

Schwertkämpfer

Krieger			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Stahlhaut	<p>Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 120.0 MP-Kosten: 120</p> <p>-> Wirkt [Stahlhaut] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter)</p> <p>[Stahlhaut] (Lv 2 Guter normaler Effekt) Dauer 180.0s Verringert den Nahangriffsschaden um 20%. Verringert den Fernangriffsschaden um 30%. Verringert den Magieangriffsschaden um 10%.</p>	<p>Abklingzeit 120 -> 30</p> <p>[Stahlhaut] Dauer 180 -> 30 Verringert den Fernangriffsschaden 30% -> 65% Verringerung des Magieangriffsschadens aufgehoben. Nach 0.2 Sekunden: Verringert die Abklingzeit von Skills um 15%. (Hinzugefügt)</p>
2	Provokation	<p>Wirkungsdauer: 0.2 Abklingzeit: 30.0 MP-Kosten: 80</p> <p>-> Zieht den Gegner 1 Feld vor den Spieler. (Ziel)</p>	<p>Skilreichweite 5 -> 8</p>
3	Schulterschlag	<p>Wirkungsdauer: 0.2 Abklingzeit: 13.0 MP-Kosten: 100</p> <p>-> Erhöht den Nahangriffsschaden um 200. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 100. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Blackout] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)</p>	<p>Skilreichweite 4 -> 10</p> <p>[Blackout] 80% -> 100%</p>

Schwertkämpfer

Ninja			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Kreuzhieb	Abklingzeit: 5.0 MP-Kosten: 18 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 300. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 100. (Eigener Charakter) -> Erhöht die Wahrscheinlichkeit einen kritischen Teffer zu verursachen um 30%. (Eigener Charakter)	Mit einer Wahrscheinlichkeit von 15% gehen 10% der verbleibenden MP verloren. (Hinzugefügt)
2	Energieklinge	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 20.0 MP-Kosten: 45 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 150. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 650. (Eigener Charakter) -> 30% der verbleibenden MP gehen verloren. (Ziel)	Wirkungsdauer: 0.4 -> 0.2 Abklingzeit 20 -> 8 30% der verbleibenden MP gehen verloren -> Mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% gehen 20% der verbleibenden MP verloren.
3	Kettenangriff	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 30.0 MP-Kosten: 27 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 600. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 400. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Blackout] mit einer Wahrscheinlichkeit von 40%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 0.4 -> 0.2 Mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% gehen 30% der verbleibenden MP verloren. (Hinzugefügt)
4	Durchatmen	Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 30.0 -> Stellt HP wieder her (Spieler-Level*20). (Eigener Charakter) -> Stellt MP wieder her (Spieler-Level*20). (Eigener Charakter)	Wirkungsdauer: 0.8 -> 0.4 Abklingzeit 30 -> 50 HP-Wiederherstellung *20 -> *50 Hebt alle schlechten Effekte unter Level 4 auf. (Hinzugefügt)
5	Todesstoß	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 100.0 MP-Kosten: 180 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 1000. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 600. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Scheiden] mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 0.4 -> 0.2
6	Scharfe Schneide	Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 360.0 MP-Kosten: 350 -> Wirkt [Scharfe Schneide] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100% (Eigener Charakter) [Scharfe Schneide] (Lv 3 Guter normaler Effekt) Dauer 240.0s Erhöht das Angriffslevel um 2.	Abklingzeit 360 -> 120 [Scharfe Schneide] Dauer 240 -> 120 Erhöht die Wahrscheinlichkeit einen kritischen Teffer zu verursachen um 20%. (Hinzugefügt) Das Meiden von Fernangriffen wird erhöht (Spieler-Level*3). (Hinzugefügt)
7	Tanzendes Schwert	Wirkungsdauer: 0.6 Abklingzeit: 120.0 MP-Kosten: 200 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 1800. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 1000. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Schock] mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 0.6 -> 0.4

Schwertkämpfer

Kreuzritter - Alle Angriffsskills haben Reichweite 11 (Außer Dreifacher Angriff)			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Elementarer Angriff	<p>Wirkungsdauer: 0.3 Abklingzeit: 0.8</p> <p>-> Erhöht den Nahangriffsschaden um 150. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 200. (Eigener Charakter)</p>	Wirkungsdauer: 0.3 -> 0.2
2	Heiliger Atem	<p>Wirkungsdauer: 0.7 Abklingzeit: 42.0 MP-Kosten: 60</p> <p>-> Wirkt [Heiliger Atem] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel)</p> <p>[Heiliger Atem] (Lv 5 Schlechter normaler Effekt) Dauer 30.0 Schwächt die Fähigkeiten aller Feinde.</p>	<p>Wirkungsdauer 0.7 -> 0.5 Abklingzeit 42 -> 30 Skillreichweite 2 -> 5</p> <p>[Heiliger Atem] Dauer 30 -> 15 Verringert die Resistenz gegen das Lichtelement um 20. (Hinzugefügt) Erhöht die Wahrscheinlichkeit einen kritischen Treffer zu verursachen um 10%. (Hinzugefügt)</p>
3	Heiliges Element	<p>Wirkungsdauer: 0.7 Abklingzeit: 50.0 MP-Kosten: 90</p> <p>-> Verursacht [Die 1. dreifache Aufladung] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel)</p> <p>[Die 1. dreifache Aufladung] (Lv 3 Guter magischer Effekt) Dauer 20.0s Erhöht sämtlichen Angriffsschaden um 10. Verursacht [Die 2. dreifache Aufladung] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100% nach dem sie beendet ist.</p> <p>[Die 2. dreifache Aufladung] (Lv 3 Guter magischer Effekt) Dauer 10.0s Erhöht sämtlichen Angriffsschaden um 30. Verursacht [Die 3. dreifache Aufladung] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100% nach dem sie beendet ist.</p> <p>[Die 3. dreifache Aufladung] (Lv 3 Guter magischer Effekt) Dauer 7.0s Erhöht sämtlichen Angriffsschaden um 50.</p>	<p>[Die 1. dreifache Aufladung] Dauer 20 -> 15 Der Schaden durch kritische Treffer ist um 10% verringert. (Hinzugefügt)</p> <p>[Die 2. dreifache Aufladung] Dauer 10 -> 15 Der Schaden durch kritische Treffer ist um 20% verringert. (Hinzugefügt)</p> <p>[Die 3. dreifache Aufladung] Dauer 7 -> 20 Der Schaden durch kritische Treffer ist um 30% verringert. (Hinzugefügt)</p>
4	Leuchtender Effekt	<p>Wirkungsdauer: 0.7 Abklingzeit: 5.0 MP-Kosten: 40</p> <p>-> -> Stellt HP wieder her (Spieler-Level*15). (Ziel)</p>	Stellt HP wieder her (Spieler-Level*20) -> Stellt HP wieder her (Spieler-Level*25)
5	Wachsender Schild	<p>Wirkungsdauer: 0.9 Abklingzeit: 30.0 MP-Kosten: 85</p>	<p>-> Wirkt [Heiliger Schild] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%.</p> <p>[Heiliger Schild] (Lv 3 Guter normaler Effekt) Dauer: 10.0s Keine kritischen Angriffe möglich.</p>
6	Konzentrierte Macht	<p>Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 120.0 MP-Kosten: 180</p> <p>-> Erhöht den Fernangriffsschaden um 1500. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 2500. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Tödlicher Blackout] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)</p>	Wirkungsdauer 1.0 -> 0.4

Schwertkämpfer

Berserker			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Axthieb	Abklingzeit: 0.8 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 120. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 150. (Eigener Charakter)	Skillreichweite erhöht sich um 1.
2	Berserker	Wirkungsdauer: 0.5 Abklingzeit: 90.0 MP-Kosten: 110 -> Wirkt [Berserker] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter) [Berserker] (Lv 1 Guter normaler Effekt) Dauer 90.0s > Erhöht den Nahangriffsschaden um 400. Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um 2. Verringert jegliche Verteidigung um 200.	Abklingzeit 90 -> 60 [Berserker] Dauer 90 -> 60 Sekundärer Effekt nach 40 Sekunden (Hinzugefügt) Erhöht den PvP-Schaden um 20%. Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um 4.
3	Ansturm der Schallwellen	Abklingzeit: 14.0 MP-Kosten: 120 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 100. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 250. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Schwere Blutung] mit einer Wahrscheinlichkeit von 30%. (Ziel)	Abklingzeit 14 -> 7 Skillreichweite 5 -> 8
4	Raserei	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 19.0 MP-Kosten: 55 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 570. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 720. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Blackout] mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%. (Ziel) -> Trifft das Ziel immer mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter)	Skillreichweite erhöht sich um 1.
5	Gespaltener Tornado	Wirkungsdauer: 0.6 Abklingzeit: 120.0 MP-Kosten: 200 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 1400. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 1700. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Schild zerstören] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)	Wirkungsdauer aufgehoben.

Bogenschütze

Jäger - Alle Angriffsskills haben Reichweite 11 (Außer Dreifacher Pfeil, Blitzexplosion, Reichweitensteigerung)			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Falkenauge	<p>Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 30.0 MP-Kosten: 150</p> <p>-> Wirkt [Falkenauge] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel)</p> <p>[Falkenauge] (Lv 2 Guter magischer Effekt) Dauer 300.0s Trifft das Ziel immer mit einer Wahrscheinlichkeit von 90%. Die Angriffskraft aus großer Distanz erhöht sich fortwährend, wenn die Entfernung zum Gegner größer wird.</p>	<p>[Falkenauge] Mit einer Wahrscheinlichkeit von 15% wird der erhaltene kritische Schaden um 15% verringert. (Hinzugefügt)</p>
2	Blitzknall	<p>Wirkungsdauer: 0.5 Abklingzeit: 40.0 MP-Kosten: 145</p> <p>-> Erhöht den Fernangriffsschaden um 250. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 150. (Eigener Charakter) -> Wirkt [Blitzknall] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)</p>	<p>Wirkungsdauer 0.5 -> 0.2</p>
3	Reichweitensteigerung	<p>Wirkungsdauer: 1.2 Abklingzeit: 35.0 MP-Kosten: 120</p> <p>-> Erhöht den Fernangriffsschaden um 800. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 500. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Absteigen] mit einer Wahrscheinlichkeit von 30%. (Ziel)</p>	<p>Wirkungsdauer 1.2 -> 0.4 Skillreichweite 12 -> 14</p>
4	Schnelle Erholung	<p>Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 120.0 MP-Kosten: 300</p> <p>-> Wirkt [Schnelle Erholung] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter)</p> <p>[Schnelle Erholung] (Lv 3 Guter magischer Effekt) Dauer 600.0s Reduziert die Abklingzeit von Skills um 20%.</p>	<p>Abklingzeit 120 -> 180</p> <p>[Schnelle Erholung] Dauer 600 -> 180 Mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% wird der Schaden aller Angriffe um 90% verringert. (Hinzugefügt)</p>
5	Gewitter	<p>Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 120.0 MP-Kosten: 200</p> <p>-> Erhöht den Fernangriffsschaden um 1200. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 800. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Frost] mit einer Wahrscheinlichkeit von 30%. (Ziel) -> Keine Strafe bei zu nahem Fernangriff. (Eigener Charakter)</p>	<p>Wirkungsdauer 0.8 -> 0.6</p>

Bogenschütze

Schurke			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Dolchhieb	Abklingzeit: 0.4 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 50. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 80. (Eigener Charakter)	Wirkungsdauer 0.4 -> 0.3
2	Kritischer Treffer	Wirkungsdauer: 0.6 Abklingzeit: 60.0 MP-Kosten: 100 -> Wirkt als [Kritischer Treffer] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter) [Kritischer Treffer] (Lv 3 Guter magischer Effekt) Dauer 60.0s 50%ige Wahrscheinlichkeit auf kritische Angriffe.	Wirkungsdauer aufgehoben. Abklingzeit 60 -> 40 Wirkt [Pakt der Finsternis] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter) (Hinzugefügt) Wirkt [Schatten des Schurken] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter) (Hinzugefügt) [Kritischer Treffer] Dauer 60 -> 5 50%ige Wahrscheinlichkeit auf kritische Angriffe. (Entfernt) Erhöht die Wahrscheinlichkeit kritischer Angriffe um 30%. (Hinzugefügt) Erhöht den zusätzlichen Schaden kritischer Angriffe um 50%. (Hinzugefügt) Erhöht den PvP-Schaden um 10%. (Hinzugefügt) [Pakt der Finsternis] (Lv 3 Guter normaler Effekt) Dauer 3.0s Erhöht die Wahrscheinlichkeit kritischer Angriffe um 30%. Nebenwirkung nach 0.1 Sekunden. Reduziert die Abklingzeit von Skills um 50%. [Schatten des Schurken] (Lv 3 Guter normaler Effekt) Dauer 4.0s Erhöht den PvP-Schaden um 10%. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 80% wird die Verteidigung des Ziels um 30% ignoriert. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 80% wird erhaltener kritischer Schaden um 30% verringert.
3	Bluthieb	Abklingzeit: 4.0 MP-Kosten: 15 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 350. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 400. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Schwere Blutung] mit einer Wahrscheinlichkeit von 60%. (Ziel)	Angriffe aus dem Hinterhalt verursachen 175 zusätzlichen Schaden. (Hinzugefügt)
4	Dichter Nebel	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 240.0 MP-Kosten: 100 -> Verursacht [Dichter Nebel] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel) [Dichter Nebel] (Lv 3 Schlechter normaler Effekt) Dauer 15.0s Trifft das Ziel immer mit einer Wahrscheinlichkeit von 30%.	Wirkungsdauer aufgehoben. Abklingzeit 240 -> 60 [Dichter Nebel] Dauer 15 -> 10 Trifft das Ziel immer mit einer Wahrscheinlichkeit von 30%. -> 50% Das Konzentrationsniveau ist während des Magieangriffs verringert (Spieler-Level*1) Verursacht [Flinke Füße] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel) (Hinzugefügt) [Flinke Füße] (Lv 3 Guter normaler Effekt) Dauer 3.0s Meidet das Ziel immer mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. Ein schemenhafter Körper erscheint.
5	Kettenhakenwurf	Wirkungsdauer: 0.5 Abklingzeit: 40.0 MP-Kosten: 150 -> Verursacht [Schock] mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%. (Ziel) -> Zieht den Gegner 1 Feld vor den Spieler. (Ziel)	Wirkungsdauer 0.5 -> 0.2 Abklingzeit 40 -> 20 Skillreichweite 5 -> 7 [Schock] 70% -> 60%
6	Taumeln	Abklingzeit: 7.0 MP-Kosten: 120 -> Verursacht [Angriffskraft absorbieren] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter)	[Angriffskraft absorbieren] 100% -> 80%
7	Tomahawk	Wirkungsdauer: 0.2 Abklingzeit: 30.0 MP-Kosten: 120 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 600. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 500. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Mentales Gift] mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%. (Ziel)	Wirkungsdauer aufgehoben. Angriffe aus dem Hinterhalt verursachen 300 zusätzlichen Schaden. (Hinzugefügt)
8	Schatten	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 100.0 MP-Kosten: 400 -> Wirkt [Versteck] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter) [Versteck] (Lv 4 Guter normaler Effekt) Dauer 240.0s Heranschleichen. Verringert die Bewegungsgeschwindigkeit um 4.	Wirkungsdauer aufgehoben. Abklingzeit 100 -> 25 Bewegt dich 5 Felder vorwärts. (Hinzugefügt) [Versteck] Dauer 240 -> 10*50 (Zufällig)
9	Drehhieb	Abklingzeit: 40.0 MP-Kosten: 50 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 900. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 600. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Verwundetes Bein] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)	Angriffe aus dem Hinterhalt verursachen 450 zusätzlichen Schaden. (Hinzugefügt)
10	Tödlicher Hieb	Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 50.0 MP-Kosten: 90 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 300. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 500. (Eigener Charakter) -> Angriffe aus dem Hinterhalt können 2500 zusätzlichen Schaden verursachen. (Eigener Charakter)	Wirkungsdauer aufgehoben.
11	Bombe	Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 90.0 MP-Kosten: 80 -> Erhöht den Nahangriffsschaden um 1000. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 1800. (Eigener Charakter) -> Wirkt [Verstärkendes Gift] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)	Wirkungsdauer 1.0 -> 0.4 Verursacht [Angriffskraft absorbieren] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Hinzugefügt) [Angriffskraft absorbieren] (Lv 5 Guter normaler Effekt) Dauer 2.0s Die Angriffskraft des Gegners wird zu deiner Kraft.

Bogenschütze

Zerstörer - Alle Angriffsskills haben Reichweite 8 (außer Weitschuss)			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Wundersame Heilung	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 100.0 MP-Kosten: 85 -> Hebt schlechte Effekte unter Level 3 auf. (Eigener Charakter)	Abklingzeit 100 -> 180 Hebt schlechte Effekte unter Level 3 auf. (Entfernt) -> Wirkt [Wunderheilung] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Hinzugefügt) [Wunderheilung] (Lv 4 Guter normaler Effekt) Dauer 180.0s Reduziert den Schaden aller Angriffe mit einer Wahrscheinlichkeit von 15% um 90%. Erhöht den PVP-Schaden um 15%.

Feuermagier - Alle Angriffsskills haben Reichweite 13 (Außer Feuersturm, Inferno)			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Feuerbolzen	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 0.8 MP-Kosten: 40 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 100. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 250. (Eigener Charakter)	Wirkungsdauer: 0.4 -> 0.2 Skillreichweite erhöht sich um 1.
2	Feuersbrunst	Wirkungsdauer: 0.6 Abklingzeit: 7.0 MP-Kosten: 65 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 250. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 600. (Eigener Charakter)	Wirkungsdauer aufgehoben.
3	Feuerhauch	Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 25.0 MP-Kosten: 140 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 450. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 700. (Eigener Charakter) -> Verursacht (Brennen) mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 1.0 -> 0.2 Abklingzeit 25 -> 12
4	Mana-Transfusion	Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 180.0 -> Wirkt [Mana-Transfusion] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter)	Abklingzeit 180 -> 60
5	Feuersturm	Wirkungsdauer: 0.6 Abklingzeit: 40.0 MP-Kosten: 230 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 300. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 800. (Eigener Charakter)	Wirkungsdauer: 0.6 -> 0.1 Abklingzeit 40 -> 14
6	Feuerlanze	Wirkungsdauer: 0.5 Abklingzeit: 40.0 MP-Kosten: 100 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 700. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 1200. (Eigener Charakter) -> Verursacht (Verteidigungskraft schwächen) mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%. (Hinzugefügt) (Ziel)	Wirkungsdauer 0.5 -> 0.2 Abklingzeit 40 -> 25
7	Feuerwand	Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 45.0 MP-Kosten: 340 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 400. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 1500. (Eigener Charakter)	Wirkungsdauer: 0.8 -> 0.1
8	Meteoritenschauer	Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 70.0 MP-Kosten: 370 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 800. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 1000. (Eigener Charakter) -> Verursacht (Blackout) mit einer Wahrscheinlichkeit von 40%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 0.8 -> 0.4 Abklingzeit 70 -> 50
9	Inferno	Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 80.0 MP-Kosten: 380 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 300. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 2000. (Eigener Charakter) -> Verursacht (Fatales Brennen) mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 1.0 -> 0.1 Abklingzeit 80 -> 40
10	Meteoriteneinschlag	Wirkungsdauer: 1.2 Abklingzeit: 180.0 MP-Kosten: 450 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 1200. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Feuerelement um 1500. (Eigener Charakter) -> Verursacht (Tödlicher Blackout) mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 1.2 -> 0.8 Abklingzeit 180 -> 120

Heiliger Magier- Alle Angriffsskills haben Reichweite 11			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Heiliges Licht	Wirkungsdauer: 0.6 Abklingzeit: 20.0 MP-Kosten: 60 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 200. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 500. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Magisches Licht] mit einer Wahrscheinlichkeit von 10%. (Ziel)	Abklingzeit 20 -> 7
2	Manaschild	Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 180.0 MP-Kosten: 300 -> Wirkt [Manaschild] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter) [Manaschild] (Lv 4 Guter magischer Effekt) Dauer 120.0s Behandelt 50% des erlittenen Schadens durch Verringerung von MP.	[Manaschild] Dauer 120 -> 180 Verringert den Schaden aller Angriffe um 20%. (Hinzugefügt) Behandelt 50% des erlittenen Schadens durch Verringerung von MP. -> 30% Das Konzentrationsniveau ist während des Magieangriffs erhöht (Spieler-Level*1) (Hinzugefügt)
3	Himmelslied	Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 90.0 MP-Kosten: 180 -> Verursacht [Himmelslied] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel) [Himmelslied] (Lv 3 Guter Krankheitseffekt) Dauer 20.0s Wechselt mit einer Wahrscheinlichkeit von 100% zum nicht bevorzugten Angriff.	Abklingzeit 90 -> 20 [Himmelslied] Dauer 20 -> 10 Kein Angriff kann durchgeführt werden. (Hinzugefügt)
4	Universalheilung	Wirkungsdauer: 0.6 Abklingzeit: 120.0 MP-Kosten: 140 -> Hebt schlechte Effekte unter Level 3 auf. (Ziel)	Abklingzeit 120 -> 35 -> Hebt schlechte Effekte unter Level 3 auf -> Level 4 Stellt MP wieder her (Spieler-Level*10). (Hinzugefügt)
5	Läuterung der Untoten	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 70.0 MP-Kosten: 120 -> Fügt Untoten mit niedrigerem Level Schaden zu. (Ziel)	-> Wirkt [Heiliger Schild] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. [Heiliger Schild] (Lv 3 Guter normaler Effekt) Dauer 10.0s Keine kritischen Angriffe möglich.
6	Gruppenheilung	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 20.0 MP-Kosten: 250 -> Stellt HP wieder her (Spieler-Level*30). (Ziel)	Stellt HP wieder her (Spieler-Level*30 -> Spieler-Level*55)
7	Heilige Waffe	Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 100.0 MP-Kosten: 150 -> Wirkt [Heilige Waffe] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel) [Heilige Waffe] (Lv 3 Guter magischer Effekt) Dauer 360.0s Erhöht das Lichtelement (Spieler-Level*6). Die Schattenresistenz ist um 50% erhöht.	Abklingzeit 100 -> 300 [Heilige Waffe] Dauer 360 -> 300 Erhöht das Lichtelement (Spieler-Level*6 -> Spieler-Level*5) Die Schattenresistenz ist um 50% erhöht -> 20% Erhöht die Magieangriffskraft (Spieler-Level*2). (Hinzugefügt) Erhöht die Nahangriffskraft (Spieler-Level*2). (Hinzugefügt) Erhöht die Fernangriffskraft (Spieler-Level*2). (Hinzugefügt)
8	Segnung	Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 150.0 MP-Kosten: 150 -> Wirkt [Segnung] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel) [Segnung] (Lv 4 Guter magischer Effekt) Dauer 360.0s Das Verteidigungslevel erhöht sich um 1. Keine kritischen Angriffe möglich.	[Segnung] Keine kritischen Angriffe möglich. (Entfernt) Die Resistenz gegen jedes Element ist um 5% erhöht. (Hinzugefügt) Erhöht die Nahangriffsverteidigung (Spieler-Level*2). (Hinzugefügt) Erhöht die Fernangriffsverteidigung (Spieler-Level*2). (Hinzugefügt) Dauer 360 -> 300 Abklingzeit 150 -> 300
9	Heiliger Hammer	Wirkungsdauer: 0.7 Abklingzeit: 150.0 MP-Kosten: 145 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 700. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 1800. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Schatten ausschalten] mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%. (Ziel)	Abklingzeit 150 -> 120

Eismagier - Alle Angriffsskills haben Reichweite 14 (Außer Eislige Kette, Gletscher)			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Eisball	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 0.8 MP-Kosten: 30 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 120. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 250. (Eigener Charakter)	Wirkungsdauer 0.4 -> 0.3 Skillreichweite erhöht sich um 1.
2	Eissplitter	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 6.0 MP-Kosten: 60 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 250. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 600. (Eigener Charakter)	Skillreichweite erhöht sich um 1.
3	Eisstrahl	Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 22.0 MP-Kosten: 120 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 500. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 800. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Schüttelfrost] mit einer Wahrscheinlichkeit von 40%. (Ziel)	Skillreichweite erhöht sich um 1. Abklingzeit 22 -> 15
4	Eislanze	Wirkungsdauer: 0.5 Abklingzeit: 36.0 MP-Kosten: 120 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 900. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 1400. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Verteidigungskraft schwächen] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)	Skillreichweite erhöht sich um 1. Abklingzeit 36 -> 25
5	Eislige Kette	Wirkungsdauer: 0.5 Abklingzeit: 45.0 MP-Kosten: 320 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 600. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 1600. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Frost] mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%. (Ziel)	Wirkungsdauer 0.5 -> 0.2
6	Gletscher	Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 40.0 MP-Kosten: 200 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 500. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 1000. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Angst] mit einer Wahrscheinlichkeit von 15%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 1.0 -> 0.2
7	Starker Hagel	Wirkungsdauer: 0.8 Abklingzeit: 65.0 MP-Kosten: 360 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 1000. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 1200. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Blackout] mit einer Wahrscheinlichkeit von 60%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 0.8 -> 0.4
8	Kälte	Wirkungsdauer: 0.5 Abklingzeit: 90.0 MP-Kosten: 380 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 500. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 2000. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Gefrieren] mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 0.5 -> 0.4
9	Schneesturm	Wirkungsdauer: 1.5 Abklingzeit: 180.0 MP-Kosten: 400 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 1400. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Lichtelement um 2000. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Tödlicher Blackout] mit einer Wahrscheinlichkeit von 80%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 1.5 -> 0.7

Schattenmagier - Alle Angriffsskills haben Reichweite 12 (Außer Regeneration des Geistes, Geisterinvasion)			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Magischer Schuss	Wirkungsdauer: 0.1 Abklingzeit: 0.7 MP-Kosten: 10 -> Erhöht den Fernangriffsschaden um 160. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 250. (Eigener Charakter)	Erhöht die Wahrscheinlichkeit kritischer Angriffe um 10%. (Hinzugefügt)
2	Kombinierter Schuss	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 6.0 MP-Kosten: 50 -> Erhöht den Fernangriffsschaden um 270. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 580. (Eigener Charakter)	Erhöht die Wahrscheinlichkeit kritischer Angriffe um 15%. (Hinzugefügt)
3	Magischer Blitz	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 23.0 MP-Kosten: 120 -> Erhöht den Fernangriffsschaden um 500. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 700. (Eigener Charakter)	Mit einer Wahrscheinlichkeit von 15% werden gute Effekte unter Lv. 3 aufgehoben. (Hinzugefügt)
4	Wächtergeist	Wirkungsdauer: 0.2 Abklingzeit: 300.0 MP-Kosten: 160 -> Wirkt [Wächtergeist] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter) [Wächtergeist] (Lv 3 Guter magischer Effekt) Dauer 300.0s Verringert Schaden um 30%. Heilt 20% des erlittenen Schadens durch Verringerung von MP.	[Wächtergeist] Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um 4. (Hinzugefügt) Erhöht die Wahrscheinlichkeit kritischer Angriffe um 30%. (Hinzugefügt) Erhöht den zusätzlichen Schaden kritischer Angriffe um 50%. (Hinzugefügt)
5	Verfluchter Schuss	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 34.0 MP-Kosten: 140 -> Erhöht den Fernangriffsschaden um 900. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 1300. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Hand des Todes] mit einer Wahrscheinlichkeit von 60%. (Ziel) [Hand des Todes] (Lv 3 Schlechter magischer Effekt) Dauer 5.0s Kein Angriff kann durchgeführt werden. Bewegungsunfähig. Verringert den Schaden magischer Angriffe um 50%.	Mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% werden gute Effekte unter Lv. 3 aufgehoben. (Hinzugefügt)
6	Dunkler Fluch	Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 300.0 MP-Kosten: 160 -> Wirkt [Dunkler Fluch] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel) [Dunkler Fluch] (Lv 3 Guter magischer Effekt) Dauer 300.0s Erhöht das Schattenelement (Spieler-Level*6). Die Trefferrate für alle Angriffe wird um 20 erhöht.	[Dunkler Fluch] Die Schattenresistenz wird um 10% erhöht. (Hinzugefügt) Erhöht die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Angriffs um 20%. (Hinzugefügt)
7	Besessenheit	Wirkungsdauer: 0.5 Abklingzeit: 70.0 MP-Kosten: 95 -> Verursacht [Besessenheit] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel)	Abklingzeit 70 -> 40
8	Regeneration des Geistes	Wirkungsdauer: 0.7 Abklingzeit: 50.0 MP-Kosten: 180 -> Erhöht den Fernangriffsschaden um 1500. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 650. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Dunkelheit von DOOM] mit einer Wahrscheinlichkeit von 60%. (Ziel)	Abklingzeit 50 -> 35 Mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% werden gute Effekte unter Lv. 3 aufgehoben. (Hinzugefügt)
9	Trank des Bösen	Wirkungsdauer: 1.0 Abklingzeit: 90.0 MP-Kosten: 180 -> Wirkt [Trank des Bösen] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel) [Trank des Bösen] (Lv 5 Schlechter magischer Effekt) Dauer 20.0s Wirkt Entzug auf den Gegner. Alle 2 Sekunden werden die HP des Gegners verringert (Spieler-Level*5) und die HP des Spielers um denselben Wert erhöht.	Alle 2 Sekunden werden die HP des Gegners verringert (Spieler-Level*5) und die HP des Spielers um denselben Wert erhöht. -> (Spieler-Level*7) [Trank des Bösen](Lv 4 Schlechter magischer Effekt) Mit einer Wahrscheinlichkeit von 80% werden gute Effekte unter Lv. 4 aufgehoben. (Hinzugefügt)
10	Geisterinvasion	Wirkungsdauer: 1.5 Abklingzeit: 160.0 MP-Kosten: 360 -> Erhöht den Fernangriffsschaden um 1500. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Schattenelement um 2200. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Die Plage] mit einer Wahrscheinlichkeit von 70%. (Ziel)	Wirkungsdauer: 1.5 -> 0.2 Skillreichweite 3 -> 4

Gezeitenbändiger			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Doppelblitz	Wirkungsdauer: 0.4 Abklingzeit: 70.0 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 1000. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 650. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Großer Elektroschock] mit einer Wahrscheinlichkeit von 40%. (Ziel)	Verursacht [Megablitz] mit einer Wahrscheinlichkeit von 15%. (Hinzugefügt)
2	Megablitz	Wirkungsdauer: 0.2 Abklingzeit: 120.0 MP-Kosten: 1000 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 1800. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 1800. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Großer Elektroschock] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel) -> Mit einer Wahrscheinlichkeit von 100% gehen 100% der verbleibenden MP verloren. (Ziel)	Wirkungsdauer: 0.2 Abklingzeit: 120.0 MP-Kosten: 1000 -> Erhöht den Magieangriffsschaden um 1800. (Eigener Charakter) -> Erhöht das Wasserelement um 1800. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Großer Elektroschock] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Ziel) -> Mit einer Wahrscheinlichkeit von 100% gehen 100% der verbleibenden MP verloren. (Ziel) Skillreichweite 13 Reichweite 15

Seher			
Nr	Skillname	Vorher	Nachher
1	Blinzeln	Abklingzeit: 15.0 MP-Kosten: 90 -> Teleportiert dich in einem Umkreis von 4 Feldern. (Eigener Charakter) -> Wirkt [Rüstung der Finsternis] mit einer Wahrscheinlichkeit von 100%. (Eigener Charakter) -> Verursacht [Blinzeln] mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%. (Eigener Charakter) [Rüstung der Finsternis] (Lv 3 Guter magischer Effekt) Dauer 10/0s Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um 3. Verringert den Schaden aller Angriffe um 40%. Behandelt 35% des erlittenen Schadens durch Verringerung von MP.	Verursacht [Blinzeln] mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%. -> 60% [Rüstung der Finsternis] Dauer 10 -> 60