Grundpassive - Tierseele

Der Druide ist spirituell mit den Geistern der Tierwelt verbunden und kann sich deren Kraft zunutze machen. Je nachdem, welchen Tiergeist der Druide in sich aufnimmt, erhält er dessen Kraft. Dadurch, dass der Druide den Tiergeist nur in einer Meditation wechseln kann, dauert dieser Prozess im Kampf 2 Runden. Es kann immer nur ein Tiergeist gleichzeitig aktiv sein.

Geist der Eule – Zauber kosten nur die Hälfte an MP (aufgerundet)

Geist des Wolfs – physischer Schaden +1 pro Level

Geist des Phönix – magischer Schaden +1 pro Level

Geist der Schildkröte – eingehender Schaden halbiert (nach RW/MW Berechnung)

Geist der Eidechse – Heilungszauber bewirken doppelte Heilung

Passive

Schutz der Ahnen – *passive – 10SP*

Sollte der Druide tödlichen Schaden erleiden, kann sein Leben nicht unter 1 Fallen. Dieser Effekt kann nur einmal im Kampf auftreten.

Naturbund – *passive – 4SP*

Der Druide kann mit Tieren reden.

Angriffszauber

Wurzelpeitsche – *Angriffszauber – Naturmagie – ATM – 4SP*

Der Druide lässt am Ziel eine Wurzel aus dem Boden schießen, welche dem Gegner Schaden zufügt. Geübte Druiden können damit sogar mehrere Ziele an verschiedenen Orten angreifen.

Manakosten *- 5MP* ***Reichweite*** *- 2m (+1m = 2SP)* ***Ziele*** *- 1 (+1 = 5SP)*

Schaden *- 10 (+2 = 1SP)*

Phantomklaue – *Angriffszauber – Naturmagie - ATM – 4SP*

Der Druide greift den Gegner direkt im Nahkampf an und verursacht Schaden durch einen Angriff mit einer gezauberten Klaue. Dieser Angriff gilt als ATN, wird allerdings mit ATM ausgewürfelt.

Manakosten *- 4MP* ***Schaden -*** *1W6 (+1W6 = 2SP)* ***Chance auf „blutend“*** *- 10% (+10% = 3SP)*

Geister des Waldes – *Angriffszauber – Lichtmagie - ATM – 6SP*

Der Druide beschwört die Geister des Waldes. Sie springen den nächsten Gegner an und explodieren.

Manakosten *- 4MP* ***Anzahl der Geister*** *- 2 (+1 = 2 SP)*

Schaden pro Geist *- 1W20 (+1W20 = 4SP)*

Biss der Bestie – *Angriffszauber – Naturmagie - ATM – 4SP*

Der Druide greift den Gegner direkt im Nahkampf mit einem mächtigen Biss an. Dieser Angriff gilt als ATN, wird allerdings mit ATM ausgewürfelt.

Manakosten *- 4MP* ***Schaden -*** *1W6 (+1W6 = 2SP)* ***Chance auf „verwirrt“*** *- 10% (+10% = 3SP)*

Tiergeist – *Angriffszauber – Lichtmagie – ATM – 5SP*

Der Druide beschwört ein zufälligen Tiergeist, welcher das Ziel des Druiden angreift.

Der Druide wirft einen W6, um zu ermitteln, welches Tier beschworen wird.

AZ	Waffe	Schaden	Effekt
1	Schlange	1W6 (+3 = 2SP)	Chance auf „vergiftet“ - 10% (+10% = 3SP)
2	Moosbär	1W20 (+3 = 2SP)	50% Chance "winzige" und "kleine" Gegner zu zermatschen (sofort tot)
3	Speerhorn	1W10 (+3 = 2SP)	RW-Durchdringung - 5 (+5 =3SP)
4	Zitterfuchs	1W8 (+3 = 2SP)	Chance auf „Betäubt“ - 10% (+10% = 3SP)
5	Bergfalke	1W10 (+3 = 2SP)	Chance auf „geblendet“ - 10% (+10% = 3SP)
6	Dunkelwolf	1W12 (+3 = 2SP)	Chance auf „Blutend“ - 10% (+10% = 3SP)

Wichtig! Beim Aufwerten werden alle Tiere mit einmal aufgewertet. D.h. 3SP investiert steigert den Effekt jedes Tiers.

Manakosten *– 4MP* ***Reichweite*** *– 3m (+1m = 2SP)*

Heilung

Erblühen – *Heilungszauber – Naturmagie – gelingt immer – 4SP*

Der Druide heilt das gewählte Ziel.

Manakosten - *2MP* ***Reichweite*** *- 3m (+1m = 1Sp)* ***Heilung*** *- 5LP (+2LP = 1SP)*

Wachstum – *Heilungszauber – Naturmagie – gelingt immer – 5SP*

Der Druide legt die Hand auf sein Ziel und Kanalisiert einen Heilungszauber. Schaden auf den Druiden unterbricht die Kanalisierung.

Manakosten pro Runde - *3MP* ***Heilung pro Runde -*** *10LP (+2LP = 1SP)*

Rückkehr aus der Geisterwelt – *Wiederbelebung – Naturmagie – gelingt immer – 10SP*

Der Druide nutzt eine Regenbogenblume und seine Verbindung zur Geisterwelt, um einen Charakter von den Toten zurück zu holen. Durch die Nutzung der Regenbogenblume und deren Nebenwirkungen, kann allerdings einer der folgenden negativen Effekte auftreten.

Augenzahl	Negativeffekt
1	kein negativer Effekt
2	Verlust von 5 Talentpunkten
3	Verlust aller nicht ausgerüsteter Gegenstände
4	Verlust aller EXP dieses Levels
5	Verlust von 5 Punkten bei Kampfwerten
6	kein negativer Effekt

Manakosten *– 20 MP*

Unterstützungszauber

Wurzelgeflecht – *Unterstützungszauber – Naturmagie - ATM – 3SP*

Der Druide lässt ein Wurzelgeflecht zu Füßen des Ziels entstehen, welches dieses „fesselt“ und somit bewegungsunfähig macht.

Manakosten *- 3MP* ***Chance auf „gefesselt“*** *- 20% (+10% = 1SP)*

Rat der Geister – *Unterstützungszauber -Lichtmagie – gelingt immer - 10SP*

Der Druide begibt sich in eine Trance in welcher sein Geist in die Geisterwelt übergeht und sein Körper versteinert. Er kann in dieser Form kann der Druide sich nicht bewegen. In der Geisterwelt hat der Druide verschiedene Möglichkeiten:

Macht der Ahnen – Grundschaden der nächsten Attacke x Anzahl der Runden

Weisheit der Ahnen – der Druide kann die Ahnen zum Gegner befragen

Meditation – regeneriert jede Runde 1W20 MP

Manakosten *- 8MP +2 pro Runde*

<u>Eins mit den Tiergeistern</u> – *Unterstützungszauber – Naturmagie – gelingt immer – 8SP*

Der Druide wird eins mit den Tiergeistern und nimmt die Form eines Tieres an. Dadurch kann er nur noch „Phantomklaue“ und „Biss der Bestie“ nutzen. Diese fügen nun allerdings doppelten Schaden zu und sind leicht verändert, je nach Tierform, die der Druide annimmt.

Tierform	Effekt 1	Effekt 2
Zitterfuchs	Angriffe gelten als Blitzmagie	"Chance auf.." ist nun auf "betäubt"
Moosbär	+RW in Höhe des Levels	10%Chance winzige und kleine Gegner sofort zu töten
Eiswolf	Angriffe gelten als Eismagie	"Chance auf.." ist nun auf "eingefroren"
Dümpeleber	stürmt nach Verwandlung zu beliebigem Gegner	Angriffe ignoriren RW in Höhe des eigenen Levels
Blutgeier	gilt als "fliegend"	ignoriert komplette RW bei blutenden Zielen

Manakosten *– 10 + 5 pro Runde in Tierform*