

EMPFOHLENE FERTIGKEITENAUSWAHL

In der folgenden Tabelle findest du einige empfohlene Fertigkeitssätze, die jeweils auf einen bestimmten Spielstil ausgerichtet sind. Wie bei den meisten Dingen im Leben sind auch hier die ersten Schritte die entscheidenden, daher haben wir uns auf die ersten 15 Fertigkeiten konzentriert, die du erhältst – wichtig ist hier vor allem die Reihenfolge, in der du sie freischaltest.

Wir haben sie zwar größtenteils nach den Fertigkeitsbäumen benannt, das bedeutet aber nicht, dass ausschließlich Fertigkeiten aus diesem Baum gewählt werden. Entscheidend ist der Spielstil des jeweiligen Baums, wir haben daher immer die Fertigkeiten angegeben, die am besten zu diesem Spielstil passen. Beachte, dass die Tabelle nur eine Orientierungshilfe sein soll, du kannst die Reihenfolge, in

der du die Fertigkeiten lernst, also ganz deinen Vorstellungen anpassen – Näheres zu den einzelnen Fertigkeiten und ihren Auswirkungen findest du auf S. 68.

Beachte außerdem, dass die Fertigkeiten „Kampf-Überbrückung“, „Kampf-Überbrückung +“ und „Reitmaschine rufen“ erst mit Abschluss der Quest „Der Leib des Berges“ verfügbar werden; aus diesem Grund lassen sie sich nur schwer in eine feste Reihenfolge von zu erlernenden Fertigkeiten einsortieren. Wann sie verfügbar werden, hängt ganz davon ab, wie oft du Maschinen im Kampf überbrückst und wie schnell du dich in die Brutstätten wagst, um weitere Maschinentypen überbrücken zu können. Als Richtlinie kannst du dir merken: eine der Fertigkeiten für jede gesäuberte Brutstätte. So passt du das Erlernen der Fertigkeiten deinem Spielfortschritt an.

JÄGER

Fertigkeit

- | | | |
|----|--------------------|--|
| 1 | Stiller Schlag | Bei dieser Ausrichtung konzentriert du dich voll und ganz auf den Bogen, für den du nach ein paar allgemeinen Kampffertigkeiten so viele Fertigkeiten wie möglich freischalten solltest. Für viele der Fertigkeiten, die du hier zu Beginn freischaltest, brauchst du drei Fertigkeitenspunkte, du wirst also erst einmal einige Punkte investieren müssen, bevor sie sich richtig auszahlen – kannst du mehrere Bogenfertigkeiten im Kampf kombinieren, macht sich das aber auch sofort bemerkbar. Danach solltest du deine Punkte in Tarungsfertigkeiten stecken, damit du dich unbemerkt über das Schlachtfeld bewegen und Gegner aus der Distanz ausschalten kannst. |
| 2 | Lockruf | |
| 3 | Konzentration | |
| 4 | Schwerlastträger | |
| 5 | Konzentration + | |
| 6 | Schnellladen | |
| 7 | Doppelschuss | |
| 8 | Dreifachschuss | |
| 9 | Kritischer Treffer | |
| 10 | Stille Landung | |
| 11 | Unauffällig | |
| 12 | Ausweichtalent | |
| 13 | Stiller Sprint | |
| 14 | Präzision | |
| 15 | Präzision + | |

KRIEGER

Fertigkeit

- | | | |
|----|----------------------|--|
| 1 | Konzentration | Als Krieger setzt du auf den Nahkampf, daher solltest du dich auf den Speer und entsprechende Fertigkeiten konzentrieren. Mit Niederschlagen hast du zu Anfang etwas, das dir erlaubt, Kämpfe gegen gefährliche Gegner zu kontrollieren – und das ist wichtig, da du immer nah an sie heranmusst. Mit Jägerreflexe kannst du den Bogen auf kurze Distanz einsetzen und musst nicht so viel investieren, um Konzentration + freizuschalten. |
| 2 | Kritischer Treffer | |
| 3 | Präzision | |
| 4 | Präzision + | |
| 5 | Niederschlagen | |
| 6 | Lockruf | |
| 7 | Stiller Schlag | |
| 8 | Schlag von oben | |
| 9 | Schlag von unten | |
| 10 | Anführerschlag | |
| 11 | Jägerreflexe | |
| 12 | Starker Schlag | |
| 13 | Starker Schlag + | |
| 14 | Kritischer Treffer + | |
| 15 | Schwerlastträger | |

SAMMLER

Fertigkeit

- | | | | |
|----|--------------------|--|--|
| 1 | Lockruf | Als Sammler wählst du den langen Weg und musst die Verteilung deiner Punkte genau planen. Schaltest du zuerst die Rohstofffertigkeiten frei, werden die Kämpfe zu Anfang schwierig sein, da dir die nützlichen Kampffertigkeiten fehlen. Wählst du erst Lockruf und Stiller Schlag, lässt sich dieser Nachteil etwas ausgleichen, vorausgesetzt du spielst so, dass du die Fertigkeiten auch einsetzen kannst. | |
| 2 | Stiller Schlag | | |
| 3 | Konzentration | | |
| 4 | Finder | | |
| 5 | Ausbeuter | | |
| 6 | Munitionsbauer | | |
| 7 | Ausbeuter + | | |
| 8 | Heiler | | |
| 9 | Kräuterkenner | | Ziel dieses Pfads ist es, riesige Mengen an Rohstoffen anzuhäufen, etwa durch zusätzliche Rohstoffe bei ausgeschalteten Gegnern und beim Sammeln, sowie durch Einsparungen bei der Herstellung von Munition. So kannst du deine Beutel früher verbessern, also noch mehr tragen und an die Händler verkaufen. Mit den ganzen Scherben kannst du dir dann Waffen und Outfits kaufen, die die Nachteile durch die fehlenden Kampffertigkeiten wettmachen – und du hast zugleich genug Rohstoffe, dass du dir nie wieder Gedanken um Munition machen musst. |
| 10 | Schwerlastträger | | |
| 11 | Konzentration + | | |
| 12 | Kritischer Treffer | | |
| 13 | Schnellladen | | |
| 14 | Doppelschuss | | |
| 15 | Präzision | | |

TAUSENDSASSA

Fertigkeit

- | | | |
|----|------------------|--|
| 1 | Stiller Schlag | In diesem Spiel hast du als Tausendsassa ausnahmsweise sehr gute Chancen. Wählst du sowohl Nahkampf- als auch Fernkampffertigkeiten, kannst du die Vorteile beider Vorgehensweisen nutzen, ohne dass du dadurch echte Nachteile hast. Niederschlagen solltest du früh wählen, da du einzelne Feinde so gut ausschalten kannst, danach solltest du aber Fernkampffertigkeiten wählen, mit denen du möglichst viel Schaden anrichten kannst – zum Beispiel bei dem Gegner, den du zuvor zu Boden geschlagen hast. Mit Anführerschlag bist du bereit für jeden Barbaren, auf den du triffst, und du hast auch noch die Wahl zwischen Doppelschuss und Stiller Schlag. |
| 2 | Lockruf | |
| 3 | Konzentration | |
| 4 | Präzision | |
| 5 | Präzision + | |
| 6 | Niederschlagen | |
| 7 | Schwerlastträger | |
| 8 | Konzentration + | |
| 9 | Schnellladen | |
| 10 | Doppelschuss | |
| 11 | Schlag von oben | |
| 12 | Schlag von unten | |
| 13 | Anführerschlag | |
| 14 | Dreifachschuss | |
| 15 | Jägerreflexe | |