

·LATISTA·

FÖRÄNDRINGAR XXII SALAMANTH

Säsong XXII innebär lanseringen av en ny ras: Salamanth. Utöver den nya rasen innebär det även ny typ av klassifiering bland raserna i Stenhem: **kallblod**, som inkluderar **salamanth och odöd**. Nedan kan listas detaljer för rasen, samt övrig utrustning som introduceras i spelet i samband med rasen.



SALAMANTH

Rasen har funnits i åtanke länge och nu känner vi att tiden är mogen för lansering. Tanken är förutom att skapa en gladiator typ med en spännande och alternativ identitet till de befintliga, samtidigt försöka skapa ännu en liten morot till de spelare som väljer att lägga ned mer tid på spelet. Rasen har därför en karaktär där den som spelar mycket blir mer belönad med Salamanther än med andra raser.

Egenskaper

- Hälsa: +25%
- Styrka: -10%
- Uthållighet: +/- 0%
- Initiativ: +20%
- Undvika anfall: +10%
- Tur: +30%
- Inlärning: - 100%
- Disciplin: +/- 0%

Vapenfärdighet

- Yxa: 0%
- Svärd: 0%
- Hammare: 10%
- Stavar: 10%
- Sköld: -10%
- Stick: 10%
- Kätting: -10%

PT-potential: 0%

Grundvikt: 1 KV

Sköldhandsskada: 85%

·LATISTA·

Rasförmågor

Salamanth har två rasförmågor, en aktiv som aktiveras i strid och en passiv som påverkar deras möjlighet till extra erfarenhet och åldring.

Aktiv förmåga: Vulkanöns ande

Salamanthers aktiva förmåga ger dem chansen att i strid påkalla vulkanöns ande. De har initialt **20%** chans att aktivera förmågan varje runda. Har den redan aktiverats en gång sjunker chansen till **15%**. Efter att ha aktiverats två gånger i en strid sjunker chansen till **10%** och förblir så resten av striden oavsett hur många gånger den aktiveras.

Vulkanöns ande har sedan fyra olika utfall, samtliga utfall gäller endast rundan de aktiveras.

Effekt	Grad 1-19	Grad 20-39	Grad 40+
Skada motståndaren	1-3	4-6	4-10
Regenera kroppspoäng	3-5	5-8	10
Ökad vapenfärdighet	30%	30%	30%
Skada sig själv	3-5	5-8	10

Passiv förmåga:

Salamanther är oförmögna att tillgodogöra sig extra erfarenhet från strider, både från inlärningsförmåga eller andra effekter. I gengäld får de extra stor bonus i smidighetsegenskaperna undvika anfall och initiativstyrka vid åldring till vuxen ju högre grad de når.

- Ingen extra erfarenhet från strid
- 1% additiv bonus i egenskaperna undvika anfall och initiativstyrka i vuxenbonus per grad över 30

·LATISTA·

Åldring

Salamanth har en åldring likt gobliner och har likaså en relativt stark vuxenbonus, även utan den passiva rasförmågan.

- Vuxen 14 dagar
- Medelålders 26 dagar
- Gammal 39 dagar
- Uråldrig 47 dagar

Egenskap	Vuxen	Medålders	Gammal	Uråldrig
Hälsa	+7%	-5%	-8%	-12%
Styrka	+12%	-5%	-8%	-12%
Uthållighet	+7%	-5%	-8%	-12%
Initativstyrka	+3%	-5%	-9%	-12%
Undvika anfall	+2%	-5%	-9%	-12%
Vapenfärdighet	+/- 0%	+/- 0%	-5%	-10%

OBS! Ovan värden är utan den passiva rasförmågan som ökar bonusen i initativstyrka och undvika anfall vid vuxen med 1% för varje grad över 30.

·LATISTA·

NY UTRUSTNING

En ny ras innebär givetvis också ny utrustning. Nedan listas alla nya vapen, rustningar, föremål och mixturer som introduceras tillsammans med den nya rasen. En del av dem är för både **odöda** och **salamanther**, det vill säga kallblod.

Den nya utrustningen hittas passande nog hos den förste kände salamanthen i Stenhem: **Lirak Thessar**. Undantag bland utrustningen nedanför är markerat i parentes.

VAPEN

Ny **Vulkandolk** (Salamanth)

Ny **Salamanthglav** (Salamanth)

Ny **Kallblodsspjut** (Salamanth och Odöd)

Ny **Kallblodspik** (Salamanth och Odöd)

Ny **Eldsmiden stridshammare** (Salamanth)

Ny **Djungelpåk** (Salamanth)

Ny **Kallblodshammare** (Salamanth och Odöd)

Ny **Kallblodsslägga** (Salamanth och Odöd)

Zenitslägga

Raskrav: Alv, Människa → Alv, Människa, Salamanth

FÖREMÅL

Ny **Vulkanöns essens** (Odöd) (Derbur Dödgrävare)

Ny **Liraks kallblodskedja** (Salamanth och Odöd)

Ny **Kallblodsamulett** (Salamanth och Odöd)

Ny **Kallblodsring** (Salamanth och Odöd)

Ny **Whiwintand** (Salamanth) (Föremålsmide)

MIXTURER

Ny **Mystisk värdshusdryck** (Salamanth)(Alkemi)