



Komplettlösung

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Einleitung.....	5

Das Spiel 7

Allgemeines	8
Interaktionen	12
Spielmenü	13
Kampfsystem	20

Die Charaktere27

Legende	28
Tomoya.....	29
Canina.....	31
Miu	32
Karin	34
Hatsumomo.....	36
Kotomi	38
Sion.....	39
Kenji.....	40
Keiji	41

Lösungsweg42

Intro 43

Die Fehde.....	44
Tomoyas Unterbewusstsein	45
Selbstmordversuch	46

Sequenz I: Neuland 47

Wald der Träume.....	48
Otsuki	49
Pass der Winde	50
Höhle der Ahnen.....	51
Pass der Winde – Gasthof.....	52
Giftgassumpf.....	53
Weg nach Tokio	54

Sequenz II: Fraktion..... 55

Tokio – Die Fraktion.....	56
Optionales	58
Tokio – Infiltration	59
Palast von Tokio.....	60
Stadt der Götter.....	61

Sequenz III: Blaues Haar..... 62

Kyoto 2009.....	63
Ichihara 2009	64
Himmelspiegelwald	65
Naniwa/Osaka	66
Brücke nach Tokio.....	67
Der Shogun	68
Nobunaga-Passage	69
Tempel des Einen.....	70

Sequenz IV: Rettung..... 71

Optionales	72
Tokio	74
Berg Kano	75
Stadt der Götter.....	76

Sequenz V: Wahrheit..... 77

Basislager.....	78
Hatsumomo.....	79
Totenwald.....	80
Optionales	81

Wolkenreiter-ID	82
Auf nach Atlantis!.....	83

Sequenz VI: Zeiteinsprung84

Basislager Atlantis	85
Turmkreuzung (Ost)	86
Rechter Turm des Schutzes	87
Turmkreuzung (West)	88
Linker Turm des Schutzes.....	89
Weg nach Atlanta.....	90

Sequenz VII: Ultima Sacrificium 91

Atlanta	92
Optionales.....	93
Atlantische Ebenen	94
Optionales.....	95
Gebetstempel des Einen (Basislager)	96
Optionales.....	97
Gebetstempel des Einen (Jehovas Versteck).....	98
Letzter Kampf.....	99
Das Ende	100

Karten 101

Kartenaufbau	102
Kartenalmanach.....	103
Spezialkombinationen	143
Boosterpacks.....	145
Kartenfriedhof.....	146

Gegenstände 147

Heilitems.....	148
Ausrüstung.....	149
Diverse Gegenstände.....	152
Verkäufer	153

Monsteralmanach 155

Kampfmechanik & Strategien 193

Effektive Gegnerwahl.....	194
Tipps zur Kartenauswahl im Kampf.....	195
Schadensberechnung	196
Tipps zu einzelnen Karten	197
Effektive Kartenkombinationen	198
Deckstrategien	199
Kampfstrategien.....	200

Nebenaufgaben 201

Speedy der Hund.....	202
Tagebuch des Reisenden.....	203
Letzte Ruhestätte.....	204
Analystin Miyako.....	205
Kenta der Dämonenjäger	206
Verlorene Geldbörse.....	207
Hure Polka.....	208
Grosszügige Spende	209
Buch der Taktikerin	210
König der Kanalisation	211
Fluch oder Segen.....	212
Dienstverweigerung.....	213
Das Meister-Schwert.....	214
Widerspenstiger Gott.....	215
Kleiner Botengang.....	216
Donnerblumenpulver.....	217
Integrationstest.....	218

Verlorene Statuette	219
Shizuka in Not	220
Wesen aus einer anderen Welt	221
Legendäre Karte	222
Ein normales Mädchen (Kenji)	223
Alter Freund (Sion)	224
Band der Schwestern (Canina & Kotomi)	225
Der beste Vater der Welt (Keiji)	226
Die Herrin des Todes (Miu)	227
Rabenmutter (Karin)	228
Freundschaftsbeweis (Hatsumomo)	229
Weisser Schnee, rotes Haar (Tomoya)	230

Optionale Orte & Aktivitäten231

Bauernhof	232
Kolosseum	233
Höhle der Geister I	234
Berg Rokko	235
Turm der Erinnerung	236
Heisse Quellen	238
Sapporo	239
Blühender Baum	240
Waldfeen-Gehölz	241
Sendai	242
Höhle der Geister II	243
Steinruine	244
Höhle der Geister III	245
Dunkler Abstieg	246
Spiegelscheinwüste	248

Minispiele249

Apfelernte	250
Mopedfahrt	251
Lorenspass	252
Wolkenreiter vs. Dark Matter	253

Extras & Geheimnisse 254

Neues Spiel Plus	255
Orte zum Aufleveln	256
Kostengünstiges Heilen	257
Schnelles Gold	258
Kombinationspunkte	259
Geschenke der Statuen	260
Véro	261
Tomoyas Outfits	262
Geheime Orte	263
Isaac, der wandernde Krieger	264
Kleine Diebin	265
Vyzzuvazzadth	266
Chaosbringer	267
Geheimer Garten	268
Q'nqüras Haus	269
Residenz des EINEN	270
Mew	271
Slenderman	272

Kompendium 273

Zusammenfassung der Geschichte	274
Die Welt von Alternate	275
Wichtige Personen und Gruppierungen	276
Verbindungen zu anderen Werken	277
Zeitlinien	278
Sprache des Chaosbringers	279

Trivia 280

Gastcharaktere	281
Anspielungen & Referenzen	282
Eastereggs	283
Seitenhiebe	284
Wusstest du schon?	285

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

<i>Allgemeines</i>	8
<i>Interaktionen</i>	12
<i>Spielmenü</i>	13
<i>Kampfsystem</i>	20

Spoilerkategorie: Spielsystem (niedrig)

Spielsteuerung

AVoR bietet zwei Steuerungsmodi, um möglichst viele Geschmäcker abdecken und so das Spielerlebnis für eine breitere Zielgruppe verbessern zu können.

Folgende Tabelle zeigt auf, wo und wie welche Steuerungsmodi zur Verfügung stehen.

Bereich	Mausmodus	Tastaturmodus	Umschalten
Titelmenü	✓	✓	Beide Modi gleichzeitig möglich
Wiki	✕	✓	-
Menü – Hauptseite	✓	✓	Beide Modi gleichzeitig möglich
Menü – Decks bearbeiten	✓	✓	Separate Schaltfläche
Menü – Gegenstände verwalten	✓	✓	Separate Schaltfläche
Menü – Status einsehen	✓	✓	Beide Modi gleichzeitig möglich
Menü – Party zusammenstellen	✓	✓	Beide Modi gleichzeitig möglich
Menü – Almanache	✓	✓	Beide Modi gleichzeitig möglich
Menü – Spezialkombination	✓	✓	Beide Modi gleichzeitig möglich
Menü – Monsterbuch	✓	✓	Separate Schaltfläche
Menü – Nachschlagwerk	✓	✓	Beide Modi gleichzeitig möglich
Menü – Spielverwaltung	✓	✓	Beide Modi gleichzeitig möglich
Kampf	✓	✓	Separate Schaltfläche
Kampfergebnis	✓	✓	Vom im Kampf gewählten Modus abhängig
Ortschaften und Umgebungen	✕*	✓	-

* In Ortschaften und Umgebungen ist die Maus grundsätzlich deaktiviert. Es gibt da jedoch eine Ausnahme (siehe Seite 245).

Der Steuerungsmodus ist im Spielmenü einheitlich. Ändert man ihn in einem Untermenü, so gilt diese Änderung für das gesamte Spielmenü. In den folgenden Untermenüs kann der Steuerungsmodus umgeschaltet werden:

- Decks bearbeiten
- Gegenstände verwalten
- Monsterbuch
- Spielverwaltung

Der Steuerungsmodus im Kampf ist von demjenigen im Spielmenü unabhängig.

Mausmodus

In sämtlichen Menüs und dem Kampf kann die Maus als Hauptsteuerung verwendet werden.

Diese ist sehr simpel gehalten:

Kommando	Effekt
Mausbewegung	Bewegt den Cursor, dargestellt durch einen roten Pfeil, über den Bildschirm
Linke Maustaste	Löst das Bestätigungskommando für dasjenige Objekt aus, welches sich gerade unterhalb des Mausursors befindet
Rechte Maustaste	Gibt in Menüs den Abbruchbefehl. Im Kampf kann damit die sich unter dem Mauscursor befindliche Karte abgeworfen werden

Falls in den Mauseinstellungen des Betriebssystems die Linkshänderoption aktiviert wurde, sind die Effekte der linken und rechten Maustaste vertauscht.

Im Mausmodus sind die Richtungstasten in einigen Menüs zusätzlich aktiv, um die Navigation zu erleichtern. Nähere Details dazu befinden sich bei den Beschreibungen der einzelnen Menüs (ab Seite 13) und dem Kampfsystem (ab Seite 20).

Tastaturmodus

Analog zum Mausmodus gibt es Richtungs-, Bestätigungs- und Abbruchkommandos. Pro Kommando gibt es mehrere Tasten, die dasselbe auslösen.

Kommando	Effekt	Tasten
Richtungstasten	Bewegt Tomoya und den Cursor, wechselt Seiten/Kategorien	Pfeiltasten, W/A/S/D, 8/6/4/2 (Zahlenblock)
Bestätigen	Textboxweitschaltung, Auswahl bestätigen	Enter, Leertaste
Abbrechen	Zurück im Menü, Auswahlabbruch, Karte abwerfen	Esc, X, C, V, B, Ins, 0 (null)

Die Tastaturnavigation ist nicht immer ganz durchgängig, was eventuell zu Verwirrungen führen kann. Es In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen Handhabungen aufgezeigt.

Ort	Richtungstasten	Bestätigen	Abbrechen
Titelmenü	Oben/unten: Menüpunkte anwählen	Auswahl	Zurück
Wiki	Oben/unten: Inhalt auswählen links/rechts: Kategorie wechseln	-	Zurück
Menü – Hauptseite	Oben/unten: Menüpunkt/Charakter anwählen links/rechts: zw. Menüpunkten/Charaktere wechseln	Auswahl	Zurück
Menü – Decks bearbeiten	Cursor bewegen	Auswahl	Zurück
Menü – Gegenstände verwalten	Cursor bewegen	Auswahl	Zurück
Menü – Status einsehen	Links/rechts: zw. Charakteren umschalten	Auswahl	Zurück
Menü – Party zusammenstellen	Mitglied resp. Charakter anwählen	Auswahl	Zurück
Menü – Almanache aufrufen	Oben/unten: Menüpunkte anwählen	Auswahl	Zurück
Menü – Spezialkombination	Kombinationen anwählen	Auswahl	Zurück
Menü – Monsterbuch	Cursor bewegen	Auswahl	Zurück
Menü – Nachschlagwerk	Oben/unten: Unterkapitel anwählen	Auswahl	Zurück
Menü – Spielverwaltung	Oben/unten: Menüpunkte anwählen	Auswahl	Zurück
Kampf	Cursor bewegen	Auswahl	Karte abwerfen
Kampfergebnis	Bonus-Time: verdeckten Bonus anwählen	Auswahl	-
Ortschaften und Umgebungen	Tomoya über die Map bewegen	Aktion ausführen	Menü aufrufen

An bestimmten Orten hat die Shift-Taste ebenfalls eine Funktion. Im Spielmenü kann damit jederzeit die Hilfe aufgerufen werden, während im Kampf mit der Shift-Taste die Bewegungsgeschwindigkeit des Cursors zwischen schnell und langsam umgeschaltet werden kann.

Empfohlene Spielweise

Um AVoR am komfortabelsten spielen zu können, wird empfohlen, den Mausmodus immer aktiv zu halten. Die linke Hand liegt auf der Tastatur, der kleine Finger auf Shift, Ring-, Mittel- und Zeigefinger auf A/S/D und den Daumen auf der Leertaste (Bestätigung). Der Mittelfinger kann so bequem auch zum W greifen und der Zeigefinger zum C (Abbruch). Die rechte Hand kann auf diese Weise konstant auf der Maus bleiben und ist beim Menüaufruf sofort einsatzbereit.

Randnotiz: Minispiele haben jeweils ihre eigene Steuerung.

Vor dem Spiel

Beim Starten des Spiels erscheint als erstes das Titelmenü, dessen Einblendanimation mit dem Bestätigungskommando (Maus oder Tastatur) übersprungen werden kann.

Im Titelmenü sind folgende Funktionen verfügbar:

- Starten: startet ein neues Spiel und führt den Spieler weiter zu den Starteinstellungen
- Laden: ein bereits gespeicherter Spielstand kann geladen werden
- Wiki: Wissenswertes über AVoR (Charaktere und Begriffe), dessen Vorgänger und RosaArts. Für Erstspieler sehr zu empfehlen
- Beenden: verlässt das Spiel komplett

Das Titelmenü kann sowohl mit der Maus, als auch mit der Tastatur bedient werden.

Starteinstellungen

Unmittelbar nach dem Starten eines neuen Spiels erscheinen die Starteinstellungen, welche vor dem eigentlichen Spielstart gemacht werden müssen: die Wahl des Schwierigkeitsgrads und ob Intro und Tutorial übersprungen werden sollen.

Im Folgenden werden beide Punkte detailliert erläutert, um die Auswahl zu vereinfachen.

Schwierigkeitsgrade

In AVoR gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade: Leicht, Normal und Schwer. Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst zwar hauptsächlich das Kampfsystem, doch hat er auch noch ein paar andere Auswirkungen. Zum Beispiel ändern sich die Voraussetzungen für Belohnungen gewisser Minispiele oder es stehen auf Schwer zusätzliche Truhen mit hilfreichen Heil-Items rum. Diese Unterschiede werden an den jeweiligen Stellen explizit erwähnt.

Im Folgenden geht es ausschliesslich um die Unterschiede im Kampfsystem.

Faktorbeschreibung	Leicht	Normal	Schwer
Von Gegner ausgeteilter Schaden	-20%	-	+20%
Übernahme des Verteidigungswerts von in der Angriffsrunde benutzten Verteidigungskarten in die nächste Verteidigungsrunde	100%	50%	-
Erhaltene Menge an Gold nach dem Kampf	100%	100%	66.67%
Chance auf eine Niete in Bonus-Time	20%	20%	-
Elementbonus bei passendem Kartenelement gegen den Gegner	✓	✓	✓
Elementbonus bei drei Karten mit demselben Element (auch elementlos)	✓	✓	✓
Elementbonus, wenn das Element einer gewählten Karte effektiv gegen dasjenige der nächsten Karte wirkt (nur Angriffsrunde)	✗	✓	✓
Elementmalus, wenn das Element einer gewählten Karte ineffektiv gegen dasjenige der nächsten Karte wirkt (nur Angriffsrunde)	✗	✓	✓
Elementbonus bei effektivem Charakterelement gegen den Zielgegner	✗	✓	✓
Elementbonus pro Karte mit dem Element des benutzenden Charakters	✗	✗	✓
Elementbonus, wenn das Element einer gewählten Karte effektiv gegen dasjenige einer nachfolgenden Karte wirkt (nur Angriffsrunde)	✗	✗	✓
Elementmalus, wenn das Element einer gewählten Karte ineffektiv gegen dasjenige einer nachfolgenden Karte wirkt (nur Angriffsrunde)	✗	✗	✓

Wie man sehen kann, ist nur auf Schwer das volle taktische Potential aus dem Kampfsystem herauszuholen. Jedoch muss man dabei viel stärker auf den Deckaufbau achten, denn Kombinationen wie Feuer I > Wind I > Erde I resultieren *nicht* mehr in einem Elementbonus, da die Elementwirkung in beide Richtungen geht.

Intro

AVoR bietet für Kenner die Möglichkeit, die komplette Vorgeschichte und das spielbare Tutorial zu überspringen, da beides im technischen Sinne belanglos für das Hauptspiel ist. Wer also beides schon mal erlebt hat oder ein Neues Spiel Plus (Details siehe Seite 255) startet, kann bedenkenlos *Gekürztes Intro ansehen* wählen.

Für Erstspieler wird dringend empfohlen, das volle Intro anzusehen, weil sonst wichtige Vorkenntnisse fehlen, da AVoR auf dem True Ending (dem wahren Ende) des Visual Novel *Alternate: Der Fall Okazaki* aufbaut.

Tomoyas Passiv-Fähigkeit

Nach dem ersten Dialog im Wald der Träume, wo Tomoya nach den Ereignissen im Intro aufwacht, erscheint die Auswahl für Tomoyas Passiv-Fähigkeit. Jeder spielbare Charakter in AVoR besitzt eine passive Fähigkeit, die im Kampf unter den vordefinierten Umständen automatisch ihre Wirkung entfaltet. Da Tomoya nie ausgewechselt werden kann und somit immer an allen Kämpfen teilnimmt, kann der Spieler hier Tomoyas Passiv-Fähigkeit seinem Spielstil anpassen.

Fähigkeit	Spieltyp
Macht	Für offensive Spieler, die gerne höheren Schaden austeilen.
Freunde	Für Spieler, die sich nicht ständig um Heilung kümmern wollen. Achtung: Spieler, welche die Karte <i>Auge um Auge</i> regelmässig in Tomoyas Deck haben und damit hohen Schaden austeilen wollen, sollten von dieser Fähigkeit absehen.
Überleben	Für defensive Spieler, denen eine gute Verteidigung wichtig ist.
Kontrolle	Für Strategen, die Tomoyas Virus im Kampf effizient einsetzen wollen (Details zum Virus auf Seite 29 unter <i>Spezielles</i>).

Details und genaue Beschreibungen dieser vier Passiv-Fähigkeiten befinden sich auf Seite 29.

Tipps

Im Folgenden sind diverse Spiel Tipps aufgelistet, welches den Spieldurchgang deutlich vereinfachen und das Spielerlebnis verbessert.

- Jeden Gegner eines Areals bei der ersten Durchquerung einmal bekämpfen. Bei Backtracking (dem erneuten Besuch eines bereits zuvor besuchten Areals) kann den bereits bekämpften Gegnern ohne Bedenken ausgewichen werden.
- Neue Gegner und Bosse sofort analysieren. Erstens hat man so jederzeit Zugriff auf die Gegnerdaten und deren Elemente und zweitens können die Belohnungen der Analystin schneller abgeholt werden (Details siehe Seite 205)
- Sofern sich eine Übernachtungsgelegenheit in der Nähe befindet, lieber diese wahrnehmen, als unnötig Heilgegenstände zu verschwenden. Näheres dazu auf Seite 257.
- Neu erhaltene oder erworbene Karten sofort ins Deck nehmen, falls sinnvoll
- Neu erhaltene oder erworbene Ausrüstungsgegenstände sofort ausrüsten, falls besser als die Aktuelle
- Nach dem Hinzustossen eines neuen Charakters dessen Deck sofort nach den eigenen Bedürfnissen umgestalten und wenn nötig neu ausrüsten
- Für die meisten Kämpfe sind sechs Verteidigungskarten im Deck ausreichend. Sind die Gegner zu schwach, genügen auch fünf. Bei heftigen Endgegnern kann eine siebte Verteidigungskarte nicht schaden
- Viel und oft speichern! Es gibt nichts Frustrierenderes als nach länger Spielzeit, grossem Fortschritt und vielen Erfolgen plötzlich den Game Over Bildschirm zu sehen und alles hart Erarbeitete zu verlieren. Zu folgenden Zeitpunkten lohnt sich das Speichern:
 - Bei einer goldenen Statue, da kurz darauf immer ein Endgegner folgt
 - Vor einem Einkauf, um Fehlkäufe rückgängig zu machen
 - Nach dem Ändern eines oder mehrerer Decks, auch wenn nur eine einzige Karte neu dazugekommen ist
 - Nach dem Umrüsten der Charaktere
 - Vor der Anmeldung zu einem Turnier oder einem Einzelkampf im Kolosseum in Tokio
 - Vor dem Kampf gegen einen Endgegner, wo man diesen bereits auf der Karte sieht, z.B. im Turm der Erinnerungen
 - Nach dem Sieg über einen Endgegner
 - Vor dem Fortschreiten der Hauptgeschichte, vor allem dann, wenn man eine Weile im Hauptgeschichtsverlauf „gefangen“ ist. Solche Passagen werden angekündigt und man hat die Möglichkeit, eine Vorbereitungszeit einzuräumen, bevor man fortschreitet
 - Nach einer Übernachtung

Interaktionen

In diesem Unterkapitel wird die Steuerung von und die Möglichkeiten in begehbaren Umgebungen behandelt. Also in Situationen, wo der Spieler sich frei bewegen und die Umgebung auskundschaften kann.

Bewegungssteuerung

Um die Spielfigur durch die Umgebung zu lotsen, werden die vier Richtungstasten benötigt. Aufgrund der im vorherigen Unterkapitel vorgeschlagenen Idealsteuerung werden dazu am besten die Tasten W, A, S und D mit der linken Hand bedient.

Die Spielerbewegung findet auf einem unsichtbaren, orthogonalen Raster statt. Es sind also nur horizontale und vertikale Bewegungen möglich. Es gibt jedoch ein paar Ausnahmen, z.B. Treppen, wo die Spielfigur automatisch eine Diagonalbewegung durchführt. Dies geschieht nur an fixen Stellen.

Auch sind die Bewegungen der Spielfigur an das Raster gebunden. Ein einfacher Druck auf eine der Richtungstasten bewegt die Spielfigur ein Rasterfeld in die angegebene Richtung. Sie bleibt also immer in der Mitte eines solchen Rasterfelds stehen und niemals irgendwo dazwischen. Es ist somit keine pixelbasierte Bewegung.

Aktionstaste

Die Aktionstaste, vorzugsweise die Leertaste, wird benötigt, um eine direkte Interaktion mit einem Gegenstand oder einem NPC (Non-Playable Charakter. Deutsch: Nichtspielercharakter). Damit dies auch funktioniert, muss die Spielfigur direkt beim Interaktionsobjekt stehen und in dessen Richtung schauen. Es gibt aber auch Ausnahmen, z.B. wenn ein NPC hinter einer Theke steht. Dann kann dieser in der Regel auch angesprochen werden, wenn er von der Spielfigur aus gesehen direkt auf der anderen Seite der Theke steht.

Folgende Aktionen können ausgeführt werden:

- Einen NPC ansprechen, auch Thekenübergreifend
- Objekt untersuchen. Meistens gibt die Spielfigur einen Kommentar dazu ab
- Objekt aufheben. Markiert durch glitzernde Stellen
- Truhe öffnen
- Schalter betätigen
- Objekt verschieben. Verschiebemodus durch Drücken der Aktionstaste starten und durch erneuten Tastendruck beenden

Es existieren noch mehr Aktionen, doch sind diese nur im Areal vor dem letzten Endgegner verfügbar. Mehr dazu auf Seite 98.

Alternative Bewegungsmethoden

Zusätzlich zur normalen Fortbewegung gibt es noch weitere Möglichkeiten, die jedoch nur an spezifischen Stellen vorgesehen sind: *klettern*, *springen* und *balancieren*.

Diese Fortbewegungsmethoden werden automatisch gestartet und wieder beendet. Es ist somit keine zusätzliche Aktion nötig.

Es existieren noch mehr alternative Bewegungsmethoden, doch sind diese nur im Areal vor dem letzten Endgegner verfügbar. Mehr dazu auf Seite 98.

Monsterbegegnungen

Neben den fix vorgegebenen Endgegnerkämpfen im Geschichtsverlauf tummeln sich in Umgebungen ausserhalb von Dörfern und Städten diverse Monster. Berührt die Spielfigur ein solches Monster, wechselt das Spiel von der Umgebung zur Kampfarena und es kommt zum Kampf.

Dank diesem Konzept ist es möglich, solchen Kämpfen auszuweichen. Man muss lediglich die Berührung von Spielfigur und Monster verhindern. Diese Monster verhalten sich jedoch nicht immer gleich, weshalb ein Ausweichen nicht immer ganz einfach ist. Manche Gegner bewegen sich hauptsächlich zufällig umher, andere wiederum verfolgen die Spielfigur gnadenlos.

Auch wenn die Monster einzeln in der Umgebung umherwandern, tauchen im Kampf selbst in der Regel mindestens zwei Monster auf, wobei das berührte Monster meistens in Begleitung von anderen Monstertypen ist. Nach dem Sieg über eine solche Monstergruppe verschwindet das Monster aus dem aktuellen Bereich. Verlässt man diesen und betritt ihn erneut, sind alle Monster wieder anwesend.

Spielmenü

Das Spielmenü beinhaltet Einstellungen und Anpassungen rund um die spielbaren Charaktere und dient neben der Spielstandverwaltung auch als umfangreiches Nachschlagewerk über sämtlichen Spielinhalt.

Das Spielmenü kann ausserhalb von Kämpfen und Zwischensequenzen jederzeit über die Abbruchtaste auf der Tastatur aufgerufen werden. Ein paar Ausnahmen gibt es zwar, doch an diesen Stellen im Spiel sind die Funktionen des Spielmenüs auch nicht unbedingt nötig.

Im Folgenden werden sämtliche Bestandteile und Untermenüs des Spielmenüs detailliert erläutert.

Hauptmenü

Der Einstiegspunkt des Spielmenüs ist das Hauptmenü, von welchem aus der Spieler direkten Zugang zu sämtlichen Untermenüs hat. Zudem sind die wichtigsten Informationen auf einem Blick ersichtlich.

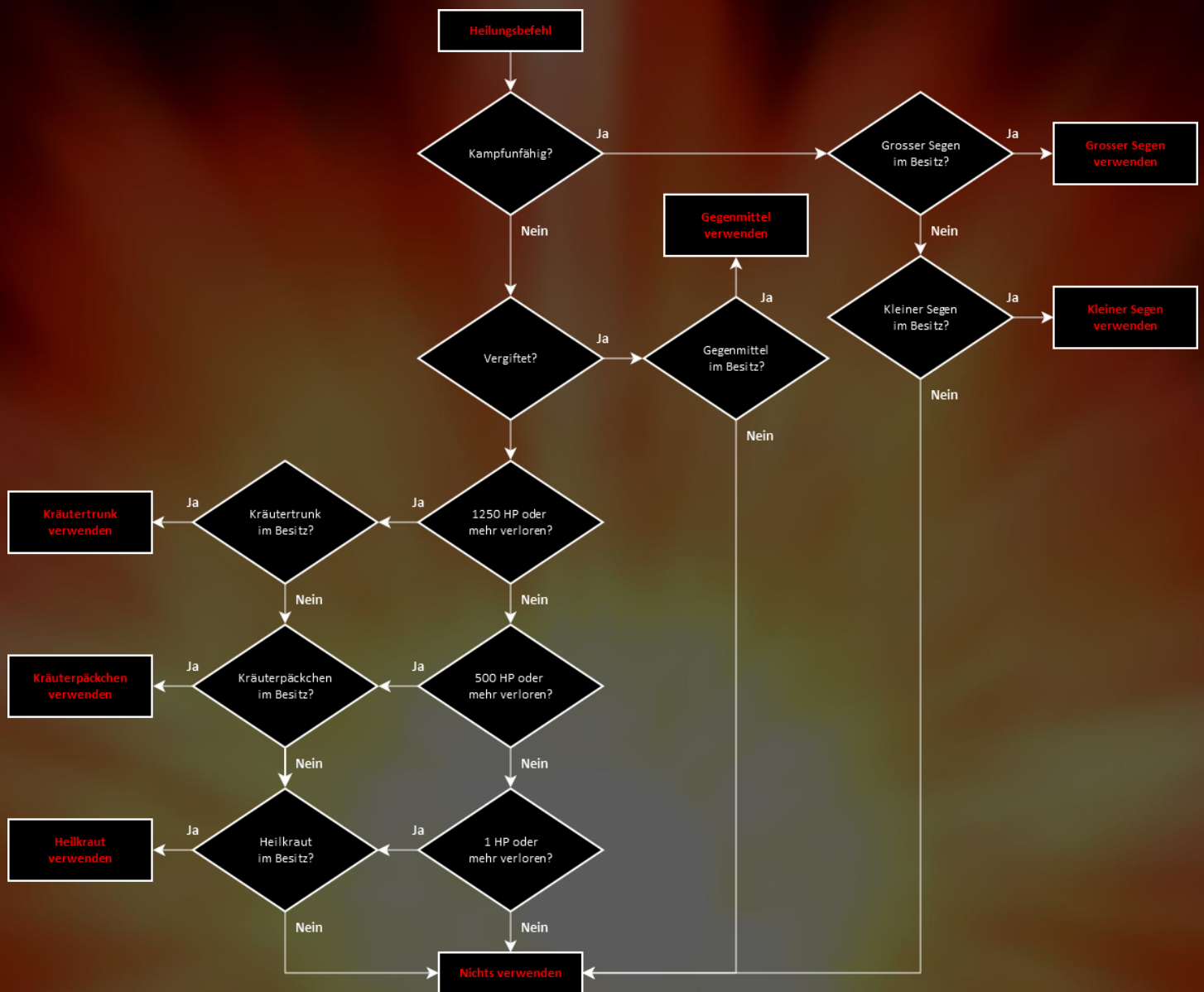
Charakterstatusinfos

Rechts von den Untermenüpunkten befinden sich die wichtigsten Informationen über die Charaktere, welche sich zurzeit in der Kampfgruppe befinden. Von dieser Anzeige sind folgende Informationen zu entnehmen:

1. Charaktergrafik: Diese Grafik passt sich dem Charakterstatus an. Es gibt insgesamt vier verschiedene Zustände: normal, angeschlagen (unter 20%), vergiftet und kampfunfähig.
2. HP-Anzeige: Die Zahlen neben der Charaktergrafik zeigen die aktuellen und die maximalen HP des jeweiligen Charakters an. Liegen die HP eines Charakters unter 20%, so erscheint der aktuelle Wert in Rot.
3. Virusanzeige: Ab Sequenz III kann der Virus in Tomoya im Kampf ausbrechen. Die Virusanzeige stellt den Gefahrengrad des Ausbruchs dar. Grün: 0-30%, gelb: 31-60%, orange: 61-90%, rot: 100%. Ist die Anzeige auf Rot, so wird der Virus bei Beginn von Tomoyas nächster Angriffsrunde sofort ausbrechen. Mehr Informationen dazu auf Seite 29.

Automatische Heilung: Zusätzlich zum reinen Informationsinhalt der Charakteranzeige, kann mit einem Klick auf einen der maximal 3 Charaktere dieser durch automatische Verwendung der im Inventar vorhandenen Heilgegenständen geheilt werden. Es wird pro Klick den effizientesten Heilgegenstand verwendet.

Folgendes Diagramm zeigt den Entscheidungsablauf bei einem Klick auf einen Charakter.



Zusatzinfos

Am unteren Bildschirmrand des Hauptfensters stehen noch weitere, wichtige Informationen:

- Goldvorrat: Die Zahl rechts unten zeigt die Anzahl der Goldstücke, welche sich im Geldbeutel der Gruppe befindet. Gold ist die allgegenwärtige Währung, mit der in AVoR gehandelt wird.
- Aktuelles Team: Zeigt die Bilder der momentan in der Kampfgruppe vorhandenen Charaktere.

Steuerung

Im Hauptmenü kann sowohl mit der Maus, als auch mit der Tastatur navigiert werden. Ein linker Mausklick auf einen Untermenüpunkt führt den Spieler in das entsprechende Untermenü. Ein linker Mausklick auf eine der Charakterstatusanzeigen wendet anhand des obigen Diagramms den angemessensten Heilgegenstand auf diesen Charakter an.

Mit einem rechten Mausklick verlässt man das Spielmenü.

Auf der Tastatur entspricht die Bestätigungstaste dem linken Mausklick und die Abbruchtaste dem rechten Mausklick. Zudem muss mit den Richtungstasten oben und unten erst der gewünschte Untermenüpunkt resp. Charakter angewählt werden. Mit links und rechts wechselt man zwischen den Menüpunkten und den Charakterstatusinfos.

Decks bearbeiten

In diesem Untermenü werden die Kartendecks der Charaktere für den Kampf zusammengestellt und bearbeitet. Da das gesamte Fenster für die Deckverwaltung benötigt wird, ist die Charakterauswahl vorgeschaltet. Es muss also immer erst einer der verfügbaren Charaktere ausgewählt werden. Diese Charakterauswahl lässt sich in der Deckverwaltung über die Schaltfläche *Heldenwechsel* jederzeit aufrufen. Dasselbe funktioniert auch mit dem Abbruchbefehl (rechte Maustaste resp. Abbruchtaste), solange sich der Cursor nicht über einer Karte befindet.

Der Name des aktuellen Charakters steht in Rot links oben direkt unter dem Untermenütitel.

Wichtig: dieses Menü kann erst verlassen werden, wenn das Deck des aktuellen Charakters voll ist, also 20 Karten beinhaltet.

Kartenpool

Im mittleren Bereich, dem Kartenpool, befindet sich das komplette Karteninventar, welches sich über 7 Seiten erstreckt, von denen jede bis zu 27 Karten gleichzeitig anzeigen kann. Das Karteninventar ist grob in 3 Kategorien aufgeteilt:

- **Allgemeine Karten:** Auf den Seiten 1-5 sind die allgemeinen Karten untergebracht, die von allen Charakteren verwendet werden können. Die Karten sind im Gross und Ganzen nach Stärke und ungefähr dem Zeitpunkt des Erhaltens sortiert.
- **Charakterspezifische Karten:** Auf der sechsten Seite werden ausschliesslich Karten angezeigt, die nur der momentane Charakter benutzen kann. Es gibt auch Karten, vor allem Heilkarten, die von mehreren, jedoch nicht allen Charakteren benutzt werden kann.
- **Spezialkombinationen:** Auf der letzten Seite befinden sich Karten, die nur über eine spezielle Kartenkombination im Kampf erhalten werden können. Hier existieren ein paar wenige Karten, die jeweils nur von einem Charakter benutzt werden können, obwohl sie für alle Charaktere sichtbar sind. Die betroffene Karte lässt sich beim falschen Charakter einfach nicht ausrüsten.

Im Mausmodus kann mittels den Richtungstasten oben und unten schnell zwischen den 7 Kategorien umgeschaltet werden, was im Tastaturmodus nicht möglich ist.

Betätigt man die Bestätigungstaste, wenn sich der Cursor über einer Karte im Kartenpool befindet, so wird ein Exemplar davon ins Deck des aktiven Charakters befördert, sofern sie nicht abgedunkelt dargestellt wird, es noch Platz im Deck hat und der aktuelle Charakter diese Karte auch benutzen darf.

Links oberhalb des Kartenpools steht die Anzahl der Karten, welche sich bereits im Deck befinden. 20 ist die Maximalanzahl der Karten im Deck.

Noch nicht gefundene Karten werden als abgedunkelte Fragezeichenkarten dargestellt.

Charakterdeck

Unterhalb des Kartenpools befindet sich das Deck des aktuellen Charakters. Sichtbar sind nur 7 der 20 möglichen Karten. Sind noch nicht alle 20 Kartenplätze belegt, so werden an diesen Stellen Fragezeichenkarten angezeigt.

Mit einem Klick auf einen der Pfeile links und rechts vom Charakterdeck kann man das Deck durchblättern. Im Mausmodus geht das auch mit den Richtungstasten links und rechts, was die Navigation deutlich vereinfacht.

Wird die Bestätigungstaste gedrückt, während sich der Cursor über einer Karte im Charakterdeck befindet, so gelangt die angeklickte Karte wieder zurück ins Kartenpool.

Die Reihenfolge im Charakterdeck entspricht der Abfolge der versteckten Karten-ID, welche dem Kartenalmanach ab Seite 103 entnommen werden kann.

Karteninformationen

Wird die Abbruchtaste betätigt, wenn der Cursor über einer Karte im Kartenpool oder Charakterdeck liegt, so öffnet sich die detaillierte Karteninfo, welche folgende Informationen bereithält:

- Grossansicht der Karte
- Name der Karte
- Kartenklasse
- Kartenwerte: Werte und Effekte auf den Farbkreisen, die sich in den oberen Kartenecken befinden
- Kartenelement
- Besonderheit: genaue Beschreibung der zusätzlichen Karteneffekten

Deck leeren

Die mittlere der 3 Schaltflächen oberhalb des Kartenpools legt mit einem Tastendruck alle Karten im Charakterdeck wieder zurück ins Kartenpool. Diese Funktion ist praktisch, wenn man das gesamte Deck neu aufbauen möchte.

Achtung: bevor das Deckmenü verlassen werden kann, muss das Deck wieder gefüllt werden, also 20 Karten beinhalten.

Steuerung

Innerhalb des Deckeditors laufen Maus- und Tastaturmodus nicht gleichzeitig, wie es im Hauptmenü der Fall ist. Der Steuerungsmodus muss also explizit über die entsprechende Schaltfläche rechts oben umgeschaltet werden. In diesem Untermenü simuliert der Tastaturmodus die Mausnavigation. Die Richtungstasten bewegen somit den Cursor, während die Bestätigungstaste dem Linksklick und die Abbruchtaste dem Rechtsklick entspricht.

Im Deckeditor wird deshalb der Mausmodus empfohlen, nur schon weil man im Mausmodus mit den Richtungstasten durch die Kategorien (oben/unten) und das Charakterdeck (links/rechts) durchblättern kann.

Gegenstände verwalten

In diesem Untermenü können Heilgegenstände verwendet und diverse Ausrüstungsgegenstände den Charakteren angelegt werden.

Aufbau

Dieses Menü ist in drei Teile aufgeteilt:

- **Charakterliste:** Hier wird derjenige Charakter ausgewählt, der geheilt oder ausgerüstet werden soll
- **Statusbereich:** Dieser Bereich ist wiederum in zwei Unterteile gegliedert.
 - **Ausrüstung:** Zeigt die ausgerüsteten Gegenstände (Waffe, Rüstung und Accessoire) und deren Werte
 - **Informationen:** Zeigt auf der linken Seite des Kastens die aktuellen und maximalen HP des ausgewählten Charakters an, sowie die Werte und Anzahl des Gegenstands, auf dem der Cursor gerade liegt.
- **Rucksack:** Listet sämtliche Gegenstände im Besitz auf, die sich in der ausgewählten Kategorie befinden. Die Kategoriauswahl befindet sich unterhalb der Gegenstandsliste und stellt Schaltflächen für die folgenden vier Kategorien bereit: *Waffen, Rüstungen, Accessoires* und *Heilgegenstände*.

Heilgegenstände anwenden

Als erstes wählt man denjenigen Charakter, den man heilen möchte, aus der Charakterliste auf der linken Seite aus. Im Infokasten unten in der Mitte des Fensters können dann die aktuellen und maximalen HP des ausgewählten Charakters abgelesen werden. Um den passenden Heilgegenstand verwenden zu können, muss beim Rucksack erst einmal zur Kategorie *Heilgegenstände* gewechselt werden. Anschliessend kann dann mittels einem Klick auf der gewünschte Heilgegenstand diesen auf den gewählten Charakter angewendet werden.

Charaktere ausrüsten

Jeder Charakter kann bis zu drei Ausrüstungsgegenstände angelegt haben, von jeder Kategorie einen. Ausgerüstete Gegenstände verändern die Statuswerte Ang, Def oder Agi des Charakters.

Ausrüstungskategorie	Primäre Wirkung	Sekundäre Wirkung
Waffe	Erhöht Ang	Erhöht oder vermindert Agi
Rüstung	Erhöht Def	Erhöht oder vermindert Agi
Accessoire	Erhöht Agi	Erhöht manchmal Def

Für jeden Charakter existiert in der Welt von AVoR pro Kategorie einen speziellen Ausrüstungsgegenstand mit einer sehr hohen primären Wirkung. Die meisten dieser ultimativen Ausrüstungsgegenstände haben jedoch keine sekundäre Wirkung. Mehr dazu ab Seite 149.

Das Vorgehen zur Charakterausrüstung ist sehr ähnlich zur Anwendung von Heilgegenständen. Nach der Charakterauswahl sieht man im Ausrüstungskasten die momentan ausgerüsteten Gegenstände. Um einen Gegenstand auszurüsten, muss zuerst die gewünschte Kategorie ausgewählt werden: *Waffe, Rüstung* oder *Accessoire*. Anschliessend kann dann der gewünschte Ausrüstungsgegenstand mit einem Klick auf den Eintrag in der Rucksackliste dem Charakter ausgerüstet werden. Hat der Charakter bereits einen Gegenstand in der gewählten Kategorie ausgerüstet, wird dieser automatisch zurückgelegt, bevor der neu gewählte Gegenstand ausgerüstet wird.

Ein Klick auf einen ausgerüsteten Gegenstand entfernt diesen vom Charakter und legt ihn in den Rucksack zurück. Gleichzeitig wechselt die Rucksackansicht zur Kategorie des entfernten Ausrüstungsgegenstands.

Steuerung

Innerhalb der Gegenstandverwaltung laufen Maus- und Tastaturmodus wie im Deckeditor nicht gleichzeitig. Der Steuerungsmodus muss explizit über die entsprechende Schaltfläche links unten umgeschaltet werden. In diesem Untermenü simuliert der Tastaturmodus die Mausnavigation. Die Richtungstasten bewegen somit den Cursor, während die Bestätigungstaste dem Linksklick und die Abbruchtaste dem Rechtsklick entspricht.

In der Gegenstandverwaltung wird wieder der Mausmodus empfohlen, hauptsächlich weil man im Mausmodus mit den Richtungstasten durch die Charaktere (oben/unten) und die Gegenstandskategorien (links/rechts) durchblättern kann.

Status einsehen

Für jeden spielbaren Charakter können hier diverse Informationen eingesehen werden. Einige davon sind rein informeller Natur und für die Spielmechanik nicht relevant.

Informationen

Neben dem Charakternamen oben links sind folgende Informationen vorhanden:

Bezeichnung	Beschreibung
Lvl	Level. Beeinflusst die Höhe der Statuswerte Ang, Def und Agi. Maximalwert: 99
Status	Den momentanen Status des Charakters. Mögliche Werte: Normal, Vergiftet, Tod
Ang	Angriffskraft. Erhöht den ausgeteilten Schaden
Def	Defensive (Verteidigungskraft). Vermindert erlittenen Schaden
Agi	Agilität (Geschwindigkeit). Erhöht die Zeitleistengeschwindigkeit
Gr	Grösse. Die Körpergrösse des Charakters in Metern
Gw	Gewicht. Das Körpergewicht des Charakters in Kilogramm
Alter	Das Alter des Charakters in Jahren
Biografie	Informationen über die Hintergrundgeschichte des Charakters und dessen Beziehung zu Tomoya

Ausrüstung

Unterhalb der Charaktergrafik befindet sich der Kasten, welcher die momentan angelegte Ausrüstung (*Waffe, Rüstung und Accessoire*) des Charakters anzeigt.

Outfit wechseln

Auf Tomoyas Statusseite befindet sich oben rechts zusätzlich eine Schaltfläche, welcher das Outfit-Auswahlmenü aufruft. Zu Beginn des Spiels steht jedoch nur ein einziges Outfit zur Verfügung. Die anderen beiden Plätze stehen noch leer. Im Verlauf des Abenteuers können zwei weitere Outfits gefunden werden, welche dann in diesem Menü zur Auswahl bereit stehen.

Unten rechts befindet sich die Vorschau der Charaktergrafik, so wie sie im Spiel nach der Auswahl erscheint. Achtung: im Kampf und in Zwischensequenzen hat die Wahl des Outfits keine Auswirkung! Nur während Spielpassagen, wo Tomoya direkt gesteuert werden kann, ist das gewählte Outfit auch sichtbar.

Steuerung

Im Statusmenü muss nicht zwischen Maus- und Tastaturmodus gewechselt werden. Hier sind beide gleichzeitig aktiv. Die linke und rechte Richtungstaste wechselt zwischen den Charakteren, während die Bestätigungstaste auf Tomoyas Statusseite die Outfit-Auswahl aufruft. Um mit der Maus zwischen den Charakteren zu wechseln reicht ein Klick am linken oder rechten Bildschirmrand. Die Outfit-Auswahl wird mit einem Klick auf die Schaltfläche *Outfit wechseln* aufgerufen.

Um das mit Richtungs- und Bestätigungstaste oder einem Linksklick ausgewählte Outfit auch anzulegen, muss anschliessend noch einmal die Bestätigungstaste gedrückt, bzw. die Schaltfläche *Bestätigen* mit der linken Maustaste angeklickt werden.

Party zusammenstellen

In diesem Untermenü kann bestimmt werden, welche zwei Charaktere Tomoya im Kampf beistehen sollen. Ausserdem ist dies der einzige Ort, an welchem die Elemente (siehe Tabelle rechts) und Passiv-Fähigkeiten (im Kapitel *Die Charaktere* ab Seite 27) aller Charaktere einsehbar sind. Erstere erkennt man an am Hintergrund und dem Elementsymbol bei der Charakterauswahl auf der rechten Seite.

Auf welchem Mitgliedsplatz ein Charakter platziert wird ist spiele technisch irrelevant. Nur solange ein Charakter als aktives Kampfmitglied mitmischt, ist auch dessen Passiv-Fähigkeit aktiv.

Charakter	Element
Tomoya	Wind
Canina	-
Miu	-
Karin	Feuer
Hatsumomo	Elektro
Kotomi	Wasser
Sion	Licht
Kenji	Dunkelheit
Keiji	Erde

Steuerung

Wie im Statusmenü laufen Maus- und Tastaturmodus parallel zueinander. Es ist also kein Umschalten nötig.

- Maus:** Ein Linksklick auf einen der Charaktere in der Auswahl rechts befördert diesen in den ausgewählten Mitgliedsplatz und wechselt somit den sich dort befindlichen Charakter aus. Oberhalb der aktuellen Kampfgruppe (Party) befinden sich die beiden Schaltflächen zum Umschalten des Mitgliedsplatzes, ebenfalls per Linksklick.
Um das Menü wieder zu verlassen gibt es zwei Wege: entweder auf die Schaltfläche *Party bestätigen* klicken oder die rechte Maustaste betätigen. In beiden Fällen wird die neue Charakterauswahl gespeichert.
- Tastatur:** Mit den Richtungstasten muss zuerst den Mitgliedsplatz ausgewählt werden. Anschliessend gelangt man per Bestätigungstaste zur Charakterauswahl. Ein weiteres Bestätigen tauscht den aktuellen Charakter im ausgewählten Mitgliedsplatz mit dem ausgewählten aus. Die dritte Betätigung der Bestätigungstaste Speichert die neue Kampfgruppe und verlässt das Partymenü. Mit der Abbruchtaste geht es immer einen Schritt zurück. Steht man auf der Mitgliedsplatzauswahl, so wird per Abbruchtaste die neue Kampfgruppe gespeichert und das Partymenü verlassen.

Almanache aufrufen

Da die Almanache in AVoR recht umfassend sind, ist dieses Menü noch einmal unterteilt und zwar in *Spezialkarten*, *Monsteralmanach* und *Nachschlagewerk*, welche im Folgenden einzeln beleuchtet werden.

Spezialkarten

In AVoR existiert eine nicht zu vernachlässigende Anzahl an Karten, die – mit drei Ausnahmen – ausschliesslich über die Kombination zweier regulären Karten erlangt werden können. Eine Liste aller Kombinationen befindet sich auf Seite 143.

In der Liste werden noch nicht freigespielte Kombinationen in grau und bereits Gefundene in weiss dargestellt. Auf der rechten Seite werden die für die Kombination benötigten Karten und das Kombinationsergebnis dargestellt, wobei bei einer im Kampf noch nicht freigespielten oder per Kombinationspunkt aufgedeckten Kombination (siehe unten) die dazu benötigten Karten mit einem Fragezeichen versehen sind.

Kombinationspunkte

Im Spezialkartenmenü ist es möglich, mittels Kombinationspunkten die benötigten Karten einer Kombination sichtbar zu machen. Pro Karte ist nur ein Kombinationspunkt vonnöten. Um eine Kombination aufzudecken, reicht ein einfacher Linksklick der Maus auf den gewünschten Kartennamen, wobei noch eine Sicherheitsfrage dazwischen geschaltet wird, um versehentliche Freischaltungen zu vermeiden. Im Tastaturmodus muss mittels den Richtungstasten erst zum Kartennamen navigiert werden, ehe dann per Bestätigungstaste die Kombination aufgedeckt werden kann.

Das Aufdecken einer Spezialkombination dient ausschliesslich als Hilfe und damit die für die Kombination benötigten Karten bekannt sind. Das effektive Freischalten der Spezialkarte geschieht dann im Kampf selbst. Siehe dazu Seite 25.

Im ganzen Spiel gibt es nur eine kleine und begrenzte Anzahl an Kombinationspunkte, um Spezialkombinationen freizuschalten. Es können jedoch beim Souvenirhändler im Hafenviertel von Tokio weitere Kombinationspunkte erworben werden, bis das Maximum von 9 Punkten erreicht ist. Dies ist aber nicht zu empfehlen, da sie sehr teuer sind und das Gold lieber in wichtigere Dinge wie Ausrüstung oder Heilgegenstände investiert werden sollte.

Um auf einfache Weise nach dem Erhalt des ersten Kombinationspunkts sämtliche Spezialkombinationen in Erfahrung zu bringen, kann vor der Verwendung der Spielstand gespeichert und nach der Verwendung dieser Spielstand neu geladen werden.

Oder noch einfacher: man konsultiert die Liste aller Spezialkombinationen auf Seite 143.

Monsterbuch

Die Informationen jedes analysierten Gegners können hier jederzeit nachgeschlagen werden. Links befindet sich die mehrseitige Liste aller Gegner und rechts davon der Steckbrief des in der Liste ausgewählten Gegners, welcher folgende Informationen beinhaltet:

Wert	Beschreibung
Name	Der eindeutige Name des Gegners
Fundort	Ort oder Umgebung, wo der Gegner anzutreffen ist
Gegnergrafik	Miniaturbild des Gegners. Ein Klick auf das Gegnerbild vergrössert es. Ein weiterer Klick schliesst es wieder
Gegnertypus	Der Typus des Gegners wird durch ein oder mehrere Symbole an der rechten oberen Ecke des Gegnerbilds dargestellt. Mehr dazu auf Seite 24
Attackentabelle	Auflistung aller Attacken, die der Gegner beherrscht
Ang	Schaden, der die Attacke verursacht
Stat	Status oder Effekt, welcher die Attacke bewirkt
%	Die Wahrscheinlichkeit in Prozent, mit der der Status bewirkt wird resp. der Effekt eintritt
HP	Die Lebenspunkte des Gegners
Agi	Die Agilität des Gegners, welche die Geschwindigkeit auf der Zeitleiste beeinflusst
Erf	Die Anzahl an Erfahrungspunkten, die der Gegner hinterlässt
Element	Das Element des Gegners. Wichtig, um sich einen strategischen Vorteil zu schaffen
Beschreibung	Kurze Beschreibung des Gegners. Manchmal verbergen sich hier hilfreiche Tipps für einen erfolgreichen Sieg

Es gibt insgesamt 153 analysierbare Gegner. Oberhalb der Gegnerinfo kann nachgesehen werden, wie viele man davon bereits analysiert hat. Es existieren ein paar zusätzliche Gegner, welche im Kampf zwar analysierbar sind, in diesem Menü jedoch nicht erscheinen. Bei zweien handelt es sich um Gegner, die erst nach der allerletzten Speichermöglichkeit auftauchen und bei einem um einen speziellen Bonusgegner. Diese Gegner sind für die Nebenaufgabe *Analystin Miyako* auf Seite 205 natürlich nicht nötig.

Steuerung

Maus- und Tastaturmodus sind in diesem Untermenü wieder getrennt. Mittels einem Klick auf die Steuerungsmodus-Schaltfläche oben rechts kann dieser jederzeit umgeschaltet werden. Im Mausmodus lässt es sich durch die Benutzung der Richtungstasten oben/unten auf der Tastatur einfacher durch die mehrseitige Liste blättern. Im Tastaturmodus hingegen ist dies nicht möglich, da die Richtungstasten benötigt werden, um den Pfeilcursor über den Bildschirm zu bewegen.

Nachschlagewerk

In diesem umfangreichen Menü ist alles Wissenswerte über die Spielmechanik von AVoR untergebracht, aufgeteilt in die Bereiche *Kampfsystem*, *Kartenarten* und *Statuseffekte*. All diese Informationen befinden sich in weitaus ausführlicher Form in dieser Komplettlösung, weshalb hier nicht weiter darauf eingegangen wird.

Spielverwaltung

Im letzten Untermenü befindet sich eine der wichtigsten Funktionen überhaupt: das Speichern des Spielstands. Der Vollständigkeit halber dürfen die Funktionen *Spielstand laden* und *Spiel beenden* natürlich nicht fehlen. Letzterer befördert den Spieler nach Bestätigen der Sicherheitsfrage wieder zurück zum Titelschirm.

Zusätzlich zu den Spielstandfunktionen gibt es noch einige wichtige Informationen:

Kampfpunkte

Jeder siegreiche Kampf belohnt den Spieler mit sogenannten Kampfpunkten, welche dem einzigen Zweck dienen, spezielle Effekte für das Neue Spiel Plus freizuschalten (Details siehe Seite 255). Reguläre Kämpfe geben jeweils 10 Punkte, Bosskämpfe jeweils 50 Punkte.

Die Anzahl an Standardkämpfen und Bosskämpfen sind rein informativ und nicht direkt relevant.

Caninas Tagebuch

Immer wenn ein weiterer Teil der Hauptgeschichte von AVoR geschafft ist, ist hier ein weiterer Eintrag aus Caninas Tagebuch zu lesen. Dieser ist hauptsächlich dazu da, um nach einer Spielpause das Gedächtnis aufzufrischen und die nächste Aufgabe in Erinnerung zu rufen. Im ganzen Spiel gibt es insgesamt 18 verschiedene Tagebucheinträge, wobei 5 davon von Tomoya verfasst werden, da in diesem Zeitraum Canina nicht anwesend ist.

Schwierigkeitsgrad

Im unteren Bereich kann jederzeit nachgeschaut werden, auf welchem Schwierigkeitsgrad man sich befindet und welche Auswirkungen dieser auf das Kampfsystem hat.

Steuerungsmodus

Auch wenn in diesem Menü Maus und Tastatur gleichzeitig verwendet werden können, existiert hier eine Schaltfläche, um den Steuerungsmodus umzuschalten. Dies hat Einfluss auf die Steuerung innerhalb folgenden Untermenüs:

- Decks bearbeiten
- Gegenstände verwalten
- Monsterbuch

Die Wahl des Steuerungsmodus im Menü wirkt sich ebenfalls auf den Steuerungsmodus im Kampf aus.

Hilfe

In jedem Bereich des Spielmenüs kann mit der Shift-Taste die Hilfe zum jeweiligen Bereich aufgerufen werden. Diese Hilfestellung erscheint beim erstmaligen Betreten eines Spielmenübereichs automatisch, sozusagen als kleines Tutorial.

Kampfsystem

Den Kämpfen in AVoR liegt ein rundenbasiertes Kartenkampfsystem zugrunde. Karten werden verwendet, um in Angriffsrunden den Gegnern Schaden zuzufügen oder in den Verteidigungsrunden den Gegnerschaden zu vermindern.

Jeder Kampfteilnehmer hat eine gewisse Anzahl an Lebenspunkten (HP). Sinken die HP eines Kampfteilnehmers auf null, so ist dieser besiegt und kampfunfähig. Ein kampfunfähiger Charakter kann innerhalb des Kampfes nur mit der Karte *Regeneration* wieder auf die Beine gebracht werden. Die Gegner besitzen eine solche Fähigkeit zum Glück nicht.

Sinken die HP aller Charaktere auf null, so ist das Spiel zu Ende und der letzte Spielstand muss geladen werden. Sind alle Gegner besiegt, so gilt der Kampf als gewonnen. Gewonnene Kämpfe bringen Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten, mit denen die Charaktere im Level aufsteigen können und somit stärker werden, und Gold, welches zum Erwerb von Items, neuen Ausrüstungsgegenständen und Karten, sowie zum Bezahlen von Übernachtungen benötigt wird.

Randnotiz
Es können maximal 3 Charaktere und 5 Gegner gleichzeitig am Kampf teilnehmen.

Kampfstart

Sobald sich Spielfigur und Monster berühren kommt es zum Kampf. Manchmal erscheint vor dem Kampfstart einer der Texte *Halbe Erf* oder *Keine Erf*. Der Grund und das System dahinter wird in diesem Abschnitt erklärt.

Sind die spielbaren Charaktere im Vergleich zur Monstergruppe zu stark, so gibt es beim Sieg nur noch die halbe Menge an Erfahrungspunkten. Bei einem noch grösseren Stärkenunterschied gibt es gar keine Erfahrungspunkte mehr.

Ausnahmen: Die Gegner beim *Bauernhof*, in der *Stadt der Götter*, in der *Höhle der Geister III* und in *Jehovas Versteck* geben immer die vollen Erfahrungspunkte. Diese Orte sind demnach ideal, um die Charaktere zu trainieren.

Von dieser Regel sind ausschliesslich wiederkehrende Kämpfe auf dem freien Feld betroffen. Endgegner und Kolosseumskämpfe geben immer den vollen Wert an Erfahrung.

Die Engels-Gardisten, die auf Atlantis auftauchen, geben ebenfalls immer die vollen Erfahrungspunkte, da sie jeweils nur einmal bekämpfbar sind und danach nicht wieder auftauchen.

Die Halbierung der Erfahrungspunkte resp. deren Reduzierung auf null ist von Tomoyas Level abhängig. Folgende Tabelle zeigt die Levelgrenzen dieser Verminderungen für jede Umgebung im Spiel.

Umgebung	Gegner	Halbe Erfahrung	Keine Erfahrung
Wald der Träume	Ärgerlicher Dämon, Feldratte	3	5
Pass der Winde	Wassergelee, Windgreif	6	8
Höhle der Ahnen	Wassergelee, Konabat	8	10
Giftgassumpf	Lamia , Kaluben, Mygisa	11	13
Bauernhof	Wandelnde Vogelscheuche	-	-
Kanalisation	Kanalassel	16	18
Höhle der Geister I	Wilder Streuner, Neko Fatale	17	19
Höhlen von Elram	Felsenwurm, Lauchsirene	20	22
Schloss von Tokio (Sequenz II)	Palast-Schützen, Palast-Lanzenträger, Palast-Schwertkämpfer, Palast-Hauptmann	20	22/25*
Himmelsspiegelwald	Kürbisgeist, Gevatter Tod	22	24
Nobunaga-Passage	Tuka-Tuka, Windarium, Schattenechse	27	29
Tempel des Einen	Donnerharpye, Frostosaurus, Kugelblitz	30	32
Uralter Baum	Wasser-Baba, Baumsetzling	36	40
Alte Ruine	Verrücktes Mädchen, Puppenkopf, Schatten	36	38
Höhle der Ahnen II	Speerechse, Schwertechse, Kriecher	40	42
Stadt der Götter - Gefängnistrakt	Stadt-Garde, Turret	-	-
Akademie der Magi - Keller	Magier, Magierin	44	46
Totenwald	Lächelnder Kugelblitz, Lizabat, Granbosaurus	52	56
Ruine der Ahnen	Illuma, Ventus, Ignis	52	56
Atlantische Wälder	Mutierbat, Sarpal, Ohkamee	60	70
Linker Turm des Schutzes	Sylphiido, Laputar, Schock-Laputar	65	75
Rechter Turm des Schutzes	Alter Raptor, Creeper-Wurm, Kuribothra	65	75
Höhle der Geister III	Frostamashi, Shyvern, Akumakiri	-	-
Dunkler Abstieg	Fallenbanshee, Flammenschädel, Lichtbryo, Diavolerth, Spinnenkönigin, Schlüpfing	70	78
Spiegelscheinwüste	Roter Flammendrache, Pastafari-Kami, Blitzreiter-Coyote	90	95
Atlantische Ebene	Orkanschnitter, Landläufer, 7-Kopf-Giftblick	90	95
Nord-Eiswald	Yuki-Onna, Eisstein-Felsen	-	-
Jehovas Versteck	Dämon des Ursprungs, Engel der alten Zeit, Donnerreiter,	-	-

* Gilt nur bei den unendlichen Konfrontationen, die stattfinden, wenn man das Schloss nach Süden durch das Haupttor zu verlassen versucht.

Kampfbildschirm

Im Folgenden werden sämtliche Bestandteile des Kampfbildschirms detailliert erklärt.

Aufbau

1. **Statusbereich:** In diesem Bereich stehen sämtliche für den Kampf relevante Informationen zu den Charakteren in der Kampfgruppe.
 - a. **Charakterbild:** Bild zur Identifizierung des Charakters
 - b. **Rundenanzeige:** Ist ein Charakter an der Reihe, sei es im Angriffs- oder Verteidigungsmodus, erscheint am unteren Rand des Charakterbilds die Aufschrift *Angriff* oder *Verteidigung* in der jeweiligen Farbe.
 - c. **Aktuelle HP:** Zeigt die übrigen HP des Charakters an.
 - d. **Maximale HP:** Zeigt die maximale Anzahl an HP des Charakters an.
 - e. **Gewählte Karten:** Zeigt darunter die gewählten Karten, wenn der Cursor über den Miniatur-Kartenicons steht.
 - f. **Positiver Status:** Zeigt darunter den Statusnamen, wenn der Cursor über dem Statussymbol steht.
 - g. **Negativer Status:** Zeigt darunter den Statusnamen, wenn der Cursor über dem Statussymbol steht.
 - h. **Charakterspezifische Anzeige:** Karin > permanente Furie, Hatsumomo > permanente Reinigung, Sion > Anzahl verbleibende Kugeln)
2. **Zeitleiste:** Die Zeitleiste stellt sämtliche noch lebende Kampfteilnehmer an. Zwischen den einzelnen Zügen bewegen sich diese anhand ihres Agi-Werts auf der Zeitleiste vorwärts (nach unten), bis der Nächste das untere Ende erreicht. Dann wird erst dessen Runde abgearbeitet, bevor es weiter geht.
 - a. **Gegnerleiste:** Die Gegner bewegen sich auf der roten Zeitlinie und werden als G1 bis G5 dargestellt. Die Nummern entsprechen jeweils einem festen Platz auf dem Kampffeld. G1 muss also nicht immer vorhanden sein.
 - b. **Charakterleiste:** Die Charaktere bewegen sich entlang der blauen Zeitlinie und tragen das Aussehen des Kopfes ihres Pendants auf dem Kampffeld.
 - c. **Kämpfer am Zug:** Im untersten Quadrat steht das Zeitleistensymbol desjenigen Kampfteilnehmers, der gerade an der Reihe ist.
3. **Kampfteilnehmer:** Sämtliche am Kampf beteiligten Charaktere und Monster. Die Nummerierung ist immer dieselbe, so wie abgebildet.
4. **Karten:** Im unteren Bereich des Kampfbildschirms befinden sich die Anzeigen der Karten, welche das Herzstück des Kampfsystems beschreiben.
 - a. **Handkarten:** Es befinden sich immer 5 Karten auf der Hand. Es können nur Karten aus der Hand verwendet werden. Wird eine Karte verwendet, so kommt gleich die Nächste aus dem Deck und füllt die Hand wieder auf 5 Karten auf.
 - b. **Deckvorschau:** Es sind permanent die nächsten 3 Karten aus dem Deck sichtbar, um die nächsten Schritte besser planen zu können.
 - c. **Restkarten:** Oberhalb der Deckvorschau befindet sich die Anzahl an Karten, die sich neben denen in der Deckvorschau noch im Deck befinden. Sinkt diese Zahl auf null, so werden die verbrauchten Karten wieder ins Deck gemischt.
5. **Infos und Optionen:** In diesem Bereich sind diverse Icons und Schaltflächen für Optionen und Schnellinfos untergebracht.
 - a. **Sperrzeit für Quantensprung:** Das Sanduhr-Ziffernblatt-Icon zeigt an, wie lange die Karte *Quantensprung* noch blockiert ist. Pro Runde des anwendenden Charakters füllt sich die animierte Uhr um einen Drittel mit Rot. Nach der Runde, wo das gesamte Zifferblatt durch eine schnelle Animation eingefärbt wird, ist die Karte wieder entsperrt.
 - b. **Stärkelevel für Gotteszorn:** Das Schwert mit dem Stärkebalken zeigt an, wie stark sich die Gotteszorn-Karte bereits aufgeladen hat.
 - c. **Steuerungsmodus umschalten:** Der Kampf kann mit der Maus, sowie mit der Tastatur bestritten werden. Wird das Maus-Icon angezeigt, so ist der Mausmodus aktiv und ein Linksklick darauf schaltet die Steuerung in den Tastaturmodus um. Dasselbe funktioniert auch umgekehrt.
 - d. **Cursorgeschwindigkeit:** Das Cursoricon mit der Zahl steht für die Cursorgeschwindigkeit im Tastaturmodus. Es existieren 2 Stufen.
 - e. **Elementeffektivitäten:** Ein Klick auf das Blitz-Icon öffnet die Tabelle mit den Elementeffektivitäten.
 - f. **Einstellungen:** Ein Klick auf die drei Zahnräder, welche auch als Luftblasen gedeutet werden können, öffnet die Kampfeinstellungen.
 - g. **Hilfsanzeige umschalten:** Ein Klick auf das Fragezeichen schaltet die Hilfe ein beziehungsweise aus. Ist sie angeschaltet, so werden die Informationen der Karte, über der sich gerade der Cursor befindet, unterhalb des Charakterstatusbereichs angezeigt.

Steuerung

Im Kampf kann entweder die Maus oder die Tastatur zur Steuerung verwendet werden. Welcher Steuerungsmodus gerade aktiv ist, wird im Infobereich unten rechts angezeigt und kann dort auch umgeschaltet werden.

Mausmodus: Um eine Karte zu verwenden, einen Gegner auszuwählen oder eine der Schaltflächen im Infobereich unten rechts zu betätigen wird die linke Maustaste betätigt. Die rechte Maustaste wirft eine Karte ab oder ruft das Analysefenster eines Gegners auf. Links- und Rechtsklicks reagieren natürlich nur auf das klickbare Element, welches sich gerade unterhalb des Cursors befindet.

Tastaturmodus: Funktioniert im Grunde genau gleich wie der Mausmodus, nur dass für die Cursorbewegung die Richtungstasten benötigt werden. Die Bestätigungstaste entspricht dem Linksklick und die Abbruchtaste dem Rechtsklick. Um die Navigation zu erleichtern gibt es die Shift-Taste, welche die Cursorgeschwindigkeit zwischen schnell und langsam umschaltet. Welcher Geschwindigkeitsmodus gerade aktiv ist sieht man am Cursoricon im Infobereich neben der Schaltfläche des Steuerungsmodus. 1 = langsam, 2 = schnell. Zudem erklingt der Soundeffekt beim Geschwindigkeitswechsel heller, wenn von langsam nach schnell umgeschaltet wird.

Einstellungen

Die Kampfeinstellungen beinhalten nur zwei umschaltbare Eigenschaften, welche die Kampfanimationen beeinflussen.

Kurze Angriffsanimationen: Ist diese Option aktiv (rot ausgefülltes Quadrat), so wird bei einem Charakterangriff nur noch die Animation der dritten Karten angezeigt. Dies ist nützlich, um beim Kämpfen Zeit zu sparen. Vor allem dann, wenn man sämtliche Angriffsanimationen bereits kennt.

Abschlusszuganimation kürzen: Ist diese Option aktiv, so wird die eigentliche Abschlusszuganimation durch eine sehr kurze, charakterspezifische Animation ersetzt. Diese Option ist sehr hilfreich, um beim Kämpfen Zeit zu sparen, da einige Animationen recht lange dauern können. Benutzt man eine Abschlusskarte das erste Mal, greift diese Option nicht und es wird die volle Animation gezeigt. So gesehen kann diese Option von Beginn des Spiels an bereits aktiviert werden und man kann trotzdem alle Animationen zumindest einmal erleben.

Es gibt jedoch eine Abschlusskarte, dessen Animation sich nicht überspringen lässt, da während dieser eine Spielerinteraktion verlangt wird.

Ablauf

Ein typischer Kampfablauf ist in folgende Phasen aufgeteilt.

Phase 1 – Zeitleiste: Nach dem Kampfstart beginnen sich die Kampfteilnehmer auf der Zeitleiste zu bewegen, bis der erste das Ziel erreicht. Dann wird die Zeitleiste gestoppt.

Phase 2 – Angriffsrunde: Ist ein Charakter an der Reihe, so kann dieser drei Karten für den Angriff auswählen, welche dann ihre Effekte ausführen und dem ausgewählten Gegner Schaden zufügen. Besiegte Gegner fliegen aus der Zeitleiste raus.

Phase 3 – Zeitleiste: Nach Rundenende läuft die Zeitleiste weiter, bis der nächste Kampfteilnehmer das Ziel erreicht.

Phase 4 – Verteidigungsrunde: Ist ein Gegner an der Reihe, muss der Zielcharakter jeden der drei Attacken des Gegners mit je einer Verteidigungskarte abwehren. Danach wird der errechnete Schaden dem Charakter zugefügt. Besiegte Charaktere fliegen aus der Zeitleiste raus.

Phase 5.1 – Game Over: Sind am Ende einer Verteidigungsrunde alle Charaktere besiegt, so wechselt die Szene zum Game-Over-Bildschirm. Danach ist das Spiel zu Ende und der letzte gespeicherte Spielstand muss geladen werden.

Phase 5.2 – Sieg: Sind am Ende einer Angriffsrunde alle Gegner besiegt, so wechselt die Szene zum Kampfresultatbildschirm, wo Erfahrungspunkte und das erbeutete Gold verteilt wird.

Zeitleiste

Die Zeitleiste, welche permanent am linken Rand des Kampfbildschirms dargestellt wird, ist die visuelle Repräsentation der Reihenfolge und Geschwindigkeit der Kampfteilnehmer. Wenn gerade niemand am Zug ist, bewegen sich die Icons aller noch nicht besieigten Kampfteilnehmer von oben nach unten, wobei der Agi-Wert im Verhältnis zu den anderen die Bewegungsgeschwindigkeit bestimmt. Erreicht ein Charakter das untere Ende, startet die *Angriffsrunde*. Erreicht ein Gegner das Zeitleistenende, so startet die *Verteidigungsrunde*.

Auf der linken roten Hälfte der Zeitleiste befinden sich die Gegnericons und auf der rechten blauen Hälfte diejenigen der Charaktere. Im Quadrat am unteren Ende wird das Icon des Kampfteilnehmers, der gerade am Zug ist, vergrößert dargestellt.

Ist der Zug eines Kampfteilnehmers vorbei, so wird sein Icon wieder ganz an den Anfang der Zeitleiste gesetzt.

Startkonditionen

Beim Kampfstart werden sämtliche Kampfteilnehmer zufällig auf der Zeitleiste verteilt. Mit geringer Wahrscheinlichkeit kann jedoch ein *Überraschungsangriff* oder auch ein *Hinterhalt* ausgelöst werden, wobei dann die sich im Nachteil befindliche Kämpfergruppe am Anfang der Zeitleiste und die andere Kampfgruppe in der zweiten Hälfte befindet. Detaillierte Werte können der folgenden Tabelle entnommen werden.

Startmodus	Chance	Zeitleistenbereich Charaktere	Zeitleistenbereich Gegner
Normal	90%	Erstes bis drittes Viertel (1% - 75%)	Erstes bis drittes Viertel (1% - 75%)
Überraschungsangriff	5%	Drittes Viertel (50% – 75%)	Erstes Viertel (1% – 25%)
Hinterhalt	5%	Erstes Viertel (1% – 25%)	Drittes Viertel (50% – 75%)

Rückwurf

Wird ein Kampfteilnehmer angegriffen, der sich im letzten Zehntel der Zeitleiste befindet, so wird dieser in der Zeitleiste etwas zurückgeworfen. Die Rückwurfrate (in %) ist anhängig von der Kämpfergruppe und ob man sich gerade in einem Bosskampf befindet. Die Tabelle rechts gibt genauere Auskunft.

Angegriffener Kampfteilnehmer	Standardkampf	Bosskampf
Charakter	-15%	-25%
Gegner	-20%	-10%

Angriffsrunde

Sobald ein Charakter an der Reihe ist, beginnt die Angriffsrunde dieses Charakters. Während dieser Angriffsrunde müssen drei Karten für den Angriff ausgewählt werden. Ist dies geschehen, führt der Charakter die Effekte dieser Karten in der gewählten Reihenfolge aus. Danach wird der Schaden berechnet und dem Zielgegner zugefügt. Statuseffekte werden jedoch gleich bei der Ausführung einer der drei Attacken dem Gegner zugefügt. Danach ist die Angriffsrunde vorbei.

Um bei der Kartenauswahl etwas Strategie zu erlauben, sieht man rechts die obersten drei Karten des Decks, welche als nächstes in die Hand wandern.

Einschränkungen

In der Angriffsrunde können nicht einfach beliebige Karten in beliebiger Reihenfolge verwendet werden. Durch die verschiedenen Kartentypen gibt es auch Einschränkungen in deren Benutzung. Gewisse Karten haben in der Angriffsrunde schlichtweg keinen Effekt und sollten daher nicht willkürlich verschwendet werden. Zudem können Karten der Klasse *Abschluss* ausschliesslich als dritte Karte gewählt werden. Wird versucht, solche Karten als erste oder zweite Karte zu verwenden, wird dies einfach *blockiert*. Dies verhindert eine versehentliche Falschanwendung.

Gewisse Karten haben spezielle Voraussetzungen. Ein gutes Beispiel sind einige von Karins Karten, die den Furienmodus voraussetzen. Wird eine solche Karte ohne Furienmodus verwendet, so hat die Karte keinen Effekt. Eine Karte, welche Karin in den Furienmodus versetzt, muss also vor der Furienmodus voraussetzenden Karte ausgewählt werden. Umgekehrt wird dies nicht funktionieren, denn die gewählten Karten werden in exakt der Reihenfolge aktiviert, wie sie ausgewählt wurden. Mehr dazu auf Seite 34 unter *Spezielles*.

Ähnlich funktionieren einige von Sions Karten, die eine gewisse Anzahl an Pistolenkugeln verbrauchen. Ist die geforderte Anzahl nicht vorhanden, hat die Karte keinen Effekt. Mehr dazu auf Seite 39 unter *Spezielles*.

Verteidigungskarten

Wird eine Verteidigungskarte in der Angriffsrunde verwendet, so bringt das zwar für den Angriff selbst nichts, doch überträgt sich deren Verteidigungswert auf die nächste Verteidigungsrunde (charakterunabhängig!), was vor allem in Bosskämpfen sehr hilfreich sein kann. Leider ist diese Funktion abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Die Tabelle rechts zeigt, wie viel des Verteidigungswerts auf die Verteidigungsrunde übertragen wird.

Leicht	Normal	Schwer
100%	50%	0%

Verteidigungsrunde

Sobald einer der Gegner an die Reihe kommt, startet die Verteidigungsrunde. Während seines Angriffs führt der Gegner immer drei Attacken aus. Vor jeder Attacke kann man für den angegriffenen Charakter eine Karte zur Verteidigung auswählen. Nach drei Gegnerattacken und drei ausgewählten Karten wird der berechnete Schaden dem Charakter zugefügt. Die Reihenfolge der Verteidigungskarten ist dabei nicht relevant, da die Verteidigungswerte als Ganzes von der Summe des gegnerischen Angriffsschadens abgezogen werden. Statuseffekte werden jedoch gleich während der Attacke dem Charakter zugefügt und nicht erst bei der Schadenausteilung. Genauso verhält es sich mit Heilungskarten, deren Effekte gleich bei der Verwendung der Karte angewandt werden.

Einschränkungen

Die Einschränkungen sind während der Verteidigungsrunde noch enger als in der Angriffsrunde, da sämtliche Angriffs- und Statuskarten ausschliesslich für den Angriff gegen einen Gegner gedacht sind und bei der Verwendung somit keinen Effekt haben.

Perfekte Verteidigung

Beträgt in der Verteidigungsrunde der Schaden des Gegners gegen einen Charakter null, gilt dies als eine Perfekte Verteidigung. Diese hat den Effekt, dass in der nächsten Verteidigungsrunde (charakterunabhängig!) der Gegnerschaden um einen Drittel verringert wird, was wiederum die Chance auf eine weitere Perfekte Verteidigung erhöht.

Gegneranalyse

Jeder Gegner kann und sollte analysiert werden, damit deren Werte und Attacken eingesehen werden können, um besser strategisch gegen die Gegner vorgehen zu können. Um einen Gegner analysieren zu können, muss die Karte *Analyse* auf den gewünschten Gegner angewendet werden. Ab diesem Zeitpunkt kann während der Angriffsrunde mit einem Rechtsklick auf diesen Gegner jederzeit die Analyseinfo aufgerufen werden.

Mit der Karte *Überanalyse* ist es möglich, alle Gegner gleichzeitig zu analysieren. Leider ist diese Karte erst später im Spiel verfügbar und auch nicht leicht zu bekommen.

Auf Seite 140 befinden sich detaillierte Informationen über die beiden Analysekarten.



Elementwirkung

Im Kampfsystem von AVoR spielen die Elemente und deren Wechselwirkung eine zentrale Rolle. Viele der Karten tragen jeweils ein Element, sowie viele Gegner und die meisten Charaktere. Natürlich sind diese Elemente auch gegen jeweils ein anderes Element effektiv respektive ineffektiv.

Die Tabelle rechts schafft Klarheit.

Durch diese Effektivitäten wird schlussendlich der Schaden eines Angriffs beeinflusst. Es gibt diverse Situationen, die einen *Elementbonus* oder einen *Elementmalus* hervorrufen können. Die Anzahl an gültigen Situationen ist je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad unterschiedlich.

Charakter	Element	Effektiv gegen	Ineffektiv gegen
Tomoya	Wind	Erde	Feuer
Keiji	Erde	Elektro	Wind
Hatsumomo	Elektro	Wasser	Erde
Kotomi	Wasser	Feuer	Elektro
Karin	Feuer	Wind	Wasser
Sion	Licht	Dunkelheit	-
Kenji	Dunkelheit	Licht	-

Beim Angriff eines Charakters gegen einen Gegner werden all diese Elementwirkungssituationen geprüft und anhand dessen den Elementbonus respektive Elementmalus ausgerechnet. Es kann maximal einen Elementbonus von +5 geben. Dasselbe gilt für den Elementmalus mit einem Höchstwert von -5. Pro Einheit wird der Schaden um 10% erhöht respektive vermindert. Die untere Tabelle beinhaltet alle schadensbeeinflussenden Situationen.

Situation	Leicht	Normal	Schwer
Kartenelement ist effektiv gegen den Gegner	+2	+2	+2
Kartenelement ist ineffektiv gegen den Gegner	-2	-2	-2
Alle 3 gespielten Karten haben dasselbe Element (auch elementlos)	+2	+2	+2
Der Charakter ist im Elementtuner-Status	+2	+2	+2
Charakterelement ist effektiv gegen den Gegner		+1	+1
Charakterelement ist ineffektiv gegen den Gegner		-1	-1
Kartenelement ist effektiv gegen das Element der direkt nachfolgenden Karte		+1	+1
Kartenelement ist ineffektiv gegen das Element der direkt nachfolgenden Karte		-1	-1
Kartenelement ist effektiv gegen das Element einer der nachfolgenden Karten			+1
Kartenelement ist ineffektiv gegen das Element einer der nachfolgenden Karten			-1
Kartenelement entspricht dem Charakterelement			+1
Kartenelement ist effektiv gegen das Charakterelement			-1
Mindestens ein Elementmalus			-1

Beispiel: Tomoya greift einen Kürbisgeist an und benutzt die Karten *Erde I*, *Donnerdolch* und *Erdhacke*. Der Spieler spielt auf *Normal*. In diesem Fall kommen folgende Situationen zum Tragen:

- Kartenelement ist ineffektiv gegen den Gegner (Donnerdolch gegen Erde-Kürbisgeist)
- Charakterelement ist effektiv gegen den Gegner (Wind-Tomoya gegen Erde-Kürbisgeist)
- Kartenelement ist effektiv gegen das Element der direkt nachfolgenden Karte (Erde I > Donnerdolch)
- Kartenelement ist ineffektiv gegen das Element der direkt nachfolgenden Karte (Donnerdolch > Erdhacke)

Dies ergibt nun folgende Rechnung: $-2 + 1 + 1 - 1 = -1 \Rightarrow$ **Schaden -10%**

Man sieht also, dass sehr gut aufgepasst werden muss, welcher Charakter welchen Gegner angreift und welche Karten dieser Charakter verwendet!

Gegnertypus

Viele Gegner besitzen zusätzlich einen Typus, mit welchem man sich einen Vorteil verschaffen kann. Es gibt einige Karten, die ihren Ang-Wert erhöhen, oder gar vermindern, wenn sie gegen Gegner eines bestimmten Typus verwendet werden. In der Analyseinfo eines Gegners und im Monsterbuch ist der Typus in Form eines Icons beim Gegnerbild ersichtlich. Die Tabelle rechts listet sämtliche existierende Typen auf.

Der mit dem Asterisk gekennzeichnete Typus *Gott* ist ein Spezialfall. Erstens wird er nirgends dargestellt und ist somit ein versteckter Typus und zweitens ist er extrem selten, denn es existieren nur 3 Gegner, die diesen Typus tragen. Zudem kann nur ein Charakter der Familie Okazaki einem Gott den Todesstoss versetzen. Tödliche Angriffe anderer Charaktere reduzieren die HP eines Gottes lediglich auf 1.

Gegnertypen
Humanoid
Dämon
Fliegend
Im Boden
Magier
Gott*

Statusveränderungen

Einige Karten und Attacken der Gegner können das Ziel mit einem Status belegen, der einen positiven oder auch negativen Effekt haben kann.

Die Charaktere können jeweils von einem positiven und einem negativen Status belegt werden. Wird versucht einem Charakter einen zweiten Status derselben Kategorie (positiv/negativ) zuzufügen, so schlägt dies normalerweise fehl. Es gibt jedoch Attacken, die einen bereits vorhandenen Status einfach überschreiben. Doch das ist eher selten der Fall und sollte in der Kampfstrategie berücksichtigt werden.

Im Gegensatz zu den Charakteren haben die Gegner lediglich einen Statusschacht und können daher nur entweder mit einem positiven *oder* einem negativen Status belegt werden. Zudem gibt es nur eine Handvoll Karten, die den Gegnerstatus überschreiben oder entfernen können. Es sollte also gut überlegt werden, mit welchem Status der Gegner belegt wird. Handkehrum ist diese Begebenheit ein sehr grosser Vorteil, denn ist der Gegner bereits mit einem Status belegt, kann er diesen normalerweise nicht mehr entfernen oder überschreiben. Es gibt jedoch einige Gegner, die dies können. Im Monsteralmanach ist dies vermerkt, sollte ein Gegner diese Fähigkeit besitzen.

Karten, die den Status des Gegners überschreiben oder entfernen können:

- *Masamune* (Kotomi)
- *Flammenwind* (Karin)
- *Licht der Erleuchtung* (Hatsumomo)

Nachfolgende Tabellen beinhalten sämtliche in AVoR existierende Stati und deren Effekte.
Einige Stati sind ausschliesslich den Gegner zur Anwendung vorbehalten. Andere wiederum wirken bei den Gegnern etwas schwächer als bei den Charakteren.

Negative Stati				
Name	Effektbeschreibung	Charaktere	Standardgegner	Bosse
Gift	Verliert pro Runde X% der max. HP	10%	6.67%	5%
Brand	Verliert pro Runde X% der max. HP	5%	5%	5%
Schock	Nächste Angriffsrunde aussetzen	✓	✓	✓
Blind	Karten werden unkenntlich	✓	✖	✖
Anti-Heilung	Kann nicht geheilt werden	✓	✓	✓
Schlaf	Angriffsrunde zu 50% aussetzen oder Status wird geheilt	✓	✓	✓
Blutig	Verliert pro Runde X% der max. HP	7%	5%	4%
Abschlussblock	Abschlusskarten können nicht gespielt werden	✓	✖	✖
Schwach	Ausgeteilter Schaden sinkt um X%	25%	25%	25%
Ungeschützt	Erhaltener Schaden steigt um X%	25%	25%	25%
Langsam	Geschwindigkeit auf der Zeitleiste sinkt um X%	20%	20%	20%

Positive Stati				
Name	Effektbeschreibung	Charaktere	Standardgegner	Bosse
Steinhaut	Erhaltener Schaden sinkt um X%	10%	10%	10%
Element-Tuner	Erhöht den Elementbonus um 2 Einheiten	✓	✖	✖
Reinheit	Negativer Status wird am Ende der Angriffsrunde entfernt	✓	✖	✖
Stark	Ausgeteilter Schaden steigt um X%	25%	25%	25%
Geschützt	Erhaltener Schaden sinkt um X%	25%	25%	25%
Schnell	Geschwindigkeit auf der Zeitleiste steigt um X%	20%	20%	20%

Kritischer Treffer

Jeder Charakter hat beim Angriff eine Chance von 5%, zusätzlich zu den drei Kartenattacken noch einen vierten Schlag zu landet. Dieser wird grafisch speziell hervorgehoben, indem nur der Charakter und der Gegner dargestellt werden und der Schriftzug *Bonus* erscheint.
Geschieht dies, so wird dem berechneten Schaden noch der Angriffswert des Charakters hinzugefügt. Es gibt ein paar Spezialfälle, wo der kritische Angriff noch stärker wird und zwar um den doppelten Levelwert des Charakters.

- Tomoya befindet sich im männlichen Geschlecht
- Keiji befindet sich im weiblichen Geschlecht
- Karin befindet sich im Furienmodus

Beispiel: Karins Angriff würde nach der Schadensberechnung dem Gegner 500 Schadenspunkte zufügen. Nun landet sie einen kritischen Treffer, womit sich der Schaden um 170 – ihr Angriffswert inkl. Ausrüstungsboni – erhöht. Sie befindet sich ausserdem noch im Furienmodus, was den Schaden zusätzlich um 100 – ihr momentaner Charakterlevel x2 – steigert.
Der Endschaden beläuft sich nun auf 500 + 186 + (50 x 2) = 786 Schadenspunkte.

Hat man Glück und der Charakter landet einen kritischen Treffer, ist die Chance also um einiges höher, den Gegner sogleich in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Mit der Karte *Kritischer Erfolg* ist ein kritischer Treffer sogar auf sicher.

Limitattacke

Je tiefer die HP sind, desto grösser wird die Wahrscheinlichkeit, dass ein Charakter nach seinen 3 Attacken eine Limitattacke ausführt, welche den Schaden vervierfacht! Die genaue Berechnung ist jedoch etwas komplexer, da während der Schadensberechnung an 2 unterschiedlichen Stellen der Schaden verdoppelt wird. Siehe Seite 196 für eine detaillierte Erläuterung der Schadensberechnung.

Wenn der Charakter eine Limitattacke ausführt, so wird dies mit einer sehr dick aufragenden und epischen Animation dargestellt. Die drei gewählten Karten vereinigen sich zur Unheiligen Dreifaltigkeit und entladen die volle Macht ihres Zorns auf den Gegner. Diese Attacke kann den Charakteren in scheinbar ausweglosen Situationen den Allerwertesten retten und das Blatt noch einmal wenden. Ab Seite 200 wird unter anderem eine Kampfstrategie vorgestellt, welche diese Limitattacke durch konstant tiefe HP öfters auslösen lässt.

In welchen Situationen zu welcher Wahrscheinlichkeit diese Limitattacke auftritt, ist nicht in einem Satz gesagt, weshalb die Tabelle rechts die komplexe Bedingungskette auf einfache Weise darstellt.

Pro Levelbereich gibt es 4 HP-Bereiche, in denen die Chance auf eine Limitattacke bei 5%, 10%, 25% und schliesslich 100% liegt. Die HP-Bereiche sind bewusst tief gehalten, damit diese extrem starke Attacke nicht zu häufig auftritt, sondern wirklich nur in Notsituationen, was das Bewusste hervorrufen dieser Attacke ziemlich erschwert und ein hohes Risiko birgt. Doch ein Risiko, welches sich lohnt!

Level-bereich	HP-Bereich für X%-Chance			
	5%	10%	25%	100%
1-5	18-20 HP	8-17 HP	2-7 HP	1 HP
6-10	41-75 HP	21-40 HP	11-20 HP	1-10 HP
11-20	101-150 HP	51-100 HP	26-50 HP	1-25 HP
21-30	151-200 HP	101-150 HP	51-100 HP	1-50 HP
31-40	226-300 HP	176-225 HP	101-175 HP	1-100 HP
41-50	401-500 HP	301-400 HP	201-300 HP	1-200 HP
51-99	501-750 HP	401-500 HP	301-400 HP	1-300 HP

Spezialkombinationen

Innerhalb eines Kampfes ist es möglich, durch das Kombinieren zweier Karten eine neue, stärkere Karte zu erschaffen. Die meisten dieser Spezialkombinationen sind ausschliesslich über eine solche Kombination im Kampf erhaltbar. Eine Liste aller möglichen Kombinationen befindet sich auf Seite 143.

Um eine solche Kombination durchführen zu können, müssen die dazu benötigten Karten in der Angriffs- oder Verteidigungsrunde als erste und zweite Karte gespielt werden. Gelingt dies, so wird die der Kombination entsprechende Karte erschaffen, welche dann die erste Karte (ganz links) auf der Hand überschreibt. Es wird also empfohlen, vor der Durchführung der Spezialkombination sicherzustellen, dass die erste Handkarte auch entbehrbar ist.

Beim allerersten Versuch klappt die Spezialkombination zu 100% und ein Exemplar der neu erschaffenen Karte wandert ins Karteninventar. Danach beträgt die Erfolgswahrscheinlichkeit nur noch 30% und die erschaffene Karte verschwindet nach Gebrauch oder am Ende des Kampfes wieder. Es ist somit nicht möglich, Kombinationskarten zu farmen.

Kampfresultat

Sobald die HP sämtlicher Gegner auf null reduziert wurden, so gilt der Kampf als gewonnen und der Kampfresultatbildschirm erscheint, um die Sieger zu belohnen. Nach einem solchen Sieg erhalten alle Charaktere Erfahrungspunkte und Gold. Mit etwas Glück startet die *Bonus-Time*, welche einem meistens einen Bonuseffekt beschert, wie zum Beispiel mehr Erfahrungspunkte oder eine vollständige Heilung.

Erfahrungspunkte

Die Anzahl an erhaltenen Erfahrungspunkten entspricht der Summe der Punkte aller besiegten Gegner im Kampf. Als Indikator, welche Gegner besiegt wurden, dienen die IDs auf den 5 Gegnerpositionen. Anhand diesen werden beim Ende des Kampfes die Erfahrungspunkte zusammengezählt.

Wurden während des Kampfes neue Gegner beschworen, so gilt der Zustand am Ende des Kampfes. Wann immer ein Gegner beschworen wird, so erhält die Zielposition dessen ID zugewiesen. Stirbt der beschworene Gegner, so bleibt die ID auf dessen Position bestehen. Wird nochmals ein Gegner auf derselben Position beschworen, so wird die ID auf diesem Gegnerplatz überschrieben.

Es existieren zusätzlich noch diverse Faktoren, welche die Erfahrungspunkte in folgender Reihenfolge beeinflussen:

- Halbierung durch zu hohes Level (Details siehe Seite 20)
- Keine Erfahrungspunkte durch zu hohes Level (Details siehe Seite 20)
- Karte Erfahrungsplus verwendet (+20%)
- Halbierung in sämtlichen Kämpfen einer bereits abgeschlossenen Klasse im Kolosseum von Tokio
- Halbierung beim Sieg über einen bereits besiegten Gegner in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio
- Neues Spiel Plus Bonuseffekt *Alter Haudegen* (+25%)
- Erfahrungsbonus durch Kauf von *Tokkou Hachimaki* bei der Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (pro Exemplar +2%)

Goldbelohnung

Die Belohnung in Form von Gold nach dem Kampf ist nicht von den besiegten Gegnern abhängig, sondern rein von Tomoyas Level. Dies bedeutet, dass schwache, wie auch starke Gegner dieselbe Menge an Gold hinterlassen.

Rechnung für die Goldbelohnung: **Tomoyas Level x 10 + [zufällige Zahl von 1-100]**

Beispiel: Befindet sich Tomoya auf Level 45, so entspricht die Goldbelohnung einer Zahl zwischen 451 und 550.

Wie bei den Erfahrungspunkten gibt es zusätzliche Faktoren, welche die Höhe der Goldbelohnung in folgender Reihenfolge beeinflussen:

- Kein Gold nach dem Kampf gegen Sion in Otsuki, Sequenz I
- Schwierigkeitsgrad Schwer (-33.33%)
- Karte Geldsegen verwendet (+50%)
- Kampf gegen ein Mimikry-Monster: Schatzdrache und Königsschleim (+200%)
- Halbierung in sämtlichen Kämpfen einer bereits abgeschlossenen Klasse im Kolosseum von Tokio

- Halbierung beim Sieg über einen bereits besiegten Gegner in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio
- Neues Spiel Plus Bonuseffekt *Midas Segen* (+25%)
- Goldbonus durch Kauf von *Hanafuda* bei der Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (pro Exemplar +2%)

Bonus-Time

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% erscheint im Kampfresultat die *Bonus-Time*. Geschieht dies, so werden 6 verdeckte Bonuskarten angezeigt. Nun hat man die Chance, einen Bonuseffekt aufzudecken. Egal welche Karte man aufdeckt, Die Chance bleibt dieselbe, da der Bonuseffekt erst bei der Auswahl zufällig ausgewählt wird.

Folgende Tabelle listet alle möglichen Bonuseffekte auf. Sämtliche Effekte haben eine Wahrscheinlichkeit von 20%.

Wurde innerhalb des Kampfes die Karte **Bonus-Chance** verwendet, beträgt die Chance auf *Bonus-Time* satte 20%.

Die Steuerung während der *Bonus-Time* entspricht derjenigen im Kampf, also entweder man muss die gewünschte Bonuskarte mit den Richtungstasten auswählen und mit der Bestätigungstaste aufdecken, oder man klickt direkt mit der Maus darauf.


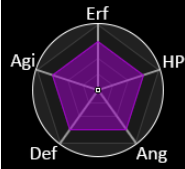
Name	Auswirkung
Nichts	Nichts. Man hat eine Niete gezogen. Auf dem Schwierigkeitsgrad <i>Schwer</i> wird die Niete durch <i>Heilung</i> ersetzt, was die Chance auf <i>Heilung</i> effektiv auf 40% setzt.
Heilung	Die HP aller Charaktere, auch von denen, die sich gerade nicht in der Kampfgruppe befinden, werden vollständig geheilt.
Erfahrung	Die erhaltenen Erfahrungspunkte werden verdoppelt.
Gold	Die erhaltene Goldmenge wird verdoppelt.
Item	Ein Exemplar eines zufälligen Heilgegenstands wandert ins Inventar. <ul style="list-style-type: none"> • Heilkraut 30% • Kräuterpäckchen 15% • Kräutertrunk 10% • Gegenmittel 20% • Kleiner Segen 20% • Grosser Segen 4% • Erinnerung 1%

Die Charaktere

<i>Tomoya</i>	29
<i>Canina</i>	31
<i>Miu</i>	32
<i>Karin</i>	34
<i>Hatsumomo</i>	36
<i>Kotomi</i>	38
<i>Sion</i>	39
<i>Kenji</i>	40
<i>Keiji</i>	41

Spoilerkategorie: Charaktere (moderat), Geschichte (niedrig)

Legende

Voller Name	Voller Charaktername	Passiv-Fähigkeit	
Element	Element im Kampf	Fähigkeit des Charakters, welche in den angegebenen Situationen automatisch im Kampf aktiviert wird. Diese kommt nur zum Tragen, wenn sich der Charakter auch aktiv im Kampf befindet.	
Grösse	In Metern		
Gewicht	In Kilogramm		
Alter	In Jahren		
Beschreibung		Wertediagramm	
Wichtigste Hintergrundinformationen über den Charakter und dessen Beziehung zu Tomoya.			

Spezielles:

Bei einigen Charakteren existieren im Kampf zusätzliche und individuelle Spielmechaniken, die teils grosse Auswirkungen auf die Kampfstrategie haben können. Diese werden hier ausführlich beschrieben.

Startausrüstung:

Hier stehen die Startausrüstungsteile des Charakters zum Zeitpunkt des Gruppenbeitritts in tabellarischer Aufstellung. Gewisse Charaktere besitzen zu Beginn auch gar keine Ausrüstungsteile.

	Sequenz I
Waffe	Name der Waffe
Rüstung	Name der Rüstung
Accessoire	Name des Accessoires

Wertediagramm:

Das Wertediagramm basiert auf den Werten auf Level 99 im Vergleich zu den anderen Charakteren. Ist ein Eckpunkt des Fünfecks vom Mittelpunkt aus gesehen auf dem zweiten Hilfslinienfünfeck (wie beim Erf-Wert von Tomoya), so hat der Charakter den geringsten Wert im Vergleich zu den anderen. Liegt er jedoch auf dem Aussenkreis (wie beim Agi-Wert von Kotomi und Sion), so ist der Wert im Vergleich zu den anderen Charakteren am höchsten. Der Erf-Wert wird umgekehrt dargestellt: je weiter aussen der Eckpunkt, desto schneller steigt der Charakter im Level auf.

Starterdeck:

Die Karten im Deck des Charakters, wenn er zur Gruppe hinzustösst. Nebst der Kartennamenaufstellung existiert auch eine visuelle Repräsentation des Kartendecks, so wie es im Deckmenü dargestellt wird.

Statuswerte:


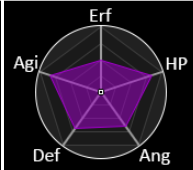
Um im Level aufzusteigen und somit stärker zu werden, benötigt jeder Charakter Erfahrungspunkte. In dieser Tabelle ist für jedes der 99 Level die Anzahl an nötigen Punkten zum Levelaufstieg (Erf) aufgelistet. Daneben stehen die Statuswerte (HP, Ang, Def und Agi), welche der Charakter auf dem entsprechenden Level hat.

Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	64	101	4	2	10
2	95	122	6	3	11
3	126	165	8	4	12
4	157	208	10	5	14
5	188	245	12	6	15
6	219	300	14	7	16
7	250	348	16	7	18
8	281	399	18	8	19
9	312	449	20	9	20
10	343	502	23	10	22
...

Abkürzungen:

Kürzel	Bedeutung
Erf	Erfahrung. Siegreiche Kämpfe bringen Erfahrungspunkte, durch welche die Charaktere im Level ansteigen. Geringerer Wert = schnellerer Levelaufstieg.
HP	Steht für Health Points, also Lebenspunkte. Durch Angriffe von Gegnern verlieren die Charaktere HP. Sinken diese auf null, werden sie kampfunfähig.
Ang	Angriff. Je höher dieser Wert, desto höher der Schaden der Angriffe.
Def	Defensive. Je höher dieser Wert, desto geringer fällt der Schaden von Gegnerangriffen aus.
Agi	Agilität. Dieser Wert bestimmt, wie schnell sich der Charakter auf der Zeitleiste bewegt. Je höher der Wert, desto schneller ist er am Zug.

Tomoya

Voller Name	Tomoya Okazaki	Passiv-Fähigkeit Zu Beginn des Spiels kann zwischen vier Passiv-Fähigkeiten gewählt werden (siehe Tabelle unten). Diese Entscheidung ist endgültig und während des gesamten Spieldurchgangs nicht änderbar.	
Element	Wind		
Grösse	1.75m		
Gewicht	65kg		
Alter	19 Jahre		
Beschreibung Tomoya ist die Nachfahrin einer uralten, verfluchten Familie. Ihr wahres Geschlecht war 18 Jahre lang verborgen, bis sie eines Tages zufällig eine Göttin rettete und sich so das „Recht“ auf ihren wahren Körper verdiente. Dies war der Beginn einer Irrfahrt auf der Suche nach Wahrheit, die eigentlich mit ihrem Selbstmord hätte enden sollen.		Wertediagramm 	



Mögliche Passiv-Fähigkeiten:

Passiv-Fähigkeit	Effekt im Kampf
Macht der Überlebenden	Der ausgeteilte Schaden erhöht sich um 10%.
Endlose Freundschaft	Automatische HP-Heilung um 5% des Maximalwerts in jeder Runde, sofern alle Mitstreiter noch leben.
Überleben der Lüge	Erhaltener Schaden wird um 5% vermindert. Der negative Status wird am Ende einer Runde zu 5% automatisch entfernt.
Endlose Kontrolle	Der Agi-Basiswert erhöht sich um 5 Punkte. Bei der Freischaltung der Virusfähigkeit in Sequenz III sind die beiden Karten <i>Virusausbruch</i> und <i>Viruskontrolle</i> bereits verfügbar.

Spezielles:

Ab Sequenz III hat der Virus in Tomoya Auswirkungen auf den Kampf. Immer wenn Tomoya Schaden nimmt, erhöht sich ihr Viruswert um 1. Erreicht dieser Wert den Maximalwert von 10, so bricht der Virus aus, sobald Tomoya wieder am Zug ist. Standardgegner werden dabei sofort eliminiert und der Kampf ist gewonnen. Innerhalb eines Bosskampfes fügt der Virusausbruch allen Gegnern Schaden in Höhe von Tomoyas Level x 15 zu, also mindestens 15 und maximal 1485. Die HP des Hauptbossgenegers sinken dabei nicht unter 1. Dieser muss anschliessend durch einen normalen Angriff besiegt werden.

Tomoya ist in der Lage, die Switch-Karte zu benutzen, jedoch nur, wenn sich Hatsumomo, Sion (ab Stadt der Götter in Sequenz IV) oder Kenji in der Gruppe befinden. Im männlichen Modus erhöht sich der von Tomoya ausgeteilte Schaden um 10%, so wie sich auch der erhaltene Schaden um 10% vermindert.

Aufgrund der Zugehörigkeit zum Geschlecht der Okazakis hat Tomoya die Fähigkeit, Göttliches zu negieren. Nur bei einem Mitglied der Familie Okazaki zeigt der finale Schlag in einem Kampf gegen einen Gott eine tödliche Wirkung.

Startausrüstung:

	Sequenz I
Waffe	-
Rüstung	-
Accessoire	-

Starterdeck:

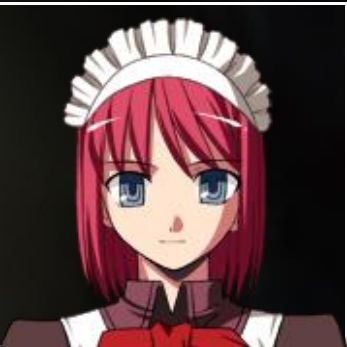
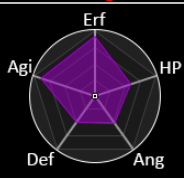
Sequenz I | Wurfdolch, Dunkelhammer x3, Donnerdolch x3, Windbogen, Schild I x6, (Eisschwert), Kleiner Dolch x6



Statuswerte:

Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	64	101	4	2	10	34	1087	2229	102	45	70	67	2110	5393	247	108	157
2	95	122	6	3	11	35	1118	2318	106	47	72	68	2141	5493	252	110	160
3	126	165	8	4	12	36	1149	2404	110	48	74	69	2172	5594	256	112	163
4	157	208	10	5	14	37	1180	2492	114	50	77	70	2203	5697	261	114	166
5	188	245	12	6	15	38	1211	2582	118	52	79	71	2234	5801	265	116	169
6	219	300	14	7	16	39	1242	2674	123	54	82	72	2265	5905	270	118	171
7	250	348	16	7	18	40	1273	2765	127	56	84	73	2296	6006	275	120	174
8	281	399	18	8	19	41	1304	2859	131	57	87	74	2327	6108	280	122	177
9	312	449	20	9	20	42	1335	2950	135	59	90	75	2358	6212	284	125	180
10	343	502	23	10	22	43	1366	3043	139	61	92	76	2389	6311	289	127	183
11	374	555	25	12	23	44	1397	3138	144	63	95	77	2420	6416	294	129	186
12	405	613	28	13	25	45	1428	3228	148	65	97	78	2451	6519	298	131	189
13	436	669	31	14	26	46	1459	3324	152	67	100	79	2482	6622	303	133	191
14	467	728	33	15	28	47	1490	3417	156	69	102	80	2513	6725	308	135	194
15	498	791	36	16	30	48	1521	3518	161	70	105	81	2544	6824	312	137	197
16	529	854	39	17	31	49	1552	3608	165	72	108	82	2575	6930	317	139	200
17	560	916	42	19	33	50	1583	3707	170	74	111	83	2606	7033	322	141	203
18	591	982	45	20	35	51	1614	3804	174	76	113	84	2637	7136	327	143	206
19	622	1052	48	21	37	52	1645	3899	178	78	116	85	2668	7240	331	145	209
20	653	1121	51	23	39	53	1676	4001	183	80	119	86	2699	7345	336	147	212
21	684	1191	54	24	41	54	1707	4094	187	82	121	87	2730	7446	341	149	214
22	715	1264	58	26	43	55	1738	4194	192	84	124	88	2761	7551	346	151	217
23	746	1336	61	27	45	56	1769	4294	196	86	127	89	2792	7657	350	154	220
24	777	1412	65	29	47	57	1800	4390	201	88	129	90	2823	7761	355	156	223
25	808	1491	68	30	49	58	1831	4488	205	90	132	91	2854	7866	360	158	226
26	839	1568	72	32	51	59	1862	4588	210	92	135	92	2885	7968	365	160	229
27	870	1644	75	33	53	60	1893	4689	215	94	138	93	2916	8071	369	162	232
28	901	1723	79	35	56	61	1924	4788	219	96	140	94	2947	8137	374	164	235
29	932	1805	83	36	58	62	1955	4890	224	98	143	95	2978	8278	379	166	237
30	963	1889	86	38	60	63	1986	4991	228	100	146	96	3009	8383	384	168	240
31	994	1973	90	40	62	64	2017	5092	233	102	149	97	3040	8488	389	170	243
32	1025	2058	94	41	65	65	2048	5194	238	104	152	98	3071	8595	393	172	246
33	1056	2144	98	43	67	66	2079	5294	242	106	155	99	3102	8750	400	175	250

Canina

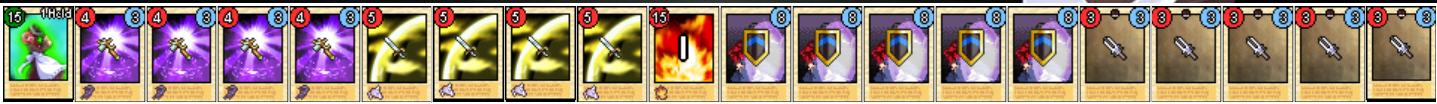
Voller Name	Shizuka Canina	Passiv-Fähigkeit	
Element	-	Erste Hilfe-Kurs: der Heilwert sämtlicher von Canina verwendeten Heilkarten wird um 20 erhöht. Dies gilt nicht für Karten der Klasse <i>Item</i> .	
Grösse	1.72m		
Gewicht	64kg		
Alter	23 Jahre		
Beschreibung		Wertediagramm	
Shizuka ist eines von drei Kindern der Familie Sato/Canina, hat jedoch einen anderen Vater als ihre Schwester Kotomi. Auch sie vertrug sich nicht mit dem neuen Mann ihrer Mutter, weshalb sie von Zuhause ausriss und eine Anstellung als Hausmädchen der Okazakis annahm.			

Startausrüstung:

	Sequenz I	Sequenz V
Waffe	-	Katana der Samurai
Rüstung	-	Samurai-Rüstung
Accessoire	-	Pegasus-Stiefel

Starterdecks:

Sequenz I	Atempause, Dunkelhammer x4, Donnerdolch x4, Feuer I, Schild I x5, Kleiner Dolch x5
------------------	--




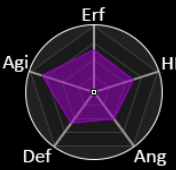
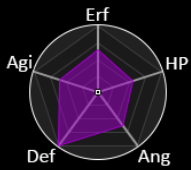
Sequenz V	Licht III, Heilung IV, Meister-Schwert x2, Schild V x5, Frostiger Elfenbeinstab x2, Heilung III, Donnerbogen x4, Heilung II, Pangya!, Heilung I, Wirbelstrahl
------------------	---



Statuswerte:

Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	59	75		2	1	12	34	917	1903	91	32	67	1775	4619	222	77	164
2	85	94		3	2	13	35	943	1978	94	33	68	1801	4705	226	79	167
3	111	131		5	2	14	36	969	2054	98	34	69	1827	4792	230	80	170
4	137	168		7	3	16	37	995	2129	102	35	81	1853	4880	234	81	173
5	163	207		9	4	17	38	1021	2206	105	37	84	1879	4969	238	83	176
6	189	247		11	4	18	39	1047	2285	109	38	86	1905	5058	243	84	179
7	215	288		13	5	20	40	1073	2365	113	39	89	1931	5145	247	86	182
8	241	332		15	6	21	41	1099	2444	117	41	92	1957	5233	251	87	185
9	267	375		17	6	22	42	1125	2523	120	42	94	1983	5321	255	89	188
10	293	420		19	7	24	43	1151	2602	124	43	97	2009	5407	260	90	191
11	319	466		21	8	26	44	1177	2683	128	45	100	2035	5496	264	92	194
12	345	515		24	9	27	45	1203	2761	132	46	102	2061	5586	268	93	196
13	371	564		26	10	29	46	1229	2843	136	47	105	2087	5674	272	95	199
14	397	614		29	10	31	47	1255	2923	140	49	108	2113	5762	277	96	202
15	423	669		31	11	32	48	1281	3009	144	50	110	2139	5874	281	98	205
16	449	723		34	12	34	49	1307	3087	148	51	113	2165	5938	285	99	208
17	475	776		36	13	36	50	1333	3172	152	53	116	2191	6026	289	101	211
18	501	833		39	14	38	51	1359	3255	156	54	119	2217	6115	294	102	214
19	527	893		42	15	40	52	1385	3336	160	56	121	2243	6204	298	104	217
20	553	952		45	16	42	53	1411	3424	164	57	124	2269	6294	302	105	220
21	579	1012		48	17	44	54	1437	3503	168	58	127	2295	6381	307	107	223
22	605	1075		51	18	46	55	1463	3589	172	60	130	2321	6471	311	108	226
23	631	1137		54	19	48	56	1489	3675	176	61	133	2347	6562	315	110	229
24	657	1202		57	20	50	57	1515	3758	180	63	135	2373	6651	320	111	232
25	683	1269		60	21	52	58	1541	3842	184	64	138	2399	6741	324	113	235
26	709	1335		63	22	55	59	1567	3928	188	66	141	2425	6829	328	114	238
27	735	1401		67	23	57	60	1593	4015	192	67	144	2451	6917	332	116	241
28	761	1469		70	25	59	61	1619	4100	196	68	147	2477	7005	337	117	244
29	787	1539		73	26	61	62	1645	4187	201	70	150	2503	7095	341	119	247
30	813	1611		77	27	64	63	1671	4274	205	71	153	2529	7185	345	120	250
31	839	1683		80	28	66	64	1697	4360	209	73	155	2555	7276	350	122	253
32	865	1765		84	29	69	65	1723	4448	213	74	158	2581	7367	354	123	256
33	891	1830		87	31	71	66	1749	4534	217	76	161	2607	7500	360	125	260

Miu

Voller Name	Miu Furukawa	Passiv-Fähigkeit Standhaft: Vermindert jeglichen Gegnerschaden um 10% bei allen sich in der Kampfgruppe befindlichen Charakteren.	
Element	-		
Grösse	1.76m		
Gewicht	62kg		
Alter	19 Jahre		
Beschreibung Miu Furukawa ist die Tochter eines reichen Unternehmers und seit jeher eine fröhliche und sozial engagierte Person. Mit Tomoyas Geschichte verbindet sie scheinbar fast gar nichts, ausser die Freundschaft zu Tomoya.		Wertediagramm	
		Sequenz I - IV	Ab Sequenz V
			

Starterdecks:

Sequenz I	Dunkelhammer x3, Donnerdolch x4, Blutgriff, Schild I x6, Eisschwert, Kleiner Dolch x5
------------------	---



Sequenz V	Dunkle Klinge x3, Schild V x5, Schmetterhieb, Dunkelheit II x5, Nekromikon x5, Blutgriff
------------------	--



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:

	Sequenz I	Sequenz V
Waffe	-	Katana der Samurai
Rüstung	-	Samurai-Rüstung
Accessoire	-	Pegasus-Stiefel




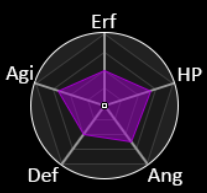
Statuswerte:

Anders als die anderen Charaktere hat Miu ab Sequenz V ein anderes Statuswertwachstum. Die Erfahrungspunkte bleiben gleich, doch die anderen Statuswerte unterscheiden sich teils drastisch im Vergleich zu vorher.

Bis Sequenz IV																	
Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	62	100	2	1	13	34	1019	1967	88	38	71	67	1976	4741	215	93	158
2	91	119	3	2	14	35	1048	2044	92	40	74	68	2005	4829	219	94	161
3	120	157	5	3	15	36	1077	2121	95	41	76	69	2034	4918	223	96	164
4	149	195	7	3	17	37	1106	2198	99	43	79	70	2063	5008	227	98	167
5	178	235	9	4	18	38	1135	2277	102	44	81	71	2092	5100	232	100	170
6	207	275	11	5	19	39	1164	2358	106	46	84	72	2121	5191	236	101	172
7	236	315	13	6	20	40	1193	2439	110	47	86	73	2150	5279	240	103	175
8	265	362	14	7	22	41	1222	2520	113	49	89	74	2179	5369	244	105	178
9	294	406	16	7	23	42	1251	2600	117	51	91	75	2208	5459	248	107	181
10	323	453	19	8	24	43	1280	2681	121	52	94	76	2237	5547	252	108	184
11	352	499	21	9	26	44	1309	2764	125	54	96	77	2266	5638	256	110	186
12	381	550	23	10	27	45	1338	2844	128	55	99	78	2295	5729	261	112	189
13	410	599	25	11	29	46	1367	2928	132	57	101	79	2324	5819	265	114	192
14	439	651	28	12	30	47	1396	3009	136	59	104	80	2353	5909	269	116	195
15	468	707	30	13	32	48	1425	3097	140	60	107	81	2382	5996	273	117	198
16	497	762	33	14	34	49	1454	3177	143	62	109	82	2411	6089	277	119	201
17	526	816	35	15	35	50	1483	3263	147	64	112	83	2440	6180	281	121	203
18	555	874	38	17	37	51	1512	3348	151	65	115	84	2469	6270	285	123	206
19	584	935	41	18	39	52	1541	3431	155	67	117	85	2498	6361	290	125	209
20	613	995	43	19	41	53	1570	3521	159	69	120	86	2527	6453	294	126	212
21	642	1057	46	20	43	54	1599	3602	163	70	123	87	2556	6541	298	128	215
22	671	1121	49	22	45	55	1628	3690	167	72	125	88	2585	6634	302	130	218
23	700	1185	52	23	47	56	1657	3778	171	74	128	89	2614	6727	306	132	221
24	729	1251	55	24	49	57	1686	3862	175	75	131	90	2643	6818	311	133	223
25	758	1320	58	25	51	58	1715	3948	179	77	134	91	2672	6910	315	135	226
26	787	1387	61	27	53	59	1744	4036	183	79	136	92	2701	7000	319	137	229
27	816	1455	65	28	55	60	1773	4124	187	80	139	93	2730	7089	323	139	232
28	845	1524	68	30	58	61	1802	4211	191	82	142	94	2759	7180	327	141	235
29	874	1595	71	31	60	62	1831	4300	195	84	144	95	2788	7271	331	142	238
30	903	1669	74	32	62	63	1860	4386	199	86	147	96	2817	7363	336	144	241
31	932	1743	78	34	64	64	1889	4478	203	87	150	97	2846	7456	340	145	243
32	961	1817	81	35	67	65	1918	4567	207	89	152	98	2875	7549	344	148	246
33	990	1839	85	37	69	66	1947	4655	211	91	156	99	2904	7685	350	150	250

Ab Sequenz V																	
Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	62	75	3	4	10	34	1019	1841	101	65	63	67	1976	4465	246	155	142
2	91	93	5	5	11	35	1048	1914	105	67	65	68	2005	4548	251	158	144
3	120	129	7	6	12	36	1077	1987	109	70	67	69	2034	4633	256	160	147
4	149	166	9	8	13	37	1106	2059	113	72	70	70	2063	4718	260	163	149
5	178	203	11	9	14	38	1135	2134	118	75	72	71	2092	4804	265	166	152
6	207	241	13	10	16	39	1164	2210	122	77	74	72	2121	4891	270	169	155
7	236	281	15	12	17	40	1193	2287	126	80	76	73	2150	4974	274	172	157
8	265	323	17	13	18	41	1222	2364	130	82	79	74	2179	5059	279	175	160
9	294	364	19	14	19	42	1251	2440	134	85	81	75	2208	5145	284	178	162
10	323	409	22	16	20	43	1280	2517	139	88	83	76	2237	5227	289	181	165
11	352	453	24	17	22	44	1309	2595	143	90	86	77	2266	5314	293	184	167
12	381	500	27	19	23	45	1338	2672	147	93	88	78	2295	5400	298	187	170
13	410	547	30	20	25	46	1367	2750	151	96	90	79	2324	5485	303	190	172
14	439	596	32	22	26	47	1396	2827	156	98	93	80	2353	5570	307	193	175
15	468	649	35	24	28	48	1425	2910	160	101	95	81	2382	5653	312	196	178
16	497	701	38	26	29	49	1454	2985	164	104	97	82	2411	5740	317	199	180
17	526	752	41	27	30	50	1483	3067	169	107	100	83	2440	5826	322	202	183
18	555	807	44	29	32	51	1512	3147	173	109	102	84	2469	5911	326	205	185
19	584	865	47	31	34	52	1541	3226	178	112	105	85	2498	5997	331	207	188
20	613	922	50	33	36	53	1570	3311	182	115	107	86	2527	6084	336	210	191
21	642	980	54	35	37	54	1599	3388	187	118	109	87	2556	6168	341	213	193
22	671	1041	57	37	39	55	1628	3471	191	120	112	88	2585	6256	345	216	196
23	700	1101	60	39	41	56	1657	3554	196	123	114	89	2614	6344	350	219	198
24	729	1164	64	41	43	57	1686	3634	200	126	117	90	2643	6430	355	222	201
25	758	1229	67	44	45	58	1715	3715	205	129	119	91	2672	6517	360	225	203
26	787	1292	71	46	47	59	1744	3798	209	132	112	92	2701	6602	364	228	206
27	816	1356	75	48	49	60	1773	3882	214	135	124	93	2730	6686	369	231	209
28	845	1422	78	50	51	61	1802	3964	218	137	147	94	2759	6772	374	234	211
29	874	1489	82	53	53	62	1831	4048	223	140	129	95	2788	6858	379	237	214
30	903	1559	86	55	55	63	1860	4132	228	143	132	96	2817	6945	384	240	216
31	932	1629	89	57	57	64	1889	4216	232	146	134	97	2846	7033	388	243	219
32	961	1699	93	60	59	65	1918	4301	237	149	137	98	2875	7122	393	246	222
33	990	1770	97	62	61	66	1947	4383	242	152	139	99	2904	7250	400	250	225

Karin

Voller Name	Karin Schwarzenstein	Passiv-Fähigkeit	
Element	Feuer	Temperamentvoll: Versetzt Karin zu Beginn des Kampfes mit einer Chance von 5% in den perfekten Furienmodus, welcher den gesamten Kampf über andauert.	
Grösse	1.83m		
Gewicht	72kg		
Alter	18 Jahre		
Beschreibung		Wertediagramm	
Karin Schwarzenstein wuchs ursprünglich als Medeas Tochter im Vatikan auf, bevor sie nach Japan kam. In ihren Adern fließt ein winziger Rest göttliches Blut, der ihr Zugriff auf einige Fähigkeiten gewährt. In ihrer Zeitlinie überkam ihre Mutter ihren Hass und heiratete Keiji Okazaki, so dass sie zu Tomoyas Schwester wurde.			

Spezielles:

Karin kann mittels spezieller Karten in den Furienmodus wechseln, welcher ihr einen Schadensbonus von 10% beschert und die Verwendung einiger Karten erlaubt, die ohne den Furienmodus keine Wirkung haben würden. Gewisse Karten werden durch den Furienmodus auch verstärkt.

Der normale Furienmodus endet nach Karins Angriffsrunde. Gewisse Karten und Karins Passiv-Fähigkeit können sie jedoch in den permanenten Furienmodus versetzen, welcher bis zum Ende des Kampfes andauert.

Es gibt Karten, die zugunsten ihres Effektes diesen permanenten Furienmodus wieder aufheben.

Startausrüstung:

	Sequenz II	Sequenz V
Waffe	-	Katana der Samurai
Rüstung	-	Samurai-Rüstung
Accessoire	-	Pegasus-Stiefel



Starterdecks:

Sequenz II | Kleine Flamme, Flamme, Furienkarte, Donnerdolch x3, Schild III, Flammenaxt x5, Schild II x5, Feuer I x3



Sequenz II | Feuer III, Schild V x5, Flammenklinge x6, Feuer II x4, Kleine Flamme, Flamme, Furien-Karte x2





Statuswerte:

Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	64	100	4	1	10	51	1614	3483	174	54	104
2	95	120	6	2	11	52	1645	3569	178	56	107
3	126	160	8	2	12	53	1676	3663	183	57	109
4	157	199	10	3	13	54	1707	3747	187	58	112
5	188	240	12	4	15	55	1738	3839	192	60	114
6	219	282	14	4	16	56	1769	3930	196	61	117
7	250	326	16	5	17	57	1800	4018	201	63	119
8	281	373	18	6	18	58	1831	4108	205	64	122
9	312	419	20	6	19	59	1862	4199	210	66	124
10	343	467	23	7	21	60	1893	4291	215	67	127
11	374	516	25	8	22	61	1924	4382	219	68	129
12	405	568	28	9	24	62	1955	4474	224	70	132
13	436	620	31	10	25	63	1986	4567	228	71	134
14	467	673	33	10	27	64	2017	4659	233	73	137
15	498	731	36	11	28	65	2048	4752	238	74	140
16	529	789	39	12	30	66	2079	4844	242	76	142
17	560	845	42	13	31	67	2110	4934	247	77	145
18	591	906	45	14	33	68	2141	5025	252	79	147
19	622	969	48	15	35	69	2172	5118	256	80	150
20	653	1032	51	16	36	70	2203	5212	261	81	153
21	684	1096	54	17	38	71	2234	5307	265	83	155
22	715	1163	58	18	40	72	2265	5402	270	84	158
23	746	1229	61	19	42	73	2296	5494	275	86	160
24	777	1298	65	20	44	74	2327	5587	280	87	163
25	808	1370	68	21	46	75	2358	5682	284	89	166
26	839	1440	72	22	48	76	2389	5773	289	90	168
27	870	1510	75	23	50	77	2420	5868	294	92	171
28	901	1582	79	25	52	78	2451	5963	298	93	173
29	932	1657	83	26	54	79	2482	6056	303	95	176
30	963	1734	86	27	56	80	2513	6150	308	96	179
31	994	1811	90	28	58	81	2544	6241	312	98	181
32	1025	1888	94	29	60	82	2575	6338	317	99	184
33	1056	1967	98	31	62	83	2606	6432	322	101	187
34	1087	2044	102	32	64	84	2637	6526	327	102	189
35	1118	2124	106	33	67	85	2668	6621	331	104	192
36	1149	2204	110	34	69	86	2699	6716	336	105	195
37	1180	2284	114	35	71	87	2730	6809	341	107	197
38	1211	2367	118	37	73	88	2761	6905	346	108	200
39	1242	2451	123	38	76	89	2792	7002	350	110	203
40	1273	2534	127	39	78	90	2823	7097	355	111	205
41	1304	2620	131	41	80	91	2854	7193	360	113	208
42	1335	2703	135	42	83	92	2885	7286	365	114	211
43	1366	2788	139	43	85	93	2916	7379	369	116	213
44	1397	2874	144	45	87	94	2947	7473	374	117	216
45	1428	2957	148	46	90	95	2978	7569	379	119	219
46	1459	3045	152	47	92	96	3009	7665	384	120	221
47	1490	3129	156	49	94	97	3040	7761	389	122	224
48	1521	3221	161	50	97	98	3071	7859	393	123	227
49	1552	3304	165	51	99	99	3102	8000	400	125	230
50	1583	3394	170	53	102						



Hatsumomo

Voller Name	Hatsumomo Van Rosebird	Passiv-Fähigkeit Resistenz: Am Ende jeder Angriffsrunde von Hatsumomo wird ihr negativer Status automatisch entfernt.	
Element	Elektro		
Grösse	1.87m		
Gewicht	77kg		
Alter	Unbekannt		
Beschreibung Hatsumomo Van Rosebird ist eine niedere Gottheit, die einst den Switch-Fluch und die Fehde zwischen den Göttern und Kenji Okazaki startete. Ihr Ziel war es dabei stets edel, die Methoden nicht immer. Sie zeigt sich nur sehr selten in ihrer wahren Form.		Wertediagramm 	

Spezielles:

Befindet sich Hatsumomo in der Gruppe, können Tomoya und Keiji die Switch-Karten benutzen.

Startausrüstung:

	Sequenz II	Sequenz V
Waffe	-	Königsrapier
Rüstung	-	Samurai-Rüstung
Accessoire	-	Pegasus-Stiefel



Starterdeck:

Sequenz II | Uppercut, Windbogen, Schild II x5, Feueraxt x5, Blitz I x5, Eisschwert x3



Sequenz II | Blitz IV, Blitz III, Schlitzer, Schild V x5, Blitz II x3, Donnerbogen x8, Uppercut



Statuswerte:

Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	58	125	6	2	9	51	1308	3283	188	87	95
2	83	144	8	3	10	52	1333	3364	192	89	97
3	108	181	10	4	11	53	1358	3451	197	92	100
4	133	217	12	5	12	54	1383	3530	202	94	102
5	158	256	14	6	13	55	1408	3615	207	96	104
6	183	295	16	7	14	56	1433	3700	212	98	106
7	208	336	19	8	15	57	1458	3783	216	101	109
8	233	380	21	9	16	58	1483	3866	221	103	111
9	258	422	23	10	17	59	1508	3951	226	105	113
10	283	468	26	12	19	60	1533	4038	231	108	116
11	308	513	29	13	20	61	1558	4122	236	110	118
12	333	562	31	14	21	62	1583	4209	241	112	120
13	358	610	34	16	23	63	1608	4295	246	114	123
14	383	660	37	17	24	64	1633	4381	251	117	125
15	408	714	40	19	26	65	1658	4468	256	119	127
16	433	768	43	20	27	66	1683	4553	261	121	130
17	458	820	46	21	28	67	1708	4638	266	124	132
18	483	877	49	23	30	68	1733	4723	271	126	134
19	508	937	53	24	31	69	1758	4809	276	128	137
20	533	995	56	26	33	70	1783	4897	281	131	139
21	558	1055	60	27	35	71	1808	4956	286	133	142
22	583	1117	63	29	36	72	1833	5075	291	135	144
23	608	1179	67	31	38	73	1858	5161	296	138	146
24	633	1244	71	33	40	74	1883	5248	301	140	149
25	658	1311	74	34	42	75	1908	5336	306	142	151
26	683	1376	78	36	43	76	1933	5421	311	145	154
27	708	1441	82	38	45	77	1958	5510	316	147	156
28	733	1509	86	40	47	78	1983	5598	321	149	158
29	758	1578	90	42	49	79	2008	5686	326	152	161
30	783	1650	94	43	51	80	2033	5773	331	154	163
31	808	1722	98	45	53	81	2058	5858	336	157	166
32	833	1794	102	47	55	82	2083	5948	341	159	168
33	858	1867	106	49	57	83	2108	6036	346	161	170
34	883	1940	111	51	59	84	2133	6124	351	164	173
35	908	2015	115	53	61	85	2158	6212	356	166	175
36	933	2090	119	55	63	86	2183	6302	362	168	178
37	958	2164	124	57	65	87	2208	6388	367	171	180
38	983	2241	128	59	67	88	2233	6478	372	173	183
39	1008	2320	132	62	69	89	2258	6568	377	175	185
40	1033	2399	137	64	71	90	2283	6657	382	178	187
41	1058	2477	141	66	73	91	2308	6746	387	180	190
42	1083	2555	146	68	75	92	2333	6834	392	183	192
43	1108	2634	150	70	78	93	2358	6921	397	185	195
44	1133	2715	155	72	80	94	2383	7008	402	187	197
45	1158	2792	160	74	82	95	2408	7097	407	190	200
46	1183	2874	164	76	84	96	2433	7187	412	192	202
47	1208	2953	169	78	86	97	2458	7277	418	195	204
48	1233	3039	173	81	88	98	2483	7368	423	197	207
49	1258	3116	178	83	91	99	2508	7500	430	200	210
50	1283	3200	183	85	93						



Kotomi

Voller Name

Kotomi Sato

Element

Wasser

Grösse

1.69m

Gewicht

66kg

Alter

21 Jahre

Passiv-Fähigkeit

Überlebenswille: Fallen Kotomis HP unter 10% ihrer maximalen HP, so erhöht sich der Schaden ihrer Angriffe um 50%.

Beschreibung

Kotomi Sato ist eines von drei Kindern der Familie Sato/Canina und Shizukas Schwester. Sie hatte grosse Probleme mit ihrem Vater und zog sich daher lange Zeit sehr zurück. Erst Tomoya konnte in Kotomis Zeitlinie ihren Panzer brechen und das eigentlich fröhliche Mädchen hervorlocken.

Wertediagramm

Startausrüstung:

	Sequenz III
Waffe	Soldatenschwert
Rüstung	Soldatenrüstung
Accessoire	Feste Stiefel

Starterdeck:



Sequenz III	Kleiner Dolch x20
-------------	-------------------



Statuswerte:

Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	63	50	2	1	15	34	1053	1699	91	32	79	67	2043	4150	222	77	174
2	93	67	3	2	16	35	1083	1767	94	33	82	68	2073	4227	226	79	178
3	123	101	5	2	18	36	1113	1835	98	34	85	69	2103	4306	230	80	181
4	153	135	7	3	19	37	1143	1903	102	35	87	70	2133	4385	234	81	184
5	183	170	9	4	20	38	1173	1972	105	37	90	71	2163	4466	238	83	187
6	213	205	11	4	22	39	1203	2044	109	38	93	72	2193	4547	243	84	190
7	243	242	13	5	23	40	1233	2116	113	39	96	73	2223	4625	247	86	193
8	273	282	15	6	25	41	1263	2187	117	41	98	74	2253	4704	251	87	196
9	303	320	17	6	26	42	1293	2258	120	42	101	75	2283	4784	255	89	199
10	333	362	19	7	27	43	1323	2330	124	43	104	76	2313	4861	260	90	202
11	363	403	21	8	29	44	1353	2403	128	45	107	77	2343	4942	264	92	205
12	393	447	24	9	31	45	1383	2475	132	46	109	78	2373	5022	268	93	208
13	423	491	26	10	32	46	1413	2548	136	47	112	79	2403	5102	272	95	211
14	453	536	29	10	34	47	1443	2620	140	49	115	80	2433	5181	277	96	215
15	483	586	31	11	36	48	1473	2693	144	50	118	81	2463	5258	281	98	218
16	513	634	34	12	38	49	1503	2768	148	51	121	82	2493	5340	285	99	221
17	543	682	36	13	40	50	1533	2844	152	53	124	83	2523	5420	289	101	224
18	573	733	39	14	42	51	1563	2919	156	54	127	84	2553	5500	294	102	227
19	603	787	42	15	44	52	1593	2993	160	56	130	85	2583	5580	298	104	230
20	633	841	45	16	46	53	1623	3072	164	57	132	86	2613	5661	302	105	233
21	663	895	48	17	48	54	1653	3143	168	58	135	87	2643	5740	307	107	236
22	693	952	51	18	50	55	1683	3221	172	60	138	88	2673	5822	311	108	239
23	723	1008	54	19	53	56	1713	3298	176	61	141	89	2703	5904	315	110	243
24	753	1067	57	20	55	57	1743	3373	180	63	144	90	2733	5984	320	111	246
25	783	1127	60	21	57	58	1773	3449	184	64	147	91	2763	6065	324	113	249
26	813	1187	63	22	59	59	1803	3526	188	66	150	92	2793	6145	328	114	252
27	843	1246	67	23	62	60	1833	3605	192	67	153	93	2823	6224	332	116	255
28	873	1307	70	25	64	61	1863	3681	196	68	156	94	2853	6304	337	117	258
29	903	1371	73	26	67	62	1893	3760	201	70	159	95	2883	6384	341	119	261
30	933	1436	77	27	69	63	1923	3839	205	71	162	96	2913	6466	345	120	265
31	963	1501	80	28	72	64	1953	3917	209	73	165	97	2943	6548	350	122	268
32	993	1566	84	29	74	65	1983	3996	213	74	168	98	2973	6630	354	123	271
33	1023	1633	87	31	77	66	2013	4073	217	76	171	99	3003	6750	360	125	275

Sion

Voller Name	Sion Eltnam Atlasia	Passiv-Fähigkeit	
Element	Licht	Vorausschauend: Sion ist zum Beginn des Kampfes immer gleich als Erste an der Reihe, egal ob der Kampf normal, in einem Hinterhalt oder als Überraschungsangriff startet.	
Grösse	1.71m		
Gewicht	71kg		
Alter	Unbekannt		
Beschreibung		Wertediagramm	
Über Sion ist eigentlich kaum etwas bekannt, da Tomoya sie in der Neuzeit niemals traf. 1304 ist sie ein Teil der „Fraktion“, eine reine und stets jede Möglichkeit einkalkulierende Göttin, die jedoch keine eigene Religion verfolgt und darum im Rat der Götter machtlos ist.			

Spezielles:

Einige Angriffs- und Abschlusskarten von Sion benötigen eine gewisse Anzahl an Kugeln im Magazin in ihrer Götterpistole. Ist die benötigte Anzahl nicht vorhanden, hat die Karte keinen Effekt. Sion startet den Kampf stets mit 5 Kugeln im Magazin und lädt nach jeder ihrer Angriffsrunden eine Kugel nach. Der Kugelvorrat kann auch mit den Karten *Nachladen I, II und III* aufgestockt werden.

Befindet sich Sion in der Gruppe, können Tomoya und Keiji die Switch-Karten benutzen. Dies gilt jedoch erst ab dem Besuch der Stadt der Götter in Sequenz IV.

Startausrüstung:

	Sequenz III & V
Waffe	-
Rüstung	-
Accessoire	-

Starterdeck:

Sequenz III	Kleiner Dolch x20
--------------------	-------------------



Statuswerte:

Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	61	75	4	1	15	34	985	1903	112	32	79	67	1909	4619	271	77	174
2	89	94	6	2	16	35	1013	1978	116	33	82	68	1937	4705	267	79	178
3	117	131	8	2	18	36	1041	2054	121	34	85	69	1965	4792	281	80	181
4	145	168	10	3	19	37	1069	2129	125	35	87	70	1993	4880	286	81	184
5	173	207	12	4	20	38	1097	2206	130	37	90	71	2021	4969	292	83	187
6	201	247	15	4	22	39	1125	2285	134	38	93	72	2049	5058	297	84	190
7	229	288	17	5	23	40	1153	2365	139	39	96	73	2077	5145	302	86	193
8	257	332	20	6	25	41	1181	2444	143	41	98	74	2105	5233	307	87	196
9	285	375	22	6	26	42	1209	2523	148	42	101	75	2133	5321	312	89	199
10	313	420	25	7	27	43	1237	2602	153	43	104	76	2161	5407	318	90	202
11	341	466	28	8	29	44	1265	2683	157	45	107	77	2189	5496	323	92	205
12	369	515	30	9	31	45	1293	2761	162	46	109	78	2217	5586	328	93	208
13	397	564	33	10	32	46	1321	2843	167	47	112	79	2245	5674	333	95	211
14	425	614	36	10	34	47	1349	2923	171	49	115	80	2273	5762	338	96	215
15	453	669	39	11	36	48	1377	3009	176	50	118	81	2301	5874	343	98	218
16	481	723	42	12	38	49	1405	3087	181	51	121	82	2329	5938	349	99	221
17	509	776	46	13	40	50	1433	3172	186	53	124	83	2357	6026	354	101	224
18	537	833	49	14	42	51	1461	3255	191	54	127	84	2385	6115	359	102	227
19	565	893	52	15	44	52	1489	3336	196	56	130	85	2413	6204	364	104	230
20	593	952	56	16	46	53	1517	3424	201	57	132	86	2441	6294	370	105	233
21	621	1012	59	17	48	54	1545	3503	206	58	135	87	2469	6381	375	107	236
22	649	1075	63	18	50	55	1573	3589	211	60	138	88	2497	6471	380	108	239
23	677	1137	67	19	53	56	1601	3675	215	61	141	89	2525	6562	385	110	243
24	705	1202	71	20	55	57	1629	3758	220	63	144	90	2553	6651	391	111	246
25	733	1269	75	21	57	58	1657	3842	225	64	147	91	2581	6741	396	113	249
26	761	1335	78	22	59	59	1685	3928	230	66	150	92	2609	6829	401	114	252
27	789	1401	82	23	62	60	1713	4015	236	67	153	93	2637	6917	406	116	255
28	817	1469	87	25	64	61	1741	4100	241	68	156	94	2665	7005	411	117	258
29	845	1539	91	26	67	62	1769	4187	246	70	159	95	2693	7095	417	119	261
30	873	1611	95	27	69	63	1797	4274	251	71	162	96	2721	7185	422	120	265
31	901	1683	99	28	72	64	1825	4360	256	73	165	97	2749	7276	427	122	268
32	929	1765	103	29	74	65	1853	4448	261	74	168	98	2777	7367	433	123	271
33	957	1830	107	31	77	66	1881	4534	266	76	171	99	2805	7500	440	125	275

Kenji

Voller Name	Kenji Okazaki	Passiv-Fähigkeit Todesengel: Zu Beginn jeder seiner Angriffsrunden heilt Kenji seine HP automatisch um 5% des Maximalwerts.
Element	Dunkelheit	
Grösse	1.85m	
Gewicht	73kg	
Alter	Unbekannt	

Beschreibung
Kenji Okazaki ist ein Opfer der Götter, ein unschuldiges Mädchen mit einer besonderen Gabe, das zum Todesengel erwählt und seinem Leben beraubt wurde. Lange Zeit war er auf der Suche nach Rache, doch diese scheint er jetzt begraben zu haben.

Wertediagramm

Spezielles:

Aufgrund der Zugehörigkeit zum Geschlecht der Okazakis hat Kenji die Fähigkeit, Göttliches zu negieren. Nur bei einem Mitglied der Familie Okazaki zeigt der finale Schlag in einem Kampf gegen einen Gott eine tödliche Wirkung.

Befindet sich Kenji in der Gruppe, können Tomoya und Keiji die Switch-Karten benutzen.

Startausrüstung:

	Sequenz V
Waffe	Katana der Samurai
Rüstung	Samurai-Rüstung
Accessoire	Pegasus-Stiefel

Starterdeck:

Sequenz V	Tödliches Gift, Dunkelheit III x3, Heilung IV, Donner, Weisses Spiegelbild, Eiszepter x5, Meister-Schwert, Schild V x5, Heilung III, Heilung II
------------------	---



Statuswerte:

Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	62	200	6	1	9	34	1019	2366	128	38	61	67	1976	5585	309	93	138
2	91	222	8	2	10	35	1048	2457	133	40	63	68	2005	5687	314	94	141
3	120	266	10	3	11	36	1077	2544	138	41	65	69	2034	5790	320	96	143
4	149	310	13	3	12	37	1106	2633	143	43	68	70	2063	5894	326	98	146
5	178	356	15	4	13	38	1135	2725	148	44	70	71	2092	6000	332	100	148
6	207	403	18	5	15	39	1164	2819	153	46	72	72	2121	6106	338	101	151
7	236	452	21	6	16	40	1193	2912	158	47	74	73	2150	6209	343	103	153
8	265	504	23	7	17	41	1222	3007	163	49	77	74	2179	6313	349	105	156
9	294	555	26	7	18	42	1251	3100	169	51	79	75	2208	6418	355	107	158
10	323	609	29	8	19	43	1280	3194	174	52	81	76	2237	6519	361	108	161
11	352	663	32	9	21	44	1309	3290	179	54	83	77	2266	6625	367	110	163
12	381	721	35	10	22	45	1338	3383	185	55	86	78	2295	6731	373	112	166
13	410	779	39	11	24	46	1367	3480	190	57	88	79	2324	6835	379	114	168
14	439	838	42	12	25	47	1396	3575	195	59	90	80	2353	6940	385	116	171
15	468	903	46	13	26	48	1425	3677	201	60	93	81	2382	7041	390	117	174
16	497	967	49	14	28	49	1454	3770	206	62	95	82	2411	7148	396	119	176
17	526	1030	53	15	29	50	1483	3870	212	64	97	83	2440	7253	402	121	179
18	555	1098	56	17	31	51	1512	3968	218	65	100	84	2469	7358	408	123	181
19	584	1169	60	18	33	52	1541	4065	223	67	102	85	2498	7464	414	125	184
20	613	1238	64	19	34	53	1570	4169	229	69	104	86	2527	7570	420	126	186
21	642	1310	68	20	36	54	1599	4263	234	70	107	87	2556	7673	426	128	189
22	671	1384	72	22	38	55	1628	4365	240	72	109	88	2585	7781	432	130	191
23	700	1458	77	23	40	56	1657	4467	245	74	112	89	2614	7888	438	132	194
24	729	1535	81	24	41	57	1686	4565	251	75	114	90	2643	7994	444	133	196
25	758	1615	85	25	43	58	1715	4665	257	77	116	91	2672	8101	450	135	199
26	787	1693	90	27	45	59	1744	4766	262	79	119	92	2701	8205	456	137	201
27	816	1771	94	28	47	60	1773	4869	268	80	121	93	2730	8309	462	139	204
28	845	1851	99	30	49	61	1802	4970	274	82	124	94	2759	8413	468	141	206
29	874	1935	104	31	51	62	1831	5073	280	84	126	95	2788	8519	474	142	209
30	903	2020	108	32	53	63	1860	5176	285	86	129	96	2817	8626	480	144	212
31	932	2106	113	34	55	64	1889	5279	291	87	131	97	2846	8734	486	145	214
32	961	2192	118	35	57	65	1918	5383	297	89	133	98	2875	8843	492	148	217
33	990	2279	123	37	59	66	1947	5484	303	91	136	99	2904	9000	500	150	220

Keiji

Voller Name

Keiji Okazaki

Element

Erde

Grösse

1.89m

Gewicht

85kg

Alter

42 Jahre

Passiv-Fähigkeit

Wahre Stärke: Der ausgeteilte Schaden aller Kampfmitglieder steigt um 10%.

Beschreibung

Als Tomoyas Vater und Nachfahre der Okazakis steht auch Keiji Okazaki unter dem Switch-Fluch, zieht es jedoch vor auch weiterhin „verflucht“ zu bleiben. Eigentlich starb er durch Medeas Hand, wodurch sein lebendiges Auftauchen in AVoR rätselhaft bleibt.

Wertediagramm

Spezielles:

Keiji ist in der Lage, die Switch-Karte zu benutzen, jedoch nur, wenn sich Hatsumomo, Sion (ab der Stadt der Götter in Sequenz IV) oder Kenji in der Gruppe befinden. Im männlichen Modus erhöht sich der von Keiji ausgeteilte Schaden um 10%, während der erhaltene Schaden sich im weiblichen Modus um 10% erhöht.

Aufgrund der Zugehörigkeit zum Geschlecht der Okazakis hat Keiji die Fähigkeit, Göttliches zu negieren. Nur bei einem Mitglied der Familie Okazaki zeigt der finale Schlag in einem Kampf gegen einen Gott eine tödliche Wirkung.

Startausrüstung:

	Sequenz V
Waffe	Katana der Samurai
Rüstung	Samurai-Rüstung
Accessoire	Pegasus-Stiefel

Starterdeck:

Sequenz V	Erde III, Eis III x3, Feueraura, Gotteslästerung, Klaffende Wunden, Holzsword x4, Schild V x5, Steinhaut, Dolch der Zeit, Switch-Karte x2
-----------	---

Statuswerte:

Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi	Level	Erf	HP	Ang	Def	Agi
1	62	250	6	2	10	34	990	2601	128	56	57	67	1976	6094	309	137	126
2	91	273	8	3	11	35	1019	2699	133	59	59	68	2005	6204	314	139	129
3	120	321	10	4	12	36	1048	2794	138	61	61	69	2034	6316	320	142	131
4	149	370	13	5	13	37	1077	2891	143	63	63	70	2063	6430	326	145	133
5	178	420	15	7	14	38	1106	2990	148	65	65	71	2092	6545	332	147	135
6	207	471	18	8	15	39	1135	3092	153	68	67	72	2121	6660	338	150	138
7	236	524	21	9	16	40	1164	3193	158	70	69	73	2150	6771	343	152	140
8	265	580	23	10	17	41	1222	3296	163	72	71	74	2179	6884	349	155	142
9	294	635	26	11	18	42	1251	3397	169	75	73	75	2208	6998	355	158	144
10	323	694	29	13	19	43	1280	3499	174	77	75	76	2237	7108	361	160	147
11	352	753	32	14	21	44	1309	3604	179	79	77	77	2266	7223	367	163	149
12	381	816	35	16	22	45	1338	3704	185	82	79	78	2295	7337	373	165	151
13	410	879	39	17	23	46	1367	3810	190	84	81	79	2324	7451	379	168	153
14	439	943	42	19	24	47	1396	3913	195	86	83	80	2353	7564	385	171	156
15	468	1013	46	20	26	48	1425	4024	201	89	85	81	2382	7674	390	173	158
16	497	1083	49	22	27	49	1454	4124	206	91	87	82	2411	7791	396	176	160
17	526	1151	53	23	28	50	1483	4233	212	94	89	83	2440	7904	402	179	163
18	555	1224	56	25	30	51	1512	4340	218	96	91	84	2469	8018	408	181	165
19	584	1301	60	27	31	52	1541	4444	223	99	94	85	2498	8133	414	184	167
20	613	1277	64	28	33	53	1570	4557	229	101	96	86	2527	8248	420	187	169
21	642	1455	68	30	34	54	1599	4659	234	104	98	87	2556	8360	426	189	172
22	671	1535	72	32	36	55	1628	4770	240	106	100	88	2585	8477	432	192	174
23	700	1615	77	34	37	56	1657	4880	245	109	102	89	2614	8593	438	195	176
24	729	1699	81	36	39	57	1686	4987	251	111	104	90	2643	8708	444	197	179
25	758	1768	85	38	41	58	1715	5095	257	114	106	91	2672	8824	450	200	181
26	787	1871	90	40	42	59	1744	5205	262	116	109	92	2701	8937	456	203	183
27	816	1955	94	42	44	60	1773	5317	268	119	111	93	2730	9050	462	205	186
28	845	2042	99	44	46	61	1802	5426	274	121	113	94	2759	9163	468	208	188
29	874	2133	104	46	48	62	1831	5538	280	124	115	95	2788	9278	474	211	190
30	903	2227	108	48	49	63	1860	5650	285	126	117	96	2817	9394	480	213	192
31	932	2318	113	50	51	64	1889	5762	291	129	120	97	2846	9511	486	216	195
32	961	2411	118	52	53	65	1918	5874	297	132	122	98	2875	9629	492	219	197
33	642	2507	123	54	55	66	1947	5985	303	134	124	99	2904	9800	500	222	200

Alternate: Virus of Ragnarök – Die Charaktere

Seite 41

Lösungsweg

<i>Intro</i>	<i>43</i>
<i>Sequenz I: Neuland</i>	<i>47</i>
<i>Sequenz II: Fraktion.....</i>	<i>55</i>
<i>Sequenz III: Blaues Haar</i>	<i>62</i>
<i>Sequenz IV: Rettung</i>	<i>71</i>
<i>Sequenz V: Wahrheit.....</i>	<i>77</i>
<i>Sequenz VI: Zeiteinsprung</i>	<i>84</i>
<i>Sequenz VII: Ultima Sacrificium</i>	<i>91</i>

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

Intro

<i>Die Fehde.....</i>	<i>44</i>
<i>Tomoyas Unterbewusstsein</i>	<i>45</i>
<i>Selbstmordversuch.....</i>	<i>46</i>



Tomoyas Unterbewusstsein

Schätze:

Intro Demo 1 Part 3: Karte: Eisschwert



Sequenz I: Neuland

<i>Wald der Träume</i>	<i>48</i>
<i>Otsuki</i>	<i>49</i>
<i>Pass der Winde</i>	<i>50</i>
<i>Höhle der Ahnen</i>	<i>51</i>
<i>Pass der Winde – Gasthof.....</i>	<i>52</i>
<i>Giftgassumpf</i>	<i>53</i>
<i>Weg nach Tokio</i>	<i>54</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 Blaudrachen)

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>Tokio – Die Fraktion</i>	<i>56</i>
<i>Optionales</i>	<i>58</i>
<i>Tokio – Infiltration</i>	<i>59</i>
<i>Palast von Tokio</i>	<i>60</i>
<i>Stadt der Götter.....</i>	<i>61</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

Schwingerstutzer 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>Kyoto 2009</i>	<i>63</i>
<i>Ichihara 2009</i>	<i>64</i>
<i>Himmelspiegelwald</i>	<i>65</i>
<i>Naniwa/Osaka.....</i>	<i>66</i>
<i>Brücke nach Tokio.....</i>	<i>67</i>
<i>Der Shogun</i>	<i>68</i>
<i>Nobunaga-Passage</i>	<i>69</i>
<i>Tempel des Einen</i>	<i>70</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'nqūras Bibliothek (18-1):

Q'nqūras Basement 1 (18-2):

Q'nqūras 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

<i>Optionales</i>	<i>72</i>
<i>Tokio</i>	<i>74</i>
<i>Berg Kano</i>	<i>75</i>
<i>Stadt der Götter</i>	<i>76</i>

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, Lorensparc-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: Holzschild

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

Lagerraum (30-18): Karte: Schild VI; Karte: Holzschild

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: Bluthheilung (Sieg über Jehova)

Sequenz V: Wahrheit

<i>Basislager</i>	<i>78</i>
<i>Hatsumomo</i>	<i>79</i>
<i>Totenwald</i>	<i>80</i>
<i>Optionales</i>	<i>81</i>
<i>Wolkenreiter-ID</i>	<i>82</i>
<i>Auf nach Atlantis!</i>	<i>83</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'ngüras 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: Golemklänge; 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

<i>Basislager Atlantis</i>	<i>85</i>
<i>Turmkreuzung (Ost)</i>	<i>86</i>
<i>Rechter Turm des Schutzes</i>	<i>87</i>
<i>Turmkreuzung (West)</i>	<i>88</i>
<i>Linker Turm des Schutzes</i>	<i>89</i>
<i>Weg nach Atlanta</i>	<i>90</i>



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

<i>Atlanta</i>	<i>92</i>
<i>Optionales</i>	<i>93</i>
<i>Atlantische Ebenen</i>	<i>94</i>
<i>Optionales</i>	<i>95</i>
<i>Gebetstempel des Einen (Basislager)</i>	<i>96</i>
<i>Optionales</i>	<i>97</i>
<i>Gebetstempel des Einen (Jehovas Versteck).....</i>	<i>98</i>
<i>Letzter Kampf</i>	<i>99</i>
<i>Das Ende.....</i>	<i>100</i>

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: Gezerter 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 Sahael 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: Mocoschs Kristallbruch; Karte: Beben des Geb; Karte: Virusausbruch

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

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>Kartenaufbau</i>	<i>102</i>
<i>Kartenalmanach</i>	<i>103</i>
<i>Spezialkombinationen.....</i>	<i>143</i>
<i>Boosterpacks</i>	<i>145</i>
<i>Kartenfriedhof</i>	<i>146</i>

Spoilerkategorie: Sammelbares (hoch), Charaktere (niedrig)

Kartenaufbau

Aufbau

Werte, Effekte, Element, Bild, Rahmen

Kartensymbole

Angriff, Verteidigung, Heilung, Abschluss, Element, Alle, Furie, Status, Tod, Typus

Legende

Name	Name der Karte, so wie er im Spiel erscheint.
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	Nicht benutzbar
Beschreibung	Anwendungseinschränkungen werden hier aufgeführt.
Fundort (x)	Wo sie gefunden, erhalten oder erworben werden kann. Anzahl möglicher Fundorte steht in Klammern. Kaufbare Exemplare sind von dieser Zählung ausgenommen, sofern es neben dem Kauf noch andere Fundorte gibt. Sonst steht eine 1.

Ziel	<u>Einzelziel</u> : wirkt auf den ausgewählten Gegner <u>Alle Gegner</u> : wirkt auf alle Gegner auf dem Kampffeld <u>Alle Mitstreiter</u> : alle Charaktere ausser dem Anwender <u>Anwender</u> : wirkt nur auf den anwendenden Charakter <u>Alle Charaktere</u> : wirkt auf alle Charaktere im Team <u>Automatisch</u> : sucht sich das Ziel selbst aus
Klasse	<u>Allgemein</u> : Angriff, Verteidigung und gemischte Effekte <u>Abschluss</u> : kann nur als dritte Karte verwendet werden <u>Waffe</u> : zählt im Kampf gegen Gilgamesh als Waffe <u>Kombination</u> : kann nur über eine Kartenkombination erlangt werden <u>Beschwörung</u> : beschwört eine Person oder ein Lebewesen <u>Item</u> : verbraucht ein oder mehrere Items aus dem Inventar


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

Schnellzugriff


Angriffskarten Wind.....	104
Angriffskarten Erde.....	106
Angriffskarten Elektro.....	108
Angriffskarten Wasser	110
Angriffskarten Feuer	112
Angriffskarten Licht	115
Angriffskarten Dunkelheit.....	118
Angriffskarten Elementlos	120
Abschlusskarten.....	123
Verteidigungskarten	131
Heilkarten	134
Statuskarten	137
Beschwörungskarten	138
Diverse Effektkarten	140

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	Angriffsrunde: fügt Windschaden zu. +5 Ang gegen Gegner des Typus "Fliegend". Verteidigungsrunde: 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	Angriffsrunde: fügt Windschaden zu. Verteidigungsrunde: Vermindert Gegnerschaden um 10.		
Fundort (3)	Truhe: Naniwa/Osaka (20-1, 20-11), Alte Ruine (26-4)		


Name	Hinterhalt	ID	250
Ang	22		<p>22</p> <p>22</p> <p>22</p>
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Tomoya weiblich benutzbar		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Angriffsrunde: fügt Windschaden zu. Verteidigungsrunde: versetzt Tomoya in den Geschützt-Status.		
Fundort (1)	Truhe: 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), Bodenneffektiv (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		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu und wirft den Gegner in der Zeitleiste zurück.		
Fundort (1)	Kombination von "Wirbelwindbesen" und "Pegasusbogen"		


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		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu.		
Fundort (4)	Truhe: ???-Ort in Japan im Norden bei der Schneegrenze am See (0-4), Stadt der Götter (30-17), Totenwald (31-5); Statue: Heiliger Baum (25-8) Antwort "Endlose Macht!"; Belohnung: 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 Endschaten 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	<u>Angriffsrunde:</u> 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	??		
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	<u>Angriffsrunde</u> : 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), Bodenneffektiv (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)	<u>Belohnung</u> : 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)	<u>Truhe</u> : Himmelsspiegelwald (19-3, 19-7), Tempel des Einen (22-6); <u>Belohnung</u> : 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 (7)	Statue: Alte Ruine (26-4) Antwort "Die Zukunft muss sich ändern!"; Truhe: Stadt der Götter (30-9, 30-18); Im Starterdeck von Keiji				

Name	Golemklänge	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)	<u>Truhe</u> : ???-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)	<u>Truhe</u> : 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		

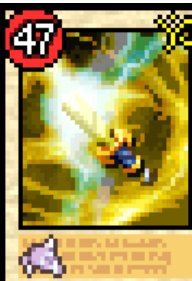
Name	Schockzustand	ID	158
Ang	30		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	Schock (50%/10%)		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu und versetzt Standardgegner zu 50% in den Schock-Status (10% bei Bossgegnern).		
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	<u>Angriffsrunde:</u> fügt Elektroschaden zu. <u>Verteidigungsrunde:</u> 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)		

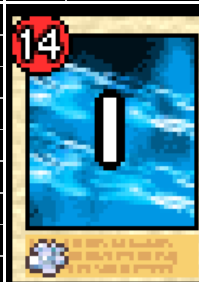
Name	Gestutzte Flügel	ID	198
Ang	69 (138)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	Flugjäger (Ang x2)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "Fliegend".		
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	Angriffsrunde: Fügt Wasserschaden zu. Verteidigungsrunde: Vermindert Gegnerschaden um 2.				
Fundort (11+)	Im Starterdeck von Tomoya, Miu und Hatsumomo; Truhe: Tomoyas Unterbewusstsein (Intro), Wald der Träume (1-7), Otsuki (2-1, 2-3, 2-9), Pass der Winde (3-4); Laden: 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)	Truhe: ???-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 (6)	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	Frostschwert	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	Erstreckte 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	Statussüberbung			
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)				

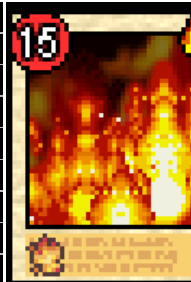
Name	Eis V: Fahrenheit	ID	252		
Ang	143				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Wasser				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu.				
Fundort (1)	Truhe: Atlantische Ebenen (43-1)				

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; <u>Truhe</u> : Pass der Winde (3-3), Höhle der Ahnen (4-2 [nicht auf Schwer], 4-5, 4-7), Giftgassumpf (6-1); <u>Belohnung</u> : 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)	<u>Truhe:</u> 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		

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)	Truhe: 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)	Truhe: 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)		
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	Statussüberung		
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, 42-14), 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		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu.		
Fundort (3)	Statue: Höhle der Ahnen (4-6) Antwort "Ich wähle die Macht!"; Truhe: Pass der Winde (3-3) Ostteil, Tokio Adelsviertel (11-21)		

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 "Nekromonikon"		



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 Typs "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)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Humanoidenjäger (Ang x2)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "Humanoid".		
Fundort (x)	Truhe: Höhle der Geister III (41-7)		

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)		

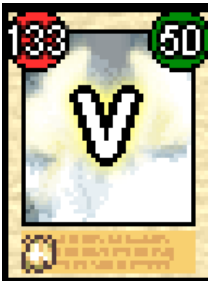
Name	Laserchaos	ID	281			
Ang	75					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Licht					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Alle Gegner					
Klasse	Kombination					
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Lichtschaden zu.					
Fundort (1)	Kombination von "Licht IV" und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

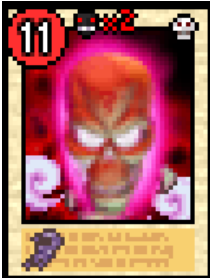
Name	Licht V: Segen der Engel	ID	201
Ang	133		
Def	-		
Heilung	50		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und heilt den Anwender um 50 HP.		
Fundort (1)	Kaufen: Atlanta (40-2 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+)	Statue: 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)	Truhe: Tempel des Einen (22-3); Belohnung: 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; Truhe: 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		

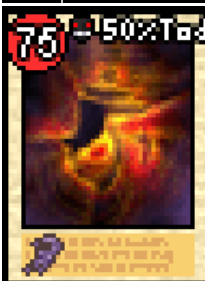
Name	Dunkles Loch	ID	290
Ang	45		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya, Sion und Kenji		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Turm der Erinnerung - Hauptgeschichte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

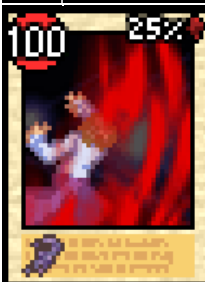
Name	Bluttausch	ID	180
Ang	52		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Wird der Gegner besiegt, so darf der Anwender gleich 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%), Vierfachschaden (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)				

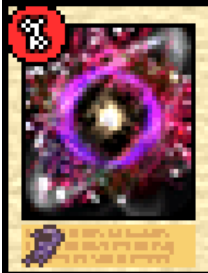
Name	Ausser Kontrolle	ID	282		
Ang	100				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Dunkelheit				
Status	Blutig (25%)				
Spezial	-				
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar				
Ziel	Einzelziel / Anwender				
Klasse	Kombination				
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und heilt Hatsumomo um 80 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)	Belohnung: 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)	Truhe: Schatzkammer des Kolosseums in Tokio (11-6) nach dem Sieg über Serena Starose; Statue: 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 (2)	Belohnung der Analystin für 50 analysierte Monster; 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)		

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)					

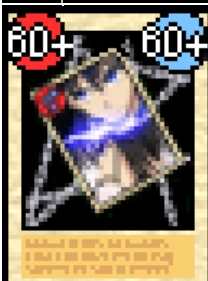
Name	Ag-i-Bruch	ID	167			
Ang	35					
Def	-					
Heilung	-					
Element	-					
Status	Langsam					
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Kombination					
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und versetzt den Gegner in den Langsam-Status.					
Fundort (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	Angriffsrunde: fügt neutralen Schaden zu. Verteidigungsrunde: 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"		

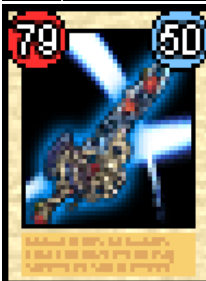
Name	Virusausbruch	ID	268
Ang	50		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Virusmanipulation (+20%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Tomoya benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und erhöht den Viruswert um 20% des Maximalwerts.		
Fundort (2)	Truhe: Jehovas Versteck (50-13); Automatisch nach dem Kampf gegen Nero in Kyoto 2009, falls „Kontrolle“ als Passiv-Fähigkeit für Tomoya gewählt.		

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 Analytistin 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"		

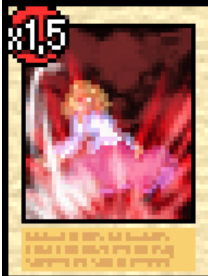
Name	Schlagabtausch	ID	140
Ang	75		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Yuki in der Finalklasse im Kolosseum von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


Name	Indras Klingenturm	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)		

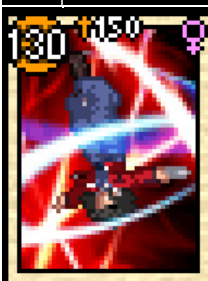
Name	Niederschlag	ID	33
Ang	40		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Arturia in der Bronzекlasse im Kolosseum von Tokio		


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		

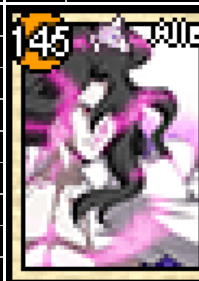
Name	Schwingen der Freundschaft	ID	297
Ang	175 (225)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Erdjäger (Ang +50)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu. Hebt den Ang-Wert gegen Gegner vom Element "Erde" auf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

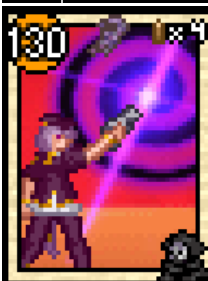
Name	Finales Gericht	ID	299		
Ang	145				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Elektro				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar				
Ziel	Alle Gegner				
Klasse	Abschluss				
Beschreibung	Fügt allen Gegner Elektroschaden zu.				
Fundort (1)	Belohnung: automatisch gegen 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)	<u>Belohnung</u> : 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)	<u>Belohnung:</u> Geschenk von Woutan während der Nebenaufgabe "Alter Freund"		

Name	Steinschussvalve	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)	Truhe: 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)	<u>Belohnung</u> : 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)			

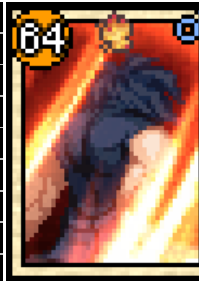
Name	Pangya der Schwestern	ID	296			
Ang	150 (300)					
Def	-					
Heilung	-					
Element	-					
Status	-					
Spezial	Schadenerhöhung (x2, 5%)					
Restriktion	Angriffsrunde, nur Canina und Kotomi					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert mit einer Wahrscheinlichkeit von 5%.					
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> 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		

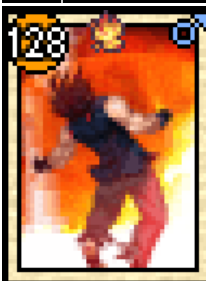
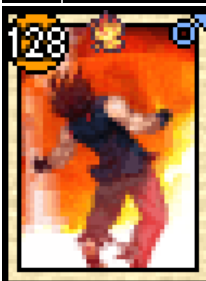
Name	Hoffnung der Schwestern	ID	194			
Ang	0					
Def	-					
Heilung	200					
Element	-					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, Canina und Kotomi					
Ziel	Alle Charaktere					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 200 HP. Caninas Heilfähigkeit hebt den Heilwert 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)	<u>Laden</u> : 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					

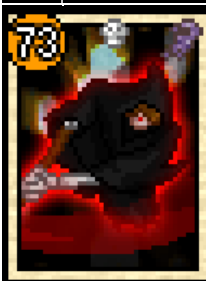
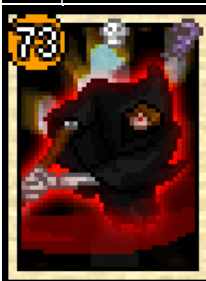
Name	Schmerz der Vergangenheit	ID	199			
Ang	111					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Effektives Element					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji männlich nutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Benutzt das gegen den Gegner effektive Element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

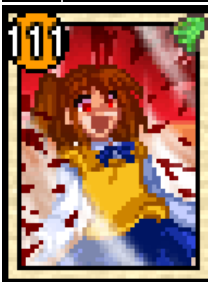
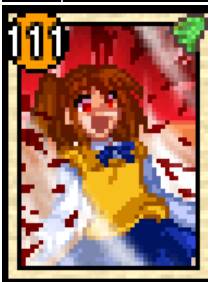
Name	Power-Punch	ID	146			
Ang	128					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Feuer					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji männlich nutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.					
Fundort (1)	Truhe: Rechter Turm des Schutzes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

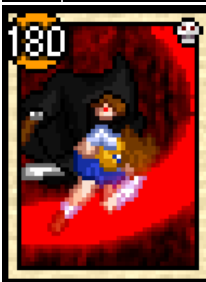
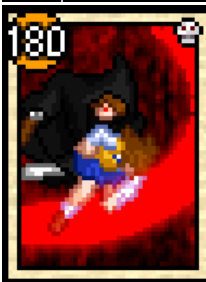
Name	Technik der Tausend Fäuste	ID	296			
Ang	171					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Erde					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji weiblich benutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu.					
Fundort (1)	Belohnung: automatisch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

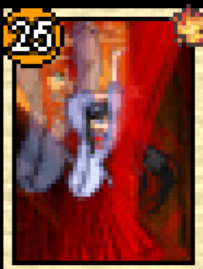
Name	Blutgriff	ID	12	
Ang	20			
Def	-			
Heilung	-			
Element	-			
Status	-			
Spezial	-			
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu nutzbar			
Ziel	Einzelziel			
Klasse	Abschluss			
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.			
Fundort (2)	Im Starterdeck von Miu (Sequenz I und V)			


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					

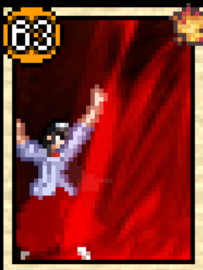
Name	Herrin des Todes	ID	109			
Ang	73 (146)					
Def	-					
Heilung	-					
Element	Dunkelheit					
Status	-					
Spezial	Maximalschaden (10%)					
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu nutzbar					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Setzt bei Standardgegnern zu 10% den berechneten Endschaden auf 9999. Bei Bossgegnern wird stattdessen der Ang-Wert um 50% erhöht.					
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>Puppenseitige</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 Analytistin für 60 analysierte Monster		

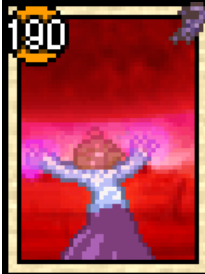
Name	Uppercut	ID	51
Ang	43		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (2)	Im Starterdeck von Hatsumomo (Sequenz II und V)		

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)	Statue: 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	-	 <p>Reduziert den Schaden, den Feinde an dich und deine Verbündeten erleiden. Dies wirkt nur in der Verteidigungsphase.</p>	
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); Laden: Tokio Hafenviertel (11-8) für 250 Gold		

Name	Schild III	ID	19
Ang	-		
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"		

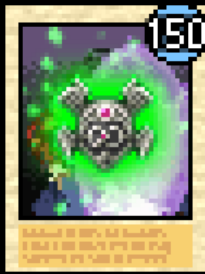
Name	Schild IV	ID	54
Ang	-		
Def	33		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 33.		
Fundort (7)	Truhe: Park in Kyoto 2009 (17-3), Himmelsspiegelwald (19-3, 19-10), Nobunaga-Passage (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	-		
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	-				
Def	100				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde				
Ziel	Anwender				
Klasse	Allgemein				
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 100.				
Fundort (9)	<u>Truhe</u> : 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	-		
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	-		
Def	200		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 200.		
Fundort (10)	Laden: Atlanta (40-2 Vergangenheit) bei einem der Händler für 9000 Gold; Truhe: Dunkler Abstieg (42-10, 42-12), Jehovas Versteck (50-5, 50-7, 50-9, 50-10, 50-11, 50-14, 50-15)		

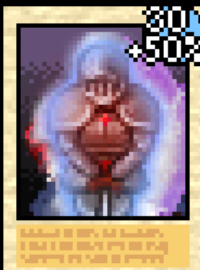
Name	Ketten des Schutzes	ID	285		
Ang	-				
Def	250				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde				
Ziel	Anwender				
Klasse	Kombination / Allgemein				
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 250.				
Fundort (2)	Kombination von "Schuppenaura"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

Name	Kunoichi-Panzer	ID	271
Ang	-		
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)		

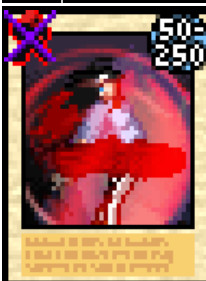
Name	Wirbelpanzer	ID	272
Ang	-		


Name	Steinhaut	ID	61
Ang	-		
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		

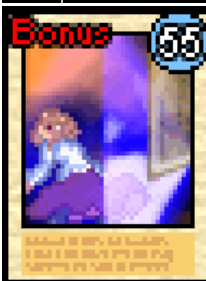
Name	Schutz der Sterne	ID	283
Ang	-		
Def	25 + Anwenderlevel		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Levelabhängig		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden in Höhe von 25 + dem Anwenderlevel.		
Fundort (1)	Kombination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


Name	Kinetischer Schild	ID	137
Ang	-		
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	-		50 (250)
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	-		50
Def	50		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Virusmanipulation (-20%)		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 50. Vermindert den Viruswert um 20% des Maximalwerts.		
Fundort (2)	Truhe: Jehovas Versteck (50-5); Automatisch nach dem Kampf gegen Nero in Kyoto 2009, falls „Kontrolle“ als Passiv-Fähigkeit für Tomoya gewählt.		


Name	Bonuschance	ID	255		
Ang	-		55		
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)	Belohnung: 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	Steinrosenschild	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)	<u>Belohnung</u> : Sieg über Fuhai in der Geisterstadt (33-3)		

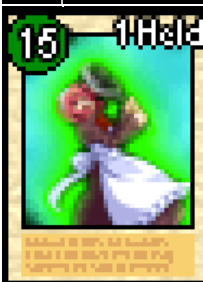
Name	Hitzeschild	ID	168
Ang	-		
Def	∞ (Feuerattacken)		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Feuerschutz (∞Def)		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Negiert sämtlichen Schaden von Gegnern des Elements „Feuer“.		
Fundort (1)	Kombination 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 (1)	Belohnung von Kenta für die abgeschlossene Nebenaufgabe "Widerspenstiger Gott"		


Name	Schuppenaura	ID	203
Ang	-		
Def	?? (siehe Beschreibung)		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Dracheneuerschutz		
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		

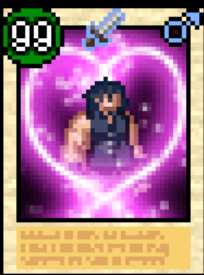
Name	Heilung I	ID	16
Ang	-		
Def	-		
Heilung	20 (40)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 20 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 40 HP.		
Fundort (4)	<u>Truhe</u> : 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)	<u>Truhe</u> : 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); Belohnung: 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)	Belohnung: 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)	Truhe: 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)	Truhe: Ruinen der Ahnen (34-1) wenn Säule hinunter gestossen; Statue: 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)		

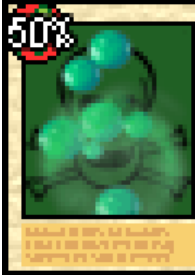
Name	Anti-Blind	ID	49
Ang	-		
Def	-		
Heilung	Blind-Status		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Entfernt den Blind-Status bei allen Charakteren.		
Fundort (1)	Truhe: Höhle von Elram (15-2)		

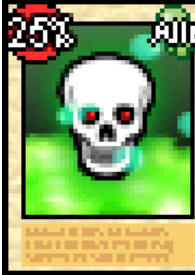
Name	Anti-Status	ID	120
Ang	-		
Def	-		
Heilung	Negative und positive Statusveränderungen		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Entfernt den negativen und positiven Status jedes Charakters.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

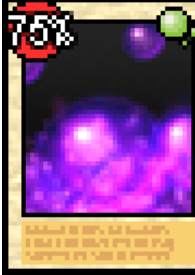
Name	I LOVE YOU	ID	163
Ang	-		
Def	-		
Heilung	Negative Statusveränderungen		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Entfernt den negativen Status jedes Charakters.		
Fundort (1)	Kombination von "Yukis Status-Roulette" und "Feuer III"		


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)		

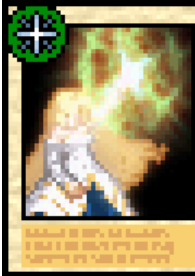
Statuskarten


Name	Gift	ID	20
Ang	-		
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+)	<u>Laden</u> : Tokio Hafenviertel (11-8) 2500 Gold (ab Sequenz IV); <u>Truhe</u> : ???-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)	<u>Belohnung:</u> Sieg über den Schattewolf im Wald der Träume (1-9)		

Name	Heilige Reinigung	ID	232
Ang	-		<p>Reinheit ist ein Status, der den Mitsreitern in der Schlacht zuordnet. Er ist ein Status, der den Mitsreitern in der Schlacht zuordnet.</p>
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Reinheit		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Alle Mitsreiter		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt die Mitsreiter in den Reinheit-Status.		
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister III (41-5)		

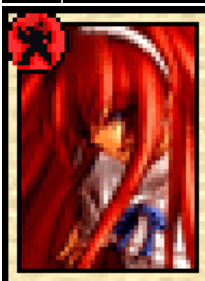
Name	Anfeuerung	ID	159
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Stark		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Anwender in den Stark-Status		
Fundort (1)	Truhe: Turmkreuzung (36-16)		

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	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	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	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	Zufallsaktion		
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	Zufallsaktion		
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	Zufallsaktion				
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Beschwörung				
Beschreibung	Führt zufällig eine der folgenden Attacken aus: Schlaf (25%, nur Standardgegner): Ang = 1, Schlaf-Status <u>Traumschwaden</u> (25%): Ang = 30/40*/50** <u>Lichtsäulen</u> (25%): Ang = 50/60*/70** <u>Schlummerfaust</u> (20%): Ang = 40/50*/60** <u>Albtraum</u> (5%, Spezial): Ang = 220/250*/280** Ang-Wert wird um Tomoyas Level erhöht. * Werte nach den Ereignissen im Totenwald. ** Werte nach Mius Charakter-Nebenaufgabe.				
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	Zufallsaktion				
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Beschwörung				
Beschreibung	Führt zufällig eine der folgenden Attacken aus: <u>Schlafstrudel St.1</u> (24%): Ang = 20/30*/40** <u>Schlafstrudel St.2</u> (24%): Ang = 30/40*/50** <u>Schlafstrudel St.3</u> (24%): Ang = 40/60*/80** <u>Schlafstrudel St.4</u> (23%): Ang = 50/65*/80** <u>Traumfresser</u> (5%, Spezial): Ang = 100/175*/250** Jede der 5 Attacken versetzt den Gegner zu 75% in den Schlaf-Status. Befindet sich der Gegner bei der Verwendung dieser Karte bereits im Schlaf-Status, wird automatisch "Traumfresser" ausgeführt. Ang-Wert wird um Tomoyas Level erhöht. * Nach den Ereignissen im Totenwald. ** Werte nach Mius Charakter-Nebenaufgabe.				
Fundort (1)	<u>Belohnung:</u> Sieg über Makoto Sawachika in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio				


Name	Katzengöttin	ID	177		
Ang	?? (siehe Beschreibung)				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Feuer/Dunkelheit/Elementlos				
Status	-				
Spezial	Zufallsaktion				
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)					

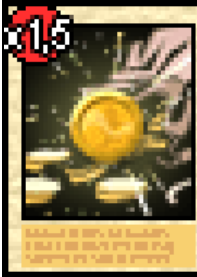
Name	Vyzzuvazzadth	ID	110
Ang	?? (siehe Beschreibung)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	Zufallsaktion		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Beschwörung		
Beschreibung	Führt zufällig eine der folgenden Attacken aus: <u>Klingenwirbel</u> (25%): Ang = 20 <u>Schwertwurf</u> (25%): Ang = 20 <u>Wassersphäre</u> (45%): Ang = 30 <u>Yazzavath</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	Zufallsaktion				
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"				

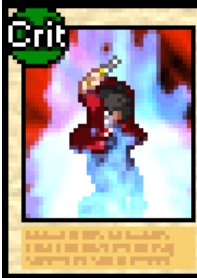
Diverse Effektkarten


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				

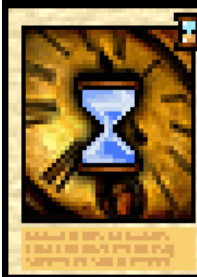
Name	Überanalyse	ID	185
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Gegneranalyse		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Analysiert alle Gegner und schaltet deren Info frei.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über die Analystin Miyako 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 (1)	Truhe: 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 267 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)	<u>Belohnung:</u> 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)	Belohnung: 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		
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		

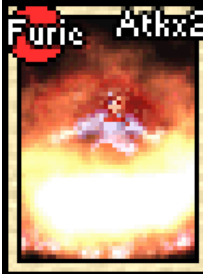
Name	Nachladen I	ID	81
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Munitionserhöhung (1)		
Restriktion	Nur von Sion benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht Sions Kugelvorrat um 1.		
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister II (28-4)		

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	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	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)	Belohnung: Sieg über die Wächterin Shizuka in der Spiegelscheinwüste (44-1)		

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

Durch das Kombinieren zweier Karten während des Kampfes entsteht manchmal eine neue Karte, die neben ein paar Ausnahmen einzigartig und speziell stark ist oder einen speziellen Effekt besitzt. Details zur Mechanik solcher Kombinationen befinden sich auf Seite 25.

Im Folgenden sind nun alle möglichen Kombinationsergebnisse und deren benötigten Karten aufgelistet.

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 Dunkelheitsgegnern, Schaden im jeweiligen Gegenelement, 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 Gagnetypus „im Boden“, Ang 70 bei Gagnetypus „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) Standort: 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) Standort: 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 Standort: 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>Heilitems</i>	148
<i>Ausrüstung</i>	149
<i>Diverse Gegenstände</i>	152
<i>Verkäufer</i>	153

Spoilerkategorie: Sammelbares (hoch), Charaktere (niedrig)

Heilitems

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

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	Truhe: Pass der Winde (3-1)	1
Lederstiefel			4	750	Belohnung: Nebenaufgabe „Verlorene Geldbörse“ abschliessen	
Feste Stiefel		3	9	1500	Startausrüstung von Kotomi; Truhe: Höhle der Geister I (12-8); Belohnung: 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	Statue: Stadt der Götter (30-24) Antwort „Die Weisheit um zu siegen.“	1
Katzensinn (Kenji)			35	40	Belohnung: Sieg über die Katzenbrigade in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Moderne Pistole (Sion)			35	40	Laden: Verarmter Händler im Hafenviertel von Tokio ab Sequenz V für 10'000 Gold	1
Nobles Phantasm (Kotomi)			30	40	Belohnung: Sieg über Rin Tohsaka in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Talisman (Keiji)	10		30	40	Laden: Händler in Atlanta Nord (40-22) für 6000 Gold	1
Zeitenbuch (Miu)		10	35	40	Belohnung: Sieg über Steve Steiner in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Analysebuch (Canina)			40	40	Belohnung: Sieg über die Analystin Miyako in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Traumtänzer (Karin)			35	40	Belohnung: Sieg über Makoto Sawachika in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio	1
Amazonendolch (Hatsumomo)	10		30	40	Belohnung: 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“.	Truhe: 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 Arbeits-zimmer 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

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

Ladenbesitzerin, Naniwa/Osaka (20-2) <ul style="list-style-type: none"> • Heilkraut (50) • Kräuterpäckchen (200) • Kräutertrunk (300) • Gegenmittel (50) • Kleiner Segen (250) • Grosser Segen (500) • Erinnerung (2000) • Schartige Klinge (100) • Zeremoniedolch (200) • Soldatenschwert (700) • Zerfetzte Lumpen (150) • Hartleder-Rüstung (500) • Soldatenrüstung (1250) • Holz-Getas (250) • Lederstiefel (750) 	„Zur Schwarzen Rose“ (Reisende Händlerin Shizuka), Nobunaga-Passage (21-6) <ul style="list-style-type: none"> • Heilkraut (50) • Kräuterpäckchen (200) • Kräutertrunk (300) • Gegenmittel (50) • Kleiner Segen (250) • Samurai-Rüstung (2500) 	Ladenbesitzerin, Sapporo (23-4) <ul style="list-style-type: none"> • Heilkraut (50) • Kräuterpäckchen (200) • Kräutertrunk (300) • Gegenmittel (50) • Kleiner Segen (250) • Grosser Segen (500) • Schartige Klinge (100) • Zeremoniedolch (200) • Soldatenschwert (700) • Zerfetzte Lumpen (150) • Hartleder-Rüstung (500) • Soldatenrüstung (1250) • Samurai-Rüstung (2500) • Holz-Getas (250) • Lederstiefel (750) • Feste Stiefel (1500)
Ladenbesitzerin 1, Sendai (27-1) <ul style="list-style-type: none"> • Standardsortiment <ul style="list-style-type: none"> ◦ Zeremoniedolch (200) • Nach Sendais Rettung <ul style="list-style-type: none"> ◦ Soldatenschwert (700) ◦ Katana der Samurai (1400) ◦ Königsrapier (5000) 	Ladenbesitzerin 2, Sendai (27-1) <ul style="list-style-type: none"> • Standardsortiment <ul style="list-style-type: none"> ◦ Zerfetzte Lumpen (150) ◦ Hartleder-Rüstung (500) ◦ Holz-Getas (250) ◦ Lederstiefel (750) • Nach Sendais Rettung <ul style="list-style-type: none"> ◦ Soldatenrüstung (1250) ◦ Samurai-Rüstung (2500) ◦ Feste Stiefel (1500) ◦ Pegasus-Stiefel (2500) 	Ladenbesitzerin 3, Sendai (27-1) <ul style="list-style-type: none"> • Heilkraut (50) • Kräuterpäckchen (200) • Kräutertrunk (300) • Gegenmittel (50) • Kleiner Segen (250) • Grosser Segen (500) • Erinnerung (2000)
Fliegende Händlerin Rukia, Stadt der Götter (30-1) <ul style="list-style-type: none"> • Heilkraut (50) • Kräuterpäckchen (200) • Kräutertrunk (300) • Gegenmittel (50) • Kleiner Segen (250) • Grosser Segen (500) • Schartige Klinge (100) • Zeremoniedolch (200) • Soldatenschwert (700) • Katana der Samurai (1400) • Königsrapier (5000) • Zerfetzte Lumpen (150) • Hartleder-Rüstung (500) • Soldatenrüstung (1250) • Samurai-Rüstung (2500) • Holz-Getas (250) • Lederstiefel (750) • Feste Stiefel (1500) • Pegasus-Stiefel (2500) Einmalig: Boosterpack III (3500)	Händler, Atlanta Süd (40-2) Pro Händler ein einmaliger Artikel erwerbbar: <ul style="list-style-type: none"> • Schmerz der Vergangenheit (9000) • Jehovas Schild (9000) • Special-Blaster (9000) • Erdklingen (9000) • Licht V: Segen der Engel (9000) 	Händler, Atlanta Nord (40-22) Pro Händler ein einmaliger Artikel erwerbbar: <ul style="list-style-type: none"> • Donner und Eis (6000) • Talisman (6000) • Schuppenaura (6000) • La Ultima (6000)

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.	Fundort	Ort, an welchem der Gegner anzutreffen ist.
Agi	Agilität. Ist für die Geschwindigkeit in der Zeitleise relevant.	Bild	Aussehen des Gegners.
Erf	Erfahrungspunkte, die dieser Gegner nach dem Kampf hinterlässt.	Aktionen	Auflistungen der wichtigsten Werte aller Gegneraktionen.
Element	Das Gegnerelement. Steht für Stärke und Schwachstelle.	Ang-Wert	Schadenswert der Attacke. Rot = Spezialattacke.
Typ	Der Gegnertyp. Gewisse Karten sind gegen Gegner eines gewissen Typs effektiver.	Status	Status, der diese Attacke bewirkt.
Analyse	Ja: muss für einen vollständigen Analyse katalog analysiert werden	%	Die Wahrscheinlichkeit, mit der der Status wirkt.
	Nein: wird für den vollständigen Analyse katalog nicht benötigt		
Auto: automatische Analyse nach dem Kampf.			
Verhalten	Beschreibt die KI (künstliche Intelligenz) des Gegners. Manchmal stehen hier zusätzliche Informationen zum Gegner.	Kampftipps	Methoden und Tipps, wie dieser Gegner am effizientesten und mit möglichst wenig Eigenschaden besiegt wird.
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 anderen Charakters die HP eines Gottes auf null setzen, so werden dessen HP stattdessen auf 1 gesetzt.		

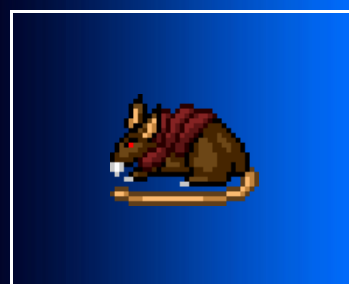
Name	Kenji Okazaki				Fundort	Kyoto-Neuzeit (Intro)				
HP	400	Aktionen								
Agi	45	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	0	55								
Element	Dunkelheit	60								
Typ	Humanoid	65								
Analyse	Auto	75								
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus.					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	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf		30	15								
Element		Dunkelheit	17								
Typ		Dämon	20								
Analyse		Ja	45								
Verhalten / Information						Kampftipps					
<p>Führt eine zufällige normale Attacke aus.</p> <p>Fallen seine HP unter 75, so wird der Schattenwolf einmalig als dritter Angriff seine Spezialattacke ausführen.</p> <p>Wird von 2 Ärgerlichen Dämonen begleitet.</p>						<p>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.</p>					



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					
Sobald Sion am Zug ist, wird sie nach 2 normalen Attacken ihre Spezialattacke auf Tomoya abfeuern. Danach ist der Kampf automatisch vorbei.					Einfach ihre Angriffsrunde abwarten. Danach endet der Kampf automatisch.					
* Die EXP werden nur bei einem Sieg verteilt, was im ersten Spieldurchgang unmöglich ist.					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. Auf den weiteren Verlauf der Geschichte hat das aber keine Auswirkungen.					



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	8								
Element	Eis	15								
Typ	-	30								
Analyse	Ja									

Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste Attacke zu 50%, die anderen jeweils zu 25%.	Einfach angreifen. Blitzattacken helfen.



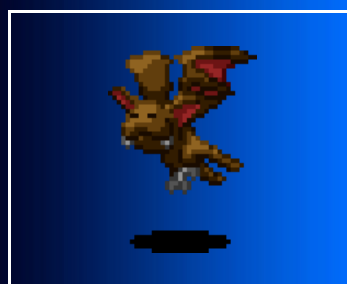
Name	Windgreif				Fundort	Pass der Winde / Höhle der Ahnen				
HP	50	Aktionen								
Agi	13	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	19	13								
Element	Wind	18								
Typ	Fliegend	19								
Analyse	Ja									

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



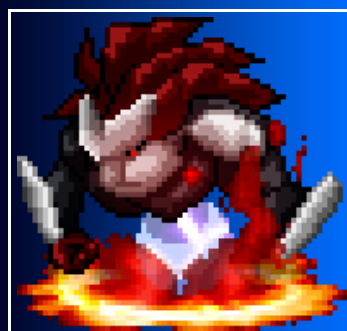
Name	Konabat				Fundort	Höhle der Ahnen				
HP	50	Aktionen								
Agi	13	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	10	12								
Element	Erde	16								
Typ	Fliegend	20								
Analyse	Ja									

Verhalten	Kampftipps
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								

Verhalten / Information	Kampftipps
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									

Verhalten / Information	Kampftipps
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									

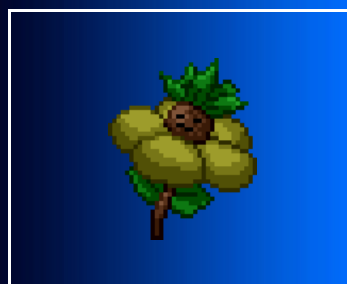
Verhalten	Kampftipps
Führt eine zufällige Attacke aus. Die schwächste dieser 3 Attacken versetzt den Zielcharakter in den Gift-Status.	Taucht Lamia zusammen mit anderen Gegnern auf, sollte sie zuerst beseitigt werden, um die Chance auf eine Vergiftung zu minimieren.



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					
Führt eine zufällige normale Attacke aus. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% versetzt Arturia sich selbst in den Status "Stark". Fallen ihre HP unter 400, so wird Arturia einmalig als dritter Angriff ihre Spezialattacke ausführen.					So viele Dunkelheitkarten 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.					



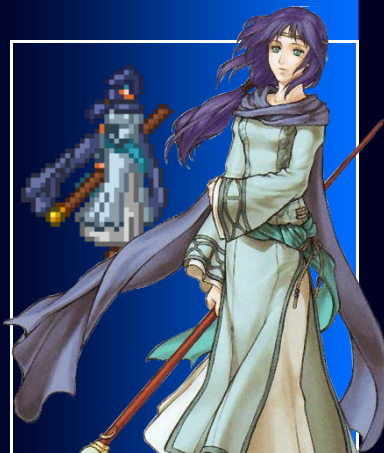
Name	Elena (Boss)				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	1200	Aktionen								
Agi	35	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	35			300					
Element	-	42								
Typ	Humanoid, Magier	47								
Analyse	Ja	53								

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. Miū nicht geht.



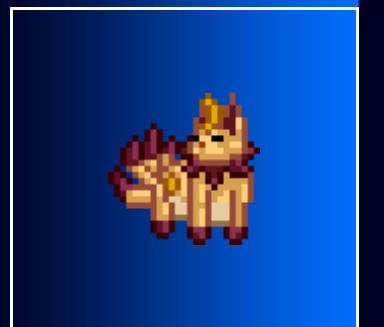
Name	Neko Fatale				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	120	Aktionen								
Agi	31	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	18	22								
Element	Licht	27								
Typ	-	30								
Analyse	Ja									

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.



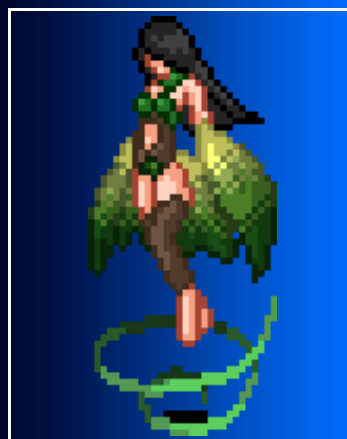
Name	Orkana – Geist der Winde (Boss)				Fundort	Höhle der Geister I				
HP	1500	Aktionen								
Agi	36	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	250	65								
Element	Wind	75								
Typ	Fliegend	150								
Analyse	Ja									

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 Angriffsplus sehr hohen Schaden aus. Weiterer Tipp: den Dolch der Zeit dem Deck des Charakters mit dem höchsten Agi-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 Ang-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 Agi-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 Agi-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	1	Schwach	100	1	Stark	100			
Element	-	1	Ungeschützt	100	1	Geschützt	100			
Typ	-	1	Blind	100	1	Steinhaut	100			
Analyse	Ja	1	Brand	100	25					

Verhalten

Führt eine zufällige Aktion aus. Leidet der Zielcharakter bereits unter einem negativen Status, benutzt die Lauchsirene normalerweise keine Aktionen, die einen negativen Status verursachen. Zu ca. 16% versucht sie es aber dennoch, wobei die Aktion natürlich fehlschlägt.

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.



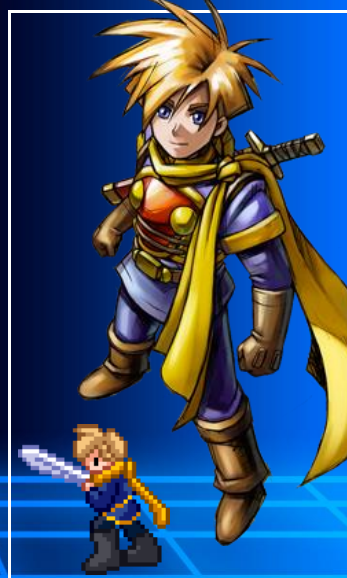
Name	Isaac, der wandernde Krieger (Boss)				Fundort	Haus der Analystin				
HP	2500	Aktionen								
Agi	37	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	1	Geschützt	100	150					
Element	Erde	100			320					
Typ	Humanoid	125								
Analyse	Ja	150								

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 eine Attacke aus der mittleren Spalte der Aktionstabelle aus.</p> <p>Die schwächste dieser vier 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 sie als allererste 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</p> <p>Auge um Auge und mindestens ein Angriffsplus (wenn alle Gegner vor dem Betreten des Palastes analysiert wurden, gib'ts 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 Kleptomane 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.

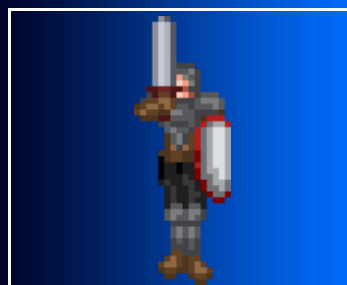
Kampftipps

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.



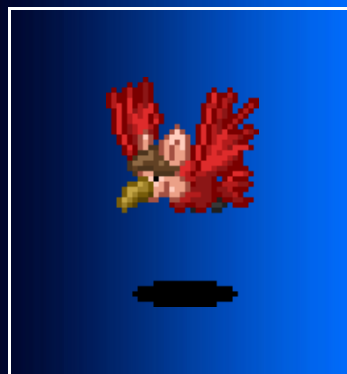
Name	Südmarmee-Soldat				Fundort	Naniwa				
HP	210	Aktionen								
Agi	55	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	40	50								
Element	-	53								
Typ	Humanoid	60								
Analyse	Ja									

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.



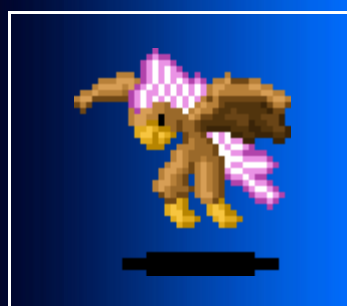
Name	Schatten-Tomoya (Boss)				Fundort	Nobunaga-Passage				
HP	3000	Aktionen								
Agi	Tomoya Agi + 10	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	43								
Element	Dunkelheit	56								
Typ	Dämon	62								
Analyse	Ja	275								

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.



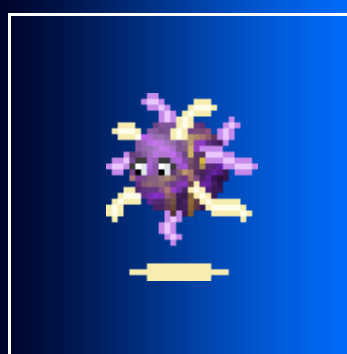
Name	Frostosaurus				Fundort	Tempel des EINEN				
HP	460	Aktionen								
Agi	54	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	46	60	Langsam	10						
Element	Wasser	63								
Typ	-	69								
Analyse	Ja									

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 Minsks 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	92	Blutig	50						
Element	-	102								
Typ	Humanoid	117								
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	87								
Element	Licht	97								
Typ	Fliegend	117								
Analyse	Ja									

Verhalten

Führt eine zufällige Attacke aus.

Kampftipps

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



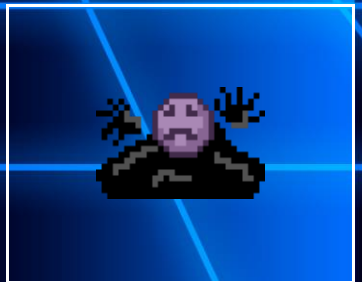
Name	Schatten				Fundort	Wüstentempel				
HP	400	Aktionen								
Agi	86	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	50	75								
Element	Dunkelheit	86								
Typ	Dämon	93								
Analyse	Ja									

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						

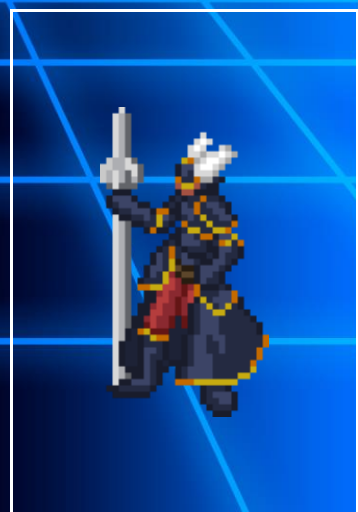
Verhalten

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. Angriffsplus Karten helfen enorm. Ergibt sich zusätzlich die Chance auf die Verwendung von Auge und Auge, sollte sie sofort ergriffen werden.



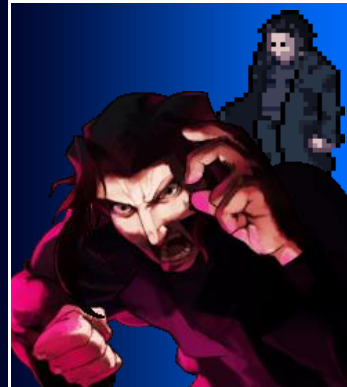
Name	Kyle Jade – Herr der Träume				Fundort	Höhle der Geister II				
HP	4250	Aktionen								
Agi	100	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	750	33	Schlaf	100	111					
Element	Licht	66	Blind	100	133					
Typ	Humanoid, Magier	88			650	Abschl.block	50			
Analyse	Ja	99								

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 Angriffsplus, 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 Attacken mit Ang 90, 99 oder 111 aus.

Führt zu weiteren 48% eine der magischen Attacken 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 Attacken (zweiter Wert).

Ist ihr Level 45 oder höher, so erhöhen sich die Ang-Werte von Jehovas Attacken 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 Massivschaden-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								

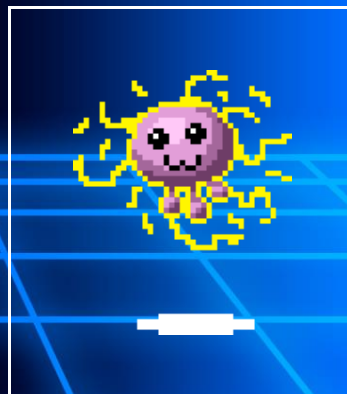
Verhalten

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

Kampftipps

Erdattacken und Keijis Angriffe, sowie die Karten Schwingenstutzer, Himmelsfeger und Krafthandschuh sind effektiv gegen den lächelnden Kugelblitz. Kotomi und Wasserattacken 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

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

Karin und Feuerattacken 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 ein 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	161								

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.



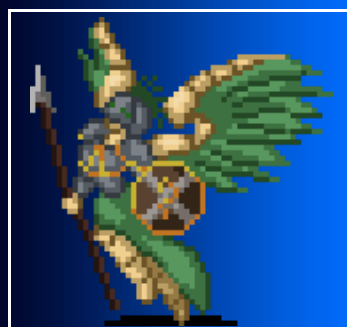
Name	Ventus	Fundort			Ruinen der Ahnen					
HP	700	Aktionen								
Agi	90	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	95	1	Ungeschützt	100						
Element	Wind	158								
Typ	Fliegend	163								
Analyse	Ja	171								

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.



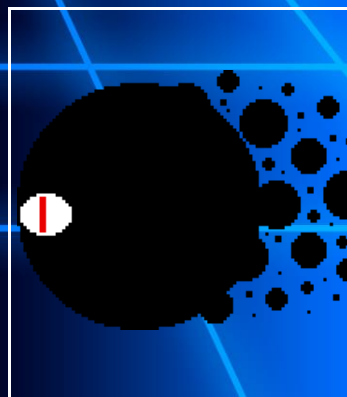
Name	Dark Matter (Boss)				Fundort	Turm der Ahnen				
HP	6500	Aktionen								
Agi	135	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	999	25	Abschl.block	100	1234					
Element	Dunkelheit	149								
Typ	Fliegend	175								
Analyse	Ja	185								

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.



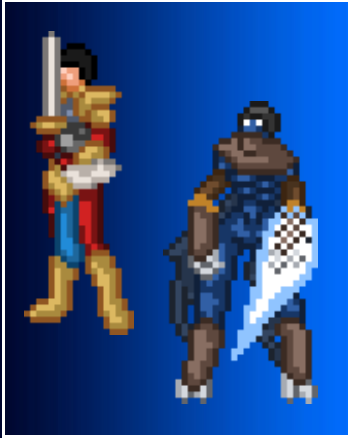
Name	Pittoo				Fundort	Kolosseum				
HP	3000	Aktionen								
Agi	100	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	1	HP +250	100	500					
Element	Wind	200								
Typ	Humanoid, Fliegend	225								
Analyse	Ja	233								

Verhalten	Kampftipps
<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>Feuerattacken und Karins Angriffe, sowie die Karte Schwingenstutzer sind in diesem Kampf effektiv, Erdattacken und Keijis Angriffe hingegen weniger.</p>



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	Kampftipps
<p>Führt eine zufällige Attacke aus.</p> <p>Seine Selbstheilungsaktion in der zweiten Phase des Kampfes kann durch Anti-Heilung nicht verhindert werden!</p> <p>* 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.</p> <p>** Diese Attacken ersetzen diejenigen ohne Kennzeichnung, sobald sich Raziel in einen Dämon verwandelt.</p>	<p>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.</p> <p>Lichtattacken und Sions Angriffe, sowie das Meister-Schwert sind in diesem Kampf zu empfehlen.</p>



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	Kampftipps
<p>Yuki wechselt sein Element immer zu Beginn seiner Angriffsrunde. Das Element wählt er zufällig.</p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Fallen seine HP in der zweiten Phase unter 1500, so benutzt Yuki als dritte Aktion immer seine Spezialattacke.</p>	<p>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.</p> <p>Derjenige Charakter, der am meisten Schaden austeilt, oder der Heiler, sollte die Karte Hermes-Schuhe (wenn mindestens 100 Gegner analysiert) im Deck haben.</p> <p>Elementkarten und Charakterwahl sind hier nicht vom Gegnerelement, sondern von den daraus resultierenden möglichen Kartenkombinationen abhängig. Auge um Auge und Angriffspus (und/oder Innere Stärke respektive Gotteskraft) erleichtern den Kampf enorm.</p> <p>Eine Möglichkeit besteht darin, Keiji in die Kampfgruppe zu nehmen und ihm Hermes-Schuhe, Quantensprung, Auge um Auge, beide Angriffspus-Karten und Innere Stärke zu geben, damit sein Schadensausschuss maximiert wird. Randnotiz: Keiji hat verhältnismässig den höchsten Basis-Ang-Wert.</p> <p>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.</p>



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. Angriffsplus, 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.



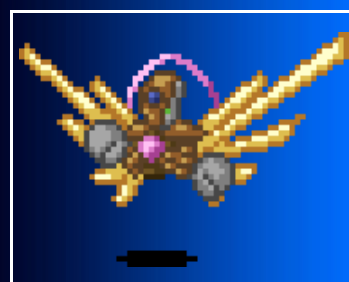
Name	Sylphiido				Fundort	Linker Turm des Schutzes				
HP	700	Aktionen								
Agi	160	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	111	130								
Element	Licht	164								
Typ	Fliegend	182								
Analyse	Ja									

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.



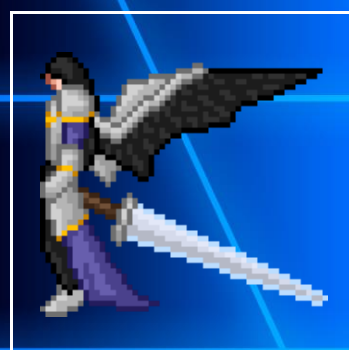
Name	Jehovas Garde: Angel (Miniboss)				Fundort	Linker Turm des Schutzes				
HP	4000	Aktionen								
Agi	165	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1234	1	Blutig	100						
Element	Licht	175								
Typ	Humanoid, Fliegend	196								
Analyse	Ja	207								

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.



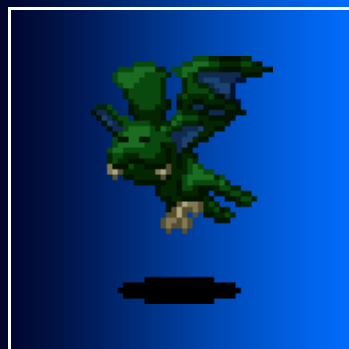
Name	Glitzer-Konabat				Fundort	Steinruine				
HP	450	Aktionen								
Agi	200	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	125	130								
Element	Erde	149								
Typ	Fliegend	167								
Analyse	Ja									

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, Magier	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	Dämon	220								
Analyse	Ja									
Verhalten					Kampftipps					
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						

Verhalten	Kampftipps
<p>Führt eine zufällige normale Attacke aus.</p> <p>Fallen seine HP unter 12'500, so beschwört er zu 20% ein Familiar anstatt anzugreifen.</p> <p>Fallen seine HP unter 10'000, so führt Nero als dritte Aktion immer seine tödliche Spezialattacke ein.</p> <p>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.</p> <p>Ist Kenji in der Kampfgruppe und Nero greift ihn an, so werden die Ang-Werte sämtlicher Attacken von Nero verdoppelt.</p> <p>Der Ang-Wert von jeder Attacke Neros vermindert sich um das Zehnfache der Anzahl Familiare auf dem Kampffeld.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>



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									
Verhalten / Information					Kampftipps					
<p>Führt eine zufällige Attacke aus. Jede der drei Attacken versetzt den Zielcharakter zu 5% in einen der folgenden zufälligen Stati: Gift, Blind, Blutig.</p> <p>Greift ein Familiar Hatsumomo an, so wird dieses von Nero sogleich dafür bestraft und vernichtet.</p> <p>Jedes sich auf dem Kampffeld befindliche Familiar vermindert die Ang-Werte von Neros Attacken um 10 Punkte.</p> <p>Ein Familiar kann eine von drei Erscheinungsformen haben. Die Werte und Eigenschaften sind jedoch bei allen dieselben.</p>					<p>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.</p> <p>Befindet sich Hatsumomo in der Kampfgruppe, können die Familiare getrost ignoriert werden.</p>					



Name	Steve Steiner (Boss)				Fundort	Kolosseum				
HP	15'000	Aktionen								
Agi	225	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	2200	220	Rückw. 40%	5	273					
Element	Elektro	230	Rückw. 30%	5	1	Buch brennt	100			
Typ	Humanoid	253	Rückw. 15%	50	1500					
Analyse	Ja	260	Rückw. 20%	50	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%

Vier der fünf normalen, offensiven Attacken werfen jeweils den Zielcharakter in der Zeitleiste zurück. Der Rückwurfwert ist in der Tabelle oben vermerkt.

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.

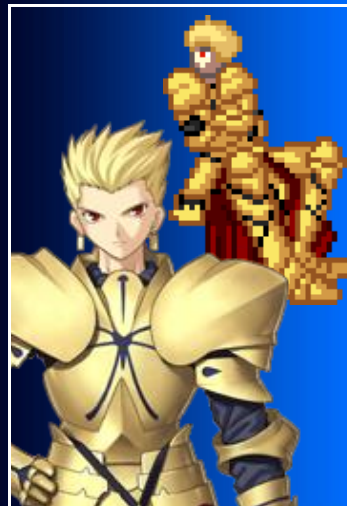
Pro verwendete Waffenkarte in der Angriffsrunde lässt Gilgamesh hinter sich ein Schwert aus einer anderen Dimension herausragen. Sind zu Beginn von Gilgameshs Angriffsrunde sieben dieser Schwerter sichtbar, so führt er als dritte Aktion seine zweite Spezialattacke aus, die einen Ang-Wert von 9999 besitzt 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 sind die Karten Agi-Bruch und Hermes-Schuhe auch hilfreich.

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 Massivschadenstrategie 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 beschworte 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	287-363	Ungeschützt	40			
Element	-	250-326			300-376					
Typ	Humanoid	266-342	Ungeschützt	40	350-426					
Analyse	Ja	275-351			1500-1986					

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 dreifache Anzahl der analysierten Monster. Dasselbe gilt für ihre normalen Attacken, nur dass diese sich lediglich um die halbe Anzahl der analysierten Monster erhöhen.

Kampftipps

Jede Attacke sollte auf Miyako konzentriert werden, auch wenn sich beschworte 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>



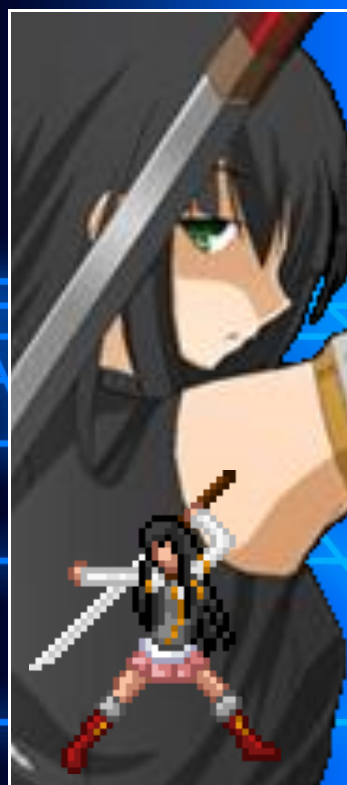
Name	Blutgeist				Fundort	Kolosseum					
HP	500/1000/1500*				Aktionen						
Agi	250	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	
Erf	150	100/150/200*									
Element	-	125/175/225*									
Typ	Dämon	150/200/250*									
Analyse	Ja										

Verhalten / Information	Kampftipps
<p>Führt eine zufällige Attacke aus.</p> <p>Blutgeister befinden sich automatisch im Blutig-Status und verlieren dadurch fortlaufend HP.</p> <p>* Bei der Beschwörung wird zufällig einer der 3 Werte zugewiesen</p>	<p>Da die Anwesenheit von Blutgeister Marades Heilung beschleunigen, sollten sie so schnell wie möglich vernichtet werden.</p> <p>Befindet sich Hatsumomo im Team, sollte sie ihre Abschlusskarte Urknall im Deck haben, um bei den Blutgeistern zusätzlichen Schaden zufügen zu können.</p>



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. 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 Mitleidschaft 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. 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	1	Blutig	100						
Element	-	1	Blutig	100						
Typ	-	1	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.



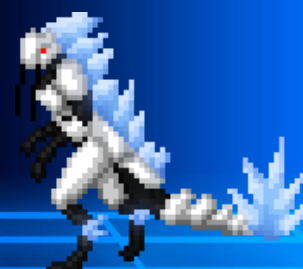
Name	Akumakiri				Fundort	Höhle der Geister III				
HP	650	Aktionen								
Agi	190	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	125	168	Blutig	10						
Element	Dunkelheit	175	Geschützt	10						
Typ	-	197								
Analyse	Ja									

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	224	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 Fallen Banshees 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.



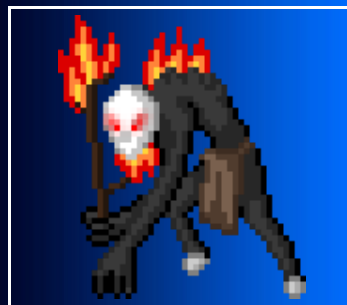
Name	Flammenschädel				Fundort	Dunkler Abstieg				
HP	600	Aktionen								
Agi	215	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	150	234								
Element	Feuer	263								
Typ	Dämon	281								
Analyse	Ja									

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	1	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 Fallen Banshees 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									
Verhalten / Information					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus. Wird immer von 4 Schlüpflingen begleitet.					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									
Verhalten / Information					Kampftipps					
Führt eine zufällige Attacke aus. Taucht immer in Vierergruppen zusammen mit der Spinnenkönigin auf.					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.					

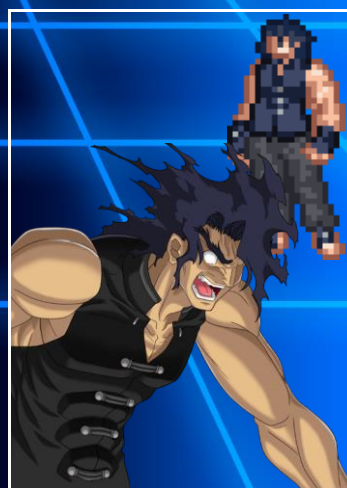


Name		Tomoyas Mutter (Boss)			Fundort		Dunkler Abstieg			
HP		9500*			Aktionen					
Agi	200*	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	500	1	HP/Statusheil.	100	2000*					
Element	Licht	250*	HP +250	100						
Typ	Humanoid, Dämon	331*	Abschl.block	20						
Analyse	Ja	362*	Schock	20						

Verhalten / Information		Kampftipps
<p>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.</p> <p>Fallen ihre HP unter 2500, so führt Tomoyas Mutter als dritte Aktion ihre Spezialattacke aus.</p>		<p>Dunkelheitattacken und Kenjis Angriffe sind gegen Tomoyas Mutter effektiv, weshalb er auch in der Kampfgruppe sein sollte.</p> <p>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.</p> <p>Als zweite Mitstreiterin wird Hatsumomo empfohlen, da ihre Abschlusskarte Urknall dank der Spezialfähigkeit Dämonentöter einen Ang-Wert von 300 hat.</p> <p>Der schwächste Charakter sollte Zeitleistenrückwurfkarten wie Dolch der Zeit oder Chonos im Deck haben.</p> <p>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.</p>
<p>* Diese Werte erhöhen sich mit der Anzahl an begangenen Sünden. Siehe dazu die Tabellen im Abschnitt Dunkler Abstieg auf Seite 246.</p>		



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*								
Verhalten / Information					Kampftipps					
<p>Führt eine zufällige normale Attacke aus.</p> <p>Fallen seine HP unter 2500, so führt Keiji als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.</p> <p>* Diese Werte erhöhen sich mit der Anzahl an begangenen Sünden. Siehe dazu die Tabellen im Abschnitt Dunkler Abstieg auf Seite 246.</p>					<p>Windangriffe und Tomoyas Angriffe wirken effektiv, im Gegensatz zu Elektroattacken und Hatsumomos Angriffe.</p> <p>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.</p> <p>Die Karten Anti-Status und I LOVE YOU sind hilfreich, um die Charaktere vom Ungeschützt-Status zu befreien.</p> <p>Der schwächste Charakter sollte Zeitleistenrückwurfkarten wie Dolch der Zeit oder Chonos im Deck haben.</p> <p>Zudem hindert Agi-Bruch zusätzlich, Keiji zum Zug kommen zu lassen.</p>					



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 246.

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.



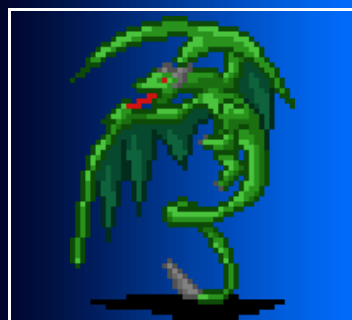
Name	Orkanschnitter				Fundort	Atlantische Ebene				
HP	750	Aktionen								
Agi	255	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	200	255								
Element	Wind	275								
Typ	Fliegend	300	Langsam	25						
Analyse	Ja									

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	300	Gift	10						
Element	-	319	Gift	25						
Typ	-	333	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.



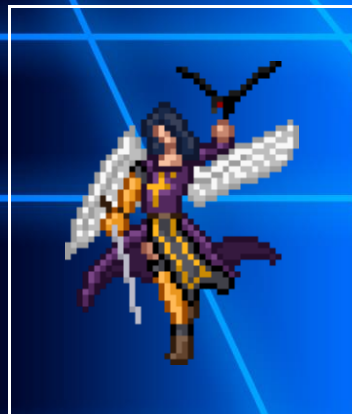
Name	Erzengel Raziel (Boss)				Fundort	Atlantische Ebene				
HP	9500	Aktionen								
Agi	190	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	400	275	Brand	10						
Element	Feuer	289	Brand	10						
Typ	Humanoid, Fliegend	305	Brand	25						
Analyse	Ja									

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	257	Schock	10						
Element	Elektro	281	Schock	10						
Typ	Humanoid, Fliegend	313	Schock	5						
Analyse	Ja									

Verhalten / Information

Führt eine zufällige Attacke aus.
Erscheint nur zusammen mit Erzengel Raziel, Engel des Lichts Sariel und Sensesengel Anael.

Kampftipps

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	251	Blind	10						
Element	Licht	266	Blind	10						
Typ	Humanoid, Fliegend	279	Blind	5						
Analyse	Ja									

Verhalten / Information

Führt eine zufällige Attacke aus.
Erscheint nur zusammen mit Erzengel Raziel, Todesengel Angela und Sensesengel Anael.

Kampftipps

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

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.

Kampftipps

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

Führt eine zufällige Attacke aus.

Kampftipps

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

Führt eine zufällige Attacke aus.

Kampftipps

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	1	Stark	100			
Element	Wechselnd	425	Langsam	25	1	Geschützt	100			
Typ	Humanoid, Magier	450			1	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 Positivstatus 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	1	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	1	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	1	Stark	100	285					
Element	Licht	1	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: Aktion 1: Ang 1000, wird zu 5% auf 9999 erhöht. Aktion 2: zufälliger positiver Status auf sich selbst: Stark, Geschützt oder Schnell. Überschreibt einen eventuell vorhandenen Status! Aktion 3: 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: Boost-Modus: 20% (30%, wenn unter 10'000 HP) Angriffsmodus: 40% (35%, wenn unter 10'000 HP) Magiemodus: 40% (35%, wenn unter 10'000 HP)</p> <p>Aktionen in den verschiedenen Modi: Boost-Modus: - 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. Angriffsmodus: zufällige Attacke der linken Spalte der Aktionstabelle. Die stärkste Attacke etwas seltener (nur 10%). Magiemodus: zufällige Attacke der mittleren Spalte der Aktionstabelle. Die Giftattacke etwas seltener (nur 5%).</p> <p>Fallen seine HP unter 6250, so beschwört Jehova einmalig am Ende der laufenden Charakterrunde zwei geringere Engelsgardisten. 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: Tomoya: Zeitleistenrückwurfkarten, Hermes-Schuhe, Quantensprung Karin: Statussäuberung, Schadenausteiler Kenji: Heilung, Agi-Bruch/Panzerbrecher, diverse Angriffskarten</p> <p>Teamvorschlag 2: Tomoya: Zeitleistenrückwurfkarten, Hermes-Schuhe, Quantensprung Keiji: Schadenausteiler, Switch-Karten, Switch-Burst Kotomi: Heilung, Statussäuberung, Agi-Bruch/Panzerbrecher</p> <p>Teamvorschlag 3: Tomoya: Zeitleistenrückwurfkarten, Hermes-Schuhe, Quantensprung Hatsumomo: Licht der Erleuchtung, Schadenausteiler Kenji: 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	Nein									
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Aktion aus.					Siehe Chaosbringer – AUGÉ					



Name	Chaosbringer – HAND (Boss)				Fundort	Siegel des Chaos				
HP	6000	Aktionen								
Agi	400	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	1000	1	Pos. Status	100	400					
Element	-	325	Blutig	25	430					
Typ	Dämon	350	Ungeschützt	25						
Analyse	Nein	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	1	HP +250	100	538	Abschl.block	25			
Element	Wechselnd	425			570	Blind	25			
Typ	Dämon	498	Schlaf	25	575					
Analyse	Nein	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 Angriffsplus 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		Aktionen								
Agi	250	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%	Ang-Wert	Effekt	%
Erf	5000	450								
Element	-	500								
Typ	-	550								
Analyse	Nein	9999								
Verhalten					Kampftipps					
Führt eine zufällige Aktion aus. Vor dem Durchführen jeder Attacke teleportiert sich Slenderman an einen zufälligen Gegnerplatz. Fallen seine HP unter 3500, so führt Slenderman als dritte Aktion seine Spezialattacke aus.					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.					



Kampfmechanik & Strategien

<i>Effektive Gegnerwahl.....</i>	<i>194</i>
<i>Tipps zur Kartenauswahl im Kampf</i>	<i>195</i>
<i>Schadensberechnung</i>	<i>196</i>
<i>Tipps zu einzelnen Karten.....</i>	<i>197</i>
<i>Effektive Kartenkombinationen.....</i>	<i>198</i>
<i>Deckstrategien.....</i>	<i>199</i>
<i>Kampfstrategien</i>	<i>200</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 im 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>	202
<i>Tagebuch des Reisenden</i>	203
<i>Letzte Ruhestätte</i>	204
<i>Analystin Miyako</i>	205
<i>Kenta der Dämonenjäger</i>	206
<i>Verlorene Geldbörse</i>	207
<i>Hure Polka</i>	208
<i>Grosszügige Spende</i>	209
<i>Buch der Taktikerin</i>	210
<i>König der Kanalisation</i>	211
<i>Fluch oder Segen</i>	212
<i>Dienstverweigerung</i>	213
<i>Das Meister-Schwert</i>	214
<i>Widerspenstiger Gott</i>	215
<i>Kleiner Botengang</i>	216
<i>Donnerblumenpulver</i>	217
<i>Integrationstest</i>	218
<i>Verlorene Statuette</i>	219
<i>Shizuka in Not</i>	220
<i>Wesen aus einer anderen Welt</i>	221
<i>Legendäre Karte</i>	222
<i>Ein normales Mädchen (Kenji)</i>	223
<i>Alter Freund (Sion)</i>	224
<i>Band der Schwestern (Canina & Kotomi)</i>	225
<i>Der beste Vater der Welt (Keiji)</i>	226
<i>Die Herrin des Todes (Miu)</i>	227
<i>Rabenmutter (Karin)</i>	228
<i>Freundschaftsbeweis (Hatsumomo)</i>	229
<i>Weisser Schnee, rotes Haar (Tomoya)</i>	230

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	Auge um Auge
60	Curse of the Puppet Master
70	Blütentanz
80	Switch-Burst
90	Stahlhart
100	Hermes-Schuhe
110	Blitz V: Donnerseele
120	Windklingen
130	Masamune
140	Unsterblicher Körper
150	Konami-Code, Kombinationspunkt
153	Infinitas, 99999 Gold, Kombinationspunkt, Schaden +25%

Beschreibung, Leitfaden

Mit der Analysekarte alle Gegner analysieren und regelmässig die Belohnungen von der Analystin abholen. Bei 153 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: Ledertiefel

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

Voraussetzung	Belohnung
0-40 Gold	Heilkraut
41-390 Gold	Laufschuhe
400 Gold	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: Minks 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: Holzsword (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 „Widrespenstiger 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 Zimmersausgangs „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>	232
<i>Kolosseum</i>	233
<i>Höhle der Geister I</i>	234
<i>Berg Rokko</i>	235
<i>Turm der Erinnerung</i>	236
<i>Heisse Quellen</i>	238
<i>Sapporo</i>	239
<i>Blühender Baum</i>	240
<i>Waldfeen-Gehölz</i>	241
<i>Sendai</i>	242
<i>Höhle der Geister II</i>	243
<i>Steinruine</i>	244
<i>Höhle der Geister III</i>	245
<i>Dunkler Abstieg</i>	246
<i>Spiegelscheinwüste</i>	248

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; Traamtänzer
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 (automatisch)

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		Karte: Dunkles Loch
3	Höhle der Ahnen	Gorya, der Berserker, Ghostmask 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		Karte: 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; Karte: Spiegelbruch

Endgegner von Nebenaufgaben und optionalen Gebieten

Ebene	Ort	Gegner	Schätze
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		Karte: Flammenwind
10	Akademie der Magi	Vyzzuazzadth	
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; Karte: 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)

Gegner können angeklickt werden, um sie für 3 Sekunden zu stoppen

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 verführernden Argumenten von Makoto nachgibt, gilt die Sünde als begangen. Als „Belohnung“ gibt es jedoch noch etwas Fanservice.
Ira	Rachsucht	Wenn Tomoya entschliesst, Iles 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 satten 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/Ag +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: Agnis Fäuste; 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

Apfelernte250

Mopedfahrt251

Lorenspass252

Wolkenreiter vs. Dark Matter.....253

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: Angriffssplus (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

Lorenpass

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 Plus</i>	255
<i>Orte zum Aufleveln</i>	256
<i>Kostengünstiges Heilen</i>	257
<i>Schnelles Gold</i>	258
<i>Kombinationspunkte</i>	259
<i>Geschenke der Statuen</i>	260
<i>Véro</i>	261
<i>Tomoyas Outfits</i>	262
<i>Geheime Orte</i>	263
<i>Isaac, der wandernde Krieger</i>	264
<i>Kleine Diebin</i>	265
<i>Vyzzuvazzadth</i>	266
<i>Chaosbringer</i>	267
<i>Geheimer Garten</i>	268
<i>Q'nqüras Haus</i>	269
<i>Residenz des EINEN</i>	270
<i>Mew</i>	271
<i>Slenderman</i>	272

Spoilerkategorie: Spielmechanik (hoch), Ortschaften (moderat), Personen (moderat), Gegner (moderat)

Neues Spiel Plus

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)

Orte zum Aufleveln

Vogelscheuchen, Kolosseum, Stadt der Götter

Kostengünstiges Heilen

Neben der Heilung im Kampf sind die diversen Übernachtungsgelegenheiten die günstigste Möglichkeit, die Charaktere zu heilen. Heilgegenstände sollten nur dann verwendet werden, wenn sich keine Übernachtungsgelegenheit in der Nähe befindet.

In der folgenden Tabelle sind sämtliche Übernachtungs- und sonstige Heilgelegenheiten in chronologischer Reihenfolge aufgelistet.

Bezeichnung	Ort	Seite	Kosten
Gasthaus „Zur Rosemaid“	Otsuki (2-7)	49	20 Gold
Feuerstelle	Pass der Winde (3-3)	50	-
Gasthaus „Heimatlicher Pass“	Pass der Winde (5-2)	52	75 Gold
Lagerplatz	Auf der Weltkarte südl. vom Giftgassumpf (7-1)	54	50 Gold
Gasthaus „Rosen-Anwesen“	Tokio – Hafenviertel (11-11-10)	56	1000 Gold
Hure Polka	Tokio – Hafenviertel (11-8), nach Abschluss ihrer Nebenaufgabe	56/208	-
Gasthaus „Burakkuroozu“	Naniwa/Osaka (20-2)	66	200 Gold
Gasthaus „Sonnenstrahl“	Sendai (27-2)	72	250 Gold
Gasthaus „Schneeflocke“	Sapporo (23-2)	72	300 Gold
Baum-Gasthaus	Waldfeen-Gehölz (24-4)	72	300 Gold
Heisse Quelle	Heisse Quellen westlich von Sapporo	238	1000 Gold
Getränkeautomat	Stadt der Götter (30-1)	76	500 Gold
Basislager Landeplatz	Südlich der Turmkreuzung. Ab Sequenz VI bis Basislager Gebetstempel	85	-
Gasthaus „Götterschlaf“	Atlanta (40-14)	92	1000 Gold

Wer gezielt Gold sparen und es nur für das Nötigste ausgeben will, sollte nicht einfach in jedem Gasthaus übernachten, bei dem er gerade vorbei kommt. Um Heilgegenstände zu sparen und nicht in teuren Gasthäuser übernachten zu müssen, ist es manchmal nötig, eine grössere Distanz zu Fuss zurückzulegen. Es ist jedem selber überlassen, ob er diese Distanzen auf sich nimmt oder doch lieber einen Heilgegenstand einwirft, oder die Gebühren für die Übernachtung bezahlt.

Folgende Auflistung zeigt zu den verschiedenen Zeitpunkten Orte auf, die eine günstige oder gar kostenlose Übernachtung anbieten.

Zeitpunkt / Zeitspanne	Ort	Kosten
Ab dem Pass der Winde bis zum Endgegner in der Höhle der Ahnen	Feuerstelle	-
Nach dem Endgegner in der Höhle der Ahnen bis zum Endgegner im Giftgassumpf	Gasthaus „Heimatlicher Pass“	75 Gold
Nach dem Endgegner im Giftgassumpf bis zum Abschluss der Nebenaufgabe <i>Hure Polka</i> (siehe Seite 208)	Lagerplatz	50 Gold
Nach dem Abschluss der Nebenaufgabe <i>Hure Polka</i> (siehe Seite 208)	Hure Polka	-
Sequenz III ab dem ersten Besuch von Naniwa/Osaka	Gasthaus „Burakkuroozu“	200 Gold
Ab Erhalt des Wolkenreiters	Hure Polka	-
Während dem Aufenthalt in der Stadt der Götter	Getränkeautomat	500 Gold
Während Sequenz V	Hure Polka	-
Während Sequenz VI	Basislager Landeplatz	-
Sequenz VII, vor den Ereignissen im Gebetstempel des Einen ()	Basislager Landeplatz, Hure Polka	-
Sequenz VII, nach den Ereignissen im Gebetstempel des Einen ()	Hure Polka	-

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

Vor den meisten Endgegnern steht eine goldene Statue als Vorankündigung. Jede dieser Statuen bietet, mit einer Ausnahme, immer die Auswahl zwischen zwei Antworten an. Die Erste beschert einem immer mit einer Spirit-Karte. Die Zweite heilt in der Regel alle Charaktere vollständig.

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!“	Holzschwert
	„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

Im Verlauf des Spiels können zwei weitere Outfits für Tomoya freigeschaltet werden.
Spielerisch hat der Wechsel dieser Outfits keine Auswirkung und ist somit rein kosmetischer Natur

Outfit	Fundort
Casual	Kleiderkommode in Tomoyas Zimmer in der Villa Okazaki (17-12) in Kyoto 2009, Sequenz III
Kriegerin	Automatisch nach dem Sieg über Serena Starose in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio

Geheime Orte

Auf der Weltkarte von Japan und Atlantis existieren jeweils mehrere geheime Orte, welche entweder zum Zeitpunkt der ersten Entdeckung starke Karten oder allgemein seltene Karten beherbergen.

Kontinent	Ort	Schätze
Japan	Bei Otsuki (0-1)	Karte: Eis I
	Südlich von Tokio (0-2)	Karten: 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)	Karten: Bodeninferno, Wechselklinge
	Nordwestlich von Atlanta (0-6)	Karten: Erstickte Worte, Gotteszorn
	Südöstlich von der Spiegelscheinwüste (0-7)	Karte: Gestutzte Flügel

Karten folgen...

Isaac, der wandernde Krieger

Fundort: vor dem Haus der Analystin (9-1)

Bedingungen:

- Nebenaufgabe *Speedy der Hund* beendet (Seite 202)
- Mindestens 25 Gegner analysiert
- Nebenaufgabe *Letzte Ruhestätte* beendet (Seite 204)
- Nebenaufgabe *Hure Polka* beendet (Seite 208)
- Nebenaufgabe *Fluch oder Segen* beendet (Seite 212)
- Zugang zur *Höhle der Geister I* verschafft (Seite 234)

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 (19-6) 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:

Belohnung:

Karte: Steinhaut

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 (Seite 214)
- Nebenaufgabe *Kleiner Botengang* abgeschlossen (Seite 216)
- 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 (Seite 206)

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>274</i>
<i>Die Welt von Alternate.....</i>	<i>275</i>
<i>Wichtige Personen und Gruppierungen</i>	<i>276</i>
<i>Verbindungen zu anderen Werken</i>	<i>277</i>
<i>Zeitlinien.....</i>	<i>278</i>
<i>Sprache des Chaosbringers.....</i>	<i>279</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>281</i>
<i>Anspielungen & Referenzen</i>	<i>282</i>
<i>Eastereggs</i>	<i>283</i>
<i>Seitenhiebe</i>	<i>284</i>
<i>Wusstest du schon?.....</i>	<i>285</i>

Spoilerkategorie: vorerst keine

Anspielungen & Referenzen

Lauchsirene: Miku Hatsune

Hatsumomos Planetenzorn erinnert an die Genkidama von Son-Goku

Eastereggs

Titelbildschirm: Klick auf das Raumschiff lässt es abstürzen; Klick auf das Catgirl im Logo oben rechts lässt dieses aufjauchzen

Pacman auf dem Boden in den Höhlen von Elram (15-2) und im Totenwald (31-5)

Zeichen den beiden Geschlechter – Mann und Frau – als Tiefenschatten in 2 der Seen in der Spiegelscheinwüste

In Sapporo baut Véro den Kopf des Erstellers von AVoR, Rosa Canina (aka David Schwarzenstein), aus Schnee

Auf der Bank neben dem Iwamizawa-Schrein (während der Charakter-Nebenaufgabe *Band der Schwestern*, Seite 225) sitzt ein Liebespärchen: Véro und der Ersteller von AVoR David Schwarzenstein. Beide sind auch in der realen Welt ein Paar.

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 vollständige 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 Entwicklers von AVoR darstellt?

...dass für die Vollversion einige Nebencharaktere ausgetauscht wurden?

- Endgegner der Finalklasse im Kolosseum von Tokio: Kalas → Yuki
- „Bewacherin“ der ersten Höhle der Geister: Carina → Elena
- Abenteurertrio: Tales of Symphonia Charaktere → anonyme Final Fantasy Charaktere basierend auf bekannten Klassen (Drachenritter, Schwarzmagier und Weissmagier)

Index