Grund-Magier Fähigkeiten:

1. AA mit angelegter Waffe

* No CD
* CastTime (CT) 1 \* WeaponSpeed

1. **Manageschoss Rang 1** [0.5 \* CharInt] (Manaverbrauch)

* No CD
* CT 0,7 sec
* 1 Geschoss das [30 + 0.3 \* CharInt] Schaden verursacht

**Rang 2**

* No CD
* CT 1,1 sec
* 3 Geschosse die je [25 + 0.25 \* CharInt] Schaden verursachen

**Rang 3**

* No CD
* CT 1,5 sec
* 5 Geschosse die je [20 + 0.25 \* CharInt] Schaden verursachen

1. **Feuerbrand Rang 1** [0.3 \* CharInt]

* 15 sec CD
* No CT
* Initialschaden [25 + 0.1 \* CharInt]. Verursacht pro Sekunde [5 + 0.1 \* CharInt] Schaden. Hält 5 sec an.
* CD wird für jeden kritischen Treffer von Manageschoss um 1 sec zurückgesetzt

**Rang 2**

* 15 sec CD
* No CT
* Initialschaden [50 + 0.1 \* CharInt]. Verursacht pro Sekunde [5 + 0.1 \* CharInt] Schaden. Hält 7.5 sec an.
* CD wird für jeden kritischen Treffer von Manageschoss um 1 sec zurückgesetzt

**Rang 3**

* 15 sec CD
* No CT
* Initialschaden [75 + 0.1 \* CharInt]. Verursacht pro Sekunde [5 + 0.1 \* CharInt] Schaden. Hält 10 sec an.
* CD wird für jeden kritischen Treffer von Manageschoss um 1 sec zurückgesetzt

1. **Seuche Rang 1** [0.5 \* CharInt]

* No CD
* CT 2 sec
* Seuche verursacht pro Sekunde [2 + 0.05 \* CharInt] Schaden. Hält 15 sec.

**Rang 2**

* No CD
* CT 2 sec
* Seuche verursacht pro Sekunde [2 + 0.1 \* CharInt] Schaden. Hält 15 sec
* Hat jeden Tick eine Chance von 20% sich auf umliegende Gegner zu verteilen.

**Rang 3**

* No CD
* CT 2 sec
* Seuche verursacht pro Sekunde [5 + 0.1 \* CharInt] Schaden. Hält 15 sec
* Hat jeden Tick eine Chance von 20% sich auf umliegende Gegner zu verteilen.
* Sind 3 oder mehr Gegner von Seuche befallen verursacht der DoT-Schaden von Feuerbrand 25% Schaden und verteilt Feuerbrand unter den Infizierten