

Inhaltsverzeichnis

- [1 ATTRIBUTE](#)
- [2 PERKS](#)
- [3 KORRUMPIERTE ATTRIBUTE](#)
- [4 DAS NEUE ATTRIBUT: AUTORITÄT](#)
- [5 300 LEVEL - KEROZARD PARAGON LEVELING](#)

Das Attributesystem in Age of Sorcery

Das Attributesystem erhält mit dem Update 3.0 eine grundlegende Änderung. Mit dem Release des Updates werden daher die Attribute aller Spieler auf 0 gesetzt und an das neue System angepasst.

1 ATTRIBUTE

ATTRIBUTE IN 3.0

Stärke (Strength): Euer Charakter ist ein wahrer Muskelberg. Ihr verursacht mehr Schaden mit Stärke-Waffen und habt eine etwas höhere Traglast

Beweglichkeit (Agility): Präzision, Geschick und Tempo halten euch am Leben. Schnelle Waffen verursachen höheren Schaden und eure Ausdauer erhöht sich

Vitalität (Vitality): Ein lebender Verbannter ist ein tödlicher Verbannter. Erhöht die Zahl der Trefferpunkte

Autorität (Authority): Alle werden vor euch knien. Autorität erleichtert es euch, Leibeigene k.o. zu schlagen, und Getreuen verursachen höheren Schaden

Stehvermögen (Grit): Die rauen Elemente und der Kampf ums Überleben haben eine enorme Willenskraft in euch geweckt, die euch zusätzliche Ausdauer und Rüstung gewährt

Kompetenz (Expertise): Einige zerstören, andere bauen. Ihr macht beides. Außerdem könnt ihr mehr tragen

Die Attribute Überleben, Belastung und Präzision wurden aus dem System entfernt

Jeder Levelaufstieg bringt 1 neuen Attributspunkt, der auf die verschiedenen Attribute verteilt werden kann.
 Im Vanilla Spiel können so maximal 60 Attributspunkte erzielt werden.
 Um das Maximum einer Attributslinie zu erreichen, sind 20 Attributspunkte erforderlich.
 Alle 5 Punkte einer Attributslinie können Spieler eine Perk auswählen, wobei alle 10 Stufen eine Wahlmöglichkeit zwischen 2 Perks besteht. Wenn man sich für eine entscheidet, kann man die andere nicht mehr nutzen, bis der Spieler sie erneut wählt. Dies gilt für alle Attributslinien.



2 PERKS

Perks für stärke

- 5 AP Schwere Schläge – Schwere und Spezialangriffe verursachen 15 % mehr Schaden
- 10 AP Combo-Meister – Combo-Finisher verursachen 20 % mehr Schaden
 ODER
 Zweite Haut – Ausgerüstete Rüstung wiegt 25 % weniger
- 15 AP Berserker – Unter 50 % Gesundheit verursacht ihr 25 % mehr Schaden und erhaltet 100 Rüstung
 Blutrünstiger Berserker – Bei weniger als 25 % Gesundheit kannst du nicht taumeln oder niedergeschlagen werden, dein Schaden wird um weitere 10 % und deine Rüstung um weitere 50 erhöht
- 20 AP Zerschmetternde Hiebe – Deine schweren Angriffe lassen Gegner 25 % länger taumeln und prallen nicht mehr von Schilden ab

Perks für Beweglichkeit

- 5 AP Hinterhältiger Angriff - Verursache 15 % mehr Schaden, wenn du von hinten angreiffst

Perks für Beweglichkeit

- 10 AP Erschossen – Pfeile und Wurf Waffen fliegen doppelt so schnell und fügen entfernten Zielen 15 % mehr Schaden zu
ODER
Präziser Hieb - 10 % zusätzliche Rüstungsdurchdringung beim Tragen einer mittleren oder leichteren Last
- 15 AP Flinkfüßig - Joggen, Sprinten, Springen, Schwimmen und Klettern kosten weniger Ausdauer und sind schneller
- 20 AP Weiterer Sprung - Springe, während du in der Luft bist, um ein zweites mal zu springen
ODER
Rollender Vorstoß - Nach dem Ausweichen hat dein nächster Schaden verursachender Angriff 25 % mehr Durchschlagskraft und dein nächster Schlag kostet keine Ausdauer

Perks für Vitalität

- 5 AP Wilde Vitalität - Du erhältst passive Gesundheitsregeneration
- 10 AP Wiederkehr – Erhalten einen einmaligen Heileffekt, wenn deine Gesundheit unter 50 % fällt.
Kann nach vollständiger Heilung wieder empfangen werden
ODER
Schnellheiler – Du erhältst 50 % mehr Heilung durch Heileffekte
- 15 AP Robust - Erhöht die maximale Gesundheit um 100
- 20 AP Letztes Gefecht – Wenn deine Gesundheit unter 50 % fällt, befreist du dich von allen negativen Effekte und erhältst für kurze Zeit 95 % Schadensminderung
ODER
Masochistische Ader - Wenn du Schaden nimmst, regenerierst du den in den letzten 15 Sekunden zuvor erlittenen Schaden

Perks für autorität

- 5 AP Verärgern - Aktive Getreue provozieren Feinde, um sie zu zwingen, sie anzugreifen
- 10 AP Gebieterische Präsenz - Deine aktiven Getreuen werden von dir auf dem Schlachtfeld beflügelt und regenerieren ihre Gesundheit, wenn du im Kampf Schaden verursachst
ODER
Gesunde Ernährung - Deine aktiven Getreuen erhalten eine passive Gesundheitsregeneration, wenn sie nicht im Kampf sind
- 15 AP Sorgsame Pflege - Deine aktiven Anhänger erhalten eine um 50 % erhöhte Heilung
- 20 AP Gut ausgebildet - Deine aktiven Follower haben verbesserte Attribute
ODER
Kriegspartei - Maximale Follower um 1 erhöht, aber Statistiken beeinflussen nicht mehr den Schadensoutput deines Followers

Perks für Stehvermögen

5 AP	Zähigkeit - Erhöht deine Rüstung um 40 und deine Ausdauer um 20 Ausdauer - Deine Ausdauer regeneriert sich 25 % schneller
10 AP	ODER Kräftig - Erhöht deine Rüstung um 1/5 deiner aktuellen Ausdauer
15 AP	Defensivhaltung - Eingehender Schaden wird um 15 % verringert, während du angreifst oder blockierst Schildmeister - Du kannst nicht blockbare Angriffe mit höheren Ausdauerkosten blocken und reagierst doppelt so schnell nach erfolgreichem Blocken
20 AP	ODER Muskulös - Du kannst pro Treffer nicht mehr als 25 % deiner maximalen Gesundheit an Schaden erleiden

perks für Kompetenz

5 AP	Überlebenskünstler - Werkzeuge verlieren halb so schnell an Haltbarkeit und Hunger und Durst versiegen 33 % langsamer Effiziente Ernte - Der letzte Treffer beim Ernten gewährt doppelt so viele Ressourcen
10 AP	ODER Sorgsame Ernte - Es ist doppelt so wahrscheinlich, dass du beim Ernten seltene Ressourcen sammelst
15 AP	Harter Arbeiter - Du erntest Ressourcenknoten doppelt so schnell Lasttier - Wenn du überlastet bist, kannst du ausweichen und dich mit voller Geschwindigkeit bewegen
20 AP	ODER Strukturelle Integrität - Strukturen, die du baust, sind 25 % stabiler

3 KORRUMPIERTE ATTRIBUTE

Von den 6 Attributszeilen sind nur 3 korrumpierbar: Stärke, Vitalität und/oder Autorität! Wenn ein Spieler ein Attribut zur Hälfte verdirbt (10 Punkte), erhält er 25% dauerhafte Verderbnis, die nicht bereinigt werden kann. Wenn ein Attribut vollständig korrumpiert ist, erhält der Charakter 50% dauerhafte Verderbnis (maximale Verderbnis), die nicht bereinigt werden kann. Das ist der Preis für die Korrumpierung der Attribute: Die Spieler verlieren einen großen Teil ihrer Überlebensfähigkeit, gewinnen aber eine erhebliche Menge an Macht.

Eine weitere wichtige Änderung der Attribute ist mit dem System der Zauberei verbunden. Sobald ein Spieler einen bestimmten Schwellenwert an Verderbnis auf seinem Charakter erreicht hat, erhält er die Möglichkeit, seine Perks zu verderben. Um die Perks nach Erreichen der notwendigen Verderbnismenge zu verderben, muss der Spieler Seelenreste ausgeben, die er durch Opfern von Sklaven erhält.



Die Sklaven werden auf dem Opferaltar geopfert. Die Spieler legen die Sklaven auf den Altar und ernten seine Seele. Jeder Attributspunkt kostet 1 Seelenrest zum Verderben. Für jeden geopfert Thrall erhalten die Spieler 5 Seelenreste. Das bedeutet, dass insgesamt 4 Sklaven geopfert werden müssen, um die maximale Verderbnis des Perks zu erreichen.

Ihr könnt die verdorbenen Perks nicht im Voraus sehen. Dies ist im Sinne der Lore, denn die Spieler agieren mit einer ihnen unbekannt Macht.

4 DAS NEUE ATTRIBUT: AUTORITÄT

Autorität - ein gänzlich neues Attribut

Eines der neuen Attribute in Age of [Sorcery](#) ist Autorität. Jeder Punkt, den ihr in dieses Attribut investiert, erhöht den Schaden eurer Getreuen und verbessert eure Fähigkeit, Menschen k.o. zu schlagen, um sie zu Leibeigenen ... oder Brennstoff ... für Rituale zu machen.

Die Vorteile von Autorität verbessern auch eure Getreuen in vielerlei Hinsicht. Sie ziehen beispielsweise die Aufmerksamkeit von Gegnern auf sich und erhöhen ihre Überlebensfähigkeit mit Gesundheitsregeneration und Heilung. Mit der letzten Vorteilsentscheidung legt ihr fest, ob ihr einen weiteren Getreuen erhalten oder euren aktiven Getreuen deutlich bessere Attribute gewähren wollt. Ihr könnt zum ersten Mal zwei Leibeigenen befehlen, euch als Leibwächter zu folgen.

Die Zauberei eröffnet euch weitere Optionen, wenn ihr euer Autorität-Attribut zunehmend verderbt und eure nicht verderbten Vorteile ersetzt. Der erste Vorteil, den ihr erhaltet, gewährt euren Angriffen eine Chance, eure Getreuen in einen Zustand der Raserei zu versetzen, wodurch sie vorübergehend höheren Schaden verursachen. Jede nach dem ersten Vorteil investierte Verderbnis erhöht deren Effektivität.

Der letzte Vorteil ist "Dämonenherrscher". Bei jedem Treffer besteht eine Chance, dass durch einen Riss in der Realität ein dämonischer Getreue gerufen wird, der euch hilft, eure Gegner zu vernichten. Dämonen bleiben zwar nur für kurze Zeit in eurer Welt, aber mit etwas Glück könnt ihr auf diese Weise mehrere Dämonen rufen.

5 300 LEVEL - KEROZARD [PARAGON LEVELING](#)

Durch die Mod [Paragon Leveling](#) könnt ihr auf unserem Cluster für euren Charakter 300 Level erspielen. Dadurch könnt ihr automatisch pro Level zusätzliche Talentpunkte erspielen und drei neue Spezialeigenschaften erwerben. Zudem erhaltet ihr einen zusätzlichen Attributspunkt jedes weitere 4. Level ab Level 60.

STURDY MATERIALS	ab Level 60	12% höhere Chance dass Waffen und Werkzeuge weniger Abnutzungsschaden erleiden
HARVEST PROFICIENCY	ab Level 120	12% höhere Chance von 100% mehr Loot bei jeder Ernte
KEEN EYE	ab Level 150	9% höhere Chance 50% mehr kritischen Schaden im Kampf zu verursachen

Kritischer Schaden gegen NPCs ist grundsätzlich möglich. Die Chance liegt pro Schlag bei 3%. Er verursacht, wenn er aktiviert wird, 50% mehr Schaden.

