Wichtige Personen Wassermagier

Magier	
Cronos	Händler
Merdarion	
Nefarius	Runen-Lehrer für Magiekreise 1 – 6
Riordian	Lehrer für Irrlicht und Lehrer für Alchemie (auch höhere Tränke)
Saturas	
Vatras	Magiekreise 1 – 6 / Roben Verbesserungen
Krieger	
Everaldo	
Roka	Rüstungen
Salvador	Lehrer 1H, 2H … und Hüter
Ethan	Oberster Hüter
Lance	Wächter Ausgrabungsstätte
Neku	Kundschafter in Jharkendar
Vanas	
Jäger	
Cavalorn	Bogentalente

Die Runen für **Magiekreis 1:** Blitz, leichte Wunden heilen, Licht

Die Runen für **Magiekreis 2:** Eisball, Eislanze

Die Runen für **Magiekreis 3:** mittlere Wunden heilen, Geysir, Kugelblitz, Eisblock, Unwetter

Die Runen für **Magiekreis 4:** Wasserfaust, Blitzschlag

Die Runen für **Magiekreis 5:** Eiswelle, schwere Wunden heilen

Die Runen für **Magiekreis 6:** Eisregen, Monster schrumpfen

Zitat: uhrparis

„*Die effektivsten Runen sind:*

Blitz / Manakosten pro Schuss 3 Mana

Eisball / Manakosten pro Schuss 7 Mana

Feuerball / Manakosten pro Schuss 7 Mana / Dafür lassen schließen wir eine Quest bei den Feuermagiern nicht ab.

Eislanze / Manakosten pro Schuss 10 Mana

Eiswolf rufen / Manakosten pro Wolf 20 Mana (Belohnung nach Quest)

Theoretisch braucht man nur bis Kreis 2 Lernen. Die restlichen Kreise sind nur noch LP Verschwendung.

Schlechte Runen:

Eisblock (Beim Einfrieren friert der Gegner nicht mehr bis zum Ende ein. (Hier wird wohl Bonne6 an dem Script geschraubt haben).

Unwetter / Manakosten zu hoch

Geysir / Manakosten pro Schuss 80 Mana

Kugelblitz / Schwach

Und leichte bis mittlere Wunden heilen kann man finden.“

Alchemie Riordian u.a.: Elixier des Geistes 20 LP

Elixier des Lebens 20 LP

Elixier der Stärke 20 LP

Elixier des Geschicks 20 LP