

Maximaler Kundenfluss



- Alle 9 Ladenerweiterungen

+

- Mindestens 90-105 Items
ausgestellt

+

- Ladentheke Stufe 11+

=

∅ 8 Käufer pro Minute



Beispiel Priorität Titanenseele



Prio 1	 	Mönch ohne Seele nutzlos (keine Waffe -> mit 2 Skills zu wenig Angriff) Sinn des Diebes -> "Polonia-Build" (Erst mit Titanenseele möglich)
Prio 2	   	Können nur 2 Skills erhalten. (Durch Titanenseele dann 4)
Prio 3	   	Können nur 3 Skills erhalten. (Durch Titanenseele dann 4) Profitabelste Grundskillverbesserungen der "3-Skill Helden".
Prio 4	 	Können nur 3 Skills erhalten. (Durch Titanenseele dann 4)
Prio 5	 	Extrem gute Grundskillverbesserungen durch Titanenseele. (Niedrige Priorität da "4-Skill Helden")
Prio 6	   	Auch ohne Titanenseele ausgezeichnete Helden. ("4-Skill Helden")

Stand: 02.11.2023	Heldennamen		Element	Basis Eigenschaften auf Stufe 40												Fähigkeiten		Zusätzlich
	Normal	Titanenklasse		ohne Titanenseele				konstant				mit Titanenseele				mit Titanenseele / Fähigkeitsstufe 4 (Werte zusätzlich zu den Fähigkeiten)		
				HP	ATK	DEF	EVA	Fa	CR	CD	Be	HP	ATK	DEF	EVA		Fähigkeiten	
Kämpfer	Soldat	Soldner	Erde	300	350	450	0%	2	5%	2x	90	550	800	750	-	+25% DEF Erlern Fähigkeiten auf niedrigeren Leveln (Lvl. 4/10)	+25% DEF Erlern Fähigkeiten auf niedrigeren Leveln (Level 4 / 9 / 19 / 29) +25% erhöhter Effekt durch Champion-Fähigkeiten (gilt nicht für Polonias Diebstahl Fähigkeiten)	Speer in Slot 1
	Barbar	Häuptling	Feuer	350	400	350	0%	2	5%	2x	90	620	700	600	-	+25% HP +50 Bedrohung	+15% HP +25 Bedrohung 40% der ges. Bedrohung wird als Angriffsmultiplikator hinzugefügt (z.B.: 40% von 225 gesamt Bedrohung = +90% ATK)	Schild in Slot 6
	Ritter	Herr	Licht	420	350	500	0%	3	5%	2x	90	580	600	800	-	+60% Verteidigung mit schwerer Rüstung, Helm, Schutzhandschuhe, Stiefeln und Schild	+15% Verteidigung mit schwerer Rüstung, Helm, Schutzhandschuhe, Stiefel und Schild Schützt einmal pro Kampf einen Verbündeten vor einem tödlichem Angriff in dem er den Schaden selbst trägt. Herren beschützen sich nicht gegenseitig.	Schwert u. Keule in Slot 1
	Waldhüter	Wächter	Luft	330	450	450	20%	3	5%	2x	90	500	700	600	25%	+10% Ausweichen (EVA) -30% Ruhezeit	+3% Ausweichen (EVA) -5% Ruhezeit	-
	Samurai	Daimyō	Wasser	400	500	500	10%	4	5%	2x	90	550	700	600	-	+200% kritischer Schaden 1. Angriff ist immer ein kritischer Treffer und hat keine Schadensreduktion durch Elementarbarriere	+100% kritischer Schaden weicht in der 1. Kampfrunde immer aus	-
	Berserker	Jarl	Feuer	500	600	600	0%	4	5%	2x	90	600	700	600	-	wenn HP unter 75% fällt = +40% ATK und +10% EVA wenn HP unter 50% fällt = Wirkung wird verdoppelt wenn HP unter 25% fällt = Wirkung wird verdreifacht	wenn HP unter 80% fällt = +10% ATK wenn HP unter 55% fällt = Wirkung wird verdoppelt wenn HP unter 30% fällt = Wirkung wird verdreifacht	Helm in Slot 3
	Dunkler Ritter	Todesritter	Dunkelheit	600	700	600	0%	4	5%	2x	90	700	750	700	-	+10% ATK +15% HP Besiegt sofort Monster die <10% HP haben. Bekommt beim Überleben einer Quest einen Samen.	+10% ATK +5% HP	-
Schurke	Dieb	Strechespieler	Luft	220	300	300	30%	2	20%	2x	40	350	700	450	-	+30 HP +100% ATK auf Dolch	+70 HP +50% ATK auf Dolch / +150% ATK auf Bogen und Armbrust +3% Polonias Diebstahlchance +2 max. gestohlene Gegenstände	Schuhe in Slot 4
	Mönch	Großmeister	Wasser	230	350	325	30%	2	20%	2x	40	320	650	450	-	+100% auf Ring +200% kritischer Schaden	+25% auf Ring +25% kritischer Schaden Kann eine sehr mächtige exklusive Fähigkeit erlernen (epische Fähigkeit: +150% ATK und +300% kritischer Schaden)	-
	Musketier	Konquistador	Feuer	230	400	350	30%	3	20%	2x	40	375	700	500	-	+20% kritische Trefferchance +100% kritischer Schaden	+2% kritische Trefferchance +50% kritischer Schaden +25% krit. Schaden pro aufeinanderfolgenden kritischen Treffern (bis zu 4 mal stapelbar)	Schuhe in Slot 4
	Wanderer	Spurensucher	Erde	240	450	350	30%	3	20%	2x	40	350	650	500	-	+20% Ausweichen (EVA)	+3% zu maximalem Ausweichen (max. Ausweichen nun 78%)	-
	Ninja	Sensei	Dunkelheit	250	500	375	30%	4	20%	3x	30	280	700	425	-	+40% krit. Trefferchance bis Held Schaden erhalten +20% Ausweichen bis Held Schaden erhalten hat	+10% krit. Trefferchance bis Held Schaden erhalten +5% Ausweichen bis Held Schaden erhalten hat Fähigkeitsbonus wird nach 2 Runden aussetzen zurückhalten	-
	Tänzer	Akrobat	Luft	300	550	425	30%	4	20%	3x	40	350	700	475	-	+100% kritischer Schaden Immer krit. Treffer nach Ausweichen eines Angriffs	+50% kritischer Schaden	-
Plänkler	Leibgarde	Licht	350	800	550	30%	4	20%	2x	60	400	900	700	-	+75% Bonus auf alle Werte des Schildes +50% kritischer Schaden Der DEF Wert des Schildes wird der ATK hinzugefügt	+25% Bonus auf alle Werte des Schildes +50% kritischer Schaden	-	
Hexer	Magier	Erzmagier	Feuer	200	500	300	0%	2	5%	2x	10	300	1.000	425	-	+50% ATK +75% ATK auf Stab	+30% ATK +25% ATK auf Stab	-
	Klenker	Bischof	Licht	210	600	325	0%	2	5%	2x	10	400	900	600	-	10 HP Regeneration pro Kampfrunde überlebt einen tödlichen Treffer	+10 HP Regeneration pro Kampfrunde +20% HP	Ring in Slot 6
	Druide	Erzdruide	Erde	220	650	350	0%	3	5%	2x	10	350	925	400	-	+80% auf Kräutermedizin, Gerichte und Amulette	+20% auf Kräutermedizin, Gerichte und Amulette	Ring in Slot 5
	Zauberer	Hexenmeister	Dunkelheit	230	700	350	0%	3	5%	2x	10	260	1.200	400	-	+50% ATK auf Zaubersprüche Chance exklusive mächtige Fähigkeiten zu erlernen	+10% ATK auf Zaubersprüche	-
	Zauberlinge	Zaubertritter	alle Elemente	240	800	400	0%	4	5%	2x	10	310	900	550	-	+20% Bonus auf alle Gegenstände	+10% Bonus auf alle Gegenstände +50% Bonus auf alle Gegenstände mit integrierten Elementen	-
	Geomant	Astromagier	Wasser	260	1.000	450	0%	4	5%	2x	10	300	1.100	550	-	+40% ATK +1% ATK pro Punkt in einem beliebigen Element.	+20% ATK	-
	Chronomat	Schicksalsweber	Luft	280	1.300	500	0%	4	5%	2x	10	330	1.500	600	-	+50% ATK +5% EVA Wenn die Gruppe bei einer Quest besiegt wurde wird sofort ein 2. Versuch mit kleinem Kraftschub gewährt.	+30% ATK +5% EVA	-

- = keine Änderung
HP = Leben
ATK = Angriff

DEF = Verteidigung
EVA = Ausweich Chance
CR = Kritische Trefferchance

CD = Kritischer Schaden
Be = Bedrohungswert
Fä = Anzahl der Fähigkeiten ohne Titanenseele (mit Titanenseele haben alle Helden 4 Fähigkeiten)

Das Händler-Handbuch:
<https://discord.gg/haendlerhandbuch>



Made by
Faron

Alle Helden machen nur Schaden an Elementar Barrieren ihres Elements in Höhe ihres Elemente Wertes, außer die Zauberlinge/Zaubertritter die an allen Elementar Barrieren Schaden von 30% ihres Elemente Wertes macht.
Zu den Basis Eigenschaften kommen zusätzlich noch die Werte der Fähigkeiten hinzu. Die angegebenen Werte der Fähigkeiten sind die auf ihrem höchsten Level.

Welcher Vertrauter passt zu welchen Champ

Du kannst Deine Helden mit T 12 Verzauberungen ausstatten, dann				
alle Champion				Bemerkung
Sobald man seine Helden mit T12 Verzauberungen ausstatten kann, braucht man die Champs für die Barriere nicht mehr, deshalb				der HP+ Abwehrvorteil > als die verlorenen Elementpunkte der Krit. auf den Champ ist vernachlässigbar gegenüber den Vorteilen von Tarasque
Ausnahme Ashley zu DI				
				Dieser Vertraute bringt Ashley mehr Punkte beim Event Dracheninvasion
Du kannst Deine Helden noch nicht mit T 12 Verzauberungen ausstatten, dann				
Champion	Vertrauter	Element	Verzauberung	
		Wasser	T7 Echsengeist	T9 Offensiv : Bär Defensiv: Walross
		Licht	T7 Echsengeist	T9 Offensiv : Bär Defensiv: Walross
		Wasser	T7 Echsengeist	T9 Offensiv : Bär Defensiv: Walross
		Luft	T7 Echsengeist	T9 Offensiv : Bär Defensiv: Walross
		Feuer	T7 Echsengeist	T9 Offensiv : Bär Defensiv: Walross
		Dunkel	T7 Echsengeist	T9 Offensiv : Bär Defensiv: Walross
		Feuer	T7 Echsengeist	T9 Offensiv : Bär Defensiv: Walross
		Erde	T7 Echsengeist	T9 Offensiv : Bär Defensiv: Walross
		Luft	T7 Echsengeist	T9 Offensiv : Bär Defensiv: Walross