheerung: +20% Schaden: +20% Dauer - 1 Machtbooster: 30 Sek. - 2 Machtbooster: 60 Sek. - 3 Machtbooster: 90 Sek. [PvP] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +20% Verheerung: +20% Sämtlicher Schaden: +6,4% Dauer - 1 Machtbooster: 15 Sek. - 2 Machtbooster: 30 Sek. - 3 Machtbooster: 45 Sek.

Jagdschützin	Adlerauge	Lv.4 [Dungeon] Magie-Attacke: +15% Pfeilreichweite: +55% Skillschaden: +8% [PvP] Magie-Attacke: +6% Pfeilreichweite: +55% Skillschaden: +8%	Lv.4 [Dungeon] Magie-Attacke: +15% Pfeilreichweite: +55% Skillschaden: +13% [PvP] Magie-Attacke: +6% Pfeilreichweite: +55% Skillschaden: +13%
Meisterschützin	Magisches Stigma	Du schießt einen magischen Pfeil ab, der bei allen Gegnern ein Stigma hinterlässt Getroffene Gegner erleiden 10 Sek. lang erhöhten Schaden von Magie-Attacken und Krit. Treffern. [Dungeon] Pfeil: 1.097% Magie-Attacke Erlittenen Schaden durch Magie-Attacke: +5% Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +15% [PvP] Pfeil: 274% Magie-Attacke Erlittenen Schaden durch Magie-Attacke: +5% Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +15%	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. Du schießt einen magischen Pfeil ab, der bei allen Gegnern ein Stigma hinterlässt. Schaden durch Attacke/Magie-Attacke sowie durch Krit. Treffer an Gegnern wird 10 Sek. lang erhöht. [Dungeon] Pfeil: 1.097% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +5% Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +10% [PvP] Pfeil: 274% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +5% Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +10%

Morgenröte	Spur des Stigmas	[Dungeon] [Weiterentwickeltes Stigma] Erlittenen Schaden durch Magie-Attacke: +10% Schaden bei Krit. Treffer: +15% Dauer: 10 Sek. Zusätzliche Dauer: 10 Sek (Nicht kombinierbar mit Pfeil) (Cooldown: 3 Sek) [PvP] [Weiterentwickeltes Stigma] Erlittenen Schaden durch Magie-Attacke: +10% Schaden bei Krit. Treffer: +15% Dauer: 10 Sek. Zusätzliche Dauer: 10 Sek (Nicht kombinierbar mit Pfeil) (Cooldown: 3 Sek.)	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. [Dungeon] [Weiterentwickeltes Stigma] Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +10% Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +10% Dauer: 10 Sek. Zusätzliche Dauer: 10 Sek (Nicht kombinierbar mit Pfeil) (Cooldown: 3 Sek) [PvP] [Weiterentwickeltes Stigma] Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +10% Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +10% Dauer: 10 Sek. Zusätzliche Dauer: 10 Sek (Nicht kombinierbar mit Pfeil) (Cooldown: 3 Sek)
------------	------------------	--	---

Erendilschützin	Windsphäre	Du legst ein Samenkorn auf den Boden. Gefallene Saat explodiert sofort und generiert Tarnrauch. Der Tarnrauch bleibt 3 Sek. lang bestehen. Verbündete im Tarnrauch erleiden 6 Sek. lang 20% weniger Schaden. Die Abwehr von Gegnern im Tarnrauch verringert sich 20 Sek. lang um 30%. (PvP: 3 Sek. lang erlittener Schaden der Verbündeten -10%, Abwehr von Gegnern -15%)	Magie-Abwehr wird verringert. Du legst ein Samenkorn auf den Boden. Gefallene Saat explodiert sofort und generiert Tarnrauch. Der Tarnrauch bleibt 3 Sek. lang bestehen. Verbündete im Tarnrauch erleiden 6 Sek. lang 20% weniger Schaden (im PvP 3 Sek. lang 6% weniger Schaden). Die Abwehr/Magie-Abwehr von Gegnern im Tarnrauch verringert sich 20 Sek. lang um 20% (im PvP 3 Sek. lang um 10%).
Nachtauge	Fallenpfeil - Giftpilz	Du schießt einen Pfeil, der explodiert und giftigen Nebel versprüht Der Giftnebel bleibt 10 Sek. lang bestehen, fügt Gegnern kontinuierlich Schaden zu verringert ihre Laufgeschwindigkeit und Angriffsgeschwindigkeit und erhöht ihren erlittenen Schaden durch Attacke. Verbraucht NE: - bei Volltreffer max. 2 Felder [Dungeon] Pfeile: 128% Attacke Gift-Explosion: 2727% Attacke Giftnebel: mehrfach 109%	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht. Du schießt einen Pfeil, der explodiert und giftigen Nebel versprüht. Der Giftnebel bleibt 10 Sek. lang bestehen, fügt Gegnern kontinuierlich Schaden zu, Bei Gegnern, die sich innerhalb der Reichweite befinden, verringern sich außerdem die Laufgeschwindigkeit und die Angriffsgeschwindigkeit und der erlittene Schaden durch

		Attacke Laufgeschwindigkeit: -20% Angriffsgeschwindigkeit: -20% Erlittener Schaden durch Attacke: +15% [PvP] Pfeile: 43% Attacke Gift-Explosion: 924% Attacke Giftnebel: mehrfach 36% Attacke Laufgeschwindigkeit: -20% Angriffsgeschwindigkeit: -20% Erlittener Schaden durch Attacke: +7,5%	Attacke/Magie-Attacke wird erhöht. Verbraucht NE: - bei Volltreffer max. 2 Felder [Dungeon] Pfeile: 128% Attacke Gift-Explosion: 2727% Attacke Giftnebel: mehrfach 109% Attacke Laufgeschwindigkeit: -20% Angriffsgeschwindigkeit: -20% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% [PvP] Pfeile: 43% Attacke Gift-Explosion: 924% Attacke Giftnebel: mehrfach 36% Attacke Laufgeschwindigkeit: -20% Angriffsgeschwindigkeit: -20% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6%
Nachtauge	Schmale Pfeile		Die Passiv-Skills werden erneuert.
Abendzweilicht	[Wechsel] Fallenpfeil - Giftpilz	Du schießt einen Pfeil nach unten, der explodiert und giftigen Nebel	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht.

		versprüht. Der Giftnebel bleibt 10 Sek. lang bestehen, fügt Gegnern kontinuierlich Schaden zu und verbrennt ihr Mana. Bei Gegnern, die sich innerhalb der Reichweite befinden, verringern sich außerdem die Laufgeschwindigkeit und die Angriffsgeschwindigkeit und der erlittene Schaden durch Attacke wird erhöht. (Auch im Sprung verwendbar.) Verbraucht NE: - bei Volltreffer max. 2 Felder [Dungeon] Pfeile: 129% Attacke Gift-Explosion: 2901% Attacke Giftnebel: mehrfach 93% Attacke Laufgeschwindigkeit: -20% Angriffsgeschwindigkeit: -20% Erlittener Schaden durch Attacke: +15% [PvP] Pfeile: 38% Attacke Gift-Explosion: 858% Attacke Giftnebel: mehrfach 27% Attacke Laufgeschwindigkeit: -20% Angriffsgeschwindigkeit: -20% Erlittener Schaden durch Attacke: +7,5%	Du schießt einen Pfeil nach unten, der explodiert und giftigen Nebel versprüht. Der Giftnebel bleibt 10 Sek. lang bestehen, fügt Gegnern kontinuierlich Schaden zu und verbrennt ihr Mana. Bei Gegnern, die sich innerhalb der Reichweite befinden, verringern sich außerdem die Laufgeschwindigkeit und die Angriffsgeschwindigkeit und der erlittene Schaden durch Attacke/Magie-Attacke wird erhöht. (Auch im Sprung verwendbar.) Verbraucht NE: - bei Volltreffer max. 2 Felder [Dungeon] Pfeile: 129% Attacke Gift-Explosion: 2901% Attacke Giftnebel: mehrfach 93% Attacke Laufgeschwindigkeit: -20% Angriffsgeschwindigkeit: -20% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% [PvP] Pfeile: 38% Attacke Gift-Explosion: 858% Attacke Giftnebel: mehrfach 27% Attacke Laufgeschwindigkeit: -20% Angriffsgeschwindigkeit: -20% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6%
--	--	---	--

Poesieschützin	Linguistik	Lv.4 Als du die Sprache der Geister aufgeschrieben hast, hast du eine unbekannte Kraft gespürt, die dir aber nicht fremd vorkam. Es waren Kraftfragmente, die die Bedeutung der Wörter in sich trugen. Als du die Wörter verstanden hast und sie mit anderen Wörtern Sätze bildeten, offenbarten sie ihre Bedeutung. Nun steht dir eine wundersame Welt offen. Max. MP und Magie-Attacke werden erhöht. Ändert den Schaden aller Attacke-Skills zu Magie-Attacke. Wenn du bestimmte Skills hintereinander kombinierst, wird der [Linguistik]-Effekt aktiviert, der dieser Kombination entspricht. [Linguistik: Zäher Mut] Bei Verwendung eines Stärke-Skills nach einem Zähigkeit-Skill wird der Cooldown der Skills deiner Verbündeten beschleunigt. [Dungeon] Max. MP: +100 Magie-Attacke: +15% [Linguistik: Zäher Mut] Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Dauer: 8 Sek. [PvP]	[Linguistik: Zäher Mut] gilt nur für den Spieler selbst. Lv.4 Als du die Sprache der Geister aufgeschrieben hast, hast du eine unbekannte Kraft gespürt, die dir aber nicht fremd vorkam. Es waren Kraftfragmente, die die Bedeutung der Wörter in sich trugen. Als du die Wörter verstanden hast und sie mit anderen Wörtern Sätze bildeten, offenbarten sie ihre Bedeutung. Nun steht dir eine wundersame Welt offen. Max. MP und Magie-Attacke werden erhöht. Ändert den Schaden aller Attacke-Skills zu Magie-Attacke. Wenn du bestimmte Skills hintereinander kombinierst, wird der [Linguistik]-Effekt aktiviert, der dieser Kombination entspricht. [Linguistik: Zäher Mut] Bei Verwendung eines Stärke-Skills nach einem
----------------	------------	---	--

		Max. MP: +100 Magie-Attacke: +6% [Linguistik: Zäher Mut] Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Dauer: 5 Sek.	Zähigkeit-Skill wird der Cooldown deiner Skills beschleunigt. [Dungeon] Max. MP: +100 Magie-Attacke: +15% [Linguistik: Zäher Mut] Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +30% Dauer: 8 Sek. [PvP] Max. MP: +100 Magie-Attacke: +6% [Linguistik: Zäher Mut] Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Dauer: 5 Sek.
Sagenweberin	Lobgesang der Tapferkeit	Lv.4 Vor langer Zeit lebten noch alle mit Geistern zusammen. Die edle Elfe sprach leise weiter. Das ist die Geschichte von einer mutigen Person aus dieser Zeit. Ihre Stimme, mit der sie die alte Geschichte erzählte, berührte das Herz des Zuhörers und gab ihm Mut. Wenn der Effekt [Linguistik] aktiviert wird, wird der Schaden deiner Spezialaktiv-Skills für eine bestimmte Zeit erhöht. Du kannst #CCCCFF66[Linguistik: Starker Wille]#CX benutzen.	Bei [Linguistik: Starker Wille] wird die Attacke erhöht. Lv.4 Vor langer Zeit lebten noch alle mit Geistern zusammen. Die edle Elfe sprach leise weiter. Das ist die Geschichte von einer mutigen Person aus dieser Zeit. Ihre Stimme, mit der sie die alte Geschichte erzählte, berührte das Herz des

		[Linguistik: Starker Wille] Bei Verwendung eines Transzendenz-Skills nach einem Stärke-Skill wird für bestimmte Zeit die Magie-Attacke deiner Verbündeten erhöht. [Dungeon] Spezialaktiv-Schaden: +15% Dauer: 20 Sek. [Linguistik: Starker Wille] Magie-Attacke: +10% Dauer: 30 Sek. [PvP] Spezialaktiv-Schaden: +7,5% Dauer: 20 Sek. [Linguistik: Starker Wille] Magie-Attacke: +5% Dauer: 30 Sek.	Zuhörers und gab ihm Mut. Wenn der Effekt [Linguistik] aktiviert wird, wird der Schaden deiner Spezialaktiv-Skills für eine bestimmte Zeit erhöht. Du kannst #CCCCFF66[Linguistik: Starker Wille]#CX benutzen. [Linguistik: Starker Wille] Bei Verwendung eines Transzendenz-Skills nach einem Stärke-Skill wird für bestimmte Zeit die Attacke/Magie-Attacke deiner Verbündeten erhöht. [Dungeon] Spezialaktiv-Schaden: +25% Dauer: 20 Sek. [Linguistik: Starker Wille] Attacke/Magie-Attacke: +5% Dauer: 30 Sek. [PvP] Spezialaktiv-Schaden: +12,5% Dauer: 20 Sek. [Linguistik: Starker Wille] Attacke/Magie-Attacke:
--	--	--	--

			+2,5% Dauer: 30 Sek.
Sagenweberin	Wechselhafter Segen	Liebste Rena! Ich segne dich und deine Freunde! Wie wäre es... hm... damit? Erhöht die Verheerung. Bei Verwendung der Spezialtaste wird deinen Verbündeten der Segen der Geister verliehen. (Wenn die Spezialtaste erneut verwendet wird, verschwindet der vorherige Segen.) [Wechselhafter Segen] Aktiviert zufällig einen der folgenden Effekte: - Wenn deine Verbündeten Meister-Skills verwenden, werden Attacke und Magie-Attacke um 1% erhöht (PvP: 0,5%). (max. 10-mal stapelbar) - Bei Verwendung von Spezialaktiv-Skills wird 10% der max. MP regeneriert (PvP: 1%). - Bei Verwendung von Aktiv-Skills wird die Angriffsgeschwindigkeit um 1% erhöht (PvP: +0,5%). (max. 10-mal stapelbar) - Wenn deine Verbündeten Hyper-Skills verwenden, wird der Schaden gegen Bosse um 2,5% erhöht. (max. 4-mal stapelbar)	Liebste Rena! Ich segne dich und deine Freunde! Wie wäre es... hm... damit? Erhöht die Verheerung. Bei Verwendung der Spezialtaste wird deinen Verbündeten der Segen der Geister verliehen. (Wenn die Spezialtaste erneut verwendet wird, verschwindet der vorherige Segen.) [Wechselhafter Segen] Aktiviert zufällig einen der folgenden Effekte: Wenn deine Verbündeten Meister-Skills verwenden, werden Attacke und Magie-Attacke um 1% erhöht (PvP: 0,5%). (max. 5-mal stapelbar) - Bei Verwendung von Spezialaktiv-Skills wird 10% der max. MP regeneriert (PvP: 1%). - Bei Verwendung von Aktiv-Skills wird die Angriffsgeschwindigkeit um 1% erhöht (PvP: +0,5%). (max. 10-mal stapelbar) - Wenn deine Verbündeten Hyper-Skills verwenden, wird der Schaden gegen Bosse um 2,5% erhöht. (max. 4-mal stapelbar) - Bei Machtbooster werden die Abwehr/Magie-Abwehr um 1% erhöht (PvP: 0,5%). (max. 10-mal stapelbar)

		- Bei Machtbooster werden die Abwehr/Magie-Abwehr um 1% erhöht (PvP: 0,5%). (max. 10-mal stapelbar) - Im Machtbooster werden die max. MP um 40 erhöht (PvP: 20).	- Im Machtbooster werden die max. MP um 40 erhöht (PvP: 20).
Prophetin	Geistiges Auge	Je mehr du mit dem Geist kommunizierst und so Erkenntnisse gewinnst, desto deutlicher wird der Fluss und die Regeln der Welt. Seitdem die Bindung schwächer wurde und die Geister sich zurückzogen, nahmen Leid und Gefahren zu. Wenn man diese Erkenntnis erlangt, klärt sich der Blick und ein Weg tut sich auf. Wenn alle auf diesen Weg geführt werden und wir uns an den Händen fassen, werden wir wieder stärker. Im Machtbooster-Modus wird der MP-Kosten der Spezialaktiv-Skills verringert und wenn bei Machtbooster der Effekt [Linguistik] aktiviert wird, wird der krit. Schaden für eine bestimmte Zeit erhöht.	Bei aktivierter Linguistik während Machtbooster wird der Cooldown von Spezialaktiv-Skills verringert. Je mehr du mit dem Geist kommunizierst und so Erkenntnisse gewinnst, desto deutlicher wird der Fluss und die Regeln der Welt. Seitdem die Bindung schwächer wurde und die Geister sich zurückzogen, nahmen Leid und Gefahren zu. Wenn man diese Erkenntnis erlangt, klärt sich der Blick und ein Weg tut sich auf. Wenn alle auf diesen Weg geführt werden und wir uns an den Händen fassen, werden wir wieder stärker. Im Machtbooster-Modus wird der MP-Kosten der Spezialaktiv-Skills verringert und wenn bei Machtbooster der Effekt [Linguistik]

		Wenn 'Wechselhafter Segen' aktiviert wird, werden 2 Effekte aktiviert. (Wenn der von 'Geistiges Auge' beeinflusste Skill 'Wechselhafter Segen' aktiviert wurde, kann er nicht wieder rückgängig gemacht werden) [Dungeon] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills: -20% Krit. Schaden: +15% Dauer erhöhter krit. Schaden: 20 Sek. [PvP] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills: -10% Krit. Schaden: +7,5% Dauer erhöhter krit. Schaden: 20 Sek.	aktiviert wird, wird der krit. Schaden für eine bestimmte Zeit erhöht. Wenn 'Wechselhafter Segen' aktiviert wird, werden 2 Effekte aktiviert. (Wenn der von 'Geistiges Auge' beeinflusste Skill 'Wechselhafter Segen' aktiviert wurde, kann er nicht wieder rückgängig gemacht werden.) [Dungeon] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills: -20% Krit. Schaden: +18% Dauer erhöhter krit. Schaden: 20 Sek. Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -2 Sek. [PvP] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills: -10% Krit. Schaden: +9% Dauer erhöhter krit. Schaden: 20 Sek. Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -2 Sek.
Prophetin	Gesang	Der Blick, der die wahre Gestalt erkennt. Der Pfeil, der die Welt durchdringt. Das Lied des Lichts, welches im gewaltigen Fluss ertönt. Wenn du Skills gleichen Rangs hintereinander benutzt, kannst du [Linguistik: Gesang] benutzen. [Linguistik: Zäher Gesang] Bei Verwendung von Zähigkeit-Skills nach einem Zähigkeit-Skill	Bei [Linguistik: Zäher Gesang] wird Abwehr reduziert. Der Blick, der die wahre Gestalt erkennt. Der Pfeil, der die Welt durchdringt. Das Lied des Lichts, welches im gewaltigen Fluss ertönt.

		wird die Magie-Abwehr der Gegner innerhalb einer bestimmten Reichweite verringert und dein Schaden von Zähigkeit-Skills erhöht. [Linguistik: Starker Gesang] Bei Verwendung von Stärke-Skills nach einem Stärke-Skill wird der durch Bosse erlittene Schaden deiner Verbündeten verringert und dein Schaden von Stärke-Skills erhöht. [Linguistik: Transzendierender Gesang] Bei Verwendung von Transzendenz-Skills nach einem Transzendenz-Skill wird deinen Verbündeten ein Schutzschild verliehen und sämtlicher Schaden erhöht. Dein Schaden von Transzendenz-Skills wird erhöht. [Dungeon] [Linguistik: Zäher Gesang] Magie-Abwehr: -20% Dauer: 30 Sek. Dein Schaden von Zähigkeit-Skills: +20% Dauer: 30 Sek. [Linguistik: Starker Gesang] Durch Bosse erlittener Schaden: -15% Dein Schaden von Stärke-Skills: +20% Dauer: 30 Sek. [Linguistik: Transzendierender Gesang] Schutzschild mit 10% der max. HP	Wenn du Skills gleichen Rangs hintereinander benutzt, kannst du [Linguistik: Gesang] benutzen. [Linguistik: Zäher Gesang] Bei Verwendung von Zähigkeit-Skills nach einem Zähigkeit-Skill wird die Abwehr/Magie-Abwehr der Gegner innerhalb einer bestimmten Reichweite verringert und dein Schaden von Zähigkeit-Skills erhöht. [Linguistik: Starker Gesang] Bei Verwendung von Stärke-Skills nach einem Stärke-Skill wird der durch Bosse erlittene Schaden deiner Verbündeten verringert und dein Schaden von Stärke-Skills erhöht. [Linguistik: Transzendierender Gesang] Bei Verwendung von Transzendenz-Skills nach einem Transzendenz-Skill wird deinen Verbündeten ein Schutzschild verliehen und sämtlicher Schaden erhöht. Dein Schaden von Transzendenz-Skills wird
--	--	---	---

		Sämtlicher Schaden: +10% Dein Schaden von Transzendenz-Skills: +20% Dauer: 30 Sek. [PvP] [Linguistik: Zäher Gesang] Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek. Dein Schaden von Zähigkeit-Skills: +10% Dauer: 30 Sek. [Linguistik: Starker Gesang] Durch Bosse erlittener Schaden: -15% Dein Schaden von Stärke-Skills: +10% Dauer: 30 Sek. [Linguistik: Transzendierender Gesang] Schutzschild mit 5% der max. HP Sämtlicher Schaden: +5% Dein Schaden von Transzendenz-Skills: +10% Dauer: 30 Sek.	erhöht. [Dungeon] [Linguistik: Zäher Gesang] Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 30 Sek. Dein Schaden von Zähigkeit-Skills: +25% Dauer: 30 Sek. [Linguistik: Starker Gesang] Durch Bosse erlittener Schaden: -15% Dein Schaden von Stärke-Skills: +25% Dauer: 30 Sek. [Linguistik: Transzendierender Gesang] Schutzschild mit 10% der max. HP Sämtlicher Schaden: +10% Dein Schaden von Transzendenz-Skills: +25% Dauer: 30 Sek. [PvP] [Linguistik: Zäher Gesang] Abwehr-/Magie-Abwehr: -5% Dauer: 15 Sek. Dein Schaden von Zähigkeit-Skills: +12,5% Dauer: 30 Sek. [Linguistik: Starker Gesang] Durch Bosse erlittener Schaden: -15%
--	--	---	---

			Dein Schaden von Stärke-Skills: +12,5% Dauer: 30 Sek. [Linguistik: Transzendierender Gesang] Schutzschild mit 5% der max. HP Sämtlicher Schaden: +5% Dein Schaden von Transzendenz-Skills: +12,5% Dauer: 30 Sek.
--	--	--	---

[Raven]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Schwertträger	Fokus	Lv.4	Lv.4
		[Dungeon]	[Dungeon]
		Angriffsgeschwindigkeit: +13%	Angriffsgeschwindigkeit: +13%
		Attacke bei Machtbooster: +10%	Attacke bei Machtbooster: +18%
		Machtbooster-Dauer: +10%	Machtbooster-Dauer: +10%
		[PvP]	[PvP]
		Angriffsgeschwindigkeit: +4%	Angriffsgeschwindigkeit: +4%
		Attacke bei Machtbooster: +2%	Attacke bei Machtbooster: +7,2%
		Machtbooster-Dauer: +10%	Machtbooster-Dauer: +10%

Schwertträger	Gesplitterte Rüstung	[Dungeon] Fausthieb: 815% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr des Gegners -25% Dauer: 7 Sek. [PvP] Fausthieb: 203% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr des Gegners -12,5% Dauer: 7 Sek.	Magie-Abwehr wird verringert. [Dungeon] Fausthieb: 815% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr/Magie-Abwehr -15% Dauer: 20 Sek [PvP] Fausthieb: 203% Attacke Rüstungsbruch: Abwehr/Magie-Abwehr -7,5% Dauer: 10 Sek.
Schwertmeister	Unfehlbare Strategie	Lv.4 Jeder fünfte Combo-Treffer erhält einen Buff, der den Mana-Erhalt erhöht. Cooldown: 1 Sek. (max. 4-mal stapelbar) Wenn du im Machtbooster mit Transzendenz-Skills den Gegner angreiffst, wird der erlittene Schaden des Gegners eine bestimmte Zeit lang erhöht. [Dungeon] MP-Regeneration: +5% Erlittener Schaden durch Attacke: +15% Dauer: 10 Sek. [PvP] MP-Regeneration: +5% Erlittener Schaden durch Attacke: +7,5% Dauer: 10 Sek.	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht. Lv.4 Jeder fünfte Combo-Treffer erhält einen Buff, der den Mana-Erhalt erhöht. Cooldown: 1 Sek. (max. 4-mal stapelbar) Wenn du im Machtbooster mit Transzendenz-Skills den Gegner angreiffst, wird der erlittene Schaden/Magie-Schaden des Gegners eine bestimmte Zeit lang erhöht. [Dungeon] MP-Regeneration: +5% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 10 Sek.

			[PvP] MP-Regeneration: +5% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% Dauer: 10 Sek.
Schwertmeister	Angriff	Der dritte [Schwertangriff] verbraucht wenig MP und ignoriert einen Teil der Abwehr. [Schwertangriff]-Skills: Schockwelle - Schere, Flughieb, Singender Hieb, Blutiger Triumph, Giga Drive - Begrenzer, Schockwelle - Schneide, Schwebender Tanz, Mord im Anzug, Geschärfter Angriff, [Wechsel] Machtangriff: Zerstörer, [Wechsel] Siebenfache Explosion: Zunder [Dungeon] - MP-Kosten: -30% Gegnerische Abwehr ignorieren: 30% [PvP] - MP-Kosten: -10%	Bei aktiviertem [Schwertangriff] wird die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills verringert. Der dritte [Schwertangriff] verbraucht wenig MP und ignoriert einen Teil der Abwehr. Bei Aktivierung wird für eine Weile der Cooldown von Spezialaktiv-Skills beschleunigt. [Schwertangriff]-Skills: Schockwelle - Schere, Flughieb, Singender Hieb, Blutiger Triumph, Giga Drive - Begrenzer, Schockwelle - Schneide, Schwebender Tanz, Mord im Anzug, Geschärfter Angriff, [Wechsel] Machtangriff: Zerstörer, [Wechsel] Siebenfache

		Gegnerische Abwehr ignorieren: 10%	Explosion: Zunder [Dungeon] - MP-Kosten: -30% Gegnerische Abwehr ignorieren: 30% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% Dauer: 5 Sek. [PvP] - MP-Kosten: -10% Gegnerische Abwehr ignorieren: 10% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +15% Dauer: 5 Sek.
Klingenträger	Flammende Nasodhand	Lv.4 [Dungeon] Angriffskraft von Nasodhand-Skills: +15% [PvP] Angriffskraft von Nasodhand-Skills: +3%	Lv.4 [Dungeon] Angriffskraft von Nasodhand-Skills: +20% [PvP] Angriffskraft von Nasodhand-Skills: +4%
Zornherz	Stürmende Kraft	[Dungeon] Schaden bei wiederholter Verwendung des Skills: +12% Cooldown: -30% Wartezeit für Reaktivierung: 4 Sek. [PvP] Schaden bei wiederholter Verwendung des Skills: +6% Cooldown: -15% Wartezeit für Reaktivierung: 4 Sek.	[Dungeon] Schaden bei wiederholter Verwendung des Skills: +15% Cooldown: -30% Wartezeit für Reaktivierung: 4 Sek. [PvP] Schaden bei wiederholter Verwendung des Skills: +7,5% Cooldown: -15% Wartezeit für Reaktivierung: 4 Sek.

Zornherz	[Wechsel] Nuklearattacke	Du beschwörst einen gigantischen Nasod-Speer, der explodiert und dichten Rauch hinterlässt. Die Magie-Abwehr und Resistenz der Gegner im Rauch sinkt eine bestimmte Zeit lang und durch Krit. Treffer erlittener Schaden wird erhöht. [Dungeon] Zerquetschen: 922% Magie-Attacke Explosion: mehrfach 267% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -25% Alle Resistenzen: -150 Durch Krit. Treffer erlittener Schaden innerhalb des Bereichs: +18% Dauer: 10 Sek. [PvP] Zerquetschen: 297% Magie-Attacke Explosion: mehrfach 76% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -12,5% Alle Resistenzen: -150 Durch Krit. Treffer erlittener Schaden innerhalb des Bereichs: +9% Dauer: 10 Sek.	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Du beschwörst einen gigantischen Nasod-Speer, der explodiert und dichten Rauch hinterlässt. Abwehr/Magie-Abwehr sowie Resistenz der Gegner im Rauch sinken für eine Weile und ihr durch Krit. Treffer erlittener Schaden wird erhöht. [Dungeon] Zerquetschen: 922% Magie-Attacke Explosion: mehrfach 267% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Alle Resistenzen: -150 Durch Krit. Treffer erlittener Schaden innerhalb des Bereichs: +12% Dauer: 10 Sek. [PvP] Zerquetschen: 297% Magie-Attacke Explosion: mehrfach 76% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Alle Resistenzen: -150 Durch Krit. Treffer erlittener Schaden innerhalb des Bereichs: +6% Dauer: 10 Sek.
----------	-----------------------------	---	---

Flammenkommandant	Überlebensstrategie des Söldners	Lv.4 [Dungeon] Unter 75% HP wirkt 'Überlebenskunst des Söldners' auf alle Mitstreiter. - Attacke/Magie-Attacke: +12% - Abwehr/Magie-Abwehr: +12% Dauer: 15 Sek. (Cooldown: 7 Sek.) [PvP] Unter 20% HP wirkt 'Überlebenskunst des Söldners' auf alle Mitstreiter. - Attacke/Magie-Attacke: +4,8% - Abwehr/Magie-Abwehr: +4,8% Dauer: 15 Sek. (Cooldown: 7 Sek.)	Lv.4 [Dungeon] Unter 75% HP wirkt 'Überlebenskunst des Söldners' auf alle Mitstreiter. - Attacke/Magie-Attacke: +10% - Abwehr/Magie-Abwehr: +12% Dauer: 15 Sek. (Cooldown: 7 Sek.) [PvP] Unter 20% HP wirkt 'Überlebenskunst des Söldners' auf alle Mitstreiter. - Attacke/Magie-Attacke: +5% - Abwehr/Magie-Abwehr: +4,8% Dauer: 15 Sek. (Cooldown: 7 Sek.)
Flammenkommandant	Ifrit-Flamme	[Dungeon] Explosionskugel: 1.064% Magie-Attacke [Höllenfeuer] - Pro Sekunde kontinuierlich 30% Schaden (Mittelwert Attacke/Magie-Attacke). - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Alle Resistenzen: -150 - Dauer: 10 Sek. [PvP] Explosionskugel: 306% Magie-Attacke [Höllenfeuer] - Pro Sekunde	Abwehr/Magie-Abwehr wird nicht mehr verringert. [Dungeon] Explosionskugel: 1.176% Magie-Attacke [Höllenfeuer] - Pro Sekunde kontinuierlich 30% Schaden (Mittelwert Attacke/Magie-Attacke). - Alle Resistenzen: -150 - Dauer: 10 Sek. [PvP] Explosionskugel: 338% Magie-Attacke

		kontinuierlich 30% Schaden (Mittelwert Attacke/Magie-Attacke). - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Alle Resistenzen: -150 - Dauer: 10 Sek.	[Höllengefeuer] - Pro Sekunde kontinuierlich 30% Schaden (Mittelwert Attacke/Magie-Attacke). - Alle Resistenzen: -150 - Dauer: 10 Sek.
Flammenkommandant	Glühender Schrei - Einäschung	Du entsendest eine Welle von Feuerkrähen, die Gegner in Brand setzen. Getroffene Gegner brennen, fügen den Zielen in der Umgebung Verbrennen zu und erleiden erhöhten Schaden durch Magie-Attacke. Überhitzen - verbraucht HP für höheren Schaden - Nach Skill-Aktivierung die Skill-Taste erneut drücken. - +5% Angriffskraft für 10 Sek. [Dungeon] Feuerkrähen: 3.552% Magie-Attacke (mit Überhitzen: 4.937%) Verbrennen - Andauernder Schaden für dich und deine Umgebung - Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +12% - Dauer: 10 Sek. (mit Überhitzen 15 Sek.)	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. Du entsendest eine Welle von Feuerkrähen, die Gegner in Brand setzen. Getroffene Gegner brennen, fügen den Zielen in der Umgebung Verbrennen zu und erleiden erhöhten Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. Überhitzen - verbraucht HP für höheren Schaden - Nach Skill-Aktivierung die Skill-Taste erneut drücken. - +5% Angriffskraft für

		[PvP] Feuerkrähen: 1.285% Magie- Attacke (mit Überhitzen: 1.787%) Verbrennen - Andauernder Schaden für dich und deine Umgebung - Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +6% - Dauer: 10 Sek. (mit Überhitzen 15 Sek.)	10 Sek. [Dungeon] Feuerkrähen: 3.552% Magie-Attacke (mit Überhitzen: 4.937%) Verbrennen - Andauernder Schaden für dich und deine Umgebung - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke: +12% - Dauer: 10 Sek. (mit Überhitzen 15 Sek.) [PvP] Feuerkrähen: 1.285% Magie-Attacke (mit Überhitzen: 1.787%) Verbrennen - Andauernder Schaden für dich und deine Umgebung - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke: +6% - Dauer: 10 Sek. (mit Überhitzen 15 Sek.)
--	--	--	---

Nova-Imperator	Kampfmeister	Durch Modifizierung des Körpers bist du perfekt für den Kampf gerüstet. Angriff Verstärkung - Verstärkt Combo-Angriffe Hitzeerkennungs-Modus - Der Buff [Hitzeerkennung] wird aktiviert, wenn durch Skills ein Überhitzen entsteht. - Wenn sich [Hitzeerkennung] stapelt, steigen Krit. Treffer, Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft (max. 5x stapelbar). - Bei max. Stapeln von [Hitzeerkennung] regeneriert ein Teil der MP von deinen Verbündeten sofort. Die MP von dir regenerieren für bestimmte Zeit zusätzlich. - Bei max. Stapeln von [Hitzeerkennung] wird für bestimmte Zeit dein Krit. Schaden erhöht. [Dungeon] Combo-Angriffe: +10% [Hitzeerkennung] - Krit. Treffer pro Stapel: +4% - Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft pro Stapel: +2% - Dauer: 20 Sek. - Bei max. Stapelung: MP-Regeneration von Verbündeten +100 - Bei max. Stapelung: MP-Regeneration pro Sekunde	Bei Angriffsverstärkung während Machtbooster wird der Schaden von Spezialaktiv-Skills erhöht. Durch Modifizierung des Körpers bist du perfekt für den Kampf gerüstet. Angriffsverstärkung - Verstärkt Combo-Angriffe - Erhöht Spezialaktiv-Skill-Schaden bei Machtbooster Hitzeerkennungs-Modus - Der Buff [Hitzeerkennung] wird aktiviert, wenn durch Skills ein Überhitzen entsteht. - Wenn sich [Hitzeerkennung] stapelt, steigen Krit. Treffer, Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft (max. 5x stapelbar). - Bei max. Stapeln von [Hitzeerkennung]
----------------	--------------	---	--

		+20 - Bei max. Stapelung: Krit. Schaden +10% - Dauer der max. Stapelung: 10 Sek. (Cooldown: 5 Sek.) [PvP] Combo-Angriffe: +5% [Hitzeerkennung] - Krit. Treffer pro Stapel: +4% - Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft pro Stapel: +1% - Dauer: 20 Sek. - Bei max. Stapelung: MP-Regeneration von Verbündeten: +10 - Bei max. Stapelung: MP-Regeneration pro Sekunde: +0,5 - Bei max. Stapelung: Krit. Schaden: +5% - Dauer der max. Stapelung: 10 Sek. (Cooldown: 5 Sek.)	regeneriert ein Teil der MP von deinen Verbündeten sofort. ~~W~~Die MP von dir regenerieren für bestimmte Zeit zusätzlich. - Bei max. Stapeln von [Hitzeerkennung] wird für bestimmte Zeit dein Krit. Schaden erhöht. [Dungeon] Combo-Angriffe: +10% Schaden von Spezialaktiv-Skills: +10% [Hitzeerkennung] - Krit. Treffer pro Stapel: +4% - Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft pro Stapel: +2% - Dauer: 20 Sek. - Bei max. Stapelung: MP-Regeneration von Verbündeten +100 - Bei max. Stapelung: MP-Regeneration pro Sekunde +20 - Bei max. Stapelung: Krit. Schaden +10% - Dauer der max. Stapelung: 10 Sek.
--	--	---	--

			(Cooldown: 5 Sek.) [PvP] Combo-Angriffe: +5% Schaden von Spezialaktiv-Skills: +5% [Hitzeerkennung] - Krit. Treffer pro Stapel: +4% - Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft pro Stapel: +1% - Dauer: 20 Sek. - Bei max. Stapelung: MP-Regeneration von Verbündeten: +10 - Bei max. Stapelung: MP-Regeneration pro Sekunde: +0,5 - Bei max. Stapelung: Krit. Schaden: +5% - Dauer der max. Stapelung: 10 Sek. (Cooldown: 5 Sek.)
--	--	--	---

Nova-Imperator	[Wechsel] Glühender Schrei - Einäscherung	Du entsendest eine Welle von Feuerkrähen, die explodieren und die Gegner in Brand setzen. Getroffene Gegner brennen, fügen den Zielen in der Umgebung Verbrennen zu und erleiden erhöhten Schaden durch Magie-Attacke. (Auch im Sprung verwendbar.) Überhitzen - verbraucht HP für höheren Schaden - Nach Skill-Aktivierung die Skill-Taste erneut drücken. - +5% Angriffskraft für 10 Sek. [Dungeon] Feuerkrähen: 1.487% Magie-Attacke Explosion: 2.761% Magie-Attacke (mit Überhitzen: 3.838%) Verbrennen - Andauernder Schaden für dich und deine Umgebung - Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +12% - Dauer: 10 Sek. (mit Überhitzen 15 Sek.) [PvP] Feuerkrähen: 508% Magie-Attacke Explosion: 944% Magie-Attacke (mit Überhitzen: 1.312%) Verbrennen - Andauernder Schaden für dich und deine Umgebung	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. Du entsendest eine Welle von Feuerkrähen, die explodieren und die Gegner in Brand setzen. Getroffene Gegner brennen, fügen den Zielen in der Umgebung Verbrennen zu und erleiden erhöhten Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. (Auch im Sprung verwendbar.) Überhitzen - verbraucht HP für höheren Schaden - Nach Skill-Aktivierung die Skill-Taste erneut drücken. - +5% Angriffskraft für 10 Sek. [Dungeon] Feuerkrähen: 1.487% Magie-Attacke Explosion: 2.761% Magie-Attacke (mit Überhitzen: 3.838%)
-----------------------	--	--	---

		- Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +6% - Dauer: 10 Sek. (mit Überhitzen 15 Sek.)	Verbrennen - Andauernder Schaden für dich und deine Umgebung - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke: +12% - Dauer: 10 Sek. (mit Überhitzen 15 Sek.) [PvP] Feuerkrähen: 508% Magie-Attacke Explosion: 944% Magie- Attacke (mit Überhitzen: 1.312%) Verbrennen - Andauernder Schaden für dich und deine Umgebung - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke: +6% - Dauer: 10 Sek. (mit Überhitzen 15 Sek.)
--	--	--	---

Nova-Imperator	[Wechsel] Siebenfache Explosion: Superexplosion	Über dir erscheint eine riesige Krähe. Mit den Flügelschlägen der Krähe fallen zahlreiche Napalm-Granaten herab und greifen die Gegner vor dir an. Überhitzen - verbraucht HP für höheren Schaden - Nach Skill-Aktivierung die Skill-Taste erneut drücken. - +5% Angriffskraft für 10 Sek. [Dungeon] Explosion: mehrfach 357% Magie-Attacke (mit Überhitzen 496%) [PvP] Explosion: mehrfach 63% Magie-Attacke (mit Überhitzen 88%)	Bei Explosion wird Abwehr ignoriert. Über dir erscheint eine riesige Krähe. Mit den Flügelschlägen der Krähe fallen zahlreiche Napalm-Granaten herab und greifen die Gegner vor dir an. Bei ihrer Explosion fügen sie Gegnern Schaden zu, der Teile ihrer Abwehr ignoriert. Überhitzen - verbraucht HP für höheren Schaden - Nach Skill-Aktivierung die Skill-Taste erneut drücken. - +5% Angriffskraft für 10 Sek. [Dungeon] Explosion: mehrfach 393% Magie-Attacke (mit Überhitzen 546%) Abwehr ignorieren: 40% [PvP] Explosion: mehrfach 70% Magie-Attacke (mit Überhitzen 97%) Abwehr ignorieren: 10%
Venomträger	Seelenzerstörung	[Dungeon] Fausthieb: 917% Attacke Gegner in Panik: 1 Sek. Seelenzerstörung: Erlittener Schaden bei krit. Treffer +6% Dauer: 7 Sek.	[Dungeon] Fausthieb: 917% Attacke Gegner in Panik: 1 Sek. Seelenzerstörung: Erlittener Schaden bei krit. Treffer +4% Dauer: 20 Sek.

		[PvP] Fausthieb: 326% Angriff Gegner in Panik: 1 Sek. Seelenzerstörung: Erlittener Schaden bei krit. Treffer +6% Dauer: 7 Sek.	[PvP] Fausthieb: 326% Angriff Gegner in Panik: 1 Sek. Seelenzerstörung: Erlittener Schaden bei krit. Treffer +2% Dauer: 10 Sek.
Venomträger	Dornenaura	Du schleuderst eine Klingenaura nach vorn, die mit Valesia gefüllt ist. Wird ein Ziel davon getroffen, sprießt eine Valesia-Ranke und attackiert das Ziel. (Auch im Sprung verwendbar.) [Valesia-Reaktion]-Skill Haftet am Ziel ein Valesia-Samen, so wird sein erlittener Schaden erhöht. [Dungeon] Schwertenergie: mehrfach 1.607% Angriff Valesia-Spross: mehrfach 901% Angriff [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Angriff (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: 8% Wachstumsstufe 2: 10% Wachstumsstufe 3: 12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Schwertenergie: mehrfach 612% Angriff	Erlittener Schaden durch Magie-Angriff wird erhöht. Du schleuderst eine Klingenaura nach vorn, die mit Valesia gefüllt ist. Wird ein Ziel davon getroffen, sprießt eine Valesia-Ranke und attackiert das Ziel. (Auch im Sprung verwendbar.) [Valesia-Reaktion]-Skill Haftet am Ziel ein Valesia-Samen, so wird sein erlittener Schaden durch Angriff/Magie-Angriff erhöht. [Dungeon] Schwertenergie: mehrfach 1.607% Angriff

		Valesia-Spross: mehrfach 344% Attacke [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Attacke (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: 4% Wachstumsstufe 2: 5% Wachstumsstufe 3: 6% Dauer: 15 Sek.	Valesia-Spross: mehrfach 1001% Attacke [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Attacke/Magie-Attacke (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: 4% Wachstumsstufe 2: 6% Wachstumsstufe 3: 8% Dauer: 15 Sek. [PvP] Schwertenergie: mehrfach 612% Attacke Valesia-Spross: mehrfach 382% Attacke [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Attacke/Magie-Attacke (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: 2% Wachstumsstufe 2: 3% Wachstumsstufe 3: 4% Dauer: 15 Sek.
--	--	---	--

Mutantenklinge	Meerkrank	Lv.4 In den Körpern deiner Gegner keimen die Valesia-Samen und zersetzen sie von innen heraus. Die Parasitenpflanze nutzt die so gewonnenen Nährstoffe, um sich und ihren Meister zu stärken. Regeneriert einen Teil deiner HP und MP, wenn du mit Spezialaktiv-Skills einen Gegner triffst, an dem ein Valesia-Samen haftet. Verringert jegliche Abwehr des Ziels, wenn Verbündete mit Skills einen Gegner treffen, an dem ein Valesia-Samen haftet. Wenn der HP des Gegners weniger als 50% beträgt, kann die Abwehr noch leichter zerstört werden. [Dungeon] HP-Regeneration: +10% MP-Regeneration: 10% Gegnerische Abwehr/Magie-Abwehr: -2% (max. 10-mal stapelbar) (Wenn HP des Ziels unter 50%, werden pro Treffer 2 Stapel hinzugefügt.) Dauer: 30 Sek. [PvP] HP-Wiederherstellung: 1% MP-Regeneration: +1% Gegnerische Abwehr/Magie-Abwehr: -1% (max. 10-mal stapelbar) (Wenn HP des	Triffst du befallene Gegner mit Spezialaktiv-Skills, beschleunigt dies deinen Spezialaktiv-Skill-Cooldown Lv.4 In den Körpern deiner Gegner keimen die Valesia-Samen und zersetzen sie von innen heraus. Die Parasitenpflanze nutzt die so gewonnenen Nährstoffe, um sich und ihren Meister zu stärken. Triffst du befallene Gegner mit Spezialaktiv-Skills, beschleunigt dies deinen Spezialaktiv-Skill-Cooldown und regeneriert einen Teil deiner HP und MP. Verringert jegliche Abwehr des Ziels, wenn Verbündete mit Skills einen Gegner treffen, an dem ein Valesia-
----------------	-----------	--	---

		Ziels unter 50%, werden pro Treffer 2 Stapel hinzugefügt.) Dauer: 30 Sek.	Samen haftet. Wenn der HP des Gegners weniger als 50% beträgt, kann die Abwehr noch leichter zerstört werden. [Dungeon] HP-Regeneration: +10% MP-Regeneration: 10% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% Dauer: 5 Sek. Gegnerische Abwehr/Magie-Abwehr: -2% (max. 5-mal stapelbar) (Wenn HP des Ziels unter 50%, werden pro Treffer 2 Stapel hinzugefügt.) Dauer: 30 Sek. [PvP] HP-Wiederherstellung: 1% MP-Regeneration: +1% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +15% Dauer: 5 Sek. Gegnerische Abwehr/Magie-Abwehr:
--	--	--	---

			-1% (max. 5-mal stapelbar) (Wenn HP des Ziels unter 50%, werden pro Treffer 2 Stapel hinzugefügt.) Dauer: 30 Sek.
--	--	--	---

Mutantenklinge	Katakombe	Du beschwörst eine Ruhestätte, in der die Seelen der Verstorbenen hausen. [Valesia-Reaktion]-Skill Haftet an getroffenen Zielen ein Valesia-Samen, so entweicht die Seele eines Toten. Entwichene Seelen schweben zu deinen Verbündeten und erhöhen deren Schaden bestimmter Skills. [Dungeon] Ruhestätte: mehrfach 570% Attacke [Valesia-Reaktion] Bei Absorption von Seele des Verstorbenen: Erhöhter Skill-Schaden (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: Schaden von Zähigkeit-Skills +2% (max. 5-mal stapelbar) Wachstumsstufe 2: Schaden von Zähigkeit- und Stärke-Skills +2% (max. 5-mal stapelbar) Wachstumsstufe 3: Schaden von Zähigkeit-, Stärke- und Transzendenz-Skills +2% (max. 5-mal stapelbar) Dauer: 30 Sek. (nach Ablauf werden 3 Stapel entfernt.) [PvP] Ruhestätte: mehrfach 217% Attacke	Entwichene Seelen schweben nur zu dir. Du beschwörst eine Ruhestätte, in der die Seelen der Verstorbenen hausen. [Valesia-Reaktion]-Skill Haftet an getroffenen Zielen ein Valesia-Samen, so entweicht die Seele eines Toten. Entwichene Seelen schweben zu dir und werden von dir eingesaugt, was den Schaden einiger deiner Skills erhöht. [Dungeon] Ruhestätte: mehrfach 570% Attacke [Valesia-Reaktion] Bei Absorption von Seele des Verstorbenen: Erhöhter Skill-Schaden (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: Schaden von Zähigkeit-Skills +3% (max. 5-mal stapelbar)
----------------	-----------	--	---

		[Valesia-Reaktion] Bei Absorption von Seele des Verstorbenen: Erhöhter Skill-Schaden (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: Schaden von Zähigkeit-Skills +1% (max. 5-mal stapelbar) Wachstumsstufe 2: Schaden von Zähigkeit- und Stärke-Skills +1% (max. 5-mal stapelbar) Wachstumsstufe 3: Schaden von Zähigkeit-, Stärke- und Transzendenz-Skills +1% (max. 5-mal stapelbar) Dauer: 30 Sek. (nach Ablauf werden 3 Stapel entfernt.)	Wachstumsstufe 2: Schaden von Zähigkeit- und Stärke-Skills +3% (max. 5-mal stapelbar) Wachstumsstufe 3: Schaden von Zähigkeit-, Stärke- und Transzendenz-Skills +3% (max. 5-mal stapelbar) Dauer: 30 Sek. (nach Ablauf werden 3 Stapel entfernt.) [PvP] Ruhestätte: mehrfach 217% Attacke [Valesia-Reaktion] Bei Absorption von Seele des Verstorbenen: Erhöhter Skill-Schaden (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: Schaden von Zähigkeit-Skills +1,5% (max. 5-mal stapelbar) Wachstumsstufe 2: Schaden von Zähigkeit- und Stärke-Skills +1,5% (max. 5-mal stapelbar) Wachstumsstufe 3: Schaden von Zähigkeit-, Stärke- und
--	--	---	---

			Transzendenz-Skills +1,5% (max. 5-mal stapelbar) Dauer: 30 Sek. (nach Ablauf werden 3 Stapel entfernt.)
Mutantenklinge	Zersetzung	Lv.4 Wohin ihn seine Reise führt, hinterlässt Raven nichts als Spuren seiner Rache. Stirbt ein Gegner, an dem ein Valesia-Samen haftet, so entweicht mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit seine Verlorene Seele. Wenn es sich um einen Mittelboss oder Boss handelt, entweicht eine Mächtige Seele. Der Cooldown von einem abklingenden Skill deiner Verbündeten innerhalb der Reichweite von Verlorene Seele wird verringert und alle Geschwindigkeiten werden erhöht. (Spezialaktiv wird zuerst verringert/außer Hyper-Skills) Mit den Effekten von	Die Cooldown- Beschleunigung gilt nur für den Spieler selbst. Lv.4 Wohin ihn seine Reise führt, hinterlässt Raven nichts als Spuren seiner Rache. Stirbt ein Gegner, an dem ein Valesia-Samen haftet, so entweicht mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit seine Verlorene Seele. Wenn es sich um einen Mittelboss oder Boss handelt, entweicht eine

		Mächtige Seele treten alle Effekte von Verlorene Seele ein. Zusätzlich wird der MP-Erhalt bei Treffer und bei erlittenem Schaden erhöht. [Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Verlorene Seele: 30% Wahrscheinlichkeit für Mächtige Seele: 100% Cooldown: -3 Sek. Sprungkraft, Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit: +10% Erhöhte MP-Regeneration bei Treffer und erlittenem Schaden: +50% Dauer: 20 Sek. [PvP] Wahrscheinlichkeit für Verlorene Seele: 30% Wahrscheinlichkeit für Mächtige Seele: 100% Cooldown: -3 Sek. Sprungkraft, Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit: +5% Erhöhte MP-Regeneration bei Treffer und erlittenem Schaden: +25% Dauer: 10 Sek.	Mächtige Seele. Der Cooldown eines deiner abklingenden Skills innerhalb [Verlorene Seele] wird verkürzt und alle Geschwindigkeiten von Verbündeten werden erhöht. (Spezialaktiv wird zuerst verringert/außer Hyper-Skills) Mit den Effekten von Mächtige Seele treten alle Effekte von Verlorene Seele ein. Zusätzlich wird der MP-Erhalt bei Treffer und bei erlittenem Schaden erhöht. [Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Verlorene Seele: 30% Wahrscheinlichkeit für Mächtige Seele: 100% Cooldown: -3 Sek. Sprungkraft, Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit: +10% Erhöhte MP-Regeneration bei Treffer und erlittenem Schaden: +50% Dauer: 20 Sek.
--	--	--	---

			[PvP] Wahrscheinlichkeit für Verlorene Seele: 30% Wahrscheinlichkeit für Mächtige Seele: 100% Cooldown: -3 Sek. Sprungkraft, Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit: +5% Erhöhte MP-Regeneration bei Treffer und erlittenem Schaden: +25% Dauer: 10 Sek.
Mutantenklinge	Gnadenlose Rache	[Dungeon] Raumriss: mehrfach 662% Angriffe [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Raumriss (je nach Samen-Wachstum). Wachstumsstufe 1: +9% Wachstumsstufe 2: +12% Wachstumsstufe 3: +15% [PvP] Raumriss: mehrfach 252% Angriffe [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Raumriss (je nach Samen-Wachstum). Wachstumsstufe 1: 4% Wachstumsstufe 2: +6% Wachstumsstufe 3: 7%	[Dungeon] Raumriss: mehrfach 732% Angriffe [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Raumriss (je nach Samen-Wachstum). Wachstumsstufe 1: +9% Wachstumsstufe 2: +12% Wachstumsstufe 3: +15% [PvP] Raumriss: mehrfach 279% Angriffe [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Raumriss (je nach Samen-Wachstum). Wachstumsstufe 1: 4% Wachstumsstufe 2: +6% Wachstumsstufe 3: 7%

Mutantenklinge	Befreiter Wille: Mutantenklinge	[Dungeon] Erlittener Schaden an Zielen mit weniger als 50% HP: +10% Erlittener Schaden an Zielen mit weniger als 10% HP: +15% Valesia-Raserei: mehrfach 218% Attacke [PvP] Erlittener Schaden an Zielen mit weniger als 50% HP: +5% Erlittener Schaden an Zielen mit weniger als 10% HP: +7% Valesia-Raserei: mehrfach 86% Attacke	[Dungeon] Erlittener Schaden an Zielen mit weniger als 50% HP: +8% Erlittener Schaden an Zielen mit weniger als 10% HP: +10% Valesia-Raserei: mehrfach 218% Attacke [PvP] Erlittener Schaden an Zielen mit weniger als 50% HP: +4% Erlittener Schaden an Zielen mit weniger als 10% HP: +5% Valesia-Raserei: mehrfach 86% Attacke
Wiedergänger	[Wechsel] Dornenaura	Du schleuderst eine Klingenaura diagonal vor dich, die voller Valesia ist. Wird ein Ziel davon getroffen, sprießt eine Valesia-Ranke und attackiert das Ziel. [Valesia-Reaktion]-Skill Haftet am Ziel ein Valesia- Samen, so wird sein erlittener Schaden erhöht. [Dungeon] Schwertenergie: mehrfach 1.299% Attacke Valesia-Spross: mehrfach 414% Attacke [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Attacke (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: 8%	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht. Du schleuderst eine Klingenaura diagonal vor dich, die voller Valesia ist. Wird ein Ziel davon getroffen, sprießt eine Valesia-Ranke und attackiert das Ziel. [Valesia-Reaktion]-Skill Haftet am Ziel ein Valesia-Samen, so wird sein erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke erhöht.

		Wachstumsstufe 2: 10% Wachstumsstufe 3: 12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Klingenaura: mehrfach 494% Angriff Valesia-Spross: mehrfach 158% Angriff [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Angriff (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: 4% Wachstumsstufe 2: 5% Wachstumsstufe 3: 6% Dauer: 15 Sek.	[Dungeon] Schwertenergie: mehrfach 1.299% Angriff Valesia-Spross: mehrfach 414% Angriff [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Angriff/Magie-Angriff (je nach Samen- Wachstum) Wachstumsstufe 1: 4% Wachstumsstufe 2: 6% Wachstumsstufe 3: 8% Dauer: 15 Sek. [PvP] Klingenaura: mehrfach 494% Angriff Valesia-Spross: mehrfach 158% Angriff [Valesia-Reaktion] Gegner erleiden höheren Schaden durch Angriff/Magie-Angriff (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: 2% Wachstumsstufe 2: 3% Wachstumsstufe 3: 4% Dauer: 15 Sek.
Wiedergänger	Schwur der Unsterblichkeit	Wenn du die Augen schließt, kehren verschwommene Erinnerungen zurück. Deine Verlobte und deine Kameraden, die dir vertraut haben ... Glückliche	Bei Machtbooster 3 wird die Angriff erhöht. Wenn du die Augen schließt, kehren

		Momente. Und schließlich der Zeitpunkt der Zerstörung. Du reißt dich zusammen und erinnerst dich an den Schwur, den du dir selbst auferlegt hast. Eines Tages, wenn ich am Ende dieses Weges stehe und zu dir zurückkehre, wirst du mich vielleicht mit einem lang ersehnten Lächeln belohnen ... Beim 3. Machtbooster wird der Schaden des Magnetfelds und der Krit. Schaden erhöht. Der MP-Verbrauch von [Valesia-Reaktion]-Skills werden verringert. Bei Aktivierung des 3. Machtboosters setzt du Gegner in der Umgebung unter Verwirrung. [Dungeon] Magnetfeld-Schaden: +15% Krit. Schaden: +20% MP-Verbrauch von [Valesia-Reaktion]-Skills: -15% Dauer der Verwirrung: 1,5 Sek. [PvP] Magnetfeld-Schaden: +7,5% Krit. Schaden: +10% MP-Verbrauch von [Valesia-Reaktion]-Skills: -7,5% Dauer der Verwirrung: 1,5 Sek.	verschwommene Erinnerungen zurück. Deine Verlobte und deine Kameraden, die dir vertraut haben ... Glückliche Momente. Und schließlich der Zeitpunkt der Zerstörung. Du reißt dich zusammen und erinnerst dich an den Schwur, den du dir selbst auferlegt hast. Eines Tages, wenn ich am Ende dieses Weges stehe und zu dir zurückkehre, wirst du mich vielleicht mit einem lang ersehnten Lächeln belohnen ... Bei 3-fachem Machtbooster wird der Schaden des Magnetfelds erhöht. Attacke und Krit. Schaden steigen und der MP-Verbrauch von [Valesia-Reaktion]-Skills wird verringert. Bei Aktivierung des 3. Machtboosters werden Gegner in der Umgebung verwirrt.
--	--	--	--

			[Dungeon] Magnetfeld-Schaden: +15% Angriff: +20% Krit. Schaden: +20% MP-Verbrauch von [Valesia-Reaktion]-Skills: -15% Dauer der Verwirrung: 1,5 Sek. [PvP] Magnetfeld-Schaden: +7,5% Angriff: +10% Krit. Schaden: +10% MP-Verbrauch von [Valesia-Reaktion]-Skills: -7,5% Dauer der Verwirrung: 1,5 Sek.
Wiedergänger	[Wechsel] Siebenfache Explosion: Verdammnis	Du wirfst Valesia-Dornen. Wenn ein Gegner die wuchernden Dornen berührt oder nach einer bestimmten Zeit explodieren sie und schicken den Gegner direkt in die Hölle. [Valesia-Reaktion]-Skill Haftet an getroffenen Zielen ein Valesia-Samen, so werden die Explosionsreichweite und der Schaden der wuchernden Dornen erhöht. [Dungeon]	Bei Explosion wird die Abwehr ignoriert. Du wirfst Valesia-Dornen. Wenn ein Gegner die wuchernden Dornen berührt oder nach einer bestimmten Zeit explodieren sie und schicken den Gegner direkt in die Hölle. Die Explosion verursacht Schaden, der einen Teil der Abwehr ignoriert.

		Wuchernde Dornen: 151% Angriff Explosion: mehrfach 330% Angriff [Valesia-Reaktion] Erhöhter Wirkungsbereich und Schaden (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: 4% Wachstumsstufe 2: +8% Wachstumsstufe 3: 12% [PvP] Wuchernde Dornen: 28% Angriff Explosion: mehrfach 63% Angriff [Valesia-Reaktion] Erhöhter Wirkungsbereich und Schaden (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: +2% Wachstumsstufe 2: +4% Wachstumsstufe 3: 6%	[Valesia-Reaktion]-Skill Haftet an getroffenen Zielen ein Valesia-Samen, so werden die Explosionsreichweite und der Schaden der wuchernden Dornen erhöht. [Dungeon] Wuchernde Dornen: 151% Angriff Explosion: mehrfach 367% Angriff Abwehr ignorieren: 50% [Valesia-Reaktion] Erhöhter Wirkungsbereich und Schaden (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: 4% Wachstumsstufe 2: +8% Wachstumsstufe 3: 12% [PvP] Wuchernde Dornen: 28% Angriff Explosion: mehrfach 70% Angriff Abwehr ignorieren: 10% [Valesia-Reaktion] Erhöhter Wirkungsbereich und Schaden (je nach Samen-Wachstum) Wachstumsstufe 1: +2% Wachstumsstufe 2: +4% Wachstumsstufe 3: 6%
Wiedergänger	Pfad der Toten	[Dungeon] Machtbooster- Aufladegeschwindigkeit: +50% Schaden gegen Bosse: +15%	[Dungeon] Machtbooster- Aufladegeschwindigkeit: +50% Schaden gegen Bosse: +20% Dauer von [Pfad der Toten]:

		Dauer von [Pfad der Toten]: 15 Sek. Cooldown: 30 Sek. [PvP] Machtbooster- Aufladegeschwindigkeit: +50% Schaden gegen Bosse: +7,5% [Pfad der Toten] Dauer: 9 Sek. Cooldown: 180 Sek. (beginnt bei Aktivierung)	30 Sek. Cooldown: 30 Sek. [PvP] Machtbooster- Aufladegeschwindigkeit: +50% Schaden gegen Bosse: +10% Dauer von [Pfad der Toten]: 12 Sek. Cooldown: 180 Sek. (beginnt bei Aktivierung)
--	--	---	---

[Eve]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Eve	Emblem der Vernichtung	[Dungeon] Angriff: +10% Magie-Angriff: +10% Verheerung: +20% Dauer: 30 Sek. [PvP] Angriff: +5% Magie-Angriff: +5% Verheerung: +10% Dauer: 15 Sek.	[Dungeon] Angriff: +15% Magie-Angriff: +15% Verheerung: +20% Dauer: 30 Sek. [PvP] Angriff: +7,5% Magie-Angriff: +7,5% Verheerung: +10% Dauer: 15 Sek.

Nasodrächerin	Konzentrierte Energie	Lv.4 Emblem-Skills werden effektiver. Bei Verwendung von Emblem-Skills erhältst du einen Zusatz-Effekt und wenn du währenddessen den Gegner mit Spezialaktiv-Skills angreifst, wird seine Magie-Abwehr eine bestimmte Zeit lang verringert. [Dungeon] Emblem-Verstärkung - Krit. Schaden: +15% - Dauer: +25 Sek. - MP-Kosten: -20% Magie-Abwehr: -30% Dauer: 10 Sek. [PvP] Emblem-Verstärkung - Krit. Schaden: +7,5% - Dauer: +12,5 Sek. - MP-Kosten: -5% Magie-Abwehr: -15% Dauer: 10 Sek.	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Lv.4 Emblem-Skills werden effektiver. Bei Verwendung von Emblem-Skills erhältst du einen Zusatz-Effekt und wenn du währenddessen den Gegner mit Spezialaktiv-Skills angreifst, wird seine Magie-Abwehr eine bestimmte Zeit lang verringert. [Dungeon] Emblem-Verstärkung - Krit. Schaden: +15% - Dauer: +25 Sek. - MP-Kosten: -20% Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Emblem-Verstärkung - Krit. Schaden: +7,5% - Dauer: +12,5 Sek. - MP-Kosten: -5%
---------------	-----------------------	---	---

			Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.
Nasodnemesi	Cheat Code: Zerstörung	Bei Ausführung von Thron der Königin steigt der Mana-Erhalt durch Attacken für eine bestimmte Zeit erheblich. Der Cooldown von Nasodspeer wird verringert. Der zusätzliche Combo-Schaden von Overcharge kommt mit 100% Wahrscheinlichkeit zur Anwendung. Der erlittene Schaden durch Magie-Attacke des getroffenen Gegner durch Nasod-Speer im Machtbooster wird für eine bestimmte Zeit erhöht. Wenn HP der Gegner unter 50% liegen, erleiden sie einen größeren Schaden. [Dungeon] Mana-Erhalt (normale Attacke): +150%	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. Bei Ausführung von Thron der Königin steigt der Mana-Erhalt durch Attacken für eine bestimmte Zeit erheblich. Der Cooldown von Nasodspeer wird verringert. Der zusätzliche Combo-Schaden von Overcharge kommt mit 100% Wahrscheinlichkeit zur Anwendung. Schaden an Gegnern durch Attacke/Magie-Attacke wird eine bestimmte Zeit lang erhöht, wenn bei Machtbooster ein Nasod-Speer-Skill verwendet wird. Wenn HP der

		Cooldown von Nasod-Speer: - 10% Overcharge- Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100% Erlittenen Schaden durch Magie- Attacke: +10% Erlittener Schaden durch Magie- Attacke an Zielen mit weniger als 50% HP: +20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Mana-Erhalt (normale Attacke): +150% Cooldown von Nasod-Speer: -5% Overcharge- Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100% Erlittenen Schaden durch Magie- Attacke: +5% Erlittener Schaden durch Magie- Attacke an Zielen mit weniger als 50% HP: +10% Dauer: 15 Sek.	Gegner unter 50% liegen, erleiden sie einen größeren Schaden. [Dungeon] Mana-Erhalt (normale Attacke): +150% Cooldown von Nasod-Speer: - 10% Overcharge- Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +10% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke an Zielen mit weniger als 50% HP: +14% Dauer: 15 Sek. [PvP] Mana-Erhalt (normale Attacke): +150% Cooldown von Nasod-Speer: - 5% Overcharge- Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +5% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke an Zielen mit weniger als 50% HP: +7% Dauer: 15 Sek.
Nasodnemeses	Atomschild	Du erzeugst mithilfe der Nasod- Maschine ein Energiefeld. Im Energiefeld erleiden deine Mitstreiter weniger Schaden. Die Cooldown-Geschwindigkeit von Stärke- und Transzendenz-Skills	Die Cooldown- Geschwindigkeit von Stärke- und Transzendenz-Skills gilt nur für den Spieler

		wird reduziert. [Dungeon] Energiefeld - Radius: 6 Meter - Schaden gegen Verbündete: - 30% - Cooldown-Geschwindigkeit von Stärke-/Transzendenz-Skills: +30% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Energiefeld - Radius: 6 Meter - Schaden gegen Verbündete: - 12% - Cooldown-Geschwindigkeit von Stärke-/Transzendenz-Skills: +30% - Dauer: 10 Sek.	selbst. Du erzeugst mithilfe der Nasod-Maschine ein Energiefeld. Im Energiefeld erleiden deine Mitstreiter weniger Schaden. Die Cooldown-Geschwindigkeit deiner Stärke- und Transzendenz-Skills wird reduziert. [Dungeon] Energiefeld - Radius: 6 Meter - Schaden gegen Verbündete: -30% - Cooldown-Geschwindigkeit von Stärke-/Transzendenz-Skills: +30% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Energiefeld - Radius: 6 Meter - Schaden gegen Verbündete: -12% - Cooldown-Geschwindigkeit von Stärke-/Transzendenz-Skills: +30% - Dauer: 10 Sek.
Nasodkaiserin	Herrschaft der Königin	Lv.4 [Dungeon] Schaden: +20% [MP-Regeneration pro Stapel von [Herrschaft der Königin: 1,5 (max. 10-mal stapelbar) Dauer: 30 Sek. (nach Ablauf werden 3 Stapel entfernt.) [PvP]	Lv.4 [Dungeon] Schaden: +30% [MP-Regeneration pro Stapel von [Herrschaft der Königin: 1,5 (max. 10-mal stapelbar) Dauer: 30 Sek. (nach Ablauf werden 3 Stapel entfernt.) [PvP]

		Schaden: +2% [MP-Regeneration pro Stapel von [Herrschaft der Königin: 0,3 (max. 10-mal stapelbar) Dauer: 30 Sek. (nach Ablauf werden 3 Stapel entfernt.)	Schaden: +6% [MP-Regeneration pro Stapel von [Herrschaft der Königin: 0,3 (max. 10-mal stapelbar) Dauer: 30 Sek. (nach Ablauf werden 3 Stapel entfernt.)
Nasodkaiserin	Cheat Code: Regelverstoß	[Dungeon] HP-Regeneration beschworener Helfer: 5% Schaden beschworener Helfer: +150% (außer Hyper-Skills) Dauer: 30 Sek. [Oberon-Aura] - Spezialaktiv-Skill-Schaden +15% - Dauer: 10 Sek. [Ophelias Aura] - Erlittener Schaden: -20% - Dauer: 10 Sek. [Ferdinands Aura] - Schaden von Hyper-Skills: +30% - Dauer: 180 Sek. [PvP] HP-Regeneration beschworener Helfer: 5% Schaden beschworener Helfer: +12,5% (außer Hyper-Skills) Dauer: 10 Sek. [Oberon-Aura] - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +3% - Dauer: 10 Sek. [Ophelias Aura] - Erlittener Schaden: -2% - Dauer: 10 Sek. [Ferdinands Aura] - Schaden von Hyper-Skills: +3% - Dauer: 180 Sek.	[Dungeon] HP-Regeneration beschworener Helfer: 5% Schaden beschworener Helfer: +150% (außer Hyper-Skills) Dauer: 30 Sek. [Oberon-Aura] - Spezialaktiv-Skill-Schaden +12% - Dauer: 10 Sek. [Ophelias Aura] - Erlittener Schaden: -20% - Dauer: 10 Sek. [Ferdinands Aura] - Schaden von Hyper-Skills: +30% - Dauer: 180 Sek. [PvP] HP-Regeneration beschworener Helfer: 5% Schaden beschworener Helfer: +12,5% (außer Hyper-Skills) Dauer: 10 Sek. [Oberon-Aura] - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +3% - Dauer: 10 Sek. [Ophelias Aura] - Erlittener Schaden: -2% - Dauer: 10 Sek. [Ferdinands Aura] - Schaden von Hyper-Skills: +3% - Dauer: 180 Sek.

Nasodkaiserin	Erhabener Stolz	Mit der Kraft des eingeschränkten Codes, den du nun einsetzt, steht eine ganze Region unter Starkstrom und explodiert. Abwehr und alle Resistenzen der Gegner, die vom Starkstrom getroffen wurden, werden verringert. Ein Dimensionstor entsteht, durch das Ferdinand, Oberon und Ophelia beschworen werden. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Starkstrom: 4580% Attacke Ferdinand-Scheibengranaten: 192% Attacke x8 Oberon-Hiebserie: 176% Attacke x4 Ophelia-Stromfeld: 96% Attacke x8 Abwehr: -30% Alle Resistenzen: -150 Dauer: 30 Sek. [PvP] Starkstrom: 1653% Attacke Ferdinand-Scheibengranaten: 68% Attacke x8 Oberon-Hiebserie: 60% Attacke x4 Ophelia-Stromfeld: 33% Attacke x8 Abwehr: -15% Alle Resistenzen: -75 Dauer: 30 Sek.	Abwehr wird nicht mehr verringert. Mit der Kraft des eingeschränkten Codes, den du nun einsetzt, steht eine ganze Region unter Starkstrom und explodiert. Alle Resistenzen der Gegner, die vom Starkstrom getroffen wurden, werden für eine Weile verringert. Ein Dimensionstor entsteht, durch das Ferdinand, Oberon und Ophelia beschworen werden. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Starkstrom: 4580% Attacke Ferdinand-Scheibengranaten: 192% Attacke x8 Oberon-Hiebserie: 176% Attacke x4 Ophelia-Stromfeld: 96% Attacke x8 Alle Resistenzen: -150 Dauer: 30 Sek. [PvP] Starkstrom: 1653% Attacke Ferdinand-Scheibengranaten: 68% Attacke x8 Oberon-Hiebserie: 60% Attacke x4 Ophelia-Stromfeld: 33% Attacke x8
---------------	-----------------	--	---

			Alle Resistenzen: -75 Dauer: 30 Sek.
Nasodkaiserin	Segen der Königin	Lv.4 Krit. Treffer von beschworenem Aufklärer, Oberon und beschworener Ophelia werden erhöht. Je nach Stapelung von [Herrschaft der Königin] wird der Cooldown der Skills der beschworenen Helfer verringert. Bei Treffern mit dem Skill [Ruf der Königin] wird der Schaden an Gegnern durch Attacke eine bestimmte Zeit lang erhöht. [Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: 50% - Wenn deine HP unter 25% liegen, steigt die Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer auf 100%. Cooldown-Geschwindigkeit der	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht. Lv.4 Krit. Treffer von beschworenem Aufklärer, Oberon und beschworener Ophelia werden erhöht. Je nach Stapelung von [Herrschaft der Königin] wird der Cooldown der Skills der beschworenen Helfer verringert. Wenn du mit dem Skill

		Skills der beschworenen Helfer pro Stapel von [Herrschaft der Königin]: -2% (max. 10-mal stapelbar) Erlittener Schaden durch Attacke: +12% Dauer: 10 Sek. [PvP] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: 50% - Wenn deine HP unter 25% liegen, steigt die Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer auf 100%. Cooldown der Skills der beschworenen Helfer pro Stapel von [Herrschaft der Königin]: -1% (max. 10-mal stapelbar) Erlittener Schaden durch Attacke: +6% Dauer: 10 Sek.	[Ruf der Königin] Gegner triffst, wird eine bestimmte Zeit lang ihr erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke erhöht. [Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: 50% - Wenn deine HP unter 25% liegen, steigt die Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer auf 100%. Cooldown-Geschwindigkeit der Skills der beschworenen Helfer pro Stapel von [Herrschaft der Königin]: -2% (max. 10-mal stapelbar) Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 10 Sek. [PvP] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: 50% - Wenn deine HP unter 25% liegen, steigt die Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer auf 100%. Cooldown der Skills der
--	--	---	---

			beschworenen Helfer pro Stapel von [Herrschaft der Königin]: -1% (max. 10-mal stapelbar) Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% Dauer: 10 Sek.
Nasod-Essentia	[Wechsel] Dimensionsbund - Wächter: Entdeckung	Du verwendest und verbesserst den Angriffscode des Wächters und erzeugst mit Ophelia eine Scanwelle. Diese sucht Gegner auf und vernichtet sie. [Ruf der Königin - Ophelia] - Beschworene Ophelia aktiviert Skills. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Scanwellen: mehrfach 870% Attacke [PvP] Scanwellen: mehrfach 157% Attacke	Bei Treffer mit Scanwellen wird die Abwehr ignoriert. Du verwendest und verbesserst den Angriffscode des Wächters und erzeugst mit Ophelia eine Scanwelle. Diese sucht Gegner auf und fügt ihnen Schaden zu, der einen Teil ihrer Abwehr ignoriert und vernichtet sie. [Ruf der Königin - Ophelia] - Beschworene Ophelia aktiviert Skills. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Scanwellen: mehrfach 978% Attacke Abwehr ignorieren: 40% [PvP] Scanwellen: mehrfach 177%

			Attacke Abwehr ignorieren: 10%
Nasod-Essentia	[Wechsel] Tödlicher Schnitt	[Dungeon] Angriff: mehrfach 725% Attacke [PvP] Angriff: mehrfach 248% Attacke	[Dungeon] Angriff: mehrfach 758% Attacke [PvP] Angriff: mehrfach 259% Attacke
Nasod-Seraph	Tesla-Schock: Speer		Bei Skilleinsatz im Fusionsmodus wird nun Stromstoß auf Gegner angewendet.
Nasod-Seraph	Extreme Virtualität	Du lässt auf beiden Seiten Energiefelder entstehen, wobei die Felder durch einen riesigen Strahl verbunden werden. Innerhalb des Feldes erleiden die getroffenen Gegner eine bestimmte Zeit lang einen größeren Schaden durch Magie-Attacken. (Auch im Sprung verwendbar.) Dieser Skill wird vom 'Eldritkristall-Spektrum' beeinflusst. Core-Aktivierungsskill: - Verstärkungsfeld (Rotes Feld): Von hier aus wird der	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird nicht mehr erhöht. Du lässt auf beiden Seiten Energiefelder entstehen, wobei die Felder durch einen riesigen Strahl verbunden werden. (Auch im Sprung verwendbar.) Dieser Skill wird vom 'Eldritkristall-Spektrum' beeinflusst. Core-Aktivierungsskill: - Verstärkungsfeld (Rotes Feld): Von hier aus wird

		Strahl abgefeuert, der die beiden riesigen Felder verbindet - Prismafeld (Blaues Feld): Der Strahl, der die beiden Felder verbindet, greift mehrmals den Gegner an. - Reaktionsfeld (Grünes Feld): Vom Zentrum der Felder aus werden mehrere zielsuchende Stromspeere abgefeuert. - Fusionsfeld: Es werden 4 riesige Energiefelder erstellt, aus deren Zentrum mehrere zielsuchende Stromspeere abgefeuert werden. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Virtual Beam: mehrfach 832% Magie-Attacke Verstärkungsfeld - Virtual Beam: mehrfach 998% Magie-Attacke Prismafeld - Virtual Beams: mehrfach 289% Magie-Attacke	der Strahl abgefeuert, der die beiden riesigen Felder verbindet - Prismafeld (Blaues Feld): Der Strahl, der die beiden Felder verbindet, greift mehrmals den Gegner an. - Reaktionsfeld (Grünes Feld): Vom Zentrum der Felder aus werden mehrere zielsuchende Stromspeere abgefeuert. - Fusionsfeld: Es werden 4 riesige Energiefelder erstellt, aus deren Zentrum mehrere zielsuchende Stromspeere abgefeuert werden. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Virtual Beam: mehrfach 832% Magie-Attacke Verstärkungsfeld - Virtual Beam: mehrfach 1048% Magie-Attacke Prismafeld - Virtual
--	--	--	--

		Reaktionsfeld - Stromspeere: mehrfach 195% Magie-Attacke Fusionsfeld - Stromspeere: mehrfach 103% Magie- Attacke Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Virtual Beam: mehrfach 301% Magie-Attacke Verstärkungsfeld - Virtual Beam: mehrfach 361% Magie-Attacke Prismafeld - Virtual Beams: mehrfach 104% Magie- Attacke Reaktionsfeld - Stromspeere: mehrfach 79% Magie-Attacke Fusionsfeld - Stromspeere: mehrfach 42% Magie- Attacke Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +6% Dauer: 15 Sek.	Beams: mehrfach 302% Magie-Attacke Reaktionsfeld - Stromspeere: mehrfach 195% Magie-Attacke Fusionsfeld - Stromspeere: mehrfach 103% Magie-Attacke [PvP] Virtual Beam: mehrfach 301% Magie-Attacke Verstärkungsfeld - Virtual Beam: mehrfach 379% Magie-Attacke Prismafeld - Virtual Beams: mehrfach 109% Magie-Attacke Reaktionsfeld - Stromspeere: mehrfach 79% Magie-Attacke Fusionsfeld - Mehrere Stromspeere: mehrfach 42% Magie-Attacke
--	--	--	--

Nasod-Seraph	Elektro-Niederschlag	Du öffnest das Energiefeld und gibst vertikal eine große Menge an Energie frei. (Auch im Sprung verwendbar). Magie-Abwehr der Gegner, die vom Energiefeld getroffen werden, wird eine Zeit lang verringert. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Energiefeld: mehrfach 423% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Energiefeld: mehrfach 137% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek.	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Du öffnest das Energiefeld und gibst vertikal eine große Menge an Energie frei. (Auch im Sprung verwendbar). Abwehr/Magie-Abwehr von Gegnern, die vom Energiefeld getroffen werden, wird verringert. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Energiefeld: mehrfach 423% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Energiefeld: mehrfach 137% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek.
--------------	----------------------	---	---

Nasod-Sariel	[Wechsel] Elektro- Niederschlag	Du beschwörst ein mächtiges Energiefeld vor dir. Magie-Abwehr der Gegner, die vom Energiefeld getroffen werden, wird eine Zeit lang verringert. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Energiefeld: mehrfach 386% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Energiefeld: mehrfach 125% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek.	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Du beschwörst ein mächtiges Energiefeld vor dir. Abwehr/Magie-Abwehr der Gegner, die vom Energiefeld getroffen werden, wird eine Zeit lang verringert. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Energiefeld: mehrfach 386% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Energiefeld: mehrfach 125% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek.
Nasod-Sariel	Evolution	[Dungeon] [Code: Evolution] - Verstärkungsfeld (Rotes Feld): Schaden +20% - Prismafeld (Blaues Feld): Aktivierung durch Doppelangriff (Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100%) - Reaktionsfeld (Grünes Feld): Ignorieren der Abwehr - Fusionsfeld: Schaden +20%, Aktivierung durch Doppelangriff, Ignorieren der Abwehr - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 10 Sek. (Cooldown: 15	[Dungeon] [Code: Evolution] - Verstärkungsfeld (Rotes Feld): Schaden +20% - Prismafeld (Blaues Feld): Aktivierung durch Doppelangriff (Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100%) - Reaktionsfeld (Grünes Feld): Ignorieren der Abwehr - Fusionsfeld: Schaden +20%, Aktivierung durch Doppelangriff, Ignorieren der Abwehr

		Sek.) [Aufhebung der Sperre: Spektrum] - Erlittener Krit. Schaden: +10% - Dauer: 10 Sek. - Dauer von Zonenbeschränkung: 30 Sek. [PvP] [Code: Evolution] - Verstärkungsfeld (Rotes Feld): Schaden +20% - Prismafeld (Blaues Feld): Aktivierung durch Doppelangriff (Aktivierungswahrscheinlichkeit: 50%) - Reaktionsfeld (Grünes Feld): Ignorieren der Abwehr - Fusionsfeld: Schaden +20%, Aktivierung durch Doppelangriff, Ignorieren der Abwehr - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 10 Sek. (Cooldown: 15 Sek.) [Aufhebung der Sperre: Spektrum] - Erlittener Krit. Schaden: +5% - Dauer: 10 Sek. - Dauer von Zonenbeschränkung: 30 Sek.	- Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 10 Sek. (Cooldown: 15 Sek.) [Aufhebung der Sperre: Spektrum] - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +12% - Dauer: 10 Sek. - Dauer von Zonenbeschränkung: 30 Sek. [PvP] [Code: Evolution] - Verstärkungsfeld (Rotes Feld): Schaden +20% - Prismafeld (Blaues Feld): Aktivierung durch Doppelangriff (Aktivierungswahrscheinlichkeit: 50%) - Reaktionsfeld (Grünes Feld): Ignorieren der Abwehr - Fusionsfeld: Schaden +20%, Aktivierung durch Doppelangriff, Ignorieren der Abwehr - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 10 Sek. (Cooldown: 15 Sek.) [Aufhebung der Sperre: Spektrum] - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +6% - Dauer: 10 Sek. - Dauer von Zonenbeschränkung: 30 Sek.
--	--	--	---

Nasod-Sariel	[Wechsel] Giga-Strom	[Dungeon] Energiestrahle: mehrfach 499% Magie-Attacke Verstärkungsfeld - Strahl: mehrfach 599% Magie-Attacke Prismafeld - Strahl: mehrfach 441% Magie-Attacke Reaktionsfeld - Mehrere Stromspeere: mehrfach 150% Magie-Attacke Fusionsfeld - Mehrere Stromspeere: mehrfach 74% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 50%	[Dungeon] Energiestrahle: mehrfach 499% Magie-Attacke Verstärkungsfeld - Strahl: mehrfach 629% Magie-Attacke Prismafeld - Strahl: mehrfach 463% Magie-Attacke Reaktionsfeld - Mehrere Stromspeere: mehrfach 150% Magie-Attacke Fusionsfeld - Mehrere Stromspeere: mehrfach 74% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 50%
		[PvP] Energiestrahle: mehrfach 161% Magie-Attacke Verstärkungsfeld - Strahl: mehrfach 193% Magie-Attacke Prismafeld - Strahl: mehrfach 142% Magie-Attacke Reaktionsfeld - Mehrere Stromspeere: mehrfach 48% Magie-Attacke Fusionsfeld - Mehrere Stromspeere: mehrfach 23% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 10%	[PvP] Energiestrahle: mehrfach 161% Magie-Attacke Verstärkungsfeld - Strahl: mehrfach 203% Magie-Attacke Prismafeld - Strahl: mehrfach 149% Magie-Attacke Reaktionsfeld - Mehrere Stromspeere: mehrfach 48% Magie-Attacke Fusionsfeld - Mehrere Stromspeere: mehrfach 23% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 10%

Nasod-Absoluta	Maskerade	[Mobys Zugriff] Ein Maskenball wird veranstaltet, bei dem man keine Ahnung hat, wer wer ist und wo man sich befindet. Attacke der Mitstreiter innerhalb des Maskenballs wird erhöht und sie erhalten 20 Sek. lang 2 mysteriöse Debuffs. Je höher die Stufe von 'Code: Negativ', desto stärker der Effekt. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Maskerade: mehrfach 809% Attacke Schaden: +10% pro Stufe von 'Code: Negativ' Attacke: +10% [PvP] Maskerade: mehrfach 248% Attacke Schaden: +5% pro Stufe von 'Code: Negativ' Attacke: +5% Die Gegner können sich gegenseitig Schaden zufügen.	Attacke wird erhöht. [Mobys Zugriff] Ein Maskenball wird veranstaltet, bei dem man keine Ahnung hat, wer wer ist und wo man sich befindet. Mitstreiter innerhalb des Maskenballs erhalten 20 Sek. lang 2 mysteriöse Debuffs. Je höher die Stufe von 'Code: Negativ', desto stärker der Effekt. Core-Aktivierungsskill: - Bei erfolgreichem Angriff im Machtbooster-Modus wird der Core-Angriff aktiviert (nur wenn bereits beschworen). [Dungeon] Maskerade: mehrfach 809% Attacke Schaden: +10% pro Stufe von 'Code: Negativ' [PvP] Maskerade: mehrfach 248% Attacke Schaden: +5% pro Stufe
----------------	-----------	--	--

			von 'Code: Negativ' Die Gegner können sich gegenseitig Schaden zufügen.
Nasod-Absoluta	Befreiter Wille: Nasod-Absoluta	Alles ist in bester Ordnung. Was soll denn deiner Meinung nach fehlerhaft sein? Beim 3. Machtbooster wird der Nasod-Core verstärkt. Beim 3. Machtbooster wird der Angriffsmodus des Cores verstärkt. Der Angriffstyp wird geändert, die Abwehr getroffener Gegner verringert und der erlittene Schaden durch Attacke erhöht. [Dungeon] Abwehr: -20% Erlittener Schaden durch Attacke: +12% Dauer: 10 Sek.	Magie-Abwehr wird verringert. Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht. Alles ist in bester Ordnung. Was soll denn deiner Meinung nach fehlerhaft sein? Beim 3. Machtbooster wird der Nasod-Core verstärkt.

		[PvP] Abwehr: -10% Erlittener Schaden durch Attacke: +4,8% Dauer: 5 Sek.	Beim 3. Machtbooster wird der Angriffsmodus des Cores verstärkt. Der Angriffstyp wird verändert, die Abwehr/Magie-Abwehr getroffener Gegner verringert und ihr erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke erhöht. [Dungeon] Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 10 Sek. [PvP] Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +4,8% Dauer: 5 Sek.
--	--	--	--

Nasod-Absoluta	White Hat	Lv.4 Der 'Code: Negativ' wird immer sicherer verschlüsselt. Je weiter du ihn kodierst, desto mehr Schaden nimmt Levy. Erlittener Schaden wird noch stärker verringert. Bei Verwendung von [Code: Erholung - Erwachen] werden deine HP und MP dauerhaft regeneriert. Der MP-Verbrauch von Spezialaktiv-Skills sinkt. [Dungeon] Verringert erlittenen Schaden: +20% Bei Verwendung von [Code: Erholung - Erwachen]: HP-/MP-Regeneration: 5% MP-Kosten von Spezialaktiv-Skills: -20% Dauer: 25 Sek. [PvP] Erlittener Schaden: -10% Bei Verwendung von [Code: Erholung - Erwachen]: HP-/MP-Regeneration: 0,5% MP-Kosten von Spezialaktiv-Skills: -8% Dauer: 2,5 Sek.	Bei Verwendung von [Code: Erholung - Erwachen] wird der Cooldown von Spezialaktiv-Skills beschleunigt. Lv.4 Der 'Code: Negativ' wird immer sicherer verschlüsselt. Je weiter du ihn kodierst, desto mehr Schaden nimmt Levy. Erlittener Schaden wird noch stärker verringert. Bei Verwendung von [Code: Erholung - Erwachen] werden deine HP und MP dauerhaft regeneriert. Der MP-Verbrauch von Spezialaktiv-Skills sinkt. [Dungeon] Verringert erlittenen Schaden: +20% Bei Verwendung von [Code: Erholung - Erwachen]: HP-/MP-Regeneration: 5% MP-Kosten von
----------------	-----------	--	--

			Spezialaktiv-Skills: -20% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -25% Dauer: 25 Sek. [PvP] Erlittener Schaden: -10% Bei Verwendung von [Code: Erholung - Erwachen]: HP-/MP-Regeneration: 0,5% MP-Kosten von Spezialaktiv-Skills: -8% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -12,5% Dauer: 2,5 Sek
--	--	--	---

Nasod-Absoluta	Friday	[Dungeon] Friday: mehrfach 100% Attacke [Friday-Code] Alle Geschwindigkeiten: +15% Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +25% Dauer: 25 Sek.	[Dungeon] Friday: mehrfach 100% Attacke [Friday-Code] Alle Geschwindigkeiten: +15% Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +35% Dauer: 25 Sek.
		[Hologramm-Welle] Sämtlicher Schaden: +30% / Erlittener Schaden: +20% Dauer: 15 Sek.	[Hologramm-Welle] Sämtlicher Schaden: +30% / Erlittener Schaden: +20% Dauer: 15 Sek.
		[PvP] Friday: mehrfach 32% Attacke [Friday-Code] Alle Geschwindigkeiten: +15% Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +25% Dauer: 12,5 Sek.	[PvP] Friday: mehrfach 32% Attacke [Friday-Code] Alle Geschwindigkeiten: +15% Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +35% Dauer: 12,5 Sek.
		[Hologramm-Welle] Sämtlicher Schaden: +20% / Erlittener Schaden: +10% Dauer: 15 Sek.	[Hologramm-Welle] Sämtlicher Schaden: +20% / Erlittener Schaden: +10% Dauer: 15 Sek.

[Chung]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
------------------	-----------	-------------------	--------------------

Zornwächter	Pandämonium	[Dungeon] Schrei: 2.772% Attacke [Furcht] - Erlittener Schaden durch Attacke: +15% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Schrei: 501% Attacke [Furcht] - Erlittener Schaden durch Attacke: +6% - Skill-Anwendung unmöglich - Dauer: 4 Sek.	Bei Furcht wird erlittener Schaden durch Magie-Attacke erhöht. [Dungeon] Schrei: 2.772% Attacke [Furcht] - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Schrei: 501% Attacke [Furcht] - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% - Skill-Anwendung unmöglich - Dauer: 4 Sek.
Zornwächter	Resistenztraining	Lv.4 [Dungeon] Resistenz gegen sämtliche Attribute: +100 Resistenz gegen Verbrennen, Erstarren, Einfrieren, Vergiften, Stampfen, Wunde, Bluten, Betäubung, Fluch: 60% Bei Summe aller Resistenzwerte über 1000: Schaden von Spezialaktiv-Skills +10% [PvP]	Lv.4 [Dungeon] Resistenz gegen sämtliche Attribute: +100 Resistenz gegen Verbrennen, Erstarren, Einfrieren, Vergiften, Stampfen, Wunde, Bluten, Betäubung, Fluch: 60% Bei Summe aller Resistenzwerte über 1000: Schaden von Spezialaktiv-Skills +20%

		Resistenz gegen sämtliche Attribute: +50 Resistenz gegen Verbrennen, Erstarren, Einfrieren, Vergiften, Stampfen, Wunde, Bluten, Betäubung, Fluch: 30% Bei Summe aller Resistenzwerte über 1000: Schaden von Spezialaktiv-Skills +4%	[PvP] Resistenz gegen sämtliche Attribute: +50 Resistenz gegen Verbrennen, Erstarren, Einfrieren, Vergiften, Stampfen, Wunde, Bluten, Betäubung, Fluch: 30% Bei Summe aller Resistenzwerte über 1000: Schaden von Spezialaktiv- Skills +8%
Adamantpaladin	Eiserner Schrei	Ein Schrei, der Eisen zerspringen lässt. Der Schrei schiebt Gegner zurück und verringert ihre Abwehr für 5 Sek. um 10%. Entfernt zudem Debuffs von Mitstreitern, die sich im Wirkradius befinden.	Abwehr wird nicht mehr verringert. Ein Schrei, der Eisen zerspringen lässt. Der Schrei schiebt Gegner zurück und entfernt zudem Debuffs von Mitstreitern, die sich im Wirkradius befinden.
Adamantpaladin	Kraft des Beschützers	[Dungeon] [Kraftunterdrückung] Angriff und Magie-Angriff: -10% (max. 3-mal stapelbar) Abwehr und Magie-Abwehr: -5% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. [PvP] [Kraftunterdrückung] Angriff und Magie-Angriff: -10% (max. 3-mal stapelbar) Abwehr und Magie-Abwehr: -5% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 8 Sek.	[Dungeon] [Kraftunterdrückung] Angriff und Magie-Angriff: - 10% (max. 2-mal stapelbar) Abwehr und Magie-Abwehr - 10% (max. 2-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. [PvP] [Kraftunterdrückung] Angriff und Magie-Angriff: - 10% (max. 2-mal stapelbar) Abwehr und Magie-Abwehr: - 10% (max. 2-mal stapelbar) Dauer: 8 Sek.
Adamantpaladin	Schneller Wächter	Mit einem Schrei überwältigst du die Gegner und wechselst in den Zustand [Schneller Wächter]. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon]	Schneller Wächter gilt nur für den Spieler selbst.

		Schrei: 4934% Attacke [Schneller Wächter] Cooldown-Geschwindigkeit: +30% (außer Hyper- und Partner-Skills) MP-Regeneration bei Treffer: +200% Angriffsgeschwindigkeit: +8% Dauer: 12 Sek. [PvP] Schrei: 1.879% Attacke [Schneller Wächter] Cooldown-Geschwindigkeit: +15% (außer Hyper- und Partner-Skills) MP-Regeneration bei Treffer: +150% Angriffsgeschwindigkeit: +8% Dauer: 6 Sek.	Mit einem Schrei überwältigst du nahe Gegner und wechselt selbst in den Zustand [Schneller Wächter. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Schrei: 4934% Attacke [Schneller Wächter] Cooldown-Geschwindigkeit: +60% (außer Hyper- und Partner-Skills) MP-Regeneration bei Treffer: +200% Angriffsgeschwindigkeit: +8% Dauer: 12 Sek. [PvP] Schrei: 1.879% Attacke [Schneller Wächter] Cooldown-Geschwindigkeit: +30% (außer Hyper- und Partner-Skills) MP-Regeneration bei Treffer: +150% Angriffsgeschwindigkeit: +8% Dauer: 6 Sek.
Adamantpaladin	Stoffwechsel- Beschleunigung	Lv.4 [Dungeon] Wahrscheinlichkeit, bei Treffern mit Spezialaktiv-Skills eine Machtbooster-Perle zu erhalten: 20% Cooldown aller Skills im Berserker- Modus: -20% [PvP] Wahrscheinlichkeit, bei Treffern mit	Lv.4 [Dungeon] Wahrscheinlichkeit, bei Treffern mit Spezialaktiv-Skills eine Machtbooster-Perle zu erhalten: 20% Cooldown aller Skills im Berserker-Modus: -30% [PvP]

		Spezialaktiv-Skills eine Machtbooster-Perle zu erhalten: 10% Cooldown aller Skills im Berserker- Modus: -10%	Wahrscheinlichkeit, bei Treffern mit Spezialaktiv-Skills eine Machtbooster-Perle zu erhalten: 10% Cooldown aller Skills im Berserker-Modus: -15%
Komet- Kreuzritter	[Wechsel] Wolfsschrei	[Dungeon] Schockwelle: mehrfach 320% Attacke [Furcht] - Erlittener Schaden durch Attacke: +6% - Dauer: 4 Sek. [PvP] Schockwelle: mehrfach 103% Attacke [Furcht] - Erlittener Schaden durch Attacke: +3% - Skill-Anwendung unmöglich - Dauer: 1 Sek.	Bei Furcht wird erlittener Schaden durch Magie- Attacke erhöht. [Dungeon] Schockwelle: mehrfach 320% Attacke [Furcht] - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke: +6% - Dauer: 4 Sek. [PvP] Schockwelle: mehrfach 103% Attacke [Furcht] - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke: +3% - Skill-Anwendung unmöglich - Dauer: 1 Sek.

Geschützwächter	Scharfschützen-Syndrom	[Dungeon] Energieausstoß: mehrfach 510% Magie-Attacke Auge des Meisterschützen: - Magie-Attacke: +24% - Angriffsgeschwindigkeit: +18% - Wahrscheinlichkeit für Kopfschuss mit Combo-Magiekugeln: 15% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Energieausstoß: mehrfach 96% Magie-Attacke Auge des Meisterschützen: - Magie-Attacke: +12% - Angriffsgeschwindigkeit: +18% - Wahrscheinlichkeit für Kopfschuss mit Combo-Magiekugeln: 15% - Dauer: 30 Sek.	Bei Auge des Meisterschützen wird Attacke erhöht. [Dungeon] Energieausstoß: mehrfach 510% Magie-Attacke Auge des Meisterschützen: - Attacke/Magie-Attacke: +20% - Angriffsgeschwindigkeit: +18% - Wahrscheinlichkeit für Kopfschuss mit Combo-Magiekugeln: 15% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Energieausstoß: mehrfach 96% Magie-Attacke Auge des Meisterschützen: - Attacke/Magie-Attacke: +10% - Angriffsgeschwindigkeit: +18% - Wahrscheinlichkeit für Kopfschuss mit Combo-
-----------------	------------------------	--	---

			Magiekugeln: 15% - Dauer: 30 Sek.
Todesbote	Brennende Strafe	[Dungeon] Magie-Granate: mehrfach 820% Magie-Attacke [PvP] Magie-Granate: mehrfach 223% Magie-Attacke	[Dungeon] Magie-Granate: mehrfach 738% Magie- Attacke [PvP] Magie-Granate: mehrfach 201% Magie- Attacke
Todesbote	Polternder Schuss	[Dungeon] Kettenexplosion: mehrfach 521% Magie-Attacke [PvP] Kettenexplosion: mehrfach 148% Magie-Attacke	[Dungeon] Kettenexplosion: mehrfach 466% Magie-Attacke [PvP] Kettenexplosion: mehrfach 132% Magie-Attacke

Todesphantom	[Wechsel] Scharfschützen -Syndrom	[Dungeon] Energieausstoß: mehrfach 561% Magie-Attacke Auge des Meisterschützen: - Magie-Attacke: +24% - Krit. Treffer: +10% - Wahrscheinlichkeit für Kopfschuss mit Combo-Magiekugeln: 15% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Energieausstoß: mehrfach 80% Magie-Attacke Auge des Meisterschützen: - Magie-Attacke: +12% - Krit. Treffer: +10% - Wahrscheinlichkeit für Kopfschuss mit Combo-Magiekugeln: 15% - Dauer: 30 Sek.	Bei Auge des Meisterschützen wird Attacke erhöht. [Dungeon] Energieausstoß: mehrfach 561% Magie- Attacke Auge des Meisterschützen: - Attacke/Magie-Attacke: +20% - Krit. Treffer: +10% - Wahrscheinlichkeit für Kopfschuss mit Combo- Magiekugeln: 15% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Energieausstoß: mehrfach 80% Magie- Attacke Auge des Meisterschützen: - Attacke/Magie-Attacke: +10% - Krit. Treffer: +10% - Wahrscheinlichkeit für Kopfschuss mit Combo- Magiekugeln: 15% - Dauer: 30 Sek.
--------------	---	--	---

Kommando-Kanonier	Todeskanone	Dufeuerst eine verstärkte Kanonenkugel nach vorne ab. Bei getroffenen Gegnern sinkt die Magie-Abwehr Verbraucht Kanonenkugeln: - Verbraucht 1 Kanonenkugel. [Dungeon] Explosion (Kanonenkugel): 1.357% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -20% (Dauer: 15 Sek.) [PvP] Explosion (Kanonenkugel): 457% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -10% (Dauer: 7,5 Sek.)	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Du schießt eine Kanonenkugel nach vorn. Bei getroffenen Gegnern sinkt die Abwehr/Magie-Abwehr. Verbraucht Kanonenkugeln: - Verbraucht 1 Kanonenkugel. [Dungeon] Explosion (Kanonenkugel): 1.357% Magie-Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -10% (Dauer: 15 Sek) [PvP] Explosion (Kanonenkugel): 457% Magie-Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -5% (Dauer: 7,5 Sek)
Kommando-Kanonier	Schwerefeld	[Dungeon] Feld erstellen: 7.247% Magie-Attacke [Schwerefeld] Erlittenen Schaden durch Magie-Attacke: +10% Dauer: 10 Sek. [PvP] Feld erstellen: 2.348% Magie-Attacke [Schwerefeld] Sprinten/Springen nicht möglich Erlittenen Schaden durch Magie-Attacke: +5% Dauer: 10 Sek.	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. [Dungeon] Feld erstellen: 7.247% Magie-Attacke [Schwerefeld] Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 10 Sek.

			[PvP] Feld erstellen: 2.348% Magie-Attacke [Schwerefeld] Sprinten/Springen nicht möglich Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% Dauer: 10 Sek.
Kommando-Kanonier	Reaktive Rüstung	Lv.4 [Dungeon] Magie-Attacke: +2% pro Machtbooster-Stufe -5% Schaden x Anzahl Machtboosterperlen Cooldown bei Verwendung von Skills im Berserker-Modus: -20% [PvP] Magie-Attacke: +2% pro Machtbooster-Stufe Schaden: -2,5% x Anzahl Machtbooster-Stufe Cooldown bei Verwendung von Skills im Berserker-Modus: -10%	Lv.4 [Dungeon] Magie-Attacke: +3,5% pro Machtbooster-Stufe -5% Schaden x Anzahl Machtboosterperlen Cooldown bei Verwendung von Skills im Berserker-Modus: -30% [PvP] Magie-Attacke: +3,5% pro Machtbooster-Stufe Schaden: -2,5% x Anzahl Machtbooster-Stufe Cooldown bei Verwendung von Skills im Berserker-Modus: -15%
Zenturion	[Wechsel] Taktisches Feld	[Dungeon] Feld erstellen: mehrfach 759% Magie-Attacke Während des Laufs bist du unverwundbar. K.O.-Schutz für Mitstreiter innerhalb des Feldes Schaden an Bossmonstern/mittleren Bossmonstern: +40% Schaden: -40% MP-Regeneration: 6 pro Sek.	[Dungeon] Feld erstellen: mehrfach 759% Magie-Attacke Während des Laufs bist du unverwundbar. K.O.-Schutz für Mitstreiter innerhalb des Feldes Schaden an Bossmonstern/mittleren Bossmonstern: +12% Schaden: -40%

		Max. Dauer: 10 Sek. [PvP] Feld erstellen: mehrfach 170% Magie-Attacke K.O.-Schutz für Mitstreiter innerhalb des Feldes Schaden an Bossmonstern/mittleren Bossmonstern: +40% Schaden: -20% MP-Regeneration: 3 pro Sek. Max. Dauer: 10 Sek.	MP-Regeneration: 6 pro Sek. Max. Dauer: 10 Sek. [PvP] Feld erstellen: mehrfach 170% Magie-Attacke K.O.-Schutz für Mitstreiter innerhalb des Feldes Schaden an Bossmonstern/mittleren Bossmonstern: +12% Schaden: -20% MP-Regeneration: 3 pro Sek. Max. Dauer: 10 Sek.
Zenturion	[Stark] Todeskanone	Verstärkt: - Verringerung der Magie-Abwehr: +40% (PvP: +20%)	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Verstärkt - Verringerung der Abwehr/Magie-Abwehr: +20% (PvP: +10%)
Zenturion	[Wechsel] Todeskanone	Dufeuerst eine verstärkte Kanonenkugel in den Rücken des Gegners. Bei getroffenen Gegnern sinkt die Magie-Abwehr. Verbraucht Kanonenkugeln: - Verbraucht 1 Kanonenkugel. [Dungeon] Explosion (Kanonenkugel): 1.474% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -40% (Dauer: 15 Sek.) [PvP] Explosion (Kanonenkugel):	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Dufeuerst eine verstärkte Kanonenkugel in den Rücken des Gegners. Bei getroffenen Gegnern sinkt die Abwehr/Magie-Abwehr. Verbraucht Kanonenkugeln: - Verbraucht 1 Kanonenkugel. [Dungeon] Explosion (Kanonenkugel): 1.474% Magie-Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -20% (Dauer: 15 Sek) [PvP]

		499% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -20% (Dauer: 7,5 Sek.)	Explosion (Kanonenkugel): 499% Magie-Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -10% (Dauer: 7,5 Sek)
Zenturion	[Wechsel] Schwerefeld	[Dungeon] Feld erstellen: 5.834% Magie-Attacke [Schwerefeld] Erlittenen Schaden durch Magie- Attacke: +10% Dauer: 10 Sek. [PvP] Feld erstellen: 2.111% Magie-Attacke [Schwerefeld] Sprinten/Springen nicht möglich Erlittenen Schaden durch Magie- Attacke: +5% Dauer: 10 Sek.	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. [Dungeon] Feld erstellen: 5.834% Magie-Attacke [Schwerefeld] Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 10 Sek. [PvP] Feld erstellen: 2.111% Magie-Attacke [Schwerefeld] Sprinten/Springen nicht möglich Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke:

			+6% Dauer: 10 Sek.
Heiliger Phanes	Heiliger Gral	[Dungeon] Weihwasser: mehrfach 682% Attacke Alle Gruppenmitglieder in Reichweite kontinuierlich 18% HP/MP- Regeneration Dauer: 5 Sek. [PvP] Weihwasser: mehrfach 231% Attacke Alle Gruppenmitglieder in Reichweite kontinuierlich 0,9% HP/MP- Regeneration Dauer: 5 Sek.	Je nach Kampfkraft werden pro Sekunde HP regeneriert. Skillbeschreibung wird optimiert. [Dungeon] Weihwasser: mehrfach 682% Attacke HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +20% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,075% Dauer: 5 Sek. [PvP] Weihwasser: mehrfach 231% Attacke HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: 1% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000

			Kampfkraft: +0,00375% Dauer: 5 Sek.
Heiliger Phanes	Gesta Martyrium	Lv.4 [Dungeon] Spezialaktiv-Schaden: +12% HP/MP-Regeneration von Verbündeten durch Martyrium: 5% [PvP] Spezialaktiv-Schaden: +6% HP/MP-Regeneration von Verbündeten durch Martyrium: 0,25%	Lv.4 [Dungeon] Spezialaktiv-Schaden: +18% HP/MP-Regeneration von Verbündeten durch Martyrium: 5% [PvP] Spezialaktiv-Schaden: +9% HP/MP-Regeneration von Verbündeten durch Martyrium: 0,25%
Heiliger Phanes	Orakel	Gegner in Reichweite erleiden Schaden. Attacke/Magie-Attacke von Verbündeten werden eine Zeit lang erhöht. [Dungeon] Heiliges Licht: 2.184% Attacke Lichtkugeln: mehrfach 1.849% Attacke Attacke/Magie-Attacke: +18% Dauer: 12 Sek. [PvP] Heiliges Licht: 701% Attacke Lichtkugeln: mehrfach 334% Attacke Attacke/Magie-Attacke: +9% Dauer: 6 Sek.	Erlittener Schaden wird verringert. Gegner in Reichweite erleiden Schaden. Attacke/Magie-Attacke von Verbündeten werden eine Zeit lang erhöht und ihr erlittener Schaden reduziert. [Dungeon] Heiliges Licht: 2.184% Attacke Lichtkugeln: mehrfach 1.849% Attacke - Attacke/Magie-Attacke: +12% - Erlittener Schaden: -20% - Dauer: 60 Sek. [PvP]

			Heiliges Licht: 701% Attacke Lichtkugeln: mehrfach 334% Attacke - Attacke/Magie-Attacke: +6% Erlittener Schaden: -10% - Dauer: 12 Sek.
Heiliger Phanes	Sphärenlied	Du beschwörst den Schutzstein vor dich. Dieser strahlt heiliges Licht aus, der bei Gegnern in Reichweite alle Resistenzen reduziert. [Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 261% Attacke Attribut-Resistenzen: -120 [PvP] Lichterkreis: mehrfach 103% Attacke Attribut-Resistenzen: -60	Abwehr/Magie-Abwehr werden verringert. Debuff-Effekte werden nicht mehr innerhalb eines bestimmten Wirkungsbereichs angewendet, sondern über eine feste Buff-Dauer aufrechterhalten. Du beschwörst den Schutzstein vor dich. Dieser strahlt heiliges Licht aus, der bei Gegnern in Reichweite alle Resistenzen und ihre Abwehr/Magie-Abwehr reduziert. [Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 261% Attacke - Attribut-Resistenzen: -120 - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Dauer: 60 Sek. [PvP] Lichterkreis: mehrfach 103%

			Attacke - Attribut-Resistenzen: -60 - Abwehr/Magie-Abwehr: -7,5% - Dauer: 12 Sek.
Heiliger Phanes	Philanthropie	Du stellst ein riesiges Kreuz auf, das heiliges Licht verströmt. Für die Dauer des Skills werden Verbündete von Debuffs befreit. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 131% Attacke [PvP] Lichterkreis: mehrfach 45% Attacke	Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills wird beschleunigt. Debuff-Immunität und -Entfernung wirken nicht mehr innerhalb eines bestimmten Bereichs, sondern für eine festgelegte Buff-Dauer. Du stellst ein riesiges Kreuz auf, das heiliges Licht verströmt und den Cooldown aller Skills von Verbündeten beschleunigt. Für die Dauer des Skills werden Verbündete von Debuffs befreit und sind gegen sie immun. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 131% Attacke - Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20%

			- Dauer: 60 Sek. Debuff-Immunität und - Auflösung - Dauer: 8 Sek. [PvP] Lichterkreis: mehrfach 45% Attacke - Cooldown- Geschwindigkeit aller Skills: +20% - Dauer: 12 Sek. Debuff-Immunität und - Auflösung - Dauer: 8 Sek.
Heiliger Phanes	Flügelzeichen	[Dungeon] Flügelzeichen: 3.165% Attacke Laufgeschwindigkeit/Sprungkr aft: +15% Angriffsgeschwindigkeit: +12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Flügelzeichen: 1.072% Attacke Laufgeschwindigkeit/Sprungkr aft: +15% Angriffsgeschwindigkeit: +12% Dauer: 15 Sek.	Eigenschaft wird geändert: Sicherer (2) -> Verstärkt [Dungeon] Flügelzeichen: 3.165% Attacke Laufgeschwindigkeit/Sprungkr aft: +15% Angriffsgeschwindigkeit: +15% Dauer: 60 Sek. [PvP] Flügelzeichen: 1.072% Attacke Laufgeschwindigkeit/Sprungkr aft: +15% Angriffsgeschwindigkeit: +15% Dauer: 12 Sek.

Heiliger Phanes	Märtyrermut	Wenn Martyrium aktiv wird, wird [Märtyrermut] verliehen. Beim zweiten Stapel dieses Buffs wird [Märtyrersegen] aktiviert, was den Cooldown deiner Spezialaktiv-Skills senkt und den Skillschaden deiner Verbündeten erhöht. [Dungeon] Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: -2 Sek. Schaden aller Skills von Verbündeten: +18% Dauer: 15 Sek. [PvP] Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: -2 Sek. Schaden aller Skills von Verbündeten: +9% Dauer: 15 Sek.	MP-Erhalt wird erhöht. Wenn Martyrium aktiv wird, wird [Märtyrermut] verliehen. Beim zweiten Stapel dieses Buffs wird [Märtyrersegen] aktiviert, was den Cooldown deiner Spezialaktiv-Skills senkt und den Skillschaden und MP-Erhalt deiner Verbündeten erhöht. [Dungeon] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -1 Sek. Schaden aller Skills von Verbündeten: +12% MP-Erhalt: +40% Dauer: 60 Sek. [PvP] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -1 Sek. Schaden aller Skills von Verbündeten: +6% MP-Erhalt von Verbündeten: +20% Dauer: 12 Sek.
Dius Aer	Heiliges Herz	Bei Einsatz von Orakel wird deinen Verbündeten zusätzlich K.O.-Schutz verliehen.	Skillbeschreibung wird optimiert. Bei Einsatz von Orakel wird deinen Verbündeten zusätzlich K.O.-Schutz verliehen. [Dungeon] - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Dauer: 20 Sek. [PvP]

			- K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Dauer: 10 Sek.
Dius Aer	[Wechsel] Sphärenlied	Strahlt heiliges Licht aus und reduziert bei Gegnern in Reichweite alle Resistenzen. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 1.957% Angriff Attribut-Resistenzen: -150 Dauer: 10 Sek. [PvP] Lichterkreis: mehrfach 782% Angriff Attribut-Resistenzen: -75 Dauer: 10 Sek.	Strahlt heiliges Licht aus und reduziert bei Gegnern in Reichweite alle Resistenzen und ihre Abwehr/Magie-Abwehr. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 1.957% Angriff - Attribut-Resistenzen: -150 - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Dauer: 60 Sek. [PvP] Lichterkreis: mehrfach 782% Angriff - Attribut-Resistenzen: -75 - Abwehr/Magie-Abwehr: -7,5% - Dauer: 12 Sek.
Dius Aer	[Wechsel] Eskorte	Mit heiligem Licht schiebst du nahe Gegner zurück und reduzierst den erlittenen Schaden naher Verbündeter. [Dungeon] Heiliges Licht: 2.912% Angriff Schadensresistenz: +: 15% Dauer: 15 Sek. [PvP]	Schadensresistenz wird nicht mehr verringert. Mit heiligem Licht schiebst du nahe Gegner zurück. [Dungeon] Heiliges Licht: 2.912% Angriff

		Heiliges Licht: 1.164% Attacke Schadensresistenz: +: 7,5% Dauer: 15 Sek.	[PvP] Heiliges Licht: 1.164% Attacke
Dius Aer	Dius Aer (Stufe 3)	Du rufst eine Lichterregen-Explosion hervor, aus der ein riesiger Engel aufsteigt. Der Engel verleiht für eine bestimmte Zeit einen Buff, der die Cooldown-Geschwindigkeit des Spezialaktiv-Skills erhöht und die Kosten von Spezial-Ressourcen auf 0 senkt. (NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo-Wandlerpunkt, Kombinationspunkt, Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein) [Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 2.034% Attacke Engelsflügel: 6.563% Attacke Kreuze: 3.886% Attacke Lichtexplosion: 4.194% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Lichterkreis: mehrfach 237% Attacke Engelsflügel: 682% Attacke Kreuze: 454% Attacke Lichtexplosion: 490% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +12% Dauer: 3 Sek.	Spezialressourcen werden statt Null-Verbrauch nun während der Effektdauer regeneriert. Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills wird nicht mehr beschleunigt. Du rufst eine Lichterregen-Explosion hervor, aus der ein riesiger Engel aufsteigt. Der Engel verleiht für eine bestimmte Zeit einen Buff, der folgende Spezialressourcen regeneriert: NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo-Wandlerpunkt, Kombinationspunkt, Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein [Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 2.034% Attacke Engelsflügel: 6.563% Attacke Kreuze: 3.886% Attacke Lichtexplosion: 4.194% Attacke Regeneration von Spezialressourcen pro

			Sek.: +20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Lichterkreis: mehrfach 237% Attacke Engelsflügel: 682% Attacke Kreuze: 454% Attacke Lichtexplosion: 490% Attacke Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% Dauer: 3 Sek.
Dius Aer	Dius Aer (Stufe 4)	Für jene, die er liebt, entfaltet Chung den heiligen Schutz des Dius Aer. Der Engel verleiht für eine bestimmte Zeit einen Buff, der die Cooldown- Geschwindigkeit des Spezialaktiv- Skills erhöht und die Kosten von Spezial-Ressourcen auf 0 senkt. (NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo-Wandlerpunkt, Kombinationspunkt, Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein) [Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 2.339% Attacke Engelsflügel: 8.021% Attacke Kreuze: 4.194% Attacke Wasser-Engel: mehrfach 894% Attacke Lichtexplosion: 4.825% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit von	Spezialressourcen werden statt Null-Verbrauch nun während der Effektdauer regeneriert. Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills wird nicht mehr beschleunigt. Für jene, die er liebt, entfaltet Chung den heiligen Schutz des Dius Aer. Der Engel verleiht für eine bestimmte Zeit einen Buff, der folgende Spezialressourcen regeneriert: NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo- Wandlerpunkt, Kombinationspunkt, Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein

		Spezialaktiv-Skills: +20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Lichterkreis: mehrfach 238% Attacke Engelsflügel: 721% Attacke Kreuze: 427% Attacke Wasser-Engel: mehrfach 91% Attacke Lichtexplosion: 492% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +12% Dauer: 3 Sek.	[Dungeon] Lichterkreis: mehrfach 2.339% Attacke Engelsflügel: 8.021% Attacke Kreuze: 4.194% Attacke Wasser-Engel: mehrfach 894% Attacke Lichtexplosion: 4.825% Attacke Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Lichterkreis: mehrfach 238% Attacke Engelsflügel: 721% Attacke Kreuze: 427% Attacke Wasser-Engel: mehrfach 91% Attacke Lichtexplosion: 492% Attacke Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% Dauer: 3 Sek.
--	--	---	--

[Ara]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Ara	Unterdrückung		Die Debuffs der Unterdrückungs-Skills verschiedener Pfade können nun gleichzeitig gestapelt werden.

Kleine Hsien	Unterdrückung	[Dungeon] Unterdrückung: 5400% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -25% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückung: 1161% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -25% - Dauer: 5 Sek.	[Dungeon] Unterdrückung: 5400% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückung: 1161% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Dauer: 5 Sek.
Kleine Hsien	[Stark] Unterdrückung	Du erzeugst eine Energiesphäre, die Gegner heranzieht und festhält. Sie werden betäubt und sind anschließend für eine bestimmte Zeit kraftlos. Alle Buffs der Emblem-Skills werden entfernt. Verbraucht Geistenergie: - 10 Kugeln Verstärkt - Verringerung sämtlicher Geschwindigkeiten +10% - Verringerung von Abwehr und Magie-Abwehr +10% [Dungeon] Unterdrückung: 5400% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -35% - Dauer: 8 Sek.	Du erzeugst eine Energiesphäre, die Gegner heranzieht und festhält. Sie werden betäubt und sind anschließend für eine bestimmte Zeit kraftlos. Alle Buffs der Emblem-Skills werden entfernt. Verbraucht Geistenergie: - 10 Kugeln Verstärkt - Verringerung sämtlicher Geschwindigkeiten +10% - Verringerung der Abwehr/Magie-Abwehr +5% [Dungeon] Unterdrückung: 5400% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Dauer: 8 Sek.

		[PvP] Unterdrückung: 1161% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -35% - Dauer: 5 Sek.	[PvP] Unterdrückung: 1161% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Dauer: 5 Sek.
Kleine Hsien	Tigerschlag	[Dungeon] Kraft des Tigers: 3.722% Attacke [Aura des Schneetigers] - Schaden an allen Feinden mit Ausnahme von Bossen und Mittelbossen: +10% - Attacke: +10% - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Kraft des Tigers: 1.194% Attacke [Aura des Schneetigers] - Schaden an allen Feinden mit Ausnahme von Bossen und Mittelbossen: +1% - Attacke: +4% - Angriffsgeschwindigkeit:	Attacke wird erhöht. [Dungeon] Kraft des Tigers: 3.722% Attacke [Aura des Schneetigers] - Schaden an allen Feinden mit Ausnahme von Bossen und Mittelbossen: +10% - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Kraft des Tigers: 1.194% Attacke

		+10% - Dauer: 30 Sek.	[Aura des Schneetigers] - Schaden an allen Feinden mit Ausnahme von Bossen und Mittelbossen: +1% - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 30 Sek
Sakra Devanam	Strahlende Orchideen	[Dungeon] Orchideenblüten: mehrfach 265% Attacke [PvP] Orchideenblüten: mehrfach 85% Attacke	[Dungeon] Orchideenblüten: mehrfach 281% Attacke [PvP] Orchideenblüten: mehrfach 90% Attacke
Sakra Devanam	Kraft des Tigers	Erhöht den Schaden der Tiger-Geheimtechnik und die Kettenskills der Geheimtechnik werden schneller hintereinander ausgeführt. Das Ausführen der Tiger-Geheimtechnik verleiht deiner Umgebung den Buff 'Gebrüll des Tigers'. [Dungeon] Tiger-Geheimtechnik: +30% Schaden Combo-Geschwindigkeit der Tiger-Geheimtechnik: - Tiger 1: +30% - Tiger 2: +20% - Tiger 3: +20% - Tiger 4: +20%	Gebrüll des Tigers gilt nur für den Spieler selbst. Lv.4 Erhöht den Schaden der Tiger-Geheimtechnik und die Kettenskills der Geheimtechnik werden schneller hintereinander ausgeführt. Das Ausführen der Tiger-Geheimtechnik verleiht deiner Umgebung den Buff 'Gebrüll des Tigers'.

		[Gebrüll des Tigers] Krit. Schaden: +15% Dauer: 30 Sek. [PvP] Tiger-Geheimtechnik: +30% Schaden Combo-Geschwindigkeit der Tiger-Geheimtechnik: - Tiger 1: +30% - Tiger 2: +20% - Tiger 3: +20% - Tiger 4: +20% [Gebrüll des Tigers] Krit. Schaden: +15% Dauer: 30 Sek.	[Dungeon] Tiger-Geheimtechnik: +30% Schaden Combo-Geschwindigkeit der Tiger-Geheimtechnik: - Tiger 1: +30% - Tiger 2: +20% - Tiger 3: +20% - Tiger 4: +20% [Gebrüll des Tigers] Krit. Schaden: +15% Dauer: 60 Sek. [PvP] Tiger-Geheimtechnik: +30% Schaden Combo-Geschwindigkeit der Tiger-Geheimtechnik: - Tiger 1: +30% - Tiger 2: +20% - Tiger 3: +20% - Tiger 4: +20% [Gebrüll des Tigers] Krit. Schaden: +15% Dauer: 30 Sek.
Sakra Devanam	Tiger 4: Sturmwelle		Spieler wird nicht mehr bewegungsunfähig durch Treffer mit Wütender Tiger.
Sakra Devanam	Tiger-Stil - Wurf		Cooldown wird geändert 22 Sek. ->17 Sek.

Sakra Devanam	Drache der Geisterbeschwörung	[Dungeon] Drache der Geisterbeschwörung: mehrfach 3.425% Attacke [PvP] Drache der Geisterbeschwörung: mehrfach 1.171% Attacke	[Dungeon] Drache der Geisterbeschwörung: mehrfach 3.596% Attacke [PvP] Drache der Geisterbeschwörung: mehrfach 1.229% Attacke
Sakra Devanam	Tapfere Hingabe	[Dungeon] [Tapfere Hingabe] - Laufgeschwindigkeit, Sprungkraft: +20% - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 30 Sek. [PvP] [Tapfere Hingabe] - Laufgeschwindigkeit, Sprungkraft: +20% - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 30 Sek.	Bei Tapfere Hingabe werden Aktiv-Skill- und Spezialaktiv-Skill-Schaden erhöht. [Dungeon] [Tapfere Hingabe] - Schaden von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills: +15% - Laufgeschwindigkeit, Sprungkraft: +20% - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 30 Sek. [PvP] [Tapfere Hingabe] - Schaden von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills: +7,5% - Laufgeschwindigkeit, Sprungkraft: +20% - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Dauer: 30 Sek.
Sakra Devanam	Verbesserte Speertechnik	Lv.4 Bei Treffern von Combos, Aktiv-Skills und Spezialaktiv-Skills zerbricht die Rüstung des Gegners. Bei gebrochener Rüstung sinkt 5 Sek. lang die Abwehr/Magie-Abwehr des Gegners und steigt der erlittene Schaden durch	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht. Lv.4 Bei Treffern von Combos, Aktiv-Skills und Spezialaktiv-Skills zerbricht die Rüstung des Gegners. Bei gebrochener Rüstung sinkt 5 Sek.

		Attacke. [Dungeon] - Abwehr/Magie-Abwehr -5% Erlittener Schaden durch Attacke: +12% [PvP] Abwehr/Magie-Abwehr: -2,5% Erlittener Schaden durch Attacke: +6%	lang die Abwehr/Magie-Abwehr des Gegners und steigt der erlittene Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. [Dungeon] Abwehr-/Magie-Abwehr: -5% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% [PvP] Abwehr-/Magie-Abwehr: -2,5% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6%
Apsara	Zeit der Erleuchtung	[Dungeon] Cooldown: -33% Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek. [Zeit der Erleuchtung] - Attacke: +3% (max. 10-mal stapelbar, Reduzierung alle 3 Stapel) - Dauer: 20 Sek. [PvP] Cooldown: -13% Wartezeit für Reaktivierung: 6 Sek. [Zeit der Erleuchtung] - Attacke: +1,5% (max. 10-mal stapelbar, Reduzierung alle 3 Stapel) - Dauer: 10 Sek.	[Dungeon] Cooldown: -33% Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek. [Zeit der Erleuchtung] - Attacke: +6% (max. 5-mal stapelbar, Reduzierung alle 3 Stapel) - Dauer: 20 Sek. [PvP] Cooldown: -13% Wartezeit für Reaktivierung: 6 Sek. [Zeit der Erleuchtung] - Attacke: +3% (max. 5-mal stapelbar, Reduzierung alle 3 Stapel) - Dauer: 10 Sek.
Apsara	[Wechsel] Bindende Schatten: Morgengraue n	[Dungeon] Knoten binden: mehrfach 861% Attacke Morgengrauen: 2431% Attacke [PvP] Knoten binden: mehrfach 130% Attacke Morgengrauen: 371% Attacke	[Dungeon] Knoten binden: mehrfach 904% Attacke Morgengrauen: 2431% Attacke [PvP] Knoten binden: mehrfach 137% Attacke Morgengrauen: 371% Attacke

Kleiner Teufel	Unterdrückung: Energie	[Dungeon] Unterdrückung: 4259% Magie- Angriffe Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -25% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückung: 962% Magie- Angriffe Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -25% - Dauer: 5 Sek.	[Dungeon] Unterdrückung: 4259% Magie-Angriffe Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückung: 962% Magie-Angriffe Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Dauer: 5 Sek.
Kleiner Teufel	[Stark] Unterdrückung: Energie	Du erzeugst eine Energiesphäre, die Gegner heranzieht und festhält. Sie werden betäubt und sind anschließend für eine bestimmte Zeit kraftlos. Alle Buffs der Emblem-Skills werden entfernt. Verbraucht Geistenergie: - 3 Kugeln Verstärkt - Verringerung sämtlicher Geschwindigkeiten +10% - Verringerung von Abwehr und Magie-Abwehr +10% [Dungeon] Unterdrückung: 4259% Magie- Angriffe Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit]	Du erzeugst eine Energiesphäre, die Gegner heranzieht und festhält. Sie werden betäubt und sind anschließend für eine bestimmte Zeit kraftlos. Alle Buffs der Emblem-Skills werden entfernt. Verbraucht Geistenergie: - 3 Kugeln Verstärkt - Verringerung sämtlicher Geschwindigkeiten +10% - Verringerung der Abwehr/Magie- Abwehr +5% [Dungeon] Unterdrückung: 4259% Magie-Angriffe Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -15%

		- Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -35% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückung: 962% Magie-Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -35% - Dauer: 5 Sek.	- Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückung: 962% Magie-Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Dauer: 5 Sek.
Yama-raja	Tore der Hölle	Lv.4 Erhöht den Schaden der Rakshasa-Geheimtechnik und die Kettenskills der Geheimtechnik werden schneller ausgeführt. Das Ausführen der Rakshasa-Geheimtechnik reduziert den Cooldown von Spezialaktiv-Skills. [Dungeon] Schaden: +40% Cooldown: -7 Sek. Combo-Geschwindigkeit der Rakshasa-Geheimtechnik: - Tiger 1: +30% - Geisterjäger 2: +30% - Rakshasa 3: +20% (Wechsel +20%) - Geisterjäger 4: +30% [PvP] Schaden: +10% Cooldown: -7 Sek. Combo-Geschwindigkeit der Rakshasa-Geheimtechnik: - Tiger 1: +30% - Geisterjäger 2: +30%	Bei Rakshasa-Geheimtechnik wird der Cooldown von Spezialaktiv-Skills nicht mehr reduziert. Lv.4 Erhöht den Schaden der Rakshasa-Geheimtechnik und die Kettenskills der Geheimtechnik werden schneller ausgeführt. [Dungeon] Schaden: +40% Combo-Geschwindigkeit der Rakshasa-Geheimtechnik: - Rakshasa 1: +30% - Geisterjäger 2: +30% - Rakshasa 3: +20% (Wechsel +20%) - Geisterjäger 4: +30% [PvP] Schaden: +10%

		- Rakshasa 3: +20% (Wechsel +20%) - Geisterjäger 4: +30%	Combo-Geschwindigkeit der Rakshasa-Geheimtechnik: - Rakshasa 1: +30% - Geisterjäger 2: +30% - Rakshasa 3: +20% (Wechsel +20%) - Geisterjäger 4: +30%
Yama-rajā	Reflektor	[Dungeon] Magie-Attacke: +10% Magie-Abwehr: +10% Dauer: 10 Sek. [PvP] Magie-Attacke: +10% Magie-Abwehr: +10% Dauer: 5 Sek.	[Dungeon] Magie-Attacke: +14% Magie-Abwehr: +10% Dauer: 10 Sek. [PvP] Magie-Attacke: +7% Magie-Abwehr: +5% Dauer: 5 Sek.

Devi	Ausstrahlung der Geistenergie	[Dungeon] Effektaktivierung bei der Verwendung von Wolfszahn- bzw. Rakshasa-Geheimtechnik: - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +30% - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +50% - Dauer: 30 Sek. Bei erfolgreichem Treffer mit der Wolfszahn-Geheimtechnik wird der Effekt [Angst der Wölfe] aktiviert. - Krit. Schaden: +20% - Dauer: 30 Sek. Bei erfolgreichem Treffer mit der Rakshasa-Geheimtechnik wird der Effekt [Angst des Rakshasa] aktiviert. - Magie-Abwehr: -20% - Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +12% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Effektaktivierung bei der Verwendung von Wolfszahn- bzw. Rakshasa-Geheimtechnik: - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +12% - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +50% - Dauer: 30 Sek. Bei erfolgreichem Treffer mit der Wolfszahn-Geheimtechnik wird der Effekt [Angst der Wölfe] aktiviert. - Krit. Schaden: +10% - Dauer: 30 Sek.	Bei Angst des Rakshasa wird die Abwehr reduziert. Bei Angst des Rakshasa wird der erlittene Schaden durch Attacke erhöht. [Dungeon] Effektaktivierung bei der Verwendung von Wolfszahn- bzw. Rakshasa-Geheimtechnik: - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +30% - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +50% - Dauer: 30 Sek. Bei erfolgreichem Treffer mit der Wolfszahn-Geheimtechnik wird der Effekt [Angst der Wölfe] aktiviert. - Krit. Schaden: +20% - Dauer: 30 Sek. Bei erfolgreichem Treffer mit der Rakshasa-Geheimtechnik wird der Effekt [Angst des Rakshasa] aktiviert. Abwehr/Magie-Abwehr: -5% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% - Dauer: 30 Sek. [PvP]
------	-------------------------------	--	---

		Bei erfolgreichem Treffer mit der Rakshasa-Geheimtechnik wird der Effekt [Angst des Rakshasa] aktiviert. - Magie-Abwehr: -10% - Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +6% - Dauer: 30 Sek.	Effektaktivierung bei der Verwendung von Wolfszahn- bzw. Rakshasa-Geheimtechnik: - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +12% - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +50% - Dauer: 30 Sek. Bei erfolgreichem Treffer mit der Wolfszahn-Geheimtechnik wird der Effekt [Angst der Wölfe] aktiviert. - Krit. Schaden: +10% - Dauer: 30 Sek. Bei erfolgreichem Treffer mit der Rakshasa-Geheimtechnik wird der Effekt [Angst des Rakshasa] aktiviert. - Abwehr/Magie-Abwehr: -2,5% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% - Dauer: 30 Sek.
Devi	Schmetterlingstanz 3 Stufe	Du lässt starke Geistenergie in den Boden fließen und erzeugt Erdkraft-Kugeln. Von den Kugeln getroffene Gegner erleiden für kurze Zeit mehr Schaden. Meister-Skills sind nicht betroffen von Skill-	Erlittener Schaden wird nicht mehr erhöht. Du lässt starke Geistenergie in den Boden fließen und erzeugt Erdkraft-Kugeln. Meister-Skills sind nicht betroffen von Skill-Verbesserungseffekten (außer speziellen Meisterskill-Effekten). [Dungeon]

		Verbesserungseffekten (außer speziellen Meisterskill-Effekten). [Dungeon] Geistenergie-Kugeln: mehrfach 793% Magie- Attacke Kleine Granatenexplosion: 3798% Magie-Attacke [Schmetterlingstanz] - Erlittener Schaden getroffener Gegner: +5% - Dauer: 5 Sek [PvP] Geistenergie-Kugeln: mehrfach 124% Magie-Attacke Kleine Granatenexplosion: 596% Magie-Attacke [Schmetterlingstanz] - Erlittener Schaden getroffener Gegner: +5% - Dauer: 5 Sek	Geistenergie-Kugeln: mehrfach 793% Magie-Attacke Kleine Granatenexplosion: 3798% Magie-Attacke [PvP] Geistenergie-Kugeln: mehrfach 124% Magie-Attacke Kleine Granatenexplosion: 596% Magie- Attacke
--	--	--	---

Devi	Schmetterlingstanz 4 Stufe	Du lässt starke Geistenergie in den Boden fließen und erzeugst Erdkraft-Kugeln. Von den Kugeln getroffene Gegner erleiden für kurze Zeit mehr Schaden. Anschließend erledigst du den Gegner vor dir mit deinem von Rakshasas Energie gefüllten Speer. Meister-Skills sind nicht betroffen von Skill-Verbesserungseffekten (außer speziellen Meisterskill-Effekten). [Dungeon] Geistenergie-Kugeln: mehrfach 934% Magie-Attacke Kleine Granatenexplosion: 4471% Magie-Attacke Rakshasas Speer: mehrfach 5.651% Magie-Attacke [Schmetterlingstanz] - Erlittener Schaden getroffener Gegner: +5% - Dauer: 5 Sek [PvP] Geistenergie-Kugeln: mehrfach 125% Magie-Attacke Kleine Granatenexplosion: 599% Magie-Attacke Rakshasas Speer: mehrfach 796% Magie-Attacke [Schmetterlingstanz] - Erlittener Schaden getroffener Gegner: +5% - Dauer: 5 Sek	Erlittener Schaden wird nicht mehr erhöht. Du lässt starke Geistenergie in den Boden fließen und erzeugst Erdkraft-Kugeln.. Anschließend erledigst du den Gegner vor dir mit deinem von Rakshasas Energie gefüllten Speer. Meister-Skills sind nicht betroffen von Skill-Verbesserungseffekten (außer speziellen Meisterskill-Effekten). [Dungeon] Geistenergie-Kugeln: mehrfach 934% Magie-Attacke Kleine Granatenexplosion: 4471% Magie-Attacke Rakshasas Speer: mehrfach 5.651% Magie-Attacke [PvP] Geistenergie-Kugeln: mehrfach 125% Magie-Attacke Kleine Granatenexplosion: 599% Magie-Attacke Rakshasas Speer: mehrfach 796% Magie-Attacke
------	----------------------------	--	---

Devi	Freigesetzte Geistenergie	Die tief in dir schlummernde Geistenergie entfaltet sich und dein Körper wird regeneriert. Im Fuchsgott-Modus regenerierst du stets Geistenergie. Du kannst die Geistenergie-Kugeln noch besser einsetzen und bei Verwendung von Geheimtechniken erhältst du für eine bestimmte Zeit zusätzliche Geistenergie. [Dungeon] Fuchsgott-Modus regeneriert Geistenergie: 1 pro Sek. Reduzierung der Debuff-Dauer: 30% MP-Kosten der Geistenergie-Kugeln-Combo: -2 Trefferwirkung der Geistenergie-Kugeln-Combo Laufgeschwindigkeit/Angriffsgeschwindigkeit: -2% (max. 10-mal stapelbar) - Dauer: 5 Sek. Effekt von Wolfszahn- bzw. Rakshasa-Geheimtechnik: - Erhalt von zusätzlicher Geistenergie, wenn Geistenergie generiert wird: 2 Stück - Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Fuchsgott-Modus regeneriert Geistenergie: 1 pro 5 Sek.	Im Fuchsgott-Modus wird der Cooldown eines abkühlenden Spezialaktiv-Skills verringert, wenn ein anderer Spezialaktiv-Skill verwendet wird. Die tief in dir schlummernde Geistenergie entfaltet sich und dein Körper wird regeneriert. Im Fuchsgott-Modus regenerierst du stets Geistenergie. Bei Einsatz eines Spezialaktiv-Skills verringert sich der Cooldown eines deiner aktuell abklingenden Spezialaktiv-Skills. Du kannst die Geistenergie-Kugeln noch besser einsetzen und bei Verwendung von Geheimtechniken erhältst du für eine bestimmte Zeit zusätzliche Geistenergie. [Dungeon] Fuchsgott-Modus regeneriert Geistenergie: 1 pro Sek. Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -1 Sek. Reduzierung der Debuff-Dauer: 30% MP-Kosten der Geistenergie-Kugeln-Combo: -2
------	---------------------------	--	---

		Reduzierung der Debuff-Dauer: 30% MP-Kosten der Geistenergie- Kugeln-Combo: -2 Trefferwirkung der Geistenergie- Kugeln-Combo - Laufgeschwindigkeit/Angriffsges- chwindigkeit: -1% (max. 10-mal stapelbar) - Dauer: 5 Sek. Effekt von Wolfszahn- bzw. Rakshasa-Geheimtechnik: - Erhalt von zusätzlicher Geistenergie, wenn Geistenergie generiert wird: 1 Stück - Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100% - Dauer: 30 Sek.	Trefferwirkung der Geistenergie- Kugeln-Combo Laufgeschwindigkeit/Angriffsges- chwindigkeit: -2% (max. 10-mal stapelbar) - Dauer: 5 Sek. Effekt von Wolfszahn- bzw. Rakshasa-Geheimtechnik: - Erhalt von zusätzlicher Geistenergie, wenn Geistenergie generiert wird: 2 Stück - Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Fuchsgott-Modus regeneriert Geistenergie: 1 pro 5 Sek. Cooldown von Spezialaktiv- Skills: -1 Sek. Reduzierung der Debuff-Dauer: 30% MP-Kosten der Geistenergie- Kugeln-Combo: -2 Trefferwirkung der Geistenergie- Kugeln-Combo - Laufgeschwindigkeit/Angriffsges- chwindigkeit: -1% (max. 10-mal stapelbar)
--	--	---	---

			- Dauer: 5 Sek. Effekt von Wolfszahn- bzw. Rakshasa-Geheimtechnik: - Erhalt von zusätzlicher Geistenergie, wenn Geistenergie generiert wird: 1 Stück - Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100% - Dauer: 30 Sek.
Kleines Phantom	Geist-Unterdrückung	[Dungeon] Unterdrückungskunst: mehrfach 538% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -25% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückungskunst: mehrfach 115% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20%	[Dungeon] Unterdrückungskunst: mehrfach 538% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückungskunst: mehrfach 115% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20%

		- Abwehr/Magie-Abwehr: -25% - Dauer: 5 Sek.	- Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Dauer: 5 Sek.
Kleines Phantom	[Stark] Geist-Unterdrückung	Du unterdrückst die Geisteskraft des Gegners. Er wird kurzzeitig betäubt und ist anschließend für eine bestimmte Zeit kraftlos. Alle Emblem-Buffs werden aufgehoben. Generiert Geistenergie - 1 Kugel Verstärkt - Verringerung sämtlicher Geschwindigkeiten +10% - Verringerung von Abwehr und Magie-Abwehr +10% [Dungeon] Unterdrückungskunst: mehrfach 538% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -35% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückungskunst: mehrfach 115% Attacke Betäubung: 3 Sek.	Du unterdrückst die Geisteskraft des Gegners. Er wird kurzzeitig betäubt und ist anschließend für eine bestimmte Zeit kraftlos. Alle Emblem-Buffs werden aufgehoben. Generiert Geistenergie - 1 Kugel Verstärkt - Verringerung sämtlicher Geschwindigkeiten +10% - Verringerung der Abwehr/Magie-Abwehr +5% [Dungeon] Unterdrückungskunst: mehrfach 538% Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Unterdrückungskunst: mehrfach 115% Attacke Betäubung: 3 Sek.

		Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -35% - Dauer: 5 Sek.	[Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -30% - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Dauer: 5 Sek.
Asura	Geisterruf	Fügt allen Gegnern in der Umgebung Schaden zu und verleiht deinen Mitstreitern 20 Sek. lang einen Buff. Außerdem erhalten deine Combos im Folgenden einen zusätzlichen Krallenangriff. Deine Mitstreiter erhalten einen Buff, der den Spezialaktiv-Skill-Schaden um 5% erhöht (PvP: +2,5%) Generiert Geistenergie - 1 Kugel	Fügt allen Gegnern in der Umgebung Schaden zu und verleiht deinen Mitstreitern 20 Sek. lang einen Buff. Außerdem erhalten deine Combos im Folgenden einen zusätzlichen Krallenangriff. Deine Mitstreiter erhalten einen Buff, der den Spezialaktiv-Skill-Schaden um 3% erhöht (PvP: +1,5%) Generiert Geistenergie - 1 Kugel

Asura	Phantomenergie freisetzen	Lv.4 Du setzt Phantomenergie frei, um deine Attacke zu erhöhen und den K.O.-Wert deiner Combos zu senken. Im Machtbooster regenerierst du pro verbrauchter Geistenergie-Kugel eine kleine Menge MP [Dungeon] K.O.-Wert: -15% MP-Regeneration: +10 Attacke: +15% [PvP] K.O.-Wert: -15% MP-Regeneration: +5 Attacke: +6%	Bei Machtbooster wird der Schaden von Spezialaktiv-Skills erhöht. Lv.4 Du setzt Phantomenergie frei, um deine Attacke zu erhöhen und den K.O.-Wert deiner Combos zu senken. Im Machtbooster regenerierst du pro verbrauchter Geistenergie-Kugel MP und dein Spezialaktiv-Skill-Schaden steigt. [Dungeon] K.O.-Wert: -15% Spezialaktiv-Skill-Schaden: +8% MP-Regeneration: +10 Attacke: +15% [PvP] K.O.-Wert: -15% Spezialaktiv-Skill-Schaden: +4% MP-Regeneration: +5 Attacke: +6%
-------	---------------------------	--	---

Asura	Seelenrast	Lv.4 Eine Zeremonie, die Seelen den Weg ins Nirvana weist. Verstärkt deine Geisterjäger-Geheimtechnik. Die Aktivierung der Geisterjäger-Geheimtechnik erzeugt Seelenrast-Kugeln in der Nähe. Wenn deine Mitstreiter von einer Seelenrast-Kugel getroffen werden, regenerieren sie MP und die Cooldowns ihrer Spezialaktiv-Skills werden beschleunigt. [Dungeon] Geisterjäger-Geheimtechnik: Schaden +40% Combo-Geschwindigkeit der Geheimtechnik Geisterjäger: - Geisterjäger 2: +30% - Geisterjäger 3: +20% - Geisterjäger 4: +30% [Seelenrast-Kugel] MP-Regeneration: +10% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer: 1 Sek. [PvP] Geisterjäger-Geheimtechnik: Schaden +40% Combo-Geschwindigkeit der Geheimtechnik Geisterjäger: - Geisterjäger 2: +30% - Geisterjäger 3: +20% - Geisterjäger 4: +30% [Seelenrast-Kugel] MP-Regeneration: +1% Cooldown-Geschwindigkeit von	Seelenrast-Kugeln werden nur auf den Spieler angewendet. Lv.4 Eine Zeremonie, die Seelen den Weg ins Nirvana weist. Verstärkt deine Geisterjäger-Geheimtechnik. Die Aktivierung der Geisterjäger-Geheimtechnik erzeugt Seelenrast-Kugeln in der Nähe. Wenn du von einer Seelenrast-Kugel getroffen wirst, regenerierst du MP und die Cooldowns deiner Spezialaktiv-Skills werden beschleunigt. [Dungeon] Geisterjäger-Geheimtechnik: Schaden +40% Combo-Geschwindigkeit der Geheimtechnik Geisterjäger: - Geisterjäger 2: +30% - Geisterjäger 3: +20% - Geisterjäger 4: +30% [Seelenrast-Kugel] MP-Regeneration: +2% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer: 1 Sek. [PvP] Geisterjäger-Geheimtechnik: Schaden +40% Combo-Geschwindigkeit der Geheimtechnik Geisterjäger: - Geisterjäger 2: +30% - Geisterjäger 3: +20% - Geisterjäger 4: +30% [Seelenrast-Kugel] MP-Regeneration: +0,2%
-------	------------	--	---

		Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer: 1 Sek.	Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer: 1 Sek.
Asura	Fuchsgeist	Du beschwörst einen Fuchsgeist, der Gegner in der Nähe aufspürt und sie kontinuierlich quält. Der Fuchsgeist fliegt zu dem am nächsten stehenden Gegner und verringert seine physische Abwehrkraft Verbraucht Geistenergie: - 1 Kugel [Dungeon] Fuchsgeist: 267% Attacke x3 Abwehr: -10% Dauer: 12 Sek.	Magie-Abwehr wird verringert. Du beschwörst einen Fuchsgeist, der Gegner in der Nähe aufspürt und sie kontinuierlich quält. Der Fuchsgeist fliegt zu dem am nächsten stehenden Gegner und verringert seine Abwehr/Magie-Abwehr. Verbraucht Geistenergie: - 1 Kugel [Dungeon] Fuchsgeist: 267% Attacke x3 Abwehr-/Magie-Abwehr: -3% Dauer: 12 Sek.

		[PvP] Fuchsgeist: 112% Attacke x3 Abwehr: -5% Dauer: 6 Sek.	[PvP] Fuchsgeist: 112% Attacke x3 Abwehr-/Magie-Abwehr: -1,5% Dauer: 6 Sek.
Shakti	[Wechsel] Geisterruf	Fügt allen Gegnern in der Umgebung Schaden zu und verleiht deinen Mitstreitern 20 Sek. lang einen Buff. Außerdem erhalten deine Combos im Folgenden einen zusätzlichen Krallenangriff. Deine Mitstreiter erhalten einen Buff, der den Schaden von Stärke- und Transzendenz-Skills um 10% erhöht (PvP: +5%) Generiert Geistenergie - 1 Kugel	Fügt allen Gegnern in der Umgebung Schaden zu und verleiht deinen Mitstreitern 20 Sek. lang einen Buff. Außerdem erhalten deine Combos im Folgenden einen zusätzlichen Krallenangriff. Deine Mitstreiter erhalten einen Buff, der den Schaden von Stärke- und Transzendenz-Skills um 6% erhöht (PvP: +3%). Generiert Geistenergie - 1 Kugel
Shakti	Freigesetzte Magie	[Dungeon] Aktivierung des Effekts [Freigesetzte Magie] bei der Verwendung von Geister-Skills - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: Abklinggeschwindigkeit x2 (außer Hyper- und Partner-Skills) - MP-Kosten für Skills: -20% - Dauer: 3 Sek. - Bei der Verwendung von Skills wird der Effekt [Freigesetzte Magie] unabhängig von der Restzeit aufgehoben. - Gilt für die Skills: Geist des Sturms, Geist der Blitze, Geisterruf, Geist der Klingen Mit Schatten-Skill getroffene Gegner leiden unter dem Effekt [Kraft der Dunkelheit]. - Erlittener Schaden durch Attacke: +10%	Bei [Kraft der Dunkelheit] wird erlittener Schaden durch Magie-Attacke erhöht. [Dungeon] Aktivierung des Effekts [Freigesetzte Magie] bei der Verwendung von Geister-Skills - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: Abklinggeschwindigkeit x2 (außer Hyper- und Partner-Skills) - MP-Kosten für Skills: -20% - Dauer: 3 Sek. - Bei der Verwendung von Skills wird der Effekt [Freigesetzte Magie] unabhängig von der Restzeit aufgehoben. - Gilt für die Skills: Geist des

		- Dauer: 8 Sek. - Gilt für die Skills: Geisterjäger 2: Geister binden, Geisterjäger 3: Schatten, Geisterjäger 4: Dunkelheit durchtrennen, Schattenknospe [PvP] Aktivierung des Effekts [Freigesetzte Magie] bei der Verwendung von Geister-Skills - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: Abklinggeschwindigkeit x2 (außer Hyper- und Partner-Skills) - MP-Kosten für Skills: -20% - Dauer: 3 Sek. - Bei der Verwendung von Skills wird der Effekt [Freigesetzte Magie] unabhängig von der Restzeit aufgehoben. - Gilt für die Skills: Geist des Sturms, Geist der Blitze, Geisterruf, Geist der Klingen Mit Schatten-Skill getroffene Gegner leiden unter dem Effekt [Kraft der Dunkelheit]. - Erlittener Schaden durch Attacke: +5% - Dauer: 8 Sek. - Gilt für die Skills: Geisterjäger 2: Geister binden, Geisterjäger 3: Schatten, Geisterjäger 4: Dunkelheit durchtrennen, Schattenknospe	Sturms, Geist der Blitze, Geisterruf, Geist der Klingen Mit Schatten-Skill getroffene Gegner leiden unter dem Effekt [Kraft der Dunkelheit]. - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +7% - Dauer: 8 Sek. - Gilt für die Skills: Geisterjäger 2: Geister binden, Geisterjäger 3: Schatten, Geisterjäger 4: Dunkelheit durchtrennen, Schattenknospe [PvP] Aktivierung des Effekts [Freigesetzte Magie] bei der Verwendung von Geister-Skills - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: Abklinggeschwindigkeit x2 (außer Hyper- und Partner-Skills) - MP-Kosten für Skills: -20% - Dauer: 3 Sek. - Bei der Verwendung von Skills wird der Effekt [Freigesetzte Magie] unabhängig von der Restzeit aufgehoben. - Gilt für die Skills: Geist des Sturms, Geist der Blitze, Geisterruf, Geist der Klingen Mit Schatten-Skill getroffene Gegner leiden unter dem Effekt
--	--	--	---

			[Kraft der Dunkelheit]. - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +3,5% - Dauer: 8 Sek. - Gilt für die Skills: Geisterjäger 2: Geister binden, Geisterjäger 3: Schatten, Geisterjäger 4: Dunkelheit durchtrennen, Schattenknospe
Shakti	[Stark] Fuchsgeist	Du beschwörst einen Fuchsgeist, der Gegner in der Nähe aufspürt und sie kontinuierlich quält. Der Fuchsgeist fliegt zu dem am nächsten stehenden Gegner und verringert seine physische Abwehrkraft Verbraucht Geistenergie: - 1 Kugel Verstärkt - Verringerung der Abwehr: +5% [Dungeon] Fuchsgeist: 267% Attacke x3 Abwehr: -15% Dauer: 12 Sek. [PvP] Fuchsgeist: 112% Attacke x3 Abwehr: -7,5% Dauer: 6 Sek.	Magie-Abwehr wird verringert. Du beschwörst einen Fuchsgeist, der Gegner in der Nähe aufspürt und sie kontinuierlich quält. Der Fuchsgeist fliegt zu dem am nächsten stehenden Gegner und verringert seine Abwehr/Magie-Abwehr. Verbraucht Geistenergie: - 1 Kugel Verstärkt - Verringerung der Abwehr/Magie-Abwehr +2% [Dungeon] Fuchsgeist: 267% Attacke x3 Abwehr-/Magie-Abwehr: -5% Dauer: 12 Sek. [PvP] Fuchsgeist: 112% Attacke x3 Abwehr-/Magie-Abwehr: -2,5% Dauer: 6 Sek.
Kleine Gehilfin	Wunschsterne	Der Himmel erfüllt dir deinen Wunsch. Die Wunschsterne verursachen Flächenschaden und die Attacke/Magie-Attacke	Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills wird beschleunigt. Der Himmel erfüllt dir deinen Wunsch. Die Wunschsterne verursachen

		deiner Mitstreiter ist für eine bestimmte Zeit erhöht. [Dungeon] Wunschsterne: mehrfach 1.689% Magie-Attacke * (3% pro verbrauchte Kugel) [Wunschsterne] Attacke/Magie-Attacke: +8% - Dauer: 30 Sek. [PvP] Wunschsterne: mehrfach 381% Magie-Attacke * (1% pro verbrauchte Kugel) [Wunschsterne] Attacke/Magie-Attacke: +4% - Dauer: 30 Sek.	Flächenschaden und die Attacke/Magie-Attacke deiner Mitstreiter ist für eine Weile erhöht und ihr Skill-Cooldown beschleunigt. [Dungeon] Wunschsterne: mehrfach 1.689% Magie-Attacke * (3% pro verbrauchte Kugel) [Wunschsterne] - Attacke/Magie-Attacke: +12% - Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% - Dauer: 60 Sek. [PvP] Wunschsterne: mehrfach 381% Magie-Attacke * (1% pro verbrauchte Kugel) [Wunschsterne] - Attacke/Magie-Attacke: +6% - Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% - Dauer: 12 Sek.
Kleine Gehilfin	[Stark] Wunschsterne	Verstärkt: - Attacke/Magie-Attacke +12%	Verstärkt: - Cooldown -3 Sek

Kleine Gehilfin	Unterdrückung (Hammer)	[Dungeon] Hammer: 5.119% Magie-Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -25% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Hammer: 1.218% Magie-Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Abwehr/Magie-Abwehr: -25% - Dauer: 5 Sek.	Abwehr/Magie-Abwehr wird nicht mehr verringert. [Dungeon] Hammer: 5.119% Magie-Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Hammer: 1.218% Magie-Attacke Betäubung: 3 Sek. [Kraftlosigkeit] - Alle Geschwindigkeiten: -20% - Dauer: 5 Sek.
Kleine Gehilfin	[Stark] Unterdrückung (Hammer)	Verstärkt: - Verringerung sämtlicher Geschwindigkeiten +10% - Verringerung von Abwehr und Magie-Abwehr +10%	Verstärkt: - Verringerung sämtlicher Geschwindigkeiten +10%
Yang Yan	Wandlung	Du wandelst deine MP in Geistenergie um (1 Kugel Geistenergie pro 30 MP. Für jede erhaltene Kugel Geistenergie steigt der Cooldown um 1 Sek. Wenn du so mehr als 6 Kugeln Geistenergie erhältst, erhalten alle Mitstreiter einen K.O.-Schutz. Skill-Kategorie: [Hilfe - Unterstützung], [Hilfe -	K.O.-Schutz wird entfernt. Du wandelst deine MP in Geistenergie um (1 Kugel Geistenergie pro 30 MP. Für jede erhaltene Kugel Geistenergie steigt der Cooldown um 1 Sek. Skill-Kategorie:

		Vitalität] [Dungeon] [Wandlung] - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Dauer: 5 Sek. [PvP] [Wandlung] - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Dauer: 2 Sek.	[Hilfe - Unterstützung], [Hilfe - Vitalität]
Yang Yan	Fuchsgeheul	Eun materialisiert sich durch Ara. Alle Gegner, die ihr Geheul hören, erleiden Schaden. Zusätzlich werden alle ihre Resistenzen reduziert. Skill-Kategorie: [Eun] [Dungeon] Fuchsgeheul: 3.960% Magie- Angriffe [Fuchsgeheul] - Alle Resistenzen der Gegner: - 150 - Dauer: 10 Sek. [PvP] Fuchsgeheul: 795% Magie- Angriffe [Fuchsgeheul] - Alle Resistenzen der Gegner: - 75 - Dauer: 10 Sek.	Abwehr/Magie-Abwehr werden verringert. Die Aktivierungsgeschwindigkeit des Skills wird um 30% erhöht. Eun materialisiert sich durch Ara. Alle Gegner, die ihr Geheul hören, erleiden Schaden. Zusätzlich werden alle ihre Resistenzen und ihre Abwehr/Magie- Abwehr reduziert. Skill-Kategorie [Eun] [Dungeon] Fuchsgeheul: 3.960% Magie-Angriffe [Fuchsgeheul] - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Alle Resistenzen der Gegner: -150 - Dauer: 60 Sek. [PvP] Fuchsgeheul: 795% Magie- Angriffe [Fuchsgeheul]

			- Abwehr/Magie-Abwehr: -7,5% - Alle Resistenzen der Gegner: -75 - Dauer: 12 Sek.
Yang Yan	Wasserwesen 4 (Barriere)	Der Speer wird von der Kraft der Wasserwesen erfüllt. Ara schwingt ihn blitzschnell und bildet durch die Energie eine Barriere, die explodiert. Die Energie verringert eine bestimmte Zeit lang den erlittenen Schaden deiner Mitstreiter. [Dungeon] Barriere: mehrfach 347% Magie-Attacke * (3% pro verbrauchte Kugel) Explosion: 622% Magie-Attacke * (3% pro verbrauchte Kugel) [Wasserwesen 4 (Barriere)] Erlittener Schaden: -10% - Dauer: 30 Sek. [Wasserwesen-Geheimtechnik] Zerstörung: 5.932% Magie-Attacke [PvP] Barriere: mehrfach 73% Magie-Attacke * (1% pro verbrauchte Kugel)	Der Speer wird von der Kraft der Wasserwesen erfüllt. Ara schwingt ihn blitzschnell und bildet durch die Energie eine Barriere, die explodiert. Die Energie verringert eine bestimmte Zeit lang den erlittenen Schaden deiner Mitstreiter. [Dungeon] Barriere: mehrfach 347% Magie-Attacke * (3% pro verbrauchte Kugel) Explosion: 622% Magie-Attacke * (3% pro verbrauchte Kugel) [Wasserwesen 4 (Barriere)] - Erlittener Schaden: -20% - Dauer: 60 Sek. [Wasserwesen-Geheimtechnik] Zerstörung: 5.932% Magie-Attacke [PvP] Barriere: mehrfach 73% Magie-Attacke * (1% pro verbrauchte Kugel) Explosion: 132% Magie-Attacke * (1% pro verbrauchte Kugel) [Wasserwesen 4 (Barriere)]

		Kugel) Explosion: 132% Magie-Attacke * (1% pro verbrauchte Kugel) [Wasserwesen 4 (Barriere)] - Erlittener Schaden: -5% - Dauer: 30 Sek. [Wasserwesen-Geheimtechnik] Zerstörung: 2.260% Magie- Attacke	Erlittener Schaden: -10% - Dauer: 12 Sek. [Wasserwesen-Geheimtechnik] Zerstörung: 2.260% Magie-Attacke
Yang Yan	Einheit	Lv.4 [Einheit] Max. Stapel: 50 Stapel pro Skill-Stufe: - Flexibel: 1 - Zähigkeit: 2 - Stärke: 3 - Transzendenz: 4 [Dungeon] [Wundersam] Skillschaden: Stapelanzahl von [Einheit] x 0,4% Dauer: 30 Sek. [PvP] [Wundersam] Skillschaden: Stapelanzahl von [Einheit] x 0,2% Dauer: 30 Sek.	Skillbeschreibung wird optimiert. Unabhängig von der [Einheit] Stapelanzahl wird der erhöhte Schaden aller Skills auf den Maximalwert eingestellt. MP-Verbrauch bei Skill-Verwendung wird verringert. Lv.4 [Einheit] Max. Stapel: 30 Stapel pro Skill-Stufe: - Flexibel: 1 - Zähigkeit: 2 - Stärke: 3 - Transzendenz: 4 [Dungeon] [Wundersam] Schaden aller Skills: +12% MP-Verbrauch aller Skills: - (Anzahl [Einheit]-Stapel x 0,2%) (max. 6%) Dauer: 60 Sek. [PvP]

			[Wundersam] Schaden aller Skills: +6% MP-Verbrauch aller Skills: - (Anzahl [Einheit]-Stapel x 0,1%) (max. 3%) Dauer: 12 Sek.
Yang Yan	Flammengroll	[Dungeon] Flammengroll: 4.379% Magie- Attacke * (3% pro verbrauchte Kugel) [Flammengroll] - HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +18% - Dauer: 5 Sek. [PvP] Flammengroll: 1.042% Magie- Attacke * (1% pro verbrauchte Kugel) [Flammengroll] - HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +0,9% - Dauer: 5 Sek.	Je nach Kampfkraft werden pro Sekunde HP regeneriert. [Dungeon] Flammengroll: 4.379% Magie- Attacke * (3% pro verbrauchte Kugel) [Flammengroll] - HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +20% - HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,075% - Dauer: 5 Sek. [PvP]

			Flammengroll: 1.042% Magie-Attacke * (1% pro verbrauchte Kugel) [Flammengroll] - HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: 1% - HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,00375% - Dauer: 5 Sek.
Yang Yan	Adaption	Lv.4 [Dungeon] - Wasserwesen-Skillschaden: +15% - Combo-Geschwindigkeit von Wasserwesen-Skills: +30% - Wasserwesen-Skills verstärkt - Wasserwesen 1: Geistenergie-Regenerierung pro getroffnem Gegner - Wasserwesen 2: Beschwörungs-Reichweite +30% - Wasserwesen 3: Bonus-Schaden beim Sprung - Hochkick: 412% Magie-Attacke - Wasserwesen 4 wird zu: Erlittener Schaden: -20% - Wasserwesen-Geheimtechnik: [Zerstörung]-Buff - Erhöhung der max. HP um 10% deiner HP (Anwendung: Mitstreiter) - Dauer: 30 Sek. [PvP] - Wasserwesen-Skillschaden: +15%	Wasserwesen 4 Tooltip wird entfernt. Lv.4 [Dungeon] - Wasserwesen-Skillschaden: +15% - Combo-Geschwindigkeit von Wasserwesen-Skills: +30% - Wasserwesen-Skills verstärkt - Wasserwesen 1: Geistenergie-Regenerierung pro getroffnem Gegner - Wasserwesen 2: Beschwörungs-Reichweite +30% - Wasserwesen 3: Bonus-Schaden beim Sprung - Hochkick: 412% Magie-Attacke - Wasserwesen-Geheimtechnik: [Zerstörung]-Buff - Erhöhung der max. HP um 10% deiner HP

		- Combo-Geschwindigkeit von Wasserwesen-Skills: +30% - Wasserwesen-Skills verstärkt - Wasserwesen 1: Geistenergie-Regenerierung pro getroffenen Gegner - Wasserwesen 2: Beschwörungs-Reichweite +30% - Wasserwesen 3: Bonus-Schaden beim Sprung - Hochkick: 149% Magie-Attacke - Wasserwesen 4 wird zu: Erlittener Schaden: -10% - Wasserwesen-Geheimtechnik: [Zerstörung]-Buff - Erhöhung der max. HP um 3% deiner HP (Anwendung: Mitstreiter) - Dauer: 30 Sek.	(Anwendung: Mitstreiter) - Dauer: 30 Sek. [PvP] - Wasserwesen-Skillschaden: +15% - Combo-Geschwindigkeit von Wasserwesen-Skills: +30% - Wasserwesen-Skills verstärkt - Wasserwesen 1: Geistenergie-Regenerierung pro getroffenen Gegner - Wasserwesen 2: Beschwörungs-Reichweite +30% - Wasserwesen 3: Bonus-Schaden beim Sprung - Hochkick: 149% Magie-Attacke - Wasserwesen-Geheimtechnik: [Zerstörung]-Buff - Erhöhung der max. HP um 3% deiner HP (Anwendung: Mitstreiter) - Dauer: 30 Sek.
Yang Yan	Bündnis	[Dungeon] [Bündnis] - Magie-Attacke: 2% x Buff-Anzahl von [Hilfe - Unterstützung] - Dauer: 30 Sek. [PvP] [Bündnis] - Magie-Attacke: 1% x Buff-Anzahl von [Hilfe -	[Hilfe - Unterstützung] kann bis zu 3-mal gestapelt werden. [Dungeon] [Bündnis] - Magie-Attacke: +(4% x Buff-Anzahl von #C00D8FF[Hilfe - Unterstützung]#CX) - Dauer: 60 Sek. [PvP]

		Unterstützung] - Dauer: 30 Sek.	[Bündnis] - Magie-Attacke: 2% x Buff-Anzahl von [Hilfe - Unterstützung] - Dauer: 60 Sek.
Surya	[Wechsel] Eun-Bannkreis	Eun-Bannkreis wird für eine bestimmte Zeit erstellt. Mitstreiter im Eun-Bannkreis werden unsichtbar und ihre Debuffs werden aufgehoben. Gilt nicht für Mitstreiter, die attackiert werden oder bewegungsunfähig sind. Skill-Kategorie: [Eun] [Dungeon] Eun-Bannkreis: mehrfach 499% Magie-Attacke [Eun-Bannkreis] - Dauer: 5 Sek. [PvP] Eun-Bannkreis: mehrfach 142% Magie-Attacke [Eun-Bannkreis] - Dauer: 5 Sek.	K.O.-Schutz wird entfernt. Debuff-Immunität und -Entfernung wirken nicht mehr innerhalb eines bestimmten Bereichs, sondern für eine festgelegte Buff-Dauer. Eun-Bannkreis wird für eine bestimmte Zeit erstellt. Es wird ein Bannkreis erstellt, der sich ausbreitet und für eine Weile deinen Mitstreitern Unsichtbarkeit gewährt. Gilt nicht für Mitstreiter, die attackiert werden oder bewegungsunfähig sind. Skill-Kategorie: [Eun] [Dungeon] Eun-Bannkreis: mehrfach 499% Magie-Attacke - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Dauer: 20 Sek. - Verleiht Debuff-Immunität und -Auflösung - Dauer: 8 Sek. [Eun-Bannkreis] - Dauer: 5 Sek.

			[PvP] Eun-Bannkreis: mehrfach 142% Magie-Attacke - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Dauer: 10 Sek. - Verleiht Debuff-Immunität und -Auflösung - Dauer: 8 Sek. [Eun-Bannkreis] - Dauer: 5 Sek.
Surya	[Wechsel] Wandlung	Du wandelst deine MP in Geistenergie um (1 Kugel Geistenergie pro 30 MP. Für jede erhaltene Kugel Geistenergie steigt der Cooldown um 1 Sek. Bei Verwendung des Skills erhältst du für einige Zeit K.O.-Schutz. Skill-Kategorie: [Hilfe - Unterstützung], [Hilfe - Vitalität] [Dungeon] [Wandlung] - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter	K.O.-Schutz wird entfernt. Du wandelst deine MP in Geistenergie um (1 Kugel Geistenergie pro 20 MP. Für jede erhaltene Kugel Geistenergie steigt der Cooldown um 1 Sek. Skill-Kategorie: [Hilfe - Unterstützung], [Hilfe - Vitalität]

		- Dauer: 7 Sek. [PvP] [Wandlung] - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Dauer: 4 Sek.	
Surya	Entfesselung	Ein Teil von Euns versiegelter Kraft wird freigesetzt. Im Machtbooster erhöht sich der kritische Schaden und die Cooldowns sind verkürzt. [Dungeon] Krit. Schaden: +10% Skill-Cooldown: -20% [PvP] Krit. Schaden: +5% Skill-Cooldown: +8%	Ein Teil von Euns versiegelter Kraft wird freigesetzt. Im Machtbooster erhöht sich der kritische Schaden und die Cooldowns sind verkürzt. [Dungeon] Krit. Schaden: +25% Skill-Cooldown: -20% [PvP] Krit. Schaden: +12,5% Skill-Cooldown: +8%
Surya	[Wechsel] Unterdrückung (Hammer)	Der Mondhase möchte Spaß haben. Er schlägt seinen Hammer ins Leere, stärkst deine Mitstreiter in deiner Nähe und die Gegner werden gelähmt. Mithilfe der Kraft des Hammers werden alle Geschwindigkeiten deiner Mitstreiter erhöht. Gelähmte Gegner werden betäubt und ihre Abwehr wird eine bestimmte Zeit lang reduziert. Alle Buffs der Emblem-Skills werden entfernt. [Dungeon] Hammer: 2.797% Magie-Attacke x2 Betäubung: 3 Sek. [Mondhase] - Alle Geschwindigkeiten: +15%	Abwehr/Magie-Abwehr werden nicht mehr verringert. Skillbeschreibung wird optimiert. Der Mondhase möchte Spaß haben. Er schlägt seinen Hammer ins Leere und stärkt Mitstreiter in deiner Nähe, indem er für eine Weile alle ihre Geschwindigkeiten erhöht. Gegner sind für eine Weile [kraftlos] und werden betäubt. Alle Buffs der Emblem-Skills werden entfernt. [Dungeon]

		- Dauer: 15 Sek. [Unterdrückung (Hammer)] - Abwehr/Magie-Abwehr: -35% - Dauer: 8 Sek. [PvP] Hammer: 506% Magie-Attacke x2 Betäubung: 3 Sek. [Mondhase] - Alle Geschwindigkeiten: +15% - Dauer: 15 Sek. [Unterdrückung (Hammer)] - Abwehr/Magie-Abwehr: -35% - Dauer: 5 Sek.	Hammer: 2.797% Magie-Attacke x2 Betäubung: 3 Sek. [Mondhase] - Alle Geschwindigkeiten: +15% - Dauer: 60 Sek. [PvP] Hammer: 506% Magie-Attacke x2 Betäubung: 3 Sek. [Mondhase] - Alle Geschwindigkeiten: +15% - Dauer: 12 Sek.
Surya	[Wechsel] Bindende Schatten: Myomyo	Du rufst den Mondhasen herbei. Mit kräftigen Schritten nimmt der Mondhase die lange Reise auf sich. Bei Verwendung wird der Cooldown von Skills von #C00D8FF[Mondhase] und [Eun]#CX um 4 Sek. reduziert. Skill-Kategorie: [Mondhase]	Ein Effekt wird hinzugefügt, der die Dauer von [Frosthölle] zurücksetzt. Du rufst den Mondhasen herbei. Mit kräftigen Schritten nimmt der Mondhase die lange Reise auf sich. Bei Verwendung wird der Cooldown von Skills von #C00D8FF[Mondhase] und [Eun]#CX um 4 Sek. reduziert. Bei Verbündeten wird die Dauer eines aktiven Frosthölle-Effekts erneuert. Skill-Kategorie: [Mondhase]

Surya	Frosthöhle (3 Stufe)	Nach dem Ara die Wasserwesen beschworen hat, lassen sie vereint den Boden beben und Eisberge aus dem Boden hervorschießen. Außerdem fällt durch ihr Geheul Hagel vom Himmel. [Dungeon] Beschwörung: mehrfach 1.272% Magie-Attacke Eisberg: 1.391% mehrfach Magie-Attacke Hagel: mehrfach 1.735% Magie-Attacke [PvP] Beschwörung: mehrfach 148% Magie-Attacke Eisberg: mehrfach 162% Magie-Attacke Hagel: mehrfach 202% Magie-Attacke	Spezialressourcen werden während der Dauer regeneriert. Nach dem Ara die Wasserwesen beschworen hat, lassen sie vereint den Boden beben und Eisberge aus dem Boden hervorschießen. Außerdem fällt durch ihr Geheul Hagel vom Himmel. Die Kraft der Wasserwesen regeneriert bei Verbündeten für eine Weile folgende Spezialressourcen: NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo-Wandlerpunkt, Kombinationspunkt, Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein. [Dungeon] Beschwörung: mehrfach 1.272% Magie-Attacke - Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% - Dauer: 15 Sek. Eisberg: 1.391% mehrfach Magie-Attacke Hagel: mehrfach 1.735% Magie-Attacke [PvP] Beschwörung: mehrfach 148% Magie-Attacke
-------	----------------------	--	---

			- Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% - Dauer: 3 Sek. Eisberg: mehrfach 162% Magie- Attacke Hagel: mehrfach 202% Magie- Attacke
Surya	Frosthöhle (4 Stufe)	Nach dem Ara die Wasserwesen beschworen hat, lassen sie vereint den Boden beben und Eisberge aus dem Boden hervorschießen. Außerdem fällt durch ihr Geheul Hagel vom Himmel. Die Eisberge explodieren und es bleibt nur bittere Kälte zurück. [Dungeon] Beschwörung: mehrfach 1463% Magie-Attacke Eisberg: 1.310% mehrfach Magie-Attacke Hagel: mehrfach 1.995% Magie- Attacke Explosion: 2575% Magie-Attacke [PvP] Beschwörung: mehrfach 149% Magie-Attacke Eisberg: 133% mehrfach Magie- Attacke Hagel: mehrfach 201% Magie-	Spezialressourcen werden während der Dauer regeneriert. Nach dem Ara die Wasserwesen beschworen hat, lassen sie vereint den Boden beben und Eisberge aus dem Boden hervorschießen. Außerdem fällt durch ihr Geheul Hagel vom Himmel. Die Eisberge explodieren und es bleibt nur bittere Kälte zurück. Die Kraft der Wasserwesen regeneriert bei Verbündeten für eine Weile folgende Spezialressourcen: NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo-Wandlerpunkt, Kombinationspunkt,

		Attacke Explosion: 260% Magie-Attacke	Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein. [Dungeon] Beschwörung: mehrfach 1463% Magie-Attacke - Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% - Dauer: 15 Sek. Eisberg: 1.310% mehrfach Magie-Attacke Hagel: mehrfach 1.995% Magie- Attacke Explosion: 2575% Magie-Attacke [PvP] Beschwörung: mehrfach 149% Magie-Attacke - Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% - Dauer: 3 Sek. Eisberg: 133% mehrfach Magie- Attacke Hagel: mehrfach 201% Magie- Attacke Kettenexplosion: 260% Magie- Attacke
--	--	--	--

[Elesis]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Fechtmeister	Auslöschung		Eigenschaft wird geändert: Verstärkt -> Schwerer

Fechtmeister	Drei Wellen	[Dungeon] Pro Schwertwelle: mehrfach 547% Attacke [PvP] Pro Schwertwelle: mehrfach 198% Attacke	[Dungeon] Pro Schwertwelle: mehrfach 574% Attacke [PvP] Pro Schwertwelle: mehrfach 207% Attacke
Großmeister	Würde des Großmeisters	[Dungeon] [Befehl] - Erhöht deine Attacke sowie Krit. Treffer, Verheerung, Angriffsgeschwindigkeit und Schadensbonus von dir und deinen Gruppenmitgliedern. - Du: je 10% - Gruppenmitglieder: Mitgliederzahl x 1,5% (max. 4 Stapel) [Technik des Großmeisters] - Siegerschwert: Ignoriert jegliche Abwehr deiner Gegner - Kriegauftakt: (Auch im Sprung verwendbar.) [PvP] [Befehl] - Erhöht deine Attacke sowie Krit. Treffer, Verheerung, Angriffsgeschwindigkeit und Schadensbonus von dir und deinen Gruppenmitgliedern. - Du: je 5% - Gruppenmitglieder: Mitgliederzahl x 1,5% (max. 4 Stapel) [Technik des Großmeisters]	[Dungeon] [Befehl] - Erhöht deine Attacke sowie Krit. Treffer, Verheerung, Angriffsgeschwindigkeit und Schadensbonus von dir und deinen Gruppenmitgliedern. - Du: je 15% - Gruppenmitglieder: Mitgliederzahl x 1,5% (max. 4 Stapel) [Technik des Großmeisters] - Siegerschwert: Ignoriert jegliche Abwehr deiner Gegner - Kriegauftakt: (Auch im Sprung verwendbar.) [PvP] [Befehl] - Erhöht deine Attacke sowie Krit. Treffer, Verheerung, Angriffsgeschwindigkeit und Schadensbonus von dir und deinen Gruppenmitgliedern. - Du: jeweils 7,5% - Gruppenmitglieder: Mitgliederzahl x 1,5% (max. 4 Stapel) [Technik des Großmeisters]

		- Siegerschwert: Ignoriert jegliche Abwehr deiner Gegner - Kriegauftakt: (Auch im Sprung verwendbar.)	- Siegerschwert: Ignoriert jegliche Abwehr deiner Gegner - Kriegauftakt: (Auch im Sprung verwendbar.)
Großmeister	Schwertwalzer	[Dungeon] Offensives Ausweichen: - Bei erfolgreichem Angriff erhältst du für den Angriff ausgegebene MP zurück. - Im Vernichtungs-Modus: +20% Schaden Schnellendes Schwert: - Im Vernichtungs-Modus: +20% Schaden - Zusätzliche Angriffe möglich: 1 - Reduzierte Ausführungskosten: -4 MP Schaden gegen Bosse: 10% Dauer: 30 Sek. [PvP] Offensives Ausweichen: - Bei erfolgreichem Angriff erhältst du für den Angriff ausgegebene MP zurück. - Im Vernichtungs-Modus: +10% Schaden Schnellendes Schwert: - Im Vernichtungs-Modus: +10% Schaden - Zusätzliche Angriffe möglich: 1 - Reduzierte Ausführungskosten: -4 MP Schaden gegen Bosse: 10% Dauer: 30 Sek.	[Dungeon] Offensives Ausweichen: - Bei erfolgreichem Angriff erhältst du für den Angriff ausgegebene MP zurück. - Im Vernichtungs-Modus: +20% Schaden Schnellendes Schwert: - Im Vernichtungs-Modus: +20% Schaden - Zusätzliche Angriffe möglich: 1 - Reduzierte Ausführungskosten: -4 MP Schaden gegen Bosse: 15% Dauer: 30 Sek. [PvP] Offensives Ausweichen: - Bei erfolgreichem Angriff erhältst du für den Angriff ausgegebene MP zurück. - Im Vernichtungs-Modus: +10% Schaden Schnellendes Schwert: - Im Vernichtungs-Modus: +10% Schaden - Zusätzliche Angriffe möglich: 1 - Reduzierte Ausführungskosten: -4 MP Schaden gegen Bosse: 15% Dauer: 30 Sek.

Großmeister	Gespaltene Macht	[Dungeon] Fausthieb: 1069% Attacke Geistangriff: 8 Sek. Dauer - Abwehr und Magie-Abwehr: - 20% - Attributresistenz: -50 [PvP] Fausthieb: 255% Attacke Geistangriff: 8 Sek. Dauer - Abwehr und Magie-Abwehr: - 15% - Attributresistenz: -50	[Dungeon] Fausthieb: 1069% Attacke Geistangriff: 8 Sek. Dauer - Abwehr und Magie-Abwehr: - 10% - Attributresistenz: -50 [PvP] Fausthieb: 255% Attacke Geistangriff: 8 Sek. Dauer - Abwehr und Magie-Abwehr: - 5% - Attributresistenz: -50
Großmeister	Giga-Schock	[Dungeon] Schwertenergie: mehrfach 861% Attacke Schwerterfall: mehrfach 1.607% Attacke Getroffene Gegner fallen unter die Wirkung von Gespaltene Macht. - Abwehr und Magie-Abwehr: - 20% - Attributresistenz: -50 - Dauer: 8 Sek [PvP] Schwertenergie: mehrfach 328% Attacke Schwerterfall: mehrfach 612% Attacke Getroffene Gegner fallen unter die Wirkung von Gespaltene Macht. - Abwehr und Magie-Abwehr: - 10% - Attributresistenz: -50 - Dauer: 8 Sek.	[Dungeon] Schwertenergie: mehrfach 861% Attacke Schwerterfall: mehrfach 1.607% Attacke Getroffene Gegner fallen unter die Wirkung von Gespaltene Macht. - Abwehr und Magie-Abwehr: - 10% - Attributresistenz: -50 - Dauer: 8 Sek [PvP] Schwertenergie: mehrfach 328% Attacke Schwerterfall: mehrfach 612% Attacke Getroffene Gegner fallen unter die Wirkung von Gespaltene Macht. - Abwehr und Magie-Abwehr: - 5% - Attributresistenz: -50 - Dauer: 8 Sek.

Großmeister	Provokation:	[Dungeon] Angriff: 1.081% Attacke Zusätzlicher Angriff: 274% Attacke Wut: - Attacke: +10% - Erlittener Schaden durch Attacke: +8% - Dauer: 6 Sek. Zusätzlicher Schlag durch Drücken der Skill-Taste verbraucht 10 MP. [PvP] Angriff: 244% Attacke Zusätzlicher Angriff: 61% Attacke Wut: - Attacke: +10% - Erlittener Schaden durch Attacke: +8% - Dauer: 6 Sek. Zusätzlicher Schlag durch Drücken der Skill-Taste verbraucht 10 MP.	Bei Wut wird erlittener Schaden durch Magie-Attacke erhöht. [Dungeon] Angriff: 1.081% Attacke Zusätzlicher Angriff: 274% Attacke Wut - Attacke: +10% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +8% - Dauer: 6 Sek. Zusätzlicher Schlag durch Drücken der Skill-Taste verbraucht 10 MP. [PvP] Angriff: 244% Attacke Zusätzlicher Angriff: 61% Attacke Wut - Attacke: +10% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +8% - Dauer: 6 Sek. Zusätzlicher Schlag durch Drücken der Skill-Taste verbraucht 10 MP.
-------------	--------------	--	--

Großmeister	Kriegsauftakt	[Dungeon] Schaden: 2.071% Attacke Kampfgeist (Buff) - Combo / Schaden von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills: +15% - Verleiht Immunität gegen Debuffs - Dauer: 10 Sek. Kraft der Überwältigung (Debuff) - Schadensresistenz gegen Spezialaktiv-Skill: 10% - Max. MP: -50 - Dauer: 10 Sek	[Dungeon] Schaden: 2.071% Attacke Kampfgeist (Buff) - Combo / Schaden von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills: +10% - Verleiht Immunität gegen Debuffs - Dauer: 10 Sek. Kraft der Überwältigung (Debuff) - Schadensresistenz gegen Spezialaktiv-Skill: 10% - Max. MP: -50 - Dauer: 10 Sek
		[PvP] Schaden: 492% Attacke Kampfgeist (Buff) - Combo / Attacke von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +6% - Verleiht Immunität gegen Debuffs - Dauer: 10 Sek. Kraft der Überwältigung (Debuff) - Schadensresistenz gegen Spezialaktiv-Skill: 10% - Max. MP: -50 - Dauer: 10 Sek.	[PvP] Schaden: 492% Attacke Kampfgeist (Buff) - Combo / Attacke von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +4% - Verleiht Immunität gegen Debuffs - Dauer: 10 Sek. Kraft der Überwältigung (Debuff) - Schadensresistenz gegen Spezialaktiv-Skill: 10% - Max. MP: -50 - Dauer: 10 Sek.
Großmeister	Siegerschwert	[Dungeon] Schockwelle: 6260% Attacke Siegerschwert - Attacke: +18% - MP-Erhalt bei Treffer: +10% - Dauer: 30 Sek. Siegerschwert-Technik - Cooldown für 'Offensives Ausweichen' sinkt auf 2 Sek., MP-Verbrauch sinkt auf 0. - Geschosse von 'Auslöschung' um 40% vergrößert - 'Juggernaut-Buster' ignoriert 50% der Abwehr des Gegners bzw. Abwehr von Monster.	[Dungeon] Schockwelle: 6260% Attacke Siegerschwert - Attacke: +20% - MP-Erhalt bei Treffer: +10% - Dauer: 30 Sek. Siegerschwert-Technik - Cooldown für 'Offensives Ausweichen' sinkt auf 2 Sek., MP-Verbrauch sinkt auf 0. - Geschosse von 'Auslöschung' um 40% vergrößert - 'Juggernaut-Buster' ignoriert 50% der Abwehr des Gegners bzw. Abwehr von Monster.

		[PvP] Schockwelle: 1339% Attacke Siegerschwert - Attacke: +5% - MP-Erhalt bei Treffern: +5% - Dauer: 15 Sek. Siegerschwert-Technik - Cooldown für 'Offensives Ausweichen' sinkt auf 2 Sek., MP-Verbrauch sinkt auf 0. - Geschosse von 'Auslöschung' um 40% vergrößert - 'Juggernaut-Buster' ignoriert 25% der Abwehr des Gegners bzw. Abwehr von Monster.	[PvP] Schockwelle: 1339% Attacke Siegerschwert - Attacke: +7% - MP-Erhalt bei Treffern: +5% - Dauer: 15 Sek. Siegerschwert-Technik - Cooldown für 'Offensives Ausweichen' sinkt auf 2 Sek., MP-Verbrauch sinkt auf 0. - Geschosse von 'Auslöschung' um 40% vergrößert - 'Juggernaut-Buster' ignoriert 25% der Abwehr des Gegners bzw. Abwehr von Monster.
Schwert des Imperiums	[Wechsel] Provokation	[Dungeon] Angriff: 1.081% Attacke Provokation: - Attacke: +20% - Erlittener Schaden: +10% - Dauer: 10 Sek. Wut: - Attacke: +10% - Erlittener Schaden durch Attacke: +8% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Angriff: 244% Attacke Provokation: - Attacke: +10% - Erlittener Schaden: +10%	Bei Wut wird erlittener Schaden durch Magie-Attacke erhöht. [Dungeon] Angriff: 1.081% Attacke Provokation - Attacke: +25% - Erlittener Schaden: +10% - Dauer: 10 Sek. Wut - Attacke: +10% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +8%

		- Dauer: 5 Sek. Wut: - Attacke: +10% - Erlittener Schaden durch Attacke: +8% - Dauer: 5 Sek.	- Dauer: 10 Sek. [PvP] Angriff: 244% Attacke Provokation - Angriffskraft: +12,5% - Erlittener Schaden: +10% - Dauer: 5 Sek. Wut - Attacke: +10% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +8% - Dauer: 5 Sek.
Schwert des Imperiums	[Wechsel] Kriegsauftakt	[Dungeon] Schaden: 2485% Attacke Kampfgeist (Buff) - Schaden deiner Spezialaktiv-Skills: +15% - Erlittener Schaden: -15% - Dauer: 30 Sek [PvP] Schaden: 591% Attacke Kampfgeist (Buff) - Schaden deiner Spezialaktiv-Skills: +6% - Erlittener Schaden: -6% - Dauer: 30 Sek.	[Dungeon] Schaden: 2485% Attacke Kampfgeist (Buff) - Schaden deiner Combos und Spezialaktiv-Skills +10% - Erlittener Schaden: -15% - Dauer: 30 Sek [PvP] Schaden: 591% Attacke Kampfgeist (Buff) - Schaden deiner Spezialaktiv-Skills: +4% - Erlittener Schaden: -6% - Dauer: 30 Sek.
Schwert des Imperiums	Vorwärts!	[Dungeon] Stigma-Explosion: 1.748% Attacke Schadensresistenz: +15% Cooldown-Geschwindigkeit von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills: +100% Dauer der Cooldown-	[Dungeon] Stigma-Explosion: 1.748% Attacke Schadensresistenz: +15% Cooldown-Geschwindigkeit von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills: +100% Dauer der Beschleunigung

		Beschleunigung: 3 Sek. [PvP] Stigma-Explosion: 699% Attacke Schadensresistenz: +7,5% Cooldown-Geschwindigkeit von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 3 Sek.	des Cooldowns: 5 Sek. [PvP] Stigma-Explosion: 699% Attacke Schadensresistenz: +7,5% Cooldown-Geschwindigkeit von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills: +50% Dauer der Beschleunigung des Cooldowns: 5 Sek.
Flammenherz	Flammenstigma	Treffer mit Combos, Aktiv- und Spezialaktiv markieren Gegner mit dem Flammenstigma. Die Magie-Abwehr von markierten Gegnern wird reduziert. Falls bei einer 5-fachen Stapelung ein Treffer erfolgt, wird Urteil der Flammen aktiviert. [Dungeon] Flammenstigma - Magie-Abwehr: -6% - max. 5-mal stapelbar - Dauer: 10 Sek. Wartezeit für Reaktivierung: 0,5 Sek. Urteil der Flammen: Wird automatisch aktiviert bei erfolgreichen Treffern mit Combos, Aktiv-Skills und Spezialaktiv-Skills, während 5-facher Stapelung von Flammenstigma - Schaden: 550% Magie-Attacke - Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek. [PvP] Flammenstigma - Magie-Abwehr: -3%	Bei Flammenstigma wird die Abwehr verringert. Treffer mit Combos, Aktiv- und Spezialaktiv markieren Gegner mit dem Flammenstigma. Die Abwehr/Magie-Abwehr des markierten Gegners wird reduziert und falls bei einer 2-fachen Stapelung ein Treffer erfolgt, wird Urteil der Flammen aktiviert. [Dungeon] Flammenstigma - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - max. 2-mal stapelbar - Dauer: 10 Sek Wartezeit für Reaktivierung: 0,5 Sek. Urteil der Flammen: Wird automatisch aktiviert bei

		- max. 5-mal stapelbar - Dauer: 10 Sek. Wartezeit für Reaktivierung: 0,5 Sek. Urteil der Flammen: Wird automatisch aktiviert bei erfolgreichen Treffern mit Combos, Aktiv-Skills und Spezialaktiv-Skills, während 5- facher Stapelung von Flammenstigma - Schaden: 275% Magie- Angriff Wartezeit für Reaktivierung: 7 Sek.	erfolgreichen Treffern mit Combos, Aktiv-Skills und Spezialaktiv-Skills, während 2- facher Stapelung von Flammenstigma - Schaden: 550% Magie-Angriff - Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek. [PvP] Flammenstigma - Abwehr/Magie-Abwehr: - 5% - max. 2-mal stapelbar - Dauer: 10 Sek. Wartezeit für Reaktivierung: 0,5 Sek. Urteil der Flammen: Wird automatisch aktiviert bei erfolgreichen Treffern mit Combos, Aktiv-Skills und Spezialaktiv-Skills, während 2- facher Stapelung von Flammenstigma - Schaden: 275% Magie-Angriff Wartezeit für Reaktivierung: 7 Sek.
Flammenherz	Flammen	[Dungeon] [Flammen] - Mega-Explosion: K.O.- Wert sinkt pro Flammentreffer um 1,5 - Feueriges Schwert: beeinflusst Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Inkarnation des Feuers: +184% Magie-Angriff - Ewiges Feuer: beeinflusst	Bei Ignis-Sturz wird erlittener Schaden durch Angriff erhöht. [Dungeon] [Flammen] - Mega-Explosion: K.O.-Wert sinkt pro Flammentreffer um 1,5 - Feueriges Schwert: beeinflusst Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Inkarnation des Feuers: +184% Magie-Angriff - Ewiges Feuer: beeinflusst

	Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Feuersäule: Ein erfolgreicher Treffer verleiht mit 10% Wahrscheinlichkeit den Debuff [Verbrennen]. - Flammenflügel: Der erste Treffer senkt die MP des Gegners um 10. - Flammenkugeln: Wenn du den Skill im Machtbooster-Modus verwendest, wird der Buff [Flammenschutz] aktiviert. - Feuerwand: Bei jedem Treffer sinken die MP des Gegners um 2 und der K.O.-Wert um 3 - Ignis-Sturz: Wenn du dem Effekt 'Sturm' erliegst, erhalten getroffene Gegner 10 Sek. lang +18% mag. Schaden. [PvP] [Flammen] - Mega-Explosion: K.O.-Wert sinkt pro Flammentreffer um 1,5 - Feuriges Schwert: beeinflusst Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Inkarnation des Feuers: +184% Magie-Attacke	Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Feuersäule: Ein erfolgreicher Treffer verleiht mit 10% Wahrscheinlichkeit den Debuff [Verbrennen]. - Flammenflügel: Der erste Treffer senkt die MP des Gegners um 10. - Flammenkugeln: Wenn du den Skill im Machtbooster-Modus verwendest, wird der Buff [Flammenschutz] aktiviert. - Feuerwand: Bei jedem Treffer sinken die MP des Gegners um 2 und der K.O.-Wert um 3 - Ignis-Sturz: Wenn du dem Effekt 'Sturm' erliegst, erhalten getroffene Gegner 10 Sek. lang +12% Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. [PvP] [Flammen] - Mega-Explosion: K.O.-Wert sinkt pro Flammentreffer um 1,5 - Feuriges Schwert: beeinflusst Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Inkarnation des Feuers: +184% Magie-Attacke - Ewiges Feuer: beeinflusst Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Feuersäule: Ein erfolgreicher Treffer verleiht mit 10% Wahrscheinlichkeit den Debuff [Verbrennen]. - Flammenflügel: Der erste Treffer senkt die MP des Gegners um 10. - Flammenkugeln: Wenn du den Skill im Machtbooster-Modus
--	---	---

		- Ewiges Feuer: beeinflusst Angriffsgeschwindigkeit, ignoriert Abwehr - Feuersäule: Ein erfolgreicher Treffer verleiht mit 10% Wahrscheinlichkeit den Debuff [Verbrennen]. - Flammenflügel: Der erste Treffer senkt die MP des Gegners um 10. - Flammenkugeln: Wenn du den Skill im Machtbooster-Modus verwendest, wird der Buff [Flammenschutz] aktiviert. - Feuerwand: Bei jedem Treffer sinken die MP des Gegners um 2 und der K.O.-Wert um 3 - Ignis-Sturz: Wenn du dem Effekt 'Sturm' erliegst, erhalten getroffene Gegner 10 Sek. lang +9% mag. Schaden.	- verwendest, wird der Buff [Flammenschutz] aktiviert. - Feuerwand: Bei jedem Treffer sinken die MP des Gegners um 2 und der K.O.-Wert um 3 - Ignis-Sturz: Wenn du dem Effekt 'Sturm' erliegst, erhalten getroffene Gegner 10 Sek. lang +6% Schaden durch Attacke/Magie-Attacke.
--	--	---	--

Flammenherz	Seelenzündung	[Dungeon] Seelen verbrennendes Feuer: 5.737% Magie-Attacke Seelenzündung - Zusätzliches Feuer: 184% Magie-Attacke - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +20% - Dauer: 15 Sek. Getroffenen Gegnern wird Hitze (Debuff) verliehen. - Attributresistenz gegen Feuer: -250 - Dauer: 15 Sek	[Dungeon] Seelen verbrennendes Feuer: 5.737% Magie-Attacke Seelenzündung - Zusätzliches Feuer: 184% Magie-Attacke - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +25% - Dauer: 15 Sek. Getroffenen Gegnern wird Hitze (Debuff) verliehen. - Attributresistenz gegen Feuer: -250 - Dauer: 15 Sek
		[PvP] Seelen verbrennendes Feuer: 826% Magie-Attacke Seelenzündung - Zusätzliches Feuer: 27% Magie-Attacke - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +10% - Dauer: 7,5 Sek. Getroffenen Gegnern wird Hitze (Debuff) verliehen. - Attributresistenz gegen Feuer: -250 - Dauer: 15 Sek.	[PvP] Seelen verbrennendes Feuer: 826% Magie-Attacke Seelenzündung - Zusätzliches Feuer: 27% Magie-Attacke - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +12,5% - Dauer: 7,5 Sek. Getroffenen Gegnern wird Hitze (Debuff) verliehen. - Attributresistenz gegen Feuer: -250 - Dauer: 15 Sek.
Herrin der Flammen	[Wechsel] Ewiges Feuer		Die Aktivierungsgeschwindigkeit des Skills wird um 30% erhöht. Der Zeitpunkt für den Abbruch des Skills wird angepasst.

Herrin der Flammen	[Wechsel] Wildschock: Raketen	Du schleuderst mehrere Feuerbälle nach vorne. Die Feuerbälle bewegen sich vor und greifen die Gegner an. An den Stellen, die von Feuerbällen getroffen werden, entstehen Funken und greifen die Gegner zusätzlich an. (Auch im Sprung verwendbar.) Sturm-Skill - Als Ritter des Sturms verringert sich dein MP-Verbrauch und Cooldownzeiten sinken. [Dungeon] Feuerkugeln: mehrfach 338% Magie-Attacke Flammen: mehrfach 247% Magie-Attacke [PvP] Feuerkugeln: mehrfach 63% Magie-Attacke Flammen: mehrfach 46% Magie-Attacke	Bei Skilleinsatz wird der Cooldown von Vernichtung-Skills reduziert. Du schleuderst mehrere Feuerbälle nach vorne. Die Feuerbälle bewegen sich vor und greifen die Gegner an. An den Stellen, die von Feuerbällen getroffen werden, entstehen Funken und greifen die Gegner zusätzlich an. (Auch im Sprung verwendbar.) Bei Verwendung wird sofort der Cooldown von Vernichtung-Skills reduziert. Sturm-Skill - Als Ritter des Sturms verringert sich dein MP-Verbrauch und Cooldownzeiten sinken. [Dungeon] Feuerkugeln: mehrfach 338% Magie-Attacke Flammen: mehrfach 247% Magie-Attacke Cooldown von Vernichtung-Skill: -4 Sek. [PvP] Feuerkugeln: mehrfach 63% Magie-Attacke Flammen: mehrfach 46% Magie-Attacke Cooldown von Vernichtung-Skill: -1 Sek.
Herrin der Flammen	[Wechsel] Mega-Buster: Leuchtkraft		Skill wird erneuert.

Blutige Königin	Durst	[Dungeon] Laufgeschwindigkeit: +10% Erhöhter Kritischer Treffer: - 15%, wenn HP des Gegners bei 100% bis 76% liegt - +25%, wenn HP des Gegners bei 75% bis 51% liegt - +30%, wenn HP des Gegners bei 50% bis 0% liegt Dauer: 10 Sek. [PvP] Laufgeschwindigkeit: +10% Erhöhter Kritischer Treffer: - HP des Gegners bei 76% - 100%: +7,5% - +12,5%, wenn HP des Gegners bei 75% bis 51% liegt - +15%, wenn HP des Gegners bei 50% bis 0% liegt Dauer: 10 Sek.	[Dungeon] Laufgeschwindigkeit: +10% Erhöhter Kritischer Treffer: - +10%, wenn HP des Gegners bei 100% bis 76% liegt - +20%, wenn HP des Gegners bei 75% bis 51% liegt - +25%, wenn HP des Gegners bei 50% bis 0% liegt Dauer: 10 Sek. [PvP] Laufgeschwindigkeit: +10% Erhöhter Kritischer Treffer: - +5%, wenn HP des Gegners bei 100% bis 76% liegt - +10%, wenn HP des Gegners bei 75% bis 51% liegt - +12,5%, wenn HP des Gegners bei 50% bis 0% liegt Dauer: 10 Sek.
Falkenritter	Hurrikan	Wie ein Falke, der seine Beute mit den Klauen reißt, greift Divinus Manus nach vorn in den Raum und attackiert Gegner. (Auch im Sprung verwendbar.) [Divinus Manus] Verwendest du während Machtbooster den Sturm-Skill, erhöht sich der Schaden bei Treffern von Magie-Attacken. Sturm-Skill - Als Ritter des Sturms verringert sich dein MP-Verbrauch und Cooldownzeiten sinken. [Dungeon]	Bei Divinus Manus wird erlittener Schaden durch Attacke erhöht. Wie ein Falke, der seine Beute mit den Klauen reißt, greift Divinus Manus nach vorn in den Raum und attackiert Gegner. (Auch im Sprung verwendbar.) [Divinus Manus] Verwendest du während Machtbooster den Sturm-Skill, erhöht sich der gegnerische erlittene Schaden bei Treffern von Attacken/Magie-Attacken.

		Falkenschrei: mehrfach 500% Magie-Attacke [Divinus Manus] Magie Schaden: +14% Dauer: 15 Sek. [PvP] Falkenschrei: mehrfach 200% Magie-Attacke [Divinus Manus] Magie-Schaden: +7% Dauer: 15 Sek.	Sturm-Skill - Als Ritter des Sturms verringert sich dein MP- Verbrauch und Cooldownzeiten sinken. [Dungeon] Falkenschrei: mehrfach 500% Magie-Attacke [Divinus Manus] Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +7% Dauer: 15 Sek. [PvP] Falkenschrei: mehrfach 200% Magie-Attacke [Divinus Manus] Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +3,5% Dauer: 15 Sek.
Falkenritter	Aufstieg	[Dungeon] Schaden von [Divinus Manus]- Skills: +20% MP-Kosten von [Divinus Manus]- Skills: -15% [PvP] Schaden von [Divinus Manus]-Skills: +10% MP-Kosten von [Divinus Manus]-Skills: -7%	[Dungeon] Schaden von [Divinus Manus]- Skills: +25% MP-Kosten von [Divinus Manus]- Skills: -15% [PvP] Schaden von [Divinus Manus]-Skills: +12,5% MP-Kosten von [Divinus Manus]-Skills: -7%

Patrona	Spalt	[Dungeon] Krit. Treffer: +15% Krit. Schaden im Machtbooster: +15% [PvP] Krit. Treffer: +15% Krit. Schaden im Machtbooster: +7,5%	[Dungeon] Krit. Treffer: +15% Krit. Schaden im Machtbooster: +20% [PvP] Krit. Treffer: +15% Krit. Schaden im Machtbooster: +10%
Patrona	Katharsis	[Dungeon] Unterwerfung: 1.806% Magie- Attacke Entfesselung: mehrfach 580% Magie-Attacke [Divinus Manus] Krit. Schaden von Katharsis: +10% [PvP] Unterwerfung: 686% Magie- Attacke Entfesselung: mehrfach 220% Magie-Attacke [Divinus Manus] Krit. Schaden von Katharsis: +5%	[Dungeon] Unterwerfung: 1.919% Magie- Attacke Entfesselung: mehrfach 616% Magie-Attacke [Divinus Manus] Krit. Schaden von Katharsis: +10% [PvP] Unterwerfung: 729% Magie- Attacke Entfesselung: mehrfach 234% Magie-Attacke [Divinus Manus] Krit. Schaden von Katharsis: +5%
Patrona	Verwüstung	Divinus Manus durchtrennt als gigantisches Schwert der Läuterung den Raum vor dir. Je tiefer das Schwert durch den Raum dringt, desto größer wird der Raumriss und zersplittert schließlich. [Divinus Manus] Verwendest du während Machtbooster den Vernichtung- Skill, wird die Magie-Abwehr des	Bei Divinus Manus wird die Abwehr verringert. Divinus Manus durchtrennt als gigantisches Schwert der Läuterung den Raum vor dir. Je tiefer das Schwert durch den Raum dringt, desto größer wird der Raumriss und zersplittert schließlich.

		Gegners eine bestimmte Zeit lang verringert. Vernichtung-Skill - Als Ritter der Vernichtung ignorierst du 10% der gegnerischen Abwehr sowie Abwehrhaltungen (Schild/K.O.). [Dungeon] Guillotine: mehrfach 340% Magie-Attacke Raumriss: mehrfach 302% Magie-Attacke [Divinus Manus] Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Guillotine: mehrfach 129% Magie-Attacke Raumriss: mehrfach 114% Magie-Attacke [Divinus Manus] Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.	[Divinus Manus] Verwendest du während Machtbooster den Vernichtung-Skill, wird die Abwehr/Magie-Abwehr des Gegners eine bestimmte Zeit lang verringert. Vernichtung-Skill - Als Ritter der Vernichtung ignorierst du 10% der gegnerischen Abwehr sowie Abwehrhaltungen (Schild/K.O.). [Dungeon] Guillotine: mehrfach 340% Magie-Attacke Raumriss: mehrfach 302% Magie-Attacke [Divinus Manus] Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Guillotine: mehrfach 129% Magie-Attacke Raumriss: mehrfach 114% Magie-Attacke [Divinus Manus] Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.
--	--	--	---

Patrona	Bewusstsein	Dir eröffnet sich endlich das Wissen der Quelle: EL. Deine Abwehr/Magie-Abwehr steigt und die ausgelösten Effekte von #C7EF8FCDivinus Manus#CX verleihen deinen Verbündeten Buffs. Wird #C7EF8FCDivinus Manus#CX des Vernichtung-Skills als Ritter der Vernichtung 3-mal aktiviert, ignorieren für bestimmte Zeit alle Angriffe deiner Verbündeten einen Teil der gegnerischen Abwehr. Wird #C7EF8FCDivinus Manus#CX des Sturm-Skills als Ritter des Sturms 3-mal aktiviert, wird der Cooldown von allen Spezialaktiv-Skills deiner Verbündeten verkürzt. [Dungeon] Abwehr/Magie-Abwehr: +4% Sämtliche Abwehr ignorieren: 5% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -10% Dauer: 12 Sek. [PvP] Abwehr/Magie-Abwehr: +2% Sämtliche Abwehr ignorieren: 2,5% Cooldown von	Der Effekt von Ritter des Sturms wird zu Cooldown-Reduktion von Spezialaktiv-Skills geändert und gilt nur für den Spieler selbst. Dir eröffnet sich endlich das Wissen der Quelle: EL. Deine Abwehr/Magie-Abwehr steigt und die ausgelösten Effekte von #C7EF8FCDivinus Manus#CX verleihen je nach aktiviertem [Weg des Ritters] Buffs. Wird #C7EF8FCDivinus Manus#CX des Vernichtung-Skills als Ritter der Vernichtung 3-mal aktiviert, ignorieren für bestimmte Zeit alle Angriffe deiner Verbündeten einen Teil der gegnerischen Abwehr. Wird #C7EF8FCDivinus Manus#CX des Sturm-Skills als Ritter des Sturms 3-mal aktiviert, wird der Cooldown aller deiner Spezialaktiv-Skills verkürzt. [Dungeon] Abwehr/Magie-Abwehr: +4% [Ritter der Vernichtung] Sämtliche Abwehr ignorieren: 5% Dauer: 12 Sek. [Ritter des Sturms] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -2 Sek. [PvP] Abwehr/Magie-Abwehr: +2% [Ritter der Vernichtung]
---------	-------------	--	---

		Spezialaktiv-Skills: -5% Dauer: 12 Sek.	Sämtliche Abwehr ignorieren: 2,5% Dauer: 12 Sek. [Ritter des Sturms] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -2 Sek.
Patrona	Treue	[Dungeon] Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +20% Spezialaktiv-Schaden: +20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +10% Spezialaktiv-Schaden: +10% Dauer: 10 Sek.	[Dungeon] Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +20% Spezialaktiv-Schaden: +25% Dauer: 10 Sek. [PvP] Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +10% Spezialaktiv-Schaden: +12,5% Dauer: 10 Sek.

Adrestia	[Wechsel] Verwüstung	Divinus Manus durchtrennt als gigantisches Schwert der Läuterung den Raum vor dir und bewegt sich nach vorne. (Auch im Sprung verwendbar) [Divinus Manus] Verwendest du während Machtbooster den Vernichtung-Skill, wird die Magie-Abwehr des Gegners eine bestimmte Zeit lang verringert. Vernichtung-Skill - Als Ritter der Vernichtung ignorierst du 10% der gegnerischen Abwehr sowie Abwehrhaltungen (Schild/K.O.). [Dungeon] Guillotine: 2.393% Magie-Attacke Raumriss: mehrfach 358% Magie-Attacke [Divinus Manus] Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Guillotine: 911% Magie-Attacke Raumriss: mehrfach 136% Magie-Attacke [Divinus Manus]	Bei Divinus Manus wird die Abwehr verringert. Divinus Manus durchtrennt als gigantisches Schwert der Läuterung den Raum vor dir und bewegt sich nach vorne. (Auch im Sprung verwendbar) [Divinus Manus] Verwendest du während Machtbooster den Vernichtung-Skill, wird die Abwehr/Magie-Abwehr des Gegners eine bestimmte Zeit lang verringert. Vernichtung-Skill - Als Ritter der Vernichtung ignorierst du 10% der gegnerischen Abwehr sowie Abwehrhaltungen (Schild/K.O.). [Dungeon] Guillotine: 2.393% Magie-Attacke Raumriss: mehrfach 358% Magie-Attacke [Divinus Manus] Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Guillotine: 911% Magie-Attacke Raumriss: mehrfach 136% Magie-Attacke [Divinus Manus] Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.
----------	-------------------------	---	---

		Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.	
Adrestia	Fährtenwandler	[Dungeon] [Fährtenwandler] Stufe 1 (Monster-HP: 100%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% Stufe 2 (Monster-HP: 50%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Magie-Attacke: +10% Stufe 3 (Monster-HP: 30%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Magie-Attacke: +10% - Schaden gegen mittlere Bosse/Bossmonster: +10% [PvP] [Fährtenwandler] Stufe 1 (Monster-HP: 100%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% Stufe 2 (Monster-HP: 50%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Magie-Attacke: +10% Stufe 3 (Monster-HP: 30%)	Auf Stufe 2 und Stufe 3 wird die Attacke erhöht. [Dungeon] [Fährtenwandler] Stufe 1 (Monster-HP: 100%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% Stufe 2 (Monster-HP: 50%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Attacke/Magie-Attacke: +10% Stufe 3 (Monster-HP: 30%) - Angriffsgeschwindigkeit:

		- Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Magie-Attacke: +10% Schaden gegen mittlere Bosse/Bossmonster: +10%	+10% - Attacke/Magie-Attacke: +10% - Schaden gegen mittlere Bosse/Bossmonster: +10% [PvP] [Fährtenwandler] Stufe 1 (Monster-HP: 100%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% Stufe 2 (Monster-HP: 50%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Attacke/Magie-Attacke: +10% Stufe 3 (Monster-HP: 30%) - Angriffsgeschwindigkeit: +10% - Attacke/Magie-Attacke: +10% - Schaden gegen mittlere Bosse/Bossmonster: +10%
Adrestia	[Wechsel] Mega-Buster: Brillant	[Dungeon] Divinus Manus: mehrfach 1.026% Magie-Attacke [PvP] Divinus Manus: mehrfach 195% Magie-Attacke	[Dungeon] Divinus Manus: mehrfach 1.077% Magie-Attacke [PvP] Divinus Manus: mehrfach 205% Magie-Attacke

[Add]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
------------------	-----------	-------------------	--------------------

Psychopath	EMP-Schock	[Dungeon] Elektromagnetischer Impuls: 3.987% Magie-Attacke EMP-Schock - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +22% - Dauer: 10 Sek. - Mana-Verlust: -20 MP - Alle Skills: +5 Sek. Cooldown (Max. Cooldown wird nicht überschritten.) - Gegner in einem Radius von 7 bis 12 Metern erhalten 50% des Effekts [PvP] Elektromagnetischer Impuls: 721% Magie-Attacke EMP-Schock - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +6,6% - Dauer: 10 Sek. - Mana-Verlust: -20 MP - Alle Skills: +5 Sek. Cooldown (Max. Cooldown wird nicht überschritten.) - Gegner in einem Radius von 7 bis 12 Metern erhalten 50% des Effekts.	[Dungeon] Elektromagnetischer Impuls: 3.987% Magie-Attacke EMP-Schock - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +20% - Dauer: 10 Sek. - Mana-Verlust: -20 MP - Alle Skills: +5 Sek. Cooldown (Max. Cooldown wird nicht überschritten.) - Gegner in einem Radius von 7 bis 12 Metern erhalten 50% des Effekts [PvP] Elektromagnetischer Impuls: 721% Magie-Attacke EMP-Schock - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +6% - Dauer: 10 Sek. - Mana-Verlust: -20 MP - Alle Skills: +5 Sek. Cooldown (Max. Cooldown wird nicht überschritten.) - Gegner in einem Radius von 7 bis 12 Metern erhalten 50% des Effekts.
Psychopath	Kraft-Transformator	[Dungeon] Über 100 DP - Magie-Attacke: +20% - Schadensresistenz: +20% - Dauer: 20 Sek. Unter 100 DP - DP-Regeneration: +50% - Dauer: 20 Sek. [PvP]	[Dungeon] Über 100 DP - Magie-Attacke: +25% - Schadensresistenz: +20% - Dauer: 20 Sek. Unter 100 DP - DP-Regeneration: +50% - Dauer: 20 Sek.

		Über 100 DP - Magie-Attacke: +5% - Schadensresistenz: +10% - Dauer: 20 Sek. Unter 100 DP - DP-Regeneration: +25% - Dauer: 20 Sek.	[PvP] Über 100 DP - Magie-Attacke: +6,25% - Schadensresistenz: +10% - Dauer: 20 Sek. Unter 100 DP - DP-Regeneration: +25% - Dauer: 20 Sek.
Psychopath	Befreiter Wille: Psychopath	[Dungeon] Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus (ohne Machtbooster) - Alle Geschwindigkeiten: +6% - DP-Aufladung bei Treffer/Schaden: +20% Dynamo-Modus (Machtbooster) - Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +20% - Krit. Schaden: +6% - Verheerung: +20% - Alle Attributresistenzen: +100 [PvP] Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus (ohne Machtbooster) - Alle Geschwindigkeiten: +6% - DP-Aufladung bei Treffer/Schaden: +20% Dynamo-Modus (Machtbooster) - Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +20% - Krit. Schaden: +6% - Verheerung: +20% - Alle Attributresistenzen: +100	[Dungeon] Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus (ohne Machtbooster) - Alle Geschwindigkeiten: +6% - DP-Aufladung bei Treffer/Schaden: +20% Dynamo-Modus (Machtbooster) - Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +20% - Krit. Schaden: +12% - Verheerung: +20% - Alle Attributresistenzen: +100 [PvP] Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus (ohne Machtbooster) - Alle Geschwindigkeiten: +6% - DP-Aufladung bei Treffer/Schaden: +20% Dynamo-Modus (Machtbooster)

			- Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +20% - Krit. Schaden: +12% - Verheerung: +20% - Alle Attributresistenzen: +100
Unheilbringer	[Wechsel] EMP-Schock	Du stößt einen elektromagnetischen Impuls aus, fügst Gegnern in deiner Umgebung einen erhöhten Schaden durch Krit. Treffer zu und erzeugst einen Nachsturm. Verbündete, die sich im Gebiet des Nachsturms befinden, erhalten einmalig eine Cooldown-Reduktion von Spezialaktiv-Skills (außer [Wechsel] EMP-Schock). (Auch im Sprung verwendbar.) Generiert Dynamo-Punkte: - Bei Verwendung des Skills werden 40 DP regeneriert. - Im Dynamo-Modus werden keine DP regeneriert. Nasodrüstung-Combo: - Drücke im Dynamo-Modus am Ende einer Combo noch einmal Y oder X, um zu der Nasodrüstung-Combo überzugehen. [Dungeon] Elektromagnetischer Impuls: 4.784% Magie-Attacke	Cooldown-Reduktion von Spezialaktiv-Skills gilt nur für den Spieler selbst. Du stößt einen elektromagnetischen Impuls aus, fügst Gegnern in deiner Umgebung einen erhöhten Schaden durch Krit. Treffer zu und erzeugst einen Nachsturm. Wenn du dich im Gebiet des Nachsturms befindest, erhältst du einmalig eine Cooldown-Reduktion von Spezialaktiv-Skills (außer [Wechsel] EMP-Schock). (Auch im Sprung verwendbar.)

		Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: -4 Sek. Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +22% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Elektromagnetischer Impuls: 865% Magie-Attacke Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: -4 Sek. Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +6,6% - Dauer: 10 Sek.	Generiert Dynamo-Punkte: - Bei Verwendung des Skills werden 40 DP regeneriert - Im Dynamo-Modus werden keine DP regeneriert. Nasodrüstung-Combo: - Drücke im Dynamo-Modus am Ende einer Combo noch einmal Y oder X, um zu der Nasodrüstung-Combo überzugehen. [Dungeon] Elektromagnetischer Impuls: 4.784% Magie-Attacke Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -4 Sek. Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +20% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Elektromagnetischer Impuls: 865% Magie-Attacke Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -4 Sek. Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +6% - Dauer: 10 Sek.
Unheilbringer	[Wechsel] Partikel-Beschleuniger: Gewaltsames Beben	Gemeinsam mit einem Doppelgänger, der dieselbe Kraft besitzt, schießt du eine konzentrierte Energiekugel. Die Energiekugel fliegt nach vorne und explodiert Dank der mächtigen Energie werden bei Verwendung von Skills 10 Sek. lang keine DW verbraucht (PvP: 5 Sek.).	Bei Treffern mit Energieexplosion wird Abwehr ignoriert. Gemeinsam mit einem Doppelgänger, der dieselbe Kraft besitzt, schießt du eine konzentrierte Energiekugel

		DP-Verbrauch: - Verbraucht lediglich 20% Dynamo-Punkte bei Anwendung im Dynamo-Modus. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Max. -4 DW - Bei Machtbooster: pro 1 DW +5% Schaden (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Energieexplosion: mehrfach 1.060% Magie-Attacke [PvP] Energieexplosion: mehrfach 161% Magie-Attacke	Die Energiekugel fliegt nach vorne und explodiert, wobei sie einen Teil der gegnerischen Abwehr ignoriert. Dank der mächtigen Energie werden bei Verwendung von Skills 10 Sek. lang keine DW verbraucht (PvP: 5 Sek.). DP-Verbrauch: - Verbraucht lediglich 20% Dynamo-Punkte bei Anwendung im Dynamo-Modus. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Max. -4 DW - Bei Machtbooster: pro 1 DW +5% Schaden (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Energieexplosion: mehrfach 1.060% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 40% [PvP] Energie-Explosion: mehrfach
--	--	--	--

			161% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 10%
KI-Tracker	Install - Markierungstreffer	[Dungeon] Rakete: 2356% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -21,5% Dauer der Markierung: 9,7 Sek. [PvP] Rakete: 501% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -21,5% Dauer der Markierung: 4,9 Sek.	[Dungeon] Rakete: 2356% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer der Markierung: 9,7 Sek. [PvP] Rakete: 501% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer der Markierung: 4,9 Sek.

Mastermind	Install - Null-Kelvin-Generator	Du wechselst in den Modus Dynamofabrik: [Null-Kelvin-Generator]. Du stellst Drohnen auf, die bei Aktivierung eine Frostwelle freisetzen, die alle Gegner in der Umgebung einfriert. Nach Installation der Drohnen kannst du dich frei bewegen. Alle 1,5 Sek. werden Schockwellen erzeugt und fügen Schaden zu. Je nach Anzahl der getroffenen Gegner wird deine DP regeneriert und Gegner, die von Schockwellen getroffen wurden, erleiden eine Zeit lang mehr Schaden durch Attacke. DP-Verbrauch: - Verbraucht lediglich 20% Dynamo-Punkte bei Anwendung im Dynamo-Modus. Dynamofabrik - Dynamofabrik aktivieren: 30 DP - Modus wird zu [Null-Kelvin-Generator] gewechselt - Bei Verwendung im Modus wird der [Null-Kelvin-Generator]-Skill aktiviert - Wenn der Modus gewechselt wird, erhältst du 1 DW. - [Null-Kelvin-Generator] kostet 200 MP. - Dauer: 30 Sek. Verbraucht Dynamo-Wandler: -3 DW	Bei Schockwelle wird erlittener Schaden durch Magie-Attacke erhöht. Du wechselst in den Modus Dynamofabrik: [Null-Kelvin-Generator]. Du stellst Drohnen auf, die bei Aktivierung eine Frostwelle freisetzen, die alle Gegner in der Umgebung einfriert. Nach Installation der Drohnen kannst du dich frei bewegen. Alle 1,5 Sek. werden Schockwellen erzeugt und fügen Schaden zu. Je nach Anzahl der getroffenen Gegner deine DP regeneriert und Gegner, die von Schockwellen getroffen wurden, erleiden eine Zeit lang mehr Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. DP-Verbrauch: - Verbraucht lediglich 20% Dynamo-Punkte bei Anwendung im Dynamo-Modus. Dynamofabrik - Dynamofabrik aktivieren:
------------	---------------------------------	--	---

		- Erlittener Schaden durch Angriffe bei Verwendung von DW: +50%. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Frostwelle: mehrfach 392% Angriffe - Dauer von Einfrieren: 5 Sek. Schockwelle: 610% Angriffe - DP-Regeneration pro Treffer: 5 (max. 30 pro Schockwelle) Dauer: 10 Sek. Erlittener Schaden durch Angriffe: +7% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Frostwelle: mehrfach 119% Angriffe - Dauer von Einfrieren: 3 Sek. Schockwelle: 231% Angriffe - DP-Regeneration pro Treffer: 3 (max. 18 pro Schockwelle) Dauer: 10 Sek. Erlittener Schaden durch Angriffe: +3,5% - Dauer: 15 Sek.	30 DP. - Modus wird zu [Null- Kelvin-Generator] gewechselt. - Bei Verwendung im Modus wird der [Null- Kelvin-Generator]-Skill aktiviert. - Ist bereits ein anderer Modus aktiv, wird der Modus gewechselt und du erhältst 1 Dynamo- Wandlerpunkt. - [Null-Kelvin-Generator] kostet 200 MP. - Dauer: 30 Sek. Verbraucht Dynamo- Wandler: -3 DW - Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie- Angriffe bei Verwendung von DW: +30%. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Frostwelle: mehrfach 392% Angriffe - Dauer von Einfrieren: 5 Sek. Schockwelle: 610% Angriffe - DP-Regeneration pro Treffer: 5 (max. 30 pro Schockwelle) Dauer: 10 Sek.
--	--	--	--

			Erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke: +3% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Frostwelle: mehrfach 119% Attacke - Dauer von Einfrieren: 3 Sek. Schockwelle: 231% Attacke - DP-Regeneration pro Treffer: 3 (max. 18 pro Schockwelle) Dauer: 10 Sek. Erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke: +1,5% - Dauer: 15 Sek.
--	--	--	--

Mastermind	Kraftfeld	Du kopierst ein Prismafeld und installierst in deinem Umfeld spezielle Gravitationsfelder. Die Attacke steigt und der erlittene Schaden wird verringert. MP-Verbrauch und Cooldown sinken bei Verwendung von [Dynamo-Konfiguration]. Generiert Dynamo-Punkte: - Bei Verwendung des Skills werden 40 DP regeneriert. - Im Dynamo-Modus werden keine DP regeneriert. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Verbrauch von 1 Dynamo-Wandler-Punkt verlängert die Dauer um 100%. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Dynamo-Dummy: 3.021% Attacke Kraftfeld - Attacke: +12% - Erlittener Schaden: -12% - Dynamo-Konfiguration-Skills: MP-Verbrauch und Cooldown -50% - Kraftfeld-Dauer: 10 Sek. - Kraftfeld-Effektdauer: 20 Sek. [PvP] Dynamo-Dummy: 718%	Bei Kraftfeld wird die Magie-Attacke erhöht. Du kopierst ein Prismafeld und installierst im Umfeld spezielle Gravitationsfelder. Erhöht Attacke/Magie-Attacke und verringert erlittenen Schaden für alle Mitstreiter und dich. Dein eigener MP-Verbrauch sowie Cooldown sinken bei Verwendung von [Dynamo-Konfiguration]. Generiert Dynamo-Punkte: - Bei Verwendung des Skills werden 40 DP regeneriert - Im Dynamo-Modus werden keine DP regeneriert. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Verbrauch von 1 Dynamo-Wandler-Punkt verlängert die Dauer um 100%. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon]
------------	-----------	--	---

		Attacke Kraftfeld - Attacke: +6% - Erlittener Schaden: -6% - Dynamo-Konfiguration-Skills: MP-Verbrauch und Cooldown -50% - Kraftfeld-Dauer: 10 Sek. - Kraftfeld-Effektdauer: 20 Sek.	Dynamo-Dummy: 3.021% Attacke Kraftfeld - Attacke/Magie-Attacke: +10% - Erlittener Schaden: -12% - Dynamo-Konfiguration-Skills: MP-Verbrauch und Cooldown -50% - Kraftfeld-Dauer: 10 Sek. - Kraftfeld-Effektdauer: 20 Sek. [PvP] Dynamo-Dummy: 718% Attacke Kraftfeld - Attacke/Magie-Attacke: +5% - Erlittener Schaden: -6% - Dynamo-Konfiguration-Skills: MP-Verbrauch und Cooldown -50% - Kraftfeld-Dauer: 10 Sek. - Kraftfeld-Effektdauer: 20 Sek.
Mastermind	Update!	[Dungeon] Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer: +7% Krit. Schaden: +6% Dauer: 20 Sek. [PvP]	[Dungeon] Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer: +7% Krit. Schaden: +15% Dauer: 20 Sek. [PvP]

		Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer: +3,5% Krit. Schaden: +3% Dauer: 20 Sek.	Wahrscheinlichkeit auf Krit. Treffer: +3,5% Krit. Schaden: +7,5% Dauer: 20 Sek.
Mastermind	Extremverfolger	[Dungeon] Schockwelle: mehrfach 224% Attacke Energie-Explosion: mehrfach 356% Attacke [PvP] Schockwelle: mehrfach 99% Attacke Energie-Explosion: mehrfach 142% Attacke	[Dungeon] Schockwelle: mehrfach 258% Attacke Energie-Explosion: mehrfach 392% Attacke [PvP] Schockwelle: mehrfach 115% Attacke Energie-Explosion: mehrfach 156% Attacke
Mastermind	Offensiv-Modus	[Dungeon] Schaden: +20% DP-Aufladung: +20% [PvP] Schaden: +10% DP-Aufladung: +20%	[Dungeon] Schaden: +25% DP-Aufladung: +20% [PvP] Schaden: +12,5% DP-Aufladung: +20%
Dominator	[Wechsel] Kraftfeld	Du kopierst ein Prismafeld und installierst in deinem Umfeld spezielle Gravitationsfelder. Im Magnetfeld steigen unterschiedliche Werte für den Charakter und alle Mitstreiter. MP-Verbrauch sowie Cooldown sinken bei Verwendung von [Dynamo-Konfiguration]. Zudem sinkt der DP-Verbrauch im Skill-Modus [Install. Generiert Dynamo-Punkte: - Bei Verwendung des Skills werden 40 DP regeneriert. - Im Dynamo-Modus werden keine DP regeneriert.	Bei Kraftfeld wird die Magie-Attacke erhöht. Du kopierst ein Prismafeld und installierst im Umfeld spezielle Gravitationsfelder. Im Magnetfeld steigen unterschiedliche Werte für alle Mitstreiter und dich. Dein MP-Verbrauch sowie

		Verbraucht Dynamo-Wandler: - Verbrauch von 1 Dynamo-Wandler-Punkt verlängert die Dauer um 100%. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Dynamo-Dummy: 3.021% Angriff Kraftfeld - Angriff: +10% - Machtbooster-Aufladung (DP-Aufladung): +30% - Krit. Schaden: +10% - Dynamo-Konfiguration-Skills: MP-Verbrauch und Cooldown -50% - DP-Verbrauch bei Aktivierung des Dynamofabrik-Modus des Install-Skills: -50% - Kraftfeld-Dauer: 10 Sek. [PvP] Dynamo-Dummy: 718% Angriff Kraftfeld - Angriff: +10% - Machtbooster-Aufladung (DP-Aufladung): +30% - Krit. Schaden: +10% - Dynamo-Konfiguration-Skills: MP-Verbrauch und Cooldown -50%	Cooldown sinken bei Verwendung von [Dynamo-Konfiguration]. Generiert Dynamo-Punkte: - Bei Verwendung des Skills werden 40 DP regeneriert - Im Dynamo-Modus werden keine DP regeneriert. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Verbrauch von 1 Dynamo-Wandler-Punkt verlängert die Dauer um 100%. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Dynamo-Dummy: 3.021% Angriff Kraftfeld - Angriff/Magie-Angriff: +8% - Machtbooster-Aufladung (DP-Aufladung): +30% - Krit. Schaden: +10% - Dynamo-Konfiguration-Skills: MP-Verbrauch und Cooldown -50% - DP-Verbrauch bei Aktivierung des Dynamofabrik-Modus des
--	--	---	--

		- DP-Verbrauch bei Aktivierung des Dynamofabrik-Modus des Install-Skills: -50% - Kraftfeld-Dauer: 10 Sek.	- Install-Skills: -50% - Kraftfeld-Dauer: 10 Sek. [PvP] Dynamo-Dummy: 718% Attacke Kraftfeld - Attacke/Magie-Attacke: +8% - Machtbooster-Aufladung (DP-Aufladung): +30% - Krit. Schaden: +10% - Dynamo-Konfiguration-Skills: MP-Verbrauch und Cooldown -50% - DP-Verbrauch bei Aktivierung des Dynamofabrik-Modus des Install-Skills: -50% - Kraftfeld-Dauer: 10 Sek.
--	--	--	--

Dominator	[Wechsel] Partikel- Beschleuniger: Partikel- Beschleuniger: Installation - Null-Vertrauen	Du erschaffst einen perfekten virtuellen Raum und greifst die Gegner darin an DP-Verbrauch: - Verbraucht lediglich 20% Dynamo-Punkte bei Anwendung im Dynamo-Modus. Dynamofabrik - Dynamofabrik aktivieren: 30 DP - Wenn ein anderer Modus aktiviert ist, wird in den Modus [Null-Vertrauen] gewechselt. - Bei Verwendung im Modus wird der [Null-Vertrauen]-Skill aktiviert - Ist bereits ein anderer Modus aktiv, wird der Modus gewechselt und du erhältst 1 Dynamo-Wandlerpunkt. - [Null-Vertrauen] kostet 280 MP. - Dauer: 30 Sek. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Max. -1 DW - Wenn DW verbraucht wird, wird Cooldown von Dynamofabrik-Upgrade: Flottille um 1 Sek. verringert. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Objekt: mehrfach 454% Attacke [PvP]	Bei Treffern durch Objekt wird Abwehr ignoriert. Du erschaffst einen perfekten virtuellen Raum und greifst die Gegner darin an, indem du einen Teil ihrer Abwehr ignorierst. DP-Verbrauch: - Verbraucht lediglich 20% Dynamo-Punkte bei Anwendung im Dynamo-Modus. Dynamofabrik - Dynamofabrik aktivieren: 30 DP - Wenn ein anderer Modus aktiviert ist, wird in den Modus [Null-Vertrauen] gewechselt. - Bei Verwendung im Modus wird der [Null-Vertrauen]-Skill aktiviert - Ist bereits ein anderer Modus aktiv, wird der Modus gewechselt und du erhältst 1 Dynamo-Wandlerpunkt. - [Null-Vertrauen] kostet 280 MP. - Dauer: 30 Sek.
------------------	--	---	--

		Objekt: mehrfach 85% Angriffe	Verbraucht Dynamo- Wandler: - Max. -1 DW - Wenn DW verbraucht wird, wird Cooldown von Dynamofabrik- Upgrade: Flottille um 1 Sek. verringert. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Objekt: mehrfach 454% Angriffe Abwehr ignorieren: 40% [PvP] Objekt: mehrfach 85% Angriffe Abwehr ignorieren: 10%
Time-Tracker	Zeit-Siegel	Bei Aktivierung verringert sich der Cooldown abklingender Skills bei dir und deinen Gruppenmitgliedern. Außerdem werden die HP und MP von dir und deinen Gruppenmitgliedern regeneriert. Während der Buff aktiv ist, erhältst du die Fähigkeit [Zeit überwinden] Zeit überwinden: - Aktuelle HP, MP, DP, Weg des Schwertes, NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Weg des Ritters, DW, Kombinationspunkte, ECP, Machtpunkte, EmP, Finsternis und Edelstein werden protokolliert. - Wenn du stirbst, während die	Bei Aktivierung verringert sich der Cooldown abklingender Skills bei dir sofort. Außerdem werden deine HP und MP regeneriert. Während der Buff aktiv ist, erhalten du und deine Gruppenmitglieder die Fähigkeit [Zeit überwinden] Fähigkeit, die Zeit zu überwinden - Aktuelle HP, MP, DP, Weg des Schwertes, NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Weg des Ritters, DW,

		Fähigkeit aktiv ist, wirst du zu dem Zeitpunkt wiederbelebt, an dem diese Werte gespeichert wurden - Wird vor allen anderen Wiederbelebungsfähigkeiten aktiv - In Dungeons werden bis zu 50%, im PvP bis zu 30% deiner max. HP registriert. - Wenn du mit [Zeit überwinden] wiederbelebt wirst, erhältst du für 45 Sek. (PvP 120 Sek.) den Debuff [Zeitumkehr]. - Cooldown-Reduzierung gilt nicht für Hyper-, Partner- und Zeit-Siegel-Skills. - Kann nicht mit [Wunschtraum], [Ewiger Demersio] oder [Aaru] kombiniert werden. DP-Verbrauch: - Im Dynamo-Modus (Machtbooster) verbrauchst du DP anstatt MP.	Kombinationspunkte, ECP, Machtpunkte, EmP, Finsternis und Edelstein werden protokolliert - Wenn du stirbst, während die Fähigkeit aktiv ist, wirst du zu dem Zeitpunkt wiederbelebt, an dem diese Werte gespeichert wurden - Wird vor allen anderen Wiederbelebungsfähigkeiten aktiv - In Dungeons werden bis zu 50%, im PvP bis zu 30% deiner max. HP registriert. - Wenn du mit [Zeit überwinden] wiederbelebt wirst, erhältst du für 45 Sek. (PvP 120 Sek.) den Debuff [Zeitumkehr]. - Cooldown-Reduzierung gilt nicht für Hyper-, Partner- und Zeit-Siegel-Skills. - Kann nicht mit [Wunschtraum], [Ewiger Demersio] oder [Aaru] kombiniert werden. DP-Verbrauch: - Im Dynamo-Modus (Machtbooster) verbrauchst du DP anstatt MP.
--	--	--	--

Diabolischer Esper	Mondschein-Serenade	Du manifestierst durch Esper eine Kraft, mit der du den Verstand der Gegner zerstörst. Serenade: - Während des Skills wiederholst du jede Sekunde diesen Debuff. - Der Gegner erhält Schaden, je nachdem wie oft dieser Debuff wiederholt getroffen hat. Synergie - Im Dynamo-Modus werden 200 DP verbraucht und 40 MP regeneriert. Gegner, die von Esper getroffen werden, erleiden einen erhöhten mag. Schaden. Serenade - Während des Skills wiederholst du jede Sekunde diesen Debuff - Der Gegner erleidet Trefferschaden je nach Stapelung seines Debuffs Synergie - Im Dynamo-Modus werden DP verbraucht und ein Teil davon wird als MP regeneriert. - Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus verbraucht MP und regeneriert einen Teil davon als DP. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Verbraucht 1 DW. - Bei Einsatz von 1 DW wird Serenade 33% öfter ausgeführt. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Esper-Freisetzung: 1.373% Magie-Attacke - Schaden an Gegnern durch Magie: +12%	Bei Esper-Freisetzung wird erlittener Schaden durch Attacke erhöht. Du manifestierst durch Esper eine Kraft, mit der du den Verstand der Gegner zerstörst. Gegner, die von Esper getroffen werden, erleiden einen erhöhten Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. Serenade - Während des Skills wiederholst du jede Sekunde diesen Debuff - Der Gegner erleidet Trefferschaden je nach Stapelung seines Debuffs Synergie - Im Dynamo-Modus werden DP verbraucht und ein Teil davon wird als MP regeneriert. - Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus verbraucht MP und regeneriert einen Teil davon als DP. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Verbraucht 1 DW. - Bei Einsatz von 1 DW wird Serenade 33%
---------------------------	----------------------------	---	--

		- Dauer: 24 Sek. Serenade - 1. Wiederholung: 675% Magie- Angriffe - 2. Wiederholung: 1.002% Magie- Angriffe - 3. Wiederholung: 1.406% Magie- Angriffe - Dauer: 24 Sek [PvP] Esper-Freisetzung: 310% Magie- Angriffe - Schaden an Gegnern durch Magie: +6% - Dauer: 24 Sek. Serenade - 1. Wiederholung: 161% Magie- Angriffe - 2. Wiederholung: 214% Magie- Angriffe - 3. Wiederholung: 268% Magie- Angriffe - Dauer: 24 Sek	öfter ausgeführt. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Esper-Freisetzung: 1.373% Magie-Angriffe - Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie- Angriffe: +12% - Dauer: 24 Sek. Serenade - 1. Wiederholung: 675% Magie-Angriffe - 2. Wiederholung: 1.002% Magie-Angriffe - 3. Wiederholung: 1.406% Magie-Angriffe - Dauer: 24 Sek [PvP] Esper-Freisetzung: 310% Magie-Angriffe - Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +6% - Dauer: 24 Sek. Serenade - 1. Wiederholung: 161% Magie-Angriffe - 2. Wiederholung: 214% Magie-Angriffe - 3. Wiederholung: 268% Magie-Angriffe - Dauer: 24 Sek
--	--	--	---

Diabolischer Esper	Befreiter Wille: Diabolischer Esper	[Dungeon] Stärkung der körperlichen Fähigkeiten - Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +15% - Kritischer Schaden: +6% - Verheerung: +15% Synergie-Verbesserung - Wahrscheinlichkeit von Wandlerpunkten bei Verwendung von Synergie-Skills im Dynamo-Modus (Machtbooster): 100% - Wahrscheinlichkeit, dass [Teleport-Skill] außerhalb des Dynamo-Modus keine Wandlerpunkte verbraucht: 100% [PvP] Stärkung der körperlichen Fähigkeiten - Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +15% - Kritischer Schaden: +6% - Verheerung: +15% Synergie-Verbesserung - Wahrscheinlichkeit von Wandlerpunkten bei Verwendung von Synergie-Skills im Dynamo-Modus (Machtbooster): 15% - Wahrscheinlichkeit, dass [Teleport-Skill] außerhalb des Dynamo-Modus keine	[Dungeon] Stärkung der körperlichen Fähigkeiten - Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +15% - Kritischer Schaden: +15% - Verheerung: +15% Synergie-Verbesserung - Wahrscheinlichkeit von Wandlerpunkten bei Verwendung von Synergie-Skills im Dynamo-Modus (Machtbooster): 100% - Wahrscheinlichkeit, dass [Teleport-Skill] außerhalb des Dynamo-Modus keine Wandlerpunkte verbraucht: 100% [PvP] Stärkung der körperlichen Fähigkeiten - Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +15% - Kritischer Schaden: +15% - Verheerung: +15% Synergie-Verbesserung - Wahrscheinlichkeit von Wandlerpunkten bei Verwendung von Synergie-Skills im
---------------------------	--	---	---

		Wandlerpunkte verbraucht: 15%	Dynamo-Modus (Machtbooster): 15% - Wahrscheinlichkeit, dass [Teleport-Skill] außerhalb des Dynamo-Modus keine Wandlerpunkte verbraucht: 15%
Paradoxon	[Wechsel] Gedankenbrecher	Du lässt ein Schockfeld um die Köpfe aller Gegner innerhalb deines Wirkradius entstehen. Magie- Abwehr der getroffenen Gegner wird verringert und Gegner in ihrer Nähe erleiden ebenfalls Schaden. (Im PvP verringert sich die Reichweite) Synergie - Im Dynamo-Modus (Machtbooster) verbrauchst du DP anstatt MP. [Dungeon] Schockfeld: 567% Magie-Attacke Gedankenbrecher - Magie-Abwehr: -20% - Dauer: 12 Sek. [PvP] Schockfeld: 141% Magie-Attacke Gedankenbrecher	Bei Gedankenbrecher wird Abwehr reduziert. Du lässt ein Schockfeld um die Köpfe aller Gegner innerhalb deines Wirkradius entstehen. Abwehr/Magie- Abwehr der getroffenen Gegner wird verringert und Gegner in ihrer Nähe erleiden ebenfalls Schaden. (Im PvP verringert sich die Reichweite.) Synergie - Im Dynamo-Modus (Machtbooster) verbrauchst du DP anstatt MP. [Dungeon] Schockfeld: 567% Magie-

		- Magie-Abwehr: -6% - Dauer: 6 Sek.	Attacke Gedankenbrecher - Abwehr/Magie-Abwehr: -14% - Dauer: 12 Sek. [PvP] Schockfeld: 141% Magie-Attacke Gedankenbrecher - Abwehr/Magie-Abwehr: -4,2% - Dauer: 6 Sek.
Paradoxon	[Wechsel] Mondschein-Serenade	Du manifestierst durch Esper eine Kraft innerhalb der Reichweite, die den Geist deines Gegners zerstört. Diese Kraft hilft dir und deinen Verbündeten in der Nähe. Gegner, die von Esper getroffen werden, erleiden einen erhöhten mag. Schaden. (Der Effekt von Zeit-Störung wird nicht aktiviert.) Serenade - Während des Skills wiederholst du jede Sekunde diesen Debuff. - Der Gegner erleidet Trefferschaden je nach Stapelung seines Debuffs. Synergie - Im Dynamo-Modus werden DP verbraucht, und ein Teil davon wird als MP regeneriert. - Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus verbraucht MP und regeneriert einen Teil davon als DP. [Dungeon] Esper-Freisetzung: 1.121% Magie-Attacke	Bei Esper-Freisetzung wird erlittener Schaden durch Attacke erhöht. Du manifestierst durch Esper eine Kraft innerhalb der Reichweite, die den Geist deines Gegners zerstört. Diese Kraft hilft dir und deinen Verbündeten in der Nähe. Gegner, die von Esper getroffen werden, erleiden einen erhöhten Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. (Der Effekt von Zeit-Störung wird nicht aktiviert.) Serenade - Während des Skills wiederholst du jede Sekunde diesen Debuff. - Der Gegner erleidet Trefferschaden je nach Stapelung seines Debuffs.

		- Schaden an Gegnern durch Magie: +12% - Dauer: 24 Sek. Serenade - 1. Wiederholung: 675% Magie- Angriffe - 2. Wiederholung: 1.002% Magie- Angriffe - 3. Wiederholung: 1.406% Magie- Angriffe - Dauer: 24 Sek. [PvP] Esper-Freisetzung: 253% Magie- Angriffe - Schaden an Gegnern durch Magie: +6% - Dauer: 24 Sek. Serenade - 1. Wiederholung: 161% Magie- Angriffe - 2. Wiederholung: 214% Magie- Angriffe - 3. Wiederholung: 268% Magie- Angriffe - Dauer: 24 Sek.	Synergie - Im Dynamo-Modus werden DP verbraucht, und ein Teil davon wird als MP regeneriert. - Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus verbraucht MP und regeneriert einen Teil davon als DP. [Dungeon] Esper-Freisetzung: 1.121% Magie-Angriffe - Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +12% - Dauer: 24 Sek. Serenade - 1. Wiederholung: 675% Magie-Angriffe - 2. Wiederholung: 1.002% Magie-Angriffe - 3. Wiederholung: 1.406% Magie-Angriffe - Dauer: 24 Sek. [PvP] Esper-Freisetzung: 253% Magie-Angriffe - Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +6% - Dauer: 24 Sek. Serenade - 1. Wiederholung: 161% Magie-Angriffe - 2. Wiederholung: 214% Magie-Angriffe - 3. Wiederholung: 268% Magie-Angriffe - Dauer: 24 Sek.
--	--	--	---

Paradoxon	[Wechsel] Partikel- Beschleuniger: Entropie	Du erschaffst ein Entropiefeld um den Gegner vor dir, der dir am nächsten ist. Wenn kein Gegner in der Nähe ist, wird ein Feld um dich erzeugt. Das Entropiefeld zieht die Gegner in der Nähe stark an. Bei Verwendung des Skills werden 10 Sek. lang (PvP: 5 Sek.) 3 DW pro Sek. regeneriert. Synergie - Im Dynamo-Modus werden DP verbraucht und ein Teil davon wird als MP regeneriert. - Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus verbraucht MP und regeneriert einen Teil davon als DP. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Max. -4 DW - Bei Machtbooster: pro 1 DW +5% Schaden (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Entropie: mehrfach 601% Magie-Attacke [PvP] Entropie: mehrfach 96% Magie-Attacke	Bei Treffern durch Entropie wird Abwehr ignoriert. Du erschaffst ein Entropiefeld um den Gegner vor dir, der dir am nächsten ist Wenn kein Gegner in der Nähe ist, wird ein Feld um dich erzeugt Das Umkehrfeld zieht die Gegner in der Nähe stark an und fügt ihnen Schaden zu, der Teile ihrer Abwehr ignoriert. Bei Verwendung des Skills werden 10 Sek. lang (PvP: 5 Sek.) 3 DW pro Sek. regeneriert. Synergie - Im Dynamo-Modus werden DP verbraucht und ein Teil davon wird als MP regeneriert. - Aktivierung außerhalb des Dynamo-Modus verbraucht MP und regeneriert einen Teil davon als DP. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Max. -4 DW - Bei Machtbooster: pro 1 DW +5% Schaden (Auch ohne DW
------------------	--	---	---

			einsetzbar.) [Dungeon] Entropie: mehrfach 601% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 40% [PvP] Entropie: mehrfach 96% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 10%
Impuls-Tracker	Stimpack	Mischen wir ein bisschen von diesem Stoff ... mit diesem ... Ausgezeichnet! Ein Energiefeld, das für Verbündete und auch Gegner verwendet werden kann. Dieses falsch zusammengebraute Gemisch verleiht getroffenen Zielen zwar erhöhte Attacke/Magie-Attacke, verringert dafür aber ihre Abwehr.	Attacke/Magie-Attacke wird nicht mehr erhöht und Abwehr/Magie-Abwehr wird nicht mehr verringert. Effekt von Toxische Dosis wird entfernt. Mischen wir ein bisschen von diesem Stoff ... mit diesem ... Ausgezeichnet!

		Toxische Dosis - Bei Verbündeten mit Buff-Effekten wird der Debuff Toxische Dosis 1-mal gestapelt. - Die Stapelung kann nur durch den Skill Immunität entfernt werden. [Dungeon] Stimpack: 1.254% Attacke [Stimpack] - Attacke/Magie-Attacke: +10% - Abwehr: -20% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Stimpack: 446% Attacke [Stimpack] - Attacke/Magie-Attacke: +5% - Abwehr: -10% - Dauer: 10 Sek.	[Dungeon] Stimpack: 1.254% Attacke [PvP] Stimpack: 446% Attacke
Impuls-Tracker	Untersuchung	[Dungeon] Biopsie: mehrfach 436% Attacke [Untersuchung] - Alle Resistenzen der Gegner: -150 - Dauer: 10 Sek. [PvP] Biopsie: mehrfach 91% Attacke [Untersuchung] - Alle Resistenzen der Gegner: -75 - Dauer: 10 Sek.	Attacke/Magie-Attacke wird reduziert. [Dungeon] Biopsie: mehrfach 436% Attacke [Untersuchung] - Attacke/Magie-Attacke: -20% - Alle Resistenzen der Gegner: -150 - Dauer: 60 Sek. [PvP] Biopsie: mehrfach 91% Attacke [Untersuchung]

			- Attacke/Magie-Attacke: -10% - Alle Resistenzen der Gegner: -75 - Dauer: 12 Sek.
Zersetzer	Befreiter Wille: Zersetzer	[Dungeon] Wird aktiv bei Verwendung von Skills - Stimpack: 10 Sek. lang Attacke/Magie-Attacke +10% - Immunität: 10 Sek. lang alle Resistenzen +100 Aktiv für die Dauer des Buffs - Wundheilung: HP-/MP-Regeneration durch Erholungstrank: +10% - Schmerztherapie: Erlittener Schaden: -5% - Entgiftung: Schaden von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +5% [PvP] Wird aktiv bei Verwendung von Skills - Stimpack erhöht 10 Sek. lang Attacke/Magie-Attacke +5% - Immunität: 10 Sek. lang alle Resistenzen +50 Aktiv für die Dauer des Buffs - Wundheilung: HP-/MP-Regeneration durch Erholungstrank:	[Dungeon] Wird aktiv bei Verwendung von Skills - Immunität: 30 Sek. lang Attacke/Magie-Attacke +10%, alle Resistenzen +100 Aktiv für die Dauer des Buffs - Wundheilung: HP-/MP-Regeneration durch Erholungstrank: +10% - Schmerztherapie: Erlittener Schaden: -5% - Entgiftung: Schaden von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +5% [PvP] Wird aktiv bei Verwendung von Skills - Immunität: 30 Sek. lang Attacke/Magie-Attacke +5%, alle Resistenzen +50 Aktiv für die Dauer des Buffs - Wundheilung: HP-/MP-

		+10% - Schmerztherapie: Erlittener Schaden: -5% - Entgiftung: Schaden von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +5%	Regeneration durch Erholungstrank: +10% - Schmerztherapie: Erlittener Schaden: -5% - Entgiftung: Schaden von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +5%
Zersetzer	Somatologie	Der menschliche Organismus muss in seiner Substanz verstanden und konserviert werden. Erhöht deine Attacke, deine Laufgeschwindigkeit, Sprungkraft und Angriffsgeschwindigkeit.	Skillbeschreibung wird optimiert. Der menschliche Organismus muss in seiner Substanz verstanden und konserviert werden. Erhöht deine Attacke, deine Laufgeschwindigkeit, Sprungkraft und Angriffsgeschwindigkeit. Bei Einsatz von Skills mit Effekten von Toxische Dosis werden Debuffs über

		Verbündete verhängt. Mit jedem Stapel erhöht sich die Wirkung des Debuffs und ein neuer Debuff wird hinzugefügt. Toxische Dosis Stufe 1 (1-20): MP-Erhalt bei Treffer -0,25% (max. -5%) Toxische Dosis Stufe 2 (21-40): Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit -0,25% (max. -5%) Toxische Dosis Stufe 3 (41-60): Krit. Treffer -0,25% (max. -5%) Toxische Dosis Stufe 4 (61-80): Krit. Treffer -0,25% (max. -5%) Toxische Dosis Stufe 5 (81-100): Angriffsgeschwindigkeit -0,25% (max. -5%) * Effekte von Toxische Dosis können nur durch Immunität-Skills aufgehoben werden.
--	--	--

Zersetzer	Wundheilung	Schickt Nasod-Drohnen mit HP- und MP-Tränken zu Verbündeten. Behandelte Verbündete regenerieren sofort einen Teil ihrer HP/MP und anschließend für eine kurze Zeit kontinuierlich. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Max. -3 DW - Bei Machtbooster pro eingesetztem DW sofortige Regeneration +5% (PvP: +0,25%) (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Wundheilung (wundheilung: % attacke wundheilung: % attacke): 10.052% [Wundheilung] - Sofortige HP-/MP-Regeneration: 40% - HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +12% - Dauer: 7 Sek. [PvP] Wundheilung (wundheilung: % attacke wundheilung: % attacke): 2.151%	Dynamo-Wandler bei Machtbooster wird nicht mehr verbraucht. Sofortige HP-/MP-Regeneration wird entfernt. Je nach Kampfkraft werden pro Sekunde HP regeneriert. Schickt Nasod-Drohnen mit HP- und MP-Tränken zu Verbündeten. Behandelte Verbündete regenerieren ihre HP/MP für eine kurze Zeit kontinuierlich. [Dungeon] Wundheilung (wundheilung: % attacke wundheilung: % attacke): 10.052% [Wundheilung] - HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +20% - HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,075% - Dauer: 5 Sek. [PvP] Wundheilung: 2.151% Angriff [Wundheilung] - HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: 1%
-----------	-------------	---	---

		[Wundheilung] - Sofortige HP-/MP-Regeneration: 2% - HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +0,6% - Dauer: 7 Sek.	- HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,00375% - Dauer: 5 Sek.
Zersetzer	[Stark] Wundheilung	Verstärkt - Bei sofortiger Regeneration werden alle Spezialressourcen regeneriert (NE, Kanonenkugel, Geistenergie, DW, Kombinationspunkte, Machtpunkte, Empfindsamkeitspunkte und Edelsteine)	Verstärkt - Regeneriert folgende Spezialressourcen: NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo-Wandlerpunkt, Kombinationspunkt, Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein.

Zersetzer	Immunität	Nach Scannen des Umfelds werden Nasod-Drohnen ausgesendet, die für die Dauer ihres Flugs die Immunität aufrechterhalten. Wer unter dem Effekt der Stabilisierung steht, wird von Toxische Dosis und restlichen Debuffs befreit und bleibt immun. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Max. -3 DW - Bei Machtbooster erhöht sich pro eingesetztem DW die Dauer der Drohne: +1 Sek. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Immunität: mehrfach 693% Angriffe [Immunität] - Debuffs werden aufgehoben oder ignoriert - Dauer: 3 Sek. [PvP] Immunität: mehrfach 156% Angriffe [Immunität] - Debuffs werden	Dynamo-Wandler bei Machtbooster wird nicht mehr verbraucht. Die Angriffsgeschwindigkeit wird zusätzlich erhöht. Nach Scannen des Umfelds wird die Angriffsgeschwindigkeit von Verbündeten erhöht und bei gescannten Verbündeten die Immunität aufrechterhalten. Wer unter dem Effekt der Stabilisierung steht, wird von Toxische Dosis und restlichen Debuffs befreit und bleibt immun. Generiert Dynamo-Punkte: - Bei Verwendung des Skills werden 40 DP regeneriert. - Im Dynamo-Modus werden keine DP regeneriert. [Dungeon] Immunität: mehrfach 693% Angriffe - Angriffsgeschwindigkeit: +15% - Dauer: 60 Sek.
-----------	-----------	---	---

		aufgehoben oder ignoriert - Dauer: 3 Sek.	[Immunität] - Verleiht Debuff-Immunität und -Auflösung - Dauer: 8 Sek. [PvP] Immunität: mehrfach 156% Attacke - Angriffsgeschwindigkeit: +15% - Dauer: 12 Sek. [Immunität] - Verleiht Debuff-Immunität und -Auflösung - Dauer: 8 Sek.
Zersetzer	Fehldiagnose	Ich bedaure, aber für eine Behandlung ist es leider zu spät. Eine falsche Diagnose täuscht den Gegner für eine bestimmte Zeit und verringert seine Attacke/Magie-Attacke. Verbraucht Dynamo-Wandler: - Max. -1 DW - Bei Machtbooster erhöht sich pro eingesetztem DW die Dauer des Debuffs: +1 Sek. (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Syndrom: mehrfach 651% Attacke [Fehldiagnose]	Attacke/Magie-Attacke wird nicht mehr reduziert. Dynamo-Wandler bei Machtbooster wird nicht mehr verbraucht. Wird zum DP-Regenerierungsskill. Ich bedaure, aber für eine Behandlung ist es leider zu spät. Generiert Dynamo-Punkte: - Bei Verwendung des Skills werden 20 DP regeneriert. - Im Dynamo-Modus

		- Attacke/Magie-Attacke: - 10% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Syndrom: mehrfach 162% Attacke [Fehldiagnose] - Attacke/Magie-Attacke: - 10% - Dauer: 5 Sek.	werden keine DP regeneriert. [Dungeon] Syndrom: mehrfach 651% Attacke [PvP] Syndrom: mehrfach 162% Attacke
Zersetzer	[Stark] Fehldiagnose	Verstärkt: - Attacke/Magie-Attacke: - 10%	Verstärkt: - Cooldown: -2 Sek.
Zersetzer	Entgiftung	Der Datensatz ist korrumpiert. Warum müssen Testsubjekte auch so empfindlich sein ...! Wie lästig. Generiert ein Energiefeld, das den Körper in einen optimalen Zustand bringt. Gewährt Verbündeten im Bereich erhöhten Schaden von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Entgiftung: mehrfach 168% Attacke [Entgiftung] - Schaden von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +10% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Entgiftung: mehrfach 39%	Erhöhter Schaden aller Skills wird entfernt. Erhöht Attacke und Magie-Attacke. Verringert Abwehr und Magie-Abwehr. Buff-Effekte werden nicht mehr innerhalb eines bestimmten Wirkungsbereichs angewendet, sondern über eine feste Buff-Dauer aufrechterhalten. Der Datensatz ist korrumpiert. Warum müssen Testsubjekte auch so empfindlich sein ...! Wie lästig. Ein Energiefeld, das für Verbündete und auch Gegner verwendet werden

		Attacke [Entgiftung] - Schaden von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +5% - Dauer: 15 Sek.	kann. Das wachsende Feld erhöht für eine Weile die Attacke/Magie-Attacke von Verbündeten und verringert die Abwehr von Gegnern. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Entgiftung: mehrfach 168% Attacke [Entgiftung] - Attacke/Magie-Attacke: +12% - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Dauer: 60 Sek. [PvP] Entgiftung: mehrfach 39% Attacke [Entgiftung] - Attacke/Magie-Attacke: +6% - Abwehr/Magie-Abwehr: -7,5% - Dauer: 12 Sek.
Zersetzer	Schmerztherapie	Generiert ein Energiefeld und verschafft betroffenen Verbündeten im Bereich Linderung ihrer Schmerzen. (Auch im Sprung verwendbar.) Verbraucht Dynamo-Wandler: - Max. -3 DW - Bei Machtbooster pro eingesetztem DW erlittener	Cooldown aller Skills wird beschleunigt und Schaden aller Skills wird erhöht. Skillbeschreibung wird optimiert.

		Schaden: -2% (PvP -1%) (Auch ohne DW einsetzbar.) [Dungeon] Schmerztherapie: mehrfach 436% Angriffe [Schmerztherapie] - Erlittener Schaden: -14% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Schmerztherapie: mehrfach 104% Angriffe [Schmerztherapie] - Erlittener Schaden: -7% - Dauer: 15 Sek.	Bei Machtbooster verbraucht der Skill keine DW. Wird zum DP- Regenerierungsskill. Generiert ein Energiefeld, das betroffenen Verbündeten im Bereich Linderung ihrer Schmerzen verschafft, den Schaden aller ihrer Skills erhöht und deren Cooldown beschleunigt. (Auch im Sprung verwendbar.) Generiert Dynamo-Punkte: +20 DP - Im Dynamo-Modus werden keine DP regeneriert. [Dungeon] Schmerztherapie: mehrfach 436% Angriffe [Schmerztherapie] - Erlittener Schaden: -20% - Cooldown- Geschwindigkeit aller Skills: +20% - Schaden aller Skills: +12% - Dauer: 60 Sek. [PvP] Schmerztherapie: mehrfach 104%
--	--	---	---

			Attacke [Schmerztherapie] Erlittener Schaden: - 10% - Cooldown- Geschwindigkeit aller Skills: +20% - Schaden aller Skills: +6% - Dauer: 12 Sek.
Zersetzer	Massendiagnose	Nahe Verbündeten werden behandelt und für die Dauer des Buffs werden ihre Attacke/Magie- Attacke erhöht. [Dungeon] Befunde: mehrfach 2.050% Attacke [Massendiagnose] - Attacke/Magie-Attacke: +8% - Dauer: 120 Sek. [PvP] Befunde: mehrfach 246% Attacke [Massendiagnose] - Attacke/Magie-Attacke: +8% - Dauer: 60 Sek.	Erhöhung der Attacke/Magie-Attacke wird entfernt. Cooldown- Geschwindigkeit von Hyper-/Meister-Skills bei Gruppenmitgliedern (außer dir) wird erhöht. Nahe Verbündete (außer du selbst) werden behandelt und für die Dauer der Cooldown ihrer Hyper- /Meister-Skills beschleunigt. [Dungeon] Befunde: mehrfach 2.050% Attacke [Massendiagnose] - Cooldown-

			Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +20% - Dauer: 120 Sek. [PvP] Befunde: mehrfach 246% Attacke [Massendiagnose] - Cooldown- Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +20% - Dauer: 60 Sek.
Zersetzer	Toxische Dosis	Toxische Dosis Stufe 5 Attacke/Magie-Attacke: -2,5% pro Stapel	Effekt von Toxische Dosis Stufe 5 wird verändert. Toxische Dosis Stufe 5 Attacke/Magie-Attacke: -0,25% pro Stapel
Overmind	[Wechsel] Entgiftung	Der Datensatz ist korrumpiert. Warum müssen Testsubjekte auch so empfindlich sein ...! Wie lästig. Generiert ein Energiefeld, das den Körper in einen optimalen Zustand bringt. Gewährt Verbündeten erhöhten Schaden von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills. [Dungeon] Entgiftung: 3.118% Attacke	Erhöhter Schaden aller Skills wird entfernt. Erhöht Attacke und Magie-Attacke. Verringert Abwehr und Magie-Abwehr. Der Datensatz ist korrumpiert. Warum müssen Testsubjekte auch so empfindlich sein ...! Wie lästig. Ein Energiefeld, das für Verbündete und auch

		[Entgiftung] - Schaden von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +10% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Entgiftung: 742% Attacke [Entgiftung] - Schaden von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills: +5% - Dauer: 15 Sek.	Gegner verwendet werden kann. Das wachsende Feld erhöht für eine Weile die Attacke/Magie-Attacke von Verbündeten und verringert die Abwehr von Gegnern. [Dungeon] Entgiftung: 3.118% Attacke [Entgiftung] - Attacke/Magie-Attacke: +12% - Abwehr/Magie-Abwehr: -15% - Dauer: 60 Sek. [PvP] Entgiftung: 742% Attacke [Entgiftung] - Attacke/Magie-Attacke: +6% - Abwehr/Magie-Abwehr: -7,5% - Dauer: 12 Sek.
--	--	---	---

Overmind	[Wechsel] Partikel- Beschleuniger: Nocebo-Effekt	Du suchst die Umgebung nach Gegnern ab und verschreibst unsinnige Rezepte. Nach Verwendung des Skills werden 10 Sek. lang folgende Skills verstärkt aktiviert. - Narkose/Immunität/Schmerztherapie: Bei Machtbooster wird kein DW verbraucht und der max. Effekt wird aktiviert. - Stimpack/Entgiftung: Buff-Effekt +25% [Dungeon] Verschreibung: mehrfach 1.438% Angriffe [PvP] Verschreibung: mehrfach 289% Angriffe	Stimpack/Entgiftung: Buff-Effekt +25% wird entfernt. Du suchst die Umgebung nach Gegnern ab und verschreibst unsinnige Rezepte. Nach Verwendung des Skills werden 10 Sek. lang folgende Skills verstärkt aktiviert. - Narkose: Bei Machtbooster wird kein DW verbraucht und der max. Effekt wird aktiviert. [Dungeon] Verschreibung: mehrfach 1.438% Angriffe [PvP] Verschreibung: mehrfach 289% Angriffe
Overmind	Trolley Dilemma	[Dungeon] Selektion: mehrfach 891% Angriffe Resultat: mehrfach 1.576% Angriffe [Trolley Dilemma] - Cooldown von Spezialaktiv-Skill: -50% - MP-Verbrauch von Spezialaktiv-	Beschleuniger Cooldown von Spezialaktiv-Skills wird entfernt. Max. HP und MP wird

		Skill: -20% - Dauer: 120 Sek. [PvP] Selektion: mehrfach 106% Attacke Resultat: mehrfach 189% Attacke [Trolley Dilemma] - Cooldown von Spezialaktiv-Skill: -10% - MP-Verbrauch für Spezialaktiv-Skill: -5% - Dauer: 60 Sek.	erhöht. [Dungeon] Selektion: mehrfach 891% Attacke Resultat: mehrfach 1.576% Attacke [Trolley Dilemma] - Max. HP +20% - Max. MP: +60 - MP-Verbrauch von Spezialaktiv-Skill: -20% - Dauer: 120 Sek. [PvP] Selektion: mehrfach 106% Attacke Resultat: mehrfach 189% Attacke [Trolley Dilemma] - Max. HP +10% - Max. MP: +30 - MP-Verbrauch für Spezialaktiv-Skill: -5% - Dauer: 60 Sek.
Overmind	Neuroanatomie	Kombinieren wir Forschung aus verschiedenen Bereichen, um optimierte Ergebnisse zu erzielen. Auch im Konfigurationsmodus	Sämtliche Schäden werden zusätzlich erhöht. Die Buff-Dauer von Neuroanatomie wird angepasst. Kombinieren wir Forschung

		(Machtbooster) werden bei Einsatz von DP-Generierungsskills DP generiert. Erhöht bei bestimmten Skills die Krit. Treffer und Verheerung. Gilt für die Skills: Notruf, Radio Sectio, Code Gelb, Physiotherapie, Defibrillator, [Wechsel] Raumbrecher: Datenerfassung [Dungeon] Krit. Treffer: +20% Verheerung: +20% Dauer: 20 Sek. [PvP] Krit. Treffer: +20% Verheerung: +20% Dauer: 10 Sek.	aus verschiedenen Bereichen, um optimierte Ergebnisse zu erzielen. Auch im Konfigurationsmodus (Machtbooster) werden bei Einsatz von DP-Generierungsskills DP generiert. Erhöht bei bestimmten Skills die Krit. Treffer, Verheerung und sämtlichen Schaden. Gilt für die Skills: Notruf, Radio Sectio, Code Gelb, Physiotherapie, Defibrillator, [Wechsel] Raumbrecher: Datenerfassung [Dungeon] Krit. Treffer: +20% Verheerung: +20% Sämtlicher Schaden: +15% Dauer: 30 Sek. [PvP] Krit. Treffer: +20% Verheerung: +20% Sämtlicher Schaden: +7,5% Dauer: 15 Sek.
--	--	--	---

[Lu/Ciel]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Lu/Ciel	Emblem der Bestrafung	[Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +20% Krit. Schaden: +20% Dauer: 30 Sek [PvP]	Berechnung des Krit. Schadens wird angepasst. [Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Krit.

		Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +10% Krit. Schaden: +10% Dauer: 15 Sek.	Treffer: +20% Krit. Schaden: +20% Dauer: 60 Sek [PvP] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +10% Krit. Schaden: +10% Dauer: 15 Sek
Chiliarch	Macht von Oriax	Du aktivierst die Macht deines Dämonenkörpers.	Effekt von Mächtiger Körper gilt nur für den Spieler selbst. Du aktivierst die Macht deines Dämonenkörpers
Todesengel	Höchststrafe	[Dungeon] [Dämonenhorde] - Kollision: mehrfach 374% Attacke - Explosion: 256% Attacke [Land des Todes] - Todesenergie: mehrfach 493% Attacke - Dauer: 5 Sek. - Erlittener Schaden durch Attacke: +15% - Dauer: 3 Sek. [PvP] [Dämonenhorde] - Kollision: mehrfach 120% Attacke - Explosion: 81% Attacke [Land des Todes] - Todesenergie: mehrfach 157% Attacke - Dauer: 5 Sek. - Erlittener Schaden durch Attacke: +7,5% - Dauer: 3 Sek.	Bei Land des Todes wird erlittener Schaden durch Magie-Attacke erhöht. [Dungeon] [Dämonenhorde] - Kollision: mehrfach 374% Attacke - Explosion: 256% Attacke [Land des Todes] - Todesenergie: mehrfach 493% Attacke - Dauer: 5 Sek. - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% - Dauer: 3 Sek. [PvP] [Dämonenhorde]

			- Kollision: mehrfach 120% Angriffe - Explosion: 81% Angriffe [Land des Todes] - Todesenergie: mehrfach 157% Angriffe - Dauer: 5 Sek. - Erleideter Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +6% - Debuff-Dauer: 3 Sek.
Todesengel	Erlösung	[Dungeon] Treffer: 8.318% Angriffe - Bei 2 getroffenen Gegnern, wird ein höherer Schaden der [Todeswelle] ausgelöst. - Schaden des zusätzlichen Treffers: 50% der Beschwörung Schaden des zusätzlichen Treffers pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +5% (max. +50%) [Todeswelle] - Durch Krit. Treffer erleideter Schaden: +12% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Treffer: 2.137% Angriffe - Bei 2 getroffenen Gegnern, wird ein höherer Schaden der [Todeswelle] ausgelöst. - Schaden des zusätzlichen Treffers: 20% der Beschwörung Schaden des zusätzlichen	[Dungeon] Treffer: 8.318% Angriffe - Bei 2 getroffenen Gegnern, wird ein höherer Schaden der [Todeswelle] ausgelöst. - Schaden des zusätzlichen Treffers: 50% der Beschwörung Schaden des zusätzlichen Treffers pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +5% (max. +50%) [Todeswelle] - Durch Krit. Treffer erleideter Schaden: +8% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Treffer: 2.137% Angriffe - Bei 2 getroffenen Gegnern, wird ein höherer Schaden der [Todeswelle] ausgelöst. - Schaden des zusätzlichen Treffers: 20% der Beschwörung Schaden des zusätzlichen Treffers

		Treffers pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +2,5% (max. +25%) [Todeswelle] - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +6% - Dauer: 7,5 Sek.	pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +2,5% (max. +25%) [Todeswelle] - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +4% - Dauer: 7,5 Sek.
Todesengel	Aura der Angst	Lv.4 [Dungeon] Wahrscheinlichkeit: 30% Physischer Krit. Schaden: +15% Angriff [PvP] Aktivierungswahrscheinlichkeit: 10,5% Physischer Krit. Schaden: +7,5%	Lv.4 [Dungeon] Wahrscheinlichkeit: 30% Physischer Krit. Schaden: +23% Angriff [PvP] Aktivierungswahrscheinlichkeit: 10,5% Physischer Krit. Schaden: +9,2%
Todesengel	Drohung der Angst	Lv.4 [Dungeon] Wahrscheinlichkeit, 'Schleichende Angst' beizubehalten: 20% Cooldown: -7 Sek. Wartezeit für Reaktivierung: 7 Sek. [PvP] Wahrscheinlichkeit, 'Schleichende Angst' beizubehalten: 20% Cooldown: -3 Sek. Wartezeit für Reaktivierung: 7 Sek.	Lv.4 [Dungeon] Wahrscheinlichkeit, 'Schleichende Angst' beizubehalten: 20% Cooldown: -10 Sek. Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek. [PvP] Wahrscheinlichkeit, 'Schleichende Angst' beizubehalten: 20% Cooldown: -3 Sek. Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek.

Katastrophe	Gedanken der Angst	[Dungeon] MP-Regeneration des inaktiven Charakters bei Treffer gegen Dämonischer Diener: +30 Kombinationspunkte bei Treffer gegen Dämonischer Diener: +3 Erhöhter Schaden je nach Stapel von [Gedanken der Angst]: 40% pro Stapel [PvP] MP-Regeneration des inaktiven Charakters bei Treffer gegen Dämonischer Diener: +3 Kombinationspunkte bei Treffer gegen Dämonischer Diener: +1 Erhöhter Schaden je nach Stapel von [Gedanken der Angst]: 10% pro Stapel	[Dungeon] MP-Regeneration des inaktiven Charakters bei Treffer gegen Dämonischer Diener: +30 Kombinationspunkte bei Treffer gegen Dämonischer Diener: +5 Erhöhter Schaden je nach Stapel von [Gedanken der Angst]: 40% pro Stapel [PvP] MP-Regeneration des inaktiven Charakters bei Treffer gegen Dämonischer Diener: +3 Kombinationspunkte bei Treffer gegen Dämonischer Diener: +1 Erhöhter Schaden je nach Stapel von [Gedanken der Angst]: 10% pro Stapel
Königswächter	Schatten	Du beschwörst einen Schatten, der den K.O.-Wert des Ziels verringert und danach noch eine Weile bestehen bleibt. (Auch im Sprung verwendbar.) Schatten - Absorbiert 20% des Schadens, den du erleidest. - HP: 25% deiner HP (im PvP 12,5%) - Gegner, die durch den Schatten laufen, erleiden Abzüge auf Magie-Attacke und Magie-Abwehr [Dungeon] Beschwörung: 483% Magie-Attacke - K.O.-Wert: -22 Fester Schatten: - Magie-Attacke, Magie-Abwehr: -31% (für 10 Sek.) - Dauer: 8 Sek.	Magie-Attacke wird nicht mehr reduziert. Abwehr wird erhöht. Du beschwörst einen Schatten, der den K.O.-Wert des Ziels verringert und danach noch eine Weile bestehen bleibt. (Auch im Sprung verwendbar.) Schatten - Absorbiert 20% des Schadens, den du erleidest. - HP: 25% deiner HP (im PvP 12,5%) - Gegner, die durch den Schatten laufen, erleiden Abzüge auf

		[PvP] Beschwörung: 121% Magie- Angriffe - Bei Treffer: K.O.-Wert -22 Fester Schatten: - Magie-Angriffe, Magie-Abwehr: -15,5% (für 5 Sek.) - Dauer: 8 Sek.	Abwehr/Magie-Abwehr [Dungeon] Beschwörung: 483% Magie-Angriffe - K.O.-Wert: -22 Fester Schatten: - Abwehr/Magie-Abwehr: -20% (Dauer: 10 Sek.) - Dauer: 8 Sek. [PvP] Beschwörung: 121% Magie-Angriffe - Bei Treffer: K.O.-Wert -22 Fester Schatten: - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% (Dauer: 5 Sek.) - Dauer: 8 Sek.
Noblesse	Schattenblitz	[Dungeon] Geisterspeer: 149% Magie- Angriffe Explosion: 421% Magie-Angriffe - Anzahl Geisterspeer: 12 - Krit. Schaden: +10% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Geisterspeer: 47% Magie-Angriffe Explosion: 135% Magie-Angriffe - Anzahl Geisterspeer: 12 - Krit. Schaden: +10% - Dauer: 7,5 Sek.	[Dungeon] Geisterspeer: 149% Magie-Angriffe Explosion: 421% Magie-Angriffe - Anzahl Geisterspeer: 12 - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +12% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Geisterspeer: 47% Magie-Angriffe Explosion: 135% Magie-Angriffe - Anzahl Geisterspeer: 12 - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +12% - Dauer: 7,5 Sek.
Noblesse	Hingabe des Adels	[Dungeon] Anzahl der Geisterspeer: +6 Schaden: +23% Dauer: 8 Sek. [PvP] Anzahl der Geisterspeer: +6 Schaden: +11,5% Dauer: 8 Sek.	[Dungeon] Anzahl der Geisterspeer: +6 Schaden: +28% Dauer: 8 Sek. [PvP] Anzahl der Geisterspeer: +6 Schaden: +11,2% Dauer: 8 Sek.

Noblesse	Chaosregen	Du wirfst Geisterspeere in die Luft und lässt sie auf den Boden herabregnen, um deine Gegner zu vernichten. Cooldown von Skills werden je nach Kombinationspunkte-Verbrauch verringert. Kombinationsskill - Nur möglich bei voller Kombinationspunkte-Anzeige. [Dungeon] Erstellen von Geisterspeeren: 2.367% Magie-Attacke Geisterspeer-Abwurf: mehrfach 338% Magie-Attacke Cooldown der Skills pro verbrauchtem Kombinationspunkt: -2,5% (max. -25%) [PvP] Erstellen von Geisterspeeren: 433% Magie-Attacke Geisterspeer-Abwurf: mehrfach 40% Magie-Attacke Cooldown der Skills pro verbrauchtem Kombinationspunkt: -1,25% (max. -12,5%)	Bei Geisterspeer-Abwurf wird Abwehr ignoriert. Du wirfst Geisterspeere in die Luft und lässt sie auf den Boden herabregnen, um deine Gegner zu vernichten. Gelandete Geisterspeere ignorieren einen Teil der gegnerischen Abwehr und fügen Schaden zu. Cooldown von Skills werden je nach Kombinationspunkte-Verbrauch verringert. Kombinationsskill - Nur möglich bei voller Kombinationspunkte-Anzeige. [Dungeon] Erstellen von Geisterspeeren: 2.367% Magie-Attacke Geisterspeer-Abwurf: mehrfach 338% Magie-Attacke Geisterspeer-Abwehr ignorieren: 40% Cooldown der Skills pro verbrauchtem Kombinationspunkt: -2,5% (max. -25%)
----------	------------	---	---

			[PvP] Erstellen von Geisterspeeren: 433% Magie-Attacke Geisterspeer-Abwurf: mehrfach 40% Magie-Attacke Geisterspeer-Abwehr ignorieren: 10% Cooldown der Skills pro verbrauchtem Kombinationspunkt: -1,25% (max. -12,5%)
Unschuld	[Wechsel] Schatten	Du lässt deinen Schatten zurück und schreitest vorwärts. Schatten - Gegner, die durch den Schatten laufen, erleiden Abzüge auf Magie-Attacke und Magie-Abwehr [Dungeon] Beschwörung: 651% Magie-Attacke Fester Schatten: - Magie-Attacke, Magie-Abwehr: -31% (für 10 Sek.) - Dauer: 3 Sek. [PvP] Beschwörung: 231% Magie-Attacke Fester Schatten: - Magie-Attacke, Magie-Abwehr: -15,5% (für 5 Sek.) - Dauer: 3 Sek.	Magie-Attacke wird nicht mehr reduziert. Abwehr wird erhöht. Du lässt deinen Schatten zurück und schreitest vorwärts. Schatten - Gegner, die durch den Schatten laufen, erleiden Abzüge auf Abwehr/Magie-Abwehr [Dungeon] Beschwörung: 651% Magie-Attacke Fester Schatten: - Abwehr/Magie-Abwehr: -20% (Dauer: 10 Sek.) - Dauer: 3 Sek. [PvP] Beschwörung: 231% Magie-Attacke Fester Schatten: - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% (Dauer: 5 Sek.) - Dauer: 3 Sek.

Unschuld	Unschuldiges Duett	Wenn der erste Treffer eines Wechselskills erfolgreich ist, verringert sich der Cooldown aller Skills. Bei einem Kombinationsskill steigen für eine bestimmte Zeit die Magie-Attacke sowie Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit von dir und deinen Verbündeten. [Dungeon] Cooldown-Zeit: -15% (außer Hyper- und Partner-Skills) Eigene Lauf-/Angriffsgeschwindigkeit: +15% Angriffs-/Laufgeschwindigkeit deiner Verbündeten: +10% Magie-Attacke: +12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Cooldown-Zeit: -15% (außer Hyper- und Partner-Skills) Eigene Lauf-/Angriffsgeschwindigkeit: +15% Angriffs-/Laufgeschwindigkeit deiner Verbündeten: +10% Magie-Attacke: +6% Dauer: 15 Sek.	Bufs von Kombinationsskills werden nur auf den Spieler angewendet. Wenn der erste Treffer eines Wechselskills erfolgreich ist, verringert sich der Cooldown aller Skills. Bei einem Kombinationsskill steigen für eine Weile deine Magie-Attacke sowie Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit. [Dungeon] Cooldown-Zeit: -15% (außer Hyper- und Partner-Skills) Lauf-/Angriffsgeschwindigkeit: +15% Magie-Attacke: +12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Cooldown-Zeit: -15% (außer Hyper- und Partner-Skills) Lauf-/Angriffsgeschwindigkeit: +15% Magie-Attacke: +6% Dauer: 15 Sek.
Unschuld	[Wechsel] Schattenblitz	[Dungeon] Geisterspeer: 4.302% Magie-Attacke	[Dungeon] Geisterspeer: 4.302% Magie-Attacke

		Schockwelle: 1.434% Magie- Angriffe - Krit. Schaden: +10% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Geisterspeer: 1.553% Magie- Angriffe Schockwelle: 517% Magie- Angriffe - Krit. Schaden: +10% - Dauer: 7,5 Sek.	Schockwelle: 1.434% Magie-Angriffe - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +12% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Geisterspeer: 1.553% Magie- Angriffe Schockwelle: 517% Magie-Angriffe - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +12% - Dauer: 7,5 Sek.
Diabla	Bluttausch	Entfesselt deine Kraft und setzt dämonische Energie frei. 20 Sek. lang wird dein Körper verstärkt und du wirst von Zerstörungswut erfasst (im PvP 8 Sek.).	Entfesselt deine Kraft und setzt dämonische Energie frei. 60 Sek. lang wird dein Körper verstärkt und du wirst von Zerstörungswut erfasst (im PvP 8 Sek.).
Diabla	Dornenhölle	[Dungeon] Dunkle Dornen: 3.727% Angriffe Abwehr/Magie-Abwehr: -33% Dauer: 15 Sek. [PvP] Dunkle Dornen: 1.419% Angriffe Abwehr/Magie-Abwehr: -16,5% Dauer: 15 Sek.	[Dungeon] Dunkle Dornen: 3.727% Angriffe Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Dunkle Dornen: 1.419% Angriffe Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek.
Diabla	Todesangst	Die rasende Dämonenenergie wird erweitert und zur Explosion gebracht. Gegner, die von der Explosion getroffen werden, verfallen in den Zustand Betäubung und erleiden während der Dauer zusätzlichen Schaden Dämonenenergie-Explosion - Während der Dauer zusätzlicher Schaden von 20% - Dauer: 10 Sek	Schadensbonus wird entfernt. Die rasende Dämonenenergie wird erweitert und zur Explosion gebracht. Getroffene Gegner erleiden Betäubung.

Diabla	Altar des Bösen	Die in dir schlummernde Kraft wird entfesselt, während der Zusammenhalt mit Ciel maximiert wird, wodurch der Körper die Kraft wie zu den besten Zeiten zurückerlangt. Während der Raserei hast du K.O.-Schutz und die Combos und Skills ändern sich, sodass herkömmliche Combos und Skills sowie Mana-Break nicht verwendet werden können. Die Reichweite von Schaden aller Skills im Raserei-Zustand werden je nach Kombinationspunkte-Verbrauch erhöht. Raserei: - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Combos YYYY und XXX (halten) werden hinzugefügt - Berührung des Todes: Von einem Gegner werden MP absorbiert. - Todesangst: großflächiger Zusatzschaden sowie Verleihung des Debuffs 'Betäubung' - Dornenhölle: großflächiger Angriff - Dunkles Plasma: Breitgefächerter Angriff nach vorn - Höllentor: großflächiger Angriff nach vorn - Erfolgt während der Dauer ein Abbruch, so erhältst du pro 6 Sek. 1 Kombinationspunkt zurück. - Dauer: 30 Sek. (PvP 9 Sek) Kombinationsskill - Verbraucht alle Kombinationspunkte.	Bei Todesangst wird Schadensbonus entfernt. Bei Dunkles Plasma wird erlittener Schaden durch Magie-Attacke erhöht. Die in dir schlummernde Kraft wird entfesselt, während der Zusammenhalt mit Ciel maximiert wird, wodurch der Körper die Kraft wie zu den besten Zeiten zurückerlangt. Während der Raserei hast du K.O.-Schutz und die Combos und Skills ändern sich, sodass herkömmliche Combos und Skills sowie Mana-Break nicht verwendet werden können. Die Reichweite von Schaden aller Skills im Raserei-Zustand werden je nach Kombinationspunkte-Verbrauch erhöht. Raserei: - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Combos YYYY und XXX (halten) werden hinzugefügt - Berührung des Todes: Von einem Gegner werden MP
--------	-----------------	--	--

			absorbiert. - Todesangst: großflächige Verleihung des Debuffs 'Betäubung' - Dornenhölle: großflächiger Angriff - Dunkles Plasma: Breitgefächerter Angriff nach vorn und bei getroffenen Zielen erhöhter erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. - Höllentor: großflächiger Angriff nach vorn - Erfolgt während der Dauer ein Abbruch, so erhältst du pro 6 Sek. 1 Kombinationspunkt zurück. - Dauer: 50 Sek. (im PvP 10 Sek) Kombinationsskill - Verbraucht alle Kombinationspunkte
Diabla	Dunkles Plasma	Sämtliche dämonische Energie in deinem Körper sammelst du in deiner Hand undfeuerst sie ab. Von Dunkles Plasma getroffene Gegner erleiden eine bestimmte Zeit lang einen erhöhten Schaden. [Dungeon] Dunkles Plasma: mehrfach 580% Attacke Erlittener Schaden des Ziels: +12% Dauer: 15 Sek.	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht. Sämtliche dämonische Energie in deinem Körper sammelst du in deiner Hand undfeuerst sie ab. Von Dunkles Plasma getroffene Gegner erleiden eine bestimmte Zeit lang einen erhöhten Schaden durch Attacke/Magie-

		[PvP] Dunkles Plasma: mehrfach 145% Attacke Erlittener Schaden des Ziels: +12% Dauer: 15 Sek.	Attacke. [Dungeon] Dunkles Plasma: mehrfach 580% Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Dunkles Plasma: mehrfach 145% Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 15 Sek.
Diabla	[Wechsel] Dunkles Plasma	Du entlädst die Dämonenaura deines ganzen Körpers aus deiner Hand. Von Dunkelheitsstrahl getroffene Gegner erleiden eine bestimmte Zeit lang einen erhöhten Schaden. [Dungeon] Dunkelheitsstrahl: mehrfach 440% Attacke Erlittener Schaden des Ziels: +12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Dunkelheitsstrahl: mehrfach 110% Attacke Erlittener Schaden des Ziels: +12% Dauer: 15 Sek.	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht. Du entlädst die Dämonenaura deines ganzen Körpers aus deiner Hand. Von Dunkelheitsstrahl getroffene Gegner erleiden eine bestimmte Zeit lang einen erhöhten Schaden durch Attacke/Magie- Attacke. [Dungeon] Dunkelheitsstrahl: mehrfach 440% Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Dunkelheitsstrahl: mehrfach 110% Attacke Erlittener Schaden durch

			Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 15 Sek.
Demonio	Transzendenz	- Dauer: 30 Sek. (PvP 9 Sek)	- Dauer: 50 Sek. (im PvP 10 Sek)
Demonio	Brutale Jagd	Mit wirbelnden Klingen stürmst du vorwärts. Die Abwehr getroffener Gegner sinkt für eine bestimmte Zeit. Brutale Narbe - Abwehr: -20% Dauer: 7 Sek [Dungeon] Rotation: mehrfach 703% Attacke Letzter Hieb: 1893% Attacke [PvP] Rotation: mehrfach 254% Attacke Letzter Hieb: 685% Attacke	Bei Treffer wird nun Abwehr/Magie-Abwehr verringert. (Lässt sich nicht mit Dornenhölle kombinieren.) Mit wirbelnden Klingen stürmst du vorwärts. Die Abwehr getroffener Gegner sinkt für eine bestimmte Zeit. [Dungeon] Rotation: mehrfach 703% Attacke Letzter Hieb: 1893% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 15 Sek [PvP] Rotation: mehrfach 254% Attacke Letzter Hieb: 685% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek.

Demonio	Raserei - Sehnsucht	Lv.4 [Dungeon] Schaden: +20% Schadensresistenz: +12% Laufgeschwindigkeit/Sprungkraft: +20% [PvP] Angriff: +10% Schadensresistenz: +6% Laufgeschwindigkeit/Sprungkraft: +20%	Lv.4 [Dungeon] Angriff: +28% Schadensresistenz: +12% Laufgeschwindigkeit/Sprungkraft: +20% [PvP] Angriff/Magie-Angriff: +14% Schadensresistenz: +6% Laufgeschwindigkeit/Sprungkraft: +20%
Demonio	Raserei - Zerstörung	Lv.4 [Dungeon] Krit. Schaden: +12% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -20% Dauer: 30 Sek. [PvP] Krit. Schaden: +6% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -10% Dauer: 30 Sek.	Lv.4 [Dungeon] Krit. Schaden: +12% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -20% Dauer: 60 Sek. [PvP] Krit. Schaden: +6% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -10% Dauer: 30 Sek.
Diangelion	[Wechsel] Bluttausch	Entfesselt deine Kraft und setzt dämonische Energie frei. 20 Sek. lang wird dein Körper verstärkt und du wirst von Zerstörungswut erfasst (im PvP 8 Sek.). Wenn du weniger als 25% HP besitzt, kannst du den Skill nicht verwenden.	Entfesselt deine Kraft und setzt dämonische Energie frei. 60 Sek. lang wird dein Körper verstärkt und du wirst von Zerstörungswut erfasst (im PvP 8 Sek.). Wenn du weniger als 25% HP besitzt, kannst du den Skill nicht verwenden.

Diangelion	[Wechsel] Seelengeißel: Euphorie	[Dungeon] Dämonenaura: mehrfach 398% Attacke Abwehr ignorieren pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +3% (max. +30%) Blutdurst - Spezialaktiv-Skill- Schaden: +30% - Skill-Cooldown- Geschwindigkeit: +50% - HP-Verbrauch pro Sek.: 2,5% der max. HP - Immunität gegen Effekte, die Bewegungsunfähigkeit verursachen. - Dauer: 25 Sek [PvP] Dämonenaura: mehrfach 68% Attacke Abwehr ignorieren pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +1,5% (max. +15%) Blutdurst - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +20% - Skill-Cooldown- Geschwindigkeit: +50% - HP-Verbrauch pro Sek.: 2,5% der max. HP - Immunität gegen Effekte, die Bewegungsunfähigkeit verursachen. - Dauer: 10 Sek	[Dungeon] Dämonenaura: mehrfach 398% Attacke Abwehr ignorieren pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +3% (max. +30%) Blutdurst - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +30% - Skill-Cooldown- Geschwindigkeit: +50% - HP-Verbrauch pro Sek.: 2,5% der max. HP - Immunität gegen Effekte, die Bewegungsunfähigkeit verursachen. - Dauer: 90 Sek [PvP] Dämonenaura: mehrfach 68% Attacke Abwehr ignorieren pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +1,5% (max. +15%) Blutdurst - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +20% - Skill-Cooldown-Geschwindigkeit: +50% - HP-Verbrauch pro Sek.: 2,5% der max. HP - Immunität gegen Effekte, die Bewegungsunfähigkeit verursachen. - Dauer: 12 Sek
------------	--	---	---

Diangelion	[Wechsel] Altar des Bösen	Die in dir schlummernde Kraft wird entfesselt, während der Zusammenhalt mit Ciel maximiert wird, wodurch der Körper die Kraft wie zu den besten Zeiten zurückerlangt. Während der Raserei hast du K.O.-Schutz und die Combos und Skills ändern sich, sodass herkömmliche Combos und Skills sowie Mana-Break nicht verwendet werden können. Der Energiestrahle ignoriert je nach Kombinationspunkte-Verbrauch teilweise die gegnerische Abwehr. Raserei: - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Combos YYYY und XXX (halten) werden hinzugefügt - Berührung des Todes: Mehrfacher Angriff auf den Gegner vor dir. - Todesangst: kleinflächiger Angriff um deine Umgebung herum - Dornenhölle: kleinflächiger Angriff nach	Bei Dunkles Plasma wird erlittener Schaden durch Magie-Attacke erhöht. - Bei Eintritt oder Abbruch der Raserei wird nicht mehr der erlittene Krit. Schaden erhöht. Die in dir schlummernde Kraft wird entfesselt, während der Zusammenhalt mit Ciel maximiert wird, wodurch der Körper die Kraft wie zu den besten Zeiten zurückerlangt. Während der Raserei hast du K.O.-Schutz und die Combos und Skills ändern sich, sodass herkömmliche Combos und Skills sowie Mana-Break nicht verwendet werden können. Der Energiestrahle ignoriert je nach Kombinationspunkte-Verbrauch teilweise die gegnerische Abwehr. Raserei: - K.O.-Schutz deiner Mitstreiter - Combos YYYY und XXX (halten) werden hinzugefügt - Berührung des Todes:
------------	------------------------------	--	---

		vorn und Verringerung der Abwehr des getroffenen Gegners - Dunkles Plasma: Breitgefächerter mehrfacher Angriff nach vorn und erhöht erlittenen Schaden der Gegner - Höllentor: kleinflächiger Angriff nach vorn - Bei Eintritt oder Abbruch der Raserei wird ein Debuff gewährt, bei dem der erlittene Schaden durch Krit. Treffer erhöht wird - Erfolgt während der Dauer ein Abbruch, so erhältst du pro 6 Sek. 1 Kombinationspunkt zurück. - Dauer: 30 Sek. (PvP 9 Sek) Kombinationsskill - Nur möglich bei voller Kombinationspunkte-Anzeige. [Dungeon] Dämonenenergie-Ausstoß: mehrfach 406% Attacke Abwehr ignorieren pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +2% (max. +20%) Erlittener Krit. Schaden: +12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Dämonenenergie-Ausstoß: mehrfach 123% Attacke Abwehr ignorieren pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +1% (max. +10%)	Mehrfacher Angriff auf den Gegner vor dir. - Todesangst: kleinflächiger Angriff um deine Umgebung herum - Dornenhölle: kleinflächiger Angriff nach vorn und Verringerung der Abwehr des getroffenen Gegners - Dunkles Plasma: Breitgefächerter mehrfacher Angriff nach vorn und erhöht erlittenen Schaden durch Attacke/Magie-Attacke an Gegnern - Höllentor: kleinflächiger Angriff nach vorn - Erfolgt während der Dauer ein Abbruch, so erhältst du pro 6 Sek. 1 Kombinationspunkt zurück. - Dauer: 50 Sek. (im PvP 10 Sek) Kombinationsskill - Nur möglich bei voller Kombinationspunkte-Anzeige. [Dungeon] Dämonenenergie-Ausstoß: mehrfach 406% Attacke Abwehr ignorieren pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +2% (max. +20%) [PvP] Dämonenenergie-Ausstoß: mehrfach 123% Attacke Abwehr ignorieren pro
--	--	---	--

		Erlittener Krit. Schaden: +12% Dauer: 15 Sek.	verbrauchtem Kombinationspunkt: +1% (max. +10%)
Diangelion	[Wechsel] Dornenhölle	[Dungeon] Dunkle Dornen: 1.557% Attacke x5 Abwehr/Magie-Abwehr: -33% Dauer: 15 Sek. [PvP] Dunkle Dornen: 593% Attacke x5 Abwehr/Magie-Abwehr: -16,5% Dauer: 15 Sek.	[Dungeon] Dunkle Dornen: 1.557% Attacke x5 Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Dunkle Dornen: 593% Attacke x5 Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek.
Diangelion	Codex Gigas	[Dungeon] Attacke: +15% [Zerfressene Raserei] Schaden aller Skills im Raserei-Zustand: +23% Cooldown aller Skills im Raserei-Zustand: -50% Erlittener Schaden im Raserei-Zustand: -30% (in Dungeons) Raserei-Dauer: +10 Sek. Im Raserei-Zustand können alle Skills im Sprung verwendet werden. [PvP] Attacke +6% [Zerfressene Raserei] Schaden aller Skills im Raserei-Zustand: +23% Cooldown aller Skills im Raserei-Zustand: -50% Raserei-Dauer: +3 Sek Im Raserei-Zustand können alle Skills im Sprung verwendet werden.	[Dungeon] Attacke: +15% [Zerfressene Raserei] Schaden aller Skills im Raserei-Zustand: +23% Cooldown aller Skills im Raserei-Zustand: -70% Erlittener Schaden im Raserei-Zustand: -30% (in Dungeons) Raserei-Dauer: +10 Sek. Im Raserei-Zustand können alle Skills im Sprung verwendet werden. [PvP] Attacke +6% [Zerfressene Raserei] Schaden aller Skills im Raserei-Zustand: +23% Cooldown aller Skills im Raserei-Zustand: -35% Raserei-Dauer: +2 Sek Im Raserei-Zustand können alle Skills im Sprung verwendet werden.

Isolatess	Herzloses Id	Die Kraft des Id findet Gegner in Lus Nähe und greift sie an. Fügt Gegnern Schaden zu und verringert alle ihre Resistenzen. Erhöht gleichzeitig Stärke- und Transzendenz-Skillschaden von Verbündeten. [Dungeon] Treffer: 2.851% Magie-Attacke Schaden von Stärke- und Transzendenz-Skills: +20% Alle Resistenzen: -150 Dauer: 15 Sek. [PvP] Treffer: 915% Magie-Attacke Schaden von Stärke- und Transzendenz-Skills: +10% Alle Resistenzen: -75 Dauer: 15 Sek.	Eigenschaft wird geändert: Sicherer 1 -> Leichter Angriffsgeschwindigkeit und Laufgeschwindigkeit werden erhöht. Erhöhter Schaden von Stärke- und Transzendenz-Skills wird zu erhöhtem Schaden aller Skills geändert. Die Kraft des Id findet Gegner in Lus Nähe und greift sie an. Fügt Gegnern Schaden zu und verringert alle ihre Resistenzen. Erhöht gleichzeitig den Schaden aller Skills, Angriffs- und Laufgeschwindigkeit bei Verbündeten. [Dungeon] Treffer: 2.851% Magie-Attacke Schaden aller Skills: +12% Angriffsgeschwindigkeit: +15% Laufgeschwindigkeit: +15% Alle Resistenzen: -150 Dauer: 60 Sek. [PvP] Treffer: 915% Magie-Attacke Schaden aller Skills: +6% Angriffsgeschwindigkeit: +15% Laufgeschwindigkeit: +15% Alle Resistenzen: -75 Dauer: 12 Sek.
-----------	--------------	--	---

Isolatess	Abyss-Wolke	Die Abyss-Sphäre explodiert durch die Kraft des Id und verteilt den Abyss im Raum. So lange er anhält, verringert er erlittenen Schaden von Verbündeten. Erhöht Schadensresistenz je nach Kombinationspunkte-Verbrauch. [Dungeon] Abyss-Sphäre: mehrfach 793% Magie-Attacke Treffer: 1743% Magie-Attacke Explosion: 1376% Magie-Attacke Schadensresistenz: +: 15% Schadensresistenz pro Kombinationspunkt: +1% (max. +10%) Dauer: 8 Sek. [PvP] Abyss-Sphäre: mehrfach 226% Magie-Attacke Treffer: 500% Magie-Attacke Explosion: 393% Magie-Attacke Schadensresistenz: +: 7,5% Schadensresistenz pro Kombinationspunkt: +0,5% (max. +5%) Dauer: 8 Sek.	Skillbeschreibung wird optimiert. MP-Verbrauch aller Skills wird verringert. Unabhängig vom Kombinationspunkte-Verbrauch wird der erlittene Schaden maximal reduziert. Reduzierung des erlittenen Schadens wird nicht mehr innerhalb eines bestimmten Bereichs angewendet, sondern über eine feste Buff-Dauer aufrechterhalten. Die Abyss-Sphäre explodiert durch die Kraft des Id und verteilt den Abyss im Raum. So lange er anhält, verringert er erlittenen Schaden von Verbündeten und auch ihren MP-Verbrauch für alle Skills. Der MP-Verbrauch sinkt zusätzlich je nach Kombinationspunkte-Verbrauch. [Dungeon] Abyss-Sphäre: mehrfach 793% Magie-Attacke Treffer: 1743% Magie-Attacke Explosion: 1376% Magie-Attacke Erlittener Schaden: -20% MP-Verbrauch aller Skills: -1% MP-Verbrauch aller Skills pro Kombinationspunkt: -0,5% (max. -5%) Dauer: 60 Sek.
-----------	-------------	--	--

			[PvP] Abyss-Sphäre: mehrfach 226% Magie-Attacke Treffer: 500% Magie-Attacke Explosion: 393% Magie-Attacke Erlittener Schaden: -10% MP-Verbrauch aller Skills: -1% MP-Verbrauch aller Skills pro Kombinationspunkt: -0,3% (max. -3%) Dauer: 12 Sek.
--	--	--	---

Tristesso	Amorph-Bannkreis	Die Kraft des Id wird entfesselt und greift alles in Lus Umfeld an. Skill-Cooldown von Verbündeten innerhalb der Reichweite wird verringert und die Gegner erleiden einen erhöhten Schaden. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Treffer: mehrfach 506% Magie-Attacke Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +25% Erlittener Schaden: +12% Dauer: 15 Sek. [PvP] Treffer: mehrfach 192% Magie-Attacke Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +25% Erlittener Schaden: +12% Dauer: 7,5 Sek.	Eigenschaft wird geändert: Sicherer 1 -> Leichter Erlittener Schaden wird nicht mehr erhöht. Attacke/Magie-Attacke wird erhöht. Die Kraft des Id wird entfesselt und greift alles in Lus Umfeld an. Skill-Cooldown von Verbündeten innerhalb der Reichweite wird verringert und ihre Attacke/Magie-Attacke erhöht. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Treffer: mehrfach 506% Magie-Attacke Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 60 Sek. [PvP] Treffer: mehrfach 192% Magie-Attacke Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Attacke/Magie-Attacke: +6% Dauer: 12 Sek.
-----------	------------------	--	---

Tristesso	Inferno-Hand	[Dungeon] Schnelle Attacke: 667% Magie-Attacke Treffer: mehrfach 1.332% Magie-Attacke Explosion: 1.126% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Schnelle Attacke: 240% Magie-Attacke Treffer: mehrfach 480% Magie-Attacke Explosion: 361% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 5 Sek.	Eigenschaft wird geändert: Sicherer 1 -> Leichter [Dungeon] Schnelle Attacke: 667% Magie-Attacke Treffer: mehrfach 1.332% Magie-Attacke Explosion: 1.126% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -15% Dauer: 60 Sek. [PvP] Schnelle Attacke: 240% Magie-Attacke Treffer: mehrfach 480% Magie-Attacke Explosion: 361% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -7,5% Dauer: 12 Sek.
-----------	--------------	--	---

Tristesso	Abyss-Autorität	Die Kraft des Id erzeugt einen furchterregend abgründigen Raum. Während seiner Erzeugung reduziert er erlittenen Schaden um 70%. In diesem Raum werden alle Debuffs von Verbündeten aufgehoben. Für die Dauer werden auch die HP und MP der Verbündeten, die nur kurz im Raum weilten, regeneriert. HP/MP-Regeneration wird je nach Kombinationspunkten erhöht. [Dungeon] Treffer: 6.727% Magie-Attacke HP-Regeneration/Sek.: +5% MP-Regeneration/Sek.: +10% HP- und MP-Regeneration pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +1% (max. +10%) Dauer: 5 Sek. [PvP] Treffer: 1.708% Magie-Attacke HP-Regeneration pro Sek.: +0,5% MP-Regeneration/Sek.: +1% HP- und MP-Regeneration pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +0,1% (max.	Unabhängig vom Kombinationspunkte-Verbrauch werden HP und MP maximal regeneriert. Maximaler HP-Wert wird erhöht. Debuff-Immunität und -Entfernung wirken nicht mehr innerhalb eines bestimmten Bereichs, sondern für eine festgelegte Buff-Dauer. Je nach Kampfkraft werden pro Sekunde HP regeneriert. Die Kraft des Id erzeugt einen furchterregend abgründigen Raum. Während seiner Erzeugung reduziert er erlittenen Schaden um 70%. So lange der Raum sich ausbreitet, werden alle Debuffs von Verbündeten aufgehoben, ihre HP und MP regeneriert und ihre max. HP erhöht. Max. HP steigen je nach Kombinationspunkte-Verbrauch. [Dungeon] Treffer: 6.727% Magie-Attacke HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +20% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,075% Max. HP: +5% Max. HP pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +0,5% (max. +5%) Dauer: 5 Sek. Verleiht Debuff-Immunität und -Auflösung: 8 Sek [PvP] Treffer: 1.708% Magie-Attacke
-----------	-----------------	---	---

		+1%) Dauer: 5 Sek.	HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: 1% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,00375% Max. HP: +5% Max. HP pro verbrauchtem Kombinationspunkt: +0,5% (max. +5%) Dauer: 5 Sek. Verleiht Debuff-Immunität und -Auflösung: 8 Sek
Tristesso	Angriffsgeist	Lv.4 Erhöht dauerhaft die Werte für Verheerung und kritische Treffer. [Dungeon] Verheerung: +15% Krit. Treffer: +15% [PvP] Verheerung: +15% Krit. Treffer: +15%	Sämtliche Schäden werden zusätzlich erhöht. Lv.4 Verheerung/Krit. Treffer/Krit. Schaden steigen dauerhaft. [Dungeon] Verheerung: +15% Krit. Treffer: +15% Sämtlicher Schaden: +10% [PvP] Verheerung: +15% Krit. Treffer: +15% Sämtlicher Schaden: +10%

Demersio	Emblem	[Dungeon] Nahkampf-Treffer: 377% Magie- Attacke Fernkampf-Treffer: 401% Magie- Attacke Max. Beschwörungsanzahl: 5 Kombinationspunkt bei Treffer: +1 Dauer: 5 Sek. [PvP] Nahkampf-Treffer: 151% Magie- Attacke Fernkampf-Treffer: 160% Magie- Attacke Max. Beschwörungsanzahl: 5 Kombinationspunkt bei Treffer: +1 Dauer: 5 Sek.	[Dungeon] Nahkampf-Treffer: 377% Magie- Attacke Fernkampf-Treffer: 401% Magie- Attacke Max. Beschwörungsanzahl: 5 Kombinationspunkt bei Treffer: +2 Dauer: 5 Sek. [PvP] Nahkampf-Treffer: 151% Magie- Attacke Fernkampf-Treffer: 160% Magie- Attacke Max. Beschwörungsanzahl: 5 Kombinationspunkt bei Treffer: +2 Dauer: 5 Sek.
Demersio	[Wechsel] Abyss-Wolke	Du öffnest ein riesiges Abyss und deine Mitstreiter erhalten eine bestimmte Zeit lang Schadensresistenz. Diese steigt je nach Kombinationspunkte-Verbrauch. [Dungeon] Abyss: mehrfach 737% Magie- Attacke Schadensresistenz: +: 15% Schadensresistenz pro Kombinationspunkt: +1% (max. +10%) Dauer: 10 Sek. [PvP] Abyss: mehrfach 252% Magie- Attacke Schadensresistenz pro Kombinationspunkt: +0,5%	Skillbeschreibung wird optimiert. MP-Verbrauch aller Skills wird verringert. Unabhängig vom Kombinationspunkte-Verbrauch wird Schadensresistenz maximal erhöht. Reduzierung des erlittenen Schadens wird nicht mehr innerhalb eines bestimmten Bereichs angewendet, sondern über eine feste Buff-Dauer aufrechterhalten. Ein riesiger Abyss öffnet sich und reduziert bei Mitstreitern eine Zeit lang erlittenen Schaden und MP-Verbrauch. Der MP-Verbrauch sinkt zusätzlich je nach Kombinationspunkte-

		(max. +5%) Dauer: 10 Sek.	Verbrauch. [Dungeon] Abyss: mehrfach 737% Magie- Attacke Erlittener Schaden: -20% MP-Verbrauch aller Skills: - 1% MP-Verbrauch aller Skills pro Kombinationspunkt: -0,5% (max. -5%) Dauer: 60 Sek. [PvP] Abyss: mehrfach 252% Magie-Attacke Erlittener Schaden: -10% MP-Verbrauch aller Skills: - 1% MP-Verbrauch aller Skills pro Kombinationspunkt: -0,3% (max. -3%) Dauer: 12 Sek.
Demersio	[Wechsel] Inferno-Hand	[Dungeon] Inferno: mehrfach 91% Magie-Attacke Explosion: 5.063% Magie- Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: - 20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Inferno: mehrfach 32% Magie-Attacke Explosion: 1.827% Magie-	[Dungeon] Inferno: mehrfach 91% Magie-Attacke Explosion: 5.063% Magie- Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: - 15% Dauer: 60 Sek. [PvP] Inferno: mehrfach 32% Magie-Attacke Explosion: 1.827% Magie-

		Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: - 20% Dauer: 5 Sek.	Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: - 7,5% Dauer: 12 Sek.
--	--	--	--

[Rose]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Schweres Kaliber	Protonenbombe		Eigenschaft wird geändert: Leichter -> Tödlich
Avantgarde	Befreiter Wille: Avantgarde	[Dungeon] Attacke: +15% - Stapelung vom [Meisterschaft schwerer Waffen]-Buff mit Overstrike: +3 Overstrike-Dauer: +10 Sek. [Overstrike-Zustand] - MP-Verbrauch von Spezialaktiv-Skills: -10% - Angriffsgeschwindigkeit +15% - Attacke deiner Mitstreiter: +20% - Dauer: 20 Sek. [PvP] Attacke +6% - Stapelung vom [Meisterschaft schwerer Waffen]-Buff mit Overstrike: +3 Overstrike-Dauer: +10 Sek. [Overstrike-Zustand]	Magie-Attacke wird erhöht. [Dungeon] Attacke: +15% - Stapelung vom [Meisterschaft schwerer Waffen]-Buff mit Overstrike: +3 Overstrike-Dauer: +10 Sek. [Overstrike-Zustand] - MP-Verbrauch von Spezialaktiv-Skills: -10% - Angriffsgeschwindigkeit +15% - Attacke/Magie-Attacke deiner Mitstreiter: +10% - Dauer: 20 Sek.

		- MP-Verbrauch von Spezialaktiv-Skills: -10% - Angriffsgeschwindigkeit +15% - Angriffe deiner Mitstreiter: +10% - Dauer: 20 Sek.	[PvP] Angriffe +6% - Stapelung vom [Meisterschaft schwerer Waffen]-Buff mit Overstrike: +3 Overstrike-Dauer: +10 Sek. [Overstrike-Zustand] - MP-Verbrauch von Spezialaktiv-Skills: -10% - Angriffsgeschwindigkeit +15% - Angriffe/Magie-Angriffe deiner Mitstreiter: +5% - Dauer: 20 Sek.
Avantgarde	X-1 Extruder	[Dungeon] Implosion: mehrfach 587% Angriffe [PvP] Implosion: mehrfach 187% Angriffe	[Dungeon] Implosion: mehrfach 646% Angriffe [PvP] Implosion: mehrfach 206% Angriffe
Avantgarde	Adlerradar	Lv.4 [Dungeon] Schwachpunkt nutzen: - Attribut-Resistenzen: -100 +10% Krit. Schaden, wenn mindestens 1 Gegner mit Schwachpunkt vorhanden. - Dauer: 10 Sek. [PvP] Schwachpunkt nutzen: - Attribut-Resistenzen: -100 +5% Krit. Schaden, wenn mindestens 1 Gegner mit	Abwehr/Magie-Abwehr werden verringert. Lv.4 [Dungeon] Schwachpunkt nutzen: - Attribut-Resistenzen: -100 - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% +10% Krit. Schaden, wenn mindestens 1 Gegner mit Schwachpunkt vorhanden. - Dauer: 10 Sek.

		Schwachpunkt vorhanden. - Dauer: 10 Sek.	[PvP] Schwachpunkt nutzen: - Attribut-Resistenzen: -100 Abwehr/Magie-Abwehr: -5% +5% Krit. Schaden, wenn mindestens 1 Gegner mit Schwachpunkt vorhanden. - Dauer: 10 Sek.
Avantgarde	Gezielter Schlag	[Dungeon] Schneller Schuss: 4.855% Attacke [PvP] Schneller Schuss: 1752% Attacke	Eigenschaft wird geändert: Größer -> Tödlicher [Dungeon] Schneller Schuss: 5.341% Attacke [PvP] Schneller Schuss: 1928% Attacke
Sturmbrecher	[Wechsel] M-3 Flammenwerfer: Schlagflammen	Mit dem verstärkten M-3 Flammenwerfer verbrennst du alle Gegner vor dir. Vom Feuer getroffene Gegner erleiden 5 Sek. lang [Verbrennen]. ((Nur im Sprung verwendbar.)) Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills. [Dungeon] Feuer: mehrfach 1148% Attacke [PvP] Feuer: mehrfach 218% Attacke	Bei Treffer durch Feuer wird Abwehr ignoriert. Ist jetzt auch im Sprung verwendbar. Mit dem verstärkten M-3 Flammenwerfer verbrennst du alle Gegner vor dir. Vom Feuer getroffene Gegner erleiden Schaden, der einen Teil ihrer Abwehr ignoriert, und sie erleiden 5 Sek. lang [Verbrennen]. (Auch im Sprung verwendbar.) Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills. [Dungeon] Feuer: mehrfach 1198% Attacke

			Abwehr ignorieren: 50% [PvP] Feuer: mehrfach 227% Attacke Abwehr ignorieren: 10%
Sturmbrecher	[Wechsel] Flammengranate	Dufeuerst eine Granate entlang des Wegs und setzt das Laser-Gewehr ein, um in noch größerer Umgebung Schaden zu verursachen. Verteilte Granaten explodieren, sobald sie den Laser berühren. Ignoriert die Abwehr um 20%. (PvP 10%) Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills.	Die Aktivierungsgeschwindigkeit des Skills wird um 20% erhöht. Der Zeitpunkt für den Abbruch des Skills wird angepasst. Dufeuerst eine Granate entlang des Wegs und setzt das Laser-Gewehr ein, um in noch größerer Umgebung Schaden zu verursachen. Verteilte Granaten explodieren, sobald sie den Laser berühren. Ignoriert die Abwehr um 40%. (PvP 10%) Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills.
Sturmbrecher	[Wechsel] FM-92 Mk2 Lancer SW	Du schießt eine Lanze in die Luft, die sich in mehrere Bomben teilt, den Boden in weitem Umkreis explodieren lässt und in eine Kältezone verwandelt. Bei Gegnern, die sich in dieser Kältezone befinden, sind Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft verringert und sie erhalten kontinuierlichen Schaden.	Abwehr wird nicht mehr verringert. Du schießt eine Lanze in die Luft, die sich in mehrere Bomben teilt, den Boden in weitem Umkreis explodieren lässt und in eine Kältezone verwandelt. Bei Gegnern, die sich in dieser Kältezone

		[Dungeon] Kältezone: 665% Attacke x5 Dauer: 5 Sek. Laufgeschwindigkeit: - 50% Sprungkraft: -50% Abwehr: -20% [PvP] Kältezone: 202% Attacke x5 Dauer: 5 Sek. Laufgeschwindigkeit: - 50% Sprungkraft: -50% Abwehr: -20%	befinden, sind Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft verringert und sie erhalten kontinuierlichen Schaden. Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills. [Dungeon] Kältezone: 665% Attacke x5 Dauer: 5 Sek. Laufgeschwindigkeit: - 50% Sprungkraft: -50% [PvP] Kältezone: 202% Attacke x5 Dauer: 5 Sek. Laufgeschwindigkeit: - 50% Sprungkraft: -50%
Sturmbrecher	Spezialisierung auf schwere Waffen	[Dungeon] [Laser-Skill-Effekt] - MP-Regeneration nicht möglich - Erlittener Schaden durch Attacke: +8% - Dauer: 20 Sek. [Granaten-Skill-Effekt] - Verursacht zusätzlichen Explosionsschaden. - Schaden: 3.900% Attacke	Erlittener Schaden durch Magie-Attacke wird erhöht. [Dungeon] [Laser-Skill-Effekt] - MP-Regeneration nicht möglich - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +8% - Dauer: 20 Sek.

		- Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek. [PvP] [Laser-Skill-Effekt] - MP-Regeneration nicht möglich - Erlittener Schaden durch Attacke: +4% - Dauer: 10 Sek. [Granaten-Skill-Effekt] - Verursacht zusätzlichen Explosionsschaden. - Schaden: 195% Attacke - Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek.	[Granaten-Skill-Effekt] - Verursacht zusätzlichen Explosionsschaden. - Schaden: 3.900% Attacke - Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek. [PvP] [Laser-Skill-Effekt] - MP-Regeneration nicht möglich - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +4% - Dauer: 10 Sek. [Granaten-Skill-Effekt] - Verursacht zusätzlichen Explosionsschaden. - Schaden: 195% Attacke - Wartezeit für Reaktivierung: 3 Sek.
Sturmbrecher	Konzentration	Im Overstrike-Modus konzentrierst du dich noch mehr auf den Umgang mit schweren Waffen. Dadurch erhöhen sich krit. Treffer und Verheerung bei Verwendung eines Skills mit schweren Waffen. - Gilt für die Skills: Barbecue, M-137 Gatling Gun, M-3 Flammenwerfer, Flammenschlag, FM-31 Granatwerfer, Laser-Gewehr, Protonenbombe, Operation: Auslöschen, FM-92 Mk2 Lancer SW, Pampero-Booster, X-1 Extruder, Plasmaschock, Gezielter Schlag, Flammengranate [Dungeon] - Wahrscheinlichkeit für Krit.	Attacke wird erhöht. Im Overstrike-Modus konzentrierst du dich noch mehr auf den Umgang mit schweren Waffen. Dadurch erhöhen sich Attacke, krit. Treffer und Verheerung bei Verwendung eines Skills mit schweren Waffen. - Gilt für die Skills: Barbecue, M-137 Gatling Gun, M-3 Flammenwerfer, Flammenschlag, FM-31 Granatwerfer, Laser-Gewehr, Protonenbombe, Operation: Auslöschen, FM-92 Mk2 Lancer SW, Pampero-Booster, X-1 Extruder, Plasmaschock, Gezielter Schlag, Flammengranate

		Treffer: +7% (max. 3-mal stapelbar) Wahrscheinlichkeit für Verheerung: +7% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. [PvP] Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +7% (max. 3-mal stapelbar) Wahrscheinlichkeit für Verheerung: +7% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek.	[Dungeon] Angriff: +5% (max. 3-mal stapelbar) Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +7% (max. 3-mal stapelbar) Wahrscheinlichkeit für Verheerung: +7% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek. [PvP] Angriff: +2,5% (max. 3-mal stapelbar) Wahrscheinlichkeit für Krit. Treffer: +7% (max. 3-mal stapelbar) Wahrscheinlichkeit für Verheerung: +7% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 20 Sek.
Blutia	Revolver-Meister	Lv.4 [Dungeon] Schießgeschwindigkeit: +15% Wahrscheinlichkeit für Durchschlag: 60% Schaden: +13% Angriff: +15% Max. MP: +100 [PvP] Schießgeschwindigkeit: +15% Wahrscheinlichkeit für Durchschlag: 60% Schaden: +6,5% Angriff +6% Max. MP: +100	Lv.4 [Dungeon] Schießgeschwindigkeit: +15% Wahrscheinlichkeit für Durchschlag: 60% Schaden: +22% Angriff: +15% Max. MP: +100 [PvP] Schießgeschwindigkeit: +15% Wahrscheinlichkeit für Durchschlag: 60% Schaden: +11% Angriff +6% Max. MP: +100

Blutrose	Wahnsinn	[Dungeon] [Wahnsinn] - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +25% - Erlittener Schaden: -30% - Bei erfolgreichem Aktiv-Skill-Treffer: Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills -30% - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +10% - Wartezeit für Reaktivierung von Wahnsinn: 3 Sek. [PvP] [Wahnsinn] - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +12,5% - Erlittener Schaden: -12% - Bei erfolgreichem Aktiv-Skill-Treffer: Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills -30% - Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +10% - Wartezeit für Reaktivierung von Wahnsinn: 30 Sek.	Durch Krit. Treffer erlittener Schaden wird nicht mehr erhöht. [Dungeon] [Wahnsinn] - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +28% - Erlittener Schaden: -30% - Bei erfolgreichem Aktiv-Skill-Treffer: Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills -30% - Wartezeit für Reaktivierung von Wahnsinn: 3 Sek. [PvP] [Wahnsinn] - Spezialaktiv-Skill-Schaden: +14% - Erlittener Schaden: -12% - Bei erfolgreichem Aktiv-Skill-Treffer: Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills -30% - Wartezeit für Reaktivierung von [Wahnsinn]: 30 Sek.
----------	----------	--	--

		Du wirfst eine Kettenklinge, die mehrere Gegner fesselt und ihre Abwehr verringert. Gefesseltess Fressen - Sämtliche Abwehr getroffener Gegner sinkt 1,5 Sek. lang. - Pro getroffenem Gegner steigt die Abwehrverringernng um 3% (max. 15%) Kettenrevolver/Kettenklinge - Jeder Treffer erhält die Wahrscheinlichkeit für Bluten aus [Revolver-Meister]. Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills. [Dungeon] Rotation: mehrfach 256% Attacke Wurf: 367% Attacke Magie-Abwehr: -30% [PvP] Rotation: mehrfach 60% Attacke Wurf: 86% Attacke Abwehr: -15%	Abwehr/Magie-Abwehr wird nicht mehr verringert. Du wirfst eine Kettenklinge, die mehrere Gegner bewegungsunfähig macht. Kettenrevolver/Kettenklinge - Jeder Treffer erhält die Wahrscheinlichkeit für Bluten aus [Revolver-Meister]. Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills. [Dungeon] Rotation: mehrfach 256% Attacke Wurf: 367% Attacke [PvP] Rotation: mehrfach 60% Attacke Wurf: 86% Attacke
Blutrose	Tödlicher Anker		
Blutrose	[Stark] Tödlicher Anker	Verstärkt: - Dauer von Debuffs bei getroffenen Gegnern +0,5 Sek	Verstärkt: - Schaden +20%
Blutrose	Sägeblatt	Lv.4 Verbessert Kettenrevolver/Kettenklinge und fügt [blutenden] Gegnern mehr Schaden zu.	Lv.4 Verbessert Kettenrevolver/Kettenklinge und fügt [blutenden] Gegnern mehr Schaden zu.

		Bei Verwendung von [Kettenklinge] sinkt die Cooldown-Zeit aller gerade abklingenden Skills (außer Hyper- und Partner-Skills). Wenn du einen [blutenden] Gegner mit einem Kettenskill angreifst, erleidet er den Debuff [Wunde aufreißen]. Wunde aufreißen - Senkt 5 Sek. lang sämtliche Abwehr sowie MP-Regeneration bei Treffern und erlittenen Treffern. [Dungeon] Cooldown: -15% [Wunde aufreißen] - Abwehr/Magie-Abwehr: -25% - MP-Erhalt bei Treffer/erlittenem Schaden: -25% [PvP] Cooldown-Zeit: -7,5% [Wunde aufreißen] - Alle Abwehr-Arten: -10% - MP-Erhalt bei Treffer/erlittenem Schaden: -25%	Bei Verwendung von [Kettenklinge] sinkt die Cooldown-Zeit aller gerade abklingenden Skills (außer Hyper- und Partner-Skills). Wenn du einen [blutenden] Gegner mit einem Kettenskill angreifst, erleidet er den Debuff [Wunde aufreißen]. Wunde aufreißen - Senkt 10 Sek. lang Abwehr/Magie-Abwehr sowie MP-Regeneration bei Treffern und erlittenen Treffern. [Dungeon] Cooldown: -15% [Wunde aufreißen] - Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% - MP-Erhalt bei Treffer/erlittenem Schaden: -25% [PvP] Cooldown-Zeit: -7,5% [Wunde aufreißen] - Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% - MP-Erhalt bei Treffer/erlittenem Schaden: -25%
--	--	---	---

Schwarze Witwe	Zielsuche	[Schnelle Suche] - Laufgeschwindigkeit: +35% - Bedingung: Keine Gegner im Umkreis von 6 Metern. [Dungeon] [Zielüberprüfung] - Krit. Schaden gegen Ziel: +10% - Betrifft: Alle Gegner im Umkreis von 12 Metern [PvP] [Zielüberprüfung] - Krit. Schaden gegen Ziel: +5% - Betrifft: Alle Gegner im Umkreis von 12 Metern	[Schnelle Suche] - Laufgeschwindigkeit: +35% - Bedingung: Keine Gegner im Umkreis von 6 Metern. [Dungeon] [Zielüberprüfung] - Krit. Schaden gegen Ziel: +12% - Betrifft: Alle Gegner im Umkreis von 12 Metern [PvP] [Zielüberprüfung] - Krit. Schaden gegen Ziel: +6% - Betrifft: Alle Gegner im Umkreis von 12 Metern
		Lv.4 [Dungeon] Magie-Attacke: +15% [Wichtige Teile verstärken] Schaden: +20% MP-Kosten: -20% [PvP] Magie-Attacke: +6% [Wichtige Teile verstärken] Schaden: +8% MP-Kosten: -10%	Lv.4 [Dungeon] Magie-Attacke: +15% [Wichtige Teile verstärken] Schaden: +25% MP-Kosten: -20% [PvP] Magie-Attacke: +6% [Wichtige Teile verstärken] Schaden: +10% MP-Kosten: -10%
Freya	Beweisschlüssel		

Freya	Einherjer	Du lässt Flügel entstehen, die einerseits die Stabilität des Nitromotors gewährleisten und andererseits Bewegungen und Angriffe in der Luft ermöglichen. (Auch im Sprung verwendbar.) Der Cooldown von Spezialaktiv-Skills deiner Verbündeten wird verringert. Durch Drücken der X-Tastefeuerst du zusätzliche Granaten auf Gegner ab. Wenn alle in der Luft geladenen Granaten verbraucht sind, verringert sich der Cooldown des Skills. Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills. [Dungeon] Schockwelle: 5215% Magie-Attacke Zusatzgranate: 1200% Magie-Attacke ×2 Cooldown von Spezialaktiv-Skills deiner Verbündeten: -4 Sek Granaten-Cooldown: -2 Sek. Dauer: 19 Sek. [PvP] Schockwelle: 1043% Magie-Attacke Zusatzgranate: 60% Magie-Attacke ×2 Cooldown von Spezialaktiv-Skills deiner Verbündeten: -4 Sek Granaten-Cooldown: -2 Sek. Dauer: 19 Sek.	Cooldown-Reduktion gilt nur für den Spieler. Du lässt Flügel entstehen, die einerseits die Stabilität des Nitromotors gewährleisten und andererseits Bewegungen und Angriffe in der Luft ermöglichen. (Auch im Sprung verwendbar.) er Cooldown von Spezialaktiv-Skills wird verringert. Durch Drücken der X-Tastefeuerst du zusätzliche Granaten auf Gegner ab. Wenn alle in der Luft geladenen Granaten verbraucht sind, verringert sich der Cooldown des Skills. Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills. [Dungeon] Schockwelle: 5215% Magie-Attacke Zusatzgranate: 1200% Magie-Attacke ×2 Cooldown von Spezialaktiv-
--------------	------------------	--	---

			Skills: -6 Sek Granaten-Cooldown: -2 Sek. Dauer: 19 Sek. [PvP] Schockwelle: 1043% Magie- Attacke Zusatzgranate: 60% Magie- Attacke ×2 Cooldown von Spezialaktiv- Skills: -6 Sek Granaten-Cooldown: -2 Sek. Dauer: 19 Sek
Minerva	Granatenverstärkung	[Dungeon] Wenn innerhalb von 10 Sek. (ab dem ersten Treffer) 2 Granaten-Arten treffen, erhält der Gegner den Debuff [Fusion]. - Abwehr: -30% - Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +15% Dauer: 15 Sek. - Gilt für die Skills: G-35L Blitzgranate, G-18C Eisgranate, G-96 Hitzegranate Granatenwurf - Cooldown von Spezialaktiv- Skills beim Verbrauch aller Granaten: -30% [PvP] Wenn innerhalb von 10 Sek. (ab dem ersten Treffer) 2	Bei Fusion wird erlittener Schaden durch Attacke erhöht. [Dungeon] Wenn innerhalb von 10 Sek. (ab dem ersten Treffer) 2 Granaten-Arten treffen, erhält der Gegner den Debuff [Fusion]. - Abwehr-/Magie- Abwehr: -20% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie- Attacke: +12% Dauer: 15 Sek.

		Granaten-Arten treffen, erhält der Gegner den Debuff [Fusion]. - Abwehr: -15% - Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +7,5% - Dauer: 5 Sek. - Gilt für die Skills: G-35L Blitzgranate, G-18C Eisgranate, G-96 Hitzegranate Granatenwurf - Cooldown von Spezialaktiv-Skills beim Verbrauch aller Granaten: -9%	- Gilt für die Skills: G-35L Blitzgranate, G-18C Eisgranate, G-96 Hitzegranate Granatenwurf - Cooldown von Spezialaktiv-Skills beim Verbrauch aller Granaten: -30% [PvP] Wenn innerhalb von 10 Sek. (ab dem ersten Treffer) 2 Granaten-Arten treffen, erhält der Gegner den Debuff [Fusion]. - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% - Dauer: 5 Sek. - Gilt für die Skills: G-35L Blitzgranate, G-18C Eisgranate, G-96 Hitzegranate Granatenwurf - Cooldown von Spezialaktiv-Skills beim Verbrauch aller Granaten: -9%
--	--	--	---

Stahlherz	Overlimit	Der aktivierte G-Kern verstärkt für eine bestimmte Zeit sämtliche Skills und verbessert deine G-Skills. Der Skill-Schaden wird erhöht und G-Skills erhalten einen zusätzlichen Effekt (außer Hyper-Skills) Die Grenze von G ist aufgehoben. - G-0 Riesen-Mecha: 10 zusätzliche Verfolgungsraketen - G-1 Korona: Feuergeschwindigkeit +50% - G-2 Donnergrollen: Ladezeit -50% - G-3 Raptor: K.O.-Wert verringert - G-4 Frisbee: Angriff Reichweite: +30% Verbraucht ECP - Statt MP werden ECP verbraucht. [Dungeon] Dauer: 30 Sek. Angriffskraft der Skills (Hyper-Skill ausgenommen): +12% [PvP] Dauer: 15 Sek. Angriffskraft der Skills (Hyper-Skill ausgenommen): +8%	Der aktivierte G-Kern verstärkt für eine bestimmte Zeit sämtliche Skills und verbessert deine G-Skills. Der Skill-Schaden wird erhöht und G-Skills erhalten einen zusätzlichen Effekt (außer Hyper-Skills) Die Grenze von G ist aufgehoben. - G-0 Riesen-Mecha: 10 zusätzliche Verfolgungsraketen - G-1 Korona: Feuergeschwindigkeit +50% - G-2 Donnergrollen: Ladezeit -50% - G-3 Raptor: K.O.-Wert verringert - G-4 Frisbee: Angriff Reichweite: +30% Verbraucht ECP - Statt MP werden ECP verbraucht. [Dungeon] Dauer: 30 Sek. Angriffskraft der Skills (Hyper-Skill ausgenommen): +22% [PvP] Dauer: 15 Sek. Angriffskraft der Skills (Hyper-Skill ausgenommen): +11%
Optimus	Magnet-Beschützer	Du rufst für 20 Sek. einen Helfer herbei, der dich und deine Verbündeten beschützt. Die Magie-Attacke und Schadensresistenz von dir und	Die Cooldown-Beschleunigung gilt nur für den Spieler selbst.

		deinen Verbündeten nehmen währenddessen zu und die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills wird erhöht. Verbraucht ECP - Statt MP werden ECP verbraucht. [Dungeon] Magie-Attacke: +5% Schadensresistenz: +5% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: -30% [PvP] Magie-Attacke: +2,5% Schadensresistenz: +2,5% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: -30%	Attacke wird erhöht. Du rufst für 20 Sek. einen Helfer herbei, der dich und deine Verbündeten beschützt. Die Attacke/Magie-Attacke und Schadensresistenz von deinen Verbündeten nehmen 20 Sek. lang zu, und die Cooldown-Geschwindigkeit deiner eigenen Spezialaktiv-Skills wird erhöht. Verbraucht ECP - Statt MP werden ECP verbraucht. [Dungeon] Attacke/Magie-Attacke: +3% Schadensresistenz: +5% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +60% [PvP] Attacke/Magie-Attacke: +1,5% Schadensresistenz: +2,5% Cooldown-
--	--	---	---

			Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30%
Prime Operator	Mecha-Kontrolle	[Dungeon] Overstrike-Verstärkung - Overstrike-Dauer: 10 Sek. - Overstrike-Buff-Dauer bei Verwendung von Mecha-Spezialaktiv-Skills im Overstrike-Zustand: +1 Sek. Gilt für die Skills: - Landrunner RX-78, Luftmecha: Wirbelwind, Ez-8 Countdown, Ex-S Viper, Speerfabrik, G-0 Riesen-Mecha, Gepanzerter Sturm, [Wechsel] Barbecue: Im Ganzen gegrillt, [Wechsel] M-3 Flammenwerfer: Flammenring Verstärkung von automatischen Pistolen - Angriffskraft von Combos mit automatischen Pistolen: +100% - Aktivierung von Stigma-Debuff bei erlittenem Treffer durch Combo mit einer	[Dungeon] Overstrike-Verstärkung - Overstrike-Dauer: 10 Sek. - Overstrike-Buff-Dauer bei Verwendung von Mecha-Spezialaktiv-Skills im Overstrike-Zustand: +1 Sek. Gilt für die Skills: - Landrunner RX-78, Luftmecha: Wirbelwind, Ez-8 Countdown, Ex-S Viper, Speerfabrik, G-0 Riesen-Mecha, Gepanzerter Sturm, [Wechsel] Barbecue: Im Ganzen gegrillt, [Wechsel] M-3 Flammenwerfer: Flammenring Verstärkung von automatischen Pistolen - Angriffskraft von Combos mit automatischen Pistolen: +100% - Aktivierung von Stigma-Debuff bei erlittenem Treffer durch Combo mit einer

		automatischen Pistole: 100% Erhöhter Schaden bei Treffern mit Konzentration - Stigma-Dauer: +2 Sek. - Abwehr bei Stigma-Debuff: -30% [PvP] Verbesserter Overstrike - Overstrike-Dauer: 10 Sek. - Overstrike-Buff-Dauer bei Verwendung von Mecha-Spezialaktiv-Skills im Overstrike-Zustand: +1 Sek. Gilt für die Skills: - Landrunner RX-78, Luftmecha: Wirbelwind, Ez-8 Countdown, Ex-S Viper, Speerfabrik, G-0 Riesen-Mecha, Gepanzerter Sturm, [Wechsel] Barbecue: Im Ganzen gegrillt, [Wechsel] M-3 Flammenwerfer: Flammenring Verstärkung von automatischen Pistolen - Angriffskraft von	automatischen Pistole: 100% Erhöhter Schaden bei Treffern mit Konzentration - Stigma-Dauer: +2 Sek. - Abwehr/Magie-Abwehr bei Stigma-Debuff: -20% [PvP] Verbesserter Overstrike - Overstrike-Dauer: 10 Sek. - Overstrike-Buff-Dauer bei Verwendung von Mecha-Spezialaktiv-Skills im Overstrike-Zustand: +1 Sek. Gilt für die Skills: - Landrunner RX-78, Luftmecha: Wirbelwind, Ez-8 Countdown, Ex-S Viper, Speerfabrik, G-0 Riesen-Mecha, Gepanzerter Sturm, [Wechsel] Barbecue: Im Ganzen gegrillt, [Wechsel] M-3 Flammenwerfer: Flammenring Verstärkung von automatischen Pistolen - Angriffskraft von Combos mit automatischen Pistolen: +10% - Aktivierung von Stigma-Debuff bei erlittenem Treffer durch eine Combo mit einer automatischen Pistole: 10% Erhöhter Schaden bei Treffern mit Konzentration - Stigma-Dauer: +2 Sek. - Abwehr/Magie-Abwehr bei Stigma-Debuff: -10%
--	--	--	---

		Combos mit automatischen Pistolen: +10% - Aktivierung von Stigma-Debuff bei erlittenem Treffer durch eine Combo mit einer automatischen Pistole: 10% Erhöhter Schaden bei Treffern mit Konzentration - Stigma-Dauer: +2 Sek. - Abwehr bei Stigma- Debuff: -20%	
--	--	--	--

Prime Operator	[Wechsel] G-1 Korona	Der G-Kern wird aktiviert und kann transformiert werden. Wenn der Skill im aktivierten Zustand noch einmal verwendet wird, kommt G-1 Korona zum Einsatz. Transformation - Aktivierung verbraucht 15 ECP - Erneute Verwendung während Transformation kostet 80 MP und verwendest [G-1 Korona - nach der Verwendung des Skills erhältst du den Buff 'G-Erweiterung G-1 Korona - hinter dir werden kontinuierlich Energiegranaten abgefeuert - Getroffene Gegner erleiden eine Zeit lang erhöhten Schaden durch Magie-Attacke. Overstrike - Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills. [Dungeon] Energiepatrone: 2.478% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Magie-Attacke: +12% Dauer: 20 Sek. [PvP] Energiepatrone: 795% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. Der G-Kern wird aktiviert und kann transformiert werden. Wenn der Skill im aktivierten Zustand noch einmal verwendet wird, kommt G-1 Korona zum Einsatz. Transformation - Aktivierung verbraucht 15 ECP - Erneute Verwendung während Transformation kostet 80 MP und verwendest [G-1 Korona - nach der Verwendung des Skills erhältst du den Buff 'G-Erweiterung G-1 Korona - hinter dir werden kontinuierlich Energiegranaten abgefeuert - Getroffene Gegner erleiden eine Zeit lang erhöhten Schaden durch Attacke/Magie-Attacke. Overstrike
----------------	-------------------------	---	--

		Magie-Attacke: +6% Dauer: 10 Sek.	- Mit Overstrike steigt der Schaden des Skills. [Dungeon] Energiepatrone: 2.478% Magie-Attacke Errittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +8% Dauer: 20 Sek. [PvP] Energiepatrone: 795% Magie- Attacke Errittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +4% Dauer: 10 Sek.
--	--	--------------------------------------	--

[Ain]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Ain	Forare Sursum Glacies	Mit abgeschossener Eldritenergie stoppst du die Bewegungen der Gegner vor dir und frierst sie ein. Feld-Skill - Reagiert auf [Eid]. Rotationsfeld: Einfrieren - Friert getroffenes Ziel 3 Sek. lang ein [Dungeon] Eldritpartikel-Kontrolle: 623% Magie-Attacke Schnellfrost: mehrfach 121%	Der Effekt von 'Erstarren' wird zum Effekt von 'Einfrieren' geändert. Mit abgeschossener Eldritenergie stoppst du die Bewegungen der Gegner vor dir und frierst sie ein. Feld-Skill - Reagiert auf [Eid].

		Magie-Attacke Kälte Explosion: 1.039% Magie-Attacke [PvP] Eldritpartikel-Kontrolle: 190% Magie-Attacke Schnellfrost: mehrfach 37% Magie-Attacke Kälte Kettenexplosion: 315% Magie-Attacke	Rotationsfeld: Einfrieren - Friert getroffenes Ziel 3 Sek. lang ein] [Dungeon] Eldritpartikel-Kontrolle: 623% Magie-Attacke Schnellfrost: mehrfach 121% Magie-Attacke Kälte Explosion: 1.039% Magie-Attacke [PvP] Eldritpartikel-Kontrolle: 190% Magie-Attacke Schnellfrost: mehrfach 37% Magie-Attacke Kälte Kettenexplosion: 315% Magie-Attacke
Ain	[Stark] Forare Sursum Glacies	Verstärkt: - [Erstarren] Dauer +2 Sek	Verstärkt: - [Einfrieren] Dauer +2 Sek
Prodigium	Autosuggestio	[Dungeon] Magiesturm: mehrfach 414% Attacke Autosuggestion - Verleiht sich selbst und Gruppenmitgliedern [Autosuggestion]. - Attacke: +22% - Max. MP: +60 - Laufgeschwindigkeit: +30% - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% (bei Gruppenmitgliedern +20%) - Dauer: 15 Sek. [PvP] Magiesturm: mehrfach 93% Attacke Autosuggestion	Bei Autosuggestion wird Magie-Attacke erhöht. Die Cooldown- Beschleunigung bei Autosuggestion gilt nur für den Spieler selbst. [Dungeon] Magiesturm: mehrfach 414% Attacke Autosuggestion - Verleiht sich selbst und Gruppenmitgliedern [Autosuggestion]. - Attacke/Magie-Attacke:

		- Verleiht sich selbst und Gruppenmitgliedern [Autosuggestion]. - Attacke: +8,8% - Max. MP: +60 - Laufgeschwindigkeit: +30% - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% (bei Gruppenmitgliedern +20%) - Dauer: 7,5 Sek.	+20% - Max. MP: +60 - Laufgeschwindigkeit: +30% - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills +30% - Dauer: 15 Sek. [PvP] - Magiesturm: mehrfach 93% Attacke - Autosuggestion - Verleiht sich selbst und Gruppenmitgliedern [Autosuggestion]. - Attacke/Magie-Attacke: +8% - Max. MP: +60 - Laufgeschwindigkeit: +30% - Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills +30% - Dauer: 7,5 Sek.
Prodigium	Schöpfungsmacht	Lv.4 [Dungeon] Krit. Schaden: +15% [Kreationsmodus stärken] Spezialaktiv-Schaden: +20% Schaden von zusätzlichen Treffern: +50% MP-Erhalt: +35% Aktivierungswahrscheinlichkeit : 15% [Bei Verwendung von Projektionsskills während 'Kraft der Götter'] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -3 Sek. [PvP]	Lv.4 [Dungeon] Kritischer Schaden: +20% [Kreationsmodus stärken] Spezialaktiv-Schaden: +20% Schaden von zusätzlichen Treffern: +50% MP-Erhalt: +35% Aktivierungswahrscheinlichkeit: 15% [Bei Verwendung von Projektionsskills während 'Kraft der Götter'] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -3 Sek. [PvP]

		Krit. Schaden: +7,5% [Kreationsmodus stärken] Spezialaktiv-Schaden: +10% Schaden von zusätzlichen Treffern: +25% MP-Erhalt: +35% Aktivierungswahrscheinlichkeit : 15% [Bei Verwendung von Projektionsskills während 'Kraft der Götter'] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -1,5 Sek.	Krit. Schaden: +10% [Kreationsmodus stärken] Spezialaktiv-Schaden: +10% Schaden von zusätzlichen Treffern: +25% MP-Erhalt: +35% Aktivierungswahrscheinlichkeit: 15% [Bei Verwendung von Projektionsskills während 'Kraft der Götter'] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -1,5 Sek.
Aptare	Ventus	Du erstellst eine Eldritkugel und wirfst sie nach vorne. Die Eldritkugel fliegt nach vorne und erzeugt ein Feld für eine Weile. Ventus - [Verringert die Laufgeschwindigkeit von Zielen in Reichweite von [Offenes Feld] um 25% - Drücke die [Skill-Taste] erneut, um Ziele, die mit [Feld zerstören] in Berührung gekommen sind, für 5 Sek. zu betäuben. Funkelndes Elkaim - Von [Offenes Feld] getroffene Ziele erhalten den [Elkaim]-Debuff. [Dungeon] Offenes Feld: mehrfach 137%	Laufgeschwindigkeit wird nicht mehr verringert. Der Effekt Erstarren wird hinzugefügt. Du erstellst eine Eldritkugel und wirfst sie nach vorne. Die Eldritkugel fliegt nach vorne und erzeugt ein Feld für eine Weile. Ventus - [In Reichweite von [Offenes Feld] werden Gegner eingefroren. - Drücke die [Skill-Taste] erneut, um Ziele, die mit [Feld zerstören] in Berührung gekommen sind, für 5 Sek. zu betäuben. Funkelndes Elkaim

		Magie-Attacke Feld zerstören: 1.146% Magie-Attacke [PvP] Offenes Feld: mehrfach 33% Magie-Attacke Feld zerstören: 278% Magie-Attacke	- Von [Offenes Feld] getroffene Ziele erhalten den [Elkaim]-Debuff. [Dungeon] Offenes Feld: mehrfach 137% Magie-Attacke - Erstarrt - Dauer: 5 Sek. Feld zerstören: 1.146% Magie-Attacke [PvP] Offenes Feld: mehrfach 33% Magie-Attacke - Erstarrt - Dauer: 5 Sek. Feld zerstören: 278% Magie-Attacke
Aptare	[Stark] Ventus	Verstärkt: [Alle Resistenzen der Gegner, die von [Offenes Feld] getroffen werden, werden 10 Sek. lang um 150 verringert]	Verstärkt: - Cooldown -3 Sek.
Aptare	Folium Flos	Rotationsfeld: Verwandlung - Kann auch ohne [Edel-Eid] verwendet werden. Edel-Eid: Animus): Glut der Tapferkeit - Krit. Schaden von Gruppenmitgliedern in Reichweite: +10% (im PvP: +5%) - Dauer: 30 Sek. [Edel-Eid: Purus]: Gesetz der Natur - Bei allen Gruppenmitgliedern innerhalb des Feldes werden alle Debuffs entfernt und sie sind immun gegen Debuffs - HP/MP von	Erhöhter kritischer Schaden von Edel-Eid: Animus wird geändert zu gegnerische Abwehr ignorieren. Reduzierte Abwehr/Magie-Abwehr von Edel-Eid: Voluntas wird geändert zu Gegner heranziehen. Debuff-Immunität und -Entfernung wirken nicht mehr innerhalb eines bestimmten Bereichs, sondern für eine festgelegte Buff-Dauer. Je nach Kampfkraft werden pro Sekunde HP regeneriert.

		Gruppenmitgliedern in Reichweite im Dungeon werden fortlaufend jeweils um 9% regeneriert. - Alle Gruppenmitglieder in Reichweite im PvP kontinuierlich 0,9% HP/MP-Regeneration - Dauer: 10 Sek. Edel-Eid (Voluntas): Durchdringender Wille - Reduziert Abwehr/Magie-Abwehr von Gegnern in Reichweite um 20% (im PvP: 15%) - Dauer: 20 Sek.	Rotationsfeld: Verwandlung - Kann auch ohne [Edel-Eid] verwendet werden. Edel-Eid: Animus: Stille Wut - [Stille Wut] greift den Gegner an und ignoriert 50% (im PvP 25%) seiner Abwehr [Edel-Eid: Purus]: Gesetz der Natur - Debuff-Immunität und -Auflösung für 8 Sek. bei allen Gruppenmitgliedern - Dungeon: HP/MP-Regeneration pro Sek. 20% - Dungeon: HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,075% - PvP: HP/MP-Regeneration pro Sek.: 1% - PvP: HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,00375% - Dauer: 5 Sek. Edel-Eid (Voluntas): Durchdringender Wille - Zieht nahe Gegner heran
--	--	--	--

Vigere	Credere Modi	Credere Modi - [Atmosphärenwelle] verleiht Gruppenmitgliedern in Reichweite [Segen des Eldrit]. - Jedes Gruppenmitglied mit [Segen des Eldrit] regeneriert 5 MP (max. 15 MP). - Für 20 Sek. erhöht [Segen des Eldrit] die Attacke/Magie-Attacke deiner Mitstreiter um 7% (im PvP: 3,5%) und verringert ihren erlittenen Schaden um 20% (im PvP: 10%).	Eigenschaft wird geändert: Sicherer (1) --> Schneller Sicherer (2) -> Verstärkt Die Reichweite von Atmosphärenwelle wird erhöht. Erhöhte Attacke/Magie-Attacke von Segen des Eldrit wird geändert zu Schutzschild. Erhöhte Schadensresistenz wird nicht mehr innerhalb eines bestimmten Bereichs angewendet, sondern über eine feste Buff-Dauer aufrechterhalten. Credere Modi - [Atmosphärenwelle] verleiht Gruppenmitgliedern in Reichweite [Segen des Eldrit]. - Für jedes Gruppenmitglied unter dem [Segen des Eldrit] regenerierst du selbst 5 MP (max. 15 MP). - [Segen des Eldrit] - Erlittener Schaden: - 20% (im PvP 10%) - Generiert Schutzschild mit 10% deiner max. HP - Dauer: 60 Sek. (im PvP 12 Sek.)
--------	--------------	--	---

Vigere	Liquefacere	Du lenkst den Fluss des Eldrits und erschaffst ein Verbindungsfeld zu den Gegnern in deiner Nähe. [Dungeon] Schockwelle: 288% Magie-Attacke Kreis des Schmerzes: 83% Magie-Attacke Kreis des Schmerzes/Explosion: 153% Magie-Attacke Bindende Glieder: 14% Magie-Attacke Bindende Glieder/Explosion: 650% Magie-Attacke [PvP] Schockwelle: 114% Magie-Attacke Kreis des Schmerzes: 33% Magie-Attacke Kreis des Schmerzes/Explosion: 61% Magie-Attacke Bindende Glieder: 6% Magie-Attacke Bindende Glieder/Explosion: 260% Magie-Attacke	Die Reichweite von Schockwelle wird erhöht. Alle Resistenzen werden verringert. Du lenkst den Fluss des Eldrits und erschaffst ein Verbindungsfeld zu den Gegnern in deiner Nähe. Verringert alle Resistenzen getroffener Gegner. [Dungeon] Schockwelle: 288% Magie-Attacke - Alle Resistenzen der Gegner: -150 - Dauer: 60 Sek. Kreis des Schmerzes: 83% Magie-Attacke Kreis des Schmerzes/Explosion: 153% Magie-Attacke Bindende Glieder: 14% Magie-Attacke Bindende Glieder/Explosion: 650% Magie-Attacke [PvP] Schockwelle: 114% Magie-Attacke - Alle Resistenzen der Gegner: -75
--------	-------------	--	---

			- Dauer: 12 Sek. Kreis des Schmerzes: 33% Magie-Attacke Kreis des Schmerzes/Explosion: 61% Magie-Attacke Bindende Glieder: 6% Magie-Attacke Bindende Glieder/Explosion: 260% Magie-Attacke
Vigere	Canticum Nobilis	ELs Domäne - Ein Rotationsfeld erstellt [ELs Domäne]. - Kann auch ohne [Edel-Eid] verwendet werden. Edel-Eid: Animus: Stille Wut - [Stille Wut] greift den Gegner an und ignoriert 50% (im PvP 25%) seiner Abwehr. Edel-Eid: Purus: Urteil der Gerechtigkeit - Eldrit-Kugeln fallen von oben herab und greifen einzelne Gegner an. [Edel-Eid: Voluntas]: Unkontrollierbares Zittern - Du schießt [Unkontrollierbares Zittern] nach vorn ab und greifst die Gegner an. - Bei Treffern erleiden die Gegner 10 Sek. lang 10% mehr Schaden.	Erlittener Schaden wird bei Edel-Eid: Voluntas nicht mehr erhöht. ELs Domäne - Ein Rotationsfeld erstellt [ELs Domäne]. - Kann auch ohne [Edel-Eid] verwendet werden. Edel-Eid: Animus: Stille Wut - [Stille Wut] greift den Gegner an und ignoriert 50% (im PvP 25%) seiner Abwehr. Edel-Eid: Purus: Urteil der Gerechtigkeit - Eldrit-Kugeln fallen von oben herab und greifen

			einzelne Gegner an. [Edel-Eid: Voluntas]: Unkontrollierbares Zittern - [Du schießt [Unkontrollierbares Zittern] nach vorn ab und greifst die Gegner an
Vigere	Requiem	[Edel-Eid: Animus]: Überwältigende Dunkelheit - [Überwältigende Dunkelheit] absorbiert die Umgebung und explodiert. [Edel-Eid: Purus]: Licht vom Anbeginn der Zeit - Verbindet zweimal [Licht des Rufs] zu [Licht vom Anbeginn der Zeit]. - Bei Treffer löst [Licht vom Anbeginn der Zeit] 5 Sek. lang [Betäubung] aus. [Edel-Eid: Voluntas]: Eisiger Wind - [Eisblume] verändert den [Eisigen Wind] und lenkt ihn auf Feinde in der Nähe. - Bei Treffer verleiht [Eisiger Wind] den Debuff [Verlangsamung]. Funkelndes Elkaim - Gegner, die getroffen werden, erhalten den [Elkaim]-Debuff.	Der Zeitpunkt für den Abbruch der Bewegung wird angepasst. [Edel-Eid: Animus]: Überwältigende Dunkelheit - [Überwältigende Dunkelheit] absorbiert die Umgebung und explodiert. [Edel-Eid: Purus]: Licht vom Anbeginn der Zeit - Verbindet zweimal [Licht des Rufs] zu [Licht vom Anbeginn der Zeit]. - Bei Treffer löst [Licht vom Anbeginn der Zeit] 5 Sek. lang [Betäubung] aus. [Edel-Eid: Voluntas]: Eisiger Wind - [Eisblume] verändert den [Eisigen Wind] und lenkt ihn auf Feinde in der Nähe. - Bei Treffer verleiht [Eisiger Wind] den Debuff [Verlangsamung]. Funkelndes Elkaim - Gegner, die getroffen werden, erhalten den [Elkaim]-Debuff.

Vigere	Gelassene Vertrautheit	Lv.4 [Dungeon] Krit. Schaden: +10% Machtbooster-Dauer: 3 Sek. [PvP] Krit. Schaden: +4% Machtbooster-Dauer: 3 Sek.	Lv.4 [Dungeon] Krit. Schaden: +25% Machtbooster-Dauer: 3 Sek. [PvP] Krit. Schaden: +10% Machtbooster-Dauer: 3 Sek.
Florere	[Wechsel] Requiemschwarz	[Edel-Eid: Animus]: Dunkelheit - [Dunkelheit] verursacht eine Explosion und lässt [Dämmerung] zurück. [Edel-Eid: Purus]: Licht der Harmonie - Das [Licht der Harmonie] strahlt nach links und rechts aus. [Edel-Eid: Voluntas]: Eiseskälte - [Eiseskälte] greift an und gleichzeitig wird 5 Sek. lang [Erstarren] verursacht. Funkelndes Elkaim - Gegner, die getroffen werden, erhalten den [Elkaim]-Debuff.	Der Effekt Erstarren wird von Edel-Eid: Voluntas entfernt. Angriffsgeschwindigkeit wird verringert. [Edel-Eid: Animus]: Dunkelheit - [Dunkelheit] verursacht eine Explosion und lässt [Dämmerung] zurück. [Edel-Eid: Purus]: Licht der Harmonie - Das [Licht der Harmonie] strahlt nach links und rechts aus. [Edel-Eid: Voluntas]: Eiseskälte - Getroffene Gegner erleiden 10 Sek. lang (im PvP 5 Sek.) verringerte Angriffsgeschwindigkeit - 20% (im PvP 10%) Funkelndes Elkaim - Gegner, die getroffen werden, erhalten den [Elkaim]-Debuff

Florere	[Wechsel] Turbo	Turbo - Beschleunigt den Cooldown von Aktiv-/Spezialaktiv-Skills von Verbündeten innerhalb des Malstroms. - Gegner innerhalb des Malstroms erhalten den Debuff Blüten. [Dungeon] Dimensionswirbel: mehrfach 906% Magie- Angriffe [Turbo] - Cooldown- Geschwindigkeit: +20% - Dauer: 7 Sek. [PvP] Dimensionswirbel: mehrfach 203% Magie- Angriffe [Turbo] - Cooldown- Geschwindigkeit: +20% - Dauer: 7 Sek.	Entstehungsort von Dimensionswirbel wird angepasst. Skillbeschreibung wird optimiert. Abwehr/Magie-Abwehr werden verringert. Schaden aller Skills wird erhöht. Turbo - Verbündete innerhalb des Malstroms erhalten beschleunigten Skill-Cooldown und gesteigerten Skill-Schaden. - Gegner innerhalb des Malstroms erhalten verringerte Abwehr/Magie-Abwehr und den Debuff Blüten. [Dungeon] Dimensionswirbel: mehrfach 906% Magie-Angriffe [Turbo] - Cooldown- Geschwindigkeit aller Skills: +20% - Schaden aller Skills: +12% - Abwehr/Magie-Abwehr: - 15% - Dauer: 60 Sek. [PvP] Dimensionswirbel: mehrfach 203% Magie-Angriffe [Turbo] - Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% - Schaden aller Skills: +6%
---------	-----------------	--	--

			- Abwehr/Magie-Abwehr: - 7,5% - Dauer: 12 Sek.
--	--	--	--

Florere	Positiver Einfluss	Ein Teil des verbrauchten Edel-Eid-Effekts wird auf dich und deine Verbündeten angewendet. Bei Aktivierung von [Macht: Rotationsmagie] werden auch die Werte deiner Verbündeten erhöht. Edel-Eid-Enthüllung - Edel-Eid (Animus): Angriffskraft steigt - Edel-Eid (Purus): MP-Erhalt bei Treffer/Schaden steigt - Edel-Eid (Voluntas): Alle Geschwindigkeiten steigen Rotationskraft - Wenn [Macht: Rotationsmagie] aktiviert wird, steigen die Werte deiner Verbündeten. [Dungeon] [Edel-Eid-Enthüllung] - Angriffskraft bei Verbrauch von [Edel-Eid: Animus]: +10% - MP-Erhalt bei Verbrauch von [Edel-Eid: Purus]: +100% - Alle Geschwindigkeiten bei Verbrauch von [Edel-Eid: Voluntas]: +10% - Dauer: 10 Sek.	Bei getroffenen Zielen von Rotationskraft werden Geschwindigkeiten nicht mehr verringert und Schadensresistenz nicht mehr reduziert. Skillbeschreibung wird optimiert. Ein Teil des Effekts von [Edel-Eid-Enthüllung] wird auf alle Verbündeten angewendet. Bei Aktivierung von [Macht: Rotationsmagie] wird [Rotationskraft] auf alle Verbündeten außer dich angewendet. [Dungeon] [Edel-Eid-Enthüllung] - gilt für alle Verbündeten - Attacke/Magie-Attacke bei Verbrauch von [Edel-Eid: Animus]: +12% - MP-Erhalt bei Verbrauch von [Edel-Eid: Purus]: +40% - Alle Geschwindigkeiten bei Verbrauch von [Edel-Eid: Voluntas]: +15% - Dauer: 60 Sek. [Rotationskraft] - Alle Werte von Gruppenmitgliedern (außer du selbst): +5% - Werte: Laufgeschwindigkeit, Sprungkraft,
---------	--------------------	---	---

		[Rotationskraft] - Alle Werte von Gruppenmitgliedern: +5% - Werte: Erhöht Schadensbonus, alle Geschwindigkeiten, Schadensresistenz, Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit, Machtbooster-Dauer, HP- und MP-Regeneration bei Treffer oder bei erlittenem Schaden [PvP] [Edel-Eid-Enthüllung] - Angriffskraft bei Verbrauch von [Edel-Eid: Animus]: +10% - MP-Erhalt bei Verbrauch von [Edel-Eid: Purus]: +20% - Alle Geschwindigkeiten bei Verbrauch von [Edel-Eid: Voluntas]: +10% - Dauer: 5 Sek. [Rotationskraft] - Alle Werte von Gruppenmitgliedern: +5% - Werte: Schadensbonus, alle Geschwindigkeiten, Schadensresistenz, Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit, Machtbooster-Dauer,	Schadensbonus, Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit, Machtbooster-Dauer, HP- und MP-Regeneration bei Treffer oder bei erlittenem Schaden [PvP] [Edel-Eid-Enthüllung] - gilt für alle Verbündeten - Attacke/Magie-Attacke bei Verbrauch von [Edel-Eid: Animus]: +6% - MP-Erhalt bei Verbrauch von [Edel-Eid: Purus]: +20% - Alle Geschwindigkeiten bei Verbrauch von [Edel-Eid: Voluntas]: +15% - Dauer: 12 Sek. [Rotationskraft] - Alle Werte von Gruppenmitgliedern (außer du selbst): +5% - Werte: Laufgeschwindigkeit, Sprungkraft, Schadensbonus, Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit, Machtbooster-Dauer, HP- und MP-Regeneration bei Treffer oder bei erlittenem Schaden
--	--	--	--

		HP- und MP-Regeneration bei Treffer oder bei erlittenem Schaden	
Florere	Adsertor (3 Stufe)	Energie Eide entstehen und erblühen, die ELs Energielinien folgen und Gegnern Schaden zufügen. [Dungeon] Erbühende Eide: mehrfach 2.076% Magie-Attacke [PvP] Erbühende Eide: mehrfach 292% Magie-Attacke	Bestimmte Spezialressourcen werden regeneriert. Energie Eide entstehen und erblühen, die ELs Energielinien folgen und Gegnern Schaden zufügen. Nahe Verbündete regenerieren für eine Weile folgende Spezialressourcen: NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo-Wandlerpunkt, Kombinationspunkt, Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein

			[Dungeon] Erbühende Eide: mehrfach 2.076% Magie-Attacke Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Erbühende Eide: mehrfach 292% Magie-Attacke Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% Dauer: 3 Sek.
Florere	Adsertor (4 Stufe)	Energie Eide entstehen und erblühen, die ELs Energielinien folgen und Gegnern Schaden zufügen. Wenn ELs Energie nicht mehr fließt, explodieren sie, sodass ELs Energie zu Boden regnet. [Dungeon] Erbühende Eide: mehrfach 4.238% Magie-Attacke Energieregen: 2.228% Magie-Attacke [PvP] Erbühende Eide: mehrfach 529% Magie-Attacke Energieregen: 278% Magie-Attacke	Bestimmte Spezialressourcen werden regeneriert. Energie Eide entstehen und erblühen, die ELs Energielinien folgen und Gegnern Schaden zufügen. Wenn ELs Energie nicht mehr fließt, explodieren sie, sodass ELs Energie zu Boden regnet. Nahe Verbündete regenerieren für eine Weile folgende Spezialressourcen: NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo-Wandlerpunkt, Kombinationspunkt, Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein [Dungeon] Erbühende Eide: mehrfach 4.238% Magie-Attacke Energieregen: 2.228% Magie-Attacke

			Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% Dauer: 15 Sek. [PvP] Erbblühende Eide: mehrfach 529% Magie-Attacke Energieregen: 278% Magie-Attacke Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% Dauer: 3 Sek.
Florere	[Wechsel] Inviolatus Conculcare: Solemnis	Du erzeugst ein Rotationsfeld. Die Eldritenergie explodiert und greift Gegner innerhalb des Bereichs an. Dauer des Effekts von [Edel-Eid-Enthüllung] deiner Verbündeten wird erhöht.	Du erzeugst ein Rotationsfeld. Die Eldritenergie explodiert und greift Gegner innerhalb des Bereichs an. Dauer des Effekts von [Adsertor] deiner Verbündeten wird erhöht.
Viator	[Stark] Ingenium Regnum	Verstärkt: - Abwehr/Magie- Abwehr: zusätzlich -15% (PvP -6%)	[Stark]-Effekte werden geändert zu verlängerter Debuff-Dauer. Verstärkt - Buff-Dauer +10 Sek
Regnator	Bannkreis des Chaos	[Dungeon] Alle Resistenzen: -100 Krit. Schaden des Anwenders: +20% Krit. Schaden deiner Mitstreiter: +20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Alle Resistenzen: -100 Krit. Schaden des Anwenders: +20%	[Dungeon] Alle Resistenzen: -100 Krit. Schaden des Anwenders: +28% Krit. Schaden deiner Mitstreiter: +16% Dauer: 10 Sek. [PvP] Alle Resistenzen: -100 Krit. Schaden des Anwenders: +14%

		Krit. Schaden deiner Mitsstreiter: +10% Dauer: 10 Sek.	Krit. Schaden deiner Mitsstreiter: +8% Dauer: 10 Sek.
Adoleo	Benedictio	[Dungeon] Kraft freisetzen: 1.479% Angriffe [Benedictio] - Angriffe von Verbündeten: +10% - Angriffe/Magie-Angriffe von Gegnern: -10% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Kraft freisetzen: 353% Angriffe [Benedictio] - Angriffe von Verbündeten: +5% - Angriffe/Magie-Angriffe von Gegnern: -5% - Dauer: 10 Sek.	Magie-Angriffe von Verbündeten wird erhöht. [Dungeon] Kraft freisetzen: 1.479% Angriffe [Benedictio] - Angriffe/Magie-Angriffe von Verbündeten: +6% - Angriffe/Magie-Angriffe von Gegnern: -10% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Kraft freisetzen: 353% Angriffe [Benedictio] - Angriffe/Magie-Angriffe von Verbündeten: +3% - Angriffe/Magie-Angriffe von Gegnern: -5% - Dauer: 10 Sek.

Captura	Vexare	Ich werde alle finden, die sich gegen den Willen der Göttin gestellt haben, und sie vernichten. Du teleportierst dich vor den nächsten Gegner und bestrafst ihn. Gegner, die von Bestrafung getroffen werden, erleiden für eine bestimmte Zeit erhöhten Schaden durch Attacke. Imperfectus - Schaden: +[10 x Imperfectus-Stufe]% [Dungeon] Bestrafung: mehrfach 784% Attacke [Vexare] - Erlittener Schaden durch Attacke: +10% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Bestrafung: mehrfach 298% Attacke [Vexare] - Erlittener Schaden durch Attacke: +5% - Dauer: 15 Sek.	Debuffs von Vexare werden entfernt. Ich werde alle finden, die sich gegen den Willen der Göttin gestellt haben, und sie vernichten. Du teleportierst dich vor den nächsten Gegner und bestrafst ihn. Imperfectus - Schaden: +[10 x Imperfectus-Stufe]% [Dungeon] Bestrafung: mehrfach 784% Attacke [PvP] Bestrafung: mehrfach 298% Attacke
Captura	Aratio		Die Aktivierungsgeschwindigkeit des Skills wird um ca. 35% erhöht.

Captura	Groll	[Dungeon] Angriffsgeschwindigkeit: +[3x Imperfectus-Stufe]% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -[8x Imperfectus-Stufe]% [PvP] Angriffsgeschwindigkeit: +[3x Imperfectus-Stufe]% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -[3,2x Imperfectus-Stufe]%	[Dungeon] Angriffsgeschwindigkeit: +[5x Imperfectus-Stufe]% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -[12x Imperfectus-Stufe]% [PvP] Angriffsgeschwindigkeit: +[5x Imperfectus-Stufe]% Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -[4,8x Imperfectus-Stufe]%
Captura	Antecedere	Das reicht nicht aus, um die Göttin zu erreichen. Du legst dich ins Zeug und erzeugst immer schneller Eldritenergie. Der Energiefluss beschleunigt die Cooldowns von Spezialaktiv-, Hyper- und Meister-Skills von Verbündeten innerhalb des Feldes. Omnis - Deine Angriffsgeschwindigkeit innerhalb des Beschleunigungsbereiches wird um [5x Omnis-Stufe]% erhöht. [Dungeon] Beschleunigung: 2.761% Attacke	Cooldown-Beschleunigung von Hyper-/Meister-Skills werden entfernt. Die Cooldown-Beschleunigung von Spezialaktiv-Skills gilt nur für den Spieler selbst. Das reicht nicht aus, um die Göttin zu erreichen. Du legst dich ins Zeug und erzeugst immer schneller Eldritenergie. Der Energiefluss beschleunigt die Cooldowns deiner Spezialaktiv-Skills.

		[Antecedere] - Cooldown-Geschwindigkeit: 20% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Beschleunigung: 657% Attacke [Antecedere] - Cooldown-Geschwindigkeit: 20% - Dauer: 5 Sek.	Omnis - Deine Angriffsgeschwindigkeit innerhalb des Beschleunigungsbereiches wird um [5x Omnis-Stufe]% erhöht. [Dungeon] Beschleunigung: 2.761% Attacke [Antecedere] - Cooldown-Geschwindigkeit: +60% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Beschleunigung: 657% Attacke [Antecedere] - Cooldown-Geschwindigkeit: +60% - Dauer: 5 Sek.
--	--	---	---

Sacratus	[Wechsel] Vexare	Ich werde alle finden, die sich gegen den Willen der Göttin gestellt haben, und sie vernichten. Du projizierst scharfe Geschosse undfeuerst sie ab. Gegner, die von Bestrafung getroffen werden, erleiden für eine bestimmte Zeit erhöhten Schaden durch Attacke. Imperfectus - Schaden: +[10 x Imperfectus-Stufe]% [Dungeon] Bestrafung: mehrfach 1.723% Attacke [Vexare] - Erlittener Schaden durch Attacke: +10% - Dauer: 15 Sek. [PvP] Bestrafung: mehrfach 623% Attacke [Vexare] - Erlittener Schaden	Debuffs von Vexare werden entfernt. Die Aktivierungsgeschwindigkeit des Skills wird um ca. 50% erhöht. Ich werde alle finden, die sich gegen den Willen der Göttin gestellt haben, und sie vernichten. Du projizierst scharfe Geschosse undfeuerst sie ab. Imperfectus - Schaden: +[10 x Imperfectus-Stufe]% [Dungeon] Bestrafung: mehrfach 1.723% Attacke [PvP] Bestrafung: mehrfach 623% Attacke
-----------------	-------------------------	---	---

		durch Attacke: +5% - Dauer: 15 Sek.	
Sacratus	[Wechsel] Antecedere	Das reicht nicht aus, um die Göttin zu erreichen. Du sammelst schnell Energie und stürmst mit hoher Geschwindigkeit nach vorn. Die verdichtete Eldritenergie beschleunigt den Cooldown von Spezialaktiv-Skills deiner Verbündeten. Omnis - Für die Dauer des Buffs wird deine Angriffsgeschwindigkeit um [5x Omnis-Stufe]% erhöht. [Dungeon] Beschleunigung: 3.838% Attacke [Antecedere] - Cooldown-Geschwindigkeit: 30% - Dauer: 10 Sek.	Die Cooldown-Beschleunigung von Spezialaktiv-Skills gilt nur für den Spieler selbst. Das reicht nicht aus, um die Göttin zu erreichen. Du sammelst schnell Energie und stürmst mit hoher Geschwindigkeit nach vorn. Die verdichtete Eldritenergie beschleunigt den Cooldown deiner Spezialaktiv-Skills. Omnis - Für die Dauer des Buffs wird deine Angriffsgeschwindigkeit um

		[PvP] Beschleunigung: 913% Attacke [Antecedere] - Cooldown-Geschwindigkeit: 30% - Dauer: 5 Sek.	[5x Omnis-Stufe]% erhöht. [Dungeon] Beschleunigung: 3.838% Attacke [Antecedere] - Cooldown-Geschwindigkeit: +60% - Dauer: 10 Sek. [PvP] Beschleunigung: 913% Attacke [Antecedere] - Cooldown-Geschwindigkeit: +60% - Dauer: 5 Sek.
Sacratus	[Wechsel] Inviolatus Conculcare: Interitus	Gier und Hass gehen gebündelt vom Götterboten aus. (Auch im Sprung verwendbar.) Imperfectus - Schaden: +[10 x Imperfectus-Stufe]% [Dungeon] Zerstörung: mehrfach 1.202% Attacke [PvP] Zerstörung: mehrfach 183% Attacke	Die Aktivierungsgeschwindigkeit des Skills wird um ca. 50% erhöht. Bei Zerstörung wird Abwehr ignoriert. Gier und Hass gehen gebündelt vom Götterboten aus. Du verursachst Schaden, der einen Teil der Abwehr ignoriert. (Auch im Sprung verwendbar.) Imperfectus - Schaden: +[10 x Imperfectus- Stufe]% [Dungeon] Zerstörung: mehrfach 1.202% Attacke Gegnerische Abwehr

			ignorieren: 50% [PvP] zerstörung: mehrfach % attacke zerstörung: mehrfach % attacke (zerstörung: mehrfach % attacke zerstörung: mehrfach % attacke): 183% mehrfach Gegnerische Abwehr ignorieren: 10%
Sacratus	Hass	[Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Krit. Schaden: +[6x Imperfectus- Stufe]% Abwehr ignorieren: +[3x Imperfectus-Stufe]% [PvP] Wahrscheinlichkeit für Krit. Schaden: +[2,4x Imperfectus- Stufe]% Abwehr ignorieren: +[1,2x Imperfectus-Stufe]%	[Dungeon] Wahrscheinlichkeit für Krit. Schaden: +[9x Imperfectus- Stufe]% Abwehr ignorieren: +[3x Imperfectus-Stufe]% [PvP] Wahrscheinlichkeit für Krit. Schaden: +[3,6x Imperfectus- Stufe]% Abwehr ignorieren: +[1,2x Imperfectus-Stufe]%
Sacratus	Vernichtung	[Dungeon] Angriff: +20% Dauer: 20 Sek. [PvP] Angriff +8% Dauer: 20 Sek.	[Dungeon] Angriff: +25% Dauer: 20 Sek. [PvP] Angriff: +10% Dauer: 20 Sek.

[Laby]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Funkenspross	Bumm-Faust	[Dungeon] Riesiger Energieball: mehrfach 534% Attacke Bumm-Knall: mehrfach 535% Attacke [PvP] Riesiger Energieball: mehrfach 158% Attacke Bumm-Knall: mehrfach 157% Attacke	[Dungeon] Riesiger Energieball: mehrfach 507% Attacke Bumm-Knall: mehrfach 508% Attacke [PvP] Riesiger Energieball: mehrfach 150% Attacke Bumm-Knall: mehrfach 149% Attacke
Funkenspross	Labysphäre	[Dungeon] Energieball: mehrfach 1.401% Attacke [PvP] Energieball: mehrfach 354% Attacke	[Dungeon] Energieball: mehrfach 1.331% Attacke [PvP] Energieball: mehrfach 336% Attacke

Wirbelkind	Nisha-Tasche	[Dungeon] Plunder: mehrfach 992% Attacke [Autsch!] Abwehr: -20% Erlittener Schaden durch Attacke: +15% Debuff-Dauer: 15 Sek. [PvP] Plunder: mehrfach 206% Attacke [Autsch!] Abwehr: -20% Erlittener Schaden durch Attacke: +7,5% Debuff-Dauer: 7,5 Sek.	Bei [Autsch!] wird Magie- Abwehr verringert und erlittener Schaden durch Magie-Attacke erhöht. [Dungeon] Plunder: mehrfach 992% Attacke [Autsch!] Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +12% Debuff-Dauer: 15 Sek [PvP] Plunder: mehrfach 206% Attacke [Autsch!] Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +6% Debuff-Dauer: 7,5 Sek
Äonensiegerin	Neue Laby		Die Beendungsbewegung der Skill- Ausführung wird entfernt.
Äonensiegerin	[Wechsel] Bumm-Faust	[Dungeon] Bumm-Knall: mehrfach 630% Attacke [PvP] Bumm-Knall: mehrfach 133% Attacke	[Dungeon] Bumm-Knall: mehrfach 594% Attacke [PvP] Bumm-Knall: mehrfach 125% Attacke

Glitzerspross	Milchstraße	[Ich helfe dir, Laby!] Angriff und Abwehr getroffener Gegner werden für bestimmte Zeit verringert.	Abwehr/Magie-Abwehr werden nicht mehr verringert.
		[Dungeon] Sternenlicht: mehrfach 1.078% Magie-Angriff	[Ich helfe dir, Laby!] Angriff/Magie-Angriff getroffener Gegner werden für bestimmte Zeit verringert.
		[PvP] Sternenlicht: mehrfach 295% Magie-Angriff	[Dungeon] Sternenlicht: mehrfach 1.078% Magie- Angriff
		[Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Sternenlicht: mehrfach 1.058% Magie-Angriff Angriff/Magie-Angriff: - 15% Abwehr/Magie-Abwehr: - 30% Dauer: 10 Sek.	[PvP] Sternenlicht: mehrfach 295% Magie- Angriff
		[PvP] Sternenlicht: mehrfach 286% Magie-Angriff Angriff/Magie-Angriff: - 15% Abwehr/Magie-Abwehr: - 15% Dauer: 10 Sek.	[Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Sternenlicht: mehrfach 1.058% Magie- Angriff Angriff/Magie-Angriff: -15% Dauer: 60 Sek.
Glitzerspross	Rolli-roll	Nisha wirft eine Blubb- blubb-Blase, die rolli- roll aus ihr herausrollt.	Abwehr/Magie-Abwehr werden verringert.
		[Ich helfe dir, Laby!] Die Blase verringert alle Resistenzen des getroffenen Gegners.	Nisha wirft eine Blubb-blubb-Blase, die rolli-roll aus ihr herausrollt. [Ich helfe dir, Laby!] Die Blase verringert alle Resistenzen und Abwehr/Magie-Abwehr des

		[Dungeon] Blubb-blubb-Blase: mehrfach 996% Magie- Attacke [PvP] Blubb-blubb-Blase: mehrfach 340% Magie- Attacke [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Blubb-blubb-Blase: mehrfach 992% Magie- Attacke Alle Resistenzen: -150 Dauer: 10 Sek. [PvP] Blubb-blubb-Blase: mehrfach 339% Magie- Attacke Alle Resistenzen: -150 Dauer: 10 Sek.	getroffenen Gegners. [Dungeon] Blubb-blubb-Blase: mehrfach 996% Magie-Attacke [PvP] Blubb-blubb-Blase: mehrfach 340% Magie-Attacke [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Blubb-blubb-Blase: mehrfach 992% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -15% Alle Resistenzen: -150 Dauer: 60 Sek. [PvP] Blubb-blubb-Blase: mehrfach 339% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -7,5% Alle Resistenzen: -75 Dauer: 12 Sek.
Glitzerspross	Gemeinsam	Lv.4 [Dungeon] Max. MP: +100 Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] wird der MP-Verbrauch des nächsten Spezialaktiv-Skills reduziert: -20% Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] erhältst du [Hallo, Nisha]-	Erhöhung der Attacke/Magie-Attacke wird entfernt. Lv.4 [Dungeon] Max. MP: +100 Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] wird der MP- Verbrauch des nächsten Spezialaktiv- Skills reduziert: -20%

		Punkte. Nach Erhalt von 3 [Hallo, Nisha]-Punkten kann mit der Spezialtaste [Hallo, Laby] aktiviert werden. [Hallo, Laby] Bei Aktivierung wird der Cooldown von Spezialaktiv-Skills zurückgesetzt (außer Hyper-, Partner- und Force-Aktiv-Skills). Angriff/Magie-Angriff: +20% MP-Erhalt: +50% Dauer: 15 Sek. [PvP] Max. MP: +100 Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] wird der MP-Verbrauch des nächsten Spezialaktiv-Skills reduziert: -10% Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] erhältst du [Hallo, Nisha]-Punkte. Nach Erhalt von 3 [Hallo, Nisha]-Punkten kann mit der Spezialtaste [Hallo, Laby] aktiviert werden. [Hallo, Laby] Bei Aktivierung wird der Cooldown von Spezialaktiv-Skills zurückgesetzt (außer Hyper-, Partner- und Force-Aktiv-Skills). Angriff/Magie-Angriff: +20%	Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] erhältst du [Hallo, Nisha]-Punkte. Nach Erhalt von 3 [Hallo, Nisha]-Punkten kann mit der Spezialtaste [Hallo, Laby] aktiviert werden. [Hallo, Laby] Bei Aktivierung wird der Cooldown von Spezialaktiv-Skills zurückgesetzt (außer Hyper-, Partner- und Force-Aktiv-Skills). MP-Erhalt: +50% Dauer: 40 Sek [PvP] Max. MP: +100 Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] wird der MP-Verbrauch des nächsten Spezialaktiv-Skills reduziert: -10% Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] erhältst du [Hallo, Nisha]-Punkte. Nach Erhalt von 3 [Hallo, Nisha]-Punkten kann mit der Spezialtaste [Hallo, Laby] aktiviert werden. [Hallo, Laby] Bei Aktivierung wird der Cooldown von Spezialaktiv-Skills zurückgesetzt (außer Hyper-, Partner- und Force-Aktiv-Skills). MP-Erhalt: +50% Dauer: 12 Sek
--	--	---	--

		MP-Erhalt: +50% Dauer: 6 Sek.	
Aureolica	Befreiter Wille: Aureolica	Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] werden auch Kritische Treffer und Verheerung erhöht. [Dungeon] Hilfe ist unterwegs! , Wir werden dir helfen! Solange aktiv ist, werden Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft erhöht: +20% Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] werden Verheerung und Krit. Treffer erhöht: +20% Dauer: 20 Sek. [PvP] Hilfe ist unterwegs! , Wir werden dir helfen! Solange aktiv ist, werden Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft erhöht: +20%	Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] wird sämtlicher Schaden erhöht. Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] werden auch Kritische Treffer, Verheerung und sämtlicher Schaden für eine Weile erhöht. [Dungeon] Hilfe ist unterwegs! , Wir werden dir helfen! Solange aktiv ist, werden Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft erhöht: +20% Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] werden Verheerung und Krit. Treffer erhöht: +20% Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] wird sämtlicher Schaden erhöht: +20% Dauer: 20 Sek. [PvP] Hilfe ist unterwegs! , Wir

		Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] werden Verheerung und Krit. Treffer erhöht: +20% Dauer: 20 Sek.	werden dir helfen! Solange aktiv ist, werden Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft erhöht: +20% Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] werden Verheerung und Krit. Treffer erhöht: +20% Bei Verwendung von Skills mit [Ich helfe dir, Laby!] wird sämtlicher Schaden erhöht: +10% Dauer: 20 Sek.
Aureolica	Freundschaft	[Dungeon] Dauer von [Hallo, Laby]: +5 Sek. Cooldown von [Hallo, Laby]: -20 Sek. Bei Verwendung von [Hallo, Laby] wird 1 Punkt [Hallo, Nisha] generiert. [PvP] Dauer von [Hallo, Laby]: +2 Sek. Cooldown von [Hallo, Laby]: -20 Sek. Bei Verwendung von [Hallo, Laby] wird 1 Punkt [Hallo, Nisha] generiert.	Cooldown-Reduktion von [Hallo, Laby] wird entfernt. [Dungeon] Dauer von [Hallo, Laby]: +5 Sek. Bei Verwendung von [Hallo, Laby] wird 1 Punkt [Hallo, Nisha] generiert. [PvP] Dauer von [Hallo, Laby]: +2 Sek. Bei Verwendung von [Hallo, Laby] wird 1 Punkt [Hallo, Nisha] generiert.

Aureolica	Wind bläst!	[Ich helfe dir, Laby!] Alle Geschwindigkeiten von Mitstreitern im Bereich des Windes werden für eine bestimmte Zeit erhöht. [Dungeon] Frischer Wind: mehrfach 584% Magie-Attacke [PvP] Frischer Wind: mehrfach 177% Magie-Attacke [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Frischer Wind: mehrfach 543% Magie-Attacke Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: +20% Angriffsgeschwindigkeit: +10% Dauer: 20 Sek [PvP] Frischer Wind: mehrfach 147% Magie-Attacke Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: +20% Angriffsgeschwindigkeit: +10% Dauer: 20 Sek	Attacke/Magie-Attacke wird erhöht. Schaden aller Skills wird erhöht. [Ich helfe dir, Laby!] Alle Geschwindigkeiten, Attacke/Magie-Attacke und Schaden aller Skills von Mitstreitern im Bereich des Windes werden für eine Weile erhöht. [Dungeon] Frischer Wind: mehrfach 584% Magie-Attacke [PvP] Frischer Wind: mehrfach 177% Magie-Attacke [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Frischer Wind: mehrfach 543% Magie-Attacke Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: +20% Angriffsgeschwindigkeit: +15% Attacke/Magie-Attacke: +12% Schaden aller Skills: +12% Dauer: 60 Sek. [PvP] Frischer Wind: mehrfach 147% Magie-Attacke Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: +20%
-----------	-------------	---	---

			Angriffsgeschwindigkeit: +15% Attacke/Magie-Attacke: +6% Schaden aller Skills: +6% Dauer: 12 Sek.
Aureolica	Nisha-Schein	[Ich helfe dir, Laby!] Die Illusion schiebt Gegner, die sich ihr nähern stärker weg. Deine Mitstreiter im Wirkungsbereich erleiden weniger Schaden und ihre Debuffs werden entfernt. [Dungeon] Ausstoß: mehrfach 2.595% Magie-Attacke Illusion: mehrfach 265% Magie-Attacke [PvP] Ausstoß: mehrfach 838% Magie-Attacke Illusion: mehrfach 86% Magie-Attacke [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Ausstoß: mehrfach 2.451% Magie-Attacke Illusion: mehrfach 251% Magie-Attacke Erlittener Schaden von Gruppenmitgliedern im Bereich der Illusion: -20% Dauer: 10 Sek [PvP]	Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills wird beschleunigt. Tooltip optimiert. Reduzierung des erlittenen Schadens und Debuff-Immunität und -Entfernung wirken nicht mehr innerhalb eines bestimmten Bereichs, sondern für eine festgelegte Buff-Dauer. [Ich helfe dir, Laby!] Gegner im Wirkungsbereich werden stärker hinausgeschoben. Während das Licht sich ausbreitet, erhalten Verbündete reduzierten Schaden, Immunität/Entfernung von Debuffs und beschleunigte Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills. [Dungeon] Ausstoß: mehrfach 2.595% Magie-Attacke Illusion: mehrfach 265% Magie-Attacke [PvP] Ausstoß: mehrfach 838% Magie-Attacke Illusion: mehrfach 86% Magie-Attacke

		Ausstoß: mehrfach 703% Magie-Attacke Illusion: mehrfach 72% Magie-Attacke Erlittener Schaden von Gruppenmitgliedern im Bereich der Illusion: -10% Dauer: 10 Sek	[Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Ausstoß: mehrfach 2.451% Magie- Attacke Illusion: mehrfach 251% Magie- Attacke Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Erlittener Schaden: -20% Dauer: 60 Sek. Dauer der Immunität/Auflösung von Debuffs: 8 Sek [PvP] Ausstoß: mehrfach 703% Magie- Attacke Illusion: mehrfach 72% Magie-Attacke Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Erlittener Schaden: -10% Dauer: 12 Sek. Dauer der Immunität/Auflösung von Debuffs: 8 Sek.
Aureolica	Laby-Regen	[Dungeon] Laby-Regen: mehrfach 762% Magie-Attacke [PvP] Laby-Regen: mehrfach 231% Magie-Attacke [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Laby-Regen: mehrfach 708% Magie-Attacke Alle Gruppenmitglieder in Reichweite kontinuierlich 21% HP/MP-Regeneration Dauer: 5 Sek.	Skillbeschreibung wird optimiert. Je nach Kampfkraft werden pro Sekunde HP regeneriert. [Dungeon] Laby-Regen: mehrfach 762% Magie-Attacke [PvP] Laby-Regen: mehrfach 231% Magie-Attacke

		[PvP] Laby-Regen: mehrfach 191% Magie-Attacke Alle Gruppenmitglieder in Reichweite kontinuierlich 1% HP/MP-Regeneration Dauer: 5 Sek.	[Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Laby-Regen: mehrfach 708% Magie-Attacke HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +20% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,075% Dauer: 5 Sek. [PvP] Laby-Regen: mehrfach 191% Magie-Attacke HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: 1% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,00375% Dauer: 5 Sek.
Seelenlicht	Für immer	[Dungeon] Cooldown von Spezialaktiv-Skills pro Punkt [Hallo, Nisha]: -10% Schaden an Bossmonstern/mittleren Bossmonstern während [Hallo, Laby]: +18% [PvP] Cooldown von Spezialaktiv-Skills pro Punkt [Hallo, Nisha]: -5% Schaden an Bossmonstern/mittleren Bossmonstern während [Hallo, Laby]: +18%	Erhöhter Schaden an Bossmonstern/mittleren Bossmonstern während [Hallo, Laby] gilt nur für den Spieler selbst. [Dungeon] Cooldown von Spezialaktiv-Skills pro Punkt [Hallo, Nisha]: -10% Schaden an Bossmonstern/mittleren Bossmonstern während [Hallo, Laby]: +18% [PvP] Cooldown von Spezialaktiv-Skills pro Punkt [Hallo, Nisha]: -5% Schaden an Bossmonstern/mittleren

			Bossmonstern während [Hallo, Laby]: +18%
Seelenlicht	[Wechsel] Wind bläst	[Ich helfe dir, Laby!] Alle Geschwindigkeiten von Mitstreitern im Bereich des Windes werden für eine bestimmte Zeit erhöht. [Dungeon] Frischer Wind: mehrfach 724% Magie-Attacke Kräftiger Wind: mehrfach 606% Magie-Attacke [PvP] Frischer Wind: mehrfach 197% Magie-Attacke Kräftiger Wind (Magie): 166% mehrfach [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Frischer Wind: mehrfach 684% Magie-Attacke Kräftiger Wind: mehrfach 573% Magie-Attacke Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: +20% Angriffsgeschwindigkeit: +10% Dauer: 20 Sek [PvP] Frischer Wind: mehrfach 181% Magie-Attacke Kräftiger Wind: mehrfach 151% Magie-Attacke Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: +20% Angriffsgeschwindigkeit: +10% Dauer: 20 Sek	Attacke/Magie-Attacke wird erhöht. Schaden aller Skills wird erhöht. [Ich helfe dir, Laby!] Alle Geschwindigkeiten, Attacke/Magie-Attacke und Schaden aller Skills von Mitstreitern im Bereich des Windes werden für eine Weile erhöht. [Dungeon] Frischer Wind: mehrfach 724% Magie-Attacke Kräftiger Wind: mehrfach 606% Magie-Attacke [PvP] Frischer Wind: mehrfach 197% Magie-Attacke Kräftiger Wind: mehrfach 166% Magie-Attacke [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Frischer Wind: mehrfach 684% Magie-Attacke Kräftiger Wind: mehrfach 573% Magie-Attacke Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: +20% Angriffsgeschwindigkeit: +15% Attacke/Magie-Attacke: +12%

			Schaden aller Skills: +12% Dauer: 60 Sek. [PvP] Frischer Wind: mehrfach 181% Magie-Attacke Kräftiger Wind: mehrfach 151% Magie-Attacke Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft: +20% Angriffsgeschwindigkeit: +15% Attacke/Magie-Attacke: +6% Schaden aller Skills: +6% Dauer: 12 Sek.
Seelenlicht	[Wechsel] Milchstraße	[Ich helfe dir, Laby!] Attacke und Abwehr getroffener Gegner werden für bestimmte Zeit verringert. [Dungeon] Sternenlicht: mehrfach 878% Magie-Attacke Heller Stern: 475% Magie-Attacke Verschwindender Stern: 272% Magie-Attacke [PvP] Sternenlicht: mehrfach 316% Magie-Attacke Heller Stern: 171% Magie-Attacke Verschwindender Stern: 98% Magie-Attacke [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Sternenlicht: mehrfach 860% Magie-Attacke	Abwehr/Magie-Abwehr werden nicht mehr verringert. [Ich helfe dir, Laby!] Attacke/Magie-Attacke getroffener Gegner werden für bestimmte Zeit verringert. [Dungeon] Sternenlicht: mehrfach 878% Magie-Attacke Heller Stern: 475% Magie-Attacke Verschwindender Stern: 272% Magie-Attacke [PvP] Sternenlicht: mehrfach 316% Magie-Attacke Heller Stern: 171% Magie-Attacke

		Heller Stern: 470% Magie- Angriff Verschwindender Stern: 267% Magie-Angriff Angriff/Magie-Angriff: - 15% Abwehr/Magie-Abwehr: - 30% Dauer: 10 Sek. [PvP] Sternenlicht: mehrfach 311% Magie-Angriff Heller Stern: 170% Magie- Angriff Verschwindender Stern: 96% Magie-Angriff Angriff/Magie-Angriff: - 15% Abwehr/Magie-Abwehr: - 15% Dauer: 10 Sek.	Verschwindender Stern: 98% Magie-Angriff [Ich helfe dir, Laby!] [Dungeon] Sternenlicht: mehrfach 860% Magie-Angriff Heller Stern: 470% Magie- Angriff Verschwindender Stern: 267% Magie-Angriff Angriff/Magie-Angriff: -15% Dauer: 60 Sek. [PvP] Sternenlicht: mehrfach 311% Magie-Angriff Heller Stern: 170% Magie- Angriff Verschwindender Stern: 96% Magie-Angriff Angriff/Magie-Angriff: -15% Dauer: 12 Sek.
Finsterspross	Dornenranken, herbei!	[Dungeon] Dornenranken: mehrfach 396% Angriff [PvP] Dornenranken: mehrfach 135% Angriff	[Dungeon] Dornenranken: mehrfach 416% Angriff [PvP] Dornenranken: mehrfach 142% Angriff
Tagträumerin	Spiegelschild	[Dungeon] Schild: 2.291% Angriff Erlittener Schaden: -	[Dungeon] Schild: 2.291% Angriff Erlittener Schaden: -20%

		20% Attacke: +20% [PvP] Schild: 545% Attacke Erlittener Schaden: -8% Attacke: +4%	Attacke: +25% [PvP] Schild: 545% Attacke Erlittener Schaden: -8% Attacke: +5%
Tagträumerin	Bibby!	Laby erinnert sich an das Monster im Finsterhain, Bibby. - Nisha, weißt du noch? Es sah so süß aus und Laby wollte es streicheln, aber es hat Laby fast gebissen! - [Hain-Geister] - Bei Verwendung von [Labys Freund?] wächst dein Hain-Geist und reagiert auf seine eigene Weise. - Beim Auftauchen werden die Gegner in der Umgebung angeknabbert und erhalten einen Debuff, der ihre Abwehr verringert - Beim Reagieren teleportiert sich dein Hain-Geist zu einem Gegner in der Nähe und beißt ihn. Der Gegner erhält den Blüten-Debuff - Für jede Wachstumsstufe wird die Stapel-Anzahl des Debuffs erhöht [Auf Wiedersehen!] - Bei erneuter Verwendung teleportiert sich dein Hain-Geist zum Gegner und explodiert. (Im PvP ist die Teleport-Distanz	Bei Knabbern wird Magie-Abwehr reduziert. Laby erinnert sich an das Monster im Finsterhain, Bibby. - Nisha, weißt du noch? Es sah so süß aus und Laby wollte es streicheln, aber es hat Laby fast gebissen! - [Hain-Geister] - Bei Verwendung von [Labys Freund?] wächst dein Hain-Geist und reagiert auf seine eigene Weise. - Beim Auftauchen werden die Gegner in der Umgebung angeknabbert und erhalten einen Debuff, der ihre Abwehr /Magie-Abwehr verringert - Beim Reagieren teleportiert sich dein Hain-Geist zu einem Gegner in der Nähe und beißt ihn. Der Gegner erhält den Blüten-Debuff - Für jede Wachstumsstufe wird die Stapel-Anzahl des Debuffs erhöht [Auf Wiedersehen!] - Bei erneuter Verwendung teleportiert sich dein Hain-Geist zum

		geringer.) - Für jede Wachstumsstufe wird der Schaden der Explosion um 10% erhöht. [Dungeon] Knabbern: 1.055% Attacke - Abwehr: -30% - Dauer: 25 Sek. Biss: 729% Attacke Auf Wiedersehen!: 465% Attacke x5 [PvP] Knabbern: 374% Attacke - Abwehr: -10% - Dauer: 10 Sek. Biss: 245% Attacke Auf Wiedersehen!: 157% Attacke x5	Gegner und explodiert. (Im PvP ist die Teleport-Distanz geringer.) - Für jede Wachstumsstufe wird der Schaden der Explosion um 10% erhöht. [Dungeon] Knabbern: 1.055% Attacke - Abwehr/Magie-Abwehr: -10% - Dauer: 25 Sek. Biss: 729% Attacke Auf Wiedersehen!: 465% Attacke x5 [PvP] Knabbern: 374% Attacke - Abwehr/Magie-Abwehr: -3,3% - Dauer: 10 Sek. Biss: 245% Attacke Auf Wiedersehen!: 157% Attacke x5
Tagträumerin	Fantasie	[Dungeon] Dornenbusch: mehrfach 1.555% Attacke [PvP] Dornenbusch: mehrfach 561% Attacke	[Dungeon] Dornenbusch: mehrfach 1.633% Attacke [PvP] Dornenbusch: mehrfach 589% Attacke
Tagträumerin	Labys Garten	[Dungeon] Dornenlianen: mehrfach 826% Attacke Blüten: mehrfach 352% Attacke [PvP] Dornenlianen:	[Dungeon] Dornenlianen: mehrfach 857% Attacke Blüten: mehrfach 366% Attacke [PvP] Dornenlianen: mehrfach 155% Attacke Blüten: mehrfach 66% Attacke

		mehrfach 149% Angriff Blüten: mehrfach 63% Angriff	
Nisha-Labyrinth	Nishas Kraft	Nishas Kraft beeinflusst deine Hain-Geister. Das Beschwören der Hain-Geister verleiht deinen Verbündeten einen Buff und verbessert die Reaktionen deiner Hain-Geister bei [Labys Freund?]-Skills. Pokko: - Beim Beschwören wird [Pokkos Kraft] aktiviert. Dadurch erleiden deine Verbündeten für bestimmte Zeit 10% weniger Schaden durch Bossmöster. - 2 zielsuchende Geschosse fügen Gegnern mehrfach Schaden zu. Ookiee: - Beim Beschwören wird [Ookiees Kraft] aktiviert. Dadurch wird die Angriff deiner Verbündeten für bestimmte Zeit um 20% erhöht (PvP: 8%) - Erhöhte Cooldown-Beschleunigung Jimyu: - Beim Beschwören wird [Jimyus Kraft] aktiviert. Dadurch wird die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills deiner Verbündeten in der Umgebung für bestimmte Zeit um 30% erhöht - Höherer Drehangriff-	Bei [Ookiees Kraft] wird Magie-Angriff erhöht. [Jimyus Kraft] gilt nur für den Spieler selbst. Nishas Kraft beeinflusst deine Hain-Geister. Das Beschwören der Hain-Geister verleiht dir und deinen Verbündeten einen Buff und verbessert die Reaktionen deiner Hain-Geister bei [Labys Freund?]-Skills. Pokko: - Beim Beschwören wird [Pokkos Kraft] aktiviert. Dadurch erleiden deine Verbündeten für bestimmte Zeit 10% weniger Schaden durch Bossmöster. - 2 zielsuchende Geschosse fügen Gegnern mehrfach Schaden zu. Ookiee: - Beim Beschwören wird [Ookiees Kraft] aktiviert. Dadurch wird die Angriff/Magie-Angriff deiner Verbündeten für bestimmte

		Schaden Bibby: - Beim Beschwören wird [Bibbys Kraft] aktiviert. Dadurch regenerieren deine Verbündeten 12% ihrer HP pro Sek. (PvP: 1,2%). - Höherer Blüten-Schaden	Zeit um 20% erhöht (im PvP 8%). - Erhöhte Cooldown-Beschleunigung Jimyu: - Beim Beschwören wird [Jimyus Kraft] aktiviert. Dadurch wird die Cooldown-Geschwindigkeit deiner Spezialaktiv-Skills um 30% erhöht. - Höherer Drehangriff-Schaden Bibby: - Beim Beschwören wird [Bibbys Kraft] aktiviert. Dadurch regenerieren deine Verbündeten 12% ihrer HP pro Sek. (PvP: 1,2%). - Höherer Blüten-Schaden
Nisha-Labyrinth	Illusia	[Dungeon] Spezialaktiv-Skill-Schaden: +10% Dauer: 20 Sek. (Cooldown: 20 Sek.) [PvP] Schaden von Spezialaktiv-Skills: +3% Dauer: 10 Sek. (Cooldown: 20 Sek.)	[Dungeon] Spezialaktiv-Skill-Schaden: +20% Dauer: 30 Sek. (Cooldown: 20 Sek.) [PvP] Spezialaktiv-Skill-Schaden: +6% Dauer: 15 Sek. (Cooldown: 20 Sek.)
Nisha-Labyrinth	[Wechsel] Plitsch, platsch: Albtraum	[Dungeon] Albtraum: mehrfach 428% Attacke [PvP] Albtraum: mehrfach 81% Attacke	[Dungeon] Albtraum: mehrfach 446% Attacke [PvP] Albtraum: mehrfach 84% Attacke

Nisha-Labyrinth	[Wechsel] Fantasie	[Dungeon] Dornenbusch: mehrfach 787% Angriff [PvP] Dornenbusch: mehrfach 177% Angriff	[Dungeon] Albtraum: mehrfach 826% Angriff [PvP] Albtraum: mehrfach 186% Angriff
Schlawinchen	Schrillerpfeife	[Dungeon] Tirili: 2.502% Magie-Angriff [Geschieht dir recht!] Du kannst dich durch Gegner hindurch bewegen. Erhaltener Schaden: -80% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +100% Dauer: 3 Sek. Nach 5 erhaltenen Treffern wird der Effekt entfernt. [Autsch!] Erhaltener Schaden durch Magie-Angriff: +20% Dauer: 12 Sek. [PvP] Tirili: 810% Magie-Angriff [Geschieht dir recht!] Du kannst dich durch Gegner hindurch bewegen. Erhaltener Schaden: -16% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +100% Dauer: 2,1 Sek. Nach 5 erhaltenen Treffern wird der Effekt entfernt.	Bei [Autsch!] wird Schaden durch Angriff erhöht. [Dungeon] Tirili: 2.502% Magie-Angriff [Geschieht dir recht!] Du kannst dich durch Gegner hindurch bewegen. Erhaltener Schaden: -80% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +100% Dauer: 3 Sek. Nach 5 erhaltenen Treffern wird der Effekt entfernt. [Autsch!] Erhaltener Schaden durch Angriff/Magie-Angriff: +20% Dauer: 12 Sek. [PvP] Tirili: 810% Magie-Angriff [Geschieht dir recht!]

		[Autsch!] Erlittenen Schaden durch Magie-Attacke: +10% Dauer: 12 Sek.	Du kannst dich durch Gegner hindurch bewegen. Erlittener Schaden: -16% Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +100% Dauer: 2,1 Sek. Nach 5 erlittenen Treffern wird der Effekt entfernt. [Autsch!] Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +10% Dauer: 12 Sek.
--	--	--	---

[Noah]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Stiller Schatten	Erinnerungsstop	Lv.4 [Dungeon] Attacke: +15% Schaden von Skills, die mit [Tiefe Dunkelheit] aktiviert werden: +15% [PvP] Attacke +6% Schaden von Skills, die mit [Tiefe Dunkelheit] aktiviert werden: +7,5%	Lv.4 [Dungeon] Attacke: +15% Schaden von Skills, die mit [Tiefe Dunkelheit] aktiviert werden: +20% [PvP] Attacke +6% Schaden von Skills, die mit [Tiefe Dunkelheit] aktiviert werden: +10%

Stiller Schatten	Luftspiegelung	Du führst schnelle und leise Bewegungen aus, die wie eine Luftspiegelung wirken, die unfassbar sind. Die Abwehr von getroffenen Zielen ist eine Zeit lang verringert. Wenn du die Skill-Taste erneut drückst, springst du nach vorne und hältst den Gegner in Schach. [Dungeon] Luftspiegelung: mehrfach 485% Attacke Abwehr bei Treffer von Illusion: -10% Dauer: 10 Sek. Ablenkung: mehrfach 77% Attacke [PvP] Luftspiegelung: mehrfach 184% Attacke Abwehr bei Treffer von Illusion: -10% Dauer: 10 Sek. Ablenkung: mehrfach 29% Attacke	Magie-Abwehr wird verringert. Du führst schnelle, leise Bewegungen aus, so ungreifbar wie eine Luftspiegelung. Die Abwehr/Magie-Abwehr von getroffenen Zielen ist eine Zeit lang verringert. Wenn du die Skill-Taste erneut drückst, springst du nach vorn und hältst den Gegner in Schach. [Dungeon] Luftspiegelung: mehrfach 485% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr bei Treffer von Illusion: -7% Dauer: 10 Sek. Ablenkung: mehrfach 77% Attacke [PvP] Luftspiegelung: mehrfach 184% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr bei Treffer von Illusion: -7% Dauer: 10 Sek. Ablenkung: mehrfach 29% Attacke
Stiller Schatten	Weißer Nacht	[Dungeon] [Weißer Nacht] Schaden gegen Mittelbosse und Bosse bei Aktivierung: +10% [Schattenherr] Attacke: +15% Angriffsgeschwindigkeit: +10% Reichweite von Skills mit [Tiefe Dunkelheit]: +10% Abwehr ignorieren von Schattentreffer mit [Tiefe Dunkelheit]: 50% Dauer: 30 Sek. [PvP]	[Dungeon] [Weißer Nacht] Schaden gegen Mittelbosse und Bosse bei Aktivierung: +8% [Schattenherr] Attacke: +15% Angriffsgeschwindigkeit: +10% Reichweite von Skills mit [Tiefe Dunkelheit]: +10% Abwehr ignorieren von Schattentreffer mit [Tiefe Dunkelheit]: 50% Dauer: 30 Sek. [PvP]

		[Weiße Nacht] Schaden gegen Mittelbosse und Bosse bei Aktivierung: +10% [Schattenherr] Angriff: +12,5% Angriffsgeschwindigkeit: +10% Reichweite von Skills mit [Tiefe Dunkelheit]: +10% Abwehr ignorieren von Schattentreffer mit [Tiefe Dunkelheit]: 25% Dauer: 30 Sek.	[Weiße Nacht] Schaden gegen Mittelbosse und Bosse bei Aktivierung: +8% [Schattenherr] Angriff: +12,5% Angriffsgeschwindigkeit: +10% Reichweite von Skills mit [Tiefe Dunkelheit]: +10% Abwehr ignorieren von Schattentreffer mit [Tiefe Dunkelheit]: 25% Dauer: 30 Sek.
Liberator	Mond dämmerung	Obsidianpunkt während Machtbooster: +2 [Dungeon] Chance, dass Combo-Treffer ein Zeichen hinterlassen: 50% Schattenwunde: 1.519% Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +6% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 15 Sek. [PvP] Chance, dass Combo-Treffer ein Zeichen hinterlassen: 50% Schattenwunde: 151% Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +3% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 15 Sek.	Obsidianpunkt während Machtbooster: +2 [Dungeon] Chance, dass Combo-Treffer ein Zeichen hinterlassen: 50% Schattenwunde: 1.519% Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +4% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 15 Sek. [PvP] Chance, dass Combo-Treffer ein Zeichen hinterlassen: 50% Schattenwunde: 151% Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +2% (max. 3-mal stapelbar) Dauer: 15 Sek.

Liberator	Neuanfang	[Dungeon] Debuff-Auflösung bei Neumond-Machtbooster: +1 Chance für Auflösung aller Debuffs bei Neumond-Machtbooster: 5% Cooldown von Spezialaktiv-Skills während Neumond-Machtbooster: -20% Wenn dieser Skill mit [Tiefe Dunkelheit] verwendet wird, wird die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills um 30% erhöht. Cooldown: -5 Sek. Schaden von sämtlichen Schaden, wenn Skills mit [Tiefe Dunkelheit] verwendet werden: +8% (max. 2x stapelbar) Sämtlicher Schaden 10 Sek. lang erhöht.	[Dungeon] Debuff-Auflösung bei Neumond-Machtbooster: +1 Chance für Auflösung aller Debuffs bei Neumond-Machtbooster: 5% Cooldown von Spezialaktiv-Skills während Neumond-Machtbooster: -25% Wenn dieser Skill mit [Tiefe Dunkelheit] verwendet wird, wird die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills um 30% erhöht. Cooldown: -5 Sek. Schaden von sämtlichen Schaden, wenn Skills mit [Tiefe Dunkelheit] verwendet werden: +8% (max. 2x stapelbar) Sämtlicher Schaden 10 Sek. lang erhöht.
		[PvP] Debuff-Auflösung bei Neumond-Machtbooster: +1 Chance für Auflösung aller Debuffs bei Neumond-Machtbooster: 5% Cooldown von Spezialaktiv-Skills während Neumond-Machtbooster: -20% Wenn dieser Skill mit [Tiefe Dunkelheit] verwendet wird, wird die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills um 30% erhöht. Cooldown: -5 Sek. Schaden von sämtlichen Schaden, wenn Skills mit [Tiefe Dunkelheit] verwendet werden: +4% (max. 2x stapelbar) Sämtlicher Schaden 10 Sek. lang erhöht.	[PvP] Debuff-Auflösung bei Neumond-Machtbooster: +1 Chance für Auflösung aller Debuffs bei Neumond-Machtbooster: 5% Cooldown von Spezialaktiv-Skills während Neumond-Machtbooster: -20% Wenn dieser Skill mit [Tiefe Dunkelheit] verwendet wird, wird die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills um 30% erhöht. Cooldown: -5 Sek. Schaden von sämtlichen Schaden, wenn Skills mit [Tiefe Dunkelheit] verwendet werden: +4% (max. 2x stapelbar) Sämtlicher Schaden 10 Sek. lang erhöht.

Destinator	Sterndeutung	Lv.4 Die Mondphase bleibt auf Halbmond stehen. Du erlernst die Astrologie, mit der Sternzeichen auf Karten abgebildet werden. Du kannst ab jetzt das Kreislaufsystem und die Wassermann-Karte verwenden. [Kreislauf] Durch Drücken der Spezialtaste und einer Pfeiltaste wird die Fähigkeit einer Karte aktiviert. Die Aktivierung der Wassermann-Karte erzeugt Wassermann-Symbole, wenn du deine Gegner mit Horoskop-Skills triffst. Jedes Mal, wenn du ein Wassermann-Symbol erhältst, wird deine Magie-Attacke verstärkt. Ändert den Schaden aller Attacke-Skills zu Magie-Attacke. [Dungeon] Magie-Attacke bei Erhalt von Wassermann-Symbolen: +1% (max. +10%) Dauer: 15 Sek. Danach werden 3 Stapel entfernt. [PvP] Magie-Attacke bei Erhalt von Wassermann-Symbolen: +0,5% (max. +5%) Dauer: 15 Sek. Danach werden 3 Stapel entfernt.	Erhöhte Magie-Attacke bei Erhalt von Wassermann-Symbolen. Lv.4 Die Mondphase bleibt auf Halbmond stehen. Du erlernst die Astrologie, mit der Sternzeichen auf Karten abgebildet werden. Du kannst ab jetzt das Kreislaufsystem und die Wassermann-Karte verwenden. [Kreislauf] Durch Drücken der Spezialtaste und einer Pfeiltaste wird die Fähigkeit einer Karte aktiviert. Die Aktivierung der Wassermann-Karte erzeugt Wassermann-Symbole, wenn du deine Gegner mit Horoskop-Skills triffst. Jedes Mal, wenn du ein Wassermann-Symbol erhältst, wird deine Attacke/Magie-Attacke verstärkt. Ändert den Schaden aller Attacke-Skills zu Magie-Attacke. [Dungeon] Attacke/Magie-Attacke pro Wassermann-Symbol: +1% (max. +7%) Dauer: 15 Sek. Danach werden 3 Stapel entfernt. [PvP]
------------	--------------	---	--

			Attacke/Magie-Attacke pro Wassermann- Symbol: +0,5% (max. +3,5%) Dauer: 15 Sek. Nach Ablauf der Dauer wird 3 Stapel entfernt
--	--	--	--

Destinator	Radixhoroskop	Du beobachtest den Lauf der Sternzeichen und nimmst das Schicksal deines Gegners in die Hand. Deine Verbündeten erhalten 40 Sek. lang zufällig den Effekt [Schicksal] oder [Karma]. Zusätzlich kann ein mysteriöser Effekt aktiviert werden. [Dungeon] [Schicksal] Du erhältst 15 Sek. lang Machtbooster Die Cooldown-Geschwindigkeit der Spezialaktiv-Skills von dir und deinen Verbündeten erhöht sich um 10% [Karma] Dein Körper wird um 15% kleiner Erhöhte MP-Regeneration von +5% pro Sek. für dich und deine Verbündeten Die zwei Effekte sind nicht stapelbar. [PvP] [Schicksal] Du erhältst 15 Sek. lang Machtbooster Die Cooldown-Geschwindigkeit der Spezialaktiv-Skills von dir und deinen Verbündeten erhöht sich um 10% [Karma] Dein Körper wird um 15% kleiner Erhöhte MP-Regeneration von +0,25% pro Sek. für dich und deine Verbündeten Die zwei Effekte sind nicht stapelbar.	Effekte aller Skills gelten nur für den Spieler selbst. Du beobachtest den Lauf der Sternzeichen und nimmst das Schicksal deines Gegners in die Hand. Du erhältst 40 Sek. lang zufällig den Effekt [Schicksal] oder [Karma]. Zusätzlich kann ein mysteriöser Effekt aktiviert werden. [Dungeon] [Schicksal] Für 15 Sek. Machtbooster erzwungen Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +10% [Karma] Macht dich 15% kleiner MP-Regeneration pro Sek. 5% Die zwei Effekte sind nicht stapelbar. [PvP] [Schicksal] Für 15 Sek. Machtbooster erzwungen Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +10% [Karma] Macht dich 15% kleiner MP-Regeneration pro Sek. 0,25% Die zwei Effekte sind nicht stapelbar.
Astrocaster	Universum	Lv.4 [Dungeon] Schaden von Horoskop-Skills: +12% Max. Stapelungen von Wassermann-Symbolen: 10 -> 20 [PvP] Schaden von Horoskop-Skills: +4,8%	Lv.4 [Dungeon] Schaden von Horoskop-Skills: +24% Max. Stapelungen von Wassermann-Symbolen: 7 -> 10 [PvP] Schaden von Horoskop-Skills: +9,6%

		Max. Stapelungen von Wassermann-Symbolen: 10 -> 20	Max. Stapelungen von Wassermann-Symbolen: 7 -> 10
Astro- aster	Horar	[Dungeon] Schicksalssäule: 6.146% Magie-Attacke [Lichtsammlung] Sämtlicher Schaden deiner Verbündeten: +12% Dauer: 10 Sek. [Mondpause] Die Schicksalssäule fügt Gegnern mehrfach Schaden zu und ignoriert 100% der Defensive und Abwehr. Dauer: 1 Sek. [Urteil] Deine Verbündeten verbrauchen keine Spezial-Ressource. NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt/Empfindsamkeitspunkt/Edelstein Dauer: 8 Sek. [PvP] Schicksalssäule: 1.665% Magie-Attacke [Lichtsammlung] Sämtlicher Schaden deiner Verbündeten: +6% Dauer: 10 Sek. [Mondpause] Die Schicksalssäule fügt Gegnern mehrfach Schaden zu und ignoriert 10% der Defensive und Abwehr. Dauer: 1 Sek.	Spezialressourcen werden statt Null-Verbrauch nun während der Effektdauer regeneriert. [Dungeon] Schicksalssäule: 7.682% Magie-Attacke [Lichtsammlung] Sämtlicher Schaden deiner Verbündeten: +8% Dauer: 10 Sek. [Mondpause] Die Schicksalssäule fügt Gegnern mehrfach Schaden zu und ignoriert 100% der Defensive und Abwehr. Dauer: 1 Sek. [Urteil] Deine Verbündeten regenerieren für eine bestimmte Zeit Spezialressourcen. NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt/Empfindsamkeitspunkt/Edelstein Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% Dauer: 8 Sek. [PvP] Schicksalssäule: 2.081% Magie-Attacke [Lichtsammlung] Sämtlicher Schaden deiner Verbündeten: +4%

		[Urteil] Deine Verbündeten verbrauchen keine Spezial-Ressource. NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt/Empfindsamkeitspunkt/Edelstein Dauer: 2 Sek.	Dauer: 10 Sek. [Mondpause] Die Schicksalssäule fügt Gegnern mehrfach Schaden zu und ignoriert 10% der Defensive und Abwehr. Dauer: 1 Sek. [Urteil] Deine Verbündeten regenerieren für eine bestimmte Zeit Spezialressourcen. NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt/Empfindsamkeitspunkt/Edelstein Regeneration von Spezialressourcen pro Sek.: +20% Dauer: 2 Sek.
Astroc aster	Sterne nebel	[Dungeon] Violetter Sternennebel: Magie-Abwehr -15% Violetter Sternennebel 1.887% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 10 Sek. Gelber Sternennebel: Verbündete innerhalb des Feldes erhalten +8% HP-Regeneration pro Sek. Gelber Sternennebel: mehrfach 516% Magie-Attacke Blauer Sternennebel: Durch Krit. Treffer erlittener Schaden -10% Blauer Sternennebel: 1.636% Magie-Attacke	Violetter Sternennebel verringert die Abwehr. [Dungeon] Violetter Sternennebel: Abwehr/Magie-Abwehr -15% Violetter Sternennebel 1.887% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 10 Sek. Gelber Sternennebel: Verbündete innerhalb des Feldes erhalten +9,6% HP-Regeneration pro Sek. Gelber Sternennebel: mehrfach 516% Magie-Attacke

		Debuff-Dauer: 10 Sek. [PvP] Violetter Sternennebel: Magie-Abwehr -15% Violetter Sternennebel 718% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 5 Sek. Gelber Sternennebel: Verbündete innerhalb des Feldes erhalten +0,8% HP-Regeneration pro Sek. Gelber Sternennebel: mehrfach 196% Magie-Attacke Blauer Sternennebel: Durch Krit. Treffer erlittener Schaden -10% Blauer Sternennebel: 623% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 5 Sek.	Blauer Sternennebel: Durch Krit. Treffer erlittener Schaden +4% Blauer Sternennebel: 1.636% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 10 Sek. [PvP] Violetter Sternennebel: Abwehr/Magie-Abwehr -7,5% Violetter Sternennebel 718% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 5 Sek. Gelber Sternennebel: Verbündete innerhalb des Feldes erhalten +0,96% HP-Regeneration pro Sek. Gelber Sternennebel: mehrfach 196% Magie-Attacke Blauer Sternennebel: Durch Krit. Treffer erlittener Schaden +2% Blauer Sternennebel: 623% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 5 Sek.
Astroc aster	[Stark] Sterne nebel	Verstärkt: - Effekte der Sternennebel: +20%	Verstärkt: - Cooldown -3 Sek.
Astroc aster	Beoba chtbar es Univer sum	[Dungeon] [Wassermann-Karte]: Krit. Treffer/Verheerung +20% [Skorpion-Karte]: Schaden gegen Bosse +12% [Löwe-Karte]: Erlittener Schaden -12% [PvP] [Wassermann-Karte]: Krit. Treffer/Verheerung +20% [Skorpion-Karte]: Schaden gegen Bosse +12% [Löwe-Karte]: Erlittener Schaden -12%	[Dungeon] [Wassermann-Karte]: Krit. Treffer/Verheerung +20% [Skorpion-Karte]: Schaden gegen Bosse +20% [Löwe-Karte]: Erlittener Schaden -12% [PvP] [Wassermann-Karte]: Krit. Treffer/Verheerung +20% [Skorpion-Karte]: Schaden gegen Bosse +20% [Löwe-Karte]: Erlittener Schaden -12%

Celestia	Himmelscher Navigator	Die ewige Wahrheit liegt vor dir und du möchtest sie erkennen. Du kannst ab jetzt die [Zwillinge-Karte] verwenden. Die Aktivierung der Zwillinge-Karte erzeugt ein Zwillinge-Symbol, wenn du deine Gegner mit [Horoskop-Skills] triffst. Das Zwillinge-Symbol reduziert für kurze Zeit den erlittenen Schaden um 80% und verringert den Cooldown von Spezialaktiv-Skills. (Schaden, der sich auf einen Anteil deiner max. HP bezieht, kann nicht reduziert werden.) [Dungeon] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -0,5 Sek. [PvP] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -0,5 Sek.	Cooldown-Reduktion von Spezialaktiv-Skills gilt nur für den Spieler. Die ewige Wahrheit liegt vor dir und du möchtest sie erkennen. Du kannst ab jetzt die Zwillinge-Karte verwenden. Die Aktivierung der Zwillinge-Karte erzeugt ein Zwillinge-Symbol, wenn du deine Gegner mit [Horoskop-Skills] triffst. Das Zwillinge-Symbol reduziert für kurze Zeit den erlittenen Schaden um 80% und verringert den Cooldown von Spezialaktiv-Skills. (Schaden, der sich auf einen Anteil deiner max. HP bezieht, kann nicht reduziert werden.) [Dungeon] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -1 Sek. [PvP] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -0,5 Sek.
----------	-----------------------	---	---

Celestia	[Wechsel] Sternennebel	[Dungeon] Violetter Sternennebel: Magie-Abwehr -18% Violetter Sternennebel 1.905% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 10 Sek. Gelber Sternennebel: Verbündete innerhalb des Feldes erhalten +9,6% HP-Regeneration pro Sek. Gelber Sternennebel: mehrfach 521% Magie-Attacke Blauer Sternennebel: Durch Krit. Treffer erlittener Schaden +12% Blauer Sternennebel: 1.651% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 10 Sek. [PvP] Violetter Sternennebel: Magie-Abwehr -18% Violetter Sternennebel 725% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 5 Sek. Gelber Sternennebel: Verbündete innerhalb des Feldes erhalten +0,96% HP-Regeneration pro Sek. Gelber Sternennebel: mehrfach 197% Magie-Attacke Blauer Sternennebel: Durch Krit. Treffer erlittener Schaden +12% Blauer Sternennebel: 629% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 5 Sek.	Cooldown wird geändert. 15 Sek. -> 12 Sek. Violetter Sternennebel verringert die Abwehr. [Dungeon] Violetter Sternennebel: Abwehr/Magie-Abwehr -15% Violetter Sternennebel 1.905% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 10 Sek. Gelber Sternennebel: Verbündete innerhalb des Feldes erhalten +9,6% HP-Regeneration pro Sek. Gelber Sternennebel: mehrfach 521% Magie-Attacke Blauer Sternennebel: Durch Krit. Treffer erlittener Schaden +4% Blauer Sternennebel: 1.651% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 10 Sek. [PvP] Violetter Sternennebel: Abwehr/Magie-Abwehr -7,5% Violetter Sternennebel 725% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 5 Sek. Gelber Sternennebel: Verbündete innerhalb des Feldes erhalten +0,96% HP-Regeneration pro Sek. Gelber Sternennebel: mehrfach 197% Magie-Attacke Blauer Sternennebel: Durch Krit. Treffer erlittener Schaden +2%
----------	------------------------	--	---

			Blauer Sternennebel: 629% Magie-Attacke Debuff-Dauer: 5 Sek.
Celestia	[Wechsel] Schwarzmond: Quasar	[Horoskop] Quasar, der hellste Stern, wird beschworen. Jedes Mal, wenn Quasar auf einen Gegner trifft, wird er größer und sein Schaden wird erhöht. [Dungeon] Quasar: mehrfach 583% Magie-Attacke Schaden: +2% (max. 20%) Reichweite:+6% (max. 60%) [PvP] Quasar: mehrfach 104% Magie-Attacke Schaden: +1% (max. 10%) Reichweite:+3% (max. 30%)	Bei Treffern wird die Abwehr ignoriert. [Horoskop] Quasar, der hellste Stern, wird beschworen. Jedes Mal, wenn Quasar auf einen Gegner trifft, wird er größer und sein Schaden wird erhöht, während er Teile der gegnerischen Abwehr ignoriert. [Dungeon] Quasar: mehrfach 583% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 40% Schaden: +3% (max. 30%) Reichweite:+6% (max. 60%) [PvP] Quasar: mehrfach 104% Magie-Attacke Abwehr ignorieren: 10%

			Schaden: +1,5% (max. 15%) Reichweite: +3% (max. 30%)
Celestia	[Wechsel] Roter Riese	[Dungeon] Fragmente: mehrfach 401% Magie-Attacke [PvP] Fragmente: mehrfach 144% Magie-Attacke	[Dungeon] Fragmente: mehrfach 446% Magie-Attacke [PvP] Fragmente: mehrfach 161% Magie-Attacke
Sorgenmond	Urteil	Heiliges Mondlicht scheint herab in der Nähe des Relikts der Buße. Vom Mondlicht getroffene Gegner werden durch die Beichte verdammt. Der Schaden einiger Skills von Verbündeten wird erhöht, wenn sie mit dem Licht in Berührung kommen. [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Urteil: 1.669% Attacke Licht der Beichte: mehrfach 758% Attacke Schaden von Transzendenz-Skills:	Erhöhter Schaden von Stärke- und Transzendenz-Skills wird zu erhöhtem Schaden aller Skills geändert. Mondsegen wird entfernt. Heiliges Mondlicht scheint herab in der Nähe des Relikts der Buße. Vom Mondlicht getroffene Gegner werden durch die Beichte verdammt. Der Schaden einiger Skills der Verbündeten, die mit dem Licht in Berührung kommen, wird erhöht. [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Dungeon] Urteil: 1.669% Attacke Licht der Beichte: mehrfach 758% Attacke Schaden aller Skills: +12% Dauer: 60 Sek. [PvP] Urteil: 564% Attacke

		+10% Dauer: 15 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Schaden von Stärke- und Transzendenz-Skills: +10% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek. [PvP] Urteil: 564% Attacke Licht der Beichte: mehrfach 256% Attacke Schaden von Transzendenz-Skills: +7,5% Dauer: 15 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Schaden von Stärke- und Transzendenz-Skills: +7,5% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek.	Licht der Beichte: mehrfach 256% Attacke Schaden aller Skills: +6% Dauer: 12 Sek.
--	--	--	---

Sorge nmond	Monds cherbe	Du beschwörst einen Mondstein durch das Relikt der Buße. Der riesige Mondstein fällt zu Boden. Der herabstürzende Mondstein verringert sämtliche Abwehr von getroffenen Gegnern. Die Fragmente auf dem Boden fügen den Gegnern zusätzlich Schaden zu. [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Einschlag: 1.267% Attacke x3 Splitter: mehrfach 500% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -15% Dauer: 15 Sek. [Mondsegen - Neumond] Abwehr/Magie-Abwehr: -20% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek. [PvP] Einschlag: 482% Attacke x3 Splitter: mehrfach 190% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -15% Dauer: 15 Sek. [Mondsegen - Neumond] Abwehr/Magie-Abwehr: -20%	Mondsegen wird entfernt. Alle Resistenzen werden verringert. Du beschwörst einen Mondstein durch das Relikt der Buße. Der riesige Mondstein fällt zu Boden. Der herabstürzende Mondstein verringert sämtliche Abwehr/Magie-Abwehr von getroffenen Gegnern. Die Fragmente auf dem Boden fügen den Gegnern zusätzlich Schaden zu. [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Dungeon] Einschlag: 1.267% Attacke x3 Splitter: mehrfach 500% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -15% Alle Resistenzen: -150 Dauer: 60 Sek. [PvP] Einschlag: 482% Attacke x3 Splitter: mehrfach 190% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -7,5% Alle Resistenzen: -75 Dauer: 12 Sek.
----------------	-----------------	---	---

		[Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek.	
Mondpilger	Friedliches Meer	Lv.4 [Dungeon] Während Machtbooster bei Vollmond: MP-Kosten von Spezialaktiv-Skills: -10% Während Machtbooster bei Vollmond: Cooldown von #C00FFF6[Mondsegen]#CX-Skills: -20% [PvP] Während Machtbooster bei Vollmond: MP-Kosten von Spezialaktiv-Skills: -4% Während Machtbooster bei Vollmond: Cooldown von #C00FFF6[Mondsegen]#CX-Skills: -8%	Ziel der Skill-Cooldown-Reduktion wird geändert. Lv.4 [Dungeon] Während Machtbooster bei Vollmond: MP-Kosten von Spezialaktiv-Skills: -10% Während Machtbooster bei Vollmond: Cooldown aller Skills -20% [PvP] Während Machtbooster bei Vollmond: MP-Kosten von Spezialaktiv-Skills: -4% Während Machtbooster bei Vollmond: Cooldown aller Skills -8%

Mondpilger	Flut	Eine sanfte Welle steigt empor. Die Kraft des Mondes wird je nach Anzahl der Gegner, die von der Welle weggespült werden, verstärkt und die Welle wird dadurch zu einer riesigen Flutwelle. Alle Resistenzen von getroffenen Gegnern werden verringert. (Auch im Sprung verwendbar.) [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Sanfte Welle: mehrfach 240% Angriff Riesige Flutwelle: mehrfach 418% Angriff Schaden und Größe von 'Riesige Flutwelle' abhängig von der Anzahl der Gegner, die die 'Sanfte Welle' traf: +10% (max. 50%) Alle Resistenzen: -75 Dauer: 15 Sek. [Mondsegen - Neumond] Alle Resistenzen: -150 [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek. [PvP] Sanfte Welle: mehrfach 87% Angriff	Mondsegen wird entfernt. Reduktion aller Resistenzen wird entfernt. Eine sanfte Welle steigt empor. Die Kraft des Mondes wird je nach Anzahl der Gegner, die von der Welle weggespült werden, verstärkt und die Welle wird dadurch zu einer riesigen Flutwelle. (Auch im Sprung verwendbar.) [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Dungeon] Sanfte Welle: mehrfach 240% Angriff Riesige Flutwelle: mehrfach 418% Angriff Schaden und Größe von 'Riesige Flutwelle' abhängig von der Anzahl der Gegner, die die 'Sanfte Welle' traf: +10% (max. 50%) [PvP] Sanfte Welle: mehrfach 87% Angriff Riesige Flutwelle: mehrfach 150% Angriff Schaden und Größe von 'Riesige Flutwelle' abhängig von der Anzahl
------------	------	---	---

		Riesige Flutwelle: mehrfach 150% Angriffe Schaden und Größe von 'Riesige Flutwelle' abhängig von der Anzahl der Gegner, die die 'Sanfte Welle' traf: +10% (max. 50%) Alle Resistenzen: -75 Dauer: 15 Sek. [Mondsegen - Neumond] Alle Resistenzen: -150 [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek.	der Gegner, die die 'Sanfte Welle' traf: +10% (max. 50%)
--	--	--	---

Mondpilger	Mondruf	Der Mondwal folgt dem Mondruf und wird beschworen, um deine Verbündeten zu beschützen. Der Mondwal verringert den erlittenen Schaden von Verbündeten innerhalb seine Reichweite und erhöht die Angriffsgeschwindigkeit der Verbündeten innerhalb der Reichweite. [Dungeon] Schutzmond: mehrfach 608% Attacke Erlittener Schaden: -10% Dauer des Feldes mit verringertem erlittenen Schaden: 10 Sek. Angriffsgeschwindigkeit: +15% Dauer: 15 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Erlittener Schaden: -20% [PvP] Schutzmond: mehrfach 184% Attacke Erlittener Schaden: -5% erlittener Schaden Feld-Dauer: 10 Sek Angriffsgeschwindigkeit: +7,5% Dauer: 10 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Erlittener Schaden: -10%	Reduzierung des erlittenen Schadens gilt nicht mehr für einen bestimmten Bereich, sondern für eine feste Buff-Dauer. Debuff-Immunität und -Entfernung wurde hinzugefügt. Der Mondwal folgt dem Mondruf und wird beschworen, um deine Verbündeten zu beschützen. Der Mondwal verringert mit dem wachsenden Schutzmond den erlittenen Schaden von Verbündeten, erhöht ihre Angriffsgeschwindigkeit und entfernt ihre Debuffs bzw. macht sie immun dagegen. [Dungeon] Schutzmond: mehrfach 608% Attacke - Erlittener Schaden: -20% - Angriffsgeschwindigkeit: +15% - Dauer: 60 Sek. - Dauer der Immunität/Auflösung von Debuffs: 8 Sek [Mondsegen - Vollmond] Reichweite des Mondschatzes: +20% [PvP] Schutzmond: mehrfach 184% Attacke Erlittener Schaden: -10% - Angriffsgeschwindigkeit: +15% - Dauer: 12 Sek. - Dauer der Immunität/Auflösung von Debuffs: 8 Sek [Mondsegen - Vollmond] Reichweite des Mondschatzes: +20%
------------	---------	--	--

Mondpilger	Weißer Zwerg	Kurz bevor der Stern erlischt, sammelt sich seine Energie, um in einem letzten Strahl nach vorne zu explodieren. Bei Verwendung des Skills wird der Cooldown des Spezialaktiv-Skills des Ausführenden eine Zeit lang beschleunigt. Debuffs von Mitstreitern, die vom Strahl getroffen werden, werden entfernt. (Auch im Sprung verwendbar.) [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Explodierendes Licht: mehrfach 219% Angriff Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +20% Dauer: 3 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 5 Sek. [PvP] Explodierendes Licht: mehrfach 74% Angriff Spezialaktiv Cooldown-Geschwindigkeit: 10% Dauer: 3 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Cooldown-Geschwindigkeit von	Debuffs von Verbündeten werden nicht mehr entfernt. Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills von Verbündeten wird beschleunigt. Kurz bevor der Stern erlischt, sammelt sich seine Energie, um in einem letzten Strahl nach vorne zu explodieren. Bei Verwendung des Skills wird der Cooldown aller Skills deiner Verbündeten beschleunigt. (Auch im Sprung verwendbar.) [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Explodierendes Licht: mehrfach 219% Angriff Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Dauer: 60 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Cooldown-Geschwindigkeit aller deiner eigenen Skills: +30% Dauer: 60 Sek. [PvP] Explodierendes Licht: mehrfach 74% Angriff Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20%
------------	--------------	--	---

		Spezialaktiv-Skills: +20% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 5 Sek.	Dauer: 12 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Cooldown-Geschwindigkeit aller deiner eigenen Skills: +30% Dauer: 12 Sek.
--	--	--	---

Mondpilger	Vernichtung	Du beschwörst Mondfragmente mit dem Relikt der Buße. Gegner, die von den Fragmenten und vom Mondschein getroffen werden, erleiden für eine bestimmte Zeit erhöhten Schaden. Danach prasseln Fragmente herunter und vernichten den Gegner. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Mondfragment: mehrfach 488% Angriff Mondschein: 1.107% Angriff Herunterprasselnde Fragmente: 835% Angriff Erlittener Schaden: +10% Dauer: 10 Sek. [Mondsegen - Neumond] Erlittener Schaden: +14% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek. [PvP] Mondfragment: mehrfach 140% Angriff Mondschein: 317% Angriff Herunterprasselnde Fragmente: 239% Angriff Erlittener Schaden getroffener Gegner: +5% Dauer: 10 Sek.	Mondsegen wird entfernt. Erlittener Schaden wird nicht mehr erhöht. Der Zeitpunkt für den Abbruch des Skills wird angepasst. Du beschwörst Mondfragmente durch das Relikt der Buße. Danach prasseln Fragmente herunter und vernichten den Gegner. [Dungeon] Mondfragment: mehrfach 488% Angriff Mondschein: 1.107% Angriff Herunterprasselnde Fragmente: 835% Angriff [PvP] Mondfragment: mehrfach 140% Angriff Mondschein: 317% Angriff Herunterprasselnde Fragmente: 239% Angriff
------------	-------------	---	---

		[Mondsegen - Neumond] Erlittener Schaden: +7% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek.	
--	--	--	--

Mondpilger	Mondnova	Die Kraft des Mondes beschützt dich. HP und MP von Verbündeten innerhalb der Reichweite des Mondes wird teilweise sofort wiederhergestellt. Sie erhalten für eine bestimmte Zeit den Buff [Mondnova], der zusätzlich HP und MP regeneriert. (max. 2-mal stapelbar) [Ruhe] Das Relikt der Ruhe schützt dich. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Genesismond: mehrfach 1404% Attacke Stellt umgehend HP/MP von Verbündeten wieder her: 20% [Mondnova] HP-/MP-Regeneration pro Sek.: 11% HP-Aufsaugen bei Treffer durch Combo oder Aktiv-Skill: 1% Dauer: 4 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Stellt umgehend HP/MP von Verbündeten wieder her: 30% [Mondsegen - Halbmond] Dauer von [Mondnova]: 6 Sek. [PvP] Genesismond: mehrfach 450% Attacke Stellt umgehend HP/MP von Verbündeten wieder her: 2% [Mondnova] HP-/MP-Regeneration pro Sek.: 1,1% HP-Aufsaugen bei Treffer durch Combo oder Aktiv-Skill: 0,5% Dauer: 4 Sek.	Die Regeneration von HP/MP wird angepasst. HP-Aufsaugen bei Treffer durch Combo oder Aktiv-Skill wird entfernt. Mondsegen wird entfernt. Je nach Kampfkraft werden pro Sekunde HP regeneriert. Die Kraft des Mondes beschützt dich. Regeneriert HP und MP von Verbündeten innerhalb der Reichweite des Mondes. [Ruhe] Das Relikt der Ruhe schützt dich. [Dungeon] Genesismond: mehrfach 1404% Attacke [Mondnova] HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +20% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,075% Dauer: 5 Sek. [PvP] Genesismond: mehrfach 450% Attacke [Mondnova] HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: 1% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,00375% Dauer: 5 Sek.
------------	----------	--	---

[Mondsegen - Vollmond]

Stellt umgehend HP/MP von Verbündeten
wieder her: 3%

[Mondsegen - Halbmond]

Dauer von [Mondnova]: 6 Sek.

Nyx Pieta	[Wechsel] Flut	Eine sanfte Welle steigt empor. Die Kraft des Mondes wird je nach Anzahl der Gegner, die von der Welle weggespült werden, verstärkt und die Welle wird dadurch zu einer riesigen Flutwelle. Alle Resistenzen von getroffenen Gegnern werden verringert. (Auch im Sprung verwendbar.) [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Sanfte Welle: mehrfach 240% Angriff Riesige Flutwelle: mehrfach 587% Angriff Schaden und Größe von 'Riesige Flutwelle' abhängig von der Anzahl der Gegner, die die 'Sanfte Welle' traf: +10% (max. 50%) Alle Resistenzen: -75 Dauer: 15 Sek. [Mondsegen - Neumond] Alle Resistenzen: -150 [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek. [PvP] Sanfte Welle: mehrfach 87% Angriff	Mondsegen wird entfernt. Reduktion aller Resistenzen wird entfernt. Eine sanfte Welle steigt empor. Die Kraft des Mondes wird je nach Anzahl der Gegner, die von der Welle weggespült werden, verstärkt und die Welle wird dadurch zu einer riesigen Flutwelle. (Auch im Sprung verwendbar.) [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Dungeon] Sanfte Welle: mehrfach 240% Angriff Riesige Flutwelle: mehrfach 587% Angriff Schaden und Größe von 'Riesige Flutwelle' abhängig von der Anzahl der Gegner, die die 'Sanfte Welle' traf: +10% (max. 50%) [PvP] Sanfte Welle: mehrfach 87% Angriff Riesige Flutwelle: mehrfach 211% Angriff Schaden und Größe von 'Riesige Flutwelle' abhängig von der Anzahl
----------------------	---------------------------	---	---

		Riesige Flutwelle: mehrfach 211% Attacke Schaden und Größe von 'Riesige Flutwelle' abhängig von der Anzahl der Gegner, die die 'Sanfte Welle' traf: +10% (max. 50%) Alle Resistenzen: -75 Dauer: 15 Sek. [Mondsegen - Neumond] Alle Resistenzen: -150 [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek.	der Gegner, die die 'Sanfte Welle' traf: +10% (max. 50%)
--	--	--	---

Nyx Pieta	[Wechsel] Weißer Zwerg	Der Stern sammelt Energie, um in einem Strahl nach vorne zu fliegen. Bei Verwendung des Skills wird der Cooldown des Spezialaktiv-Skills des Ausführenden eine Zeit lang beschleunigt. Debuffs von Mitstreitern, die vom Strahl getroffen werden, werden entfernt. [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Explodierendes Licht: mehrfach 1154% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +20% Dauer: 3 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +30% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 5 Sek. [PvP] Explodierendes Licht: mehrfach 394% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +10% Dauer: 3 Sek. [Mondsegen - Vollmond]	Debuffs von Verbündeten werden nicht mehr entfernt. Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills von Verbündeten wird beschleunigt. Der Stern sammelt Energie, um in einem Strahl nach vorne zu fliegen. Bei Verwendung des Skills wird der Cooldown aller Skills deiner Verbündeten beschleunigt. [Beichte] Das Relikt der Buße urteilt über die Gegner. [Mondsegen] Während Machtbooster wird je nach Mondform ein Skilleffekt verstärkt. [Dungeon] Explodierendes Licht: mehrfach 1154% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Dauer: 60 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Cooldown-Geschwindigkeit aller deiner eigenen Skills: +30% Dauer: 60 Sek. [PvP] Explodierendes Licht: mehrfach 394% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit aller
----------------------	---------------------------------------	--	--

		Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills: +20% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 5 Sek.	Skills: +20% Dauer: 12 Sek. [Mondsegen - Vollmond] Cooldown-Geschwindigkeit aller deiner eigenen Skills: +30% Dauer: 12 Sek.
Nyx Pieta	Strahle nder Mond	[Dungeon] [Mondgeflüster] Erlittener Schaden: -10% Laufgeschwindigkeit: +10% Sprungkraft: +10% Angriffsgeschwindigkeit: +5% Krit. Schaden: +10% Dauer: 10 Sek. Aktivierungswahrscheinlichkeit: +50% [PvP] [Mondgeflüster] Erlittener Schaden: -10% Laufgeschwindigkeit: +10% Sprungkraft: +10% Angriffsgeschwindigkeit: +5% Krit. Schaden: +10%	[Dungeon] [Mondgeflüster] Erlittener Schaden: -10% Laufgeschwindigkeit: +10% Sprungkraft: +10% Angriffsgeschwindigkeit: +5% Krit. Schaden: +25% Dauer: 60 Sek. Aktivierungswahrscheinlichkeit: +50% [PvP] [Mondgeflüster] Erlittener Schaden: -10% Laufgeschwindigkeit: +10% Sprungkraft: +10% Angriffsgeschwindigkeit: +5% Krit. Schaden: +10%

		Dauer: 10 Sek. Wahrscheinlichkeit: 25%	Dauer: 30 Sek. Wahrscheinlichkeit: 25%
Nyx Pieta	Stürmi sches Meer	[Dungeon] [Beichte] Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 10 Sek. [Ruhe] Abwehr/Magie-Abwehr: +20% Dauer: 15 Sek. [PvP] [Beichte] Attacke/Magie-Attacke: +6% Dauer: 10 Sek. [Ruhe] Abwehr/Magie-Abwehr: +8% Dauer: 15 Sek.	[Dungeon] [Beichte] Attacke/Magie-Attacke: +12% Dauer: 60 Sek. [Ruhe] Abwehr/Magie-Abwehr: +20% Dauer: 60 Sek. [PvP] [Beichte] Attacke/Magie-Attacke: +6% Dauer: 12 Sek. [Ruhe] Abwehr/Magie-Abwehr: +10% Dauer: 12 Sek.

Nyx Pieta	[Wechsel - Vernichtung]	Du beschwörst eine Frostfläche mit dem Relikt der Buße. Gegner, die sich in dem Bereich befinden, erleiden erhöhten Schaden. Mondfragmente prasseln auf die Fläche herunter und vernichten den Bereich. [Dungeon] Frostfläche: mehrfach 209% Attacke Herunterprasselnde Fragmente: 1.002% Attacke Bereich-Vernichtung: 2.097% Attacke Erlittener Schaden: +10% Dauer: 10 Sek. [Mondsegen - Neumond] Erlittener Schaden: +14% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek. [PvP] Frostfläche: mehrfach 59% Attacke Herunterprasselnde Fragmente: 287% Attacke Bereich-Vernichtung: 601% Attacke Erlittener Schaden getroffener Gegner: +5% Dauer: 10 Sek. [Mondsegen - Neumond] Erlittener Schaden: +7% [Mondsegen - Halbmond] Dauer: 20 Sek.	Mondsegen wird entfernt. Erlittener Schaden wird nicht mehr erhöht. Der Zeitpunkt für den Abbruch des Skills wird angepasst. Du beschwörst eine Frostfläche durch das Relikt der Buße. Mondfragmente prasseln auf die Fläche herunter und vernichten den Bereich. [Dungeon] Frostfläche: mehrfach 209% Attacke Herunterprasselnde Fragmente: 1.002% Attacke Bereich-Vernichtung: 2.097% Attacke [PvP] Frostfläche: mehrfach 59% Attacke Herunterprasselnde Fragmente: 287% Attacke Bereich-Vernichtung: 601% Attacke
----------------------	--------------------------------	--	--

Nyx Pieta	Wunschtraum (1 Stufe)	[Dungeon] Wunschmond: mehrfach 476% Attacke [Wunsch] Dauer: 30 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: x2 Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek. [PvP] Wunschmond: mehrfach 66% Attacke [Wunsch] Dauer: 15 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: x2 Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.	[Dungeon] Wunschmond: mehrfach 476% Attacke [Wunsch] Dauer: 30 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +50% Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek. [PvP] Wunschmond: mehrfach 66% Attacke [Wunsch] Dauer: 15 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +50% Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.
		[Dungeon] Wunschmond: mehrfach 600% Attacke Mondenergie: mehrfach 1357% Attacke [Wunsch] Dauer: 30 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: x2 Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek. [PvP] Wunschmond: mehrfach 66% Attacke Mondenergie: mehrfach 169% Attacke [Wunsch] Dauer: 15 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: x2 Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.	[Dungeon] Wunschmond: mehrfach 600% Attacke Mondenergie: mehrfach 1357% Attacke [Wunsch] Dauer: 30 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +50% Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek. [PvP] Wunschmond: mehrfach 66% Attacke Mondenergie: mehrfach 169% Attacke [Wunsch] Dauer: 15 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +50% Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.

Nyx Pieta	Wunschtraum (3 Stufe)	[Dungeon] Wunschmond: mehrfach 653% Attacke Mondenergie: mehrfach 1086% Attacke Wunschblume: mehrfach 899% Attacke [Wunsch] Dauer: 30 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: x2 Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.	[Dungeon] Wunschmond: mehrfach 653% Attacke Mondenergie: mehrfach 1086% Attacke Wunschblume: mehrfach 899% Attacke [Wunsch] Dauer: 30 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +50% Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.
		[PvP] Wunschmond: mehrfach 62% Attacke Mondenergie: mehrfach 118% Attacke Wunschblume: mehrfach 97% Attacke [Wunsch] Dauer: 15 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: x2 Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.	[PvP] Wunschmond: mehrfach 62% Attacke Mondenergie: mehrfach 118% Attacke Wunschblume: mehrfach 97% Attacke [Wunsch] Dauer: 15 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +50% Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.
Nyx Pieta	Wunschtraum (4 Stufe)	[Dungeon] Wunschmond: mehrfach 815% Attacke Mondenergie: mehrfach 1.356% Attacke Wunschblume: mehrfach 4679% Attacke Strömender Mondschein: mehrfach 1.478% Attacke Blühender Wunsch: mehrfach 372% Attacke [Wunsch] Dauer: 30 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: x2 Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.	[Dungeon] Wunschmond: mehrfach 815% Attacke Mondenergie: mehrfach 1.356% Attacke Wunschblume: mehrfach 4679% Attacke Strömender Mondschein: mehrfach 1.478% Attacke Blühender Wunsch: mehrfach 372% Attacke [Wunsch] Dauer: 30 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +50% Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.
		[PvP] Wunschmond: mehrfach 62% Attacke Mondenergie: mehrfach 117% Attacke Wunschblume: mehrfach 407% Attacke Strömender Mondschein: mehrfach 128% Attacke Blühender Wunsch: mehrfach 31% Attacke [Wunsch] Dauer: 15 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: x2	[PvP] Wunschmond: mehrfach 62% Attacke Mondenergie: mehrfach 117% Attacke Wunschblume: mehrfach 407% Attacke Strömender Mondschein: mehrfach 128% Attacke Blühender Wunsch: mehrfach 31% Attacke [Wunsch] Dauer: 15 Sek. Cooldown-Geschwindigkeit von Hyper- und Meister-Skills: +50%

		Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.	Dauer der Cooldown-Beschleunigung: 5 Sek.
Traumlicht	Eiserner Nebel	Nebel so dicht, dass alles vor Augen verschwimmt, umhüllt die Dinge. Wo bin ich? Ist da jemand? Nur ein trauriger Vogel schreit zur Antwort. Eine undurchdringliche Nebelwand erscheint vor dir auf und attackiert Gegner. Erleidet ein Gegner Schaden, kommt ein unbekannter Vogel geflogen, der nahe Gegner angreift. (Auch im Sprung verwendbar.) (Auch im Sprung verwendbar.) [Stunde des Blutmonds] Bei Verwendung des Skills im Machtbooster-Blutmond erhöhen sich Schaden und Reichweite des Nebels. Magie-Attacke deiner Mitstreiter, die sich im Nebel befinden, wird eine bestimmte Zeit lang erhöht. [Dungeon] Nebel: mehrfach 1.263% Magie-Attacke Einsamer Vogel: mehrfach 536% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +20%	Stunde des Blutmonds erhöht Attacke bei Verbündeten. Nebel so dicht, dass alles vor Augen verschwimmt, umhüllt die Dinge. Wo bin ich? Ist da jemand? Nur ein trauriger Vogel schreit zur Antwort. Eine undurchdringliche Nebelwand erscheint vor dir auf und attackiert Gegner. Erleidet ein Gegner Schaden, kommt ein unbekannter Vogel geflogen, der nahe Gegner angreift. (Auch im Sprung verwendbar.) (Auch im Sprung verwendbar.) [Stunde des Blutmonds] Bei Verwendung des Skills im Machtbooster-Blutmond erhöhen sich Schaden und Reichweite des Nebels. Attacke/Magie-Attacke deiner Mitstreiter, die sich im Nebel befinden, wird eine bestimmte Zeit lang erhöht. [Dungeon] Nebel: mehrfach 1.263% Magie-Attacke Einsamer Vogel: mehrfach 536% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +20% Nebelreichweite: +20% Attacke/Magie-Attacke: +20% Dauer der erhöhten Attacke/Magie-Attacke: 15 Sek. [PvP] Nebel: mehrfach 505% Magie-Attacke

		Nebelreichweite: +20% Magie-Attacke: +25% Dauer der erhöhten Magie-Attacke: 15 Sek. [PvP] Nebel: mehrfach 505% Magie-Attacke Einsamer Vogel: mehrfach 213% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +10% Nebelreichweite: +20% Magie-Attacke: +12,5% Dauer der erhöhten Magie-Attacke: 15 Sek.	Einsamer Vogel: mehrfach 213% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +10% Nebelreichweite: +20% Attacke/Magie-Attacke: +10% Dauer der erhöhten Attacke/Magie-Attacke: 15 Sek.
Traumlicht	Befreier Wille: Traumlicht	[Dungeon] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills: -20% Dauer von reduzierten MP-Kosten: 20 Sek. Spezialaktiv Cooldown-Geschwindigkeit: 30% Dauer der Beschleunigung des Cooldowns: 5 Sek. [PvP] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills: -10% Dauer von reduzierten MP-Kosten: 20 Sek. Spezialaktiv Cooldown-Geschwindigkeit: 15% Dauer der Beschleunigung des Cooldowns: 5 Sek.	[Dungeon] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills: -20% Dauer von reduzierten MP-Kosten: 20 Sek. Spezialaktiv Cooldown-Geschwindigkeit: +50% Dauer der Beschleunigung des Cooldowns: 5 Sek. [PvP] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills: -10% Dauer von reduzierten MP-Kosten: 20 Sek. Spezialaktiv Cooldown-Geschwindigkeit: 25% Dauer der Beschleunigung des Cooldowns: 5 Sek.

Traumlicht	Verzagtes Herz	Lv.4 [Dungeon] Skillschaden: +20% Cooldowns von Skills: -20% [PvP] Skillschaden: +10% Cooldowns von Skills: -10%	Lv.4 [Dungeon] Skillschaden: +25% Cooldowns von Skills: -25% [PvP] Skillschaden: +12,5% Cooldown von Skills: -12,5%
		Die Albtraumspuren entstehen überall und explodieren. Ein dichter Nebel breitet sich aus und verdeckt alles. (Auch im Sprung verwendbar.) [Stunde des Blutmonds] Bei Verwendung des Skills im Machtbooster-Blutmond steigt der Schaden und die gegnerische Abwehr wird zu Teilen ignoriert. Magie-Attacke deiner Verbündeten in der Nähe wird eine bestimmte Zeit lang erhöht [Dungeon] Eiserner Nebel: mehrfach 853% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +20% Abwehr ignorieren: 20% Magie-Attacke: +25% Dauer der erhöhten Magie-Attacke: 15 Sek. [PvP] Eiserner Nebel: mehrfach 324% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +10%	Stunde des Blutmonds erhöht Attacke bei nahen Verbündeten. Die Albtraumspuren entstehen überall und explodieren. Ein dichter Nebel breitet sich aus und verdeckt alles. (Auch im Sprung verwendbar.) [Stunde des Blutmonds] Bei Verwendung des Skills im Machtbooster-Blutmond steigt der Schaden und die gegnerische Abwehr wird zu Teilen ignoriert. Attacke/Magie-Attacke deiner Verbündeten in der Nähe wird eine bestimmte Zeit lang erhöht [Dungeon] Eiserner Nebel: mehrfach 853% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +20% Abwehr ignorieren: 20% Attacke/Magie-Attacke: +20% Dauer der erhöhten Attacke/Magie-Attacke: 15 Sek. [PvP] Eiserner Nebel: mehrfach 324% Magie-Attacke

		Abwehr ignorieren: 10% Magie-Attacke: +12,5% Dauer der erhöhten Magie-Attacke: 15 Sek.	[Stunde des Blutmonds] Schaden: +10% Abwehr ignorieren: 10% Attacke/Magie-Attacke: +10% Dauer der erhöhten Attacke/Magie-Attacke: 15 Sek.
Morph eus	[Wechsel] Schwarzmund: Wirrer Traum	Du erinnerst dich an den gefürchteten Mond. Der unheilvolle Mond verliert an Bedeutung und verschwindet allmählich. (Auch im Sprung verwendbar.) [Stunde des Blutmonds] Bei Verwendung des Skills im Machtbooster-Blutmond erhöhen sich Schaden und Reichweite des zerstreuten Mondes. [Dungeon] Unheilvoller Mond: mehrfach 1.645% Magie-Attacke Zerstreuter Mond: mehrfach 500% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +20% Reichweite von Zerstreuter Mond: +20% [PvP] Unheilvoller Mond: mehrfach 296% Magie-Attacke Zerstreuter Mond: mehrfach 90% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +10% Reichweite von Zerstreuter Mond: +20%	Skilleinsatz bei Stunde des Blutmonds ignoriert Abwehr. Du erinnerst dich an den gefürchteten Mond. Der unheilvolle Mond verliert an Bedeutung und verschwindet allmählich. (Auch im Sprung verwendbar.) [Stunde des Blutmonds] Bei Verwendung des Skills im Machtbooster-Blutmond erhöhen sich Schaden und Reichweite des zerstreuten Mondes und Teile der gegnerischen Abwehr werden ignoriert. [Dungeon] Unheilvoller Mond: mehrfach 1.645% Magie-Attacke Zerstreuter Mond: mehrfach 500% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +20% Reichweite von Zerstreuter Mond: +20% Ignorieren der Abwehr: 40% [PvP] Unheilvoller Mond: mehrfach 296% Magie-Attacke Zerstreuter Mond: mehrfach 90% Magie-Attacke [Stunde des Blutmonds] Schaden: +10%

			Reichweite von Zerstreuter Mond: +20% Ignorieren der Abwehr: 10%
--	--	--	---

[Lithia]

Charakter/Klasse	Skillname	Vor der Korrektur	Nach der Korrektur
Mineralista	Mächtige Kraft	Mithilfe der Kraft des Erzes greifst du Gegner in deiner Nähe an und gleichzeitig verleihst deinen Verbündeten einen Buff, der die Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills (außer Mächtige Kraft) und ihre Attacke erhöht. [Edelstein-Skill] - Bei Verwendung von 2 Edelsteinen wird der Buffeffekt um 22% verstärkt. [Dungeon] Erz: 2.217% Attacke Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -3 Sek. Attacke: +12% - Dauer: 20 Sek. [PvP] Erz: 787% Attacke Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -3 Sek. Attacke: +12% - Dauer: 10 Sek.	Magie-Attacke wird erhöht. Cooldown-Reduktion von Spezialaktiv-Skills wird entfernt. Mithilfe der Kraft des Erzes greifst du Gegner in deiner Nähe an und gleichzeitig verleihst nahen Verbündeten einen Buff, der ihre Attacke/Magie-Attacke erhöht. [Edelstein-Skill] - Bei Verwendung von 2 Edelsteinen wird der Buffeffekt um 20% verstärkt. [Dungeon] Erz: 2.217% Attacke Attacke/Magie-Attacke: +10% - Dauer: 20 Sek. [PvP] Erz: 787% Attacke Attacke/Magie-Attacke: +10% - Dauer: 10 Sek.

Kristallina	Mächtiger Schutz	Mithilfe der Kraft des Erzes greifst du Gegner in deiner Nähe an und verleihst deinen Verbündeten einen Buff, der den erlittenen Schaden reduziert. [Edelstein-Skill] - Bei Verwendung von 3 Edelsteinen verbraucht der Buff keine Spezial-Ressourcen mehr. NE, Kanonenkugel, Geistenergie, Dynamo-Wandlerpunkt, Kombinationspunkt, Machtpunkt, Empfindsamkeitspunkt, Edelstein	Edelstein-Verbrauch wird zu Spezialressourcen-Regenerierung geändert. Mithilfe der Kraft des Erzes greifst du Gegner in deiner Nähe an und verleihst deinen Verbündeten einen Buff für erhöhte Schadensresistenz. [Edelstein-Skill] - Bei Verwendung von 3 Edelsteinen regeneriert der Buff 20% Spezialressourcen pro Sekunde. NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt/Empfindsamkeitspunkt/Edelstein
Jadefänger	Goldschwur	Drück die Quickslot-Taste, um ein Gruppenmitglied auszusuchen und mit ihm einen Vertrag abzuschließen. Wenn du die Quickslot-Taste 1 drückst oder kein Gruppenmitglied auswählst, wird ein zufälliger Verbündeter ausgewählt. Du kannst nur einen Vertrag mit einer Person abschließen. Während der Ausführung des Skills hast du K.O.-Schutz. Abwehr/Magie-Abwehr des Schwurpartners wird erhöht. [Dungeon] Goldschwur: 799% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr des Schwurpartners: +20%	Erhöhte Abwehr/Magie-Abwehr des Schwurpartners wird entfernt. Drück die Quickslot-Taste, um ein Gruppenmitglied auszusuchen und mit ihm einen Vertrag abzuschließen. Wenn du die Quickslot-Taste 1 drückst oder kein Gruppenmitglied auswählst, wird ein zufälliger Verbündeter ausgewählt. Du kannst nur einen Vertrag mit einer Person abschließen. Während der Ausführung des Skills hast du K.O.-Schutz. [Dungeon] Goldschwur: 799% Attacke [PvP] Goldschwur: 303% Attacke

		[PvP] Goldschwur: 303% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr des Schwurpartners: +10%	
Jadefänger	Inspiration	Goldene Magie sammelt sich um dich herum. Beschleunigt den Cooldown von Aktiv- und Spezialaktiv-Skills der Verbündeten innerhalb der Reichweite. (Auch im Sprung verwendbar.) [Wille der Meisterin] - Erhöhung der Cooldown-Geschwindigkeit des Anwenders und des Schwurpartners [Dungeon] Kuschelzeit: mehrfach 523% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit: 10% Dauer: 5 Sek. [Wille der Meisterin] Cooldown-Geschwindigkeit: 30% Dauer: 5 Sek. [PvP] Kuschelzeit: mehrfach 209% Attacke Cooldown-Geschwindigkeit: 5% Dauer: 5 Sek.	Effekt von Wille der Meisterin wird entfernt. Erhöhte Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills wird entfernt. Goldene Magie sammelt sich um dich herum. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Kuschelzeit: mehrfach 523% Attacke [PvP] Kuschelzeit: mehrfach 209% Attacke

		[Wille der Meisterin] Cooldown-Geschwindigkeit: 15% Dauer: 5 Sek.	
Jadefä nger	Blüte nstro m	Blüten regnen herab. Magische Blütenblätter breiten sich immer weiter aus, entfernen Debuffs der Verbündeten innerhalb der Reichweite und verleihen Immunität gegen Debuffs. [Wille der Meisterin] - Immunität gegen Debuffs des Anwenders und Schwurpartners bleibt eine bestimmte Zeit lang erhalten [Dungeon] Blütenfall: mehrfach 204% Attacke [Wille der Meisterin] Dauer der Immunität gegen Debuffs: 8 Sek [PvP] Blütenfall: mehrfach 74% Attacke [Wille der Meisterin] Dauer der Immunität gegen Debuffs: 8 Sek.	Debuff-Immunität wird entfernt. Wille der Meisterin wird entfernt. Blüten regnen herab. Blüten regnen herab. Die magischen Blütenblätter breiten sich immer weiter aus. [Dungeon] Blütenfall: mehrfach 204% Attacke [PvP] Blütenfall: mehrfach 74% Attacke

Schatz auge	Ange messe ner Lohn	Lv.4 [Dungeon] [Lohn] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills pro Lohn: -0,2% [Lohn und Pause] Max. MP: +12 Dauer: 30 Sek. [Angemessener Lohn] Inspiration - Cooldown- Geschwindigkeit: 20% Harmattan - Attacke/Magie-Attacke: +10% Großzügig - Erlittener Schaden: -18% Dauer: 30 Sek. [PvP] [Lohn] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills pro Lohn: -0,1% [Lohn und Pause] Max. MP: +1,2 Dauer: 30 Sek. [Angemessener Lohn] Inspiration - Cooldown- Geschwindigkeit: 10% Harmattan - Attacke/Magie-Attacke: +5% Großzügig - Erlittener Schaden: -9% Dauer: 30 Sek.	Verstärkung von Wille der Meisterin durch Angemessener Lohn wird geändert zu erhöhter Abwehr/Magie- Abwehr. Lv.4 [Dungeon] [Lohn] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills pro Lohn: -0,2% [Lohn und Pause] Max. MP: +12 Dauer: 30 Sek. [Angemessener Lohn] Abwehr/Magie-Abwehr: +20% Dauer: 30 Sek. [PvP] [Lohn] MP-Kosten für Spezialaktiv-Skills pro Lohn: -0,1% [Lohn und Pause] Max. MP: +1,2 Dauer: 30 Sek. [Angemessener Lohn] Abwehr/Magie-Abwehr: +10% Dauer: 30 Sek.
----------------	------------------------------	--	---

Schatz auge	Wunder	Goldene Sonne geht in der Wüste auf, und ihr strahlendes Licht erfüllt sie mit Lebensenergie. Eine Zeit lang werden HP und MP der Verbündeten kontinuierlich regeneriert. [Wille der Meisterin] - Bei Aktivierung von Skills vom Anwender und Schwurpartner sofortige HP- und MP-Regeneration [Dungeon] Wunder: mehrfach 1.137% Attacke Alle Gruppenmitglieder in Reichweite kontinuierlich 15% HP/MP-Regeneration Dauer: 6 Sek. [Wille der Meisterin] Sofortige HP-/MP-Regeneration: 30% [PvP] Wunder: mehrfach 366% Attacke Alle Gruppenmitglieder in Reichweite kontinuierlich 0,75% HP/MP-Regeneration Dauer: 6 Sek. [Wille der Meisterin] Sofortige HP-/MP-Regeneration: 3%	Skillbeschreibung wird optimiert. Je nach Kampfkraft werden pro Sekunde HP regeneriert. Debuff-Immunität und -Entfernung wurde hinzugefügt. Wille der Meisterin wird entfernt. Goldene Sonne geht in der Wüste auf, und ihr strahlendes Licht erfüllt sie mit Lebensenergie. Eine Zeit lang werden HP und MP der Verbündeten kontinuierlich regeneriert. Für die Dauer werden Debuffs von Verbündeten entfernt und sie werden immun. [Dungeon] Wunder: mehrfach 1.137% Attacke HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: +20% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,075% Dauer: 5 Sek. Debuff-Immunität und -Auflösung Dauer: 8 Sek. [PvP] Wunder: mehrfach 366% Attacke HP-/MP-Regeneration pro Sekunde: 1% HP-Regeneration pro 0,5 Sek. je 100.000 Kampfkraft: +0,00375% Dauer: 5 Sek. Debuff-Immunität und -Auflösung Dauer: 8 Sek.
----------------	--------	--	--

Schatz auge	Harm attan	Sandteufel mit goldener Magie bewegt sich nach vorn. Wenn der Gegner vom Sandteufel getroffen wird, wird er vom Staubteufel aufgewirbelt. Attacke/Magie-Attacke der Verbündeten, die vom Sandteufel getroffen wurden, wird erhöht. [Wille der Meisterin] - Attacke/Magie-Attacke des Anwenders und Schwurpartners wird erhöht [Dungeon] Sandteufel: mehrfach 1.520% Attacke Staubteufel: mehrfach 487% Attacke Attacke/Magie-Attacke: +8% Dauer: 15 Sek. [Wille der Meisterin] Attacke/Magie-Attacke: +12% [PvP] Sandteufel: mehrfach 579% Attacke Staubteufel: mehrfach 186% Attacke Attacke/Magie-Attacke: +4% Dauer: 15 Sek. [Wille der Meisterin] Attacke/Magie-Attacke: +6%	Erhöhte Attacke/Magie-Attacke des Anwenders und Schwurpartners durch Wille der Meisterin wird geändert zu K.O.-Schutz. Erlittener Schaden wird verringert. Sandteufel mit goldener Magie bewegt sich nach vorn. Wenn der Gegner vom Sandteufel getroffen wird, wird er vom Staubteufel aufgewirbelt. Bei getroffenen Verbündeten steigen Attacke/Magie-Attacke und sinkt der erlittene Schaden. [Wille der Meisterin] - Eine bestimmte Zeit lang K.O.-Schutz für den Anwender und Schwurpartners [Dungeon] Sandteufel: mehrfach 1.520% Attacke Staubteufel: mehrfach 487% Attacke Attacke/Magie-Attacke: +12% Erlittener Schaden: -20% Dauer: 60 Sek. [Wille der Meisterin] Du erhältst K.O.-Schutz. Dauer: 10 Sek. [PvP] Sandteufel: mehrfach 579% Attacke Staubteufel: mehrfach 186% Attacke Attacke/Magie-Attacke: +6% Erlittener Schaden: -10% Dauer: 12 Sek.
----------------	---------------	--	--

			[Wille der Meisterin] Du erhältst K.O.-Schutz. Dauer: 5 Sek.
Schatz auge	Großz ügig	Du beschwörst einen goldenen Tempel. Erlittener Schaden der Verbündeten innerhalb des Tempels wird reduziert. [Wille der Meisterin] - Erlittener Schaden des Anwenders und Schwurpartners wird verringert [Dungeon] Lichttempel: mehrfach 477% Attacke Erlittener Schaden: -15% Dauer: 10 Sek. [Wille der Meisterin] Erlittener Schaden: -20%	Effekt von Wille der Meisterin wird entfernt. Schadensresistenz wird nicht mehr verringert. Du beschwörst einen goldenen Tempel, der nahe Gegner angreift. [Dungeon] Lichttempel: mehrfach 477% Attacke [PvP] Lichttempel: mehrfach 162% Attacke

		[PvP] Lichttempel: mehrfach 162% Attacke Erlittener Schaden: -7,5% Dauer: 10 Sek. [Wille der Meisterin] Erlittener Schaden: -10%	
Schatz auge	Richti ge Wahl	Lv.4 Spezialaktiv-Skill-Schaden von Lithia und Gruppenmitgliedern wird eine bestimmte Zeit lang erhöht, wenn bei Machtbooster ein Edelstein verwendet wird. Bei aktiver Goldschwur wird dank Lithia der Spezialaktiv-Skill-Schaden des Schwurpartners noch mehr erhöht. (Die Effekte sind nicht stapelbar) [Dungeon] Spezialaktiv-Skill-Schaden des Anwenders: +20% Schaden von Spezialaktiv-Skills des Schwurpartners: +15% Spezialaktiv-Skill-Schaden von Gruppenmitgliedern: +12% Dauer: 20 Sek. [PvP] Spezialaktiv-Skill-Schaden des Anwenders: +10% Spezialaktiv-Skill-Schaden des Schwurpartners: +7,5% Spezialaktiv-Skill-Schaden von Gruppenmitgliedern: +6% Dauer: 20 Sek.	Skillbeschreibung wird optimiert. Angriffsgeschwindigkeit wird erhöht, Cooldown aller Skills wird beschleunigt. Lv.4 Wenn bei Machtbooster Edelsteine verbraucht werden, wird bei Verbündeten der Cooldown sämtlicher Skills beschleunigt und der Schaden aller Skills sowie ihre Angriffsgeschwindigkeit erhöht. [Dungeon] Schaden aller Skills: +12% Angriffsgeschwindigkeit: +15% Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Dauer: 60 Sek. [PvP] Schaden aller Skills: +6% Angriffsgeschwindigkeit: +15% Cooldown-Geschwindigkeit aller Skills: +20% Dauer: 12 Sek.

Schatz auge	Horiz ont	Wer wagt es, ein Auge auf meinen Besitz zu werfen? Du beschwörst ein wachsames Auge, das Lithia beschützt. Das wachsamen Auge blickt bis ans Ende der Welt und beobachtet sie. Der misstrauische Blick verringert Abwehr/Magie-Abwehr der Gegner und greift alle an, die es auf Lithias Besitz abgesehen haben. [Wille der Meisterin] - Erhöhter Schaden vom Anwender und Schwurpartner für eine bestimmte Zeit [Dungeon] Misstrauen: mehrfach 272% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 15 Sek. [Wille der Meisterin] Sämtlicher Schaden: +5% Dauer: 15 Sek. [PvP] Misstrauen: mehrfach 92% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek. [Wille der Meisterin] Sämtlicher Schaden: +2,5% Dauer: 15 Sek.	Erhöhung sämtlichen Schadens durch [Wille der Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit] wird geändert zu erhöhter Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit. Alle Resistenzen werden verringert. Wer wagt es, ein Auge auf meinen Besitz zu werfen? Du beschwörst ein wachsames Auge, das Lithia beschützt. Das wachsamen Auge blickt bis ans Ende der Welt und beobachtet sie. 'Misstrauen' verringert Abwehr/Magie-Abwehr sowie alle Resistenzen der Gegner und greift alle an, die es auf Lithias Besitz abgesehen haben. [Wille der Meisterin] - Eine bestimmte Zeit lang erhöhte Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit für dich und deinen Schwurpartner [Dungeon] Misstrauen: mehrfach 272% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -15% Alle Resistenzen: -150 Dauer: 60 Sek. [Wille der Meisterin] Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit: +10% Dauer: 60 Sek. [PvP] Misstrauen: mehrfach 92% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -7,5% Alle Resistenzen: -75 Dauer: 12 Sek. [Wille der Meisterin] Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit: +10% Dauer: 12 Sek.
----------------	--------------	--	---

Schatz auge	Gerücht	Die Gerüchte verbreiten sich schnell, unabhängig davon, ob es stimmt oder nicht. Du greifst Gegner vor dir an und alle Resistenzen des Gegners werden verringert. Bei erfolgreichem Treffer wird zusätzlicher Schaden zugefügt. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Gerücht: 596% Attacke Großes Gerücht: mehrfach 96% Attacke Alle Resistenzen: -150 Dauer: 10 Sek. [PvP] Gerücht: 237% Attacke Großes Gerücht: mehrfach 38% Attacke Alle Resistenzen: -75 Dauer: 10 Sek.	Reduktion aller Resistenzen wird entfernt. Die Gerüchte verbreiten sich schnell, unabhängig davon, ob es stimmt oder nicht. Bei erfolgreichem Treffer wird zusätzlicher Schaden zugefügt. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Gerücht: 596% Attacke Großes Gerücht: mehrfach 96% Attacke [PvP] Gerücht: 237% Attacke Großes Gerücht: mehrfach 38% Attacke
Schatz auge	Kudos	Lithias Ruf wird von Tag zu Tag besser und sie wird vom goldenen Ruhm umgeben. Du lässt Magie in deine Umgebung fließen und erzeugst ein Magiefeld. Verbündete innerhalb des Feldes werden für eine bestimmte Zeit lang von einem Schutzschild umgeben. [Wille der Meisterin] - Schutzschild des Anwenders und Schwurpartners wird verstärkt [Dungeon] Goldener Ruhm: mehrfach 454% Attacke Schutzschild mit 10% der max. HP Dauer: 10 Sek.	Schutzschild wird entfernt. Wille der Meisterin wird entfernt. Lithias Ruf wird von Tag zu Tag besser und sie wird vom goldenen Ruhm umgeben. Du lässt Magie in deine Umgebung fließen und erzeugst ein Magiefeld. [Dungeon] Goldener Ruhm: mehrfach 454% Attacke

		[Wille der Meisterin] Schutzschild mit 15% der max. HP [PvP] Goldener Ruhm: mehrfach 182% Angriffe Schutzschild mit 5% der max. HP Dauer: 10 Sek. [Wille der Meisterin] Schutzschild mit 7,5% der max. HP	[PvP] Goldener Ruhm: mehrfach 182% Angriffe
Schatz aue	Beweis	[Dungeon] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -10% Dauer: 20 Sek. [PvP] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -5% Dauer: 20 Sek.	[Dungeon] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -20% Dauer: 30 Sek. [PvP] Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -10% Dauer: 30 Sek.
Schatz aue	Blumen Deluxe	[Wille der Meisterin] - Eine bestimmte Zeit lang K.O.- Schutz für den Anwender und Schwurpartner [Dungeon] Raum: mehrfach 323% Angriffe Fallende Blüten: mehrfach 467% Angriffe Stellt die Spezialressourcen wieder her (NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Dyna- mo- Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt/Empfindsamkeitspunkt/Finsternis/Edelstein)	K.O.-Schutz durch Wille der Meisterin wird geändert zu erhöhter Sprungkraft/Laufgeschwindigkeit. [Wille der Meisterin] - Erhöht Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft von dir und deinem Schwurpartner [Dungeon] Raum: mehrfach 323% Angriffe Fallende Blüten: mehrfach 467% Angriffe Stellt die Spezialressourcen wieder her

		[Wille der Meisterin] Dauer K.O.-Schutz: 10 Sek. [PvP] Raum: mehrfach 108% Attacke Fallende Blüten: mehrfach 177% Attacke Stellt die Spezialressourcen wieder her (NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Dyna- mo- Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Ma- chtpunkt/Empfindsamkeitspunkt/Finst- ernis/Edelstein) [Wille der Meisterin] Dauer K.O.-Schutz: 5 Sek.	(NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Dynamo- Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt /Empfindsamkeitspunkt/Finsternis/Edelstein) [Wille der Meisterin] Laufgeschwindigkeit/Sprungkraft: +15% Dauer: 60 Sek. [PvP] Raum: mehrfach 108% Attacke Fallende Blüten: mehrfach 177% Attacke Stellt die Spezialressourcen wieder her (NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Dynamo- Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt /Empfindsamkeitspunkt/Finsternis/Edelstein) [Wille der Meisterin] Laufgeschwindigkeit/Sprungkraft: +15% Dauer: 12 Sek.
Avaricia	Ruhm	Beim 3. Machtbooster erhalten die Gruppenmitglieder sofort [Angemessener Lohn] oder [Lohn und Pause]. Der Effekt des Schwurs wird verstärkt und der Schaden gegen Bosse und Mittelbosse des Anwenders und des Schwurpartners wird eine bestimmte Zeit lang zusätzlich erhöht. [Dungeon] Schaden gegen Bosse und mittlere Bosse: +15% Dauer: 30 Sek. (Wird bei Auflösung des Schwurs sofort beendet.) [PvP] Schaden gegen Bosse und mittlere Bosse: +15% Dauer: 30 Sek. (Wird bei Auflösung des Schwurs sofort beendet.)	Der Effekt des Schwurs gilt nur für den Spieler selbst. Auch wenn der Vertrag aufgelöst wird, bleibt der Buff erhalten. Attacke wird erhöht. - Beim 3. Machtbooster erhalten die Gruppenmitglieder sofort [Angemessener Lohn] oder [Lohn und Pause]. - Du selbst erhältst erhöhte Attacke und erhöhten Schaden gegen Bosse und Mittelbosse. [Dungeon] Attacke: +15% Schaden gegen Bosse und mittlere Bosse: +15% Dauer: 60 Sek. [PvP]

			Attacke: +7,5% Schaden gegen Bosse und mittlere Bosse: +15% Dauer: 60 Sek.
Avaricia	[Wechsel] Horizontal	Erhöhung sämtlichen Schadens durch [Wille der Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit] wird geändert zu erhöhter Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit. Reduzierte Abwehr/Magie-Abwehrwerte und -dauer werden angepasst. Du beschwörst ein wachsames Auge, das Lithia beschützt. Das wachsame Auge beobachtet alles auf der Welt. Der misstrauische Blick verringert Abwehr/Magie-Abwehr der Gegner und greift alle an, die es auf Lithias Besitz abgesehen haben. [Wille der Meisterin] - Erhöhter Schaden vom Anwender und Schwurpartner für eine bestimmte Zeit [Dungeon] Misstrauen: mehrfach 362% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 15 Sek. [Wille der Meisterin] Sämtlicher Schaden: +5% Dauer: 15 Sek. [PvP] Misstrauen: mehrfach 131% Attacke Abwehr/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 15 Sek. [Wille der Meisterin]	Erhöhung sämtlichen Schadens durch [Wille der Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit] wird geändert zu erhöhter Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit. Reduzierte Abwehr/Magie-Abwehrwerte und -dauer werden angepasst. Du beschwörst ein wachsames Auge, das Lithia beschützt. Das wachsame Auge blickt bis ans Ende der Welt und beobachtet sie. 'Misstrauen' verringert Abwehr/Magie-Abwehr sowie alle Resistenzen der Gegner und greift alle an, die es auf Lithias Besitz abgesehen haben. [Wille der Meisterin] - Eine bestimmte Zeit lang erhöhte Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit für dich und deinen Schwurpartner [Dungeon] Misstrauen: mehrfach 362% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -15% Alle Resistenzen: -150 Dauer: 60 Sek. [Wille der Meisterin] Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit: +10% Dauer: 60 Sek. [PvP] Misstrauen: mehrfach 131% Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -7,5% Alle Resistenzen: -75 Dauer: 12 Sek. [Wille der Meisterin]

		Sämtlicher Schaden: +2,5% Dauer: 15 Sek.	Machtbooster-Aufladegeschwindigkeit: +10% Dauer: 12 Sek.
Avaricia	[Wechsel] Blütensturm	Magische Blütenblätter erzeugen einen Sturm. Sie entfernen Debuffs der Verbündeten innerhalb der Reichweite des Sturms und verleihen Immunität gegen Debuffs. (Auch im Sprung verwendbar.) [Wille der Meisterin] - Immunität gegen Debuffs des Anwenders und Schwurpartners bleibt eine bestimmte Zeit lang erhalten [Dungeon] Blütensturm: mehrfach 455% Attacke [Wille der Meisterin] Dauer der Immunität gegen Debuffs: 8 Sek	Debuff-Immunität wird entfernt. Wille der Meisterin wird entfernt. Magische Blütenblätter erzeugen einen Sturm. (Auch im Sprung verwendbar.) [Dungeon] Blütensturm: mehrfach 455% Attacke [PvP] Blütensturm: mehrfach 172% Attacke

		[PvP] Blütensturm: mehrfach 172% Attacke [Wille der Meisterin] Dauer der Immunität gegen Debuffs: 8 Sek	
Avaricia	[Wechsel] Kudos	Lithias goldener Ruhm verbreitet sich auf der ganzen Welt. Deine Magie verursacht Explosionen in deiner Umgebung. Verbündete innerhalb Lithias Magiefeldes werden für eine bestimmte Zeit lang von einem Schutzschild umgeben. [Wille der Meisterin] - Schutzschild des Anwenders und Schwurpartners wird verstärkt [Dungeon] Goldener Ruhm 2.229% Attacke Schutzschild mit 10% der max. HP Dauer: 10 Sek. [Wille der Meisterin] Schutzschild mit 15% der max. HP [PvP] Goldener Ruhm 891% Attacke Schutzschild mit 5% der max. HP Dauer: 10 Sek. [Wille der Meisterin] Schutzschild mit 7,5% der max. HP	Schutzschild wird entfernt. Wille der Meisterin wird entfernt. Lithias goldener Ruhm verbreitet sich auf der ganzen Welt. Deine Magie verursacht Explosionen in deiner Umgebung. [Dungeon] Goldener Ruhm 2.229% Attacke [PvP] Goldener Ruhm 891% Attacke

Avaricia	[Wec h s e l] Blume n Deluxe	[Wille der Meisterin] - Eine bestimmte Zeit lang K.O.-Schutz für den Anwender und Schwurpartners [Dungeon] Raum: mehrfach 149% Attacke Heilige Blume: mehrfach 1220% Attacke Stellt die Spezialressourcen wieder her (NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Dynamo- Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt/Empfindsamkeitspunkt/Finsternis/Edelstein) [Wille der Meisterin] Dauer K.O.-Schutz: 10 Sek. [PvP] Raum: mehrfach 50% Attacke Heilige Blume: mehrfach 464% Attacke Stellt die Spezialressourcen wieder her (NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Dynamo- Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt/Empfindsamkeitspunkt/Finsternis/Edelstein) [Wille der Meisterin] Dauer K.O.-Schutz: 5 Sek.	K.O.-Schutz durch Wille der Meisterin wird durch erhöhte Laufgeschwindigkeit/Sprungkraft ersetzt. [Wille der Meisterin] - Erhöht Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft von dir und deinem Schwurpartner [Dungeon] Raum: mehrfach 149% Attacke Heilige Blume: mehrfach 1220% Attacke Stellt die Spezialressourcen wieder her (NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Dynamo- Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt /Empfindsamkeitspunkt/Finsternis/Edelstein) [Wille der Meisterin] Laufgeschwindigkeit/Sprungkraft: +15% Dauer: 60 Sek. [PvP] Raum: mehrfach 50% Attacke Heilige Blume: mehrfach 464% Attacke Stellt die Spezialressourcen wieder her (NE/Kanonenkugel/Geistenergie/Dynamo- Wandlerpunkt/Kombinationspunkt/Machtpunkt /Empfindsamkeitspunkt/Finsternis/Edelstein) [Wille der Meisterin] Laufgeschwindigkeit/Sprungkraft: +15% Dauer: 12 Sek.
Rima Clavis	Macht des Kraken	[Spaltöffnung] Mithilfe der Magiewaffe leitest du die Kraft des Oktopusse an Ziele in deiner Umgebung weiter. 'Uff, das gefällt mir nicht.' [Dungeon] Macht des Kraken: mehrfach 620% Magie-Attacke Magie-Attacke der Mitstreiter: +10% Dauer: 20 Sek.	Erhöhte Magie-Attacke gilt nur für den Spieler selbst. [Spaltöffnung] Mithilfe der Magiewaffe leitest du die Kraft des Oktopusse an dich selbst weiter. 'Uff, das gefällt mir nicht.'

		[PvP] Macht des Kraken: mehrfach 248% Magie-Attacke Magie-Attacke der Mitstreiter: +10% Dauer: 10 Sek. [Tiefer Spalt] [Dungeon] Macht des Kraken: mehrfach 484% Magie-Attacke Magie-Attacke der Mitstreiter: +15% Dauer: 20 Sek. [PvP] Macht des Kraken: mehrfach 193% Magie-Attacke Magie-Attacke der Mitstreiter: +15% Dauer: 10 Sek.	[Dungeon] Macht des Kraken: mehrfach 620% Magie-Attacke Magie-Attacke: +15% Dauer: 20 Sek. [PvP] Macht des Kraken: mehrfach 248% Magie-Attacke Magie-Attacke: +15% Dauer: 10 Sek. [Tiefer Spalt] [Dungeon] Macht des Kraken: mehrfach 484% Magie-Attacke Magie-Attacke: +20% Dauer: 20 Sek. [PvP] Macht des Kraken: mehrfach 193% Magie-Attacke Magie-Attacke: +20% Dauer: 10 Sek.
Rima Clavis	Gattung, Oktopus	[Dungeon] Riesenoktopus: mehrfach 491% Magie-Attacke Oktopus: 115% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Riesenoktopus: mehrfach 187% Magie-Attacke Oktopus: 44% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. [Dungeon] Riesenoktopus: mehrfach 491% Magie-Attacke Oktopus: 115% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.

		[Tiefer Spalt] [Dungeon] Riesenoktopus: mehrfach 245% Magie-Attacke Oktopus: 55% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -30% Dauer: 10 Sek. [PvP] Riesenoktopus: mehrfach 93% Magie- Attacke Oktopus: 18% Magie-Attacke Magie-Abwehr: -15% Dauer: 10 Sek.	[PvP] Riesenoktopus: mehrfach 187% Magie-Attacke Oktopus: 44% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -5% Dauer: 10 Sek. [Tiefer Spalt] [Dungeon] Riesenoktopus: mehrfach 245% Magie-Attacke Oktopus: 55% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer: 10 Sek. [PvP] Riesenoktopus: mehrfach 93% Magie- Attacke Oktopus: 18% Magie-Attacke Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer: 10 Sek.
--	--	--	--

Rima Clavis	Gattung, Stechrochen	[Dungeon] Stechrochen: mehrfach 628% Magie- Angriffe Erlittener Schaden durch Magie- Angriffe: +10% Dauer: 10 Sek. [PvP] Stechrochen: mehrfach 250% Magie- Angriffe Erlittener Schaden durch Magie- Angriffe: +10% Dauer: 10 Sek. [Tiefer Spalt] [Dungeon] Stechrochen: mehrfach 474% Magie- Angriffe Erlittener Schaden durch Magie- Angriffe: +13% Dauer: 10 Sek. [PvP] Stechrochen: mehrfach 167% Magie- Angriffe Erlittener Schaden durch Magie- Angriffe: +13% Dauer: 10 Sek.	Erlittener Schaden durch Angriffe wird zusätzlich erhöht. [Dungeon] Stechrochen: mehrfach 628% Magie- Angriffe Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +10% Dauer: 10 Sek. [PvP] Stechrochen: mehrfach 250% Magie- Angriffe Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +10% Dauer: 10 Sek. [Tiefer Spalt] [Dungeon] Stechrochen: mehrfach 474% Magie- Angriffe Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +12% Dauer: 10 Sek. [PvP] Stechrochen: mehrfach 167% Magie- Angriffe Erlittener Schaden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +12% Dauer: 10 Sek.
----------------	-------------------------	--	---

Rima Clavis	Befreiter Wille: Rima Clavis	[Dungeon] Magie-Attacke: +15% Krit. Schaden: +20% [PvP] Magie-Attacke: +6% Krit. Schaden: +20%	[Dungeon] Magie-Attacke: +15% Krit. Schaden: +26% [PvP] Magie-Attacke: +6% Krit. Schaden: +26%
Rima Clavis	Phänomenaler Schwimmer	[Dungeon] Stechrochen: mehrfach 1844% Magie-Attacke [PvP] Stechrochen: mehrfach 590% Magie-Attacke [Tiefer Spalt] [Dungeon] Stechrochen: mehrfach 1216% Magie-Attacke Wallende Stechrochen: mehrfach 541% Magie-Attacke [PvP] Stechrochen: mehrfach 389% Magie-Attacke Wallende Stechrochen: mehrfach 173% Magie-Attacke	[Dungeon] Stechrochen: mehrfach 2639% Magie-Attacke [PvP] Stechrochen: mehrfach 633% Magie-Attacke [Tiefer Spalt] [Dungeon] Stechrochen: mehrfach 1820% Magie-Attacke Wallende Stechrochen: mehrfach 649% Magie-Attacke [PvP] Stechrochen: mehrfach 436% Magie-Attacke Wallende Stechrochen: mehrfach 155% Magie-Attacke
Achlys	[Wechsel] Gattung, Stechrochen	[Dungeon] Stechrochen: mehrfach 508% Magie-Attacke Erlittenen Schaden durch Magie-Attacke: +10% Dauer: 10 Sek. [PvP] Stechrochen: mehrfach 203% Magie-Attacke Erlittenen Schaden durch Magie-Attacke: +10% Dauer: 10 Sek.	Erlittener Schaden durch Attacke wird zusätzlich erhöht. [Dungeon] Stechrochen: mehrfach 508% Magie-Attacke Erlittener Schaden durch Attacke/Magie-Attacke: +10% Dauer: 10 Sek.

		[Tiefer Spalt] [Dungeon] Stechrochen: mehrfach 256% Magie- Angriffe Erhaltene Schäden durch Magie- Angriffe: +13% Dauer: 10 Sek. [PvP] Stechrochen: mehrfach 101% Magie- Angriffe Erhaltene Schäden durch Magie- Angriffe: +13% Dauer: 10 Sek.	[PvP] Stechrochen: mehrfach 203% Magie- Angriffe Erhaltene Schäden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +10% Dauer: 10 Sek. [Tiefer Spalt] [Dungeon] Stechrochen: mehrfach 256% Magie- Angriffe Erhaltene Schäden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +12% Dauer: 10 Sek. [PvP] Stechrochen: mehrfach 101% Magie- Angriffe Erhaltene Schäden durch Angriffe/Magie-Angriffe: +12% Dauer: 10 Sek.
Achlys	[Wechsel] Gattung, Krebse	[Dungeon] Chaos: mehrfach 1.767% Magie- Angriffe [PvP] Chaos: mehrfach 604% Magie-Angriffe [Tiefer Spalt] [Dungeon] Chaos: mehrfach 1855% Magie- Angriffe Abwehr ignorieren: 50% [PvP] Chaos: mehrfach 634% Magie-Angriffe	[Dungeon] Chaos: mehrfach 1855% Magie-Angriffe [PvP] Chaos: mehrfach 634% Magie-Angriffe [Tiefer Spalt] [Dungeon] Chaos: mehrfach 2032% Magie-Angriffe Abwehr ignorieren: 50% [PvP] Chaos: mehrfach 694% Magie-Angriffe Abwehr ignorieren: 15%

		Abwehr ignorieren: 15%	
Achlys	Verrückter Forscher	Du wagst dich an Verbote heran, um die Kontrolle über die unvorhersehbare Energie des Spalts zu gewinnen. 'Die Konsequenzen sind mir egal, solange ich nur Zoës Ziel erreiche.' 'Je nach Anzahl der verwendeten Spezial-Skills wird der Cooldown der Spezialaktiv-Skill aller Mitstreiter verringert.' Cooldown der Spezialaktiv-Skills deiner nahen Mitstreiter wird sofort verringert, wenn du 3-mal Spaltöffnung-Skills verwendest. Cooldown der Spezialaktiv-Skills deiner nahen Mitstreiter wird sofort verringert, wenn du 3-mal [Tiefer Spalt]-Skills verwendest. [Dungeon] Bei 3x Einsatz von Spaltöffnung-Skills: - Cooldown für Spezialaktiv-Skills von nahen Mitstreitern: -1,5 Sek. Bei 3x Einsatz von [Tiefer Spalt]-Skills: - Cooldown von Spezialaktiv-Skills von Mitstreitern in deiner Umgebung: -2 Sek. [PvP] Bei 3x Einsatz von Spaltöffnung-Skills: - Cooldown für Spezialaktiv-Skills von nahen Mitstreitern: -1,5 Sek. Bei 3x Einsatz von [Tiefer Spalt]-Skills:	Die Cooldown-Beschleunigung von Spezialaktiv-Skills gilt nur für den Spieler selbst. Du wagst dich an Verbote heran, um die Kontrolle über die unvorhersehbare Energie des Spalts zu gewinnen. 'Die Konsequenzen sind mir egal, solange ich nur Zoës Ziel erreiche.' Je nach Anzahl bestimmter verwendeter Skills wird der Cooldown deiner Spezialaktiv-Skills verringert. Cooldown deiner Spezialaktiv-Skills wird sofort verringert, wenn du 3-mal Spaltöffnung-Skills verwendest. Cooldown deiner Spezialaktiv-Skills wird sofort verringert, wenn du 3-mal Tiefer Spalt-Skills verwendest. [Dungeon] Bei 3x Einsatz von Spaltöffnung-Skills: - Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -2 Sek. Bei 3x Einsatz von [Tiefer Spalt]-Skills: - Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -2,5 Sek. [PvP] Bei 3x Einsatz von Spaltöffnung-Skills:

		- Cooldown für Spezialaktiv-Skills von nahen Mitstreitern: -2 Sek.	- Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -2 Sek. Bei 3x Einsatz von [Tiefer Spalt]-Skills: - Cooldown von Spezialaktiv-Skills: -2,5 Sek.
Cynical Girl	King le Pix	[Dungeon] King le Pix: mehrfach 570% Magie-Attacke Explosion: mehrfach 840% Magie-Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +[Würfel]-Zahl x 0,8% Dauer: 20 Sek. [PvP] King le Pix: mehrfach 217% Magie-Attacke Explosion: mehrfach 319% Magie-Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +[Würfel]-Zahl x 0,4% Dauer: 20 Sek.	[Dungeon] King le Pix: mehrfach 570% Magie-Attacke Explosion: mehrfach 840% Magie-Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +[Würfel]-Zahl x 0,5% Dauer: 20 Sek. [PvP] King le Pix: mehrfach 217% Magie-Attacke Explosion: mehrfach 319% Magie-Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +[Würfel]-Zahl x 0,25% Dauer: 20 Sek.

Cynical Girl	Befreiter Wille: Cynical Girl	Lithia wendet nun die Magie der Dämonen ohne Rücksicht auf die anderen an. Sie akzeptieren mich sowieso nicht, also setze ich dem ganzen ein klares Ende. Wenn sich die Stufe von [Arkadia] ändert, werden die Edelsteine regeneriert. Je weiter [Arkadia] fortschreitet, desto größer wird der Krit. Schaden. [Dungeon] Krit. Schaden: +5% pro Stufe [PvP] Krit. Schaden: +5% pro Stufe	Je nach Stufe wird beschleunigter Spezialaktiv-Skill-Cooldown hinzugefügt. Lithia wendet nun die Magie der Dämonen ohne Rücksicht auf die anderen an. Sie akzeptieren mich sowieso nicht, also setze ich dem ganzen ein klares Ende. Wenn sich die Stufe von [Arkadia] ändert, werden die Edelsteine regeneriert. Je weiter [Arkadia] fortschreitet, desto größer wird der Krit. Schaden und der Cooldown von Spezialaktiv-Skills wird beschleunigt. [Dungeon] Kritischer Schaden pro Stufe: +6% (max. 24%) Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills pro Stufe: +15% (max. 60%) [PvP] Kritischer Schaden pro Stufe: +6% (max. 24%) Cooldown-Geschwindigkeit von Spezialaktiv-Skills pro Stufe: +15% (max. 60%)
Cynical Girl	Faszinierende Entwicklung	(Lv.4) Na, gefällt es euch? Es erwartet dich noch vieles mehr! Max. Anzahl der Edelsteine wird erhöht.	- Reduktion der Abwehr wird hinzugefügt. Lv.4 Na, gefällt es euch? Es erwartet dich noch vieles mehr! Max. Anzahl der Edelsteine wird erhöht.

	Nach der Eröffnung von Lithias #C1D7966[Arkadia]#CX folgt eine faszinierende Entwicklung. Bei Machtbooster während faszinierender Entwicklung wird der Schaden von Spezialaktiv-Skills erhöht und die Magie-Abwehr der Gegner in Lithias Wirkungsbereich wird verringert. Es gibt kein Entkommen mehr! [Arkadia] - Eröffnung: 0-10 - Faszinierende Entwicklung: 11 bis 70 [Dungeon] Max. Anzahl von Edelstein: 10 Stück [Arkadia - Faszinierende Entwicklung] Bei Machtbooster Spezialaktiv-Skill-Schaden: +20% Magie-Abwehr: -20% Dauer von verringerter Magie-Abwehr: 10 Sek. (Cooldown: 2 Sek.) [PvP] Max. Anzahl von Edelstein: 10 Stück [Arkadia: Faszinierende Entwicklung]	Nach der Eröffnung von Lithias #C1D7966[Arkadia]#CX folgt eine faszinierende Entwicklung. Bei Machtbooster während faszinierender Entwicklung wird der Schaden von Spezialaktiv-Skills erhöht und die Abwehr/Magie-Abwehr der Gegner in Lithias Wirkungsbereich wird verringert. Es gibt kein Entkommen mehr! [Arkadia] - Eröffnung: 0-10 - Faszinierende Entwicklung: 11 bis 70 [Dungeon] Max. Anzahl von Edelstein: 10 Stück [Arkadia: Faszinierende Entwicklung] Bei Machtbooster Spezialaktiv-Skill-Schaden: +20% Abwehr-/Magie-Abwehr: -20% Dauer von verringerter Abwehr/Magie-Abwehr: 10 Sek. (Cooldown: 5 Sek.): 10 Sek. (Cooldown: 2 Sek.) [PvP] Max. Anzahl von Edelstein: 10 Stück [Arkadia: Faszinierende Entwicklung] Bei Machtbooster Spezialaktiv-Skill-Schaden: +10% Abwehr-/Magie-Abwehr: -10% Dauer von verringerter Abwehr/Magie-Abwehr: 10 Sek. (Cooldown: 5 Sek.): 10 Sek. (Cooldown: 2 Sek.)
--	---	--

		Bei Machtbooster Spezialaktiv- Skill-Schaden: +10% Magie-Abwehr: -10% Dauer von verringerter Magie- Abwehr: 10 Sek. (Cooldown: 2 Sek.)	
Delinquenta	[Wec hsel] King le Pix	[Dungeon] King le Pix: mehrfach 875% Magie- Attacke Wut: mehrfach 215% Magie-Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +[Würfel]-Zahl x 0,8% Dauer: 20 Sek. [PvP] King le Pix: mehrfach 334% Magie- Attacke Wut: mehrfach 81% Magie-Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +[Würfel]-Zahl x 0,4% Dauer: 20 Sek.	[Dungeon] King le Pix: mehrfach 875% Magie-Attacke Wut: mehrfach 215% Magie-Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +[Würfel]-Zahl x 0,5% Dauer: 20 Sek. [PvP] King le Pix: mehrfach 334% Magie-Attacke Wut: mehrfach 81% Magie-Attacke Durch Krit. Treffer erlittener Schaden: +[Würfel]-Zahl x 0,25% Dauer: 20 Sek.