

# Golden Sun FAQ/Walkthrough (German)

by tlfgruender

Updated to v1.0 on Nov 15, 2004

Golden Sun FAQ (German) by tlfgruender  
(Version 1.0 - 06.11.2004)  
(Copyright 2004 - Jan Brockmann - jankb@gmx.de)

Thanks to my brother helping me finding nearly all Djinns.  
[Dank an meinen Bruder, der mir beim Finden fast aller Dschinns  
geholfen hat.]

Thanks to Dagmar Mohr, for the information how to get the  
Venus-Djinn in Kolima. (Source: "Alle Dschinns" - Tipps on [www.cheats.de](http://www.cheats.de))  
[Dank an Dagmar Mohr, für die Information, wie man den Venus-Dschinn  
in Kolima bekommt. (Quelle: "Alle Dschinns" - Tipps auf [www.cheats.de](http://www.cheats.de))]

Golden Sun (GBA) - 2001,2002 Game by Nintendo / CAMELOT  
All trademarks and copyrights contained in this document are  
owned by their respective trademark and copyright holders.  
[Alle innerhalb dieses Dokumentes genannten und ggf. durch Dritte  
geschützten Marken- und Warenzeichen sowie Urheberrechte unterliegen  
uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts  
und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer und Urheber.  
(... sind Eigentum der jeweiligen eingetragenen Eigentümer und Urheber).]

This Guide may be not be reproduced under any circumstances except for  
personal, private use. It may not be placed on any web site or otherwise  
distributed publicly without advance written permission.  
Use of this guide on any other web site or as a part of any public display  
is strictly prohibited, and a violation of copyright.  
[Dieser Ratgeber darf nicht reproduziert werden, es sei denn fuer den  
persönlichen, privaten Gebrauch. Er darf ohne vorherige, schriftliche  
Genehmigung des Autors weder auf Web-Seiten noch anderweitig veröffentlicht  
werden. Der teilweise oder vollständige Gebrauch dieses Ratgebers auf  
anderen Web-Seiten oder in anderen elektronischen oder gedruckten  
Publikationen jeglicher Art ist streng verboten und eine  
Verletzung des Urheberrechts.]

## INHALT

- I. - CHRONOLOGISCHER ABLAUF  
(Orte, Dschinns, Gegner, Spezialgegenstaende, Schatzkisten)
  
- II. - LAEDEN
  - II.1 - "Gegenstandslaeden"
    - II.1a - Gegenstaende, die es in Laeden zu kaufen gibt
    - II.1b - Artefakte in Laeden mit Gegenstaenden
    - II.1c - Gegenstaende, die es nicht in Laeden gibt
  - II.2 - Waffenlaeden
    - II.2a - Waffen, die es in Läden zu kaufen gibt
    - II.2b - Artefakte und Staebe in Waffenlaeden
    - II.2c - Waffen, die es nicht in Laeden gibt
  - II.3 - Ruestungslaeden
    - II.3a - Ruestungem, die es in Laeden zu kaufen gibt
    - II.3b - Artefakte in Ruestungslaeden

II.3c - Ruestungen, die es nicht in Laeden gibt

III. - DSCHINNS, BESCHWOERUNGEN UND KLASSEN

III.1 - Grundklassen, Einteilung der Dschinns

III.2 - Beschwoerungen

III.3 - Kombination der Grundklassen mit nur einer Sorte Dschinns

III.4 - Kombination der Grundklassen mit verschiedenen Sorten Dschinns

III.4a - Spezielle Verhaeltnisse von verschiedenen Dschinns,  
die neue Klassen ergeben

III.4b - Kombinationen von verschiedenen Dschinns,  
die keine neuen Klassen ergeben

IV. - PSYNERGY-LISTE

IV.1 - Vom Charakter abhaengige SV-Psynergy

IV.2 - Durch Gegenstaende erlernbare SV-Psynergy

IV.3 - Durch Gegenstaende erlernbare SVK-Psynergy

IV.4 - Von Klassen abhaengige Psynergy (Charakter Level 35)

IV.4a - Reine Klassen

IV.4b - Symbiotische Klassen

IV.4c - Gemischte Klassen

IV.4d - Komplexe Klassen

V. - DER LETZTE KAMPF (Charakter Level 35)

V.1 - Moegliche Dschinn-Konfiguration und Waffen fuer den LETZTEN KAMPF

V.2 - Taktik

Teil I: CHRONOLOGISCHER ABLAUF (SK=Schatzkiste)

VALE

Psynergy-Gegenstand: Schnapp-Perlen (Aktiviert Faenger)

WELTKARTE - Suedlich von Vale

Venus-Dschinn: Kiesel (Schmetterschlag, spaltet Felsen)

VAULT

Gegner: Bandit und 2 Diebe

Gegner-Gegenstand: Gauner Schwert (Dolch: Entfesselt Blitzhieb)

Schamanen-Stab

-----  
GOMA-HOEHLE

Mars-Dschinn: Esse (Hebt Team-Attacke durch Feuerwut)

BILIBIN - Ueber Befestigungsmauer laufen (Wirbelwind & Statue wegschieben)

Jupiter-Dschinn: Boee (Angriff mit maechtigen Windstoeßen)

WELTKARTE - Halbinsel oestlich von Bilibin:

Spezialgegenstand: Schild-Stiefel

(Stiefel: Hebt Verteidigung, senkt Schnelligkeit)

-----  
WALD VON KOLIMA - Schleusenraetsel

SK: Pelzmantel (Kleidung: Schutz vor Wasser)

TRET, DER BAUM

SK: Heilungsring (Ring: Stellt 70 KP wieder her)

Jupiter-Dschinn (Oben Rechts): Brise (Hebt Widerstand des Teams)

Gegner: Tret

Gegner-Gegenstand: Heiltrank

BILIBIN-HOEHLE - 2. Eingang

SK: Elfen-Rapier (Dolch: Entfesselt Schmetterschlag)

-----  
IMIL

SK: leere Flasche

(Leere Flasche + Brunnen = Hermes-Wasser - Stellt alle KP wieder her)

Mars-Dschinn (Hoehle der Imil-Fälle):

Fieber (Truebt die Sicht des Gegners mit Fieber)

#### MERKUR-LEUCHTURM

Merkur-Dschinn (begleitet Mia): Sprudel (Reines Wasser füllt KP auf.)

SK: Mimic - Lebenswasser

SK (hinter drittem Wasserfall): Psy-Rüstung (Rüstung: Hebt PP an)

Merkur-Dschinn (Raum mit 6 Wasserfällen - dritter von links):

Gysir (Durchnaest Gegner, schwächt Attacke)

Gegner: Saturos

Gegner-Gegenstand: Psy-Kristall

#### KOLIMA

Spezialgegenstand: Apfel

Venus-Dschinn (Geheimgang hinter Baumstammhaus - nach unten drücken):

Granit (Erzeugt mächtige Erdbarriere)

---

#### TEMPEL VON FUCHIN - rechter Topf

Spezialgegenstand: Einhorn-Ring (Ring: Heilt im Kampf Vergiftung)

#### HOEHLE DER FUCHIN-FÄLLE

SKn: Apfel, Ball der Kraft (Aktiviert Kraftwelle),

Arktis-Klinge (Langschwert: Entfesselt Blizzard)

Jupiter-Dschinn: Zephyr (Hebt Team-Schnelligkeit durch Wind)

#### WALD VON MOGALL

SK: Elfen-Hemd (Kleidung: Hebt Schnelligkeit an)

Venus-Dschinn: Quarz (Belebt einen besiegten Freund)

Gegner: Killer-Affe

Gegner-Gegenstand: Regentropfen (Aktiviert Regenschauer)

---

#### WELTKARTE - kleiner Wald noerdlich von Xian (hinter Bruecke)

Mars-Dschinn: Korona (Hebt Vert. des Teams mit Hitze-Aura)

#### XIAN - Maedchen mit Wasser ansprechen + Frost (Mia)

Merkur-Dschinn: Nebel (Lullt einen Gegner in den Schlaf)

#### BERGPFAD

Spezialgegenstand: Kraftbrot

---

#### BERGE VON ALTIN

SK: Gluecksmedaille

Gegner: Lebende Statue

Gegnergegenstand: Eiskristall (Aktiviert Frost)

SK: Drachenschild (Schild: Schutz vor Feuer)

Merkur-Dschinn: Quelle (Sanfter Nebel stellt KP von allen her)

Gegner: Hydros-Statue

Gegnergegenstand: Gluecksmedaille

SKn: Schwebestein (Aktiviert Telekinese), Keks

#### TEMPEL DES LAMA

Ivan lernt Enthuellung

SK: Lebenswasser

#### WÜSTE VON LAMAKAN

SKn: Vulkan-Axt (Axt: Entfesselt Klingenhagel), Heiltrank,  
Glueckspfeffer, Minze

Jupiter-Dschinn (2. Abschnitt Mitte - Enthuellung):

Smog (Vernebelt gegnerische Sicht mit Rauch)

Gegner: Mantikor

Gegnergegenstand: Psy-Kristall

---

#### WELTKARTE - Waldstueck auf noerdlichen Insel nach Wueste von Lamakan

(im Sueden ueber Bruecke mit Land verbunden)

Venus-Dschinn: Ranke (Senkt gegnerische Schnelligkeit)

#### VAULT (Glocke lauten) - HOEHLE VON VAULT (Enthuellung bei Grabsteinen)

SK: Nimbus (Handschuhe: heben Attacke)

Venus-Dschinn: Knospe (Greift Gegner an und stiehlt seine KP)  
VALE (Telekinese) - HOEHLE VON VALE  
Spezialgegenstand: Para-Juwel (Aktiviert Erstarrung)  
Jupiter-Dschinn (Erstarrung): Milan (Doppel-Angriff in der naechsten Runde)

---

#### KALAY - HAMMETS PALAST

SK: Wasser-Jacke (Kleidung: Schutz vor Wasser & Feuer)  
SCHIFF NACH TOLBI  
Spezialgegenstand: Gluecksmedaille  
Gegner:Krake  
Gegnergegenstand: Lebenswasser  
DOCKS VON TOLBI  
Spezialgegenstand: Heiltrank

---

#### TOLBI

Spezialgegenstand: 2x Gluecksmedaille  
SK (Enthuellung bei Grabsteinen): Kraftbrot  
Mars-Dschinn: Glut (Füllt PP des Teams auf)  
TOLBI - Brunnen für Gluecksmedaillen  
Spezialgegenstände: Erdschild (Schild: Stellt im Kampf 150 KP her)  
Adeptenhelm (Helm: Hebt PP an)  
Glitzer-Tiara (Stirnreif: Zeigt Tauschungszustaende)  
TOLBI - Spielautomat  
Spezialgegenstände: Seidenhemd (Hemd: Hebt Verteidigung und Glück)  
[kann Mia unter Kleidung tragen]  
Pelzstiefel (Stiefel: Hebt Vert., Schutz vor Wasser)

---

#### TOLBI - BABIS PALAST

Spezialgegenstand: Gluecksmedaille  
WELTKARTE - Abschnitt zwischen Fluss und Meerenge  
(genau westlich von Tolbi - suedlich, noerdlich ueber Bruecke)  
Merkur-Dschinn: Pin (Senkt gegnerische Abwehr durch Frost)  
HOEHLE VON ALTMILLER  
SKn: Mimic - Lebenswasser, Keks  
Jupiter-Dschinn: Mistral (Paralysiert Gegner durch Sturm)

---

#### DOCKS VON KALAY - Rueckseite von Nordwesten aus

Venus-Dschinn: Strato (Haelte Gegner durch Gravitation)  
TOLBI - KOLOSSEUM  
Gegner: Azart, Satrage, Navampa  
Siegespraemie: Koederkappe (Hut: Erhöht Zufallsbegegnungen)  
TOLBI - BABIS PALAST  
Spezialgegenstand (Babis Zimmer): Tarnball (Aktiviert Tarnkappe)

---

#### HOEHLE VON GONDOWAN

Spezialgegenstaende: Apfel, Gluecksmedaille  
FESTUNG VON LUNPA (Frost in Hoehle von Lunpa, Tarnkappe)  
SKn: Kraftbrot, Zellenschlüssel  
Gegner: Kroetenmolch  
Gegnergegenstand: Psy-Kristall  
Merkur-Dschinn (zweites Mal in Festung von Lunpa eindringen):  
Toniko (Heilt Statusveraenderungen von allen)  
LUNPA - Geheimtuer nach Mauerlauf (+Enthuellung und Sternchendruecker)  
Spezialgegenstaende: Lebenswasser, Gluecksmedaille

---

#### KALAY-TUNNEL

SKn: Gluecksmedaille, Heiltrank, Apfel,  
Hermes (Handschuhe: heben elementare Kraefte)  
Mars-Dschinn: Lohe (Laehmt Gegner mit starkem Angriff)  
TOLBI - Brunnen für Gluecksmedaillen (Zweites Mal)

Spezialgegenstaende: Mental-Ruestung (Ruestung: Schutz vor allen Elementen)  
Kimono (Kleidung: Hebt Schnelligkeit)  
Flammen-Axt (Axt: Entfesselt Heisse Klinge)

#### SUHALLA

Spezialgegenstände: Gluecksmedaille, Harte Nuss

---

#### WUESTE VON SUHALLA

SKn: Virtuo-Armreif (Armband: Stellt im Kampf 100 KP her),  
Mimic - Lebenswasser, Gluecksmedaille, Keks

Gegner: Sturm-Echse

Gegnergegenstand: Psy-Kristall

Mars-Dschinn (Enthuellung): Flamme (Reduziert Schaden durch Feuerwand)

Zusatzgegner: Orkan-Echse

Gegnergegenstand: Heiltrank

#### SULHALLA-TOR

SK: Minze

Mercur-Dschinn: Tau (Belebt einen besiegten Freund)

#### VENUS-LEUCHTTURM

SKn: Glueckskappe (Krone: Hebt krit. Treffer, stellt PP her),  
Levitat-Stein (Aktiviert Lastenheber)

---

#### LALIVERO

SKn: Psy-Kristall, Gluecksmedaille, Lebenswasser

SK (nach Mauerlauf): Kriegerhelm (Helm: Staerkt Erdkraft, hebt krit. Treffer)

Mars-Dschinn (nach Mauerlauf):

Fackel (Durchdringt Abwehr mit Schmelz-Angriff)

#### TOLBI - Brunnen für Gluecksmedaillen (Drittes Mal)

Spezialgegenstaende: Ninja-Kapuze (Hut: Hebt Schnelligkeit)

Cocktail-Kleid (Robe [nur Mia]: Hebt PP an)

#### HOEHLE DER SCHATZINSEL - beim roten Sturm in der Wueste von Suhalla

nicht Regenschauer verwenden (= Weg zur Schatzinsel)

SKn: Minze, Harte Nuss

Gegner 01: Hobogoblin und 2x Virago

Gegner 02: Succubus + 2x Grizzly

Gegnergegenstand: Heiltrank

SKn: Mimic - Heiltrank, Glueckspfeffer,

Mystera-Klinge (Dolch: Entfesselt Lebenssauger)

Gegner 03: Daemon + 2x Teufelsguhl

Gegnergegenstand: Psy-Kristall

SKn: Feen-Ring (Ring: Wirkt im Kampf wie ein Elixier), Keks

Gegner 04: 2x Greif

Gegnergegenstand: Heiltrank

SKn: Psy-Kristall, Sturmjacke (Kleidung: Schutz vor Wasser, Feuer, Wind)

Gegner 05: Echsenkoenig, Drache, 2x Steinsoldat

Gegnergegenstand: Psy-Kristall

SKn: Ninja-Gewand (Kleidung: Hebt Schnelligkeit, Schutz vor Wasser)

Gluecksmedaille, Heiltrank

Gegner 06: 2x Chimere

Gegnergegenstand: Heiltrank

Venus-Dschinn (Erstarrung): Karst (Angriff mit Gift)

SKn: Daemonen-Axt (Axt: Entfesselt Giftwolke [Fluch]), Lebenswasser

Gegner 07: 2x Erdechse

Gegnergegenstand: Lebenswasser

SKn: Psy-Kristall, Gluecksmedaille,

Finstere Keule (Keule: Entfesselt Vergiftung [Fluch])

Gegner 08: Gift-Kroete + 2x Donner-Echse

Gegnergegenstand: Lebenswasser

SKn: Heiltrank, Priester-Ring (Ring: Hebt die Wirkung eines Fluchs auf)

Gegner 09: 2x Cerberus

Gegnergegenstand: Psy-Kristall

SKn: Lebenswasser, Muramasa (Langschwert: Entfesselt Daemonenschein [Fluch])  
Mimic - Heiltrank  
Gegner 10: Totterbart  
Gegnergegenstand: Lebenswasser  
SKn: Daemonen-Panzer (Schutz vor Wind [Fluch])

---

TOLBI - Brunnen für Gluecksmedaillen (Viertes Mal)  
Spezialgegenstaende: Assassin-Klinge (Dolch: Entfesselt Todesgefahr)  
Lebenswasser  
TOLBI - Spielautomat (Zweites Mal)  
Spezialgegenstand: Wirbel-Stiefel (Hebt Verteidigung und Schnelligkeit)  
STRASSE ZU BABIS LEUCHTTURM  
Spezialgegenstand: Glueckspfeffer

---

BABIS LEUCHTTURM  
Jupiter-Dschinn: Sturm (Versiegelt gegnerische Psynergy)

TUNNELRUINEN  
SKn (Enthuellung bei Statuen mit Zweig verwenden):  
Orakel-Robe (Robe [nur Mia]: Schutz vor Wasser, KP-Regen)  
Ashura-Rüstung (Hebt Attacke; füllt KP auf)

VENUS-LEUCHTTURM  
SKn: Donnerkrone (Krone: Stellt PP wieder her [Fluch])  
Draco-Schuppen (Schutz vor Wasser und Feuer)  
Gaia-Klinge (Langschwert: Entfesselt Titan-Klinge)  
Spezialgegenstand (aus Kampf): Stachel-Ruestung (Ruestung: Hebt Attacke)  
Gegner: Menardi & Saturos  
Letzter Gegner: Infirisios  
- - - siehe V. Der letzte Kampf - - -

---

LALIVERO  
Spezialgegenstand: Schwarzer Ball (steuert das alte Schiff)  
FORTSETZUNG FOLGT...

Teil II: LAEDEN

II.1: "Gegenstands-laeden"

II.1a: Gegenstaende, die es in Laeden zu kaufen gibt

Heilkraut	- Stellt 50 KP wieder her
Nuss	- Stellt 200 KP wieder her
Gegengift	- Heilt Vergiftungen
Elixier	- Heilt Tauschung, Laehmung und Schlaf
Heilige Feder	- Reduziert Monsterangriffe

II.1b: Artefakte in Laeden mit Gegenstaenden

Heiltrank	- Stellt alle KP wieder her
Psy-Kristall	- Stellt alle PP wieder her
Lebenswasser	- Belebt besiegte Feinde
Gluecksmedaille	- Eine besondere Muenze aus Tolbi

II.1c: Gegenstaende, die es nicht in Laeden gibt

Flaeschchen - Stellt 500 KP wieder her  
 Hermes-Wasser - Stellt alle KP wieder her  
 Kraftbrot - Hebt KP Maximum an  
 Keks - Hebt PP-Maximum an  
 Apfel - Verstaerkt Attacke  
 Harte Nuss - Staerkt Verteidigung  
 Minze - Hebt Schnelligkeit an  
 Glueckspfeffer - Hebt Glueck an  
 Rauchbombe - Behindert gegnerische Sicht  
 Schlafbombe - Lullt Gegner in Schlaf  
 Fluester-Samen - Verursacht Schaden durch Dornen  
 Oeltropfen - Verursacht Schaden durch Flammen  
 Kristall-Staub - Verursacht Schaden durvh Eis  
 Wieselklaue - Verursacht Schaden durch Klauen  
 Mars-Stern - Feuer-Element - erf. Mythril-Beutel

## II.2: Waffenlaeden

### II.2a: Waffen, die es in Laeden zu kaufen gibt

	Langschwert (Isaac, Garet)	Dolch (I, G, Ivan)	Axt (Isaac, Garet)	Keule (I, G, Mia)
Vale	Langschwert	Kurzschwert	-	Keule
Vault	Langschwert	Kurzschwert	Streitaxt	Keule
Bilibin	Langschwert Breitschwert	Jaeger-Schwert	Streitaxt	Schwere Keule
Imil	Breitschwert	Jaeger-Schwert	Streitaxt	Schwere Keule
Kolima	Breitschwert	Jaeger-Schwert	Breitaxt	Schwere Keule
Xian	Breitschwert	Kampf-Rapier	Breitaxt	Streitkolben
Altin	Claymore	Kampf-Rapier	Breitaxt	Streitkolben
Kalay	Claymore	Kampf-Rapier	Große Axt	Streitkolben
Tolbi	Großes Schwert	Meister-Rapier	Große Axt	Kriegskeule
Lalivero	Großes Schwert	Meister-Rapier	Große Axt	Kriegskeule

### II.2b: Artefakte und Staebe in Waffenlaeden

	Stab (Ivan, Mia)
Vale	Holzstab
Vault	-
Bilibin	Magischer Stab (Entfesselt Düsternis)
Imil	Hexenstab (Entfesselt Schocker)
Kolima	Gesegneter Ankh (Entfesselt Gedankenblocker)
Xian	-
Altin	-
Kalay	Psynergy-Stab (Entfesselt Psynergy-Egel)
Tolbi	Frost-Stab (Entfesselt Gefrierbrand)
Lalivero	Ankh der Engel (Entfesselt Lebens-Egel)

#### Lalivero-Artefakte:

Silberklinge (Langschwert: Entfesselt Aqua-Schlag)  
 Flink-Schwert (Dolch: Entfesselt Schallhammer)  
 Keule des Rechts (Keule: Entfesselt Blendnebel)  
 Kristall-Stab (Stab: Entfesselt Ertraenkung)

II.2c: Waffen, die es nicht in Laeden gibt  
- - - siehe I. Chronologischer Ablauf - - -

### II.3: Ruestungslaeden

II.3a: Ruestungem, die es in Laeden zu kaufen gibt

Rüstung, Kleidung und Robe können nicht gleichzeitig ausgeruestet sein

	Ruestung (Isaac, Garet)	Kleidung (Alle)	Robe (Ivan, Mia)
Vale	-	Baumwoll-Hemd	Einteiliges Kleid
Vault	-	Reisejacke	-
Bilibin	Lederruestung	Reisejacke	Reisegewand
Imil	Lederruestung	Adepten-Kleider (Hebt PP an)	-
Kolima	Lederruestung	Adepten-Kleider	-
Xian	-	Adepten-Kleider	Seidenrobe
Altin	Kettenhemd	Adepten-Kleider	Seidenrobe
Kalay	Kettenhemd	-	Wams
Tolbi	Panzer-Ruestung	Silber-Weste	Wams
Lalivero	Stahl-Ruestung	-	-

Schild, Handschuhe und Armband können nicht gleichzeitig ausgeruestet sein

	Schild (Isaac, Garet)	Handschuhe (Alle)	Armband (Ivan, Mia)
Vale	Holzschild	Kumulus	-
Vault	Holzschild	Kumulus	Leder-Armreif
Bilibin	Bronzeschild	Lederhandschuhe	Leder-Armreif
Imil	Bronzeschild	Lederhandschuhe	Leder-Armreif
Kolima	Bronzeschild	Lederhandschuhe	Armreif
Xian	Eisenschild	-	Armreif
Altin	Eisenschild	Fehdehandschuhe	Armreif
Kalay	Eisenschild	Fehdehandschuhe	Magna-Armreif
Tolbi	Ritterschild	Fehdehandschuhe	Magna-Armreif
Lalivero	-	-	-

Helm, Hut und Stirnreif können nicht gleichzeitig ausgeruestet sein

	Helm (Isaac, Garet)	Hut (Alle)	Stirnreif (Ivan, Mia)
Vale	-	Lederkappe	-
Vault	-	Lederkappe	Stirnreif
Bilibin	Offener Helm	Holzkappe	Stirnreif
Imil	Offener Helm	Holzkappe	Stirnreif
Kolima	Bronzehelm	Holzkappe	-
Xian	Bronzehelm	Holzkappe	Silber-Reif
Altin	Eisenhelm	-	Silber-Reif
Kalay	Eisenhelm	Panzer-Kappe	Silber-Reif
Tolbi	Stahlhelm	Panzer-Kappe	Schutzreif
Lalivero	Ritterhelm	-	Platin-Reif

### II.3b: Artefakte in Ruestungslaeden

Xian-Artefakte:

Seidenkleid (Schwächt gegn. Angriffe)



Lalivero-Artefakte:

Magischer Talar (Robe: Stellt KP wieder her)

Spiegelschild (Schild: Tauscht Gegner)

Mental-Armreif (Armband: Heilt im Kampf)

Juwelenkrone (Krone: Hebt Glueck - all)

II.3c: Ruestungen, die es nicht in Laeden gibt

- - - siehe I. Chronologischer Ablauf - - -

### TEIL III: DSCHINNS, BESCHWOERUNGEN UND KLASSEN

#### III.1: Grundklassen, Einteilung der Dschinns

Isaac - Junker	(Erde)	VD = Venus Dschinn	(Erde)
Garet - Waechter	(Feuer)	MaD = Mars Dschinn	(Feuer)
Ivan - Wind-Seher	(Erde)	JD = Jupiter Dschinn	(Wind)
Mia - Augure	(Wasser)	MeD = Merkur Dschinn	(Wasser)

- - - Spezielle Dschinns: siehe I. Chronologischer Ablauf - - -

#### III.2: Beschwoerungen

Venus Dschinns	Mars Dschinns
1 - Venus	1 - Mars
2 - Ramses	2 - Kirin
3 - Ostara	3 - Tiamat
4 - Gericht	4 - Meteor

Jupiter Dschinns	Merkur Dschinns
1 - Jupiter	1 - Merkur
2 - Atalanta	2 - Nereide
3 - Procne	3 - Neptunoid
4 - Thor	4 - Boreas

#### III.3: Kombination der Grundklassen mit nur einer Sorte Dschinns

Reine Klassen:

Reine Erdklassen:	Reine Feuerklassen:
Junker (Isaac)	Waechter (Garet)
+1VD - Junker	+1MaD - Waechter
+2VD - Ritter	+2MaD - Soldat
+3VD - Ritter	+3MaD - Soldat
+4VD - Galan	+4MaD - Krieger
+5VD - Galan	+5MaD - Krieger
+6VD - Lord	+6MaD - Champion
+7VD - Lord	+7MaD - Champion
Reine Windklassen:	Reine Windklassen:
Wind-Seher (Ivan)	Augure (Mia)
+1JD - Wind-Seher	+1MeD - Augure
+2JD - Magier	+2MeD - Gelehrter
+3JD - Magier	+3MeD - Gelehrter
+4JD - Geweihter	+4MeD - Priester
+5JD - Geweihter	+5MeD - Priester

+6JD - Magister                    +6MeD - Paragon  
+7JD - Magister                    +7MeD - Paragon

Symbiotische Klassen:

Symb. Erde-Feuerklassen (Isaac, Garet):

Junker (Isaac)	Waechter (Garet)
+1MaD - Raufbold	+1VD - Raufbold
+2MaD - Schlaeger	+2VD - Schlaeger
+3MaD - Schlaeger	+3VD - Schlaeger
+4MaD - Wilder	+4VD - Wilder
+5MaD - Barbar	+5VD - Barbar
+6MaD - Barbar	+6VD - Barbar
+7MaD - Barbar	+7VD - Barbar

Symb. Wind-Wasserklassen (Ivan, Mia):

Wind-Seher (Ivan)	Augure (Mia)
+1MeD - Eremit	+1JD - Eremit
+2MeD - Aeltester	+2JD - Aeltester
+3MeD - Aeltester	+3JD - Aeltester
+4MeD - Lehrmeister	+4JD - Lehrmeister
+5MeD - Retter	+5JD - Retter
+6MeD - Retter	+6JD - Retter
+7MeD - Retter	+7JD - Retter

Gemischte Klassen:

Erde-Windklassen (Isaac, Ivan):

Junker (Isaac)	Wind-Seher (Ivan)
+1JD - Lehrling	+1VD - Seher (Erde-Wind)
+2JD - Illusionist (Erde-Wind)	+2VD - Wahrsager (Erde-Wind)
+3JD - Illusionist (Erde-Wind)	+3VD - Wahrsager (Erde-Wind)
+4JD - Feen-Ritter (Erde-Wind)	+4VD - Schamane (Erde-Wind)
+5JD - Feen-Ritter (Erde-Wind)	+5VD - Schamane (Erde-Wind)
+6JD - Schamane (Erde-Wind)	+6VD - Feen-Ritter (Erde-Wind)
+7JD - Schamane (Erde-Wind)	+7VD - Feen-Ritter (Erde-Wind)

Erde-Wasserklassen (Isaac, Mia):

Junker (Isaac)	Augure (Mia)
+1MeD - Schwertkaempfer (Erde-Wasser)	+1VD - Seher (Erde-Wasser)
+2MeD - Verteidiger (Erde-Wasser)	+2VD - Wahrsager (Erde-Wasser)
+3MeD - Verteidiger (Erde-Wasser)	+3VD - Wahrsager (Erde-Wasser)
+4MeD - Kavalier (Erde-Wasser)	+4VD - Schamane (Erde-Wasser)
+5MeD - Kavalier (Erde-Wasser)	+5VD - Schamane (Erde-Wasser)
+6MeD - Schamane (Erde-Wasser)	+6VD - Kavalier (Erde-Wasser)
+7MeD - Schamane (Erde-Wasser)	+7VD - Kavalier (Erde-Wasser)

Feuer-Windklassen (Garet, Ivan):

Waechter (Garet)	Wind-Seher (Ivan)
+1JD - Knappe	+1MaD - Pilger (Feuer-Wind)
+2JD - Illusionist (Feuer-Wind)	+2MaD - Wanderer (Feuer-Wind)
+3JD - Illusionist (Feuer-Wind)	+3MaD - Wanderer (Feuer-Wind)
+4JD - Feen-Ritter (Feuer-Wind)	+4MaD - Asket (Feuer-Wind)
+5JD - Feen-Ritter (Feuer-Wind)	+5MaD - Asket (Feuer-Wind)
+6JD - Asket (Feuer-Wind)	+6MaD - Feen-Ritter (Feuer-Wind)
+7JD - Asket (Feuer-Wind)	+7MaD - Feen-Ritter (Feuer-Wind)

Feuer-Wasserklassen (Garet, Mia):

Waechter (Garet)	Augure (Mia)
+1MeD - Schwertkaempfer (Feuer-Wasser)	+1MaD - Pilger (Feuer-Wasser)
+2MeD - Verteidiger (Feuer-Wasser)	+2MaD - Wanderer (Feuer-Wasser)
+3MeD - Verteidiger (Feuer-Wasser)	+3MaD - Wanderer (Feuer-Wasser)
+4MeD - Kavalier (Feuer-Wasser)	+4MaD - Asket (Feuer-Wasser)
+5MeD - Kavalier (Feuer-Wasser)	+5MaD - Asket (Feuer-Wasser)
+6MeD - Asket (Feuer-Wasser)	+6MaD - Kavalier (Feuer-Wasser)
+7MeD - Asket (Feuer-Wasser)	+7MaD - Kavalier (Feuer-Wasser)

### III.4: Kombination der Grundklassen mit verschiedenen Sorten Dschinns

III.4a: Spezielle Verhaeltnisse von verschiedenen Dschinns,  
die neue Klassen ergeben

#### Komplexe Klassen (3 zu 3oder4):

Junker (Isaac)	Waechter (Garet)
+3MaD +3oder4JD - Ninja	+3VD +3oder4JD - Ninja
+3MaD +3oder4MeD - Dragoner	+3VD +3oder4MeD - Dragoner
Wind-Seher (Ivan)	Augure (Mia)
+3MeD +3oder4VD - Medium	+3JD +3oder4VD - Medium
+3MeD +3oder4MaD - Ranger	+3JD +3oder4MaD - Ranger

#### Komplexe Klassen (4 zu 3):

Junker (Isaac)	Waechter (Garet)
+4MaD +3JD - Samurai	+4VD +3JD - Samurai
Wind-Seher (Ivan)	Augure (Mia)
+4MeD +3VD - Weisser Magier	+4JD +3VD - Weisser Magier

#### Komplexe Klassen (6 zu 1):

Junker (Isaac)	Waechter (Garet)
+6MaD +1VD - Berserker	+6VD +1MaD - Berserker
+6JD +1VD - Beschwoerer (Erde)	+6JD +1MaD - Beschwoerer (Feuer)
+6MeD +1VD - Hueter	+6MeD +1MaD - Erleuchteter
Wind-Seher (Ivan)	Augure (Mia)
+6VD +1JD - Druide (Wind)	+6VD +1MeD - Druide (Wasser)
+6MaD +1JD - Feuer-Moench	+6MaD +1MeD - Wasser-Moench
+6MeD +1JD - Weiser	+6JD +1MeD - Weiser

III.4b: Kombinationen von verschiedenen Dschinns,  
die keine neuen Klassen ergeben

Alle anderen Kombination und Verhaeltnisse ergeben eine Klasse,  
die bereits in den Kombinationen der Grundklassen mit nur einer Sorte Dschinns  
vorkommt (frag mich aber nicht nach welchem Schema das ablaeuft!).

### TEIL IV: PSYNERGY-LISTE

(SV = Staedte & Verliese; K = Kampf; SVK = Staedte, Verliese, Kaempfe)

#### IV.1: Vom Charakter abhaengige SV-Psynergy

Isaac - Verschieber (Feuer); Rueckzug (Erde)  
Garet - Verschieber (Feuer)  
Ivan - Geistleser (Wind); Enthuellung (Wind)

#### IV.2: Durch Gegenstaende erlernbare SV-Psynergy

Schnapp-Perlen - Aktiviert Faenger (Erde)  
Ball der Kraft - Aktiviert Kraftwelle (Feuer)  
Schwebestein - Aktiviert Telekinese (Wasser)  
Para-Juwel - Aktiviert Erstarrung (Wind)

Tarnball - Aktiviert Tarnkappe (Wasser)  
Levitat-Stein - Aktiviert Lastenheber (Erde)

#### IV.3: Durch Gegenstaende erlernbare SVK-Psynergy

Regentropfen - Aktiviert Regenschauer (Wasser)  
Eiskristall - Aktiviert Frost (Wasser)

#### IV.4: Von Klassen abhaengige Psynergy (Charakter Level 35)

---

##### IV.4a: Reine Klassen

###### Reine Erdklassen:

###### Junker, Ritter

- Erde-SVK: Heilung, Heilwasser, Segnung  
Erde-K: Ragnarok, Beben, Erdbeben, Epizentrum  
Stalagmit, Ton-Spitze

###### Galan, Lord

- Erde-SVK: Heilung, Heilwasser, Segnung, Phoenix  
Erde-K: Ragnarok, Beben, Erdbeben, Epizentrum  
Stalagmit, Ton-Spitze, Gaia, Mutter Erde

###### Reine Feuerklassen:

###### Waechter, Soldat

- Feuer-K: Hitzewelle, Flamme, Flammenwand, Hitzesturm,  
Feuer, Feuerball, Vulkan, Eruption

###### Krieger, Champion

- Feuer-K: Hitzewelle, Flamme, Flammenwand, Hitzesturm,  
Feuer, Feuerball, Vulkan, Eruption  
Waechter, Schutz, Hindernis, Schwaecher

###### Reine Windklassen:

###### Wind-Seher

- Wind-SVK: Wirbelwind  
Wind-K: Blitzstrahl, Sturmblitz, Tornado, Plasma,  
Licht-Plasma, Schlaf, Haltegriff

###### Magier

- Wind-SVK: Wirbelwind  
Wind-K: Blitzstrahl, Sturmblitz, Tornado, Plasma,  
Licht-Plasma, Schlaf, Haltegriff  
Aufprall, Einschlag

###### Geweihter, Magister

- Wind-SVK: Wirbelwind  
Wind-K: Blitzstrahl, Sturmblitz, Tornado, Plasma,  
Licht-Plasma, Schlaf, Haltegriff  
Aufprall, Einschlag, Mag. Mantel, Widerstand

###### Reine Wasserklassen:

###### Augure, Gelehrter

- Wasser-SVK: Gebet, Tiefes Gebet, Stossgebet, Giftheilung,  
Frost  
Wasser-K: Tundra, Gletscher, Eis, Eishorn,  
Linderung, Basilisk

###### Priester, Paragon

- Wasser-SVK: Gebet, Tiefes Gebet, Stossgebet, Giftheilung,  
Frost, Wunsch, Wunschquelle  
Wasser-K: Tundra, Gletscher, Eis, Eishorn,  
Linderung, Basilisk

---

##### IV.4b: Symbiotische Klassen

Symb. Erde-Feuerklassen (Isaac, Garet):

Raufbold, Schlaeger

- Erde-SVK: Wachstum
- Erde-K: Wildwuchs, Wildwucher,  
Spuk, Fluch, Urteil
- Feuer-K: Freier Fall, Bombe, Nova

Wilder, Barbar

- Erde-SVK: Wachstum, Phoenix
- Erde-K: Wildwuchs, Wildwucher, Stalagmit, Ton-Spitze  
Spuk, Fluch, Urteil
- Feuer-K: Freier Fall, Bombe, Nova  
Hindernis, Schwaecher

Symb. Wind-Wasserklassen (Ivan, Mia):

Eremit, Aeltester

- Wasser-K: Prisma, Prismenhagel, Basilisk
- Wind-K: Plasma, Licht-Plasma, Haltegriff, Kraeftezehrer,  
Aufprall, Einschlag,

Lehrmeister, Retter

- Wasser-SVK: Wunsch, Wunschquelle
- Wasser-K: Prisma, Prismenhagel, Basilisk
- Wind-K: Plasma, Licht-Plasma, Haltegriff, Kraeftezehrer,  
Aufprall, Einschlag

---

#### IV.4c: Gemischte Klassen

Erde-Windklassen (Isaac, Ivan):

Lehrling, Illusionist (Erde-Wasser)

- Wind-K: Mag. Feuer, Kraftblocker, Schwund, Tauschung,  
Schlaf, Kraeftezehrer
- Erde-K: Gaia, Mutter Erde, Spuk, Fluch

Seher (Erde-Wind), Wahrsager (Erde-Wind)

- Erde-SVK: Wachstum, Heilung, Heilwasser, Segnung
- Erde-K: Wildwuchs, Wildwucher
- Wind-K: Blitz, Blitzgewitter, Blauer Blitz,  
Haltegriff, Kraeftezehrer

Feen-Ritter (Erde-Wind)

- Wind-K: Mag. Feuer, Kraftblocker, Schwund, Tauschung,  
Schlaf, Kraeftezehrer  
Aufprall, Einschlag, Mag. Mantel, Widerstand
- Erde-K: Gaia, Mutter Erde, Spuk, Fluch

Schamane (Erde-Wind)

- Erde-SVK: Wachstum, Heilung, Heilwasser, Segnung  
Phoenix
- Erde-K: Wildwuchs, Wildwucher
- Wind-K: Blitz, Blitzgewitter, Blauer Blitz,  
Haltegriff, Kraeftezehrer, Mag. Mantel, Widerstand

Erde-Wasserklassen (Isaac, Mia):

Schwertkaempfer (Erde-Wasser)

- Erde-SVK: Phoenix
- Wasser-SVK: Giftheilung
- Erde-K: Dornen, Bruyere
- Wasser-K: Schneidewind, Linderung, Basilisk

Verteidiger (Erde-Wasser)

- Erde-SVK: Phoenix
- Wasser-SVK: Giftheilung, Gebet, Tiefes Gebet, Stossgebet
- Wasser-SV: Vermeidung
- Erde-K: Dornen, Bruyere
- Wasser-K: Schneidewind, Linderung, Basilisk

Seher (Erde-Wasser), Wahrsager (Erde-Wasser)

- Erde-SVK:	Wachstum,	Heilung,	Heilwasser,	Segnung
Wasser-SVK:	Giftheilung			
Erde-K:	Wildwuchs,	Wildwucher		
Wasser-K:	Meerschäum,	Schaumkrone,	Linderung,	Basilisk
Kavalier (Erde-Wasser)				
- Erde-SVK:	Phoenix			
Wasser-SVK:	Giftheilung	Gebet,	Tiefes Gebet,	Stossgebet,
	Wunsch,	Wunschquelle		
Wasser-SV:	Vermeidung			
Erde-K:	Dornen,	Bruyere		
Wasser-K:	Schneidewind,	Linderung,	Basilisk	
Schamane (Erde-Wasser)				
- Erde-SVK:	Wachstum,	Heilung,	Heilwasser,	Segnung,
	Phoenix			
Wasser-SVK:	Giftheilung,	Wunsch,	Wunschquelle	
Erde-K:	Wildwuchs,	Wildwucher		
Wasser-K:	Meerschäum,	Schaumkrone,	Linderung,	Basilisk
Feuer-Windklassen (Garet, Ivan):				
Knappe, Illusionist (Feuer-Wind)				
- Wind-K:	Mag. Feuer,	Kraftblocker,	Schwund,	Taeuschung,
	Schlaf,	Kraeftezehrer,	Mag. Mantel,	Widerstand
Feuer-K:	Vulkan,	Eruption		
Pilger (Feuer-Wind), Wanderer (Feuer-Wind)				
- Wind-K:	Luftkeule,	Windhieb,	Schall-Keule,	
	Plasma,	Licht-Plasma,	Haltegriff,	Kraeftezehrer
Feen-Ritter (Feuer-Wind)				
- Feuer-K:	Vulkan,	Eruption,	Waechter,	Schutz
Wind-K:	Mag. Feuer,	Kraftblocker,	Schwund,	Taeuschung,
	Schlaf,	Kraeftezehrer,	Mag. Mantel,	Widerstand,
	Aufprall,	Einschlag		
Asket (Feuer-Wind)				
- Feuer-K:	Vulkan,	Eruption		
Wind-K:	Luftkeule,	Windhieb,	Schall-Keule,	
	Plasma,	Licht-Plasma,	Haltegriff,	Kraeftezehrer,
	Mag. Mantel,	Widerstand		
Feuer-Wasserklassen (Garet, Mia):				
Schwertkaempfer (Feuer-Wasser)				
- Wasser-SVK:	Giftheilung			
Feuer-K:	Feuerstoss,	Feuerschlag,	Feuerwalze,	
	Waechter,	Schutz		
Wasser-K:	Schneidewind,	Linderung,	Basilisk	
Verteidiger (Feuer-Wasser)				
- Wasser-SVK:	Giftheilung,	Gebet,	Tiefes Gebet,	Stossgebet
Wasser-SV:	Vermeidung			
Feuer-K:	Feuerstoss,	Feuerschlag,	Feuerwalze,	
	Waechter,	Schutz		
Wasser-K:	Schneidewind,	Linderung,	Basilisk	
Pilger (Feuer-Wasser), Wanderer (Feuer-Wasser)				
- Wasser-SVK:	Regenschauer,	Giftheilung		
Wasser-K:	Taucher,	Flut	Prisma,	Prismenhagel,
	Linderung,	Basilisk		
Kavalier (Feuer-Wasser)				
- Wasser-SVK:	Giftheilung,	Gebet,	Tiefes Gebet,	Stossgebet,
	Wunsch,	Wunschquelle		
Wasser-SV:	Vermeidung			
Feuer-K:	Feuerstoss,	Feuerschlag,	Feuerwalze,	
	Waechter,	Schutz		
Wasser-K:	Schneidewind,	Linderung,	Basilisk	

Asket (Feuer-Wasser)

- Wasser-SVK: Regenschauer, Giftheilung, Wunsch, Wunschquelle
- Feuer-K: Vulkan, Eruption
- Wasser-K: Taucher, Flut, Prisma, Prismenhagel,  
Linderung, Basilisk

---

IV.4d: Komplexe Klassen

Komplexe Klassen (3 zu 3 oder 4):

Ninja (Isaac, Garet)

- Wind-SVK: Salve
- Erde-K: Vernichtung, Bambuspfeil, Bambusspeer
- Feuer-K: Brandbombe, Streubombe
- Wind-K: Todesstoss, Shuriken, Taifun, Donnerhieb,  
Donnerblitz, Nebel

Dragoner (Isaac, Garet)

- Wasser-SVK: Giftheilung, Gebet, Tiefes Gebet, Stossgebet  
Wunsch, Wunschquelle
- Wasser-SV: Vermeidung
- Erde-K: Dornen, Bruyere
- Feuer-K: Feuerstoss, Feuerschlag, Feuerwalze
- Wasser-K: Schneidewind, Linderung

Medium (Ivan, Mia)

- Erde-SVK: Wachstum, Heilung, Heilwasser, Segnung,  
Phoenix
- Erde-K: Spuk, Fluch, Urteil
- Wind-K: Blitz, Blitzgewitter, Blauer Blitz, Kraeftezehrer
- Wasser-K: Meerschäum, Schaumkrone

Ranger (Ivan, Mia)

- Wasser-SVK: Regenschauer
- Feuer-K: Vulkan, Eruption,
- Wind-K: Luftkeule, Windhieb, Schall-Keule,  
Haltegriff, Kraeftezehrer, Mag. Mantel, Widerstand
- Wasser-K: Taucher, Flut, Basilisk

Komplexe Klassen (4 zu 3):

Samurai (Isaac, Garet)

- Erde-K: Finsternis, Helmspalter, Steinschlag, Felssturz
- Feuer-K: Drachenwolke, Lava-Regen, Magma-Bad,  
Wächter, Beschützer
- Wind-K: Nachtspeer, Engels-Speer, Mag. Kuppel, Mag. Schild

Weisser Magier (Ivan, Mia)

- Erde-SVK: Phoenix
- Wasser-SVK: Wunsch, Wunschquelle, Giftheilung
- Wind-K: Plasma, Licht-Plasma, Truebung,  
Mag. Mantel, Widerstand
- Wasser-K: Prisma, Prismenhagel, Linderung

Komplexe Klassen (6 zu 1) - Isaac, Garet:

Berserker

- Erde-SVK: Wachstum, Phoenix
- Erde-K: Wildwuchs, Wildwucher, Stalagmit, Ton-Spitze  
Spuk, Fluch, Urteil
- Feuer-K: Freier Fall, Bombe, Nova  
Hindernis, Schwächer

Beschwoerer (Erde)

- Erde-K: Gaia, Mutter Erde, Spuk, Fluch
- Wind-K: Mag. Feuer, Kraftblocker, Schwund, Tauschung,  
Schlaf, Kraeftezehrer, Aufprall, Einschlag,  
Mag. Mantel, Widerstand

Beschwoerer (Feuer)

- Feuer-K: Vulkan, Eruption, Waechter, Schutz
- Wind-K: Mag. Feuer, Kraftblocker, Schwund, Tauschung,
- Schlaf, Kraeftezehrer, Aufprall, Einschlag,
- Mag. Mantel, Widerstand

Hueter

- Erde-SVK: Phoenix
- Wasser-SVK: Giftheilung, Gebet, Tiefes Gebet, Stossgebet
- Wunsch, Wunschquelle
- Wasser-SV: Vermeidung
- Erde-K: Dornen, Bruyere
- Wasser-K: Schneidewind, Linderung, Basilisk

Erleuchteter

- Wasser-SVK: Giftheilung, Gebet, Tiefes Gebet, Stossgebet
- Wunsch, Wunschquelle
- Wasser-SV: Vermeidung
- Feuer-K: Feuerstoss, Feuerschlag, Feuerwalze,
- Waechter, Schutz
- Wasser-K: Schneidewind, Linderung, Basilisk

Komplexe Klassen (6 zu 1) - Ivan, Mia:

Druide (Wind)

- Erde-SVK: Wachstum, Heilung, Heilwasser, Segnung
- Phoenix
- Erde-K: Wildwuchs, Wildwucher
- Wind-K: Blitz, Blitzgewitter, Blauer Blitz,
- Haltegriff, Kraeftezehrer, Mag. Mantel, Widerstand

Druide (Wasser)

- Erde-SVK: Wachstum, Heilung, Heilwasser, Segnung
- Phoenix
- Wasser-SVK: Giftheilung, Wunsch, Wunschquelle
- Erde-K: Wildwuchs, Wildwucher
- Wasser-K: Meerscham, Schaumkrone, Linderung, Basilisk

Feuer-Moench

- Feuer-K: Vulkan, Eruption
- Wind-K: Luftkeule, Windhieb, Schall-Keule,
- Plasma, Licht-Plasma, Haltegriff, Kraeftezehrer
- Mag. Mantel, Widerstand

Wasser-Moench

- Wasser-SVK: Regenschauer, Giftheilung, Wunsch, Wunschquelle
- Feuer-K: Vulkan, Eruption
- Wasser-K: Taucher, Flut, Prisma, Prismenhagel,
- Linderung, Basilisk

Weiser

- Wasser-SVK: Wunsch, Wunschquelle
- Wasser-K: Prisma, Prismenhagel, Basilisk
- Wind-K: Plasma, Licht-Plasma, Haltegriff, Kraeftezehrer
- Aufprall, Einschlag

TEIL V: DER LETZTE KAMPF (Charakter Level 35)

V.1 Moegliche Dschinn-Konfiguration und Waffen fuer den LETZTEN KAMPF

Isaac (Ninja) - [Waffe: Keule d. Rechts]

Verbündete MaD: Esse, Fieber, Korona

Verbündete JD: Böe, Zephyr, Smog



Stand-By MaD: Lohe

Garet (Wilder) - [Waffe: Gaia-Klinge!!!]

Verbündete VD: Quarz, Knospe, Strato, Karst

Stand-By MaD: Glut, Flamme, Fackel

Ivan (Medium) - [Waffe: Kristall-Stab]

Verbündete VD: Kiesel, Granit, Ranke

Verbündete MeD: Pin, Toniko, Tau

Stand-By JD: Mistral

Mia (Priester) - [Waffe: Finstere Keule und Priester-Ring]

Verbündete MeD: Sprudel, Geysir, Nebel, Quelle

Stand-By JD: Brise, Milan, Sturm

## V.2 Taktik

- Meteor und Thor beschwören

Isaac:

- Lohe verbündet sich mit Isaac, der zum Samurai wird

- Psynergy benutzen: Helmspalter, Engels-Speer, Beschuetzer, Mag. Schild  
oder

- Lohe entfesseln (Angriff), entfesselt lassen, Isaac wird zum Ninja

- Psynergy benutzen: Todesstoss, Vernichtung

Garet:

- Garet bleibt Wilder, auch wenn sich Glut, Flamme, Fackel mit ihm verbuenden

- Garet normal angreifen lassen: Titan-Klinge !

- Psynergy: Phoenix

oder

- Dschinns erneut entfesseln (PP auffüllen, Widerstand, Angriff)

- Psynergy: Phoenix

Ivan:

- Ivan bleibt Medium, auch wenn sich Mistral mit ihm verbündet

- Ivan normal angreifen lassen: Ertränkung oder Psynergy: Blauer Blitz

- Psynergy: Phoenix und Segnung (Ersatz fuer Mia, wenn sie kein Priester ist)

oder

- Mistral entfesseln (Gegner paralysieren)

- Ivan normal angreifen lassen: Ertränkung !

- Psynergy: Phoenix

Mia:

- Mia wird zum Eremit oder zum Aeltesten, wenn sich die JDs mit ihr verbuenden

- Die JDs (schnell) wieder entfesseln

(Widerstand, Doppel-Angriff [mit Garet], Psynergy versiegeln)

oder

- Mia als Priester - Dschinns so lange wie nötig entfesselt lassen

- Psynergy: Gebete und Wuensche, Giftheiling, Linderung, Basilisk

- selten Angriffpsynergy: Gletscher

- Wenn 4 MaDs entfesselt sind, wieder Meteor beschwören

- Bei der Beschwörung von Thor daran denken,  
dass Mia nur heilen kann wenn sie Priester ist

This document is copyright tlfgruender and hosted by VGM with permission.