

Sheet1

Level Fähigkeit	min. Level Charakter
1	1
2	5
3	20
4	40
5	60

Punkte bei Charakterlevel

1,3, 5 10, 15, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100

Magier

<u>Name</u>	<u>ID</u>	<u>Level</u>	<u>Voraussetzungen</u>
Feuerblitz	FIRE_BOLT	1	
Feuerschlag	FIRE_STRIKE	2	FIRE_BOLT
Feuerball	FIRE_BALL	2	FIRE_BOLT
Infernoball	INFERNO_BALL	4	FIRE_BALL
Feuersäule	FIRE_WALL	4	FIRE_STRIKE, FIRE_BALL
Feuerwelle	FIRE_WAVE	3	FIRE_BALL
Feuersturm	FIRE_STORM	5	FIRE_WAVE
Entzünden	INFLAME	3	
Eiszapfen	ICE_BOLT	1	
Eisspeer	ICE_SPIKE	2	ICE_BOLT
Einfrieren	FREEZE	2	ICE_BOLT
Eisring	ICE_RING	2	ICE_BOLT
Frostring	FROST_RING	4	ICE_RING
Schneesturm	SNOW_STORM	4	FREEZE, ICE_RING
Blizzard	BLIZZARD	5	FROST_RING, SNOW_STORM
Klirrende Kälte	CHILL	3	
Blitz	LIGHTNING	1	
Blitzschlag	LIGHTNING_STRIKE	2	LIGHTNING
Kettenblitz	CHAIN_LIGHTNING	2	LIGHTNING
Kugelblitz	CHAIN_LIGHTNING2	3	CHAIN_LIGHTNING
Gewitter	THUNDERSTORM	3	LIGHTNING_STRIKE
Blitzgewitter	THUNDERSTORM2	5	THUNDERSTORM
Statikschild	STATIC	4	CHAIN_LIGHTNING, LIGHTNING_STRIKE
Ionisierung	IONISATION	3	

Priester

<u>Name</u>	<u>ID</u>	<u>Level</u>	<u>Voraussetzungen</u>
lodernder Schild	SHIELD	1	
magischer Schild	MAGIC_SHIELD	2	SHIELD
brennende Wut	BURNING_RAGE	3	SHIELD
sanftes Leuchten	CURE_BLIND_MUTE	2	
allessehendes Auge	CURE_BLIND_MUTE_PARTY	4	CURE_BLIND_MUTE
gleißendes Licht	LIGHT_BEAM	2	
blendende Sonne	BURNING_SUN	5	LIGHT_BEAM, CURE_BLIND_MUTE
reinigendes Licht	HOLY_LIGHT	2	
reinigendes Feuer	HOLY_FIRE	4	HOLY_LIGHT
Heilung	HEAL	1	
Schmerz lindern	CURE_POIS_BURN	2	HEAL
Große Heilung	HEAL_PARTY	3	CURE_POIS_BURN
Säure	ACID	3	CURE_POIS_BURN
heilendes Wasser	CURE_POIS_BURN_PARTY	4	CURE_POIS_BURN
Bindung lösen	BREAK_BINDING	3	

Sheet1

Bindung sprengen	DISRUPT_BINDING	5	BREAK_BINDING
Klingensturm	BLADE_STORM	1	
messerscharfer Geist	KEEN_MIND	2	BLADE_STORM
nzentration wiederherstell	CURE_CONF_BSRK	2	
Seelenschild	CURE_CONF_BSRK_PARTY	4	CURE_CONF_BSRK
Hypnose	HYPNOSIS	3	CURE_CONF_BSRK
hypnotischer Wirbel	HYPNOSIS2	5	HYPNOSIS
zorniger Wind	DIVINE_WIND	2	
Göttlicher Sturm	DIVINE_STORM	4	DIVINE_WIND

Krieger

<u>Name</u>	<u>ID</u>	<u>Level</u>	<u>Voraussetzungen</u>
Harter Schlag	BASH	1	
Zauberhass	HATE_MAGE	2	BASH
Rundumschlag	AROUND_BLOW	2	BASH
Wirbelschlag	WHIRL_BLOW	4	AROUND_BLOW
Hammerschlag	HAMMER_BASH	3	AROUND_BLOW
Schmetterschlag	SMASH	4	HAMMER_BASH
Sturmangriff	CHARGE	3	BASH
Sturmsense	STORM_CHARGE	5	CHARGE
Turm in der Schlacht	STEADFAST	1	
Blocken	BLOCK	2	STEADFAST
Waffenmeister	WEAPONMASTER	3	BLOCK
Monsterjäger	MONSTER_HUNTER	2	STEADFAST
Monsterschlächter	MONSTER_SLAYER	4	MONSTER_HUNTER
Ausdauer	ENDURANCE	5	MONSTER_SLAYER, WEAPONMASTER
Provokation	DECOY	1	
Herausforderung	SCARE	3	DECOY
Kampfschrei	BERSERK	2	DECOY
Kriegsschrei	WARCRY	5	BERSERK, FURY
Regeneration	REGENERATION	2	
Barbarische Wut	ANGER	3	REGENERATION
Barbarische Kraft	FURY	4	ANGER
Feuer und Schwert	FIRESWORD	2	
Flammenrüstung	FLAMEARMOR	3	FIRESWORD
Flammenpakt	FLAMESWORD	4	FLAMEARMOR

Schütze

<u>Name</u>	<u>ID</u>	<u>Level</u>	<u>Voraussetzungen</u>
1 Vogel mit 3 Steinen	TRIPLE_SHOT	1	
Todesschwarm	GUIDED_TRIPLE_SHOT	3	MULTISHOT
Elfenwanderer	PIERCE	2	TRIPLE_SHOT
Fächerschuss	MULTISHOT	2	TRIPLE_SHOT
Eisenhagel	VOLLEY_SHOT	4	MULTISHOT
Todesroulette	DEATH_ROULETTE	5	GUIDED_TRIPLE_SHOT, VOLLEY_SHOT
wunder Punkt	WEAK_POINT	2	
blinde Wut	BLIND_RAGE	4	WEAK_POINT
Sprengpfeil	EXPLODING_ARROW	2	
Sprengkaskade	EXPLOSION_CASCADE	4	EXPLODING_ARROW, MULTISHOT
Vakuum	VACUUM	3	
Katzenreflexe	EVADE	1	

Sheet1

Elfenaugen	CRITICAL_STRIKE	2	EVADE
Konzentration	CONCENTRATION	3	EVADE
Geistige Wand	MENTAL_WALL	5	CONCENTRATION
Nordwanderer	RESIST_ICE	2	
Nordjäger	RESIST_AIR	4	RESIST_ICE
Zielschuss	AIMED_SHOT	1	
Windwandern	WIND_WALK	3	AIMED_SHOT
Bogenseele	BOW_SPIRIT	4	AIMED_SHOT
Windpfeile	WIND_ARROWS	2	
Sturmpfeile	STORM_ARROWS	4	WIND_ARROWS
Eispfeile	ICE_ARROWS	3	
Frostpfeile	FREEZING_ARROWS	5	ICE_ARROWS