

Mechaniken Glück, Bluten, Parieren

Glück

Jeder Punkt Glück, den du hast, gewährt dir einen weiteren Versuch bei den meisten zufallsbasierten Ereignissen (RNG), um ein günstiges Ergebnis zu erzielen.

Wenn du beispielsweise eine 20%-Chance für einen kritischen Treffer verfehlst, erhältst du eine weitere 20%-Chance, um es erneut zu versuchen!

Das Gegenteil gilt auch: Bei negativem Glück bekommst du bei einem erfolgreichen Versuch eine erneute Chance auf ein negatives Ergebnis.

Werte bei negativem und positivem Glück:

-2 Glück	-1 Glück	Basis Chance	1 Glück	2 Glück
0.0125%	0.25%	5%	9.7%	14.2%
0.1%	1%	10%	19%	27.1%
0.33%	2.25%	15%	27.7%	38.5%
0.8%	4%	20%	36%	48.8%
2.7%	9%	30%	51%	65.7%
6.4%	16%	40%	64%	74.4%
12.5%	25%	50%	75%	87.5%
21.6%	36%	60%	84%	93.6%
34.4%	49%	70%	91%	97.3%
51.2%	64%	80%	96%	99.2%
72.9%	81%	90%	99%	99.9%

Für negatives Glück wird die Erfolgswahrscheinlichkeit durch $(\text{chance}^{\text{luck}})$ berechnet.
Für positives Glück lautet die Erfolgswahrscheinlichkeit $(1 - (1 - \text{chance})^{\text{luck}})$.

Bluten ☐☐

Bluten ist ein Status-Effekt, der ausgelöst werden kann. Es hat eine Chance, Dauer und Tick-Schaden.

Wenn Bluten ausgelöst wird, verursacht es alle 40 Ticks Schaden, wobei dieser Rüstungen ignoriert.

Wenn Bluten erneut zugefügt wird, während das Ziel bereits blutet, wird die Dauer zurückgesetzt und die Tick-Geschwindigkeit um 5 Ticks erhöht, bis zu 4-mal.

Das bedeutet, dass das Opfer bei fünfmaliger Bluten-Infizierung innerhalb kurzer Zeit doppelt so schnell blutet.

Parieren ☐☐

Parieren ist eine aktive Fähigkeit, die als einer der Boni im Leichte Waffen-Fähigkeitenbaum freigeschaltet wird.

Sie wird durch Rechtsklick mit einer (leichten) Waffe aktiviert.

Für kurze Zeit nach der Aktivierung, wenn du von einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff getroffen wirst, wehrst du diesen Angriff ab, nimmst reduzierten Schaden und schwächst den Gegner (es sei denn, es war ein Fernkampfangriff).

Diese Schwächungen umfassen standardmäßig Verlangsamung, Schwäche und reduzierte Rüstung. Falls du jedoch kurz nach der Dauer des Parierens getroffen wirst, wirst du selbst geschwächt.

Version #3

Erstellt: 10 Oktober 2024 09:06:15 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 10 Oktober 2024 16:41:40 von fluffyflean