



# **B**UILD EDITOR

## Build generator

Benvenuto nel file di creazione build di Breath of Games.

In questo documento potrai ricreare il tuo personaggio in modo che tutti i visitatori del nostro sito possano usufruirne e, volendo, riprodurlo ed utilizzarlo.


Cerca di completare gli spazi nella maniera più completa possibile in modo da riportare le informazioni migliori agli altri giocatori e creare una guida completa del tuo personaggio.


Il team di Breath of Games si riserva il diritto di apportare modifiche alla build nel caso in cui dei dettagli vengano inseriti scorrettamente o vi siano errori nella stesura dei testi, o eventuali aggiornamenti. Insomma non cercheremo in alcun modo di alterare il tuo personaggio, ma cercheremo invece di riportarlo il più fedele possibile a quello che è in realtà.


## Nome della build

Se lo ritieni sarebbe bello avere una panoramica di come il tuo personaggio dovrebbe comportarsi e alcune osservazioni generali della build stessa. Insomma descrivilo un po'.

Passiamo ora alla creazione vera e propria partendo con le generalità del personaggio per poi passare a qualcosa di più tecnico.

 Razza

 Classe

 Mundus Stone

## Caratteristiche

Magicka



Health



Stamina



Champion Point



## Abilità

Come anticipato ora inizia la parte più specifica, qui andrai a descrivere, magari con un breve commento introduttivo, ciò che le tue abilità (o skill) sono in grado di fare.

Nei campi delle abilità è sufficiente inserire i nomi delle stesse, non è necessario inserire per ognuna la linea da cui proviene.

### Linea 1



























































### Linea 2



Ora dovresti scrivere la rotation che utilizzi quando giochi il tuo personaggio, magari motivandone passaggi o riassumendola in maniera schematica. Nel caso non sapessi di cosa stò parlando, la rotation e la sequenza con cui normalmente esegui le abilità e i Light o gli Heavy Attack.

# Equipaggiamento

Presta attenzione a questa parte, è fondamentale essere precisi nell'inserimento dei dati.

	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>				
	<input type="text"/>		<input type="text"/>				
	<input type="text"/>		<input type="text"/>				
	<input type="text"/>		<input type="text"/>				

## Legenda



L'icona rappresenta il pezzo del set, deve essere inserito il nome del set utilizzato.



Indica il glifo che è stato impresso sull'oggetto.



Rappresenta il tipo di armatura o arma indossati. Se leggero, medio o pesante per la prima quali per l'altra.



Indica l'effetto della pietra utilizzata durante la creazione dell'oggetto.

## Champion point

Ecco un'altra parte a cui prestare attenzione, servirà indicare i poteri nei quali hai investito i tuoi CP, se preferisci puoi inserire i dati che vuoi raggiungere una volta arrivato al livello massimo (attualmente 810, 270 punti per attributo in tutto).



### MAGE

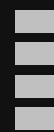
#### RITUAL

Precise Strikes  
Piercing  
Thaumaturge  
Mighty



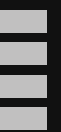
#### APPRENTICE

Elemental Expert  
Blessed  
Elfborn  
Spell Erosion



#### ATRONACH

Shattering Blows  
Master at Arms  
Physical Weapon Expert  
Staff Expert



### WARRIOR

#### LORD

Quick Recovery  
Heavy Armor Focus  
Bastion  
Expert Defender



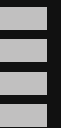
#### LADY

Thick Skinned  
Elemental Defender  
Light Armor Focus  
Hardy



#### STEED

Medium Armor Focus  
Resistant  
Spell Shield  
Iron Clad



### THIEF

#### TOWER

Siphoner  
Sprinter  
Bashing Focus  
Warlord



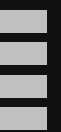
#### LOVER

Healthy  
Mooncalf  
Arcanist  
Tenacity










#### SHADOW

Tumbling  
Befoul  
Shadow Ward  
Shade



## Riepilogo

Per rendere veramente completa questa build servirebbero anche i dati che il tuo personaggio possiede, in modo che tutti sappiano di che pasta sei fatto. Per poterli visionare basterà premere il tasto 'C' mentre sei in gioco.

Maximum Magicka	
Magicka Recovery	
Maximum Health	
Health Recovery	
Maximum Stamina	
Stamina Recovery	
Spell Damage	
Spell Critical	
Weapon Damage	
Weapon Critical	
Spell Resistance	
Physical Resistance	
Critical Resistance	

## Conclusioni

Nel caso in cui aveste problemi nella compilazione della build, il team di BreathOfGames.com è sempre a disposizione, potete contattarci alla mail [breathofgames@gmail.com](mailto:breathofgames@gmail.com) dal sito o cliccando direttamente sul link della mail appena scritto.

Inviandoci questo documento compilato, acconsentirai alla pubblicazione della tua build sul nostro sito internet.

Questo documento è proprietà esclusiva di Breath of Games, al fine di un'eventuale pubblicazione sul nostro sito [www.breathofgames.com](http://www.breathofgames.com).