# ShopTitan – Geist-Verzauberungen

die Tabelle ist eine Momentaufnahme, wir fortlaufend aktualisiert

	Geist	Effekt	Wirkung	Entwicklung zu
1	Bockgeist	Verteidigung	5 %	Nashorn
2	Ochse	Leben	3 %	zähes Gürteltier
3	Wolf	Angriff	5 %	Weise Eule
4	Katze	Ausweichen	2 %	träges Nilpferd
5	Adler	Chance Krit. Treffer	2 %	Echse
6	Viper	Stärke Krit. Schaden	15 %	belastbares Pferd
7	Mondras Tücke	Vert + Angr gg. Bosse	20 %	
8	Hase	Leben + Ausweichen	2 % + 1%	

Geist	Effekt	Wirkung	Entwickelung zu
Nashorn	Bedrohung	5,00 %	Hai
zähes Gürteltier	tödl. Treffer überleben	15,00 %	Mammut
Weise Eule	EP in Ini	5,00 %	Walross
träges Nilpferd	Ruhezeitdauer	-1,00 %	Löwenstolz
Echse	Regeneration pro Runde	3 LP	Dinosaurier
belastbares Pferd	Zerbrechwahrscheinlichkeit	-20,00 %	Bär

Effekt	wirkung	Entwickelung zu
Angriff wenn Gegner LP unter 50%	20,00 %	Krakengeist
/erteidigung + Bedrohung	10,00 %	Karfunkel-Geist
∟eben + Zerbrechwahrscheinlichkeit	5% + 30%	Tarasque-Geist
Angriff + Ausweichen	5 + 1%	Chimärengeist
- Angriff in der 1. Runde	25,00 %	Hydra-Geist
_ebenskraft = Angriff und Leben	5% + 15 Pkt	Phönix
\ \ \	ngriff wenn Gegner LP unter 50% erteidigung + Bedrohung eben + Zerbrechwahrscheinlichkeit ngriff + Ausweichen Angriff in der 1. Runde	ngriff wenn Gegner LP unter 50% 20,00 % erteidigung + Bedrohung eben + Zerbrechwahrscheinlichkeit ngriff + Ausweichen Angriff in der 1. Runde 20,00 % 50,00 % 50,00 %

Effekt	Wirkung	Entwickelung zu
Angriff	100 Pkt + 10%	
Ausweichen + Krit Trefferwahrscheinlichkeit	2% +2 %	
Leben + Zerbrechwahrscheinlichkeit	+20% - 50%	
Angriff + Krit. Schaden	+10% + 10%	
Verteidigung + Leben	100 Pkt + 25 Pkt	
Leben + LP-Reg.	4 % + 3 Pkt	
	Angriff Ausweichen + Krit Trefferwahrscheinlichkeit Leben + Zerbrechwahrscheinlichkeit Angriff + Krit. Schaden Verteidigung + Leben	Angriff 100 Pkt + 10% Ausweichen + Krit Trefferwahrscheinlichkeit 2% +2 % Leben + Zerbrechwahrscheinlichkeit +20% - 50% Angriff + Krit. Schaden +10% + 10% Verteidigung + Leben 100 Pkt + 25 Pkt