

Attacken und deren Weiterentwicklung

(Weitere auf Absprache mit den Spielleitern)

www.larp-lausitz.de

Attacke	Beschreibung	Stufe	Schaden	Benötige AP zur Weiterbildung	Klasse
<i>Mit Bäumen sprechen</i>	Ermöglicht euch, euch im Wald besser zu orientieren, ihr bekommt dann Instruktionen von den Spielleitern, in welcher Richtung sich das Ziel befindet	1	-	7 (Erlernen)	Magier, Elfe, Assassin
<i>Tiergeist rufen</i>	Ermöglicht euch, einen Tiergeist zu rufen, der euch im Kampf unterstützt, macht euch Gedanken über die Darstellung :)	1	2	5 (Erlernen)	Magier, Elfe
		2	4	10	
		3	6	20	
<i>Feuerball</i>	Ermöglicht euch, Feuerbälle zu werfen, die euren Gegner verletzen, je höher die Stufe, desto größer die Feuerbälle (max. 2 Bälle pro Angriff)	1	3	10 (Erlernen)	(Magier), Assassin, Krieger
		2	5	20	
		3	8	30	
<i>Wasserball</i>	Ermöglicht euch, Wasserbälle zu werfen, die euren Gegner verletzen, je höher die Stufe, desto größer die Wasserbälle (max. 2 Bälle pro Angriff)	1	3	10 (Erlernen)	(Magier), Elf, Krieger
		2	5	20	
		3	8	30	
<i>Erdball</i>	Ermöglicht euch, Erdbälle zu werfen, die euren Gegner verletzen, je höher die Stufe, desto größer die Erdbälle (max. 2 Bälle pro Angriff)	1	3	10 (Erlernen)	(Magier), Assassin, Krieger
		2	5	20	
		3	8	30	

Attacke	Beschreibung	Stufe	Schaden	Benötige AP zur Weiterbildung	Klasse
Eisball	Ermöglicht euch, Eisbälle zu werfen, die euren Gegner verletzen, je höher die Stufe, desto größer die Eisbälle (max. 2 Bälle pro Angriff)	1	3	10 (Erlernen)	(Magier), Assassin, Krieger
		2	5	20	
		3	8	30	
Lichtball	Ermöglicht euch, Energiebälle zu werfen, die euren Gegner verletzen, je höher die Stufe, desto größer die Energiebälle (max. 2 Bälle pro Angriff)	1	3	10 (Erlernen)	(Magier), Assassin, Elfen
		2	5	20	
		3	8	30	
Finsternisball	Ermöglicht euch, Finsternisbälle zu werfen, die euren Gegner verletzen, je höher die Stufe, desto größer die Finsternisbälle (max. 2 Bälle pro Angriff)	1	3	10 (Erlernen)	(Magier), Assassin, Krieger
		2	5	20	
		3	8	30	
ACHTUNG!	Magier können maximal zwei verschiedene Arten von Bällen beherrschen, darunter ihr Elementarelement falls vorhanden und entweder Licht- oder Finsternisball!	-	-	-	-
Schrei	Verwirrt eure Gegner für einen Moment (siehe Schaden), sodass ihr Zeit habt, zu fliehen oder anzugreifen	1	3 Sek.	5 (Erlernen)	Krieger
		2	5 Sek.	7	
		3	7 Sek.	9	

Attacke	Beschreibung	Stufe	Schaden	Benötige AP zur Weiterbildung	Klasse
Licht	Blendet eure Gegner und macht sie für einen Moment (siehe Schaden) unschädlich	1	3 Sek.	5 (Erlernen)	Elfen
		2	5 Sek.	7	
		3	7 Sek.	9	
Lähmen	Ermöglicht euch, euren Gegner für einen Moment (siehe Schaden) zu lähmen	1	3 Sek.	5 (Erlernen)	Magier, Assassin
		2	5 Sek.	7	
		3	7 Sek.	8	
Nahkampf	Bildet euren Charakter speziell im Nahkampf weiter/spezialisiert ihn auch Nahkampf	1	-	7	alle
Distanzkampf	Bildet euren Charakter speziell im Distanzkampf weiter/spezialisiert ihn auch Distanzkampf	1	-	7	Alle
Waffenhieb	Ist die einfachste Attacke, die ihr mit eurer Waffe ausführt	1	1	-	alle
		2	2	10	
		3	3	20	
		4	5	30	
		5	7	40	
Harter Hieb	Verstärkt die Wirkung eurer Waffen bzw. deren Angriffe (keine magischen Angriffe!)	1	+2	20	Assassin, Krieger
		2	+5	30	
		3	*2	40	