



## **Pet Skill List**

*Anhang zum Tutorial: Das Pet-System von RoM*

v0.6  
September 2010

von  
cherryKCI  
Draiochta



Nachfolgend wurden alle Pet-Typen in drei Hauptkategorien gelistet:

**Physisch**, **Magisch** und **Hybride**.

Physisch sind Pet-Typen, deren Skills eher für Fighter geeignet sind. Magische demzufolge eher für Magier. Hybride sind Pets die auf Grund ihrer Skills beiden Bereichen bzw. eher bestimmten Klassenkombis zu gute kommen könnten.

Eine klassen-spezifische Unterscheidung habe ich nicht getroffen, da das einfach jeder für sich entscheiden muss, was ihm/ihr wichtiger ist, wie er/sie es gerne hätte. Auf die Nennung jeglicher Elemente wurde gänzlich verzichtet, da diese keinen Einfluss auf die Skills haben.

Jede Liste in sich ist alphabetisch sortiert.

Aggro-Pets – also Pets, die Skills besitzen die Aggro steigern oder senken können – sind farblich markiert. **Rot** für Aggro-Steigerung und **grün** für Aggro-Senkung.

### **Listen durchsuchen:**

Die Listen zu durchsuchen sollte eigentlich mit dem Adobe-Reader recht einfach sein:

- oben im Suchfeld Begriff(e) eingeben
- suchen klicken

Der Adobe-Reader wird auch mit mehreren Wörtern spielend fertig. Ob das nun ein mehrteiliger Pet-Typ oder Skill-Titel ist, es wird gefunden werden. Sollte die Stelle mal nicht das sein, was man gesucht hat, einfach F3 drücken. Damit springt die Suche zur nächsten Fundstelle.

Zusätzlich – soweit ich schon Screens beschaffen konnte – ist jedem Pet-Typ ein kleiner Screen zugeordnet. Mich hat es immer ein bisschen gestört, dass ich mir das Aussehen erst zusammen suchen musste. Skills sind ja nun auch nicht immer alles. ;)

Mein besonderer Dank geht vor allem an [Teilani](#) für eine sehr schöne, gepflegte Liste. Im Weiteren lieben Dank an meine Gildies für so einige Screens und an alle fleißigen Member der Com, die sich an Teilanis und anderen artähnlichen Threads beteiligt haben.

## Hybride Pets



### **Ankylosaurier**

#### Zusammenstoß:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde.

#### Netz des Donners:

Erhöht für 30.0 Sekunden die physische Verteidigung des Begleiter-Meisters um x%.



### **Biber-Späher**

#### Wellenbombe:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Wasserschaden.

#### Leuchtende Vitalität:

Erhöht für 90.0 Sekunden die maximale Gesundheit des Begleiter-Meisters um x%.

### **Blutgetränkter Widergänger**

#### Finsterer Fluch:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen dunklen Schaden.

#### Teuflischer Fluch:

Ein Fluch, der 15.0 Sekunden lang alle Attribute des Ziels um x% schwächt.

#### Gelähmter Verstand:

Verringert für 15 Sekunden die Zaubergeschwindigkeit des Ziels um x%



### **Böses Kugelmonster**

#### Finsterer Fluch:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen dunklen Schaden.

#### Teuflischer Fluch:

Ein Fluch, der 15.0 Sekunden lang alle Attribute des Ziels um x% schwächt.

#### Gelähmter Verstand:

Verringert für 15 Sekunden die Zaubergeschwindigkeit des Ziels um x%



### **Buntstrauß**

#### Wilder Schnabelhieb:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Geheimnisvolle Lichtkrone:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, erhöht sich 15.0 Sekunden lang seine Bewegungsgeschwindigkeit um x%.



### **Doppelstachel-Hornisse**

Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Akustische Reaktion:

Falls der Begleiter-Meister innerhalb von 15 Sek. durch einen Flächenzauber attackiert wird, verringert sich der empfangene Schaden um x%

**(Hinweis:** Der Begleiter-Meister ist in den 15 Sekunden handlungsunfähig)



### **Eisechse**

Überraschungsangriff:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Betäubte Nerven:

Verringert für 15.0 Sekunden die Angriffsgeschwindigkeit des Ziels um x%.



### **Falke**

Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Akrobat:

Erhöht für 30 Sekunden die Geschicklichkeit des Meisters um x%

Mut:

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.



### **Fungus**

Zusammenstoß:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde.

Leuchtende Vitalität:

Erhöht für 90.0 Sekunden die maximale Gesundheit des Begleiter-Meisters um x%.

Göttlicher Kristall:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, gibt der Kristall in der Gebetsrunen ein heiliges Licht ab, das x% Punkte seiner Gesundheit wiederherstellt.



### **Jonesy (Aggro-Minus-Pet!)**

Fokussierter Strahl:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Lichtschaden.

Verblässender Groll:

Die Aggro des Begleiter-Meisters wird 10.0 Sekunden lang auf die niedrigste Stufe herabgesetzt und es wird keine zusätzliche Aggro erzeugt.

Engelsflügel:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, wird 20.0 Sekunden lang alle 2.0 Sekunden x% seiner Gesundheit wiederhergestellt.



### **Jungwolf**

Schleuderschwanzattacke:

Verursacht 200% physischer Schaden

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden

Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.



### **Kampfschwein**

Rammen:

Verursacht 200% physischer Schaden und wirft den Gegner nieder.

Aufspießen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.



### **Kipos**

Hammerattacke:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

Überschüssige Ausdauer:

Erhöht für 30 Sekunden die Ausdauer des Begleiter-Meisters um 5%.

Raserei:

Der Begleiter verfällt in eine Raserei, wenn seine Gesundheit unter 50% fällt.

Erhöht für 15.0 Sekunden stark Angriffsgeschwindigkeit, Präzision und Schaden.



### **Krähe**

Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Teuflischer Fluch:

Ein Fluch, der 15.0 Sekunden lang alle Attribute des Ziels um x% schwächt.

### **Mammutkalb**

Zusammenstoß:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

Leuchtende Vitalität:

Erhöht für 90.0 Sekunden die maximale Gesundheit des Begleiter-Meisters um x%.



### **Nadelkaktus**

Aufspießen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Betäubte Nerven:

Verringert für 15.0 Sekunden die Angriffsgeschwindigkeit des Ziels um x%.



### **Ochsenfrosch**

#### Wellenbombe:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Wasserschaden.

#### Akustische Reaktion:

Falls der Begleiter-Meister innerhalb von 15 Sek. durch einen Flächenzauber attackiert wird, verringert sich der empfangende Schaden um x %

**(Hinweis:** Der Begleiter-Meister ist in den 15 Sekunden handlungsunfähig.)



### **Riesengeweih-Rentier**

#### Zusammenstoß:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

#### Geheimnisvolle Lichtkrone:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, erhöht sich 15.0 Sekunden lang seine Bewegungsgeschwindigkeit um x%



### **Rotscheren-Höhlenkreb**

#### Hackattacke:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Betäubte Nerven:

Verringert für 15.0 Sekunden die Angriffsgeschwindigkeit des Ziels um x%.



### **Runengeist (der "Djinn")**

#### Fokussierter Strahl:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Lichtschaden.

#### Göttlicher Kristall:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, gibt der Kristall in der Gebetsrunen ein heiliges Licht ab, das x% Punkte seiner Gesundheit wiederherstellt.



### **Runengeist (der "Golem")**

#### Fokussierter Strahl:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Lichtschaden.

#### Göttlicher Kristall:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, gibt der Kristall in der Gebetsrunen ein heiliges Licht ab, das x% Punkte seiner Gesundheit wiederherstellt.



### **Runengeist (die „Kugel“)**

Fokussierter Strahl:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Lichtschaden.

Engelsflügel:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, wird 20.0 Sekunden lang alle 2.0 Sekunden x% seiner Gesundheit wiederhergestellt.



### **Sabineaner-Krieger**

Überraschungsangriff:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden

Demonstration der Stärke:

Verringert die magische Angriffskraft des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### **Sabineaner-Schamane**

Erdstich:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Erdschaden.

Göttlicher Kristall:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, gibt der Kristall in der Gebetsrunen ein heiliges Licht ab, das x% Punkte seiner Gesundheit wiederherstellt.



### **Sandbankwächter**

Zusammenstoß:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

Netz des Donners:

Erhöht für 30.0 Sekunden die physische Verteidigung des Begleiter-Meisters um x%.

Einschüchterung:

Verringert die physische Angriffskraft des Ziels für 15.0 Sekunden um x%



### **Schneemeer-Zyklop**

Überraschungsangriff:

Verursacht beim Ziel 200% physischen Schaden

Überschüssige Ausdauer:

Erhöht für 30 Sekunden die Ausdauer des Begleiter-Meisters um 5%.

Netz des Widerstandes:

Erhöht für 30.0 Sekunden alle Elementarresistenzen des Meisters um 200 Punkte.



### **Schuppen-Ameisenbär**

Schleuderschwanzattacke:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Netz des Donners:

Erhöht für 30.0 Sekunden die physische Verteidigung des Begleiter-Meisters um x%.



### **Schwebendes Kugelmonster**

Blitzschlag:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Windschaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden

Mut:

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.



### **Sporenwache**

Fokussierter Strahl:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Lichtschaden.

Gelähmter Verstand:

Verringert für 15 Sekunden die Zaubergeschwindigkeit des Ziels um x%



### **Tagena-Patrouille**

Hackattacke:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Einschüchterung:

Verringert die physische Angriffskraft des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.

### **Todesleguan**

Überraschungsangriff:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Demonstration der Stärke:

Verringert die magische Angriffskraft des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### **Tsunami Scealok**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Demonstration der Stärke:

Verringert die magische Angriffskraft des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.





### **Waldleopard**

*In Stücke reißen:*

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

*Mut:*

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.

*Hilfe bei der Jagd:*

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Weißes Höhlenkaninchen (Aggro-Minus-Pet!)**

*Fokussierender Strahl:*

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Lichtschaden.

*Verblässender Groll:*

Die Aggro des Begleiter-Meisters wird 10.0 Sekunden lang auf die niedrigste Stufe herabgesetzt und es wird keine zusätzliche Aggro erzeugt.

*Engelsflügel:*

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, wird 20.0 Sekunden lang alle 2.0 Sekunden x% seiner Gesundheit wiederhergestellt.



### **Wild-Berhu**

*Rammen:*

Verursacht 200% physischer Schaden und wirft den Gegner nieder.

*Zerreißen:*

Verursacht beim Ziel 200% phys. Schaden



### **Wildes Rhinoceros**

*Rammen:*

Verursacht 200% physischer Schaden und wirft den Gegner nieder.

*Aufspießen:*

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.



### **Wilde Riesenphyton**

*Tollwut:*

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

*Einschüchterung:*

Verringert die physische Angriffskraft des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



---

### **Wildrochen der Küste der Wehklagen**

Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Betäubte Nerven:

Verringert für 15.0 Sekunden die Angriffsgeschwindigkeit des Ziels um x%.

---



### **Wütender Toter**

Finsterer Fluch:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen dunklen Schaden.

Teuflicher Fluch:

Ein Fluch, der 15.0 Sekunden lang alle Attribute des Ziels um x% schwächt.

Demonstration der Stärke:

Verringert die magische Angriffskraft des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.

---

### **Ystra-Schneefrettchen**

Fokussierter Strahl:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Lichtschaden.

Leuchtende Vitalität:

Erhöht für 90.0 Sekunden die maximale Gesundheit des Begleiter-Meisters um x%.

Engelsflügel:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, wird 20.0 Sekunden lang alle 2.0 Sekunden x% seiner Gesundheit wiederhergestellt.

---

## Magische Pets



### **Blütenkaktus**

#### Hammerattacke:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde.

#### Geistige Woge:

Erhöht die für 30.0 Sekunden die Intelligenz des Begleiter-Meisters um x%.

#### Göttlicher Kristall:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, gibt der Kristall in der Gebetsrunne ein heiliges Licht ab, das x% Punkte seiner Gesundheit wiederherstellt.



### **Bunter Flügelfalter**

#### Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.



### **Elender Schattenmond-Seefahrer**

#### Überraschungsangriff:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Feuerball:

Verursacht 50 magischer Feuerschaden

#### Verzauberte Schuppen:

Erhöht für 30.0 Sekunden die kritische magische Trefferrate des Begleiter-Meisters um 50.0 Punkte.

### **Erd-Cavia (Aggro-Minus-Pet!)**

#### Erdstich:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Erdschaden.

#### Verborgener Angriff:

Verringert für 15.0 Sekunden die Aggro des Begleiter-Meisters um x%.

#### Verzauberte Schuppen:

Erhöht für 30.0 Sekunden die kritische magische Trefferrate des Begleiter-Meisters um 50.0 Punkte.



### **Feueraugen-Schneefrettchen**

#### Wellenbombe:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Wasserschaden.

#### Mut:

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.

#### Göttlicher Kristall:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, gibt der Kristall in der Gebetsrunne ein heiliges Licht ab, das x% Punkte seiner Gesundheit wiederherstellt.



### **Fruchtkaktus**

#### Hammerattacke:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde.

#### Dämonische Verteidigung:

Erhöht für 30 Sekunden die magische Verteidigung des Begleiter-Meisters um x%

#### Gestärkter Geist:

Erhöht für 30.0 Sekunden die Weisheit des Begleiter-Meisters um x%.



### **Fungus**

#### Hackattacke:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.



### **Gefleckter Käfer**

#### Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.

#### Netz des Widerstandes:

Erhöht für 30.0 Sekunden alle Elementarresistenzen des Meisters um 200 Punkte.



### **Gefräßige Schnecke**

#### Wellenbombe:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Wasserschaden.

#### Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.



### **Giflibelle**

#### Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Gestärkter Geist:

Erhöht für 30.0 Sekunden die Weisheit des Begleiter-Meisters um x%



### **Grüner Frosch (Aggro-Minus-Pet!)**

Wellenbombe:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Wasserschaden.

Mut:

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.

Verborgener Angriff:

Verringert für 15.0 Sekunden die Aggro des Begleiter-Meisters um x%.



### **Grünpunkt-Fungus**

Hackattacke:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.

### **Hammerzahn-Weiser**

Blitzschlag:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Windschaden.

Ermutigung:

Erhöht für 15.0 Sekunden die Zaubergeschwindigkeit des Begleiter-Meisters um x%.



### **Junger Schneefuchs**

Schleuderschwanzattacke

Verursacht 200% physischer Schaden

Fließende Meditation:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, wird er beruhigt und erhält x% Punkte Mana zurück.



### **Käfer**

Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.

### **Kal-Turok-Termite**

Stachel:

Verursacht beim Ziel x% physischer Schaden.

Zuflucht:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, werden in den nächsten 10 Sekunden 1.0 Angriffe gegen ihn abgewehrt.

Mut:

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.



### **Knospenwurm**

Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Verwirrte Gedanken:

Verringert die magische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### **Kuhkäfer**

Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.



### **Lauernder Scalok**

Zerreißen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Verwirrte Gedanken:

Verringert die magische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### **Minen-Goblin**

Hackattacke:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.



### **Molch**

Schleuderschwanzattacke:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Fließende Meditation:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, wird er beruhigt und erhält x% Punkte Mana zurück.

### **Neumond-Ent**

Erdstich:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Erdschaden.

Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.

Gelähmter Verstand:

Verringert für 15 Sekunden die Zaubergeschwindigkeit des Ziels um x%



### **Ödland-Flügel falter**

#### Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.



### **Papagei**

#### Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.

#### Geistige Woge:

Erhöht die für 30.0 Sekunden die Intelligenz des Begleiter-Meisters um x%.

### **Regenwaldjäger**

#### In Stücke reißen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Mut:

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.

#### Kochendes Blut:

Erhöht für 15.0 Sekunden alle Attribute des Begleiter-Meisters um x%.

### **Reißzahn-Ankylosaurier**

#### Aufspießen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Verzauberte Schuppen:

Erhöht für 30.0 Sekunden die kritische magische Trefferrate des Begleiter-Meisters um 50.0 Punkte.



### **Riesenwespe**

#### Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Betäubte Nerven:

Verringert für 15.0 Sekunden die Angriffsgeschwindigkeit des Ziels um x%.

#### Fließende Meditation:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, wird er beruhigt und erhält x% Punkte Mana zurück.



### **Rosa Kugelmonster**

#### Feuerball:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Feuerschaden.

#### Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.

#### Mut:

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.



### **Roter Frosch (Aggro-Plus-Pet!)**

Feuerball:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Feuerschaden.

Das Feuer entfachen:

Erhöht für 15.0 Sekunden die Aggro des Begleiter-Meisters um x%.

Mut:

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.



### **Schwebendes Kugelmonster (Feuer)**

Feuerball:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Feuerschaden.

Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.

Mut:

Beim nächsten Angriff des Begleiter-Meisters innerhalb von 30.0 Sekunden erhöhen sich Waffenschaden und magischer Schaden um x%.



### **Springgras**

Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Gesegneter Zauber:

Erhöht die magische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um x%.



### **Tagena-Wanderer**

Blitzschlag: Blitzschlag:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Windschaden.

Verwirrte Gedanken:

Verringert die magische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### **Vierflügel Geier**

Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Verwirrte Gedanken:

Verringert die magische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.





---

### **Wilder Springbock**

Aufspießen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Magischer Schub:

Erhöht für 90.0 Sekunden das maximale Mana des Begleiter-Meisters um x%.

---



### **Zottelschneebär**

Zerreißen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Magischer Schub:

Erhöht für 90.0 Sekunden das maximale Mana des Begleiter-Meisters um x%.

Belebende Essenz:

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50.0% sinkt, wird 20.0 Sekunden lang alle 2 Sekunden x% seines Manas wiederhergestellt.

---

## Physische Pets



### Dämonendornenranke

#### Hammerattacke:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

#### Gas der Verwirrung:

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### Dornenspinne

#### Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% Physischen Schaden

#### Gas der Verwirrung:

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15 Sekunden um x%



### Dschungelschleicher

#### Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Gas der Verwirrung:

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.

#### Demonstration der Stärke:

Verringert die magische Angriffskraft des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### Dunkelfledermaus

#### Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

#### Gas der Verwirrung:

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### Eiswüsten-Säbelzahniger (Aggro-Plus-Pet!)

#### Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischen Schaden.

#### Das Feuer entfachen:

Erhöht für 15.0 Sekunden die Aggro des Begleiter-Meisters um 10.0%.

#### Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30.0 Sekunden um 10.0%.



### **Filoschlange**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Gas der Verwirrung:

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Flachwasser-Lakoso**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischen Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Goldener seltsamer Stiel**

Hammerattacke:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde.

Unbändiger Zorn:

Erhöht für 30.0 Sekunden die kritische physische Trefferrate des Begleiter-Meisters um 50.0 Punkte.

### **Großer Kuman**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden

Raserei:

Der Begleiter verfällt in eine Raserei, wenn seine Gesundheit unter 50% fällt.

Erhöht für 15.0 Sekunden stark Angriffsgeschwindigkeit, Präzision und Schaden.



### **Grüner Lakoso**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### Hammerzahn-Rabauke

Hammerattacke:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### Hochland-Säbelzähntiger (Aggro-Plus-Pet!)

In Stücke reißen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Das Feuer entfachen:

Erhöht für 15.0 Sekunden die Aggro des Begleiter-Meisters um x%.



### Hügelbärenjunges

Zusammenstoß:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

Kochendes Blut:

Erhöht für 15.0 Sekunden alle Attribute des Begleiter-Meisters um x%.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### Hyäne aus dem roten Tal

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### Jungbär

Zusammenstoß:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Karminrotes Schwein**

Aufspießen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Keiler**

Aufspießen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Knurrender Jagdhund**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Kobold-Kundschafter**

Bogenschuß:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Kristallkugel-Korn**

Hammerattacke:

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

Kampfeswille:

Erhöht für 15.0 Sekunden die Angriffsgeschwindigkeit des Begleiter-Meisters um x%.

### **Lava-Transporteur (Aggro-Plus-Pet!)**

Feuerball:

Verursacht beim Ziel 50.0 magischen Feuerschaden.

Das Feuer entfachen:

Erhöht für 15.0 Sekunden die Aggro des Begleiter-Meisters um x%.



### **Myrmex-König von Kal-Turok**

Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hervortretende Stärke:

Erhöht für 30.0 Sekunden die Stärke des Begleiter-Meisters um x%.

Raserei:

Der Begleiter verfällt in eine Raserei, wenn seine Gesundheit unter 50% fällt.

Erhöht für 15.0 Sekunden stark Angriffsgeschwindigkeit, Präzision und Schaden.



### **Pfeilschwanzkrebs der Küste der Wehklagen**

Überraschungsangriff:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Akrobat:

Erhöht für 30 Sekunden die Geschicklichkeit des Meisters um x%



### **Regenbogenfalke**

Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden

Verschwommene Sicht:

Verringert die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziel für 10 Sekunden um x%.



### **Riesengrimmwolf**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hervortretende Stärke:

Erhöht für 30.0 Sekunden die Stärke des Begleiter-Meisters um x%.

Einschüchterung:

Verringert die physische Angriffskraft des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.

### **Scharfrichter-Puppe**

In Stücke Reißen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Kochendes Blut:

Erhöht für 15.0 Sekunden alle Attribute des Begleiter-Meisters um x%.

Kampfeswille:

Erhöht für 15.0 Sekunden die Angriffsgeschwindigkeit des Begleiter-Meisters um x%.



### **Schwarzer Keiler**

Aufspießen:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Silbermähnenhund**

*In Stücke reißen:*

Verursacht beim Ziel 200% Physischen Schaden

*Hilfe bei der Jagd:*

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Stiefelchen (Aggro-Minus-Pet)**

*Aufspiessen:*

Verursacht beim Ziel 250,0% physischen Schaden

*Verblässender Groll:*

Die Aggro des Begleiter-Meisters wird 10 Sek. lang auf die niedrigste Stufe herabgesetzt und es wird keine zusätzliche Aggro erzeugt.

*Engelsflüge:*

Sobald die Gesundheit des Meisters unter 50% sinkt, wird 20 Sekunden lang alle 2 Sekunden x% seiner Gesundheit wieder hergestellt.

*Hilfe bei der Jagd:*

Erhöht die physische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30 Sekunden um x%



### **Stoßzahnspinne**

*Stachel:*

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

*Gas der Verwirrung:*

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### **Talplünderer**

*Hammerattacke:*

Verursacht beim Ziel 200 % physischen Schaden und lähmt es für 1 Sekunde

*Kampfeswille:*

Erhöht für 15.0 Sekunden die Angriffsgeschwindigkeit des Begleiter-Meisters um x%.



### **Tal-Fels-Skorpion**

*Stachel:*

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

*Gas der Verwirrung:*

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### **Versteckter Panther**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Waldfuchs**

Schleuderschwanzattacke:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden



### **Weißmähen-Riesenwolf**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischen Schaden

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Begleiter-Meisters für 30 Sekunden um x%



### **Welkblatt-Fledermaus**

Sturzflug:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Gas der Verwirrung:

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%.



### **Wildspinne**

Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Gas der Verwirrung:

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%





**Wolf**

Tollwut:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Hilfe bei der Jagd:

Erhöht die physische Angriffskraft des Meisters um x% für 30 Sekunden

---



**Ystra-Winterspinne**

Stachel:

Verursacht beim Ziel 200% physischer Schaden.

Gas der Verwirrung:

Verringert die physische Verteidigung des Ziels für 15.0 Sekunden um x%

---