

Dunkle Schatten Komplettlösung

Intro

Sobald das Gespräch zu ende ist geht nach Norden, springt über die Felsen runter und geht dann rechts weiter, bis ihr zu einer Brücke kommt, geht auf die Brücke hinauf.

Ihr seht Gargasch, der erste Gegner! Das Kämpfen dürfte euch nicht schwer fallen, schlägt Gargasch immer oder wenn ihr nur mehr wenig KP (Energie – Kraftpunkte) habt macht Heilung 3. Nach einigen Schlägen ist er besiegt!

Lauft ihm nach und schlägt ihn (mit der Enter-Taste). In der Höhle geht ihr nach Norden bis ihr eine Rote Kiste seht. Sobald ihr nahe bei der Kiste seid versucht Gargasch sich zu befreien. Lasst das nicht zu und geht zu der Kiste und verbannt ihn.

Jolith

Ihr spielt nun Alex, einen jungen Abenteurer. Geht in das Haus vor euch und sprecht mit Christin. Dann geht in das Inn nördlich von Alex' Haus. Sprecht mit der Frau die hinter einem Suppentopf sitzt (oder was das sein mag), wählt als Antwort „Irgendwie schon!“

Sie sagt dir dass du in den Wald nördlich gehen sollst. Er dürfte nicht schwer zu finden sein, er liegt im rechten oberen Eck der Insel.

Gehe durch den Wald und drücke Enter. Dann stosst ihr auf die gleiche Höhle die ihr damals mit Mordan gesehen habt. Achtung hier sind schon einige Gegner, die allerdings keine Probleme bereiten sollten.

Alte Höhle

Geht wieder nördlich zu der Kiste die ihr damals mit Mordan gefunden habt. (Wenn ihr wollt könnt ihr auf Level 5 trainieren, es erleichtert euch die Kämpfe ein wenig!) Gargasch ist wieder da! Wählt eine von beiden Antworten, welche ist egal. Geht dann wieder ins Dorf zurück.

Jolith

Geht zu einem blauhaarigem Mann der mitten im Dorf herum läuft. Er wird euch sagen dass in der Taverne (Inn) ein Monster ist. Ihr befolgt seinen Rat und geht hinauf in das Inn. Sprecht drinnen mit allen Leuten, es ist kein Monster im Inn.

Zurück zum blauhaarigem Mann. Er hat euch angelogen, es ist Gargasch! Kämpft gegen ihn bis ihr besiegt werdet, Ihr könnt nicht gewinnen. Alles wird schwarz...

Als ihr erwacht ist das Dorf zerstört. Geht zum Süden der Stadt wo ihr Christin seht, sprecht mit ihr. Nun rückt vor bis zum südlichstem Fleck der Insel. Schaut euch das Gespräch der beiden an und wartet bis Christin eingeschlafen ist. Am nächsten Morgen geht ihr wieder auf die Insel, zu Alex. Redet mit ihm und fahrt gen Süden.

Weltkarte

Auf der Insel Südlich steigt ihr aus.

Hedanis

Hier könnt ihr euch erst mal mit allem versorgen, was Ihr braucht. (Schlafen, Einkaufen...) Wenn

ihr gut ausgerüstet seid geht in das Haus des Bürgermeisters.

Er gibt euch den Auftrag eine Diebin aus der Gegend zu jagen. Sie wird ein Partymitglied. Dazu müsst ihr wieder auf die Weltkarte, hinter dem Gebirge liegt ein ganz kleiner Wald (kleiner geht es nicht), dort findet ihr Amariel. Amariel könnt ihr nur schnappen, wenn ihr den Stein oben links in den Weg schiebt und sie in eine Sackgasse drängt

Weltkarte

Geht nach Süden bis ihr zur Hafenstadt Galbados kommt.

Galbados

Ihr könnt nun wieder die Häuser nach Herzenslust erforschen. Wenn ihr schon auf einem höheren Level seid könnt ihr in ein Haus gehen das in der Mitte der Stadt liegt, dort geht ihr in den Keller.

Der Zombie ist schon ein ernst zu nehmender Gegner, aber gute Kämpfer werden damit keine Probleme haben.

Besser redet ihr nicht mit der Gestalt in der linken unteren Ecke sie will euch ein Ticket für 100 Filar verkaufen aber es ist gefälscht, also macht da nicht mit. Kämpft einige Zeit, dann habt ihr bald die 250 Filar zusammen, die ihr braucht, um mit dem Schiff fahren zu können.

Weltkarte

Ihr braucht nur zuzuschauen wie der Kapitän das Schiff in den Osten lenkt.

Darnus

Hier gibt es nicht viel zu sagen, schaut euch die Stadt an heilt euch, rüstet euch aus... Im Pub findet ihr Amariel die Diebin die sich eurer Gruppe vielleicht anschliesst. Sobald ihr weiter wollt, geht nach Osten raus aus der Stadt.

Weltkarte

Ihr müsst euch nur in die Höhle vor euch begeben.

Ondalgebirge

Zuerst geht ihr den Weg entlang bis ihr zu einer Abzweigung kommt, dann Richtung Norden bis ihr wieder zu einer Abzweigung kommt, bei der geht ihr nach Osten.

Im nächsten Abschnitt nehmt ihr den oberen Weg, nehmt dann den rechten Weg und geht raus.

Geht den Weg entlang bis ihr eure Mutter trifft, sprecht mit ihr, sie wird euch heilen und ihr könnt speichern.

Nun nach Norden, bis ihr zu einer Brücke mit einem Golem kommt, er wird Christin wegwerfen, so dass diese sich nur noch bei der Brücke für 2 Minuten halten kann.

Wählt meinetwegen „Christin retten“, der Golem greift euch trotzdem an. Er ist nicht allzu stark, aber auch nicht schwach. Beeilt euch mit dem Kampf, ist er besiegt helft ihr Christin rauf.

Jetzt müsst ihr nach Süden gehen, aber der Golem kommt wieder. Löscht ihn ein für alle mal aus!

Begeht euch in die Höhle die vor euch liegt, bei der ersten Lichtung geht nach Osten, im nächsten Abschnitt nach Norden und dann den Weg rechts. Dann müsst ihr nur noch dem Weg folgen.

Glückwunsch, Ihr habt das Ondalgebirge geschafft.

Weltkarte

Hier müsst ihr einfach nach Süden, nach Lannar gehen.

Lannar

Ihr findet Lannar zerstört von Monstern vor, speichert bei der Mutter und los geht's.

Tipp: Ihr könnt in einem Haus ein Buch finden, lest es, denn Amariel lernt dadurch „Rüstung zerstören“, das senkt die Abwehr des Gegners! Doch Achtung: das Haus stürzt ein, daher das Buch zuerst lesen!

Hier müsst ihr nur nach Osten gehen, für die Leute könnt ihr nichts mehr tun. Geht hier nach Süden um zu der Kirche zu gelangen, vor ihr kämpfen Soldaten gegen Dämonen. In diesem Stadtteil gibt es in den Häusern (in den Schränken) sehr wertvolle Items, holt sie euch!

Geht in die Kirche und sprecht mit dem Pater, er wird euch Weihwasser geben. Schüttet es über die Menschen und kämpft dann erst gegen das Monster. Dieser Gegner ist schon um einiges stärker er beherrscht schon die Zauber Lähmung und Schock.

Wenn ihr ihn besiegt habt könnt ihr zum Pater gehen, der euch sagt, dass ihr zu seiner Tochter gehen sollt, die rechts im Nebengebäude ist. Hier könnt ihr Angel mitnehmen.

Geht dann die Treppe runter und im Gang nach Norden, nun schreitet nach Norden über die Brücke zum Schloss.

Schloss Aridan

Ihr könnt euch heilen und einkaufen und auch an einem Turnier könnt ihr teilnehmen! Schaut mal vorbei, als Belohnung winkt ein Amulett. (Halbiert die MP kosten)

Nun geht's nach Norden, die Treppe runter und mit dem Magier und Sir Matthis reden. Der Magier verleiht Christin kurzzeitig den Zauber „Teleport“ und schon seid ihr auf der Eisinsel!

Eisinsel

Im Südosten der Insel findet ihr den besagten Turm, geht rein.

Auch eine Diebeshöhle ist im Südosten, sie ist nur ein paar Schritte entfernt. Es lohnt sich also bestimmt einmal reinzuschauen. Doch Achtung: Wenn ihr einen Dieb anredet, nimmt er euch Geld weg!

Außerdem gibt es noch die Beldan-Höhle, kommt sie doch einmal besuchen wenn Krenak besiegt ist. Dort bekommt ihr später den Griff von Hyugas Klinge!

Nun wieder zu ...

Krenaks Turm

Als erstes müsst ihr ganz rauf, oben legt ihr den Schalter um damit sich unten die Gittertür im Keller öffnet.

In diesem heißen Stock müsst ihr die nördliche Treppe erreichen, was nicht allzu schwer ist. Nun geht ihr zu der Mutter die bei der Treppe wartet und heilt euch. Als nächstes müsst ihr die komische schwarze Gestalt anreden.

Es ist Krenak, er ist sehr stark und kann Lähmung, Stumm, Chaos, Heilung und Flammenwelle.

Ich empfehle euch seine Diener zuerst zu besiegen, mit ein paar Versuchen werdet ihr es sicher schaffen!

Danach zerstört seine Maschine und geht die Treppe runter. Ihr habt die Beldan befreit nun werden sie sich sicher über einen Besuch in ihrer Höhle freuen. Teleportiert euch nun zum Magier zurück.

Schloss Aridan

Besprecht mit dem Magier die Lage und Christin teleportiert euch dann in die Wüste.

Wüstenkontinent

In der Nähe der Stadt findet ihr eine Oase wo ihr Zhoragh trifft, im Süd Osten findet ihr die Stadt Shadan, ganz im Westen ist der Turm von Fugal.

Oase

Sprecht hier mit Zhoragh, er wird sich der Gruppe anschliessen.

Spukhaus

Das Spukhaus findet ihr ganz im Norden des Wüstenkontinents. Drinnen findet ihr wertvolle Items, aber ihr braucht Amariel. Dabei ist eine Hälfte von Hyugas Klinge.

Shadan

Die Stadt befindet sich ganz im Südosten des Wüstenkontinentes, helft den Einwohnern gegen einen Sandwurm zu kämpfen!

Er wird euch Blind machen also solltet ihr Augentropfen dabei haben, außerdem beherrscht der Sandwurm die Attacke „Steinschlag“

Wenn Ihr ihn besiegt habt könnt ihr euch mit allem möglichem Zeugs ausrüsten. Geht dann in das Haus ganz oben rechts, dort bittet euch eine Frau im Turm westlich die Monster zu besiegen.

Tipp: Es gibt einen Ruheraum, schläft ein wenig... es wartet eine Überraschung!

Weltkarte

Nun müsst ihr nach Westen gehen ihr könnt den Turm gar nicht verfehlen.

Fugals Turm

Geht in den Turm hinein. (Zuerst bei der Mutter speichern!)

zuerst geht nach Norden, dann nach links und dann bei dem Wasser die Treppe runter. Ihr habt nur 3 Minuten Luft!

Versucht ganz nach Nordwesten zu kommen, dort befindet sich die nächste Treppe.

Tipp: Ich rate euch aber auch die anderen Treppen zu benutzen, denn es warten ein paar Items und auch Luf auf euch.

Im nächsten Abschnitt geht ganz nach Südosten, es geht dann nicht mehr weiter links runter, geht den Weg entlang (es gibt nur einen) zur nächsten Treppe. Im nächsten Abschnitt das gleiche wie oben, geht den Weg entlang... Für den nächsten gilt auch das Gleiche...

Nun geht den Weg südwestlich lang, er führt euch zur Mutter, die Treppe wieder runter gehen. Ihr trifft jetzt auf Fugal, er beherrscht Mundgeruch, Heilung und Tornado.

Unterschätzt ihn nicht! Er sieht dümmer aus als er ist. Wenn ihr ihn besiegt habt zerstört seine

Maschine und geht durch die Treppe. Gargasch wird euch auf eine Insel teleportieren.

Weltkarte

Geht in den kleinen Wald und drückt Enter.

Kleine Insel

Sprecht mit allen Leuten (vielleicht sogar zwei Mal) jedenfalls bauen sie dann ein Haus.

Im Haus redet wieder mit allen Leuten, lauft ein wenig rum und wartet bis Christin euch darauf aufmerksam macht, dass ein Schiff gekommen ist!

Geisterschiff

Geht in das Schiff hinein und dann immer runter bis ihr zu einem Skelett kommt, redet es an! Kapitän Kolnar beherrscht nur Chaos, er ist nicht all zu stark.

Wenn er besiegt ist geht wieder ganz hinauf und sprecht mit eurer Mutter. Ihr habt jetzt euer Schiff, es gehört euch!

Weltkarte

Zum ersten Mal könnt ihr nun die Weltkarte erforschen, lasst euch viel Zeit und schaut sie euch an. Wenn ihr fertig seid könnt ihr nach Nordwesten Segeln, denn dort liegt das Schloss Aridan.

Schloss Aridan

Geht runter zum Magier und sprecht mit ihm, aber es ist nicht der Magier sondern ein Diener Gargaschs: Araganadon

Achtung, seine Attacken sind sehr stark, aber er beherrscht keine anderen als den normalen Angriff! Sobald er besiegt ist geht aus dem Schloss raus und steigt ins Schiff.

Weltkarte

Fahrt mit dem Schiff nach Südwesten, dort findet sich der ...

Wasserfall-Kontinent

Im Süden der Insel liegt das Dorf Kronos, in der Mitte Sandors Schloss, im Nord-Westen liegt Rondria und den großen Wasserfall findet ihr über Sandors Schloss. Die Kristall-Höhle liegt östlich vom großem Wasserfall.

Großer Wasserfall

Geht hier hinein, es lohnt sich! Ihr bekommt einen Tempelschlüssel, die Tempel findet ihr auf fast allen Kontinenten. (Dort findet Ihr Admantiumrüstungen) Ihr müsst dem Wasserfallgeist widersprechen, ansonsten steigt er nicht in den Himmel auf.

Rondira

Hier könnt ihr euch ausrüsten bevor ihr gegen Sandor kämpft. In der linken unteren Ecke steht ein Dieb. Ihr könnt mit Amariel hier eine Kampftechnik lernen. Außerdem gibt es Lagerhäuser. Ihr könnt mit Amariel die Türen öffnen!

Kronos

Eine Echsenstadt, hier könnt ihr Sarah holen, geht in alle Häuser und holt euch Informationen über die Kristall-Höhle.

Kristall-Höhle

Ihr findet sie östlich vom Wasserfall. In der Höhle findet Ihr Blaue Steine, die Ihr in Kronos für Ausrüstung eintauschen könnt.

Auch eine geheimnisvolle Truhe ist drinnen schaut nach was drinnen ist, wenn ihr die Magische Rune habt.

Sandors Schloss

Geht erst mal rein, dann betretet die linke, untere Tür, steigt über die Treppen bis ganz nach oben. Ihr könnt hier auch wieder Items ergattern!

Oben findet ihr einen Zwischengegner der vor einem Schalter steht, vernichtet ihn. Macht das jetzt in jedem dieser vier Türme so!

Sobald ihr alle geschafft habt geht in der Eingangshalle durch das Tor im Norden, redet mit eurer Mutter und geht wieder geradeaus. Ihr müsst wohl oder übel über das Feuer gehen aber ihr schafft es sicher, Adamantiumrüstungen schützen euch vor dem Schaden, danach kommt Sandor!

Kämpft, doch ihr kommt nicht dazu ihn zu besiegen, dann geht gerade aus bis ihr ein Tor erreicht. Die Engel werden euch in die Dunkelheit verbannen.

Hölle

Geht zu der Gestalt vor euch und sprecht mit ihr, sobald ihr sie besiegt habt geht zur Treppe. Dann geht in Nord-westliche Richtung, dort ist wieder eine Treppe. Geht über die Brücke und haltet euch dann südwestlich, lauft zur Treppe nach rechts und geht hoch.

Nun geht nach Norden über den Skelettweg. Redet mit der Mutter und begeben euch nach Norden.

Himmel

Schaut euch alle Häuser an und redet mit allen Engeln, sie werden euch sagen dass ihr in ein Haus südwestlich gehen sollt.

Dann heißt es abhauen. Lauft von den Engeln weg, denn haben sie euch, müsst ihr nochmals vom Himmelsdorf starten. Ihr werdet den richtigen Weg schon finden.

Koexistenzebene

Geht einfach nach Norden dort erwartet euch jemand... Vernichtet den Ebenenmeister, NICHT Christin! Er dürfte keine Probleme machen. Die einzige Spezialattacke die er beherrscht ist Mundgeruch. Sobald er besiegt ist geht immer nach Osten, so erreicht ihr die Erde.

Sandors Schloss

Die Stunde der Wahrheit ist gekommen, vernichtet den 3. Schattenherrscher ein für alle Mal. Geht wieder nach Süden, um so zu eurer Mutter zu gelangen, die euch zu Aridan teleportiert.

Schloss Aridan

Sprecht mit Aridan, er wird euch über alles weitere Informieren. Geht aus dem Schloss raus und ihr findet draußen das Luftschiff. Es fliegt wie ein geölter Blitz

Weltkarte

Fliegt mit dem Luftschiff herum! Geht in den Turm der Händler und kauft ein. (Eine Insel, mit einem von Bergen umgebenem Wald)

Geht in die Alten Tempel (siehe F.A.Q.) und holt euch die guten Adamantiumrüstungen.

Und geht auch unbedingt in die Stadt Merias dort gibt's das heilige Schwert und gute Ausrüstung, die Stadt liegt am linken Eiskontinent.

Fliegt nun nach Darnus aber geht nicht hinein sondern fliegt von da aus nach Süden. Landet auf der mittleren Insel und geht auf den Punkt. Berührt dann den Stein auf dem Felsen und ihr gelangt in die ...

Unterwelt

Wenn ihr den Weg südlich wählt kommt ihr zu einem abgelegenen Haus wo ihr euch das letzte mal ausrüsten könnt. Also nutzt eure Chance, geht dann den südwestlichen Weg entlang und ihr kommt zum ...

Turm der Magie

Redet mit der Gestalt, sie wird euch irgendwo hinteleportieren.

Achtung: Normale Waffen haben hier keine Wirkung!

Folgt immer dem Weg und geht die Treppen hoch bzw. runter. Habt ihr das geschafft, zerstört den Kristall.

Unterwelt

Wählt den Süd Östlichen Weg und ihr gelangt zum ...

Turm der Zeit

Beeilt euch und sprecht mit der Gestalt, in 10 Minuten müsst ihr den Kristall finden.

Dieser Turm ist nicht allzu schwer. Seht euch nach dem richtigen Weg um und geht da lang dann habt ihr schon so gut wie gewonnen, wenn Ihr den Kristall zerstört habt.

Unterwelt

Wählt den Nord-westlichen Weg und ihr kommt zum ...

Turm der Intelligenz

Sprecht wieder mit der Gestalt und lest dann das Schild, es ist fast Glückssache ob ihr den richtigen erwischt, probiert ein paar mal und ihr werdet ihn schon finden.

Jetzt müsst ihr Fragen beantworten:

Wie heißt du? → Alex

Wie heißen die vier Schattenherrscher? → Fugal, Krenak, Sandor, Gargasch

Wie heißt die beste Rüstung? → Admantiumrüstung

Nenne deine größte Schwäche → Allergie gegen Hühner

Wie heißt der Ort an dem du nachdem Schiffsunglück aufgewachsen bist? → Jolith

Was kostet ein Tonic in eurer Welt? → 30 Filar

Wer ist der Herrscher über die Koexistenzielle Ebene? → Der Ebenenmeister

Nächster Stock:

1.) 50 Kilo

2.) Ich weiß es nicht!

Wenn Ihr es geschafft habt besiegt Undar, er dürfte euch keine Schwierigkeiten machen, doch achtet auf die Attacke „Meucheln“! Dann zerstört den Kristall.

Unterwelt

Wählt den Süd-östlichen Weg und ihr kommt zum ...

Turm der Stärke

Geht zuerst zur Gestalt und dann den Weg entlang, es werden euch oft Gegner begegnen. Ihr könnt nun drei Wege wählen welcher ist egal, alle führen zum Kristall.

Ich bin den mittleren Weg gegangen und musste 10.000 Filar bezahlen, beim Rechten verliert jeder in der Party einen Level, beim Linken muss man gegen einen Streitwagen kämpfen.

Unterwelt

Geht nun in die Mitte der Unterwelt zum Turm, wo Gargasch wohnt.

Gargaschs Versteck

Geht geradeaus zu eurer Mutter und wartet ab. Sobald die Soldaten da sind geht nach Norden bis euch Gargasch selbst angreift!

Nun wieder nach Norden und jetzt klettert ihr das Seil hinunter, dann schreitet durch die Tür und lauft geradeaus. Rechts geht es weiter, links findet ihr ein Item.

Wenn ihr rechts gegangen seid, geht wieder gerade aus, und stellt euch auf das Pentagramm. Überquert die Brücken über der Lava und durchschreitet die Tür. Nun lauft geradeaus über die Lava und hofft auf ein Ende, dann steigt wieder aufs Pentagramm. Durchquert die Eiswüste indem ihr immer nach Norden geht.

Ihr seid jetzt in Gargaschs Raum, auf jeden Fall zuerst speichern!

Haltet noch den letzten Kampf durch, Ihr müsst zuvor leider noch Alex Mutter töten, aber sie ist nicht allzu Stark, nur Hyuga macht sie Schwierigkeiten mit den Holysprüchen.

Gargasch kann die starke Attacke Dark 3 also Vorsicht, aber mit ein wenig Glück schafft man auch diesen Gegner.

Ihr habt Dunkle Schatten nun durchgespielt!

Wenn ihr das Heilige Schwert besitzt gibt es das gute Ende, ansonsten das schlechte Ende.

F.A.Q. – Die am häufigsten gestellten Fragen

Wo sind die roten Truhen und was braucht man zum öffnen?

- Alex - Anfangshöhle, wo Gargasch freigelassen wurde
- Christin - 1. Turm, auf dem Dach!
- Sir Matthis – Geisterhaus
- Sarah - Schattengrab (auf einer Insel in der Nähe vom Zusatzdungeon)
- Zhoragh - Nach der Brücke wieder ins Gebirge und dort dann nach links oben, da ist eine Trittplatte, dann geht man wieder in Richtung Brücke und dann ist da ein Seil!
- Amariel - 3. Turm - im Turm rechts unten, bei den Skeletten
- Hyuga - Höhle rechts neben dem Wasserfall
- Angel - 2. Turm

Die Rune für die Truhen erhält man, wenn man nach dem dritten Schattenwächter wieder in die Burg zurückkehrt!

Die vier Rüstungen sind in den Tempeln, den Schlüssel für den Tempel kriegt man, wenn man zum Wasserfall geht, da begegnet man jemandem, muss Nein sagen und schon kriegt man den Schlüssel!

Für den Tempel auf dem Wüstenkontinent braucht man Amariel, weil dort eine verschlossene Holztür ist!

Wo findet man die Charakter?

Amariel - In das eine einzelne Waldstück, östlich von der Stadt mit den aufgereihten Bäumen und ihr den Stein in den Weg schieben und dann mit dem Schiff rüberfahren und dort im Pub Amariel ansprechen

Sir Matthis - Im Schloß

Angel - Im Nebenraum von der Kirche aus Lannar

Sarah - Auf dem Kontinent mit dem Wasserfall, südwestlich in einem Haus in der Stadt mit den Drachen

Zhoragh - Oase auf dem Wüstenkontinent

Hyuga - Klippe über der Stadt mit den aufgereihten Bäumen

Wo findet man die Schwertteile für Hyuga?

- Den Griff kriegt man in der Höhle auf dem Eiskontinent bei den Bengals, einfach den Schattenherrscher besiegen und zum Anführer gehen.
- Die Klinge ist im Geisterhaus (Amariel wird benötigt) auf dem Kontinent mit dem Wasserfall
- Dann wieder zurück zu den Bengals und zusammenfügen lassen und zum Grab von Hyuga.

Wo gibt es das heilige Schwert?

- In einer Stadt, die von Monstern angegriffen wurde. Am Ende kriegt man vom Waffenhändler einen Schlüssel für die Gruft in der man einen Gegner besiegen muss.

- Dort gibt es auch heilige Rüstung, Helme, Schilde und Waffen... Aber der Engel ist gegen diese Waffen immun!

Wann gibt es das Skelettkriegerschiff?

Nach dem 2. Schattenherrscher

Himmel und Hölle?

- Nach dem 3. Schattenherrscher!
- Sir Matthis, Angel, Zhoragh und Sarah kommen in den Himmel
- Alex, Hyuga und Amariel kommen in die Hölle
- Christin kommt in die Zwischenebene

Die Fähigkeiten von Amariel

- Vergiftetes Messer → Rechts oben, Höhle der Bengals → Vergiftet den Gegner
- Rüstung zerstören → Im einem Haus in Lannar, dort ist ein Buch! → Senkt Abwehr
- Meucheln → von einem Dieb in Rondira auf den Wasserfallkontinent → tötet den Gegner mit einer Wahrscheinlichkeit von 65%
- Waffe zerstören → Ort: unbekannt → Senkt Angriff
- Verwirren → Ort: unbekannt → Verwirrt die Gegner
- Fluchtweg erkennen → Ort: unbekannt → 100%ige Flucht!

Monsterliste (von Nintlex)

Schleim:

HP: 16 | MP: 0

ANG: 12 | VER: 4

Exp: 3 | Filar: 5 | Item: Tonic

Fledermaus:

HP: 20 | MP: 0

ANG: 14 | VER: 6

Exp: 5 | Filar: 10 | Item: Tonic

Spinne:

HP: 28 | MP: 0

ANG: 16 | VER: 7

Exp: 8 | Filar: 15 | Item: Tonic

Schlange:

HP: 32 | MP: 0

ANG: 18 | VER: 8

Exp: 13 | Filar: 25 | Item: ---

Hydra:

HP: 40 | MP: 0

ANG: 20 | VER: 9

Exp: 19 | Filar: 40 | Item: ---

Mystischer Krieger:

HP: 50 | MP: 0

ANG: 30 | VER: 20

Exp: 26 | Filar: 50 | Item: ---

Geist:

HP: 60 | MP: 5

ANG: 28 | VER: 22

Exp: 34 | Filar: 70 | Item: ---

Eisflamme:

HP: 70 | MP: 0

ANG: 35 | VER: 25

Exp: 43 | Filar: 90 | Item: ---

Seltsamer Fisch:

HP: 80 | MP: 0

ANG: 40 | VER: 15

Exp: 53 | Filar: 105 | Item: ---

Willowwisp:

HP: 90 | MP: 0

ANG: 45 | VER: 17

Exp: 63 | Filar: 130 | Item: ---

Kleiner Dämon:

HP: 100 | MP: 8

ANG: 50 | VER: 20

Exp: 75 | Filar: 150 | Item: ---

Skelett:

HP: 110 | MP: 0

ANG: 55 | VER: 25

Exp: 87 | Filar: 180 | Item: ---

Nautilus:

HP: 120 | MP: 0

ANG: 70 | VER: 30

Exp: 99 | Filar: 200 | Item: ---

Zombie:

HP: 130 | MP: 0

ANG: 65 | VER: 32

Exp: 113 | Filar: 220 | Item: ---

Killerbaum:

HP: 140 | MP: 0

ANG: 70 | VER: 35

Exp: 127 | Filar: 250 | Item: ---

Golem:

HP: 150 | MP: 20

ANG: 75 | VER: 40

Exp: 143 | Filar: 280 | Item: ---

Werwolf:

HP: 160 | MP: 0

ANG: 80 | VER: 40

Exp: 159 | Filar: 320 | Item: ---

Falsche Truhe:

HP: 185 | MP: 40

ANG: 95 | VER: 50

Exp: 265 | Filar: 500 | Item: ---

Zerberus:

HP: 190 | MP: 32

ANG: 95 | VER: 45

Exp: 197 | Filar: 400 | Item: ---

Echsenmann:

HP: 200 | MP: 0

ANG: 100 | VER: 50

Exp: 218 | Filar: 440 | Item: ---

Ghoul:

HP: 210 | MP: 0

ANG: 105 | VER: 50

Exp: 242 | Filar: 480 | Item: ---

Sensenmann:

HP: 220 | MP: 0

ANG: 110 | VER: 55

Exp: 268 | Filar: 520 | Item: ---

Ritter:

HP: 230 | MP: 0

ANG: 115 | VER: 55

Exp: 297 | Filar: 600 | Item: ---

Medusa:

HP: 240 | MP: 0

ANG: 120 | VER: 60

Exp: 329 | Filar: 700 | Item: ---

Rosa Drache:

HP: 320 | MP: 0

ANG: 150 | VER: 60

Exp: 546 | Filar: 1101 | Item: ---

Höllенritter:

HP: 260 | MP: 0

ANG: 130 | VER: 65

Exp: 404 | Filar: 900 | Item: ---

Dieb:

HP: 270 | MP: 40

ANG: 135 | VER: 65

Exp: 449 | Filar: 1000 | Item: ---

Chimera:

HP: 280 | MP: 0

ANG: 140 | VER: 70

Exp: 500 | Filar: 1200 | Item: ---

Dunkelelf:

HP: 300 | MP: 80

ANG: 150 | VER: 70

Exp: 557 | Filar: 1400 | Item: ---

Gargoyle:

HP: 350 | MP: 40

ANG: 160 | VER: 70

Exp: 622 | Filar: 1600 | Item: ---

Harpie:

HP: 400 | MP: 0

ANG: 170 | VER: 75

Exp: 695 | Filar: 1800 | Item: ---

Minotaurus:

HP: 500 | MP: 0

ANG: 180 | VER: 60

Exp: 1168 | Filar: 2400 | Item: ---

Gefallener Engel:

HP: 600 | MP: 0

ANG: 190 | VER: 80

Exp: 1312 | Filar: 3200 | Item: ---

Roter Skorpion:

HP: 800 | MP: 10

ANG: 190 | VER: 90

Exp: 1476 | Filar: 4000 | Item: ---

Grüner Drache:

HP: 1000 | MP: 0

ANG: 220 | VER: 100

Exp: 1665 | Filar: 4800 | Item: ---

Unheiliger Kämpfer:

HP: 1200 | MP: 0

ANG: 200 | VER: 100

Exp: 2510 | Filar: 5600 | Item: ---

Levithan:

HP: 1400 | MP: 0

ANG: 250 | VER: 110

Exp: 2846 | Filar: 6400 | Item: ---

Dunkler Ritter:

HP: 1600 | MP: 50

ANG: 270 | VER: 120

Exp: 3236 | Filar: 8000 | Item: ---

Blauer Drache:

HP: 1800 | MP: 0

ANG: 300 | VER: 120

Exp: 3690 | Filar: 10000 | Item: ---

Großer Dämon:

HP: 2000 | MP: 0

ANG: 320 | VER: 120

Exp: 5275 | Filar: 12000 | Item: ---

Amazone:

HP: 2000 | MP: 0

ANG: 340 | VER: 130

Exp: 6500 | Filar: 14000 | Item: ---

Kobra:

HP: 2000 | MP: 0

ANG: 360 | VER: 130

Exp: 9000 | Filar: 20000 | Item: ---

Drachenritter:

HP: 2200 | MP: 100

ANG: 420 | VER: 140

Exp: 12000 | Filar: 24000 | Item: ---

Dämonenkönig:

HP: 3000 | MP: 4000

ANG: 360 | VER: 150

Exp: 15000 | Filar: 30000 | Item: ---

Mehlitze:

HP: 4000 | MP: 5000

ANG: 400 | VER: 150

Exp: 25000 | Filar: 50000 | Item: ---

Mann:

HP: 1000 | MP: 10

ANG: 100 | VER: 100

Exp: 0 | Filar: 0 | Item: ---

Kellerzombie:

HP: 250 | MP: 10

ANG: 30 | VER: 15

Exp: 50 | Filar: 100 | Item: Zelt

Killerbiene:

HP: 20 | MP: 10

ANG: 19 | VER: 8

Exp: 10 | Filar: 10 | Item: ---

Libelle:

HP: 25 | MP: 0

ANG: 16 | VER: 7

Exp: 8 | Filar: 15 | Item: Tonic

Seekrabbe:

HP: 50 | MP: 10

ANG: 22 | VER: 20

Exp: 20 | Filar: 20 | Item: ---

Gelbe Natter:

HP: 30 | MP: 10

ANG: 24 | VER: 10

Exp: 17 | Filar: 17 | Item: ---

Wurm:

HP: 50 | MP: 10

ANG: 30 | VER: 20

Exp: 30 | Filar: 15 | Item: Gegengift

Kücken:

HP: 25 | MP: 10

ANG: 22 | VER: 16

Exp: 18 | Filar: 20 | Item: ---

Adler:

HP: 40 | MP: 10

ANG: 20 | VER: 15

Exp: 20 | Filar: 22 | Item: ---

Greif:

HP: 50 | MP: 20

ANG: 25 | VER: 14

Exp: 25 | Filar: 30 | Item: Tonic

Golem:

HP: 300 | MP: 10

ANG: 45 | VER: 20

Exp: 60 | Filar: 100 | Item: Zelt

Kleiner Dämon:

HP: 60 | MP: 20

ANG: 35 | VER: 20

Exp: 30 | Filar: 35 | Item: ---

Seelenfresser:

HP: 100 | MP: 50

ANG: 40 | VER: 25

Exp: 35 | Filar: 50 | Item: Tonic

Geflügelter Alptraum:

HP: 100 | MP: 100

ANG: 50 | VER: 27

Exp: 50 | Filar: 40 | Item: Bessere Lederrüstung

Aysadan:

HP: 350 | MP: 100

ANG: 50 | VER: 25

Exp: 80 | Filar: 120 | Item: Zelt

Geist:

HP: 350 | MP: 200

ANG: 50 | VER: 40

Exp: 100 | Filar: 0 | Item: ---

Medusa:

HP: 500 | MP: 200

ANG: 75 | VER: 50

Exp: 150 | Filar: 0 | Item: ---

Todesengel:

HP: 700 | MP: 400

ANG: 100 | VER: 70

Exp: 200 | Filar: 0 | Item: ---

Sensengargoyle:

HP: 900 | MP: 250

ANG: 120 | VER: 80

Exp: 250 | Filar: 0 | Item: ---

Chimäre:

HP: 1000 | MP: 1000

ANG: 150 | VER: 100

Exp: 2000 | Filar: 0 | Item: ---

Kleiner Eisdrache:

HP: 110 | MP: 100

ANG: 50 | VER: 27

Exp: 70 | Filar: 53 | Item: ---

Eiswurm:

HP: 170 | MP: 120

ANG: 55 | VER: 28

Exp: 154 | Filar: 58 | Item: Gegengift

Eiswolf:

HP: 90 | MP: 80

ANG: 35 | VER: 25

Exp: 65 | Filar: 54 | Item: ---

Grinsender Schleim:

HP: 90 | MP: 10

ANG: 35 | VER: 22

Exp: 60 | Filar: 45 | Item: ---

Dunkelkäfer:

HP: 110 | MP: 100

ANG: 40 | VER: 30

Exp: 84 | Filar: 62 | Item: Tonic

Kriecher:

HP: 103 | MP: 200

ANG: 37 | VER: 27

Exp: 76 | Filar: 61 | Item: ---

Krenak:

HP: 500 | MP: 500

ANG: 55 | VER: 45

Exp: 245 | Filar: 120 | Item: Zelt

Djinn:

HP: 130 | MP: 120

ANG: 44 | VER: 33

Exp: 85 | Filar: 64 | Item: Talisman

Medusa:

HP: 110 | MP: 140

ANG: 40 | VER: 30

Exp: 79 | Filar: 58 | Item: ---

Mantigo:

HP: 90 | MP: 140

ANG: 41 | VER: 45

Exp: 95 | Filar: 69 | Item: Engelstrank

Geist:

HP: 70 | MP: 60

ANG: 50 | VER: 45

Exp: 100 | Filar: 70 | Item: ---

Sensenmann:

HP: 140 | MP: 10

ANG: 66 | VER: 39

Exp: 98 | Filar: 80 | Item: ---

Phantom:

HP: 130 | MP: 50

ANG: 45 | VER: 40

Exp: 90 | Filar: 75 | Item: Mithrilhelm

Hyuga:

HP: 600 | MP: 10

ANG: 100 | VER: 50

Exp: 300 | Filar: 300 | Item: ---

Großer Sandwurm:

HP: 500 | MP: 400

ANG: 60 | VER: 50

Exp: 340 | Filar: 200 | Item: ---

Killerfisch:

HP: 75 | MP: 50

ANG: 70 | VER: 45

Exp: 90 | Filar: 70 | Item: ---

Stachelfisch:

HP: 70 | MP: 50

ANG: 55 | VER: 55

Exp: 70 | Filar: 55 | Item: ---

Krake:

HP: 200 | MP: 100

ANG: 50 | VER: 50

Exp: 110 | Filar: 66 | Item: Augentropfen

Fungal:

HP: 700 | MP: 400

ANG: 100 | VER: 55

Exp: 444 | Filar: 134 | Item: Zelt

Zombieritter:

HP: 130 | MP: 50

ANG: 60 | VER: 51

Exp: 88 | Filar: 77 | Item: ---

Fliegendes Auge:

HP: 109 | MP: 90

ANG: 56 | VER: 61

Exp: 102 | Filar: 79 | Item: Augentropfen

Kobold:

HP: 110 | MP: 10

ANG: 66 | VER: 53

Exp: 97 | Filar: 85 | Item: ---

Skelett:

HP: 120 | MP: 10

ANG: 70 | VER: 56

Exp: 110 | Filar: 78 | Item: ---

Untoter:

HP: 110 | MP: 200

ANG: 75 | VER: 64

Exp: 106 | Filar: 73 | Item: ---

Kleines Skelett:

HP: 130 | MP: 100

ANG: 72 | VER: 60

Exp: 121 | Filar: 83 | Item: Kristallschwert

Kapitän Kolnar:

HP: 600 | MP: 500

ANG: 100 | VER: 70

Exp: 340 | Filar: 302 | Item: Zelt

Araganadon:

HP: 1000 | MP: 0

ANG: 110 | VER: 80

Exp: 302 | Filar: 104 | Item: Zelt

Killerkrabbe:

HP: 140 | MP: 100

ANG: 75 | VER: 99

Exp: 150 | Filar: 82 | Item: ---

Armion:

HP: 110 | MP: 200

ANG: 82 | VER: 80

Exp: 143 | Filar: 85 | Item: ---

Giftfrosch:

HP: 120 | MP: 100

ANG: 73 | VER: 75

Exp: 156 | Filar: 76 | Item: Gegengift

Greif:

HP: 130 | MP: 230

ANG: 71 | VER: 62

Exp: 171 | Filar: 94 | Item: ---

Manros:

HP: 140 | MP: 200

ANG: 75 | VER: 70

Exp: 131 | Filar: 71 | Item: ---

Dunkler Ritter:

HP: 150 | MP: 100

ANG: 90 | VER: 70

Exp: 140 | Filar: 89 | Item: ---

Todesritter:

HP: 200 | MP: 120

ANG: 100 | VER: 86

Exp: 170 | Filar: 130 | Item: Mithrilschild

Schattenritter:

HP: 158 | MP: 200

ANG: 80 | VER: 73

Exp: 123 | Filar: 97 | Item: ---

Ritter des Sandor:

HP: 400 | MP: 300

ANG: 110 | VER: 102

Exp: 220 | Filar: 170 | Item: ---

Sandor:

HP: 1000 | MP: 1000

ANG: 120 | VER: 85

Exp: 500 | Filar: 640 | Item: Zelt

Herrin des Schmerzes:

HP: 500 | MP: 1000

ANG: 80 | VER: 77

Exp: 430 | Filar: 200 | Item: Zelt

Alptraum:

HP: 250 | MP: 1000

ANG: 110 | VER: 89

Exp: 140 | Filar: 77 | Item: Feuerschwert

Gehörnter Dämon:

HP: 200 | MP: 100

ANG: 120 | VER: 77

Exp: 120 | Filar: 65 | Item: ---

Dämonenechse:

HP: 150 | MP: 100

ANG: 89 | VER: 71

Exp: 99 | Filar: 59 | Item: ---

Christin:

HP: 100 | MP: 100

ANG: 60 | VER: 60

Exp: 0 | Filar: 0 | Item: ---

Ebenenmeister:

HP: 700 | MP: 140

ANG: 100 | VER: 103

Exp: 400 | Filar: 340 | Item: Zelt

Lichtgeist:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 175 | VER: 150

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Ladius Relikt

Engel:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 170 | VER: 150

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Ronars Schwert

Gefallener Engel:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 165 | VER: 150

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Raghar

Archidon:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 160 | VER: 150

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Darnus

Erddrache:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 155 | VER: 150

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Admantium Rüstung

Mönch:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 150 | VER: 150

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Löwenherz

Leviathan:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 145 | VER: 150

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Odos

Eisdrache:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 140 | VER: 155

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Admantium Rüstung

Todesdrache:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 135 | VER: 160

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Admantium Rüstung

Drakon:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 130 | VER: 165

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Admantium Rüstung

Feuerelementar:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 125 | VER: 170

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Ghelan

Liche:

HP: 2000 | MP: 1000

ANG: 120 | VER: 175

Exp: 1000 | Filar: 1000 | Item: Adornis

Master Alex:

HP: 1000 | MP: 1000

ANG: 900 | VER: 900

Exp: 0 | Filar: 0 | Item: ---

Untote:

HP: 200 | MP: 1000

ANG: 120 | VER: 80

Exp: 144 | Filar: 88 | Item: Gegengift

Sukkubus:

HP: 170 | MP: 100

ANG: 110 | VER: 100

Exp: 156 | Filar: 86 | Item: Schutzring

Hydra:

HP: 210 | MP: 100

ANG: 120 | VER: 100

Exp: 166 | Filar: 90 | Item: ---

Doppelköpfiger Wolf:

HP: 200 | MP: 10

ANG: 110 | VER: 92

Exp: 145 | Filar: 123 | Item: ---

Seltsames Wesen:

HP: 230 | MP: 100

ANG: 104 | VER: 93

Exp: 110 | Filar: 80 | Item: ---

Kleiner Drachengeist:

HP: 180 | MP: 200

ANG: 106 | VER: 80

Exp: 100 | Filar: 106 | Item: Heiltrank

Blauer Slugo:

HP: 300 | MP: 10

ANG: 150 | VER: 150

Exp: 400 | Filar: 100 | Item: HP Apfel

Roter Slugo:

HP: 400 | MP: 0

ANG: 300 | VER: 170

Exp: 400 | Filar: 400 | Item: MP Apfel

Rosa Slugo:

HP: 500 | MP: 1000

ANG: 10 | VER: 170

Exp: 400 | Filar: 200 | Item: ANG Apfel

Grüner Slugo:

HP: 400 | MP: 1000

ANG: 300 | VER: 200

Exp: 400 | Filar: 250 | Item: ABW Apfel

Zwergenwächter:

HP: 230 | MP: 100

ANG: 140 | VER: 110

Exp: 210 | Filar: 140 | Item: Antiker Helm

Kleiner Zwerg:

HP: 170 | MP: 100

ANG: 130 | VER: 100

Exp: 180 | Filar: 139 | Item: ---

Erdelementar:

HP: 230 | MP: 200

ANG: 130 | VER: 80

Exp: 200 | Filar: 170 | Item: ---

Eiswurm:

HP: 240 | MP: 1000

ANG: 119 | VER: 98

Exp: 203 | Filar: 140 | Item: S-Tonic

Eisschlange:

HP: 180 | MP: 10

ANG: 120 | VER: 89

Exp: 160 | Filar: 150 | Item: ---

Eisschleim:

HP: 190 | MP: 1000

ANG: 99 | VER: 90

Exp: 170 | Filar: 170 | Item: ---

Todesschütze:

HP: 170 | MP: 10

ANG: 114 | VER: 100

Exp: 230 | Filar: 170 | Item: ---

Schwarzer Zentaur:

HP: 250 | MP: 300

ANG: 115 | VER: 107

Exp: 234 | Filar: 200 | Item: ---

Unheiliger Ninja:

HP: 170 | MP: 200

ANG: 119 | VER: 110

Exp: 180 | Filar: 230 | Item: Katana

Gargasch:

HP: 2000 | MP: 100

ANG: 190 | VER: 150

Exp: 0 | Filar: 0 | Item: ---

Zauberer:

HP: 130 | MP: 500

ANG: 10 | VER: 90

Exp: 210 | Filar: 200 | Item: Dunkler Stab

Zauberin:

HP: 120 | MP: 500

ANG: 10 | VER: 100

Exp: 240 | Filar: 156 | Item: ---

Warlock:

HP: 130 | MP: 500

ANG: 10 | VER: 95

Exp: 230 | Filar: 260 | Item: ---

Undar:

HP: 1000 | MP: 1000

ANG: 140 | VER: 130

Exp: 540 | Filar: 400 | Item: Zelt

Lanzenzentaur:

HP: 230 | MP: 10

ANG: 166 | VER: 170

Exp: 176 | Filar: 340 | Item: Engelstrank

Feuerdjinn:

HP: 270 | MP: 2000

ANG: 10 | VER: 160

Exp: 230 | Filar: 380 | Item: ---

Hornisse:

HP: 150 | MP: 10

ANG: 160 | VER: 150

Exp: 159 | Filar: 280 | Item: ---

Streitwagen:

HP: 760 | MP: 1000

ANG: 145 | VER: 133

Exp: 400 | Filar: 350 | Item: ---

Werwolf:

HP: 210 | MP: 100

ANG: 155 | VER: 400

Exp: 212 | Filar: 370 | Item: ---

Teufel:

HP: 250 | MP: 200

ANG: 150 | VER: 400

Exp: 270 | Filar: 400 | Item: ---

Hydra:

HP: 300 | MP: 300

ANG: 166 | VER: 400

Exp: 300 | Filar: 440 | Item: ---

Ashlan der Mörder:

HP: 900 | MP: 10

ANG: 140 | VER: 150

Exp: 500 | Filar: 500 | Item: Zelt

Drachensch:

HP: 230 | MP: 300

ANG: 160 | VER: 140

Exp: 270 | Filar: 310 | Item: ---

Rote Medusa:

HP: 300 | MP: 200

ANG: 150 | VER: 123

Exp: 260 | Filar: 230 | Item: S-Tonic

Dunkler Samurai:

HP: 260 | MP: 200

ANG: 160 | VER: 133

Exp: 300 | Filar: 209 | Item: ---

Alex' Mutter:

HP: 600 | MP: 300

ANG: 180 | VER: 150

Exp: 0 | Filar: 0 | Item: ---

Gargasch:

HP: 4000 | MP: 7000

ANG: 250 | VER: 240

Exp: 0 | Filar: 0 | Item: ---

Gigant:

HP: 550 | MP: 140

ANG: 189 | VER: 180

Exp: 508 | Filar: 389 | Item: ---

Echsenmann:

HP: 500 | MP: 10

ANG: 200 | VER: 200

Exp: 488 | Filar: 201 | Item: S-Tonic

Schwarzer Magier:

HP: 400 | MP: 600

ANG: 150 | VER: 180

Exp: 501 | Filar: 360 | Item: ---

Todesmagier:

HP: 400 | MP: 600

ANG: 140 | VER: 170

Exp: 602 | Filar: 333 | Item: Talisman

Minotaurus:

HP: 600 | MP: 170

ANG: 200 | VER: 210

Exp: 580 | Filar: 422 | Item: ---

Giftelementar:

HP: 500 | MP: 300

ANG: 170 | VER: 200

Exp: 500 | Filar: 400 | Item: Gegengift

Mann:

HP: 30 | MP: 10

ANG: 10 | VER: 60

Exp: 0 | Filar: 0 | Item: ---

Frau:

HP: 30 | MP: 10

ANG: 10 | VER: 50

Exp: 0 | Filar: 0 | Item: ---

Säbelzentaur:

HP: 170 | MP: 10

ANG: 100 | VER: 110

Exp: 201 | Filar: 144 | Item: ---

Mashan:

HP: 177 | MP: 10

ANG: 90 | VER: 90

Exp: 222 | Filar: 240 | Item: ---

Vogelmagier:

HP: 200 | MP: 300

ANG: 77 | VER: 73

Exp: 230 | Filar: 240 | Item: Elementstab

Mashanboss:

HP: 700 | MP: 400

ANG: 100 | VER: 90

Exp: 340 | Filar: 260 | Item: Zelt

Heiliger Engel:

HP: 1200 | MP: 600

ANG: 150 | VER: 130

Exp: 410 | Filar: 210 | Item: Zelt

Dunkler Geist:

HP: 250 | MP: 500

ANG: 100 | VER: 130

Exp: 330 | Filar: 360 | Item: ---

Dunkler Heiler:

HP: 220 | MP: 540

ANG: 90 | VER: 90

Exp: 290 | Filar: 350 | Item: S-Tonic

Schattendämon:

HP: 300 | MP: 300

ANG: 120 | VER: 140

Exp: 540 | Filar: 550 | Item: ---

Item-Liste (von Achy)

Medizin

Tonic – Preis 30 – Heilt 40 HP

S-Tonic – Preis 300 – Heilt 250 HP

Ether – Preis 300 – Regeneriert 80 MP

Elixier – Preis 1500 – Gibt 100 % HP und MP

Engelstrank – Preis 200 – Belebt eine Person und gibt ihr 25 % HP wieder

Gegengift – Preis 25 – Kuriert Vergiftungen

Heiltrank – Preis 250 – Kuriert alle schlechten Zustände

Zelt – Preis 700 – Heilt die ganze Gruppe komplett, nicht im Kampf!

S-Ether – Preis 400 – Gibt 250 MP zurück

Augentropfen – Preis 30 – Kuriert ‚Blind‘

Heiltropfen – Preis 100 – Kuriert Blind, Stumm, Wütend und Gelähmt

Äpfel

HP Apfel – Preis 20000 – Erhöht max. HP um 5 Punkte!

MP Apfel – Preis 20000 – Erhöht max. MP um 5 Punkte!

ANG Apfel – Preis 20000 – Erhöht Angriffskraft um 5 Punkte!

ABW Apfel – Preis 20000 – Erhöht Abwehrkraft um 5 Punkte!

MEN Apfel – Preis 20000 – Erhöht Mentalität um 5 Punkte!

GES Apfel – Preis 20000 – Erhöht die Geschwindigkeit um 5 Punkte!

Schwerter

Holzmesser – Preis 40 – Ein ganz einfaches Holzmesser
3 Attack | Hit Chance 90 %

Holzsword – Preis 80 – Ein einfaches Holzsword
6 Attack | Hit Chance 90%

Eisensword – Preis 110 – Ein Sword aus bestem Eisen (2 Hand)
12 Attack | Hit Chance 90%

Stahlsword – Preis 220 – Ein gut geschmiedetes Sword aus Stahl (2 H.)
20 Attack | Hit Chance 95%

Mithrilsword – Preis 440 – Ein Sword aus einem mysteriösem Material
29 Attack | Hit Chance 90%

Kristallsword – Preis 600 – Ein Sword aus feinstem Markonikristall
35 Attack | Hit Chance 90%

Feuersword – Preis 500 – Ein brennendes Sword
46 Attack | Hit Chance 90% | Attribute: Feuer

Eissword – Preis 500 – Ein Sword aus Eis. Ist trotzdem sehr stabil.

51 Attack | Hit Chance 90% | Attribute: Eis

Dunkles Schwert – Preis 1000 – Ein tiefschwarzes Schwert.

56 Attack | Hit Chance 90% | Attribute: Dark

Breitschwert – Preis 1100 – Ein Schwert mit breiter Klinge (2 Hand)

65 Attack | Hit Chance 90% | Attribute: Schock

Arkane Schwert – Preis 1700 – Ein magisch leuchtendes Schwert (2 Hand)

77 Attack | Hit Chance 95%

Feradokum Schwert – Preis 500 – Ein Schwert aus unbekanntem Material

82 Attack | Hit Chance 90%

Katana – Preis 1850 – Ein sehr leichtes Schwert mit guter Wirkung

86 Attack | Hit Chance 90%

Heiliges Schwert – Preis 3000 – Ein Schwert mit einer leuchtenden Aura

120 Attack | Hit Chance 90% | Attribute: Heilig

Höllenschwert – Preis 6000 – Von den Höllenschmieden selbst hergestellt

150 Attack | Hit Chance 90%

Hyugas Schwert – Preis 5000 – Das Schwert Hyugas

50 Attack Hit Chance 90 % Kritische Treffer: 20 %

Versetzt Gegner in: Tod (30 % Chance)

Keulen

Holzkeule – Preis 50 – Eine einfache Keule aus Holz

4 Attack | Hit Chance 95%

Dornenkeule – Preis 80 – Eine Holzkeule mit Dornen versehen

8 Attack | Hit Chance 90%

Eisenkeule – Preis 130 – Eine sehr schwere Eisenkeule (2 Hand)

15 Attack | Hit Chance 90%

Versetzt Gegner in: Gelähmt (Chance 10 %)

Stahlkeule – Preis 250 – Eine Keule aus Stahl (2 Hand)

22 Attack | Hit Chance 90%

Versetzt Gegner in: Gelähmt (Chance 10 %)

Mithrilkeule – Preis 500 – Eine mysteriöse Keule

33 Attack | Hit Chance 90% | Attribute: Schock

Versetzt Gegner in: Schock (Chance 0 %)

Kristallkeule – Preis 800 – Eine Keule, ganz aus Kristall

45 Attack | Hit Chance 90%

Donnerkeule – Preis 1200 – Hat die Kraft des Donners in sich gespeichert

60 Attack | Hit Chance 95% | Attribute: Donner

Arkane Keule – Preis 2000 – Eine magisch angehauchte Keule

88 Attack | Hit Chance 90%

Versetzt Gegner in: Schock (Chance 10 %)

Heilige Keule – Preis 3500 – Die Waffe der heiligen Kreuzritter aus Alexandria

120 Attack | Hit Chance 90% | Attribute: Heilig

Todeskeule – Preis 7500 - Gegner sterben wie Fliegen mit dieser Keule

180 Attack | Hit Chance 90% | Attribute: Schock

Schilde

Holzschild – Preis 30 – Ein einfaches Schild aus Holz

2 Verteidigung | - 1 Agilität

Bronzeschild – Preis 50 – Ein Schild aus einfacher Bronze

3 Verteidigung | - 2 Agilität

Eisenschild – Preis 80 – Ein Schild aus bestem Eisen

4 Verteidigung | - 6 Agilität

Stahlschild – Preis 200 – Ein Schild aus verbessertem Stahl

6 Verteidigung | - 3 Agilität

Mithrilschild – Preis 250 – Ein Schild aus einem mystischem Material

9 Verteidigung | - 4 Agilität

Eisschild – Preis 800 – Ein Schild aus Eis

13 Verteidigung | - 4 Agilität | Attribute: Eis

Heiliges Schild – Preis 2200 – Ein gesegneter Schild

18 Verteidigung | - 6 Agilität | Attribute: Heilig, Dark

Drachenschild – Preis 4000 – Ein Schild aus Drachenschuppen

25 Verteidigung | - 6 Agilität | Attribute: Feuer

Rüstungen/Kleidung

Straßenkleidung – Preis 20 – Ganz normale Kleidung

1 Verteidigung |

Stoffrüstung – Preis 50 – Eine Rüstung aus starkem Stoff

3 Verteidigung | - 2 Agilität

Lederrüstung – Preis 60 – Eine normale Lederrüstung

4 Verteidigung | - 3 Agilität

Bessere Lederrüstung – Preis 70 – Eine verstärkte Lederrüstung

6 Verteidigung | - 4 Agilität

Leichte Rüstung – Preis 85 – Leichte, aber starke Rüstung

8 Verteidigung | - 5 Agilität

Eisenrüstung – Preis 140 – Eine gute Rüstung aus Eisen

13 Verteidigung | - 8 Agilität

Stahlrüstung – Preis 240 – Eine Rüstung aus bestem Stahl

19 Verteidigung | - 10 Agilität

Mithrilrüstung – Preis 450 – Eine Rüstung aus seltenem Material

25 Verteidigung | - 13 Agilität

Kristallrüstung - Preis 700 – Eine Rüstung aus sehr hartem Kristall

34 Verteidigung | - 15 Agilität

Elementrüstung – Preis 1400 – Eine Rüstung mit Schutz vor den Elementen

43 Verteidigung | - 18 Agilität | Attribute: Feuer, Kälte, Donner, Wasser, Erde, Luft

Arkane Rüstung – Preis 1700 – Eine Rüstung, die vor sehr langer Zeit entstand

56 Verteidigung | - 11 Agilität

Heilige Rüstung – Preis 3200 – Eine Rüstung mit einer Schimmernden Aura

71 Verteidigung | - 8 Agilität | Attribute: Schock | Schützt vor: Blind (50 % Chance)

Drachentrüstung – Preis 9000 – Eine Rüstung aus Drachenschuppen
89 Verteidigung | - 10 Agilität

Adamantium Rüstung – Preis 0 (nicht zu kaufen) – Die beste Rüstung der Welt (inkl. Terrainschutz)
100 Verteidigung | Attribute: Schwert, Abwehr

Hüte/Helme

Einfacher Hut – Preis 35 – Ein ganz ordinärer grüner Hut
2 Verteidigung

Bronzehelm – Preis 55 – Ein Helm aus Bronze
3 Verteidigung

Eisenhelm – Preis 90 – Ein Helm aus sehr schwerem Eisen
5 Verteidigung

Stahlhelm – Preis 210 – Ein Helm aus schwerem Stahl
8 Verteidigung | - 3 Agilität

Mithrilhelm – Preis 260 – Ein Helm aus einem seltenen Material
11 Verteidigung | - 1 Agilität

Antiker Helm – Preis 900 – Ein uralter, aber sehr stabiler Helm
18 Verteidigung

Heiliger Helm – Preis 2400 – Ein gesegneter Helm
25 Verteidigung

Drachenhelm – Preis 5000 – Ein Helm aus Drachenschuppen
25 Verteidigung

Talismane/Ringe

Talisman – Preis 300 – Schützt vor kritischen Treffern

Magisches Amulett – Preis 700 – Halbiert die MP Kosten!

Schutzschuhe – Preis 400 – Schützt vor Schäden durch das Terrain.

Magierring – Preis 400 – Erhöht Geisteskraft um 15

Feuerring – Preis 400 – Schützt vor Feuer

Eisring – Preis 400 – Schützt vor Eis

Gordons Ring – Preis 0 (nicht zu kaufen) – Schützt vor Blind und Gift

Schutzring – Preis 0 (nicht zu kaufen!) – Schützt vor Elementen
3 Verteidigung Attribute: Feuer, Eis, Donner, Wasser, Erde, Luft

Randors Amulett – Preis 0 (nicht zu kaufen) – Erhöht Geschick und Ausweichchance (4 Agilität)

Arkus Ring – Preis 300 - Schützt vor Statusveränderungen zu 50 % – Schützt vor: Gift, Blind, Stumm, Wütend, Verwirrt, Schläft, Gelähmt, Schock und Zermürbt (50 % Chance)

Archillesring – Preis 1000 - Schützt vor Statusveränderungen zu 100 %: Gift, Blind, Stumm, Wütend, Verwirrt, Schläft, Gelähmt, Schock, Zermürbt (100 % Chance)

Stäbe

Holzstab – Preis 20 – Ein einfacher Holzstab (2 Hand)
1 Attack | Hit Chance 90 %

Eibenstab – Preis 30 – Ein Stab aus Eibenholz (2 Hand)

2 Attack | Hit Chance 90 %

Alter Stab – Preis 60 – Ein uralter Stab (2 Hand)

6 Attack | Hit Chance 90 %

Chromstab – Preis 100 – Ein Stab mit Chromlegierung (2 Hand)

12 Attack | Hit Chance 90 %

Mystischer Stab – Preis 230 – Ein magischer Stab (2 Hand)

19 Attack | Hit Chance 90 % | Attribute: Erde

Feuerstab – Preis 450 – Ein brennender Stab (2 Hand)

28 Attack | Hit Chance 90 % | Attribute: Feuer

Geistesstab – Preis 700 – Ein Stab mit der Kraft des Geistes (2 Hand)

34 Attack | Hit Chance 90 % | Attribute: Mental | Versetzt Gegner in: Verwirrt (10 % Chance)

Elementstab – Preis 1000 – Ein Stab mit der Kraft aller Elemente (2 Hand)

41 Attack | Hit Chance 90 % | Attribute: Feuer, Kälte, Donner, Wasser, Erde, Luft

Heiliger Stab – Preis 1700 – Ein gesegneter Stab (2 Hand)

56 Attack | Hit Chance 90 % | Attribute: Heilig

Dunkler Stab – Preis 2700 – Ein unheimlicher Stab (2 Hand)

67 Attack | Hit Chance 90 % | Attribute: Dark

Stab der Macht – Preis 5800 – Ein Stab mit der Macht der Magie (2 Hand)

80 Attack | Hit Chance 90 % | Versetzt Gegner in: Zermürbt (10 % Chance)

Messer

Diebesholzmesser – Preis 20 – Ein Holzmesser speziell für Diebe (2 Hand)

2 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer: 5 %

Stumpfes Eisenmesser – Preis 40 – Ein stumpfes Messer aus Eisen

4 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 %

Eisenmesser – Preis 70 – Ein Messer aus bestem Eisen

7 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 %

Giftmesser – Preis 140 – Ein in Gift getränktes Messer

11 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 % | Versetzt Gegner in: Gift (30 % Chance)

Aggressionsmesser – Preis 260 – Ein Messer mit einer aggressionsfördernden Droge

22 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 % | Versetzt Gegner in: Wütend (15 % Chance)

Diebesklinge – Preis 480 – Ein großes Messer, speziell für Diebe (2 Angriffe)

29 Attack | 10 Agilität | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 %

Nebelmesser – Preis 800 – Ein Messer mit der Kraft des Wassers

47 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 % | Attribute: Wasser

Eismesser – Preis 1200 – Ein eisiges Messer

61 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 % | Attribute: Eis

Lähmungsmesser – Preis 2000 – Ein in ein Lähmungsgift getauchtes Messer

73 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 % | Versetzt Gegner in: Gelähmt (20 % Chance)

Messer des Fluches – Preis 2900 – Ein verfluchtes Messer

98 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 %

Versetzt Gegner in: Gift, Blind, Stumm, Wütend, Verwirrt, Schläft, Zermürbt

Messer der Macht – Preis 5800 – Ein Messer mit heiliger Macht
130 Attack | Hit Chance 90 % | Kritische Treffer 5 %
Versetzt Gegner in: Gelähmt, Schock (10 % Chance)

KralLEN

Holzkrallen – Preis 20 – Eine Krallen aus Holz (Ja so was gibt es!) (2 H)
3 Attack Hit Chance 90 %

Eisenkrallen – Preis 40 – Eine Krallen aus geschärftem Eisen (2 H)
5 Attack Hit Chance 90 %

Stahlkrallen – Preis 65 – Eine Krallen aus bestem Stahl (2 H)
7 Attack Hit Chance 90 %

Mithrilkrallen – Preis 155 – Eine Krallen aus mystischem Material (2 H)
11 Attack Hit Chance 90 %

Mentale Krallen – Preis 270 – Eine Krallen mit der Kraft des Geistes (2 H)
17 Attack Hit Chance 90 % Attribute: Mental

Krallen des Fuchses – Preis 450 – Eine dämonisch verfluchte Krallen (2 H)
29 Attack Hit Chance 90 % | Versetzt Gegner in: Gift, Blind, Stumm, Wütend, Schläft, Schock,
Zermürbt (8 % Chance)

Giftkrallen – Preis 820 – Eine in Gift getauchte Krallen (2 H)
36 Attack Hit Chance 90 % | Versetzt Gegner in: Gift (15 % Chance)

Schattenkrallen – Preis 1180 – Eine tiefschwarze Krallen (2 H)
47 Attack Hit Chance 90 % Attribute: Dark

Eisige Krallen – Preis 2100 – Eine Krallen aus Eis (2 H)
61 Attack Hit Chance 90 % Attribute: Eis

Antike Krallen – Preis 3050 – Eine uralte Krallen (2 H)
87 Attack Hit Chance 90 %

HöllenkralLEN – Preis 5950 – Eine Krallen aus den tiefsten Tiefen der Hölle (2 H)
120 Attack Hit Chance 90 % | Versetzt Gegner in: Blind (7 % Chance)

Superwaffen

Löwenherz – Preis 10000 – Das ultimative Schwert
160 Attack | 10 Verteidigung | 10 Intelligenz | 20 Agilität
Hit Chance: 100 % | Kritische Treffer: 20 % | Versetzt Gegner in: Blind (10 % Chance)

Adornis – Preis 10000 – Die beste Keule auf Erden
190 Attack | 20 Verteidigung | 10 Agilität | Attribute: Schock
Hit Chance: 95 % Kritische Treffer: 20 % | Versetzt Gegner in: Schock (10 % Chance)

Ghelan – Preis 10000 – Der mächtigste Magierstab der Welt
90 Attack | 20 Intelligenz | 10 Agilität
Hit Chance: 95 % | Kritische Treffer: 20 % | Versetzt Gegner in: Stumm (10 % Chance)

Odos – Preis 10000 – Der mächtigste Heilerstab der Welt
90 Attack | 10 Verteidigung | 10 Intelligenz
Hit Chance: 95 % | Kritische Treffer: 20 % | Versetzt Gegner in: Schläft (10 % Chance)

Darnus – Preis 10000 – Die mächtigste Krallen der Welt

130 Attack | 10 Verteidigung | 20 Agilität

Hit Chance 95 % | Kritische Treffer: 20 % | Versetzt Gegner in: Wütend (10 % Chance)

Raghar – Preis 10000 – Das Messer der Diebeskönige

140 Attack | 30 Agilität

Hit Chance 95 % | Kritische Treffer: 20 % | Versetzt Gegner in: Gift (10 % Chance)

Ronars Schweif – Preis 10000 – Die Klinge vom Vampir der Vampire

150 Attack | 10 Verteidigung | 10 Intelligenz | 10 Agilität

Hit Chance [b]95 % | Kritische Treffer: 20 % | Versetzt Gegner in: Gelähmt (10 % Chance)

Ladius Relikt – Preis 10000 - Der Kampfstab von Kampfmagier Ladius persönlich

110 Attack | 10 Verteidigung | 10 Intelligenz

Hit Chance: 95 % | Kritische Treffer: 20 % | Versetzt Gegner in: Zermürbt (10 % Chance)

Roben

Magische Robe – Preis 45 – Eine Robe für Magier und Heiler

2 Verteidigung | Schützt vor: Stumm (100 % Chance)

Elementrobe – Preis 70 – Eine Robe mit der Kraft der Elemente

4 Verteidigung Attribute: Feuer, Kälte, Donner, Wasser, Erde, Luft

Robe des Geistes – Preis 130 – Halbiert die MP Kosten

7 Verteidigung 10 Intelligenz

Robe des Feuers – Preis 200 – Schützt vor Feuerschäden

14 Verteidigung | Attribute: Feuer

Robe der Abwehr – Preis 450 – Schützt vor allen Statusveränderungen zu 100 %!

23 Verteidigung | Schützt vor: Gift, Blind, Stumm, Wütend, Verwirrt, Schläft, Gelähmt, Schock, Zermürbt (100 % Chance)

Eisrobe – Preis 680 – Schützt vor Schäden durch Kälte

20 Verteidigung

Donnerrobe – Preis 1300 – Eine Robe mit der Kraft des Donnerstags

28 Verteidigung

Antike Robe – Preis 1600 – Eine uralte und magische Robe

35 Verteidigung Attribute: Mental, Saugen

Heilige Robe – Preis 3000 – Eine gesegnete Robe

48 Verteidigung Attribute: Dark, Mental

Dunkle Robe – Preis 8000 – Eine unheilige Robe des Todes

60 Verteidigung Attribute: Dark, Heilig, Mental

Sonstiges

Schiffsticket (Normal) – Preis 250 – Ein Ticket für eine Schiffsfahrt

Schiffsticket (Gefälscht) – Preis 100 – Ein Ticket für eine Schiffsfahrt

Alter Schlüssel – Preis 0 (nicht zu kaufen) – Ein alter und rostiger Schlüssel

Weihwasser – Preis 0 (nicht zu kaufen) - Eine Flasche Weihwasser

Griffstück – Preis 0 (nicht zu kaufen) - Das Griffstück eines Schwertes von "Hyuga"

Klinge – Preis 0 (nicht zu kaufen) - Die Klinge des Schwertes von "Hyuga"

Dämonenschlüssel – Preis 0 (nicht zu kaufen) - Ein Schlüssel mit einem eingravierten Dämon

Tempelschlüssel – Preis 0 (nicht zu kaufen) - Schlüssel für die alten Tempel

Blauer Stein – Preis 0 – Ein leuchtender, blauer Stein
Magische Rune – Preis 0 - Öffnet magische Truhen und den Eingang zu Gargasch
Besuchsticket – Preis 500 - Eingangsticket für den Turm der Händler
Ultima Stein – Preis 500 - Ein Stein mit der Macht eines Ultima Zaubers
Grufschlüssel – Preis 0(nicht zu kaufen) - Schlüssel für die Gruft in Merias