Geistliche

Kleriker:

Grundfähigkeit: Konzentration (Zauberblock für ihn selbst)

1. Beschwörung: Obelisk der Erlösung: Heilschutzzauber + Chance auf Ausweichen
2. Fähigkeit: Reinheit: Reinigt
3. Fähigkeit: Böses hindern: verlangsamt Untote
4. Fähigkeit: Wiederbeleben: Belebt Verbündete wieder
5. Fähigkeit: Märtyrer: Opfert sich und heilt die anderen
6. Fähigkeit: Drohendes Unheil: verhindert schaden
7. Fähigkeit: Unerschütterlicher Glaube: Einheit heilt sich im Kampf)
8. Fähigkeit: Geistiger Focus: Einheit heilt sich beim Zaubern
9. Beschwörung: Segen der Seraphim: Ein Engel wird beschwören der zufällige Verbündete heilt + Inneresfeuer
10. Fähigkeit: Unsterblichkeit : Großer böser Voodo
11. Fähigkeit: Blenden (Stille): Einheiten können nicht angreifen
12. Fähigkeit: Läutern: Wandelt gegnerische Einheiten, um nur auf Dämon anwendbar
13. Fähigkeit: Siegel der Ergänzung: Mehr Leben und Mana im Gebiet

1 Ulti: Stoßgebet: Spieler bekommt Ausweichen, kritischen Schaden, Geschwindigkeitsbonus

2 Ulti: Heiliger Wille: Verhindern Gruppenschaden

Nerkomant:

Grundfähigkeit: Passiv beschwört alle X sec einen Kadaver

1. Fähigkeit: Ruf ins Grab: Skelettarme halten einen fest (roots)
2. Beschwörung: Dunkler Diener: Beschwört einen Zombie Kannibalismus
3. Beschwörung: Dämonen Diener: Beschwört einen Dämonen
4. Fähigkeit: Seelendiestahl: Entzieht Leben & Mana Kadaver bewegt sich zum Nekromanten
5. Fähigkeit: Sünde: Schaden wird auf den Gegner zurückgeworfen
6. Fähigkeit: Seuche: Monstrosität
7. Fähigkeit: Parasit: Parasit
8. Fähigkeit: Todespackt: Kannibalismus
9. Fähigkeit: Leichenexplusion: Ein Diener explodiert und macht Schaden
10. Beschwörung: Beschwörung: Aus allen Leichen werden Diener
11. Beschwörung: Tor zur Unterwelt: Beschwört Diener
12. Fähigkeit: Meister der Nekromantie: Eigene Diener werden gestärkt
13. Fähigkeit: Todeshauch: Todesmantel

1 Ulti Verdammnis: Das Ziel verliert Lebenspunkte aus den Leichen kommen Diener die ihn Angreifen

2 Ulti Epidemie alle 2 sec bekommen Gegner Schaden stirbt eine Einheit (bleibt halt)

Druide:

Grundfähigkeit: Regeneration (heilt Leben und Mana bei sich selbst)

1. Fähigkeit: Dornen der Tiefe: (Aufspießen)
2. Fähigkeit: Tierkunde: (gibt neue Fähigkeiten in der Tiergestallt)
3. Fähigkeit: Zorn des Waldes: (Heuschrecken-Schwarm)
4. Fähigkeit: Kräutermedizin: (Verjüngung)
5. Fähigkeit: Erwachen des Waldes: (Stampede mit Hirschen)
6. Fähigkeit: Waldfeenzauber: (Heilwelle)
7. Fähigkeit: Fäuste aus Eisenholz: (stärkt Verbündete oder sich selbst)
8. Fähigkeit: Wohltat: (Heilregen)
9. Beschwörung: Dryadenqulle (heilt) Explosive Vegetation (kleiner Wald wird beschworen) (Dauer: 2min 30sec Abklingzeit: 5 min) <-Änderung?
10. Beschwörung: Druidenkrieger (aus der Quelle beschwören? Ein Zauber?)
11. Beschwörung: Dryaden
12. Verwandlung: Bärengestalt: Tollwut: Spieler bekommt einen Schadensbonus und eine höhere Angriffsgeschwindigkeit Gebrüll: Spieler und Verbündete bekommen einen Schadensbonus Prankenhieb: Der Gegner wird gelähmt und bekommt Schaden Ansturm: ähnlich wie Windlauf, man wird nicht unsichtbar
13. Verwandlung: Rabengestalt Rabenjunges: mechanisches Tier deckt unsichtbares auf Wirbelsturm: Gegner wird ausergefecht gesetzt Windlauf: Spieler wird unsichtbar und bekommt einen Geschwindigkeitsbonus Flügelscherben: Dolchfächer

1 Ulti Waldfestung (Festungshain + Baumwächter (Kampfturm)) (Dauer: 3min Abklingzeit: 7 min)

2 Ulti Alpha (Tiergestalt wird gestärkt)

Krieger

Waldläufer

Grundfähigkeit: Eins mit der Natur (Schattenmimik)

1. Fähigkeit: Giftpfeile: Gegner wird verlangsamt und bekommt langsam Schaden Dauer 1 min Abklingzeit 1min 30 sec
2. Fähigkeit: Schnellfeuer: Angriffsgeschwindigkeit wird erhöht Dauer: 30 sec Abklingzeit: 1min
3. Fähigkeit: Gezielter Schuss: Schadensbonus auf den nächsten Angriff Dauer: Abklingzeit: 15 sec
4. Fähigkeit: Festnageln: Stun + Verkrüppeln
5. Fähigkeit: Agilität: Chance auf einen kritischen Treffer und Ausweichen
6. Fähigkeit: Elfengesang: Ziel schläft ein Dauer: Abklingzeit: Stufenabhängig
7. Fähigkeit: Sprinten: Bonus auf die Bewegungsgeschwindigkeit Dauer: Abklingzeit: Stufenabhängig
8. Fähigkeit: Scheintod: Gegner sehn den Spieler als Toten an, wenn die Fähigkeit endet werden alle Gegner in der Nähe gelähmt Dauer: Abklingzeit: Stufenabhängig
9. Fähigkeit: Erkunden: Spieler teilt die Sicht mit allen Tieren im Spiel Dauer: Abklingzeit: Stufenabhängig
10. Beschwörung: Stachelfalle: Einheiten bekommen schaden und werden gelähmt Dauer: St.ab. Abklingzeit: 45 sec
11. Beschwörung: Spinnennetz: Die Einheit wird festgehalten
12. Lebendiges Spinnennest: Aus der eingesponnen Einheit kommen so lange Spinnen bis sie stirbt jedes Mal wenn eine Spinne erschaffen wird bekommt die Einheit schaden. Die Spinnen greifen alle gegnerischen Einheiten an außer den Befallenen. (alle Spinnen haben einen Giftangriff) Kann man nur auf eine Einheit zaubern die mit einem Spinnennetz festgehalten wird
13. Beschwörung: Weberknecht: Zerfetzen: der Gegner wird am Boden fixiert und bekommt sehr viel Schaden Ausweichen: Ausweichen Vergiften: Gegnerische Einheit bekommt solange schaden bis die Einheit stirbt Dauerhafter Tiergefährte

1. Ulti Aufstieg der Spinnenkönigin:

Kannibalismus: Die Spinnenkönigin frisst den Weberknecht, sie wird dadurch komplett geheilt und bekommt einen Bonus auf alle Attribute

Spinnennetz: Die Einheit wird festgehalten

Lebendiges Spinnennest: Aus der eingesponnen Einheit kommen so lange Spinnen bis sie stirbt jedes Mal wenn eine Spinne erschaffen wird bekommt die Einheit schaden. Die Spinnen greifen alle gegnerischen Einheiten an außer den Befallenen. (alle Spinnen haben einen Giftangriff) Kann man nur auf eine Einheit zaubern die mit einem Spinnennetz festgehalten wird

Todbringendes Monster: Die Spinne gerät in eine Raserei die 50 Sekunden andauert in dieser Zeit kann sie nicht sterben und bezaubert werden und erhält einen Bonus auf die Angriffsgeschwindigkeit, Bewegungsgeschwindigkeit und den Schaden. Nach der Raserei stirbt die Spinne in 10 sec fals sie nicht einen Weberknecht frisst

2. Ulti Meisterschütze: Alle Verbündeten machen einen höheren Fernkampfschaden Die Pfeile des Waldläufers machen prozentualen schaden jeder Schuss kostet 4% Mana und machen 10% Schaden

Drachentöter

Grundfähigkeit: Zorn: 50% schneller Angreifen 30% mehr schaden Dauer 30 sec Abklingzeit 1 min

1. Fähigkeit: Abschlachten: Der Drachentöter macht Flächenschaden, bekommt einen Schadensbonus und einen Malus auf die Angriffsgeschwindigkeit
2. Fähigkeit: Veteran: Kritischerschlag
3. Fähigkeit: Koloss: Stärke und Rüstungsbonus
4. Fähigkeit: Zerstörer: Hieb
5. Fähigkeit: Drachenplattenrüstung: Harthaut
6. Fähigkeit: Axtwurf: Schockwelle
7. Fähigkeit: Braumeister: Heilt und gibt einen Bonus auf die Angriffsgeschwindigkeit
8. Fähigkeit: Verhöhnen: Alle Gegner in der Nähe greifen ihn an
9. Fähigkeit: Wuchtiger Schlag: Eine Einheit bekommt viel Schaden und wird gelähmt
10. Fähigkeit: Reserve: Spieler bekommt einen Bonus auf Schaden und Bewegungsgeschwindigkeit, wenn seine Leben unter 20% - 55% fallen
11. Fähigkeit: Brutaler Schlag: nach jedem fünften Schlag schlägt der Spieler mit 50% - 250% den bis dahin gemachten Schadens zu
12. Fähigkeit: Verstümmeln: Der Gegner erleidet über die Zeit Schaden
13. Fähigkeit: Sprungangriff: Der Barbar springt in die Gegner und schleudert sie zu Boden

1 Ulti Titanenschlag: Der Bossgegner wird 3 gelähmt und verliert 40% vom Leben Abklingzeit 2min

2 Ulti Blutrausch: Der Drachentöter schlägt mit blinder Wut zu macht mehr schaden verliert allerdings dabei Lebenspunkte bis zu einem gewissen Wert.

Ritter

Grundfähigkeit: Held: heilt sich komplett bekommt einen Schadensbonus Dauer 30 sec Abklingzeit 2 min

1. Aura: Drill: Verbündete Einheiten bekommen einen Schadensbonus
2. Aura: Anführer: Rüstungaura
3. Aura: Kampfesruhm: Vampiraura
4. Fähigkeit: Eisernehaut: Stachelpanzer
5. Fähigkeit: Selbstlosigkeit: Schaden der auf Verbündete geht wird zum Teil auf ihn geleitet
6. Fähigkeit: Verspotten: Gegner greifen den Spieler an Schaden wird reduziert
7. Fähigkeit: Block: Harthaut (ohne Magie)
8. Fähigkeit: Stich: Gegner bekommt Schaden
9. Fähigkeit: Ansturm: Gegner erleidet Schaden und wir betäubt
10. Fähigkeit: Glorreiche Hymne: Gebrüll
11. Beschwörung: Kriegerdenkmal: Alle Einheiten können nicht mehr angreifen
12. Fähigkeit: Rundumschlag: Alle Einheiten in seiner Nähe erleiden Schaden
13. Fähigkeit: Schmerztrotzen: Erhält Lebenspunkte und Schadensreduzierung

1 Ulti Reinkarnation Held wird wiederbelebt

2 Ulti Schrei nach Gnade: Gegner machen weniger Schaden Verbündete erhalten einen hohen Rüstungsbonus

Magier

Elementarmagier

Astrahlwandler:

Geistwesen Phasenverschiebung

Grundfähigkeit: Astrahlgestalt

1. Beschwörung: Kobold-Magier: Wächter: Ein Wächterschutzzauber wird beschworen der unsichtbare Einheiten aufdeckt Geistverbindung: Eigene und verbündete Einheiten teilen miteinander den Schaden
2. Beschwörung: Geisterverschmeltzung: 3 Kobold-Magier werden zu einen Koboldmeister
3. Beschwörung: Seelengießerei: Koboldiener (wie Goblinfabrik explusion wie Irrwische)
4. Fähigkeit: Geisterriss: Einheit wird astrahl und bekommt mit der Zeit schaden
5. Fähigkeit: Geisterturm: unbewegliche Einheit die Fernkampfschaden macht
6. Fähigkeit: Zwielicht: eigene beschworene Einheiten machen mehr Schaden Gegner machen weniger schaden
7. Aura: Nebel: Alle gegnerischen Einheiten werden verlangsamt
8. Fähigkeit: Seelensturm: Einheiten werden zu einem Punkt gezogen und bekommen dabei schaden
9. Fähigkeit: Parallelerscheinung: Kopie von einer Einheit (nicht-helden?))
10. Fähigkeit: Gedankenverdrehung: Die Einheit wird eine Zeitlang übernommen
11. Fähigkeit: Einsicht: Der Spieler geht in die gegnerische Einheit und kontrolliert sie
12. Fähigkeit: Meister der Ahnen: Manawiederherstellung der Spieler opfert eine eigene beschworene Einheit und stellt so wieder Mana her
13. Fähigkeit: Verwandlung: Hexerei nur in einen Irrwisch
14. Fähigkeit: Kettenbann: wie Kettenblitz mit Einheitenbann

1. Ulti: Ruf in die Geister Welt: Alle Einheiten in einem Gebiet werden Astrahl der Astrahlwandler wird zum Avatar (Dauer: 1min 45sec Abklingzeit: 7 min)

2. Ulti: Ahnenarmageddon (Tod und Verfall nur gegen Gegner)

Zauberer

Altern

PvP Charakter

Anderes:

Beschwörungsritual