

Blaumagier (Job)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Überblick](#)
- [2 Basisklasse & Startstadt](#)
- [3 Freischaltung zum Job](#)
- [4 Attribute](#)
- [5 Welche Materia lohnen sich?](#)
- [6 Spielstil & Rotation \(Grundidee\)](#)
 - [6.1 Zauber lernen](#)
 - [6.2 Eigene Spielweise](#)
 - [6.3 Eigener Inhalt](#)
- [7 Stärken & Schwächen](#)
 - [7.1 Stärken](#)
 - [7.2 Schwächen](#)
- [8 Wissenswertes](#)
- [9 Fertigkeiten](#)

Limited Job ?? magisch ?? Primärattribut Intelligenz ?? ab Stufe 50

Der eigenwillige „Limited Job“, der seine Zauber direkt von Gegnern lernt. Ein Sammel- und Solo-Job mit eigenem Inhalt (Große Maskerade) — der bunte Außenseiter unter den Klassen.

SteckbriefRolle: Limited Job (magischer DD)

Basisklasse: keine

Startstadt: — (Freischaltung in Limsa Lominsa)

Freischaltung: Limsa Lominsa, Untere Decks

Job ab Stufe: 50 (Quest „Aus heiterem Himmel“)

Level-Cap: aktuell 80 (wird periodisch angehoben)

Primärattribut: Intelligenz

Waffe: Blaumagier-Rute („Rainmaker“)

Seelenkristall: Seele des Blaumagiers

1 Überblick

Der **Blaumagier** ist FFXIVs bislang einziger „**Limited Job**“ — eine Sonderklasse mit ganz eigenen Regeln. Statt Fähigkeiten durch Aufstieg zu erhalten, **lernt er seine Zauber direkt von Gegnern**, indem er sie im Kampf beobachtet und besiegt.

Er ist bewusst als verspielter **Sammel- und Solo-Job** angelegt: Über 100 Zauber gilt es zu erbeuten, dazu gibt es eigenen Inhalt wie die *Große Maskerade* (ein Arena-Modus) und einen Blaumagier-Almanach. Ein Job für Entdecker und Completionisten.

2 Basisklasse & Startstadt

Der Blaumagier hat **keine Basisklasse** und wird direkt als Job freigeschaltet. Er ist unabhängig von einem Addon spielbar, sobald die Voraussetzungen erfüllt sind.

3 Freischaltung zum Job

- Ein beliebiger Kämpfer- oder Magier-Job auf **Stufe 50** und Abschluss der ARR-Hauptscenario-Quest „Die ultimative Waffe“.
- Job-Quest „**Aus heiterem Himmel**“ bei der Hafenwache in **Limsa Lominsa – Untere Decks**. Belohnung: die Waffe „Rainmaker“ und die „**Seele des Blaumagiers**“.

HinweisAls „Limited Job“ kann der Blaumagier NICHT über die normale Instanz-Suche (Roulette) in reguläre Duties, Ultima-Raids oder PvP. Er ist für Solo, vorgeformte Gruppen und seinen eigenen Inhalt gedacht.

4 Attribute

Hauptattribut**Intelligenz** (Primärattribut): Der gesamte Schaden des Blaumagiers basiert allein auf Intelligenz — sein Primärattribut. Kommt über die Ausrüstung.

Nebenattribute (über Materia steuerbar)**Kritische Trefferwertung** – Erhöht Chance und Wucht kritischer Treffer — der wertvollste Allround-Wert.

Direkte Trefferwertung – Erhöht die Chance auf direkte Treffer (+25 % Schaden).

Entschlossenheit – Erhöht pauschal den ausgeteilten Schaden.

Zaubertempo – Verkürzt die globale Abklingzeit der Zauber (im DE-Client Teil der „Schnelligkeit“).

5 Welche Materia lohnen sich?

Materia-Priorität1. Kritische Trefferwertung · 2. Direkte Trefferwertung · 3. Entschlossenheit · Zaubertempo je nach Job

Beim Blaumagier ist Materia zweitrangig: Sein Reiz liegt im Sammeln der Zauber und im eigenen Inhalt, nicht in Endgame-Optimierung. Wer dennoch tunen will, folgt der Caster-Logik (Kritisch zuerst, dann Direkter Treffer/Entschlossenheit). Wichtig ist vor allem **Intelligenz** über die Ausrüstung.

6 Spielstil & Rotation (Grundidee)

6.1 Zauber lernen

Der Kern des Blaumagiers: Er beobachtet gegnerische Fähigkeiten und hat eine Chance, sie nach dem Sieg zu **erlernen**. Aus den gesammelten Zaubern stellt man sich ein eigenes Set von bis zu 24 zusammen.

6.2 Eigene Spielweise

Viele Blau-Zauber sind einzigartig (Selbstzerstörung, Verwandlungen, mächtige Kombos). Das Zusammenstellen und Ausprobieren der Zauber-Sets ist ein eigenes kleines Puzzle-Spiel.

6.3 Eigener Inhalt

Neben dem Sammeln gibt es die *Große Maskerade* (Solo-Arena mit Herausforderungen) und den Blaumagier-Almanach. Auch klassische Inhalte lassen sich mit vorgeformten Gruppen angehen.

7 Stärken & Schwächen

7.1 Stärken

- Völlig eigenständiges, verspieltes Konzept.
- Riesige Zauber-Sammlung zum Entdecken.
- Eigener Inhalt (Große Maskerade) und starke Solo-Fähigkeiten.
- Ideal für Sammler und Completionisten.

7.2 Schwächen

- „Limited Job“: kein Zugang über die normale Instanz-Suche.
- Nicht für reguläres Endgame/Raiding gedacht.
- Level-Cap liegt unter dem der normalen Jobs.
- Zauber-Sammeln kann grindig sein.

8 Wissenswertes

- Eingeführt mit Patch 4.5 (Stormblood-Ära) als erster „Limited Job“.
- Klassische Final-Fantasy-Tradition: Blaumagie = Feindfähigkeiten lernen.
- Ikonische Job-Farbe: kräftiges Blau.

9 Fertigkeiten

Fertigkeiten des Blaumagier (nach Stufe).

-  **1000 Nadeln** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 6 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Gesamtschaden: 1.000
Der Schaden wird gleichmäßig auf die Ziele verteilt.
-  **4-Tonzen-Gewicht** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf den anvisierten Bereich aus.
Attacke-Wert: 200
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: 40 % Gewicht
Dauer: 30 Sekunden
-  **Absichern** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s · Abklingzeit 120 s
Du überträgst gegen dich gerichtete Attacken auf das von dir ausgewählte Gruppenmitglied.
Manche Attacken können nicht übertragen werden.
Unwirksam, wenn du dich weiter als 10y vom ausgewählten Gruppenmitglied entfernst.
Dauer: 12 Sekunden
Eigener Reaktivierungs-Timer
-  **Abysal-Transfixion** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 220
Zusatzeffekt: Paralyse
Dauer: 30 Sekunden
-  **Apokalypsis** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du fügst allen Gegnern in gerader Linie vor dir im Sekundentakt Schaden über Zeit zu.
Attacke-Wert: 140
Dauer: 10 Sekunden
Effekt endet bei Bewegung, Umdrehen oder Ausführen eines Kommandos.
Unterbindet Auto-Attacke.
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Sterblichkeit
-  **Aqua-Atem** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine wasserbasierte physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 140
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Wasserbasierter Schaden über Zeit
Attacke-Wert: 20
Dauer: 12 Sekunden

-  **Assimilation** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Regeneriert alle LP und MP eines anvisierten Gruppenmitglieds.
 Durch den Zauber wirst du selbst kampfunfähig.
 Zusatzeffekt: Schwindender Wille
 Dauer: 600 Sekunden
 Status wird durch Kampfunfähigkeit oder Wiederbeleben nicht aufgehoben.
 Kann nicht während Schwindender Wille ausgeführt werden.
-  **Äther-Mimikry** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
 Du imitierst die ätherische Zusammensetzung eines Ziels und gewährst dir, je nach der Rolle des Originals, Äther-Mimikry: Verteidiger, Äther-Mimikry: Angreifer oder Äther-Mimikry: Heiler.
 Effekt von Äther-Mimikry: Verteidiger: Deine Verteidigung und die Wirkung bestimmter blaumagischer Effekte sind erhöht.
 Effekt von Äther-Mimikry: Angreifer: Deine Rate kritischer und direkter Treffer ist um 20 % erhöht. Außerdem ist die Wirkung bestimmter blaumagischer Effekte erhöht.
 Effekt von Äther-Mimikry: Heiler: Die Wirkung deiner heilenden Effekte ist um 20 % erhöht. Außerdem ist die Wirkung bestimmter blaumagischer Effekte erhöht.
 Effekt endet bei erneuter Ausführung.
-  **Ätherfunken** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
 Attacke-Wert: 50
 Zusatzeffekt: Schaden über Zeit
 Attacke-Wert: 50
 Dauer: 15 Sekunden
-  **Barriere** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 30 s
 Du errichtest eine Barriere um dich und verringerst deinen erlittenen Schaden um 20 %.
 Dauer: 10 Sekunden
 Zusatzeffekt: Gewährt Göttlicher Katarakt, wenn Schaden in der Höhe von 30 % deiner Maximal-LP erlitten wird.
 Effekt von Göttlicher Katarakt: Barriere ändert sich zu Göttlicher Katarakt.
 Effekt endet bei Bewegung, Umdrehen oder Ausführen eines Kommandos. Bei Ende von Barriere endet auch Göttlicher Katarakt.
 Unterbindet Auto-Attacke.
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Zermalmender Geist und Rubin-Dynamo
 Göttlicher Katarakt
 Du führst eine wasserbasierte magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 500
 Zusatzeffekt bei Äther-Mimikry: Verteidiger: Attacke-Wert erhöht...
-  **Beide Enden** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 600
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Monddämmerung
-  **Bergsprenger** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
 Du führst eine erdbasierte physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 400
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Schockschlag
-  **Bestialischer Zorn** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 5 s
 Du opferst 50 % deiner Maximal-LP und führst eine elementneutrale physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 500
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.

-  **Blankes Messer** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 220
Bei Zielen mit dem Status Betäubung ist der Attacke-Wert erhöht.
Erhöhter Attacke-Wert: 450
-  **Blutsauger** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 50
Zusatzeffekt: Regeneriert eigene MP.
-  **Bohrkanone** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 200
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Bei Zielen mit dem Status Stein ist der Attacke-Wert erhöht.
Erhöhter Attacke-Wert: 600
Der Status Stein wird in diesem Fall entfernt.
-  **Bombenwurf** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine feuerbasierte magische Attacke auf den anvisierten Bereich aus.
Attacke-Wert: 200
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Betäubung
Dauer: 3 Sekunden
-  **Borstigkeit** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du erhöhst den Schaden deines nächsten Angriffszaubers während der Wirkungsdauer um 50 %.
Dauer: 30 Sekunden
Kann nicht zugleich mit Angriffsbereit aktiv sein.
-  **Böse Ahnung** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du bewegst dich blitzschnell an den anvisierten Ort.
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Choco-Meteo** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 200
Attacke-Wert mit gerufenem Chocobo: 300
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Diamantrücken** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Der eigene erlittene Schaden wird um 90 % reduziert, und bestimmte Rückstoß- und Heranzieheffekte werden verhindert.
Der Magier ist für die Dauer des Effekts bewegungsunfähig und kann keine Kommandos ausführen.
Dauer: 10 Sekunden
Zusatzeffekt: Wenn der Status Ekstatischer Kampf aktiv ist, wird dieser umgehend zu Ermüdung des ekstatischen Kampfes geändert.
Dieser Effekt kann nicht durch den Magier aufgehoben werden.
-  **Dimensionsverschiebung** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 5 s
Du fügst allen umstehenden Zielen Schaden in Höhe von 30 % ihrer momentanen LP zu.
Wirkt nicht bei Gegnern, die eine höhere Stufe als der Wirkende haben.
-  **Drachenkraft** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 120 s
Du verringerst erlittenen Schaden um 20 %.
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt bei Äther-Mimikry: Verteidiger: Wirkung der Schadensreduktion erhöht sich auf 40 %.
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Engelspeise und Matra-Magie

-  **Dreizack** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 90 s
Du führst eine dreifache physische Attacke auf das Ziel aus.
Attacke-Wert: 150
Eigener Reaktivierungs-Timer
-  **Eichelbombe** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du versetzt das Ziel und die Gegner in seiner Nähe in Schlaf.
Dauer: 30 Sekunden
Unterbindet Auto-Attacke.
-  **Einschüchtern** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s · Abklingzeit 60 s
Du erhöhst den Schaden, den das Ziel erleidet, um 5 %.
Dauer: 15 Sekunden
Eigener Reaktivierungs-Timer, der nicht von anderen Zaubern beeinflusst wird, aber gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Unheimliche Aura
-  **Eisiger Nebel** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 90 s
Du hüllst dich selbst in Eisigen Nebel.
Dauer: 5 Sekunden
Wirst du während der Wirkdauer angegriffen, verwandelt sich das Kommando zu Weißer Tod.
Dauer: 15 Sekunden
Eigener Reaktivierungs-Timer
Weißer Tod
Du fügst dem Ziel eisbasierten magischen Schaden zu.
Attacke-Wert: 400
Zusatzeffekt: Das Ziel wird eingefroren.
Dauer: 10 Sekunden
Kann nur während Eisiger Nebel ausgeführt werden.
-  **Eisstachel** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Wenn du physischen Schaden erleidest, fügst du dem Angreifer eisbasierten magischen Schaden zu.
Attacke-Wert: 40
Dauer: 15 Sekunden
Kann nicht zugleich mit Wogenschleier und Skiltron aktiv sein.
Zusatzeffekt: 50 % Wahrscheinlichkeit, dass das Ziel Gemach (20 %) erleidet.
Dauer: 15 Sekunden
-  **Ekplexie** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Entferne einen positiven Statuseffekt von allen umstehenden Gegnern.
-  **Elektrogenese** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du fügst dem Ziel und den Gegnern in seiner Nähe blitzbasierten magischen Schaden zu.
Attacke-Wert: 220
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Engelsflüstern** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 10 s · Abklingzeit 300 s
Du belebst das Ziel wieder, wonach es für gewisse Zeit unter Schwäche leidet.
Eigener Reaktivierungs-Timer
-  **Engelspeise** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 120 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 400
Zusatzeffekt bei Äther-Mimikry: Heiler: Regeneriert stetig LP des Ziels.
Heilpotenzial: 200
Dauer: 15 Sekunden
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Drachenkraft und Matra-Magie
-  **Eruption** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du führst eine feuerbasierte magische Attacke auf den anvisierten Bereich aus.

Angriff-Wert: 300

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Federregen

-  **Ewige Flammen** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du fügst dem Ziel feuerbasierten magischen Schaden über Zeit zu.
Angriff-Wert: 40
Dauer: Fortdauernd
Dieser Effekt kann nicht gestapelt werden.
Nicht ausführbar auf nicht kämpfende Ziele.
Sobald das Ziel den Kampf verlässt, endet auch der Effekt von Ewige Flammen.
-  **Exuviation** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 50
Zusatzeffekt: Entfernt einen negativen Statuseffekt.
Zusatzeffekt bei Äther-Mimikry: Heiler: Heilpotenzial erhöht sich auf 300.
-  **Federregen** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du führst eine windbasierte magische Attacke auf den anvisierten Bereich aus.
Angriff-Wert: 220
Zusatzeffekt: Windbasierter Schaden über Zeit
Angriff-Wert: 40
Dauer: 6 Sekunden
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Eruption
-  **Feuer-Ango** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du führst eine feuerbasierte physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Angriff-Wert: 200
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Fiepsen** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du versetzt alle umstehenden Gegner in Schlaf.
Dauer: 40 Sekunden
Unterbindet Auto-Attacke.
-  **Finsterer Blick** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine blitzbasierte magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Angriff-Wert: 220
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Paralyse
Dauer: 6 Sekunden
-  **Flammensturm** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine feuerbasierte magische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 220
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Froschkonzert** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du setzt dich an die erste Stelle der Feindseligkeitsliste aller umstehenden Gegner.
-  **Frost** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine eisbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Angriff-Wert: 220
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Geiststoß** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 200
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Paralyse

Dauer: 30 Sekunden

-  **Gesang der Gemarterten** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 50
Zusatzeffekt: Elementneutraler magischer Schaden über Zeit
Attacke-Wert: 50
Dauer: 30 Sekunden
-  **Gewissenstritt** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du springst zum Ziel und greifst alle umstehenden Gegner mit einer elementneutralen physischen Attacke an.
Attacke-Wert: 300
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Quasar
-  **Gläserner Tanz** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Du führst eine eisbasierte magische Attacke auf die vor und neben dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 350
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Wogenschleier
-  **Gletscherluft** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine windbasierte magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 220
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Gobhaut** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du errichstest eine Barriere um dich und umgebende Verbündete, die Schaden entsprechend einem Heilpotenzial von 100 absorbiert.
Zusatzeffekt bei Äther-Mimikry: Heiler: Wirkung der Barriere erhöht sich auf 250.
Kann nicht zugleich mit Adloquium des Gelehrten und Eukratische Diagnose oder Eukratische Prognose des Weisen aktiv sein.
-  **Goblingruß** — Stufe 1 · Zauber
Du führst eine elementneutrale physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 120
Von vorne: 220
Zusatzeffekt bei Totalabwehr: Attacke-Wert erhöht sich auf 220.
Von vorne: 320
-  **Großes Reinemachen** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 220
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Entfernt den Status Drecksspatz vom Ziel und bewirkt den Status Blitzblank auf dich.
Bis zu 6 Einheiten stapelbar.
Effekt von Blitzblank: Du regenerierst stetig LP.
Das Heilpotenzial ist von der Anzahl der gestapelten Einheiten abhängig.
Heilpotenzial: 50 bis 300
Dauer: 15 Sekunden
Dauer wird bei Stapelung der Einheiten nicht zurückgesetzt.
-  **Heiligenstrahl** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 100
Attacke-Wert gegen untote Ziele: 500

-  **Hochstrom** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine blitzbasierte magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 180
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: Paralyse
 Dauer: 15 Sekunden
 Zusatzeffekt: Wenn das Ziel unter Wassersucht leidet, erhöhen sich Attacke-Wert und Dauer.
 Erhöhter Attacke-Wert: 220
 Erhöhte Dauer: 30 Sekunden
-  **Hydrosog** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine wasserbasierte magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 220
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: Das Ziel wird herangezogen.
-  **Immense Infusion** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 5 s
 Du regenerierst eigene LP.
 Heilpotenzial: 600
-  **Kaltstrahl** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 220
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Kampfinstinkt** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Nur wirksam in Inhalten für 2 oder mehr Spieler.
 Nur alleine oder als einzig kampffähiges Gruppenmitglied wirksam.
 Du erhöhst deine Bewegungsgeschwindigkeit um 30 %, deinen ausgeteilten Schaden und die Wirkung deiner Heileffekte um 100 % und bist gegen die Schadensreduzierung durch Totalabwehr immun.
 Effekt endet bei erneuter Ausführung und bei Anwesenheit von Gruppenmitgliedern.
-  **Kraftfeld** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 120 s
 Erteilt entweder den Status Verringerte physische Verwundbarkeit oder den Status Verringerte Magie-Verwundbarkeit.
 Dauer: 10 Sekunden
 Verringerte physische Verwundbarkeit: Erlittener physischer Schaden wird um 50 % verringert.
 Verringerte Magie-Verwundbarkeit: Erlittener magischer Schaden wird um 50 % verringert.
 Eigener Reaktivierungs-Timer
-  **Kribbeln** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine blitzbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
 Attacke-Wert: 100
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: Erhöht den Schaden deines nächsten physischen Angriffszaubers während der Wirkungsdauer um 100.
 Dauer: 15 Sekunden
-  **Kurzanalyse** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Belegt dein Ziel mit Lichtschwäche, Schattenschwäche oder Leibesschwäche.
 Dauer: 30 Sekunden
 Effekt von Lichtschwäche: Der erlittene Schaden von feuer-, wind- und blitzbasierten Attacken ist um 5 % erhöht.
 Effekt von Schattenschwäche: Der erlittene Schaden von wasser-, erd- und eisbasierten Attacken ist um 5 % erhöht.
 Effekt von Leibesschwäche: Der erlittene Schaden von physischen Attacken ist um 5 % erhöht.
 Nur einer dieser Status kann aktiv sein.

-  **Laserauge** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
 Attacke-Wert: 220
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: Schleudert Ziele im Radius von 8y um 5y zurück.
-  **Matra-Magie** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 120 s
 Du führst eine achtfache elementneutrale magische Attacke auf das Ziel aus.
 Attacke-Wert: 50
 Attacke-Wert bei Äther-Mimikry: Angreifer: 100
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Engelspeise und Drachenkraft
-  **Mette marcato** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
 Attacke-Wert: 220
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Hat der Wirkende den Status Segen des Allmächtigen inne, ist der Attacke-Wert erhöht.
 Attacke-Wert: 440
-  **Mjam Mjam Matschkuchen** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine erdbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Attacke-Wert: 100
 Zusatzeffekt: Drecksspatz
 Effekt von Drecksspatz: Erdschaden über Zeit.
 Attacke-Wert: 10
 Dauer: 9 Sekunden
-  **Modrige Flut** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine erdbasierte magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
 Attacke-Wert: 220
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Monddämmerung** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 400
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: Schaden über Zeit
 Attacke-Wert: 75
 Dauer: 60 Sekunden
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Beide Enden
-  **Mondflöte** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Erhöht deinen ausgeteilten Schaden um 50 % und dein Bewegungstempo um 30 %.
 Dauer: 15 Sekunden
 Nach Ablauf der Dauer erhältst du den Status Ermüdung des ekstatischen Kampfes.
 Wirkung des Status: Es können keine Auto-Attacken, Zauber, Waffenfertigkeiten oder Talente ausgeführt werden.
 Dauer des Status: 15 Sekunden
-  **Nieser** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du schleuderst fächerförmig vor dir stehende Gegner 20 Yalme zurück.
-  **Perpetueller Strahl** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 3 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 220
 Zusatzeffekt: Betäubung
 Dauer: 1 Sekunde

Betäubungsaufhebende Effekte wirkungslos

-  **Petrifikation Stufe 5** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du versteinerst fächerförmig vor dir stehende Gegner, wenn ihre Stufe ein Vielfaches von 5 beträgt.
Dauer: 20 Sekunden
Hat eine geringe Erfolgswahrscheinlichkeit.
Wirkt nicht bei Gegnern, die eine höhere Stufe als der Wirkende haben.
-  **Pfeife** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du erhöhst den Schaden deines nächsten physischen Angriffszaubers während der Wirkungsdauer um 80 %.
Dauer: 30 Sekunden
Kann nicht zugleich mit Starksammeln aktiv sein.
-  **Phantomhast** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du fügst den fächerförmig vor dir stehenden Gegnern im Sekundentakt Schaden über Zeit zu.
Angriff-Wert: 200
Dauer: 5 Sekunden
Bei erneuter Anwendung während der Wirkdauer führst du eine elementneutrale physische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Auto-Attacke: 600
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Phantomhast endet bei Bewegung, Umdrehen oder Ausführung eines anderen Kommandos als Phantomhast.
Unterbindet Auto-Attacke.
-  **Pitsche, patsche** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
Du führst eine wasserbasierte magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 500
Zusatzeffekt wenn Regnerisch, Wolkenbruch oder Gewitter: Angriff-Wert steigt.
Angriff-Wert: 1.000
-  **Plattensprenger** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine erdbasierte magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 220
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Prophezeiungsrune** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 100
Zusatzeffekt: MP werden regeneriert.
-  **Proteische Welle** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine wasserbasierte magische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 220
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Schleudert Ziele im Wirkungsbereich um 15y zurück.
-  **Quasar** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 300
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Gewissenstritt
-  **Rachestoß** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke aus.
Angriff-Wert: 50
Zusatzeffekt: Wenn die eigenen LP 20% oder weniger betragen, erhöht sich der Angriff-Wert auf 500.

-  **Rakete** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du fügst dem Ziel Schaden in Höhe von 50 % seiner LP zu.
Hat eine geringe Erfolgswahrscheinlichkeit.
Wirkt nicht bei Gegnern, die eine höhere Stufe als der Wirkende haben.
-  **Raketenwerfer** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du fügst allen umstehenden Zielen Schaden in Höhe von 50 %, 30 %, 20 % oder 10 % ihrer momentanen LP zu.
Wirkt nicht bei Gegnern, die eine höhere Stufe als der Wirkende haben.
-  **Rasender Sturz** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du führst eine Sprung-Attacke aus und fügst dem Ziel und den Gegnern in seiner Nähe physischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 150
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Kann nicht während Fessel ausgeführt werden.
-  **Reflux** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du fügst dem Ziel blitzbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 220
Zusatzeffekt: Ziel erleidet 40 % Gewicht.
Dauer: 10 Sekunden
Gewichtaufhebende Effekte wirkungslos
-  **Replikator** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Angriff-Wert: 220
Zusatzeffekt: Fügt dem Ziel Auf wackeligen Beinen zu.
Dauer: 5 Sekunden
Wird Auf wackeligen Beinen binnen kurzer Zeit wiederholt zugefügt, verliert der Effekt an Wirkung, bis er komplett wirkungslos wird.
Angriff-Wert gegen Auf wackeligen Beinen: 400
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Rotation** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 110
Zusatzeffekt: Ziele und Gruppenmitglieder werden um 10 Yalme zurückgeschleudert.
Bei einigen negativen Status unwirksam.
-  **Rubin-Dynamo** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 30 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf vor dir stehende Gegner aus.
Angriff-Wert: 220
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Barriere und Zermalmender Geist
-  **Schallwelle** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du fügst dem Ziel windbasierten magischen Schaden zu.
Angriff-Wert: 210
-  **Schiefer Blick** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 220
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
-  **Schlechter Atem** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du bläst stinkende Luft auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner, die im Wirkungsbereich Gift, Faulgestank (10 %), Gewicht (40 %), Gemach (20 %), Blind und Paralyse erleiden.
Angriff-Wert des Gifts: 20

Dauer des Gifts: 15 Sekunden

Zusatzeffekt: Unterbricht Kommandos des Gegners

-  **Schleimiges Sekret** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du erhöhst deine Ausweichrate um 20 %.
Dauer: 180 Sekunden
-  **Schlussstich** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke aus.
Attacke-Wert: 2.000
Durch den Zauber wirst du selbst kampfunfähig.
Zusatzeffekt: Schwindender Wille
Dauer: 600 Sekunden
Status wird durch Kampfunfähigkeit oder Wiederbeleben nicht aufgehoben.
Kann nicht während Schwindender Wille ausgeführt werden.
-  **Schneesturm** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine eisbasierte magische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Attacke-Wert: 220
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Wenn das Ziel unter Wassersucht leidet, wird der Effekt beendet und das Ziel dafür eingefroren.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Schockschlag** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 60 s
Du führst eine blitzbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
Attacke-Wert: 400
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Bergsprenger
-  **Schwarzer Rösselsprung** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 200
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Wenn das Ziel unter Gemach leidet, wird der Effekt beendet und der Attacke-Wert erhöht sich dafür auf 400.
Zusatzeffekt: Fessel
Dauer: 20 Sekunden
-  **Schweifschraube** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Reduziert die LP des Ziels auf unter 10.
Hat eine geringe Erfolgswahrscheinlichkeit.
Wirkt nicht bei Gegnern, die eine höhere Stufe als der Wirkende haben.
-  **Schwinge des Urteils** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s · Abklingzeit 90 s
Du führst eine elementneutrale physische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 300
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Reaktivierungs-Timer ist sofort zurückgesetzt und gewährt den Status Schwinge des Urteils.
Maximal vier Schwingen des Urteils stapelbar.
Dauer: Fortdauernd
Wenn der Stapel von Schwinge des Urteils drei beträgt, wird mit der nächsten Aktivierung der Reaktivierungstimer nicht zurückgesetzt und der Attacke-Wert auf 400 erhöht.
Sobald der Stapel von Schwinge des Urteils vier beträgt, ändert sich der Status von Schwinge des Urteils zu Segen des Allmächtigen.
Dauer: 10 Sekunden
Segen des Allmächtigen:...

-  **Selbstzerstörung** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine feuerbasierte magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 1.500
 Wenn du den Status Schleimiges Sekret hast, wird der Attacke-Wert auf 1.800 erhöht.
 Durch den Zauber wirst du selbst kampfunfähig.
 Zusatzeffekt: Schwindender Wille
 Dauer: 600 Sekunden
 Status wird durch Kampfunfähigkeit oder Wiederbeleben nicht aufgehoben.
 Kann nicht während Schwindender Wille ausgeführt werden.
-  **Senfbombe** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine feuerbasierte magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.
 Attacke-Wert: 220
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: Wenn das Ziel unter Auf wackeligen Beinen leidet, wird ihm Feuerschaden über Zeit zugefügt.
 Attacke-Wert: 50
 Dauer: 15 Sekunden
-  **Skiltron** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du schlägst bei jeder erlittenen Attacke mit Attacke-Wert 50 zurück.
 Dauer: 15 Sekunden
 Zusatzeffekt bei Äther-Mimikry: Verteidiger: Attacke-Wert erhöht sich auf 100.
 Kann nicht zugleich mit Eisstachel und Wogenschleier aktiv sein.
-  **Spitze Zunge** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du holst den Gegner heran und betäubst ihn.
 Dauer: 4 Sekunden
 Zusatzeffekt: Erhöhte Feindseligkeit
-  **Spucksardine** — Stufe 1 · Zauber
 Du führst eine elementneutrale physische Attacke aus.
 Attacke-Wert: 10
 Zusatzeffekt: Unterbricht Kommandos des Gegners
-  **Sterblichkeit** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 120 s
 Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 800
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Apokalypsis
-  **Stimme des Drachen** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine blitzbasierte magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 200
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Wirkt nicht auf Gegner, die näher als 8 Yalme stehen.
 Zusatzeffekt: Ziel erleidet Paralyse.
 Dauer: 9 Sekunden
 Wenn das Ziel unter Tiefkühlung leidet, ist in den meisten Fällen der Attacke-Wert erhöht und Tiefkühlung wird aufgehoben.
 Erhöhter Attacke-Wert: 400
-  **Stimme des Widders** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
 Du führst eine eisbasierte magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
 Attacke-Wert: 220
 Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
 Zusatzeffekt: Das Ziel wird eingefroren.
 Dauer: 12 Sekunden

-  **Stotram** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 140
Effekt bei Äther-Mimikry: Heiler: Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 300
-  **Stotram** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle umstehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 140
Effekt bei Äther-Mimikry: Heiler: Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern.
Heilpotenzial: 300
-  **Sukkulentenschild** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s
Du verringerst den erlittenen Schaden eines Gruppenmitglieds um 5 %.
Dauer: 6 Sekunden
Zusatzeffekt bei Äther-Mimikry: Verteidiger: Wirkung der Schadensreduktion erhöht sich auf 15 %.
-  **Surpanakha** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 30 s
Du führst eine erdbasierte magische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 200
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Maximale Aufladungen: 4
Zusatzeffekt: Während der Wirkungsdauer ist der Angriff-Wert von Surpanakha um 50 % erhöht.
Maximalstapelzahl: 3
Dauer: 3 Sekunden
Die Wirkung wird durch andere Kommandos unterbrochen.
-  **Tatami-gaeshi** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Angriff-Wert: 220
Zusatzeffekt: Betäubung
Dauer: 3 Sekunden
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
-  **Tintenstrahl** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf die fächerförmig vor dir stehenden Gegner aus.
Angriff-Wert: 200
Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Blind
Dauer: 30 Sekunden
-  **Todesstufe 5** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 180 s
Du machst alle umstehenden Ziele kampfunfähig, wenn ihre Stufe ein Vielfaches von 5 beträgt.
Hat eine geringe Erfolgswahrscheinlichkeit.
Wirkt nicht bei Gegnern, die eine höhere Stufe als der Wirkende haben.
Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Ultravibration
-  **Totalabwehr** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du verringerst erlittenen Schaden um 40 % und erhöhst die Feindseligkeit gegen dich, dafür ist auch dein ausgeteilter Schaden um 40 % verringert. Außerdem unterbricht erlittener Schaden das Wirken von Zaubern nicht.
Effekt endet bei erneuter Ausführung.
-  **Ultravibration** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 120 s
Du generierst Ultraschallwellen und machst fast alle umstehenden Gegner, die unter Tiefkühlung oder Stein leiden, sofort kampfunfähig. Wirkt nicht bei Gegnern, die eine höhere Stufe als der Wirkende

haben.

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Todesstufe 5

-  **Unheimliche Aura** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s · Abklingzeit 60 s
Du erhöhst den erlittenen magischen Schaden der umstehenden Gegner um 5 %.
Dauer: 15 Sekunden
Eigener Reaktivierungs-Timer, der nicht von anderen Zaubern beeinflusst wird, aber gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Einschüchtern
-  **Verfluchung des Wassers** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine wasserbasierte magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 200
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Ziele und Gruppenmitglieder werden um 10 Yalme zurückgeschleudert.
Nur wirksam, wenn du und das Ziel im Kampf sind. Bei einigen negativen Status unwirksam.
-  **Verhängnis** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Löst beim Ziel den Status Verhängnis aus.
Dauer: 15 Sekunden
Nach Ende der Dauer wird das Ziel kampfunfähig.
Hat eine geringe Erfolgswahrscheinlichkeit.
Wirkt nicht bei Gegnern, die eine höhere Stufe als der Wirkende haben.
-  **Verschlingen** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s · Abklingzeit 60 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 250
Zusatzeffekt: Erhöht deine LP um 20 %.
Dauer: 15 Sekunden
Zusatzeffekt bei Äther-Mimikry: Verteidiger: Verlängert die Dauer des Effekts auf 70 Sekunden.
Zusatzeffekt: LP werden je nach ausgeteiltem Schaden regeneriert.
Eigener Reaktivierungs-Timer
-  **Verwirrung** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du betäubst fächerförmig vor dir stehende Gegner.
Dauer: 6 Sekunden
-  **Vitakupo** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1,5 s
Du regenerierst LP des Ziels.
Heilpotenzial: 100
Zusatzeffekt bei Äther-Mimikry: Heiler: Heilpotenzial erhöht sich auf 500.
-  **Wasserkano** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine wasserbasierte magische Attacke aus.
Attacke-Wert: 200
-  **Weißer Rösselsprung** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf alle Gegner in gerader Linie vor dir aus.
Attacke-Wert: 200
Attacke-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.
Zusatzeffekt: Wenn das Ziel unter Fessel leidet, wird der Effekt beendet und der Attacke-Wert erhöht sich dafür auf 400.
Zusatzeffekt: Fügt dem Ziel 20 % Gemach zu.
Dauer: 20 Sekunden
-  **Weißer Wind** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s
Du regenerierst eigene LP und die von umstehenden Gruppenmitgliedern um die Höhe deiner aktuellen LP.
-  **Wogenschleier** — Stufe 1 · Fähigkeit · Abklingzeit 90 s
Wenn du Schaden erleidest, fügst du dem Angreifer wasserbasierten magischen Schaden zu.

Angriff-Wert: 50

Dauer: 30 Sekunden

Kann nicht zugleich mit Eisstachel und Skiltron aktiv sein.

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Gläserner Tanz

-  **Zauberatem** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s

Du fügst den fächerförmig vor dir stehenden Gegnern im Sekundentakt feuer-, eis- und blitzbasierten Schaden über Zeit zu.

Angriff-Wert: 120

Dauer: 60 Sekunden

Dieser Effekt kann nicht gestapelt werden.

-  **Zauberhammer** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s · Abklingzeit 90 s

Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und alle umstehenden Gegner aus.

Angriff-Wert: 250

Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.

Zusatzeffekt: Verringert INT- und WLK-Werte der Ziele um 10 %.

Dauer: 10 Sekunden

Zusatzeffekt: Regeneriert 10 % der eigenen Maximal-MP.

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Zuckerstange

-  **Zermalmender Geist** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 2 s · Abklingzeit 30 s

Du führst eine elementneutrale magische Attacke aus.

Angriff-Wert: 400

Zusatzeffekt: Ziele werden 10y zurückgeschleudert.

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Barriere und Rubin-Dynamo

-  **Zuckerstange** — Stufe 1 · Zauber · Wirkzeit 1 s · Abklingzeit 90 s

Du führst eine elementneutrale magische Attacke auf das Ziel und die Gegner in seiner Nähe aus.

Angriff-Wert: 250

Angriff-Wert verringert sich ab dem zweiten Gegner um 50 %.

Zusatzeffekt: Du verringerst STR und GESK des Ziels um 10 %.

Dauer: 10 Sekunden

Zusatzeffekt: Regeneriert 10 % der eigenen Maximal-MP.

Gemeinsamer Reaktivierungs-Timer mit Zauberhammer