

Drachenherz – Grundpassive

Der Drachengeborene kämpft wie ein Drache und nutzt hierzu seine „Drachenklaue“. Dadurch kann der Drachengeborene keine Waffen tragen und seine TP, die er in „Kampftalente“ investieren würde, kann er stattdessen in seine „Drachenklaue“ investieren, um diese zu verstärken.

Drachenklaue – normaler Angriff – physisch – ATN – muss nicht gelernt werden

Der Drachengeborene schlägt mit seiner Drachenklaue zu und verletzt den Gegner im Nahkampf.

Schaden – 5 + 1W6 (+1 = 1 Kampftalentpunkt; eine Würfelerhöhung = 3SP

[1W6-1W8-1W10-1W12-2W6-2W8...]

Außerdem bestimmt die Abstammung seines Drachenherzens die Magie seiner Zauber und gibt einen gewissen Bonus.

Teros – Hauptmagie: Erde, Untermagie: Natur, Bonus: +1BLK pro Level

Aeros – Hauptmagie: Luft, Untermagie: Blitz, Bonus: +1ASW pro Level

Ingos – Hauptmagie: Feuer, Untermagie: Licht, Bonus: +1ATM pro Level

Aquos – Hauptmagie: Wasser, Untermagie: Eis, Bonus: +1MP pro Level

Passive

Drachenschuppen – passive – 8SP

Die Haut des Drachengeborenen wird eins mit der Drachenmagie die ihm inne wohnt. Dadurch verursachen bestimmte Angriffe gegen ihn weniger Schaden.

Hauptmagie – 0% weniger Schaden (+50% weniger Schaden = 8SP)

Untermagie – 50% weniger Schaden (+50% weniger Schaden = 8SP)

Angriffszauber

Gebrüll des (Haupt- bzw. Untermagie wählen) – Angriffszauber -jeweilige Magieart – ATM – 6SP

Der Drachengeborene lässt bei einem mächtigen Gebrüll das jeweilige Element kegelförmig aus seinem Mund entfahren und trifft alle Einheiten in Reichweite.

Manakosten – 6MP **Schaden** – 4W6 (+1W6 = 3SP) **Reichweite** – 2m x 1m (+2m x 1m = 6SP)

Chance auf „...“ = 10% (+10% = 3SP) Erde=“liegend“, Blitz=“betäubt“, Feuer=“brennend“, Eis=“eingefroren“

Drachenschweif – Angriffszauber – jeweilige Magieart – ATN – 4SP

Der Drachengeborene lässt einen magischen Schweif entstehen, mit welchem er alle Einheiten um sich herum trifft und eine Chance besteht, diese zu Boden zu werfen.

Achtung! Das Ziel kann hier statt ASW oder BLK zu nutzen auch versuchen auf eine Probe im „Springen“ zu würfeln. Dabei ist „Springen“ um ATN/5 des Drachengeborenen erschwert und der Drachengeborene muss kein ATN Wurf bestehen, da er bei Fehlschlag des Ziels automatisch trifft.

Manakosten – 5MP **Schaden** – 10+1W20 (+5 = 3SP; +1W20 = 5SP)

Chance auf „liegend“ – 80% (halbiert pro 2 Beine des Ziels mehr)

Drachenschwingen – Angriffszauber – jeweilige Magieart – ATM – 8SP

Der Drachengeborene lässt sich magische Drachenschwingen entstehen und schlägt sich mit einem mächtigen Schwung zusammen. Somit erzeugt er eine Magiewelle, die alle Einheiten vor ihm in einer Reihe trifft.

Manakosten – 6MP **Schaden** – 15 (+5 = 3SP) **Reichweite** – 3m (+1m = 1SP)

Drachenbiss – Angriffszauber – jeweilige Magieart – ATN – 3SP

Der Drachengeborene erzeugt einen Magischen Drachenkopf, mit welchem er den Gegner mit mächtige Drachenzähnen beißt und eine Chance hat, dass Ziel so zu verwunden, dass es blutet.

Manakosten – 3MP **Schaden** – 5 (+5 = 4SP)

Chance auf „blutend“ – 10% (+10% = 3SP)

Drachengestalt – Angriffszauber – jeweilige Magieart – gelingt immer – 10SP

Nachdem der Drachengeborene „Drachenklaue“, „Drachenschweif“, „Drachenschwingen“ und „Drachenbiss“ in einem Kampf genutzt hat, kann er für eine gewisse Zeit die volle Form eines Drachen annehmen. In dieser Gestalt gilt er als „riesig“ und seine ATN, ATF, ATM, RW und MW ist verdoppelt, während er nicht mehr ausweichen kann und sein BLK halbiert ist.

In Drachengestalt kann der Drachengeborene seine Angriffe und Zauber normal nutzen, allerdings sind deren Schaden verdoppelt (nach der Schadenkalkulation). Diese Transformation raubt ihm allerdings so viel Kraft, dass er nach der Rückverwandlung 5 Runden in den Status „schlafend“ hat und nicht geweckt werden kann.

Anzahl der Runden in Drachengestalt – 2 Runden (+1 alle 10 Level)

Erdbeben – Angriffszauber – Erdmagie – ATM – 8SP - **Teros**

Der Drachengeborene stapft so heftig auf den Boden, dass dieser um ihn herum beginnt zu beben.

Manakosten – 8MP **Schaden** – 2W20 (+1W20 = 4SP) **Durchmesser** – 3m (+2m = 3SP)

Chance auf „legend“ - 10% (+10% = 3SP)

Gewittersturm – Angriffszauber – Blitzmagie – ATM – 8SP – **Aeros**

Der Drachengeborene erzeugt ein heftiges Gewitter in einem bestimmten Umkreis um sich herum und Blitze treffen alle umliegenden Einheiten.

Manakosten – 8MP **Schaden** – 2W20 (+1W20 = 4SP) **Durchmesser** – 3m (+2m = 3SP)

Chance auf „betäubt“ - 10% (+10% = 3SP)

Feuertornado – Angriffszauber – Feuermagie – ATM – 8SP – **Ignos**

Der Drachengeborene umgibt sich mit einem Feuertornado und fügt so allen Einheiten um sich herum Schaden zu.

Manakosten – 8MP **Schaden** – 2W20 (+1W20 = 4SP) **Durchmesser** – 3m (+2m = 3SP)

Chance auf „brennend“ - 10% (+10% = 3SP)

Blizzard – Angriffszauber – Eismagie – ATM – 8SP – **Aquos**

Der Drachengeborene erzeugt einen heftigen Blizzard, welcher allen getroffenen Einheiten Schaden zufügt.

Manakosten – 8MP **Schaden** – 2W20 (+1W20 = 4SP) **Durchmesser** – 3m (+2m = 3SP)

Chance auf „eingefroren“ - 10% (+10% = 3SP)