

# FEUERSTURM UND MAGISCHER SCHLAG



STAND: PATCH 2.43.00

## ZUSAMMENFASSUNG

- Primärangriffe: Feuersturm + Magischer Schlag
- Aspekte: Feuer + Arkan
- Buffs: Feuerhaut + Regenerationskraft
- Ausrüstung: Zauberstab + Schild
- weitere Kampfkünste: Meteor + Teleport

## ABKÜRZUNGEN

- Cap: "Gipfel", also so hoch wie möglich => entsprechend des Charakterlevels
- KK: Kampfkunst, bspw. Feuerball, Feurdämon, Eissplitter, Magischer Schlag etc.
- KK-Lvl: Kampfkunst-Level, wie viele Runen man in eine KK eingelesen hat
- MS: Magischer Schlag
- FS: Feuersturm
- Rega-Buff: der Buff Regenerationskraft
- Rega-Zeit: Regenerationszeit
- Mod: Modifikation, die Spezialisierungen von KK, die man wählen kann
- Malus: Gegenteil von Bonus
- Schwibbel: Mount der Hochelfe, der Feendrache ;)

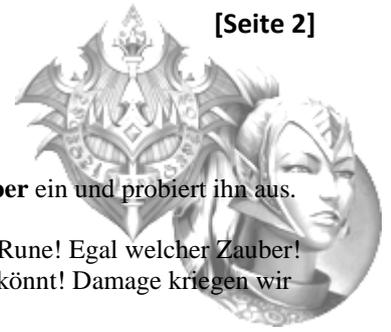
## GRUNDSÄTZLICHES

Mit der Zeit update ich alle Informationen natürlich. So hat sich gerade an den Fertigkeiten bereits so einiges getan, von dem ich selber nicht profitieren konnte, hab mich also ein wenig verskillt... ihr bekommt aber natürlich meine neuesten Erkenntnisse geboten! Wenn ihr eine Frage nach etwas Speziellem habt: Stellt sie ruhig.

Also, los gehts, hier die **Inhaltsübersicht**:

1. Runen und Modifikationen	Seite 2
2. Fertigkeiten	Seite 4
3. Attribute	Seite 5
4. Spielweise	Seite 5
5. Ausrüstung	Seite 6
6. Schmieden	Seite 6
7. Gott	Seite 7
8. Reittier	Seite 7
9. Übersichtsbilder ausgewählter Level	(nur auf <a href="http://www.sacred-legends.de">www.sacred-legends.de</a> zu sehen)

Anhang (Beispiele für Fertigkeiten und Attribute)	Seite 8
---	---------



## 7. RUNEN UND MODIFIKATIONEN

Generell gilt: Ihr solltet alles einmal ausprobiert haben, also lest **erst mal eine Rune in jeden Zauber** ein und probiert ihn aus. Priorität haben trotzdem natürlich die Primärangriffe Feuersturm und Magischer Schlag.

Ansonsten gilt ebenfalls generell: Erstmal auch bei wichtigen Sachen: um Gottes Willen nur EINE Rune! Egal welcher Zauber! Mehr Runen bringen fast NUR übelst hohe Rega-Zeit, die ihr euch gerade am Anfang nicht leisten könnt! Damage kriegen wir allerdings auch auf anderen Wegen, also NUR eine Rune, für eine laaaaaaaange Zeit!

Da der Schaden und die Rega-Zeit im Allgemeinen von Ausdauer, Intelligenz, xx-kunde, xx-fokus, Konzentration, Alte Magie UND den beiden Buffs abhängen, gebe ich euch nur Richtwerte für die Rega-Zeiten der Zauber. Auf welchem Weg ihr die hinbekommt... ich mache es primär über xx-kunde/-fokus, und lese WENIG bis nur eine Rune ein.

### INFERNO

**Feuersturm:** 1 Rune. Unser Primärangriff gegen Gegnerhorden. Wenn ihr die Rega-Zeit im Griff habt, mehr einlesen.

Mods:

- *Woge* - höherer Direktschaden beim Auftreffen. **+29% Schaden**
- *Nachlauf* - brennende Ziele brennen stärker. **+41% Brandschaden**
- *Entscheidung* - bessere Chance auf kritischen Treffer. **+15% Chance + 0,1% pro KK-Lvl**



Für die Rega-Zeit/den Schaden gilt: Skillt euch immer so, dass der Feuersturm eine Rega-Zeit von 1,2s bis 1,5s hat. Das ist schön schnell und macht Sinn, da man Gegner so doppelt und dreifach in Brand stecken kann und sich der Brandschaden über Zeit so anhäuft!! Da ihr dies durch Runen, aber auch durch die Fertigkeiten Infernokunde/-fokus und Konzentration hinbekommen könnt, ist der Weg dorthin nicht ganz eindeutig.

**Feuerhaut:** Versuchen, mit der Zeit viele Runen einzulesen, wegen der Mods (+pro KK-Lvl).

Mods:

- *Pfeilschutz* - Chance, Fernangriffe komplett zu blocken. **26% Chance + 0,5-1,0% pro KK-Lvl**
- *Rache* - Chance, Nahkampfschaden zu reflektieren. **26% Chance + 0,5-1,0% pro KK-Lvl**
- *Feuereinstimmung* - Zusätzlich erhöhter Feuerschaden. **+50% Schaden + 2% pro KK-Lvl**



Note:

Die Werte für Pfeilschutz und Rache aus dem Wiki waren zu hoch, das kann so nicht stimmen. So hätte man mit 35 Runen nämlich schon nen 100%igen Nah- und Fernkampfschutz.

Ich habe das mal nachgeprüft mit einem neuen Char und einen Startwert für beide von 26% abgelesen. Mit der 2ten Rune stiegen beide auf 27,1% an, mit der 3ten Rune auf 28,1%. Evtl. bleibt das bei konstant +1%...

Weitere Tests haben ergeben, dass die Erhöhung schwankt, und zwar sind es mal +0,7%, dann mal wieder +0,8%, dann +1,0%, dann wieder +0,6%, 0,5% kam auch schon mal vor.

Die Rega-Zeit-Mods wollte ich nicht machen, da dies genau so gut mit Infernofokus, Konzentration und Ausdauer geht, sondern lieber den Schaden extrem erhöhen und die Reflexionschance eben. Die Brandchance von der Feuerhaut ist nicht gut genug, das sind nur Peanuts, deswegen lieber alle ankommenden Geschosse verglühen lassen.

**Meteor:** 1 Rune. Wenn ihr die Rega-Zeit im Griff habt, mehr einlesen.

Mods:

- *Schädelschlag* - Chance, getroffene Gegner benommen zu machen. **+30% Chance + 0,3% pro KK-Lvl**
- *Dauer* - Mehr Meteoriten fallen herab. **ungewiss**
- *Verheeren* - Höhere Chance auf kritische Treffer. **+9,9% Chance + 0,1% pro KK-Lvl**





Die erste Mod wird auch "Stun" genannt. Ein gestunnter Gegner kann sich nicht mehr bewegen, eignet sich also herrlich für Bosse!! Wenn ihr die Rega-Zeit niedrig haltet, bei 1,5s, könnt ihr so einen Gegner dauerspammen und viel Schaden kontinuierlich anrichten.

**Feuerball:** 1 Rune zum Ausprobieren.

Wenn, dann so modden: Griechisches Feuer - Kugel - Jägersucher.

**Feuerdämon:** 1 Rune zum Ausprobieren.

Wenn, dann so modden: Macht - Beschützer - Bescheiden

## STURM



alles: 1 Rune zum Ausprobieren, sieht auch Kagge aus, wenn die nicht bunt sind sondern nur so grau. ;)

## ARKAN



**Magischer Schlag:** Versuchen, mit der Zeit viele Runen einzulesen. **Unser Primärangriff gegen einzelne Gegner.**

Mods:

- Zielbewusst - Erhöhte Chance auf sicheren Treffer (NICHT abhängig vom eigenen Angriffswert oder Verteidigungswert des Gegners, es ist ein SICHERER Treffer!!). **30% + 0,2% pro KK-Level -nicht ablesbar-**
- Lebensraub - Life leech, also Leben absaugen. **5% lifeleech -wahrscheinlich falsch, und variabel je nach KK-Lvl-**
- Kritisch - Erhöhte kritischer-Treffer-Chance. **20% + 0,2% pro KK-Lvl -nicht ablesbar-**



Note:  
@lifeleech: Im Wiki steht ein fester Wert von 5%, das ist aber wohl eher nicht der Fall. Mit meiner Elfe mache ich momentan, Lvl60-61, ca. 900-1000 Schaden. Der angezeigte Lifeleech-Wert ist gerundet immer bei ca. 75. 5% von 900 wären aber 45. Ich versuche, mehr Vergleichswerte zu sammeln.

Da wir diesen Angriff auf einen Gegner ausrichten wollen, ist das das einzige, was Sinn macht. Hier gilt für den Schaden als Kombination aus Arkankunde, -fokus, Konzentration, Ausdauer, Intelligenz und Runen: Rega-Zeit von 0,8s oder 0,7s. So kann man durchgängig zuschlagen.

**Regenerationskraft (Buff):**

Mods:

- Infernofokus - Verkürzte Rega-Zeit für Inferno. **-10% Rega-Zeit -1% pro KK-Lvl**
- Stamina - Verkürzte Rega-Zeit zusätzlich. **-7% Rega-Zeit -0,7% pro KK-Lvl**
- Abhärtung - Reduziert ankommende negative Effekte. **30% Reduzierung + 0,3% pro KK-Lvl**



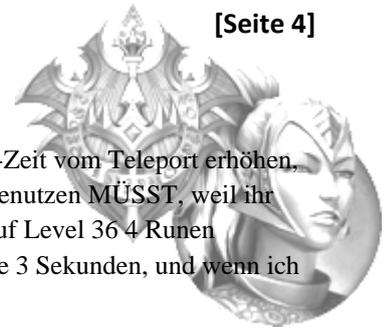
Runen: VIELE! Hier liegt die (fast) einzige **Ausnahme beim Runen einlesen**. Der Rega-Buff ist nämlich der einzige Zauber, der mit mehr Runen NUR besser wird! Er senkt pro Rune alle Rega-Zeiten und bringt euch pro Rune mehr Lebensregeneration. **Knödelt also hier alles rein**, was ihr habt, in Anbetracht dessen natürlich, dass ihr dafür einen entsprechend hohen Arkanfokus braucht!

**Teleport:**

Mods:

- Entkommen - Chance, Festhalteeffekte zu durchbrechen. **100% Chance**
- Verschwinden - kurze Zeit unsichtbar. **9,9s unsichtbar + 0,1s pro KK-Lvl**  
*-falsch, das sind niemals 10 Sekunden, eher 2 oder 3-*
- Heilung - Heilt den Zaubern den beim Teleportieren. **20% + 0,2% pro KK-Lvl**





Runen: Mehrererere. Der Teleport stellt die zweite Ausnahme dar, da mehr Runen zwar die Rega-Zeit vom Teleport erhöhen, dafür aber die Dauer der Ausführung des Teleports verkürzen! Lest also, WENN ihr den Teleport benutzen MÜSST, weil ihr sonst Probleme habt, so viele Runen ein, dass ihr eine "angenehme" Teleportdauer habt. Ich hatte auf Level 36 4 Runen eingelesen, es dauerte angeblich 1,6s, das sieht aufm Bildschirm aber anders aus und dauert gefühlte 3 Sekunden, und wenn ich ihn benutzen will, muss das schon eine ECHTE Sekunde schnell gehen!

**Energieblitz:** 1 Rune zum Ausprobieren.

Wenn, dann so modden: Schwerer Schaden - Elektrizieren - Kritisch

**Bannkreis:** 1 Rune zum Ausprobieren.

Wenn, dann so modden: Weite - Pentagramm - Schutz

## 2. FERTIGKEITEN

Hier meine empfohlene/angestrebte Reihenfolge:

-  **Infernokunde:** Cap  
Auch nahe am Cap halten, um bei konstanter Rega-Zeit mehr Runen für mehr Schaden einlesen zu können.
-  **Arkankunde:** Cap  
Viel, um viele Runen in den Rega-Buff einlesen zu können.
-  **Konzentration:** hoch  
Wirkt sich auf die Rega-Belastung der Buffs aus, also nicht vernachlässigen.
-  **Arkanfokus:** Cap solange, bis die investierten Punkte noch im Verhältnis zu den einlesbaren Runen stehen (siehe grauer Kasten unten)
-  **Infernofokus:** Cap solange, bis die investierten Punkte noch im Verhältnis zu den einlesbaren Runen stehen (siehe grauer Kasten unten)
-  **Rüstungskunde:** hoch  
Ab Silber viel hier rein, da wir ja Schutz brauchen, und auch hiermit könnt ihr die Rega-Zeit verbessern, da Rüstungen Rega-Belastungen mit sich bringen.
-  **Zauberstabkämpfer:** so, dass man gut trifft  
Brauchen wir, da dies unseren Angriffswert erhöht und dieser bestimmt, wie treffsicher wir sind – auf den Magischen Schlag kommt es hier natürlich an! Wenn die Gegner uns immer ausweichen, bringt das sonst nicht viel, also auf den späteren Schwierigkeitsgeraden: viel rein hier.
-  **Konstitution:** sehr hoch  
Hoch halten, das ist immerhin unser Lebensbalken, je mehr Punkte ihr ab Silber, gegen Ende Silber hier rein tun könnt, desto besser!
-  **Schildkunde:** hoch  
Mehr physischer Schutz ist sehr wichtig und kommt uns natürlich auch perfekt zugute, da wir nen Schild tragen und nah am Gegner stehen werden, also auch dies hoch halten.
-  **Alte Magie:** nach xx-kunde Richtung 75 treiben  
Tobt euch erst mal bei xx-kunde aus, bevor ihr dies hier hochtreibt. Ab der Meisterstufe soll Alte Magie die Resistenzen der Gegner senken, darauf ist also hinzuarbeiten!

*XX-Fokus bis zum Cap, also 200, bringt irgendwann nicht mehr so viel.*

*Auf 100 kann man max. 83 Runen einlesen.*

*Auf 200 kann man max. 98 Runen einlesen.*

*100 mehr investierte Punkte in xx-Fokus stehen also später nicht mehr in einem angemessenen Verhältnis zu den maximal einzulesenden Runen.*



### 3. ATTRIBUTE

- Stärke:** 0, unsere Muskeln spielen keine Rolle.
- Geschick:** 0, auch Fernkampf interessiert uns nicht genug.
- Willenskraft:** 0, wir brauchen die Punkte für wichtigere Sachen.

#### Im Anfangsspiel, ca. Lvl1-Lvl10:

- Ausdauer:** 50% der Punkte
- Vitalität:** 50% der Punkte
- Intelligenz:** 0

Im n00b-Stadium unserer Elfe müssen wir erst mal mehr Herzen kriegen und unsere Regzeiten runterdrücken, deswegen anfangs Hälfte-Hälfte in diese beiden Attribute.

#### Im Mittelteil, ca. Lvl11-Lvl20:

- Ausdauer:** 1/3 der Punkte
- Vitalität:** 1/3 der Punkte
- Intelligenz:** 1/3 der Punkte

Je nachdem, wie man bis dahin mit seinen Regzeiten gekommen ist, anfangen, Intelligenz mit Punkten zu füttern.

#### Im fortgeschrittenen Stadium, ca. Lvl21-Lvl50:

- Ausdauer:** 0 Punkte
- Vitalität:** 50%
- Intelligenz:** 50%

Solange wir noch keine Konstitution haben, immer noch Punkte in Vitalität stecken, langsam mehr zur Intelligenz übergehen.

#### Im "Endgame", ab Lvl51:

- Ausdauer:** 0
- Vitalität:** 0
- Intelligenz:** ALLES!

Da wir mittlerweile unsere Rega-Zeiten im Griff haben MÜSSEN (d.h. MS bei ~0,7s, FS bei ~4,0s, Meteor bei ~1,5s), und auch Konstitution langsam an Land kommen sollte, können wir uns jetzt voll und ganz auf unseren Schaden konzentrieren.

#### **Anmerkungen:**

**Intelligenz:** Stärkt unsere Zauberstärke, d.h., wie gut unsere Zauber durchschlagen!! Dies ist das magische Pendant zum Angriffswert. Das Gegenstück zur Zauberstärke ist also der Zauberwiderstand der Gegner, d.h., je mehr Zauberstärke wir haben, desto besser entfaltet sich auch der Schaden unserer Zauber. Außerdem bestimmt Intelligenz unseren Waffenschaden bei einem Zauberstab! Also schlagen wir hier zwei Fliegen mit einer Klappe, wenn wir uns auf Zauberstäbe spezialisieren!

### 4. SPIELWEISE

Kämpft euch erst mal durch die ersten Hauptquests und macht ein paar Nebenquests nach Lust und Laune. Ab Level 16 ungefähr solltet ihr es in der Wüste aushalten. Geht also nach Khorum und geht nach Süden raus. Hier solltet ihr euch östlich halten, da hier viele Wüstenmänner kommen, die gut XP geben. Zieht ein paar hinter euch her, lasst einen Feuersturm los, trinkt einen **Trank des Mentors**. Dann klingelt es in der XP-Kasse. Tastet euch vorsichtig an mehrere Gegner heran, so dass ihr nicht dauernd tot umkippt. Einzelne überlebende Gegner werden mit dem Magischen Schlag platt gemacht.



## 5. AUSRÜSTUNG

Ich halte generell nichts davon, euch genaue Gegenstände zu nennen, die das-und-das können, und die ihr tragen "müsst".

**Waffe:** Einhändiger Zauberstab + Schild, wenn man erst mal nix Besseres findet, geht natürlich auch ein zweihändiger Zauberstab! Da wir aber auf Magischen Schlag + Zauberstabskämpfer (erhöhte Treffsicherheit) + Intelligenz (höherer Zauberstabwaffenschaden) gehen wollen, muss es auf jeden Fall ein Zauberstab sein!

Wichtig: Kein Malus auf Angriffsgeschwindigkeit oder Rega-Zeit!

Falls ihr euch nicht sicher seid, ob ihr einen Zauberstab oder eine Stangenwaffe in der Hand haltet, weil der Name keinen Aufschluss darüber gibt, haltet die Maus über das Attribut "Intelligenz" und wechselt mit F1 bis F4 eure Waffen durch: Wenn im Intelligenz-Fenster "Waffenschaden +0" steht, ist es kein Zauberstab, ansonsten... doch ;) .

**Rüstungsteile:** Nehmt, was ihr Gutes kriegen könnt. Wichtig: Es sollte kein Malus (hier = Plus) auf Rega-Zeit geben!! Ansonsten sind Sachen toll, die +xx-Fertigkeit machen, also eure Fähigkeiten in die Höhe treiben.

- +x auf Angriffsfertigkeiten sind die roten/pinken wie z.B. Zauberstabskämpfer.
- +x auf Verteidigungsfertigkeiten sind die gelben wie z.B. Rüstungskunde.
- +x auf Allgemeine Fertigkeiten sind die grünen, z.B. Reiten, so etwas brauchen wir also nicht.

Zu bemerken ist hier, dass solche Effekte erst was bringen, wenn man bereits reell einen Punkt in die jeweilige Fähigkeit gesetzt hat. Von nichts kommt nichts ;)

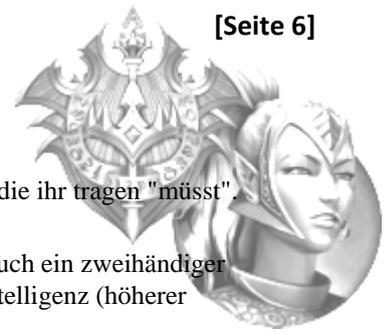
Sturmkunde oder Sturmfokus ist hierbei reichlich uninteressant, natürlich sollte es was mit Inferno oder Arkan zu tun haben...

Gegenstände, die ein Plus auf eine Kampfkunst machen, lesen vorgetäuscht mehr Runen ein. Was hat das für einen Sinn? Laut anderen Forennutzern erhöht sich der Schaden + Restliches genauso wie beim echten Einlesen, allerdings erhöht sich die Regazeit nur um genau die Hälfte.

- +xx% Feuerschaden ist super, aber
- **+xx% Magieschaden bringt nichts!!!** Es ist nicht bekannt, warum, jedenfalls wirkt sich Magieschadenerhöhung nicht auf den Magischen Schlag aus! Hat wohl was damit zu tun, dass der MS eine waffenbasierte Kampfkunst ist, jedenfalls bringen solche Ringe etc. nichts.
- +xx auf Zauberstabskämpfer ist wichtig, da wir wie gesagt einen hohen Angriffswert brauchen,
- +xx% auf Angriffswert ist hier ähnlich
- +xx auf Leben ist gut,
- +xx% auf Ausweichchance ist sehr gut, wenn man davon einiges stacken kann... ebenso wie
- -xx% auf Ausweichchance des Gegners

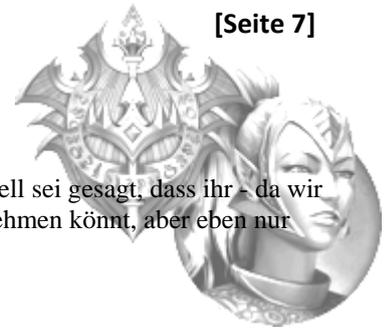
Generell denke ich, dass in diesem Bereich jedem klar ist, was eine gute Rüstung ist und was nicht.

Dass ihr viele gute Reliquien sammeln solltet, ist denk ich mal auch klar. Welche, die die Rüstung ordentlich in die Höhe treiben, und dann nach Schadenskanal sortiert: Eine Seite für Feuerwiderstand, eine für Eis, eine für Gift, eine für Magie. Dann je nach Gegner die Orb-Seite wechseln. Was für Schaden der Gegner macht, steht ja immer über dem roten Lebensbalken des Gegners in Farbe kodiert!!



## 6. SCHMIEDEN

Vielleicht fragt ihr euch: "Watt soll ich eigentlich in Sockel meiner Ausrüstung schmieden?" Generell sei gesagt, dass ihr - da wir ja nicht die Fertigkeit "Schmieden" nehmen werden - Gegenstände aus Sockelplätzen wieder rausnehmen könnt, aber eben nur EINEN. Alle anderen werden wohl verloren gehen. Deshalb solltet ihr also



- nicht lange warten mit dem Einschmieden von Gegenständen, und
- -wenn es geht- maximal einen Gegenstand einschmieden, den ihr beim Wieder-raus-schmieden nicht verlieren wollt.

Wenn ihr z.B. drei Sockelplätze habt, solltet ihr nur einen ultra-wichtigen Gegenstand einschmieden, da ihr die anderen beiden beim Rausschmieden wieder verlieren werdet.

### Was eignet sich also zum Einschmieden?

Der eine ultra-wichtige Gegenstand wird wohl ein Ring oder ein Amulett sein, dass +xx% Schaden auf Feuer gibt. Oder Zauberstabskämpfer +x. Also bleibt noch ein Sockelplatz frei, in den ihr eine Schmiedekunst des Schmieds tun solltet, die sind nämlich gar nicht zu verachten.

Der dritte Sockelplatz ist meistens einer für "Magische Perle, Lavabrocken, Giftzahn oder Eissplitter". Da wir ja bereits Magie- und Feuerschaden machen, wäre es hier also ganz sinnvoll, Gift oder Eis zu nehmen, Eis fänd ich hier stylischer. Da man diese Gegenstände wie Sand am Meer findet, und auch gute, braucht ihr dem nicht nachzutruern, wenn er beim Rausschmieden verloren geht.

*Da die Schadenskanal-Sockelungen nach dem Patch auf v2.31.0 und v2.34.0 irgendwie verrücktspielen, müsste man diesen Absatz eigentlich einklammern. Ich hatte z.B. einen Giftzahn eingesockelt und dann einen 100% giftigen Feuersturm etc. bekommen. Siehe diesen Post hier: "Neuer Patch = doppelter Schaden?"-Thread  
Das heißt natürlich, dass dann Gegenstände mit "+xx% auf Feuerschaden" NICHTS mehr bringen, da ihr dann ja eben keinen Feuerschaden mehr macht, sondern Giftschaden!*

Die Schmiedekünste des Schmieds, die man einschmieden kann, sind wie gesagt sehr gut. Am besten die beiden letzten, also "Schärfen" oder so für mehr %-Schaden und Angriffswert in eine Waffe, und in einen Schild oder einen Helm etc. gerne "Abhärten", was Verteidigungswert und Rüstung erhöht. Davon kann man auch mal gut und gerne 2 Stück nehmen, da dies die Werte um einen echt netten Anteil erhöht. Und wie gesagt braucht man auch denen nicht hinterher trauern, da es die bei jedem Schmied immer gibt.

Am besten wäre es also, viele gute Ringe einzuschmieden und die Schmiedekünste vom Schmied. Von solchen Sockeln kann man gar nicht genug haben. Die Schadens-Umwandlungslot sind da schlechter.

## 7. GOTT

Testa, der macht imho bisher die "beste" Figur.



## 8. REITTIER

Aaaaaaaah, kommen wir zum Schwibbel: Ich habe einen Arkan-Schwibbel genommen, da der Magische Schlag schnell gehen muss, 0,7s-0,8s wie gesagt. Allerdings erhöht er die Reg-Zeit von Inferno UNGEMEIN, sodass es auch kein Problem ist, überhaupt kein Schwibbel zu benutzen. Ich rufe es eigentlich nur, wenn ich eine öde Strecke schnell durchqueren muss und zu faul zum Laufen bin. In Quests gehe ich aber immer zu Fuß.

Die Rega-Zeit-Belastung des Schwibbels ist umso minimaler, je näher ihr am Level des Schwibbels dran seid, es levelt nämlich auch selber. Wenn ihr z.B. Lv150 seid und das Schwibbel Lv154, ist das besser, als wenn es Lv170 oder so ist. Es ist zwar noch drüber, aber näher dran an eurem Level. Wenn es zu hoch gelevelt ist, könnt ihr also auch ein neues kaufen, wenn ihr genug Geld habt. Die Fertigkeit **Reiten** wirkt dem entgegen (also nicht der Geldsache, sondern der Levelabstandsache), aber da für diese Fertigkeit kein Platz in diesem Build ist, rate ich eher, auf das Schwibbel zu verzichten.



**Anm. d. Red.:** In Patch 2.43.00 beendet das Besteigen eines Pferdes alle Buffs, also Vorsicht!



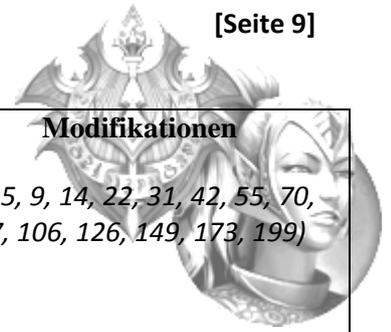
# ANHANG

## ATTRIBUTE

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Aus.	1		1		1		1		1		1			1			1								
Vit.		1		1		1		1				1			1			1		1			1		1
Int.										1			1			1			1		1		1		1
	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
Aus.																									
Vit.	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		
Int.		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		2	

## FERTIGKEITEN (BEISPIEL)

Stufe	Punkte	Infernokunde	Arkanokunde	Konzentration	Arkanfokus	Infernofokus	Rüstungskunde	Zauberstab	Konstitution	Schildkunde	Alte Magie	I	A	Modifikationen <i>(3, 5, 9, 14, 22, 31, 42, 55, 70, 87, 106, 126, 149, 173, 199)</i>
2	1	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2		
3	1		1+1	-	-	-	-	-	-	-	-		2	
4	1		3	-	-	-	-	-	-	-	-		3	Magischer Schlag I
5	2	3	4	1+0	-	-	-	-	-	-	-	3	4	Feuersturm I
6	2	4	5		-	-	-	-	-	-	-	4	5	Regenerationskraft I
7	2	6			-	-	-	-	-	-	-	6		Feuersturm II
8	2		6		1+1	-	-	-	-	-	-		8	Magischer Schlag II
9	2		7		3	-	-	-	-	-	-		10	
10	2	7			4	-	-	-	-	-	-		11	
11	2	9				-	-	-	-	-	-	9		Feuerhaut I
12	3		9		5	1+0	-	-	-	-	-	10	14	Magischer Schlag III
13	3	10			6	2	-	-	-	-	-	12	15	
14	3	11	10			3	-	-	-	-	-	14	16	Meteor I
15	3		12		7		-	-	-	-	-		19	
16	3		14		8		-	-	-	-	-		22	Regenerationskraft II
17	3	13				4	-	-	-	-	-	17		
18	3	15				5	1+0	-	-	-	-	20		
19	3	17	14			6		-	-	-	-	23		Feuerhaut II
→ 20	3		16	2				-	-	-	-		24	
21	3	17	17	3		7		-	-	-	-	24	25	
22	3	18	18			8		-	-	-	-	26	26	
23	3			5			2	-	-	-	-			
24	3	19	20					-	-	-	-	27	28	
25	4		21		10			1+1	-	-	-		31	Regenerationskraft III
26	4	21				10			-	-	-	31		Feuerhaut III
27	4	22	22				3	3	-	-	-	32	32	
28	4	23	23					5	-	-	-	33	33	
29	4	25	25						-	-	-	35	35	
30	4	28				11			-	-	-	39		
31	4	30				12	4		-	-	-	42		Feuersturm III
32	4		27		11			6	-	-	-		38	



Stufe	Punkte	Modifikationen										I	A	(3, 5, 9, 14, 22, 31, 42, 55, 70, 87, 106, 126, 149, 173, 199)		
		Infernokunde	Arkankunde	Konzentration	Arkanfokus	Infernofokus	Rüstungskunde	Zauberstab	Konstitution	Schildkunde	Alte Magie					
33	4															
34	4															
35	4								1+0							
36	4															
37	4															
38	4															
39	4															
40	4															
41	4															
42	4															
43	4															
44	4															
45*	4	49	49	21	17	9	9	10	9							
46	4															
47	4															
48	4															
49	4															
50*	5	49	51	30	34	18	9	19	9	1+12						

\* Anm. d. Red.: Daten entsprechen dem VorschauBild inkl. Bonus-Items, auch wurde hier noch die Skillreihenfolge etwas verändert:

