

Tabelle1

2) Elementverbundenheit						
(es gibt 6 Elementklassen, Helden bevorzugen unterschiedliche Elemente)						
Diese Tabelle zeigt welche Eementrunen zu welchem Helden passen						
(auch wenn die Helden mit Titanenseele aufgestiegen sind, bleibt die Elementklasse gleich!)						
Zur Stärkung / Verbesserung der Helden, die entsprechenden Element-Runensteine in die Heldenrüstung packen						
Zusätzlich gibt es die Geistverbesserungen [mit sehr unterschiedlichen Auswirkungen] die auch in die Rüstung gehören, siehe separate Liste						
Pos. Nr	Naturelement (Pflanze)	Glutelement (Feuer)	Lichtelement (Sonne)	Brisenelement (Wind)	Plätscherelement (Wasser)	Verkommenes Element (Mond)
1.	Soldat	Magier		Dieb		
2.		Barbar	Kleriker		Mönch	
3.	Druide	Musketier	Ritter			
4.	Wanderer			Waldhüter		Zauberer
					Samurai	Ninja
5.*	* Zauberklinge *					
6.		Berserker		Tänzer	Geomant	
7.			Plänkler	Chronomat		Dunkler Ritter
8.						
Champions können mit "Champion-Titanenseele" (Kaufitem!! oder durch Fusion, Sondra auf LvL 37) verstärkt werden						
5* Sonderstatus Zauberklinge: Zauberklinge ist Joker und akzeptiert jedes Element !!!						

Tabelle1

Die 10 Champions,

Auswirkung durch die Begleiter

auch hier gilt: Champions können durch Elemente verstärkt werden, die Elemente können jedoch nur den Begleitern beigegeben werden (gilt auch für die Exklusiv Champs: König Reinhold und Ledertyp Tamas u.a.)

Name	Naturelement (Pflanze)	Glutelement (Feuer)	Lichtelement (Sonne)	Brisenelement (Wind)	Plätscherelement (Wasser)	Verkommenes Element (Mond / Dunkelheit)	Luxuriös
Ashley		Donovan	Argon	Bjorn	Lilu	Hemma	König Reinhold
		Rudo		Sia	Polonia	Yami	
BRANDNEU: Champion-Titanenseele, Kaufitem, oder durch Fusion, (Lunatum, Sondra auf Level 37)							

Die AUREN

Auren verstärken primär die Abwehr der Champs, je nach gewählter Geistverbundenheit dann Zusatzeffekte

Level	Naturelement (Pflanze)	Glutelement (Feuer)	Lichtelement (Sonne)	Brisenelement (Wind)	Plätscherelement (Wasser)	Verkommenes Element (Mond / Dunkelheit)	Luxuriös
3.			Leuchtende Aura (+58)				
4.					Aura des Regens (+88)		
5.	Aura des Bebens (+120)						
6.	Aura des Wachstums (+160)						
7.		Aura der Flammen (+225)					
8.						Aura der Arglist (+265)	
9.				Aura der Funken (+ 310)			
10.				Aura der Winde (+350)			
11.				← ----- Aura der Liebe ----- → (+455)			
12.				← ----- Aura der Macht ----- → (+ 575)			
13.				← ----- Prisma – Aura ----- → (+ 640) + Zusatzeffekt durch / mit allen Elementen			

Tabelle1

Die Begleiter: Sonderstatus Nevtöter Kobold + Zyklon: beide sind Joker = kein Elementschwerpunkt !!! *							
Begleiter - Level	Naturelement (Pflanze)	Glutelement (Feuer)	Lichtelement (Sonne)	Brisenelement (Wind)	Plätscherelement (Wasser)	Verkommenes Element (Mond / Dunkelheit)	Begleiter- Effekt
3	Nervtöter- Kobold						+ Angriff
4					Yeti		+ Angriff
5					Krötenhexe		+ Angriff + Verteid.
6	Flegelpilz						+ LP + Angriff
7						Anubis	+ LP + Angriff
8	Zyklon, hat Verbundenheit mit Pferdegeist						+LP + Ausweichen
9						Tyrann	+LP + Vert.
10					Meerjungfrau		+ Angriff + Verteid.
11				Harpyie			+ Angriff + 10% Krit.
11	Opulenter Golem (aus Opulenter Kiste) Verbundenheit: Goldverzauberung, Geist: Quetzalcoatgeist						+ LP + Angriff
12		Harte-Schalen-Tier					+LP + Vert.
13						Leerling	+ Angriff + Vert.
14							
15							
* Sonderstatus Nevtöter Kobold + Zyklon: beide sind Joker und akzeptieren jedes Element !!!							

* Begleiter erhalten stets das Element, das bevorzugt zu ihnen passt. Die "Joker" bekommen das Element des Champs!