

# Techniken und Statusveränderungen

## **Statusveränderungen**

Blind (Trefferchance stark gesenkt)

Gift (Schaden über Zeit)

Berserker (Schaden von Ziel erhöht, greift wahllos Feinde an, nur noch einfacher Nahkampf)

Verwirrung (führt wahllos Aktionen aus)

Stumm (keine Zauber können aktiviert werden)

Lähmung (Bewegungs- und Anriffsgeschwindigkeit stark gesenkt)

Einfrieren (Bewegungs- und Handlungsunfähig)

Verbrennen (Schaden über Zeit)

## **Verwendete Kürzel:**

T1 = „Kurze“ Techniken, von diesen Techniken kann jeweils nur eine verwendet/aktiviert werden, danach können alle Techniken dieser Gruppe für eine Weile nicht mehr verwendet werden. T1-Fähigkeiten sind hauptsächlich sofort wirksam.

T2 = „Lange“ Techniken. Im allgemeinen wie T1-Fähigkeiten, allerdings können T2-Fähigkeiten nicht so oft eingesetzt werden. Dafür haben sie häufig einen länger andauernden Effekt.

Geschoss = Die Fähigkeit wirkt wie ein Geschoss, d.h. entweder wird (Bogenschütze) ein Pfeil abgeschossen, oder aber die Fähigkeit lässt selbst ein Geschoss entstehen (Magier)

konzentrischer Kreis = Der angerichtete Schaden breitet sich kreisförmig vom Auslöser aus.

stationär (Feuersäule) = Die Säule bleibt eine Weile an Ort und Stelle, danach verschwindet sie wieder

augenblicklich = der Effekt der Fähigkeit tritt sofort ein, es wird nicht erst ein Geschoss erzeugt

## **Techniken Magier**

Feuerblitz => Feuerschlag (Schaden einzel, T1, Geschoss)

Feuerball => Infernoball (Schaden Gebiet, T1, Geschoss)

Feuerwelle => Feuersturm (Schaden alle, T2, konzentrischer Kreis)

Feuersäule (Blockiert Ogergröße, Schaden beim durchqueren, T2, stationär)  
Entzünden (erhöht Chance, das Ziel in Brand zu setzen/ermöglicht dies, passiv)

Eiszapfen => Eisspeer (Schaden einzel, T1, Geschoss)  
Eisring => Frostring (Schaden im Umkreis des Anwenders, T1)  
Schneesturm => Blizzard (Schaden alle, T2, konzentrischer Kreis)  
Einfrieren (einfrieren auf einzelnen Gegner, T2, augenblicklich)  
Klirrende Kälte (erhöht Effektivität der Eiszauber, passiv)

Blitz => Blitzschlag (Schaden einzel, T1, Geschoss)  
Kettenblitz => Kugelblitz (Schaden mehrere; Blitz springt weiter, T1, Geschoss)  
Gewitter => Blitzgewitter (Schaden alle, T2, augenblicklich)  
Statikschild (einzel/Anwender; Lähmt Gegner im Nahkampf und verursacht Schaden, wenn Anwender getroffen wird; T2, andauernder Effekt)  
Ionisierung (passiv, erhöht Schaden durch Blitzzauber)

## ***Techniken der Priester***

Reinigendes Licht => Reinigendes Feuer (Schaden einzel, effektiv gegen Untote, T1, augenblicklich)  
brennende Wut (eigene Party, Angriff+, T2)  
sanftes Leuchten (einzel, heilt Blind, Stumm, T1) => allessehendes Auge(Party, heilt+immunisiert gegen Blind, Stumm, T2)  
lodernder Schild (Gruppe, Def+, T2)  
gleißendes Licht(einzel, Blind, T1) => blendende Sonne(Gebiet, blind, T1)

Bindung lösen => Bindung sprengen (Schaden einzel, effektiv gegen Elementare, T1, augenblicklich)  
Magischer Schild (Party, WK+, T2)  
Schmerz lindern (einzel, gegen Gift, Verbrennen, T1) => heilendes Wasser (Party, gegen Gift, Verbrennen + Immunisierung)  
Säure (einzel, Gift, T1)  
Heilen(einzel, Hp+, T1)=> Große Heilung(Party, Hp+, T2)

Zorniger Wind (einzeln, Effektiv gegen Dämonen) => Göttlicher Sturm (alle, Effektiv gegen Dämonen, T1, augenblicklich)

Klingensturm (Party, Angriffsgeschwindigkeit +, T2)

Konzentration Wiederherstellen (einzeln, gegen Verwirrung, Berserker, T1) => Seelenschild (Party, gegen Verwirrung, gegen Berserker, immunisiert, T2)

Hypnose (einzeln, Verwirrung, T1) => Hypnotischer Wirbel(Gebiet, Verwirrung, T1)

Messerscharfer Geist (Party, ZK+, T2)

## ***Techniken der Krieger***

Harter Schlag (Schaden+ einzeln, T1) => Hammerschlag(Schaden+ auf einzelnen Gegner und Umstehende(ca. 20%), T1)

Rundumschlag(Umkreisschaden, Schaden-, T1) => Wirbelschlag (Umkreisschaden, T1)

Schmetterschlag (einzeln, durchdringt Rüstung, kann nicht geblockt werden, T1)

Zauberhass (einzeln, Stumm, T1)

Sturmangriff (einzeln, Schaden +/Anlauf, T1) => Sturmsense (Schaden+/Anlauf, Lähmung, T1)

Blocken (passiv, erhöhte Chance, zu Schaden abzuwehren)

Turm in der Schlacht (passiv, Def+ wenn Hp-)

Monsterjäger (passiv, wenn Gegner getötet zeitweilig St +) => Monsterschlächter (zusätzlich noch Angriffsgeschwindigkeit+)

Ausdauer (passiv, schnelleres Aufladen von Offensivfähigkeiten)

Wuchtschläge (passiv, mehr Schaden (20%?))

Feuer und Schwert (selbst, ZK als Hauptschadensattribut, Schaden auf Element Feuer, wirkt eine bestimmte Zeit, T2) => Flammenpakt (zusätzlich Zeit signifikant erhöht und evtl. Verbrennen als Statusveränderung, T2)

Feuerrüstung (Schaden(Feuer) auf umliegende Feinde, T2)

Kampfschrei (Umkreis, Def-, T2) => Kriegsschrei (zusätzlich Verwirrung auf umliegende Gegner, T2)

Regeneration (Selbstheilung, T2)

Provokation(selbst, wird bevorzugtes Angriffsziel, T2) => Herausforderung (zusätzlich Def+, T2)

Barbarische Wut(Schaden+, Def--, Berserker, T2) => Barbarische Kraft (Schaden+, Def-, Angriffsgeschwindigkeit+, Berserker, T2)

## **Techniken der Bogenschützen**

- 1 Vogel mit 3 Steinen (drei schnell aufeinanderfolgende Angriffe auf einen Gegner, T1, Geschoss)  
=> Todesschwarm (4 schnell aufeinanderfolgende Angriffe auf ein Ziel, Zielsuchend, T1, Geschoss)
- Fächerschuss (5 Gegner vor dem Schützen werden angegriffen, Scha -, T1, Geschoss) => Eisenhagel  
(7 Gegner vor dem Schützen, Scha -, T1, Geschoss)
- Elfenwanderer (Schuss fliegt durch den Gegner hindurch, T1, Geschoss)
- Wunder Punkt (einzel, Berserker, T1, Geschoss) => Blinde Wut (einzel, Berserker, Blind, T1, Geschoss)
- Vakuum (Windschaden, Lähmung, T1, Geschoss)
- Todesroulett (Schuss prallt am Ziel ab und trifft die nächststehende verfügbare Person(also auch Helden), T1, Geschoss)
- Sprengpfeil (Schuss macht Flächenschaden, T1, Geschoss) => Sprengkaskade (Schuss macht Flächenschaden, in allen vier Himmelsrichtungen folgen weitere kleinere Explosionen, T1, Geschoss)
- Katzenreflexe (passiv, Ausweichen+)
- Elfenaugen (passiv, kritische Treffer)
- Konzentration (passiv, immun gegen Verwirrung) => Geistige Wand (zusätzlich immun gegen Berserker)
- Nordwanderer (Resistenz gegen Eis, Wind +30% , passiv) => Nordjäger (zusätzlich max Resistenz Eis, Wind + 10%)
- Zielschuss (Schaden+ für einige Sekunden, T2) => Bogenseele (Wirkungsdauer verlängert, Kritische Treffer[kumulativ mit Elfenaugen], T2)
- Eispfeile (Zk+Ge als Schadensattribute, Eisschaden, T2) => Frostpfeile (Wirkungsdauer verlängert, zusätzlich noch einfrieren, T2)
- Windpfeile (Zk+Ge als Schadensattribute, Windschaden, T2) => Sturmschlag (Wirkungsdauer verlängert, Schaden+, T2)
- Windwandern (Bewegungsgeschwindigkeit+, Ausweichen+(eher sekundär), T2)