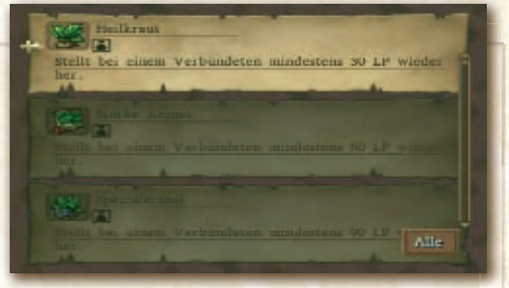
Mit L1 und R1 kannst du das Abbild des Monsters rotieren. Drücke ⊗ oder ◎, um Animationen des Monsters zu sehen.

Drücke nach unten, um einen Marker neben dem Namen des Gegenstands (falls vorhanden) erscheinen zu lassen. Per Druck auf ◎ kannst du eine Beschreibung des Gegenstandes aufrufen.

- **Gefundene Gegenstände (Bild 15):** Gegenstände, von denen du bislang wenigstens ein Exemplar besessen hast, werden in dieser Liste verzeichnet. Dir stehen verschiedene Gruppierungen zur Auswahl (Waffen, Rüstung usw.), oder eine Liste mit allen Gegenständen. Drücke links/rechts, um festzulegen, ob die Liste nach Typ oder alphabetisch sortiert werden soll.

- **Alchemie-Rezeptbuch (Bild 16):** Sobald du den Alchemiekessel besitzt, taucht als Menüpunkt das Alchemie-Rezeptbuch auf. Hier werden alle Rezepte verzeichnet, die du aus Büchern, durch Gespräche oder einfach durch Ausprobieren kennen gelernt hast. Wenn du in der Liste ein Rezept auswählst, wechselst du direkt ins Alchemiekessel-Menü.



15

16

# IN DER WILDNIS

## Auf in den Kampf

Wenn du die Stadt verlässt, wirst du schnell der ersten Monsterhorde in die Arme laufen. Die Begegnungen sind in der Regel zufällig, wobei die Häufigkeit und die Zusammenstellung der Gegner natürlich schon strengen Regeln unterworfen ist. Wichtig ist, dass du immer gut vorbereitet bist. Dazu gehört vor allem: Verlass die Stadt möglichst nur mit vollen LP und MP, und nimm genügend Heilmittel mit. Achte darauf, dass wenigstens ein Teil davon ständig im persönlichen Inventar jedes Charakters ist, damit sie auch im Kampf benutzt werden können. Außerdem solltest du immer einen Chimärenflügel im Gepäck haben, damit du dich im Notfall zur Stadt zurückteleportieren kannst. Unter Umständen kann es vorkommen, dass du (oder dein Gegner) am Anfang eines Kampfes einen freien Angriff hast, bei dem die Gegenpartei nicht zum Zug kommt.

Da der Held und Yangus zu Beginn über keine besonderen Fähigkeiten verfügen, sind die ersten Kämpfe ein harter Schlagabtausch, bei dem deine Jungs unweigerlich einige Treffer kassieren. Werfen wir nun einen ausführlichen Blick auf die Optionen im Kampf:

- **Kämpfen:** der normale Kampf (siehe unten)

- **Fliehen:** ein Fluchtversuch. Es hängt vom Zufall ab, ob er gelingt. Falls du nicht entkommst, können die Monster ungehindert angreifen. Daher ist ein Fluchtversuch nicht ohne Risiko. Wenn du fliehst, erhältst du weder EP noch Gold.

- **Verjagen:** der Versuch, die Gegner durch Drohgebärden in die Flucht zu schlagen. Das funktioniert in erster Linie, wenn die Gegner deutlich schwächer sind. In die Flucht geschlagene Monster hinterlassen manchmal einen Gegenstand – jedoch erhältst du weder EP noch Gold. Falls die Monster nicht fliehen, können diese unter Umständen sogar angreifen.

- **Taktik (Bild 1):** Mit Ausnahme des Helden kannst du die Charaktere automatisch kämpfen lassen und dabei eine grobe taktische Marschrichtung vorgeben. (Dieses Menü kannst du auch im Versch.-Menü aufrufen.) Zur Auswahl stehen folgende Optionen:

**Gnadenlos sein:** offensive Vorgehensweise. Es wird hauptsächlich darauf Wert gelegt, beim Gegner möglichst hohen Schaden zu verursachen. Bei schwachen und geschwächten Gegnern werden aber Aktionen bevorzugt, die einen sparsamen MP-Verbrauch zur Folge haben.

**Umsicht zeigen:** Ein Kampfverhalten, bei dem Aktionen bevorzugt werden, die den Gegner behindern, indem sie Statusveränderungen wie Eingeschlafen, Verwirrt oder Gelähmt verursachen.

**Wunden heilen:** Der Charakter kümmert sich um Heilung, wenn die LP eines Charakters unter 50 % fallen. Im Vordergrund stehen: geringer MP-Verbrauch, Erhöhung der Abwehr und das Aufheben von Statusveränderungen.

**Keine Magie:** Neben Magie werden auch keine Fähigkeiten verwendet, die MP verbrauchen. Wenn du die MP für später aufheben willst, solltest du diese Strategie wählen.



**Konzentrieren:** Das Sammeln von Konzentration (maximal bis 50) steht im Vordergrund – es sei denn, der Gegner kann mit einem Schlag besiegt werden. Der Charakter kümmert sich nicht um Heilung.

**Befehlen folgen:** Hiermit schaltest du den Autokampf ab und nimmst die Kommandos wieder selbst in die Hand. Das ist normalerweise die beste Kampfmethode.

01

## Kämpfen: die Kommandos

Die Auswahl Kämpfen eröffnet dir folgende Möglichkeiten (Bild 2):

- **Angreifen:** mit der gewählten Waffe (oder mit bloßen Händen) angreifen.

- **Fähigkeit:** eine Kampffähigkeit nutzen, die durch Talentpunkte erlernt wurde.
  Die meisten Fähigkeiten verbrauchen MP und können daher nur eingesetzt werden, wenn noch genügend MP vorhanden sind. Außerdem sind Fähigkeiten in der Regel an eine Waffe gebunden und können daher nur angewendet werden, solange die entsprechende Waffe angelegt ist.

- **Zauber:** einen Kampfzauber einsetzen, der durch Talentpunkte oder das Erreichen bestimmter Level erlernt wurde. Voraussetzung ist, dass genügend MP vorhanden sind.

- **Gepäck:** einen Gegenstand aus dem persönlichen Inventar benutzen oder ausrüsten. Du kannst im Kampf zum Beispiel ein Heilmittel einsetzen, um einen angeschlagenen Charakter zu heilen. Wenn du eine zweite Waffe dabeihast, kannst du auch die Waffe wechseln. Dieser Vorgang gilt nicht als Zug, du kannst danach noch eine andere Aktion auswählen, zum Beispiel mit der Waffe angreifen.
  Nicht vergessen: Gegenstände im Beutel können während des Kampfes nicht benutzt werden.

02

- **Abwehren:** Der Charakter nimmt eine defensive Haltung ein. Feindliche Angriffe verursachen in dieser Runde nur halben Schaden. Die Wirkung kann durch Konzentration verstärkt werden. (Die Wirkung ist übrigens unabhängig von der Animation. Soll heißen: Der Schaden wird auch dann halbiert, wenn der Gegner zuerst angreift, bevor dein Charakter die Abwehr-Animation gezeigt hat.)

- **Konzentr.:** Der Charakter nutzt die Runde, um Konzentration zu sammeln. Dadurch steigert sich seine Angriffskraft für die nächste Runde.

Eins solltest du beim Kampf grundsätzlich beachten: Du kannst deine Entscheidungen ganz einfach mit △ oder ▢ rückgängig machen und so bis an den Anfang der Auswahl zurückgehen. Sobald du jedoch für den letzten aktiven Charakter die Auswahl getroffen hast, beginnt sofort die Kampfphase.

## Angreifen: ein Ziel bestimmen

Wenn du dich für die Attacke entschieden hast, musst du in der Regel ein Ziel bestimmen (es sei denn, dein Gegner ist allein unterwegs).
Angenommen, du benutzt eine Waffe, die nur einen Gegner angreift, zum Beispiel ein Schwert:

Rechts neben dem Kommando-Fenster erscheint ein Fenster, in dem die Gegner aufgeführt sind (Bild 3). Dabei gibt es wieder mehrere Möglichkeiten: Entweder es befinden sich mehrere Gegner in einer Gruppe (zum Beispiel Schleim x 3), oder die Gegner sind in mehrere Gruppen aufgeteilt. Oder beides.
Der Zeiger in Form eines kleinen Dolches markiert automatisch den ersten Gegner als Ziel. Wenn du einen anderen Gegner angreifen willst, drückst du links/rechts (oder auch oben/unten, wenn es mehrere Gruppen gibt). Die Monster in einer Gruppe sind immer mit einem Buchstaben (A, B, C, ...) hinter dem Namen gekennzeichnet.

03

# LEGENDE UND ERLÄUTERUNGEN

Anhand der Level-Tabellen siehst du, dass die Entwicklung der Charaktere nicht zufällig erfolgt, sondern nach einem genau festgelegten Schema. Es ist also zum Beispiel auch kein Zufall, dass der Held anfangs viel weniger Talentpunkte zur Verfügung hat als Yangus. Beachte bitte, wie lange es dauert, bis die Charaktere beispielsweise 100 Talentpunkte erreichen. Die Verteilung der Punkte beim Levelaufstieg will also wohl überlegt sein.

Beachte bitte auch: Waffen-Talente wie Schwerter, Äxte und Stäbe sind immer mit der Benutzung einer entsprechenden Waffe verbunden. Das bedeutet, der Held kann nur eine Schwert-Fähigkeit benutzen, solange er ein Schwert in der Hand hält. Das gilt auch für Eigenschaften wie Angriff +5 oder MP-Maximum +20: Wenn du den Charakter mit einer Waffe eines anderen Typs ausrüstest, verschwindet der Effekt.

Dementsprechend gilt für Faustkampf: Diese Fähigkeit kann nur benutzt werden (bzw. diese Eigenschaft ist nur aktiv), solange der Charakter keine Waffe in der Hand hält. Nur Talente aus der fünften Kategorie (Courage, Humanität, Sex-Appeal, Charisma) „funktionieren“ unabhängig von der gewählten Waffe. Sobald also der Held „MP 3/4“ gelernt hat, reduziert sich der MP-Verbrauch sämtlicher Zauber.

Wenn du von einer Fähigkeit eine verbesserte Variante erlernst, wird die „schlechtere“ aus deiner Fähigkeiten-Liste gelöscht. So wird zum Beispiel beim Helden die Speer-Fähigkeit Donnerstoß durch den wesentlich stärkeren Blitzschlag ersetzt.

7 3 4 5 8

zauber

1

| Level | Name | MP | Ziel | ○* | Info |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Heilung | 2 | 1 | ✔ | Heilt 30-40 LP eines Charakters. |
| 4 | Entgiftung | 2 | 1 | - | Hebt die Statusveränderungen Vergiftet und Verseucht bei einem Charakter auf. |

7 3 4 5 6 8

schwerter

2

| Punkte | Name | MP | Ziel | ○* | ●* | Info |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | Angriff +5 | - | auto | - | - | - |
| 9 | Drachenhieb | 0 | 1 | ✔ | ✔ | Verursacht nur bei Monstern aus der Drachenfamilie 150 % Schaden. (Sonst: normaler Schaden.) |

**1** **Level:** Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten und den damit verbundenen Levelaufstieg lernen die Charaktere regelmäßig neue Zauber dazu – mit Ausnahme von Yangus. Die erste Spalte der Tabellen verrät dir, ab welchem Level der Charakter den entsprechenden Zauber beherrscht.

**2** **Talentpunkte:** Fähigkeiten werden niemals automatisch gelernt. Beim Levelaufstieg erhalten die Charaktere Talentpunkte, die du den fünf Talent-Kategorien zuteilen musst. Die Spalte „Punkte“ verrät dir, wie viele Talentpunkte nötig sind, um die entsprechende Fähigkeit zu lernen.

**3** **MP:** Die Angabe in dieser Spalte erklärt dir, wie viele Magiepunkte bei der Benutzung der einzelnen Zauber und Fähigkeiten verbraucht werden. Wenn der Charakter nicht mehr genügend MP hat, können diese nicht benutzt werden.

**4** **Ziel:** In dieser Spalte steht, auf wie viele Monster bzw. Charaktere sich der Zauber oder die Fähigkeit auswirkt. In der Regel lautet die Angabe: „1“ (gezielte Aktion gegen ein Monster), „Gruppe“ oder „alle“.

Ein Sonderfall sind Zauber und Fähigkeiten mit den Zielen „1-2“ oder „1-4“. Hier besteht eine Aktion aus zwei bzw. vier Einzelangriffen. Die Ziele werden dabei jeweils per Zufall ausgewählt, daher ist die genaue Menge der Opfer unbestimmt.

Bei Aktionen, die der Heilung oder Unterstützung der eigenen Charaktere dienen, gibt es drei Möglichkeiten: „1“ (du bestimmst einen Charakter), „Team“ (alle vier Charaktere sind betroffen) oder „selbst“ (Aktion richtet sich nur auf den Charakter, der den Zauber bzw. die Fähigkeit benutzt hat).

Die Angabe „auto“ bedeutet, dass dieser Effekt automatisch auftaucht, sobald er erlernt wurde. Im Spiel werden diese Zauber und Fähigkeiten im Attribute-Menü unter der Überschrift Eigenschaften aufgeführt.

**5** **Konzentration (○):** „✔“ zeigt an, dass die Wirkung der entsprechenden Zauber und Fähigkeiten durch das Sammeln von Konzentration (per Konzentr.-Befehl, vgl. Seite 19) gesteigert werden kann.

**6** **Energieschub (●):** „✔“ zeigt an, dass du die Wirkung der entsprechenden Zauber und Fähigkeiten durch einen Energieschub verstärken kannst. Energieschub ist ein nützlicher Unterstützungszauber, den Jessica und Angelo lernen können.

**7** **Name:** In der Namensspalte der meisten Talent-Tabellen gibt es Angaben wie „Angriff +5“ oder „Kritischer Treffer %“. Es handelt sich dabei um Eigenschaften, die automatisch wirken, solange eine entsprechende Waffe angelegt ist. Beispielsweise wird bei Angriff +5 der Statuswert Angriff (vgl. Seite 14) um 5 Punkte erhöht.

Kritischer Treffer % bedeutet, dass die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu landen, gesteigert wird. (Durch Zufall können Angriffe gegen einzelne Monster zu kritischen Treffern werden. Der Schaden ist deutlich höher als normal, und die Abwehr des Gegners spielt dabei keine Rolle. Das bedeutet, mit einem kritischen Treffer kannst du selbst bei Metall-Monstern gewaltigen Schaden verursachen.)

**8** **Info:** Bei der Wirkung der Zauber und Fähigkeiten solltest du ein paar Dinge wissen:

Einige Effekte richten sich nur gegen bestimmte Gegner, zum Beispiel Monster aus der Drachenfamilie. Welche Monster dazu gehören, erfährst du im Monsterkapitel des Buches (ab Seite 68) und auch in der Besiegte-Monster-Liste (vgl. Seite 15) des Spiels.

Bei einigen Zaubern und Fähigkeiten stößt du auf Angaben wie zum Beispiel: „Fügt jedem in einer Gruppe 158-190 Schadenspunkte zu (bei höherem Level bis zu 239 Schadenspunkte).“ Das bedeutet: 158-190 ist der Schaden, den du mit dieser Aktion mindestens anrichtest. (Es sei denn, das Monster besitzt eine hohe Resistenz wie zum Beispiel Metall-Monster.) Wenn der Charakter im Level aufsteigt, steigt nach und nach auch der Schaden, den seine Zauber und Fähigkeiten verursachen – allerdings nicht weiter als bis 239 Schadenspunkte.

Einige Zauber und Fähigkeiten verursachen Zustandsveränderungen (Statusveränderungen). Eine Beschreibung dieser Effekte findest du auf Seite 20.

Die Angabe Zauber zeigt dir, dass es sich um einen Zauber handelt, den der Charakter nicht benutzen kann, wenn er unter dem Einfluss der Statusveränderung Blockiert steht. Fähigkeiten sind von dieser Einschränkung nicht betroffen.

Wenn der Held seine Courage-Talente komplettiert, lernt er bei 100 Punkten zwei Fähigkeiten: Zickzack und Gigahieb. Sollte er anschließend auch die Schwertfähigkeiten vervollständigen, oder sie bereits zu 100 % beherrschen, wird Gigahieb durch die mächtigere Variante Gigaschlitzer ersetzt.

# HELD

Der Held war eine Schlosswache niederen Ranges in Schloss Trodain. Neben Trode und Medea überstand er als Einziger die von Dhoulmagus ausgelöste Katastrophe – abgesehen von Munchie natürlich, der treuen Maus, die der Held in seiner Tasche mit sich herumträgt.

Der Held ist ein vielseitiger Charakter, der sich sowohl auf bewaffnete Angriffe als auch auf Heilmagie und andere Unterstützungszauber versteht. Seine bevorzugten Waffen sind Schwerter, Speere und Bumerange.

## Level

| Level | Stärke | Flinkheit | Ausdauer | Weisheit | LP | MP | Talentpunkte | Nötige EP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 6 | 0 | 5 | 22 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 9 | 7 | 0 | 6 | 25 | 0 | 0 | 17 |
| 3 | 11 | 8 | 5 | 7 | 28 | 5 | 0 | 44 |
| 4 | 12 | 9 | 9 | 8 | 30 | 9 | 2 | 93 |
| 5 | 13 | 10 | 14 | 10 | 34 | 14 | 4 | 180 |
| 6 | 15 | 11 | 19 | 12 | 37 | 19 | 7 | 310 |
| 7 | 17 | 13 | 23 | 14 | 42 | 23 | 9 | 505 |
| 8 | 19 | 14 | 26 | 16 | 45 | 26 | 12 | 797 |
| 9 | 22 | 16 | 29 | 18 | 52 | 29 | 14 | 1.235 |
| 10 | 25 | 18 | 32 | 21 | 59 | 32 | 17 | 1.892 |
| 11 | 27 | 21 | 34 | 24 | 71 | 34 | 20 | 2.795 |
| 12 | 30 | 24 | 36 | 26 | 80 | 36 | 23 | 4.036 |
| 13 | 33 | 28 | 38 | 28 | 90 | 38 | 27 | 5.742 |
| 14 | 36 | 31 | 42 | 30 | 98 | 42 | 32 | 8.087 |
| 15 | 39 | 35 | 44 | 32 | 109 | 44 | 38 | 11.311 |
| 16 | 42 | 38 | 48 | 35 | 120 | 48 | 44 | 14.938 |
| 17 | 45 | 41 | 52 | 38 | 129 | 52 | 49 | 19.018 |
| 18 | 48 | 45 | 56 | 41 | 140 | 56 | 54 | 23.608 |
| 19 | 51 | 48 | 60 | 43 | 153 | 60 | 59 | 28.771 |
| 20 | 54 | 52 | 63 | 45 | 166 | 63 | 63 | 34.579 |
| 21 | 57 | 54 | 66 | 49 | 179 | 66 | 68 | 41.113 |
| 22 | 62 | 57 | 68 | 53 | 194 | 68 | 74 | 48.463 |
| 23 | 66 | 60 | 72 | 57 | 210 | 72 | 80 | 56.731 |
| 24 | 71 | 63 | 75 | 62 | 224 | 75 | 85 | 66.032 |
| 25 | 74 | 65 | 81 | 68 | 237 | 81 | 90 | 76.495 |
| 30 | 96 | 75 | 110 | 102 | 307 | 110 | 117 | 152.012 |
| 35 | 111 | 90 | 159 | 139 | 358 | 159 | 150 | 288.086 |
| 40 | 123 | 100 | 197 | 168 | 408 | 197 | 189 | 533.287 |
| 45 | 139 | 110 | 227 | 192 | 442 | 227 | 222 | 975.135 |
| 50 | 165 | 123 | 255 | 212 | 468 | 255 | 236 | 1.526.665 |
| 60 | 214 | 150 | 284 | 238 | 497 | 284 | 259 | 2.629.725 |
| 70 | 261 | 162 | 330 | 276 | 593 | 330 | 278 | 3.732.785 |
| 80 | 309 | 175 | 385 | 319 | 690 | 385 | 306 | 4.835.845 |
| 90 | 357 | 188 | 445 | 343 | 732 | 445 | 332 | 5.938.905 |
| 99 | 400 | 200 | 478 | 366 | 806 | 478 | 350 | 6.931.659 |

## Zauber

| Level | Name | MP | ◯* | ●* | Info |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Heilung | 2 | 1 | ✔ | Heilt 30-40 LP eines Charakters. |
| 4 | Entgiftung | 2 | 1 | - | Hebt die Statusveränderungen Vergiftet und Verseucht bei einem Charakter auf. |
| 6 | Hintertür | 2 | - | - | Teleportiert den Charakter zum Dungeon-Eingang zurück. (Keine Wirkung außerhalb von Dungeons.) |
| 11 | Knister | 4 | Gruppe | ✔ | Fügt jedem in einer Gruppe 13-19 Feuerschadenspunkte zu (bei hoher Weisheit bis zu 35 Schadenspunkte). |
| 18 | Mittelheilung | 3 | 1 | ✔ | Heilt 75-90 LP eines Charakters. |
| 20 | Brutzel | 6 | Gruppe | ✔ | Fügt jedem in einer Gruppe 24-34 Feuerschadenspunkte zu (bei hoher Weisheit bis zu 62 Schadenspunkte). |
| 27 | Vollheilung | 6 | 1 | - | Heilt LP eines Charakters vollständig. |
| 29 | Neue Chance | 8 | 1 | - | Ein toter Charakter wird wiederbelebt. Erfolgschance: 50 %. (LP werden dabei um 50 % geheilt.) |
| 32 | Schmor | 10 | Gruppe | ✔ | Fügt jedem in einer Gruppe 79-90 Feuerschadenspunkte zu (bei hoher Weisheit bis zu 170 Schadenspunkte). |
| 65 | Drachenseele | 64 | 1 | ✔ | Fähigkeit, die einem Gegner mehr als 400 Schadenspunkte zufügt. |

## Schwerter

| Punkte | Name | MP | Ziel | ◯* | ●* | Info |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | Angriff +5 | - | auto | | | - |
| 9 | Drachenhieb | 0 | 1 | ✔ | ✔ | Verursacht nur bei Monstern aus der Drachenfamilie 150 % Schaden. (Sonst: normaler Schaden.) |
| 15 | Flammenhieb | 0 | 1 | ✔ | ✔ | Verursacht 150 % Schaden. (Reduzierter Schaden bei Gegnern mit hoher Feuer-Resistenz.) |
| 22 | Angriff +10 | - | auto | - | - | - |
| 30 | Metallhieb | 0 | 1 | ✔ | - | Jeder Angriff verursacht bei Monstern vom Typ Metall 1-2 Schadenspunkte. (Bei anderen Gegnern: normaler Schaden.) |
| 40 | Kritischer Treffer % | - | auto | - | - | - |
| 52 | Falkenhieb | 0 | 1 | ✔ | ✔ | Pro Angriff 2 Schläge mit 75 % Stärke. (Mit Falkenklinge vier Schläge mit ca. 55 % Stärke.) |
| 66 | Angriff +25 | - | auto | - | - | - |
| 82 | Heilungshieb | 4 | 1 | ✔ | ✔ | Verursacht 125 % Schaden, heilt dabei die eigenen LP in Höhe von 50 % des zugefügten Schadens. |
| 100 | Gigahieb | 20 | Gruppe | ✔ | - | Fügt jedem in einer Gruppe 158-190 Schadenspunkte zu (bei höherem Level bis zu 239 Schadenspunkte). |
| 100 * | Gigaschlitzer | 20 | Gruppe | ✔ | - | Schadenspunkte: 222-282 (bei höherem Level bis zu 331). * Voraussetzung: Wenn Schwert- und Courage-Talente jeweils vollständig gelernt wurden. |

◯* = Konzentration; ●* = Energieschub



## Speere

| Punkte | Name | MP | Ziel | ◯* | ●* | Info |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Angriff +5 | - | auto | - | - | - |
| 7 | Merkurstoß | 0 | 1 | ✔ | ✔ | Der Charakter agiert in der Kampfrunde als Erster. Angriffsstärke: 80 %. |
| 12 | Donnerstoß | 3 | 1 | ✔ | - | Bei Treffer hohe Wahrscheinlichkeit für einen kritischen Treffer. (Trefferchance: 50 %.) |
| 18 | Angriff +10 | - | auto | - | - | - |
| 25 | Stoßwirbel | 4 | 1-4 | ✔ | ✔ | Pro Angriff 3-4 Stiche mit 50 % Stärke. (Die Ziele werden jeweils zufällig ausgewählt.) |
| 34 | Kritischer Treffer % | - | auto | - | - | - |
| 45 | Kreisfeger | 0 | Gruppe | ✔ | ✔ | Gruppenangriff. Der Schaden beginnt bei ca. 80 % und nimmt von Gegner zu Gegner ab. |
| 59 | Blitzschlag | 0 | 1 | - | - | Stärkere Variante des Donnerstoßes: Bei Treffer immer kritischer Treffer. (Trefferwahrscheinlichkeit: 50 %.) |
| 77 | Angriff +25 | - | auto | - | - | - |
| 100 | Blitzgewitter | 25 | alle | ✔ | - | Fügt allen Gegnern 190-220 Schadenspunkte zu. |

## Faustkampf

| Punkte | Name | MP | Ziel | ◯* | ●* | Info |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | Angriff +5 | - | auto | - | - | - |
| 11 | Abwehrchampion | 0 | selbst | ✔ | - | Stärkere Abwehr-Aktion. Reduziert Schäden um 90 %. |
| 17 | Steinschleuder | 0 | Gruppe | ✔ | - | Schadenspunkte: 8-20 (Gruppenangriff). |
| 24 | Furchtbare Faust | 2 | 1 | - | ✔ | Verursacht 150 % Schaden. (Kein Einfluss durch Konzentration; gesammelte Konzentration wird nicht verbraucht.) |
| 33 | Angriff +20 | - | auto | - | - | - |
| 42 | Dünne Luft | 2 | alle | ✔ | - | Fügt allen Gegnern 39-48 Schadenspunkte zu (bei höherem Level bis zu 132). |
| 52 | Kritischer Treffer % | - | auto | - | - | - |
| 70 | Faustwirbel | 0 | 1-4 | ✔ | ✔ | Pro Angriff 4 Schläge mit 33 % Stärke. (Die Ziele werden unter allen Gegnern zufällig gewählt.) |
| 82 | Felsenwurf | 4 | alle | ✔ | - | Fügt allen Gegnern 72-104 Schadenspunkte zu. |
| 100 | Angriff +50 | - | auto | ✔ | - | - |

## Bumerange

| Punkte | Name | MP | Ziel | ◯* | ●* | Info |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | Überkreuzwurf | 2 | alle | ✔ | ✔ | Der erste Gegner wird zwei Mal getroffen, ansonsten wie normaler Bumerang-Angriff. |
| 12 | Angriff +5 | - | auto | - | - | - |
| 18 | Energiewurf | 4 | alle | ✔ | ✔ | Der Schaden ist geringfügig schwächer als normal, nimmt dafür aber nicht von Gegner zu Gegner ab. |
| 25 | Angriff +10 | - | auto | - | - | - |
| 32 | Feuervogelwurf | 6 | alle | ✔ | - | Schadenspunkte: 36-44 (alle Gegner). |
| 40 | Angriff +15 | - | auto | - | - | - |
| 52 | Superwurf | 4 | alle | ✔ | ✔ | Stärkere Variante des Energiewurfs. Angriffsstärke ca. 150 %. |
| 66 | Angriff +20 | - | auto | - | - | - |
| 82 | Sternhagelwurf | 8 | alle | ✔ | - | Schadenspunkte: 76-84 (alle Gegner). |
| 100 | Gigawurf | 15 | 1 | ✔ | - | Schadenspunkte bei einem Gegner: 145-177 (bei höherem Level bis zu 284). |

## Courage

| Punkte | Name | MP | Ziel | ◯* | ●* | Info |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | Teleportation | 1 | - | - | - | Teleportiert an den Eingang einiger bekannter Orte zurück. (Sobald mindestens acht Ziele bekannt sind, kannst du die Seiten der Liste mit links/rechts umblättern.) (Nur im Freien einsetzbar.) |
| 16 | Dingdong | 2 | Team | - | - | Zauber, der die Statusveränderungen Eingeschlafen und Gelähmt bei allen Charakteren aufhebt. |
| 28 | Heilige Schutzaura | 4 | - | - | - | Zufallskämpfe gegen schwächere Monster werden für eine Weile vermieden (in Wildnis und Dungeons). |
| 40 | Ätsch | 3 | Gruppe | - | - | Zauber, der bei einer Gegnergruppe den Einsatz von Magie verhindert (Zustandsveränderung Blockiert). |
| 48 | Zack | 6 | alle | ✔ | - | Zauber, der allen Gegnern 40-56 Schadenspunkte zufügt (bei höherem Level bis zu 88). |
| 56 | MP 3/4 | - | auto | - | - | Zauber verbrauchen nur noch 75 % der üblichen MP. |
| 70 | Kamikaze | 1 | alle | - | - | Der Held opfert sein Leben. Gegner werden vollständig vernichtet (dafür gibt es keine EP) oder nehmen hohen Schaden. (Dieser Zauber wirkt nicht bei allen Gegnern.) |
| 82 | Megaheilung | 36 | Team | - | - | Zauber, der die LP aller Charaktere vollständig heilt. |
| 90 | MP 1/2 | - | auto | - | - | Zauber verbrauchen nur noch 50 % der üblichen MP, Kommastellen werden aufgerundet. |
| 100 | Zickzack | 15 | Gruppe | - | - | Zickzack-Zauber: Schadenspunkte bei Gruppe je 100-140 (bei höherem Level bis zu 220). |
| 100 | Gigahieb | 20 | Gruppe | ✔ | - | Fügt jedem in einer Gruppe 158-190 Schadenspunkte zu (bei höherem Level bis zu 239). |

## TALENT-TIPPS:

Das Talent **Schwerter** macht sich bezahlt, wenn man Jagd auf Metall-Monster macht (Metallhieb, 30 Punkte). Wer 100 Punkte bei den Talenten Schwerter und Courage sammelt, lernt den starken Gigaschlitzer – aber das dauert eine ganz Weile.

Das Talent **Speere** ist durch Donnerstoß (12 Punkte) und Blitzschlag (59 Punkte) vor allem für Metall-Jäger nützlich. Gegen einzelne Gegner ist auch Stoßwirbel (25 Punkte) sehenswert, aber nicht, wenn die einzelnen Attacken auf mehrere Gegner verteilt werden.

**Bumerang** ist vor allem zu Beginn eine große Hilfe, da er alle Gegner angreift. Allerdings verliert dieses Talent später (oberhalb von 40 Punkten – Angriff +15) an Wert. Ein Umstieg auf andere Talente ist dann ratsam. Die höheren Bumerang-Fähigkeiten machen sich kaum noch bezahlt, weil sie einfach nicht genügend Schaden bei den Gegnern verursachen.

**Faustkampf** ist im Vergleich mit den anderen Talenten unnütz. Es gibt zwar ein paar sehenswerte Aktionen, wie zum Beispiel Dünne Luft (42 Punkte). Aber wirklichen Eindruck hinterlässt der Held damit auch nur dann, wenn du das Talent bis zum Maximum erhöhst (Angriff +50).

**Courage** ist sehr praktisch wegen der MP-senkenden Eigenschaften (bei 56 und 90 Punkten), die unabhängig von der angelegten Waffe wirken. Auch die starken Angriffe (Zack, 48 Punkte und Zickzack,100 Punkte) und der Heilzauber Megaheilung (82 Punkte) sind nicht zu verachten.

Vorschläge: zu Beginn Courage bis 8 (für Teleportation) erhöhen, dann Bumerang bis 40 (für Angriff +15) und im Anschluss Courage bis 100 studieren. Danach Schwerter bis 66 (Angriff +25) oder Speere bis 59 (wegen der hohen Chance auf kritische Treffer).

Eine andere Möglichkeit: auf den Bumerang verzichten und zu Beginn Schwerter und Courage gleichmäßig verteilen (bis Schwerter 66), danach Speere und Courage.

Da du in der Anfangsphase des Spiels leicht an sehr starke Speere kommst, könntest du das Speere-Training allerdings auch vorziehen.

◯* = Konzentration; ●* = Energieschub



SO SPIELST DU
CHARAKTERE
GEGENSTÄNDE
MONSTER
LÖSUNGSWEG
GEHEIMNISSE
INDEX
LEGENDE UND ERLÄUTERUNGEN
HELD
YANGUS
JESSICA
ANGELO

# GEGENSTÄNDE

| Gegenstand | Funktion | Kauf | Verk. | Laden | Fundort | Monster | Herstellung aus: | Weiterverarbeitung zu: |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HEILKRAUT | Heilt 30-40 LP (ein Charakter) | 8 | 4 | Diverse Kramläden | Farebury, Alexandria, Port Prospect u. a. | Schleim, Naschkatze, Schmoller u. a. | - | Starke Arznei = 2x Heilkraut<br>Rosenwurzblatt = Starke Arznei + Heilkraut<br>Rosenwurzblatt = 3x Heilkraut<br>Gegengift = Heilkraut + Gegengiftkraut<br>Spezialgegengift = Heilkraut + 2x Gegengiftkraut<br>Rosenwurzbüschel = 2x Heilkraut + Mondrauten-Knolle<br>Mystische Mixtur = Heilkraut + Gegengiftkraut + Mondrauten-Knolle |
| STARKE ARZNEI | Heilt 50-68 LP (ein Charakter) | - | 88 | Verkäuferin in Port Prospect | Baccarat, Argonia | Baumfratze, Baumteufel, Hadeskondor u. a. | 2x Heilkraut | Rosenwurzbüschel = Starke Arznei + Mondrauten-Knolle<br>Spezialarznei = 2x Starke Arznei<br>Rosenwurzblatt = Starke Arznei + Heilkraut<br>Desmodium-Essenz = Weihwasser + Starke Arznei |
| SPEZIALARZNEI | Heilt 90-120 LP (ein Charakter) | - | 170 | - | Marthas Hütte, Empycchu | Halligallie, Trollboss | 2x Starke Arznei | Wundermittel = 2x Spezialarznei<br>Allheilmittel = 3x Spezialarznei |
| ROSENWURZBLATT | Heilt 70-92 LP (ein Charakter) | - | 118 | - | Kräutergrotte | - | Starke Arznei + Heilkraut oder 3x Heilkraut | Allheilmittel = Wundermittel + Rosenwurzblatt + Rosenwurzbüschel |
| DESMODIUM-ESSENZ | Heilt 60-70 LP (ein Charakter) | 120 | 60 | Pickham, Baccarat, Orkutsk, Kapelle der Ödnis u. a. | Pickham, Baccarat, Arcadia, Orkutsk | Schleim, Doktorschleim, Froschgesicht, Heilschleimkönig, Zyklop u. a. | Weihwasser + Starke Arznei | Weihwasser = Desmodium-Essenz + Steinsalz<br>Milder Käse = Gewöhnlicher Käse + Desmodium-Essenz<br>Frischer Käse = Frische Milch + Qualitätsschimmel + Desmodium-Essenz<br>Silberschild = Spiegelschild + Desmodium-Essenz + Zauberwasser |
| GEGENGIFTKRAUT | Heilt Vergiftungen (ein Charakter) | 10 | 5 | Diverse Kramläden | Farebury, Alexandras Turm, Pilgerkai, Fähre, Schwerthelden-Labyrinth | Blasenschleim, Pfeilwicht, Ghul, Aquarius u. a. | - | Gegengift = Heilkraut + Gegengiftkraut<br>Spezialgegengift = Heilkraut + 2x Gegengiftkraut<br>Mystische Mixtur = Heilkraut + Gegengiftkraut + Mondrauten-Knolle |
| GEGENGIFT | Heilt Vergiftungen und 30-40 LP (ein Charakter) | - | 95 | Verkäuferin in Port Prospect | Argonia | Blaubeißer | Heilkraut + Gegengiftkraut | Spezialgegengift = 2x Gegengift |
| SPEZIALGEGENGIFT | Heilt Vergiftungen und 60-80 LP (ein Charakter) | - | 275 | - | Marthas Hütte, Dunkles Empycchu | - | 2x Gegengift oder Heilkraut + 2x Gegengiftkraut | - |
| MONDRAUTEN-KNOLLE | Heilt im Kampf die Statuseffekte Eingeschlafen und Gelähmt (ganzes Team) | 30 | 15 | Ascantha, Baccarat, Arcadia, Argonia, Verkäuferin in Port Prospect u. a. | Alexandria, Alexandras Turm, Neos | Schmoller, Höllenhornisse, Seeblase, Hal, Teufelssaat, u. a. | - | Rosenwurzbüschel = Starke Arznei + Mondrauten-Knolle<br>Rosenwurzbüschel = 2x Heilkraut + Mondrauten-Knolle<br>Mystische Mixtur = Heilkraut + Gegengiftkraut + Mondrauten-Knolle<br>Mondsegen = 3x Mondrauten-Knolle |
| ROSENWURZBÜSCHEL | Heilt 60-80 LP und den Statuseffekt Gelähmt (ein Charakter) | - | 148 | - | Kräutergrotte | - | Starke Arznei + Mondrauten-Knolle oder 2x Heilkraut + Mondrauten-Knolle | Allheilmittel = Wundermittel + Rosenwurzblatt + Rosenwurzbüschel |
| MONDSEGEN | Heilt 110-120 LP und den Statuseffekt Gelähmt (ein Charakter) | - | 308 | - | - | Heilschleim, Spucknik, Höllenhüpfer | 3x Mondrauten-Knolle | Mondaxt = Goldaxt + Mondsegen |
| WUNDERMITTEL | Heilt alle LP und die Effekte Vergiftung und Gelähmt (ein Charakter) | - | 550 | - | Trodain, Arcadia, Einsames Plateau | - | 2x Spezialarznei | Allheilmittel = Wundermittel + Rosenwurzblatt + Rosenwurzbüschel |
| ALLHEILMITTEL | Heilt alle LP und die Effekte Vergiftung, Gelähmt, Eingeschlafen und Verwirrung (ein Charakter) | - | 880 | - | - | - | Wundermittel + Rosenwurzblatt + Rosenwurzbüschel oder 3x Spezialarznei | - |

# Monster



## 4 1 DRAKO 2

Vogel 3

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LP | 4 | 10 | Angriff | 6 | 12 | Flinkheit | 8 | 8 |
| MP | 5 | 0 | Abwehr | 7 | 9 | Level | 9 | 2 |

| | | |
|---|---|---|
| Gegenstand (Chance) | 10 | Heilkraut (1,56 %) |
| Seltener Gegenst. (Chance) | 11 | Chimärenflügel (0,78 %) |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| EP | 12 | 2 | Gold | 13 | 3 | Verjagen | 14 | A |

| | | |
|---|---|---|
| Lebensraum | 15 | Farebury-Region, Wasserfallhöhle, Königreich Trodain, Einsames Plateau, Horst des Göttervogels |
| Spezial | 16 | Weicht Angriffen oft aus. |

**1. Nr.:** Numerische Sortierung in der Besiegte-Monster-Liste, siehe Seite 15 im Kapitel „So spielst du“.

**2. Name** des Monsters.

**3. Familie:** Gibt an, zu welcher Gattung dieses Monster gehört.

**4. LP:** Die so genannten „Lebenspunkte“ (Schadenspunkte) geben an, wie viel Schaden du deinem Gegner mindestens zufügen musst, um ihn zu besiegen. Bitte beachte, dass einige Monster sich selber heilen können.

**5. MP:** Dies ist die Menge an MP (Magiepunkte), die deinem Gegner im Kampf zur Verfügung stehen. Wenn der Wert Null ist, kann das Monster nicht zaubern. Dies bedeutet gleichzeitig, dass ein Zauber wie Magieentzug, mit dessen Hilfe MP des Gegners auf den Charakter übertragen werden, nichts bringt.

**6. Angriff:** Dieser Statuswert bestimmt die Kampfkraft deiner Gegner.

**7. Abwehr:** Gibt an, wie es um die Verteidigungskraft deiner Feinde bestellt ist.

**8. Flinkheit:** Gibt an, wann ein Gegner im Kampf zum Zuge kommt. Feinde mit einer hohen Flinkheit können mitunter Angriffen sogar ausweichen.

**9. Level:** Zeigt an, auf welchem Level sich dein Feind befindet. Diese Angabe ist wichtig, wenn du ein Monster mit „Verjagen“ erschrecken möchtest.

**10. Gegenstand:** Gelegentlich hinterlassen die Gegner nach einem Kampf einen wertvollen Gegenstand, entweder ein normales Item oder einen Seltenen Gegenstand.

**11. Chance:** Diese Angabe gibt Auskunft darüber, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Gegenstand hinterlassen wird. Die Wahrscheinlichkeit, dass du eins der Items bekommst, liegt meist zwischen 0,39 % und 12,5 % – das bedeutet, in den meisten Fällen gehst du also leer aus.

**12. EP:** Für besiegte Gegner erhalten alle Charaktere, die einen Kampf überlebt haben, die so genannten Erfahrungspunkte.

**13. Gold:** Besiegte Gegner hinterlassen nach einem Kampf in der Regel eine bestimmte Menge an Gold.

**14. Verjagen:** Gibt an, wie ein Monster reagiert, wenn du im Kampf das gleichnamige Kommando nutzt.

**15. Lebensraum:** Wenn du gezielt nach einem bestimmten Monster suchst, hilft dir diese Angabe weiter. Sie nennt eine Reihe von Beispielorten, an denen du die entsprechenden Begegnungen haben kannst. Mehr Details erfährst du dann in den entsprechenden Abschnitten im Lösungsweg.

**16. Spezial:** Verrät dir einige der besonderen Fähigkeiten, die ein Monster im Kampf einsetzen kann – und unterstützt dich gelegentlich mit hilfreichen Tipps.

„Konzentrierter Angriff“ bedeutet, dass das Monster seine Angriffe auf ein Teammitglied konzentriert.

## VERJAGEN

Ob du das Monster mit Drohgebärden in die „Flucht“ schlagen kannst, hängt nicht nur vom Zufall ab, sondern folgt auch festen Regeln. Ausschlaggebend für die Reaktion des Monsters ist häufig die Differenz zwischen dem Level des Monsters und dem Level des Helden. Als Faustregel sollte der Held wenigstens drei Level mehr „Erfahrung“ als sein Gegner besitzen, sonst sind die Chancen, dass du mit Verjagen Erfolg hast, eher gering. „Neutral“ bedeutet, das Monster reagiert überhaupt nicht, oder erschrickt – Letzteres nützt dir allerdings gar nichts. Aber das ist immer noch besser, als wenn das Monster die Gelegenheit für einen „Angriff“ nutzt. Übrigens: Boss-Monster fallen alle in die Kategorie G.

### WIRKUNG VON VERJAGEN

| | Verhalten der Monster | Level-Differenz | Flucht | Neutral | Angriff |
|---|---|---|---|---|---|
| A | Flucht, unabhängig von der Stärke des Helden | ab 3 | 100 % | 0 | 0 |
| | | bis 3 | 20 % | 60 % | 20 % |
| B | Flucht nur, wenn Held etwas stärker ist | ab 3 | 100 % | 0 | 0 |
| | | bis 3 | 0 | 70 % | 30 % |
| C | meistens Flucht | ab 3 | 90 % | 10 % | 0 |
| | | bis 3 | 65 % | 25 % | 10 % |
| D | nur dann Flucht, wenn der Held viel stärker ist | ab 15 | 90 % | 10 % | 0 |
| | | bis 15 | 0 | 10 % | 90 % |
| E | unterschiedlich | - | 25 % | 50 % | 25 % |
| F | keine Reaktion | - | 0 | 100 % | 0 |
| G | greift immer an | - | 0 | 0 | 100 % |

Natürlich ist es nicht besonders Spaß fördernd, wenn du bei jedem Monster in der Tabelle nach dem Level suchst und ausrechnest, wie hoch die Chancen sind, das Monster in die Flucht zu schlagen. Grundsätzlich ist es ohnehin sinnvoller, die Monster zu besiegen, um die Erfahrungspunkte zu kassieren. Nutze diese Angabe stattdessen eher, wenn deine Charaktere zum Beispiel schon mit einem Bein im Grab stehen und der nächste Kampf der letzte sein könnte.

## BOSS-MONSTER

Die Beschreibung der Boss-Monster, die nur an einem bestimmten Punkt im Spiel auftauchen, findest du direkt an den entsprechenden Stellen im Lösungsweg. Somit musst du keine Angst haben, in diesem Kapitel auf Informationen und Abbildungen zu stoßen, die dir vorzeitig etwas über Schlüsselszenen im späteren Verlauf des Spiels verraten würden.

### 1 SCHLEIM — *Schleim*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 7 | Angriff | 10 | Flinkheit | 6 |
| MP | 0 | Abwehr | 8 | Level | 1 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Desmodium-Essenz (1,56 %) | | | | |
| EP | 1 | Gold | 1 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Farebury-Region, Wasserfallhöhle, Königreich Trodain, Einsames Plateau, Hügel des heulenden Windes | | | | |
| Spezial | - | | | | |

### 1 SCHLEIM — *Schleim*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 44 | Angriff | 7 | Flinkheit | 68 |
| MP | 0 | Abwehr | 30 | Level | 16 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Desmodium-Essenz (1,56 %) | | | | |
| EP | 8 | Gold | 1 | Verjagen | B |
| Lebensraum | Zwischen Kirche am Meer und Baccarat | | | | |
| Spezial | Fusion zu Königsschleim | | | | |

### 2 NASCHKATZE — *Bestien*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 10 | Angriff | 11 | Flinkheit | 6 |
| MP | 0 | Abwehr | 9 | Level | 2 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Banditen-Bastrock (1,56 %) | | | | |
| EP | 2 | Gold | 2 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Farebury-Region, Königreich Trodain | | | | |
| Spezial | - | | | | |

### 3 SCHMOLLER — *Käfer*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 11 | Angriff | 12 | Flinkheit | 5 |
| MP | 0 | Abwehr | 8 | Level | 2 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Mondrauten-Knolle (1,56 %) | | | | |
| EP | 2 | Gold | 3 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Farebury-Region | | | | |
| Spezial | Hält einen Charakter durch Lecken eine Runde auf. | | | | |

### 4 DRAKO — *Vogel*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 10 | Angriff | 12 | Flinkheit | 8 |
| MP | 0 | Abwehr | 9 | Level | 2 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (1,56 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Chimärenflügel (0,78 %) | | | | |
| EP | 2 | Gold | 3 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Farebury-Region, Wasserfallhöhle, Königreich Trodain, Einsames Plateau, Horst des Göttervogels | | | | |
| Spezial | Weicht Angriffen oft aus. | | | | |

### 5 SATYR — *Humanoiden*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 13 | Angriff | 14 | Flinkheit | 7 |
| MP | 0 | Abwehr | 9 | Level | 3 |
| Gegenstand (Chance) | Einfaches Gewand (6,25 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Reisegewand (1,56 %) | | | | |
| EP | 3 | Gold | 4 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Farebury-Region | | | | |
| Spezial | Versetzt Team durch Singen in Zustand Eingeschlafen. | | | | |



### 6 PAPRIKAPEINIGER — *Pflanzen*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 15 | Angriff | 12 | Flinkheit | 6 |
| MP | 4 | Abwehr | 10 | Level | 3 |
| Gegenstand (Chance) | Zypressenstock (1,56 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Kupferschwert (0,39 %) | | | | |
| EP | 3 | Gold | 3 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Farebury-Region (im Wald) | | | | |
| Spezial | Senkt Abwehr eines Charakters mit Schwächung. | | | | |

### 7 HORNHASE — *Bestien*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 16 | Angriff | 13 | Flinkheit | 10 |
| MP | 0 | Abwehr | 8 | Level | 4 |
| Gegenstand (Chance) | Lederhut (1,56 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Häschenschwanz (0,78 %) | | | | |
| EP | 5 | Gold | 5 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Farebury-Region | | | | |
| Spezial | - | | | | |

### 8 SCHLEIMETTE — *Schleim*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 18 | Angriff | 16 | Flinkheit | 25 |
| MP | 0 | Abwehr | 15 | Level | 4 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (1,56 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Schleimohrringe (0,78 %) | | | | |
| EP | 8 | Gold | 6 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Maella-Region, Königreich Ascantha, Hügel des heulenden Windes | | | | |
| Spezial | - | | | | |

### 9 FEUERGEIST — *Element*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 14 | Angriff | 9 | Flinkheit | 9 |
| MP | 3 | Abwehr | 9 | Level | 4 |
| Gegenstand (Chance) | Weihwasser (1,56 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Desmodium-Essenz (0,78 %) | | | | |
| EP | 5 | Gold | 4 | Verjagen | C |
| Lebensraum | Farebury-Region, Wasserfallhöhle | | | | |
| Spezial | Setzt Fauch ein (nur 1x pro Kampf). | | | | |

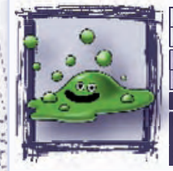
### 10 MAULWURFSCHELM — *Bestien*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 15 | Angriff | 14 | Flinkheit | 6 |
| MP | 0 | Abwehr | 12 | Level | 5 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Eichenholzknüppel (0,78 %) | | | | |
| EP | 4 | Gold | 5 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Wasserfallhöhle, Ascantha, Untergrund, Maulwurfloch | | | | |
| Spezial | Erhöht Konzentration. | | | | |

### 11 METALLMEISE — *Maschinen*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 9 | Angriff | 16 | Flinkheit | 9 |
| MP | 4 | Abwehr | 27 | Level | 6 |
| Gegenstand (Chance) | Topfdeckel (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Chimärenflügel (1,56 %) | | | | |
| EP | 5 | Gold | 8 | Verjagen | G |
| Lebensraum | Östlich von Farebury, Wasserfallhöhle | | | | |
| Spezial | Erhöht Flinkheit mit Beschleunigung. Besitzt hohe Abwehr (aber wenige LP). | | | | |

### 12 BLASENSCHLEIM — *Schleim*



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 20 | Angriff | 13 | Flinkheit | 8 |
| MP | 0 | Abwehr | 10 | Level | 5 |
| Gegenstand (Chance) | Gegengiftkraut (6,25 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Mondrauten-Knolle (3,13 %) | | | | |
| EP | 5 | Gold | 7 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Farebury-Region, Wasserfallhöhle, Alexandras Turm, Hügel des heulenden Windes | | | | |
| Spezial | Verursacht Zustand Vergiftet bei einem Charakter. | | | | |

### 13 TANZTEUFEL — *Dämonen*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 20 | Angriff | 16 | Flinkheit | 14 |
| MP | 0 | Abwehr | 14 | Level | 6 |
| Gegenstand (Chance) | Chimärenflügel (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Kurze Hose (1,56 %) | | | | |
| EP | 7 | Gold | 10 | Verjagen | B |
| Lebensraum | Farebury-Region , Wasserfallhöhle, Königreich Trodain | | | | |
| Spezial | Mit seinem Tanz hält er einen Charakter für eine Runde auf. | | | | |

### 14 SCHÜTZENWICHT — *Humanoiden*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 21 | Angriff | 22 | Flinkheit | 12 |
| MP | 2 | Abwehr | 18 | Level | 6 |
| Gegenstand (Chance) | Kopftuch (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Gewöhnlicher Käse (0,78 %) | | | | |
| EP | 10 | Gold | 8 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Alexandria-Region, Königreich Trodain | | | | |
| Spezial | Erhöht Abwehr mit Stärkung. | | | | |

### 15 STIEFELHOPSER — *Material*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 21 | Angriff | 20 | Flinkheit | 22 |
| MP | 5 | Abwehr | 17 | Level | 7 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (1,56 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Häschenschwanz (0,39 %) | | | | |
| EP | 12 | Gold | 10 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Wasserfallhöhle, Alexandria-Region | | | | |
| Spezial | Senkt Flinkheit des Teams mit Verlangsamung. Konzentrierter Angriff möglich. | | | | |

### 16 DRAKOMAGUS — *Vogel*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 19 | Angriff | 20 | Flinkheit | 10 |
| MP | 6 | Abwehr | 16 | Level | 6 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Chimärenflügel (1,56 %) | | | | |
| EP | 9 | Gold | 7 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Alexandria-Region, Alexandras Turm, Pickham-Region (Strand), Königreich Trodain, Königreich Ascantha, südlich am Strand | | | | |
| Spezial | Senkt Abwehr des Teams mit Megaschwächung. | | | | |

### 17 KÄFERKNILCH — *Käfer*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 16 | Angriff | 26 | Flinkheit | 16 |
| MP | 0 | Abwehr | 36 | Level | 7 |
| Gegenstand (Chance) | Heilkraut (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Lederhut (1,56 %) | | | | |
| EP | 12 | Gold | 10 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Farebury-Region, Alexandria-Region, Alexandras Turm, Königreich Trodain | | | | |
| Spezial | Der Hornangriff hält einen Charakter für eine Runde auf. | | | | |

### 18 KOBOLD — *Dämonen*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 28 | Angriff | 21 | Flinkheit | 18 |
| MP | 0 | Abwehr | 21 | Level | 8 |
| Gegenstand (Chance) | Chimärenflügel (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Kühler Käse (0,78 %) | | | | |
| EP | 15 | Gold | 11 | Verjagen | A |
| Lebensraum | Alexandras Turm | | | | |
| Spezial | Die Zauber funktionen nie (wegen 0 MP). Fügt dem Team Eis-Schaden zu. | | | | |

### 19 PESTPILZ — *Pflanzen*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| LP | 22 | Angriff | 21 | Flinkheit | 14 |
| MP | 0 | Abwehr | 18 | Level | 8 |
| Gegenstand (Chance) | Gegengiftkraut (3,13 %) | | | | |
| Seltener Gegenst. (Chance) | Gewöhnlicher Käse (0,78 %) | | | | |
| EP | 13 | Gold | 12 | Verjagen | B |
| Lebensraum | Alexandria-Region, Alexandras Turm | | | | |
| Spezial | Versetzt Team in den Zustand Eingeschlafen. | | | | |

# SO NUTZT DU DEN LÖSUNGSWEG

Auf dieser Seite möchten wir dir kurz die verschiedenen Elemente vorstellen, die dich im Kapitel „Lösungsweg“ erwarten. Es wurde viel Wert darauf gelegt, dass dir möglichst keine unnötigen Details der Handlung verraten werden. Daher wurde sogar auf eine Abbildung der Boss-Gegner verzichtet. Diese findest du gesammelt unter „Geheimnisse“ ab Seite 215. (Wenn du dort vorzeitig nachschaust, geschieht das „auf eigene Gefahr“ – die Bilder werden dir vermutlich mehr über die Handlung verraten, als dir lieb sein kann.)

**1 Karten**
Auf den Karten der Städte, Regionen und Dungeons sind alle Fundsachen eingetragen. Ein Symbol zeigt dir, ob du den Gegenstand in einem Fass, Schrank usw. findest. Auf dem Ausklapper werden alle Icons erklärt. Die Nummerierung entspricht in etwa der Reihenfolge, in der du die Sachen findest, wenn du dem Lösungsweg folgst. Ein praktisches Feld zum Ankreuzen hilft dir, bei der Vielzahl der Gegenstände nicht den Überblick zu verlieren. Beachte, dass du nicht sofort alle Schatzkisten öffnen kannst. Fußnoten verraten dir, wenn du einen Schlüssel benötigst.

**2 Läden**
In den Tabellen steht, welche Dinge verkauft werden, was sie kosten und wer sie ausrüsten kann. Eine Einschränkung musst du beachten: Jessica kann Schwerter erst benutzen, wenn sie die entsprechende Eigenschaft (Messer-Talent – 30 Punkte) gelernt hat. Wenn diese Einschränkung gilt, ist ihr Portrait schwarz auf grün dargestellt.

**3 Lösungsweg**
Der Text verrät dir, was du unbedingt tun musst, um die Handlung fortzuführen: wo du hingehen und mit wem du reden musst, welche Gegenstände du brauchst usw.

Fundsachen sind im Text rot hervorgehoben. Um den Einstieg zu erleichtern, werden zu Beginn alle Fundsachen nicht nur auf der Karte gezeigt, sondern auch im Text erwähnt. Braune Schrift kennzeichnet anfangs dementsprechend Dinge, die du tun kannst, die aber für die Lösung des Spiels nicht zwingend erforderlich sind.

Komplett freiwillige Nebenaufgaben wurden ebenfalls ausgelagert. Damit du nichts verpasst, weisen dich Seitenverweise *Seite 198* darauf hin, wo solche „Geheimnisse“ enthüllt werden.

**4 Bilder aus dem Spiel**
Zahlreiche Screenshots illustrieren das Vorankommen im Spiel. Die Nummern unter den Bildern verweisen auf die entsprechenden Passagen im nahe stehenden Text und umgekehrt. Um die Zahlen übersichtlich zu halten, beginnt die Nummerierung in jedem neuen Abschnitt wieder bei 1.

**5 Monster**
Alle Monster, die in der Region oder im Dungeon hausen, sind in Listen aufgeführt – praktisch sortiert nach der Nummerierung in der Besiegte-Monster-Liste im Spiel. Daneben siehst du sofort die wichtigste Information zum Monster: seine LP. Detaillierte Informationen zu diesen Monstern erhältst du im Kapitel „Monster“ ab Seite 68.

Auf der Weltkarte sind einige Monster nur tagsüber oder nur nachts unterwegs. Sind die Monster nur in bestimmten Teilen einer Region anzutreffen, oder nur im Schatten von Bäumen („im Wald“), weist eine Fußnote darauf hin.

**6 Berüchtigte Monster**
Die „sichtbaren“ Monster (vgl. Seite 19) besitzen zwei verschiedene Namen: einen Kampfnamen und einen Namen im Team. Im Lösungsweg werden die letztgenannten verwendet, damit du die Infos über die Monster (ab Seite 91) problemlos findest. / zeigen an, wenn die Monster nur zu bestimmten Tageszeiten anzutreffen sind. Fußnoten weisen auf besondere Bedingungen hin.

**7 Boss-Info**
Hier erfährst du alles, was du über die Boss-Monster wissen musst: bewährte Strategien für den Kampf, Hinweise auf gefährliche Aktionen und alle Daten des Gegners in einem Infokasten (Erklärungen zu diesem Kasten findest du auf Seite 69).

SO SPIELST DU
CHARAKTERE
GEGENSTÄNDE
MONSTER
LÖSUNGSWEG
GEHEIMNISSE
INDEX
SO NUTZT DU DEN LÖSUNGSWEG
FAREBURY-REGION
ALEXANDRIA-REGION
MAELLA-REGION
KÖNIGREICH ASCANTHA
PICKHAM-REGION
KÖNIGREICH TRODAIN
LAND DER MAULWÜRFE
OZEAN
BACCARAT-REGION
NORDWEST-INSEL
KÖNIGREICH ARGONIA
NORDWEST-INSEL
ARCADIA-REGION
SCHNEEGIPFEL
SAVELLA-GEBIET
FAREBURY-REGION
EINSAMES PLATEAU
NUR AUS DER LUFT ZUGÄNGL.
VERLASSENE HAINE
SAVELLA-GEBIET
NEOS
SCHWARZE ZITADELLE

# ALEXANDRIA-REGION

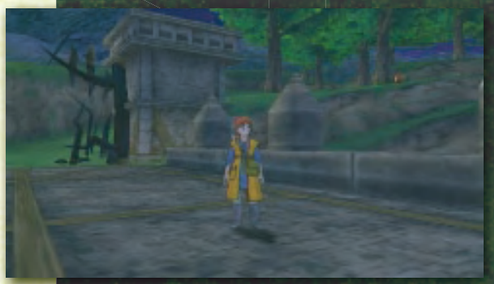
# Alexandria

## DER KONTROLLPUNKT

Folge dem Weg von Farebury aus nach Süden. An den Abzweigungen ist der Weg zum Kontrollpunkt jeweils ausgeschildert. Falls du bisher noch nicht bei der Schatzkiste südlich des roten Baumes warst (vgl. Seite 106), kannst du jetzt noch dort vorbeischauen und die 82 Goldmünzen mitnehmen. Und natürlich könntest du jetzt auch noch deine Kräfte mit den Berüchtigten Monstern in der Nähe messen.

Da der Weg am Kontrollpunkt nun nicht länger versperrt ist, kannst du den Weg nach Süden über die Brücke fortsetzen – wo die Monster zunehmend gefährlicher werden. Falls du bei der Überquerung auf den kleinen Hügel rechts hinter der Brücke achtest, siehst du dort eine Schatztruhe stehen (Bild 1). Also steigst du rechts die Böschung hinauf und reißt dir den Inhalt unter den Nagel: ein paar schmucke Schleimohrringe, die dem Träger einen Defensivbonus von vier Punkten schenken.

Anschließend kehrst du auf den Weg zurück und folgst ihm in östlicher Richtung. Schon nach wenigen Metern siehst du links einen Torbogen, der den Eingang von Alexandria markiert. Schau mal nach, ob du dort willkommen bist.



01

### FUNDSACHEN

| Nr. | Fundsache | ✔ |
|---|---|---|
| 1 | Schleimohrringe | |
| 2 | 100 Goldmünzen | |
| 3 | Stärkesamen | |
| 4 | Lebenssamen | |

### BERÜCHTIGTE MONSTER

| | Name |
|---|---|
| 1 | Cowboy |
| 2 | Heiler |
| 3 | Metallo [1, 2] |

1 Ab Klasse F
2 An einem der vier Orte

### MONSTER

| Nr. | Name | LP |
|---|---|---|
| 14 | Schützenwicht | 21 |
| 15 | Stiefelhopser [1] | 21 |
| 16 | Drakomagus | 19 |
| 17 | Käferknilch | 16 |
| 19 | Pestpilz | 22 |
| 20 | Fechtfuchs | 25 |
| 22 | Hämmerling | 33 |
| 23 | Knastkatze [2] | 29 |
| 24 | Froschgesicht [2] | 36 |
| 27 | Stachelhase | 42 |
| 237 | Sehigel [3] | 16 |
| 238 | Seeblase [3] | 35 |
| 239 | Kneifer [3] | 41 |

1 Nur in der Umgebung von Alexandria
2 Südlich vom Alexandras Turm
3 Nur am Strand (südlich vom Turm)



# ALEXANDRIA

# Alexandria

### FUNDSACHEN

| Nr. | Fundsache | ✔ |
|---|---|---|
| 1 | Weihwasser | |
| 2 | Chimärenflügel | |
| 3 | Heilkraut | |
| 4 | 11 Goldmünzen | |
| 5 | 5 Goldmünzen | |
| 6 | Gewöhnlicher Käse | |
| 7 | Reisegewand | |
| 8 | Magiesamen | |
| 9 | 18 Goldmünzen | |
| 10 | Mondrauten-Knolle | |
| 11 | Jessicas Brief | |
| 12 | Jessicas Kleidung * | |

*Nach der Rückkehr aus Alexandras Turm

### WAFFENLADEN

| Objekt | Preis |
|---|---|
| Eichenholzknüppel | 110 |
| Riesenhammer | 240 |
| Kupferschwert | 270 |
| Bumerang | 420 |
| Steinaxt | 550 |

### RÜSTUNGS- & KRAMLADEN

| Objekt | Preis | Ausrüstung für |
|---|---|---|
| Lederrock | 220 | |
| Schuppenpanzer | 350 | |
| Schuppenschild | 180 | |
| Heilkraut | 8 | |
| Weihwasser | 20 | |
| Chimärenflügel | 25 | |

### HERBERGE

**Preis: 4 Goldmünzen pro Person**

## RUNDGANG

In Alexandria wirst du von einem eindeutig übermotivierten Empfangskomitee in die Mangel genommen. Bevor die Sache jedoch völlig aus dem Ruder laufen kann (es spielt keine Rolle, für welche Aktion du dich entscheidest), kümmert sich eine alte Dame rechtzeitig um die Halbstarken.

Die Läden von Alexandria sind nur tagsüber geöffnet, auch der Zutritt zum großen Anwesen im Norden der Ortschaft bleibt dir nachts verwehrt. Also solltest du dich erst einmal um die örtlichen Fundsachen kümmern, und dann in der Herberge übernachten.

SO SPIELST DU
CHARAKTERE
GEGENSTÄNDE
MONSTER
LÖSUNGSWEG
GEHEIMNISSE
INDEX
SO NUTZT DU DEN LÖSUNGSWEG
FAREBURY-REGION
ALEXANDRIA-REGION
MAELLA-REGION
KÖNIGREICH ASCANTHA
PICKHAM-REGION
KÖNIGREICH TRODAIN
LAND DER MAULWÜRFE
OZEAN
BACCARAT-REGION
NORDWEST-INSEL
KÖNIGREICH ARGONIA
NORDWEST-INSEL
ARCADIA-REGION
SCHNEEGIPFEL
SAVELLA-GEBIET
FAREBURY-REGION
EINSAMES PLATEAU
NUR AUS DER LUFT ZUGÄNGL.
VERLASSENE HAINE
SAVELLA-GEBIET
NEOS
SCHWARZE ZITADELLE

## STADTBUMMEL

In einem der Krüge vor dem Haus neben der Herberge steckt ein Weihwasser. In einem Schrank im Inneren lagert ein Chimärenflügel. Auch in dem Haus neben dem Stadttor wirst du fündig: In einem Krug findest du ein Heilkraut, und in einem Schrank 11 Goldmünzen. Weiter geht es in der großen Villa (Bild 1): Zerschlag in der Küche im Erdgeschoss die Krüge, um 5 Goldmünzen sowie einen Gewöhnlichen Käse zu finden. Eine Etage höher befindet sich in einem Schrank ein Reisegewand. Zuletzt kommt das Dachgeschoss: In einem Fass in der Ecke neben dem Hausmädchen steckt ein Magiesamen. In den Fässern an der Wand findest du 18 Goldmünzen sowie eine Mondrauten-Knolle.

01

## GO, MUNCHIE, GO!

Das Dachgeschoss der Villa musst du ohnehin aufsuchen, wenn du in der Geschichte weiterkommen willst. In der Wand zwischen den Fässern befindet sich ein Mauseloch (Bild 2). Dahinter liegt Jessicas Zimmer, dessen normaler Eingang von Bangers und Mash eisern bewacht wird. Untersuche das Mauseloch, damit Munchie zum Einsatz kommt.

Hoppele mit der Maus hinten rechts die Treppe hinunter. Auf dem Schreibtisch an der Wand liegt ein interessanter Brief, aber wie soll eine kleine Maus da bloß rankommen? Ganz einfach: Du benutzt den Besen, der links am Tisch lehnt, als Rampe (Bild 3). Berühre Jessicas Brief. Nachdem Munchie ihn eingesteckt (?) hat, kannst du dich auf den Rückweg machen. Aber nun bildet die Treppe ein nahezu unüberwindliches Hindernis. Welch ein Glück, dass die Treppe neben den Stufen einen flachen Rand hat, der perfekte Aufstiegschancen für ein kleines Nagetier bietet. Hoppele durch das Mauseloch zurück zum Helden.

Mit dem Brief gehst du zurück zum „Haupteingang“ von Jessicas Zimmer. Rede mit Bangers, dem Bengel auf der linken Seite. Nach dem Wortwechsel sprichst du ihn noch ein zweites Mal an. Beantworte die erste Frage mit Ja. Die zweite Antwort ist egal, beim dritten Mal solltest du dann wieder zustimmen. Jetzt hast du einen neuen Begleiter, der dir Zugang zu Alexandras Turm im Westen von Alexandria verschaffen will.

02

03

## DIE RICHTIGE AUSRÜSTUNG

Bevor du den Ort gemeinsam mit Bangers verlässt (der sich aus jeglichen Kämpfen übrigens konsequent raushält), solltest du noch deine Ausrüstung auf den neuesten Stand bringen. Kauf beim Händler für Yangus eine Steinaxt. Die ist zwar teuer, wird deine Kampfkraft aber deutlich erhöhen. Wenn du es dir leisten kannst, kauf dir außerdem noch einen Schuppenpanzer und einen Schuppenschild. (Einen Schild für den zweiten Charakter wirst du gleich im Turm umsonst bekommen.) Denke daran, dass du überzählige Ausrüstungsgegenstände (wie Keule, Topfdeckel, Lederschild usw.) verkaufen kannst. Außerdem wartet in der Nähe des Dorfes noch eine Schatzkiste mit 100 Goldmünzen auf dich: Wenn du in Richtung Turm gehst, siehst du auf der linken Seite eine Art Stier (Bild 4). Das ist Buffalo Bill (Cowboy), gegen den du besser nicht kämpfst, da er ganz empfindlich zuschlagen kann. Aber nördlich seiner Position findest du besagte Schatzkiste.

04