



Komplettlösung

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	4
Einleitung .....	5

## Das Spiel ..... 8

Allgemeines .....	9
Interaktionen .....	10
Spielmenü .....	11
Kampfsystem .....	12

## Die Charaktere .....13

Tomoya .....	14
Miu & Karin .....	15
Canina & Kotomi .....	16
Sion & Hatsumomo .....	17
Kenji & Keiji .....	18

## Lösungsweg .....19

### *Intro* ..... 20

Die Fehde .....	21
Tomoyas Unterbewusstsein .....	22
Selbstmordversuch .....	23

### *Sequenz I: Neuland* ..... 24

Wald der Träume .....	25
Otsuki .....	26
Pass der Winde .....	27
Höhle der Ahnen .....	28
Pass der Winde – Gasthof .....	29
Giftgassumpf .....	30
Weg nach Tokio .....	31

### *Sequenz II: Fraktion*..... 32

Tokio – Die Fraktion .....	33
Optionales .....	35
Tokio – Infiltration .....	36
Palast von Tokio .....	37
Stadt der Götter .....	38

### *Sequenz III: Blaues Haar* ..... 39

Kyoto 2009 .....	40
Ichihara 2009 .....	41
Himmelspiegelwald .....	42
Naniwa/Osaka .....	43
Brücke nach Tokio .....	44
Der Shogun .....	45
Nobunaga-Passage .....	46
Tempel des Einen .....	47

### *Sequenz IV: Rettung* .....48

Optionales .....	49
Tokio .....	51
Berg Kano .....	52
Stadt der Götter .....	53

### *Sequenz V: Wahrheit* .....54

Basislager .....	55
Hatsumomo .....	56
Totenwald .....	57
Optionales .....	58
Wolkenreiter-ID .....	59
Auf nach Atlantis! .....	60

### *Sequenz VI: Zeitensprung* .....61

Basislager Atlantis .....	62
Turmkreuzung (Ost) .....	63
Rechter Turm des Schutzes .....	64
Turmkreuzung (West) .....	65
Linker Turm des Schutzes .....	66
Weg nach Atlanta .....	67

### *Sequenz VII: Ultima Sacrificium* .....68

Atlanta .....	69
Optionales .....	70
Atlantische Ebenen .....	71
Optionales .....	72
Gebetstempel des Einen (Basislager) .....	73
Optionales .....	74
Gebetstempel des Einen (Jehovas Versteck) .....	75
Letzter Kampf .....	76
Das Ende .....	77

## Karten .....78

Kartenaufbau .....	79
Kartenalmanach .....	80
Spezialkombinationen .....	120
Boosterpacks .....	122
Kartenfriedhof .....	123

## Gegenstände ..... 124

Items .....	125
Ausrüstung .....	126
Diverse Gegenstände .....	129
Verkäufer .....	131

## Monsteralmanach ..... 133

## Kampfmechanik & Strategien .....171

Effektive Gegnerwahl.....	172
Tipps zur Kartenauswahl (Kampf).....	173
Schadensberechnung.....	174
Tipps zu einzelnen Karten.....	175
Effektive Kartenkombinationen.....	176
Deckstrategien.....	177
Kampfstrategien.....	178

## Nebenaufgaben .....179

Speedy der Hund.....	180
Tagebuch des Reisenden.....	181
Letzte Ruhestätte.....	182
Analystin Miyako.....	183
Kenta der Dämonenjäger.....	184
Verlorene Geldbörse.....	185
Hure Polka.....	186
Grosszügige Spende.....	187
Buch der Taktikerin.....	188
König der Kanalisation.....	189
Fluch oder Segen.....	190
Dienstverweigerung.....	191
Das Meister-Schwert.....	192
Widerspenstiger Gott.....	193
Kleiner Botengang.....	194
Donnerblumenpulver.....	195
Integrationstest.....	196
Verlorene Statuette.....	197
Shizuka in Not.....	198
Wesen aus einer anderen Welt.....	199
Legendäre Karte.....	200
Ein normales Mädchen (Kenji).....	201
Alter Freund (Sion).....	202
Band der Schwestern (Canina & Kotomi).....	203
Der beste Vater der Welt (Keiji).....	204
Die Herrin des Todes (Miu).....	205
Rabenmutter (Karin).....	206
Freundschaftsbeweis (Hatsumomo).....	207
Weisser Schnee, rotes Haar (Tomoya).....	208

## Optionale Orte & Aktivitäten .....209

Bauernhof.....	210
Kolosseum.....	211
Höhle der Geister I.....	212
Berg Rokko.....	213
Turm der Erinnerung.....	214
Heisse Quellen.....	216
Sapporo.....	217
Blühender Baum.....	218
Waldfeen-Gehölz.....	219

Sendai.....	220
Höhle der Geister II.....	221
Steinruine.....	222
Höhle der Geister III.....	223
Dunkler Abstieg.....	224
Spiegelscheinwüste.....	227

## Minispiele ..... 228

Apfelernte.....	229
Mopedfahrt.....	230
Lorenspass.....	231
Wolkenreiter vs. Dark Matter.....	232

## Extras & Geheimnisse ..... 233

Neues Spiel+.....	234
Grindingspots.....	235
Kostengünstiges Heilen.....	236
Schnelles Gold.....	237
Kombinationspunkte.....	238
Geschenke der Statuen.....	239
Véro.....	240
Tomoyas Outfits.....	241
Geheime Orte.....	242
Isaac, der wandernde Krieger.....	243
Kleine Diebin.....	244
Vyzzuvaazadth.....	245
Chaosbringer.....	246
Geheimer Garten.....	247
Q'nqūras Haus.....	248
Residenz des EINEN.....	249
Mew.....	250
Slenderman.....	251

## Kompodium ..... 252

Zusammenfassung der Geschichte.....	253
Die Welt von Alternate.....	254
Wichtige Personen und Gruppierungen.....	255
Verbindungen zu anderen Werken.....	256
Zeitlinien.....	257
Sprache des Chaosbringers.....	258

## Trivia ..... 259

Gastcharaktere.....	260
Anspielungen & Referenzen.....	261
Eastereggs.....	262
Seitenhiebe.....	263
Wusstest du schon?.....	264

## Index ..... 265

# Vorwort

---

Zuallererst: vielen Dank für Herunterladen und Lesen dieser Komplettlösung. Sie hat mich unzählige Stunden und Tage beschäftigt, doch diese riesige Menge Zeit war mir jede Sekunde wert. Das RPG-Maker-Spiel Alternate: Virus of Ragnarök ist, trotz dessen ungeschliffenen Kanten, ein grossartiges und umfangreiches Werk geworden, welches die Spieler tagelang, wenn nicht wochenlang in seinen Bann zieht.

Rosa Canina – auch bekannt unter seinem richtigen Namen David Schwarzenstein – hat hier ganze Arbeit geleistet. Ihm gebührt ein riesiges und dickes Dankeschön, sowie allen tüchtigen Helfer, die in irgendeiner Form ihren Beitrag an AVoR geleistet haben und dadurch dieses Spiel zu dem machten, was es heute ist.

Doch genug der Schleimereien und Dankesreden. Ich wünsche euch, liebe Spieler, viel Spass und Erfolg mit der Komplettlösung von Alternate: Virus of Ragnarök. Mögen die Götter mit euch sein!

...oder auch nicht.

Vyzzuvazzadth

# Einleitung

---

## Für wen ist diese Komplettlösung?

### Zielpublikum

Diese Komplettlösung ist in erster Linie für all die Spieler gedacht, welche den hinterletzten Tropfen aus Alternate: Virus of Ragnarök herausquetschen wollen. Neben einem vollständigen Leitfaden durch das Spiel bietet diese Lösung Listen und Informationen zu sämtlichen Sammelobjekten, Geheimnissen, Tricks, Mechaniken, der Geschichte in und um dieses Spiel, sowie allen Figuren und Ortschaften der Spielwelt.

Auch wenn eher Kenner zugreifen, welche die Geschichte schon einmal durchgespielt haben, ist diese Komplettlösung genauso für Neulinge geeignet, die gerne an der Hand durch dieses sehr umfangreiche Spiel geführt werden.

### Vorsicht Spoiler!

Deshalb ist diese Lösung – neben dem Kapitel „Kompendium“ – so *spoilerfrei wie möglich* gehalten. Natürlich ist dies nicht gänzlich möglich, da sämtliche Gegner und Ortschaften aufgeführt, sowie alle spielbaren Charaktere vorgestellt werden müssen. Doch von der Geschichte und deren Höhepunkten selbst wird nichts verraten, weshalb das Grunderlebnis nicht beeinträchtigt werden sollte.

Um den Spieler vorzuwarnen, gibt es ein simpel gehaltenes Spoilersystem, welches für jedes Kapitel anzeigt, welchen Inhalt gespoilert wird. In dieser Komplettlösung werden die Spoiler in folgende Kategorien aufgeteilt:

- Spielsystem: Hier werden nur Spielmechaniken vorgestellt
- Charaktere: Namen, Aussehen und eventuell Hintergrundinformationen zu Charakteren
- Gegner: Namen, Aussehen und Verhaltensweisen
- Ortschaften: Namen und Details der Ortschaften
- Personen: Namen und eventuell Zugehörigkeit
- Sammelbares: Können gegebenenfalls Charaktere oder andere Begebenheiten verraten
- Geschichte: Reicht von einem kleinen Einblick in die Geschichte und deren Ablauf, jedoch ohne explizite Geschehnisse oder Infos über Storyabschnitte, bis hin zu der vollen Ladung an Detailinformationen, die keine Rücksicht auf Vorkenntnisse nehmen. Diese Kategorie ist so voll von Spoilern, dass der Virus nur schon beim Anblick der Seiten ausbricht.

Zudem wird jeweils ein Spoilergrad angegeben, der von „niedrig“ über „moderat“ bis „hoch“ reicht.

# Aufbau

## Vorbereitung

Bevor es mit dem Lösungsweg losgeht, werde allgemeine Informationen zum Spiel und dessen groben Mechanik gegeben. Der Spieler wird somit gut auf das Spiel vorbereitet und hat danach genug Wissen, um ohne Stolpersteine durch das Spiel geleitet werden zu können.

Dieser Teil beinhaltet die Kapitel „Das Spiel“ und „Die Charaktere“.

Im Spiel selbst wird das Wichtigste zwar erklärt und vieles kann auch im Nachschlagewerk im Menü nachgelesen werden, doch bietet diese Komplettlösung umfangreichere Erklärungen und zusätzliche Informationen, die im Spiel nicht in dem Ausmass oder gar nicht vorhanden sind.

Im Charakterteil werden nicht nur die Charaktere, sondern auch diverse spielerische Aspekte offengelegt, wie zum Beispiel die Erfahrungskurve oder spezielle Fähigkeiten.

## Hauptteil

Hier geht es um das Eingemachte. Im Kapitel „Lösungsweg“ wird der Spieler vom mysteriösen Anfang bis zum überraschenden Ende durch jeden Winkel des Spiels geleitet.

Damit dieser Teil nicht zu aufgeblasen wird, optionale Dinge auch optional bleiben und von ausserhalb des regulären Lösungswegs auch nachgeschlagen werden können, werden sämtliche Nebenaufgaben und optionale Aktivitäten im Lösungsweg nur leicht angeschnitten und zusätzlich mit dem jeweiligen Abschnitt im dazugehörigen Kapitel verlinkt, damit der Spieler bei Interesse die detaillierten Informationen zum jeweiligen Ort trotzdem auf einfache Weise erhält.

## Zusätzlicher Inhalt

Nach dem Lösungsweg ist das Spiel zwar beendet, doch da fängt der Interessante Teil dieser Komplettlösung erst an. Dort werden nämlich sämtliche Informationen preisgegeben, die einem normalen Spieler grösstenteils verborgen bleiben. Doch weil dieser gesamte Anhang für ein erfolgreiches Beenden des Spiels nicht vonnöten ist, befindet dieser sich auch ausserhalb des Lösungsweg-Kapitels und dient hauptsächlich als Nachschlagewerk.

## Hundertprozent effizient

Wer dem Lösungsweg von Anfang bis Ende folgt, der sollte direkt vor dem letzten Endgegner einen „perfekten“ Spielstand haben. Doch was bedeutet „perfekt“? In erster Linie bedeutet dies, alles im Spiel Erreichbare erreicht und alles Sammelbare gesammelt zu haben. Kurz: einen 100%-Spieldurchgang.

Was gehört zu diesen 100%?

- Geschichte beendet und beide Enden erlebt
- Alle Nebenaufgaben abgeschlossen
- Sämtliche optionalen Aktivitäten komplettiert
- Jedes Minispiel gemeistert
- Sämtliche in einem Spieldurchgang erhaltbaren Karten, Items und Ausrüstungsgegenstände erhalten
- Alle Truhen im Spiel geöffnet
- Jedes analysierbare Monster im Monsteralmanach verewigt
- Alle 9 Charaktere auf den maximal erreichbaren Level gebracht
- Beide alternativen Outfits gefunden
- Sämtliche auffindbare KP gefunden
- Genug Kampfpunkte gesammelt, um das effektivste New Game+ starten zu können

Was gehört NICHT zu diesen 100%?

- Die permanenten Stat-Buffs der Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio
- Maximaler Goldwert (9'999'999)
- Maximal mögliche Anzahl jeder Karte, jedes Items und oder Ausrüstungsgegenstands (99)

Diese 3 Punkte können sehr enthusiastische Spieler gerne noch mit reinpacken, doch da alle 3 Punkte extrem viel Zeit, sowie repetitive und eintönige Aktionen erfordern und dem Spieler – abgesehen von den Stat-Buffs – für das Spielerlebnis keinen Mehrwert bringen, gehören sie auch nicht in den 100%-Spielstand.

Zusätzlich zur Vollständigkeit liefert der Leitfaden auch den effizientesten Weg von Anfang bis Ende. Es werden Umwege und Backtracking vermieden und der Spieler wird so durch die Welt und Geschichte geleitet, dass er für bevorstehende Kämpfe immer die bis anhin mögliche beste Ausrüstung (Karten, Items und Ausrüstungsgegenstände) besitzt.

# Das Spiel

- Allgemeines ..... 9*
- Interaktionen .....10*
- Spielmenü.....11*
- Kampfsystem .....12*

Spoilerkategorie: Spielsystem (niedrig)

# Allgemeines

---

Titelmenüsteuerung

Vor dem Spiel

Starteinstellungen

Auswahl von Tomoyas Passiv-Fähigkeit

Tipps: Viel speichern, jeden Gegner mitnehmen, jeden Gegner analysieren, Übernachten statt Heilitems, Neue Karten sofort in ein Deck (wenn sinnvoll), erworbene und gefundene Ausrüstung sofort ausrüsten, bei den goldenen Statuen speichern, immer 6 Verteidigungskarten im Deck (weniger, wenn zu schwache Gegner, mehr, wenn Bossgegner zu stark)

# Interaktionen

---

Bewegungssteuerung

Ansprechen/Untersuchen/Öffnen

Aktionen auf der Map (klettern, springen, balancieren, Dinge verschieben)

Monsterbegegnungen

# Spielmenü

---

Hauptmenü (Charakterinfos, Schnellheilung)

Deckmenü (Charakterwahl, Kategorien, Karten ausrüsten, Karten entfernen, Deck leeren)

Itemmenü (Charakterinfo, Kategorien/Listen, Item verwenden, ausrüsten)

Statusmenü (Charakterinfo und -wechsel, Tomoyas Outfits)

Partymenü (Charakterinfos, Mitglieder wechseln)

Almanache (Spezialkarten, Monsteralmanach, Nachschlagewerk)

Speichermenü (Tagebucheintrag, Kampfpunkte, speichern/laden/beenden, Schwierigkeitsgrad)

# Kampfsystem

---

Kampfbildschirm

Ablauf

ATB-Leiste

Angriffsrunde

Verteidigungsrunde

Elementwirkung

Statusveränderungen

Erfahrungspunkte (System, Faktoren)

Goldbelohnung (Berechnung, Faktoren)

Gastcharaktere (Tinetas)

# Die Charaktere

*Tomoya .....14*

*Miu & Karin .....15*

*Canina & Kotomi.....16*

*Sion & Hatsumomo .....17*

*Kenji & Keiji .....18*

Spoilerkategorie: Charaktere (moderat), Geschichte (niedrig)

# Tomoya

---

Inhalt: Name, Beschreibung, Element, Erfahrungskurve/Statuswerte, Passiv-Fähigkeit, Spezielles (Tomoya: Virus, Sion: Götterpistole), Starterdeck

Starterdeck: Kleiner Dolch x6, (Eisschwert), Schild I x6, Windbogen, Donnerdolch x3, Dunkelhammer x3, Wurfdolch

# Miu & Karin

---

Starterdeck Miu: Kleiner Dolch x5, Eisschwert, Schild I x6, Blutgriff, Donnerdolch x4, Dunkelhammer x3

Starterdeck Karin: Schild II x5, Furienkarte, Flamme, Feuer I x3, Flammenaxt x5, Schild III, Kleine Flamme, Donnerdolch x3

Starterdeck Miu (Sequenz V): Schild V x5, Blutgriff, Schmetterhieb, Dunkelheit II x5, Nekronomikon x5, Dunkle Klinge x3 (wurden die Karten „Herrin der Zeit“, „Mikoto Sugisaki“ oder „Herr der Träume“ verkauft, so nehmen diese Karten die Plätze von den „Dunklen Klingen“ ein)

Startausrüstung Miu (Sequenz V): Katana der Samurai, Samurai-Rüstung, Pegasus-Stiefel

Starterdeck Karin (Sequenz V): Schild V x5, Furien-Karte x2, Flamme, Kleine Flamme, Feuer II x4, Flammenklinge x6, Feuer III

Startausrüstung Karin (Sequenz V): Katana der Samurai, Samurai-Rüstung, Pegasus-Stiefel

# Canina & Kotomi

---

Starterdeck Canina: Kleiner Dolch x5, Atempause, Schild I x5, Feuer I, Donnerdolch x4, Dunkelhammer x4

Starterdeck von Kotomi: Kleiner Dolch x20

Startausrüstung Kotomi: Soldatenschwert, Soldatenrüstung, Feste Stiefel

Starterdeck Canina (Sequenz V): Schild V x5, Heilung I, Pangya!, Wirbelstrahl, Heilung II, Heilung III, Heilung IV, Licht III, Meister-Schwert x2, Frostiger Elfenbeinstab x2, Donnerbogen x4

Startausrüstung Canina (Sequenz V): Katana der Samurai, Samurai-Rüstung, Pegasus-Stiefel

# Sion & Hatsumomo

---

Starterdeck Hatsumomo: Blitz I x5, Schild II x5, Feueraxt x5, Windbogen, Eisschwert x3, Uppercut

Starterdeck von Sion: Kleiner Dolch x20

Starterdeck von Hatsumomo (Sequenz V): Schild V x5, Donnerbogen x8, Blitz III, Blitz IV, Schlitzer, Uppercut, Blitz II x3

Startausrüstung von Hatsumomo (Sequenz V): Königsrapier, Samurai-Rüstung, Pegasus-Stiefel

# Kenji & Keiji

---

Starterdeck von Kenji: Schild V x5, Weisses Spiegelbild, Donner, Heilung IV, Dunkelheit III x3, Eiszepter x5, Tödliches Gift, Heilung II, Heilung III, Meister-Schwert

Startausrüstung von Kenji: Katana der Samurai, Samurai-Rüstung, Pegasus-Stiefel

Starterdeck von Keiji: Schild V x5, Gotteslästerung, Feueraura, Eis III x4, Erde III, Holzschwert x4, Klaffende Wunden, Switch-Karte x2, Steinhaut, Dolch der Zeit

Startausrüstung von Keiji: Katana der Samurai, Samurai-Rüstung, Pegasus-Stiefel

# Lösungsweg

*Intro*

*Sequenz I: Neuland*

*Sequenz II: Fraktion*

*Sequenz III: Blaues Haar*

*Sequenz IV: Rettung*

*Sequenz V: Wahrheit*

*Sequenz VI: Zeiteinsprung*

*Sequenz VII: Ultima Sacrificium*

Spoilerkategorie: Ortschaften (moderat), Gegner (hoch), Charaktere (niedrig), Sammelbares (niedrig)

# ***Intro***

<i><b>Die Fehde.....</b></i>	<i><b>21</b></i>
<i><b>Tomoyas Unterbewusstsein .....</b></i>	<i><b>22</b></i>
<i><b>Selbstmordversuch.....</b></i>	<i><b>23</b></i>



# Tomoyas Unterbewusstsein

---

Schätze:

Intro Demo 1 Part 3: Karte: Eisschwert



# ***Sequenz I: Neuland***

<i><b>Wald der Träume .....</b></i>	<i><b>25</b></i>
<i><b>Otsuki .....</b></i>	<i><b>26</b></i>
<i><b>Pass der Winde .....</b></i>	<i><b>27</b></i>
<i><b>Höhle der Ahnen .....</b></i>	<i><b>28</b></i>
<i><b>Pass der Winde – Gasthof.....</b></i>	<i><b>29</b></i>
<i><b>Giftgassumpf .....</b></i>	<i><b>30</b></i>
<i><b>Weg nach Tokio .....</b></i>	<i><b>31</b></i>

# Wald der Träume

---

## Schätze

Wald der Träume 1 (1-1): Heilkraut x5, Kleiner Segen x2; Karte: Analyse

Sackgasse (1-2): 150 Gold; Kräuterpäckchen; Gegenmittel

Wald der Träume 2 (1-3): 100 Gold; Gegenmittel x2; Kräuterpäckchen; Kleiner Segen (Schwer); Karte: Wind I; Heilkraut x5 (Schwer); Gegenmittel

Zwischenmap (1-4):

Bergspitze (1-5): Heilkraut;

Raststätte (1-6):

Wald der Träume 3 (1-7): Grosser Segen; Karte: Eisschwert; Gegenmittel x2; Heilkraut x2; Eisschwert; Heilkraut x2; Karte: Dunkelheit I (Statue)

Geheimversteck (1-8): Karte: Wind I; Karte: Donnerdolch

Miu (1-9): Karte: Elementtuner (Sieg über den Schattenwolf)

# Otsuki

---

## Schätze

Otsuki (2-1): Karte: Eisschwert; 10 Gold; Karte: Nekromantie

Kirche (2-2):

Wohnraum Priester (2-3): Karte: Eisschwert

Kleines Haus 1 (2-4):

Kleines Haus 2: (2-5): Heilkraut

Grosses Haus (2-6): Kleiner Segen

Gasthof unten (2-7): Boosterpack I (250 Gold)

Gasthof oben (2-8):

Bürgermeisterhaus (2-9): Karte: Eisschwert

Nebenquest Wald (2-10): Karte: Blütentanz

„Pass der Winde Ersatz“ (2-11): Karte: Wirbelstrahl

# Pass der Winde

---

Auf der Weltkarte den geheimen ???-Ort nicht vergessen

## Schätze

Pass der Winde I (3-1): Karte: Schild II; Karte: Erde I; Karte: Feuer I; Holz-Getas; Heilkraut x5; Karte: Schild II

Pass der Winde Zwischen (3-2):

Pass der Winde II (3-3): Karte: Erde I; Karte: Schild II; Kleiner Segen; Karte: Schild II; Zeremoniendolch (Frau); Karte: Feueraxt; Karte: Lichtklinge (nach Höhle der Ahnen)

Pass der Winde Geheim (3-4): Karte: Eisschwert

# Höhle der Ahnen

---

## Schätze

Höhle der Ahnen 1 (4-1):

Höhle der Ahnen 2 (4-2): Karte: Schild II; 250 Gold; Karte: Heilung I; Karte: Windbogen; Karte: Feueraxt (nicht auf Schwer); Karte: Wind I; Holz x3

Nebenraum (4-3): Karte: Donnerdolch; Karte: Blitz I; Holz x1

Ruinen in der Höhle (4-4): Holz x1

Höhle der Ahnen III (4-5): Karten: Erdhacke, Schild II, Feueraxt (Zeremoniendolch zu den Gebeinen legen)

Höhle der Ahnen IV (4-6): Karte: Schild II x3; Karte: Lichtklinge (Statue)

Höhle der Ahnen Schatzka (4-7): Karte: Feueraxt; Karte: Schild II; 500 Gold

Höhle der Ahnen V (4-8): Karte: Flammenladung (Sieg über Gorya, Metallberserker)

Minimap dazwischen (4-9): 250 Gold

Höhle der Ahnen 6 (4-10):

# Pass der Winde – Gasthof

---

## Schätze

Pass der Winde Gasthof (5-1): 75 Gold; Karte: Windbogen (von Luri)

Gasthof innen (5-2):

Gasthof oben (5-3): Tagebuch des Reisenden

# Giftgassumpf

---

## Schätze

Giftgassumpf (6-1): Gegenmittel; Karte: Todesfluch; Karte: Anti-Gift; Karte: Feueraxt; Gegenmittel; Karte: Gift; Gegenmittel; Karte: Windbogen

Giftgassumpf 2 (6-2):

Schatzraum (6-3): 750 Gold; Zeremoniendolch; Karte: Pangya!

Giftgassumpf 3 (6-4): Karte: Licht I; Karte: Dolch der Zeit; Karte: Erde I; Karte: Schild III; Karte: Vyzzuvazzadth (nach dem Sieg über ihn)

Vor dem Drachenhort (6-5): Karte: Nekronomikon (Statue)

Drachenhort (6-6): Karte: Kritischer Erfolg (Sieg über den Rotäugigen Blaudracen)

# Weg nach Tokio

---

Optionales:

## Lagerplatz

Lagerplatz (7-1):

## Bauernhof

Truhen plündern und Minispiel „Apfelernte“ meistern

## Haus der Analystin

Belohnung abholen

## ???-Ort

Schatzort 1 (0-2): Karte: Wind II x2

## Einsames Haus

Truhe plündern (Karte: Schild III)

## Kenta

Kentas Lagerplatz (10-1)

Nebenaufgabe „König der Kanalisation“ annehmen

# ***Sequenz II: Fraktion***

<i><b>Tokio – Die Fraktion .....</b></i>	<i><b>33</b></i>
<i><b>Optionales .....</b></i>	<i><b>35</b></i>
<i><b>Tokio – Infiltration .....</b></i>	<i><b>36</b></i>
<i><b>Palast von Tokio .....</b></i>	<i><b>37</b></i>
<i><b>Stadt der Götter.....</b></i>	<i><b>38</b></i>

# Tokio – Die Fraktion

---

Reihenfolge: Hafenviertel (Hure Polka, Geldbörse, Einkauf (Geldsegen!)), Adelsviertel, Kirche, Shinto-Schrein, Slums, Tagebuch des Reisenden, Fraktion (noch nicht übernachten), Kolosseum

## Schätze

Tor nach Tokio (11-1):

Kolosseum (11-2):

Kolosseum Innen (11-3):

(Kolosseum) Innenraum 1 (11-4):

(Kolosseum) Kerker (11-5):

(Kolosseum) Schatzraum (11-6): [Wenn alle Kolosseumskämpfe bestritten] Karten: Dämonententakel, Ketten des Schutzes; 10000 Gold

(Kolosseum) Warteraum (11-7):

(Hafenviertel) Hafen (11-8): Karte: Windbogen

(Hafenviertel) Bäckerei (11-9): Geldbörse (Nebenaufgabe „Die verlorene Geldbörse“)

(Hafenviertel) Inn (11-10):

(Hafenviertel) Inn 02 (11-11):

(Hafenviertel) Wache (11-12):

(Hafenviertel) Restaurant (11-13): Kräuterpäckchen

Adelsviertel (11-14): Kräuterpäckchen

(Adelsviertel) Villa 1 (11-15):

(Adelsviertel) Arbeitszimmer 1 (11-16): Heilkraut

(Adelsviertel) Villa 2 (11-17):

(Adelsviertel) Arbeitszimmer 2 (11-18): 2000 Gold

(Adelsviertel) Küche (11-19):

(Adelsviertel) Villa 3 (11-20):

(Adelsviertel) Arbeitszimmer 3 (11-21): Karte: Lichtklinge

(Adelsviertel) Kirche (11-22):

(Adelsviertel) Kirche hinten (11-23): Karte: Schild III

(Slums) Slums aussen (11-24): Kräutertrunk

(Slums) Slumhaus 1 (11-25):

(Slums) Slumhaus 2 (11-26): Kräuterpäckchen

(Slums) Slumhaus 3 (11-27): Karte: Schild III (Belohnung für Nebenquest „Tagebuch des Reisenden“)

(Slums) Slumhaus 4 (11-28):

(Slums) Slumhaus 5 (11-29):

(Slums) Gasthof Blauer Adler (11-30):

(Slums) Geheimer Ort (11-31): Karte: Wind II

(Shinto-Schrein) Schrein (11-32): Karte: Wiederholung (Véro)

(Shinto-Schrein) Innen (11-33): Karte: Regeneration

(Kirche) Kirchenplatz (11-34): Kräuterpäckchen

(Kirche) Kirche (11-35):

Fraktion (11-36):

(Fraktion) Hauptraum (11-37): Karte: Switch-Karte (vor der Übernachtung mit Hatsumomo reden und ihr Gehör schenken)

(Fraktion) Nebenraum (11-38): Karte: Indignatio

Nachtszene: Karte: Himmelsfeger (Sieg über den Palast-Hauptmann)

# Optionales

---

## Kolosseum

Bronze-Klasse meistern

## Höhle der Geister I

Nebenaufgabe „Buch der Taktikerin“ beginnen

Ariella und Flammina besiegen (und Minsks Schwert besorgen)

Zurück nach Tokio gehen und in der Fraktion übernachten (wegen Himmelsfeger). Danach NICHT mit Hatsumomo sprechen

Schwingenstutzer kombinieren (Himmelsfeger + Wind II)

Orkana und Mikoto besiegen

Nebenaufgabe „Buch der Taktikerin“ abschliessen

## Kanalisation (Kenta)

Nebenaufgabe „König der Kanalisation“ erledigen

## Kenta

Nebenaufgabe „König der Kanalisation“ abschliessen

Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ annehmen

## Dorf Kamogawa / Höhlen von Elram (Kenta)

Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ erledigen

## Kenta

Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ abschliessen

## Analystin

Belohnungen abholen

Isaac bekämpfen

# Tokio – Infiltration

---

## Schätze

Haremsküche (16-1): Soldatenschwert

Harem (16-2): Karte: Erdhacke

Event „Zurückbekommen“ (16-3):

# Palast von Tokio

---

## Schätze:

Erdgeschoss (16-4): Karte: Erde I

Untergeschoss (16-5): Karte: Minsks Schwert

Obergeschoss (16-6): Karte: Schild III; Karte: Dunkelheit II (Statue); Karte: Erdhacke; Karte: Leben und Tod (Sieg über die seltsame Kriegerin)

Bibliothek (16-7): Karte: Schild III; Karte: Minsks Schwert

Bücherlager (16-8): Karte: Minsks Schwert

Thronsaal (16-9): Karte: Doppelkick (ab Sequenz V)

Turm (16-10):

(Turm oben) Ankunft der SDG (16-11):

(Eingang) Tokio Castle (16-12): Karte: Pegasusbogen



# ***Sequenz III: Blaues Haar***

<i><b>Kyoto 2009 .....</b></i>	<i><b>40</b></i>
<i><b>Ichihara 2009 .....</b></i>	<i><b>41</b></i>
<i><b>Himmelspiegelwald .....</b></i>	<i><b>42</b></i>
<i><b>Naniwa/Osaka.....</b></i>	<i><b>43</b></i>
<i><b>Brücke nach Tokio.....</b></i>	<i><b>44</b></i>
<i><b>Der Shogun .....</b></i>	<i><b>45</b></i>
<i><b>Nobunaga-Passage .....</b></i>	<i><b>46</b></i>
<i><b>Tempel des Einen .....</b></i>	<i><b>47</b></i>

# Kyoto 2009

---

## Schätze:

Kyoto 2009 (17-1):

Innenstadt (17-2): Karte: Efeu (Glücksspielautomat)

Park (17-3): Karte: Schild IV

Caninas Haus (17-3):

Okazaki Villa (17-4):

Haupteingang (17-5):

Küche/Esszimmer (17-6):

Küche (17-7):

Esszimmer (17-8): Karte: Minsks Schwert

Bad (17-9):

Schlafzimmer/Lounge (17-10):

Lounge (17-11):

Schlafzimmer Tomoya (17-12): Outfit: Casual

Vater/Canina (17-13):

Arbeitszimmer (17-14): Truhenschlüssel (Keiji-Nebenquest)

Vaters Schlafzimmer (17-15): Karte: Donnerbogen

Caninas Zimmer (17-16):

Makotos Haus (17-17): Karte: Kunoichi-Panzer (Véro)

# Ichihara 2009

---

Q'nqüras Bibliothek (18-1):

Q'nqüras Basement 1 (18-2):

Q'nqüras Basement 2 (18-3):

# Himmelspiegelwald

---

## Schätze:

Himmelsspiegelwald 1 (19-1): Karten: Katapult, Hexenknall, Giftwolke (bei Beitritt von Kotomi); Soldatenschwert, Soldatenrüstung, Feste Stiefel (Startausrüstung Kotomi)

Geheimer Himmelsspiegelw (19-2): Karte: Hinterhalt; Gegenmittel x2

Himmelsspiegelwald 1a (19-3): Gegenmittel; Karte: Licht II; Karte: Erde II; Karte: Schild IV; Karte: Donnerbogen; Gegenmittel x2

Himmelsspiegelwald 1b (19-4):

Sackgasse (19-5): Hebel (Rätselgegenstand); Boosterpack II (1250G)

Geheimversteck (19-6): Karte: Steinhaut (Sieg über die kleine Diebin)

Gang zum zweiten Teil (19-7): Karte: Erde II

Gang Part 2 (19-8): Kleiner Segen

Ausgang aus der Höhle (19-9):

Himmelsspiegelwald 2 (19-10): Kräutertrunk x2; Karte: Minsks Schwert; Grosser Segen; Karte: Schild IV; Karte: Donnerbogen

Ausgang aus dem Wald (19-11):

# Naniwa/Osaka

---

## Schätze:

Naniwa/Osaka Hauptteil (20-1): Karte: Licht II; Karte: Windbesen; Belohnung: Def-Buff (Chrono verraten)/Blitzklingen (Chrono helfen); Karte: Frostschild (Véro); Karten: Peitschenschlag, Schuss: Wind, Schuss: Licht (beim Beitritt Sions); Karte: Schwelbrand (Sieg über Titania)

Gasthof unten (20-2):

Gasthof oben (20-3):

Haus unten Mitte (20-4):

Haus unten Holz (20-5):

Haus oben links (20-6):

Haus Mitte (20-7):

Haus oben rechts (20-8):

Adelshaus 1 (20-9):

Adelshaus 2 (20-10):

Osaka/Naniwa Schrein (20-11): Karte: Licht II (Wunschbrunnen); Karte: Windbesen

Lager des Shoguns (20-12):





# Nobunaga-Passage

---

## Schätze:

Nobunaga-Passage I (21-1):

Nobunaga-Passage unten (21-2): Karte: Flammenklinge; Karte: Blitz II; Karte: Eis II; Kräutertrunk; Karte: Wirbelbesen;  
Karte: Blitz II; Katana der Samurai; Karte: Flammenklinge

Passage Berg Unten (21-3): Karte: Schild IV; Karte: Schild IV; Kräutertrunk x5; Karte: Mystic Eyes of Death Perception

Geheimgang (21-4): Grosser Segen

Rokko-Berg Mitte (21-5): Karte: Schild IV; Karte: Flammenklinge

Eingang zum Tempel (21-6): Karte: Heilkraut

# Tempel des Einen

---

## Schätze:

Tempel des Einen Eingang (22-1): Karte: Flammenklinge

Südraum (22-2): Karte: Krafthandschuhe; Karte: Frostiger Elfenbeinstab

Schalterraum (22-3): Karte: Auge des Dämonenfürsten

Ostteil (22-4): Karte: Schild IV; Karte: Krafthandschuhe

Hauptraum (22-5): Grosser Segen; Karte: Elementcluster (Statue)

Ostteil II (22-6): Karte: Erde II; Kräuterpäckchen x3; Karte: Schild IV; Grosser Segen

Nordteil (22-7): Karte: Licht II; Karte: Frostiger Elfenbeinstab

Westteil (22-8): Karte: Krafthandschuhe

Schatzkammer (22-9): China-Kleid

Weg hinein (22-10):

Kenjis Raum (22-11):

Raumgleiter-Raum (22-12):

Landeplatz: Karte: Quantensprung (Sieg über Maskierte Frau)

# Sequenz IV: Rettung

*Optionales* .....49

*Tokio* .....51

*Berg Kano*.....52

*Stadt der Götter*.....53

# Optionales

---

## ???-Ort

Norden beim See (0-4), Truhe plündern

## Sapporo

Besuchen und Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ annehmen (Option: selber übernehmen)

## Blühender Baum

Truhen plündern

## ???-Ort

Nördlich von Sendai (0-3), Truhe plündern

## Sendai

Truhen plündern und das Geschenk von Véro abholen

## Waldfeen-Gehölz

Besuchen und Nebenaufgabe „Meister-Schwert“ abschliessen

## Naniwa/Osaka

Berater des Shoguns Ginchiyo besuchen und Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ vorantreiben

## Kenta

Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ annehmen

## Kolosseum

Silberklasse meistern

## Sendai

Mit Bürgermeister reden und Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ vorantreiben

## Alte Ruine

Besuchen und Thor besiegen

## Kenta

Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abschliessen

## Kolosseum

Goldklasse meistern

## Sendai

Donnerblumenpulver beschaffen (1000 Gold), Abenteurertruppe besiegen

## Naniwa/Osaka

Berater des Shoguns Ginchiyo nochmals besuchen, Nebenaufgabe „Donnerblumenpulver“ abschliessen und Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ vorantreiben

## Sapporo

Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ abschliessen

## Höhle der Geister II

Rätsel lösen, Lorenspass-Minispiel meistern und Ultima-Schuss absahnen, sowie Kyle Jade besiegen

## Analystin

Regelmässig für Belohnungen besuchen



# Berg Kano

---

## Schätze:

Berg Kano (29-1): Karte: Gotteskraft

Spitze des Berges Kano (29-2):

# Stadt der Götter

---

## Schätze:

Stadt der Götter (30-1): Statuette (Nebenquest „Verlorene Statuette“)

Die Hauptpassage 1 (30-2):

Hauptpassage Gezeitenplat (30-3):

Die Hauptpassage 2 (30-4):

Chichren (30-5): Erinnerung

Unten links (30-6): Falsche Statuette (Nebenquest „Verlorene Statuette“); Karte: Schild V

Mitte links (30-7): Karte: Eiszepter

Oben links (30-8):

Bürgermeisterhaus (30-9): Karte: Holzschwert

Rechts oben (30-10): Karte: Schild V

Rechts unten (30-11): Karte: Nachladen III

Aussichtsplattform (30-12):

Hauptpassage 2 (30-13):

Zum Bettenlager (30-14):

Bettenlager (30-15): Karte: Eis III

Gefängnis Eingang (30-16): Heilkraut x10

Gefängnistrakt (30-17): Karte: Wind III; Karte: Schild V; Kräutertrunk x2; Dunkelheit III

Lageraum (30-18): Karte: Schild VI; Karte: Holzschwert

Aussenzelle (30-19): Samurairüstung

Wolkenzellen (30-20): 2000 Gold

Gefängnis Zelle Sequenz (30-21):

Gefängnis (30-22):

Zu den Gemächern (30-23):

Gang zu den Gemächern (30-24): Karte: Asiatischer Frost; Ang+5/Def+5/Rote Lederjacke (Statue)

Maschinenraum (30-25): Kräutertrunk x3

Vorraum Gemach Jehovas (30-26): Karte: Ladungskarte (Sieg über den Herrn des Todes); Karte: Blutheilung (Sieg über Jehova)

# Sequenz V: Wahrheit

<i>Basislager .....</i>	<i>55</i>
<i>Hatsumomo .....</i>	<i>56</i>
<i>Totenwald .....</i>	<i>57</i>
<i>Optionales .....</i>	<i>58</i>
<i>Wolkenreiter-ID .....</i>	<i>59</i>
<i>Auf nach Atlantis! .....</i>	<i>60</i>

# Basislager

---

Schätze:

Karte: Golemklänge

# Hatsumomo

---

Hatsumomo im Thronsaal im Schoss Tokio abholen

Schätze: Sieben Nächte (Geschenk des Shoguns im Thronsaal vom Palast von Tokio)

Optional! Danach Q'nqüras Bibliothek aufsuchen, um die beiden Bücher zu lesen

# Totenwald

---

## Schätze:

Totenwald 1 (31-1):

Totenwald 2 (31-2): Karte: Pegasusbogen; Gegenmittel x2; Karte: Frostklinge; Karte: Rache des Himmels; Karte: Blitz III; Karte: Golem Klinge; Karte: Feuerwirbel; Karte: Erde III; Karte: Schild VI; Kräutertrunk

Totenwald 3 (31-3): Karte: Dunkelheit III; Gegenmittel; Kräutertrunk

Zwischenmap (31-4): Karte: Schild VI

Totenwald (31-5): Karte: Eis III; Karte: Wind III; Karte: Schild VI; Karte: Frostklinge (Statue); Karte: Herrin des Todes

# Optionales

---

## Kenta

Nebenquest „Wesen aus einer anderen Welt“ annehmen

## Akademie der Magi

Nebenquest „Wesen aus einer anderen Welt“ erledigen, Vyzzuvazzadth aber verschonen

## Vyzzuvazzadth

Vyzzuvazzadth beim Teich im Giftgassumpf (südlicher Eingang) aufsuchen und bekämpfen

## Kenta

Belohnung für die Nebenaufgabe „Wesen aus einer anderen Welt“ abholen, Map verlassen und wieder betreten, um die Nebenaufgabe „Legendäre Karte“ zu starten

## Geisterstadt

Nebenaufgabe „Legendäre Karte“ abschliessen (Kartenfriedhof begraben)

## Kenta

Belohnung für die Nebenaufgabe „Legendäre Karte“ abholen

## Analystin

Belohnungen abholen

# Wolkenreiter-ID

---

## Ruinen der Ahnen

### Schätze:

Ruinen der Ahnen (34-1): Karte: Feuer III; Karte: Schild VI; Karte: Licht III; Karte: Blitz III; Kräutertrunk x3; Karte: Feuer III

Ruinen der Ahnen 2 (34-2): Karte: Spannungsschwert; Kleiner Segen; Karte: Feuer III; Karte: Licht III

Ruinen der Ahnen 3 (34-3): Karte: Schild VI; Heilkraut x5, Karte: Gemixte Kräuter (wenn Säule hinunter gestossen);  
Karte: Dunkle Klinge

Eingang der Ahnen (34-4): Karte: Innere Stärke

## Turm der Ahnen:

### Schätze:

Turm der Ahnen Hauptraum (35-1): Karte: Dunkle Klinge

Riddle Room (35-2): Karte: Licht III

Kletterraum (35-3): Karte: Flammenwind

Plattform-Saal (35-4): Karte: Feuer III

Plattform-Saal (2) (35-5):

Göttinnen-Chamber (35-6): Karte: Windschneider

Schatzkammer (35-7): Karte: Mobile Suit Canina; Karte: Schild VI; Erinnerung

Weg nach oben (35-8): Karte: Anti-Status; Karte: Spannungsschwert; Gegenmittel x2; Karte: Gemixte Kräuter (Statue)

Endsequenz (35-9): Karte: Schockzustand (Sieg über Dark Matter)

# Auf nach Atlantis!

---

## Basislager

Geschenke von Jesus: Tatari-Töter; Dolch der Götter

## Optionales

Vor dem Aufbruch nach Atlantis lohnt es sich, die Finalklasse im Kolosseum von Tokio zur Brust zu nehmen.

## Flugminispiel

# Sequenz VI: Zeiteinsprung

- Basislager Atlantis .....62*
- Turmkreuzung (Ost) .....63*
- Rechter Turm des Schutzes .....64*
- Turmkreuzung (West) .....65*
- Linker Turm des Schutzes .....66*
- Weg nach Atlanta .....67*



# Turmkreuzung (Ost)

---

## Schätze:

Atlantische Wälder (36-1): Karte: Licht IV

Waldweg Rechts 1 (36-2): Grosser Segen; Karte: Blitz III

Wald Rechts 1 Lichtung (36-3): Karte: Schild VII; Karte: Erde IV

Alte Statue (36-4): Karte: Strafe der Donnergöttin; Karte: Feuer IV; Kräutertrunk x2, Karte: Blitz III; Karte: Schild VII; Karte: Erde IV

Zwischenweg (36-5): Karte: Blitz III

Weg Teil 3 (36-6): Karte: Dunkelheit IV

Wasserfall (36-7): Karte: Wind IV

Schatzdrachenhöhle (36-8): Karte: Blitz IV; Karte: Schild VII; Karte: Erde IV; Karte: Baka-Punch

Brücke (36-9):

# Rechter Turm des Schutzes

---

## Schätze:

Eingang Turm 2 (37-1):

Eingangshalle (37-2): Karte: Kinetischer Schild

Grosse Tür (37-3): Karte: Erde IV

Kleiner Raum (37-4): Karte: Power-Punch; Karte: Eis IV; Robe der Rose; Schild VII

Wasserraum (37-5): Karte: Blitz IV; Karte: Schild VII; Karten: Licht IV, Durchbruch (nur wenn Rätsel zu 100% gelöst)

Schalterraum A (37-6):

Schalterraum B (37-7): Karte: Wind IV

Schatzraum (37-8): Karte: Schild VII; Karte: Final Destination

Weg nach oben (37-9): Karte: Feuer IV; Karte: Dunkelheit IV

Weg 2 nach oben (37-10): Kräutertrunk x5; Grosser Segen x2

Ganz oben 1 (37-11): Karte: Kinetischer Schild; Karte: Perfekte Furie (Sieg über den gigantischen Miniatur-Riesen-Catgirl-Roboter)

# Turmkreuzung (West)

---

## Schätze:

Waldweg links (36-10): Karte: Blitz III

Geheimgang unten (36-11): Karte: Dunkle Klinge; Karte: Spannungsschwert; Karte: Wind IV

Geheimgang 2 (36-12): Karte: Schild VII; Karte: Göttlicher Zorn

Nach Links 2 (36-13): Karte: Schild VII; Karte: Windwirbelbesen; Gegenmittel

Sackgasse unten (36-14): Karte: Windwirbelbesen; Kräutertrunk x5

Sackgasse oben (36-15): Karte: Heiliger Stoss; Karte: Flammenkralle

Nach Links Aufstieg (36-16): 2500 Gold; Karte: Windwirbelbesen; Karte: Schild VII; Karte: Anfeuerung; 2500 Gold; Karte: Heiliger Stoss

Richtung Turm Ende (36-17): Grosser Segen; Karte: Flammenkralle

# Linker Turm des Schutzes

---

## Schätze:

Eingang Turm 2 (38-1):

Erdgeschoss (38-2): Karte: Schild VII; Karte: Licht III

Raum unten (38-3): Karte: Lähmungsschock

Stock 1 / Geheimraum (38-4): Karte: Erde III; Vermillion-Klinge

Stock 2 / Laufrätsel (38-5):

Stock 3 (38-6): Karte: Schild VII; Kleiner Segen; Dunkelheit III

Rätselraum (38-7): Karte: Feuer III; Karte: Feuer IV

Geheimraum (38-8): Karte: Vulkanseele

Ganz oben 2 (38-9): Karte: Dunkler Tod

# Weg nach Atlanta

---

Steinruine

Besuchen und plündern

???-Ort westlich von Atlantis

Plündern

# Sequenz VII: Ultima

## Sacrificium

*Atlanta* .....69

*Optionales* .....70

*Atlantische Ebenen* .....71

*Optionales* .....72

*Gebetstempel des Einen (Basislager)* .....73

*Optionales* .....74

*Gebetstempel des Einen (Jehovas Versteck)*.....75

*Letzter Kampf* .....76

*Das Ende*.....77

# Atlanta

---

In die Stadt von unten (40-1):

Atlanta (40-2):

Haus 1 L U (40-3):

Keller (40-4): Karte: Axt des Bor (nur Vergangenheit)

Haus R U (40-5): 1500 Gold; 1000 Gold

Langes Links (40-6):

Schlafzimmer (40-7): Karte: Zepter des Zeus (nur Vergangenheit)

Langes Rechts (40-8):

Priesterhaus Rechts (40-9):

Haus ganz links (40-10):

Haus ganz links oben (40-11):

Haus Gross L (40-12):

Obere Zimmer (40-13): Karte: Schild VIII (nur Vergangenheit)

Grosses Haus ganz Rechts (40-14):

Schlafstätte (40-15):

Ganz links (40-16):

Geheimraum (40-17): Karte: Heilung V

Oben links (40-18): Karte: Flammenblitz (Véro)

Rechte Seite (40-19): Karte: Schild VIII

Haus der Herrin der Träume (40-20):

Ganz Rechts (40-21):

Oben 1 (40-22):

Normales Haus Links (40-23):

(Normales Haus links) Oben (40-24): Karte: Fäuste des Feuers

Einkaufsmeile (40-25):

In die Stadt von Oben (40-26):

# Optionales

---

## ???-Orte

Im Nordwesten von Atlanta (0-6) und im Südosten von der Spiegelscheinwüste (0-7)

## Einzelkämpfe im Kolosseum von Tokio

So viele wie möglich bestreiten

## Höhle der Geister III

Meistern

## Dunkler Abstieg

Bestehen

## Analystin

Belohnungen abholen

# Atlantische Ebenen

---

## Schätze:

Atlantische Ebenen (43-1): Karte: Licht der Erleuchtung; Karte: Diebstahl; Karte: Eis V: Fahrenheit; Karte: Magazin leeren; Karte: Ohne Rücksicht; Karte: Gezerrter Raum (Sieg über Jehovas Engelsgarde)

# Optionales

---

## Spiegelscheinwüste

Nach dem Sieg über die Wächterin Shizuka wieder umkehren

## Analystin

Belohnung abholen

# Gebetstempel des Einen (Basislager)

---

Maps:

Lager (50-1):

# Optionales

---

## Charakter-Nebenaufgaben (9 Stück)

Erledigen

## Das Paradies

Plündern

## Chaosbringer

Besiegen

## Analystin

Belohnungen abholen

# Gebetstempel des Einen (Jehovas Versteck)

---

→ Nach dem Kampf gegen Sahaël speichern. Nach dem Beenden des Spiels neu laden, die Residenz des EINEN aufsuchen und dann das Spiel erneut beenden, um das gute Ende zu sehen.

## Schätze:

Jehovas Versteck: Eingan (50-2):

Jehova Raum 1 (50-3): Karte: Indras Klingenstein

Geheimraum (50-4): Karte: Schuss: Wasser

Lichtraum (50-5): Karte: Viruskontrolle; Karte: Mithras Zorn; Karte: Jehovas Schild (erste Göttin ansprechen)

Ex-Raum (50-6):

Feuerraum (50-7): Karte: Jehovas Schild; Karte: Agnis Fäuste; Karte: Furienschlag; Karte: Jehovas Schild (wenn Fackeln angezündet)

Weg zum Dunkelheitsraum (50-8):

Dunkelheitsraum (50-9): Karte: Jehovas Schild; Karte: Kalis Inferno;

Extraraum (50-10): Karte: Jehovas Schild

Wasserraum (50-11): Karte: Jehovas Schild; Karte: Warunas Stab; Karte: Jehovas Schild (wenn Fackelrätsel gelöst)

Stock 2 Eingang (50-12):

Erdraum (50-13): Karte: Mokoschs Kristallbruch; Karte: Beben des Geb; Karte: Virusausbruch

Windraum (50-14): Karte: Jehovas Schild; Karte: Chant der Winde; Karte: Rudras Sturmst; Karte: Rudras Sturmst; Karte: Rudras Sturmst;

Elektroraum (50-15): Karte: Thors Zepter; Karte: Jehovas Schild

Zwischenmap zum Endgegner (50-16): Karte: Atomspalter

Letzter Gang (50-17): Karte: Dämonententakel (Statue)

Endraum (50-18):

# Letzter Kampf

---

Kampftipps gegen Jehova 2

# Das Ende

---

Kurze technische Beschreibung der beiden Enden

Kampf gegen Akasha im normalen Ende

# Karten

<i>Angriffskarten Wind</i> .....	81
<i>Angriffskarten Erde</i> .....	83
<i>Angriffskarten Elektro</i> .....	85
<i>Angriffskarten Wasser</i> .....	87
<i>Angriffskarten Feuer</i> .....	89
<i>Angriffskarten Licht</i> .....	92
<i>Angriffskarten Dunkelheit</i> .....	95
<i>Angriffskarten Elementlos</i> .....	97
<i>Abschlusskarten</i> .....	100
<i>Verteidigungskarten</i> .....	108
<i>Heilkarten</i> .....	111
<i>Statuskarten</i> .....	114
<i>Beschwörungskarten</i> .....	115
<i>Diverse Effektkarten</i> .....	117

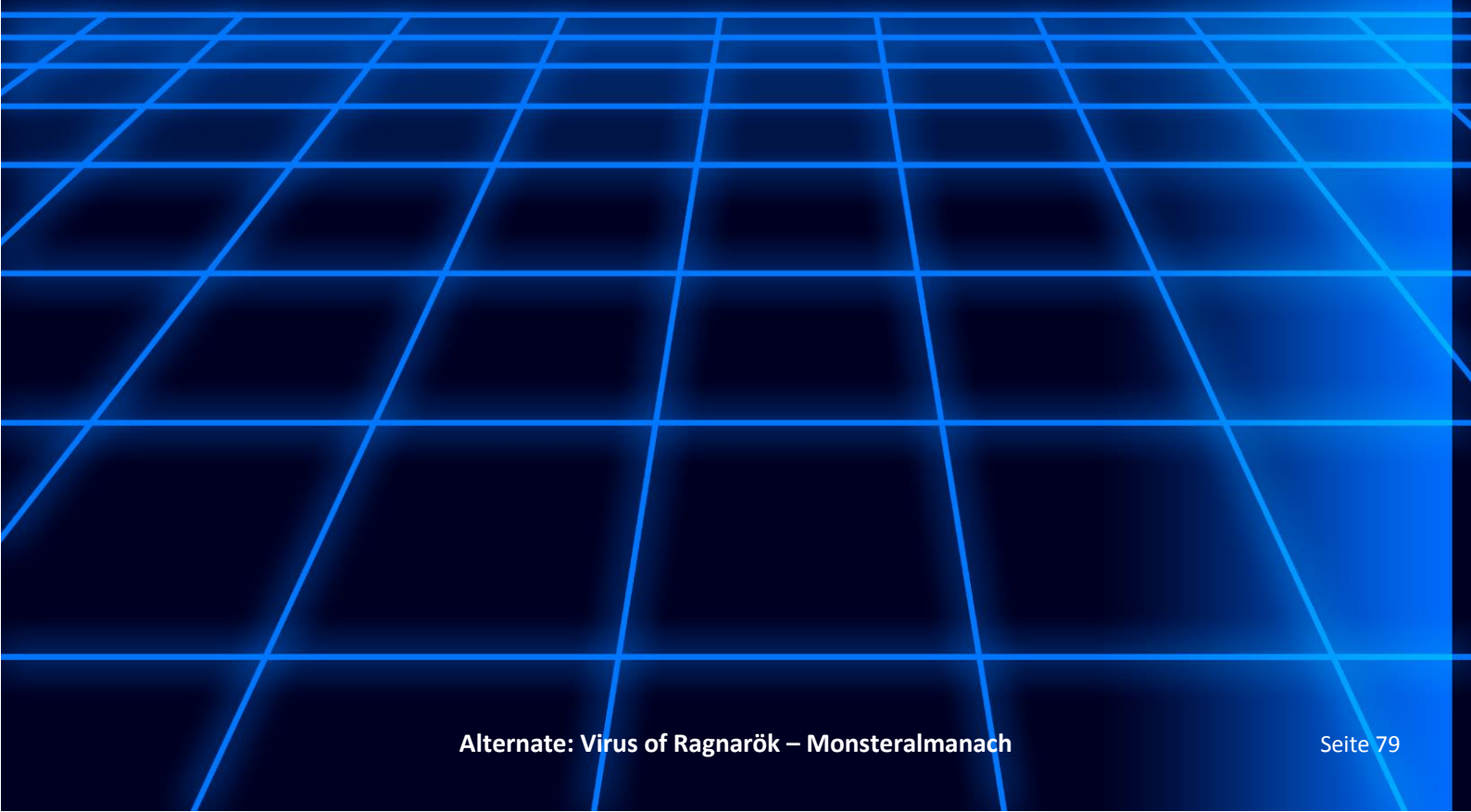
Spoilerkategorie: Sammelbares (hoch), Charaktere (niedrig)

# Kartenaufbau


---

Aufbau

Kartensymbole



## Legende

Name	Freier Slot	ID	0
Ang	???		
Def	???		
Heilung	???		
Element	???		
Status	???		
Spezial	-		
Restriktion	Nicht benutzbar		
Ziel	???		
Klasse	???		
Beschreibung	Diese Karte muss erst noch gefunden werden!		
Fundort (x)	Keiner. Er ist überall.		

- Ang**      Angriffswert (Schaden) der Karte
- Def**      Verteidigungswert (Schadenverminderung) der Karte
- Heilung**      HP-Heilungswert. Direkte Heilung oder Absorption
- Element**      Das Element der Karte
- Status**      Statuswirkung der Karte: positiv und/oder negativ
- Spezial**      Nicht kategorisierte spezielle Effekte
- Restriktion**      Anwendungseinschränkungen werden hier aufgeführt
- Beschreibung**      Verständliche und ausführliche Beschreibung der Karteneffekte
- Fundort (x)**      Wo sie gefunden, erhalten oder erworben werden kann  
Anzahl für 100%-Spielstand steht in Klammern

**Ziel**

Einzelziel: wirkt auf den ausgewählten Gegner

Alle Gegner: wirkt auf alle Gegner auf dem Kampffeld

Alle Mitstreiter: alle Charaktere ausser dem Anwender

Anwender: wirkt nur auf den anwendenden Charakter

Alle Charaktere: wirkt auf alle Charaktere im Team

Automatisch: sucht sich das Ziel selbst aus

**Klasse**

Allgemein: Angriff, Verteidigung und gemischte Effekte

Abschluss: kann nur als dritte Karte verwendet werden

Waffe: zählt im Kampf gegen Gilgamesh als Waffe

Kombination: kann nur über eine Kartenkombination erlangt werden

Beschwörung: beschwört eine Person oder ein Lebewesen

Item: verbraucht ein oder mehrere Items aus dem Inventar

**Info:**      Sämtliche Multiplikatkarten (mit Ausnahme von Angriffsplus) sind nicht mit sich selbst kumulierbar. Mit anderen Multiplikatkarten jedoch schon.

### Spezialbegriffe

## Angriffskarten Wind

Name	Windbogen	ID	17		
Ang	10 (15)				
Def	5				
Heilung	-				
Element	Wind				
Status	-				
Spezial	Flugjäger (Ang +5)				
Restriktion	-				
Ziel	Einzelziel / Anwender				
Klasse	Allgemein / Waffe				
Beschreibung	<b>Angriffsrunde:</b> fügt Windschaden zu. +5 Ang gegen Gegner des Typus "Fliegend". <b>Verteidigungsrunde:</b> Vermindert Gegnerschaden um 5.				
Fundort (7)	Im Starterdeck von Tomoya und Hatsumomo; Beim Gasthof am Pass der Winde (5-1) mit Luri reden; <u>Truhe</u> : Höhle der Ahnen (4-2), Giftgassumpf (6-1), Tokio Hafenviertel (11-8); <u>Belohnung</u> : Nebenaufgabe "Grosszügige Spende" wenn 400 Gold gespendet				

Name	Wind I	ID	5			
Ang	16					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Wind					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Fügt Windschaden zu.					
Fundort (2)	<u>Truhe</u> : Wald der Träume (1-3, 1-8), Höhle der Ahnen (4-2)					

Name	Windbesen	ID	59
Ang	21		
Def	10		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt Windschaden zu. <u>Verteidigungsrunde:</u> Vermindert Gegnerschaden um 10.		
Fundort (3)	Truhe: Naniwa/Osaka (20-1, 20-11), Alte Ruine (26-4)		



Name	Hinterhalt	ID	250			
Ang	22					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Wind					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Nur von Tomoya weiblich benutzbar					
Ziel	Einzelziel / Anwender					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	<b>Angriffsrunde:</b> fügt Windschaden zu. <b>Verteidigungsrunde:</b> versetzt Tomoya in den Geschützt-Status.					
Fundort (1)	<b>Truhe:</b> Himmelsspiegelwald (19-2)					



Name	Wind II	ID	59
Ang	26		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu.		
Fundort (5)	Truhe: ???-Ort in Japan südlich von Tokio (0-2), Tokio Slums (11-31), Waldfeen-Gehölz (24-1), Alte Ruine (26-4)		



Name	Wirbelwindklinge	ID	47			
Ang	26					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Wind					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Alle Gegner					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Windschaden zu.					
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 10 analysierte Monster					

Name	Pegasus-Bogen	ID	105
Ang	32		
Def	12		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation (5%)		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt Windschaden zu und wirft den Gegner mit einer Chance von 5% in der Zeitleiste zurück. <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden um 12.		
Fundort (3)	<u>Truhe:</u> Palast von Tokio (16-12), Totenwald (31-2), Akademie der Magi (32-14) ab Sequenz V		

Name	Schwingenstutzer	ID	286
Ang	35 (17/70)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Flugjäger (Ang x2), Bodeneffektiv (½ Ang)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination / Waffe		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu. Doppelter Schaden gegen Gegner des Typus "Fliegend". Halber Schaden gegen Gegner des Typus "im Boden".		
Fundort (1)	Kombination von "Himmelsfeger" und "Wind II".		

Name	Magischer Wind	ID	173
Ang	38		 <p>Die Wille der Magie, die die Welt der Magie</p>

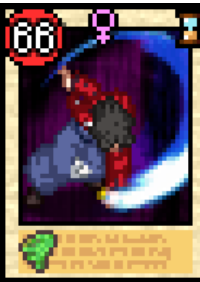
Name	Schwert der tausend Schnitte	ID	240			
Ang	45					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Wind					
Status	Langsam (5%)					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya männlich					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Fügt Windschaden zu und versetzt den Gegner zu 5% in den Langsam-Status.					
Fundort (1)	Truhe: Alte Ruine (26-4)					

Name	Wind III	ID	92
Ang	45		 <p>Die Werte sind basierend auf der Goldklasse im Kolosseum von Tokio.</p>
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu.		
Fundort (4)	<u>Truhe</u> : ???-Ort in Japan im Norden bei der Schneegrenze am See (0-4), Stadt der Götter (30-17), Totenwald (31-5); <u>Statue</u> : Heiliger Baum (25-8) Antwort "Endlose Macht!"; <u>Belohnung</u> : Sieg über Archer in der Goldklasse im Kolosseum von Tokio		



Name	Windwirbelbesen	ID	128			
Ang	51					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Wind					
Status						
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Fügt Windschaden zu.					
Fundort (3)	Truhe: Turmkreuzung (36-13, 36-14, 36-16)					

Name	Todesschnitt	ID	237			
Ang	55 (110)					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Wind					
Status	-					
Spezial	Dämonenjäger (Ang x2), Maximalschaden (5%)					
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya männlich					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "Dämon". Setzt bei Standardgegnern zu 5% den berechneten Endschaden auf 9999.					
Fundort (1)	Truhe: Heiliger Baum (25-5)					

Name	Wind IV	ID	131
Ang	61		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu.		
Fundort (3)	Truhe: Turmkreuzung (36-13, 36-14, 36-16)		

Name	Monsterjäger	ID	254			
Ang	66					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Wind					
Status	-					
Spezial	Zeitleistenmanipulation					
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Fügt Windschaden zu. Befindet sich der Zielgegner in der Zeitleiste kurz vor dem Ende, so verdoppelt sich der Rückwurfeffekt.					
Fundort (1)	Truhe: Spiegelscheinwüste (44-1)					

Name	Rudras Sturmmaxt	ID	208
Ang	80		
Def	25		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Angriffsrunde: fügt Windschaden zu. <u>Verteidigungsrunde</u> : vermindert Gegnerschaden um 25.		
Fundort (3)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-2, 42-8), Jehovas Versteck (50-14)		

Name	Klingen des Sturms	ID	291			
Ang	90					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Wind					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya					
Ziel	Alle Gegner					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Windschaden zu.					
Fundort (x)	Truhe: Turm der Erinnerung - Hauptgeschichte Ebene 9					


Name	Wind V: Wirbelsturm	ID	251
Ang	105		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Windschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Spiegelscheinwüste (44-1)		

Name	Gnade vor Recht	ID	217
Ang	??		 In einem Akt Gnade, der die Wunde eines Feindes heilt, wird der Schaden der nächsten Karte ignoriert.
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Todesgrenze		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Reduziert die HP von Standardgegnern auf 1. Sämtlicher Schaden weiterer Angriffskarten wird in diesem Fall ignoriert! Gegen Bossgegner entspricht der Ang-Wert dem halben Ang-Basiswert des Anwenders.		
Fundort (1)	Truhe: Steinruine (39-2)		

## Angriffskarten Erde

Name	Erde I	ID	8
Ang	17		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu.		
Fundort (5)	Truhe: Pass der Winde (3-1, 3-3), Giftgassumpf (6-4), Palast von Tokio (16-4)		

Name	Erdhacke	ID	37			
Ang	18 (23)					
Def	4					
Heilung	-					
Element	Erde					
Status	-					
Spezial	Bodenjäger (Ang +5)					
Restriktion	-					
Ziel	Einzelziel / Anwender					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Angriffsrunde: fügt Erdschaden zu. +5 Ang gegen Gegner des Typus "im Boden". <u>Verteidigungsrunde:</u> Vermindert Gegnerschaden um 4.					
Fundort (5)	Truhe: Höhle der Ahnen (4-5), Tokio Slums Kanalisation (13-2, 13-3), Palast von Tokio (16-2, 16-6)					

Name	Himmelsfeger	ID	152
Ang	22 (11/44)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	Flugjäger (Ang x2), Bodineffektiv (½ Ang)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu. Doppelter Schaden gegen Gegner des Typus "Fliegend". Halber Schaden gegen Gegner des Typus "im Boden".		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über den Palast-Hauptmann in den Slums von Tokio während der Rettung des Mädchens		



Name	Erde II	ID	56			
Ang	25					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Erde					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu.					
Fundort (4)	Truhe: Himmelsspiegelwald (19-3, 19-7), Tempel des Einen (22-6); Belohnung: Mopedfahrt-Minispiel mit 2 oder mehr Treffern beendet (Leicht: 1 Treffer, Schwer: 3 Treffer)					

Name	Krafthandschuh	ID	74
Ang	26 (52)		
Def	16 (32)		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	Flugjäger (Ang/Def x2)		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt Erdschaden zu. <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden um 16. Verdoppelt den jeweiligen Wert (Ang/Def) im Zweikampf gegen einen Gegner vom Typus "Fliegend".		
Fundort (4)	Truhe: Tempel des Einen (22-2, 22-4, 22-8), Waldfeen-Gehölz (24-1)		


Name	Erdgräber	ID	265			
Ang	31 (93)					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Erde					
Status	-					
Spezial	Bodenjäger (Ang x3)					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu. Verdreifacht den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "im-Boden".					
Fundort (1)	Geschenk von Véro in Sendai (27-1)					

Name	Holzschwert	ID	87
Ang	35		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu.		
Fundort (6)	Truhe: Stadt der Götter (30-9, 30-18); Im Starterdeck von Keiji		

Name	Golemklinge	ID	107
Ang	40		
Def	25		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt Erdschaden zu. <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden um 25.		
Fundort (3+)	Truhe: Basislager Japan, Totenwald (31-2), Akademie der Magi (32-9) ab Sequenz V; Laden: Tokio Hafenviertel (11-8) 500 Gold (ab Sequenz V)		


Name	Schuss: Erde	ID				
Ang	42					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Erde					
Status	-					
Spezial	Munitionsverbrauch (2), Bodenwandler					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu und ändert den Gegnertypus zu "im Boden". Benötigt mindestens zwei Kugeln im Magazin von Sions Götterpistole.					
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister II (28-3)					

Name	Erde III	ID	102
Ang	44		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu.		
Fundort (3)	Im Starterdeck von Keiji; <u>Truhe</u> : Totenwald (31-2), Linker Turm des Schutzes (38-4)		

Name	Meteorfall	ID	170
Ang	47		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Erdschaden zu.		
Fundort (1)	Kombination von "Krafthandschuh" und "Flammenklinge"		

Name	Erde IV	ID	133
Ang	52		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu.		
Fundort (4)	Truhe: Turmkreuzung (36-3, 36-4, 36-8), Rechter Turm des Schutzes (37-3)		


Name	Bodeninferno	ID	196
Ang	75		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	Bodenjäger (Ang x2)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "im Boden".		
Fundort (1)	Truhe: ???-Ort in Atlantis westlich von Atlanta (0-5)		

Name	Durchbruch	ID	248
Ang	77		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	Ungeschützt (25%)		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji weiblich benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu und versetzt den Gegner zu 25% in den Ungeschützt-Status.		
Fundort (1)	Truhe: Rechter Turm des Schutzes (37-5) wenn Wasserraumrätsel zu 100% gelöst		


Name	Steinhautschlag	ID	249
Ang	86		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	Steinhaut		
Spezial	Bodenwandler, Erdwandler		
Restriktion	Nur von Keiji benutzbar		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> Fügt Erdschaden zu. Nur Keiji weiblich: ändert den Gegnertypus zu "im Boden" und das Gegnerelement zu "Erde". <u>Verteidigungsrunde:</u> versetzt Keiji in den Steinhaut-Status.		
Fundort (2)	<u>Laden:</u> für 5000 Gold bei der Händlerin Shizuka vor dem Tor Tokios ab Sequenz V, doch nur bis sie in der Spiegelscheinwüste besiegt wird; <u>Truhe:</u> Dunkler Abstieg (42-14)		


Name	Mokoschs Kristallbruch	ID	214
Ang	99		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu.		
Fundort (3)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-10), Jehovas Versteck (50-13)		

Name	Erde V: Sandsturm	ID	184		
Ang					
Def	-				
Heilung	-				
Element	Erde				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Alle Gegner				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Erdschaden zu.				
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> Sieg über Rin Tohsaka in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio				


Name	Beben des Geb	ID	277
Ang	120		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	Ungeschützt (25%)		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu. Nur Keiji weiblich: versetzt den Gegner zu 25% in den Ungeschützt-Status.		
Fundort (1)	Truhe: Jehovas Versteck (50-13)		

## Angriffskarten Elektro

Name	Donnerdolch	ID	23
Ang	5		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu.		
Fundort (18)	Im Starterdeck von Tomoya, Canina, Miu und Karin; Truhe: Wald der Träume (1-5), Höhle der Ahnen (4-3)		


Name	Blitz I	ID	9
Ang	16		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu.		
Fundort (7)	Im Starterdeck von Hatsumomo; Truhe: Höhle der Ahnen (4-3), Höhle der Geister I (12-3)		

Name	Blitz II	ID	60
Ang	27		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu.		
Fundort (6)	Truhe: Haus der Analystin (9-3), Nobunaga-Passage (21-2); Im Starterdeck von Hatsumomo in Sequenz V		


Name	Schockzustand	ID	158
Ang	30		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	Schock (50%/10%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu und versetzt Standardgegner zu 50% in den Schock-Status (10% bei Bossgegnern).		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über das Dark Matter im Turm der Ahnen (35-9)		


Name	Donnerbogen	ID	55
Ang	35		
Def	16		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Angriffsrunde: fügt Elektroschaden zu. Verteidigungsrunde: Vermindert Gegnerschaden um 16.		
Fundort (4)	Truhe: Villa Okazaki (17-15), Himmelsspiegelwald (19-3, 19-10); Im Starterdeck von Canina und Hatsumomo in Sequenz V		



Name	Blitz III	ID	89
Ang	41		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu.		
Fundort (7)	Truhe: Totenwald (31-2), Ruinen der Ahnen (34-1), Turmkreuzung (36-2, 36-4, 36-5, 36-10); Im Starterdeck von Hatsumomo in Sequenz V		

Name	Funkenschock	ID	165
Ang	42		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Elektroschaden zu.		
Fundort (1)	Kombination von "Donnerbogen" und "Wirbelwindklingen"		

Name	Lähmungsschock	ID	247
Ang	44 (88)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	Schock (5%)		
Spezial	Flugjäger (Ang x2)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu und versetzt den Gegner zu 5% in den Schock-Status. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "Fliegend".		
Fundort (1)	Truhe: Linker Turm des Schutzes (38-3)		

Name	Spannungsschwert	ID	118
Ang	47		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	Schock (5%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu und versetzt den Gegner zu 5% in den Schock-Status.		
Fundort (2)	Truhe: Ruinen der Ahnen (34-2), Turm der Ahnen (35-8), Turmkreuzung (36-11)		

Name	Strafe der Donnergöttin	ID	246
Ang	63		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	Schock (5%)		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu und versetzt den Gegner zu 5% in den Schock-Status.		
Fundort (1)	Truhe: Turmkreuzung (36-4)		

Name	Rache des Himmels	ID	244		
Ang	66				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Elektro				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar				
Ziel	Alle Gegner				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Elektroschaden zu.				
Fundort (1)	Truhe: Totenwald (31-2)				

Name	Zepter des Zeus	ID	191
Ang	66		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	Schock (5%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu und versetzt den Gegner zu 5% in den Schock-Status.		
Fundort (3)	Truhe: Atlanta (40-7 Vergangenheit), Höhle der Geister III (41-3, 41-5)		

Name	Blitz IV	ID	132
Ang	68		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu.		
Fundort (x)	Im Starterdeck von Hatsumomo in Sequenz V; Truhe: Turmkreuzung (36-8), Rechter Turm des Schutzes (37-5)		


Name	Gestutzte Flügel	ID	198
Ang	69 (138)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	Flugjäger (Ang x2)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "Fliegend".		
Fundort (1)	Truhe: ???-Ort in Atlantis südöstlich von der Spiegelscheinwüste (0-7)		

Name	Thors Zepter	ID	209
Ang	91		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu.		
Fundort (3)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-4, 42-10), Jehovas Versteck (50-15)		


Name	Blitz V: Donnerseele	ID	187
Ang	100		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	Schock (5%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Elektroschaden zu und versetzt jeden Gegner zu 5% in den Schock-Status.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 110 analysierte Monster		

## Angriffskarten Wasser

Name	Eisschwert	ID	2
Ang	7		
Def	2		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde</u> : Fügt Wasserschaden zu. <u>Verteidigungsrunde</u> : Vermindert Gegnerschaden um 2.		
Fundort (11+)	Im Starterdeck von Tomoya, Miu und Hatsumomo; <u>Truhe</u> : Tomoyas Unterbewusstsein (Intro), Wald der Träume (1-7), Otsuki (2-1, 2-3, 2-9), Pass der Winde (3-4); <u>Laden</u> : Tokio Hafenviertel (11-8) 150 Gold		

Name	Eis I	ID	7
Ang	14		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Fundort (3)	<u>Truhe</u> : ???-Ort in Japan nahe Otsuki (0-1), Höhle der Geister I (12-3, 12-4)		

Name	Frostiger Elfenbeinstab	ID	75
Ang	20 (30)		
Def	-		
Heilung	20 (30)		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	Magiejäger (Ang +10), Feuerheilung (Heil. +10)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu und heilt den Anwender um 20 HP. +10 Ang gegen Gegner des Typus "Magier". +10 Heilung gegen Gegner vom Element Feuer.		
Fundort (4)	Truhe: Tempel des Einen (22-2, 22-7); Im Starterdeck von Canina in Sequenz V		

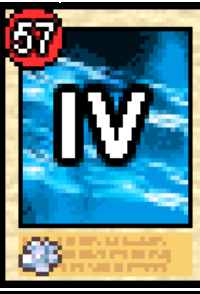
Name	Eis II	ID	40		
Ang	25				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Wasser				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu.				
Fundort (3)	Truhe: Höhle der Geister I (12-3), Nobunaga-Passage (21-2); Statue: Tokio Slums Kanalisation (13-2) Antwort "Goldenes Herz"				



Name	Eiszepter	ID	88
Ang	27		
Def	18		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt Wasserschaden zu. <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden um 18.		
Fundort (7)	Statue: Alte Ruine (26-4) Antwort "Die Zukunft muss sich ändern!"; Truhe: Stadt der Götter (30-7); Im Starterdeck von Kenji		

Name	Eis III	ID	99		
Ang	39				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Wasser				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu.				
Fundort (4)	Truhe: Stadt der Götter (30-15), Totenwald (31-5), Akademie der Magi (32-11) ab Sequenz V; Im Starterdeck von Keiji				

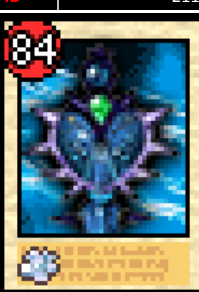
Name	Eisheiliger	ID	172	
Ang	40 (60)			
Def	-			
Heilung	40 (60)			
Element	Wasser			
Status	-			
Spezial	-			
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde			
Ziel	Einzelziel / Anwender			
Klasse	Kombination / Waffe			
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu und heilt den Anwender um 40 HP. Erhöht bei Gegnern vom Element Feuer Ang- und Heilwert auf 60.			
Fundort (1)	Kombination aus zwei "Frostiger Elfenbeinstab"-Karten			

Name	Frostschild	ID	106		
Ang	44 (54)				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Wasser				
Status	-				
Spezial	Bodenjäger (Ang +10)				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein / Waffe				
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu. +10 Ang gegen Gegner des Typus "im Boden".				
Fundort (4+)	<u>Laden</u> : Tokio Hafenviertel (11-8) 500 Gold (ab Sequenz V); <u>Truhe</u> : Totenwald (31-2), Akademie der Magi (32-13) ab Sequenz V; <u>Statue</u> : Totenwald (31-5) Antwort "Eine wahre Gestalt!"; <u>Belohnung</u> : Minispiel "Wolkenreiter vs. Dark Matter" mit 1 oder mehr Neuversuchen auf Leicht meistern				

Name	Eis IV	ID	134		
Ang	57				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Wasser				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu.				
Fundort (2)	Truhe: Rechter Turm des Schutzes (37-4), Nord-Eiswald (45-1)				

Name	Axt des Bor	ID	190		
Ang	63				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Wasser				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein / Waffe				
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu.				
Fundort (3)	Truhe: Atlanta (40-4 Vergangenheit), Höhle der Geister III (41-3, 41-5)				


Name	Ersticker Worte	ID	197
Ang	82 (164)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	Magiejäger (Ang x2)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "Magier".		
Fundort (1)	Truhe: ???-Ort in Atlantis nordwestlich von Atlanta (0-6)		

Name	Warunas Stab	ID	211		
Ang	84				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Wasser				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein / Waffe				
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu.				
Fundort (3)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-6, 42-10), Jehovas Versteck (50-11)				


Name	Masamune	ID	256
Ang	90		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	Statussäuberung		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kotomi benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu und entfernt den Gegnerstatus.		
Fundort (1)	Truhe: Spiegelscheinwüste (44-1)		

Name	Wassergrab	ID	223
Ang	99 (9999/1000)		
Def	-		
Heilung	99 (9999/1000)		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	Massivschaden (2%/1%)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu und heilt den Anwender um 99 HP. Mit einer Chance von 2% erhöhen sich Ang- und Heilwert auf 9999 (bei Bossgegnern zu 1% auf 1000).		
Fundort (2)	Belohnung: Sieg über die Katzenbrigade in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio; Truhe: Nord-Eiswald (45-1)		

Name	Schuss: Wasser	ID	278
Ang	100		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	Munitionsverbrauch (5)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu. Benötigt mindestens fünf Kugeln im Magazin von Sions Götterpistole.		
Fundort (1)	Truhe: Jehovas Versteck (50-4)		

Name	Eis V: Fahrenheit	ID	252
Ang	143		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Atlantische Ebenen (43-1)		

## Angriffskarten Feuer

Name	Kleine Bombe	ID	270		
Ang	9 + Anwenderlevel				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Feuer				
Status	-				
Spezial	Levelabhängig				
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Canina und Miu nutzbar				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Fügt Feuerschaden in Höhe vom Anwenderlevel + 9 zu.				
Fundort (1)	Geschenk von Véro im Dorf Kamogawa (14-1)				

Name	Feueraxt	ID	14		
Ang	11				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Feuer				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein / Waffe				
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.				
Fundort (16+)	Im Starterdeck von Karin und Hatsumomo; Truhe: Pass der Winde (3-3), Höhle der Ahnen (4-2 [nicht auf Schwer], 4-5, 4-7), Giftgassumpf (6-1); Belohnung: Nebenaufgabe "Grosszügige Spende" wenn 400 Gold gespendet; Laden: Tokio Hafenviertel (11-8) 250 Gold				


Name	Feuer I	ID	6		
Ang	15				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Feuer				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.				
Fundort (5)	Im Starterdeck von Canina und Karin; <u>Truhe</u> : Pass der Winde (3-1)				


Name	Schwelbrand	ID	154
Ang	15		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	Brand (50%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu und versetzt den Gegner zu 50% in den Brand-Status.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Titania in Naniwa/Osaka (20-1)		


Name	Flammenklinge	ID	62
Ang	25		
Def	8		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Kombination / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde</u> : fügt Feuerschaden zu. <u>Verteidigungsrunde</u> : Vermindert Gegnerschaden um 8.		
Fundort (11)	Kombination von "Dolch" und "Feuer I"; <u>Truhe</u> : Nobunaga-Passage (21-2, 21-5), Tempel des Einen (22-1), Sendai (27-5); Im Starterdeck von Karin in Sequenz V		



Name	Indignatio	ID	234
Ang	25		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	Temporärer Furienmodus		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu und versetzt Karin bis zum Ende des Zuges in den Furienmodus.		
Fundort (1)	<u>Truhe</u> : Nebenraum im Versteck der Fraktion (11-38)		

Name	Feuer II	ID	42
Ang	30		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.		
Fundort (6)	<u>Truhe</u> : Höhle der Geister I (12-9); <u>Statue</u> : Tokio Slums Kanalisation (13-2) Antwort "Goldene Zunge"; Im Starterdeck von Karin in Sequenz V		



Name	Pyroplosion	ID	166
Ang	35		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	Brand (25%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu und versetzt den Gegner zu 25% in den Brand-Status.		
Fundort (1)	Kombination von "Feuer I" und "Schwelbrand"		



Name	Flammenkrallen	ID	126
Ang	42		
Def	18		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	Temporärer Furienmodus (10%, nur Karin!)		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde</u> : fügt Feuerschaden zu. <u>Verteidigungsrunde</u> : vermindert Gegnerschaden um 18. Nur Karin: wechselt mit einer Chance von 10% bis zum Ende der nächsten Angriffsrunde in den Furienmodus.		
Fundort (2)	Truhe: Turmkreuzung (36-15, 36-17)		

Name	Feuer III	ID	116
Ang	44		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.		
Fundort (6)	Im Starterdeck von Karin in Sequenz V; <u>Truhe</u> : Ruinen der Ahnen (34-1, 34-2), Turm der Ahnen (35-4), Linker Turm des Schutzes (38-7)		

Name	Vulkanbrand	ID	176
Ang	53		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	Brand (75%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu und versetzt den Gegner zu 75% in den Brand-Status.		
Fundort (1)	Kombination von "Schwelbrand" und "Ladungskarte"		


Name	Fäuste des Feuers	ID	189
Ang	55		
Def	25		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde</u> : fügt Feuerschaden zu. <u>Verteidigungsrunde</u> : vermindert Gegnerschaden um 25.		
Fundort (3)	Truhe: Atlanta (40-24), Höhle der Geister III (41-3, 41-5)		


Name	Feuer IV	ID	130			
Ang	55					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Feuer					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.					
Fundort (3)	<u>Truhe</u> : Turmkreuzung (36-4), Rechter Turm des Schutzes (37-9), Linker Turm des Schutzes (38-7)					

Name	Pompeji	ID	241			
Ang	55					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Feuer					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar					
Ziel	Alle Gegner					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Feuerschaden zu.					
Fundort (1)	<u>Truhe</u> : Akademie der Magi (32-4)					


Name	Furienschlag	ID	220			
Ang	63					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Feuer					
Status	Temporärer Furienmodus					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar					
Ziel	Einzelziel / Anwender					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu und versetzt Karin für den Rest dieser Angriffsrunde in den Furienmodus.					
Fundort (2)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-15), Jehovas Versteck (50-7)					

Name	Flammenblitz	ID	266
Ang	65 (100)		<p>このカードは、炎の属性のカードです。炎の属性のカードは、炎の属性のカードです。</p>
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	Furienverstärkung		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu. Befindet sich Karin im Furienmodus, so hebt dieser der Ang-Wert dieser Karte auf 100.		
Fundort (1)	Geschenk von Véro in Westen von Atlanta (40-18)		


Name	Flammenwind	ID	293
Ang	70		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	Statussübung		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu und entfernt den Gegnerstatus.		
Fundort (2)	Truhe: Turm der Erinnerung - Nebenaufgaben Ebene 9, Turm der Ahnen (35-3)		

Name	Agnis Fäuste	ID	210
Ang	79		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	Brand (50%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu und versetzt den Gegner zu 50% in den Brand-Status.		
Fundort (3)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-6, 42-8), Jehovas Versteck (50-7)		

Name	Feuer V: Höllenfeuer	ID	253
Ang	111		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Feuerschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Spiegelscheinwüste (44-1)		


Name	Flammenladung	ID	150
Ang	?? (siehe Beschreibung)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	Ang-Speicherung		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Speichert entweder den Ang-Basiswert des Anwenders (kumulativ und Kampfübergreifend!) oder setzt den gespeicherten Ang-Wert als Schaden frei. Mit jeder Speicherung steigt die Wahrscheinlichkeit einer Schadensentfesselung um 20%.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Gorya, Metallberserker in der Höhle der Ahnen (4-8)		


## Angriffskarten Licht


Name	Heilstab	ID	39
Ang	10 (15)		
Def	-		
Heilung	10		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Dämonenjäger (Ang +5)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und heilt den Anwender um 10 HP. +5 Ang gegen Gegner des Typus "Dämon".		
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister I (12-6)		


Name	Licht I	ID	10
Ang	15		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu.		
Fundort (1+)	Truhe: Giftgassumpf (6-4); Laden: Tokio Hafenviertel (11-8) 300 Gold		


Name	Lichtklinge	ID	18
Ang	16		

Name	Licht II	ID	58
Ang	23		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu.		
Fundort (4)	Truhe: Himmelsspiegelwald (19-3), Naniwa/Osaka (20-1), Tempel des Einen (22-7); Im Schrein von Naniwa/Osaka (20-11) 10 Gold spenden		

Name	Ying und Yang	ID	171
Ang	25 (50)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht oder Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Doppeleffektivität		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt Gegnern des Elements Licht und Dunkelheit Schaden im jeweiligen Gegenelement zu und steigert den Ang-Wert auf 50. Bei allen anderen Gegnern wird zufällig Licht oder Dunkelheit als Kartenelement ausgewählt.		
Fundort (1)	Kombination von "Lichtklinge" und "Nekromikon"		

Name	Wirbelbesen	ID	235
Ang	30 (60)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Bodenjäger (Ang x2)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kotomi benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu. Verdoppelt den Schaden gegen Gegner des Typus "im Boden".		
Fundort (1)	Truhe: Nobunaga-Passage (21-2)		

Name	Nirvana	ID	86
Ang	40		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Lichtschaden zu.		
Fundort (2)	Belohnung: Sieg über Archer in der Goldklasse im Kolosseum von Tokio; Statue: Höhle der Geister II (28-2) Antwort "Der Traum ist ein Fenster."		

Name	Licht III	ID	115
Ang	47		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu.		
Fundort (5)	Im Starterdeck von Canina in Sequenz V; <u>Truhe</u> : Ruinen der Ahnen (34-1, 34-2), Turm der Ahnen (35-2), Linker Turm des Schutzes (38-2)		


Name	Heiliger Stoss	ID	127
Ang	50 (80)		
Def	30 (60)		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Dunkeljäger (Ang/Def +30)		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde</u> : fügt Erdschaden zu. <u>Verteidigungsrunde</u> : vermindert Gegnerschaden um 30. Erhöht den jeweiligen Wert (Ang/Def) im Zweikampf gegen einen Gegner vom Element Dunkelheit um 30.		
Fundort (2)	Truhe: Turmkreuzung (36-15, 36-16)		

Name	Meister-Schwert	ID	77
Ang	50 (60)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Dämonenjäger (Ang +10)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu. +10 Ang gegen Gegner des Typus "Dämon".		
Fundort (4)	Belohnung: Nebenaufgabe "Das Meister-Schwert" abschliessen; Im Starterdeck von Kenji und Canina (Sequenz V)		

Name	Licht IV	ID	135
Ang	56		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu.		
Fundort (4)	Truhe: Turmkreuzung (36-1), Rechter Turm des Schutzes (37-5), Dunkler Abstieg (42-8), Spiegelscheinwüste (44-1)		

Name	Klinge des Einen	ID	195
Ang	63 (126)		

Name	La Ultima	ID	204
Ang	65		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Dunkeljäger (Ang x2)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Elements Dunkelheit.		
Fundort (3)	Laden: Atlanta (40-22 Vergangenheit) bei einem der Händler für 6000 Gold; Truhe: Dunkler Abstieg (42-14), Spiegelscheinwüste (44-2)		

Name	Laserchaos	ID	281
Ang	75		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Lichtschaden zu.		
Fundort (1)	Kombination von "Licht IV" und "Fragiler Spiegel der Zeit"		



Name	Mithras Zorn	ID	212
Ang	75		
Def	-		
Heilung	80		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und heilt den Anwender um 50 HP.		
Fundort (3)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-8, 42-14), Jehovas Versteck (50-5)		

Name	Diebstahl	ID	257
Ang	77		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Itemklau (5%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Canina benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und klaut dem Gegner zu 5% ein zufälliges Heilitem: Kräuter (40%), Kräuterpäckchen (25%), Kräutertrunk (10%), Gegengift (10%), Kleiner Segen (7%), Grosser Segen (5%), Erinnerung (3%).		
Fundort (1)	Truhe: Atlantische Ebenen (43-1)		

Name	Gotteslicht	ID	284
Ang	80		
Def	-		
Heilung	80		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und heilt Hatsumomo um 80 HP.		
Fundort (1)	Kombination von "Heilige Reinigung" und "Gotteskraft"		

Name	Gezerrter Raum	ID	258
Ang	83		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	Schnell/Langsam		
Spezial	Statusaustausch		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Sion und Hatsumomo		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu. Wandelt den Gegnerstatus „Schnell“ zu „Langsam“ um und umgekehrt.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Jehovas Engelsgarde in den Atlantischen Ebenen (43-1)		

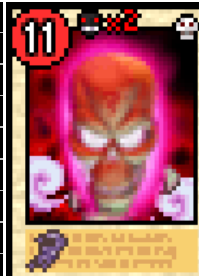
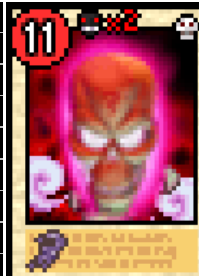
Name	Licht V: Segen der Engel	ID	201
Ang	133		
Def	-		
Heilung	50		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und heilt den Anwender um 50 HP.		
Fundort (1)	Kaufen: Atlanta (40-2 Vergangenheit) bei einem der Händler für 9000 Gold		

Name	Licht der Erleuchtung	ID	226
Ang	175		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	Ungeschützt		
Spezial	Rundenverzögert, unterbrechbar		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Lichtschaden zu und überschreibt deren Status mit "Ungeschützt". Startet erst die Aufladephase, um dann in der nächsten Angriffsrunde Schaden und Status auszuteilen. Belegt in jener zweiten Runde bereits den ersten Kartenslot. Greift ein Gegner Hatsumomo während dieser Aufladephase an, wird diese unterbrochen und der Angriff findet nicht statt.		
Fundort (1)	Truhe: Atlantische Ebenen (43-1)		


Name	Gotteszorn	ID	218
Ang	30/60/120/240		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und verdoppelt nach jedem Einsatz den Ang-Wert. Bei 240 wird dieser stattdessen wieder auf 30 zurückgesetzt.		
Fundort (2)	Truhe: ???-Ort in Atlantis nordwestlich von Atlanta (0-6), Dunkler Abstieg (42-1)		


## Angriffskarten Dunkelheit

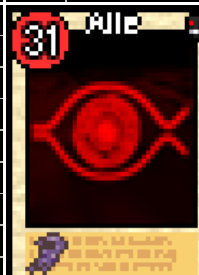
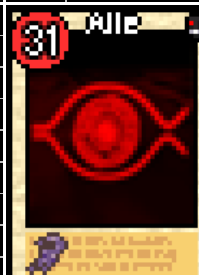
Name	Dunkelammer	ID	35
Ang	4		
Def	3		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt Dunkelheitschaden zu. <u>Verteidigungsrunde:</u> Vermindert Gegnerschaden um 3.		
Fundort (10)	Im Starterdeck von Tomoya, Canina und Miu		

Name	Todesfluch	ID	229			
Ang	11 (22)					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Dunkelheit					
Status	-					
Spezial	Dämonenjäger (Ang x2), Maximalschaden (5%)					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "Dämon". Setzt bei Standardgegnern zu 5% den berechneten Endschaten auf 9999.					
Fundort (1)	Truhe: Giftgassumpf (6-1)					

Name	Dunkelheit I	ID	11
Ang	14		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (1+)	<u>Status:</u> Wald der Träume (1-7) Antwort "Ich wähle den Krieg!"; <u>Laden:</u> Tokio Hafenviertel (11-8) 300 Gold		


Name	Nekronomikum	ID	38
Ang	17		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Maximalschaden (5%)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Setzt bei Standardgegnern zu 5% den berechneten Endschaten auf 9999.		
Fundort (7)	Statue: Giftgassumpf (6-5) Antwort "Ich wähle die Kraft"; Truhe: Höhle der Geister (12-2) vor Sequenz IV; Im Starterdeck von Miu in Sequenz V		

Name	Dunkelheit II	ID	45
Ang	22		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (9)	<u>Truhe:</u> Tokio Slums Kanalisation (13-5), Höhle von Elram (15-2); <u>Statue:</u> Höhle von Elram (15-2) Antwort "Ich will die grausame Wahrheit!"; Palast von Tokio (16-6) Antwort "Ich wähle die Nacht!"; Im Starterdeck von Miu in Sequenz V		


Name	Auge des Dämonenfürsten	ID	236			
Ang	31					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Dunkelheit					
Status	-					
Spezial	Dämonenwandler					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar					
Ziel	Alle Gegner					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Dunkelheitschaden zu ändert deren Typus zu "Dämon".					
Fundort (x2)	<u>Truhe:</u> Tempel des Einen (22-3); <u>Belohnung:</u> vom Direktor der Akademie der Magi (Nebenaufgabe "Wesen aus einer anderen Welt") wenn Vyzzuvazzadth vor seinen Augen besiegt wurde					


Name	Schuss: Dunkelheit	ID	239			
Ang	38					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Dunkelheit					
Status	-					
Spezial	Munitionsverbrauch (2), Dunkelwandler					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein / Waffe					
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu und ändert das Gegnerelement zu "Dunkelheit". Benötigt mindestens zwei Kugeln im Magazin von Sions Götterpistole.					
Fundort (1)	<u>Truhe:</u> Sapporo (23-5)					

Name	Dunkle Klinge	ID	119
Ang	40		
Def	20		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	Blutig (5%)		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt Dunkelheitschaden zu und versetzt den Gegner zu 5% in den Blutig-Status. <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden um 20.		
Fundort (6)	Im Starterdeck von Miu in Sequenz V; <u>Truhe:</u> Ruinen der Ahnen (34-3), Turmkreuzung (36-11); <u>Belohnung:</u> Minispiel "Wolkenreiter vs. Dark Matter" mit 1 oder mehr Neuversuchen auf Normal oder Schwer meistern		

Name	Dunkles Loch	ID	290
Ang	45		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya, Sion und Kenji		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Turm der Erinnerung - Hauptgeschichte Ebene 2		

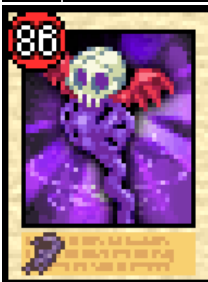
Name	Dunkelheit III	ID	100
Ang	46		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (5)	Truhe: Stadt der Götter (30-17), Totenwald (31-3), Linker Turm des Schutzes (38-6); Im Starterdeck von Kenji		

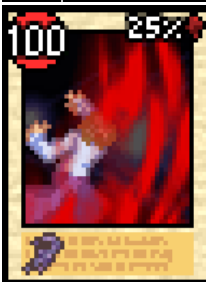
Name	Bluttausch	ID	180
Ang	52		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Wird der Gegner besiegt, so darf der Anwender gleich nochmals angreifen.		
Fundort (1)	<u>Belohnung</u> : Sieg über Steve Steiner in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio		

Name	Dunkelheit IV	ID	136
Ang	61		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (2)	<u>Truhe</u> : Turmkreuzung (36-6), Rechter Turm des Schutzes (37-9)		


Name	Krallenschlitzer	ID	182
Ang	66 (132/264)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	Blutig (33%)		
Spezial	Doppelschaden (33%), Vierfachscha- den (1%)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu und versetzt den Gegner zu 33% in den Blutig-Status. Hat eine Chance von 33% auf 132 Ang und eine von 1% auf 264 Ang.		
Fundort (1)	<u>Truhe</u> : Höhle der Geister III (41-2)		

Name	Dunkler Tod	ID	207
Ang	75 (9999)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Dämonentöter (50%)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Setzt bei Standardgegnern des Typus "Dämon" zu 50% den Ang-Wert auf 9999.		
Fundort (2)	<u>Truhe</u> : Linker Turm des Schutzes (38-9); <u>Belohnung</u> : Sieg über Marade Ama in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio		


Name	Kalis Inferno	ID	213		
Ang	86				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Dunkelheit				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein / Waffe				
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu.				
Fundort (3)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-6, 42-14), Jehovas Versteck (50-9)				

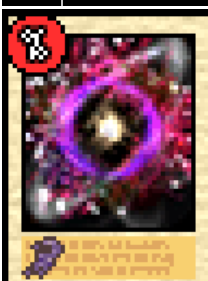
Name	Ausser Kontrolle	ID	282
Ang	100		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	Blutig (25%)		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und heilt Hatsumomo um 80 HP.		
Fundort (1)	Kombination von "Heilige Reinigung" und "Gotteskraft".		


Name	Seelenschlitzer	ID	178
Ang	100+		
Def	-		
Heilung	50		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Angriffsboost (+25)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Erhöht den Ang-Wert bei jedem Einsatz um 25 bis zum Ende des Kampfes. Heilt den Anwender beim Sieg über einen Gegner um 50 HP.		
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> Sieg über Kenji Momonari in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio		

Name	Dämonententakel	ID	288			
Ang	124					
Def	-					
Heilung	62					
Element	Dunkelheit					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Einzelziel / Anwender					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu und heilt den Anwender um 62 HP.					
Fundort (2)	<u>Truhe</u> : Schatzkammer des Kolosseums in Tokio (11-6) nach dem Sieg über Serena Starose; <u>Statue</u> : Jehovas Versteck (50-17) Antwort "Ein bittersüßes Ende"					

Name	Dunkelheit V: Teufelsblick	ID	225
Ang	151		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-18) nach dem Sieg über Tomoyas Mutter		


Name	Auge um Auge	ID	50
Ang	50% (25%) der verlorenen HP		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya, Miu, Karin u. Kenji		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden in Höhe von 50% der verlorenen HP zu (25% bei Bossgegnern).		
Fundort (1)	Belohnung von Kenta für die abgeschlossene Nebenaufgabe "Fluch oder Segen"		


Name	Gravitron	ID	169			
Ang	25% (10%) Gegner-HP					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Dunkelheit					
Status	-					
Spezial	Prozentschaden (25%/10%)					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Kombination					
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden in Höhe von 25% der verbleibenden Gegner-HP zu (10% bei Bossgegnern).					
Fundort (1)	Kombination von "Nekronomikon" und "Leben und Tod"					


Name	Leben und Tod	ID	153			
Ang	1 (9999)					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Dunkelheit					
Status	-					
Spezial	Maximalschaden (30%/1%)					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Ang-Basiswert ist 1, hat jedoch eine Chance auf Maximalschaden (Standardgegner: 30%, Bossgegner: 1%).					
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über die seltsame Kriegerin vor dem Thronsaal im Palast von Tokio (16-6)					


## Angriffskarten Elementlos


Name	Kleiner Dolch	ID	1
Ang	3 (4)		
Def	3		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Dämonenjäger (Ang +1)		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt neutralen Schaden zu +1 Ang gegen Gegner des Typus "Dämon". <u>Verteidigungsrunde:</u> Vermindert Gegnerschaden um 3.		
Fundort (77)	Im Starterdeck von Tomoya, Canina, Miu, Kotomi und Sion; 20 Stück im Startinventar.		


Name	Dolch der Zeit	ID	34		
Ang	9				
Def	-				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	Zeitleistenmanipulation				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein / Waffe				
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und wirft den Gegner in der Zeitleiste zurück.				
Fundort (4)	Truhe: Giftgassumpf (6-4), Höhle der Geister I (12-5), Höhle von Elram (15-2); Im Starterdeck von Keiji				

Name	Wurfdolch	ID	141
Ang	10		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, Tomoya weiblich, 1x pro Kampf		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Nur einmal pro Kampf verwendbar!		
Fundort (1)	Im Starterdeck von Tomoya		


Name	Hammerschlag	ID	230
Ang	19		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Flugwandler		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Canina benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und ändert den Gegnertypus zu "Fliegend".		
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister I (12-11)		

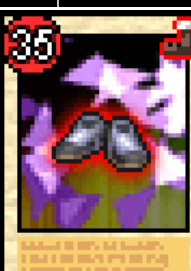
Name	Minsks Schwert	ID	46
Ang	20		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Humanoidenjäger (Ang +5)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. +5 Ang gegen Gegner des Typus "Humanoid".		
Fundort (7)	Truhe: Höhle der Geister I (12-8), Höhle von Elram (15-3), Palast von Tokio (16-5, 16-7, 16-8), Villa Okazaki (17-8), Himmelsspiegelwald (19-10)		


Name	Panzerbrecher	ID	145
Ang	25		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Ungeschützt (75%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und versetzt den Gegner zu 75% in den Ungeschützt-Status.		
Fundort (1)	Truhe: Blühender Baum östlich von Sapporo		


Name	Klaffende Wunden	ID	91
Ang	26		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Anti-Heilung		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Versetzt den Gegner in den Unheilbar-Status, welcher damit immun gegen sämtliche Heileffekte wird. Die Selbstheilung von Gottgegnern nach fatalem Schaden von Menschenattacken ist davon nicht betroffen.		
Fundort (4)	<u>Belohnung:</u> Sieg über Archer in der Goldklasse im Kolosseum von Tokio, Nebenaufgabe "Verlorene Statuette" in der Stadt der Götter (30-15) abschliessen; <u>Truhe:</u> Höhle der Geister (12-2) ab Sequenz IV; Im Starterdeck von Keiji		


Name	Elementcluster	ID	41
Ang	29		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Effektives Element		
Status	Elementtuner (25%)		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya, Karin, Sion u. Keiji		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Benutzt das gegen den Gegner effektive Element und fügt Schaden in diesem Element zu. Versetzt darüber hinaus den Anwender zu 25% in den Elementtuner-Status.		
Fundort (2)	<u>Truhe</u> : Höhle der Geister I (12-12); <u>Statue</u> : Tempel des Einen (22-5) Antwort "Ich wähle den Mann!"		


Name	Stat-Gerecht	ID	264
Ang	33		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Eigener negativer Status		
Spezial	Statusübertragung		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und überträgt den eigenen negativen Status auf den Gegner (falls möglich).		
Fundort (1)	Geschenk von Véro in Sapporo (23-1)		

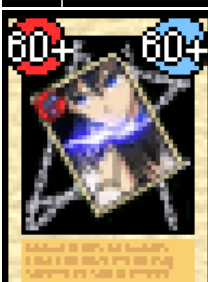
Name	AgI-Bruch	ID	167
Ang	35		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Langsam		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und versetzt den Gegner in den Langsam-Status.		
Fundort (1)	Kombination von "Hermes-Schuhe" und "Panzerbrecher"		


Name	Fragiler Spiegel der Zeit	ID	111
Ang	35		
Def	35		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	<b>Angriffsrunde:</b> fügt neutralen Schaden zu. <b>Verteidigungsrunde:</b> vermindert Gegnerschaden um 35. Wirbelt unabhängig vom Rundenmodus sämtliche Kampfteilnehmer auf der Zeitleiste wild durcheinander und platziert sie zufällig neu.		
Fundort (1)	Belohnung von Kenta für die abgeschlossene Nebenaufgabe "Wesen aus einer anderen Welt"		

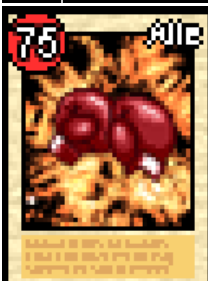
Name	Chronos	ID	148
Ang	50		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein / Kombination		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern neutralen Schaden zu und wirft das Hauptziel in der Zeitleiste zurück.		
Fundort (1)	Kombination von "Dolch der Zeit" und "Quantensprung"		


Name	Virusausbruch	ID	268
Ang	50		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Virusmanipulation (+20%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Tomoya benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und erhöht die Virusausbruchgefahr um 20%.		
Fundort (1)	Truhe: Jehovas Versteck (50-13)		

Name	Wechselklinge	ID	219
Ang	55		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Geschlechterwechsel		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Tomoya benutzbar		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt dem Gegner neutralen Schaden zu und wechselt Tomoyas Geschlecht.		
Fundort (2)	Truhe: ???-Ort in Atlantis westlich von Atlanta (0-5), Dunkler Abstieg (42-18) nach dem Sieg über Tomoya Okazaki		


Name	Switch-Burst	ID	112
Ang	60+		
Def	60+		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Switch-Akkumulator (Ang +30)		
Restriktion	Nur von Tomoya, Kenji und Keiji benutzbar		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt neutralen Schaden zu. <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden. Ang/Def-Wert entspricht 60 plus 30 für jede im laufenden Kampf eingesetzte reine Switch-Karte.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 80 analysierte Monster		

Name	Feurige Herzen	ID	162
Ang	61		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Schwach (50%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und versetzt den Gegner zu 50% in den Schwach-Status.		
Fundort (1)	Kombination von "Yukis Status-Roulette" und "Feuer IV"		

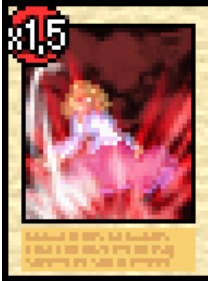
Name	Schlagabtausch	ID	140
Ang	75		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Yuki in der Finalklasse im Kolosseum von Tokio		



Name	Indras Klingens Sturm	ID	215
Ang	79		
Def	50		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt neutralen Schaden zu. <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden 50.		
Fundort (3)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-12), Jehovas Versteck (50-3)		


Name	Atomspalter	ID	276
Ang	93		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Jehovas Versteck (50-16)		

Name	Schwerttanz	ID	216
Ang	200		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Rundenverzögert		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Startet erst die Aufladephase, um dann in der nächsten Angriffsrunde den Schaden auszuteilen. Belegt in jener zweiten Runde bereits den ersten Kartenslot.		
Fundort (1)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-14)		


Name	Magazin leeren	ID	227
Ang	50 x Anzahl Kugeln		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Munitionsverbrauch (alle)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Schaden in Höhe von 50 x Anzahl der verbleibenden Kugeln im Magazin von Sions Götterpistole zu. Dieser Angriff verbraucht sämtliche verbleibende Kugeln.		
Fundort (1)	Truhe: Atlantische Ebenen (43-1)		


Name	Gotteskraft	ID	233
Ang	x1.5		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Schadenerhöhung (+50%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht den Schaden von Hatsumomos Angriff um 50%.		
Fundort (1)	Truhe: Berg Kano (29-1) ab Sequenz IV		


Name	Innere Stärke	ID	245
Ang	x2		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Schadenerhöhung (x2)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Verdoppelt den Schaden von Keijis Angriff und überschreibt seinen positiven Status mit "Stark".		
Fundort (1)	Truhe: Ruinen der Ahnen (34-4)		

Name	Angriffsplus	ID	25
Ang	x2		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Schadenerhöhung (x2)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Verdoppelt den Angriffsschaden des Anwenders		
Fundort (2)	Belohnung: mindestens 45 Äpfel im Minispiel "Apfelernte" beim Bauernhof gesammelt; Belohnung der Analystin für 30 analysierte Monster		

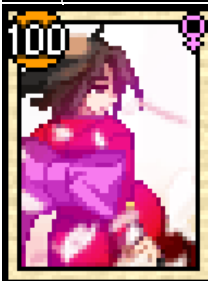
## Abschlusskarten


Name	Kirschblütenstreich	ID	3
Ang	21		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: während der Nebenaufgabe "Speedy der Hund" in Otsuki (2-10)		

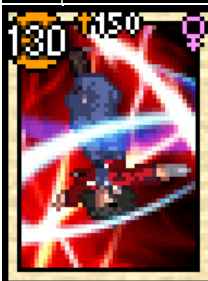
Name	Niederschlag	ID	33
Ang	40		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Arturia in der Bronzекlasse im Kolosseum von Tokio		


Name	Yukaris Urteil	ID	44
Ang	44		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Todesurteil (2 Runden)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Angegriffene Standardgegner sterben nach 2 Gegnerrunden nach der Anwendung dieser Karte automatisch.		
Fundort (1)	Belohnung von Kenta für die abgeschlossene Nebenaufgabe "König der Kanalisation"		


Name	Mystic Eyes of Death Perception	ID	72
Ang	71 (100)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Maximalschaden (2%/1%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Tomoya benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Setzt bei Standardgegnern zu 2% den berechneten Endschaten auf 9999. Tomoya männlich hebt den Ang-Wert auf 100, senkt jedoch die Maximalschaden-Chance auf 1%.		
Fundort (1)	Truhe: Nobunaga-Passage (21-3) erreichbar nach dem Sieg über Mimik-Tomoya		

Name	Blütentanz	ID	95
Ang	100		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 70 analysierte Monster		


Name	Windschnitter	ID	113
Ang	105		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya männlich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Turm der Ahnen (35-6)		

Name	Läuterung	ID	222
Ang	130 (150)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Götterjäger (Ang +20)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Erhöht den Ang-Wert auf 150, wenn der Zielgegner zum Göttergeschlecht gehört.		
Fundort (1)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-18) nach dem Sieg über Keiji Okazaki		


Name	Spiegelbruch	ID	292
Ang	166		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Maximalschaden (10%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya männlich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Setzt bei Standardgegnern zu 10% den berechneten Endschaten auf 9999.		
Fundort (1)	Truhe: Turm der Erinnerung - Hauptgeschichte Ebene 17		

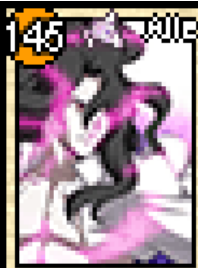
Name	Schwingen der Freundschaft	ID	297
Ang	175 (225)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Erdjäger (Ang +50)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu. Hebt den Ang-Wert gegen Gegner vom Element "Erde" auf 255.		
Fundort (1)	Belohnung: Nebenaufgabe "Weisser Schnee, rotes Haar" abschliessen		


Name	Weisses Spiegelbild	ID	96
Ang	62		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu.		
Fundort (1)	Im Starterdeck von Kenji		

Name	Donner	ID	97
Ang	75		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	Flugjäger (Ang +10)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu. +10 Ang gegen Gegner des Typus "Fliegend".		
Fundort (1)	Im Starterdeck von Kenji		


Name	Final Destination	ID	121
Ang	110		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Rechter Turm des Schutzes (37-8)		


Name	Strafe der Ahnen	ID	186			
Ang	125					
Def	-					
Heilung	-					
Element	-					
Status	Ungeschützt (10%)					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar					
Ziel	Alle Gegner					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Fügt allen Gegnern neutralen Schaden zu und versetzt jeden Gegner zu jeweils 10% in den Ungeschützt-Status.					
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> in der Höhle der Geister III (41-5) der Drachenstatue die richtigen Antworten geben (Mirei, Stumm, Sayuri Kobayashi)					

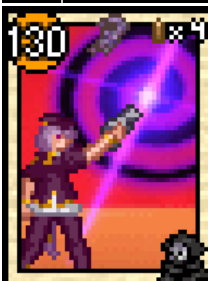
Name	Finales Gericht	ID	299
Ang	145		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt allen Gegner Elektroschaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: automatisch gegen Ende der Nebenaufgabe "Ein normales Mädchen"		


Name	Schuss: Wind	ID	68
Ang	38		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Munitionsverbrauch (1)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu. Benötigt mindestens eine Kugel im Magazin von Sions Götterpistole.		
Fundort (1)	Automatisch bei Sions Beitritt zur Gruppe in Naniwa/Osaka (20-1)		

Name	Schuss: Licht	ID	69
Ang	53		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Munitionsverbrauch (2)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu. Benötigt mindestens zwei Kugeln im Magazin von Sions Götterpistole.		
Fundort (1)	Automatisch bei Sions Beitritt zur Gruppe in Naniwa/Osaka (20-1)		


Name	Ultima-Schuss	ID	85
Ang	62		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Munitionsverbrauch (3)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern neutralen Schaden zu. Benötigt mindestens drei Kugeln im Magazin von Sions Götterpistole.		
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister II (28-3) wenn im Minispiel "Lorenspass" mindestens 7000 Punkte gesammelt		


Name	Peitschenschlag	ID	67		
Ang	63				
Def	-				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Abschluss				
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.				
Fundort (1)	Automatisch bei Sions Beitritt zur Gruppe in Naniwa/Osaka (20-1)				


Name	Gate of Darkness	ID	138
Ang	130		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Munitionsverbrauch (4), Maximalschaden (5%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Setzt bei Standardgegnern zu 5% den berechneten Endschaden auf 9999. Benötigt mindestens vier Kugeln im Magazin von Sions Götterpistole.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Yuki in der Finalklasse im Kolosseum von Tokio		


Name	Infinitus Iactus	ID	289
Ang	155		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Verbraucht 3 Kugeln		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Benötigt mindestens drei Kugeln im Magazin von Sions Götterpistole.		
Fundort (1)	Belohnung: Geschenk von Woutan während der Nebenaufgabe "Alter Freund"		


Name	Steinschussalve	ID	181
Ang	163		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	Gift		
Spezial	Munitionsverbrauch (5), Bonustreffer (25%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Sion benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu und versetzt den Gegner in den Gift-Status. Landet zu 25% einen kritischen Treffer. Benötigt mindestens fünf Kugeln im Magazin von Sions Götterpistole.		
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> Sieg über Gilgamesh in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio		


Name	Wirbelstrahl	ID	13
Ang	21		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Canina benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (2)	<u>Truhe</u> : Otsuki (2-11); Im Starterdeck von Canina in Sequenz V		


Name	Pangya!	ID	22
Ang	40		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Canina und Kotomi		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (2)	Truhe: Giftgassumpf (6-3) nachdem in 6-2 das Schieberätsel gelöst wurde; Im Starterdeck von Canina in Sequenz V		

Name	Hexenknall	ID	71
Ang	45		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kotomi benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Automatisch bei Kotomis Beitritt zur Gruppe im Himmelsspiegelwald (19-1)		

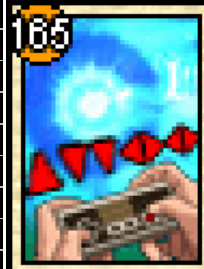
Name	Katapult	ID	57
Ang	55		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kotomi benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Automatisch bei Kotomis Beitritt zur Gruppe im Himmelsspiegelwald (19-1)		

Name	Versteckte Klinge	ID	80
Ang	66		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kotomi benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Caster in der Silberklasse im Kolosseum von Tokio		

Name	Mobile-Suit Canina	ID	103
Ang	86		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Canina benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Turm der Ahnen (35-7)		


Name	Asiatischer Frost	ID	123
Ang	90		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kotomi benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Stadt der Götter (30-24)		


Name	Pangya der Schwestern	ID	296
Ang	150 (300)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Schadenverdoppelung (5%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Canina und Kotomi		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert mit einer Wahrscheinlichkeit von 5%.		
Fundort (1)	Belohnung: Minispiel im Iwamizawa-Schrein während der Nebenaufgabe "Band der Schwestern" meistern		


Name	Konami-Code	ID	295
Ang	165		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Canina benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, B, A, GODMODE!		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 150 analysierte Monster		

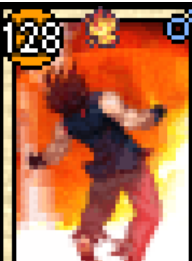
Name	Hoffnung der Schwestern	ID	194		
Ang	0				
Def	-				
Heilung	200				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Angriffsrunde, Canina und Kotomi				
Ziel	Alle Charaktere				
Klasse	Abschluss				
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 200 HP. Caninas Heilfähigkeit hebt den Heilwert auf 220 HP.				
Fundort (1)	Belohnung: in der Höhle der Geister III (41-3) der Drachenstatue die richtigen Antworten geben (Shizuka, Nachname des neuen Vaters, Ein Videospiel)				


Name	Special-Blaster	ID	200
Ang	Anzahl Tastenanschläge x5		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	QTE-Schaden		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Canina benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Der Ang-Wert dieser Abschlusskarte entspricht dem Fünffachen der Anzahl Tastenanschläge, die während der Tastentriggeranzeige in einem Zeitfenster von 3 Sekunden getätigt werden können.		
Fundort (1)	Laden: Atlanta (40-2 Vergangenheit) bei einem der Händler für 9000 Gold		


Name	Gotteslästerung	ID	93
Ang	53 (68)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Götterhass (Ang +15)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji weiblich benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu. Befindet sich unter den Gegnern ein Gott, so erhöht sich der Ang-Wert auf 68.		
Fundort (1)	Im Starterdeck von Keiji		

Name	Feueraura	ID	94
Ang	64 (79)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	Götterhass (Ang +15)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji männlich nutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu. Befindet sich unter den Gegnern ein Gott, so erhöht sich der Ang-Wert auf 79.		
Fundort (1)	Im Starterdeck von Keiji		

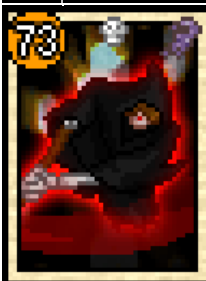
Name	Schmerz der Vergangenheit	ID	199
Ang	111		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Effektives Element		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji männlich nutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Benutzt das gegen den Gegner effektive Element und fügt Schaden in diesem Element zu.		
Fundort (1)	Laden: Atlanta (40-2 Vergangenheit) bei einem der Händler für 9000 Gold		

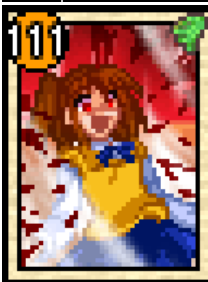
Name	Power-Punch	ID	146
Ang	128		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji männlich nutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Rechter Turm des Schutzes (37-4)		


Name	Technik der Tausend Fäuste	ID	296
Ang	171		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji weiblich benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: automatisch gegen Ende der Nebenaufgabe "Der beste Vater der Welt", wenn in Sequenz III in der Villa Okazaki (17-14) den Truhenschlüssel aufgehoben.		

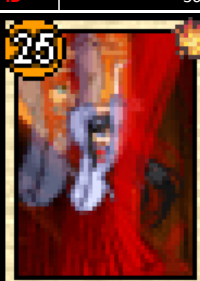
Name	Blutgriff	ID	12
Ang	20		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu nutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (2)	Im Starterdeck von Miu (Sequenz I und V)		

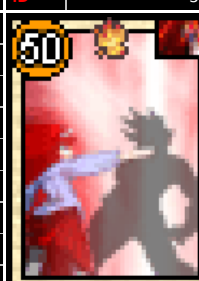
Name	Schmetterhieb	ID	54			
Ang	52					
Def	-					
Heilung	-					
Element	-					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu nutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.					
Fundort (2)	Truhe: Höhle von Elram (15-3); Im Starterdeck von Miu in Sequenz V					

Name	Herrin des Todes	ID	109
Ang	73 (146)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Maximalschaden (10%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu nutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Setzt bei Standardgegnern zu 10% den berechneten Endschaden auf 9999. Bei Bossgegnern wird stattdessen der Ang-Wert verdoppelt.		
Fundort (1)	Truhe: Totenwald (31-5)		

Name	Baka-Punch	ID	122			
Ang	111					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Wind					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu nutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Fügt Windschaden zu.					
Fundort (1)	Truhe: Turmkreuzung (36-8)					

Name	Urteil der Herrin	ID	300
Ang	180 (9999)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Maximalschaden		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu nutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Setzt bei Standardgegnern den Ang-Wert auf 9999.		
Fundort (1)	Belohnung: automatisch am Ende der Nebenaufgabe "Die Herrin des Todes"		

Name	Kleine Flamme	ID	36
Ang	25		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.		
Fundort (2)	Im Starterdeck von Karin (Sequenz II und V)		


Name	Flamme	ID	32		
Ang	50				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Feuer				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Angriffsrunde, nur Karin im Furienmodus				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Abschluss				
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.				
Fundort (2)	Im Starterdeck von Karin (Sequenz II und V)				

Name	Feuerwirbel	ID	104
Ang	63		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Totenwald (31-2)		


Name	Vulkanseele	ID	125
Ang	110		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Karin im Furienmodus		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Feuerschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Linker Turm des Schutzes (38-8)		


Name	Scarlet Moon Fire	ID	294
Ang	175		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Karin im Furienmodus		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Turm der Erinnerung - Nebenaufgaben Ebene 15		

Name	Curse of the Puppet Master	ID	90
Ang	?? (siehe Beschreibung)		
Def	?? (siehe Beschreibung)		
Heilung	?? (siehe Beschreibung)		
Element	-		
Status	?? (siehe Beschreibung)		
Spezial	Zufallsaktion		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Karin im Furienmodus		
Ziel	Je nach Aktion		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Führt zufällig einen der folgenden Effekte aus: <u>Puppenselektive</u> (30%): negiert den nächsten Gegnerschaden. <u>Schlaflied</u> (30%): versetzt Standardgegner in den Schlaf-Status. <u>Brandgefahr</u> (10%): versetzt alle Charaktere in den Brand-Status. <u>Wiederbelebung</u> (10%): wiederbelebt gefallene Charaktere und heilt diese um 25% ihrer jeweiligen Maximal-HP. <u>Fluch des Puppenmeisters</u> (20%): Setzt bei Standardgegnern den berechneten Endschaten auf 9999. Bei Bossgegnern beträgt der Ang-Wert 250. Entfernt zudem sämtliche Statusveränderungen von Karin und setzt ihre HP auf 1 herab.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 60 analysierte Monster		

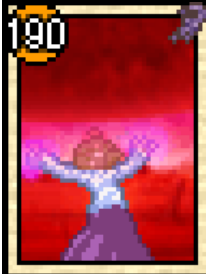
Name	Uppercut	ID	51
Ang	43		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (2)	Im Starterdeck von Hatsumomo (Sequenz II und V)		

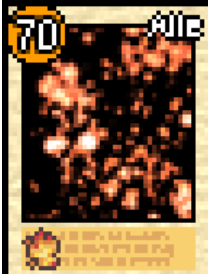
Name	Schlitzer	ID	84
Ang	65		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (2)	<u>Statue</u> : Höhle der Geister I (12-2) Antwort "Der Tod ist nur der Anfang!"; Im Starterdeck von Hatsumomo in Sequenz V		


Name	Doppelkick	ID	108
Ang	90		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Palast von Tokio (16-9) ab Sequenz V		


Name	Göttlicher Zorn	ID	124		
Ang	92				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Elektro				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar				
Ziel	Alle Gegner				
Klasse	Abschluss				
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Elektroschaden zu.				
Fundort (1)	Truhe: Turmkreuzung (36-12)				

Name	Urknall	ID	179
Ang	150 (300)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Dämonenjäger (Ang x2)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "Dämon".		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Nero in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio		

Name	Planetarer Zorn	ID	280
Ang	190		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: automatisch während der Nebenaufgabe "Freundschaftsbeweis"		

Name	Knallparty	ID	164
Ang	70		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Kombination / Abschluss		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Feuerschaden zu.		
Fundort (1)	Kombination von "Nachladen II" und "Nirvana"		


Name	Ultima-Dolch	ID	287
Ang	197		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination / Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Kombination von "Kleiner Dolch" und "Infinitas"		


Name	Infinitas	ID	242
Ang	100 (200)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Hybridkarte		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Doppelter Ang-Wert, wenn sie als Anschlusskarte gespielt wird.		
Fundort (2)	Belohnung der Analystin für alle analysierte Monster; Truhe: Geheimer Garten (49-2)		


## Verteidigungskarten

Name	Schild I	ID	4
Ang	-		
Def	8		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 8.		
Fundort (17)	Im Starterdeck von Tomoya, Canina und Miu		


Name	Schild II	ID	15
Ang	-		15
Def	15		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 15.		
Fundort (20+)	Im Starterdeck von Karin und Hatsumomo; Truhe: Pass der Winde (3-1, 3-3), Höhle der Ahnen (4-2, 4-5, 4-6, 4-7); <u>Laden</u> : Tokio Hafenviertel (11-8) für 250 Gold		

Name	Schild III	ID	19
Ang	-		21
Def	21		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 21.		
Fundort (9)	Im Starterdeck von Karin; <u>Truhe</u> : Giftgassumpf (6-4), Bauernhof (8-1), Einsames Haus (47-1), Tokio Adelsviertel (11-23), Palast von Tokio (16-6, 16-7); <u>Belohnung</u> : Nebenaufgabe "Tagebuch des Reisenden"		

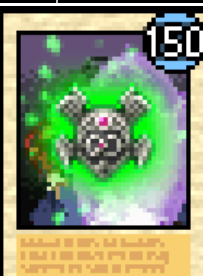
Name	Schild IV	ID	54
Ang	-		33
Def	33		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 33.		
Fundort (7)	Truhe: Park in Kyoto 2009 (17-3), Himmelsspiegelwald (19-3, 19-10), Nobunaga-Passage (21-3, 21-5), Tempel des Einen (22-4, 22-6), Sendai (27-3)		


Name	Schild V	ID	76
Ang	-		
Def	42		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 42.		
Fundort (36)	Truhe: Heiliger Baum (25-2, 25-7), Alte Ruine (26-3), Stadt der Götter (30-6, 30-10, 30-17); Im Starterdeck von Kenji und Keiji, sowie von Canina, Miu, Karin und Hatsumomo in Sequenz V		


Name	Schild VI	ID	78
Ang	-		
Def	60		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 60.		
Fundort (8)	Truhe: Heiliger Baum (25-9), Stadt der Götter (30-18), Totenwald (31-2, 31-4, 31-5), Akademie der Magi (32-4, 32-8) ab Sequenz V, Ruinen der Ahnen (34-1, 34-3), Turm der Ahnen (35-7)		


Name	Schild VII	ID	129
Ang	-		75
Def	75		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 75.		
Fundort (11)	Truhe: Turmkreuzung (36-3, 36-4, 36-8, 36-12, 36-13, 36-16), Rechter Turm des Schutzes (37-4, 37-5, 37-8), Linker Turm des Schutzes (38-2, 38-6)		


Name	Schild VIII	ID	103
Ang	-		100
Def	100		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 100.		
Fundort (9)	Truhe: Atlanta (40-13 Vergangenheit, 40-19), Höhle der Geister III (41-5, 41-6), Dunkler Abstieg (42-6, 42-12, 42-14)		

Name	Cyberschild	ID	161		
Ang	-		150		
Def	150				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde				
Ziel	Anwender				
Klasse	Kombination				
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 150				
Fundort (1)	Kombination von "Defensivplus" und "Stahlhart"				


Name	Jehovas Schild	ID	202		
Ang	-		200		
Def	200				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde				
Ziel	Anwender				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 200.				
Fundort (10)	<u>Laden</u> : Atlanta (40-2 Vergangenheit) bei einem der Händler für 9000 Gold; <u>Truhe</u> : Dunkler Abstieg (42-10, 42-12), Jehovas Versteck (50-5, 50-7, 50-9, 50-10, 50-11, 50-14, 50-15)				

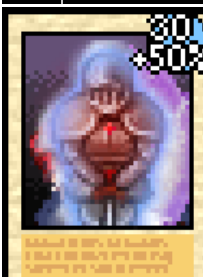
Name	Ketten des Schutzes	ID	285		
Ang	-		250		
Def	250				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde				
Ziel	Anwender				
Klasse	Kombination / Allgemein				
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 250.				
Fundort (2)	Kombination von "Schuppenaura" und "Stahlhart"; Truhe: Schatzkammer des Kolosseums in Tokio (11-6) nach dem Sieg über Serena Starose.				

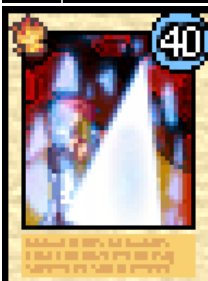
Name	Kunoichi- Panzer	ID	271
Ang	-		+Level 9
Def	9 + Anwenderlevel		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Levelabhängig		
Restriktion	Verteidigungsrunde, nur Tomoya, Kenji u. Keiji		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden in Höhe vom Anwenderlevel + 9 zu.		
Fundort (1)	Geschenk von Véro bei Makotos Haus in Kyoto (17-17)		

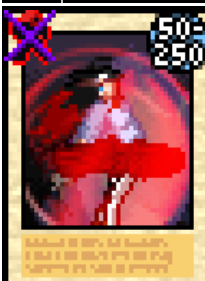
Name	Wirbelpanzer	ID	272
Ang	-		
Def	20 (50)		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Feuerschutz (Def +30)		
Restriktion	Verteidigungsrunde, nur Tomoya, Kenji u. Keiji		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 20. Hebt den Def-Wert auf 50, wenn sie gegen Angriffe von Gegner des Elements „Feuer“ verwendet wird.		
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister I (12-3)		


Name	Steinhaut	ID	61
Ang	-		24
Def	24		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Steinhaut		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Anwender in den Steinhaut-Status. <u>Verteidigungsrunde</u> : vermindert Gegnerschaden um 24.		
Fundort (2)	<u>Belohnung</u> : Sieg über die Kleine Diebin im Himmelsspiegelwald (19-6); Im Starterdeck von Keiji		


Name	Schutz der Sterne	ID	283
Ang	-		+Level 25
Def	25 + Anwenderlevel		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Levelabhängig		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden in Höhe von 25 + dem Anwenderlevel.		
Fundort (1)	Kombination von "Kunoichi-Panzer" und "Wirbelpanzer"		


Name	Kinetischer Schild	ID	137			
Ang	-		30 +50%			
Def	30 + 50% Anwender-Def					
Heilung	-					
Element	-					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde					
Ziel	Anwender					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden in Höhe von 30 + 50% des Def-Werts des Anwenders.					
Fundort (2)	Truhe: Rechter Turm des Schutzes (37-2, 37-11)					


Name	Frostschild	ID	262		
Ang	-				
Def	40				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	Feuerwandler (Gegnerattacken)				
Restriktion	Verteidigungsrunde, nur von Kotomi benutzbar				
Ziel	Anwender				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 40. Ändert das Element der Gegnerattacken während der laufenden Verteidigungsrunde zu "Feuer", was den Gegnerschaden zusätzlich mindert.				
Fundort (1)	Geschenk von Véro in Naniwa/Osaka (20-1)				

Name	Roter Schild der Furie	ID	243
Ang	-		
Def	50 (250)		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Furienverzehrung (Def +200)		
Restriktion	Verteidigungsrunde, nur von Karin benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 50. Befindet sich Karin im Furienmodus, so steigt der Def-Wert auf 250, jedoch hebt sich der Furienmodus mit sofortiger Wirkung auf.		
Fundort (1)	Truhe: Geisterstadt (33-1)		


Name	Viruskontrolle	ID	267		
Ang	-				
Def	50				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	Virusmanipulation (-20%)				
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde				
Ziel	Anwender				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 50. Verlangsamt die Virusausbruchgefahr um 20%.				
Fundort (1)	Truhe: Jehovas Versteck (50-5)				


Name	Bonuschance	ID	255
Ang	-		
Def	55		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Kampfbonus-Chance (+20%)		
Restriktion	Verteidigungsrunde, nur Hatsumomo		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 55. Erhöht die Chance ein "Bonus-Time" am Ende des Kampfes zu erhalten von 10% auf 20%. Effekt ist nicht stapelbar.		
Fundort (1)	Truhe: Spiegelscheinwüste (44-1)		


Name	Defensivplus	ID	26		
Ang	-				
Def	x2				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	Schadenverminderung (½)				
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde				
Ziel	Anwender				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Halbiert den Gegnerschaden.				
Fundort (2)	<u>Belohnung:</u> Sieg über Isaac beim Haus der Analystin; Truhe: Tokio Slums Kanalisation (13-1)				

Name	Stahlhart	ID	142
Ang	-		
Def	x2		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Schadenverminderung (½)		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Halbiert den Gegnerschaden.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 90 analysierte Monster		


Name	Steinosenschild	ID	114
Ang	0		
Def	x3		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Schock		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina und Kotomi benutzbar		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> versetzt den Gegner in den Schock-Status. <u>Verteidigungsrunde:</u> drittelt den Schaden und versetzt den Anwender in den Schock-Status.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Fuhai in der Geisterstadt (33-3)		

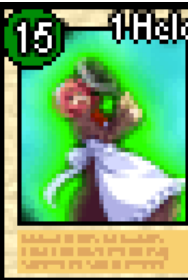
Name	Hitzeschild	ID	168
Ang	-		
Def	∞ (Feuerattacken)		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Feuerschutz (∞Def)		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Negiert sämtlichen Schaden von Gegnern des Elements „Feuer“.		
Fundort (1)	Kombination von "Feuer II" und "Defensivplus"		


Name	Magischer Schild	ID	79
Ang	-		
Def	∞		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Schadensnegierung		
Restriktion	Nur einmal pro Kampf einsetzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Negiert einmal pro Charakter und pro Kampf den Angriffsschaden eines Gegners, der nicht vom Typus „Humanoid“ ist.		
Fundort (2)	Belohnung der Analystin für 50 analysierte Monster; Belohnung von Kenta für die abgeschlossene Nebenaufgabe "Widerspenstiger Gott"		


Name	Schuppenaura	ID	203
Ang	-		
Def	?? (siehe Beschreibung)		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Drachenfeuerschutz		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Schützt alle Charaktere vor Serenas Spezialangriff, der normalerweise ein sofortiges Game Over bedeutet. Ansonsten hat diese Karte keine Wirkung.		
Fundort (1)	<u>Laden</u> : Atlanta (40-22 Vergangenheit) bei einem der Händler für 6000 Gold		


## Heilkarten


Name	Nekromantie	ID	274
Ang	-		
Def	-		
Heilung	10 + 1% von Mius maximalen HP		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Miu benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt Miu um 10 HP + 1% ihrer maximalen HP.		
Fundort (1)	Geschenk von Véro in Otsuki (2-1)		


Name	Atempause	ID	188
Ang	-		
Def	-		
Heilung	15 (35)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina benutzbar		
Ziel	Charakter mit den wenigsten HP		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt den Charakter mit den wenigsten HP um 15 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 35 HP.		
Fundort (1)	Im Starterdeck von Canina		



Name	Efeu	ID	53
Ang	-		
Def	20		
Heilung	30 (50)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Gift-Konter		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> heilt alle Charaktere um 30 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 50 HP. <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden um 20 und vergiftet den angreifenden Gegner.		
Fundort (1)	Für 10 Gold mit einer Chance von 25% vom Glücksspielautomat in der Innenstadt von Kyoto 2009 (17-2); Bei Kotomis Beitritt zur Gruppe im Himmelsspiegelwald (19-1) falls nicht schon im Besitz		



Name	Heilung I	ID	16
Ang	-		
Def	-		
Heilung	20 (40)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 20 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 40 HP.		
Fundort (4)	Truhe: Höhle der Ahnen (4-2), Höhle der Geister I (12-10); Belohnung der Nebenaufgabe "Grosszügige Spende" wenn 400 Gold gespendet; Im Starterdeck von Canina in Sequenz V		


Name	Heilung II	ID	30
Ang	-		
Def	-		
Heilung	40 (60)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 40 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 60 HP.		
Fundort (3)	Truhe: Tokio Slums Kanalisation (13-1); Im Starterdeck von Kenji und Canina (Sequenz V)		

Name	Heilung III	ID	63
Ang	-		
Def	-		
Heilung	60 (80)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 60 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 80 HP.		
Fundort (3)	Im Starterdeck von Kenji und Canina (Sequenz V); <b>Belohnung:</b> Mopedfahrt-Minispiel bei höchstens 2 Treffern (Leicht: 1 Treffer, Schwer: 3 Treffer)		

Name	Heilung IV	ID	98
Ang	-		
Def	-		
Heilung	85 (105)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 85 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 105 HP.		
Fundort (3)	<u>Belohnung:</u> Nebenaufgabe "Integrationstest" in der Stadt der Götter (30-1) abschliessen; Im Starterdeck von Kenji und Canina (Sequenz V)		



Name	Heilung V	ID	192		
Ang	-				
Def	-				
Heilung	99 (119)				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar				
Ziel	Alle Charaktere				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 99 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 119 HP.				
Fundort (2)	<u>Truhe:</u> Atlanta (40-17), Höhle der Geister III (41-5)				



Name	Stärke der Liebe	ID	273	
Ang	-			
Def	-			
Heilung	99			
Element	-			
Status	Stark			
Spezial	-			
Restriktion	Nur von Keiji männlich benutzbar			
Ziel	Anwender			
Klasse	Allgemein			
Beschreibung	Heilt Keiji um 99 HP. Nur in der Angriffsrunde: versetzt Keiji in den Stark-Status.			
Fundort (1)	Geschenk von Véro in der Geisterstadt (33-1)			


Name	Erinnerung	ID	174		
Ang	-				
Def	-				
Heilung	100, negativer Status				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	-				
Ziel	Anwender				
Klasse	Kombination				
Beschreibung	Heilt den Anwender um 100 HP und entfernt den negativen Status. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 120.				
Fundort (1)	Kombination von "Efeu" und "Statusheilung"				


Name	Heilkraut	ID	73
Ang	-		
Def	-		
Heilung	100		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Itemverbrauch (Heilkraut)		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Item		
Beschreibung	Verbraucht ein Heilkraut aus dem Inventar, um den Anwender um 100 HP zu heilen. Caninas Charakterfähigkeit wirkt hier nicht!		
Fundort (1)	Truhe: Nobunaga-Passage (21-6)		


Name	Gemixte Kräuter	ID	117
Ang	-		
Def	-		
Heilung	200		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Itemverbrauch (Heilkraut x2)		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Item		
Beschreibung	Verbraucht zwei Heilkräuter aus dem Inventar, um den Anwender um 200 HP zu heilen. Caninas Charakterfähigkeit wirkt hier nicht!		
Fundort (2)	<u>Truhe:</u> Ruinen der Ahnen (34-1) wenn Säule hinunter gestossen; <u>Status:</u> Turm der Ahnen (35-8) Antwort "Meinen besten Freund"		


Name	Notheilung	ID	144		
Ang	-				
Def	-				
Heilung	200 (220)				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar				
Ziel	Charakter mit den wenigsten HP				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Heilt den Charakter mit den prozentual zum Maximalwert niedrigsten HP um 200 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 220 HP.				
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> wenn zu allen 3 Götterstatuen im Rechten Turm des Schutzes (37-5 und 37-6) gebetet				


Name	Kräuterpäckchen	ID	175	
Ang	-			
Def	-			
Heilung	500			
Element	-			
Status	-			
Spezial	Itemverbrauch (Kräuterpäckchen)			
Restriktion	-			
Ziel	Anwender			
Klasse	Item / Kombination			
Beschreibung	Verbraucht ein Kräuterpäckchen aus dem Inventar, um den Anwender um 500 HP zu heilen. Caninas Charakterfähigkeit wirkt hier nicht!			
Fundort (1)	Kombination von "Heilkraut" und "Gemixte Kräuter"			


Name	Blutheilung	ID	156
Ang	-		
Def	-		
Heilung	33% des letzten Gegnerschadens		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt die HP aller Charaktere in Höhe von 33% des letzten Gegnerschaden im laufenden Kampf. Caninas Charakterfähigkeit erhöht den errechneten Wert um 20. Wendet sie diese Karte an, fällt der Wert also nie auf null.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Jehova in der Stadt der Götter (30-26)		


Name	Regeneration	ID	29
Ang	-		
Def	-		
Heilung	25% maximalen HP		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Wiederbelebung		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Wiederbelebt alle gefallenen Charaktere und heilt diese um 25% ihrer jeweiligen Maximal-HP.		
Fundort (1)	Geschenk nach dem Gespräch mit dem alten Shinto-Priester im Shinto-Schrein in Tokio (11-33)		

Name	Anti-Gift	ID	21
Ang	-		
Def	-		
Heilung	Gift-Status		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Entfernt den Gift-Status bei allen Charakteren.		
Fundort (2)	Truhe: Giftgassumpf (6-1), Höhle von Elram (15-2)		



Name	Anti-Blind	ID	49
Ang	-		
Def	-		
Heilung	Blind-Status		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Entfernt den Blind-Status bei allen Charakteren.		
Fundort (1)	Truhe: Höhle von Elram (15-2)		


Name	Anti-Status	ID	120
Ang	-		
Def	-		
Heilung	Negative und positive Statusveränderungen		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Entfernt den negativen und positiven Status jedes Charakters.		
Fundort (2)	Truhe: Turm der Ahnen (35-8); Belohnung: Minispiel "Wolkenreiter vs. Dark Matter" mit 0 Neuversuchen		

Name	I LOVE YOU	ID	163
Ang	-		
Def	-		
Heilung	Negative Statusveränderungen		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Entfernt den negativen Status jedes Charakters.		
Fundort (1)	Kombination von "Yukis Status-Roulette" und "Feuer III"		


Name	Pakt des Todes	ID	231
Ang	-		
Def	-		
Heilung	5% von Mius HP		
Element	-		
Status	Stark		
Spezial	HP-Opfer (5%)		
Restriktion	Nur von Miu nutzbar		
Ziel	Anwender / alle Mitstreiter		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Miu opfert 5% ihrer eigenen HP, um die HP der anderen Mitstreiter um diesen Wert zu heilen. Versetzt sich selbst in den Stark-Status.		
Fundort (1)	Truhe: Tokio Slums Kanalisation (13-4)		

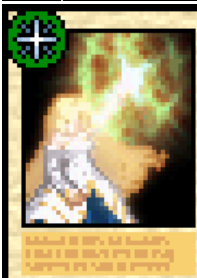
## Statuskarten


Name	Gift	ID	20
Ang	-	  <p>STATUS DE 50% NA INFECCAO ELES E OUS ENTRA EM SOB O PAO CAUSANDO OUS STATUS DE INFECCAO</p>	
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Gift (50%)		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, Tomoya, Canina, Miu u. Kotomi		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt einen Gegner zu 50% in den Gift-Status.		
Fundort (1)	Truhe: Giftgassumpf (6-1)		

Name	Giftwolke	ID	70
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Gift (25%)		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Canina, Miu und Kotomi		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	???		
Fundort (x)	???		


Name	Tödliches Gift	ID	101
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Gift (75%)		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Canina, Miu und Kotomi		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Gegner zu 75% in den Gift-Zustand.		
Fundort (2+)	Laden: Tokio Hafenviertel (11-8) 2500 Gold (ab Sequenz IV); Truhe: ???-Ort in Japan nördlich von Sendai (0-3); Im Starterdeck von Kenji		

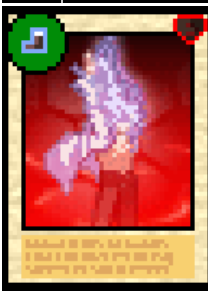
Name	Elementtuner	ID	149
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Elementtuner		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Anwender in den Elementtuner-Status und hat somit einen Grundelementbonus von 2.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über den Schattenwolf im Wald der Träume (1-9)		


Name	Heilige Reinigung	ID	232
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Reinheit		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Alle Mitstreiter		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt die Mitstreiter in den Reinheit-Status.		
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister III (41-5)		

Name	Anfeuerung	ID	159
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Stark		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Anwender in den Stark-Status		
Fundort (1)	Truhe: Turmkreuzung (36-16)		

Name	Def-Buff	ID	66
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Geschützt		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Anwender in den Geschützt-Status.		
Fundort (2+)	Belohnung: in der Nebenaufgabe "Dienstverweigerung" in Naniwa/Osaka (20-1) Chrono verraten, oder die Nebenaufgabe "Kleiner Botengang" in Sapporo (23-1) abschliessen und Chrono in der Nebenaufgabe "Dienstverweigerung" geholfen; Truhe: Höhle der Geister II (28-5); Laden: Tokio Hafenviertel (11-8) 2750 Gold (ab Sequenz IV)		

Name	Hermes-Schuhe	ID	143
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Schnell		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Anwender in den Schnell-Status.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 100 analysierte Monster		

Name	Ohne Rücksicht	ID	228
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Schnell, Ungeschützt		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Überschreibt Kenjis momentane Stati (positiv und negativ) mit "Schnell" und "Ungeschützt"		
Fundort (1)	Truhe: Atlantische Ebenen (43-1)		


Name	Furienkarte	ID	28
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Temporärer Furienmodus		
Restriktion	Nur von Karin benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt Karin für die aktuelle Runde den Furienmodus.		
Fundort (3)	Im Starterdeck von Karin (Sequenz II und V)		

Name	Perfekte Furie	ID	0
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Permanenter Furienmodus		
Restriktion	Nur von Karin benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt Karin bis zum Ende des Kampfes in den Furienmodus. Achtung: gewisse Karten können diesen permanenten Furienmodus auch wieder aufheben.		
Fundort (2)	Kombination von "Furienkarte" und "Ladungskraft"; <u>Belohnung:</u> Sieg über den Gigantischen Miniatur-Riesen-Catgirl-Roboter im Turm des Schutzes (37-11 oder 38-9)		

Name	Yukis Statusroulette	ID	139
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Zufallsstatus (50%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Gegner mit einer Chance von 50% in einen der folgenden Stati: Gift, Brand, Schock, Blind, Anti-Heilung, Schlaf, Blutig, Langsam, Ungeschützt, Schwach.		
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> Sieg über Yuki in der Finalklasse des Kolosseum von Tokio		

## Beschwörungskarten

Name	Senken-Sha Mikoto	ID	43
Ang	?? (siehe Beschreibung)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Zufallsattacke		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Beschwörung		
Beschreibung	Führt zufällig eine der folgenden Attacken aus: <u>Geisterbann</u> (50%): Ang = 20/35*/50** <u>Geisterhieb</u> (45%): Ang = 30/45*/60** <u>Zeitenimplosion</u> (5%, Spezial): Ang = 200/250*/300** Ang-Wert wird zusätzlich um Tomoyas Level erhöht. Animationen sind nicht kongruent mit dem Schaden! * Werte nach den Ereignissen im Totenwald. ** Werte nach Mius Charakter-Nebenaufgabe.		
Fundort (1)	<u>Belohnung</u> : Sieg über Mikoto in der Höhle der Geister I (12-13)		

Name	Herrin der Zeit	ID	52
Ang	?? (siehe Beschreibung)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Zufallsattacke		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Beschwörung		
Beschreibung	Führt zufällig eine der folgenden Attacken aus: <u>Zeitenfrost</u> (50%): Ang = 30/45*/60** <u>Zeitenhieb</u> (45%): Ang = 50/65*/80** <u>Zeitenpalter</u> (5%, Spezial): Ang = 250/275*/300** Ang-Wert wird um Tomoyas Level erhöht. Animationen sind nicht kongruent mit dem Schaden! * Werte nach den Ereignissen im Totenwald. ** Werte nach Mius Charakter-Nebenaufgabe.		
Fundort (1)	<u>Belohnung</u> : Sieg über Isaac beim Haus der Analystin (9-1)		

Name	Herr der Träume	ID	83
Ang	?? (siehe Beschreibung)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Schlaf (100%, erste Attacke)		
Spezial	Zufallsattacke		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Beschwörung		
Beschreibung	<p>Führt zufällig eine der folgenden Attacken aus:</p> <p><u>Schlaf</u> (25%, nur Standardgegner): Ang = 1, Schlaf-Status</p> <p><u>Traumschwaden</u> (25%): Ang = 30/40*/50**</p> <p><u>Lichtsäulen</u> (25%): Ang = 50/60*/70**</p> <p><u>Schlummerfaust</u> (20%): Ang = 40/50*/60**</p> <p><u>Albtraum</u> (5%, Spezial): Ang = 220/250*/280**</p> <p>Ang-Wert wird um Tomoyas Level erhöht.</p> <p>* Werte nach den Ereignissen im Totenwald.</p> <p>** Werte nach Mius Charakter-Nebenaufgabe.</p>		
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> Sieg über Kyle Jade, dem Herrn der Träume, in der Höhle der Geister II (28-5)		


Name	Traumfänger	ID	183
Ang	?? (siehe Beschreibung)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Schlaf (75%)		
Spezial	Zufallsattacke		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Beschwörung		
Beschreibung	<p>Führt zufällig eine der folgenden Attacken aus:</p> <p><u>Schlafstrudel St.1</u> (24%): Ang = 20/30*/40**</p> <p><u>Schlafstrudel St.2</u> (24%): Ang = 30/40*/50**</p> <p><u>Schlafstrudel St.3</u> (24%): Ang = 40/60*/80**</p> <p><u>Schlafstrudel St.4</u> (23%): Ang = 50/65*/80**</p> <p><u>Traumfresser</u> (5%, Spezial): Ang = 100/175*/250**</p> <p>Jede der 5 Attacken versetzt den Gegner zu 75% in den Schlaf-Status.</p> <p>Befindet sich der Gegner bei der Verwendung dieser Karte bereits im Schlaf-Status, wird automatisch "Traumfresser" ausgeführt.</p> <p>Ang-Wert wird um Tomoyas Level erhöht.</p> <p>* Nach den Ereignissen im Totenwald.</p> <p>** Werte nach Mius Charakter-Nebenaufgabe.</p>		
Fundort (1)	<p><u>Belohnung:</u> Sieg über Makoto Sawachika in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio</p>		

Name	Katzengöttin	ID	177
Ang	?? (siehe Beschreibung)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer/Dunkelheit/Elementlos		
Status	-		
Spezial	Zufallsattacke		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Beschwörung		
Beschreibung	Führt zufällig eine der folgenden Attacken aus: <u>Kratzbürste</u> (24%):Ang = 10 <u>Schraubenkanone</u> (24%): Ang = 15 <u>Dunkelhieb</u> (24%, Dunkelheit): Ang = 20 <u>Flammenwerfer</u> (23%, Feuer): Ang = 25 <u>Meteorfaust</u> (5%, Erde, Spezial): Ang = 60 Ang-Wert wird um Tomoyas Level erhöht.		
Fundort (1)			


Name	Vyzzuvazzadth	ID	110		
Ang	?? (siehe Beschreibung)				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Wasser				
Status	-				
Spezial	Zufallsattacke				
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Beschwörung				
Beschreibung	Führt zufällig eine der folgenden Attacken aus: <u>Klingenwirbel</u> (25%): Ang = 20 <u>Schwertwurf</u> (25%): Ang = 20 <u>Wassersphäre</u> (45%): Ang = 30 <u>Yazzavrath</u> (5%, Spezial): Ang = 200 Ang-Wert wird um Tomoyas Level erhöht. Animationen sind nicht kongruent mit dem Schaden!				
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Vyzzuvazzadth im Giftgassumpf (6-4), falls er während der Nebenaufgabe "Wesen aus einer anderen Welt" verschont wurde.				

Name	Medea	ID	298			
Ang	?? (siehe Beschreibung)					
Def	-					
Heilung	-					
Element	-					
Status	-					
Spezial	Zufallsattacke					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Beschwörung					
Beschreibung	Führt zufällig eine der folgenden Aktionen aus: <u>Faustschlag</u> (24%/20%*): Ang = 60 <u>Klingenhieb</u> (24%/20%*): Ang = 70 <u>Schlitzer</u> (24%/20%*): Ang = 80 <u>Machtkick</u> (23%/20%*): Ang = 90 <u>Omega-Blaster</u> (5%/20%*, Spezial): Ang = 300 * Wenn Karin sich im Furienmodus befindet.					
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> automatisch gegen Ende der Nebenaufgabe "Rabenmutter"					


## Diverse Effektkarten

Name	Analyse	ID	24
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Gegneranalyse		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Analysiert den Gegner und schaltet dessen Info frei.		
Fundort (2+)	Truhe: Wald der Träume (1-1); Laden: Tokio Hafenviertel (11-8) 250 Gold; Belohnung der Analystin für 1 analysiertes Monster		


Name	Überanalyse	ID	185
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Gegneranalyse		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Analysiert alle Gegner und schaltet deren Info frei.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über die Analystin Miyako in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio		

Name	Geldsegen	ID	27
Ang	???		
Def	???		
Heilung	???		
Element	???		
Status	???		
Spezial	Goldgräber (Gold +50%)		
Restriktion	???		
Ziel	???		
Klasse	???		
Beschreibung	Erhöht die Goldbelohnung nach dem Kampf um 50%. Effekt ist durch wiederholten Einsatz nicht kumulierbar!		
Fundort (1)	Laden: Tokio Hafenviertel (11-8) 1000 Gold		


Name	Erfahrungsplus	ID	147
Ang	???		
Def	???		
Heilung	???		
Element	???		
Status	???		
Spezial	Musterschüler (Erf +20%)		
Restriktion	-		
Ziel	-		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht die gewonnenen Erfahrungspunkte nach dem Kampf um 20%. Effekt ist durch wiederholten Einsatz nicht kumulierbar!		
Fundort (2)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-14), Spiegelscheinwüste (44-1)		


Name	Kritischer Erfolg	ID	151
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Bonustreffer, geheime Beschwörung (1%)		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Garantiert einen Bonustreffer beim nächsten Angriff. Hat ausserdem eine Chance von 1% Mew zu beschwören! (Siehe Seite 246 für mehr Infos)		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über den Rotäugigen Blaudrachen im Giftgassumpf (6-6)		


Name	Switch-Karte	ID	31
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Geschlechterwechsel		
Restriktion	Nur von Tomoya und Keiji benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Wechselt das Geschlecht des Anwenders.		
Fundort (3)	Hatsumomo im Hauptquartier der Fraktion ansprechen und sie anhören (Sequenz II, vor der Übernachtung); Im Starterdeck von Keiji		


Name	Quantensprung	ID	155
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Lässt den Anwender nach seinem Zug gleich nochmals angreifen. Dieser Effekt ist danach für den Anwender für 3 Angriffsrunden gesperrt.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über die maskierte Frau nach dem Abflug mit den Wolkenreitern vom Tempel des Einen		

Name	Ladekarte	ID	157
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Flammenladung-Lader		
Restriktion	-		
Ziel	-		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht den gespeicherten Ang-Wert der Flammenladungskarte um den doppelten Ang-Wert des Anwenders, ohne eine Auslösung zu riskieren. Diese zusätzliche Ang-Erhöhung wird nach dem Kampf zurückgesetzt. Funktioniert charakterübergreifend!		
Fundort (1)	Belohnung: nach dem Kampf gegen den Herrn des Todes in der Stadt der Götter (30-26)		

Name	Windklingen	ID	205
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Windwandler (Karten)		
Restriktion	-		
Ziel	-		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Sämtliche Karten im Deck des Anwenders tragen bis zum Ende des Kampfes das Element Wind. Erneuter Einsatz hebt diesen Effekt wieder auf.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 120 analysierte Monster		


Name	Erdklingen	ID	206
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Erdwandler (Karten)		
Restriktion	-		
Ziel	-		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Sämtliche Karten im Deck des Anwenders tragen bis zum Ende des Kampfes das Element Erde. Erneuter Einsatz hebt diesen Effekt wieder auf.		
Fundort (1)	Laden: Atlanta (40-2 Vergangenheit) bei einem der Händler für 9000 Gold		


Name	Blitzklingen	ID	65			
Ang	-					
Def	-					
Heilung	-					
Element	-					
Status	-					
Spezial	Elektrowandler (Karten)					
Restriktion	-					
Ziel	-					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Sämtliche Karten im Deck des Anwenders tragen bis zum Ende des Kampfes das Element Elektro. Erneuter Einsatz hebt diesen Effekt wieder auf.					
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> in der Nebenaufgabe "Dienstverweigerung" in Naniwa/Osaka (20-1) Chrono helfen oder die Nebenaufgabe "Kleiner Botengang" in Sapporo (23-1) abschliessen und Chrono in der Nebenaufgabe "Dienstverweigerung" verraten					


Name	Wasserklingen	ID	224
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Wasserwandler (Karten)		
Restriktion	-		
Ziel	-		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Sämtliche Karten im Deck des Anwenders tragen bis zum Ende des Kampfes das Element Wasser. Erneuter Einsatz hebt diesen Effekt wieder auf.		
Fundort (1)	Truhe: Dunkler Abstieg (42-12)		

Name	Chant der Winde	ID	275
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Angriffsboost (Windkarten-Ang +50%)		
Restriktion	Nur von Tomoya benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht bis zum Ende der Angriffsrunde den Ang-Wert sämtlicher Windkarten um 50%. Wird diese Karte in der Verteidigungsrunde verwendet, so hält dieser Effekt bis zum Ende der nächsten Angriffsrunde.		
Fundort (1)	Truhe: Jehovas Versteck (50-14)		


Name	Unsterblicher Körper	ID	260	
Ang	-			
Def	83			
Heilung	250			
Element	Licht			
Status	Reinheit/Schnell			
Spezial	Hybridkarte			
Restriktion	Nur von Kenji benutzbar			
Ziel	Anwender			
Klasse	Allgemein	 Kenji ist ein mächtiger Krieger, der die Welt vor dem Bösen schützt. Er ist ein wahrer Held, der für die Gerechtigkeit kämpft.		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> erhöht die HP von Kenji um 250 und überschreibt seinen positiven Status mit "Reinheit". <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden um 83 und überschreibt Kenjis positiven Status mit "Schnell".			
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 140 analysierte Monster			


Name	Nachladen I	ID	81
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Munitionserhöhung (1)		
Restriktion	Nur von Sion benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht Sions Kugelvorrat um 1.		
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister II (28-4)		

Name	Nachladen II	ID	82
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Munitionserhöhung (2)		
Restriktion	Nur von Sion benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht Sions Kugelvorrat um 2.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 40 analysierte Monster		

Name	Nachladen III	ID	221
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Munitionserhöhung (2)		
Restriktion	Nur von Sion benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht Sions Kugelvorrat um 3.		
Fundort (1)	Truhe: Berg Rokko vor dem Lager der Südarmee, Stadt der Götter (30-11), Dunkler Abstieg (42-17)		

Name	Mech-Canina	ID	261
Ang	90		
Def	999		
Heilung	90		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Beschwörung (Mech-Canina)		
Restriktion	Nur von Kotomi benutzbar		
Ziel	Automatisch		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Beschwört einen Canina-Kampfroboter permanent auf das Kampffeld, der autonom handelt und mit einem Ang-Wert von 90 angreift oder den Anwender um 90 HP heilt. Zudem fängt er mit seinen 999 HP Gegnerschaden ab. Fallen dessen HP auf 0, so verschwindet er.		
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> Sieg über die Wächterin Shizuka in der Spiegelscheinwüste (44-1)		

Name	Wiederholung	ID	263
Ang	?? (siehe Beschreibung)		
Def	?? (siehe Beschreibung)		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Wertemimikry		
Restriktion	Nur von Miu benutzbar		
Ziel	Einzelziel oder Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Übernimmt den Ang- respektive Def-Wert der zuvor gespielten Karte. Wird sie als erste Karte gespielt, so übernimmt sie den jeweiligen halben Basiswert von Miu.		
Fundort (1)	Geschenk von Véro beim Shinto-Schrein in Tokio (11-32)		

Name	Flammen der Furie	ID	279
Ang	x2		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Temporärer Furienmodus		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Verdoppelt den Schaden und versetzt Karin in den Furienmodus. Befindet sich Karin im permanenten Furienmodus, so wird dieser zum temporären Furienmodus degradiert und deaktiviert sich somit am Ende des Zuges.		
Fundort (x)	???		

# Spezialkombinationen

Spezialkarten-Menü:

KP-Trick:

Verwenden und neu laden

Kombinationsliste:

Kombinationsergebnis	Effekt	Karte 1	Karte 2
Flammenklinge	Ang 25 (Feuerschaden), Def 8	Dolch	Feuer I
Cyberschild	Def 150	Defensivplus	Stahlhart
Feurige Herzen	Ang 61, Schwach-Status (50%)	Yukis Status-Roulette	Feuer IV
I LOVE YOU	Heilt alle negative Statusveränderungen aller Charaktere	Yukis Status-Roulette	Feuer III
Knallparty	Ang 70 (Feuerschaden), alle Gegner, Abschlusskarte	Nachladen II	Nirvana
Pyroplosion	Ang 35 (Feuerschaden), Brand-Status (25%)	Feuer I	Schwelbrand
Agi-Bruch	Ang 35, Langsam-Status	Panzerbrecher	Hermes-Schuhe
Funkenschock	Ang 42 (Elektroschaden), alle Gegner	Donnerbogen	Wirbelwindklingen
Hitzeschild	Negiert Feuerschaden	Feuer II	Defensivplus
Perfekte Furie	Versetzt Karin für den Rest des Kampfes in den Furienmodus	Furien-Karte	Ladungskarte
Gravitron	Ang: 25% Gegner-HP (Dunkelheitschaden, Bossgegner: 10%)	Nekronomikon	Leben und Tod
Ying und Yang	Ang 25. Ang 50 bei Licht- und Dunkelheit- gegnern, Schaden im jeweiligen Gegen- element, sonst zufällig (Licht/Dunkelheit)	Lichtstab	Nekronomikon
Eisheiliger	Ang 40 (Wasserschaden), Heilt 40 HP, +20 Ang und Heilwert gegen Feuergegner	Frostiger Elfenbeinstab	Frostiger Elfenbeinstab
Meteorfall	Ang 47 (Erdschaden), alle Gegner	Krafthandschuh	Flammenklinge

Chronos		Ang 50, alle Gegner, Zeitleistenrückwurf	Dolch der Zeit		Quantensprung	
Katzengöttin		Beschwört die Miniatur-Katzengöttin. Zufällige Attacke	Flammenkralle		Flammenkralle	
Vulkanbrand		Ang 53 (Feuerschaden), Brand-Status (75%)	Schwelbrand		Ladungskarte	
Erinnerung		Heilt 100 HP und sämtliche negative Statusveränderungen	Efeu		Statusheilung	
Laserchaos		Ang 75 (Lichtschaden), alle Gegner	Licht IV		Fragiler Spiegel der Zeit	
Magischer Wind		Ang 38 (Windschaden), Zeitleistenrückwurf	Windwirbelbesen		Pegasus-Bogen	
Kräuterpäckchen		Heilt 500 HP, verbraucht ein Kräuterpäckchen aus dem Inventar	Heilkraut		Gemixte Kräuter	
Ausser Kontrolle		Ang 100, Blutig-Status (25%), nur von Hatsumomo benutzbar	Atomspalter		Kalis Inferno	
Schutz der Sterne		Def 25 + Anwenderlevel	Kunoichi-Panzer		Wirbelpanzer	
Gotteslicht		Ang 80 (Lichtschaden), Heilt 80 HP	Heilige Reinigung		Gotteskraft	
Ketten des Schutzes		Def 250	Schuppenaura		Stahlhart	
Schwingenstutzer		Ang 35 (Windschaden), Ang 17 bei Gegnertypus „im Boden“, Ang 70 bei Gegnertypus „fliegend“	Himmelsfeger		Wind II	
Ultima-Dolch		Ang 197, Abschlusskarte	Kleiner Dolch		Infinitas	

# Boosterpacks

Gewisse Händler verkaufen einmalige Boosterpacks, in denen 3 zufällige Karten aus einer jeweils individuellen von 8 Karten Sammlung enthalten sind. Einige Karten sind seltener, dafür auch mächtiger als die häufigeren Karten. Ein Boosterpack kann von einer Karte auch 2 oder sogar 3 Exemplare beinhalten.

Um die Chance auf seltenere und brauchbarere Karten zu erhöhen, gibt es einen kleinen Trick, der unter Umständen jedoch viel Geduld fordert: vor dem Kauf des Boosterpacks das Spiel speichern und bei einem unzufriedenstellenden Resultat das Spiel neu laden.

Es wird empfohlen, bei einem halbwegs guten Ergebnis einen weiteren Spielstand anzulegen, falls auch nach vielen weiteren Versuchen nichts Brauchbares rausspringt. So kann dieser zusätzliche Spielstand geladen werden und das wenigstens einigermaßen befriedigende Ergebnis ist nicht verloren.

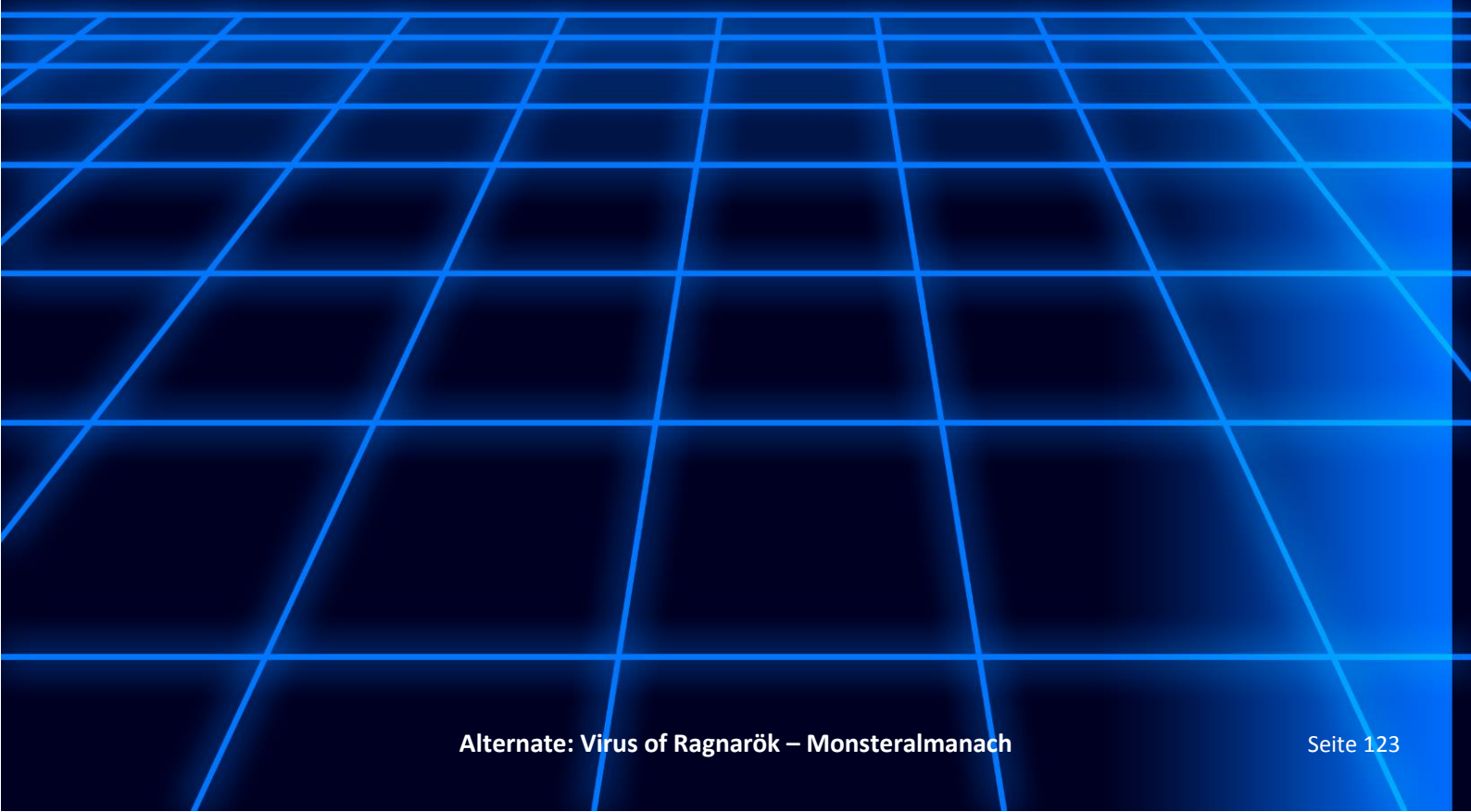
Verkäuferin/Ort	Preis	Karte	Chance	Karte	Chance
„Zur Schwarzen Rose“ (Reisende Händlerin Shizuka) in Otsuki (2-7)	250 Gold	Kleiner Dolch	25%	Wind I	5%
		Schild I	25%	Blitz I	5%
		Eisschwert	25%	Erde I	5%
		Eis I	5%	Windbogen	5%
„Zur Schwarzen Rose“ (Reisende Händlerin Shizuka) im Himmelsspiegelwald (19-5)	1250 Gold	Erdhacke	25%	Wind II	5%
		Schild IV	25%	Blitz II	5%
		Donnerbogen	25%	Erde II	5%
		Eis II	5%	Steinhaut	5%
Fliegende Händlerin Rukia in der Stadt der Götter (30-1)	3500 Gold	Schild V	25%	Wind III	5%
		Blitz III	25%	Magischer Schild	5%
		Holzschwert	25%	Meister-Schwert	5%
		Schild VI	5%	Nachladen II	5%

# Kartenfriedhof

---

Ergebnisse aus einem Kartencontest im RPG-Atelier, welche es nicht aktiv in das Spiel schafften.

Auflistung der Karten und deren Effekte und Schöpfer im Kartenfriedhof



# Gegenstände

<i>Items</i> .....	125
<i>Ausrüstung</i> .....	126
<i>Diverse Gegenstände</i> .....	129
<i>Verkäufer</i> .....	131

Spoilerkategorie: Sammelbares (hoch), Charaktere (niedrig)

# Items

Name	Effekt	Preis	Anzahl*
Heilkraut	Heilt 100 HP eines Charakters	50	42
Kräuterpäckchen	Heilt 500 HP eines Charakters	200	12
Kräutertrunk	Heilt 1250 HP eines Charakters	300	39
Gegenmittel	Heilt den negativen Statuseffekt eines Charakters	50	20
Kleiner Segen	Wiederbelebt einen gefallenen Charakter mit 25% seiner maximalen HP	250	10
Grosser Segen	Wiederbelebt einen gefallenen Charakter mit 75% seiner maximalen HP	500	12
Erinnerung	Komplettheilung (HP, Statuseffekt, Wiederbelebung)	2000	16

\* Gesamtanzahl der im Spiel findbaren Exemplare (Truhen, Fundstellen, einmalige Belohnungen). Nicht-einmalige Quellen (Händler, wiederholbare Belohnungen) sind von dieser Zählung ausgeschlossen.

# Ausrüstung

Waffen:

Name	Ang	Def	Agi	Preis	Fundorte	Anzahl*
Schartige Klinge	2		1	100	-	0
Zeremoniendolch	5		0	200	Pass der Winde (3-3) von der Frau für die Nebenaufgabe „Letzte Ruhestätte“; <u>Truhe</u> : Höhle der Ahnen (4-5), Giftgassumpf (6-3)	3
Soldatenschwert	8		2	700	Startausrüstung von Kotomi; <u>Truhe</u> : Palast von Tokio (16-1); <u>Belohnung</u> : Sieg über Isaac vor dem Haus der Analystin (9-1)	3
Katana der Samurai	16		-2	1400	Startausrüstung von Kenji und Keiji, sowie von Canina, Miu und Karin (Sequenz V); <u>Truhe</u> : Nobunaga-Passage (21-2)	6
Königsrapier	19		5	5000	Startausrüstung von Hatsumomo (Sequenz V)	1
Sieben Nächte (Tomoya)	35			40	Geschenk des Shoguns im Thronsaal vom Palast von Tokio in Sequenz V	1
Donner und Eis (Kenji)	35			40	<u>Laden</u> : Händler in Atlanta Nord (40-22) für 6000 Gold	1
Tatari-Töter (Sion)	35			40	Geschenk von Jesus im Basislager gegen Ende von Sequenz V	1
Besen-Katana (Kotomi)	35			40	Im Schrank in Kotomis Zimmer (46-5) während der Nebenaufgabe „Band der Schwestern“	1
Dainsleif (Keiji)	50			40	<u>Belohnung</u> : Sieg über Gilgamesch in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Magische Faust (Miu)	35	5		40	<u>Truhe</u> : Höhle der Geister III (41-6)	1
Putzhandschuhe (Canina)	35			40	Im Schrank in Caninas Zimmer (46-6) während der Nebenaufgabe „Band der Schwestern“	1
Vermillion-Klinge (Karin)	35			40	<u>Truhe</u> : Linker Turm des Schutzes (38-4)	1
Dolch der Götter (Hatsumomo)	35			40	Geschenk von Jesus im Basislager gegen Ende von Sequenz V	1

## Rüstungen:

Name	Ang	Def	Agi	Preis	Fundorte	Anzahl*
Zerfetzte Lumpen		2	2	150	-	0
Hartleder-Rüstung		5	1	500	-	0
Soldatenrüstung		12	-3	1250	Startausrüstung von Kotomi; <u>Belohnung</u> : Sieg über Isaac vor dem Haus der Analystin (9-1)	2
Samurai-Rüstung		25	-5	2500	Startausrüstung von Kenji und Keiji, sowie von Canina, Miu, Karin und Hatsumomo (Sequenz V)	6
Fester Kimono (Tomoya)		35		40	<u>Belohnung</u> : Nebenaufgabe „Donnerblumenpulver“ abschliessen	1
Hübsches Kleid (Kenji)		35		40	<u>Belohnung</u> : Ai während der Nebenaufgabe „Ein normales Mädchen“ neu eingekleidet	1
Panzer der Götter (Sion)		35		40	<u>Belohnung</u> : während der Nebenaufgabe „Alter Freund“	1
China-Kleid (Kotomi)		35		40	<u>Truhe</u> : Tempel des Einen (22-9) wenn zuvor in (22-7) den goldenen und silbernen Schalter betätigt und danach der seltsamen, fliegenden Maschine mit „Arihara no Narihira“ geantwortet.	1
Rüstung der Okazaki (Keiji)		35		40	<u>Belohnung</u> : gegen Ende der Nebenaufgabe „Der beste Vater der Welt“	1
Süßes Kleidchen (Miu)		35		40	<u>Belohnung</u> : Nebenaufgabe „Die Herrin des Todes“ abschliessen	1
Robe der Rose (Canina)		35		40	<u>Truhe</u> : Rechter Turm des Schutzes (37-4)	1
Blutdrachenpanzer (Karin)		35		40	<u>Belohnung</u> : Nebenaufgabe „Rabenmutter“ abschliessen	1
Schutzfamiliar (Hatsumomo)	5	35		40	<u>Belohnung</u> : Sieg über Nero in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1

## Accessoires:

Name	Ang	Def	Agi	Preis	Fundorte	Anzahl*
Holz-Getas		1	1	250	<u>Truhe</u> : Pass der Winde (3-1)	1
Lederstiefel			4	750	<u>Belohnung</u> : Nebenaufgabe „Verlorene Geldbörse“ abschliessen	
Feste Stiefel		3	9	1500	Startausrüstung von Kotomi; <u>Truhe</u> : Höhle der Geister I (12-8); <u>Belohnung</u> : Sieg über Isaac vor dem Haus der Analystin (9-1)	3
Pegasus-Stiefel			20	2500	Startausrüstung von Kenji und Keiji, sowie von Canina, Miu, Karin und Hatsumomo (Sequenz V)	6
Rote Lederjacke (Tomoya)			35	40	<u>Statue</u> : Stadt der Götter (30-24) Antwort „Die Weisheit um zu siegen.“	1
Katzensinn (Kenji)			35	40	<u>Belohnung</u> : Sieg über die Katzenbrigade in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Moderne Pistole (Sion)			35	40	<u>Laden</u> : Verarmter Händler im Hafenviertel von Tokio ab Sequenz V für 10'000 Gold	1
Nobles Phantasm (Kotomi)			30	40	<u>Belohnung</u> : Sieg über Rin Tohsaka in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Talisman (Keiji)	10		30	40	<u>Laden</u> : Händler in Atlanta Nord (40-22) für 6000 Gold	1
Zeitenbuch (Miu)		10	35	40	<u>Belohnung</u> : Sieg über Steve Steiner in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Analysebuch (Canina)			40	40	<u>Belohnung</u> : Sieg über die Analystin Miyako in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Traumtänzer (Karin)			35	40	<u>Belohnung</u> : Sieg über Makoto Sawachika in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Amazonendolch (Hatsumomo)	10		30	40	<u>Belohnung</u> : Sieg über Marade Ama in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1

\* Gesamtanzahl der im Spiel findbaren Exemplare (Truhen, Fundstellen, einmalige Belohnungen). Nicht-einmalige Quellen (Händler, wiederholbare Belohnungen) sind von dieser Zählung ausgeschlossen.

# Diverse Gegenstände

Liste mit allgemeinen Gegenständen wie Nebenaufgaben-Items

Name	Effekt/Nutzen	Fundort
Tagebuch des Reisenden	Nötig für die Nebenaufgabe „Tagebuch des Reisenden“.	Pass der Winde – Gasthof (5-3)
Geldbörse	Nötig für die Nebenaufgabe „Die verlorene Geldbörse“.	Tokio Hafenviertel – Bäckerei (11-9)
Taktikbuch	Nötig für das vollständige Abschliessen der Nebenaufgabe „Höhle der Geister I“.	<u>Truhe</u> : Höhle der Geister I (12-13)
Schlüssel	Nötig, um die Absperrung zur Kanalisation unterhalb den Slums von Tokio öffnen zu können	Geschenk von Kenta, dem Dämonenjäger, nachdem man die Nebenaufgabe „König der Kanalisation“ gestartet hat.
Königliche Krone	Gilt als Beweis für den Sieg über die Königsassel.	<u>Belohnung</u> : Sieg über die Königsassel in der Kanalisation unter den Slums von Tokio
Pass	Nötig, um die Brücke nach Kamogawa überqueren zu können.	Geschenk von Kenta, dem Dämonenjäger, nachdem man die Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ gestartet hat.
Truhenschlüssel	Nötig für die zweite Belohnung der Nebenaufgabe „Der beste Vater der Welt“.	In der grossen Truhe in Keijis Arbeitszimmer in der Villa Okazaki (17-14) in Kyoto 2009
Siegel des Shogun	Nötig, um die Nobunaga-Passage betreten zu können.	Nach dem Gespräch mit dem Shogun in Naniwa/Osaka
Meister-Schwert	Nötig für die Nebenaufgabe „Das Meister-Schwert“.	Im Heiligen Baum (25-10) nach dem Sieg über den Kohma-Parasit
Donnerblumenpulver	Nötig für die Nebenaufgabe „Donnerblumenpulver“.	In Sendai (27-1) vom Hehler für 5000 Gold abkaufen. Sein Preis sinkt auf 1000 Gold nach dem Abschliessen der Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“
Puzzleteil	Nötig, um das Bildschiebepuzzle in der Höhle der Geister II zu lösen. Es gibt insgesamt 3 Stück.	Höhle der Geister II (28-3, 28-4)
Falsche Statuette	Nötig, um die Nebenaufgabe „Verlorene Statuette“ voranzutreiben.	Stadt der Götter (30-6)
Gesuchte Statuette	Nötig, um die Nebenaufgabe „Verlorene Statuette“ abzuschliessen.	Stadt der Götter (30-1)
Schatullenschlüssel	Bestandteil der Nebenaufgabe „Band der Schwestern“	Caninas Zimmer (46-6)
Macht des Monsteralmanachs	Charakterschaden erhöht sich durch das Wissen über die Schwachstellen sämtlicher Monster um 25%	<u>Belohnung</u> : Nebenaufgabe „Analystin Miyako“ abschliessen
Macht des Kartenabwurfs	Jede abgeworfene Karte zählt wie eine elementlose Karte mit einem Ang-Wert von 50	<u>Belohnung</u> : Sieg über den Chaosbringer hinter dem Siegel des Chaos
Sensu	Erhöht den Ang-Wert aller Charaktere permanent um 5	<u>Laden</u> : Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8) für 9800 Gold pro Exemplar

Sakura-Setzling	Erhöht den Def-Wert aller Charaktere permanent um 5	<u>Laden</u> : Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8) für 9800 Gold pro Exemplar
Nanbu Fuurin	Erhöht den Agi-Wert aller Charaktere permanent um 3	<u>Laden</u> : Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8) für 9800 Gold pro Exemplar
Red Dragon Omamori	Erhöht die maximalen HP aller Charaktere permanent um 50	<u>Laden</u> : Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8) für 9800 Gold pro Exemplar
Tokkou Hachimaki	Erhöht die erhaltenen Erfahrungspunkte am Ende eines Kampfes permanent um 2%	<u>Laden</u> : Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8) für 9800 Gold pro Exemplar
Hanafuda	Erhöht das erhaltene Gold am Ende eines Kampfes permanent um 2%	<u>Laden</u> : Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8) für 9800 Gold pro Exemplar
Yokobue	Du erhältst 1 Kombinationspunkt (maximal 9)	<u>Laden</u> : Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8) für 9800 Gold pro Exemplar

# Verkäufer

<b>„Zur Schwarzen Rose“ (Reisende Händlerin Shizuka) in Otsuki (2-7)</b>	<b>„Zur Schwarzen Rose“ (Reisende Händlerin Shizuka) im Gasthof am Pass der Winde (5-2)</b>	<b>Verarmter Händler im Hafenviertel von Tokio (11-8)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilkraut (50)</li> <li>• Gegenmittel (50)</li> <li>• Kleiner Segen (250)</li> <li>• Schartige Klinge (100)</li> <li>• Zerfetzte Lumpen (150)</li> </ul> <u>Einmalig:</u> Boosterpack I (250)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilkraut (50)</li> <li>• Kräuterpäckchen (200)</li> <li>• Gegenmittel (50)</li> <li>• Kleiner Segen (250)</li> <li>• Holz-Getas (250)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardsortiment               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Holz-Getas (250)</li> <li>○ Lederstiefel (750)</li> </ul> </li> <li>• Ab Sequenz IV               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Feste Stiefel (1500)</li> <li>○ Pegasus-Stiefel (2500)</li> </ul> </li> <li>• Ab Sequenz V               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Moderne Pistole (10'000)</li> </ul> </li> </ul>
<b>Kräuterhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8)</b>	<b>Waffenhändler im Hafenviertel von Tokio (11-8)</b>	<b>Rüstungshändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilkraut (50)</li> <li>• Kräuterpäckchen (200)</li> <li>• Kräutertrunk (300)</li> <li>• Gegenmittel (50)</li> <li>• Kleiner Segen (250)</li> <li>• Grosser Segen (500)</li> <li>• Erinnerung (2000)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardsortiment               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Zeremoniedolch (200)</li> <li>○ Soldatenschwert (700)</li> </ul> </li> <li>• Ab Sequenz IV               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Katana der Samurai (1400)</li> <li>○ Königsrapier (5000)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardsortiment               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Zerfetzte Lumpen (150)</li> <li>○ Hartleder-Rüstung (500)</li> </ul> </li> <li>• Ab Sequenz IV               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Soldatenrüstung (1250)</li> <li>○ Samurai-Rüstung (2500)</li> </ul> </li> </ul>
<b>Kartenhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8)</b>	<b>Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8)</b>	<b>„Zur Schwarzen Rose“ (Reisende Händlerin Shizuka) im Himmelsspiegelwald (19-5)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardsortiment               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Geldsegen (1000)</li> <li>○ Schild II (250)</li> <li>○ Feueraxt (250)</li> <li>○ Licht I (300)</li> <li>○ Dunkelheit I (300)</li> <li>○ Eisschwert (150)</li> <li>○ Analyse (250)</li> </ul> </li> <li>• Ab Kapitel IV               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tödliches Gift (2500)</li> <li>○ Def-Buff (2750)</li> </ul> </li> <li>• Ab Kapitel V               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Frostklinge (500)</li> <li>○ Golem Klinge (500)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senu (9800)</li> <li>• Sakura-Setzling (9800)</li> <li>• Nanbu Fūrin (9800)</li> <li>• Red Dragon Omamori (9800)</li> <li>• Tokkou Hachimaki (9800)</li> <li>• Hanafuda (9800)</li> <li>• Yokobue (9800)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilkraut (50)</li> <li>• Kräuterpäckchen (200)</li> <li>• Gegenmittel (50)</li> <li>• Kleiner Segen (250)</li> </ul> <u>Einmalig:</u> Boosterpack II (1250)
<b>Ladenbesitzerin in Naniwa/Osaka (20-2)</b>	<b>„Zur Schwarzen Rose“ (Reisende Händlerin Shizuka) in der Nobunaga-Passage (21-6)</b>	<b>Ladenbesitzerin in Sapporo (23-4)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilkraut (50)</li> <li>• Kräuterpäckchen (200)</li> <li>• Kräutertrunk (300)</li> <li>• Gegenmittel (50)</li> <li>• Kleiner Segen (250)</li> <li>• Grosser Segen (500)</li> <li>• Erinnerung (2000)</li> <li>• Schartige Klinge (100)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilkraut (50)</li> <li>• Kräuterpäckchen (200)</li> <li>• Kräutertrunk (300)</li> <li>• Gegenmittel (50)</li> <li>• Kleiner Segen (250)</li> <li>• Samurai-Rüstung (2500)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilkraut (50)</li> <li>• Kräuterpäckchen (200)</li> <li>• Kräutertrunk (300)</li> <li>• Gegenmittel (50)</li> <li>• Kleiner Segen (250)</li> <li>• Grosser Segen (500)</li> <li>• Schartige Klinge (100)</li> <li>• Zeremoniedolch (200)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeremoniedolch (200)</li> <li>• Soldatenschwert (700)</li> <li>• Zerfetzte Lumpen (150)</li> <li>• Hartleder-Rüstung (500)</li> <li>• Soldatenrüstung (1250)</li> <li>• Holz-Getas (250)</li> <li>• Lederstiefel (750)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soldatenschwert (700)</li> <li>• Zerfetzte Lumpen (150)</li> <li>• Hartleder-Rüstung (500)</li> <li>• Soldatenrüstung (1250)</li> <li>• Samurai-Rüstung (2500)</li> <li>• Holz-Getas (250)</li> <li>• Lederstiefel (750)</li> <li>• Feste Stiefel (1500)</li> </ul>
<b>Ladenbesitzerin 1 in Sendai (27-1)</b>	<b>Ladenbesitzerin 2 in Sendai (27-1)</b>	<b>Ladenbesitzerin 3 in Sendai (27-1)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardsortiment <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Zeremoniedolch (200)</li> </ul> </li> <li>• Nach Sendais Rettung <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Soldatenschwert (700)</li> <li>◦ Katana der Samurai (1400)</li> <li>◦ Königsrapier (5000)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardsortiment <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Zerfetzte Lumpen (150)</li> <li>◦ Hartleder-Rüstung (500)</li> <li>◦ Holz-Getas (250)</li> <li>◦ Lederstiefel (750)</li> </ul> </li> <li>• Nach Sendais Rettung <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Soldatenrüstung (1250)</li> <li>◦ Samurai-Rüstung (2500)</li> <li>◦ Feste Stiefel (1500)</li> <li>◦ Pegasus-Stiefel (2500)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilkraut (50)</li> <li>• Kräuterpäckchen (200)</li> <li>• Kräutertrunk (300)</li> <li>• Gegenmittel (50)</li> <li>• Kleiner Segen (250)</li> <li>• Grosser Segen (500)</li> <li>• Erinnerung (2000)</li> </ul>
<b>Fliegende Händlerin Rukia in der Stadt der Götter (30-1)</b>	<b>Händler in Atlanta Süd (40-2)</b>	<b>Händler in Atlanta Nord (40-22)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heilkraut (50)</li> <li>• Kräuterpäckchen (200)</li> <li>• Kräutertrunk (300)</li> <li>• Gegenmittel (50)</li> <li>• Kleiner Segen (250)</li> <li>• Grosser Segen (500)</li> <li>• Schartige Klinge (100)</li> <li>• Zeremoniedolch (200)</li> <li>• Soldatenschwert (700)</li> <li>• Katana der Samurai (1400)</li> <li>• Königsrapier (5000)</li> <li>• Zerfetzte Lumpen (150)</li> <li>• Hartleder-Rüstung (500)</li> <li>• Soldatenrüstung (1250)</li> <li>• Samurai-Rüstung (2500)</li> <li>• Holz-Getas (250)</li> <li>• Lederstiefel (750)</li> <li>• Feste Stiefel (1500)</li> <li>• Pegasus-Stiefel (2500)</li> </ul> <p><u>Einmalig:</u> Boosterpack III (3500)</p>	<p>Pro Händler ein einmaliger Artikel erwerbbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schmerz der Vergangenheit (9000)</li> <li>• Jehovas Schild (9000)</li> <li>• Special-Blaster (9000)</li> <li>• Erdklingen (9000)</li> <li>• Licht V: Segen der Engel (9000)</li> </ul>	<p>Pro Händler ein einmaliger Artikel erwerbbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner und Eis (6000)</li> <li>• Talisman (6000)</li> <li>• Schuppenaura (6000)</li> <li>• La Ultima (6000)</li> </ul>

# Monsteralmanach

Spoilerkategorie : Gegner (hoch), Charaktere (niedrig)

Legende

Name	Missingno.				Fundort	Programmcode-Wüste				
HP	65535	Aktionen								
Agi	256	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2048	16	A	2						
Element	Bug	32	S	4						
Typ	Glitch	64	C	8						
Analyse	Error	128	II	100						
Verhalten					Kampftipps					
Der Objektverweis wurde nicht auf eine Objektinstanz festgelegt.					Fange es ein, und erleben eine Reihe an interessanten und weniger erfreulichen Überraschungen.					



- HP

Die Lebenspunkte des Gegners.
- Agi

Agilität. Ist für die Geschwindigkeit in der Zeitleise relevant.
- Erf

Erfahrungspunkte, die dieser Gegner nach dem Kampf hinterlässt.
- Element

Das Gegnerelement. Steht für Stärke und Schwachstelle.
- Typ

Der Gegnertyp. Gewisse Karten sind gegen Gegner eines gewissen Typs effektiver.
- Analyse

Ja: muss für einen vollständigen Analysecatalog analysiert werden  
Nein: wird für den vollständigen Analysecatalog nicht benötigt  
Auto: automatische Analyse nach dem Kampf.
- Fundort

Ort, an welchem der Gegner anzutreffen ist.
- Bild

Aussehen des Gegners.
- Aktionen

Auflistungen der wichtigsten Werte aller Gegneraktionen.
- Ang-Wert

Schadenswert der Attacke. Rot = Spezialattacke.
- Status

Status, der diese Attacke bewirkt.
- %

Die Wahrscheinlichkeit, mit der der Status wirkt.
- Kampftipps

Methoden und Tipps, wie dieser Gegner am effizientesten und mit möglichst wenig Eigenschaden besiegt wird.
- Verhalten

Beschreibt die KI (künstliche Intelligenz) des Gegners.  
Manchmal stehen hier zusätzliche Informationen zum Gegner.
- Info

Sämtliche Attacken eines Gegners tragen sein Element, egal was die Attackenanimation suggeriert. Hat er keins, so sind dessen Attacken auch elementlos.  
Eine Ausnahme bilden Gegner, die ihr Element im laufenden Kampf ändern können.  
  
Gegner des Typs Gott können nur von einem Mitglied der Familie Okazaki getötet werden. Namentlich Tomoya, Keiji und Kenji. Würde ein Angriff eines anderer Charakters die HP eines Gottes auf null setzen, so werden dessen HP stattdessen auf 1 gesetzt.

Name	Kenji Okazaki				Fundort	Kyoto-Neuzeit (Intro)				
HP	400	Aktionen								
Agi	45									
Erf	0	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Element	Dunkelheit	60								
Typ	Humanoid	65								
Analyse	Auto	75								
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Dies ist der Introkampf. Hier geht es lediglich darum, das Kampfsystem kennen zu lernen. Die einzige Strategie hier lautet deshalb: Angriff ist die beste Verteidigung.					



Name	Ärgerlicher Dämon				Fundort	Wald der Träume				
HP	15	Aktionen								
Agi	10	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	4	8	Gift	10						
Element	Dunkelheit	10								
Typ	Dämon	12								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste dieser 3 Attacken versetzt den Zielcharakter mit einer Chance von 10% in den Gift-Status.					Einfach angreifen. Lichtattacken helfen. Taucht er zusammen mit Feldratten auf, so wird empfohlen, die Ärgerlichen Dämonen zuerst auszuschalten, da sie die Charaktere vergiften können.					



Name	Feldratte				Fundort	Wald der Träume				
HP	17	Aktionen								
Agi	10	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	12	7								
Element	Erde	9								
Typ	-	10								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Einfach angreifen. Windattacken helfen. Tomovas Angriffe sind hier sehr effektiv.					



Name				Schattenwolf (Boss)				Fundort		Wald der Träume			
HP		250		Aktionen									
Agi	13	Ang-Wert		Effekt		%		Ang-Wert		Effekt		%	
Erf	30	15											
Element	Dunkelheit	17											
Typ	Dämon	20											
Analyse	Ja	45											
Verhalten / Information							Kampftipps						
Führt eine zufällige normale Attacke aus. Fallen seine HP unter 75, so wird der Schattenwolf einmalig als dritter Angriff seine Spezialattacke ausführen. Wird von 2 Ärgerlichen Dämonen begleitet.							Erst die beiden Ärgerlichen Dämonen ausschalten, die den Schattenwolf begleiten. Dann bleiben mehr Verteidigungskarten übrig, um die Spezialattacke abzuwehren und die Charaktere nehmen insgesamt weniger Schaden. Lichtattacken helfen.						



Name	Sion Eltnam Atlasia (Boss)				Fundort	Otsuki				
HP	9999	Aktionen								
Agi	140	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	9999*	20								
Element	-	24								
Typ	Humanoid	50								
Analyse	Auto									
Verhalten / Information					Kampftipps					
<p>Sobald Sion am Zug ist, wird sie nach 2 normalen Attacken ihre Spezialattacke auf Tomoya abfeuern. Danach ist der Kampf automatisch vorbei.</p> <p>* Die EXP werden nur bei einem Sieg verteilt, was im ersten Spieldurchgang unmöglich ist.</p>					<p>Einfach ihre Angriffsrunde abwarten. Danach endet der Kampf automatisch.</p> <p>New Game+ Anmerkung: mit genügend hohem Level und Agi, sowie dem geschickten Einsatz von Karten, die den Schock-Status auslösen können, ist es möglich, Sion zu besiegen, bevor sie ihren Angriff starten kann.</p> <p>Auf den weiteren Verlauf der Geschichte hat das aber keine Auswirkungen.</p>					



Name	Wassergelee				Fundort	Pass der Winde / Höhle der Ahnen				
HP	30	Aktionen								
Agi	15	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	8	12								
Element	Eis	17								
Typ	-	18								
Analyse	Ja									

<b>Verhalten</b>	<b>Kampftipps</b>
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste Attacke am häufigsten.	Einfach angreifen. Blitzattacken helfen.



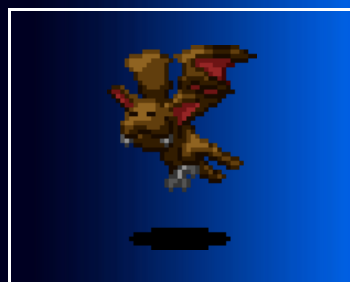
Name	Windgreif				Fundort	Pass der Winde / Höhle der Ahnen				
HP	50	Aktionen								
Agi	13	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	19	13								
Element	Wind	18								
Typ	Fliegend	19								
Analyse	Ja									

<b>Verhalten</b>	<b>Kampftipps</b>
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste Attacke am häufigsten.	Einfach angreifen. Feuerattacken helfen.



Name	Konabat				Fundort	Höhle der Ahnen				
HP	50	Aktionen								
Agi	13	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	10	12								
Element	Erde	16								
Typ	Fliegend	20								
Analyse	Ja									

<b>Verhalten</b>	<b>Kampftipps</b>
Führt eine zufällige Attacke aus. Die Schwächste Attacke am häufigsten.	Einfach angreifen. Windattacken helfen. Tomoyas Angriffe sind hier sehr effektiv.



Name	Gorya, Metallberserker (Boss)				Fundort	Höhle der Ahnen				
HP	500	Aktionen								
Agi	21	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	80	22								
Element	Feuer	25								
Typ	-	30								
Analyse	Ja	77								

<b>Verhalten / Information</b>	<b>Kampftipps</b>
Führt eine zufällige normale Attacke aus. Fallen seine HP unter 200, so wird Gorya einmalig als dritter Angriff seine Spezialattacke ausführen. Wird von 2 Ghostmasks begleitet.	Erst die beiden Ghostmasks ausschalten, die Gorya begleiten. Dann bleiben mehr Verteidigungskarten übrig, um seine Spezialattacke abzuwehren und die Charaktere nehmen insgesamt weniger Schaden. Eisattacken helfen enorm.



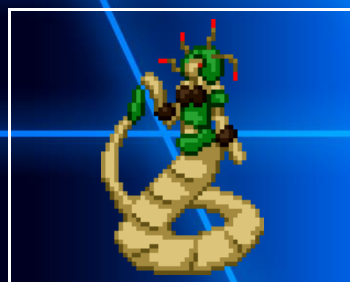
Name	Ghostmask	Fundort	Höhle der Ahnen								
HP	64	Aktionen									
Agi	15	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	
Erf	15	16	Brand	10							
Element	Feuer	18									
Typ	-	20									
Analyse	Ja										

<b>Verhalten / Information</b>	<b>Kampftipps</b>
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste dieser 3 Attacken versetzt den Zielcharakter mit einer Chance von 10% in den Brand-Status. Erscheint nur zusammen mit Gorya.	So schnell wie möglich beseitigen, da sie den Status "Brand" hervorrufen können und Tomoya mit ihrem Feuelement erhöhten Schaden zufügen. Eisattacken helfen enorm.

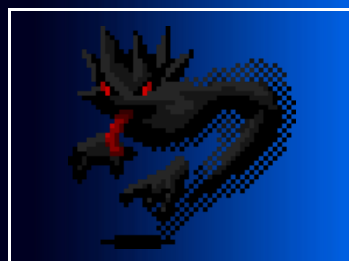


Name	Lamia				Fundort	Giftgassumpf				
HP	100	Aktionen								
Agi	20	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	20	1	Gift	100						
Element	-	20								
Typ	-	25								
Analyse	Ja									

<b>Verhalten</b>	<b>Kampftipps</b>
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste dieser 3 Attacken versetzt den Zielcharakter in den Gift-Status.	Taucht Lamia zusammen mit anderen Gegnern auf, sollte sie zuerst beseitigt werden, um die Chance auf eine Vergiftung zu minimieren.



Name	Kaluben				Fundort	Giftgassumpf				
HP	60	Aktionen								
Agi	21	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	12	15								
Element	Dunkelheit	17								
Typ	Fliegend	18								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Einfach angreifen. Lichtattacken helfen.					



Name	Mygisa				Fundort	Giftgassumpf				
HP	60	Aktionen								
Agi	19	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	12	14								
Element	Erde	16								
Typ	Im Boden	22								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Einfach angreifen. Windattacken helfen. Tomoyas Angriffe sind hier sehr effektiv.					



Name	Rotäugiger Blaudrache (Boss)				Fundort	Giftgassumpf				
HP	655	Aktionen								
Agi	22	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	120	30								
Element	Feuer	35								
Typ	-	125								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige normale Attacke aus. Fallen seine HP unter 200, so wird der rotäugige Blaudrache einmalig als dritter Angriff seine Spezialattacke ausführen.					Es wird empfohlen, sämtliche Windkarten für diesen Kampf aus allen Decks zu entfernen und dafür alle verfügbaren Eiskarten auf die 3 Charaktere verteilen. Tomoya, die durch ihr Charakterelement verminderten Schaden austeilt, mit dem Dolch der Zeit ausrüsten, um die Angriffe dieses Gegners zu verzögern.					



Name	Wandelnde Vogelscheuche				Fundort	Bauernhof				
HP	120	Aktionen								
Agi	22	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	15	20								
Element	Wind	22								
Typ	-	25								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Einfach angreifen. Feuerattacken helfen.					



Name	Roter Lindwurm				Fundort	Kolosseum				
HP	200	Aktionen								
Agi	20	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	15	17								
Element	Feuer	20								
Typ	-	22								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Einfach angreifen. Eisattacken helfen.					



Name	Arturia - Saber (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	1000	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi + 10	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	150	0	Stark	100						
Element	Licht	30								
Typ	Humanoid	35								
Analyse	Ja	175								
Verhalten					Kampftipps					
<p>Führt eine zufällige normale Attacke aus.</p> <p>Mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% versetzt Arturia sich selbst in den Status "Stark".</p> <p>Fallen ihre HP unter 400, so wird Arturia einmalig als dritter Angriff ihre Spezialattacke ausführen.</p>					<p>So viele Dunkelheitskarten in die Decks der Charaktere nehmen wie nur möglich. Tomoya mit allen verfügbaren Windkarten ausstatten. In diesem Kampf ist schneller und hoher Schaden von grosser Bedeutung. Der Dolch der Zeit in den Händen des Charakters mit dem höchsten Agi-Wert verschafft einen zusätzlichen Vorteil. Die Karte Yin und Yang ist gegen Arturia sehr effektiv.</p>					



Name	Elena (Boss)				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	1200	Aktionen								
Agi	35	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	35			300					
Element	-	42								
Typ	Humanoid, Magier	47								
Analyse	Ja	53								

**Verhalten**  
Führt eine zufällige normale Attacke aus.  
Fallen ihre HP unter 500, so wird Elena einmalig als dritter Angriff ihre Spezialattacke ausführen.

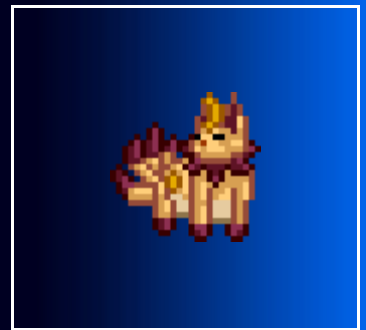
**Kampftipps**  
Da sich noch keine Karte mit dem Effekt Humanoidenjäger oder Magiejäger im Inventar befindet und Elena keine elementarschwäche besitzt, reicht es, sie mit effektiven Kartenkombinationen zuzuschütten, bis sie besiegt ist. Befinden sich Karin und Hatsumomo bereits in der Gruppe, sind diese beiden eine gute Wahl, um mit Karten von deren jeweiligen Elementen (Feuer und Elektro) den Schaden zu erhöhen, was bei der elementlosen Canina resp. Miu nicht geht.



Name	Neko Fatale				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	120	Aktionen								
Agi	31	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	18	22								
Element	Licht	27								
Typ	-	30								
Analyse	Ja									

**Verhalten**  
Führt eine zufällige Attacke aus.

**Kampftipps**  
Einfach angreifen. Dunkelheitattacken, sowie die Karte Yin und Yang sind sehr effektiv.  
Taucht Neko Fatale zusammen mit einem Wilden Streuner auf, zuerst sämtliche Neko Fatale eliminieren, da sie weniger HP besitzen.



Name	Wilder Streuner				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	200	Aktionen								
Agi	25	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	20	25								
Element	Dunkelheit	28								
Typ	-	32								
Analyse	Ja									

**Verhalten**  
Führt eine zufällige Attacke aus.

**Kampftipps**  
Einfach angreifen. Lichtattacken helfen, sowie auch die hier sehr effektive Karte Yin und Yang.  
Taucht der Wilde Streuner zusammen mit Neko Fatale auf, zuerst sämtliche Neko Fatale eliminieren, da sie weniger HP besitzen.



Name	Ariella – Geist der Wasser (Boss)				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	1300	Aktionen								
Agi	35	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	40								
Element	Wasser	50								
Typ	-	200								
Analyse	Ja									

**Verhalten**  
Führt eine zufällige normale Attacke aus.  
Fallen ihre HP unter 500, so wird Ariella einmalig als dritter Angriff ihre Spezialattacke ausführen.

**Kampftipps**  
Für diesen Kampf eignet sich Hatsumomo dank ihrem Charakterelement Elektro hervorragend. Von Karin ist aufgrund ihres Feuerelements hingegen abzuraten. Von Hatsumomo nicht verwendete Elektrokarten sollten sich in den Decks der 2 anderen Kampfteilnehmer befinden, um den Schaden zu maximieren. Feuerkarten sind tabu. Weiterer Tipp: den Dolch der Zeit dem Deck des Charakters mit dem höchsten Agi-Wert hinzufügen.



Name	Flammina – Geist der Feuer (Boss)				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	1300	Aktionen								
Agi	30	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	53								
Element	Feuer	64								
Typ	-	150								
Analyse	Ja									

**Verhalten**  
Führt eine zufällige normale Attacke aus.  
Fallen ihre HP unter 500, so wird Flammina einmalig als dritter Angriff ihre Spezialattacke ausführen.

**Kampftipps**  
Es sollten sich so viele Wasserkarten wie möglich in den Decks der 2 Mitstreiter befinden (ausser bei Hatsumomo), um den Schaden zu maximieren. Windkarten sind tabu.  
Weiterer Tipp: den Dolch der Zeit Tomoya ausrüsten, da sie mit ihrem Windelement generell geringeren Schaden austeilt. Allgemein sollte Tomoya hauptsächlich unterstützende Karten im Deck haben.



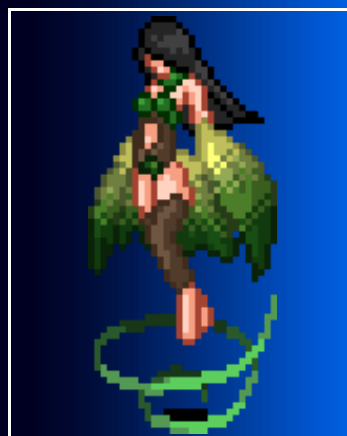
Name	Orkana – Geist der Winde (Boss)				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	1500	Aktionen								
Agi	36	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	250	65								
Element	Wind	75								
Typ	Fliegend	150								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus.  
Fallen ihre HP unter 500, so wird Orkana einmalig als dritter Angriff ihre Spezialattacke ausführen.

#### Kampftipps

Es sollten sich so viele Feuerkarten wie möglich in den Decks der 2 Mitstreiter befinden, um den Schaden zu maximieren.  
Erdkarten sind tabu. Dank des Effekts „Flugjäger“ sind die Karten Windbogen und Schwingenstutzer in Tomoyas Deck sehr hilfreich.  
Letztere teilt in Kombination mit Angriffspus sehr hohen Schaden aus. Weiterer Tipp: den Dolch der Zeit dem Deck des Charakters mit dem höchsten Angi-Wert hinzufügen.



Name	Mikoto Sugisaki (Boss)				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	2500	Aktionen								
Agi	40	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	250	50/85*								
Element	-	60/80*								
Typ	Humanoid	75/95*								
Analyse	Ja	400/550*								

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Schwächste etwas häufiger als die anderen beiden.  
Fallen ihre HP unter 500, so wird Mikoto als dritter Angriff immer ihre Spezialattacke ausführen.

\* Werte ab Kapitel IV

#### Kampftipps

Canina und ihre Heilkarten, vor allem „Regeneration“, sind eine grosse Hilfe. Minsk's Schwert generiert in diesem Kampf zusätzlichen Schaden. Hatsumomo und ihren hohen Angi-Wert, kombiniert mit den stärksten Elektrokarten, können Mikoto gegen Ende des Kampfes schneller in die Knie zwingen. Karin ist dank ihrem Furienmodus auch eine gute Wahl. Allgemein gilt: die Charaktere mit Karten vom jeweils eigenen Element ausrüsten und Dolch der Zeit dem Charakter mit dem höchsten Angi-Wert geben.



Name	Kanalassel				Fundort	Kanalisation von Tokio				
HP	150	Aktionen								
Agi	36	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	20	20								
Element	Erde	25								
Typ	-	30								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Einfach angreifen. Windattacken helfen. Tomoyas Angriffe sind allgemein effektiv. Elektrokarten und Hatsumomo sind ineffektiv und nicht zu empfehlen. Da Kanalassel meist zahlreich erscheinen, eignet sich die Karte „Wirbelwindklingen“, um allen gleichzeitig erhöhten Schaden zuzufügen.



Name	Königsassel (Boss)				Fundort	Kanalisation von Tokio				
HP	1600	Aktionen								
Agi	30	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	222	60								
Element	Erde	80								
Typ	-	350								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus.  
Fallen ihre HP unter 600, so wird die Königsassel einmalig als dritter Angriff ihre Spezialattacke ausführen.

#### Kampftipps

Für diesen Kampf ist von Hatsumomo aufgrund ihres Elektroelements abzuraten. Von Tomoya nicht verwendete Windkarten sollten sich in den Decks der 2 anderen Kampfteilnehmer befinden, um den Schaden zu maximieren. Elektrokarten sind tabu. Weiterer Tipp: den Dolch der Zeit dem Deck des Charakters mit dem höchsten Angi-Wert hinzufügen.



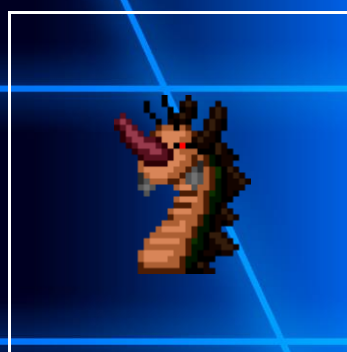
Name	Felsenwurm				Fundort	Höhlen von Elram				
HP	120	Aktionen								
Agi	36	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	21	24								
Element	Erde	28								
Typ	Im Boden	35								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Einfach angreifen. Windattacken helfen. Tomoyas Angriffe sind allgemein effektiv. Elektrokarten und Hatsumomo sind ineffektiv und nicht zu empfehlen. Die Karte Erdhacke sorgt mit ihrem Effekt Bodenjäger für zusätzlichen Schaden. Himmelsfeger und Schwingenstutzer sind wegen ihrer Bodenineffektivität nicht empfohlen.



Name	Lauchsirene				Fundort	Höhlen von Elram				
HP	80	Aktionen								
Agi	36	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	22	0	Schwach	100	0	Stark	100			
Element	-	0	Ungeschützt	100	0	Geschützt	100			
Typ	-	0	Blind	100	0	Steinhaut	100			
Analyse	Ja	0	Brand	100	25					

#### Verhalten

Führt eine zufällige Aktion aus. Leidet der Zielcharakter bereits unter einem negativen Status, benutzt die Lauchsirene keine Aktionen, die einen negativen Status verursachen.

#### Kampftipps

Die Lauchsirene so schnell wie möglich beseitigen, so dass sie die Charaktere nicht mit negativen Stati belegen kann, was bei der geringen HP-Menge nicht so schwer sein sollte. Taucht die Lauchsirene zusammen mit anderen Gegnern auf, so ist die Lauchsirene als Gegnerziel vorzuziehen. Canina mit Anti-Blind im Deck ist nützlich, wenn die Lauchsirene es trotzdem schafft, einen Charakter erblinden zu lassen.



Name	Raphael „Lemures“ Angeloid (Boss)				Fundort	Höhlen von Elram				
HP	1600	Aktionen								
Agi	35	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	230	80								
Element	Licht	110								
Typ	Dämon	100	Blind	100						
Analyse	Ja									

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige normale Attacke aus.  
Fallen seine HP unter 700, so wird Raphael als dritter Angriff immer seine Spezialattacke ausführen, die den Zielcharakter in den Blind-Status versetzt.  
Wird von zwei Lauchsirenen begleitet.

#### Kampftipps

Als erstes die beiden Lauchsirenen ausschalten, bevor die gesamte Feuerkraft auf Raphael konzentriert wird. Dunkelheitattacken helfen. Canina mit einer Anti-Blind-Karte in ihrem Deck sind für diesen Kampf unverzichtbar, denn sobald Raphaels HP unter 700 fallen, wird er in jeder seiner Angriffsrunden einen Charakter in den Blind-Status versetzen.  
Die Karte Yin und Yang ist sehr effektiv und daher empfehlenswert.



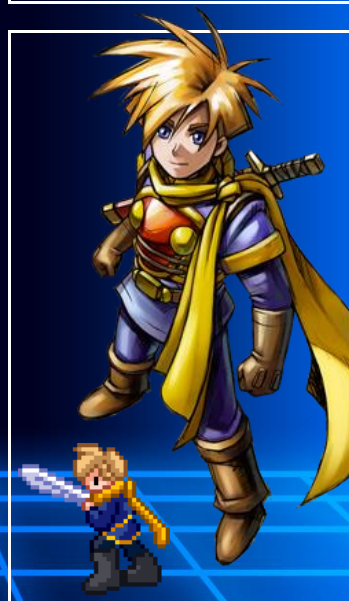
Name	Isaac, der wandernde Krieger (Boss)				Fundort	Haus der Analystin				
HP	2500	Aktionen								
Agi	37	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	1	Geschützt	100	150					
Element	Erde	100			320					
Typ	Humanoid	125								
Analyse	Ja	150								

#### Verhalten

Versetzt sich selbst in den Geschützt-Status, sofern er noch keinen Status besitzt. Führt ansonsten einen seiner anderen normalen Attacken aus.  
Fallen seine HP unter 700, so wird Isaac als dritter Angriff immer eine seiner Spezialattacken ausführen und zwar abwechselnd, angefangen beim der Schwächeren.

#### Kampftipps

Vor dem Kampf speichern und neu laden, falls Isaac vor demjenigen Charakter an der Reihe ist, der die Statuskarten besitzt.  
Ziel ist es, vor Isaacs erster Angriffsrunde ihn mit einem Status zu belegen, damit er sich nicht mehr in den Geschützt-Status versetzen kann.  
Auge um Auge und Angriffsplus sind in diesem Kampf grossem Vorteil, da sie Isaac in die Knie zwingen können, bevor er seine Spezialattacken ausführen kann. Als Vorbereitung sollten Tomoya diese Karten ins Deck gelegt und ihre HP in den kritischen Bereich gebracht werden, damit sie Isaac mehr als 700 Schadenspunkte zufügen kann. Canina mit ausgerüsteter Regenerationskarte ist nötig, damit die angeschlagene Tomoya bei Bedarf sofort wiederbelebt werden kann. Auge um Auge, Angriffsplus und vorzugsweise die stärkste Windkarte sollten eingesetzt werden, wenn Isaac noch mindestens etwas weniger als einen Drittel seiner HP besitzt.



Name	Palast-Schützen				Fundort	Palast von Tokio				
HP	75	Aktionen								
Agi	30	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	15	17								
Element	Wind	25								
Typ	Humanoid	30								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Einfach angreifen. Feuerattacken und Minks Schwert helfen. Karin ist eine gute Wahl zur Bekämpfung dieses Gegners. Taucht dieser Gegner zusammen mit anderen Palastwachen auf, so wird empfohlen, die Palast-Schützen zuerst aus dem Verkehr zu ziehen, um dank ihrer tiefen HP die Gegnerzahl schneller zu dezimieren.



Name	Palast-Lanzenträger				Fundort	Palast von Tokio				
HP	125	Aktionen								
Agi	31	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	16	21								
Element	Feuer	23								
Typ	Humanoid	26								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Einfach angreifen. Wasserattacken und Minks Schwert helfen. Tomoya sollte, falls möglich, diesen Gegner meiden und ihn den anderen Charakteren überlassen.					



Name	Palast-Schwertkämpfer				Fundort	Palast von Tokio				
HP	125	Aktionen								
Agi	28	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	17	18								
Element	Feuer	23								
Typ	Humanoid	27								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Einfach angreifen. Wasserattacken und Minks Schwert helfen. Tomoya sollte, falls möglich, diesen Gegner meiden und ihn den anderen Charakteren überlassen.					



Name	Palast-Hauptmann				Fundort	Palast von Tokio				
HP	200	Aktionen								
Agi	35	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	20	25								
Element	-	35								
Typ	Humanoid									
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Einfach angreifen. Die Karte Minks Schwert bringt zusätzlichen Schaden. Taucht der Palast-Hauptmann mit anderen Palastwachen auf, so sollten die anderen Gegner zuerst ausgeschaltet werden, da der Hauptmann viel einstecken kann und die Gegner deshalb insgesamt mehr Angriffe landen können.					



Name					Seltsame Kriegerin (Boss)						Fundort		Palast von Tokio		
HP	2000				Aktionen										
Agi	Tomoya Agi + 2		Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%				
Erf	250		1	Stark	100	25	Rückwurf	100	100						
Element	Erde		1	Geschützt	100	60			250						
Typ	Humanoid		1	Langsam	100	75									
Analyse	Ja		1	HP +50	100	80									
Verhalten						Kampftipps									
<p>Versetzt in der ersten Angriffsrunde als erste Aktion entweder sich selbst in den Stark- oder Geschützt-Status, oder einen Charakter in den Langsam-Status. Danach führt die seltsame Kriegerin zufällig einer der Attacken mit den Ang-Werten 25, 60, 75 oder 80 aus. Die schwächste dieser 4 Attacken wirft den Zielcharakter in der Zeitleiste zurück.</p> <p>Als neunte Aktion, normalerweise als dritte Aktion ihrer dritten Angriffsrunde, führt sie erneut eine Statusaktion aus. Hat als erste Aktion einen Charakter in den Langsam-Status versetzt, so wiederholt sie dies. Ansonsten versetzt sie sich selbst in den Stark oder Geschützt-Status.</p> <p>Fallen ihre HP unter 700, so wird die seltsame Kriegerin in jeder Angriffsrunde eine zufällige Spezialattacke als dritte Aktion ausführen. Zudem wird sie sich mit jeweils einer Wahrscheinlichkeit von 33% als erste und/oder zweite Aktion selber um 50 HP heilen.</p>						<p>Tomoya ist in diesem Kampf sichtlich im Vorteil, weshalb sie die stärksten Karten und möglichst viele Windkarten im Deck haben sollte. Die restlichen Windkarten können auf die anderen Charaktere verteilt werden. Dolch der Zeit ist erneut sehr hilfreich Auge um Auge und mindestens ein Angriffsplus (wenn alle Gegner vor dem Betreten des Palastes analysiert wurden, gibt's bei der Analystin eine zweite Angriffspluskarte) werden wärmstens empfohlen, sowie Canina mit der Regenerationskarte.</p> <p>Sobald die seltsame Kriegerin noch etwas mehr als einen Drittel ihrer HP besitzt, sollten sich Auge um Auge und mindestens ein Angriffsplus auf der Hand des damit ausgerüsteten Charakters befinden und dessen HP so tief wie möglich sein. Ist der Schaden grösser als ihre verbleibenden HP, wird sie besiegt, ohne auch nur eine Spezialattacke ausgeführt haben zu können.</p>									



Name	Nero „Zerstörer“ Van Rosebird (Boss)				Fundort	Kyoto 2009				
HP	99999	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	0	1								
Element	Dunkelheit	1								
Typ	Humanoid	1								
Analyse	Auto									
Verhalten					Kampftipps					
Greift mit Attacken an, die jeweils nur einen Schadenspunkt austeilen. Bei der dritten Attacke seiner ersten Angriffsrunde bricht Nero zusammen und der Kampf endet automatisch.					Nero ist viel zu schwach, um kämpfen zu können. Einfach seine erste Angriffsrunde abwarten. Danach ist der Kampf vorbei.					



Name	Kürbisgeist	Fundort	Himmelsspiegelwald							
HP	170	Aktionen								
Agi	45	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	20	20	Gift	50						
Element	Erde	40								
Typ	Im Boden	45								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% seine Giftattacke aus, welche den Zielcharakter mit einer Chance von 50% in den Gift-Status versetzt.  
Ansonsten wird eine der anderen beiden Attacks ausgeführt.

#### Kampftipps

Tomoya und starke Windkarten sind der Schlüssel zum Sieg. Schwingenstützer und Himmelsfeger sind weniger zu empfehlen. Die Wirbelwindklingen sind gegen mehrere Kürbisgeister sehr hilfreich. Bei übrigem Platz im Deck sind Erdhacken mit ihrem Spezialeffekt Bodenjäger auch eine gute Wahl.  
Erscheinen Kürbisgeister zusammen mit Gevatter Tod, sollten Erstere wegen ihrer Giftattacke zuerst erledigt werden.



Name	Gevatter Tod				Fundort	Himmelsspiegelwald				
HP	200	Aktionen								
Agi	50	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	19	35								
Element	Dunkelheit	40								
Typ	Dämon	45								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine Zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Einfach angreifen. Lichtattacks helfen, besonders die Karten Heilstab und Yin und Yang.  
Wird der Gevatter Tod von Kürbisgeistern begleitet, sollten diese wegen ihren Giftattacks zuerst erledigt werden.



Name	Kleine Diebin				Fundort	Himmelsspiegelwald				
HP	250	Aktionen								
Agi	42	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	35	48								
Element	Elektro	52	Goldraub							
Typ	Humanoid	59								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.  
Die Goldraubattacke erleichtert den Geldbeutel der Charaktere um 100 Gold. Dieser Betrag ist unwiderruflich verloren.

#### Kampftipps

Wasserattacks sollten vermieden werden. Am besten konzentriert sich Kotomi auf die anderen Gegner, vorzugsweise Kürbisgeister, und Tomoya wirft der kleinen Diebin alles entgegen, was ihr Arsenal zu bieten hat, inklusive Dolch der Zeit. So kann ein Geldraub eventuell vermieden werden.



Name	Kleine Diebin (Boss)				Fundort	Himmelsspiegelwald				
HP	1750	Aktionen								
Agi	55	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	300	35	Goldraub		400					
Element	Elektro	60								
Typ	Humanoid	72								
Analyse	Ja	87								

#### Verhalten / Information

Führt mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% ihre Goldraubattacke aus. Ansonsten eine der drei anderen normalen Attacks.  
Fallen ihre HP unter 600, so wird die kleine Diebin als dritter Angriff immer ihre Spezialattacke ausführen.  
Die kleine Diebin wird von einem Kürbisgeist und einem Gevatter Tod unterstützt.

#### Kampftipps

Wasserattacks sollten auch in diesem Kampf wieder vermieden werden. Erst sollten ihre Begleiter vernichtet werden, bevor dann die volle Feuerkraft auf sie gerichtet wird.  
Kotomi, die wegen ihres Charakterelements verminderten Schaden zufügt, sollte sich auf die Heilung konzentrieren und mit Dolchen der Zeit die kleine Diebin in Schach halten. Wind- und Erdkarten, Auge um Auge und Angriffsplus sollten diese Kleptomanein relativ bald zeigen, wer hier der Boss ist.



Name	Titania – Generalin der Südarmee				Fundort	Naniwa				
HP	2000	Aktionen								
Agi	52	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	325	50	Brand	100						
Element	Feuer	80								
Typ	Humanoid	86								
Analyse	Ja	325								

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die schwächste der 3 Attacks versetzt den Zielcharakter in den Brand-Status.  
Fallen ihre HP unter 600, so wird Titania als dritter Angriff immer ihre Spezialattacke ausführen.  
Titania wird von zwei Südarmee-Soldaten unterstützt.

#### Kampftipps

Wasserattacks und Kotomis Angriffe allgemein sind gegen Titania effektiv, im Gegensatz zu Windattacks und Tomoyas Angriffe. Deshalb sämtliche Wasserkarten verteilen und Windkarten rausschmeissen. Tomoya mit Dolchen der Zeit ausrüsten, um Titania abbremsen zu können. Wenn in den Decks noch Platz bleibt, ist Minks Schwert eine gute Alternative zu Wasserkarten.  
Als erstes sollten jedoch die beiden Südarmee-Soldaten aus dem Weg geräumt werden.



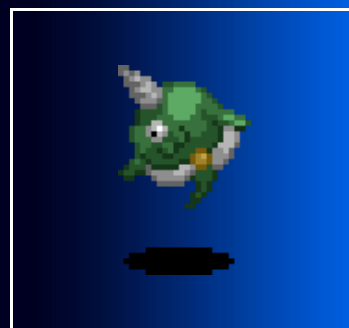
Name	Südmarmee-Soldat				Fundort	Naniwa				
HP	210	Aktionen								
Agi	55	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	40	50								
Element	-	53								
Typ	Humanoid	60								
Analyse	Ja									
Verhalten / Information					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus. Tauchen nur im Kampf gegen Titania auf.					Einfach Angreifen. Minks Schwert kann sich als nützlich erweisen. Dieses Kanonenfutter sollte zuerst ausgeschaltet werden.					



Name	Tuka-Tuka				Fundort	Nobunaga-Passage				
HP	250	Aktionen								
Agi	45	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	40	45	Brand	100						
Element	Feuer	69								
Typ	Fliegend	83								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% seine Brandattacke aus, die den Zielcharakter in den Brand-Status versetzt. Ansonsten wird eine der anderen beiden Attacken ausgeführt.					Wasserattacken und Kotomis Angriffe sind effektiv, Tomoyas Angriffe hingegen weniger. Wenn andere Gegner den Tuka-Tuka begleiten, so sollte sich Tomoya um diese kümmern, während Sion und Kotomi die Tuka-Tukas mit Wasserattacken zudecken. Die Karten Himmelsfeger und Schwingenstutzer sind ebenfalls hilfreich, wobei Letztere nicht von Tomoya verwendet werden sollte.					



Name	Windarium				Fundort	Nobunaga-Passage				
HP	230	Aktionen								
Agi	50	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	45	50								
Element	Wind	53								
Typ	Fliegend	59								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Einfach angreifen. Feuerattacken helfen. Feuerkarten sollten jedoch nur von Kotomi und Sion eingesetzt werden. Schwingenstutzer ist sehr effektiv, sein Effektbruder Himmelsfeger aufgrund des Erdelements weniger, trotz des Spezialeffekts Flugjäger.					



Name	Schattenechse				Fundort	Nobunaga-Passage				
HP	300	Aktionen								
Agi	44	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	50	65								
Element	Dunkelheit	76								
Typ	-	87								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					Lichtattacken und Sions Angriffe, sowie auch die Karte Yin und Yang sind sehr effektiv gegen die Schattenechse. Sind noch andere Gegner im Kampf anwesend, sollte erst diese erledigt werden, da die Schattenechse verhältnismässig langsam ist und mehr Schaden aushält.					



Name	Schatten-Tomoya (Boss)				Fundort	Nobunaga-Passage				
HP	3000	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi + 10	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	43								
Element	Dunkelheit	56								
Typ	Dämon	62								
Analyse	Ja	275								
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige normale Attacke aus. Fallen seine HP unter 850, so wird Schatten-Tomoya als dritter Angriff immer seine Spezialattacke ausführen.					Lichtattacken und Sions Angriffe, sowie auch die Karte Yin und Yang sind sehr effektiv. Wie immer sind die Karten Dolch der Zeit und Auge um Auge in Kombination mit Angriffsplus eine grosse Hilfe.					



Name	Donnerharppe				Fundort	Tempel des EINEN				
HP	240	Aktionen								
Agi	56	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	41	65	Schock	10						
Element	Elektro	67								
Typ	Fliegend	74								
Analyse	Ja									

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste dieser 3 Attacken hat eine Chance von 10% den Zielcharakter in den Schock-Status zu versetzen.	Wasserattacken und Kotomis Angriffe sind weniger effektiv. Erdattacken dafür umso mehr, vor allem die Karten Himmelsfeger und Krafthandschuh, sowie auch Schwingenstutzer.



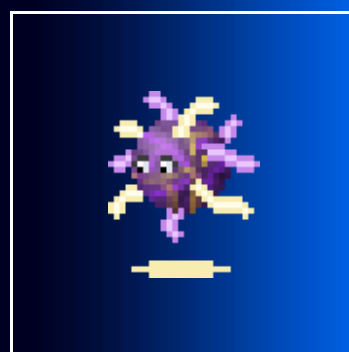
Name	Frostosaurus				Fundort	Tempel des EINEN				
HP	460	Aktionen								
Agi	54	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	46	60	Langsam	10						
Element	Wasser	63								
Typ	-	69								
Analyse	Ja									

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste dieser 3 Attacken hat eine Chance von 10% den Zielcharakter in den Langsam-Status zu versetzen.	Elektroattacken sind effektiv, während Feuerkarten lieber im Inventar gelassen werden. Da der Frostosaurus relativ viel HP besitzt, sollten zuerst eventuelle andere Gegner geplättet werden, um die Gegnerzahl schneller zu dezimieren.



Name	Kugelblitz				Fundort	Tempel des EINEN				
HP	200	Aktionen								
Agi	60	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	Erf	1	Schock	100						
Element	Elektro	70								
Typ	Fliegend	72								
Analyse	Ja	75								

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste dieser 4 Attacken versetzt den Zielcharakter in den Langsam-Status.	Da der Kugelblitz einen Charakter relativ gut in den Schock-Status versetzen kann, sollte er auch als erstes aus dem Verkehr gezogen werden. Wie bei der Donnerharppe sind Erdattacken und die Karten Himmelsfeger und Krafthandschuh, sowie auch Schwingenstutzer sehr effektiv. Kotomi sollte sie möglichst meiden.



Name	Maskierte Frau (Boss)				Fundort	Tempel des EINEN				
HP	2222	Aktionen								
Agi	66	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	666	40	Ungeschützt	100	450					
Element	Wind	87								
Typ	Humanoid, Fliegend	95								
Analyse	Ja	103								

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Wahrscheinlichkeiten für diese Attacken sehen wie folgt aus: Ang 40: 20% – Ang 87: 25% – Ang 95: 25% – Ang 103: 30%. Sobald sie mindestens die Hälfte ihrer HP verloren hat, wird die maskierte Frau als dritter Angriff immer ihre Spezialattacke ausführen.	Von Erdattacken, sowie den Karten Himmelsfeger und Krafthandschuh wird in diesem Kampf abgeraten. Dafür ist die Karte Schwingenstutzer sehr effektiv, wie auch Feuerkarten, die aber nur in den Decks von Kotomi und Sion vorhanden sein sollen. Auge um Auge und Angriffspus, sowie ein niedriger HP-Wert des Benutzers sind hier eine enorme Hilfe, um die zweite Hälfte des Kampfes so schnell wie möglich zu beenden, damit die maskierte Frau ihre Spezialattacke kaum oder besser gar nicht einsetzen kann.



Name	Wasser-Baba				Fundort	Waldfeen-Gehölz – Uralter Baum				
HP	350	Aktionen								
Agi	65	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	52	75								
Element	Wasser	82								
Typ	Im Boden	93								
Analyse	Ja									

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus.	Elektroattacken, sowie die Karten Wirbelbesen und vor allem Erdgräber sind sehr effektiv. Feuerattacken sollten vermieden werden.



Name	Baumsetzling				Fundort	Waldfeen-Gehölz – Uralter Baum				
HP	325	Aktionen								
Agi	70	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	53	1	Geschützt	100						
Element	Erde	87								
Typ	-	97								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt seine Attacken mit folgenden Wahrscheinlichkeiten aus:  
Geschützt: 10% – Ang 87: 50% – Ang 97: 40%  
Den Geschützt-Status führt der Baumsetzling auf einen zufälligen Gegner aus, einschliesslich sich selbst.

#### Kampftipps

Windattacken und Tomoyas Angriffe sind sehr effektiv gegen den Baumsetzling. Elektroattacken, die gegen die Wasser-Baba effektiv sind, verlieren gegen den Baumsetzling merklich an Wirkung.  
Taucht der Baumsetzling mit anderen Gegnern auf, sollten zuerst alle Baumsetzlinge vernichtet werden, damit die Chance sinkt, dass einer davon einen Gegner in den Geschützt-Status versetzt.



Name	Kohma-Parasit (Boss)				Fundort	Waldfeen-Gehölz – Uralter Baum				
HP	3000	Aktionen								
Agi	70	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	750	120								
Element	Dunkelheit	132								
Typ	-	150								
Analyse	Ja	0/62*	Larve +1	100						

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige normale Attacke aus.  
Fallen seine HP unter 1000, so wird der Kohma-Parasit als dritte Aktion immer eine Kohma-Larve beschwören, bis maximal 4 gleichzeitig auf dem Kampffeld sind.

Wird zu Beginn von 2 Kohma-Larven begleitet.

\* Sind bei der Larvenbeschwörung alle 5 Gegnerplätze belegt, so führt der Kohma-Parasit stattdessen eine Attacke mit einem Ang-Wert von 62 aus.

#### Kampftipps

Lichtattacken und Sions Angriffe, sowie die Karte Yin und Yang werden wärmstens empfohlen.  
Zuerst sollten jedoch sämtliche noch lebende Kohma-Larven beseitigt werden, um ungestört den Kohma-Parasiten angreifen zu können und keinen unnötigen Schaden einzustecken.  
Sobald der Kohma-Parasit nur noch einen Drittel seiner HP besitzt, sollten seine übrigen HP so schnell wie möglich auf 0 gebracht werden, damit er nicht neue Larven beschwört Auge um Auge, wenig HP und Angriffsplus leisten dabei gute Dienste.



Name	Kohma-Larve				Fundort	Waldfeen-Gehölz – Uralter Baum				
HP	100	Aktionen								
Agi	90	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	10	33								
Element	-	38								
Typ	-	40								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Solange es noch Kohma-Larven auf dem Kampffeld hat, sollten sämtliche Attacken auf sie konzentriert werden.  
Karten, die allen Gegnern Schaden zufügen, sind sehr effektiv, vor allem da dann der Kohma-Parasit als Ziel gewählt werden kann und die Hauptfeuerkraft auf ihn gerichtet wird.



Name	Gigantische Krabbe				Fundort	Kolosseum				
HP	420	Aktionen								
Agi	75	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	48	80								
Element	Wasser	91								
Typ	-	99								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Elektroattacken und Karten mit charaktereigenen Elementen sind denen gigantische Krabben am wirkungsvollsten. Don Erdattacken sollte abgesehen werden.



Name	Caster (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	3250	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi + 10	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	1/50*	Skelettkr. +1	100	421					
Element	Licht	1	Blind	100						
Typ	Humanoid, Magier	87								
Analyse	Ja	98								

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Wahrscheinlichkeiten dieser Attacken sehen wie folgt aus:  
Skelettkriegerbeschwörung: 20% – Blind-Status: 20% – Ang 87: 30% – Ang 98: 30%.

Fallen ihre HP unter 1000, so wird Caster als dritter Angriff immer ihre Spezialattacke ausführen.

Wird zu Beginn von 2 Skelettkriegern begleitet.

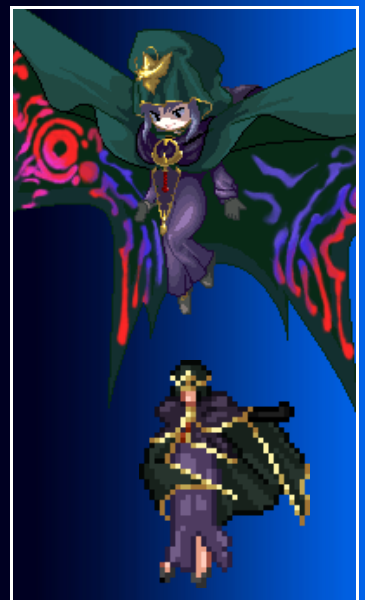
\* Die erste Attacke in der Liste beschwört einen Skelettkrieger, sofern noch nicht alle 5 Gegnerplätze belegt sind.  
Ist dies der Fall, so führt Caster stattdessen eine Attacke mit einem Ang-Wert von 50 aus.

#### Kampftipps

Dunkelheitattacken und die Karte Yin und Yang sind in diesem Kampf sehr effektiv. Ebenfalls die Karte Minsk's Schwert, sofern sie nicht gegen eine stärkere Karte eingetauscht werden kann.  
Kotomi sollte unbedingt die Karte Anti-Blind im Deck haben, um einen allfälligen Blind-Status so schnell wie möglich heilen zu können. Hilfreich sind zudem die Kombinationskarte Agi-Bruch und Dolche der Zeit. Damit lassen sich Casters Angriffe effektiv verzögern.

Die Skelettkrieger besitzen nur wenig HP und sollten daher zuerst, sowie nach jeder Beschwörung aus dem Weg geräumt werden. Karten, die allen Gegnern Schaden zufügen, sind dafür gut geeignet, zumal man so den Hauptschaden des Angriffs auf Caster konzentrieren kann.

Fallen Casters HP unter 1000, so sind Auge um Auge und Angriffsplus angesagt, um die Anzahl ihrer Spezialattacken zu minimieren.



Name	Drachenzahl-Skelettkrieger				Fundort	Kolosseum				
HP	25	Aktionen								
Agi	35	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1	20								
Element	-	30								
Typ	-	37								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Solange es noch Drachenzahl-Skelettkrieger auf dem Kampffeld hat, sollten sämtliche Attacken auf sie konzentriert werden.  
Karten, die allen Gegnern Schaden zufügen, sind sehr effektiv, vor allem da dann Caster als Ziel gewählt werden kann und die Hauptfeuerkraft auf sie gerichtet wird.



Name	Verrücktes Mädchen				Fundort	Wüstentempel				
HP	350	Aktionen								
Agi	80	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	51	65	Blutig	50						
Element	-	67								
Typ	Humanoid	71								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

So schnell wie möglich besiegen, um den Status Blutig zu verhindern.



Name	Puppenkopf				Fundort	Wüstentempel				
HP	380	Aktionen								
Agi	75	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	52	70								
Element	Licht	72								
Typ	Fliegend	75								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Möglichst mit Dunkelheitattacken angreifen und Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger benutzen.



Name	Schatten				Fundort	Wüstentempel				
HP	400	Aktionen								
Agi	86	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	50	75								
Element	Dunkelheit	86								
Typ	Dämon	93								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Lichtattacken und Sions Angriffe, sowie Karten mit dem Spezialeffekt Dämonenjäger sind sehr effektiv.



Name	Thor – Gott des Donners (Boss)				Fundort	Wüstentempel				
HP	3500	Aktionen								
Agi	80	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	750	30	Schock	100	600	Schock	100			
Element	Elektro	90								
Typ	Human./Gott/Flieg.	105								
Analyse	Ja	125								

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Wahrscheinlichkeiten für diese Attacken sehen wie folgt aus:  
Schock-Status: 15% – Ang 90: 25% – Ang 105: 35% – Ang 125: 25%.  
Fallen seine HP unter 1000, so wird Thor als dritter Angriff immer seine Spezialattacke ausführen.

#### Kampftipps

Da Kotomi verminderten Schaden zufügt, sollte ihr Deck mit sämtlichen Dolchen der Zeit und dem Agi-Bruch versehen werden. Tomoya und Sion sollten sich auf Erdattacken und Karten in ihren jeweiligen Elementen konzentrieren. Himmelsfeger ist besonders effektiv, sowie alle Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger. Achtung: nur Tomoya kann Thor den Todesstoss versetzen!



Name	Typhoon				Fundort	Kolosseum				
HP	450	Aktionen								
Agi	100	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	53	70								
Element	Wind	83								
Typ	Fliegend	98								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Möglichst mit Feuerattacken angreifen (ausser Tomoya) und Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger benutzen. Himmelsfeger und Krafthandschuhe verlieren durch ihr Erdelement jedoch an Effektivität.



Name	Archer (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	7000	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi + 10	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1000	1	Geschützt	100	1	Vorbereiten	100			
Element	-	260/780*			500/1500*					
Typ	Humanoid	280/840*								
Analyse	Ja	320/960*								

#### Verhalten

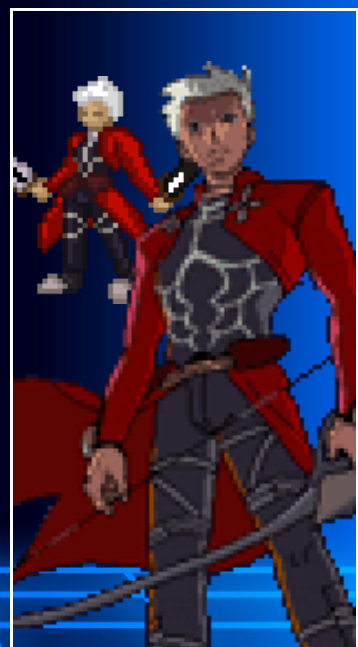
Führt als erste und zweite Aktion seiner Angriffsrunde eine zufällige normale Attacke aus.  
Als dritte Aktion wird er immer seine Vorbereitung ausführen. Nach der fünften Vorbereitung verstärken sich die Ang-Werte sämtlicher Attacken um das Dreifache, Archer überschreibt seinen Status mit dem Stark-Status und anstatt der Vorbereitung führt er nun als dritte Aktion seine Unlimited Bladeworks Spezialattacke aus. Danach beginnt die Vorbereitung wieder von vorne und seine Attacken setzen sich wieder auf die Basiswerte zurück.

Fallen seine HP unter 500, so wird Archer als dritter Angriff alle zwei Runden seine Unlimited Bladeworks Spezialattacke ausführen. Fallen seine HP gleich nach der fünften Vorbereitungsrunde. Unter 500, so verbleibt er bis zum Ende des Kampfes im verstärkten Modus.

\* Ang-Wert, nach der fünften Vorbereitungsrunde

#### Kampftipps

Ziel ist es, diesen Kampf zu beenden, bevor Archer seine sechste Angriffsrunde startet. Schafft er dies, könnte Archer im schlimmsten Fall einem Charakter 3420 Schadenspunkte zufügen (Def-Wert nicht miteingerechnet).  
Kotomi sollte sämtliche Wasserkarten, alle Dolche der Zeit und den Agi-Bruch mit sich führen, Sion alle verfügbaren Lichtkarten ausrüsten und Tomoya Auge um Auge und beide Angriffsplus-Karten für sich beanspruchen und hoffentlich schon einige HP eingebüsst haben.  
Mit der Karte Agi-Bruch muss Archer in den Langsam-Status versetzt werden, bevor er seine Verteidigung mit dem Geschützt-Status verstärken kann. Schafft er dies, ist ein Neuladen des Spielstands angebracht.  
Spätestens dann, wenn Archer seine fünfte Angriffsrunde hinter sich gebracht hat, sollte Tomoya Auge um Auge und beide Angriffsplus-Karten auf der Hand haben und einsetzen können. Danach müsste Archer das zeitliche Segnen, bevor er seine vernichtende Spezialattacke anwenden kann.



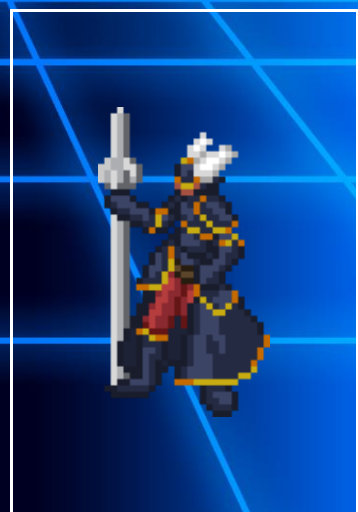
Name	Drachenritter (Boss)				Fundort	Sapporo / Sendai				
HP	1500	Aktionen								
Agi	75	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	300	110	Schwach	25						
Element	-	122								
Typ	Humanoid	134								
Analyse	Ja	333	Schwach	100						

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Schwächste davon überschreibt den Negativstatus des Zielcharakters zu 25% mit dem Schwach-Status.  
Fallen seine HP unter 400, so wird der Drachenritter einmalig als dritter Angriff seine Spezialattacke ausführen, die neben dem hohen Schaden den Negativstatus des Zielcharakters mit dem Schwach-Status überschreibt.

#### Kampftipps

Der Drachenritter sollte als Letzter der drei Abenteurer ins Visier genommen werden, da der Effekt seiner Attacken am wenigsten ins Gewicht fällt und er auch der langsamste der Gruppe ist.  
Alternativ kann der schwarze Magier mit der Karte Klaffende Wunden in den Anti-Heilung-Status versetzt werden, damit er nicht mehr geheilt und somit als Zweiter nach dem schwarzen Magier vernichtet werden kann. Diese Strategie vermindert die Chance, dass ein oder mehrere Charaktere in den Schwach-Status versetzt werden.  
Wenn es dann soweit ist, sollten seine letzten 400 HP auf null reduziert werden, bevor er die Chance hat, seine Spezialattacke auszuführen. Auge um Auge und Angriffsplus helfen.



Name	Schwarzer Magier (Boss)				Fundort	Sapporo / Sendai				
HP	1250	Aktionen								
Agi	85	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	300	95	Langsam	25						
Element	-	105								
Typ	Humanoid, Magier	113								
Analyse	Ja	250	Langsam	100						

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Schwächste davon überschreibt den Negativstatus des Zielcharakters zu 25% mit dem Langsam-Status.

Fallen seine HP unter 400, so wird der Drachenritter einmalig als dritter Angriff seine Spezialattacke ausführen, die neben dem hohen Schaden den Negativstatus des Zielcharakters mit dem Langsam-Status überschreibt.

#### Kampftipps

Der schwarze Magier sollte gleich nach der weissen Magierin als Zweiter der drei Abenteurer ins Visier genommen werden, da er die Charaktere in den Langsam-Status versetzen kann und den restlichen Verlauf des Kampfes erschwert.

Alternativ kann der schwarze Magier mit der Karte Klaffende Wunden in den Anti-Heilung-Status versetzt werden, damit er nicht mehr geheilt und somit als Erster vernichtet werden kann. Diese Strategie vermindert die Chance, dass ein oder mehrere Charaktere in den Langsam-Status versetzt werden.

Seine letzten 400 HP sollten alle zwischen zwei seiner Angriffsrunden auf null reduziert werden, damit er keine Chance hat, seine Spezialattacke auszuführen.

Auge um Auge und Angriffsplus helfen dabei.



Name	Weisse Magierin (Boss)				Fundort	Sapporo / Sendai				
HP	1250	Aktionen								
Agi	95	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	300	1	HP +250	100						
Element	-	1	Statusheil.	100						
Typ	Humanoid, Magier	100								
Analyse	Ja	1	HP +600	100						

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die angegebenen Heileffekte wirken jeweils auf alle drei Abenteurer, inklusive sie selbst. Die Statusheilung führt sie jedoch nur aus, wenn mindestens einer der drei Abenteurer einen negativen Status besitzt.

Fallen ihre HP unter 400, so wird die weisse Magierin einmalig als dritter Angriff ihre Spezialattacke ausführen, welche alle drei Abenteurer um 600 HP heilt.

#### Kampftipps

Da die weisse Magierin alle drei Abenteurer heilen kann, sollte sie als erstes und so schnell wie möglich besiegt werden, da sich der Kampf ansonsten unnötig in die Länge zieht, oder bei zu geringem Schaden der Charaktere diese mit der Zeit in arge Bedrängnis bringt. Die Karte Klaffende Wunden hilft bei diesem Vorhaben enorm, da sich die weisse Magierin durch den Anti-Heilung-Status nicht mehr selbst heilen kann.

Alternativ können dank der Karte Klaffende Wunden auch zuerst der schwarze Magier und der Drachenritter besiegt werden. Ohne die Fähigkeit, sich und die anderen zu heilen, stellt die weisse Magierin keine Bedrohung mehr dar.



Name	Speerechse				Fundort	Höhle der Geister II				
HP	440	Aktionen								
Agi	85	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	50	80								
Element	Wasser	96								
Typ	-	100								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Die Speerechse mit Elektroattacken zudecken. Feuerattacken sind tabu.



Name	Schwertechse				Fundort	Höhle der Geister II				
HP	450	Aktionen								
Agi	92	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	52	85								
Element	Wasser	100								
Typ	-	107								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Die Speerechse mit Elektroattacken zudecken. Feuerattacken sind tabu.

Taucht die Schwertechse zusammen mit Speerechsen auf, so sollten zuerst die Schwertechsen besiegt werden, da sie schneller sind und mehr Schaden austeilen, während ihre HP nur geringfügig höher sind.



Name	Kriecher (Miniboss)				Fundort	Höhle der Geister II				
HP	1500	Aktionen								
Agi	100	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	100	100								
Element	-	106	Blutig	100						
Typ	-	111	Ungeschützt	100						
Analyse	Ja	300								

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus.  
Die 2 stärkeren Attacken versetzen den Zielcharakter in den Blutig-respektive Ungeschützt-Status.  
Fallen seine HP unter 150, so wird der Kriecher als dritte Attacke immer seine Spezialattacke ausführen.

#### Kampftipps

Hier ist schneller und hoher Schaden angesagt. Zudem sollte vermieden werden, dass der Kriecher unter 150 HP fällt, ausser er wird dabei gleich besiegt. Angriffspus Karten helfen enorm. Ergibt sich zusätzlich die Chance auf die Verwendung von Auge und Auge, sollte sie sofort ergriffen werden.



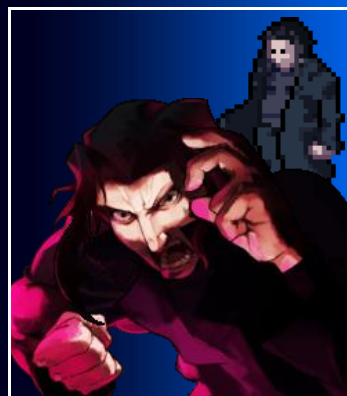
Name	Kyle Jade – Herr der Träume				Fundort	Höhle der Geister II				
HP	4250	Aktionen								
Agi	100	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	750	33	Schlaf	100	111					
Element	Licht	66	Blind	100	133					
Typ	Humanoid, Magier	88			650	Abschl.block	50			
Analyse	Ja	99								

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Wahrscheinlichkeiten für diese Attacken sehen wie folgt aus:  
Schlaf-Status: 5% – Blind-Status: 5% – Ang 88: 30% – Ang 99: 20% – Ang 111: 20% – Ang 133: 20%.  
Fallen seine HP unter 1000, so wird Kyle Jade als dritter Angriff immer seine Spezialattacke ausführen, welche den Zielcharakter zu 50% in den Abschlussblock-Status versetzt.

#### Kampftipps

Sämtliche Dunkelheitkarten sollten sich in den Decks der Charaktere befinden, sowie die Karte Anti-Blind in Kotomis Deck. Falls irgendwie möglich, sollten mindestens die letzten 1000 HP Schaden zwischen zwei gegnerischen Angriffsrunden ausgeteilt werden, damit der Herr der Träume seine starke und behindernde Spezialattacke nicht ausführen kann. Auge um Auge und Angriffspus, leisten da wie immer sehr gute Dienste.



Name	Stadt-Garde				Fundort	Stadt der Götter				
HP	400	Aktionen								
Agi	90	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	65	75	Schock	20						
Element	Elektro	85								
Typ	Humanoid	95								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Erdattacken sind effektiv, während Wasserattacken und Kotomis Angriffe vermieden werden sollen. Da die Stadt-Garde die Charaktere in den Schock-Status versetzen kann, sollte sie auch als erstes vernichtet werden.



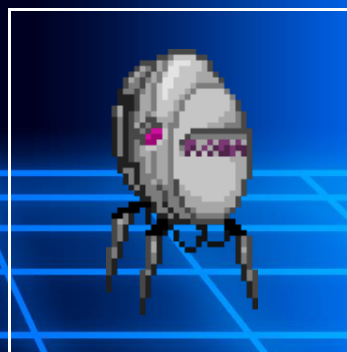
Name	Turret				Fundort	Stadt der Götter				
HP	410	Aktionen								
Agi	82	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	65	81								
Element	-	92								
Typ	-	103								
Analyse	Ja	1	Fehlfunktion							

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus. Die Wahrscheinlichkeiten für diese Attacken sehen wie folgt aus:  
Fehlfunktion: 5% – Ang 81: 35% – Ang 92: 30% – Ang 103: 30%  
Die Fehlfunktion ist daran erkennbar, dass der Turret ein kurzes Liedchen singt.

#### Kampftipps

Keine Spezielle. Einfach mit effektiven Kartenkombinationen angreifen.



Name	Ereskigal – Der Herr des Todes				Fundort	Stadt der Götter				
HP	9999	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	0	9999			9999			9999		
Element	Dunkelheit	9999			9999			9999		
Typ	Humanoid	9999			9999			9999		
Analyse	Auto	9999			9999			9999		

#### Verhalten / Information

In der ersten Angriffsrunde wird der Herr des Todes bei seiner dritten Attacke automatisch ausser Gefecht gesetzt, wobei der Kampf sofort endet.  
Der Zielcharakter nimmt keinen Schaden, sofern mindestens eine Verteidigungskarte angewendet wurde.

#### Kampftipps

Keine Spezielle.  
Einfach angreifen und die Angriffsrunde von Ereskigal abwarten.



Name	Jehova	Fundort			Stadt der Götter					
HP	5500/7500*	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi + 20	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1500/2000*	90/130/150			71/91/111	Blind	100	98/120/140		
Element	Dunkelheit	99/140/160			76/124/144			100/121/141		
Typ	Humanoid, Gott	111/150/170			79/99/119	Schwach	100	1	Engel +1	100
Analyse	Ja	1	HP +100/200	90%	87/130/150	Gift	100	555/800/1000		

#### Verhalten

Führt zu 48% eine der physischen Attacks mit Ang 90, 99 oder 111 aus.

Führt zu weiteren 48% eine der magischen Attacks mit Ang 71, 76, 79, 98 und 100 aus.

Führt zu 4% die Giftattacke mit Ang 87 aus.

Fallen seine HP unter 1750, beschwört Jehova als dritte Aktion zu 10% einer seiner Engels-Gardisten, sofern noch nicht bereits zwei davon auf dem Kampffeld sind. Führt ansonsten eine physische Attacke aus.

Fallen seine HP unter 1500, so heilt sich Jehova zu 90% um 100 resp. 200 HP. Ansonsten versetzt er sich selbst in den Anti-Heilungs-Status.

Fallen seine HP unter 1250, so beschwört Jehova als dritte Aktion einer seiner Engels-Gardisten, sofern noch nicht bereits zwei davon auf dem Kampffeld sind.

Fallen seine HP unter 750, so führt Jehova als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.

\* Hat Tomoya ein Level von 35 oder höher, so erhöhen sich Jehovas HP und Erf, sowie die Ang-Werte von Jehovas Attacks (zweiter Wert).

Ist ihr Level 45 oder höher, so erhöhen sich die Ang-Werte von Jehovas Attacks noch einmal (dritter Wert).

#### Kampftipps

Da in diesem Kampf die beiden Mitstreiter und deren Decks nicht im Vorhinein weder ausgewählt noch angepasst werden können, sollte Tomoyas Deck zum einen auf Schaden und zum anderen auf Gegnerzeitverzögerung bauen.

Somit sollten sich in ihrem Deck starke Wind-, Licht- und Abschlusskarten befinden, sowie Auge um Auge und beide Angriffsplus-Karten. Darüber hinaus muss noch Platz für die Karte Agi-Bruch und mindestens einen Dolch der Zeit bleiben. Auch sollte Tomoya fünf der stärksten Verteidigungskarten ins Deck nehmen.

Bevor Jehova die HP-Grenze von 750 erreicht, müssten Auge um Auge und beide Angriffsplus-Karten auf der Hand von Tomoya sein. Bis dahin sollte sie auch bereits genügen HP eingebüsst haben, um dieser Massivschaten-Kartenkombination genug Kraft zu verleihen, um Jehova mit einem einzigen Angriff den Rest geben zu können und so seinen vernichtenden Spezialangriff zu verhindern.

Beschwört Jehova einer seiner Engels-Gardisten, sollte dieser so schnell wie möglich beseitigt werden, um unnötigen Schaden zu vermeiden. Die Karte Schwingenstutzer leistet dabei gute Dienste.

Da es in diesem Kampf leider keine Möglichkeit gibt, die Karte Anti-Blind auszurüsten, kann nur darauf gehofft werden, dass Jehova seine Blindattacke nicht ausführt.



Name	Engels-Garde				Fundort	Stadt der Götter				
HP	500	Aktionen								
Agi	55	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	50	60								
Element	-	75								
Typ	Humanoid, Fliegend	86								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Wenn von Jehova beschworen, so schnell wie möglich vernichten, um Schaden zu minimieren. Hilfreiche Karten sind Schwingenstutzer, Himmelsfeger und Krafthandschuh, sowie Kenjis Abschlusskarte Donner.



Name	Lächelnder Kugelblitz				Fundort	Totenwald				
HP	500	Aktionen								
Agi	110	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	85	25	Schock	100						
Element	Elektro	95								
Typ	Fliegend	100								
Analyse	Ja	110								

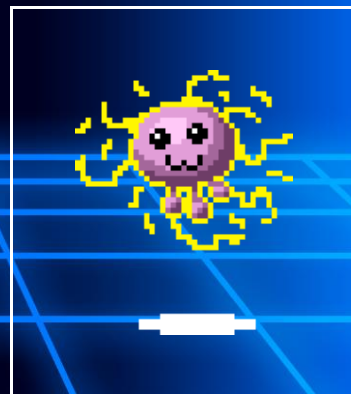
#### Verhalten

Führt zu jeweils zu 30% eine der drei stärkeren Attacks aus und zu 10% die Schockattacke, welche den Zielcharakter in den Schock-Status versetzt.

#### Kampftipps

Erdattacks und Keijis Angriffe, sowie die Karten Schwingenstutzer, Himmelsfeger und Krafthandschuh sind effektiv gegen den lächelnden Kugelblitz. Kotomi und Wasserattacks sind hier eine schlechte Wahl.

Taucht der lächelnde Kugelblitz mit anderen Gegnern auf, sollte er wegen seinen niedrigen HP und der Schockattacke zuerst erledigt werden.



Name	Lizabat	Fundort	Totenwald							
HP	450	Aktionen								
Agi	120	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	75	85								
Element	Wasser	90								
Typ	Fliegend	100								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Elektroattacks und Hatsumomos Angriffe, sowie die Karten Schwingenstutzer, Himmelsfeger und Krafthandschuh sind gegen den Lizabat effektiv.

Karin und Feuerattacks sollten hier vermieden werden.



Name	Granbosaurus				Fundort	Totenwald				
HP	750	Aktionen								
Agi	90	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	95	30	Gift	100						
Element	Erde	105								
Typ	-	124								
Analyse	Ja	131								

#### Verhalten

Führt zu jeweils zu 30% eine der drei stärkeren Attacken aus und zu 10% die Gifttacke, welche den Zielcharakter in den Gift-Status versetzt.

#### Kampftipps

Während Windattacken und Tomoyas Angriffe effektiv sind, sollte von Elektroattacken und Hatsumomos Angriffen abgesehen werden.



Name	Magierin				Fundort	Akademie der Magi				
HP	600	Aktionen								
Agi	100	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	75	155								
Element	Wind	163								
Typ	Humanoid, Magier	175								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Feuerattacken und Karins Angriffe wirken Wunder. Erdattacken und Kenjis Angriffe hingegen verlieren hier stark an Wirkung.



Name	Magier				Fundort	Akademie der Magi				
HP	650	Aktionen								
Agi	85	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	75	165								
Element	Feuer	173								
Typ	Humanoid, Magier	181								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Wasserattacken und Kotomis Angriffe wirken Wunder. Windattacken und Tomoyas Angriffe hingegen verlieren hier stark an Wirkung.



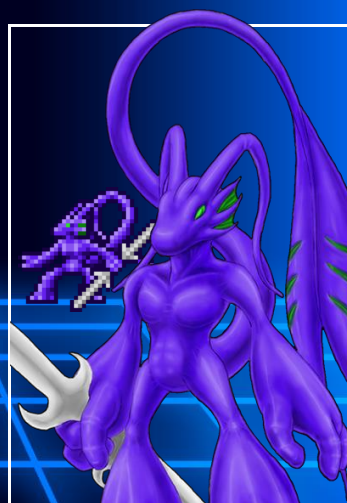
Name	Vyzzuvazzadth (Boss)				Fundort	Akademie der Magi / Giftgassumpf				
HP	6000	Aktionen								
Agi	150	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1000	1	Statusheil.	100	145					
Element	Wasser	1	HP +25%	100	150					
Typ	Dämon	101			750					
Analyse	Ja	132								

#### Verhalten

Führt zufällig eine der vier normalen Attacken aus.  
Fallen seine HP unter 2000, so entfernt Vyzzuvazzadth den Anti-Heilung-Status von sich selbst, falls er in diesen versetzt wurde und heilt seine HP anschließend um 25% des Maximalwerts.  
Ansonsten befreit er sich von dem negativen Status, wenn er von einem befallen ist. Falls nicht, so führt er zufällig eine der vier normalen Attacken aus.  
Fallen seine HP unter 1500, so wird Vyzzuvazzadth seine Spezialattacke als dritte Aktion ausführen.

#### Kampftipps

Mit Elektroattacken und Hatsumomos Angriffen zudecken, bis er nur noch etwa einen Drittel seiner HP besitzt. Ab diesem Zeitpunkt ihn vor jeder seiner Angriffsrunde mit einem negativen Status belegen, damit er eine Aktion dafür opfert, diesen wieder zu entfernen und somit weniger Schaden austeilen kann. Die Karte Agi-Bruch ist dazu bestens geeignet, da Vyzzuvazzadth einen relativ hohen Agi-Wert besitzt. Karten, die Gift verursachen, fügen ihm wenigstens einmal zusätzlichen Schaden zu.  
Seine letzten 1500 HP sollten mithilfe von Auge um Auge und Angriffsplus möglichst rasch auf 0 gebracht werden, damit er seine Spezialattacke nicht ausführen kann.



Name	Fuhai (Boss)				Fundort	Kartenfriedhof				
HP	6000	Aktionen								
Agi	105	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1000	150								
Element	Erde	162								
Typ	Dämon	175								
Analyse	Ja	1000								

#### Verhalten

Führt zufällig eine normale Attacke aus.  
Fallen seine HP unter 2000, so führt Fuhai als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.

#### Kampftipps

Hier ist schneller und hoher Schaden eine wichtige Devise zum Sieg. Neben Windattacken und Tomoyas Angriffen leisten Auge um Auge und die Angriffspluskarten wieder gute Dienste, die letzten 2000 HP Fuhais vor seiner nächsten Angriffsrunde auf null zu bringen. Elektroattacken und Hatsumomo werden in diesem Kampf nicht empfohlen.



Name	Niemand (Boss)				Fundort	Kartenfriedhof				
HP	5000	Aktionen								
Agi	125	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	800	199								
Element	Wasser	222	Langsam	50						
Typ	Humanoid	233								
Analyse	Ja	1000								

#### Verhalten

Führt zufällig eine normale Attacke aus.  
Fallen seine HP unter 1750, so führt Niemand als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.

#### Kampftipps

Aufgrund des recht hohen Schadens seiner Attacken ist eine aggressive Spielweise angesagt, um den Kampf möglichst schnell zu beenden. Agi-Bruch vermindert die Anzahl seiner Angriffsrunden und Auge um Auge und Angriffsplus beschleunigt die ganze Sache. Die Karte Regeneration ist vorteilhaft, weshalb entweder Canina, Kotomi oder Kenji im Team sein sollte. Karin wird aufgrund ihres Charakterelements nicht empfohlen, dafür leistet Hatsumomo als Dritte im Bunde gute Dienste, ebenso Elektroattacken.



Name	Illuma				Fundort	Ruinen der Ahnen				
HP	650	Aktionen								
Agi	120	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	80	1	Schwach	100						
Element	Licht	135								
Typ	Fliegend	147								
Analyse	Ja	151								

#### Verhalten

Führt zu jeweils zu 30% eine der drei stärkeren Attacken aus und zu 10% die Schwach-Attacke, welche den Zielcharakter in den Schwach-Status versetzt.

#### Kampftipps

Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe teilen grossen Schaden aus, sowie auch Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger.



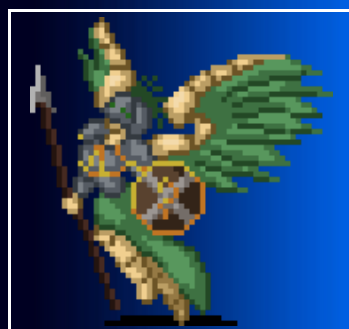
Name	Ventus	Fundort			Ruinen der Ahnen					
HP	700	Aktionen								
Agi	90	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	95	1	Ungeschützt	100						
Element	Wind	158								
Typ	Fliegend	163								
Analyse	Ja	171								

#### Verhalten

Führt zu jeweils zu 30% eine der drei stärkeren Attacken aus und zu 10% die Ungeschützt-Attacke, welche den Zielcharakter in den Ungeschützt-Status versetzt.

#### Kampftipps

Feuerattacken und Karins Angriffe teilen grossen Schaden aus, sowie auch Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger. Erdattacken und Kenji werden nicht empfohlen.



Name	Ignis				Fundort	Ruinen der Ahnen				
HP	550	Aktionen								
Agi	135	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	85	132								
Element	Feuer	141								
Typ	-	153								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Wasserattacken und Kotomis Angriffe teilen grossen Schaden aus. Windattacken werden nicht empfohlen und Tomoya sollte ihre Angriffe, sofern sinnvoll, auf die anderen Gegner konzentrieren, wenn neben Ignis noch andere Gegnertypen auf dem Kampffeld sind.



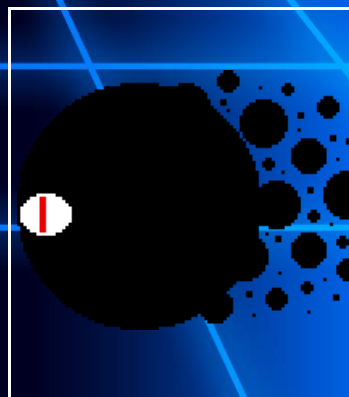
Name	Dark Matter (Boss)				Fundort	Turm der Ahnen				
HP	6500	Aktionen								
Agi	135	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	999	25	Abschl.block	100	1234					
Element	Dunkelheit	149								
Typ	Fliegend	175								
Analyse	Ja	185								

#### Verhalten

Führt zu jeweils zu 30% eine der drei stärkeren, normalen Attacken aus und zu 10% die Abschlussblock-Attacke, welche den Zielcharakter in den Abschlussblock-Status versetzt.  
Fallen seine HP unter 1750, so führt Dark Matter als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.

#### Kampftipps

Lichtattacken und Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger werden wärmstens empfohlen. Agi-Bruch vermindert die Anzahl seiner Angriffsrunden und somit auch die Chance auf die Abschlussblock-Attacke. Wird dennoch ein Charakter in diesen Status versetzt, so schafft die Karte Anti-Status oder I LOVE YOU Abhilfe. Auge um Auge und Angriffsplus beschleunigen die ganze Sache zusätzlich.



Name	Pittoo				Fundort	Kolosseum				
HP	3000	Aktionen								
Agi	100	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	1	HP +250	100	500					
Element	Wind	200								
Typ	Humanoid, Fliegend	225								
Analyse	Ja	233								

#### Verhalten

Heilt sich selbst zu 10% um 250 HP, sofern er nicht in den Anti-Heilung-Status versetzt wurde. Ist dies jedoch der Fall, führt er stattdessen die Attacke mit dem Ang-Wert von 233 aus. Zu 90% führt er zufällig eine der anderen normalen Attacken aus. Fallen seine HP unter 1000, so setzt Pittoo als dritte Aktion seine Spezialattacke ein.

#### Kampftipps

Um Pittoo vom Heilen abzuhalten, kann die Karte Klaffende Wunden eingesetzt werden. Alternativ kann er auch per Agi-Bruch in den Langsam-Status versetzt werden, damit er allgemein weniger Attacken ausführen kann. Feuerattacken und Karins Angriffe, sowie die Karte Schwingenstutzer sind in diesem Kampf effektiv, Erdattacken und Keijis Angriffe hingegen weniger.



Name	Raziel				Fundort	Kolosseum				
HP	4000*	Aktionen								
Agi	85	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	525	220			300**					
Element	Dunkelheit	235			312**					
Typ	Humanoid, Dämon	237			319**					
Analyse	Ja	241			1**	HP +250	100			

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige Attacke aus. Seine Selbstheilungsaktion in der zweiten Phase des Kampfes kann durch Anti-Heilung nicht verhindert werden!

\* Fallen seine HP das erste Mal auf 0, so verwandelt sich Raziel in einen Dämon, dessen Attacken stärker sind als zuvor und heilt seine HP komplett. So gesehen liegen seine Maximal-HP bei 8000.  
\*\* Diese Attacken ersetzen diejenigen ohne Kennzeichnung, sobald sich Raziel in einen Dämon verwandelt.

#### Kampftipps

Hier ist der Angriff die beste Verteidigung, da Raziel keine speziellen Attacken auf Lager hat. Da seine Selbstheilung in der zweiten Phase des Kampfes nicht verhindert werden kann, lohnt sich der Einsatz der Karte Klaffende Wunden nicht. Lichtattacken und Sions Angriffe, sowie das Meister-Schwert sind in diesem Kampf zu empfehlen.



Name	Magical Girl Yuki				Fundort	Kolosseum				
HP	6000*	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi	Ang-Wert	Element	%	Ang-Wert	Element	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1200	257/269/270	Wind		280/290/300	Wind		1750		
Element	Wechselnd	257/279/284	Erde		332/336/338	Erde		1	Steinhaut	100
Typ	Humanoid	252/267/276	Elektro		301/309/313	Elektro		1	Schock	100
Analyse	Ja	220/240/254	Wasser		250/263/276	Wasser		1	HP +500	100
Trivia		276/298/309	Feuer		332/336/338	Feuer		1	Brand	100
Yuki wirkt wie ein Mädchen, ist in Wahrheit jedoch männlich.		231/243/254	Licht		280/296/300	Licht		1	Blind	100
		270/287/308	Dunkelheit		320/325/333	Dunkelheit		1	Blutig	100

#### Verhalten

Yuki wechselt sein Element immer zu Beginn seiner Angriffsrunde. Das Element wählt er zufällig. Dieser Kampf ist in zwei Phasen unterteilt. Die zweite Phase startet, sobald Yukis HP auf 0 fallen, wobei diese sich dann wieder auf 6000 auffüllen. Seine Maximal-HP liegen somit effektiv bei 12'000.

Yuki versetzt in seiner erste Phase den Zielcharakter entweder zu 10% in den Zustand, der in der Aktionstabelle auf derselben Zeile wie das aktuelle Element steht oder führt zufällig eine der drei angegebenen Attacken aus (linke Spalte der Aktionstabelle). Befindet sich Yuki im Element Wasser, so heilt er sich zu 25% um 500 HP, anstatt den Zielcharakter zu 10% in einen Zustand zu versetzen. Ansonsten wird eine zufällige Attacke vom Element Wasser ausgeführt.

In seiner zweiten Phase führt Yuki nur noch offensive Attacken aus (mittlere Spalte der Aktionstabelle) und benutzt keine Statusattacken mehr. Die Selbstheilung führt er im Element Wasser aber immer noch zu 25% aus.

Fallen seine HP in der zweiten Phase unter 1500, so benutzt Yuki als dritte Aktion immer seine Spezialattacke.

#### Kampftipps

Anti-Status, sowie Regeneration sind in diesem Kampf unabdingbar. Klaffende Wunden blockiert Yukis Heilung und hält ihn auch davon ab, sich in den Steinhaut-Status zu versetzen, wenn er sich im Element Erde befindet. Alternativ geht Agi-Bruch ebenfalls, nur verhindert dieser die Heilung nicht. Dafür kann Yuki über die Dauer des Kampfes weniger Schaden austeilen. Derjenige Charakter, der am meisten Schaden austeilt, oder der Heiler, sollte die Karte Hermes-Schuhe (wenn mindestens 100 Gegner analysiert) im Deck haben.

Elementkarten und Charakterwahl sind hier nicht vom Gegnerelement, sondern von den daraus resultierenden möglichen Kartenkombinationen abhängig. Auge um Auge und Angriffsplus (und/oder Innere Stärke respektive Gotteskraft) erleichtern den Kampf enorm.

Eine Möglichkeit besteht darin, Keiji in die Kampfgruppe zu nehmen und ihm Hermes-Schuhe, Quantensprung, Auge um Auge, beide Angriffsplus-Karten und Innere Stärke zu geben, damit sein Schadensausschuss maximiert wird. Randnotiz: Keiji hat verhältnismässig den höchsten Basis-Ang-Wert.

Kenji mit seiner selbstheilender Charakterfähigkeit und ansehnlicher Menge an HP ist für den Heilcharakter eine gute Wahl. Tomoya sollte sich mit sämtlichen Zeitleistenmanipulationskarten ausrüsten, um Yuki in Schach zu halten.



Name	Mutierbat				Fundort	Turmkreuzung				
HP	675	Aktionen								
Agi	150	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	110	1	Gift	100						
Element	Wind	160								
Typ	Fliegend	168								
Analyse	Ja	180								

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.  
Ist der Zielcharakter bereits von einem negativen Zustand befallen, so wird der Mutierbat seine Giftattacke nicht einsetzen.

#### Kampftipps

Anti-Gift mitzuführen, erleichtert die Kämpfe gegen den Mutierbat. Taucht er zusammen mit anderen Gegnertypen auf, so ist seine Eliminierung wegen seiner Schnelligkeit und der Giftattacke vorzuziehen.  
Feuerattacken und Karins Angriffe, sowie Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger werden empfohlen, während Erdattacken und Keiji einiges an Effektivität einbüßen.



Name	Sarpal				Fundort	Turmkreuzung				
HP	750	Aktionen								
Agi	133	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	120	1	Geschützt	100						
Element	Wasser	150								
Typ	-	158								
Analyse	Ja	170								

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.  
Mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% versetzt Sarpal einen der auf dem Kampffeld befindlichen Gegner in den Geschützt-Status.

#### Kampftipps

Um den Geschützt-Status von einem Gegner zu entfernen, bietet sich Karins Karte Flammenwind an.  
Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe zwingen Sarpal schneller in die Knie. Feuerattacken und Karins Angriffe hingegen verlieren an Wirkung.



Name	Ohkamee				Fundort	Turmkreuzung				
HP	600	Aktionen								
Agi	140	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	125	1	Schnell	100						
Element	Licht	150								
Typ	Dämon	167								
Analyse	Ja	177								

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.  
Mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% versetzt Ohkamee einen der auf dem Kampffeld befindlichen Gegner in den Schnell-Status.

#### Kampftipps

Um den Schnell-Status von einem Gegner zu entfernen, bietet sich Karins Karte Flammenwind an.  
Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe zwingen Ohkamee schneller in die Knie.  
Befinden sich neben Ohkamee noch andere Gegnertypen auf dem Kampffeld, so sollte Ohkamee direkt nach dem Mutierbat erledigt werden, um den Schnell-Status zu unterbinden.



Name	Jehovas Engels-Garde				Fundort	Turmkreuzung				
HP	1500	Aktionen								
Agi	240	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	260								
Element	-	275								
Typ	Fliegend	285								
Analyse	Ja									

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige Attacke aus.  
Die Engels-Gardisten Jehovas tauchen immer zu zweit auf.

#### Kampftipps

Multiplikatorkarten wie Angriffsplus sind eine grosse Hilfe, sowie Angriffskarten, die allen Gegnern Schaden zufügen.



Name	Jehovas Garde: Colette (Miniboss)				Fundort	Turmkreuzung				
HP	5000	Aktionen								
Agi	150	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1001	1	Blind	100	156					
Element	Licht	1	Abschl.block	100						
Typ	Humanoid	120								
Analyse	Ja	145								

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus. Die Wahrscheinlichkeiten für diese Attacken sehen wie folgt aus:  
Blindattacke: 25% – Abschlussblock: 6% – Ang 120: 23% – Ang 145: 23% – Ang 156: 23%

#### Kampftipps

Kenji mit seinem Dunkelheitselement und den Karte Anti-Blind und Anti-Status oder I LOVE YOU ist ein sehr hilfreicher Mitstreiter. Ansonsten helfen Dunkelheitattacken im Allgemeinen.



Name	Schatzdrache (Miniboss)	Fundort	Turmkreuzung							
HP	4000	Aktionen								
Agi	160	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	750	1	HP +250	100	160					
Element	Wechselnd	1	Statusheil.	100	180					
Typ	-	1	Brand	100	200					
Analyse	Ja	1	Ungeschützt	100	222					

#### Verhalten

Die Attacken des Schatzdrachen sind von seinem Element abhängig, welches er am Ende jeder Charakterrunde anhand des Elements der zuletzt gespielten Karte ändert.  
Wind: zufällige Attacke mit Ang 160, 180 oder 200  
Erde: zufällige Attacke mit Ang 160, 180 oder 200  
Elektro: zufällige Attacke mit Ang 160, 180 oder 200  
Wasser: zufällige Attacke mit Ang 160, 180 oder 200  
Feuer: zufällige Attacke mit Ang 160, 200 oder Brand-Status  
Licht: Statusheilung (wenn befallen), zu 33% HP-Heilung (wenn unter 3750 HP), sonst zufällige Attacke mit Ang 160 oder 180  
Dunkelheit: zufällige Attacke mit Ang 160, 180 oder 200  
Elementlos: zufällige Attacke mit Ang 200, 222 oder Ungeschützt-Status  
 Verwendet ein Charakter in der Angriffsrunde eine Heilkarte, so wird der Schatzdrache wütend und heilt sich gleich nach Abschluss dieser Angriffsrunde um 250 HP, ohne einen Zug zu verbrauchen.

#### Kampftipps

Da das Element des Schatzdrachen von dem der zuletzt gespielten Karte abhängt, sind seine Attacken weitestgehend kontrollierbar. Um den Schatzdrachen so harmlos wie möglich agieren zu lassen, muss die dritte Karte einer Angriffsrunde immer eines der folgenden Elemente entsprechen: Wind, Erde, Elektro, Wasser oder Dunkelheit.  
  
 Um den Schatzdrachen vom Heilen abzuhalten, sollte in der Angriffsrunde keine Heilkarte verwendet werden.



Name	Königsschleim (Miniboss)	Fundort	Rechter Turm des Schutzes								
HP	4000	Aktionen									
Agi	160	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	
Erf	750	1	HP +250	100	160						
Element	Wechselnd	1	Statusheil.	100	180						
Typ	-	1	Brand	100	200						
Analyse	Ja	1	Ungeschützt	100	222						

#### Verhalten

Siehe Schatzdrache

#### Kampftipps

Siehe Schatzdrache



Name	Alter Raptor				Fundort	Rechter Turm des Schutzes				
HP	750	Aktionen								
Agi	150	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	125	150								
Element	-	167								
Typ	-	170								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Keine Spezielle.  
 Einfach mit effektiven Kartenkombinationen angreifen.



Name	Kuribothra				Fundort	Rechter Turm des Schutzes				
HP	750	Aktionen								
Agi	140	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	125	1	Statusheil.	100	166					
Element	Wind	1	HP +400	100						
Typ	Fliegend	140								
Analyse	Ja	155								

#### Verhalten

Ist einer der auf dem Kampffeld befindlichen Gegnern von einem negativen Status befallen, so entfernt Kuribothra diesen Status. Fallen die HP eines auf dem Kampffeld befindlichen Gegners unter 300, so heilt Kuribothra diesen um 400 HP. Treffen beide oberen Situationen nicht zu, so führt Kuribothra eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Um die Heilfähigkeit von Kuribothra zu unterbinden, sollten sämtliche seiner Art als erstes aus dem Weg geräumt werden. Ist dies nicht schnell genug möglich, so hilft die Karte Klaffende Wunde weiter.  
 Feuerattacken und Karins Angriffe, sowie Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger helfen ebenfalls, nicht aber Erdattacken und Keijis Angriffe.



Name	Creeper-Wurm				Fundort	Rechter Turm des Schutzes				
HP	1000	Aktionen								
Agi	130	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	125	187								
Element	Erde	200								
Typ	Im Boden	212								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Windattacken und Tomoyas Angriffe, sowie auch Karten mit dem Spezialeffekt Bodenjäger sind effektiv, vor allem Kotomis Wirbelbesen und Sions Erdgräber.  
 Elektroattacken und Sions Angriffe sollten in diesem Kampf nicht verwendet werden.



Name	Gigantischer Miniatur-Riesen-Catgirl-Roboter (Boss)				Fundort	Turm des Schutzes				
HP	6500	Aktionen								
Agi	175	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1555	200								
Element	-	214								
Typ	-	222	Brand	50						
Analyse	Ja	240								

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige Attacke aus.  
In seinem Normalzustand reduziert der gigantische Roboter jeglichen ihm zugefügten Schaden auf einen Viertel des eigentlichen Werts.  
Fügt ein Charakter ihm auf diese Weise über 90 Schadenspunkte zu, so gerät der gigantische Roboter ins Schwanken und jeglicher Schaden gegen ihn verdoppelt sich nun, anstatt sich zu vierteln. Sobald der gigantische Roboter wieder am Zug ist, fängt er sich wieder und der ihm zugefügte Schaden wird wieder auf 25% reduziert.

#### Kampftipps

In diesem Kampf ist es wichtig, mit jedem Angriff so viel Schaden wie möglich auszuteilen. Angriffspus, Gotteskraft (Hatsumomo) und Innere Stärke (Keiji) helfen dabei sehr. Auch Auge um Auge ist eine effektive Unterstützung, wenn der benutzende Charakter einiges an HP eingebüsst hat.  
Sehr hilfreich sind in diesem Kampf entweder der Panzerbrecher oder der Agi-Bruch. Also entweder 25% mehr Schaden oder eine etwas längere Zeitspanne, während der gigantische Roboter im Straucheln ist und doppelten Schaden einfängt.  
Anti-Status und I LOVE YOU entfernen den nervigen Brand-Status. Setzt man auf die Karte Auge um Auge und der benutzende Charakter ist vom Brand-Status betroffen, so sollte dieser nicht entfernt werden, da Auge um Auge so immer stärker wird.



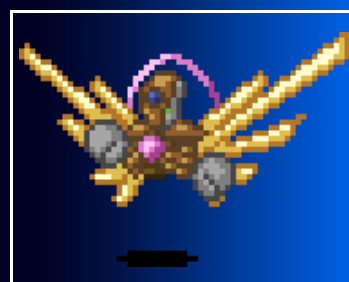
Name	Sylphiido				Fundort	Linker Turm des Schutzes				
HP	700	Aktionen								
Agi	160	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	111	130								
Element	Licht	164								
Typ	Fliegend	182								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe, sowie Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger sind sehr effektiv.



Name	Laputar				Fundort	Linker Turm des Schutzes				
HP	1000	Aktionen								
Agi	120	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	123	182								
Element	Erde	200								
Typ	-	230								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Windattacken und Tomoyas Angriffe sind sehr effektiv, im Gegensatz zu Elektroattacken und Hatsumomos Angriffen.



Name	Schock-Laputar				Fundort	Linker Turm des Schutzes				
HP	680	Aktionen								
Agi	150	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	125	1	Schock	100						
Element	Elektro	142								
Typ	-	155								
Analyse	Ja	163								

#### Verhalten

Führt zu jeweils zu 30% eine der drei stärkeren Attacken aus und zu 10% die Schock-Attacke, welche den Zielcharakter in den Schock-Status versetzt. Ist der Zielcharakter bereits von einem negativen Status befallen, so setzt der Schock-Laputar stattdessen einer der drei anderen Attacken ein.

#### Kampftipps

Erdattacken und Keijis Angriffe sind sehr effektiv, im Gegensatz zu Wasserattacken und Kotomis Angriffen.  
Wird der Schock-Laputar von anderen Gegnertypen begleitet, sollte er als erstes ausgeschaltet werden, um die Chance auf seine Schock-Attacke zu vermindern.



Name	Jehovas Garde: Angel (Miniboss)				Fundort	Linker Turm des Schutzes				
HP	4000	Aktionen								
Agi	165	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1234	1	Blutig	100						
Element	Licht	175								
Typ	Humanoid, Fliegend	196								
Analyse	Ja	207								

#### Verhalten

Führt zu jeweils zu 30% eine der drei stärkeren Attacken aus und zu 10% die Blutig-Attacke, welche den Zielcharakter in den Blutig-Status versetzt. Ist der Zielcharakter bereits von einem negativen Status befallen, so setzt Angel stattdessen einer der drei anderen Attacken ein.

#### Kampftipps

Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe, sowie Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger sind sehr effektiv.



Name	Dunkler Kater (Boss)				Fundort	Turm des Schutzes				
HP	7500	Aktionen								
Agi	180	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1250	1	Gift	100	278*			1500		
Element	Dunkelheit	222*			297*					
Typ	-	250*			315					
Analyse	Ja	265*			350					

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Wahrscheinlichkeiten für diese Attacken sehen wie folgt aus:

Giftattacke: 10% – Ang 120: 300: 8% – Ang 350: 2%

Fallen seine HP unter 1500, so setzt der dunkle Kater als dritte Aktion seine Spezialattacke ein.

\* Es existieren 2 verschiedene Attacken mit dem angegebenen Ang-Wert mit jeweils einer Ausführungschance von 8%.

#### Kampftipps

Lichtattacken und Sions Angriffe fügen zusätzlichen Schaden zu. Anti-Gift ist in diesem Kampf eine grosse Hilfe, wobei sie nicht eingesetzt werden sollte, wenn der Charakter mit der Karte Auge um Auge vergiftet ist, denn diese sollte in Kombination mit Angriffsplus gegen Ende des Kampfes eingesetzt werden, wenn der dunkle Kater noch etwas über 1500 HP besitzt. Mit etwas Glück kann so seine Spezialattacke verhindert werden.



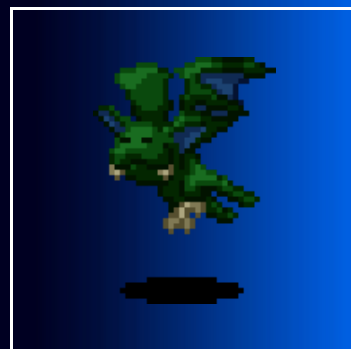
Name	Glitzer-Konabat				Fundort	Steinruine				
HP	450	Aktionen								
Agi	200	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	125	130								
Element	Erde	149								
Typ	Fliegend	167								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus. Zu 50% die Schwächste und zu jeweils 25% die anderen beiden.

#### Kampftipps

Windattacken und Tomoyas Angriffe, sowie Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger, besonders Schwingenstutzer, wirken effektiv gegen das Glitzer-Konabat. Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe sollten jedoch vermieden werden. Die Glitzer-Konabats sollten als erstes vernichtet werden.



Name	Grünes Flammenkonaran				Fundort	Steinruine				
HP	8000	Aktionen								
Agi	175	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1500	222								
Element	Erde	281								
Typ	-	304								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus. Zu 50% die Schwächste und zu jeweils 25% die anderen beiden.

#### Kampftipps

Windattacken und Tomoyas Angriffe sind sehr effektiv. Blitzattacken und Hatsumomos Angriffe jedoch weniger. Tomoya mit Quantensprung und Hermes-Schuhe im Deck wirkt Wunder. Mindestens einer der Mitstreiter sollte Zeitleisten-rückwurfkarten dabei haben, wie der Dolch der Zeit oder Chronos, um die Angriffsrounden des grünen Flammenkonarans zu verzögern. Agi-Bruch verringert zusätzlich die Anzahl Angriffe des Flammenkonarans.



Name	Magus Kenji Momonari (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	12'000	Aktionen								
Agi	175	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2000	1	Seele +1	100	238					
Element	-	1	HP +500	100	9999					
Typ	Humanoid	187								
Analyse	Ja	219								

#### Verhalten

Fallen seine HP unter 7500, so beschwört Kenji Momonari zu 20% eine entrissene Seele, sofern nicht bereits vier Exemplare auf dem Kampffeld sind, oder absorbiert ebenfalls zu 20% eine bereits beschworene Seele, was diese Seele tötet und Kenji Momonari um 500 HP heilt.

Ansonsten führt er eine zufällige normale, offensive Attacke aus. Fallen seine HP unter 5000, so führt Kenji Momonari jede zweite Runde seine Spezialattacke aus, welche den Zielcharakter in der Regel sofort ausser Gefecht setzt.

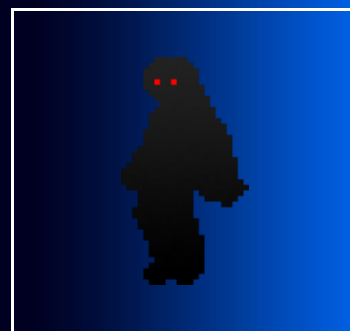
#### Kampftipps

In diesem Kampf hilft es, Kenji Momonari mit der Karte Agi-Bruch in den Langsam-Status zu versetzen und die entrissenen Seelen sofort nach Erscheinen zu eliminieren, entweder mit direkten Angriffen oder mittels Karten, die allen Gegnern Schaden zufügen, während Kenji Momonari als Hauptziel ausgewählt wird. So wird seine Heilung verhindert. Der Status Anti-Heilung der Karte Klaffende Wunde verhindert die Absorption der entrissenen Seelen komplett, doch dann fehlt die nötige Geschwindigkeitsdämpfung. Die Karte Regeneration ist unabdingbar, für den Fall, dass Kenji Momonari dazu kommt, seine Spezialattacke einzusetzen. Um die letzten 5000 HP so schnell wie möglich zu tilgen, leisten wie immer Auge um Auge und Angriffsplus gute Dienste.



Name	Entrissene Seele				Fundort	Kolosseum				
HP	1200	Aktionen								
Agi	170	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	190								
Element	-	205								
Typ	-	220								
Analyse	Ja									

<b>Verhalten</b>	<b>Kampftipps</b>
Führt eine zufällige Attacke aus.	Da sich Kenji Momonari bei der Einverleibung einer entrissenen Seele um 500 HP heilen kann, sollten sie so schnell wie möglich eliminiert werden. Weiterer Grund: ohne zusätzliche Gegner kann man sich auch besser auf Kenji Momonari konzentrieren.



Name	Nero Van Rosebird (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	15'000	Aktionen								
Agi	185	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2200	50	Gift	100	265					
Element	-	230			1	Familiar +1	100			
Typ	Humanoid, Magier	240			9999					
Analyse	Ja	255	Blutig	100						

<b>Verhalten</b>	<b>Kampftipps</b>
Führt eine zufällige normale Attacke aus. Fallen seine HP unter 12'500, so beschwört er zu 20% ein Familiar anstatt anzugreifen. Fallen seine HP unter 10'000, so führt Nero als dritte Aktion immer seine tödliche Spezialattacke ein.  Befindet sich Hatsumomo in der Kampfgruppe und Nero greift sie an, fügt er ihr keinen Schaden zu. Umgekehrt genau dasselbe, wenn sie Nero angreift. Greift ein Familiar Hatsumomo an, so wird Nero dieses Familiar auf der Stelle töten. Ist Kenji in der Kampfgruppe und Nero greift ihn an, so werden die Ang-Werte sämtlicher Attacken von Nero verdoppelt. Der Ang-Wert von jeder Attacke Neros vermindert sich um das Zehnfache der Anzahl Familiare auf dem Kampffeld.	Befindet sich Hatsumomo in der Kampfgruppe, so muss man lediglich warten, bis Tomoya und der dritte Mitstreiter kampfunfähig werden. Dann einigen sich Nero und Hatsumomo auf ein Unentschieden und der Kampf gilt als gewonnen. Ohne Hatsumomo ist ein Sieg praktisch unmöglich, da Nero ab 5000 verlorenen HP in jeder Angriffsrunde seine Spezialattacke ausführt, die im Normalfall mit seinen 9999 Schadenspunkten jeden Charakter sofort kampfunfähig macht.



Name	Familiar				Fundort	Kolosseum				
HP	1500	Aktionen								
Agi	200	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	235	205	Neg. Status	5						
Element	-	220	Neg. Status	5						
Typ	Dämon	235	Neg. Status	5						
Analyse	Ja									

<b>Verhalten / Information</b>	<b>Kampftipps</b>
Führt eine zufällige Attacke aus. Jede der drei Attacken versetzt den Zielcharakter zu 5% in einen der folgenden zufälligen Stati: Gift, Blind, Blutig.  Greift ein Familiar Hatsumomo an, so wird dieses von Nero sogleich dafür bestraft und vernichtet. Jedes sich auf dem Kampffeld befindliche Familiar vermindert die Ang-Werte von Neros Attacken um 10 Punkte.  Ein Familiar kann eine von drei Erscheinungsformen haben. Die Werte und Eigenschaften sind jedoch bei allen dieselben.	Da die Schwächung von Neros Attacken kaum ins Gewicht fallen, verglichen mit dem zusätzlichen Schaden ein anwesendes Familiar verursacht, sollten sämtliche Familiare so schnell wie möglich beseitigt werden.  Befindet sich Hatsumomo in der Kampfgruppe, können die Familiare getrost ignoriert werden.



Name	Steve Steiner (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	15'000	Aktionen								
Agi	225	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2200	220	Rückwurf	5	273					
Element	Elektro	230	Rückwurf	5	1	Buch brennt	100			
Typ	Humanoid	253	Rückwurf	50	1500					
Analyse	Ja	260			9999	Direktschaden	100			

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Wahrscheinlichkeiten für diese Attacken sehen wie folgt aus:

Ang 220: 20% – Ang 230: 25% – Ang 253: 25% – Ang 260: 15% – Ang 273: 15%

Die drei schwächeren Attacken werfen jeweils den Zielcharakter in der Zeitleiste zurück. Die Rückwurfraten sehen wie folgt aus:

Ang 220: 40% – Ang 230: 20% – Ang 253: 15%

Fallen seine HP unter 5000, so setzt Steve als dritte Aktion abwechselnd seine beiden Spezialattacken ein.

Der Effekt der schwächeren Spezialattacke lässt eines der Bücher von Steve in Flammen aufgehen. Geschieht dies, so wird Steve gleich zu Beginn seiner nächsten Angriffsrunde, noch vor der Verteidigungsrunde des Zielcharakters, diesem 9999 Schadenspunkte zufügen. Danach verschwindet das brennende Buch. Werden Karten mit dem Element Feuer gegen Steve verwendet, so lassen diese Karten eines seiner Bücher ebenfalls in Flammen aufgehen. Karten vom Element Wasser hingegen löschen ein brennendes Buch. Dadurch kann der darauf folgende tödliche Schaden verhindert werden.

Zeitleistenmanipulierende Karten wirken bei Steve nicht.

#### Kampftipps

Da zeitleistenmanipulierende Karten keine Auswirkungen zeigen, sollte Steve mit der Agi-Bruch-Karte verlangsamt und den stärksten Charakter mit Hermes-Schuhe ausgerüstet werden.

Karten vom Element Feuer sollten aus allen Decks entfernt werden, da diese Steves Bücher zum Brennen bringen. Dafür sollten alle drei Charaktere in der Kampfgruppe mindestens eine Karte des Elements Wasser im Deck haben, damit ein brennendes Buch sofort gelöscht werden kann.

Erdattacken und Keijis Angriffe erhöhen den Schadensausschuss, während Wasserattacken wirklich nur für das Löschen der Bücher verwendet werden sollten. Kotomi ist für diesen Kampf nicht geeignet.

Auge um Auge und Angriffsplus, sowie Innere Stärke und Hermes-Schuhe sollten sich in Keijis Deck befinden, um die letzten 5000 HP von Steiner im Eiltempo auf null zu dezimieren.

Als dritter Charakter wird Kenji empfohlen, da er im Gegensatz zu Canina einen Elementbonus mit Dunkelheitskarten erreichen kann und sich selbst heilt. Regeneration braucht es als Notfallkarte, falls eines der brennenden Bücher nicht rechtzeitig gelöscht werden kann.



Name	Gilgamesh (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	17'500	Aktionen								
Agi	250	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2500	254	Langsam	33	280	Ungeschützt	33			
Element	Licht	267			1750					
Typ	Humanoid	270	Schwach	33	9999					
Analyse	Ja	276								

#### Verhalten / Information

Führt zufällig eine seiner normalen Attacken aus.

Die Statuseffekte überschreiben jeweils den negativen Status des Zielcharakters.

Fallen seine HP unter 1750, so führt Gilgamesh als dritte Aktion seine schwächere Spezialattacke aus.

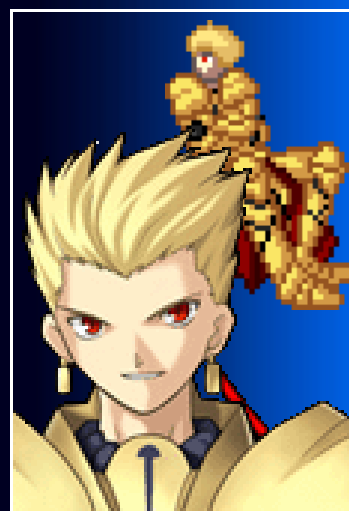
Pro verwendete Waffenkarte in der Angriffsrunde lässt Gilgamesh hinter sich ein Schwert aus einer anderen Dimension herausragen. Sind zu Beginn von Gilgameshs Angriffsrunde sieben dieser Schwerter sichtbar, so führt er als dritte Aktion seine zweite Spezialattacke aus, die einen Ang-Wert von 9999 besitzt und in fast allen Fällen den Zielcharakter sofort kampfunfähig macht.

#### Kampftipps

Um die tödliche Spezialattacke von Gilgamesh zu verhindern, sollten sämtliche Waffenkarten aus den Decks der Charaktere in der Kampfgruppe gegen andere Karten ausgetauscht werden.

In diesem Kampf sind Keiji und Kenji als Mitstreiter sinnvoll. Keiji maximiert seinen Schadensausschuss mittels Auge um Auge, Angriffsplus und Innere Stärke, sowie den Hermes-Schuhen und dank seinem hohen Ang- Basiswert.

Kenji fügt dank seinem Charakterelement mit seinen Angriffen und Dunkelheitskarten zusätzlichen Schaden zu. Die Karten I LOVE YOU und Regeneration sind in diesem Kampf unabdingbar.



Name	Katzenbrigade (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	7500	Aktionen								
Agi	240	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	1	Stark	50	166					
Element	-	90	Schwach	50	176					
Typ	-	140			278					
Analyse	Ja	157			1250					

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Jede offensive Attacke hat eine Ausführungschance von 15%. Die Aktion, mit welcher die Katzenbrigadeeinheit sich selbst in den Stark-Status versetzt, hat eine Ausführungschance von nur 10%.

Zu Beginn des Kampfes wird zufällig eine der fünf Katzenbrigadeeinheiten als Führer ausgewählt. Nur diese Führereinheit kann die Spezialattacke als dritte Aktion ausführen und das auch nur, wenn deren HP unter 1500 liegen. In diesem Kampf sind immer fünf Katzenbrigadeeinheiten anwesend. Zusammen besitzen sie somit 37'500 HP.

#### Kampftipps

Angriffskarten, die alle Gegner angreifen, sind in diesem Kampf von grossem Vorteil, besonders Chronos, da diese Karte jeden Gegner in der Zeitleiste zurückwerfen kann. Giftwolke und Tödliches Gift sind ebenfalls sehr empfehlenswert, da der Gift-Status beim Gegner neben kontinuierlichem Schaden auch den Stark-Status verhindert. Neben dem Gift-Status ist die Karte Agi-Bruch auch hilfreich, sowie die Hermes-Schuhe.

Es wird empfohlen, die Attacken immer nur auf eine Katzenbrigadeeinheit zu konzentrieren und erst bei deren Vernichtung das Ziel zu wechseln. Die üblichen Verdächtigen wie Regeneration und Auge um Auge sollten auch mit dabei sein.



Name	Makoto Sawachika (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	17'500	Aktionen								
Agi	253	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2500	229	Schlaf	60*	419**					
Element	Wechselnd	259	Schlaf	40*	460**					
Typ	Humanoid, Magier	274	Schlaf	20*	1250					
Analyse	Ja	259								

#### Verhalten / Information

Fallen ihre HP unter 7500, so versetzt Makoto einmalig zu 33% alle Charaktere in den Schlafstatus.  
Ansonsten verhält sich ihre KI wie folgt:

Makotos Attacken sind abhängig davon, ob sich der Zielcharakter im Schlafstatus befindet oder nicht. Ist er das, so sind Makotos Attacken um einiges stärker:

Ang 259 effektiv zu 20% – Ang 419 und 460 jeweils zu 40%.

Ist der Zielcharakter noch nicht schlafend, so benutzt Makoto ihre Schlafattacken:

Ang 229/259/274 mit Schlafstatus jeweils zu 20% – Ang 259 effektiv zu 40%.

Fallen ihre HP unter 5000, so führt Makoto als dritte Aktion ihre Spezialattacke aus, sofern sich der Zielcharakter im Schlafstatus befindet.

Makoto wechselt ihr Element zu Beginn jeder ihrer Angriffsrunden. Das neue Element wird zufällig bestimmt.

\* Sind Makotos HP unter 5000, so steigert sich die Wahrscheinlichkeit des Schlafstatus um 10%

\*\* Diese beiden starken Attacken führt Makoto nur aus, wenn sich der Zielcharakter im Schlafstatus befindet

#### Kampftipps

Um Makoto davon abzuhalten, ihre starken Angriffe und Spezialattacke zu nutzen, sollte der Heilcharakter sämtliche Statusheilende Karten mit sich tragen, damit die Schlaf-Status so schnell wie möglich entfernt werden können. Namentlich Anti-Status (wenn möglich zweimal) und I LOVE YOU.

Um der Gruppenschlafattacke zu entgehen, kann man auf die Kombination Auge um Auge, Angriffspus (oder auch Innere Stärke, wenn Keiji diese Karten benutzt) und wenig HP hoffen. Bei sehr wenig HP kommt dann noch die Limitattacke hinzu, welche den Schaden nochmals verdoppelt. Derjenige Charakter mit dieser Kartenkombination sollte zusätzlich Hermes-Schuhe und Quantensprung im Deck haben, um schneller an diese Kombination zu gelangen. Bei dieser Strategie ist die Karte Regeneration sehr wichtig, um den Charakter mit wenigen HP wiederbeleben zu können.

Um den Schaden allgemein hoch zu halten, sollte Makoto nur mit ihrem Schwachpunktelement attackiert werden. Welches Element sie gerade besitzt sieht man anhand ihrer neutralen 259er Attacke, die zu 40% (20%, wenn der Zielcharakter schläft) ausgeführt wird. Die Karte Erstickte Worte erhöht den Schaden enorm.

Agi-Bruch, sowie jede Zeitleistenrückwurfkarte sind in diesem Kampf zusätzlich hilfreich.



Name	Rin Tohsaka (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	15'000	Aktionen								
Agi	260	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2222	1	Boss +1	100	410					
Element	Wechselnd	100	Stark	100	1500					
Typ	Humanoid, Magier	350								
Analyse	Ja	370								

#### Verhalten

Fügt eine zufällige normale Aktion aus.

Die Aktion mit Ang 1 beschwört zufällig einen der folgenden Kolosseumskämpfer: Arturia, Caster oder Archer.

Wurde Archer bereits einmal beschworen und besiegt, sein Platz jedoch noch von niemandem eingenommen, so beschwört Rin erneut einen Kämpfer.

Fallen ihre HP unter 5000, so führt Rin als dritte Aktion ihre Spezialattacke aus.

Rin wechselt ihr Element zu Beginn jeder ihrer Angriffsrunden. Das neue Element wird zufällig bestimmt.

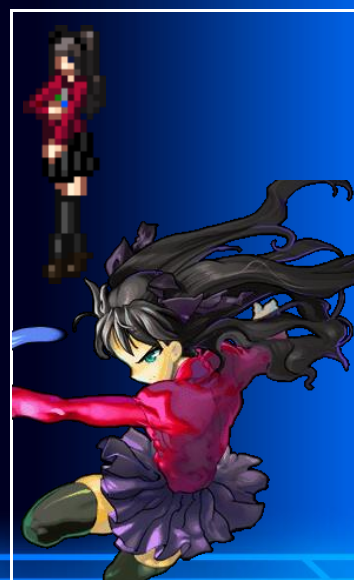
#### Kampftipps

Grundsätzlich gilt: Rin so wenig wie möglich zum Zug kommen lassen, respektive die Charaktere öfters agieren lassen.

Hierbei helfen folgende Karten: Quantensprung, Hermes-Schuhe, Dolch der Zeit, Chronos und andere Zeitleistenrückwurfkarten, sämtliche Schock-Status-Karten (z.B. Schreinrosenschild oder Schockzustand) oder Agi-Bruch (falls von der Schocktaktik keinen Gebrauch gemacht wird).

Natürlich ist die Massivschatenstrategie mit Auge um Auge und Angriffspus auch hier sinnvoll, vor allem gegen Ende des Kampfes, um Rin von der Verwendung ihrer Spezialattacke abzuhalten.

Rin sollte so schnell wie möglich ausgeschaltet werden, damit sie keine weiteren Kämpfer beschwören kann. Ausser Arturia, die sehr schnell besiegt ist, sollten Rins beschwörte Kämpfer ignoriert werden. Vor allem Archer, denn nach seinem Ableben beschwört Rin sofort einen neuen Kämpfer.



Name	Analystin Miyako (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	16'543	Aktionen								
Agi	261	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2131	1	Monster +1	100	287	Ungeschützt	40			
Element	-	250			300					
Typ	Humanoid	266	Ungeschützt	40	350					
Analyse	Ja	275			1500*					

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Aktion aus. Die 300er-Attacke zu 10%, die anderen zu 15%.

Fallen ihre HP unter 5000, so führt Miyako als dritte Aktion ihre Spezialattacke aus.

Die Attacke mit dem Ang-Wert 1 beschwört ein zufälliges Monster aus folgender Liste:

Ärgerlicher Dämon, Ghostmask, Roter Lindwurm, Palast-Lanzenträger, Wilder Streuner, Lauchsirene, Wandelnde Vogelscheuche, Südamsee-Soldat, Schattenechse, Kugelblitz, Komah-Larve, Schatten, Kriecher, Engels-Garde, Lizabat, Ventus, Mutierbat, Sylphiido, Alter Raptor, Entrissene Seele  
Sind bereits alle 5 Gegnerplätze besetzt, so führt Miyako stattdessen die 266er-Attacke aus.

\* Der Ang-Wert von Miyakos Spezialattacke erhöht sich um die Anzahl der analysierten Monster. Der maximale Ang-Wert beträgt somit 1656.

#### Kampftipps

Jede Attacke sollte auf Miyako konzentriert werden, auch wenn sich beschwörte Monster auf dem Kampffeld befinden. Von diesen entledigt man sich am besten mit Karten, die allen Gegnern Schaden zufügen.

Neben Kartenkombinationen mit hohem Schadensauschuss (z.B. Auge um Auge und Angriffspus) sollte Miyakos Angriffsrunden so gut wie möglich hinausgezögert werden. Agi-Bruch und Zeitleistenrückwurfkarten wie Dolch der Zeit oder Chronos helfen da enorm. Ist Agi-Bruch noch nicht zur Stelle, kann das Schreinrosenschild aushelfen.

Um den Ungeschützt-Status zu entfernen, sollte jemand die Karte I LOVE YOU im Deck mitführen.



Name	Marade – Die Schwarze Amazone (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	18'500	Aktionen								
Agi	300	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2500	1	Stark	100	315			305		
Element	Dunkelheit	1	Geschützt	100	333			325		
Typ	Humanoid	250	Schwach	100	355			355		
Analyse	Ja	250	Ungeschützt	100	370			1	Blutgeist +1	100
Trivia	Marade Ama stammt aus einer anderen, unfertigen Geschichte mit dem Namen Tantorlan							2000		

Verhalten / Information	Kampftipps
<p>Führt eine zufällige normale Attacke mit folgenden Wahrscheinlichkeiten aus:</p> <p>Ang 315, 33, 355 und 370 zu 8.75%</p> <p>Ang 305, 325 und 355 zu 11.67%</p> <p>Stark- und Geschützt-Status, sowie die Schwach- und Ungeschützt-Attacke zu jeweils 5%</p> <p>Blutgeistbeschwörung zu 10%.</p> <p>In jeder fünften Aktion, also fast jede Zweite Runde, beschwört Marade zu 100% einen Blutgeist.</p> <p>Fallen ihre HP unter 5000, so führt Marade als dritte Aktion ihre Spezialattacke aus.</p> <p>Am Ende jeder ihrer Angriffsrunde heilt sich Marade um 200 HP. Diese Heilung erhöht sich auf 400, wenn sich mindestens einen Blutgeist auf dem Kampffeld befindet.</p>	<p>In diesem Kampf wird die Karte Agi-Bruch wärmstens empfohlen. Erstens wird der hohe Agi-Wert von Marade dadurch gedrosselt und zweitens kann sie sich selbst nicht mehr in den Stark- oder Geschützt-Status versetzen.</p> <p>Um den Schach- und Ungeschützt-Status zu entgehen, ist die Karte I LOVE YOU eine gute Wahl.</p> <p>Lichtattacken und Sions Angriffe sind gegen Marade effektiv, weshalb Sion im Team sein sollte. Am besten hat sie auch die Karten Auge um Auge und Angriffsplus im Deck, um mit ihrem Elementbonus Marade richtig einzuheizen, vorausgesetzt Sion hat einen niedrigen HP-Wert. Auch sollte Sion die Karte Hermes-Schuhe mitführen, um öfters zum Zug zu kommen.</p> <p>Beschworene Blutgeister sollten so schnell wie möglich vom Platz gefegt werden, damit die Charaktere nicht unnötigen Schaden erleiden und Marade den Heilboost nicht erhält.</p>

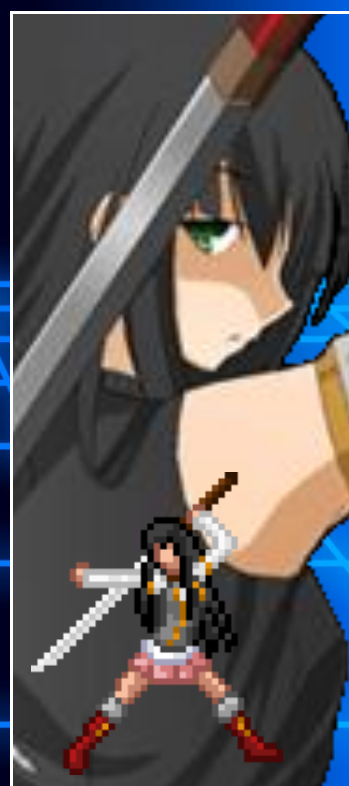


Name	Blutgeist	Fundort									Kolosseum
HP	500/1000/1500*	Aktionen									
Agi	250	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	
Erf	150	100/150/200*									
Element	-	125/175/225*									
Typ	Dämon	150/200/250*									
Analyse	Ja										
Verhalten / Information					Kampftipps						
Führt eine zufällige Attacke aus. Blutgeister befinden sich automatisch im Blutig-Status und verlieren dadurch fortlaufend HP.  * Bei der Beschwörung wird zufällig einer der 3 Werte zugewiesen					Da die Anwesenheit von Blutgeister Marades Heilung beschleunigen, sollten sie so schnell wie möglich vernichtet werden. Befindet sich Hatsumomo im Team, sollte sie ihre Abschlusskarte Urknall im Deck haben, um bei den Blutgeistern zusätzlichen Schaden zufügen zu können.						



Name	Serena (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	12'000	Aktionen								
Agi	235	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	5000	-	Kater**	100	530			1000		
Element	Wechselnd	450			534			1000	Game Over*	100
Typ	Humanoid	486			550	Schock	25			
Analyse	Ja	500			1000					

Verhalten	Kampftipps
<p>Fallen Serenas HP unter 6000, so führt sie in jeder Runde ihre dreiteilige Spezialattacke aus (3x Ang 1000), welche automatisch zum Game Over führt, sofern man die Karte Schuppenaura vor der dritten Attacke nicht benutzt hat.</p> <p>Ansonsten führt Serena eine zufällige normale Attacke aus.</p> <p>Wenn ihr Kater Sel getötet wird, so wird Serena stinksauer und überschreibt ihren Status mit Stark, Geschützt oder Schnell.</p> <p>Ist Serena am Zug und ihr Kater Sel wurde zuvor getötet, so wiederbelebt Serena ihn. Diese Wiederbelebung zählt nicht als Aktion.</p> <p>Zu Beginn ihrer Angriffsrunde wechselt Serena ihr Element zu demjenigen, welches zum Element der zuletzt benutzten Karte effektiv wirkt. War die Karte elementlos, so wechselt Serena ebenfalls zu elementlos.</p>	<p>Um Serenas Kater nicht in Mitleidenschaft zu ziehen, sollten sämtliche Karten, die allen Gegnern Schaden zufügen, aus den Decks der kämpfenden Charaktere entfernt werden.</p> <p>Da Serenas Element von der zuletzt gespielten Karte vor ihrem Zug abhängt, kann dies zum eigenen Vorteil verwendet werden.</p> <p>Entweder lässt man sie so zu einem Element wechseln, welches die Charaktere ausnutzen können, oder spielt eine elementlose Karte vor ihrem Zug, um der Elementaspekt komplett zu beseitigen.</p> <p>Die Karten Hermes-Schuhe und Agi-Bruch verschaffen zusätzliche Vorteile. Anti-Status oder besser I LOVE YOU können den Schock-Status vorzeitig entfernen.</p> <p>Die Karte Schuppenaura ist integraler Bestandteil des Siegs über Serena. Wird diese Karte vor dem dritten Teil ihrer Spezialattacke verwendet, schützt deren Effekt bis zum Ende des Kampfes vor Serenas ultimativem Angriff. Ohne diese Karte müssen Serenas letzten 6000 HP getilgt werden, bevor sie wieder am Zug ist, damit sie ihre Spezialattacken nicht anwenden kann. Dies ist möglich mit der Kartenkombination Auge um Auge und zwei Mal Angriffsplus, gekoppelt mit sehr wenig HP, damit der Limitangriff ausgeführt wird. Vorteilhaft ist die Karte Kritischer Erfolg, welche in der Angriffs- oder Verteidigungsrunde zuvor gespielt werden muss. Der Schaden kann zusätzlich gehoben werden, wenn Serena das Element Licht besitzt.</p>



Name	Sel – Serenas Kater				Fundort	Kolosseum				
HP	1	Aktionen								
Agi	1	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	0	0	Blutig	100						
Element	-	0	Blutig	100						
Typ	-	0	Blutig	100						
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Überschreibt den negativen Status des Zielcharakters mit dem Blutig-Status. Direkten Schaden fügt Sel jedoch keinen zu. Durch seinen extrem tiefen Agi-Wert wird Sel in der Regel jedoch nie zum Zug kommen.

#### Kampftipps

Nicht angreifen. Serena überschreibt ihren Status mit Stark, Ungeschützt oder Schnell, wenn Sel getötet wird. Einen Vorteil bringt seinen Tod überhaupt nicht. Überhaupt, wer würde schon einen unschuldigen Kater töten...?



Name	Frostamashi				Fundort	Höhle der Geister III				
HP	750	Aktionen								
Agi	185	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	135	190								
Element	Wasser	200								
Typ	-	210								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe wirken effektiv. Feuerattacken und Karins Angriffe hingegen nicht.



Name	Shyvern				Fundort	Höhle der Geister III				
HP	900	Aktionen								
Agi	175	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	150	200	Ungeschützt	10						
Element	Wasser	200								
Typ	Fliegend	210								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe wirken effektiv. Feuerattacken und Karins Angriffe hingegen nicht. Die Karten Anti-Status und/oder I LOVE YOU mitzuführen kann nicht schaden, falls Shyvern es doch schafft einen Charakter in den Ungeschützt-Status zu versetzen. Karten mit dem Spezialeffekt Flugjäger wirken effektiv gegen den Shyvern.



Name	Akumakiri				Fundort	Höhle der Geister III				
HP	650	Aktionen								
Agi	190	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	125	168	Blutig	10						
Element	Dunkelheit	175	Geschützt	10						
Typ	-	197								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus. Wirkt den Geschützt-Status nur auf sich selbst.

#### Kampftipps

Lichtattacken und Sions Angriffe wirken effektiv. Die Karten Anti-Status und/oder I LOVE YOU mitzuführen kann nicht schaden, falls Shyvern es doch schafft einen Charakter in den Blutig-Status zu versetzen.



Name	Seelenfänger (Boss)				Fundort	Höhle der Geister III				
HP	8000	Aktionen								
Agi	175	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1500	150	Blutig	50						
Element	Dunkelheit	250								
Typ	Dämon	275								
Analyse	Ja	1500/9999	Max. Ang	25						

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Fallen seine HP unter 1500, so führt der Seelenfänger als dritte Aktion immer seine Spezialattacke aus, dessen Ang-Wert sich zu 25% auf 9999 erhöht.

#### Kampftipps

Lichtattacken und Sions Angriffe wirken effektiv. Hatsumomos Abschlusskarte Urknall ist hier sehr empfehlenswert, da deren Ang-Wert wegen des Spezialeffekts Dämonenjäger verdoppelt wird. Die Karte I LOVE YOU ist sehr hilfreich, falls ein Charakter in den Blutig-Status versetzt wird. Um der eventuell tödlichen Spezialattacke zu entgehen, sollten die restlichen 1500 HP des Seelenfängers in einem Rutsch getilgt werden. Auge um Auge und Angriffsplus helfen dabei sehr.



Name	Herrin des Todes (Boss)				Fundort	Höhle der Geister III				
HP	9999	Aktionen								
Agi	190	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1750	50	Schwach	100	2000	Max. Ang	20			
Element	-	333	Max. Ang	1						
Typ	Humanoid	345								
Analyse	Ja	360								

#### Verhalten

Führt eine zufällige normale Attacke aus. Die Schwachattacke zu 10%, die anderen zu jeweils 30%. Die 333er-Attacke erhöht zu 1% ihren Ang-Wert auf 9999.

Fallen ihre HP unter 2000, führt die Herrin des Todes als dritte Aktion immer ihre Spezialattacke aus, dessen Ang-Wert sich zu 20% auf 9999 erhöht.

#### Kampftipps

Die Karten Anti-Status oder besser I LOVE YOU entfernen den Schwach-Status von einem Charakter.  
Um der eventuell tödlichen Spezialattacke zu entgehen, sollten die restlichen 2000 HP der Herrin des Todes in einem Rutsch getilgt werden. Auge um Auge und Angriffsplus helfen dabei sehr.



Name	Fallenbanshee				Fundort	Dunkler Abstieg				
HP	750	Aktionen								
Agi	200	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	150	200	Langsam	100						
Element	Dunkelheit	225	Ungeschützt	100						
Typ	Dämon	243	Schwach	100						
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Lichtattacken und Sions Angriffe wirken effektiv, sowie auch Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Dämonentöter. Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU sind sehr hilfreich, denn Fallenbanshees belegen den Zielcharakter mit jeder ihrer Attacken mit einem negativen Status. Deshalb sollten diese Gegner auch als erstes beseitigt werden, wenn sie zusammen mit anderen Gegnertypen auftauchen.



Name	Flammenschädel				Fundort	Dunkler Abstieg				
HP	600	Aktionen								
Agi	215	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	150	234								
Element	Feuer	263								
Typ	Dämon	281								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Wasserattacken und Kotomis Angriffe wirken effektiv, im Gegensatz zu Windattacken und Tomoyas Angriffe. Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Dämonenjäger helfen zusätzlich.



Name	Lichtbryo				Fundort	Dunkler Abstieg				
HP	555	Aktionen								
Agi	190	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	150	0	Vollst. Heilung	100						
Element	Licht	185	Blind	100						
Typ	-	234								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Aktion aus.  
Die Heilaktion des Lichtbryos heilt einen zufälligen Gegner vollständig.

#### Kampftipps

Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe sind effektiv gegen den Lichtbryo. Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU sind wichtig, falls der Lichtbryo es schafft, einen Charakter in den Blind-Status zu versetzen.  
Wegen diesem Blind-Status und der starken Heilfähigkeit sollten Lichtbryos noch vor den Fallenbanshees aus dem Weg geräumt werden, wenn sie zusammen mit anderen Gegnern auftauchen.



Name	Diavolerth				Fundort	Dunkler Abstieg				
HP	799	Aktionen								
Agi	175	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	150	250								
Element	Erde	273								
Typ	Dämon	312								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Windattacken und Tomoyas Angriffe wirken effektiv, im Gegensatz zu Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe. Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Dämonenjäger helfen zusätzlich.



Name	Spinnenkönigin				Fundort	Dunkler Abstieg				
HP	1600	Aktionen								
Agi	215	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	150	334								
Element	Wind	363								
Typ	-	381								
Analyse	Ja									

<b>Verhalten / Information</b> Führt eine zufällige Attacke aus. Wird immer von 4 Schlüpflingen begleitet.					<b>Kampftipps</b> Feuerattacken und Karins Angriffe wirken effektiv, im Gegensatz zu Erdattacken und Keijis Angriffe.					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Name	Schlüpfling	Fundort	Dunkler Abstieg							
HP	100	Aktionen								
Agi	220	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	40	115								
Element	Wind	130								
Typ	-	140								
Analyse	Ja									

<b>Verhalten / Information</b> Führt eine zufällige Attacke aus. Taucht immer in Vierergruppen zusammen mit der Spinnenkönigin auf.					<b>Kampftipps</b> Feuerattacken und Karins Angriffe wirken effektiv, im Gegensatz zu Erdattacken und Keijis Angriffe. Angriffskarten, die allen Gegnern Schaden zufügen sind gegen die Schlüpflinge sehr effektiv. Das Gegnerziel sollte demnach immer die Spinnenkönigin sein. Der Verteilschaden einer Alle-Karte reicht im Normalfall aus, um die Schlüpflinge ins Jenseits zu schicken.					
---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--



Name	Tomoyas Mutter (Boss)				Fundort	Dunkler Abstieg				
HP	9500*	Aktionen								
Agi	200*	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	0	HP/Statusheil.	100	2000*					
Element	Licht	250*	HP +250	100						
Typ	Humanoid, Dämon	331*	Abschl.block	20						
Analyse	Ja	362*	Schock	20						

<b>Verhalten / Information</b> Führt eine zufällige normale Aktion aus. Die reine Heilaktion führt Tomoyas Mutter nur aus, wenn sie von einem negativen Status befallen ist. In einem solchen Fall entfernt sie diesen Status und heilt sich um 100 HP. Ansonsten führt sie zufällig eine der anderen drei normalen Attacken aus. Fallen ihre HP unter 2500, so führt Tomoyas Mutter als dritte Aktion ihre Spezialattacke aus.  * Diese Werte erhöhen sich mit der Anzahl an begangenen Sünden. Siehe dazu die Tabellen im Abschnitt Dunkler Abstieg auf Seite 224.					<b>Kampftipps</b> Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe sind gegen Tomoyas Mutter effektiv, weshalb er auch in der Kampfgruppe sein sollte. Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU sind wichtige Bestandteile seines Decks, damit die Stati Schock und Abschlussblock so schnell wie möglich wieder entfernt werden können. Als zweite Mitstreiterin wird Hatsumomo empfohlen, da ihre Abschlusskarte Urknall dank der Spezialfähigkeit Dämonentöter einen Ang-Wert von 300 hat. Der schwächste Charakter sollte Zeitleistenrückwurfkarten wie Dolch der Zeit oder Chonos im Deck haben. Agi-Bruch ist hilfreich, auch wenn Tomoyas Mutter den Langsam-Status manchmal wieder heilt. Dann fügt sie wenigstens weniger Schaden zu. Um sie möglichst konstant in einem negativen Status zu halten, ist die Karte Tödliches Gift als Alternative zu Agi-Bruch ebenfalls nützlich.					
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--



Name	Keiji Okazaki (Boss)				Fundort	Dunkler Abstieg				
HP	11'000*	Aktionen								
Agi	180*	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	333*	Ungeschützt	100						
Element	Erde	350*								
Typ	Humanoid, Dämon	373*								
Analyse	Ja	2500*								

<b>Verhalten / Information</b> Führt eine zufällige normale Attacke aus. Fallen seine HP unter 2500, so führt Keiji als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.  * Diese Werte erhöhen sich mit der Anzahl an begangenen Sünden. Siehe dazu die Tabellen im Abschnitt Dunkler Abstieg auf Seite 224.					<b>Kampftipps</b> Windangriffe und Tomoyas Angriffe wirken effektiv, im Gegensatz zu Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe. Tomoya sollte mit vielen Windkarten, Angriffsplus, Quantensprung und Hermes-Schuhe ausgerüstet werden, damit sie viel und oft Schaden verursachen kann. Auge um Auge schafft zusätzlich Vorteile, sofern Tomoya wenig HP besitzt. Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU sind hilfreich, um die Charaktere vom Ungeschützt-Status zu befreien. Der schwächste Charakter sollte Zeitleistenrückwurfkarten wie Dolch der Zeit oder Chonos im Deck haben. Zudem hindert Agi-Bruch zusätzlich, Keiji zum Zug kommen zu lassen.					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Name	Tomoya Okazaki (Boss)				Fundort	Dunkler Abstieg				
HP	11'000*	Aktionen								
Agi	180*	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	285*			2200*					
Element	Wind	300*	Schnell	25						
Typ	Humanoid, Dämon	314*								
Analyse	Ja	323*	Langsam	25						

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige normale Attacke aus.  
Fallen seine HP unter 2500, so führt der männliche Tomoya Okazaki als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.

\* Diese Werte erhöhen sich mit der Anzahl an begangenen Sünden.  
Siehe dazu die Tabellen im Abschnitt Dunkler Abstieg auf Seite 224.

#### Kampftipps

Feuerattacken und Karins Angriffe wirken effektiv, im Gegensatz zu Erdattacken und Keijis Angriffe.  
Karin sollte mit vielen Feuerkarten, Angriffsplus, Quantensprung und Hermes-Schuhe ausgerüstet werden, damit sie viel und oft Schaden verursachen kann. Auge um Auge schafft zusätzlich Vorteile, sofern Karin wenig HP besitzt.  
Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU sind hilfreich, um die Charaktere vom Langsam-Status zu befreien.  
Der schwächste Charakter sollte Zeitleistenrückwurfkarten wie Dolch der Zeit oder Chonos im Deck haben.  
Agi-Bruch sollte so schnell wie möglich eingesetzt werden, um den Statuslot des Gegners zu besetzen, damit dieser sich selbst nicht in den Schnell-Status versetzen kann. Der Langsam-Status behindert den Gegner zusätzlich.



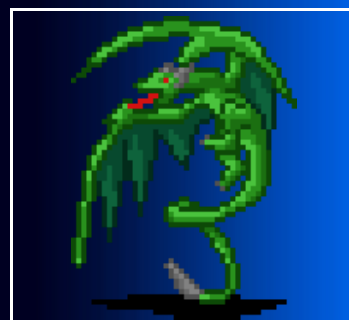
Name	Orkanschnitter				Fundort	Atlantische Ebene				
HP	750	Aktionen								
Agi	255	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	255								
Element	Wind	275								
Typ	Fliegend	300	Langsam	25						
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Feuerattacken und Karins Angriffe wirken effektiv, sowie Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Flugjäger. Erdattacken und Keijis Angriffe sind nicht zu empfehlen.



Name	Landläufer	Fundort			Atlantische Ebene					
HP	700	Aktionen								
Agi	230	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	290								
Element	Wasser	305								
Typ	-	319								
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe wirken effektiv. Feuerattacken und Karins Angriffe sind nicht zu empfehlen.



Name	7-Kopf-Giftblick				Fundort	Atlantische Ebene				
HP	700	Aktionen								
Agi	200	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	290	Gift	10						
Element	-	305	Gift	25						
Typ	-	319	Gift	50						
Analyse	Ja									

#### Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

#### Kampftipps

Erscheint der 7-Kopf-Giftblick zusammen mit anderen Gegnertypen, sollte er zuerst eliminiert werden, um die Chance auf Vergiftung zu verringern.



Name	Erzengel Raziel (Boss)				Fundort	Atlantische Ebene				
HP	9500	Aktionen								
Agi	190	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	400	275	Brand	10						
Element	Feuer	289	Brand	10						
Typ	Humanoid, Fliegend	305	Brand	25						
Analyse	Ja									

#### Verhalten / Information

Führt eine zufällige Attacke aus.  
Erscheint nur zusammen mit Todesengel Angela, Engel des Lichts Sariel und Sensenengel Anael.

#### Kampftipps

Wasserattacken und Kotomis Angriffe wirken effektiv, sowie auch Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Flugjäger und die Klinge des Einen. Windattacken und Tomoyas Angriffe hingegen sind nicht zu empfehlen.  
Da der Brandstatus keine Behinderung darstellt, sondern nur HP entzieht, ist Erzengel Raziel am ungefährlichsten und somit als letzter zu beseitigen. Trotzdem sollten die Karten Anti-Status und I LOVE YOU mitgeführt werden.



Name	Todesengel Angela (Boss)				Fundort	Atlantische Ebene				
HP	7500	Aktionen								
Agi	200	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	400	251	Schock	10						
Element	Elektro	266	Schock	10						
Typ	Humanoid, Fliegend	279	Schock	5						
Analyse	Ja									

Verhalten / Information	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus. Erscheint nur zusammen mit Erzengel Raziel, Engel des Lichts Sariel und Sensesengel Anael.	Erdattacken und Keijis Angriffe wirken effektiv, sowie auch Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Flugjäger, vor allem der Schwingenstutzer, und die Klinge des Einen. Wasserattacken und Kotomis Angriffe hingegen sind nicht zu empfehlen. Der Schock-Status ist zwar nervig, doch nicht weiter tragisch, zumal die Chance darauf relativ gering ausfällt. Todesengel Angela sollte demnach als Zweitletzte beseitigt werden.



Name	Engel des Lichts Sariel (Boss)				Fundort	Atlantische Ebene				
HP	7000	Aktionen								
Agi	210	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	400	257	Blind	10						
Element	Licht	281	Blind	10						
Typ	Humanoid, Fliegend	313	Blind	5						
Analyse	Ja									

Verhalten / Information	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus. Erscheint nur zusammen mit Erzengel Raziel, Todesengel Angela und Sensesengel Anael.	Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe wirken effektiv, sowie auch Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Flugjäger und die Klinge des Einen. Deshalb wird auch Kenji als zweiter Mitstreiter empfohlen, da er zusätzlich die Rolle des Heilers übernehmen kann. Der Blind-Status ist der ekligste von allen, weshalb Sariel auch als Erste erledigt werden sollte.



Name	Sensenengel Anael (Boss)				Fundort	Atlantische Ebene				
HP	5500	Aktionen								
Agi	200	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	400	0	HP +500	100						
Element	Wind	284								
Typ	Humanoid, Fliegend	305	Abschl.block	10						
Analyse	Ja									

Verhalten / Information	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus. Die Heilaktion richtet sich immer nur auf Anael selbst. Erscheint nur zusammen mit Erzengel Raziel, Todesengel Angela und Engel des Lichts Sariel.	Feuerattacken und Karins Angriffe wirken effektiv, sowie auch Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Flugjäger und die Klinge des Einen. Erdattacken und Keijis Angriffe hingegen sind nicht zu empfehlen. Wegen dem Abschlussblock-Status sollte Anael gleich nach Sariel folgen, um die Charaktere nicht unnötig diesem sehr behindernden Status auszusetzen.



Name	Pastafari-Kami				Fundort	Spiegelscheinwüste				
HP	500	Aktionen								
Agi	200	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	231	Schwach	25						
Element	Licht	243	Ungeschützt	25						
Typ	Fliegend	267	Abschl.block	25						
Analyse	???									

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus.	Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe wirken effektiv, sowie auch Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Flugjäger. Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU sind eine gute Unterstützung. Trotzdem sollte der Pastafari-Kami als erstes erledigt werden, wenn er zusammen mit anderen Gegnertypen auftaucht.



Name	Blitzreiter-Coyote				Fundort	Spiegelscheinwüste				
HP	700	Aktionen								
Agi	255	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	251								
Element	Elektro	263								
Typ	-	277	Schock	25						
Analyse	Ja									

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus.	Erdattacken und Keijis Angriffe wirken effektiv. Wasserattacken und Kotomis Angriffe hingegen sind nicht zu empfehlen.



Name	Roter Flammendrake				Fundort	Spiegelscheinwüste				
HP	900	Aktionen								
Agi	220	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	310								
Element	Feuer	323								
Typ	Fliegend	350	Brand	100						
Analyse	Ja									

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus.	Wasserattacken und Kotomis Angriffe wirken effektiv, sowie auch Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Flugjäger, ausgenommen der Schwingenstutzer. Windattacken und Tomoyas Angriffe hingegen sind nicht zu empfehlen. Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU sind eine gute Unterstützung wegen dem Brand-Status.



Name	Wächterin Shizuka (Boss)				Fundort	Spiegelscheinwüste				
HP	12'345	Aktionen								
Agi	240	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	750	400	Schock	25	0	Stark	100			
Element	Wechselnd	425	Langsam	25	0	Geschützt	100			
Typ	Humanoid, Magier	450			0	Schnell	100			
Analyse	Ja	500			3500	Abschl.block	50			

Verhalten	Kampftipps
Wechselt ihr Element immer zu Beginn ihres Zuges zu demjenigen, welches effektiv gegen den Zielcharakter ist. Befindet sich Shizuka noch nicht in einem Status, so versetzt sie sich in der ersten Aktion ihrer Angriffsrunde zufällig in den Stark-, Geschützt- oder Schnell-Status. In allen anderen Fällen führt sie zufällig eine der anderen normalen Attacken aus. Fallen ihre HP unter 5000, so führt Shizuka als dritte Aktion ihre Spezialattacke aus, welche zu 50% den Abschlussblock-Status verursacht.	Für diesen Kampf gibt es mehrere Vorgehensweisen: <u>Elementloses Glück:</u> Panzerbrecher und Agi-Bruch im Deck und darauf hoffen, dass derjenige Charakter mit einer dieser Karten im Deck vor Shizuka am Zug ist und diese Karte auch gleich in der ersten Runde einsetzen kann, um Shizukas Positivstati zu blockieren. Bei dieser Taktik können die beiden elementlosen Charaktere Canina und Miu als Mitstreiter dabei sein, um Shizukas Angriffe nur bei Tomoya effektiv wirken zu lassen und bei dem Einsatz von Elementkarten mehr Freiheit zu genießen. <u>Debuff:</u> Karin und Kotomi besitzen je eine Karte, die dem Gegner den Status löscht. So kann der Positivstatus von Shizuka auch zu einem späteren Zeitpunkt entfernt und vor ihrem nächsten Zug gleich wieder mit „Ungeschützt“ oder besser „Langsam“ belegt werden. <u>Statusüberschreibung:</u> Hatsumomo besitzt als Einzige eine Karte, die den Gegnerstatus mit einem anderen direkt überschreiben kann. In ihrem Fall mit Ungeschützt. Die Karte heisst Licht der Erleuchtung. Sie braucht jedoch eine Runde um sich aufzuladen und Hatsumomo kann derweil unterbrochen werden.  Vorgehensweise 2 und 3 haben den Nachteil, dass gewisse Charaktere in der Kampfgruppe sein müssen, welche durch Shizukas Elementeffizienz zusätzlichen Schaden nehmen. Der Nachteil der Ersten ist der Glücksfaktor, welcher unter Umständen dutzende Neustarts des Kampfes zur Folge haben. Wichtig bei allen 3 Varianten ist die Fähigkeit, Negative Stati mit den Karten Anti-Status oder I LOVE YOU entfernen zu können. Die Todeskombination Auge um Auge, Angriffsplus x2 und wenig HP helfen in diesem Kampf extrem, vor allem gegen den Schluss, da mit etwas Glück Shizukas letzte 5000 HP mit einem Streich weggefeht werden können und ihre Spezialattacke somit nie zum Zug kommt.



Name	Eisstein-Felsen				Fundort	Nord-Eiswald				
HP	800	Aktionen								
Agi	255	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	280								
Element	Wasser	310								
Typ	-	325								
Analyse	Ja									

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus.	Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe wirken effektiv. Feuerattacken und Karins Angriffe sind nicht zu empfehlen.



Name	Yuki-Onna				Fundort	Nord-Eiswald				
HP	600	Aktionen								
Agi	255	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	180	250								
Element	Wasser	275								
Typ	Dämon	300								
Analyse	Ja									

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus.	Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe wirken effektiv, sowie auch Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Dämonenjäger. Feuerattacken und Karins Angriffe sind nicht zu empfehlen.



Name	Dämon des Ursprungs				Fundort	Jehovas Versteck				
HP	700	Aktionen								
Agi	260	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	220	0	Vollst. Heilung	100						
Element	Ortsabhängig	263								
Typ	Dämon	286								
Analyse	Ja	303								

#### Verhalten / Information

Führt zu 95% zufällig eine der drei Attacken aus und heilt seine HP zu 5% vollständig.  
Der Dämon des Ursprungs übernimmt das Element des Raums, in welchem der Kampf stattfindet. In Räumen ohne Element ist der Dämon des Ursprungs ebenfalls elementlos.

#### Kampftipps

Um effektiv gegen den Dämonen des Ursprungs vorgehen zu können, müssen die Charaktere in der Kampfgruppe und deren Decks auf das jeweilige Raumelement ausgelegt werden. Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Dämonenjäger helfen zusätzlich.



Name	Donnerreiter				Fundort	Jehovas Versteck				
HP	600	Aktionen								
Agi	275	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	210	0	Ungeschützt	100						
Element	Elektro	234	Schock	10						
Typ	-	265	Schock	5						
Analyse	Ja	291								

#### Verhalten

Führt seine drei offensiven Attacken mit einer Chance von jeweils 30% und die Ungeschützt-Attacke zu 10% aus.

#### Kampftipps

Erdattacken und Keijis Angriffe wirken effektiv. Wasserattacken und Kotomis Angriffe hingegen sind nicht zu empfehlen.  
Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU schaffen die unliebsamen negativen Stati aus der Welt.



Name	Engel der alten Zeit				Fundort	Jehovas Versteck				
HP	800	Aktionen								
Agi	259	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	222	0	Stark	100	285					
Element	Licht	0	Vollst. Heilung	100	333					
Typ	Fliegend	234	Blutig	100						
Analyse	Ja	258	Blind	10						

#### Verhalten

Führt zu 86% zufällig eine seiner offensiven Attacken aus.  
Versetzt sich zudem zu 9% in den Stark-Status und heilt seine HP zu 5% vollständig.

#### Kampftipps

Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe wirken effektiv, sowie Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Flugjäger.  
Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU schaffen die unliebsamen negativen Stati aus der Welt.



Name	Hauptmann der Engels-Garde: Sahael (Boss)				Fundort	Jehovas Versteck				
HP	12'500	Aktionen								
Agi	250	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	750	1	Geschützt	100	500					
Element	Licht	400	Blind	10	3500	Blind	50			
Typ	Humanoid	425								
Analyse	Ja	450								

#### Verhalten

Befindet sich Sahael noch nicht in einem Status, so versetzt er sich in der ersten Aktion seiner Angriffsrunde in den Geschützt-Status.  
In allen anderen Fällen führt er zufällig eine der anderen normalen Attacken aus.  
Fallen seine HP unter 5000, so setzt Sahael als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.

#### Kampftipps

Um seinen Geschützt-Status zu verhindern oder sich dessen zu entledigen gibt es verschiedene Herangehensweisen.  
Glück: darauf hoffen, dass der Charakter, der entweder Panzerbrecher oder Agi-Bruch im Deck hat, vor Sahael an der Reihe ist und eine dieser Karten in seiner ersten Angriffsrunde einsetzen kann.  
Debuff: Karin oder Kotomi in der Kampfgruppe haben. Beide besitzen jeweils eine Karte, die den Gegnerischen Status aufheben können (Flammenwind, resp. Masamune). Nach dem Einsatz einer dieser Karten muss Sahael umgehend in einen negativen Status versetzt werden. Vorzugsweise „Langsam“.  
Status überschreiben: Hatsumomos Karte Licht der Erleuchtung überschreibt die Stati aller Gegner mit dem Ungeschützt-Status. Diese Karte benötigt jedoch eine Runde Aufladezeit und kann in der Zwischenzeit durch einen Angriff unterbrochen werden.

Zusätzlich zu einem dieser Vorgehensweisen sollte sich mindestens ein Exemplar der Karten Anti-Status und I LOVE YOU in dem Deck eines Charakters der Kampfgruppe befinden.  
Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe, sowie die Klinge des Einen wirken effektiv gegen Sahael.



Name	Jehova Finalis (Boss)	Fundort			Jehovas Versteck					
HP	25'000	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi + 50	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	9999	423			200	Gift	100	1	Pos. Status	100
Element	Wechselnd	497			200	Ang 750	10	1	Neg. Status	100
Typ	Humanoid, Gott	500			438			1	Statusheilung	100
Analyse	Nein	550			479			1	HP +150	100
Zusatzinformation		576	Rückwurf	100	489			350	HP +300	100
Typ „Gott“ entfällt, wenn der Virus aus der Welt geschafft ist.		600			563			1000	Ang 9999	5
		634	Rückwurf	100	600			5000		

Verhalten	Kampftipps
<p>Wechselt sein Element immer zu Beginn seines Zuges zu demjenigen, welches effektiv gegen den Zielcharakter ist.</p> <p>In seiner ersten Runde führt Jehova folgende drei Aktionen aus:  <b>Aktion 1:</b> Ang 1000, wird zu 5% auf 9999 erhöht.  <b>Aktion 2:</b> zufälliger positiver Status auf sich selbst: Stark, Geschützt oder Schnell. Überschreibt einen eventuell vorhandenen Status!  <b>Aktion 3:</b> zufälliger negativer Status auf den Zielcharakter: Gift, Brand, Schock, Blind, Anti-Heilung, Schlaf, Blutig, Langsam, Schwach, Ungeschützt oder Abschlussblock.</p> <p>Zu Beginn jeder Angriffsrunde Jehovas wählt dieser einen zufälligen Modus mit jeweils verschiedenen Wahrscheinlichkeiten:  <b>Boost-Modus:</b> 20% (30%, wenn unter 10'000 HP)  <b>Angriffsmodus:</b> 40% (35%, wenn unter 10'000 HP)  <b>Magiemodus:</b> 40% (35%, wenn unter 10'000 HP)</p> <p>Aktionen in den verschiedenen Modi:  <b>Boost-Modus:</b>  - Heilt seinen negativen Status, falls vorhanden.  - Zufälliger positiver Status auf sich selbst, falls nicht vorhanden.  - Heilung um 300 HP zu 80% → 150 HP zu 60%, falls unter 10'000 HP, maximal bis 12'500. Achtung: Anti-Heilung wirkt hier nicht!  - Ansonsten: zufälliger negativer Status auf Zielcharakter.  <b>Angriffsmodus:</b> zufällige Attacke der linken Spalte der Aktionstabelle. Die stärkste Attacke etwas seltener (nur 10%).  <b>Magiemodus:</b> zufällige Attacke der mittleren Spalte der Aktionstabelle. Die Giftattacke etwas seltener (nur 5%).</p> <p>Fallen seine HP unter 6000, so führt Jehova als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.</p>	<p>I LOVE YOU und Regeneration sind lebenswichtig in diesem Kampf. Sehr wichtig ist auch das Entfernen des positiven Status, in welchen sich Jehova in der ersten Angriffsrunde versetzt. Karin und Kotomi besitzen jeweils eine Karte, die ebendies bewerkstelligt. Hatsumomos Licht der Erleuchtung ist ebenfalls wirkungsvoll. Wenn Jehova seinen Status wieder neutralisiert, einfach wieder säubern bzw. überschreiben.</p> <p>Jehova hat einen sehr hohen Agi Wert. Deshalb ist es ratsam, einem Charakter sämtliche Zeitleistenrückwurfkarten ins Deck zu geben, um Jehovas Züge und somit seine starken Attacken hinauszuzögern. Besser geht das mit den Karten Hermes-Schuhe und Quantensprung. Ist Kenji im Team, sollte er die Karte Unsterblicher Körper dabei haben und sie für den Schnell-Status in der Verteidigungsrunde einsetzen.</p> <p>Derjenige Charakter, der weder heilt noch Zeitleistenrückwurfkarten hat, also der Schadenausteiler, sollte die stärksten Karten im Deck haben, allen voran Auge um Auge, Angriffsplus und weitere Schadensmodifikatorkarten, Infinitas und Ultima-Dolch.</p> <p>Teamvorschlag 1:  <b>Tomoya:</b> Zeitleistenrückwurfkarten, Hermes-Schuhe, Quantensprung  <b>Karin:</b> Statussäuberung, Schadenausteiler  <b>Kenji:</b> Heilung, Agi-Bruch/Panzerbrecher, diverse Angriffskarten</p> <p>Teamvorschlag 2:  <b>Tomoya:</b> Zeitleistenrückwurfkarten, Hermes-Schuhe, Quantensprung  <b>Keiji:</b> Schadenausteiler, Switch-Karten, Switch-Burst  <b>Kotomi:</b> Heilung, Statussäuberung, Agi-Bruch/Panzerbrecher</p> <p>Teamvorschlag 3:  <b>Tomoya:</b> Zeitleistenrückwurfkarten, Hermes-Schuhe, Quantensprung  <b>Hatsumomo:</b> Licht der Erleuchtung, Schadenausteiler  <b>Kenji:</b> Heilung, diverse Angriffskarten</p>



Name	Geringere Engels-Garde				Fundort	Jehovas Versteck				
HP	600	Aktionen								
Agi	270	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	320								
Element	Licht	348								
Typ	Fliegend	389								
Analyse	Nein									

Verhalten / Information	Kampftipps
<p>Führt eine zufällige Attacke aus.  Wird von Jehova Finalis beschworen.</p>	<p>Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe, sowie Angriffskarten mit dem Spezialeffekt Flugjäger wirken effektiv.  Dieser Gegner ist es nicht Wert, Aufmerksamkeit zu erhalten. Einfach Alle-Karten auf Jehova Finalis anwenden, dann fallen die geringeren Engels-Gardisten automatisch.</p>



Name	Akasha – Die wahre Herrin der Zeit (Boss)				Fundort	Basislager – Jehovas Versteck				
HP	∞	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	0	0	abwarten	100						
Element	-	∞	Tod	100						
Typ	-									
Analyse	Nein									

Verhalten / Information	Kampftipps
<p>Akasha wartet fünf Runden lang, bis sie Tomoya anschliessend kampfunfähig macht.</p> <p>Dies ist ein geskripteter Kampf. Es ist somit unmöglich Akasha zu besiegen. Nach fünf Runden endet der Kampf automatisch.</p>	<p>Keine.</p>



Name	Chaosbringer – BEIN (Boss)				Fundort	Siegel des Chaos				
HP	5500	Aktionen								
Agi	240	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1000	359								
Element	-	432	Ungeschützt	25						
Typ	Dämon	455	Schock	5						
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Aktion aus.					Siehe Chaosbringer – AUGE					



Name	Chaosbringer – HAND (Boss)				Fundort	Siegel des Chaos				
HP	6000	Aktionen								
Agi	400	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1000	0	Pos. Status	100	400					
Element	-	325	Blutig	25	430					
Typ	Dämon	350	Ungeschützt	25						
Analyse	Ja	392								
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Aktion aus. Die erste Aktion versetzt ein zufälliges noch lebendes Teil des Chaosbringers in einen der folgenden Stati: Stark, Geschützt, Schnell					Siehe Chaosbringer – AUGE					



Name		Chaosbringer – AUGÉ (Boss)			Fundort		Siegel des Chaos			
HP		13'000			Aktionen					
Agi	260	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1200	0	HP +250	100	538	Abschl.block	25			
Element	Wechselnd	425			570	Blind	25			
Typ	Dämon	498	Schlaf	25	575					
Analyse	Ja	500			4000					
Verhalten / Information					Kampftipps					
<p>Wechselt sein Element immer zu Beginn seines Zuges zu demjenigen, welches effektiv gegen den Zielcharakter ist.</p> <p>Führt eine zufällige Aktion aus.</p> <p>Die Heilaktion ist ausschliesslich eine Selbstheilung,</p> <p>Fallen seine HP unter 4500, so führt das Auge des Chaosbringers als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.</p> <p>Wird von zwei Händen und zwei Beinen begleitet.</p>					<p>Der Chaosbringer besteht aus fünf Teilen, die unabhängig voneinander agieren. Angriffs- und Abschlusskarten, welche allen Gegnern Schaden zufügen, sind demnach eine grosse Hilfe.</p> <p>Da die Hände des Chaosbringers die gefährlicheren Aktionen beherrschen und nicht ganz so viele HP besitzen, sollten diese als erstes ausgeschaltet werden.</p> <p>Anti-Status und I LOVE YOU sind essentiell für den Erfolg, da alle fünf Teile die Charaktere in negative Stati versetzen können.</p> <p>Regeneration ist ebenfalls zu empfehlen.</p> <p>Hatsumomo ist dank ihren in diesem Kampf sehr effektiven Karten Urknall und Licht der Erleuchtung eine wertvolle Mitstreiterin.</p> <p>Erstere bringt dank dem Spezialeffekt Dämonenjäger satte 300 Ang-Punkte in die Gleichung und Letztere für allen Gegnern hohen Schaden zu und überschreibt deren Status mit Ungeschützt.</p> <p>Für Notfallsituationen hilft der Magische Schild enorm.</p> <p>Auge um Auge und Angriffspus schaffen wie immer einen riesigen Vorteil.</p> <p>Chronos ist durch seinen zusätzlichen Zeitleistenrückwurf-effekt ebenfalls hilfreich.</p> <p>Agi-Bruch kann als wertvolle Unterstützung dienen, bis Hatsumomo ihr Licht der Erleuchtung einsatzbereit hat.</p>					



Name		Slenderman (Boss)			Fundort	Totenwald				
HP		12'500	Aktionen							
Agi	250	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	5000	450								
Element	-	500								
Typ	-	550								
Analyse	Nein	9999								
Verhalten					Kampftipps					
<p>Führt eine zufällige Aktion aus. Vor dem Durchführen jeder Attacke teleportiert sich Slenderman an einen zufälligen Gegnerplatz.</p> <p>Fallen seine HP unter 3500, so führt Slenderman als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.</p>					<p>Da Slenderman keinerlei Schwächen aufweist und auch nur neutrale Attacken besitzt, muss keine spezifische Strategie beachtet werden. Seine Spezialattacke fegt die meisten Charaktere sofort auf die Matte. Deshalb wird empfohlen, mittels niedrigen HP, Auge um Auge und Angriffsplus seine letzten 3500 HP in einem Rutsch abzuziehen, damit er gar nicht zu seiner Spezialattacke kommt.</p>					



# Kampfmechanik & Strategien

<i>Effektive Gegnerwahl.....</i>	<i>172</i>
<i>Tipps zur Kartenauswahl (Kampf).....</i>	<i>173</i>
<i>Schadensberechnung .....</i>	<i>174</i>
<i>Tipps zu einzelnen Karten.....</i>	<i>175</i>
<i>Effektive Kartenkombinationen.....</i>	<i>176</i>
<i>Deckstrategien.....</i>	<i>177</i>
<i>Kampfstrategien .....</i>	<i>178</i>

Spoilerkategorie: Spielsystem (hoch)

# Effektive Gegnerwahl

---

Der am weitesten auf der Zeitleiste fortgeschrittene Gegner

Ist der am weitesten fortgeschrittene Gegner mit einem Angriff nicht besiegbare, so den Gegner hinter dem nächsten Charakter nehmen, da dieser den Gegner dann sehr wahrscheinlich töten kann

Bei Bossgegnern mit schwacher Begleitung erst diese besiegen oder mittels Alle-Karten Schaden zufügen.

Gegner mit dem Element, gegen das der Charakter stark ist

Bei Alle-Karten: derjenige Gegner, der am meisten HP hat → die anderen werden wegen den tiefen HP evtl. gleich getötet

# Tipps zur Kartenauswahl (Kampf)

---

Welche Karten je nach Situation Priorität erhalten

Karten horten

Karten abwerfen

Kombinationen nicht verbauen

Erste Karte wegen Kombinationskarte im Auge behalten



## Tipps zu einzelnen Karten

---

# Effektive Kartenkombinationen

---

Angriff, Verteidigung

# Deckstrategien

---

Einzelner Charakter, Charakterübergreifende Kombinationen

# Kampfstrategien

---

Rollenverteilung (Heiler, Schadenausteiler, Bremsen, Statusveränderer), Low-HP + Auge um Auge, Gegnerbremse (ATB-Rückwurf-Spam), Buff/Bruch-Combos

# Nebenaufgaben

<i>Speedy der Hund</i> .....	180
<i>Tagebuch des Reisenden</i> .....	181
<i>Letzte Ruhestätte</i> .....	182
<i>Analystin Miyako</i> .....	183
<i>Kenta der Dämonenjäger</i> .....	184
<i>Verlorene Geldbörse</i> .....	185
<i>Hure Polka</i> .....	186
<i>Grosszügige Spende</i> .....	187
<i>Buch der Taktikerin</i> .....	188
<i>König der Kanalisation</i> .....	189
<i>Fluch oder Segen</i> .....	190
<i>Dienstverweigerung</i> .....	191
<i>Das Meister-Schwert</i> .....	192
<i>Widerspenstiger Gott</i> .....	193
<i>Kleiner Botengang</i> .....	194
<i>Donnerblumenpulver</i> .....	195
<i>Integrationstest</i> .....	196
<i>Verlorene Statuette</i> .....	197
<i>Shizuka in Not</i> .....	198
<i>Wesen aus einer anderen Welt</i> .....	199
<i>Legendäre Karte</i> .....	200
<i>Ein normales Mädchen (Kenji)</i> .....	201
<i>Alter Freund (Sion)</i> .....	202
<i>Band der Schwestern (Canina &amp; Kotomi)</i> .....	203
<i>Der beste Vater der Welt (Keiji)</i> .....	204
<i>Die Herrin des Todes (Miu)</i> .....	205
<i>Rabenmutter (Karin)</i> .....	206
<i>Freundschaftsbeweis (Hatsumomo)</i> .....	207
<i>Weisser Schnee, rotes Haar (Tomoya)</i> .....	208

Spoilerkategorie: Ortschaften (moderat), Personen (moderat), Gegner (moderat)

# Speedy der Hund

---

## Auftraggeber

Mädchen im Osten von Otsuki (2-1)

## Zeitpunkt

Immer

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

Kampftipps

## Beschreibung, Leitfaden

Mit dem Mädchen sprechen, nach rechts die nun zugängliche Map betreten, den Hund ganz im Osten ansprechen, zum Mädchen zurückkehren.

Im Südwesten auf dieser separaten Map befindet sich eine Truhe mit Tomoyas erster Abschlusszugkarte.

# Tagebuch des Reisenden

---

## Auftraggeber

Reisender Vater in den Slums von Tokio (11-27)

## Zeitpunkt

Immer

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

Karte: Schild III

## Beschreibung, Leitfaden

Tagebuch im Gasthaus am Pass der Winde (5-3) einsammeln und dieses dann dem Vater in den Slums von Tokio (11-27) geben.

# Letzte Ruhestätte

---

## Auftraggeber

Mutter des Kindes beim Lager am Pass der Winde (3-3)

## Zeitpunkt

Immer

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

Karten: Erdhacke, Schild II, Feueraxt

## Beschreibung, Leitfaden

Mit der Mutter des Kindes beim Lager am Pass der Winde (3-3) reden und den erhaltenen Zeremoniendolch zum Grab des Vaters in der Höhle der Ahnen (4-5) legen.

# Analystin Miyako

---

## Auftraggeber

Analystin Miyako im Haus der Analystin (9-1)

## Zeitpunkt

Immer

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnungen

Anzahl Gegner analysiert	Belohnung
1	Analyse
10	Wirbelwindklinge
20	Soldatenrüstung
30	Angriffsplus
40	Nachladen II
50	Magischer Schild
60	Curse of the Puppet Master
70	Blütentanz
80	Switch-Burst
90	Stahlhart
100	Hermes-Schuhe
110	Blitz V: Donnerseele
120	Windklingen
130	Legendärer Schnitter
140	Unsterblicher Körper
150	Konami-Code, Kombinationspunkt
156	Infinitas, 99999 Gold, Kombinationspunkt, Schaden +25%

## Beschreibung, Leitfaden

Mit der Analysekarte alle Gegner analysieren und regelmässig die Belohnungen von der Analystin abholen. Bei 156 analysierten Gegnern ist diese Nebenaufgabe abgeschlossen.

## Schätze:

Analystin Miyako (9-1):

Miyako Innen (9-2):

Schatzort 2 (9-3): Karte: Blitz II

# Kenta der Dämonenjäger

---

## Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, bei Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

## Zeitpunkt

Immer

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnungen

Nebenaufgabe	Verfügbar ab	Belohnung
König der Kanalisation	Sequenz II	Yukaris Urteil
Fluch oder Segen	Sequenz II	Auge um Auge
Widerspenstiger Gott	Sequenz III	Magischer Schild
Wesen aus einer anderen Welt	Sequenz V	Fragiler Spiegel der Zeit
Legendäre Karte	Sequenz V	-

## Beschreibung, Leitfaden

Kenta, der Dämonenjäger, hat sich neben Tokio an einem Lagerplatz niedergelassen und beauftragt die Gruppe mit diversen Nebenaufgaben. Diese werden in der oben angegebenen Reihenfolge abgearbeitet. Um die Nächste freizuschalten, muss die Vorhergehende erst abgeschlossen werden.

Um das Siegel des Chaos öffnen zu können, müssen – neben anderen Aktivitäten – sämtliche Nebenaufgaben von Kenta abgeschlossen werden.

# Verlorene Geldbörse

---

## Auftraggeber

Mann auf dem Hauptplatz im Hafenviertel von Tokio (11-8)

## Zeitpunkt

Immer

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

Ausrüstung: Lederstiefel

## Beschreibung, Leitfaden

Die Geldbörse in der Bäckerei (11-9) aufsammeln und dem Mann auf dem Hauptplatz im Hafenviertel von Tokio (11-8) zurückgeben.

# Hure Polka

---

## Auftraggeber

Hure Polka im Westen des Hafenviertels von Tokio (11-8)

## Zeitpunkt

Immer

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

Gratisübernachtung fürs Leben

## Beschreibung, Leitfaden

Der Hure Polka im Westen des Hafenviertels von Tokio 2500 Gold geben.

# Grosszügige Spende

---

## Auftraggeber

Bettlerinnen in den Slums von Tokio (11-24)

## Zeitpunkt

Immer

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

0-40 Gold: Heilkraut

41-390 Gold: Laufschuhe

400 Gold: Karten: Heilung I, Windbogen, Feueraxt

## Beschreibung, Leitfaden

Den 4 Bettlerinnen in den Slums von Tokio Gold spenden (4x 100 Gold für die beste Belohnung).

# Buch der Taktikerin

---

## Auftraggeber

Elena vor dem Eingang zur Höhle der Geister I (12-1)

## Zeitpunkt

Immer

## Voraussetzungen

Bronzeklasse im Kolosseum von Tokio gemeistert

## Belohnung

Vollständige Heilung

## Beschreibung, Leitfaden

Ihr Taktikbuch aus der Höhle der Geister I (12-13) bergen. Dazu muss die Aufgabe in der Höhle erst beendet werden.

# König der Kanalisation

---

## Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

## Zeitpunkt

Ab Sequenz II

## Voraussetzungen

Schlüssel von Kenta erhalten

## Belohnung

Karte: Yukaris Urteil

## Beschreibung, Leitfaden

In der Kanalisation unter den Slums von Tokio - Eingang im Blauen Adler (11-30) – den Kanalschlüssel von Kenta bei der Absperrung im Südosten verwenden und im Bereich dahinter die Königsassel finden und besiegen.

## Schätze:

Quest Kanalisation (13-1): Karte: Defensivplus; Karte: Heilung II; Kräuterpäckchen

Teil 2 (13-2): Karte: Erdhacke; Karte: Feuer II (Statue: Goldene Zunge)/Eis II (Statue: Goldenes Herz)

Kleiner Raum (13-3): Karte: Erdhacke

Zwischenmap (13-4): Karte: Pakt des Todes

Endgegnerraum (13-5): Karte: Dunkelheit II

# Fluch oder Segen

---

## Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

## Zeitpunkt

Ab Sequenz II

## Voraussetzungen

Nebenaufgabe „König der Kanalisation“ abgeschlossen

## Belohnung

Karte: Auge um Auge

## Beschreibung, Leitfaden

Mit dem Pass die Brücke westlich von Tokio überqueren und weiter südlich Tinetas im Dorf Kamogawa (14-4) ansprechen und mitnehmen, Schalterrätsel in den Höhlen von Elram (15-2) lösen, Raphael „Lemures“ Angeloid besiegen, Orb im Schatzraum von Tinetas berühren lassen.

## Schätze:

(Dorf) Quest Kamogawa (14-1): Karte: Kleine Bombe (Véro)

(Dorf) Haus 1 (14-2): Kräuterpäckchen

(Dorf) Haus 2 (14-3):

(Dorf) Tinetas' Haus (14-4): Kleiner Segen

(Höhle) Höhlen von Elram (15-1): Erinnerung

(Höhle) Höhle von Elram (15-2): Karte: Dunkelheit II; Karte: Anti-Blind; Karte: Dolch der Zeit; Karte: Dunkelheit II (Statue)

(Höhle) Schatzraum (15-3): Karte: Schmetterhieb; Karte: Minsk's Schwert

# Dienstverweigerung

---

## Auftraggeber

Chrono in Naniwa/Osaka (20-1) oder sein Vater im Elternhaus (20-7)

## Zeitpunkt

Ab Sequenz III

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

Chrono helfen: Karte: Blitzklingen

Chrono verraten: Karte: Def-Buff

## Beschreibung, Leitfaden

Helfen: erst Chronos Vater (20-7) oder direkt Chrono (20-1) ansprechen, dann Chrono helfen

Verraten: erst Chronos Vater (20-7) oder direkt Chrono (20-1) ansprechen, dann seinem Vater Bericht erstatten

# Das Meister-Schwert

---

## Auftraggeber

Rin im Waldfeengehölz (24-1), dann Len selbst (24-1)

## Zeitpunkt

Ab Sequenz IV

## Voraussetzungen

Zugang zum Wolkenreiter

## Belohnung

Karte: Meister-Schwert

## Beschreibung, Leitfaden

Mit Rin auf einer Erdsäule im Waldfeen-Gehölz sprechen (24-1), dann mit Len (24-5), ihm helfen, dann den heiligen Baum Richtung Osten betreten und sich zum Bossraum mit dem Meister-Schwert durchschlagen.

## Schätze:

Deku-Baum (25-1):

Uralter Baum Zentral (25-2): Karte: Schild V

Stock 1 (25-3):

Stock 2 (25-4):

Unterster Stock (25-5): Karte: Todesschnitt

Abkürzung (25-6):

Back to Room 1 (25-7): Karte: Schild V

Rätselraum 1 (25-8): Karte: Wind III (Statue)

Rätselraum 2 (25-9): Erinnerung; Karte: Schild VI

Gohma (25-10): Meister-Schwert (Nebenaufgabe-Gegenstand); Herzcontainer (vollständige Heilung)

# Widerspenstiger Gott

---

## Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

## Zeitpunkt

Ab Sequenz IV

## Voraussetzungen

Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ abgeschlossen

## Belohnung

Karte: Magischer Schild

## Beschreibung, Leitfaden

In Sendai (27-8) mit dem Bürgermeister sprechen, die Alte Ruine nordwestlich von Sendai besuchen und Thor besiegen.

## Schätze:

Quest Sendai (26-1):

Eingangsbereich (26-2): Heilkraut, Kräuterpäckchen, Kräutertrunk, Gegenmittel, Kleiner Segen, Grosser Segen, Erinnerung (Drache)

Teleporterraum (26-3): Karte: Schild V; Erinnerung

Turm (26-4): Karte: Schwert der tausend Schnitte; Karte: Windbesen; Karte: Wind II

Zwischenraum (26-5): Karte: Eiszepter (Statue); Grosser Segen

Thors Raum (26-6):

# Kleiner Botengang

---

## Auftraggeber

Bürgermeister in Sapporo (23-7)

## Zeitpunkt

Ab Sequenz IV

## Voraussetzungen

Zugang zum Wolkenreiter

## Belohnung

1000 Gold

Chrono in der Nebenaufgabe „Dienstverweigerung“ geholfen: Karte: Def-Buff

Chrono in der Nebenaufgabe „Dienstverweigerung“ verraten: Karte: Blitzklingen

## Beschreibung, Leitfaden

Beinhaltet die Nebenaufgabe „Donnerblumenpulver“, wenn man die Aufgabe friedlich lösen möchte.

Gewalttätige Variante: mit dem Bürgermeister in Sapporo (23-7) sprechen, die 3 Abenteurer im Nordosten von Sapporo (23-1) mit Gewalt davon überzeugen, dass sie ihrer Aufgabe nachkommen sollen. Nach dem Kampf wieder den Bürgermeister aufsuchen.

Friedliche Variante: mit dem Bürgermeister in Sapporo (23-7) sprechen, zu Ginchiyo in Naniwa/Osaka (20-10) reisen und mit ihm reden, in Sendai (27-1) vom Hehler das Donnerblumenpulver für 5000 Gold (1000 Gold wenn Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abgeschlossen) kaufen, die automatisch auftauchenden 3 Abenteurer besiegen, zu Ginchiyo zurückkehren und dann dessen Nachricht dem Bürgermeister von Sapporo überbringen.

# Donnerblumenpulver

---

## Auftraggeber

Ginchiyo in Naniwa/Osaka (20-10)

## Zeitpunkt

Ab Sequenz IV

## Voraussetzungen

Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ gestartet und die friedliche Variante gewählt

## Belohnung

Ausrüstung: Fester Kimono

## Beschreibung, Leitfaden

Naniwa/Osaka

Mit Ginchiyo in Naniwa/Osaka (20-10) reden (wenn Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ im Gange), in Sendai (27-1) vom Hehler das Donnerblumenpulver für 5000 Gold (1000 Gold wenn Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abgeschlossen) kaufen, die automatisch erscheinenden 3 Abenteurer besiegen und dann zu Ginchiyo zurückkehren.

# Integrationstest

---

## Auftraggeber

Stadt-Gardistin bei der Wolkenreiterandockstelle in der Stadt der Götter (30-1)

## Zeitpunkt

Während dem Aufenthalt in der Stadt der Götter

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

Karte: Heilung IV

7 Gold

## Beschreibung, Leitfaden

Mit der Stadt-Garde bei der Wolkenreiterandockstelle (30-1) reden und alle Fragen richtig beantworten.

Nummer	Frage	Antwort
1	Welchen Teil des Schiffes bekommt kein Mensch zu Gesicht?	Den Rat der Götter
2	Wie hiess die erste Herrin der Träume, zu deren Ehre der Gezeiten-Brunnen errichtet wurde?	Itsuki
3	Was befand sich einst auf dem Hauptplatz von Chichrén, an dem sich jetzt der Kristallbrunnen befindet?	Eine grosse Steinsäule
4	Epona, eine der Göttinnen hier, verweilt schon sehr, sehr lange in Chichrén. Als was wurde sie einst unter den Menschen bekannt?	Keltische Fruchtbarkeitsgöttin ODER Römische Pferdegöttin
5	Welcher uralte und nicht mehr herstellbare Treibstoff wird verwendet, um dieses Schiff in der Luft zu halten?	Kristallines „X“
6	Welcher Ort auf diesem Schiff ist sogar für die Götter tabu?	Die Gefechtsstation
7	Gibt es im Gefängnisblock des Schiffes Zellen, welche einen Blick auf den Himmel bieten?	Ja, gibt es

# Verlorene Statuette

---

## Auftraggeber

Verzweifelte Dienerin, nordwestliche Ecke in den Menschenquartieren der Stadt der Götter (30-15)

## Zeitpunkt

Während dem Aufenthalt in der Stadt der Götter

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

Karte: Klaffende Wunden

## Beschreibung, Leitfaden

Mit der verzweifelten Dienerin in der nordwestlichen Ecke der Menschenquartiere (30-15) sprechen, in Chichrén (30-6) die falsche Statuette einsammeln, zur verzweifelten Dienerin zurückkehren, dann die gesuchte Statuette in der nordöstlichen Ecke der Wolkenreiterandockstelle (30-1) aufheben und schliesslich der verzweifelten Dienerin überreichen.

# Shizuka in Not

---

## Auftraggeber

Reisende Händlerin Shizuka beim Tor von Tokio (11-1)

## Zeitpunkt

Ab Sequenz V, bis Shizuka in der Spiegelscheinwüste besiegt wird

## Voraussetzungen

Keine

## Belohnung

Karte: Steinhautschlag

## Beschreibung, Leitfaden

Der reisenden Händlerin Shizuka für 5000 Gold die Karte abkaufen, damit sie sich mit dem Geld einen Laden in Tokio eröffnen kann.

# Wesen aus einer anderen Welt

---

## Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

## Zeitpunkt

Ab Sequenz V

## Voraussetzungen

Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abgeschlossen

## Belohnung

Karte: Fragiler Spiegel der Zeit

Belohnung vom Direktor, wenn Vyzz beseitigt wird: Karte: Auge des Dämonenfürsten

## Beschreibung, Leitfaden

In der Akademie der Magi im Nordwesten Japans mit dem Direktor in seinem Büro (32-4) reden, dann mit den beiden Dreiergruppen von Magi-Schülern im Speisesaal (32-3) und vor dem Eingang zu den Quartieren (32-5) reden, im hintersten Zimmer rechts (32-12) mit den beiden Zimmergenossinnen reden und im Bett übernachten, dann das mittlere Zimmer rechts (32-11) betreten und die 5 Magier besiegen, dann von (32-5) aus den Keller betreten. Im hintersten Raum wird Vyzz beschworen. Ihn nicht bekämpfen, dann in den Speisesaal (32-3) folgen, nicht bekämpfen, dann nach draussen (32-1) verfolgen, reden, nicht bekämpfen, dann zum Direktorbüro (32-4) und schliesslich zu Kenta zurück.

## Schätze:

Akademie der Magi (32-1):

Eingangssaal (32-2):

Speisesaal (32-3):

Direktor (32-4): Karte: Schild VI (ab Sequenz V)

Gang und Schlafzimmer (32-5): Karte: Pompeji

Schlafzimmergang (32-6):

Zimmer 1 Links (32-7):

Zimmer 2 Links (32-8): Karte: Schild VI (ab Sequenz V)

Zimmer 3 Links (32-9): Karte: Golemklänge (ab Sequenz V)

Zimmer 1 Rechts (32-10):

Zimmer 2 Rechts (32-11): Karte: Eis III (ab Sequenz V)

Zimmer 3 Rechts (32-12):

Weg zu Vyzz (32-13): Kräutertrunk (ab Sequenz V); Karte: Frostklänge (ab Sequenz V);

Vyzz (32-14): Karte: Pegasusbogen (ab Sequenz V)

# Legendäre Karte

---

## Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

## Zeitpunkt

Ab Sequenz V

## Voraussetzungen

Nebenaufgabe „Wesen aus einer anderen Welt“ abgeschlossen

## Belohnung

Keine

## Beschreibung, Leitfaden

In der Geisterstadt im Westen Japans mit dem Priester in der Kirche reden, die Aussparungen vorne am Sockel der riesigen Fuhai-Statue mit Kieselsteinen füllen (einfach ansprechen), die Türe zum Friedhof öffnen (sie klemmt nur ein bisschen) und diesen betreten, Fuhai besiegen, Niemand besiegen, mit dem 2. Priester in der Kirche sprechen und den Kartenfriedhof verschütten lassen.

## Schätze:

Geisterstadt (33-1): Karte: Roter Schild der Furie; 3 Gold; 5000 Gold (wenn Keiji in der Gruppe); Karte: Stärke der Liebe (Véro, wenn Keiji in der Gruppe)

Kirche der Geisterstadt (33-2):

Kartenfriedhof (33-3): Karte: Schreinrosenschild (Sieg über Fuhai)

# Ein normales Mädchen (Kenji)

---

## Auftraggeber

Kenji im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

## Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

## Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

## Belohnung

Ausrüstung: Hübsches Kleid

Karte: Finales Gericht

## Beschreibung, Leitfaden

Kenji ansprechen und seinen Wunsch anhören.

Ai ein neues Outfit verpassen:

1. Neue Frisur (Hair Design)
2. Neue Kleider (Hip Girlz) → Rüstung „Hübsches Kleid“ für Kenji
3. Schmuck (Juwelier Sakamoto)

Anschliessend auf die Bank beim Getränkeautomaten im Westen setzen.

# Alter Freund (Sion)

---

## Auftraggeber

Sion im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

## Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

## Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

## Belohnung

Ausrüstung: Panzer der Götter

Karte: Infinitus lactus

## Beschreibung, Leitfaden

Sion ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Nach Japan reisen, Nord-Eiswald betreten und das Haus am Ende des Pfades betreten. Dann das erste funkelnde Buch auf der linken Seite der ersten Regalreihe lesen.

## Schätze:

(Nord-Eiswald) Sion (45-1): Karte: Eis IV; Karte: Wassergrab

Wuotans Bibliothek (45-2):

# Band der Schwestern (Canina & Kotomi)

---

## Auftraggeber

Canina & Kotomi im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

## Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

## Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

## Belohnung

Ausrüstung: Panzer der Götter

Karte: Infinitus lactus

## Beschreibung, Leitfaden

Canina oder Kotomi ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Nach dem Betreten des Portals das östliche Haus betreten, mit der Mutter in der Küche reden, das Obergeschoss betreten, Kotomis Zimmer hinten links betreten, das Besen-Katana aus ihrem Schrank holen, Caninas Zimmer hinten rechts betreten, ihre Putzhandschuhe aus dem Schrank holen, Haus verlassen und den Schrein im Westen betreten, Minispiele meistern (D triggern, angezeigter Code eingeben).

## Schätze:

Iwamizawa Schrein (46-1):

Untergeschoss (46-2):

Obergeschoss (46-3):

Obergeschoss 2 (46-4):

Kotomis Zimmer (46-5): Besen-Katana

Caninas Zimmer (46-6): Schatullenschlüssel (automatisch); Putzhandschuhe

Schrein Innen (46-7): Karte: Pangya der Schwestern (wenn Minispiel gemeistert)

Snow Sakura-Baum (46-8):

# Der beste Vater der Welt (Keiji)

---

## Auftraggeber

Keiji im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

## Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

## Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

## Belohnung

Agi +5 (Foto der Mutter)

Ausrüstung: Rüstung der Okazaki

Karte: Technik der Tausend Fäuste (nur wenn Truhenschlüssel beim ersten Besuch in der Villa Okazaki in Sequenz III aus der Truhe in (17-14) geholt!)

## Beschreibung, Leitfaden

Keiji ansprechen und seinen Wunsch anhören.

→ Karten siehe Villa Okazaki in Kyoto 2009

Nach den Szenen die Kleiderkommode nahe des Zimmerausgangs „ansprechen“ und Tomoya umziehen lassen, dann Keiji in seinem Arbeitszimmer (17-14) aufsuchen.

# Die Herrin des Todes (Miu)

---

## Auftraggeber

Miu im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

## Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

## Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

## Belohnung

Ausrüstung: Süßes Kleidchen

Karte: Urteil der Herrin

## Beschreibung, Leitfaden

Miu ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Miu nach draussen folgen, dann am Rad des Schicksals mit 10 Seelen reden.

# Rabenmutter (Karin)

---

## Auftraggeber

Karin im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

## Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

## Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

## Belohnung

Ausrüstung: Blutdrachenpanzer

Karte: Medea

## Beschreibung, Leitfaden

Karin ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Zum Einsamen Haus (47-1) reisen und das Haus betreten. Nach dem Gespräch wieder verlassen.

## Schätze:

Medeas Haus (47-1): Karte: Schild III

Innen (47-2):

# Freundschaftsbeweis (Hatsumomo)

---

## Auftraggeber

Hatsumomo im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

## Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

## Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

## Belohnung

Karte: Planetarer Zorn

## Beschreibung, Leitfaden

Hatsumomo ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Hauptquartier der Fraktion (11-37) in der Kanalisation unter den Slums von Tokio besuchen, danach wieder nach oben gehen und den Blauen Adler verlassen.

# Weisser Schnee, rotes Haar (Tomoya)

---

## Auftraggeber

Hatsumomo im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

## Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

## Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht und die anderen 7 Charakternebenaufgaben abgeschlossen

## Belohnung

Karte: Schwingen der Freundschaft

## Beschreibung, Leitfaden

Ai ansprechen und durch das Portal gehen.

Visual Novel durchlesen

# Optionale Orte & Aktivitäten

<i>Bauernhof</i> .....	210
<i>Kolosseum</i> .....	211
<i>Höhle der Geister I</i> .....	212
<i>Berg Rokko</i> .....	213
<i>Turm der Erinnerung</i> .....	214
<i>Heisse Quellen</i> .....	216
<i>Sapporo</i> .....	217
<i>Blühender Baum</i> .....	218
<i>Waldfeen-Gehölz</i> .....	219
<i>Sendai</i> .....	220
<i>Höhle der Geister II</i> .....	221
<i>Steinruine</i> .....	222
<i>Höhle der Geister III</i> .....	223
<i>Dunkler Abstieg</i> .....	224
<i>Spiegelscheinwüste</i> .....	227

Spoilerkategorie: Ortschaften (moderat), Personen (moderat), Gegner (moderat)

# Bauernhof

---

Zwischen dem Giftgassumpf und Tokio.

Apfelernte-Minispiel starten: mit dem Bauern vor dessen Haus reden

Schätze:

Bauernhof (8-1): Karte: Schild III; Karte: Schild III

Bauernhaus (8-2):

# Kolosseum

In der Stadt Tokio.

## Turnierkämpfe:

Klasse	Gegner	Kosten	Belohnung	Verfügbar
Bronze	Lamia, Mygisa x4 Roter Lindwurm x3 Arturia	500 Gold	Niederschlag 1500 Gold	Ab Sequenz II
Silber	Donnerharppe, Frostosaurus x2, Kugelblitz Gigantische Krabbe x3 Caster, Drachenzahl-Skelettkrieger x2	1000 Gold	Versteckte Klinge 3500 Gold	Ab Sequenz IV, wenn Bronzeklasse gemeistert
Gold	Speerechse, Schwertechse x2 Typhoon x3 Archer	2000 Gold	Klaffende Wunden, Nirvana, Wind III 5750 Gold	Ab Sequenz IV, wenn Silberklasse gemeistert
Finale	Pittoo Raziel Yuki	5000 Gold	Yukis Status-Roulette, Schlagabtausch, Gate of Darkness 7500 Gold	Ab Sequenz V, wenn Goldklasse gemeistert

## Einzelkämpfe:

Ab Sequenz V verfügbar, sobald Yuki einmal besiegt wurde. In beliebiger Reihenfolge bestreitbar.

Gegner	Belohnung
Kenji Momonari	Karte: Seelenschlitzer
Nero	Karte: Urknall, Schutzfamiliar
Steve Steiner	Karte: Bluttausch, Zeitenbuch
Katzenbrigade	Karte: Wassergrab, Katzensinn
Makoto Sawachika	Karte: Traumfänger, Traumtänzer
Analystin Miyako	Karte: Überanalyse, Analysebuch
Gilgamesh	Karte: Steinschusssalve, Dainsleif
Rin Tohsaka	Karte: Erde V, Nobles Phantasm
Marade Ama	Karte: Dunkler Tod, Amazonendolch
Serena Starose	Zugang zur Schatzkammer des Kolosseums

# Höhle der Geister I

---

Südwestlich von Tokio.

Erst betretbar, wenn Bronzeklasse des Kolosseums in Tokio gemeistert und Elena vor dem Eingang zur Höhle besiegt.

## Schätze

Höhle der Geister 1 (12-1):

Eingang (12-2): Karte: Nekronomikon (vor Kapitel IV) / Klaffende Wunden (ab Kapitel IV); Karte: Schlitzer (Statue)

(Mond) Tsuki (Watery) (12-3): Karte: Eis I; Karte: Blitz I; Kräutertrunk x2; Karte: Wirbelpanzer; Karte: Eis II

(Mond) Sackgasse (12-4): Karte: Eis I; Kräutertrunk

(Mond) Geheimraum (12-5): Karte: Dolch der Zeit; Hartlederrüstung

(Mond) Waterys Statue (12-6): Karte: Heilstab

(Sonne) Taiyo (Fiery) (12-7):

(Sonne) Rätsel (12-8): Karte: Minsks Schwert; Feste Stiefel

(Sonne) Sackgasse (12-9): Karte: Feuer II

(Sonne) Vor Fiery (12-10): Karte: Heilung I

(Sonne) Fierys Höhle (12-11): Karte: Hammerschlag

(Sonne) Geheimraum (12-12): Karte: Elementcluster

Geisterhöhle (12-13): Karte: Mikoto (nach Sieg über Mikoto); Taktikbuch (Item für Nebenaufgabe)

# Berg Rokko

---

Nördlich von der Brücke nach Tokio.

Schätze:

Karte: Nachladen III (nur wenn Sion im Team)

# Turm der Erinnerung

Nördlich vom Himmelsspiegelwald. Nur mit dem Wolkenreiter erreichbar.

## Beschreibung:

Sämtliche Endgegnerkämpfe von der Hauptgeschichte und aller Nebenaufgaben können nochmals bestritten werden.

Der Turm hat 2 verschiedene Abstiege: Hauptgeschichte und Nebenaufgaben.

Diese Abstiege haben 15-17 Ebenen. Pro Ebene gilt es ein oder mehrere Endgegner zu besiegen. Gewisse Ebenen beinhalten auch nur Truhen.

Man kann nur eine Ebene weiter, wenn der Endgegner der nächsten Ebene bereits besiegt wurde.

Es gibt keine Erfahrungspunkte im Turm der Erinnerungen!

Gute Möglichkeit für die Gegneranalyse und zum Farmen von Kampfpunkten

## Endgegner der Hauptstory:

Ebene	Ort	Gegner	Schätze
1	Wald der Träume	Schattenwolf, Ärgerlicher Dämon x2	
2	Pass der Winde		Dunkles Loch
3	Höhle der Ahnen	Gorya, der Berserker, Ghost Mask x2	
4	Giftgassumpf	Rotäugiger Blaudrache	
5	Tokio – Slums	Palast-Hauptmann, Palast-Schwertkämpfer, Palast-Lanzenträger	
6	Palast von Tokio	Riesbyfe Stridberg	
7	Himmelsspiegelwald	Kleine Diebin	
8	Naniwa/Osaka	Titania, Südarmee-Soldat x2	
9	Nobunaga-Passage		Klingen des Sturms
10	Tempel des Einen	Maskierte Frau	
11	Stadt der Götter	Jehova	
12	Ruine der Ahnen	Dark Matter	
13	Linker Turm des Schutzes	Gigantischer Miniatur-Riesen-Catgirl-Roboter	
14	Rechter Turm des Schutzes	Dunkler Kater	
15	Atlantische Ebenen	Erzengel Raziel, Todesengel Angela, Engel des Lichtes Sariel, Sensenengel Anael	
16	Jehovas Versteck	Hauptmann der Engelsgarde: Sahael	
17	Letzte Ebene		Kombinationspunkt; Spiegelbruch

Endgegner von Nebenaufgaben und optionalen Gebieten:

<b>Ebene</b>	<b>Ort</b>	<b>Gegner</b>	<b>Schätze</b>
1	Höhle der Geister I: Eingang	Elena	
2	Höhle der Geister I	Ariella – Geist der Wasser; Flammina – Geist der Feuer; Orkana – Geist der Winde; Mikoto Sugisaki	
3	Tokio – Kanalisation	Königsassel	
4	Höhlen von Elram	Raphael „Lemures“ Angeloid, Lauchsirene x2	
5	Waldfeen-Gehölz – Heiliger Baum	Komah-Parasit, Komah-Larve x2	
6	Alte Ruine	Thor – Gott des Donners	
7	Sapporo	Drachenritter, Schwarzer Magier, Weisse Magierin	
8	Höhle der Geister II	Kyle Jade – Herr der Träume	
9	Stadt der Götter – Chichrén		Flammenwind
10	Akademie der Magi	Vyzzuvazzadth	
11	Geisterstadt	Fuhai; Niemand	
12	Höhle der Geister III	Seelenfänger; Herrin des Todes	
13	Dunkler Abstieg – Tiefen der Hölle	Tomoya Okazaki; Keiji Okazaki; Tomoyas Mutter	
14	Spiegelscheinwüste	Wächterin Shizuka	
15	Letzte Ebene		Kombinationspunkt; Scarlet Moon Fire

# Heisse Quellen

---

Im Norden Japans.

Einmal Baden für 1000 Gold.

Beim Baden findet eine Konversation mit einem zufälligen Charakter aus der Gruppe statt.

Sinn dieses Orts: Fanservice und zusätzliche Charaktervertiefungen durch die Gespräche.

# Sapporo

---

Im Gespräch mit dem Bürgermeister in (23-7) kann die Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ gestartet werden.

## Schätze:

Sapporo (23-1): Grosser Segen; Karte: Stat-Gerecht

Inn (23-2):

Inn Betten (23-3):

Laden (23-4):

Ai's Haus (23-5): 500 Gold; Karte: Schuss: Dunkel

Kirche (23-6): Erinnerung

Bürgermeisterhaus (23-7):

# Blühender Baum

---

Östlich von Sapporo

Schätze:

Karte: Panzerbrecher; Kombinationspunkt

# Waldfeen-Gehölz

---

Nördlich vom Giftgassumpf auf einer kleinen Insel. Nur mit dem Wolkenreiter erreichbar

Beim Ansprechen von Rin in (24-1) startet die Nebenaufgabe „Das Meister-Schwert“

## Schätze:

Quest Waldfeen-Gehölz (24-1): Karte: Wind II

Baum 1 (24-2):

Baum 3 (24-3):

Baum Inn Oben (24-4)

Links Baum (24-5):

Baum 2 Unten (24-6): Karte: Krafthandschuh

Baum 4 (24-7):

Baumladen (24-8):

# Sendai

---

Nördlich von Tokio mitten in der Wüste.

Vom Hehler in (27-1) kriegt man für 5000 Gold (1000 Gold wenn Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abgeschlossen) das Donnerblumenpulver für die gleichnamige Nebenaufgabe.

## Schätze:

Sendai (27-1): Karte: Erdgräber (Geschenk von Véro)

Inn (27-2):

Haus 6 (27-3): Karte: Schild IV

Haus 5 (27-4):

Haus 4 (27-5): Karte: Flammenklinge

Haus 3 (27-6):

Haus 2 (27-7):

Bürgermeisterhaus (27-8):

Haus 1 (27-9): Heilkraut x3

# Höhle der Geister II

---

Im Westen Japans

Tipps für das Bildschieberätsel:

Schätze:

Höhle der Geister 2 (28-1):

Höhle der Geister Eingang (28-2): Karte: Nirvana (Statue)

Raum mit Teilen 1 (28-3): Karte: Ultima-Schuss (wenn 7000+ Punkte beim Minispiel „Lorenspass“ gesammelt); Karte: Schuss: Erde; Puzzleteil

Teil 2 (28-4): Kräutertrunk x3; Karte: Nachladen I; Puzzleteil x2

Geisterhöhle (28-5): Karte: Def-Buff; Karte: Herr der Träume (Sieg über Kyle Jade)

# Steinruine

---

Atlantis, südlich von Atlanta

Kampf gegen Grünes Flammenkonaran mit 2 Glitzer-Konabat im Schlepptau.

Schätze:

Steinruine (39-1):

Höhle innen (39-2): Karte: Gnade vor Recht

# Höhle der Geister III

---

Auf einer Insel auf Atlantis westlich von Atlanta, umgeben von Gebirge.

Alle Kubus-Blöcke anklicken, um den Weg freizulegen (Westen: Drachenstatue, Osten: Endhöhle, Mitte: Tor zur Geisterhöhle)

## Schätze:

Höhle der Geister 3 (41-1):

Höhle der Geister 3 Eing (41-2): Karte: Krallenschlitzer

Höhle der Geister Links (41-3): Karte: Fäuste des Feuers; Karte: Axt des Bor; Karte: Zepter des Zeus; Karte: Hoffnung der Schwestern (Drachenstatue)

Rätselraum 1 (41-4):

Höhle der Geister Rechts (41-5): Karte: Schild VIII; Karte: Heilige Reinigung; Karte: Schild VIII; Karte: Axt des Bor; Karte: Fäuste des Feuers; Karte: Zepter des Zeus; Karte: Heilung V; Karte: Schild VIII; Karte: Strafe der Ahnen (Drachenstatue)

Rätselraum 2 (41-6): Karte: Schild VIII; Magische Faust

Geisterhöhle (41-7): Karte: Klinge des Einen

# Dunkler Abstieg

Auf der Nordwestlichsten Insel in Atlantis.

Nach jeder Ebene folgt eine Sündenprüfung. Je mehr Sünden begangen werden, desto stärker werden die Bosse in der untersten Ebene.

Ebene	Sünde	Tätigkeit
Superbia	Hochmut	3 Gelegenheiten mit jeweils 2 Antwortmöglichkeiten. Eine davon wird als hochmütig gewertet. War man 2 oder 3 Mal hochmütig, gilt die Sünde als begangen. Hochmütige Antworten: 1. Nichts ist vorherbestimmt! 2. Schau nach vorne! 3. Lern damit zu leben!
Avaritia	Habgier	Wenn man der Bettlerin nichts oder nur ein Goldstück gibt, gilt die Sünde als begangen.
Luxuria	Wollust	Wenn Tomoya den verführerischen Argumenten von Makoto nachgibt, gilt die Sünde als begangen. Als „Belohnung“ gibt es jedoch noch etwas Fanservice.
Ira	Rachsucht	Wenn Tomoya entschliesst, Ise zu erschiessen, so gilt die Sünde als begangen.
Gula	Völlerei	Sobald auch nur von einem der 3 Mahlzeiten gegessen wird, gilt die Sünde als begangen. Jede verspeiste Mahlzeit erhöht jedoch eines der 3 Statusattribute Ang (links oben), Def (links unten) oder Agi (rechts) Es können höchstens 5 Mahlzeiten verspeist werden.
Invidia	Neid	Die Sünde gilt als begangen, wenn Tomoya sich entschliesst, die Villa zu betreten, um mit ihrer Mutter zu reden.
Acedia	Faulheit	Die Sünde gilt als begangen, wenn man den kurzen, direkten und unbeschwerlichen Weg zur Truhe nimmt.

Endgegnerwerte anhand der Anzahl begangener Sünden:

Endgegner	Wert	0 Sünden	1-2 Sünden	3-4 Sünden	5-6 Sünden	7 Sünden
Tomoya Okazaki	HP	11'000	11'250	11'500	12'000	13'000
	Agi	180	190	200	210	220
Keiji Okazaki	HP	11'000	11'111	11'500	12'500	13'500
	Agi	180	185	190	200	210
Tomoyas Mutter	HP	9500	9550	9650	9900	11'000
	Agi	200	205	210	215	225

Dazu erhöhen sich die Ang-Werte sämtlicher Attacks von diesen drei Endgegnern pro begangene Sünde um 25. Bei einem Maximum von 7 Sünden liegt dieser Ang-Bonus bei sattem 175 Punkten, was nicht zu unterschätzen ist.

Endgegner	Basiswert	Anzahl Sünden						
		1	2	3	4	5	6	7
Tomoya Okazaki	285	310	335	360	385	410	435	460
	300	325	350	375	400	425	450	475
	314	339	364	389	414	439	464	489
	323	348	373	398	423	448	473	498
	2200	2225	2250	2275	2300	2325	2350	2375
Keiji Okazaki	333	358	383	408	433	458	483	508
	350	375	400	425	450	475	500	525
	373	398	423	448	473	498	523	548
	2500	2525	2550	2575	2600	2625	2650	2675
Tomoyas Mutter	250	275	300	325	350	375	400	425
	331	356	381	406	431	456	481	506
	362	387	412	437	462	487	512	537
	2000	2025	2050	2075	2100	2125	2150	2175

Um diese drei Kämpfe so einfach wie möglich zu halten, sollten demnach keine Sünden begangen werden. Dafür verliert man jedoch 10'000 Goldstücke, verpasst etwas Fanservice, muss auf die fünf Stat-Boni verzichten und nimmt auf dem längeren Weg zur Truhe ein bisschen Schaden.

Hier ist die Frage, was einem wichtiger ist: einfachere Kämpfe oder diesen Ort verlustfrei und mit ein paar Boni im Rucksack verlassen. Für die stärkeren Endgegner gibt es keine zusätzliche Erfahrung.

#### Schätze:

Dunkler Abstieg (42-1): Karte: Gotteszorn

Abstieg 1 (42-2): Karte: Rudras Sturmmaxt

Superbia (42-3):

Abstieg 2 (42-4): Karte: Thors Zepter

Avaritia (42-5):

Abstieg 3 (42-6): Karte: Kalis Inferno; Karte: Schild VIII; Karte: Agnis Fäuste; Karte: Warunas Stab

Luxuria (42-7):

Abstieg 4 (42-8): Karte: Mithras Zorn; Karte: Agnis Fäuste; Karte: Rudras Sturmmaxt; Karte: Licht IV

Ira (42-9):

Abstieg 5 (42-10): Karte: Warunas Stab; Karte: Mocoschs Kristallbruch; Karte: Thors Zepter; Karte: Mocoschs Kristallbruch; Karte: Jehovas Schild

Gula (42-11): Ang/Def/Agi +1 (insgesamt maximal 5)

Abstieg 6 (42-12): Karte: Indras Klingensturm; Karte: Indras Klingensturm; Karte: Jehovas Schild; Karte: Schild VIII; Wasserklingen

Invidia (42-13):

Abstieg 7 (42-14): Karte: Schild VIII; Karte: La Ultima; Karte: Schwerttanz; Karte: Erfahrungsplus; Karte: Steinhautschlag; Karte: Kalis Inferno; Karte: Mithras Zorn

Acedia (42-15): Karte: Furienschlag

Letzter Abstieg (42-16):

In der Hölle (42-17): Karte: Nachladen III

Die Hölle (42-18): Karte: Wechselklinge; Karte: Läuterung; Karte: Dunkelheit V: Teufelsblick

# Spiegelscheinwüste

---

Nordöstlich von Atlanta auf Atlantis

Zur Residenz des EINEN gelangt man nur über die Spiegelscheinwüste.

Kampftipps zur Wächterin Shizuka:

Schätze:

Spiegelscheinwüste (44-1): Karte: Bonus-Chance; Karte: Wind V: Wirbelsturm; Karte: Licht IV; Karte: Monsterjäger; 1 Gold; Feuer V: Höllenfeuer; Karte: Erfahrungsplus; Karte: Masamune; Karte: Mech-Canina (Sieg über Wächterin Shizuka)

Zwischenmap (44-2): Karte: La Ultima

# Minispiele

*Apfelernte* .....229

*Mopedfahrt* .....230

*Lorenspass*.....231

*Wolkenreiter vs. Dark Matter*.....232

Spoilerkategorie: Spielmechanik (niedrig)

# Apfelernte

---

Beim Bauernhof (8-1) mit dem Bauern vor seinem Haus sprechen.

## Belohnungen:

30 Äpfel: Heilkraut

40 Äpfel: Kräuterpäckchen

45 Äpfel: Karte: Angriffsplus (einmalig, danach Kräuterpäckchen)

# Mopedfahrt

---

Während der Hauptgeschichte. Moped vor Makotos Haus anklicken, wenn alle geschichtsrelevanten Ereignisse in den anderen Orten in Kyoto 2009 gesehen.

## Belohnung:

Wenn Treffer weniger als 1 (Leicht)/2(Normal)/3(Schwer): Karte: Heilung III

Sonst: Karte: Erde II

# Lorenspass

---

Die Lore links im Hauptraum der Höhle der Geister II (28-2) anklicken.

## Belohnung:

Wenn mehr mindestens 7000 ergattert, dann öffnet sich das Schloss zur Truhe im westlichen Raum der Höhle (28-3) mit der Karte Ultima-Schuss.

# Wolkenreiter vs. Dark Matter

---

Automatisch während der Hauptgeschichte, nachdem die Gruppe mit den Wolkenreitern in Richtung Atlantis fliegt.

Belohnung:

Wenn keine Neuversuche: Karte: Anti-Status

Bei mindestens einem Neuversuch: Leicht: Frostklinge; Normal und Schwer: Dunkle Klinge

# Extras & Geheimnisse

<i>Neues Spiel+</i> .....	234
<i>Grindingspots</i> .....	235
<i>Kostengünstiges Heilen</i> .....	236
<i>Schnelles Gold</i> .....	237
<i>Kombinationspunkte</i> .....	238
<i>Geschenke der Statuen</i> .....	239
<i>Véro</i> .....	240
<i>Tomoyas Outfits</i> .....	241
<i>Geheime Orte</i> .....	242
<i>Isaac, der wandernde Krieger</i> .....	243
<i>Kleine Diebin</i> .....	244
<i>Vyzzuvazzadth</i> .....	245
<i>Chaosbringer</i> .....	246
<i>Geheimer Garten</i> .....	247
<i>Q'nqüras Haus</i> .....	248
<i>Residenz des EINEN</i> .....	249

<b><i>Mew</i></b> .....	<b>250</b>
<b><i>Slenderman</i></b> .....	<b>251</b>

Spoilerkategorie: Spielmechanik (hoch), Ortschaften (moderat), Personen (moderat), Gegner (moderat)

# Neues Spiel+

---

Übersicht: grobe Beschreibung, was wird zurückgesetzt

Kampfpunkte: Erklärung, Minimalpunktzahl (Obligatorische Kämpfe, +Nebenaufgaben, +jeden Standardgegner 1x), Minimale Punkte nach Leitfaden, einfache Punktemaximierung.

Einzelne Effekte: Beschreibung, Tipps, Kombinationen je nach Spieltyp (inkl. Nötige Punkte und nötige Kämpfe)

# Grindingspots

---

Vogelscheuchen, Kolosseum, Stadt der Götter

# Kostengünstiges Heilen

---

Lagerplatz nahe dem Giftgassumpf (50 Gold), Hure Polka im Hafenviertel von Tokio (11-8), Backtracking zum letzten Dorf, erstes Basislager in Atlantis in Sequenz VI

# Schnelles Gold

---

Schwache Monster verprügeln, Goldsegen, Kolosseumskämpfe

# Kombinationspunkte

---

## Tabelle mit Fundorten

- Blühender Baum (Truhe)
- Turm der Erinnerung – Hauptgeschichte Ebene 17 (Truhe)
- Turm der Erinnerung – Nebenaufgaben Ebene 15 (Truhe)
- Belohnung der Analystin für 150 analysierte Gegner
- Belohnung der Analystin für alle analysierte Gegner
- Für 9800 Gold bei der Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8) kaufen

# Geschenke der Statuen

## Beschreibung:

Vor den meisten Endgegnern steht eine Statue als Vorankündigung.

Es gibt immer die Auswahl zwischen 2 Antworten. Die erste beschert einem immer mit einer Spirit-Karte. Die zweite heilt, mit einer einzigen Ausnahme, alle Charaktere vollständig.

## Belohnungen:

Standort	Antworten	Belohnungen
Wald der Träume (1-7)	„Ich wähle den Krieg!“	Dunkelheit I
	„Ich wähle den Frieden!“	Vollständige Heilung
Höhle der Ahnen (4-6)	„Ich wähle die Macht!“	Lichtklinge
	„Ich wähle die Weisheit!“	Vollständige Heilung
Giftgassumpf (6-5)	„Ich wähle die Kraft!“	Nekronomikon
	„Ich wähle die Ausdauer!“	Vollständige Heilung
Höhle der Geister I (12-2)	„Der Tod ist nur der Anfang!“	Schlitzer
	„Ich will nicht sterben.“	Vollständige Heilung
Tokio Slums – Kanalisation (13-2)	„Die goldene Zunge“	Feuer II
	„Das goldene Herz“	Eis II
Höhlen von Elram (15-2)	„Ich will die grausame Wahrheit!“	Dunkelheit II
	„Ich will die beruhigende Lüge“	Vollständige Heilung
Palast von Tokio (16-6)	„Ich wähle die Nacht!“	Dunkelheit II
	„Ich wähle den Tag!“	Vollständige Heilung
Tempel des Einen (22-5)	„Ich wähle den Mann!“	Elementcluster
	„Ich wähle die Frau!“	Vollständige Heilung
Waldfeen-Gehölz – Heiliger Baum (25-8)	„Endlose Macht!“	Wind III
	„Sicherheit!“	Vollständige Heilung
Alte Ruine (26-5)	„Die Zukunft muss sich ändern!“	Eiszepter
	„Die Zukunft steht nicht fest!“	Vollständige Heilung
Höhle der Geister II (28-2)	„Der Traum ist ein Fenster.“	Nirvana
	„Träume sind nur Träume.“	Vollständige Heilung
Stadt der Götter (30-24)	„Die Macht zu überleben.“	Tomoyas Ang +5, Vollständige Heilung
	„Den Mut durchzuhalten.“	Tomoyas Def +5, Vollständige Heilung
	„Die Weisheit um zu siegen.“	Rote Lederjacke, Vollständige Heilung
Totenwald (31-5)	„Eine wahre Gestalt!“	Frostschwert
	„Nur eine Einbildung!“	Vollständige Heilung
Turm der Ahnen (35-8)	„Meinen besten Freund.“	Gemixte Kräuter
	„Mein eigenes Leben.“	Vollständige Heilung
Jehovas Versteck (50-17)	„Ein bittersüßes Ende.“	Dämonententakel
	„Ein Happy Ending.“	Vollständige Heilung

# Véro

Véro ist eine unbekannte Zeitreisende, welche der Gruppe bei jedem Treffen eine seltene Karte aushändigt. Sie ist in jeder Ortschaft (Dorf oder Stadt) anzutreffen.

Aufenthaltsort	Tracht	Geschenk
Otsuki (2-1) links hinter dem Inn	Ninja	Nekromantie
Tokio – Shinto-Schrein (11-32) links vom Hauptweg auf der Wiese	Teezeremonie	Wiederholung
Dorf Kamogawa (14-1) auf dem Dach des mittleren Hauses	Assassine	Kleine Bombe
Kyoto 2009 (17-17) in der Seitengasse nahe Makotos Haus	Casual Girl	Kunoichi-Panzer
Naniwa/Osaka (20-1) beim Teich nahe des Gongs	Sonnenschirm	Frostschild
Sapporo (23-1) südwestlich vom Haus der Familie Okazaki	Schneeprinzessin	Stat-Gerecht
Sendai (27-1) rechts neben der Oase im Schatten einer Palme	Wüstenräuber	Erdgräber
Geisterstadt (33-1) im Nordosten. Erst anwesend, wenn Keiji sich der Gruppe angeschlossen hat	Globetrotter	Stärke der Liebe
Atlanta (40-18) auf der westlichen Aussichtsplattform	Blaue Göttin	Flammenblitz

# Tomoyas Outfits

---

## Fundorte:

Casual: Kleiderkommode in Tomoyas Zimmer in der Villa Okazaki (17-12) in Kyoto 2009

Warrior: Serena Starose in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio besiegen

# Geheime Orte

---

Alle ???-Orte

## Japan

Bei Otsuki (0-1): Karte: Eis I

Südlich von Tokio (0-2): Karte: Wind II x2

Nördlich von Sendai (0-3): Karte: Tödliches Gift

Im Norden beim kleinen See (0-4): Karte: Wind III

## Atlantis

Westlich von Atlanta (0-5): Karte: Bodeninferno; Karte: Wechselklinge

Nordwestlich von Atlanta (0-6): Karte: Erstickte Worte; Karte: Gotteszorn

Südöstlich von der Spiegelscheinwüste (0-7): Gestutzte Flügel

# Isaac, der wandernde Krieger

---

Fundort: vor dem Haus der Analystin

Bedingungen:

- Nebenaufgabe „Speedy der Hund“ beendet
- Mindestens 25 Gegner analysiert
- Nebenaufgabe „Letzte Ruhestätte“ beendet
- Nebenaufgabe „Hure Polka“ beendet
- Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ beendet
- Zugang zur Höhle der Geister I verschafft

Kampfstrategie (inkl. Deckvorschläge):

Belohnungen: Ausrüstung: Soldatenschwert, Soldatenrüstung, Feste Stiefel; Karten: Herrin der Zeit, Defensivplus; Kombinationspunkt

# Kleine Diebin

---

Im Himmelsspiegelwald. Erst 3 Mal regulär bekämpfen. Dann erscheint sie in ihrem Geheimversteck nahe dem Ruineneingang.

## Fundorte

Nordwestlich im oberen Bereich von (19-3). Ist nicht zu verfehlen

Im Hauptbereich von (19-3) ganz im Westen hinter den Bäumen

Im Süden von (19-10) nahe dem Ausgang

In ihrem Geheimversteck in (19-6), dessen Eingang sich beim Hebelrätsel in (19-4 befindet)

## Kampftipps

# Vyzzuvazzadth

---

Fundort:

Giftgassumpf (6-4)

Bedingung:

Nach der Nebenaufgabe „Wesen aus einer anderen Welt“, wenn Vyzzuvazzadth laufen gelassen wurde

Kampftipps:

Belohnung: Karte: Vyzzuvazzadth

# Chaosbringer

---

## Fundort:

Siegel des Chaos, nördlich vom Gebetstempel des Einen auf Atlantis

## Maps:

Siegel des Chaos (48-1):

Die Welt des Chaos (48-2):

## Bedingungen:

- Nebenaufgabe „Meister-Schwert“ abgeschlossen
- Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ abgeschlossen
- Yuki in der Finalklasse im Kolosseum von Tokio besiegt
- Serena Starose in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio besiegt
- Sämtliche Nebenaufgaben von Kenta dem Dämonenjäger abgeschlossen

## Kampfstrategie:

## Belohnung:

Macht des Kartenabwurfs (Kartenabwurf = Ang 50 Elementlos-Karte)

# Geheimer Garten

---

## Fundort:

Insel nördlich vom Gebetstempel des Einen

## Bedingungen:

Erreiche Level 99 mit mindestens einem Charakter.

Nur ein einziges Mal betretbar!

## Schätze:

Unbekanntes Haus (49-1):

Geheimer Garten (49-2): Erinnerung x10; Karte: Infinitas

# Q'nqüras Haus

---

Q'nqüras Haus (51-1):

Q'nqüras Bibliothek (51-2): Infos über das Akasha-Protokoll, EVA und den Bund der Wächterinnen

# Residenz des EINEN

---

Ort: Hinter der Spiegelscheinwüste

Zugang: Wächterin Shizuka besiegt, alle 3 Höhlen der Geister beendet (um das Tor zu durchschreiten)

Aktivität: Während des Gesprächs Hatsumomos Vorschlag annehmen, um das gute Ende freizuschalten.

Maps:

Eingang der EINE (52-1):

Tempel des EINEN (52-2):

Der EINE (52-3):

# Mew

---

Wird die Karte „Kritischer Erfolg“ in der Angriffsrunde gespielt, so besteht eine Chance von 1%, dass diese Karte Mew beschwört und dem ausgewählten Gegner 9999 Schadenspunkte zufügt. Je nach gewählten Karten kann dieser Schaden aufgrund eines eventuellen Elementmalus geringer ausfallen.

# Slenderman

---

## Bedingungen:

Die 4 Sichtungen im Totenwald während der Hauptgeschichte auslösen

Sahael in Jehovas Versteck besiegen

Danach den Totenwald erneut betreten (Kampf startet sofort!)

## Kampfstrategie:

## Konsequenzen:

Hin und wieder erscheint der Slenderman während dem laufenden Spiel für ein paar Sekunden irgendwo auf dem Bildschirm.

Nach dem Abspann erscheint er nochmals kurz.

# Kompendium

<i>Zusammenfassung der Geschichte.....</i>	<i>253</i>
<i>Die Welt von Alternate.....</i>	<i>254</i>
<i>Wichtige Personen und Gruppierungen .....</i>	<i>255</i>
<i>Verbindungen zu anderen Werken .....</i>	<i>256</i>
<i>Zeitlinien.....</i>	<i>257</i>
<i>Sprache des Chaosbringers.....</i>	<i>258</i>

Spoilerkategorie: Charaktere (hoch), Ortschaften (hoch), Personen (hoch), Geschichte (hoch)



# Die Welt von Alternate

---

Der EINE, die DREI, Götter (Macht, Rat der Götter, Stadt der Götter), der Virus, die Fehde, Zeitlinien, das Akasha-Protokoll, der Monsterzyklus

# Wichtige Personen und Gruppierungen

---

Götter, gewisse Menschen, die Fraktion, das Christentum

# Verbindungen zu anderen Werken

---

SFoS, AdFO, SSM





# Trivia

<i>Gastcharaktere .....</i>	<i>260</i>
<i>Anspielungen &amp; Referenzen .....</i>	<i>261</i>
<i>Eastereggs .....</i>	<i>262</i>
<i>Seitenhiebe .....</i>	<i>263</i>
<i>Wusstest du schon?.....</i>	<i>264</i>

Spoilerkategorie: vorerst keine



# Anspielungen & Referenzen

---

Lauchsirene: Miku Hatsune

Hatsumomos Planetenzorn erinnert an die Genkidama von Son-Goku

# Eastereggs

---

Pacman auf dem Boden in den Höhlen von Elram (15-2) und im Totenwald (31-5)

Zeichen für Männlich und Weiblich in 2 der Seen in der Spiegelscheinwüste

Véro in Sapporo baut den Kopf von Rosa Canina (aka David Schwarzenstein) aus Schnee

# Seitenhiebe

---

Hochnehmen von diversen Dingen in RPGs (Leere Truhe Texte, gewisse Kommentare, Anspielungen, dass sie doch bloss in einem Spiel wären, Durchbrechen der 4. Wand, usw.)

Cheaterfallen (Events, die den Spieler einen Cheater nennen und dann Game Over oder den Titelbildschirm aufrufen)

- Ausgänge im Schatzraum in der Höhle der Ahnen
- NPC im Osten im Hafenviertel
- Truhe auf der Terrasse im Westen des Hafenviertels
- Truhen in den Zellen vom Palast von Tokio (ohne Game Over)
- Bücherregal im Harem vom Palast von Tokio, in von einem NPC versperrtem Gemach (ohne Game Over)

# Wusstest du schon?

---

- ...dass Makoto durch Steve Steiner ersetzt wurde?
- ...dass vor Sion Medea als Charakter geplant war?
- ...dass es im Menü einst Spieloptionen gab, die dann aber rausgestrichen wurden?
- ...dass es bis und mit der 2. Demo noch keine Tastaturunterstützung für Kampf und Menü gab?
- ...dass die Elementeffizienzanzeige im Kampf bereits die 4. Version ist?
- ...dass anstatt Kotomi ursprünglich Ai als Charakter geplant war?
- ...dass für Kenji die Switch-Fähigkeit geplant, aus storytechnischen Gründen jedoch wieder verworfen wurde?
- ...dass Véro die Freundin der Entwickler von AVoR darstellt?

# Index

Charaktere, Ortschaften, Gegner, Karten, Begriffe (System, Geschichte), ...