

Chroniken von Coldramar

Ability Guide

für Tegen ...

Schamane

GEISTERMACHT

"Schamanenmacht sein Geistermacht!"

Während der Bärenschamane stark im Nahkampf ist, zielt die Geistermacht vor allem auf die Zauberei ab.

Schutzgeist



AKTIV: Der Schamane entsendet einen Ahnengeist zum Schutz eines Verbündeten. Die Präsenz des Geistes schützt das Ziel vor allen Schadensarten. Allerdings haben auch Geister ihre Grenzen. Die Schutzwirkung des Geistes hängt von der Zauberkraft des beschwörenden Schamanen ab.

Kosten: 25

Dauer: 10

Abklingzeit: 15

Effekt: 2 x Zauberkraft

Bedingung: 18 Magie

Trance



MODAL: Der Schamane ist nun in der Lage sich in Trance zu versetzen, was sein Band zur Geisterwelt enorm verstärkt. Er erhält in diesem Modus einen großen Bonus auf seine Zaubermacht. Gleichzeitig verbraucht er jedoch kontinuierlich Mana.

Aufrechterhaltung: 0 (Verbraucht 0,5 Mana pro Sekunde bis aufgebraucht).

Erschöpfung: 0

Effekt: Zauberkraft x 1,5

Bedingung: 20 Magie

Jenseitige Energien



PASSIV: Der Schamane hat gelernt aus seiner Verbindung zur Geisterwelt Kraft zu schöpfen. Dieses Talent verleiht dem Schamanen einen permanenten Bonus auf seine Manaregeneration.

Effekt: Manaregeneration im Kampf +0,5 pro Sekunde

Bedingung: 22 Magie

Geisterrudel



AKTIV: Die höchste Ebene der Geistermacht erlaubt es einem Schamanen, ein Rudel Geisterwölfe zu beschwören, welches mit außerordentlicher Wildheit über die Feinde des Beschwörers herfallen wird. Die Anzahl der beschworenen Wölfe richtet sich nach der Zaubermacht des Schamanen.

Kosten: 40

Abklingzeit: 120

Dauer: ca 15 Sekunden (Sterblichkeit der Wölfe)

Effekt: Beschwört je nach Zaubermacht 2-5 Wölfe

Bedingung: 24 Magie

BÄRENSCHAMANE

Der Schamane geht eine Symbiose mit einem Bärengeist ein, der ihm Fähigkeiten und Macht verleiht. (Nahkampfspezialisierung)

Bärenstärke



MODUS: Der Schamane zieht Stärke aus der Präsenz des Bärengeistes. Sein Nahkampfschaden erhöht sich proportional zu seiner Magie. In diesem Modus werden allerdings Zauber teurer.

Aufrechterhaltung: 50

Erschöpfung: 10

Effekt: Schaden + (Magie - 10) / 2

Bedingung: 18 Geschicklichkeit

Prankenhieb



AKTIV: Der Bärengeist bricht aus dem Körper des Schamanen heraus um seinen Feinden einen Mächtigen Schlag zu versetzen. Trifft alle Gegner in einem großen Winkel vor dem Schamanen mit Schaden abhängig von der Magie. Wirft Gegner in einem kleinen Winkel vor dem Schamanen zu Boden. Zerschmettert gefrorene oder versteinerte Feinde.

Kosten: 25

Abklingzeit: 15

Effekt: Schaden = (100 + Zauberkraft) * 0,27

Bedingung: 20 Geschicklichkeit

Wildheit



PASSIV: Der Bärengeist lässt den Schamanen im Kampf rasen. Sein Nahkampfangriffstempo erhöht sich um 20%. Dabei wird er aber unachtsam. Verteidigung reduziert um 10.

Effekt: +20% Tempo, Verteidigung - 10

Bedingung: 22 Geschicklichkeit

Winterschlaf



AKTIV: Der Schamane versetzt ein sein Ziel in einen tiefen Winterschlaf. Während der Dauer kann sich das Ziel nicht bewegen oder angreifen, erhält aber massive Boni auf Lebens- und Ausdauer-/Manaregeneration. Schläfer können durch Schaden geweckt werden.

Kosten: 25

Dauer: 15

Abklingzeit: 25

Effekt: Lebens- und Mana/Ausdauerregeneration = 100 + Zauberkraft

Bedingung: 24 Geschicklichkeit

Jäger

GROßWILDJÄGER

Der Großwildjäger ist spezialisiert darauf, Bosse und schwere Gegner zu fällen.

Blattschuss



AKTIV: Der Jäger hat gelernt auch die wildesten Bestien mit einem gezielten Schuss genau zu treffen. Diese Fähigkeit kommt ihm besonders im Kampf mit Kreaturen zu Gute, die ohne dieses Wissen nicht so einfach zu erlegen wären. Der Schaden von "Blattschuss" erhöht sich daher mit dem Rang des Ziels.

Kosten: 20

Abklingzeit: 25

Effekt: Waffenschaden / 2 * Rang

Bedingung: 18 Geschicklichkeit

Salve



AKTIV: Der Jäger feuert eine schnelle Folge von Pfeilen ab. Je geschickter der Jäger, desto mehr Pfeile wird er in der selben Zeit abfeuern.

Kosten: 25

Abklingzeit: 20

Dauer: Geschicklichkeit / 2

Effekt: Höchstgeschwindigkeit

Bedingung: 20 Geschicklichkeit

Schwachpunkt



AKTIV: Der kluge Großwildjäger vermag die Schwachpunkte seiner Feinde zu erkennen und zu markieren. So erhält die gesamte Gruppe für kurze Zeit einen Bonus auf Schaden an der markierten Kreatur. Dieser Bonus ist abhängig von der Klugheit des Jägers.

Kosten: 35

Abklingzeit: 60

Dauer: 10

Effekt: Gruppenschaden + Klugheit%

Bedingung: 22 Geschicklichkeit

Ausdauer



PASSIV: Der ausdauernde Jäger ist es gewohnt, seinem Opfer unerbittlich nachzustellen. Durch dieses Talent verringert sich die Erschöpfung, die der Jäger durch Rüstungen erhält, dauerhaft, was ihm erlaubt, in einem Kampf länger aktiv zu bleiben und mehr Fähigkeiten einzusetzen.

Effekt: Erschöpfung - 10 (= 10% weniger Ausdauerkosten)

Bedingung: 24 Geschicklichkeit

PFEILGIFTE

Pfeilgifte erlauben es, den jeweils nächsten Angriff des Jägers mit einem nützlichen Effekt zu versehen. Die drei Gifte wirken sehr unterschiedlich.

Lähmendes Gift



AKTIV: Dieses Gift macht das Opfer für kurze Zeit Handlungsunfähig. Die Dauer richtet sich nach der Klugheit des Giftmischers.

Kosten: 28
Abklingzeit: 30
Dauer: Klugheit / 2
Bedingung: 18 Klugheit

Gefährliches Gift



AKTIV: Das gefährliche Gift fügt dem Opfer über einen kurzen Zeitraum Schaden zu. Die Dauer richtet sich nach der Klugheit des Giftmischers.

Kosten: 25
Abklingzeit: 25
Dauer: Klugheit / 2
Effekt: Klugheit * 1,5
Bedingung: 20 Klugheit

Schwächendes Gift



AKTIV: Dieses Gift wurde von einem Schamanen verzaubert. Es schwächt den Geist des Gegners indem es ihm Mana oder Ausdauer raubt und führt diese dem Schützen zu. Normalerweise haben derartige Angriffe keinen direkten Effekt auf die Gesundheit des Ziels, jedoch können sie für bereits stark geschwächte Gegner tödlich enden. Die Effektivität hängt von der Klugheit des Schützen ab.

Kosten: 20
Abklingzeit: 35
Effekt: Ausdauerbonus = Klugheit * 2; tödlich wenn Lebenspunkte des Gegners geringer als Klugheit * 2
Bedingung: 22 Klugheit

Tödliche Gifte



PASSIV: Der Jäger wurde zu einem meisterlichen Giftmischer. Er erhält einen Bonus auf Klugheit beim Einsatz aller Gifte.

Effekt: Klugheit + 10 bei allen Giften.
Bedingung: 24 Klugheit

Krieger

WAFFENMEISTER

Der Waffenmeister ist ein Meister im Umgang mit allen Arten von Nahkampfwaffen. Seine Fähigkeiten hängen direkt mit der angelegten Waffe zusammen, was ihm auch durch einen Waffenwechsel erlaubt im Kampf seine Fähigkeiten zu wechseln. Er ist sowohl für Waffe und Schild als auch für Zweihandwaffen geeignet, da es keinen Unterschied macht, ob man eine Einhand- oder Zweihandwaffe trägt.

Waffenfokus



MODAL: Der Krieger hat gelernt, die Vorteile der verschiedenen Waffentypen optimal zu nutzen. In diesem Modus konzentriert er sich auf die Eigenheiten der verwendeten Waffe und erhält so verschiedene Boni im Kampf.

SCHWERT: Der Krieger erhält eine Chance, physische Attacken zu parieren.

AXT: Der Krieger erhält einen Bonus auf die kritische Trefferchance.

STREITKOLBEN: Der Krieger erhält einen Bonus auf die Rüstungsdurchdringung.

Der Effekt des Waffenfokus hängt von der Erfahrung des Kriegers ab.

Aufrechterhaltung: 20

Erschöpfung: 5

Effekt: Alle Boni entsprechen dem Charakterlevel.

Bedingung: 18 Stärke

Übervorteilen



AKTIV: Der Waffenmeister setzt sein Können ein, um einen entscheidenden Vorteil herauszuschlagen.

SCHWERT: Entzieht dem Gegner Leben und heilt den Krieger.

AXT: Schwächt die Rüstung des Gegners und schützt den Krieger.

STREITKOLBEN: Entzieht dem Gegner Ausdauer, während sich der Krieger erholt.

Die Größe des jeweiligen Vorteils hängt von der Stärke und der Konstitution des Kriegers ab.

Kosten: 25

Abklingzeit: 25

Effekte:

Schwert: Lebensentzug = (Stärke + Konstitution) * 0,66

Axt: Rüstungsentzug = (Stärke + Konstitution) / 2,5

Kolben: Ausdauerentzug = Stärke + Konstitution

Bedingung: 20 Stärke

WAFFENMEISTER TEIL 2

Nachsetzen



AKTIV: Der Waffenmeister hat gelernt, Feinden effektiv nachzusetzen. Der Grundschaden dieses Angriffs verdoppelt sich, wenn das Ziel unmittelbar zuvor übertvorteilt wurde.

SCHWERT: Mit einem gezielten Stich wird zusätzlicher Schaden verursacht.

AXT: Eine blutende Wunde äußert sich in Schaden über Zeit.

STREITKOLBEN: Die Wucht des Aufpralls betäubt das Opfer kurzzeitig.

Besonders kräftige Krieger werden mit dieser Fähigkeit mehr erreichen.

Kosten: 25

Abklingzeit: 25

Effekte:

Schwert: Schaden + Stärke / 2

Axt: Schaden = Stärke

Dauer:

Axt: 10

Kolben: Stärke / 3 - Rang der Kreatur.

Bedingung: 22 Stärke

Absolute Präzision



PASSIV: Der Waffenmeister kennt die Stärken aller Waffe und die Schwächen aller Rüstungen. Ebenso kennt er die Schwachstellen sowohl der menschlichen als auch der tierischen Physiologie. Seine kritischen Treffer richten von nun an wesentlich höheren Schaden an.

Effekt: Schaden kritischer Treffer + 50%

Bedingung: 24 Stärke

KRIEGERTUGENDEN

Die Tugenden der Kopikrieger verleihen ihnen besondere Fähigkeiten. Dabei zielt alles auf den Schutz der Gruppe und die Kontrolle der Gegner ab.

Schnelligkeit



BUFF: Ein Kopikrieger muss flink sein wie ein Wiesel, selbst bei größter Hitze oder in schwerster Rüstung. Mit diesem Talent kann er kurzzeitig sein Lauftempo enorm erhöhen, um einem Verbündeten zu Hilfe zu eilen, einen Überraschungsangriff zu starten oder um seine Haut zu ... äh ... seine Haut bei einem eifrigen Ansturm auf die feindlichen Linien zu kühlen.

Eine gute Konstitution erhöht die Dauer und den Effekt dieser Fähigkeit.

Kosten: 10

Abklingzeit: 10

Effekt: Tempo * Konstitution / 10

Dauer: Konstitution / 2

Bedingung: 18 Konstitution

Stärke



AKTIV: Ein Kopikrieger muss stark sein wie ein Ochse, selbst verwundet und in Unterzahl wirft er sich mit seinem ganzen Körper den Feinden entgegen. Dieses Talent befähigt den Krieger, Feinde von den Füßen zu rammen, was Schaden verursacht und die Bedrohung des Kriegers erhöht. Hat der Krieger die Fähigkeit "Schnelligkeit" aktiv, so verursacht er automatisch einen kritischen Treffer und alle Effekte dieses Talents erhalten einen Bonus.

Kosten: 20

Abklingzeit: 15

Effekte: Schaden = Waffenschaden; Bedrohung = Stärke / 2.

Bedingung: 20 Konstitution

Standhaftigkeit



AKTIV: Ein Kopikrieger muss standhaft sein wie ein Fels, aus dem Schmerz zieht er lediglich zusätzliche Energie. Der Krieger weiß seine Schmerzen zu nutzen und kann mit diesem Talent seine Ausdauer auffrischen. Dabei entspricht die erhaltene Ausdauer der fehlenden Lebensenergie. Das heißt, sie wird effektiver, je weniger Lebenspunkte der Krieger hat.

Kosten: 0

Abklingzeit: 60

Effekt: Ausdauerbonus = (100 - HP%)%

Bedingung: 22 Konstitution

Zusammenhalt



MODAL: Kopikrieger halten zusammen wie ein Rudel Wölfe. Nichts geht über die Waffenbrüder, kein Tand, kein Weib und kein Met. Der Krieger schützt nahe Verbündete mit einer Aura, welche die Verteidigung, den Schutz vor Geschossen und die Magieresistenz erhöht.

Eine gute Konstitution wirkt sich positiv auf diese Fähigkeit aus.

Aufrechterhaltung: 35%

Erschöpfung: 5

Effekt: Boni = Konstitution / 2

Bedingung: 24 Konstitution