ROLLENANALYSE

Alle sechs Rollen besitzen ganz individuelle Fähigkeiten, und alle gewähren dem Charakter einen speziellen Vorteil, der Rollenbonus genannt wird. Zusätzlich dazu kommen auch die anderen Gruppenmitglieder in den Genuss gewisser, wenn auch nicht ganz so stark ausgeprägter Vorteile.

Wenn Sie bei einer Kristariumserweiterung die Verbesserung „Bonus +“ auswählen, wird die passive Rollen-Eigenschaft noch weiter verstärkt. Serah und Noel sind auch in der Lage, spezielle Accessoires zu benutzen, die zusätzliche Verbesserungen bewirken – allerdings erstreckt sich deren Wirkung nicht auf die Gefährten.

Bei den folgenden Tabellen können Sie davon ausgehen, dass der kumulative Effekt eines Paradigmas, bei dem zwei oder drei Gruppenmitglieder die gleiche Rolle spielen, additiv und nicht multiplikativ ist. Einzige Ausnahme dieser Regel ist der Verteidiger-Bonus. Ein Beispiel: Bei einem Paradigma mit zwei Brechern, beide mit BRE-Bonus+ und keinen Accessoires, berechnet sich der Gesamtbonus nach der Formel: 110 % (eigener BRE-Bonus+) + 5 % (Bonus des anderen Brechers) = 115 %, was einem Schadensmultiplikator von 2,15 entspricht. Bei Verteidigern hingegen sind die aufgeführten Werte für die Schadensreduktion reine Multiplikatoren. Bei zwei Verteidigern ohne Bonus+ und Accessoires beträgt die Schadensreduktion für jeden Gefährten 44 % (0,60 x 0,93 = 0,56).

BRECHER

Der Brecher hat in erster Linie die Aufgabe, mit starken, elementneutralen Attacken massiven Schaden anzurichten. Zudem sind Brecher am besten in der Lage, den ständig sinkenden Serienbalken aufzuhalten, sodass die Gruppe besser auf den Schockwert hinarbeiten kann.

Der Bonus des Brechers erhöht den Schaden aller Angriffe und Zauber.

BRECHER-BONUS

ROLLENBONUS	SCHADENSWERT (SELBST)	SCHADENSWERT (GEFÄHRTEN)	SCHADENSWERT MIT BRECHER-RUBIN (SELBST)
Standard	100 %	+5 %	105 %
Bonus+	110 %	+5 %	115 %
Bonus++	120 %	+8 %	125 %

VERHEERER

Die Stärke eines Verheerers liegt in der Steigerung des feindlichen Serienbonus, wodurch alle folgenden Angriffe höheren Schaden verursachen und der Gegner näher an den Schockzustand herangebracht wird. Dafür stehen dem Verheerer eine ganze Reihe elementarer Zauber und physischer Attacken zur Verfügung. Allerdings sind sie allein nicht in der Lage, den Serienbalken zu stabilisieren. Durch die Ausbeutung elementarer Schwächen können Verheerer auch nennenswerten Schaden verursachen. Besonders in Kombination mit dem Morbid-Zauber des Manipulators vermag das äußerst wirkungsvoll zu sein.

Der Bonus des Verheerers sorgt dafür, dass Angriffe und Zauber den Serienbonus deutlicher erhöhen.

VERHEERER-BONUS

ROLLENBONUS	SERIENBONUS (SELBST)	SERIENBONUS (GEFÄHRTEN)	SERIENBONUS MIT VERHEERER-SAPHIR (SELBST)
Standard	+1,0 %	+0,1 %	+1,5 %
Bonus+	+2,0 %	+0,1 %	+2,5 %
Bonus++	+3,0 %	+0,2 %	+3,5 %

VERTEIDIGER

Der Verteidiger spielt den Beschützer seiner Kameraden. Er zieht die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich und verkraftet Attacken, die für andere Charakter-Rollen zum Verhängnis werden würden. Durch seine „Sphäre“-Fertigkeiten wird die hohe Schadensresistenz noch weiter gesteigert. Sie sollten aber immer daran denken: Sobald der Verteidiger seine Rolle wechselt, verflüchtigt sich der Provozieren-Effekt augenblicklich, wodurch es den Gegnern sofort wieder freisteht, andere Gruppenmitglieder anzugreifen.

Der Bonus des Verteidigers verbessert die Resistenz gegenüber physischem und magischem Schaden sowie Blutschaden.

VERTEIDIGER-BONUS

ROLLENBONUS	SCHADENSMENGE NORMAL/ BLUTSCHADEN (SELBST)	SCHADENSMENGE NORMAL/ BLUTSCHADEN (GEFÄHRTEN)	SCHADENSMENGE NORMAL/BLUTSCHADEN MIT VERTEIDIGER-TOPAS (SELBST)
Standard	-40/-30 %	-7/-5 %	-43/-33 %
Bonus+	-45/-33 %	-7/-5 %	-48/-36 %
Bonus++	-50/-36 %	-9/-7 %	-53/-39 %

HEILER

Der Heiler kümmert sich um die Gesundheit der Gruppe, indem er verlorene TP wiederherstellt, besiegte Verbündete wiederbelebt und Negativzustände entfernt. Da die Gruppe nach jedem Kampf automatisch vollständig geheilt wird, lässt man es öfters mal darauf ankommen und versucht, den Feind unter Verzicht auf Heilung mit aller Macht in die Knie zu zwingen – aber wenn die Erfolgsaussichten trübe sind, benötigen Sie die Dienste eines Heilers, der das Überleben der Gruppe sichert.

Der Bonus des Heilers steigert die Wirkung von Heilzaubern und auch der Vitalsphären-Fertigkeit von Verteidigern.

HEILER-BONUS

ROLLENBONUS	HEILWIRKUNG (SELBST)	HEILWIRKUNG (GEFÄHRTEN)	HEILWIRKUNG MIT HEILER-SMARAGD (SELBST)
Standard	+10 %	+5 %	+15 %
Bonus+	+20 %	+5 %	+25 %
Bonus++	+30 %	+8 %	+35 %

AUGMENTOR

Der Augmentor verbessert mit seinem Zauber die Effektivität der Gruppe. Dabei kann es sich um eine Erhöhung des Schadensausstoßes, der Abwehrkräfte oder der Widerstandskraft gegenüber Unterbrechungen oder Negativzuständen handeln. Spezielle Fertigkeiten schützen Ihre Gruppe vor starken elementaren Attacken oder versehen elementneutrale Angriffe (wie zum Beispiel die physischen Schläge eines Brechers) mit einer Elementwirkung, sodass Schwächen des Gegners noch wirkungsvoller ausgenutzt werden können.

Augmentoren werden am besten gleich zu Beginn des Kampfes eingesetzt, damit die Gruppe möglichst viel von den Verbesserungen hat. Allerdings haben Positivzustände eine begrenzte Wirkungsdauer, sodass Sie regelmäßig auf die Dienste des Augmentors zurückgreifen müssen.

Der Bonus des Augmentors verlängert die Wirkungsdauer aller Positivzustände.

AUGMENTOR-BONUS

ROLLENBONUS	WIRKUNGSDAUER (SELBST)	WIRKUNGSDAUER (GEFÄHRTEN	WIRKUNGSDAUER MIT AUGMENTOR-AMETHYST (SELBST)
Standard	+0 %	+5 %	+20 %
Bonus+	+15 %	+5 %	+35 %
Bonus++	+30 %	+8 %	+50 %

MANIPULATOR

Ein Manipulator versucht, den Gegner durch Negativzustände (auch Debuffs genannt) zu schwächen. Er kann auch Positivzustände des Gegners entfernen, indem er die Bann-Fertigkeit oder den gegensätzlichen Negativzustand benutzt. So kann zum Beispiel durch Deprotes ein aktiver Protes-Zustand des Feindes aufgehoben werden. Wichtig ist, dass die Analyse eines Gegners vollständig abgeschlossen wird, um in Erfahrung zu bringen, welche Negativzustände bei diesem (keine) Aussicht auf Erfolg haben. Dies verbessert auch die Effektivität automatisch gesteuerter Manipulatoren.

Manipulatoren verstehen sich auch recht gut auf die Stabilisierung des Serienbalkens, ähnlich wie ein Brecher. Anders als der Brecher verursachen sie mit ihren Aktionen allerdings nicht besonders viel Schaden. Aber sie besitzen die besondere Fertigkeit, beim Gegner Blutschaden zu erzeugen. Das ist besonders wertvoll bei langen, zermürbenden Gefechten mit sehr widerstandsfähigen Feinden (besonders solchen, die sich selbst heilen können).

Eine besondere Eigenschaft der Debuffs ist, dass jede erfolgreiche Wirkung beim Serienbalken als zusätzlicher Treffer gilt, der den Serienbonus und die Seriendauer erhöht. Dieser Effekt ist nicht immer deutlich sichtbar, aber dennoch sehr wertvoll.

Der Bonus des Manipulators erhöht die Erfolgsaussichten beim Verursachen von Negativzuständen.

MANIPULATOR-BONUS

ROLLENBONUS	ERFOLGSCHANCE (SELBST)	ERFOLGSCHANCE (GEFÄHRTEN)	ERFOLGSCHANCE MIT MANIPULATOR-OPAL (SELBST)
Standard	+0 %	+5 %	+20 %
Bonus+	+15 %	+5 %	+35 %
Bonus++	+30 %	+8 %	+50 %

GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
ZEITACHSE
REISEFÜHRER
STRATEGIE & ANALYSE
INVENTAR
GEGNER
EXTRAS
INDEX
TAKTIKEN
PARADIGMEN & ROLLEN
KRISTARIUM
CHARAKTER-ENTWICKLUNG
GEZÄHMTE MONSTER
FERTIGKEITEN
ZEITSPALT-RÄTSEL

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED