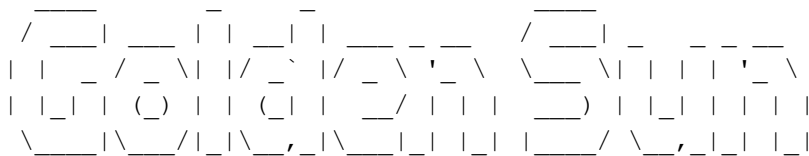


Golden Sun: The Lost Age FAQ/Walkthrough (German)

by Euer_Dude

Updated to v1.2 on Mar 1, 2008



DIE VERGESSENE EPOCHE

K O M P L E T T L Ö S U N G

von Euer_Dude

== www.goldensunarchiv.de ==

Version 1.2

März 2008

Alle Inhalte (c)2008 von Tim Assmann. Darf gerne für den privaten Gebrauch benutzt werden. Solltet jemand Auszüge für seine Seite o.ä. benutzen wollen, möge er mich bitte vorher darauf hinweisen. Keine Plagiate! Ihr schafft das doch sicherlich...

|=====|
| INHALTSVERZEICHNIS |
|=====|

Drückt STRG + F auf der Tastatur und gebt die Buchstabenfolge hinter der Überschrift ein, um schnell zum jeweiligen Abschnitt zu kommen! (Nichts ist schlimmer, als in einer Komplettlösung den Überblick zu verlieren.)

Lösungskapitel mit einem [*] stehen für optionale Aufgaben am Ende des Spiels!

1.	Vorwort	VRWRT
2.	Versionsgeschichte	VRSN
3.	Geschichte	GSCHT
4.	Steuerung	STRG
5.	Charaktere	CHRKT
6.	Spiellösung	LSG...
	1. Flucht nach Idejima	...01
	2. Daila	...02
	3. Der Tempel von Kandorea	...03
	4. Im Schrein des Meeresherrn	...04
	5. Das Plateau von Dehkan	...05

6.	Madra und der Gefangene	...06
7.	Durch die Yampi-Wüste	...07
8.	Briggs in Alhafra	...08
9.	Der Bora-Felsen	...09
10.	Garoh, Heimat der Werwölfe	...10
11.	Mikasalla und die Reise zurück	...11
12.	Die Klippen von Gondowan	...12
13.	Naribwe	...13
14.	Die Berge von Kibombo	...14
15.	Kibombo und die Zeremonie	...15
16.	In der Gabomba-Statue	...16
17.	Zurück zu Aarons Schiff	...17
18.	Das Schiff der Lemurianer	...18
19.	Freiheit! Auf nach Champa!	...19
20.	Trauer in Izumo	...20
21.	Der Gaia-Felsen	...21
22.	Die Ruinen von Ankohl	...22
23.	Im sonnigen Apoji-Archipel	...23
24.	Der Aqua-Felsen	...24
25.	Der Turm von Tundaria	...25
26.	Yallam	...26
27.	Die Sümpfe von Taopo	...27
28.	Geheimnisse in der Östlichen See	...28
29.	Zurück im Schrein des Meeresherrn	...29
30.	Der Dreizack wird geschmiedet!	...30
31.	Durch das Meer der Zeit	...31
32.	Lemuria, die legendäre Zivilisation	...32
33.	Reise ins Schamanendorf	...33
34.	Die Straße der Prüfungen	...34
35.	Contigo	...35
36.	Der Jupiter-Leuchtturm	...36
37.	Wieder vereint!	...37
38.	Geheimnisse in der Westlichen See	...38
39.	Der Magma-Felsen	...39
40.	Loho und die Bootskanone	...40
41.	Im eisigen Prox	...41
42.	Der Mars-Leuchtturm	...42
43.	Kampf um das Schicksal Weyards und Ende	...43
44.	[*] Die Isla Pretiosa	...44
45.	[*] Die Yampi-Wüstenhöhle	...45
46.	[*] Die Eiland-Höhle	...46
47.	[*] Das Heiligtum von Anemos	...47
7.	Allgemeine Tipps	TPPS
8.	Endgegner-Strategien	ENDGR
9.	Waffen	WFFN
	1. Gewöhnliche Waffen	
	2. Artefaktwaffen	
	3. Tragbarkeitsübersicht	
10.	Rüstungen	RSTGN
	1. Gewöhnliche Rüstungen	
	2. Artefaktrüstungen	
	3. Tragbarkeitsübersicht	
11.	Gegenstände	GGST
	1. Auflistung	
	2. Statuserhöher	
	3. Schmiedbare	
	4. Spielbedeutende	
	5. Psynergy-Schenker	
12.	Dschinns	DNNS

	1. Fundorte	
	2. Bündniskräfte	
	3. Kampfkräfte	
	4. Beschwörungen	
13.	Klassen	KLSN
14.	Psynergy	PSNG
	1. Lernliste	
	2. Psynergy außerhalb der Kämpfe	
	3. Psynergy-Details	
15.	Bestiarium	BSTRM
16.	Kontakt	KNTKT
17.	Credits und Rechtliches	CRDTS

|=====|

1. VORWORT VRWRT

|=====|

Was für einen grandiosen Nachfolger Golden Sun doch bekommen hat! Die epische Geschichte erhält mit "Die vergessene Epoche" einen mehr als würdigen Abschluss, welcher mir viele schöne Spielstunden bereitet hat. Das Warten auf dieses Spiel war für einen Golden-Sun-Fan der ersten Stunde wie mich zwar durchaus eine kleine Qual, und doch wurde alles entschädigt, sobald ich den zweiten Teil aufgeregt in den Händen halten konnte. Ein großartiger Moment, war man doch noch so tief versunken in den Erstling und voller Fragen über den Weitergang. Was folgte, war wohl ein Spielspaß sondergleichen!

Dazu meine ich: D A N K E C A M E L O T !!! =D

Und damit dies euch genauso ergehen wird - Willkommen zu der Komplettlösung von "Golden Sun: Die vergessene Epoche", geschrieben, gezeichnet, abgesegnet, gepflegt und bla von - mir!

Da ich ebenso eine solche für das Erstlingswerk schrieb, habe ich so manche Elemente, wie etwa Gestaltung, Aufbau und einige Texte, aus jener mit in diese übernommen. Wer sie nicht kennt, findet unter "Credits und Rechtliches" Quellen für sie. Dejavú hin oder her, ich wünsche viel Spaß beim Lesen meines Werks hier. Möge es euch in schwierigen Situationen helfen!

|=====|

2. VERSIONEN VRSN

|=====|

Hier eine kleine Versionsgeschichte dieser Komplettlösung:

| VERSION 1.2 | Größe: 633kb
 | 01. März 2008 |

Das "Bestiarium" erhielt Einzug in die Lösung. Ebenso einige fehlende Klassen ergänzt sowie die Psynergy-Lernliste leicht modifiziert.

| VERSION 1.1 | Größe: 565kb
| 08. Februar 2008 |

Die Abschnitte "Waffen", "Rüstungen", "Gegenstände", "Dschinns", "Klassen" sowie "Psynergy" sind hinzugekommen.

| VERSION 1.0 | Größe: 434kb
| 04. Januar 2008 |

Die Lösung wurde komplettiert, alle 47 Kapitel sind nun vorhanden! Juhu!

| VERSION 0.9 | Größe: 394kb
| 01. Januar 2008 |

Frohes neues Jahr! Die Lösung ist nun bis Kapitel 43 vorangeschritten, was bedeutet, dass das gesamte reguläre Spiel nun bereits zu finden ist! Nun fehlen nur noch die geheimen Bereiche des Spiels!

| VERSION 0.7 | Größe: 265kb
| 25. Oktober 2007 |

Und hier sind nun die Lösungskapitel von 14 bis 32! Der Walkthrough geht jetzt bis und einschließlich Lemuria.

| VERSION 0.3 | Größe: 133kb
| 22. August 2007 |

Die Kapitel 7 bis 13 wurden hinzugefügt. Zu ihnen gehörte auch der Bora-Felsen. Könnt ihr den Schmerz fühlen?

| VERSION 0.2 | Größe: 77kb
| 11. August 2007 |

Die erste Version dieser Lösung. Kapitel 1-6 (bis Madra) sind fertig, die restlichen verfügbaren Dinge sind bisher: Vorwort, Versionen, Geschichte, Charaktere, Allgemeine Tipps, Endgegner-Strategien, Kontakt, Credits und Rechtliches.

|=====|
3. GESCHICHTE GSCHT
|=====|

"Golden Sun: Die vergessene Epoche" knüpft genau dort an, wo der Vorgänger aufgehört hat. Daher ist es dem Verständnis unentbehrlich, dass man weiß,

was in diesem sich überhaupt abgespielt hat! Eine allgemeine Einführung in die Welt von Golden Sun gibt es im Anleitungsheft:

Alchemie - die Macht, die Bausteine der Realität zu manipulieren - war seit Generationen versiegelt. Diese antike Wissenschaft lag tief im Herzen des Heiligtums von Sol verborgenn, beschützt von den Bewohnern des kleinen Dorfes Vale am Fuße des Aleph-Bergs, der Heimat des Heiligtums von Sol. Doch nun wurde das Siegel gebrochen un die elementar-Sterne, jene Juwelen, welche die Macht der Alchemie kanalisieren, wurden gestohlen. Laut den alten Legenden verfügt der Meister über die Alchemie über schier unbegrenzte Macht und kann alles erlangen, was sein Herz begehrt. Mit der Kraft der vier Juwelen versucht nun jemand, die Leuchttürme der Elemente zu entfachen und die Macht der Alchemie auf Welt Weyard wieder freizusetzen.. Die Leuchttürme der Erde und des Wassers verstrahlen bereits wieder ihr Licht. Nunmehr beginnt ein episches Abenteuer, das sich über alle Meere erstreckt, um die verbleibenden beiden Leuchttürme zu finden!

Dazu kommt die "Geschichte der Alchemie", welche schon in der Anleitung für den Erstling zu finden war:

Viele Zeitalter ist es her, so erzählt man sich, dass die Macht der Alchemie über die Welt Weyard regierte. Durch Alchemie verwandelten sich die Grundpfeiler der Menschheit zu einer blühenden Zivilisation, wie Blei zu Gold. Doch mit der Zeit gebaren die Träume der Menschen unsägliche Zwistigkeiten. Es waren Träume von endlosen Reichtümern, ewigem Leben und die Herrschaft über die Welt. Träume von Eroberung und Krieg. Jene Träume hätten die Welt in Stücke gerissen, hätten nicht mutige und weise Krieger die Alchemie tief im Heiligtum von Sol auf dem Aleph-Berg versiegelt.

Daraufhin schließlich gibt es eine Schilderung der Geschehnisse des ersten Teils, welche ihr sowohl im Anleitungsheft vorfindet als auch im Spiel immer dann lesen werdet, sobald ihr ein neues Abenteuer bestreiten wollt!

PROLOG BUCH 1

"Viele Jahre hütete die Stadt Vale dieses Geheimnis, bis Isaac und Jenna, deren Eltern drei Jahre zuvor während eines Sturms ihr Leben ließen, die Ruhe des Heiligtums störten. Saturos und Menardi vom Mars-Clan folgten ihnen ins Heiligtum. Mit ihnen kam auch Jennas Bruder Felix, der seit dem großen Sturm als vermisst galt. Saturos und Menardi stahlen die Elementar-Sterne, welche das Siegel auf der Macht der Alchemie brechen können. Sie entführten Jenna und den Gelehrten Kraden.

Wenn die voer Sterne der Erde, des Feuers, des Windes und des Wassers dazu benutzt werden, die Leuchttürme der Elemente wieder zu aktivieren, wäre das Siegel auf der Alchemie somit gebrochen. Isaac und Gareth zogen aus, um

Bedienelemente ausgiebig nutzen werdet. Hier ein Durchlauf, was diese so alles bewirken:

- D-Pad/Steuerkreuz: * Bewegt euch durch die Menüs
- * Steuert die Spielfigur/das Schiff;
- * Kontrolliert Objekte, die durch Psynergy beeinflusst sind

- A-Knopf: * Bestätigt eure Auswahl
- * Ruft das Hauptmenü auf (außerhalb von Kämpfen)

- B-Knopf: * Vorheriges Menü
- * Laufen
- * Mit dem Schiff fliegen (später erst im Spiel!)
- "Nein" bei Fragen

- L-Taste: * Psynergy-Schnellzugriff auswählen + einsetzen (außerhalb von Kämpfen)
- Charakterposition ändern (im Charakter-Menü)

- R-Taste: * Psynergy-Schnellzugriff auswählen + einsetzen (außerhalb von Kämpfen)
- * Dschinnstatus ändern (im Dschinn-Menü)
- Charakterposition ändern (im Charakter-Menü)
- Getragene Ausrüstung anzeigen (im Item-Menü)

- START: * Ruft das Speichermenü auf
- Vorheriges Menü

- SELECT: * Ruft das Hauptmenü auf
- Dschinn-Hilfe anzeigen (im Dschinn-Menü)
- Aktuelle Dschinns anzeigen (im Charakter-Menü)

Mit einem Sternchen habe ich diejenigen Aktionen gekennzeichnet, die ihr euch als Allererstes aneignen solltet, da sie die häufigsten Dinge sind, die ihr im Spiel verwendet. Die Restlichen könnt ihr dann später euch aneignen.

```
|=====|
5.      CHARAKTERE                                CHRKT
|=====|
```

=== Die Hauptcharaktere ===

Als Erstes stehen hier die Mitglieder eurer Gruppe!

FELIX

Alter: 18
Heimat: Vale
Adepttyp: Venus
Klasse: Junker

Felix folgte Saturos und Menardi auf ihrer Mission, nachdem er durch den Großen Sturm in Vale spurlos verschwand und von den beiden gerettet wurde. Diese sind nun durch Isaac besiegt, und Felix übernimmt die Rolle des Anführers für die verbliebene Gruppe! Er ist zugleich die Spielfigur, welche

ihr allgemein steuern und in dessen Rolle ihr schlüpfen werdet.

Wie Isaac ist er ein starker Krieger des Venus-Clans. Seine vielseitigen, aber allesamt starken Fähigkeiten werden ein wichtiger Bestandteil eurer Gruppe sein.

JENNA

Alter: 17
Heimat: Vale
Adepttyp: Mars
Klasse: Geweihte des Feuers

Jenna ist Felix' Schwester. Sie gehört zu den Geiseln, welche Saturos und Menardi nahmen, und musste ihnen auf ihrer Reise folgen. Sie verbindet eine tiefe Freundschaft mit Isaac und Garet, und ihre größte Befürchtung ist es nun, einmal gegen ihn kämpfen zu müssen, versucht er doch, ihre Mission zu vereiteln.

Jenna ist vorallem eine Kampfmagierin. Mit der Macht des Feuers gesegnet kann sie sowohl heiße Flammen beschwören als auch die heilenden Kräfte des Elements nutzen. Als Mars-Adeptin ist sie jedoch ohne Zweifel ebenso eine Kriegerin, vor der man sich in Acht nehmen sollte!

COSMA

Alter: 14
Heimat: ??
Adepttyp: Jupiter
Klasse: Wind-Seher

Cosma fiel noch als Säugling vom Himmel über Lalivero, wo sie von einem ansässigen Krieger namens Faran wie eine Tochter aufgezogen wurde. Sie wurde erst von Lord Babi, dann von Saturos und Menardi entführt und als Geisel genommen, immer jeweils, damit ihre Kräfte für eigennützige Zwecke missbraucht werden können. In ihrem bewegten Leben ist sie durch den Tod ihrer Entführer nun auf der Suche nach ihrer wahren Identität, wo sie doch überhaupt nichts über ihre eigentliche Herkunft weiß, und folgt Felix und seiner Gruppe.

Cosma ist absolut keine starke Kämpferin, doch ihre magische Begabung macht dies schnell wieder wett. Ihre Psynergy ist beinahe unerschöpflich, und die Macht des Windes, die durch ihre Adern fließt, lassen das junge Mädchen doch zu einer gefürchteten Magierin im Kampf werden.

AARON

Alter: ???
Heimat: Lemuria
Adepttyp: Merkur
Klasse: Seefahrer

Aaron gehört dem Volk der Lemurianer an, einer uralten Zivilisation, welche sich vorallem dadurch auszeichnet, dass ihre Angehörigen über ein unglaublich langes Leben verfügen. Der König von Lemuria sandte ihn auf eine Mission, bei der er schließlich unverhofft scheiterte und in Gefangenschaft geriet. Da seine Ziele und Vorstellungen sich mit denen von Felix decken, beschießt er,

ihm auf seiner Reise zu folgen.

Aaron ist ein mächtiger Wasser-Adept, und trotz der Friedfertigkeit der Lemurianer sind seine kämpferischen Qualitäten eindeutig erhaben! Die Macht des Merkur verleiht ihm die Gabe der großen Heilkunst, welche ihn nur noch stärker im Kampf macht.

Es folgt Gruppe um Isaac aus dem ersten Teil, Golden Sun:

ISAAC

Alter: 17
Heimat: Vale
Adepttyp: Venus
Klasse: Junker

Der Anführer und Spielfigur von Golden Sun. Nachdem Saturos und Menardi vor seinen Augen die Elementar-Sterne raubten und seine Freunde entführten, wurde er zusammen mit Gareth auf die Mission geschickt, diese zurückzuerobern und die entführten Freunde zu retten. Er fand dabei weitere Personen, welche sich ihm anschlossen und ihm auf seiner Mission folgen. Doch da er ebenso die Aufgabe hat, das Entfachen der Leuchttürme zu verhindern, wird er sich gegen Felix und seine Gruppe stellen wollen!

Isaac ist ein fähiger Anführer und ausgezeichnete Krieger. Neben Felix ist er die Messlatte für einen vielseitigen, starken Krieger - der Sieg seiner Gruppe über Saturos und Menardi bestätigt dies.

GARET

Alter: 17
Heimat: Vale
Adepttyp: Mars
Klasse: Wächter

Als Isaacs bester Freund erlitt er all jene schrecklichen Situationen zusammen mit ihm, und wurde deshalb auch dazu berufen, ihm auf seiner Reise zu folgen. Er isst für sein Leben gern, hat eine leicht tollpatschige Art und die Angewohnheit, die Blumen seiner Schwester beim Training dem Erdboden gleichzumachen. Nicht zu vergessen ist sein Großvater der Bürgermeister seiner Heimatstadt, Vale!

Niemand ist zäher als Gareth im Kampf. Als "wohlgenährter" und muskulöser Mars-Adept kann er mehr als alle anderen aushalten, auch wenn er nicht ganz so flink ist. Gepaart mit seiner gefährlichen Feuer-Psynergy sollte man es sich nicht mit ihm verscherzen!

IVAN

Alter: 15
Heimat: Contigo
Adepttyp: Jupiter
Klasse: Wind-Seher

Ähnlich wie Cosma wurde Ivan als Säugling von einer anderen Familie aufge-

nommen und großgezogen. Diese war keine geringere als die des reichen Kaufmanns namens Lord Hammet! Auf einer seiner Geschäftsreisen folgte ihm Ivan, ein wichtiger Stab wurde Hammet dabei gestohlen. Er beauftragte Ivan, nach diesem zu suchen. Als er seiner Aufgabe nachkommen wollte, traf er auf Isaac und Garet, und nachdem sie ihm bei seiner Suche halfen, schloss er sich ihnen an.

Auch Ivan ist als Wind-Adept eher mit der Magie als mit roher Kraft vertraut. Er ist verglichen mit den anderen Kriegern schwach auf den Beiden, doch die Herrschaft über Gewitter und Sturm kann in seinen Händen eine fürchterliche Waffe sein.

MIA

Alter: 17
Heimat: Imil
Adepttyp: Merkur
Klasse: Augure

Mia ist eine Angehörige des Merkur-Clans und hatte als Aufgabe, den Merkur-Leuchtturm zu beschützen. Nachdem das Feuer entzündet wurde, sie somit versagt hatte (und nebenbei ihr ehemaliger Schüler Alex mit im Spiel war), schloss sie sich Isaacs Gruppe an. Dabei verließ sie auch ihre Heimat, das Dorf Imil, in der sie als örtliche Heilerin den kranken Leuten mit ihrer Heilkunst half.

Diese werdet ihr auch im Kampf erleben können, denn Mia ist durch und durch eine exzellente Heilmagierin! Auch schwere Wunden werden kein Problem für ihre Kräfte sein.

Und hier nun eure - entfernteren Begleiter. Sind sie Freund, sind sie Feind?

HAGARTIO

Heimat: Prox
Adepttyp: Mars

Ein Krieger aus der Stadt Prox, genauso wie Saturos einer war. Nachdem Prox den Tod Saturos' und Menardis erfuhr, schickte das Dorf ihn als stärksten verbliebenen Krieger zusammen mit Dinaria los, um Felix bei seiner Mission zu unterstützen. Er hat jedoch wie die Proxianer allgemein eine sehr rohe Art und bevorzugt es wenig, diplomatisch zu verhandeln.

DINARIA

Heimat: Prox
Adepttyp: Mars

Dinaria ist die Gefährtin von Hagartio. Nebenbei ist sie die Schwester von Menardi, und sie hat sich bittere Rache an Isaac geschworen, welcher schuld am Tod ihrer Schwester ist. Und wie ihre Schwester hat auch sie ihre ganz eigene Art - eine kühle, beinahe fanatische...

ALEX

Heimat: Imil
Adepttyp: Merkur

Alex war ein Schüler Mias und folgte als Merkur-Adept Saturos und Menardi auf ihrer Reise. Er beschließt jedoch, nach ihrem Ableben Felix' Gruppe nicht mehr direkt begleiten zu wollen. Die Motive seines Handelns sind unergründlich, zumindest für die meiste Zeit werden sie es bleiben...

|=====|
6. SPIELLÖSUNG
|=====|

Auf ins Abenteuer! Schaltet euren Gam Boy Advance ein, genießt die herrliche Titelmusik und wählt am Ende im Hauptmenü "Neu" aus, damit die Reise losgehen kann! Ihr könnt euren eigenen Charakter umbenennen, falls ich nicht mit dem gegebenen Namen 'Felix' spielen wollt. Im Zuge dieser Komplettlösung werde ich den Namen aber bei diesem belassen. Gebt ihn also ein und bestätigt mit "Ende"!

Ihr werdet nun gefragt, ob ihr "Daten aus Golden Sun übernehmen?" wollt. Wählt ihr dies, erscheint eine Auswahl. Habt ihr bereits einenbeendeten Spielstand vom ersten Teil (Golden Sun), dann könnt ihr über zwei Methoden eure alten Daten übertragen: durch Verbinden der beiden Spiele mit einem Link-Kabel (gemütliche Methode) oder durch das Übertragen eines Passworts (nervenraubende Methode), welches ihr in Golden Sun freischalten könnt. Näheres dazu könnt ihr vorerst in meiner Golden-Sun-Lösung erfahren.

Entscheidet ihr euch für das Passwort, stehen euch drei verschiedene Varianten frei: Gold, Silber und Bronze, jedes Passwort mit unterschiedlicher Länge, aber auch mit unterschiedlichem übertragenen Inhalt!

GOLD: 260 Zeichen - Level, Dschinn, Charakter-Werte, Items, Münzen, Quests*
SILBER: 61 Zeichen - Level, Dschinn, Charakter-Werte, Quests*
BRONZE: 16 Zeichen - Level, Dschinn, Quests*

*nicht angezeigt

Ich würde definitiv immer das Gold-Passwort nehmen, nach der Tortur der zähen Eingabe spielt es sich zumindest für mich wirklich viel entspannter. :-)) Wenn ihr gerade keine Zeit zur Hand habt, könnt ihr die jetzige Eingabe auch abbrechen. Im Hauptmenü könnt ihr nämlich diesen Prozess jederzeit nachholen, zumindest, bis ihr endlich später auf Isaac Gruppe treffen werdet! Übrigens, mit dem Link-Kabel werden immer automatisch alle Daten (Gold) übertragen.

(Die vorangegangenen Absätze werden einmal eine eigene Rubrik werden.)

Danach könnt ihr Isaac umbenennen, falls ihr im ersten Golden Sun ihm einen anderen Namen gegeben habt. Habt ihr dies getan, folgt die Abspannsequenz

aus Golden Sun, nur dass nun die vergangene Geschichte bis zum Zeitpunkt von 'Die vergessene Epoche' erzählt wird. Solltet ihr diese nicht kennen, lest aufmerksam mit! Wenn doch, genießt trotzdem das Resümee! :-). Nachdem die Einleitungssequenz noch einmal gespielt wurde, kann es losgehen!

=====
1. Flucht nach Idejima

LSG01
=====

~~ Venus-Leuchtturm ~~

Ort des Geschehens ist der Venus-Leuchtturm, kurz bevor das Leuchtfeuer entzündet werden wird. Felix, Jenna und Professor Kraden stehen am Ende des unteren Leuchtturmabschnitts. Um die hindernde Blitzbarriere zu entfernen und eure Flucht zu ermöglichen, verschiebt Felix eine Statue und verschwindet sodann in Richtung Leuchtturmspitze. Jenna und Kraden machen sich nun auf, um aus dem Leuchtturm zu fliehen, doch Jenna ist immer noch sehr besorgt um ihren Bruder Felix. Alex erscheint urplötzlich aus dem Nichts. Er ist sehr verwundert darüber, dass Felix die Anderen nicht bereits früher schon losgeschickt hat, sondern er zurückging, um Cosma zu retten. Jenna und Alex fangen nun an zu zanken, da sie sich so viele Sorgen um Isaac und Felix macht, und lieber zurückgehen möchte. Letztendlich schlägt Alex jedoch vor, den Leuchtturm so schnell wie möglich zu verlassen, bevor das Leuchtfeuer entzündet wird. Die drei kommen zusammen und verlassen den Raum in Richtung zum Eingang.

Solltet ihr den ersten Teil gespielt haben, werdet ihr euch hier schnell zurechtfinden können. Ihr habt den derzeitigen Weg dort genutzt, um zu einer magischen Statue zu kommen, die den Eingang zu den Tunnelruinen öffnet! Doch keine Panik, solltet ihr den Weg doch nicht kennen. Geht zuerst durch den Gang, welcher direkt neben euch liegt. Lauft hier nun den Weg weiter, bis ihr zu zwei weiteren Gängen kommt. Nehmt hier den südlichen. Ihr seid nun an der westlichen Seite einer Art Weggabelung. Der verbindene Weg südlich wird euch zum Ausgang führen, der östliche Zweig zu einem langen Weg, an dessen Ende ihr ein Heilkraut einer Truhe entnehmen könnt. Ob ihr dieses nehmt, ist an sich egal, geht auf jeden Fall südlich, wenn ihr weiter wollt. Den nächsten Raum könnt ihr einfach durchlaufen, hier seht ihr auch die eben angesprochene Truhe. Im Folgenden seid ihr nun im Eingangsraum des Venus-Leuchtturms. Durchquert auch diesen, und ihr seid endlich draußen!

Lauft vom Eingang aus nach Süden, den Weg zwischen den Bäumen entlang. Hier warten bereits die Soldaten der Stadt Lalivero auf eure Gruppe. Sie sind euch feindlich, da ihr (bzw. Saturos und Menardi) das Wunderkind Cosma entführt habt, und dieses wollen sie nun auch zurückhaben! Jenna verzweifelt erneut an ihrer Vorahnung, kämpfen zu müssen. Alex verspricht jedoch, ihnen einen Teil der Kämpferei abzunehmen, und weist sie daraufhin, dass sie den Canyon entlanglaufen sollen, bis sie an eine Höhle kommen, an deren Ende die Halbinsel Idejima liegt. Die Schläger, die den Weg blockieren werden, könnten schnell mit Psynergy besiegt werden.

Alex wird sich nun daran machen, zwei der Soldaten Laliveros mit einem Streich seiner Psynergy mühelos aus dem Weg zu räumen, woraufhin die ansässigen Schläger voller Furcht die Flucht einschlagen werden. Selbst die Soldaten sind regelrecht eingeschüchtert worden von Alex seiner Macht! Nachdem der Weg freigeworden ist, liegt es nun an euch, den Weg nach Idejima zu finden!

Wie Alex es schon sagte, liegt diese im Westen, am Ende einer Höhle. Auch hier werdet ihr den Weg sicherlich sehr gut kennen, wenn ihr den Erstling

gespielt habt. Nehmt also den östlichen Pfad, sobald ihr nach Westen gehen wollt, wird Kraden euch darauf hinweisen, dass dies die falsche Richtung ist. Nach kurzem Wege werdet ihr auf einen der Schläger von eben treffen. Er ist noch ganz am Zittern von dem, wovon er eben Zeuge war, doch als er bemerkt, dass der "unheimliche Kerl mit den blauen Haaren" euch nicht mehr begleitet, fasst er Mut und wird gegen euch kämpfen!

Der erste Kampf! Wählt den Punkt "Kämpfen" aus, und das Kampfmenü wird sich öffnen. Hier könnt ihr mit eurer Waffe angreifen, Psynergy einsetzen, Items benutzen oder euch verteidigen. Das beste Mittel, um den Störenfried loszuwerden, ist Psynergy! Wählt diesen Punkt, und die Magieauswahl erscheint. 'Dunst' und 'Flamme' stehen zur Auswahl, doch 'Dunst' sollte die beste Arbeit verrichten! Setzt die Psynergy ein, und schon wird der Störenfried besiegt sein! Er wird nun besiegt vor euch liegen. Da er jetzt nicht mehr den Weg nach Westen blockiert, könnt ihr sodann weitergehen!

~~ Suhalla-Tor ~~

Ihr seid nun beim Suhalla-Tor. Geht die langen Treppen vor euch hoch, am Ende wird euch der nächste Störenfried begrüßen wollen. Er meint, mit "dem Mädchen und ihren Großvater" fertig werden zu wollen. Nun, beweist ihm das Gegenteil! Wiederholt einfach die Taktik, die ihr auch beim ersten Störenfried angewandt habt. Danach geht's weiter nach Westen.

Geht im nächsten Abschnitt weiter westlich, doch Kraden wird euch nach einiger Zeit anhalten. Er sagt, dass dies nicht der Weg zum Treffpunkt ist, und sie stattdessen nach unten klettern und die Höhle durchqueren sollten. Seht ihr die Ranke, die vor euch den Berg hinunterläuft? Auf dieser könnt ihr die Klippe hinunterklettern. Stellt euch dazu einfach nur vor ihr hin und drückt das Steuerkreuz nach unten. Ihr werdet dann auch den Eingang der Höhle erblicken, die euch nach Idejima führt. Geht hinein und - halt! Gleich drei Störenfriede wollen euer Weiterkommen diesmal verhindern! Schaltet sie nacheinander aus, wie ihr es bei den Anderen vorher getan habt. Auch sie sollten trotz Überzahl kein Problem dargestellt haben! :-)) Betretet die Höhle, sobald ihr euch den Weg freigezaubert habt.

Der erste Abschnitt hier führt euch einfach nur ein Stückchen hinunter sowie zu einer hinunterführenden Treppe. Als Nächstes seid ihr in einem Raum mit unterirdischen Seen, geht hier an ihnen vorbei den Weg entlang. Ihr werdet einen funkelden Psynergy-Stein erblicken, doch bevor ihr ihn erreichen könnt, wird euch ein seltsames Monster angreifen - ein Potz! Dieses merkwürdige Insekt ist aber ebenfalls sehr schwach, räumt es wie die Schlägertypen vorher mit etwas Feuer zur Seite. Nachdem der Kampf vorbei ist, wird Kraden anmerken, dass die Kämpferei von eben "ja richtig erfrischend" war, ihr aber doch schnell zur Halbinsel Idejima gehen solltet. Nehmt nun den Psynergy-Stein vor euch auf, er wird eure gesamten PP wieder auffüllen! Geht wiederrum nur den Weg weiter, den Ausgang im Südosten könnt ihr nicht verfehlen!

Geschafft, ihr seid endlich auf Idejima! Kraden ist sich sehr sicher, dass ihr euer Ziel erreicht habt. Er möchte auch nach einem Schiff Ausschau halten, von dem Menardi sprach, und er findet es auch... war das Schiff denn nicht offensichtlich genug eben? Kraden versucht, das Schiff zu steuern, doch er schafft es nicht. Jenna ist wütend und glaubt an eine Täuschung Menardis, Kraden vermutet dies jedoch nicht, Saturos' schwarzer Ball dürfte das Steuermittel sein.

Alex erscheint nun wieder! Er sagt, dass sie Segel setzen werden, sobald das Leuchtfeuer wieder erstrahlt. Tut es jedoch seltsamerweise noch nicht... doch plötzlich wird dieses sich erheben! Das Feuer glüht wieder, doch auch die Erde fängt an zu erzittern! Die drei sehen, wie die Erde rund um den Venus-

Leuchtturm zusammenbricht, und plötzlich bricht die Halbinsel vom Festland ab! Sie treibt nun zusammen mit Jenna, Kraden und Alex aufs offene Meer hinaus...

Den Anfang der nächsten Szene hat einjeder schon mal gesehen, der Golden Sun durchgespielt hat! Jenna und Kraden liegen erschöpft auf dem Boden und reden über die Vorfälle von eben. Alex kommt zu den beiden hin und erzählt ihnen von einer Entdeckung, die sie sehen müssen. Es sind sowohl Felix als auch Cosma, welche die rauhe See an Idejima angespült hat! Was ist geschehen? THE END...

Nein! =D Die drei haben Felix und Cosma nun an Land gezogen und sich um sie herum versammelt. Cosma kommt nun allmählich wieder zu Bewusstsein, und ist natürlich sehr verwirrt darüber, wo sie nun überhaupt ist, doch die anderen erklären ihr die Situation. Als Kraden das Thema Saturos ansprechen will, erklärt Cosma, dass er und Menardi von Isaac besiegt wurden und nicht mehr sind... Alex ist fassungslos darüber, aber sehr erstaunt, wie stark Isaacs Gruppe doch geworden ist. Cosma erzählt nun, dass das Beben sie vom Leuchtturm fallen ließ, und Felix ihr zur Rettung hinterhergesprungen ist. Dieser kommt nun ebenfalls wieder zu Bewusstsein! Da alle wieder in bester Ordnung sind, macht sich die Gruppe nun Gedanken darüber, wohin es sie nun treiben wird. Alex wird sie darauf hinweisen, dass sie direkt Kurs auf Festland nehmen, doch im kritischsten Moment treiben sie daran vorbei... Und bemerken alsbald eine gigantische Flutwelle, welche auf Idejima zuströmt! Seht, wie sie die Insel und euch mitreißen wird...

Ist alles vorbei, habt ihr nun die Kontrolle über Felix. Geht zu Jenna, Cosma und Kraden, um sie in eure Gruppe wieder aufzusammeln. Ihr werdet schnell bemerken, dass ihr nun doch zusammen mit Idejima ans Festland gespült wurdet! Habt ihr alle wieder beisammen, verlasst die Insel aufs Festland hin. Kraden wird anmerken, dass Alex verschwunden ist, und er vermutlich auf eigene Faust losgezogen ist. Sie müssen nun alle die Große Westliche See erreichen, alle Leuchttürme in der Östlichen See sind bereits entzündet. Cosma entscheidet sich, weiterhin mit euch zu kommen, da es ihr Schicksal ist. Und ihr sie als Wind-Adeptin brauchen werdet! Die Gruppe bleibt also beisammen, und nun solltet ihr euch daran machen, die nächstbeste Siedlung zu erreichen! Verlasst das Gebiet, und ihr findet euch auf der Weltkarte wieder.

~~ Weltkarte ~~

Hier könnt ihr am Bruch sehen, wie Idejima mit dem Festland kollidiert ist. Die Halbinsel ist nun aber nicht mehr von Interesse, geht auf der Weltkarte südwestlich, bis ihr eine Siedlung erreicht - Daila!

=====

2.

Daila

LSG02

=====

~~ Daila ~~

Daila ist ein kleines Dorf ganz im Norden des Kontinents Indra. Die riesige Flutwelle hat auch hier ihre Spuren hinterlassen, das gesamte Dorf ist noch voller riesiger Pfützen von der einstigen Überschwemmung. Das Gebirge im Norden hat es immerhin aber vor der sicheren Vernichtung bewahrt!

Geht ein wenig hier auf Erkundung, immerhin ist es das erste Dorf des Spiels! Redet mit den örtlichen Personen, schaut mit Cosmas 'Gedankenleser' in ihre Gedanken, stattet den Häusern einen Besuch ab! Zum Beispiel auch dem Heiligtum der Stadt, das nördlichste Gebäude hier. Der weise Mann dort wird euch

darauf hinweisen, dass ihr in Richtung der Stadt Madra gehen könnt, oder auch zu Meister Poi im Tempel von Kandorea. Merken!

Ziemlich im Süden des Dorfs, kurz vor dem eigentlichen Eingang, werdet ihr ein Gebäude mit einem Schwert-und-Schild-Wappen sehen. Dies ist der örtliche Waffen- und Rüstungsladen, hier drin könnt ihr euch Ausrüstung für eure Reise kaufen! Neben dem Handelshaus ist ebenso eine Krämerin zu finden!

Waffenhändler		Rüstungshändler		Krämerin	
Langschwert	200 M.	Baumwoll-Hemd	20 M.	Heilkraut	10 M.
Kurzschwert	120 M.	Reisejacke	50 M.	Gegengift	20 M.
Keule	80 M.	Einteiliges Kleid	25 M.		
Holzstab	40 M.	Holzschild	40 M.		
		Kumulus	10 M.		
		Lederkappe	30 M.		

Kauft am Besten für Felix und Jenna jeweils eine Reisejacke und eine Lederkappe, ein Holzschild für Felix allein ist sicherlich auch nicht schlecht.

Viel könnt ihr nun leider nicht mehr in Daila tun, es wird Zeit, Daila nun zu verlassen! Nehmt dazu den südlichen Eingang, ihr seid sodann wieder auf der Weltkarte.

~~ Weltkarte ~~

Kaum seid ihr aus Daila raus, schon werdet ihr ein kleines glitzerndes Wesen vor euch herumschwirren sehen. Bei näherem Betrachten wird dieses sich als ein Dschinn, ein Elementar-Geist, herausstellen! Er erzählt euch etwas über sich selbst und seine quer über das Land verstreuten Kameraden, und auch, dass er euch mit seinen Kräften sehr gut auf der Reise behilflich sein kann! Willigt ein, dass er euch begleiten darf, und schon wird der Venus-Dschinn "Echo" zu euch gehören! Er fragt euch nun, ob er euch eine kleine Einführung geben soll über Nutzen und Benutzen der Dschinns. Wenn ihr bei diesem schon vom ersten Teil her vertraut seid, könnt ihr getrost verneinen, allen Neulingen sei die Einführung jedoch sehr ans Herz gelegt. Denn sonst könnt ihr leicht von den vielen neuen Möglichkeiten erschlagen werden! :-)

Habt ihr dies hinter euch und auch alles verstanden, wird sich "Echo" euch anschließen! Doch wohin nun? Der Mann im Heiligtum sprach von Meister Poi und dem Temple von Kandorea, dies soll also eure nächste Station auf dem neuen Kontinent sein!

3.

Der Tempel von Kandorea

LSG03

Um den Tempel von Kandorea zu erreichen, müsst ihr von Daila aus zunächst südlich gehen. Folgt dazu einfach dem sandigen Pfad auf der Weltkarte. Schon bald solltet ihr den Tempel südlich von euch sehen, doch ein Gebirge liegt zwischen diesem und euch. Folgt weiterhin einfach dem sandigen Wanderpfad hier, zuerst westlich bis an den Rand des Kontinents, dann ein Stück südlich, und sodann wieder zurück gen Osten. Wenn ihr immer genau dem Pfad gefolgt seid, dürftet ihr nun vor dem Tempel stehen. Betretet ihn!

~~ Tempel von Kandorea ~~

Nun steht ihr direkt vor den Pforten des Tempels. Doch diese sind verschlos-

sen, und die Wache stehenden Schüler werden euch sagen, dass Meister Poi zur Zeit niemanden empfängt, und bitten euch, zu gehen.

Wird natürlich nicht gemacht! :-)) Geht die Mauer vor euch in westliche Richtung entlang, und am Ende werdet ihr auf eine Wand und ein Gebüsch treffen. Kraden wird euch sagen, dass diese Wand doch ziemlich merkwürdig aussieht. Und da hat er auch ganz recht! Stellt euch vor das Gebüsch hin und geht über 'Select' ins Menü. Wählt hier "Psynergy", dann Cosma aus und benutzt ihre Psynergy 'Wirbelwind'. Siehe da! Der Wind wird das störende Gebüsch einfach fortwehen und einen versteckten Eingang freilegen! Durch diesen kommt ihr nun in einem unterirdischen Gang, wo ihr schon bald das Grundwasser unter euren Füßen spüren werdet. Am Ende des Gangs findet ihr Den Grund eines Brunnens, ein Eimer an einem Seil hängt hier herab! Ihr könnt dieses Seil hochklettern. Ihr tut dies automatisch, wenn ihr einfach auf das Seil zugeht. Wenn ihr oben seid, werdet ihr sehen, dass ihr nun doch innerhalb des Tempels seid, ohne die Pforte passiert haben zu müssen! =D Die meditierenden Schüler werden sich nichts daraus machen, dass ihr nun plötzlich eingetroffen seid. Der Eingang im Norden führt zum Inneren des Tempels, geht hinein!

Sogleich werdet ihr Meister Poi erblicken, wie er seine Schüler auffordert, ihre Trainingsfortschritte zu zeigen. Darin, in der Luft zu schweben! Nun, die drei Schüler machen es eher schlecht als recht, doch der Letzte von ihnen möchte trotzdem den gefährlichen Test aufnehmen, den der Meister erfolgreichen Schülern stellt. Ein Tor geht auf, und er wird eintreten. Folgt ihm nach!

Geht im nächsten Raum zuerst geradeaus, bis ihr zu einer Truhe kommt. Speichert besser, denn diese wird sich als getarnter Mimic herausstellen! Dies sind Wesen, die sich als Truhe tarnen und auf euch als ihre Beute warten. Zum Glück gibt es nicht viele von ihnen! Benutzt Jennas 'Dunst' sowie Cosmas 'Blitzstrahl' während Felix angreift, dies sollte der Mimic nicht sehr lange durchhalten können. Habt ihr ihn besiegt, geht ein Stückchen zurück und nun westlich. Schlängelt euch durch eine kleine Felsformation, und folgt danach dem Weg. Die Monster auf dem Weg sollten kein Problem für Jennas und Cosmas Psynergy sein. Am Ende des doch recht langen Weges führt eine Treppe hinunter, die ihr nehmen solltet.

Im nächsten Abschnitt geht zuerst die Treppe hinunter, und macht euch auf ein gutes Stückchen Säulengeschlängel bereit! Der Weg führt euch hier südwestlich weiter. Nach ein wenig Laufarbeit werdet ihr den jungen Schüler von eben am Boden liegen sehen, er musste sichtlich aufgeben... direkt rechts von ihm liegt eine Lücke zwischen den vielen Säulen, die euch zu einem Weg zwischen diesen führt. Geht diesen entlang (die Übersicht in diesem Raum ist nichtexistent) und klettert am Ende eine Leiter hoch. Geht die höhere Ebene entlang, auf die ihr nun kommt. Am Ende angekommen heißt es nun, die Säulen entlangzuspringen, durch die ihr euch eben geschlängelt habt! Es sollte hinzubekommen sein, und dennoch: ASCII-Skills!! =D

```

ZZ                S = Start (erste Säule)
ZZ                Z = Ziel  (letzte Säule)
|   OO  OO       # = Säule, auf die ihr springen müsst
##_##  OO  OO    O = Säule, auf die ihr nicht springen müsst...
##  ##
|
OO  ####_##_##
OO  ####  ##  ##
|
SS_##  ##_####  OO
SS  ##  ##  ####  OO
|      |
```


####_##
##

Nach dieser schönen Einlage geht ihr den Gang weiter, der nun vor euch liegt. Geht im folgenden Abschnitt zuerst geradeaus und nehmt dann den linken Pfad. Durch eine Treppe werdet ihr nun hinuntergehen können. Eine Leiter wird im folgenden Raum nach kurzer Zeit vor euch sein, klettert diese hinunter und folgt dem Weg. Am Ende des begehbaren Flusses könnt ihr auf die andere Seite von diesem gelagen, tut dies. Mit Laufen ist sogar ein Weiterkommen entgegen der Flussrichtung möglich! Dies werdet ihr auch sogleich brauchen, um hier weiterkommen zu können. Lauft über die Felslücke den Strom flussaufwärts, schlängelt euch an den Steinen vorbei und gelangt zur Ostwand, die euch zum nächsten Durchgang führt.

Der nächste Raum ist ein Rätsel mit Wasserfontänen. Von Zeit zu Zeit fließt hier Wasser, und zwei Steinplatten werden durch dieses in regelmäßigen Zeitabständen in die Höhe geschossen. Der Trick hier liegt in der Steinsäule, welche ihr verschieben könnt. Sobald ihr diese auf eine der Platten hin verschiebt, wird der zusätzliche Druck die verbliebene in ungeahnte Höhen empor-schießen lassen! Meine Güte, selbst als Golden-Sun-Veteran musste ich hier einst peinlich lange knobeln... :-). Verschiebt die Statue zuerst auf die nordwestliche Platte, stellt euch danach auf die andere. Die Fontäne wird euch nun zu einem bekannten Abschnitt bringen, ihr könnt nun jedoch zu einer Truhe springen, die vorher unerreichbar war. In ihr findet ihr die Mystera-Karte, ein klassenändernder Gegenstand! Ich würde jedoch jetzt nicht empfehlen, es anzulegen, eher zu verkaufen. Springt erneut auf die Steinplatte und lasst euch wieder hinuntertragen. Wiederholt den Prozess, nur dass ihr dieses Mal die südöstliche Steinplatte blockiert.

Durch die Fontäne könnt ihr nun zu einer anderen Ebene springen, Folgt hier dem Weg, klettert eine Leiter hoch, und geht weiter, bis ihr zu einem gespannten Seil gelangt. Glücklicherweise scheint eure Gruppe gut balancieren zu können, balanciert also das Seil entlang. Vor euch liegt nun ein zweites, geht stattdessen über eine kleine Felsnische hin zu einer Steinsäule. Eine Schlucht wird jedoch zwischen euch und der Säule sein. Geht ins Psynergy-Menü und benutzt Felix' 'Verschieber', um die Säule in Richtung des Wasserstrahls zu verschieben. Springt hinüber und verschiebt sie soweit, bis sie den Strahl blockiert. Geht nun zurück. Ihr könnt jetzt das zwei Seil be-gehen, ohne hinuntergespült zu werden! Wäre dies passiert, so wäret ihr in einen Raum unter euch gefallen, jedoch über eine Treppe schnell wieder hierher zurückgekommen.

Am Ende des Seils führt eine Leiter hinunter, nehmt sie jedoch nicht, sondern geht die Wand entlang weiter. Springt am Ende im Zickzack zwischen zwei Wänden hin und her. Letztendlich führt euch dies zu einer anderen Leiter. Geht sie hinunter, vor euch liegt sodann der nächste Durchgang im Süden. Im folgenden Raum wird ein Seil und ein Merkur-Dschinn vor euch sein. Beachtet ihn nicht weiter, später werdet ihr ihn erst erreichen können. Geht stattdessen den Pfad weiter, bis ihr eine Leiter hochklettert und die vor euch liegende Treppe besteigt. Sie führt euch zu einer weiteren Treppe, nehmt diese ebenso. Im nächsten Raum werdet ihr zu einer weiteren Leiter kommen, klettert diese hoch. Vor euch steht nun ein Schild:

"Lösche dein Verlangen und das Feuer wird vergehen. Leere deinen Geist und du wirst keinen Schmerz fühlen. -Poi-"

Nun, das Feuer im Kessel vor euch könnt ihr nicht löschen, aber sehr wohl verschieben! Natürlich nur mit dem 'Verschieber' von Felix, sonst gibt's verbrannte Finger! :-). Schiebt den Kessel beiseite und speichert euer Spiel. Denn am Ende des nächsten Gangs werden drei Monster auf euch warten: die

Silberrücken!

~~~~~  
Silberrücken x 3  
-----

Kraftpunkte: 155 (jeder)  
Empfohl. Level: 5  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wind  
Erf. nach Sieg: 120  
Item nach Sieg: 84 Münzen + Nuss

Die Silberrücken sollten kein Problem darstellen, da ihr zum Zeitpunkt des Kampfs bereits über starke Psynergy verfügen solltet! Setzt diese entsprechend auch ein: Felix mit 'Erdbeben', Jenna mit 'Flammenwand' und Cosma mit 'Blitzstrahl', und noch vor Ende der zweiten Runde sollten alle drei Monster schon besiegt sein! Solltet ihr schwächere Psynergy haben, sollte diese aber auch reichen. Die Silberrücken an sich sind ziemlich harmlos, wenn ihr euch in Daila gute Ausrüstung gekauft habt.

~~~~~  
Habt ihr die drei Monster besiegt, wird eine Leiter vor euch erscheinen. Klettert diese hoch, geht einen kurzen Gang entlang, und ihr findet euch in Meister Pois Zimmer wieder. Er ist ganz aus dem Häuschen, weil er glaubt, sein Schüler hätte den Test bestanden. Ihr seid zwar nicht sein Schüler, der überraschte Poi sagt euch aber, dass er euch dennoch das Geheimnis des Seiltänzers anvertrauen wird. Er wird euch sogleich die Seiltänzer-Psynergy demonstrieren, um zum Seiltanz-Kiesel zu gelangen. Folgtg ihm nach, indem ihr das Seil entlangklettert! Nehmt hier dann den Seiltanz-Kiesel. Dieser Gegenstand wird demjenigen von euch ebenfalls den 'Seiltänzer' erlernen lassen, wer immer ihn auch gerade trägt. Legt ihn also irgendeinem in eurer Gruppe an und klettert das Seil wieder hinunter.

Erinnert ihr euch an den Merkur-Dschinn, den ihr vorhin nicht erreichen konntet? Mit dem 'Seiltänzer' könnt ihr dies nun. Geht den Weg von Pois Raum aus zurück, setzt die Psynergy vor dem am Boden liegenden Seil ein, und ihr kommt zum Dschinn. Dieser wird jedoch kämpfen wollen! Besiegt ihn mit starker Psynergy, und "Brodem" wird euch auf eurer Reise folgen. Sollte er einmal flüchten, verlasst den Raum und betretet ihn erneut, dann ist er wieder da. Habt ihr ihn (ich würde euch übrigens empfehlen, ihn nicht mit jemanden zu verbünden), geht zu Pois Zimmer zurück. Nehmt den linken Ausgang hier in seinem Zimmer. Seht ihr die Einkerbung hier links neben euch? Diese könnt ihr hinunterspringen, wenn ihr auf sie zugeht. Ihr seid nun wieder im Erdgeschoss des Tempels! Wenn ihr einmal wieder zu Meister Poi wollt, könnt ihr abkürzen, indem ihr das Seil vor dem Tempeleingang nehmt, ihr könnt es ja jetzt mit dem 'Seiltänzer' benutzen! :-)

Verlasst jedoch nun den Tempel! Die Proften sind nun übrigens nicht mehr verschlossen, ihr könnt einfach geradewegs durchlaufen, bis ihr wieder zurück auf der Weltkarte seid.

~~ Weltkarte ~~

Nun, da ihr das Geheimnis des Tempels von Kandorea kennt, könnt ihr zurück in Richtung Daila gehen. Nehmt direkt südlich von Daila aus aber nun den Weg nach Osten, bis ihr zu einem roten Turm kommt, mitsamt einer Höhle. Dies ist der Schrein des Meeresherrn, betretet ihn.

~~ Schrein des Meeresherrn ~~

Lauft ein Stückchen hier und klettert die Leiter hinunter. Nach ein paar Schritten werdet ihr eine Stimme hören - die von Riki, einem kleinen Jungen aus Daila, welcher mit seinem Freund Tavi hier spielte, dieser aber nun auf der anderen Seite einer Schlucht gefangen ist. Er schafft es nicht, seinem Freund das Seil zuzuwerfen. Riki verschwindet daraufhin. Geht zu dem Seil hin, ihr könnt es ja mit dem gerade erst erlernten 'Seiltänzer' nun zu Tavi hinüberwerfen! Dieser wird freudig sich zu euch hinunterseilen, ist aber verwundert, da er euch gar nicht kennt. Riki erscheint und ist überglücklich über seinen geretteten Freund. Die beiden, dass sie ein "kleines Wuselvieh" fangen wollten, es aber zu flink für sie war. Die beiden fühlen sich außerordentlich hungrig und werden zurück zu ihren Familien laufen!

Klettert das Seil vor euch hoch, sobald die beiden gegangen sind. Lauft den Weg weiter, bis ihr zu einem Durchgang kommt. Eine hinabführende Leiter ist ebenso hier, doch sie führt zum Eingang des Schreins zurück. Beachtet sie also nicht und geht in den nächsten Abschnitt.

Geht hier weiter, bis ihr über zwei Holzbrücken vor euch gelaufen seid. Haltet euch nun südlich, und ihr werdet das "kleine Wuselvieh" erblicken - die beiden meinten einen Jupiter-Dschinn! Die Brücke zu ihm ist jedoch bereits morsch. Geht auf sie rauf, und sie wird zusammenbrechen, und ihr hinunterfallen! Geht zur Leiter, und der Dschinn wird sogleich panisch flüchten! Klettert sie hoch und verfolgt ihn über die nächste Holzbrücke. Er wird wiederum flüchten. Geht den vor euch liegenden Pfad der Wand entlang und steigt eine Treppe hinab.

Nun könnt ihr sehr gut die Fußstapfen des Dschinns sehen! Ihr könnt diesen folgen, der Weg wird euch aber genauso zum südwestlichen Gang führen, den ihr bereits beim Eingang hättet nehmen können. Der Weg nach Süden wird euch hier zu gleich drei verschiedenen Treppen führen! Nehmt die obere linke oder rechte. Im Folgenden steht ihr vor einer Holzbrücke, die euch zu genau der anderen Treppe jeweils wieder zurückführt. Sobald ihr die Brücke aber betretet, werdet ihr den Jupiter-Dschinn erblicken können, wie er unter euch weiterflieht! Geht nun über eine Treppe wieder zurück, und besteigt nun die untere, mittlere.

Klettert nun die Leiter hinunter und folgt dem langen Pfad. Ihr kommt wieder zum Dschinn, welcher auf eine Mauer flüchten wird. Folgt ihr ihm jedoch, wird er immer wieder vor euch abhauen wollen! Um dies zu verhindern, müsst ihr die brennende Säule, welche inmitten der Mauern liegt, zwischen die Mauerlücke verschieben, welche bei der Nordwand zu finden ist! Habt ihr dies getan, kann der Dschinn nämlich nicht mehr weiterkommen, er steckt in einer Sackgasse! Ihr könnt nun gegen ihn kämpfen, und sobald er besiegt ist, wird er sich euch anschließen. Der Jupiter-Dschinn "Odem" folgt euch nun!

Leider könnt ihr in diesem Schrein zu diesem Zeitpunkt nichts Weiteres mehr machen. Für die Wasserpflüzen westlich von euch hier benötigt ihr die Psynergy 'Frost', welche ihr aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht zur Verfügung habt. Verlasst den Schrein. Am schnellsten geht dies, indem ihr die Psynergy 'Rückzug' von Felix einsetzt! In Nullkommanichts seid ihr nun wieder beim Eingang des Schreins und könnt ihn verlassen. Tavi und Riki sind nun übrigens

wieder in Daila zu finden, ihr erhaltet aber keine spezielle Belohnung für eure Tat außer den Dank der beiden. ;-)) Andererseits solltet ihr genug Geld in der Zwischenzeit gesammelt haben, um in Daila ein wenig einkaufen gehen zu können.

5.

Das Plateau von Dehkan

LSG05

~~ Weltkarte ~~

Von Daila aus wird die Stadt Madra euer nächstes Ziel werden. Doch um diese zu erreichen, werdet ihr zuerst das Plateau von Dehkan überqueren müssen. Um zu diesem zu gelangen, müsst ihr von Daila aus zunächst wieder so weit südlich gehen, bis ihr zum Gebirge kommt, von dem der Tempel von Kandorea sich auf der anderen Seite befindet. Geht nun nach Osten, überquert eine Brücke und folgt danach einfach dem Wanderweg weiter. Dieser verläuft nun südlich, dann zurück nach Westen, und am Ende werdet ihr das Plateau von Dehkan erreicht haben!

~~ Plateau von Dehkan ~~

Direkt vor euch werden gleich ein paar Treppen hier liegen, die ihr auch besteigt. Sobald ihr ganz oben angekommen seid, werdet ihr sowohl Löcher als auch Risse im Boden erkennen können. Über die Löcher könnt ihr springen, doch bei den Rissen müsst ihr aufpassen: sind sie noch klein, kann der Boden einen Überlauf von euch ertragen, doch ist der Riss groß, werdet ihr hinunterfallen! Ihr werdet schnell sehen, dass ihr an dieser Stelle nicht weiter könnt, ohne herunterzufallen, also lasst dies auch mit euch geschehen! Nehmt in dem Raum, in dem ihr fallt, zuerst einen Ausgang im Süden. Klettert dann eine Ranke hinunter, und entnehmt den "Kettenpanzer" aus einer Truhe vor euch! Dieses Verteidigungswunder solltet ihr am Besten Cosma geben, ihr hilft die viele Verteidigung als schwächste im Team am meisten. Geht danach zurück in den Raum von eben. Nehmt die Treppe im Nordosten. Ihr werdet direkt auf der anderen Seite hochkommen, von der ihr hinuntergefallen seid! Praktisch, geht nun nach Osten, dort liegt der nächste Abschnitt.

Sogleich werdet ihr hier nordöstlich von euch eine Truhe sehen, zu der ihr über eine Säule hinspringen könnt, ein Elixier ist darin. Die Steinsäule, die ihr dafür benutzt habt, wird jedoch bröckelig werden, sobald ihr einmal auf sie gesprungen seid, und wenn ihr nun ein zweites Mal auf sie springt, wirts sie zerbröseln - und ihr hinunterfallen! Dieses Verhalten ist wichtig für die nächsten Abschnitte. Klettert eine Ranke in der Nähe des Eingangs hoch, um wieder zurückzukommen. Springt auf die andere, östliche Seite, indem ihr zwei weitere Steinsäulen dazu benutzt. Nördlich von euch wird eine verschieden aussehende Säule stehen, an dieser werdet ihr jedoch noch nicht vorbeikommen können. Geht also von hier aus südlich und folgt dem Pfad, bis ihr nach einer kleinen Kurve wieder vor einem Feld mit Löchern und Rissen steht. Die Konstellation, vor der ihr nun steht, sollte am Anfang folgendermaßen aussehen:

OO -- .. = leicht bröckeliger Boden (! = Ziel, s.u.)
OO -- -- = sehr bröckeliger Boden
.. .! OO = Steine...
.. ..
OO..OO
OO..OO

Wichtig ist hier zuerst, dass ihr von den gezeichneten leicht bröckeligen Bodenstellen auf die rechte gelangt. Kommt einfach über die linke oder untere Stelle zu ihr hin. Geht von hier aus einfach geradewegs nördlich. Am Ende werdet ihr in den Boden hineinfallen, und direkt neben einer Truhe landen. In dieser befindet sich eine Minze, die einen Charakter dauerhaft schneller macht! Habt ihr sie springt über die Einkerbung in der Nähe hinunter, klettert die Ranke im Raum hoch, und folgt dem Weg. Im nächsten Raum müsst ihr nur eine Treppe hochgehen. Verschiebt danach die vor euch liegende Felssäule, springt über den kleinen Abgrunf und geht nördlich. Ihr seid nun wieder vor dem brüchigen Feld von eben. Geht genau wieder auf die brüchige Stelle, wie ihr es vorhin tatet. Geht nun wieder nördlich, aber haltet ein, bevor ihr zur nächsten brüchigen Stelle kommt. Rechts von euch sollte nun ein Loch im Boden sein. Und über dieses könnt ihr SPRINGEN! =D Auf der anderen Seite könnt ihr ohne Probleme dann weiter nördlich gehen, bis ihr den nächsten Abschnitt erreicht (und nebenbei an der Säule von vorhin vorbei seid).

Geht hier dann erst einmal geradeaus, bis links von euch eine Säule steht. Springt durch diese auf eine weitere hohe Ebene. Springt nun über eine weitere Säule auf eine andere Ebene nordwestlich von euch. Rechts von euch wird nun die nächste Säule sein. Springt auf sie rauf, dann zurück, und zum Schluss wieder rauf. Sie wird zerbröseln, ihr hinterfallen, und Zugang zu einer Truhe nun haben! In dieser liegt die Themis-Axt, eine sehr gute Waffe für Felix. Kletter wieder hinunter und geht die Treppe neben euch hoch. Verlasst nun das Gebiet und kehrt wieder zurück - dies ist notwendig, damit die Säulen wieder heil werden. Springt nun erneut zur ersten Ebene. Statt zur nordwestlichen geht es von hier aus nun aber zu einer südwestlichen Ebene. Von dieser aus könnt ihr zum den westlichen Teil des Gebiets gelangen. Geht ein Stückchen nördlich, ihr müsst dann eine kleine Abbiegung über weitere Säulen und eine Ebene machen, da euch hier Steine den Weg vesperren werden. Auf der anderen Seite angelangt, geht es nun eine Weile nach Osten und schlussendlich nach Süden. Hier kommt ihr zum nächsten Gebiet.

Lauft hier den Weg entlang, bis ihr zu einem kleinen Gebiet mit leicht brüchigem Boden gelangt. Lasst euch an irgendeiner Stelle hinunterfallen, indem ihr zweimal dieselbe Stelle betretet. Lauft in dem Raum, in welchen ihr fallen werdet, zum Durchgang. Folgt dem Höhlenpfad, in den ihr nun kommt, und kommt über eine Treppe zurück an die Oberfläche. Lauft ein Stückchen, und ein Mars-Dschinn wird euch bemerken. Und bei eurem Anblick natürlich fliehen! ^_^ Geht nun auf die brüchige Stelle im Boden vor euch, sodass ihr wieder hinunterfallt. Kommt auch im folgenden Raum durch eine Treppe wieder an die Oberfläche. Lauft den Weg entlang, klettert eine Ranke hoch, danach geht's mal wieder nur geradeaus. Der Mars-Dschinn vor euch wird erneut flüchten. Folgt ihm gen Westen nach, aber vergesst nicht, vorher eine Steinsäule in eine Schlucht zu schieben, damit ihr bei späteren Plateaubesuchen abkürzen könnt!

Der Dschinn wartet im nächsten Abschnitt vor einer Brücke, wird jedoch schnell wieder fliehen! Verfolgt ihn über die Brücke. Sobald er euch wieder sieht, wird eine Steinsäule zerschmettern und ins östliche, folgende Gebiet fliehen. Ihr könnt ihm von hier aus nicht mehr folgen, da ihr sonst über die Bodenrisse einstürzen würdet und wieder über eine Treppe an die Ausgangsstelle kommen würdet. Geht die Brücke wieder zurück, bis ihr am Gebietsanfang seid. Klettert hier eine südlich gelegene Ranke hinunter, und haltet euch südlich. Blancierte zwei Seile entlang, vor euch steht nun eine Steinsäule mit einer angewachsenen Ranke. Verschiebt sie nahe an die Felswand, klettert die Ranke hoch, und benutzt den 'Seiltänzer' am vor euch liegenden Seil. In der Truhe, zu der ihr kommt, liegt eine Nuss. Klettert nun wieder zurück, und verschiebt eine andere bewachsene Steinsäule nordwestlich von euch. Klettert auch diese Ranke hinunter, und folgt hier in der untersten Ebene einfach dem vorgegebenen Weg. Ihr gelangt zu einer Ranke, die ihr hochklettert. Von hier aus liegt das nächste Gebiet nur ein Stückchen nordöst-

lich.

Wieder der Mard-Dschinn vor euch, und wieder wird er euch entwischen! Und ganz nebenbei ein paar Säulen unbrauchbar für euch machen... Kletter eine Ranke nahe euch hinunter, verschiebt die bepflanzte Steinsäule, und klettert durch sie auf eine höhere Ebene im Osten. Weiter östlich von euch liegen nun zwei der zerfallenden Steinsäulen. Springt auf beide hinauf, und dann zurück auf die erste, sodass ihr zu Boden fallt. Geht nun nördlich und umrundet das höhere Gebiet. Verschiebt am Ende die nächste bewachsene Steinsäule (nutzt Felix' Psynergy!) nahe an die bröselige von eben, klettert auf sie hinauf und springt ein zweites Mal auf die brüchige Steinsäule. Auch sie wird zerfallen, und ihr könnt über eine Ranke auf das höhere Gebiet kommen. Verschiebt hier eine Steinsäule, bis sie hinunterfällt, geht klettert danach wieder hinab und geht zu ihr hin. Verschiebt sie noch einmal so, dass sie zwischen den beiden Wänden steht. Kommt wieder auf die höhere Ebene zurück, über die eben verschobene Säule könnt ihr nun eine hinunterführende Treppe auf der anderen Seite erreichen.

Lauft einfach den folgenden Raum durch. Als Nächstes seht ihr wieder den altbekannten Mars-Dschinn von vorhin! Geht bis zur Treppe nordwestlich von euch, gsteigt sie aber nicht hinab! Haltet euch stattdessen nach rechts, um über ein paar brüchige Bodenstellen zu einem Durchgang im Südosten zu kommen. Achtet dabei darauf, dass ihr nicht auf die Stelle direkt vor dem Dschinn tretet! Er wird euch sonst hinunterfallen lassen. Geht im folgenden Raum eine Treppe im Nordosten hoch. Wieder an der Oberfläche müsst ihr nun einfach den Weg weitergehen. Ihr kommt am Ende zu einem Loch und zwei brüchigen Stellen im Boden. Lasst euch durch die rechte Bruchstelle hinunterfallen, und ihr werdet direkt auf dem Dschinn landen! :-)) Vor lauter Panik hat er dabei einen Gegenstand verloren, sammelt diesen ein! Es ist der "Hammer-Cubus", welcher einem eurer Charaktere beim Anlegen den 'Hammer' beibringen kann! Mit diesem könnt ihr einige Felssäulen einfach dem Erdboden gleichmachen. Nehmt nun wie der Dschinn die nordöstliche Treppe. Durchlauft den nächsten Raum.

Im nächsten Höhlenabschnitt seid ihr wieder direkt vor dem Dschinn! Nähert euch ihm jedoch nicht von hier aus, er wird sich sonst in Sicherheit flüchten. Klettert stattdessen die Ranke vor euch hinunter, und geht zu den zwei Steinsäulen rechts vom Dschinn. Die linke von ihnen könnt ihr mit der neuen Psynergy 'Hammer' plätten! So ist der Dschinn von seinem Fluchtweg abgeschnitten. Geht zu diesem nun zurück und er wird sichtlich überrascht sein! Und wütend gegen euch kämpfen wollen... zeigt dem Hitzkopf, wer sein Meister ist, nach eurem Sieg wird euch "Kanone" folgen! Klettert und lauft nun in den östlichen Teil des Raums, wo der nächste Durchgang ist. Durchlauft ebenso den nächsten Raum und geht die Treppe hoch. Tut dies dann genauso mit der folgenden Treppe direkt neben euch, und ihr seid wieder an der Oberfläche! Folgt dem Weg, geht ein paar Treppen hinunter und haltet euch westlich. Hier könnt ihr eine Steinsäule verschieben, was eine Ranke freilegen wird. Damit könnt ihr später abkürzen. Geht zurück, die restlichen Treppen hinunter und das Plateau ist überwunden!

~~ Weltkarte ~~

Sobald ihr wieder auf der Weltkarte seid, geht ein Stückchen südlich, bis ihr auf ein Schiff trifft! Betretet es.

~~ Ostküste von Indra ~~

Am Küstenstrand werdet ihr das Schiff in seiner ganzen Pracht bestaunen können. Kraden wird anmerken, dass dies wohl Menardis Schiff ist. Man wird es jedoch nicht steuern können, da das Steuergerät, nämlich der schwarze Ball, zusammen mit den beiden untergegangen ist. Schaut euch das Schiff also eine

Weile an. Da ihr jedoch sonst nichts weiter machen könnt, verlasst wieder Indras Ostküste und kommt zurück auf die Weltkarte.

~~ Weltkarte ~~

Lauft hier wieder ein Stückchen westlich, bis ihr auf eine Höhle trefft. Dies ist die Höhle von Indra. Tretet in sie ein!

~~ Höhle von Indra ~~

Lauft die Höhle bis zum Ende durch, dort werdet ihr eine Steinsäule, ein Seil, aber auch eine glitzernde Steintafel sehen können! Verschiebt die Säule in die Mitte der zwei Wände, strafft das Seil mit dem 'Seiltänzer' und bahnt euch euren Weg zur Steintafel. Berührt sie, und das Wissen dieser Tafel wird euch eine neue Beschwörung im Kampf geben: Zagan! Dazu benötigt ihr sowohl einen Venus- als auch einen Mars-Dschinn auf Standby. Habt ihr die Beschwörung, verlasst die Höhle.

~~ Weltkarte ~~

Folgt dem Wanderpfad entlang nach Westen. Überquert dann über eine Holzbrücke einen Fluss. Halt euch von hier aus immer südlich, bis ihr ein Waldgebiet erreicht (ignoriert dabei die Brücke im Osten)! Nach einiger Zeit, wenn nicht sofort, werdet ihr hier dem Venus-Dschinn "Ferrum" gegegenen! Nach erfolgreichem Kampf wird er euch folgen. Passiert nun die Holzbrücke nordöstlich von euch und folgt dem Wanderpfad gen Osten. Nach kurzer Zeit wird die Stadt Madra direkt vor euren Füßen liegen! :-)

=====
6. Madra und der Gefangene LSG06
=====

~~ Madra ~~

Lauft in Madra zuerst die Treppen hoch, damit ihr zum Stadteingang kommt. Die Wachen werden euch anhalten, weil sie euch für Piraten aus der Stadt Champa halten. Madra wurde nämlich kürzlich erst von Piraten überfallen, welche ihren Anführer Briggs hier aus dem Gefängnis retten wollten und dabei auch Erfolg hatten. Ihre Besorgnis wird aber schnell verfliegen, und iih könnt in die Stadt eintreten.

Geht hier ein Stückchen noch weiter, und das erste, was euch ins Auge fallen sollte, sind die Läden der Stadt. Kauft euch hier ein paar gute Rüstungen und Waffen ein, allen voran die Lederstiefel!

Waffenhändler		Rüstungshändler		Krämerin	
Langschwert	200	Reisejacke	50	Heilkraut	10
Kurzschwert	120	Holzschild	40	Gegengift	20
Streitaxt	280	Kumulus	10		
Keule	80	Leder-Armreif	180		
Magischer Stab	380	Lederkappe	30		
		Stirnreif	120		
		Lederstiefel	270		

Geht danach ins Gasthaus, welches gleich rechts von den Läden befindet. Steigt hier dann die Treppe hoch in den zweiten Stock, geht weiter, und ihr kommt in ein Gästezimmer. Durchquert dieses, dann seid ihr wieder außerhalb

des Gebäudes. Geht auf den Dächern der Läden entlang, von hier aus könnt ihr dies! Springt am Ende zu einer Truhe, in der sich die "Weiße Haube" befindet. Gebt sie dem Charakter mit der niedrigsten Verteidigung! Geht danach den Weg zurück und verlasst das Gasthaus wieder.

Geht wieder zu den Läden, westlich von diesen werdet ihr eine Leiter sehen, die weiter hinabführt. Klettert diese hinunter, und ihr steht nach kurzer Zeit schon vor dem Gefängnis der Stadt! Eine Frau vor dem Gebäude wird euch erzählen, dass ein bewusstloser von seinem Boot geborgen und ins Gefängnis geworfen wurde, obwohl er behauptet, kein Pirat zu sein. Warum dies nicht einmal näher erforschen? Betretet das Gefängnis.

Im Inneren seht ihr sogleich, wie die Zellenwächter und Aaron sich streiten. Sie beschuldigen ihn, ein Pirat aus Champa zu sein, wie euch die Frau erzählt hat! Einer der zwei Wächter ist eifrig dabei, den Gefangenen namens Aaron zu erzürnen, während der zweite die Situation zu schlichten versucht. Erfolglos! Aaron wird in seinem Zorn den Wächter mit eisiger Psynergy angreifen, woraufhin dieser panisch und erschrocken flüchten wird. Der zweite wird ihm sogleich folgen... Da nun alle weg sind, wird Kraden euch erzählen, dass ihr vielleicht mehr über diesen Mann in Erfahrung bringen solltet, denn er scheint ein Adept zu sein! Wenn ihr ihn jedoch anspricht, wird er nur sagen, dass der Älteste zurückkommen soll, um seine Gefangenschaft zu beenden. Was er damit meinte, werdet ihr gleich erfahren! Verlasst das Gefängnis. Draußen gibt es einen kleinen Aufruhr über den Zwischenfall, doch die Sache beruhigt sich wieder. Die Frau des Bürgermeisters ist ebenfalls anwesend, sie wird euch in Madra willkommen heißen und euch auch die Genehmigung geben, über Madras Zugbrücke nach Osenia zu gehen, dem nächsten Kontinent! Sie wird daraufhin in ihr Haus zurückgehen.

Stattet ihr doch einen Besuch ab! Das Haus des Bürgermeisters ist das nordwestlichste in Madra. Wenn ihr hier noch einmal mit Milady redet, erfahrt ihr, dass ihr Vater nicht wollte, dass Aaron eingesperrt wird, er es aber auf Druck seines Volks hin tun musste. Ein Stockwerk höher könnt ihr ebenso von einem Kind erfahren, dass der Bürgermeister samt Gefolge nach Osenia gegangen ist, um nach dem Piraten Briggs zu suchen. Gut, dass die Bürgermeisterin euch soeben Zutritt dorthin genehmigt hat! :-)

Bevor ihr jedoch aus Madra wieder abreist, geht zurück zum Eingang der Stadt. Vor den Wächtern führt ein Weg nach Osten. Geht die Wiese entlang, und ihr kommt zu einem Friedhof. Nördlich von diesem führt euch eine Leiter hinab in den Untergrund der Stadt - in die Katakomben von Madra!

~~ Katakomben von Madra ~~

Geht die Leiter hinunter. Nehmt im nächsten Raum dann den nördlichen Gang weiter. Folgt dem nun vor euch liegenden Gang weiter und geht eine Leiter hinunter. Im Westen geht's zum nächsten Abschnitt. In diesem werdet ihr nach kurzem Weg auf eine Lücke in einer Mauer treffen, geht durch die hindurch und die Ranke dahinter hoch. Ein paar Schritte weiter wird euch eine Steinsäule und ein Abgrund im Weg stehen. Setzt Felix' 'Verschieber' ein und zieht sie Säule zu euch heran, damit sie in den Abgrund fällt. Geht weiter, klettert eine Ranke wieder hinunter, und sogleich werdet ihr einen großen Riss in der Mauer eines Gebäudes erkennen können. Schlüpf durch diesen hindurch. Sobald ihr drin seid, überspringt den kleinen Abgrund vor euch und geht die Treppe hinunter. Geht durch die nächste Tür dann in einen Raum mit einer Schatztruhe. Diese beherbergt den "Zitter-Splitter", ein weiterer Psynergy-Gegenstand! Mit diesem angelegt, könnt ihr die Psynergy 'Erdbeben' ausführen, welche ein kleines Beben um euch erzeugen wird. Setzt Felix' 'Rückzug' ein, um schnell aus den Katakomben wieder zu verschwinden.

fest. Geht südlich von der Gruppe weiter, danach östlich, bis ihr im nächsten Gebiet seid. Wir werden ja wohl einen Weg finden können!

Lauft nun zum ersten Holzpfahl, den ihr seht und beseitigt ihn. Geht ein Stückchen nördlich weiter. Ihr steht vor einem weiteren Pfahl, zerstört ihn jedoch nicht, sondern lauft in östliche Richtung, ignoriert dabei zwei weitere Pfähle. Am Ende werdet ihr vor einem Pfahl nahe der Ostwand stehen, zerstört diesen und geht weiter. Im Nordwesten werdet ihr erneut einen Pfahl erblicken, hämmert ihn ebenfalls in den Boden, sodass eine kletterbare Wand enthüllt wird! Nun, klettert diese hoch! Geht westlich, folgt dem Weg und springt nebenbei über ein paar Pfähle, die, welche ihr nicht beseitigt habt. Im Südosten werdet ihr dann zu einem Plateau kommen, wo ein Jupiter-Dschinn nur auf euch wartet! Er heißt 'Blitz', will aber erst einmal von euch gezähmt werden, bevor er sich entschließt, euch zu folgen! Speichert lieber vor dem Kampf, denn er kann doch ganz gut austeilen. Sobald ihr ihn habt, geht zurück und klettert die Leiter wieder hinunter (oder springt von der Kerbe). Im Nordwesten des Gebiets liegt noch eine Schatztruhe, welche ein Gegengift enthält, nehmt es! Jetzt müsst ihr euch allerdings ganz in den Südosten zurück bewegen, dort steht ihr dann vor einer rutschigen Schlucht. Springt die Kerbe hinunter und zerschlagt den Holzpfahl, welche ein Stückchen vor euch liegt. Somit könnt ihr bei späteren Besuchen abkürzen. Folgt der Wüste westlich weiter (Alliteration, haha!).

Ihr seid nun in einem großen Sandgebiet mit einem Psynergy-Stein in der Mitte. Nehmt ihn und zerschlagt den Holzpfahl direkt nördlich von ihm. Klettert die freigewordene Felsleiter hoch und geht weiter in nordwestliche Richtung.

Vor euch könnt ihr nun etwas... nun, "Etwas" sehen, welches sich im Wüstensand unterirdisch hin- und herwühlt. Rammt den Pfahl in den Boden, damit ihr den Weg des Wesens blockieren könnt. Es wird nun von seiner Bahn abgelenkt werden und nach Osten flüchten. Sobald es aus dem Sand erscheint, werdet ihr sehen, dass ihr es hier mit einem riesigen Skorpion zu tun habt! Verfolgt es. Das Spiel wiederholt sich in dem folgenden Abschnitt. Rammt auch hier den Pfahl hinein, damit der Skorpion nach Norden weiterzieht. Folgt ihm auch hier. Das nächste Gebiet, wie die vorherigen! Rammt hier den rechten Pfahl in den Sand, damit ihr den Skorpion in eine Grube im Norden lenken könnt. Hier wird er sich dann einnisten. Nähert euch ihm, er wird hinauspringen und euch direkt in sein Nest hineinfallen lassen! Dort werdet ihr euch mit ihm auseinandersetzen müssen, wenn ihr nicht als Futter enden wollt!

~~~~~  
Rex Scorpio  
-----

Kraftpunkte: 1064  
Empfohl. Level: 7  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wind  
Erf. nach Sieg: 440  
Item nach Sieg: 228 Münzen + Fläschchen

Ein weiteres sehr psynergy-dominiertes Gefecht! Den Schlüssel zum Sieg bilden starke Magien eurerseits, dazu gehören auf jeden Fall Felix' 'Stalagmit', Jennas 'Dunst' und Cosmas 'Blitzstrahl' / 'Plasma', welche ihr allesamt im Dauerfeuer haben solltet. Der Rex Scorpio ist ein sehr defensiv agierendes Monster, es wird sich oft verteidigen, welches jedoch nicht wirklich zu seinen Gunsten geschieht. Auch im Angriff hat er nicht viel zu zeigen. Sollte Felix die Themis-Axt parat haben, so könnt ihr zuerst deren Entfesselung benutzen, um das Monster zu verlangsamen. Ansonsten ist es nur eine Frage

der Zeit, bis der Skorpion euch unterliegt, denn zuegebermaßen hat er beeindruckend viele KP. Mit den genannten Psynergien ist er jedoch kaum ein Problem. Gebt jedem Charakter vorher ein paar Heilkräuter für den Notfall, und euch sollte ein sicherer Sieg gewiss sein!

~~~~~

Sobald der Skorpion besiegt ist, werdet ihr das "Maulwurfsjuwel" in den Händen halten können. Dieses ist wie der Seiltanz-Kiesel und der Zittersplitter ein Psynergy-Item: lasst jemanden das Juwel tragen, und er wird die Psynergy 'Spaten' erlernen. Mit dieser könnt ihr sandigen Boden durchwühlen und aufschaukeln. Seht ihr die vier Steine in der Mitte des Raums? Inmitten von diesen befindet sich ein sandiger Kreis. Stellt euch vor diesen und setzt den 'Spaten' ein! Stellt euch auf das nun entstandene Loch, und eine Wasserfontäne wird euch zurück an die Oberfläche tragen. Ihr müsst nun zurück in das Gebiet mit der Reisegruppe aus Madra. Lauft also den Weg zurück oder benutzt den 'Rückzug' von Felix, um die Sache schnell zu erledigen.

Wieder bei der Reisegruppe, geht von ihr südlich und dann am Ende ein paar Schritte westlich. Auch hier werden vier Steine sein, in deren Mitte eine sandige Stelle sich befindet. Grabt diese mit eurem 'Spaten' um, sodass eine Leiter erscheint. Geht diese hinunter. Folgt dem langen Tunnel und geht an dessen Ende ein Leiter wieder hoch. Kommt zurück an die Oberfläche. Vor euch liegt nun eine prächtige Oase! Aber erfrischen kann sie euch nicht... klettert die Wand östlich von euch hoch und folgt dem Weg. Sobald ihr euch direkt über der Reisegruppe befindet, werden sie euch sehen und die Umgebung untersuchen. Die Gruppe wird euren Tunnel finden und ab dann bei der Oase sich ausruhen. Geht nach der kleinen Zwischensequenz dann nach Norden weiter.

Vor euch liegt dann ein großes, sandiges Gebiet. Hier gibt's nicht viel zu sehen, im Südwesten findet ihr aber einen sandigen Fleck, an dem ihr 315 Münzen aufschaukeln könnt. Betretet danach die Höhle im Norden. Ein großer Raum mit fließenden Sandströmen liegt nun vor euch. Dargestellt in bescheidenem ASCII sieht's ungefähr wie folgt aus:

```

#####
(1): Harte Nuss      # V      (2) #
(2): Schicksalskeule # V      H #
H : Holzpfehl       # V > > > > > #####
# : Wand            # V      V ##
                    ##### V      V > > #
                    ##### V      V #
##### ##### V      ##### V
##### V      V      ##### V => zum Ausgang
> > > > > !!! V      > > > V ##### V
A      V      V ##### V      V #
A      > > > > V ##### V < < < < < < #
A      V      V ##### V      #
A > > > >      V ##### V      #####
A      V      V (1) ##### V #####
A      > > > > V ##### V##
A      V < < < < < < < < V#
A      < < < < < <      #
A      V      #####
< < < < <      #
Start      #####
#####

```

Lasst euch von dem Sand vor euch erfassen und gen Norden tragen. Sobald ihr die Nordwand entlang kommt, sprintet im richtigen Augenblick auf die mit Aus-

rufezeichen markierte Stelle, sodass ihr vom Sand hinunter seid. Sprintet nun weiter östlich über den Sand, um diesen passiert zu haben. Ihr könnt nun von hier aus die Wand herumwandern, um zu einer Truhe mit einer "Harten Nuss" zu kommen. Geht ansonsten weiter an die nördlichste Stelle des Raums, und lasst euch von dem Sand nach Osten tragen. Sobald ihr vor einem Holzpfeiler steht, hämmert ihn in den Boden und erreicht die Truhe. Die Schicksalskeule, eine starke Waffe, befindet sich darin. Habt ihr sie, lasst euch weitertragen und lauft zum Ausgang im Osten. Nach einer Leiter, die ihr hinuntergeht, erreicht ihr den Höhlenausgang.

Lauft den nächsten Abschnitt durch. Ihr steht nun vor einem "Sandfall". Lasst euch von ihm hinuntertragen, oder nehmt die Leiter vor euch, um zum Wüstensand hinunterzusteigen. Lauft das gesamte Gebiet nach Osten durch und beachtet dabei vorerst nicht die vielen Steine auf dem Boden, oder die Truhen auf den Plateaus. Am Ende ist eine Kletterwand, geht sie hoch. Sprintet über zwei Sandfälle sodann nach Osten. Wenn ihr die Richtung weitergeht, kommt ihr zu einem Seil, nutzt den 'Seiltänzer' und klettert es hoch. Lasst euch von dem vor euch liegenden Sandfall hinuntertragen und entnehmt der Truhe vor euch die "Trainerpeitsche". Auch sie würde ich jedoch eher verkaufen als nutzen... Kommt dann wieder an die Stelle nach den zwei übersprinteten Sandfällen. Klettert hier die Wand hoch und lauft oben zum rechten der zwei Fälle. Sprintet auf diesem gen Osten, sodass ihr hinunterfallt und ebenso im Osten wieder festen Boden unter den Füßen kriegt. Geht von hier aus einfach nur nordöstlich, um das Ende der Wüste zu erreichen!

~~ Weltkarte ~~

Alhafra liegt direkt nordwestlich von euch, also zögert nicht und betretet die Stadt!

=====

8.	Briggs in Alhafra	LSG08
----	-------------------	-------

=====

~~ Alhafra ~~

Als eine Stadt direkt an der Küste ist Alhafra eine Hafenstadt, jedoch gibt es durch die große Flutwelle nun keine nutzbaren Schiffe mehr hier... dennoch soll sich hier Briggs, der gefürchtete Piratenkapitän aufhalten, was ja auch ein guter Grund für euren Aufenthalt hier sein kann!

Lauft vom Stadttor aus ein paar Schritte, und ihr werdet die madraische Reisegruppe sehen, welche nun auch in die Stadt gefunden hat. Sie sind sich sicher, Briggs eingeholt zu haben, und fragen sogleich einen Bürger, wo sich der Bürgermeister Alhafras finden lässt. Er zeigt ihnen den Weg, das Haus liegt im Nordwesten der Stadt.

Ihr könnt den Madranern leider nicht folgen, weil das Haus des Bürgermeisters nun versperrt wird, aber dafür kann man sich ja ein wenig in Alhafra selbst umschauen! Geht ein Stückchen nördlich, um zu den Läden der Stadt zu kommen.

Waffenhändler		Rüstungshändler		Krämerin	
Langschwert	200	Lederrüstung	240	Heilkraut	10
Breitschwert	1000	Reisejacke	50	Gegengift	20
Jäger-Schwert	520	Reisegewand	200	Elixier	30
Streitaxt	280	Holzschild	40	Heilige Feder	70
Schwere Keule	500	Lederhandsch.	220		

Leder-Armreif	180
Offener Helm	180
Lederkappe	30
Stirnreif	120
Lederstiefel	270

Habt ihr euch genug zugedeckt, hilft vielleicht noch eine kleine Rast im örtlichen Gasthaus, um eure Wunden der Yampi-Wüste wieder zu heilen. Ihr findet das Gebäude ganz im Südosten Alhafras. Geht danach über die Treppe in den zweiten Stock des Gasthauses. Hier werdet ihr auf Alex treffen, welcher euch erzählen wird, dass auch er nach einem Boot sucht. Da in Alhafra jedoch gerade keins verfügbar ist, will er sich erst einmal hier ausruhen. Tja, erst spurlos verschwinden und nun nicht helfen wollen... mmh!

Geht nun wieder zu den Waffen- und Rüstungsläden. Östlich von diesen befindet sich eine Treppe, geht sie hinunter und folgt dem Weg nach Osten, um die Docks Alhafras zu erreichen.

~~ Östliches Alhafra ~~

Geht hier den Weg vor euch weiter, bis ihr auf dem Schiff seid. Ihr seht nun die Hafenarbeiter, wie sie den Mast des Schiffes reparieren wollen. Jedoch legen sie ihr Vorhaben erst einmal auf Eis, da der Mast zu sehr mitgenommen ist. Betretet die Schiffskabine und geht die Treppen hinunter. Folgt dem Gang und schon bald werdet ihr auf Briggs und seine Männer treffen! Belauscht sie, und ihr werdet erfahren, dass sie besorgt sind aufgrund des Besuchs des Bürgermeisters Madras, und dass sie sich selbst nicht als Piraten sehen... Ganz empört wird Jenna da aufschreien, und Briggs wird euch natürlich sofort bemerken! Er eilt zu euch hin, und es kommt zu einem hitzigen Streit zwischen ihm und eurer Gruppe. Ihr fordert, dass er mitkommen soll und die Unschuld des Gefangenen in Madra bezeugen soll, aber Briggs scheint damit ganz und gar nicht einverstanden... ihr werdet euch ihm im Kampf stellen müssen!

~~~~~

Briggs  
-----

Kraftpunkte: 984  
Empfohl. Level: 11  
Schwäche: -  
Resistenz: -  
Erf. nach Sieg: 422+  
Item nach Sieg: 1021+ Münzen + Fläschchen

Briggs und seine Mannen stellen einen der härtesten Kämpfe des Spiels dar! Nicht nur hält er eine Menge aus, er kann mit seiner Signal-Pfeife auch jederzeit einen aus seinem Gefolge in den Kampf rufen. Diese können euch schwer zusetzen mit ihrem Angriff Echo-Schnitt, und auch der Anführer selbst ist nicht ohne. Hofft, dass er keinen Öltropfen einsetzt! Habt also für jeden Charakter besser ein paar Heilgegenstände parat. Greift Briggs mit eurer stärksten Psynergy an, sie ist immer noch stärker als eure Waffen. Nehmt immer welche, die auf mehrere Personen zielt, selbst wenn Briggs einzeln euch entgegentritt - es besteht die Chance, dass er sein Gefolge ruft, und ihr dieses trotzdem noch so schädigen könnt. Zögert auch nicht, all eure Öltropfen oder Wieselklauen in eurem Besitz hier einzusetzen, dies ist die Gelegenheit, jene einmal zu benutzen! Ansonsten, viel Glück beim Kampf. Schämt euch nicht, wenn ihr verlieren solltet. Trainiert außerhalb Alhafras eventuell, um stärkere Charaktere und Psynergien zu erlernen. Kauft in Alhafra selbst die besten Rüstungsteile. Geht im Kampf sehr offensiv ran, denn

je länger dieser dauert, desto schlechter wird eure Situation werden... und vergesst nicht, ein wenig Glück gehört hier nun einmal dazu!

~~~~~  
Nach dem Kampf werden Briggs und seine Mannschaft besiegt am Boden liegen, und werden über ihre Niederlage jammern... Dja-Odja, Briggs Gattin, wird erscheinen und euch bitten, ihm für seine Taten zu vergeben. Sie erklärt euch, dass Briggs nur zum Piraten wurde, weil er seiner Heimat Champa helfen wollte. Die Meere um die Stadt wurden wärmer und die Fische starben, sodass niemand mehr etwas zu essen hatte. Daher zog die Mannschaft aus, um Nahrung zu "besorgen".

Daraufhin werden die Bürgermeister Madras und Alhafras erscheinen, und letzterer ist in der Tat schockiert darüber, dass Briggs und seine Leute in Wahrheit Piraten sind. Nach einer etwas wirren Konversation, in der ihr euch auch den Oberhäuptern vorstellt und umgekehrt, wird wieder Briggs als Thema aufgegriffen. Dieser macht nun einen Vorschlag: da er das Schiff mit dem Gold Madras kaufte, gehöre dies nun auch der Stadt, und deren Leute sollen nun die Verantwortung für das Schiff übernehmen. Er selbst übergibt sich freiwillig dem Recht und Gesetz Alhafras mit seiner Mannschaft, bittet jedoch darum, Dja-Odja und seinen Sohn Eoleo während der Reparaturarbeiten auf dem Schiff leben zu lassen. Der Bürgermeister nimmt dies an. Briggs versichert noch, dass der Gefangene Madras namens Aaron nicht zu seinen Leuten gehört, und alle gehen nacheinander vom Schiff.

Der Bürgermeister Madras dankt euch noch einmal, und auch Dja-Odja ist recht erleichtert über die Situation. Kraden schlägt vor, dass man sich vielleicht auf die Suche nach dem nun freien Aaron machen sowie das Schiff reparieren sollte. Die Gruppe kommt wieder zusammen.

Geht den Schiffsgang nun weiter runter. Beim Heck werdet ihr eine große Holzkiste sehen, verschiebt sie mit Felix' Psynergy und betretet den Raum. In einer Ecke stehen hier zwei Kisten mit einem Brot auf ihnen. Stellt euch neben die Kisten und benutzt 'Erdgezitter'. Das "Große Brot" wird hinunterfallen, nehmt es auf und verlasst das Schiff. Draußen wird sich die Gruppe in der Mitte beraten, dass man bei den Schiffsreparaturen behilflich sein sollte. Eure Psynergy ist der Schlüssel für die Mastreparatur! Allerdings werdet ihr ihr zu diesem Zeitpunkt nicht den großen Felsen auf dem Mast fort-räumen können, weshalb hier keine Beschreibung folgen wird... knobelt doch selbst ein wenig, und schaut, wie weit ihr kommt! =D Eine detaillierte Anleitung folgt in einem späteren Kapitel. Verlasst die Docks und kehrt in die Stadt zurück.

~~ Alhafra ~~

Seht ihr das weinende Kind vor der Treppe? Sprecht es an und gebt ihm das "Große Brot" vom Schiff. Es ist überglücklich über eure Großzügigkeit und bittet euch, doch mal zu seinen Vater zu gehen, welcher im Nordwesten die Schätze des Bürgermeisters bewacht. Dieser wird euch nun vorbeilassen. Betretet die Höhlen!

~~ Höhlen von Alhafra ~~

Lauft den Abschnitt nach Süden durch, wo ihr den nächsten erreichen werdet. Tut das Selbe in diesem, ihr kommt dann zu einer Steinsäule. Nutzt euren 'Hammer', um das Hindernis zu beseitigen und geht weiter. Geht eine Leiter hinunter und nutzt an einem Seil den 'Seiltänzer'. Somit könnt ihr zu drei Truhen gelangen, welche 123 Münzen, Ixions Panzer sowie eine Glücksmedaille beinhalten. Mehr könnt ihr hier noch nicht holen, verlasst also wieder die Höhlen und kehrt in die Stadt zurück.

~~ Alhafra ~~

Auch hier gibt's jetzt nicht mehr viel zu tun. Ihr könnt aber noch Briggs im Gefängnis besuchen gehen, welches sich im Westen befindet. Unf auf jeden Fall noch einmal im Gasthof rasten wenn ihr es noch nicht bereits getan habt. Verlasst danach die Stadt.

~~ Weltkarte ~~

Statt Aaron zu suchen, sollten nun besser noch andere Dinge vorher getan werden. Daher ist euer nächstes Ziel der Bora-Felsen! Betretet wieder die Yampi-Wüste.

~~ Yampi-Wüste ~~

Lauft von eurer Anfangsposition aus immer weiter nach Süden, bis ihr zu einem Sandfall und einem Schild kommt, auf dem steht:

"Norden: Alhafra
Süden: Bora-Felsen
Achtung: Von hier aus führt kein Weg mehr zurück!"

Yeah baby, for sure. Springt den Sandfall hinunter und folgt den Weg in eine Höhle hinein. Lauft den Höhlengang durch, und ihr verlasst die Wüste.

~~ Weltkarte ~~

Lauft das Land in südöstliche Richtung entlang, bis ihr zu einer Brücke kommt. Überquert sie und haltet euch westlich. Inmitten des nun folgenden großen, sandigen Gebiets liegt der geheimnisvolle Bora-Felsen... Atmet tief durch und macht auf ein höllisch langes Kapitel bereit! :-)

9.

Der Bora-Felsen

LSG09

~~ Bora-Felsen ~~

Zu hülF, der Bora-Felsen. Unheimlich nervenzehrend und der bei weitem längste Abschnitt eurer gesamten Reise. Nichts außer Wind, Wind, Wind - und unzähligen Statuen. Worte können die Tortur nicht beschreiben, die es ist, diesen Dungeon zu meistern. Alles ist so unheimlich LANG, VIEL ZU LANG, und sieht auch meist gleich aus... Deckt euch besser mit einer Monatsration an Kaffee und sonstigen verfügbaren Substanzen zu, bevor ihr auch nur daran DENKT, ihn besteigen zu wollen. Klingt einladend? Na aber sicher doch! =D

Geht zu dem Schild direkt vor euch und lest es. Ihr werdet erfahren, dass ihr mit dem Felsen vor euch die Macht des Windes verstärken könnt. Stellt euch also vor dem Felsen vor euch hin und benutzt Cosmas 'Wirbelwind'. Aus dem kleinen Wirbel wird ein tosender Sturm werden, welcher den versandeten Gang vor euch freiwehen wird! Seid darauf gefasst, dies noch sehr oft tun zu müssen! Geht den nun freien Gang weiter, bis zu einer Gabelung nach links und rechts kommt. Geht den linken Weg, danach in südwestliche Richtung. Ihr kommt zu einem weiteren Stein, entfesselt an ihm wieder Winde und legt eine Passage frei. Geht danach zurück und den verbliebenen nördlichen Weg weiter. Am Ende kommt ihr zu einem riesigen violetten, gewirbelten Felsen, ihr könnt ihn jedoch noch nicht erreichen. Mit diesem werdet ihr später also noch euren Spaß

haben. Geht zur Schatztruhe, welche in Wahrheit ein getarnter Mimic ist, und besiegt das Monster. Geht danach den Weg südwestlich des riesigen Felsen entlang und folgt dem langen Gang. Nehmt bei der nächsten Gabelung den rechten Weg. Geht bei der folgenden Kreuzung zuerst den nordöstlichen Weg. Legt an dessen Ende eine versandete Passage frei, indem ihr den Windstein nutzt, und geht zurück zur Kreuzung. Nehmt hier dann den südöstlichen Weg, und geht den Gang in dieser Richtung entlang. Ihr werdet wieder einen Windstein sehen, fegt die sandige Barriere mit eurem 'Wirbelwind' auch hier weg. Geht zurück zu den vielen kleinen Steinen, und nehmt hier dann den südwestlichen Weg. Ihr beschreitet nun die eben freigelegte Passage, und kommt im Westen zu einem... erneuten Windstein. Nutzt ihn für die Passage vor euch, und danach - tut das Gleiche noch einmal, ein weiterer Weg wird freiwerden! Ihr müsst nun ganz zurück zum Anfang des Bora-Felsen, zur ersten Gabelung nach dem ersten Windstein. Geht von hier aus westlich, dann nördlich, damit ihr zu einer Schatztruhe kommt. Ein Keks befindet sich in ihr. Haltet euch danach südlich, bis ihr wieder bei dem Windstein von vorhin seid. Geht ihr von hier aus westlich, kommt ihr wieder zum allerersten Windstein, nur halt diesmal in anderer Position! Fegt die Sandbarriere im Osten hinweg, und geht wieder zurück zur anderen Seite des Windsteins. Geht den nun freien Weg nach Osten entlang, und benutzt euch hier den Windstein. Ein Stückchen weiter ist übrigens eine Truhe mit einer Rauchbombe... Geht zurück und bahnt euch euren Weg sodann zur anderen Seite des eben benutzten Windsteins, ihr vorhin hier schon einmal! Geht den Weg nördlich hier weiter, und ihr kommt direkt zu dem riesigen, violetten Windstein, den ihr hier bereits gesehen habt! Stellt euch vor ihm hin und benutzt 'Wirbelwind' - der entstehende Wind wird so stark sein, dass er den kompletten Sand in der Bergwand forttragen wird! Somit wird ein langer, kletterbarer Bereich freiwerden, welcher euch in den nächsten Abschnitt führen wird.

Und dies war erst ein Vorgeschmack des Folgenden! :-)) Geht nun den Weg links von euch, und klettert die nächste Wand hoch. Links von euch wird sogleich eine weitere sein, besteigt auch sie. Lasst euch auf dem folgenden Felsvorsprung von der Bodeneinkerbung hinunterfallen, sodass ihr vom Wind aus dem Steinkopf (ihr werdet solche übrigens in allen Elementar-Felsen finden) auf einen anderen Felsvorsprung tragen, und lasst euch auch hier hinunterfallen. Wiederholt das Spielchen, und ihr seid wieder in einem Bereich, wo euch ein Wind erfassen kann. Tut dies, ihr landet sogleich wieder auf festem Boden. Verschiebt die Steinsäule neben euch in den Abgrund, zum Abkürzen für später. Geht dann in Richtung Osten, verschiebt hier die nächste Säule. Die Sprossen in der Wand führen euch zurück zum Anfang des Bora-Felsens, welches aber jetzt nicht das Ziel ist. Geht stattdessen östlich weiter. Ihr werdet zu einer Wand kommen, die ihr hinunterklettern könnt. Tut dies, und da ihr ja vorhin den Sand im anderen Gebiet beseitigt habt, werdet ihr nun zu einer Truhe mit dem "Sturmzeichen" kommen! Klettert wieder zurück. Nördlich von euch findet ihr die nächsten paar Kletterwände, besteigt sie, und ihr kommt wieder zu einem Steinkopf. Lasst euch von seinem Wind tragen, ihr werdet von einer im Wege stehenden Steinsäule abprallen. Geht ein Stückchen östlich, und dann die Wand hinunter. Lasst euch vom nächsten Wind tragen und klettert zweimal eine Wand vor euch hoch. Verschiebt dann die Steinsäule vor euch, welche euch eben noch gehindert hat. Bleibt danach stehen und wartet auf den Wind, welcher euch nun von hier aus weitertragen kann. Klettert eine weitere Wand vor euch hoch, und der nächste Abschnitt folgt.

Hier müsst ihr dann zunächst wieder eine Felswand vor euch hochklettern. Passt dabei auf, dass euch nicht einer der Winde erwischt, sonst werdet ihr hinunterfallen. Wartet am besten, bis einer direkt an euch vorbeigezogen ist und ergreift dann eure Chance. Oben angelangt, geht östlich und springt eine Einkerbung hinunter. Verschiebt die Steinsäule neben euch, damit könnt ihr vom letzten Gebiet aus schnell hierherkommen. Klettert zum Steinkopf neben euch hinunter, in der Truhe ist eine Schlafbombe. Stellt euch nun auf den

Steinkopf und wartet auf den Wind. Dieser wird euch wieder ganz nach oben tragen! :-) Geht dann westlich ins nächste Gebiet. Klettert die vor euch liegende Felswand hoch, bis ihr zu zwei nebeneinander stehenden Steinsäulen kommt. Verschiebt die linke einen weiter nach links, klettert danach auf die Plattform unterhalb von euch hinunter. Springt die Kerbe hinunter und stellt euch auf den Windkopf im Osten. Dieser wird euch nun hochtragen. Wenn ihr angekommen seid, geht nach links und verschiebt die zwei Felssäule von hier aus. Springt auf den frei gewordenen Platz und die Einkerbung hinunter. Der Wind eines anderen Steinkopfs wird euch so weiter nach oben befördern können. Klettert oben angekommen die Wand entlang und geht in den nächsten Abschnitt, tut das Selbe auch hier. Klettert weiter, bis ihr bei einer Steinsäule vor einem weiteren riesigen Windstein seid. Verschiebt die Säule in den kleinen Abgrund. Geht nun zurück in den Abschnitt mit den Steinköpfen. Springt auf der obersten Plattform die Einkerbung am Ende hinunter, und erneut bei der folgenden. Geht von hier aus wieder zur Wand im Westen und klettert sie hoch. Diesmal aber ganz, sodass ihr in den nächsten Abschnitt kommt. Ihr solltet hier nun unterhalb des Wegs sein, den ihr eben beschritten habt. Klettert auch hier die Wand hoch, im folgenden Bereich könnt ihr nun den großen Windstein erreichen. Nutzt 'Wirbelwind', und der hindernde Nebel wird verschwinden. Die beiden Felswände im hinteren Teil des Abschnitts könnt ihr nun besteigen, vorher hätten sie euch wieder zurückgeworfen. Die linke führt euch weiter, ihr könnt sie gleich von hier aus erreichen. Wenn ihr jedoch wieder den Weg zurückgeht, wo ihr hier zuerst hingekommen seid (rechts vom Felsen), könnt ihr die rechte Felswand besteigen, welche euch zu einer Truhe mit dem "Fujin-Schild" führt. Es lohnt sich! Wie auch immer, die linke Wand führt euch weiter im Felsen. Sie führt euch zum Gipfel des Bergs. An dessen Ende werdet ihr einen weiteren großen Windstein sehen. Lasst die Macht des Windes an ihm frei, und der Bora-Felsen ist gemeistert! ...

Däät, ZONK! =D Nein, ein paar gewaltige Blitze werden in dem Gipfel einschlagen und ein Höhle tief in den Felsen hinein freigeben. Wer glaubt, dieser Felsen hätte ein Ende, irrt gewaltig!

~~ Bora-Felsen ~~

Nehmt den Psynergy-Stein vor euch auf, damit dieser eure Psynergy wieder aufrischt. Folgt dem langen Gang, bis ihr bei einem riesigen Steinkopf seid. Klettert die Leiter hinunter und folgt dem Weg. Ihr umrundet dabei jenen Steinkopf, und kommt westlich von ihm zum nächsten Abschnitt. Dieser stellt das Zentrum des Bora-Felsens dar, alle weiteren Wege haben hier ihren Ursprung. Nehmt zuerst den westlichen Durchgang, zwei Punkte sind über diesem. Folgt dem Weg hier, soweit ihr könnt. Am Ende steht eine Steinsäule, verschiebt sie auf den grauen Untergrund. Dies wird später nützlich sein. Geht nun zum Zentrum zurück. Geht nun ganz nach Osten und nehmt den Durchgang dort. Geht auch hier einfach der Nase nach, es ist ziemlich linear, da es außer dem richtigen Pfad nur Sackgassen gibt. Ihr kommt dann zu einem Bereich mit vielen Säulen. Diese müsst ihr richtig verschieben, um über sie auf die andere Seite springen zu können. Hämmert die ganz rechte graue Steinsäule in den Boden, verschiebt dann die braune Steinsäule auf die entstandene graue Stelle im Boden. Verschiebt links noch eine braune Steinsäule wie unten gezeigt:

Ausgangsposition		**Endposition**		
				# = Steinsäule (braun)
__ --#	#-- _	__ --#	--- _	O = Steinsäule (grau)
--O-- + + ---O	--O-# + O ---#			+ = in den Boden gehämmerte graue Säule
#----	----	-----	----	
-----	----	-----	----	- = verschiebbarer Bereich

Geht zurück, klettert eine Ebene höher, springt über die Säulen und geht weiter. Ihr erreicht einen Windstein, setzt 'Wirbelwind' an ihm ein. Eine

Passage wird frei von Sand werden, geht zurück und durchquert diese. Klettert hoch, und ihr werdet vor dem nächsten Windstein stehen. Lasst auch hier die Macht des Windes frei, sodass einer weitere Passage der Sand genommen wird. Geht nun zurück nach Süden und nehmt den Gang, den ihr eben freigewirbelt habt. Ihr werdet am Ende hinunterklettern müssen und zu einer Steinsäule kommen. Schiebt sie auf die braune Stelle, sodass sie einrastet. Nun müsst ihr den Raum ein ganzes Stückchen zurückgehen, damit ihr zu der Stelle von eben kommt, aber nun über die Steinsäule weiterspringen könnt. Geht die vor euch liegende Treppe hinunter. Folgt dem Weg im nächsten Raum, bis ihr zu einem Wasserstrahl kommt. Geht die Leiter nahe diesem hinunter und den Weg weiter. Eine Treppe noch hoch, und nach kurzem Gang seid ihr bei einem weiteren Wasserstrahl und einer Steinsäule. Verschiebt letztere, damit der hinderliche Strahl verschwindet. Geht hier den langen Weg nördlich weiter, bis ihr in die nordöstliche Ecke des Raumes kommt. Hier versperrt euch wieder ein Wasserstrahl den Weg. Verschiebt eine Steinsäule hier nach rechts, um den Fluss des Wassers zu ändern. Stellt euch nun östlich der Steinsäule hin, aber soweit, dass ihr nicht mehr vor dem Loch steht. Nutzt wieder Felix' 'Verschieber', um die Säule wieder zurückzuschieben. Geht danach die Leiter hoch, springt über die Säule und geht den Weg weiter. Ihr klettert am Ende wieder eine Leiter hinunter, vor euch steht nun eine Steinsäule. Verschiebt auch sie auf die braune Stelle. Geht die Leiter in der Nähe hoch und folgt hier dem Pfad. Ihr kommt zu einer weiteren Steinsäule. Verschiebt sie, das Wasser fließt nun wieder anders und blockiert euch nun nicht mehr. Geht zurück, und springt über die eben verschobene Säule auf die andere Seite. Geht weiter, springt die Einkerbung hinunter und begeht nun den frei gewordenen Weg westlich von euch.

Ihr seid nun wieder im Zentrum des Bora-Felsens. Überspringt die schwebenden Kacheln nach Westen hin und geht in den nächsten Abschnitt. Hier kommt ihr nach kurzer Zeit zu einem Windstein. Lasst den Wind nach Westen hin wehen, und er wird einen großen Steinzeiger umlenken. Geht über dieses Gebilde, dann eine Treppe runter und wieder hoch, nehmt dann den westlichen Weg. Dieser wird euch zum nächsten Windstein führen, nutzt ihn, damit er den Steinzeiger wieder anders ausrichtet. Geht zurück und nehmt den nordöstlichen Pfad, ihr kommt dann zu besagtem Zeiger. Verschiebt noch eine Säule in der Nähe und überquert dann den Zeiger. Balanciert über ein Seil, folgt dann dem Weg in den nächsten Abschnitt. Nehmt hier zuerst den südwestlichen Pfad, in der Truhe am Ende liegt ein Elixier. Geht zurück zum Eingang und nehmt nun den nördlichen Pfad. Ihr kommt nach langem Weg wieder zu schwebenden Kacheln, springt über sie hinüber, folgt dann dem Weg vor euch. Ganz am Ende kommt ihr zu einem Windstein, der natürlich nur auf eure Benutzung wartet. Ist der Steinzeiger erst einmal verrückt, balanciert über die Seile und den Zeiger, ihr kommt dann zum nächsten Windstein. Durch ihn wird der Zeiger so verschoben, dass ihr weiter westlich gehen könnt. Springt nach kurzem Weg auf eine Steinsäule und balanciert ein weiteres Seil entlang. Folgt dem Weg bis zu seinem Ende, springt dabei über ein paar Abgründe. Wieder zurück im Zentrum! Springt zur kletterbaren Wand hin, und kraxelt euch langsam den ganzen Weg hinunter. Geht durch den Durchgang vor euch. Ihr seid nun in einem Raum mit einem gewaltigen Psynergy-Stein in der Mitte. Ladet hier eure magischen Kräfte auf und umrundet den Raum, um weiterzukommen. Geht die Treppe hoch. Ihr seid nun bei einem großen Steinkopf. Springt zu dem riesigen Windstein vor ihm und lasst die Winde den Rest erledigen. Ein Blitz wird in den Kopf einschlagen, der Mund wird sich öffnen, und alle vorher inaktiven kleinen Windköpfe werden nun wieder funktionieren! Lasst euch von dem direkt vor euch hochtragen.

Ihr steht nun vor dem nächsten großen Windstein und -kopf. Selbe Prozedur wie eben, ein paar weitere Windköpfe werden nun aktiviert werden. Ihr könnt von hier aus nun eine Säule links von euch verschieben, um zum äußeren Bereich des Raumes zu kommen. Ein Steinkopf im Nordosten kann euch nun zu einer Truhe mit

einem Fläschchen befördern. Nehmt es, schlagt euch euren Weg zurück und nehmt den Durchgang im Nordwesten. Geht durch den östlichen Durchgang und nehmt im nächsten Raum die Treppe ganz im Südwesten. Ihr seid nun wieder im Raum mit den Wasserstrahlen. Bahnt euch euren Weg wie vorhin entlang, bis ihr wieder neben der Einkerbung und der Steinsäule steht. Verschiebt die Steinsäule, sodass sie auf dem zweiten Platz von rechts steht. Geht nun soweit nördlich in dem Raum, bis ihr bei einem Steinkopf seid. Lasst euch von ihm tragen und geht sodann zu einem Windstein. Die Macht des Steins wird die Steinsäule von vorhin ganz an den Anfang des Raums wehen! Geht zu diesem zurück und verschiebt die Säule in den Abgrund, sodass ihr eine Steintafel erreichen könnt. Von ihr könnt ihr die Beschwörungskombination "Flora" erlernen! Habt ihr dies getan, lauft den gesamten Weg zurück, bis ihr wieder im Zentrum des Bora-Felens seid.

Von hier aus geht's sogleich in den westlichen Durchgang. Lasst euch hier zur anderen Seite tragen und springt über die Steinsäule. Ein wenig weiter seht ihr einen Steinkopf, den ihr verschieben könnt! Verschiebt ihn ganz nach Norden, um von seinem Wind zu einer Truhe mit dem "Klarheits-Reif" befördert werden zu können. Springt die Einkerbung hinunter und bahnt euch euren Weg zurück. Verschiebt den Steinkopf viermal südlich, sein Wind wird euch nun zum nächsten Pfad befördern. Verschiebt kurz eine Steinsäule und geht dann westlich weiter. Springt am Ende über ein paar schwebende Kacheln und verschiebt die Steinsäule vor euch, sodass der Wasserstrahl dahinter ungehindert fließen kann. Geht zurück zur vorherigen Säule und geht die nun nicht mehr blockierte Treppe hinunter. Der folgende Raum sollte euch bekannt sein. Zwar ziemlich groß, aber dafür linear dieses Mal! Geht und balanciert euch weiter, bis euch die nächste Treppe hinunterführt. Hier müsst ihr erst einmal einen Windstein im Südwesten benutzen, damit eine Passage frei wird. Lasst den Wind aber auch nach Süden wehen, sodass ein Steinkopf mitgeweht wird. Folgt nun der freigegebenen Passage. Auf eurem Weg könnt ihr nun auch eine Truhe mit teuflischen 666 Münzen durch den Steinkopf erreichen. Springt hinunter und folgt dem Raum bis zu einer Treppe, die euch weiter hinunterführt. Vorher könnt ihr aber noch eine Steinsäule verschieben, wenn ihr ein wenig weitergeht. Geht im nächsten ganz nach Westen und folgt dem Weg. Entnehmt der folgenden Truhe ein Fläschchen und geht weiter nördlich. Verschiebt hier den Steinkopf, sodass sein Wind blockiert wird. Geht zurück, nehmt den übrig gebliebenen Weg, lauft ihn durch und geht wieder eine Treppe hinunter. Noch schnell einen kleinen Gang entlang, dann seid ihr wieder im Zentrum. Klettert zum Steinkopf und lasst euch forttragen. Klettert dann die große Wand nördlich von euch hoch, springt über die fliegenden Kacheln und durchschreitet ein goldenes Tor.

ENDLICH! Dies ist das Herz des Bora-Felens. Springt über die Kacheln vor euch, ihr kommt dann zu einer Steintafel. Berührt sie, und die Inschrift wird euch sagen, dass dem "Führer der Macht des Windes" die Kraft gelehrt wird, Unsichtbares zu sehen. Schaut nun an, wie Cosma durch die Macht der Tafel den 'Enthüller' erlernen wird! :-)) Nehmt nun den Weg links von euch und springt über die Kacheln, bis ihr bei einem kreisförmigen Gebilde seid. Setzt hier den 'Enthüller' ein, und eine Kachel in der Mitte wird erscheinen! Springt weiter, in der folgenden Truhe liegt ein Psy-Kristall. Bahnt euch nun euren Weg zurück zur Steintafel und nehmt den Weg rechts von ihr. Gleiches Problem am Ende, gleiche Lösung. Enthüllt die unsichtbare Kachel, springt weiter und verlasst die Kammer wieder.

Das Geheimnid des Bora-Felens ist euch nun bekannt! War's grauenhaft oder grauenhaft? Jedenfalls, gleichzeitig noch eine Lösung zu diesem Felsen zu schreiben, ist SEHR grauenhaft. Also besser weiter, bevor ich Alpträume kriege. Benutzt Felix' 'Rückkehr', geht zurück an die Oberfläche und setzt die Psynergy erneut ein. Verlasst den Bora-Felsen.

Read my lips: no new crap like this again! Geht nach Osten und überquert wieder die Brücke. Haltet euch von hier aus südlich, bis ihr ein neues Dorf erreicht - Garoh!

10.

Garoh, Heimat der Werwölfe

LSG10

~~ Garoh ~~

Um das Dorf selbst zu erreichen, müsst ihr erst einmal noch ein wenig Bergsteigen betreiben... zum Glück aber nicht viel. Geht die Treppe vor euch hoch, springt über den Abgrund, geht ein paar weitere Treppen hoch und verschiebt die Steinsäule vor euch. Springt hinunter und folgt dem Weg weiter. Springt über eine weitere Säule und verschiebt die nächste. Springt wieder hinunter. Nein, eure Augen sind noch in Ordnung, es wird hier wirklich allmählich dunkler! Folgt dem Weg unter Wolfsgeheul... Geht im nächsten Bereich ein paar Schritte und...

"A-wuuuuuuuuuuuuuuuuuh!"

Vor euch heult hier ein kleiner Werwolf! Und er wird munter vor sich her wandern, bis Cosma aufschreit und er eure Anwesenheit bemerkt... Kraden wird euch hiernach von Lykanthropen erzählen, Menschen, die sich durch die Kräfte der Natur in Werwölfe verwandeln können. Er bittet euch, dies einmal näher erforschen zu gehen. Schreitet weiter ins Dorf, nachdem ihr wieder zusammenkommt.

Die Leute in Garoh sind allesamt verummmt, warum auch immer! :-). Sie erzählen euch, dass eure Sichtung von eben nur Einbildung war und ihr besser wieder am Tag hierher zurückkommt. Nichts, da wir bleiben! Da ihr in Garoh in der Nacht nichts kaufen könnt, erforscht das Dorf anderweitig. Geht in den Nordosten des Dorfs, wo aus einem Felsen eine werwolfartige Person hinauskommen wird, jedoch erschrocken schnell wieder in jenen zurückflüchten wird. Geht zum Felsen und setzt den vom Bora-Felsen erlernten 'Enthüller' ein, sodass der geheime Eingang euch erscheint. Betretet das felsige Gebäude.

Geht hier ein Stückchen weiter, und ihr werdet wieder den kleinen Wolf von vorhin heulen hören. Er wird auch diesmal wieder flüchten, sobald er euch bemerkt. Verfolgt ihn, indem ihr links über den Abgrund springt und geht tiefer in die Höhle. Folgt dem nächsten Gang bis zum Ende.

Die Gruppe wird stehenbleiben, da der Weg hier zuende ist. Doch man kann noch ein Knurren hören... Sodann wird Maha, der große Werwolf von eben, zusammen mit dem kleinen erscheinen. Maha ist erstaunt über eure Gabe, das unsichtbare zu erkennen, und weiß daher, dass ihr beim Bora-Felsen wart. Er wird euch mehr über die verfluchte Rasse der Werwölfe erzählen, welche in der Welt verfolgt wird. Er wird den kleinen Werwolf wegschicken und euch bitten, euch ebenso im Gasthof auszuruhen. Sogleich werdet ihr euch dann im Gasthof vorfinden. Zwar nicht sehr ausgeruht, aber dafür ist es immerhin wieder Tag!

Geht hinaus, und die Leute haben wieder menschliche Gestalt, bzw. verstecken sich nicht mehr vor euch. Ihr könnt nun auch hier in den Läden einkaufen gehen! Die Krämerin befindet sich übrigens im Untergrund des Dorfs. Ihr könnt ihn durch so ziemlich jedes Gebäude erreichen.

Waffenhändler

| Rüstungshändler

| Krämerin

Breitschwert	1000	Lederrüstung	240	Heilkraut	10
Jäger-Schwert	520	Adepten-Kleider	850	Gegengift	20
Streitaxt	280	Reisegewand	200	Elixier	30
Schwere Keule	500	Bronzeschild	500	Heilige Feder	70
Hexenstab	860	Lederhandsch.	220		
		Leder-Armreif	180		
		Offener Helm	180		
		Holzkappe	400		
		Stirnreif	120		
		Schutzstiefel	700		

Geht nach eurer Einkaufstour wieder zu Maha in sein Versteck, wie letzte Nacht. Er ist froh, euch zu sehen und hat euch schon erwartet. Er wird euch mehr über die Werwölfe erzählen, dass er ihre Fähigkeit als ganz natürlich ansieht und sie dadurch überleben können. Kraden wird ihm nun mehr über die Alchemie erzählen, und auch werdet ihr die Theorie aufstellen, dass die Bewohner Garohs ihre Wind-Psynergy durch die Nähe zum Bora-Felsen erhalten. Als dank über die viele Aufklärung wird euch Maha einen Jupiter-Dschinn überlassen! Nehmt ihn auf, und "Äther" wird euch folgen. Geht nach dem Gespräch zurück in das Dorf.

Nehmt von hier aus irgendeinen Weg in den Untergrund. Ganz im Südwesten von diesem werdet ihr einen Steinkreis sehen. Setzt den 'Enthüller' ein und springt zur Treppe. Folgt dem Gang und geht die nächste hoch. Ihr seid nun wieder an der Oberfläche. Geht nun in das Gebiet südlich des Dorfs. Hier könnt ihr nun eine Truhe erreichen, in der ihr den 'Hypnos' finden könnt! Geht danach das Seil entlang, springt hinunter und geht weiter südlich. Nehmt nun Abschied von Garoh! Ihr müsst die Anhöhe jetzt nun wieder hinunterwandern. Dies sollte aber kein Problem sein, es ist nur ein wenig Verschiebearbeit von Nöten. Ihr seid nun wieder auf der Weltkarte.

~~ Weltkarte ~~

Folgt südlich des Dorfs dem Wanderweg und überquert eine Brücke. Haltet euch nun von hier aus westlich, überquert dabei zwei weitere Brücken. Geht nach der zweiten Brücke den Wanderweg gen Nordwesten entlang, bis ihr zur nächsten Station eurer Reise kommt: die Mikasalla!

11. Mikasalla und die Weiterreise LSG11

~~ Mikasalla ~~

Mikasalla ist ein kleines Dorf, und die Bewohner leben relativ abgeschottet. Dennoch lohnt sich ein Blick doch allemal! Das Interessanteste für einen Krieger wird sicherlich das Handelshaus des Dorfs sein. Statt verschiedenen Händlern gibt's in Mikasalla nur eine einzige Händlerin, die aber dafür auch die gesamte Palette anbietet! Tja, ein kleines Dorf eben.

Händlerin

Breitaxt	1400	
Gesegneter Ankh	1600	
Psy-Rüstung	1000	<- Golden-Sun-Veteranen wird die Psy-Rüstung
Armreif	900	auffallen, welche hier als gewöhnliche
Bronzehelm	600	Rüstung gehandhabt wird! :-)

Heilkraut	10
Gegengift	20
Elixier	30
Heilige Feder	70

Die Rüstungen in Mikasalla sind äußerst stark, kauft reichlich hier ein! Geht nach dem Einkaufen wieder in das Dorf zurück. Geht in den Südwesten hier, wo ihr auf einen Hahn und ein viel zu knuddeliges Schaf trifft. Lest die Gedanken des Hahns, und ihr werdet erfahren, dass es am liebsten in diesem Sand scharren würde! Nun, warum tut ihr dies nicht? Nutzt den 'Spaten', und in der Tat wird dabei ein Geheimgang frei werden! Durchquert diesen, und ihr seid wieder in Mikasalla. Geht hier nördlich weiter, und ihr werdet auf einen Mars-Dschinn treffen, welcher sich euch ohne Zögern anschließen wird! Sein Name ist "Funke". Geht zurück ins Dorf, sobald ihr den Dschinn habt. Ihr habt doch sicherlich eben die Truhe über euch gesehen? Diese könnt ihr erreichen, indem ihr auf den ersten Stock des Turms im Nordosten klettert, dann auf den schmalen Vorsprung beim Hügel springt und dem Pfad folgt. In der Truhe liegen 82 Münzen. Ist auch dies erledigt, so hat euer Besuch von Mikasalla nun wohl schon sein Ende gefunden! Geht zurück und verlasst das Dorf.

~~ Weltkarte ~~

Geht vom Dorf aus nordöstlich weiter, bis ihr vor einem Fluss Halt machen müsst. Wandert ein wenig in dieser Gegend herum, bis ihr in den Kampf mit einem Merkur-Dschinn kommt! Besiegt ihn und "Guss" ist euer! Nördlich werdet ihr ebenso eine Höhle, finden.

~~ Höhle von Osenia ~~

Geht den Höhlengang entlang, bis ihr zu einem Steingebilde kommt. Recht könnt ihr eine Stelle im Boden sehen, welche Risse zeigt. Setzt hier den 'Spaten' ein, und ein Geheimgang wird frei. Durchquert diesen, und ihr kommt auf der anderen Seite wieder heraus. Lauft zur Steintafel und erlernt hier die Beschwörung "Megära"! =D Verlasst nun die Höhle.

~~ Weltkarte ~~

Lauft zurück nach Mikasalla. Geht von Mikasalla aus südwestlich und überquert die Brücke. Haltet euch nun nordwestlich und folgt dem Wanderweg. Ihr müsst nun wieder zurück nach Madra kommen, ihr könnt dies tun, indem ihr euch von hier aus einfach nur nördlich haltet. Folgt einfach dem Wanderweg, ihr werdet dann sowohl den Eingang zur Yampi-Wüste als auch die Klippen von Gondowan erreichen, dann die Zugbrücke von Madra und schließlich die Stadt selbst. Ihr werdet den Weg finden. (Übrigens, ist euch aufgefallen, dass ihr den Kontinent Osenia gerade beinahe komplett umrundet habt?) FAST FORWARD --

~~ Madra ~~

Sobald ihr die Stadt betreten wollt, werden euch die Wachen anhalten. Sie erzählen euch, dass Madra vom kriegerischen Stamm der Kibombo angegriffen wurde! Jene leben tief im Herzen des Kontinents Gondowan. Sie raubten allerdings einen schwarzen Ball aus dem Haus des Bürgermeisters. Die Wachen lassen euch nun in die Stadt. Natürlich solltet ihr euch nun aber eher daran machen, nach Kibombo abzureisen! Das ist Rollenspiellogik. ;-) Bevor ihr dies jedoch tut, werft doch noch einmal einen Blick ins Gefängnis. Ihr werdet sehen, dass der nun freigelassene Aaron ebenso fortgegangen ist? Wo er wohl sein mag? Verlasst Madra.

~~ Weltkarte ~~

Geht von Madra aus nordwestlich und über die Brücke, dann weiter südwestlich. Überquert zwei weitere Brücken nördlich von euch und haltet euch westlich. Folgt dem Wanderweg, er führt euch zu den Klippen von Gondowan!

12.

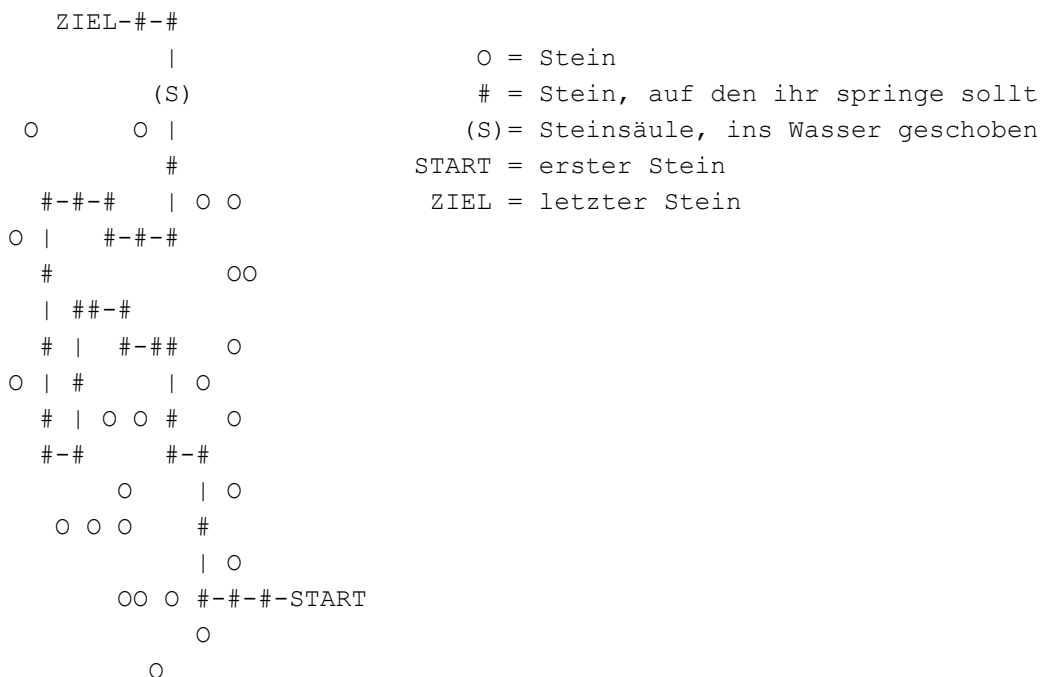
Die Klippen von Gondowan

LSG12

~~ Klippen von Gondowan ~~

Geht zu dem Hund vor euch, welcher gerade den Boden beschnüffelt, und lest seine doch recht eindeutigen Gedanken! Grabt mit dem 'Spaten' an der Stelle, wo er schnüffelt, und aus dem Loch im Boden wird ab und zu eine Fontäne hochschießen. Stellt euch auf das Loch, statt Schmerzen an gewissen Stellen zu geben wird es euch hochtragen! Springt auf den Hügel neben euch, dann die Einkerbung hinunter und schließlich auf die Ebene westlich von euch.

Südwestlich von hier werdet ihr eine Ranke sehen, klettert diese hoch und geht weiter. Nach der nun folgenden Ranke steht ihr vor drei Einkerbungen. Springt die mittlere hinunter (den Mars-Dschinn könnt ihr leider noch nicht erreichen). Springt nun über den kleinen Abgrund und geht nordwestlich weiter. Verschiebt den großen Felsblock ins Wasser, geht zurück und springt über die Einkerbung hinunter. Klettert die Ranke vor euch hinunter und macht euch auf ein wenig Springerei gefasst! Da man den Weg auf dieser verwirrenden Anordnung wohl nur sehr schlecht erklären kann, hier eine Zeichnung:



Klettert am Ende der Steine die Ranke hoch, geht weiter, und nehmt sogleich die nächste. Geht weiter und überspringt die kleine Schlucht nach Westen. Nun könnt ihr eine Ranke nördlich von euch benutzen, um zu einer Schatztruhe zu kommen, in welcher eine Schlafbombe liegt. Geht zurück und klettert die Ranke südlich von euch hinunter. Nach ein wenig Laufen und zwei weiteren Ranken steht ihr vor einem Seil.

Klettert die Ranke neben diesem hoch, geht ein Stück und tut dies mit einer weiteren. Folgt dem Pfad (ignoriert die Pfütze...), dann gelangt ihr zum Mars-Dschinn "Span"! Kämpft gegen ihn, um ihn von euch zu überzeugen. Sobald ihr ihn habt, geht zurück zum Seil.

Über das Seil kommt ihr nun an die Westseite der großen Schlucht. Klettert noch zwei Ranken vor euch hinunter und folgt dem Weg. Nur noch ein kleines Stück, dann habt ihr die Klippen von Gondowan hinter euch gelassen und seid wieder auf der Weltkarte!

~~ Weltkarte ~~

Folgt hier dem Wanderweg nach Nordwesten, bis ihr zu einer Brücke kommt. Überquert sie. Haltet euch nun stets nach Süden, überquert nebenbei noch eine weitere Brücke. Lauft ein wenig dann in einem Wald ganz im Süden Gondowans entlang, bis euch ein Merkur-Dschinn angreift! Es ist "Frische", und nach einer derben Züchtigung wird sich euch auch frisch anschließen! Geht danach zur ersten Brücke zurück. Haltet euch von hier aus nördlich, den Wanderweg entlang. Erreicht so das Dorf Naribwe!

=====
13. Naribwe LSG13
=====

~~ Naribwe ~~

Wenn ihr dachtet, dass Mikasalla schon recht abgeschottet wäre, was ist dann Naribwe? Auf jeden Fall ist das Dorf recht rustikal gebaut, und es sieht aus, als hätte es 100 Jahre nicht mehr hier geregnet... Aber wenigstens sind die Leute hier friedlich. Viel gibt's in Naribwe nicht zu sehen, aber die obligatorische Einkaufstour wird an dieser Stelle definitiv nicht vernachlässigt werden! Im Westen steht der Waffen- und Rüstungsladen, die Krämerin hingegen arbeitet lieber im Freien.

Waffenhändler		Rüstungshändler		Krämerin	
Breitschwert	1000	Adepten-Kleider	850	Heilkraut	10
Kampf-Rapier	2900	Seidenrobe	1400	Gegengift	20
Breitaxt	1400	Eisenschild	1200	Elixier	30
Streitkolben	2600	Armreif	900	Heilige Feder	70
Psynergy-Stab	3800	Bronzehelm	600		
		Holzkappe	400		
		Silber-Reif	1300		

Viele gute Sachen hier habt ihr mit Sicherheit bereits in Mikasalla erworben. Den Psynergy-Stab würde ich aber in jedem Fall mitnehmen! Hiernach könnt ihr noch die starke "Dornenkrone" in Naribwe erhalten. Geht dazu in den Südosten des Dorf. Vor dem Gasthof könnt ihr ein Seil auf dem Boden liegen sehen. Setzt hier den 'Seiltänzer' ein und hangelt euch zu der Truhe. In dieser findet ihr sodann die Krone! Geht danach in das nordöstliche Haus und lauft es durch, sodass ihr innerhalb des Zauns wieder ins Dorf zurückkommt. Wirbelt den Busch weg und klettert die Leiter hoch. Die kreisförmige Anordnung der Totempfähle und der Stein in der Mitte schreien nur nach eurem 'Enthüller'! In der Truhe findet ihr einen Einhorn-Ring. Keine Gegengifte mehr von Nöten!

In Naribwe gibt es übrigens auch einen Wahrsager, welcher die Zukunft für euch deuten wird. Ihr findet ihn in seiner Hütte im Nordosten Naribwes. Gegen eine kleine Gebühr wird er aus einem euer Gegenstände euch sagen, wohin ihr gehen werdet. Ihr könnt diesen Dienst immer nutzen, sobald ihr im Spiel nicht mehr weiter wisst? Aber warum solltet ihr, wenn ich euch hier führe? =D

Erkundet Naribwe freilich noch auf eigene Faust, bevor es mit der Reise nach

Kibombo weitergeht.

~~ Welkarte ~~

Um Kibombo zu erreichen wird es allerdings erst einmal von Nöten sein, ein Gebirge zu durchqueren! Lauft von Naribwe aus geradewegs nördlich, und ihr könnt die Berge von Kibombo gar nicht verfehlen.

=====
14.

Die Berge von Kibombo

LSG14
=====

~~ Berge von Kibombo ~~

Geht die drei Treppen vor euch hier hoch, bis ihr bei einem Weg mit zwei Fackeln angekommen seid. Eine kurze Zwischensequenz wird nun folgen, in der ihr erfahrt, dass die Kibombo nach einem unbekanntem Mann suchen, der ein paar der Wachen bewusstlos geschlagen hat. Deshalb wird zurzeit niemand in Kibombo hineingelassen - auch ihr nicht, ihr müsst daher mit allen Mitteln versuchen, die Berge zu überqueren, ohne von den Wachen erwischt zu werden!

Nach der Zwischensequenz müsst ihr zwei Holzblöcke rechts von euch korrekt verschieben, sodass ihr eine Ranke hochklettern und auf ein Gebiet über euch springen könnt. Beim rechten werdet ihr die Psynergy 'Verschieber' benötigen. Klettert danach eine weitere Ranke vor euch hoch. Lauft den Weg hier weiter, ihr befindet euch nun überhalb des ersten Wächters, doch er wird euch nicht sehen können, haha! Überquert das Holztor und haltet euch westlich. Ihr kommt dann zu einer Steinsäule, die euch nicht mehr eine abkürzende Ranke versperert, wenn ihr sie verschiebt. Könnt ihr eine andere Ranke weiter westlich sehen? Klettert diese hoch und folgt dem Pfad. Ihr werdet dann zu einer Treppe kommen, und über euch wird eine Wache umhermarschieren. Um nicht entdeckt zu werden, müsst ihr euch auf die andere Seite des Holzkastens stellen. Wow, Stealth-Einlagen in Golden Sun! :-D Auf der "sicheren Seite" könnt ihr diese nun verschieben, bis ihr die Ranke hochklettern könnt - die Wache wird es nicht bemerken... Geht sodann weiter östlich und springt eine Einkerbung hinunter. Schnapp euch zuerst hier die "Scheibenaxt" aus der Truhe in der Nähe. Geht danach die Treppen hinunter und grüßt die Wache... nein! Eine andere Holzkiste könnt ihr danach hier verschieben, um ungesehen wieder per Ranke zurückzuklettern. Geht danach zum herumliegenden Seil im Nordosten und benutzt euren 'Seiltänzer', um auf die Ostseite der Berge zu gelangen. Von hier aus könnt ihr zuerst nach Süden gehen, um eine berankte Steinsäule zu verschieben, die euch später Weg ersparen wird. Geht hiernach zurück und gen Norden, der nächste Abschnitt folgt sogleich.

Geht hier zuerst dann weiter, bis ihr bei einer Holzkiste und einer Wache unter euch angekommen seid. Was wohl passieren wird, wenn die Holzkiste hinterfällt und die Wache gerade da steht...? Genau, ihr müsst hier ein wenig sadistisch sein, und die Kiste vor euch genau dann hinunterschieben, wenn die Wache unter euch pausiert. Kein Entkommen! =D Geht hiernach dann ein Stückchen zurück und die Ranke hinunter, folgt dann einfach dem Weg vor euch. Nehmt nebenbei noch ein Kraftbrot aus einer Truhe. Ihr werdet bald eine Ranke nahe der Westwand sehen, klettert sie hoch und springt über ein paar Baumstämme, bis ihr auf einem Hügel mit einer Steinsäule steht. Ihr habt sicher bereits den kleinen Hund bemerkt, welcher unter euch auf und ab rennt. Ihr habt nun verschiedene Möglichkeiten: verschiebt ihr die Säule, während das Hündchen nordöstlich von euch ist, könnt ihr unentdeckt zu einer Truhe mit einem Tränenstein springen, ist er südöstlich von euch, wird er zwischen den Hügeln gefangen sein. Ihr könnt dann einen Höhleneingang nördlich von euch

erreichen. Wollt ihr beides tun, müsst ihr jedoch dazwischen einmal das Gebiet neu betreten. (Schnelle Spieler können beides jedoch sogar auf einmal tun: bleibt auf dem Erdboden und stellt euch links von dem Hügel hin, wo auch die Steinsäule steht. Sobald der Hund sich daran macht, südlich zu laufen, sprintet gen Norden zur Holzkiste mit dem Knochen und setzt neben ihr unverzüglich 'Erdgezitter' ein. Der kleine Hund wird dann freudig an dem Knochen knabbern und euch gar nicht weiter beachten!) In der Höhle direkt vor euch liegt nur eine in einer Kiste versteckte Rauchbombe, doch nordöstlich von ihr könnt ihr zu einem Gestrüpp gelangen, wo ihr mit Hilfe des 'Wirbelwinds' eine versteckte Passage freilegen könnt.

Durchquert diese, hier wird nichts großartig passieren. Wieder aus der Höhle heraus müsst ihr zwei Ranken in der Nähe hochklettern. Sobald ihr ganz oben angelangt seid, haltet euch einfach westlich. Nachdem ihr zwei Ranken dabei hinuntergeklettert seid, sollten sich westlich von euch ein paar hinabführende Treppen befinden. Steigt sie alle hinunter, springt über den Fluss vor euch und bahnt euch euren Weg weiter. Ein kurzes Stückchen noch zu laufen, dann habt ihr die Berge hinter euch!

~~ Weltkarte ~~

Überquert die Brücke direkt westlich von euch, danach müsst ihr einfach nur dem Weg nach Norden folgen. Kibombo ist nicht zu verfehlen! Ihr werdet bemerken, dass es allmählich dämmt, wenn ihr euch Kibombo nähert. Zurecht, denn hier wird des Nachts nun eine große Zeremonie stattfinden!

=====

15. Kibombo und die Zeremonie LSG15

=====

~~ Kibombo ~~

In Kibombo dreht sich zum Zeitpunkt eurer Anreise hier alles um die Zeremonie Akafubus, des Dorfhäuptlings. Daher haben alle Bewohner hier ihre Häuser verlassen und schauen nun erwartungsvoll dem Geschehen zu. Sie sagen, dass er diesmal ein besonderes Juwel für die Zeremonie benutzt... Mmmh? Um hier weiterzukommen, müsst ihr zuerst in den Südwesten der Stadt gehen. Dort werdet ihr ein Seil vorfinden können. Benutzt den 'Seiltänzer' und klettert es hoch. Springt nun die hölzernen Pfähle entlang, welche den Eingang Kibombos darstellen. Lauft weiter, bis ihr zum Heiler aus dem Tempel kommt - dieser wird euch sogar hier mitten in der Nacht seine Dienste anbieten! Wie auch immer, springt auch hier die hölzernen Pfähle vor euch entlang. Vor euch seht ihr nun eine Pfütze, ihr könnt hier nicht weiterspringen... aber südlich von euch liegt ein Hausdach aus Stroh, auf welches ihr springen könnt! Tut dies und springt zur Felswand vor euch. Lauft nun nördlich.

Ihr könnt hier nun Akafubu dabei beobachten, wie er sich auf die Opferung des Juwels für den Großen Gabomba vorbereitet. Sobald ihr wieder zusammenkommt, geht ein Stückchen weiter und ihr werdet Aaron wiedertreffen, den ehemaligen gefangenen Adepten aus Madra! Er wird sich bald an euch erinnern können und ist erstaunt, dass ihr ihm hierher gefolgt seid, obwohl er nie nach eurer Hilfe verlangt hat. Zwischenzeitlich werdet ihr Zeuge davon werden, wie ein weiterer Opferungsversuch Akafubus scheitert... Das Juwel, das er opfern will, gehört in Wirklichkeit Aaron, und er wird es unbedingt wiederhaben wollen. Professor Kraden gibt euch den Hinweis, die Steinsäule vor euch zu verschieben. Nun, schließlich soll Aaron auf eure Kräfte aufmerksam werden und euch sein Vertrauen schenken, also!

Geht also ein paar Schritte weiter zur Säule und verschiebt sie (übrigens findet ihr hier auch einen Psynergy-Stein!). Habt ihr dies getan, wird er euch darauf ansprechen. Er erzählt euch, zum Erstaunen aller, dass er aus der geheimnisvollen Stadt Lemuria kommt und er nicht viel von der Welt außerhalb von ihr weiß. Kraden erwähnt Babi, und Aaron scheint mit dem Namen vertraut zu sein! Jener Mann war einst in Lemuria und stahl eines ihrer Schiffe. Als er wieder an diesen Ort zurück wollte, befahl er eine groß angelegte Suche, zu deren Forschern auch Kraden gehörte - denn Lemuria ist von Nebel umgeben und es ist äußerst schwer, in den dortigen Strömungen ein Schiff zu navigieren. Nur Adepten können sie mit einem lemurianischen Schiff bezwingen, und deshalb benötigt Aaron auch seinen Schwarzen Ball wieder! Als er sich daran macht weiterzugehen, hält Babi ihn an und sagt ihm, dass die Gruppe um Felix ihm dabei helfen wolle. Ebenso bitten sie Aaron, Lemuria besuchen zu dürfen, sobald dies an der Zeit ist. Aaron ist sich allerdings unsicher darüber. Cosma wirft ein, dass dies nicht der rechte Zeitpunkt zum Diskutieren ist, und Aaron schließt sich zustimmend eurer Gruppe an.

Lauft nun einfach den Weg vor euch weiter entlang, bis ihr zu einer Kletterranke gelangt. Klettert sie hinunter und geht ein Stückchen weiter. Aaron wird erschrocken feststellen, dass sie in einer Sackgasse gelandet sind... Aber Kraden, der alte Fuchs, wittert natürlich etwas hier. Er beordert Felix, an bestimmten Stellen zu graben, und tatsächlich: es kommen Pfeile zum Vorschein, welche auf einen Eingang in der Mitte hinweisen. Doch dieser ist mittlerweile verschüttet! Da allerdings ein weiterer Abzug für die Luftzirkulation in der Statue unumgänglich ist, fordert Kraden euch auf, nach einem weiteren Eingang in der Nähe zu suchen. Kein Problem! Geht zurück in Richtung Ranke, nahe dieser seht ihr einen Riss im Boden, inmitten von drei Steinen. Benutzt hier selbstverständlich euren 'Spaten' und schon ist der weitere Eingang gefunden! :-)

=====
16. In der Gabomba-Statue LSG16
=====

~~ Gabomba-Statue ~~

In dieser Statue werdet ihr auf einige konfuse Apparaturen treffen! Folgt zuerst dem sehr langen Gang vor euch, bis ihr zu einer Leiter und zwei Propellern gelangt. Geht sie hoch und lasst euch von den Rotoren weiterschubsen. Solche werden eine zentrale Rolle in dieser Statue spielen, also gewöhnt euch schon mal daran, geschubst und blockiert zu werden. Geht die Leiter hoch, die ein Stückchen vor euch liegt. (Nebenbei, habt ihr Aaron bereits schon einige eurer Merkur-Dschinns gegeben?)

Lauft im nächsten Raum zur Nordwand und biegt dann rechts ab. Hier gibt's nun mehrere Abzweigungen nach Süden. Die erste führt euch zu einem Mimic, welcher allerdings keine große Gefahr für euch sein sollte. Die zweite lässt euch zu einer Truhe gelangen, in der das wertvolle "Knochenband" liegt. Die dritte ist eine Sackgasse, die vierte und letzte führt euch jedoch zu einer Leiter. Klettert sie hoch.

Links von euch seht ihr nun den Weg, dem ihr folgen müsst, doch zwei rote Propeller verhindern euer Durchkommen! Lauft noch ein Stückchen weiter in dem Raum, dann kommt ihr zu einem Seil. Wartet, bis das kleine Befestigungsstück auf dem blauen Zahnrad vor euch nahe dem Seil ist, und setzt dann den 'Seiltänzer' ein. Der Mechanismus wird durch das festgezurrte Zahnrad sogleich lahmgelegt werden. Ihr könnt nun den anfänglichen Weg weitergehen, die Propeller stören nun nicht mehr. Tut dies und geht die Leiter hoch. Den nächsten


```

#      #   ### /      # |      BE = Blaue Energie
#      #   #   /      # |      RE = Rote Energie
#      ##  #   |      # F
#      #   #   /F##### |
#      #F#### | #      |      (Verzeiht das schlechte ASCII... T_T)
##BE_____ / #####RE_/

```

Somit können sowohl die rote als auch die blaue Energie ungehindert zur Statue in die Mitte fließen. Die Augen der Statue werden sich öffnen, ebenso der Mund - und sie wird Aarons Ball auch schlucken! Ihr werdet mitansehen müssen, wie der Ball vor euren Augen hinter einer Miniaturstatue verschwinden wird... Die Gruppe kann jedoch ein Licht in dem betreffenden Loch sehen, sodass es folglich einen Weg dahinter geben muss... sogleich wird Akafubu auf euch treffen, welcher soeben in die Statue geklettert ist! Er wird erschrocken über euch sein, ihr werdet ihm sodann den Mechanismus zeigen, bei dem ihr ihn geholfen habt. Er befiehlt euch trotzdem zu verschwinden, da ihr den Ball jedoch nicht habt, könnt ihr ihm folgen. Er wird sodann die kleine Statue mit einer Art Juwel zur Seite schieben können, und der vermutete Gang dahinter wird frei. Geht hinein!

Folgt hier nun dem langen Gang. Ihr kommt dann zu einem Fahrstuhl, der euch hinunterfahren wird. Folgt dem Gang mit vielen geöffneten Toren vor euch, ihr steht dann vor Akafubu und der wahren Gabomba-Gottesstaue. Akafubu wird euch bitten, den Schwarzen Ball aus seinen Händen zurückzunehmen. Sobald ihr euch aber daran macht, wird dieser in die Luft schweben, die Augen der Statue leuchten sowie die Stimme der Gottheit erklingen. Sie spricht, dass Akafubu die Prüfung bestanden hat und nun der neue Mediziner Kibombos ist. Danach wird er mit seinen neuen Insignien fortrennen... bevor er eigentlich sein letztes Präsent kriegen sollte! Wütend wird Gabomba ihn als Narren dafür erklären, und die weitere Truhe wieder fortzaubern, da Akafubu anscheinend noch nicht bereit für diesen Zauber ist. Kraden muss natürlich gleich fragen, ob eure Gruppe ihn nicht auch erlernen könnte - und ihr könnt es! Gabomba macht den Weg zu einer Kaverne frei, sagt euch jedoch auch, dass ihr Akafubu von seinem falschen Handeln berichten müsst. Sodann verschwindet die Stimme und ihr könnt den wertvollen Ball, den Dunkelkristall, nehmen!

~~ Kibombo ~~

Die nächste Szene spielt sich in der Hütte Akafubus ab, wo ihr ihm die Ereignisse schildert. Der neue Mediziner ist sichtlich enttäuscht und geradezu bockig über die Ereignisse... doch sein Vater bittet euch, ihn zu lassen. Geht aus der Hütte.

Jetzt könnt ihr Kibombo selbst ein wenig erkunden, da die Zeremonie vorbei ist. Von Interesse könnte das Handelshaus sein:

Waffenhändler		Rüstungshändler		Krämerin	
Claymore	4000	Kettenhemd	2000	Heilkraut	10
Kampf-Rapier	2900	Adepten-Kleider	850	Nuss	200
Breitaxt	1400	Seidenrobe	1400	Gegengift	20
Streitkolben	2600	Eisenschild	1200	Elixier	30
Frost-Stab	5400	Fehdehandsch.	1600	Heilige Feder	70
		Armreif	900		
		Eisenhelm	1600		
		Silber-Reif	1300		

Ansonsten gibt es hier erst einmal nichts mehr zu tun. Verlasst Kibombo!

=====
~~ Weltkarte ~~

Nun wo ihr den Dunkelkristall zurückhabt, könnt ihr Aarons lemurianisches Schiff steuern, welches ihr nach dem Plateau von Dehkan gestrandet entdeckt habt! Zuerst einmal gibt's jedoch noch ein paar Dinge zu erledigen. Geht zuerst einmal zurück in die Berge von Kibombo.

~~ Berge von Kibombo ~~

Hier gibt's noch einen Jupiter-Dschinn zu finden! Springt über den Fluss und geht die Treppen hoch, bis ihr vor einer Pfütze ganz in der Nähe steht. Benutzt Aarons 'Frost', damit eine Eissäule entsteht! Geht noch eine Treppe höher, springt über die Säule zu einem anderen Vorsprung und klettert über die Ranke zu einer kleinen, sich bewegenden Pflanze im Boden. Benutzt 'Wachstum' (gebt Felix einen Mars- oder Jenna einen Venus-Dschinn) und klettert die neue Ranke hoch. Ihr seid nun direkt vor dem Dschinn. Bekämpft "Wolke", dann sollte der mittlerweile vierte Jupiter-Dschinn euch gewiss sein! Wenn ihr ihn habt, geht die Ranke hinunter und eine benachbarte hoch. Folgt dem Weg, und in Nullkommanichts habt ihr euren Weg aus den Bergen hinausgefunden.

~~ Weltkarte ~~

Weiter geht's nun zurück, und zwar zu den Klippen von Gondowan.

~~ Klippen von Gondowan ~~

Lauft hier erst einmal soweit, bis ihr das lange Seil zum anderen Ende balanciert habt. Geht zwei Ranken vor euch hoch und folgt dem Weg vor euch. Setzt 'Frost' an der Pfütze ein, zu der ihr kommt! Geht danach zurück, eine weitere Ranke hoch und springt über die entstandene Säule. Rutscht die Einkerbung hinter und folgt dem schmalen Klippenpfad. Vor euch liegt ein grüner Pilz, ein Heilsschwamm, nehmt ihn auf! Ihn werdet ihr bald brauchen. Geht zurück, springt hinunter und folgt dem Pfad, der zum anderen Ende der Klippen im Osten führt. Einmal müsst ihr dabei auch wieder mal ein Seil spannen... Vielleicht werdet ihr einen anderen Pilz, einen roten, dabei bemerken - den Kicherpilz. Er bringt euch keinen Nutzen, wenn ihr ihn haben wollt, geht zurück zur Stelle mit der Pfütze/Eissäule und folgt dort noch etwas dem Pfad. Ansonsten solltet ihr schnell wieder auf der Weltkarte sein...

~~ Weltkarte ~~

Madra ist nun der Ort, den ihr aufsuchen solltet. Geht zur Stadt im Osten.

~~ Madra ~~

Geht in den Westen der Stadt, in die Nähe des Hauses des Bürgermeisters. Eine merkwürdige Frau mit roten Haaren wird dort stehen... kommt ihr ihr näher, wird sie sich fragen wo ihre Schwester Menardi steckt. Menardi? Sie war eine eurer Entführer! Sprecht die Frau an. Sie wird euch fragen, ob ihr von Menardi wisst. Sagt der verdutzten Rothaarigen, dass ihre Schwester tot ist. Zornig wird sie euch abweisen. Mmmh...

Geht nun ins Haus des Bürgermeisters. Die Residenten heißen euch herzlich willkommen und entschuldigen sich persönlich bei Aaron für das Geschehene. Dieser wird sich in erster Linie bei Felix und Gefährten bedanken, und euch

sagen, dass ihr mit ihm Segel setzen solltet. Verlasst das Haus. Kaum draußen, wird euch der Bürgermeister anhalten wollen. Er möchte euch nämlich noch seine Dankbarkeit bezüglich Madras Boot zeigen, und überreicht euch das "Auge des Zyklon". Dies ist ein Psynergy-Item, welches euch passenderweise die Psynergy 'Zyklon' lehren kann!

Plötzlich wird sich die merkwürdige rothaarige Frau namens Dinaría melden, da sie soeben euren Namen gehört hat: Felix! Sie weiß nämlich von euch, und ist sich nun sicher, dass ihre Schwester Menardi in der Nähe sein muss... bevor Cosma sie ganz überstürzt über die Wahrheit aufklärt. Sie ist traurig, da sie euch nun Glauben schenken muss... und wird sogleich nach dem "Mörder" Isaac fragen. Ihr allerdings schweigt, was wohl an dieser Stelle Gold sein mag. Dinaría wird euch noch gratulieren, bisher den Merkur- und Venus-Leuchtturm entfacht zu haben, und lobt euch, dass ihr die Sache weiterführen wollt. Danach wird sie ohne ein weiteres Wort verschwinden. Für RACHE!!! =D

Die Gruppe berät unter sich, dass sie trotzdem ihre Aufgabe weiterführen müssen, auch wenn Isaac und seine Gefährten euch daran hindern wollen. Übrigens wird Jenna ganz rot auf Cosmas Hinweis, sie könnte zur Not ja friedlich mit Isaac reden, "unzertrennlich" wie sie mit ihm ist... hoho! :-). Die Gruppe kommt wieder zusammen.

Ein Mars-Dschinn wartet in Madra noch auf euch. Geht dazu in das zweistöckige Haus ungefähr in der Mitte der Stadt und sprecht mit dem Eigentümer. Er erzählt von den Klippen Gondowans, das Menü öffnet sich dann! Wählt den aufgesammelten Heilschwamm aus eurem Inventar aus und gebt ihn dem alten Mann. Glücklicherweise über eure Großzügigkeit werden sie euch daraufhin den Mars-Dschinn "Asche" überlassen! Verlasst danach Madra.

~~ Weltkarte ~~

Solltet ihr einen Spielstand aus Golden Sun übertragen haben, in welchem ihr mit dem Bürgermeister Vault's nach dem Entkommen der Banditen gesprochen habt, werden euch nun jene drei Ganoven anhalten, da sie euch über Isaac sprechen haben hören. Als Freund von ihm werden sie euch nun eine Tracht Prügel geben wollen! ... Aber der Kampf ist nicht der Rede wert. Den Banditen mit seinen zwei Dieben werdet ihr im Handumdrehen beseitigt haben. Nach eurem Sieg werden die drei euch die Goldenen Stiefel schenken, damit ihr sie verschont. Dann hauen sie ab! Nehmt sie.

Mit der Zyklon-Psynergy, die ihr vorhin vom Bürgermeister bekommen habt, könnt ihr an dieser Stelle übrigens endlich die Katakomben der Gabomba-Statue erforschen! Es lohnt sich, der vierte Venus-Dschinn wartet dort auf euch. Wenn ihr diesen großen Reise zurück nach Kibombo jetzt noch tun wollt, lest weiter, wenn nicht, springt gleich zum nächsten Kapitel...

~~ Gabomba-Statue ~~

FAST FORWARD... Ihr seid nun wieder innerhalb der Gabomba-Statue (ihr könnt sie nun über ihren Mund betreten), vor der Gottesstatue, wo Akafubu auch seine Amtswürde gegeben wurde. Neben ihr führt eine Treppe hinunter, nehmt sie natürlich!

~~ Katakomben von Gabomba ~~

Der erste Raum in den Katakomben ist voller Grasbüschel und "Wirbelstellen", die sich meist unter diesen verstecken. Mit jenen könnt ihr hoch- oder hinuntergewirbelt werden, wenn ihr in ihrer Nähe den 'Zyklon' einsetzt. Geht zu-

erst die eine Leiter hinunter, sodass ihr am Boden seid. Geht dann zu einer schmalen Stelle zwischen einigen Felsen und Wand, wo auch die Leitern sind, sodass ihr ziemlich genau westlich von der Eingangsleiter seid. Benutzt an exakt dieser Stelle den 'Zyklon', und ein versteckter Wirbel wird euch zum Venus-Dschinn "Lehm" führen, der wie so viele andere auch ein wenig Überzeugungsarbeit benötigt. Springt danach die Einkerbung hinunter und lauft zum Eingangsraum zurück. Benutzt den 'Zyklon' bei der nordwestlichen Grasfläche, und ein anderer versteckter Wirbel wird euch forttragen. Folgt dem Pfad westlich von euch in den nächsten Abschnitt. Hier liegt eine versteckte Minze in der Wiese vor euch, legt sie also frei und nehmt die Minze auf. Geht noch ein Stück weiter, die Leiter hinunter und folgt der langen Schlucht. Setzt den 'Zyklon' beim kreuzförmigen Gras ein und erstarbt die Pfütze vor euch mit 'Frost'. Geht zurück und springt dank ihr auf die andere Seite. Vor euch liegen nun im Kreis angeordnete Grasbüschel... setzt Cosmas 'Enthüller' ein geht die erschienene Treppe hinunter.

Fast geschafft! Geht im nächsten Raum bis zum Strom und kämpft euch hier euren Weg zwischen all den Felsen hoch, bis ihr an der Nordwand seid. Marschiert weiter, bis ihr in einer Sackgasse in der Nähe einer Treppe landet. Setzt den 'Zyklon' ein und erstarbt die freigelegte Pfütze mit 'Frost'. Geht ganz zum Anfang des Stroms zurück und haltet euch nun westlich. Klettert die Leiter hoch, springt über die Eissäule und geht die Treppe hinunter. Klettert sodann eine Leiter vor euch hinunter und folgt dem Pfad (Achtung, in dem Gras lauert eine Irrsinnblüte, ein Monster!), ihr erreicht dann eine weitere Gabomba-Götzenstatue. Die Gottheit wird nun wieder zu euch sprechen, und euch wie versprochen den Zauber, gewähren, den eigentlich Akafubu einst erhalten sollte. Dieses Buch namens Tomegathericon ist ein klassenändernder Gegenstand, verkauft ihn jedoch besser statt ihn zu benutzen. Alles in den Katakomben ist nun erledigt! Teleportiert euch mit 'Rückzug' schnell hinaus und spurtet den ganzen Weg zurück zur Weltkarte vor Madra! FAST FORWARD...

=====
18.

Das Schiff der Lemurianer

LSG18
=====

~~ Weltkarte ~~

Endlich geht's nun schnurstracks zu Aarons lemurianischen Schiff! Geht von Madra aus über die nordwestlich gelegene Brücke, dann nördlich über eine weitere, anschließend haltet euch einfach nur östlich. Ihr habt das Schiff bereits einmal gesehen, vielleicht erinnert ihr euch noch daran! Es liegt an einem Strand direkt nach dem Plateau von Dehkan.

~~ Ostküste von Indra ~~

Da steht das Schiff nun wieder vor euch, aber nun, mit Aaron und seinem Schwarzen Ball könnt ihr es endlich auch befahren! Geht zu dem Schiff hin, ihr könnt dabei einen Keks in einer Holzkiste finden, wenn ihr eine Ranke vor dem Schiff hochklettert und vorher eine Pfütze erstarbt habt. Geht danach über das seichte hellblaue Wasser hinweg und besteigt das Schiff. Macht ihr euch auf, die Kabine zu betreten, wird Aaron jubeln über die Rückkehr und seinen Ball dazu benutzen, die versiegelte Tür zu öffnen. Um das Schiff in Bewegung zu setzen, müsst ihr eine Kammer tief im Inneren aufsuchen!

~~ Schiff der Lemurianer ~~

Hier im ersten Raum gibt's noch nicht viel Interessantes zu sehen... selbst Aarons Garderobe hat nicht viele Geheimnisse! Schnappt euch das Elixier aus

einem Fass und betretet den nächsten Raum.

Hier befindet sich direkt rechts von euch eine Treppe nach unten, die aber zu einer Sackgasse führt. Also haltet euch links, und schon werdet ihr auf ein merkwürdiges, hellblaues Quallenwesen treffen! Besiegt die Aqua-Qualle, sie wird dann vor euch einfach zerfließen und eine Pfütze hinterlassen. Springt über die Pfütze und geht weiter. Wenn ihr noch eine Leiter herunterklettert, eine weitere Qualle besiegt und eine Eissäule kreierte, könnt ihr zu einer Truhe gelangen, in der ihr einen Heiltrank findet. Geht danach die Treppen am Ende hinunter und bereitet euch auf viele weitere Quallenmonster vor...

Geht durch die Tür direkt vor euch. Der folgende Raum ist randvoll mit Aqua-Quallen! Ihr könnt sie aber noch nicht erreichen (umgekehrt allerdings auch nicht). Geht also durch die Tür neben euch, im folgenden Gang ebenso. Im nächsten Raum werdet ihr ebenso einen Haufen Quallen finden, steigt die Leiter hinunter und besiegt sie alle nacheinander. Dies sollte ja kein großes Problem sein! Erstarrt dann die unteren beiden der entstandenen Pfützen mit dem 'Frost'. Verschiebt dann die große Holzkiste, sodass sie zwischen den beiden Eissäulen steht. Geht danach zurück und springt über sie auf die andere Seite. Geht durch die Tür weiter. Nun wieder im Korridor, könnt ihr fürs Abkürzen später noch eine Holzkiste in den Abgrund neben euch verschieben, weiter geht's aber durch die nächste Tür!

Ja, in der ganzen Zeit hat sich wohl eine ganze Quallenkolonie hier abgesetzt, und dieser Raum ist keine Ausnahme! Geht zuerst die Leiter rechts von euch hinunter, besiegt die Aqua-Qualle und lasst ihre Überreste erstarren. Springt mithilfe der Eissäule nun zur Ostwand, geht die Leiter hinunter und besiegt die restlichen zwei Quallen in dem Bereich hier. Lasst selbstverständlich auch sie schön einfrieren! Ist dies getan, lauft und springt wieder zurück zum Eingang. Geht nun die Leiter vor diesem hinunter und besiegt die Qualle. Mit dieser Eissäule kommt ihr zu einem Bereich mit einem großen Holzkasten und einer weiteren Qualle. Gleiches Prozedere mit der Qualle, den Kasten müsst ihr jedoch so verschieben, dass er direkt zwischen der Säule hinter dem blauen Rohr und der Plattform hinter ihr steht. Geht danach zurück, die Leiter wieder hoch und bahnt euch euren Weg ab jetzt nach vorne. Ganz am Ende sollte hier die letzte Aqua-Qualle auf euch warten. Aus ihr formt ihr die letzte Eissäule, ein kleiner Umweg noch kurz zurück, und schon könnt ihr zur Tür am anderen Ende springen! Verlasst endlich den Raum.

Geht über den kleinen Flur in den nächsten Raum. Nun, an sich ist es der von vorhin wieder! Die verbleibene Qualle vor euch wird sich erschrecken und unter einer Hebelplattform ein Versteck vor euch suchen. Ein Hebel ist neben euch... wer allerdings jetzt sadistische Gedanken hatte, wird enttäuscht werden, denn er funktioniert kein bisschen. Geht also zur Qualle hinunter und besiegt sie. Die hier entstehende Eissäule wird die Plattform stützen, ihr könnt so die nächste Tür erreichen.

SPEICHERT im folgenden Flur! Jetzt wird's nämlich mal wieder hardcore. Den folgenden Raum habt ihr schon einmal vorhin betreten. Jetzt könnt ihr die vielen Quallen jedoch erreichen! Springt zu der in der Mitte und "sprecht" sie an. Doch halt - die vielen Quallen schließen sich zusammen und formen ein neues Wesen: eine Riesenkrake! Nein, das hatten wir schon im ersten Teil. Stattdessen wird sich ein dreiköpfiges Schlangenmonster vor euch erheben!

~~~~~

Aqua-Hydra  
-----

Empfohl. Level: 17  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 963  
Item nach Sieg: 1612 Münzen + Fläschchen

Die Aqua-Hydra gehört zum Glück zu den einfacheren Kämpfen. Sie agiert relativ harmlos im Angriff, denn außer der sehr starken "Flut des Zorns" hat sie nicht viel euch entgegenzusetzen. Greift von daher am Besten immer normal an, Cosma und vor allem Jenna benutzen ihre stärksten Psynergien. Es ist sehr von Nutzen, wenn Jenna bereits vier Mars-Dschinns besitzt und somit bereits die 'Aura' oder gar 'Heil-Aura' erlernt hat, so könnt ihr euch auch von schweren Treffern schnell erholen. Heilt ansonsten immer einzeln, wenn Bedarf besteht (besonders auch bei Vergiftung!) und schießt sozusagen ständig aus vollen Rohren. Die Aqua-Hydra wird sich dem nicht lange widersetzen können.

~~~~~  
Sobald sie besiegt ist, wird sich das ganze entstehende Wasser stauen und den Raum bis zu euren Füßen hoch fluten. Dadurch treiben nun zugleich die Holzkisten auf der Wasseroberfläche, sodass ihr zur nordwestlichen Tür springen könnt (lasst euch nicht von der Truhe im Wasser verwirren - ihr werdet sie später erst öffnen können). Passiert hier den Flur (hier ist auch die Sackgasse von vorhin) und geht im nächsten Raum die Treppe hinunter.

Dies sind nun die untersten Räume des Schiffs, hier müsst ihr zuerst noch eine Sicherheitsvorkehrung überwinden. Verschiebt die Säule rechts von euch auf die Platte mit dem Wasser-Symbol und benutzt Aarons 'Regenschauer'. Die Säule wird einrasten und die Tür sich öffnen.

Folgt dem sehr langen Flur, schon seit ihr im "Motorraum" des Schiffs. Aaron wird seinen Schwarzen Ball in die Vorrichtung einsetzen, und mit einem Augenschlag wird das Schiff wieder auf Hochtouren laufen! Und sogleich geht die Seereise los, die Gruppe findet sich außerhalb des Schiffs nun wieder. Aaron schlägt vor, ein wenig die Östliche See zu erkunden, Jenna und die anderen schlagen aber auch vor, doch ihre Heimatstädte in den Kontinenten Angara und Gondowan wieder besuchen! Kraden, der ewige Gelehrte, wird euch jedoch sagen müssen, dass es durch die steilen Klippen unmöglich ist, zurück zu diesen Kontinenten zu kommen. Nun ja, bleibt aber noch die gesamte Östliche See! Nichts wie los!

=====
19. Freiheit! Auf nach Champa! LSG19
=====

~~ Weltkarte ~~

Wow, mit eurem neuen Schiff könnt ihr also bereits die halbe Welt Weyards erkunden! Und... genau dies werdet ihr in den nächsten Kapiteln hier auch tun! Gewöhnt euch jedoch erst einmal ein wenig ans Segeln auf dem Boot. Es funktioniert an sich genau wie das Steuern der Spielfigur. Segelt ihr in seichtem Wasser, könnt ihr "A" drücken, vielleicht entdeckt ihr ja etwas Besonderes! Geht auch einmal in die Karte (mit "R") und schaut euch die östliche Hälfte der Welt an - alles wartet nur auf eure Entdeckung! An sich ist euer großes Ziel nun, nach Lemuria zu kommen. Jene ist ja auch Aarons Heimat und liegt inmitten des großen, nebligen Gebiets in der Östlichen See.

Dennoch könnt ihr zu diesem Zeitpunkt noch nicht nach Lemuria reisen. Warum?

Nun, fahrt freilich in das angesprochene neblige Gebiet, das "Meer der Zeit", und versucht euch durchzuschlagen... am Ende wird euch dort eine echte Überraschung erwarten, die euch am Weiterkommen hindern wird! Diese ganze Sache wird euch nicht erklärt, denn...

...die Freiheit der See soll euch ja schließlich zum Erforschen anregen (daher empfehle ich euch auch ab hier, die Lösung wegzulegen)! Im Sinne dieser Komplettlösung muss ich allerdings schließlich eine gewisse Reihenfolge vorgeben, also geht's auch sogleich ans erste Ziel: Champa! Erinnert ihr euch? Champa war das Dorf, aus die der Piratenkapitän Briggs kam. Sie ist allerdings ungefährlich und daher einen Besuch wert! Segelt von der Ostküste Indras auch einfach nur nördlich, schon seid ihr dann am Strand vor Champa. Oh, übrigens werdet ihr auf der See natürlich auch ab und zu kämpfen müssen! Die Monster sollten allerdings mit ein paar Hieben und Magien auch kein größeres Hindernis sein. Betretet also das Piratendorf (welche übrigens die einzige Siedlung bleiben wird, die ihr auf Angara besuchen könnt)!

~~ Champa ~~

Champa ist an sich nunmehr eine arme Fischersiedlung, wie Briggs es euch ja bereits erzählte. Zu eurer linken werdet ihr zu ein paar Booten und Zelten auf dem Wasser gelangen, diese könnt ihr ein wenig erkunden. Rechts vom Statdeingang gelangt ihr zu einem Friedhof. Setzt den 'Enthüller' ein, damit eine Truhe mit dem starken "Wikingehelm" vor euch erscheint. Geht danach tiefer in das Dorf, nach Norden, und entspannt euch ein wenig bei der Musik.

"Isaac!" so wird euch ein Mädchen mit violetterem Haar namens Fezhi nun rufen, wenn ihr ihr im ersten Golden Sun geholfen habt. Sie sucht nach Isaac, um ihm ihre Dankbarkeit zu zeigen und ihm ein Geschenk zu überreichen. Nachdem ihr Feizhi sagt, dass ihr Isaac kennt, wird sie euch ihr Geschenk geben, damit ihr es weiterreichen könnt. Ooooh, sie ist zu schüchtern! Aber ihr Geschenk, den "Goldenen Ring", nimmt man doch gerne an! Gibt ihm irgendjemanden zum Tragen und schreitet voran zu den Häusern.

Hier könnt ihr nun u.a. erst einmal kräftig shoppen gehen. Einen Einkauf kann man in Champa zwar nur bei einer einzigen Dame machen, dafür hat diese aber auch alles, was das Herz begehrt! Und das Angebot ist durchaus exquisit...

Händlerin

```
=====
```

Meister-Rapier	6800
Große Axt	5200
Dämonen-Stab	10000
Schuppenpanzer	4400
Silber-Armreif	4000
Silber-Helm	3900
Geweihte Robe	7000
Heilkraut	10
Nuss	200
Gegengift	20
Elixier	30
Heilige Feder	70
Heiltrank	1000

Ist der Kaufdrang erst einmal befriedigt, kann ganz Ruhe das Dorf erkundet und mit den Leuten geredet werden! Ihr werdet bald schon abreisen, warum also nicht die Zeit nutzen? Denn viel viel werdet ihr hier noch nicht anstellen können, später werdet ihr hierher noch einmal zurückkehren für ein wichtiges Ereignis, doch Abschied gibt's jetzt nun einmal. Dies war also der erste von vielen Plätzen, welche ihr auf euren Seereisen besuchen werdet!

Sobald ihr euch daran macht, Champa zu verlassen, wird euch ein vertrautes Gesicht wieder begegnen: Alex! Er hat sich ebenfalls auf irgendeine Weise hierher befördern können... nach einigem Vorstellen und Jennas Zanken werden zwei weitere Personen sich dem Gespräch anschließen: Hagartio und Dinaria! Dinaria kennt ihr bereits, Hagartio ist ihr Partner und Begleiter. Alex traf auf die beiden, als er sich Aarons (nach eigenen Worten) "borgen" wollte, und jene zwei finsternen Gesellen werden euch nun ein wenig auf Trab halten, damit ihr das Ziel eurer Reise erreicht, nämlich die verbliebenen zwei Leuchttürme zu entfachen. Schließlich seid nur ihr in der Lage, dies zu tun...

Dinaria: Willst du damit sagen, sie (Saturus u. Menardi) sind daran gescheitert, die Rätsel zu lösen?

Alex: Kläglich...

Sagt schon alles, oder? Alex ist noch genauso cool wie im ersten Teil! =D Im Grunde genommen sieht's wie folgt aus: jemand muss gewährleisten, dass ihr auch eure Aufgabe nicht vernachlässigt, und nachdem Satty und Menny von Isaac übel zugerichtet worden sind, wird dieses neue Paar Feuer-Adepten versuchen euch "anzuspornen". Danach ziehen Hagartio und Dinaria ab. Alex macht sich nun auch auf dem Weg.

Ach ja, er erwähnt ganz nebenbei noch, dass Lord Babi, Kradens Auftraggeber, das Zeitliche gesegnet hat. Ist ja sonst nichts dabei. Und das ihr deshalb den Kontinent Gondowan meiden solltet (Nicht, dass ihr dort nicht sowieso bereits schon verhasst seid!). Kraden ist an sich also nun ein freier Mann! Doch er bleibt als ewiger Gelehrter natürlich trotzdem bei euch, um seine Forschungen weiterzuführen und eines Tages das geheimnisvolle Lemuria zusammen mit den anderen zu bereisen.

Und jenes ist ja auch euer langfristiges Ziel jetzt! Macht euch also nun auf, Champa zu verlassen, nachdem die Gruppe wieder zusammengekommen ist.

=====
20.

Trauer in Izumo

LSG20
=====

~~ Weltkarte ~~

Weiter in unserer Erkundungstour, oder? Die nächsten Stationen eurer Reise bilden Izumo und der Gaia-Felsen. Diese beiden Orte befinden sich auf einer größeren Insel weit östlich von euch, ein Stück nordöstlich vom auffälligen, nebligen Gebiet, des Meeres der Zeit. Hüpfet also wieder auf euer Boot hinaus und setzt die Segel Richtung Izumo! Geht wieder an Land und betretet das kleine Dorf!

~~ Izumo ~~

Die Insel, auf der ihr hier seid, hat nicht nur die Form Japans. Nein, auch Izumo selbst hat ein sehr asiatisches Flair, schaut euch nur um! Leider ist das Dorf nicht gerade in positiver Stimmung. Schon der erste Mann, dem ihr hier begegnet, wird nicht allzu einladend euch gegenüber sein! Ein paar Worte mit den Bewohnern später werdet ihr feststellen, dass das Mädchen Kushinada einer riesigen Schlange geopfert werden soll, um diese zu beschwichtigen! Geht im Nordosten eine Treppe hoch und dann über eine Brücke wieder westlich weiter. Hier, ganz im Westen Izumos, werdet ihr die bewachte Hütte sehen, in welcher die arme Kushinada trauert. Direkt neben diesem steht die größte Hütte des Dorfs, welcher ihr jetzt mal einen Besuch abstatten solltet.

Ganz am Ende dieser Hütte, hinter den Tänzerinnen, werdet ihr auf Lady Uzume treffen. Sie ist gewissermaßen die Oberhäuptin Izumos. Ihr Bruder namens Sasu hat sich vor kurzem daran gemacht, so sagt sie, den Mikage-Berg zu besteigen, um die Schlange zu töten und seine geliebte Kushinada zu retten. Uzume hat allerdings wenig Hoffnung für ihn, denn nur ein prophezeiter Held soll die Schlange töten können. Mmmhh...?

Es muss ja gar nicht gesagt werden, dass ihr natürlich Sasu folgen werdet und euch nun ebenso in Richtung Mikage-Berg aufmacht! Verlasst Lady Uzumes Hütte und schaut euch noch ein wenig im leider zur Zeit recht tristen Izumo um... Vielleicht kann die Händlerin noch ein wenig aufmuntern? Sie lebt im Süden des Dorfs.

Händlerin

```
=====
```

Kriegskeule	6200
Shamshir	10000
Ninja-Klinge	8800
Silber-Weste	3200
Platin-Reif	4200
Kriegshandsch.	4000
Heilkraut	10
Nuss	200
Gegengift	20
Elixier	30
Heilige Feder	70
Psy-Kristall	1500

Na, da sind doch ein paar echte Raritäten dabei! Sobald ihr fertig seid, solltet ihr euch noch einmal im Gasthof ausruhen, denn jetzt erwartet euch mal wieder eine schöne Kletterpartie! Keine Angst aber, so schlimm wie der Bora-Felsen wird es allemal nicht werden. Verlasst Izumo nun.

~~ Weltkarte ~~

Was sagte Lady Uzume? Der Mikage-Berg? Also, nichts wie hin! Jener Berg befindet sich nur ein kleiner Stück südlich von Izumo, ihr könnt dorthin wandern, indem ihr das Gebirge umrundet.

```
=====
```

21. Der Gaia-Felsen LSG21

```
=====
```

~~ Gaia-Felsen ~~

Tja, der Mikage-Berg ist an sich die örtliche Bezeichnung für das, was in Wahrheit der Gaia-Felsen ist! Eine Quelle der Kraft der Erde, ähnlich wie es der Bora-Felsen für den Wind war.

Nur ein paar Schritte vor euch steht der Eingang zum Inneren des Felsens. Dort kommt ihr allerdings jetzt noch nicht weiter, es ist erst einmal nun ein wenig Klettergeschick gefragt. Geht vor dem Eingang nach links, ihr könnt zwischen der Felswand und den Bäumen hindurchkommen. Klettert die Wand hoch und schiebt die Steinsäule vor euch nach unten. Nun müsst ihr zu ihr nach unten gelangen, ihr könnt dazu einfach schnell die nächsten Wandeinkerbungen zum Klettern benutzen. Verschiebt die Säule auf das graue Quadrat. Lauft nun östlich, klettert die Wand hinunter und begeben euch von hier aus zurück zum

Eingang. Von hier aus fällt die Orientierung wieder leichter. Geht den Weg von eben wieder, diesmal könnt ihr durch die Säule über den Abgrund hüpfen und am Ende zum nächsten Abschnitt kommen.

Wendet euch hier zuerst nach rechts und klettert die Wand hoch, bis ihr ganz oben seid. Geht links entlang und am Ende wieder ein Stückchen die Wand hinunter. Vor euch steht nun eine Truhe mit einer Nuss. Klettert zurück und springt die Einkerbung weiter links hinunter. Klettert nun die Wand direkt vor euch hoch und haltet euch wieder links. Klettert mal wieder eine Wand hoch bis zu einer Liane, nebenbei werdet ihr auch auf einen Windkopf treffen, welchen ihr hier noch öfter begegnen werdet. Stellt euch vor den Abgrund mit der Liane und setzt Cosmas 'Wirbelwind' ein, wie man's auch beim Windkopf sehen kann. So könnt ihr euch über die Abgründe hier schwingen. Geht zur Steinsäule hin und verschiebt sie ein Stück. danach gehts zurück zur östlichen Seite, wo ihr nun weiter die Wand hinuntersteigt. Lauft und klettert den Weg weiter, bis ihr zu der Säule von eben kommt. Verschiebt sie in den Abgrund und bahnt euch euren Weg zum nächsten Abschnitt im Westen.

Klettert hier nun die ganze Wand hinunter, geht westlich, und klettert wieder ein Stück höher. Recht von euch müsste ein Abgrund mit einer Liane sein, passiert ihn. Geht die Liane vor euch hoch, links von euch ist dann der nächste Abgrund. Passiert auch diesen. Klettert dann die Wand hoch.

Ignoriert die beiden Steinköpfe und besteigt die Wand vor euch. Achtung, ab und zu werdet ihr auf Fallen stoßen, Köpfe, die euch rammen und hinunterfallen lassen! Klettert dann einfach erneut hoch... irgendwann seid ihr dann oben. Haltet euch vielleicht als kleine Faustregel generell rechts. Noch ein paar Vorsprünge gibt's danach zu besteigen, der nächste Abschnitt wartet.

Geht hier dann zuerst östlich und springt mittels der Steinsäule über den Abgrund. Lauft zur Truhe mit dem Apfel und nehmt diesen, dann geht's zurück zum Anfang. Lauft von hier aus südlich und klettert euch zur Ebene mit der Säule von eben. Verschiebt sie, sodass ihr zu einem anderen Bereich springen könnt. Geht zurück, springt also hinüber und lauft weiter. Ganz im Osten werdet ihr auf die Bergspitze kommen, mit einem Kreis aus vielen Steinsäulen und einem Podest in der Mitte. Ein klarer Fall für Cosmas 'Enthüller'! Untersucht den Altar und nehmt den "Tanzenden Götzen" an euch! Dieses Relikt werdet ihr gleich brauchen. Teleportiert euch mit 'Rückzug' zum Anfang des Gaia-Felsen zurück.

Schreitet nach vorne und passiert die große Tür ins Innere des Felsens.

~~ Gaia-Felsen ~~

Vor euch liegt nun ein Altar genau wie eben auf dem Berg. Untersucht ihn und legt den Tanzenden Götzen auf ihn. Die großen drachenartigen Steinblöcke werden zur Seite geschoben werden und einige Gänge offenbaren!

Wählt zuerst den rechten Pfad und folgt dem Gang vor euch bis zum Ende. Geht im nächsten Raum südlich und folgt dem langen Pfad, bis ihr zu einer grasigen Fläche kommt. Setzt den 'Zyklon' ein und aus den Gräsern werden plötzlich schwebende Plattformen werden! Geht nun zurück zum Anfangsraum mit dem Altar, nehmt hier nun den linken Pfad. Passiert den langen Gang und geht die Treppe hoch. Ihr seid nun wieder im Raum mit den Plattformen. Benutzt sie, um zu einem Gang nach Norden zu kommen. Folgt diesem zum Ende. Im nächsten Raum folgt - mal wieder - dem langen Gang. Am Ende seht ihr eine tiefere Ebene mit zwei weiteren großen Drachenblöcken hinten. Geht über eine Treppe im Nordosten zu ihnen hin. Legt zuerst den Tanzenden Götzen auf den Altar, eine Statue wird dann zur Seite gehen und Licht durchlassen. Jenes Licht wird auf die Schlange bzw. Drachen treffen, für den Kushinada geopfert werden soll,

und ihn schwächen. Setzt den 'Zyklon' beim Gras rechts von euch ein, und der zweite Lichtstrahl scheint durch. Geht nun zu einer Treppe nach einem langen Gang im Nordwesten des Raums. Lauft den folgenden Gang durch. Ihr seid nun in einem Raum mit einer großen Kletterwand - geht jedoch erst einmal durch den östlichen Durchgang. Setzt im folgenden Raum wieder den Götzen auf einem Altar ein, sodass der dritte Lichtstrahl erscheint, dann geht zurück. Nun müsst ihr die Kletterwand bewältigen. Auch bei ihr stehen euch Fallen im Wege, die euch hinunterschubsen, doch ihr solltet es bald bis zum östlichen Ende schaffen. Schwingt euch mit der Liane auf die andere Seite und geht in den folgenden Raum. Hier wird ein Altar von einem lausigen Spinnennetz gehalten... Setzt an irgendeiner Stelle den 'Zyklon' ein, dann fällt er hinter. Springt ihm via der Einkerbung hinterher und setzt vor ihm den Götzen ein. Voilá! Der vierte und letzte Lichtstrahl trifft auf den Drachen. Nun geht's für euch zurück zum ersten Altar im Anfangsraum... teleportiert euch oder lauft dorhtin zurück.

Lauft von hier aus nun den nördlichen Gang entlang. Im nächsten Raum gibt's ein deftiges Verschieberätsl zu lösen, bevor es weitergeht.

#0	#	# = feste Steine
	# 1#	0 = verschiebbare Steine
##	#2	1 = Nische 1
	#0	2 = Nische 2
	##	

Verschiebt den ersten Stein in die erste Nische, die obere. Nun müsst ihr den oberen verschiebbaren Stein in die zweite befördern. Dies erfordert jetzt viel Fingerspitzengefühl, denn hier müsst ihr für gewöhnlich den Stein zu euch hinziehen, verschiebt ihn also zu euch hin! Stellt euch an einer Stelle in die zweite Nische, um ihn von da aus weiter nach rechts zu verschieben, dann geht's gewohnt weiter. Folgt danach dem Gang bis zum Ende.

Fast geschafft! Ihr seid nun in einer Art Nebellabyrinth, jeweils immer eine Kreuzung mit vier weiteren Gängen und einer Pflanze in der Mitte. Letztere ist der Schlüssel zum Weiterkommen: setzt 'Wachstum' an ihr ein (gebt Jenna am besten einen Venus-Dschinn für die Psynergy) und ein Pfeil wird euch den richtigen Weg zeigen. Wiederholt dies einfach unzählige Male, ihr kommt so ans Ziel. Nebenbei trifft ihr noch auf zwei Truhen (einen Mimic und eine "Rostige Keule"). Der Vollständigkeit halber hier noch einmal alle Richtungsangaben: links, oben, oben, rechts, oben, rechts, rechts, unten, rechts, rechts, oben, rechts, rechts, oben.

Im Raum mit dem Drachen angelangt, werdet ihr Zeuge des Kampfes zwischen Sasu und dem Untier werden, welcher leider sehr schnell schon wieder vorbei ist... Nichts wie hin zum Drachen, ein langer Kampf erwartet euch!

~~~~~

Vipera  
-----

Kraftpunkte: 3536  
Empfohl. Level: 20  
Schwäche: Wind  
Resistenz: Erde  
Erf. nach Sieg: 1995  
Item nach Sieg: 2898 Münzen

Der Kampf gegen Vipera kann knifflig bis unmöglich sein, je nachdem wie Sonnenstrahlen auf ihn treffen, aber lange wird er in jedem Fall sein! Erschwer-

end kommt hinzu, dass dieses Biest selbst stark geschwächt sogar zweimal pro Runde angeifen kann! Seid also besonders vorsichtig. Nur zwei Angriffe von Viperas Angriffen stechen heraus: der Dampfhammer, welcher euch direkt besiegen kann, sowie der Giftatem. Die Standard-Dschinnbesetzung sollte hier gut sein, so hat Felix wenigstens 'Phönix' für Notfälle. Strategisch empfehle ich auch bei Vipera ein Dauerfeuer: Felix greift normal an, Cosma nutzt starke Wind-Psynergy (Tornado!), Aaron kann stets den 'Exzelsior' verwenden. Jenna greift an bzw. heilt mit 'Heilaura', sobald der Bedarf besteht. Seid euch nur immer im Klaren: zwei Runde für den Gegner! Lasst also nicht locker und hofft, dass Vipera schnell ihr Ende findet...

~~~~~

Der Kampf ist gewonnen, aber Vipera noch nicht besiegt! Den Gnadenstoß muss nämlich Sasu mit seinem heiligen Schwert setzen. Daraufhin wird die Schlange erstarren. Er wird euch für eure Hilfe danken und zurück nach Izumo gehen. Gerade, wo ihr euch auch auf den Weg machen wollt, erscheint eine Steintafel hinter euch... dank ihr wird Felix nun 'Versanden', eine Macht der Erde, erlernen! Ihr könnt mit ihr in jeder sandigen Fläche versinken. Klingt cool, oder? Probierts gleich aus! Setzt 'Versanden' auf dem Sand bei Vipera ein und kriecht unter ihr durch und kommt vor dem kleinen Bach wieder an die Oberfläche ("A" drücken). Untersucht das Wasser, und ihr werdet einen Gegenstand finden - das Himmelszeichen, das heilige Schwert Sasus, welcher es hier liegengelassen hat! Verlasst nun den Raum und kommt mit 'Rückzug' schnell zum Anfang zurück. Seid ihr aus dem Inneren hinaus, werdet ihr Sasu sehen, wie er kraftlos am Boden liegt. Lasst ihn dort, er wird wieder zu Kräften kommen, und verlasst den Gaia-Felsen.

~~ Weltkarte ~~

Izumo!!

~~ Izumo ~~

Anscheinend hat sich mysteriöserweise die Nachricht vom Tod des Drachens bereits verbreitet, und so ist das ganze Dorf in freudenvoller Stimmung und tanzt. Besucht Lady Uzume in ihrem Haus. Sie, Kushinada und ein Kundschafter unterhalten sich gerade über die Vorfälle. Die drei erkennen euch als die Helden aus dem Migake-Berg und ein Gespräch über Psynergy und eure Ziele im Mikage-Berg kommt auf. Sasu erscheint und tritt dem Gespräch bei. Kraden klärt weiter über die Vielfalt der Psynergy und die Wahrheit des Mikage-Bergs als Gaia-Felsen auf. Endlich kommt man nun zum Kampf gegen die Schlange! Dabei bestätigt ihr Uzume und Kushinada auch Sasus Wichtigkeit für den Sieg, wofür sie sich sehr freuen. Die Gruppe kommt nun wieder zusammen. Sprecht, bevor ihr geht, noch einmal mit Lady Uzume. Wählt dann den Tanzenden Götzen aus eurem Inventar aus. Lady Uzume wird ihn begeistert annehmen und euch im Gegenzug den Mars-Dschinn "Kohle" überlassen. Verlasst nun das Haus.

Kaum ein paar Meter draußen, wird Sasu zu euch eilen, er möchte euch noch eine Art Belohnung für eure edle Tat überreichen. Er hinterließ sein Schwert beim Schwanz der Vipera, und ihr könnt es freilich an euch nehmen! Wie gut, dass ich euch dies nun schon vorher mitgeteilt habe! ;-) Ansonsten müsstet ihr jetzt noch einmal tief in den Gaia-Felsen wandern. Nun ja! Genießt noch einmal die fröhliche Atmosphäre Izumos, macht ein Nickerchen im Gasthof und verlasst das Dorf.

=====

=====
~~ Weltkarte ~~

Nun habt ihr also aus dem Gaia-Felsen nicht nur eine Menge Erfahrung und Waffen erhalten, sondern auch die Psynergy 'Versanden'! Diese gilt es jetzt zu nutzen, und zwar in den Ruinen von Ankohl, nahe Champa. Sie liegen direkt östlich des Dorf, segelt also zu ihnen hin.

~~ Ruinen von Ankohl ~~

Los geht's ans Erforschen der Ruinen! Geht durch den Riss in der Mauer vor euch und betretet das alte und verfallene Bauwerk.

Im Inneren werdet ihr links und rechts von euch Büschen begegnen können. Beseitigt sie mit dem 'Wirbeldwind', welchen ihr hier noch öfters gebrauchen werdet. In den Räumen hinter den versteckten Eingängen stehen aber leider nur leere Truhen, geht also wieder zum Eingangsbereich zurück. Springt über die vielen kleinen Vorsprünge nach Norden hin, wo ihr zu drei weiteren Büschen kommt. Der mittlere führt euch weiter.

Ihr steht nun in einem Raum mit sieben großen Steinköpfen vor euch. Ihr könnt ihre "Nasen" mit dem 'Verschieber' entfernen. Michael-Jackson-Style! Legt so einmal gleich alle versteckten Eingänge frei und schnappt euch die Schätze in den Räumen hinter ihnen. Der mittlere Geheimgang ist bereits frei, ihn braucht ihr erst später. Geht am Ende den linken Flügel hier entlang und geht in den Raum im Südwesten.

Nehmt hier zuerst den südlichen Pfad und geht weiter, bis ihr eine Treppe hochgeht. Lauft bis zu einer Stelle, wo ein sandiger Streifen im Boden ist. Stellt euch auf diesen und setzt 'Versanden' ein. Bahnt euch zuerst euren Weg zur Schatztruhe, in ihr liegt die starke "Thanatos-Keule". Kriecht dann wieder ein Stückchen zurück und geht nach im Norden weiter. Im nächsten Raum erwartet euch ein weiterer Steinkopf, er ist jedoch unvollständig. Schiebt das fehlende Teil in die Lücke im Kopf, und Sand wird fließen! Geht nun zwei Räume zurück, in den direkt nach den mit den sieben Statuen. Westlich vom Eingang hier sind zwei weitere Büsche, hinter einem liegt eine Treppe. Geht dies hoch. Passiert den nächsten Raum. Ihr seid nun wieder im Gebiet von eben, dank des Sandes könnt ihr euch nun aber hier frei bewegen! Geht zuerst zur Truhe vor euch, in ihr liegt ein Kraftbrot. Setzt nun im großen sandigen Gebiet Felix' 'Versanden' ein und kriecht unter der Wand hindurch zum Steinkopf. Geht die Ranke und danach die Treppe hoch. Nehmt hier zuerst den südlichen Pfad. Nehmt im nächsten Raum die linke Abzweigung, verschiebt die Steinsäule und geht in den vorherigen Raum zurück. Nordwestlich ist hier der Durchgang zur Truhe (mit einem Fläschchen), die ihr eben gesehen habt, im Südwesten eine Truhe mit 365 Münzen. Habt ihr beides, geht wieder in den nächsten Raum und nehmt diesmal die rechte Abzweigung. Ihr kommt in einen Raum mit zwei Schaltern. Stellt auf euch den ersten, und in regelmäßigen Abständen wird der Raum mit Sand geflutet werden. Ihr müsst zum richtigen Zeitpunkt auf den zweiten Schalter treten, damit die nächste Treppe frei wird. Geht sie hoch und den nächsten Raum durch. Springt dann die Einkerbung vor euch hinunter...

Rechts von euch wird ein weiteres unvollständiges Gesicht sein, verschiebt den einen Gesichtsteil vor euch in die linke Lücke. Geht danach durch den nördlichen Durchgang. Ganz am Ende hier werdet ihr noch eine Steinsäule sehen, verschiebt sie vom Sand weg und geht in den vorherigen Raum. Verschiebt nun die Steinsäule nahe der Ranke hier in der Nähe, klettert die Ranke hinunter und passiert den Durchgang. Lauft den Gang hier durch, ihr werdet sodann wieder beim Eingang landen - der Weg hier hat euch zurück in den Raum mit

den sieben Steinköpfen gebracht!

Wählt nun nicht den westlichen, sondern den östlichen Pfad und betretet den nächsten Raum im Südosten. Lauft diesen durch, nichts besonderes hier außer einem weiteren Sandstreifen. Im folgenden Raum seht ihr sogleich drei Büsche an der Wand, hinter dem linken liegt ein versteckter Raum. In der Truhe hier liegt die wertvolle Priester-Robe! Geht danach zurück und betretet den nächsten Abschnitt. Geht hier die Ranken vor euch hinunter und lauft zum nächsten unvollständigen Steinkopf. Links von diesem führt eine Treppe hoch, geht zu dieser und nehmt sie. Lauft im nächsten Raum nördlich, ihr könnt nun hier weiterkommen, da ihr vorhin die Statue vom Sand weggeschoben habt! Folgt dem Gang nun vor euch (im Raum hinter einem Gebüsch steht dabei eine Truhe mit einer "Sylphenfeder") bis zum Ende durch. Der nächste Raum ist ähnlich einem von vorhin: tretet auf den Schalter und sprintet zu einem zweiten, bevor der strömende Sand ihn verdeckt. Gelangt so also in den nächsten Abschnitt. Hier ist wieder Durchlaufen angesagt! Hinter einem der Büsche ist ein Raum mit einem Heiltrank, verpasst ihn nicht! Geht die Treppe hinunter und lauft den folgenden Gang durch. Lauft hier nun zum nördlichen Ende und verschiebt das Gesichtsteil in die Lücke in der Statue. Deren Augen sollten jetzt grün leuchten. Tja, und nun geht den weiten Weg zurück, bis ihr wieder im anderen Teil des Raums seid, westlich der Statue! Springt zu ihr hin. Sobald ihr vor ihr seid, wird sie sich in eure Richtung verschieben und wegdrücken. Sobald ihr auf der sandigen Fläche seid, versinkt in ihr! Die Statue wird so über euch hinüberrollen. Geht zur Stelle, wo einst die Statue war, ihr werdet einen Sandstreifen erkennen können! Versandet und folgt dem Streifen bis zum Ende. Klettert die Ranke hoch und nehmt die Treppe in den nächsten Abschnitt. Noch eine Treppe dann! Durchquert nun den folgenden Raum, verschiebt dabei die eine Steinsäule am Ende. Der Durchgang auf der anderen Seite würde euch zurückführen, nehmt daher zuerst den südlichen hier.

Ihr seid nun in einem Raum mit dem letzten fehlenden Gesichtsteil, dieser ist aber von einem Kreis fest eingeschlossen. Setzt Cosmas 'Enthüller' ein, damit ein Loch im Boden sichtbar wird. Verschiebt das Teil nun darein, sodass es hinunterfällt. Geht die Treppe hinunter und verschiebt es schließlich, sodass das steinerne Gesicht wieder vollständig ist! Sand wird nun wieder aus ihm fließen, nun müsst ihr zu diesem zurück, aber von der anderen Seite aus!

Zu dieser könnt ihr sehr schnell gelangen, indem ihr zwei Räume zurückgeht und diesmal die Treppe hinter dem Sandfeld hinuntersteigt. Hier dann noch den südwestlichen Durchgang nehmen, schon seid ihr auf der anderen Seite! Geht über die Lianen vor euch ganz nach unten, sodass ihr am Ende auf dem sandigen Boden vor dem Sandfall steht. Benutzt ganz klar wieder 'Versanden' hier und schlagt euch euren Weg bis zum Steingesicht hoch. Begeht den Weg rechts von diesem, hangelt euch die Lianen vor euch entlang und geht die Treppe am Ende hoch. Durchquert den nächsten Gang. Der letzte Raum in den Ruinen! Benutzt ein letztes Mal 'Versanden' und erreicht ungeahnte Höhen. Geht die Liane vor euch hoch.

Ihr seid nun außerhalb der Ruinen, direkt auf der Spitze des Turms! Was für Aussicht dort oben doch ist! In der Mitte funkelt etwas... geht zu diesem hoch und nehmt es. Es ist ein "Linker Zinken"! Vermutlich geht jetzt etwas wie "Was zur Hölle...?" durch euren Kopf - zurecht. Ihr benötigt einen Dreizack, um das Meer der Zeit und dessen Wächter Poseiden zu passieren, und dies ist ein Teil jener Waffe. Nun fehlen noch zwei weitere Stücke, und die werden in den nächsten Kapiteln auch noch gefunden werden!

Setzt den 'Rückzug' ein und verlasst die Ruinen.

=====

=====
 ~~ Weltkarte ~~

Genug von dubiosen sandigen Plätzen. Zeit für ein wenig Entspannung! Die könnt ihr jetzt ein wenig im Apoji-Archipel haben! Jene große Inselgruppe befindet sich ganz im Osten Weyards, ungefähr südöstlich von Izumo. Setzt also wieder die Segel und los geht's!

~~ Apoji-Archipel ~~

Ich finde, wenn es größeren Tourismus auf Weyard gäbe, wäre Apoji das ultimative Ferienparadies. Schaut euch die Natur und die Leute an: Aloha Hawaii! =D Nun, direkt beim Eingang stehen bereits ein Gasthof und ein Laden. Genießt eine kleine Ruhepause nach den stressigen Ruinen und kauft nebenbei noch etwas ein!

Händlerin

=====

Großes Schwert	7000
Drachen-Axt	10300
Panzer-Rüstung	3600
Ritterschild	3000
Stahlhelm	3100
Schutzreif	3400
Heilkraut	10
Nuss	200
Gegengift	20
Elixier	30
Heilige Feder	70
Psy-Kristall	1500
Lebenswasser	3000

Geht danach südlich des Ladens, ihr werdet zu einem Strand kommen. Lust auf ein wenig Beachen, Leute? Aaah, ich liebe Apoji... <3 Setzt am Strand euer 'Versanden' ein und haltet euch unterirdisch nun östlich, bis ihr an ein paar Steinen vorbei seid. Kommt wieder an die Oberfläche und patscht durch das seichte Wasser gen Osten in den nächsten Abschnitt. Lauft hier nun zur Klippe und springt die Gaia-Fälle hinunter. ... Zum Glück war da ja noch ein Felsvorsprung! Geht in den Wasserfall hinein.

~~ Höhle im Apoji-Archipel ~~

Wirbelt hier alle Sträucher vor euch weg, hinter dem dritten liegt ein Durchgang. Folgt dem nächsten Gang.

~~ Apoji-Archipel ~~

Schnappt euch den Jupiter-Dschinn "Dunst", der Ärmste hat hier am Rande der Welt ja förmlich auf euch gewartet. Wollte er springen? Geht zurück.

~~ Höhle im Apoji-Archipel ~~

Ein Gang südlich der Büsche führt euch zurück nach Apoji.

~~ Apoji-Archipel ~~

Benutzt den 'Seiltänzer' und kraxelt zurück aufs Festland. Geht hier nun nach

Westen, in das Dorf, zurück.

Habt hier nun noch euren Spaß und schaut euch ein wenig um. Sobald ihr euch satt gesehen habt, lenkt eure Aufmerksamkeit auf den großen blauen Stein inmitten des Dorfs, welcher wie ein überdimensionierter Wassertropfen ausschaut. Stellt euch vor ihm hin und benutzt Aarons 'Regenschauer'. Überraschung! Der Stein wird anfangen zu leuchten und Regen wird ausbrechen. Dies aktiviert nun eine Kraftwelle, welche von Apoji aus gen Süden zum Aqua-Felsen wandert... und euch Zugang zu ihm verschafft, denn die blockierenden Statuen werden nach hinten rücken!

Genau jener Felsen wird eure nächste Station hier sein! Verlasst den Apoji-Archipel, die nächste Hürde wartet.

=====
24.

Der Aqua-Felsen

LSG24
=====

~~ Weltkarte ~~

Der Aqua-Felsen liegt genau südlich von Apoji, segelt dorthin!

~~ Aqua-Felsen ~~

"Schon wieder solch ein Felsen?" Klar, aber wenn ich sage, dass dieser von allen Felsen der mir liebste ist, dann wird euch nichts allzu Schlimmes erwarten können. Er ist schlicht und einfach wunderschön... im Gegensatz zu den anderen Felsen finde ich diesen sogar nicht nervenstrapazierend, sondern entspannend. Und es wird der letzte für eine ganze Weile sein!

Folgt zuerst hier dem Weg, bis ihr zu einer Felswand kommt. Klettert die erste Wand hier hoch. Nehmt euch übrigens in Acht vor den Wasserstrahlen aus den Steinköpfen, lauft am besten durch sie durch! Haltet euch nun links und klettert hier die Wand hoch. Nun wieder ein Stückchen nach rechts, wieder hoch. Links und rechts von euch liegen nun die nächsten beiden Klettergelegenheiten. Wählt die linke und klettert sie hoch (wie gesagt, passt auf die sporadischen Wasserfälle auf!). Ihr müsst ganz nach links zu einer Steinsäule kommen, mit welcher ihr den rechten Wasserspeier blockieren müsst. Tut dies, fällt dabei aber nicht hinunter! Sobald er blockiert ist, klettert hinunter und nehmt nun die zweite Kletterwand weiter östlich, bei welcher ihr ja jetzt weiterkommen könnt. Klettert danach noch die nächste Wand hoch, ihr kommt sodann in den nächsten Abschnitt. Hier findet ihr die Quelle des Wassers. Lasst euch von hier oben durch den Wasserfall zurückfallen (wenn ihr schnell genug seid, erreicht ihr noch eine Truhe mit einer Nuss). Wieder im vorherigen Abschnitt seid ihr nun an einer Stelle, die ihr vorher nicht erreichen konntet. Klettert zum ausgetrockneten Steinkopf hinunter und durchnässt ihn mit 'Regenschauer'. Lasst euch nun durch den großen Wasserfall wieder hinunterfallen, aber tretet danach sofort wieder aus ihm hinaus! Lauft zum Wasserfall aus dem eben von euch aktivierten Steinkopf und lasst euch hier hinunterfallen. Ihr seid nun wieder im Anfangsgebiet, aber an einer anderen Stelle (Dejavù Dämonenfestung - Insider!). Lauft zu einem großen blauen Wasserstein, so einen wie ihr ihn schon in Apoji gesehen habt. Setzt auch hier den 'Regenschauer' ein! Die Fließrichtung des Wasserfalls wird sich magisch umkehren. Geht zurück, ihr müsst jetzt wieder den Felsen hinauf! Der linke Kletterpfad führt zu einer Truhe mit einem Elixier, der rechte jedoch weiter. Habt ihr euch dann mit Müh und Not nach oben gekraxelt, solltet ihr vor dem umgekehrten Wasserfall (Wasserheb?) stehen. Lasst euch von ihm nach oben tragen!

Östlich geht's hier weiter. Verschiebt die beiden Eisblöcke, so könnt ihr über den Wasserfall hinübergelangen und nebenbei noch einen Öltropfen in einer Truhe finden. Klettert die Wand hoch und haltet euch links. Klettert dann zu einer Pfütze, erstarrt sie mit 'Frost'. Tut dies auch mit zwei anderen Pfützen weiter hinten! Geht dann zurück und klettert weiter den Berg hinauf. Schnappt euch den "Dunst-Säbel" aus der Truhe im Nordwesten, dann geht zurück und springt auf die andere Seite, südlich der Truhe. Folgt sodann dem Weg in den nächsten Abschnitt. Dieser ist übrigens wieder die Quelle von vorhin! Geht zum nächsten blauen Wasserstein hier vor euch. Begießt auch diesen ein wenig, dann wird sich ein Eingang zum Inneren des Felsens öffnen! Geht zurück und klettert den Berg noch ein wenig hinunter. Springt auf die Plattformen in der Quelle und lasst euch vom magischen Strudel hinunterziehen.

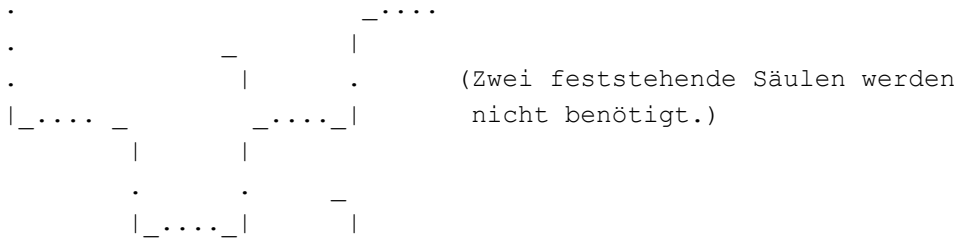
~~ Aqua-Felsen ~~

Endlich im Inneren also. Südlich vom Anfangsraum liegt ein großer Raum mit vielen verschiedenen Weitergängen, zu diesem Zeitpunkt bleibt euch jedoch nur einer: springt zum Durchgang östlich des Eingangs und passiert ihn. Der nächste Raum wird durchgelaufen. Um hier weiterzukommen, müsst ihr nun die Fontänen aus den Wänden mit den Steinsäulen blockieren. Kein Problem, die zweite müsst ihr aus der Distanz nach hinten ziehen. Um an die Truhe zu gelangen, zieht die linke Säule noch einmal nach rechts und die rechte einmal nach links, natürlich nachdem ihr schon hinter ihr seid. In ihr liegt ein Fläschchen. Geht danach in den nächsten Raum. Verschiebt die Steinsäule vor den Wasserspeier, sodass das Wasser abfließt. Geht hinunter, erstarrt die drei Pfützen zu Eis und hüpf in den nächsten Abschnitt. Geht hier soweit, bis ihr zu zwei Abbiegungen kommt. Die südliche führt euch zu einer Truhe mit einem Kristall-Staub, nehmt danach die nördliche. Durchquert den kleinen Raum. Nun seid ihr wieder im Anfangsbereich, könnt aber nun zum Wasserstein hier springen. Tut dies und berieselt ihn ein wenig.

Magische Brücken entlang der Markierungen werden erscheinen! Durch diese könnt ihr dann weiter zum nächsten Raum im Nordwesten gelangen. Schlagt euch hier euren Weg der Wand entlang durch, bis ihr zu zwei Wasserfontänen kommt. Bleibt vor der ersten stehen und verschiebt die Steinsäule vor die rechte der beiden. So könnt ihr den nordöstlichen Gang weitergehen und in den nächsten Bereich gelangen. Nicht zu voreilig hier sein! Um weiterzukommen, müssen erst einmal die Steinsäulen unten richtig angeordnet werden. Dieses Rätsel ist noch sehr einfach: verschiebt die oberste Säule einmal östlich, dann südlich. Füllt nun den Raum mit Wasser, indem ihr den Steinkopf beregnet. Das selbe Spiel noch beim Wasserstein, und schon geht's hier weiter. Durchquert den nächsten Raum schnurstracks und geht die Treppe runter, das Ganze noch einmal im folgenden Abschnitt. Ein violetter Raum! Hier ist der große Psynergy-Stein des Felsens, jedoch auf der anderen Seite. Geht die Treppe neben euch hoch. Der nächste Raum ist wieder Durchlaufen, einige Bereiche hier werdet ihr später noch sehen. Um über den großen Wasserfall im nächsten Raum zu kommen, müsst ihr von ganz oben geradewegs zur anderen Seite laufen. Verschiebt noch eine Steinsäule, dann kommt ihr zu einer Truhe mit einem "Tränenstein", einem schmiedbaren Gegenstand. Nehmt danach die Treppe in der Nähe.

Dies ist sozusagen der zweite Eingangsbereich des Felsens, doch hier wäret ihr nur bereits mit der Kraft des Felsens hineingekommen. Nehmt hier nun den Durchgang westlich von euch. Geht zum Steinkopf, bewässert ihn und springt zum nächsten Abschnitt. Durchquert den nächsten schlicht. Es folgt ein kleines Rätsel! Um an die Truhe mit dem Lebenswasser zu kommen, verschiebt den Eisklotz auf die mittlere gelbe Plattform und erstarrt die Pfütze, bevor ihr den Steinkopf bewässert und den Raum flutet. Um weiterzukommen, verschiebt den Eisklotz hingegen ganz nach links. Den nächsten Raum könnt ihr wieder durchqueren, verschiebt die Steinsäule natürlich dabei, zum Abkürzen später!

Schiebt im nächsten Raum eine Steinsäule auf den Einrastpunkt und geht die Treppe nördlich von euch hoch. Der folgende Raum (übrigens der von vorhin) ist wieder sehr linear, läuft ihn durch. Und nun... schon ein ganz anderes Rätselkaliber! Hier gibt's nur eine mögliche Lösung, und sie lautet...



D'uh! Füllt den Raum mit Wasser, lasst die magischen Brücken erscheinen und schreitet in den nächsten Abschnitt weiter. Lauft hier durch. Schiebt im folgenden Abschnitt die Steinsäule nach unten und geht weiter. Der nächste Raum ist trotz verwirrendem Layout wieder linear. Die Truhe ist übrigens ein Mimic, Achtung! Und erneuter Besuch beim Psynergy-Stein. Erfrischt euch an ihm und schreitet voran. Ihr kommt vor dem nächsten Wasserstein hinaus. Lasst auch auf ihn einen Schauer regnen, damit auch hier magische Brücken auf dem Wasser erscheinen. In einer Truhe westlich von euch liegt eine Prise Glückspfeffer, wendet euch dann aber der östlichen Seite zu. Springt zum großen Turm im zentralen Bereich und besteigt ihn. Ganz oben befindet sich eine Truhe mit dem "Aquarius-Stein", einer Art Schlüssel, welchen ihr sogleich brauchen werdet. Geht zum östlichen Teil des Raums und haltet euch von hier an geradewegs südlich. Ihr kommt zu zwei südlichen Ausgängen, nehmt den linken. Und wieder zurück im zweiten Eingangsbereich! Nehmt diesmal den mittleren der oberen Durchgänge. Ihr kommt nun zum riesigen Wasserfall von eben, zusammen mit einem Podest... legt den Aquarius-Stein auf das Podest, und der Weg durch das Wasser wird sich für euch öffnen.

Er führt in die Elementarkammer des Felsens! Geht an ihr Ende und berührt die Steintafel. Der "Führer der Macht des Wassers", Aaron, wird daraufhin die Psynergy 'Dürre' erlernen. Woohoo! Der Wasserpegel steigt daraufhin, ihr seid nun eingeschlossen. So könnt ihr gleich eure neue Fähigkeit unter Beweis stellen! Stellt euch vor das Wasser hin und benutzt Aarons 'Dürre'. Schwups, das Wasser ist weg! Dies könnt bei praktisch jedem Becken machen, welches euch einmal begegnen wird... verlasst danach die Kammer.

Doch ihr seid hier noch nicht fertig! Mindestens einen Dschinn gibt's hier noch zu holen. Kehrt zuerst in den zweiten Eingangsbereich und beschaut einmal die südliche Raumhälfte. Ihr werdet zu einem Becken kommen, eine Truhe liegt auf dem Grund des Wassers. Setzt hier 'Dürre' ein, damit das Wasser verschwindet. Entnehmt ihr ein "Rostiges Schwert". Weiter südlich ist der eigentliche Eingang zum Felsinneren, doch es wartet ja noch der Dschinn! Nehmt den nordöstlichen Durchgang hier im Raum. Nehmt danach den Gang direkt rechts von euch. Durchquert den nächsten Raum einfach. Im folgenden Abschnitt sollte ein großer Wasserfall vor euch sein. Geht auf die Seite links von ihm und danach soweit nördlich, bis ihr an die Wand kommt. Nun braucht ihr nur nach rechts zu laufen, dann solltet ihr vor der Kletterwand sein. Besteigt sie und folgt dem Pfad zum Ende. Hier ist der Dschinn! Stellt euch neben dem Wasserspeiher hin und setzt 'Dürre' bei seinem kleinen Becken ein. Das Wasser wird dadurch aufhören zu fließen. Geht den Weg zurück und anschließend über den ausgetrockneten Wasserfall zum Dschinn hin. Besiegt ihn, dann wird sich Merkur-Dschinn "Dampf" euch anschließen!

Zeit zu gehen! Setzt den 'Rückzug' ein, geht wieder an die Oberfläche, benutzt ihn erneut und sagt byebye zum Aqua-Felsen!

=====

=====
~~ Weltkarte ~~

Und die nächste Kraft also, die ihr auf eurer schwierigen Reise erlangt habt! Und wie es so ist, müsst ihr sie auch sogleich irgendwo anwenden. Und zwar im Turm von Tundaria!

Jener Turm liegt auf dem bitterkalten Kontinent Tundaria, welcher sich auf eurer Weltkarte ganz im Süden befindet. Ihr müsst vom Aqua-Felsen aus demnach weit nach Südwesten reisen, um an einen Strand zu kommen, von dem aus ihr auf das Festland gelangen könnt (vielleicht solltet ihr vorher jedoch eine kleine Rast in Apoji machen). Und selbst dann seid ihr erst am östlichen Ende Tundarias, der Turm steht allerdings weit im Westen... Viel Spaß beim endlos langen Fußmarsch! :-). Übrigens, weit im Südwesten des Turms, inmitten eines kreisförmigen Gebirges, wartet der Jupiter-Dschinn "Fauch" auf euch. Wandelt ein wenig auf der Weltkarte umher und eventuell wird er euch dann angreifen.

~~ Turm von Tundaria ~~

In diesem frostigen Turm werdet ihr das nächste Stück des Dreizacks auffinden können. Betretet ihn! Übrigens, irre ich mich oder ist die Hintergrundmusik hier einfach grandios?

Gleich beim Eingang werdet ihr zwei große Wasserbecken links und rechts von euch bemerken, hinter ihnen ein Durchgang. Dieser führt euch zum Dreizackteil, jedoch ist dieser eingefroren... Geht zurück zu den zwei Becken und trocknet sie mit eurer 'Dürre' aus.

Wählt nun zuerst den rechten Pfad aus. Ignoriert im nächsten Raum den Durchgang direkt vor euch und geht zu einer Treppe weiter hinten. Nehmt hier dann den südlichen Pfad. Im folgenden Raum werdet ihr noch nicht zur Treppe gelangen können, aber immerhin zur Truhe mit der Minze. Schlittert vom Anfangspunkt aus wie folgt: links, unten, links, oben, rechts, oben, rechts. Geht danach zurück in den vorherigen Raum und nehmt nun den nördlichen Pfad. Im nächsten Raum solltet ihr zuerst die Nordwand entlang gehen und 365 Münzen aus der Truhe nehmen, bevor ihr auf eine lange Schlittertour geht. Vor euch liegt sodann schon der nächste Raum, den ihr einfach durchqueren könnt. Nun seid ihr auf der anderen Seite des Eispuzzles von eben. Von diesem Startpunkt aus geht es nach: rechts, oben, links, unten, rechts, oben, links. Hoch die Treppe und weiter geht's. Nehmt im folgenden Raum einfach die Treppe am Ende.

Ihr befindet euch nun in einem Raum mit drei höherführenden Treppen. Wählt zuerst die mittlere, südlich von euch. Schlittert hier dann weiter, ihr fallt sodann in einen Raum mit einem Mars-Dschinn. Von eurem unbeeisten Gebiet aus geht's hier nach: links, oben, rechts, oben, links, unten, rechts, oben, rechts. Dann werdet ihr mit dem Dschinn kollidieren! Rutscht zu ihm weiter und kämpft gegen ihn. Dann wird "Redox" einer eurer treuen Verbündeten sein. Schlittert zurück zum Ausgang im Westen.

Nun seid ihr wieder im Raum mit den drei Treppen. Nehmt nun die linke von ihnen. Hämmer die Eissäule in den Boden und geht weiter. Hämmer im folgenden Raum dann die linke Eissäule zu Staub und entnehmt der Truhe hinter ihr ein wenig Kristall-Staub. Springt noch zu einer anderen Truhe im Raum und entnehmt ihr eine Harte Nuss. Geht danach wieder zurück.

Nun ist die rechte und letzte Treppe an der Reihe! Folgt dem langen Gang im nächsten Raum und geht die Treppe hoch. Auch hier wieder nur durchqueren.

Im nächsten Raum müsst ihr den Durchgang in der Mitte freimachen, um weiterzukommen. Dazu müsst ihr die rechte Steinsäule in die Einrasterung verschieben... Um zu ihr zu kommen, muss die östlichste Steinsäule verschoben werden. Auf Glatteis! Hämmert zuerst die mittlere und die rechte Eissäule südlich von ihr in den Boden. Verschiebt die Steinsäule danach erst südlich, dann westlich und anschließend nördlich. Somit kann die erste der blockierenden Steinsäulen in die Einrasterung geschoben werden. Auf zur westlichen Eisfläche! Verschiebt die Eissäule hier drauf erst westlich, dann nördlich und zu guter letzt östlich. Springt zum Durchgang, verschiebt die Steinsäule und geht weiter. Durchquert die nächsten zwei langen Gänge.

Ein Raum mit einer Eiswand, ein Steinkreis verläuft durch ihr... natürlich, der 'Enthüller' muss ran! Passiert die Lücke in der Eiswand und klettert die Leiter am Ende hoch.

Und sogleich schon auf der Spitze des Turms - irgendwie sah er doch höher aus! Nun ja, Klettert die Leiter hoch, verschiebt die Steinsäule und schnappt euch die "Detona-Brosche" auf der Spitze des Turms! Dieser Gegenstand gewährt dem Träger die Psynergy 'Detonation', mit der ihr mit brüchigen Dingen kurzen Prozess machen könnt. So wie etwa die Tür unterhalb von euch... welche an sich auch euer einziger Weg zum Weiterkommen hier ist, da schließlich die Steinsäule nun euren Weg versperrt. Stellt euch vor die Tür hin und setzt die 'Detonation' ein. Und welche Tür eigentlich? :-). Sobald ihr wieder im Turm seid, könnt ihr den weiten Weg zurückgehen, oder aber auch einfach 'Rückzug' einsetzen! Ihr müsst nur wieder im Eingangsbereich des Turms sein.

Geht hier in den Raum direkt vor euch. Stellt euch vor dem großen Eisbrocken hin und setzt die 'Detonation' ein. Das Eis wird zerbersten und das zweite Teilstück des Dreizacks euer sein!

Bevor ihr allerdings schon wieder abreisen wollt, gibt's im Turm noch ein paar richtig gute Sachen abzustauben. Nehmt im Eingangsbereich nun den linken Pfad. Durchquert den nächsten Raum via des weiter entfernten Durchgangs. Setzt die 'Detonation' bei der brüchigen Eiswand ein und schreitet weiter. Der Durchgang gleich rechts von euch bringt euch zu den ersten zwei Truhen hier mit einer Sylphenfeder und einer Glücksmedaille. Geht zurück und noch ein Stück weiter östlich. In den letzten zwei Truhen findet ihr sowohl ein Fläschchen als auch - und vorallem - den Fulminictus! Dieses durch und durch fulminante Schwert wird euch so einige Zeit noch begleiten.

Genug von diesem Turm jetzt. Ich denke, die Kälte werdet ihr nicht vermissen! Setzt den 'Rückzug' ein, sogleich werdet ihr wieder zum Eingang teleportiert werden. Verlasst den Turm...

=====

=====

~~ Weltkarte ~~

Zwei der drei Teile des Dreizacks sind also bereits in eurem Besitz. Bevor es allerdings zum dritten Teilstück geht, werde ich erst einmal über andere Dinge hier schreiben, welche ihr passenderweise optional erledigen könnt. Immerhin ist dies schließlich eine KOMPLETTlösung, auch ein wenig Entspannung nach den letzten harten Dungeons ist doch nicht fehl am Platze! Wenn ihr ganz ungeduldig seid, springt gleich zum Kapitel 29 weiter. Ich empfehle jedoch, euch die kleine Auszeit zu gönnen.

Die nächste Station eurer Reise wird nun Yallam sein, ein Dorf mit einem berühmten Schmied. Zuerst müsst ihr natürlich zu eurem Boot im Osten Tundarias zurück. Lauft also, und lauft, lauft, lauft... Sobald ihr wieder Segel setzt, geht es unverzüglich gen Nordosten. Ihr müsst zu einem Strand ganz im Osten Osenias kommen, dem Kontinent nördlich von euch. Ihr erkennt den Strand leicht daran, dass ein Fluss in ihn mündet. Setzt euch hier ab und lauft nach Norden. Ihr werdet nach ein paar Brücken direkt auf Yallam zukommen.

~~ Yallam ~~

Dies ist also Yallam. An sich ein unscheinbares Dorf, und doch werdet ihr es später vermutlich öfter besuchen als jeden anderen Ort - wegen des Schmieds!

Jenen Schmied, übrigens Sonnenschein genannt, findet ihr ganz im Nordwesten Yallams, auf einer Anhöhe. Betretet seine Schmiede. Hier wird er ziemlich unbeschäftigt auf seinem Bett liegen. Sprecht ihn an, und ihm werden sofort schmiedbare Items in eurem Inventar auffallen (insofern ihr natürlich welche habt). Dies sind z.B. alle rostigen Gegenstände sowie auch weitere schmiedbare Essenzen, wie Tränensteine, Sylphenfedern etc... Gebt ihm eines dieser Dinge, und er wird sich sofort daran machen, euch etwas daraus zu schmieden. Nur was genau? Tja, das ist zufällig, lasst euch überraschen! Er braucht allerdings seine Zeit, ihr müsst schon das Dorf verlassen, ins Heiligtum gehen oder eine Nacht hier rasten, um euren Gegenstand in Empfang nehmen zu können. Selbstverständlich gegen Bares... aber so könnt ihr all eure Dinge loswerden, die schmiedbar sind!

In Yallam gibt's aber noch andere Dinge zu sehen. Zwar stehen sie fast schon im Schatten Sonnenscheins (haha), im Südwesten stehen aber auch noch ein paar Läden für eure Erkundung bereit.

Waffenhändler		Rüstungshändler		Krämerin	
Claymore	4000	Wams	2400	Heilkraut	10
Kampf-Rapier	2900	Magna-Armreif	2000	Nuss	200
Breitaxt	1400	Panzerkappe	2000	Gegengift	20
Streitkolben	2600			Elixier	30
				Heilige Feder	70

Leider nichts besonderes, aber vielleicht ist doch noch etwas für euch dabei. Als Nächstes gibt's in Yallam noch etwas Interessantes für euch. Geht in den Osten der Stadt. Hier spielen ein paar Kinder, spricht das stehende in dem hellblauen Hemd an. Sagt ihm, dass es euch eines von Yepps Liedern hören wollt. Die Kinder werden euch nun auf einem Rundgang zu dem Lied hier einladen. Beobachtet genau den Pfad, den die Kinder hier bestreiten. Dieser ist nämlich nichts weiter als eine Nachbildung des Meers der Zeit, welches ihr später noch durqueren werdet, um nach Lemuria zu gelangen! Und die Kinder geben euch hier quasi bereits die Anleitung, wie ihr das Meer zu passieren habt, obwohl sie dies gar nicht dabei wissen. Sind Yepps Kinderlieder zuende, seid ihr wieder zurück bei Yallams Siedlungen.

Und nun das Übliche! Erkundet jeden Winkel des Dorfs. Sprecht mit den Leuten. Lasst all eure Gegenstände schmeden. Sobald ihr fertig seid, verlasst Yallam durch den nördlichen Einang.

~~ Weltkarte ~~

Vom Norden Yallams aus geht es nun zu den Sümpfen von Taopo, wo ihr ein paar schöne Dinge sowie einen Venus-Dschinn finden werdet. An sich braucht ihr nur dem Wanderpfad vor euch zu folgen. Lauft zuerst nach Westen bis das Gebirge nahe euch endet, dann lauft südlich den Pfad weiter. Sobald ihr über eine Brücke kommt, haltet euch östlich. Ihr lauft dann geradewegs auf die Sümpfe von Taopo zu.

~~ Sümpfe von Taopo ~~

Ein ziemlich ungemütlicher Ort, aber es gibt viel zu entdecken. Lauft zuerst einfach nach Osten in den nächsten Abschnitt. Geht in diesem dann zuerst zum Ende des Stegs vor euch und verschiebt den Felsbrocken in den Sumpf. Springt dann über die Stege hinweg, bis ihr zu drei Büschen kommt. Hinter dem linken liegt eine versteckte Höhle. Am Ende von dieser findet ihr etwas, was durch den Boden durchschimmert... es ist ein Tränenstein! Stellt euch vor diesem hin und grabt ihn mit dem 'Spaten' aus. Verlasst danach die Höhle und geht die Treppe vor euch hinunter, sodass ihr vor dem Sumpf steht. Diesen müsst ihr nun überqueren. Seht ihr die Blasen, die an einigen Stellen aufsteigen? Diese tragen euch wieder hoch, wenn ihr langsam im Sumpf versinkt. Nutzt sie, um zum Ende des Sumpfs hier im Osten zu kommen. Die ungefähren Richtungen, die ihr zu gehen habt, sind: südlich, westlich, südlich, dann geradewegs gen Osten. Wenn ihr Festland erreicht, habt ihr es richtig gemacht. Fegt den Busch mit 'Wirbelwind' weg und betretet die Höhle.

Geht hier zuerst einfach die Treppe vor euch hinunter. Hier müsst ihr dann erst einmal an den Gasfontänen vor euch vorbei. Wartet dabei immer, bis der vor euch aufhört, passiert ihn, gleiches Spiel mit den nächsten. Sobald ihr die ersten drei passiert habt, werdet ihr einen Venus-Dschinn östlich von euch bemerken. Diesen werdet ihr gleich schnappen, ihr müsst jedoch dazu erst einmal auf die andere Seite gelangen. Geht die Nordwand entlang weiter. (Ihr werdet dabei auch zu einer Treppe kommen. Geht sie hinunter und lauft die nächsten beiden Abschnitte durch, am Ende könnt ihr einen Tränenstein ausgraben.) Am östlichen Ende der Nordwand werdet ihr zu einer weiteren Treppe kommen, ignoriert diese aber und geht zu den weiteren Fontänen vor euch. Seid vorsichtig, sodass ihr am Ende die Steinsäule erreicht. Schiebt diese vor die letzte Fontäne und blockiert diese. Der Strahl neben euch wird verstärkt und der Dschinn wird hinuntergeschubst! Lasst euch nun von der ersten Fontäne östlich von euch ebenso hinunterstoßen. Ihr werdet einen Raum tiefer auf einem Felsvorsprung landen, der Dschinn ist westlich von euch. Springt zu ihm hin und besiegt ihn im Kampf. Der Venus-Dschinn "Blüte" wird euch auf eurer Reise folgen! Außer einer versteckten Irrsinnsblüte im Gras unter euch gibt's in dieser Höhle nichts mehr zu sehen. Setzt den 'Rückzug' ein und verlasst die Höhle.

Direkt neben dem Höhleneingang sollte noch ein Pflanzenspross sich räkeln. Setzt 'Wachstum' bei ihm ein und klettert die entstandene Ranke hoch. Springt nun zum Busch weiter hinten hinunter. Fegt ihn mit dem 'Wirbelwind' weg und betretet die nächste Höhle.

Lauft hier den ersten Raum einfach durch und steigt die Treppe hinab. Laft sodann zum nächsten Durchgang östlich von euch. In diesem Bereich gibt's mal wieder Gasfontänen aus den Wänden. Laft bis zur Stelle mit einem Loch im Boden. Setzt hier den 'Regenschauer' ein, um das Loch mit Wasser zu füllen, benutzt danach 'Frost' für die Eissäule. So könnt ihr nun weiterkommen. Passt nur auf, dass ihr dies alles tut, nachdem das Gas aus der Fontäne in der Nähe ausgestoßen wurde, sonst schmilz euer Werk vor euren Augen davon! Seid ihr dann auf der anderen Seite, springt hinunter geht zur hinunterführenden Treppe am Ende des Abschnitts. Das Seil vor euch würde euch zurückführen, nehmt da-

her die Treppe nach unten östlich von euch hier.

Schon seid ihr im feurigen Untergrund der Sümpfe!! *diabolisches Lachen* Geht zum glühenden Stein vor euch und fasst ihn an. Nein, kühlt ihn natürlich mit dem 'Regenschauer' ein wenig ab, sodass er wieder bewegbar wird. Verschiebt ihn nun in die Lava, dann könnt ihr auf die andere Seite springen. Geht vorbei an dem Wasserbecken und durchquert einen Durchgang südlich von euch. Im nächsten Raum müsst ihr über verschiedene Steine springen. Entschuldigt, ich konnt's mir nicht verkneifen...

```

      # # #
    ##-# |
    | O ##   # = Steine, auf die ihr springen müsst
    # O.O |   O = Steine, unwichtig
    | O Z     S = Startstein
    S # .     Z = Zielstein
O O ##-# O O   - = Bahn zum Ziel
      .       . = Bahn zu einer Schatztruhe.
    O.O.O
O.O.O

```

Bahnt euch also euren Weg zum Ziel und springt zur Südwand hin. Im Osten könnt ihr hier noch einen Stein abkühlen und in die Lava verschieben, um zu einer Truhe mit einem Fläschchen zu kommen. Geht danach in östliche Richtung. Geht zu einem weiteren glühenden Stein und kühlt ihn ab. Verschiebt ihn in die Lava, springt auf die andere Seite und haltet euch nördlich. Zurück im vorherigen Abschnitt, aber auf der anderen Seite der Lava, müsst ihr nun zu einer Steinsäule mit einem riesigen Felsbrocken auf ihr gehen. Stellt euch vor ihr hin und benutzt das 'Erdgezitter'. Dies klingt lebensmüde, ist es auch! Doch der Felsbrocken wird in den Lavafluss fallen und den Strom in eine andere Richtung lenken, nun in westliche, sodass sie auf den kleinen See trifft und dort erstarrt, was eine Passage für euch öffnet. Geht zum herausgeschleuderten glühenden Stein vor euch, kühlt ihn ab und verschiebt ihn, dadurch könnt ihr nun schnell auf die westliche Seite zurückspringen. Lauft durch die freigewordene Passage nach Norden und geht die Treppe hinunter.

Ihr seid nun in einem Raum mit einem weiteren vor Hitze glimmenden Stein in der Mitte, welcher sogar den gesamten Raum erhellt! Kühlt auch ihn mit dem 'Regenschauer' ab und lauft durch in den nächsten Abschnitt. Jenen braucht ihr nur an der Nordwand entlang durchzulaufen. Der nächste Raum hat wieder einen glühenden Stein im Zentrum. Erlischt sein Feuer, sogleich wird es dunkel werden... aber halt, eine im Westen des Raums leuchtet immer noch! Geht zu ihr hin und benutzt Cosmas 'Enthüller'. Ja, hier versteckt sich etwas Glitzerndes! Setzt Felix' 'Spaten' ein. Was dieser euch zu Tage fördert ist ein Stück wertvollen Sternenstaubs! Daraus könnt ihr ebenso ein paar richtig gute Sachen schmieden.

Fertig! Tretet nun den 'Rückzug' an, verlasst die Höhle und tut das Gleiche noch einmal. Verlasst die Sümpfe von Taopo.

```

=====
28.                               Geheimnisse in der Östlichen See                               LSG28
=====

```

~~ Weltkarte ~~

Auf zum letzten der wahlweisen Abschnitte in der Östlichen See! Nun gilt es noch, ein paar letzte Geheimnisse zu lüften, die das Meer euch gerade bie-

tet, sodass ihr durch und durch gestärkt euch im nächsten Kapitel daranmachen könnt, das letzte der drei Dreizack-Teile zu finden. Zuerst einmal müsst ihr zu eurem Schiff zurückkehren, welches ja vermutlich am östlichsten Strand Osenias vor Anker liegt. Selbst wenn nicht, positioniert euch dann dort! Nebenbei könnt ihr in Yallam auf dem Weg alle eure gefundenen Gegenstände schmieden lassen.

Die nächste Aufgabe für euch wird gerne als die "Tier-Quest" bezeichnet. In ihr werdet ihr gleich alle der Inseln in der Östlichen See besuchen! Und warum sie so genannt wird, werdet ihr gleich sehen. Segelt mit eurem Schiff zum Ost-Tundaria-Eiland. Diest ist eine kleine verschneite Insel ganz im Südosten Weyards, und wie der Name schon sagt, liegt das Eiland östlich von Tundaria.

~~ O-Tundaria Eiland ~~

Auf der verschneiten Insel gibt's nicht allzu viel zu sehen, doch hier beginnt die besagte Quest. Geht zum Pinguin hier und liest in seinen Gedanken. Seine Pingulina muss gerettet werden! Tja, dazu seid ihr hier. Springt die sich bewegenden Eisschollen im Südwesten entlang, bis ihr wieder aufs Festland kommt. Geht die Leiter hoch und rollt den Baumstamm ins Wasser. Springt über die Einkerbung hinunter und geht zu Pingulina. Schiebt die tiefgekühlte Pinguindame zu ihrem Liebhaber. Dieser wird euch gar nicht dankbar genug sein und euch als Zeichen seines Danks einen "Hübschen Stein" hinterlassen. Verlasst mit diesem in der Tasche das Eiland.

~~ Weltkarte ~~

Nächste Station ist das Südost-Angara-Eiland. Jenes ist die kleine Insel nordwestlich des nebligen Meers der Zeit.

~~ SO-Angara Eiland ~~

Lasst hier zuerst die Pfütze vor euch zu Eis erstarren. Geht danach zwei Treppen nur ein Stückchen weiter hoch. Schiebt die obere Holzkiste den Hang hinab, geht danach hinunter und verschiebt sie weiter, bis sie sich zwischen der Eissäule und dem Stein befindet. Nun geht zur anderen Holzkiste über euch und verschiebt diese so, dass sie auf die Holzkiste von eben fällt. Springt zur Ranke und klettert sie hoch. Geht den Weg weiter bis ihr an einem Vogelnest seid, der Inhaber wird sogleich zurückkommen! Lest seine Gedanken und schenkt ihm den Stein. Vor Freude wird das Vögelchen euch ein "Rotes Tuch" überlassen. Verlasst das Eiland.

~~ Weltkarte ~~

Weiter geht's, nun müsst ihr zum Nord-Osenia-Eiland. Jenes liegt direkt südlich des SO-Angara-Eilands.

~~ N-Osenia Eiland ~~

Hier müsst ihr zu einer Kuh im Nordwesten gelangen. Sie ist jedoch eingezäunt... Setzt am südlichen Ende bei den Töpfen 'Versanden' ein, um unter dem Zaun durchzuschlüpfen! Geht dann zur Kuh und lest ihre Gedanken. Im Austausch für euer Rotes Tuch wird sie euch nun ein bisschen ihrer Milch geben! Nehmt sie an euch und verlasst das Eiland gleich westlich.

~~ Weltkarte ~~

Noch kein Ende in Sicht! Als nächstes müsst ihr einer Insel einen Besuch abstatten, welche sich zwischen den Kontinenten Gondwan und Indra, direkt östlich der Berge von Kibombo befindet.

~~ Westküste von Indra ~~

Von Interesse für euch ist hier nur der Hund, welcher gerade im seichten Wasser sitzt. Geht zum Ende der Stege, dann die Treppe runter und schließlich zum Hund hin. Lest auch seine Gedanken und gebt ihm die Milch. Er überlässt euch sodann eine "Kleine Kröte". Und nun... geht!

~~ Weltkarte ~~

Nur noch eine Insel, versprochen! Okay, es ist auch nur eine mehr übrig... Jene liegt östlich des Meers der Zeit, ihr erkennt sie an ihrer Höhle.

~~ Eiland im Meer der Zeit ~~

Geht zum südöstlichen Teil des Abschnitts hier hinunter, zur Schildkröte. Lest ihre Gedanken. Sie fühlt sich traurig und allein, also überlasst ihr die kleine Kröte des Hundes! Als Zeichen seines Dankes wird er euch sein geheimes Versteck zeigen wollen. Springt auf ihn rauf und los geht's! Er wird euch zu einem winzigen Eiland tragen. Betretet die Höhle vor euch.

~~ Eiland-Höhle ~~

Lauft hier den ersten Abschnitt durch, die Treppe hinunter. Geht im nächsten Raum bis zum großen Steinkreis. Links von euch steht eine Truhe mit den "Schild-Stiefeln"! Leider sind sie nicht allzu gut. Nehmt danach den Durchgang rechts des Steinkreises. Rolllt im nächsten Raum über das Holzbrett zur Ostwand. Springt zum Holzbrett ganz im Süden und balanciert das große Becken vor euch entlang. Und sogleich werdet ihr vor den Füßen des Venus-Dschinns "Geleit" landen! Besiegt ihn und nehmt ihn an euch. Im Idealfall habt ihr jetzt von jeder Dschinn-Sorte sechs an der Zahl! :-) Tretet zurück und lauft zum Holzbrett ganz im Nordosten. Balanciert auf ihm zum Durchgang im Westen. Balanciert noch ein weiteres Mal im nächsten Raum, eine Truhe liegt nun vor euch! In ihr liegt ein "Rostiger Stab". Solltet ihr einmal wieder in Yallam sein, könnt ihr diesen ja schmieden lassen... Setzt den 'Rückzug' ein, lasst euch zurück zum Eiland tragen und verlasst jenes wieder auf die Weltkarte.

~~ Weltkarte ~~

Dies war die famose Tier-Quest! Später im Spiel könnt ihr übrigens noch weit-aus mehr Bereiche in der Eiland-Höhle erkunden. Jetzt ist nur noch ein Bereich für euch zum Erkunden übrig... die Ruinen Izumos! Schifft euch also rüber nach Izumo.

~~ Izumo ~~

Geht in den Nordosten des Dorfs. Hier werdet ihr auf im Kreis angeordnete Steinsäulen treffen. Die westlichste steht ein wenig abseits... verschiebt sie zurück auf ihren rechten Platz. Setzt den 'Enthüller' ein und steigt in die Ruinen Izumos hinab.

~~ Ruinen von Izumo ~~

Sogleich stehen vor euch hier zwei Holzsäulen und zwei Pfützen. Erstarrt die östliche Pfütze zu Eis und benutzt danach 'Versanden', um unter der einen Holzsäule hinwegzukriechen und die zweite Pfütze zu vereisen. Hämmert keine der Holzsäulen ein! Kriecht danach zurück, klettert die Leiter neben euch hoch und springt zum nächsten Abschnitt.

Nehmt hier zuerst den rechten Pfad. Klettert am Ende die Leiter hinunter,

Treppe im Osten, die euch weiterführen wird.

Lauft hier zuerst nördlich, geht dann die vor euch liegende Leiter hinunter. Folgt dem seichten Wasser und überquert die Brücken. Die letzte ist allerdings morsch, lasst euch von ihr hinunterfallen! Geht durch das seichte Wasser nahe der Felswand und ihr kommt zu einer Truhe mit einem "Rostigen Stab". Geht zurück und benutzt den 'Seiltänzer', um wieder auf den Felsvorsprung zu kommen. Geht von hier aus weiter, bis ihr eine zweite morsche Brücke entdeckt. Lasst euch auch auf ihr hinunterfallen. Ihr treibt dann sogleich zur Treppe, welche euch hier weiterführt.

Der nächste Abschnitt ist an sich nur durchzulaufen, klettert jedoch auch zur Steinsäule und verschiebt sie in das Bodenloch. Somit müsst ihr nie wieder den langen Weg hierher laufen! Nehmt dann die Treppe im Norden.

Springt im folgenden Raum zur Göttinnenstatue, sie sieht genauso aus wie die in Dailas Heiligtum. Bei dem Steinkreis vor ihr müsst ihr mal wieder euren 'Enthüller' einsetzen. Untersucht die Statue und benutzt die Meeressträne aus Daila! Der Wasserstand wird sich erhöhen und ihr werdet hochgetragen werden. Geht im nächsten Raum die Leiter weiter hinten hoch. Tut das Selbe im Raum danach (Licht!!).

Und schon seid ihr auf der Spitze des Schreins! Der funkelnde rechte Zinken des antiken Dreizacks von Ankohl wird glitzernd auf euch hier warten. Geht zu diesem hin und nehmt es. Verlasst den Schrein mit dem 'Rückzug'!

=====
30.

Der Dreizack wird geschmiedet!

LSG30
=====

~~ Weltkarte ~~

Nun steht ja nichts mehr im Wege, den Dreizack zu schmieden! Dies werdet ihr in der legendären Esse in Champa tun. Bevor ihr euch jedoch auf den Weg zur Piratenstadt macht, solltet ihr mit euren erlangten Kräften das Schiff reparieren, welches noch in Alhafra steht. Wisst ihr noch? Dort habt ihr Briggs besiegt! Es steht jedoch immer noch kaputt da. Schnappt euch also euer Schiff und auf geht's nach Alhafra!

~~ Östliches Alhafra ~~

Dann mal an die Arbeit! Wendet euch zuerst der ersten Rahe (den "Seiten des Masts") zu. Verschiebt hier den Stein, der auf ihr drauf liegt, ins Wasser, rollt danach den Baumstamm ebenso in dieses hinein. Nehmt nun die kleine Treppe vor dem Mast und geht zum Ende von diesem. Verschiebt den nächsten Stein auf der rechten Reihe der hinteren Rahe ins Wasser. Von hier aus könnt ihr sogleich auch die lange Holzkiste neben euch ins kühle Nass verschieben! Geht nun auf die linke Seite der hinteren Rahe. Dort sind ein paar Seile gespannt. Geht das linke hoch und springt zum Bug des Schiffs. Benutzt hier den 'Seiltänzer' und kraxelt zum Hügel. Geht weiter und klettert zwei Ranken hinunter. Hämmer die Tonsäule vor euch in den Boden. Springt dann weiter, bis ihr auf einer Art Strand seid. Geht zur langen Holzkiste und zieht sie ein Stück westlich, also zu euch hin. Springt dann über die verschiedenen Dinge im Wasser hinweg, bis ihr beim schwimmenden Holzstamm seid. Klettert das Seil hoch, ihr seid dann wieder auf dem Schiff. Und nun - lauft noch einmal um das gesamte Schiff! Ihr müsst schließlich wieder auf der anderen Seite der Holzkiste von eben sein, tut dies also. Sobald ihr an besagter Stelle seid, verschiebt die Holzkiste ins Wasser. Springt nun über die schwimmenden Teile

im Wasser zu einem gewaltigen Felsbrocken. Er sieht ziemlich brüchig aus, benutzt also die 'Detonation'! Und sodann ist das Schiff auch schon von allem Müll befreit! Geht zurück auf das Schiff macht euch daran, es zu verlassen!

Die Arbeiter Alhafras werden das gesäuberte Schiff bemerken und sofort den Bürgermeister holen. Dja-Odja wird zu euch kommen und euch für eure Taten danken, bevor sie zu ihrem Mann verschwindet. Sobald ihr das Östliche Alhafra verlassen wollt, werdet ihr auf den Bürgermeister der Stadt treffen. Dieser ist erstaunt über eure Tat und befiehlt sogleich, das Schiff zu reparieren.

Kleines Intermezzo nun in der Villa des Bürgermeisters. Und er denkt überhaupt nicht daran, das schöne Schiff herzugeben, wie man seinen Gesichtsausdrücken entnehmen kann! Plötzlich ereilt euch eine Eilmitteilung: Briggs ist zusammen mit den anderen Piraten aus dem Gefängnis ausgebrochen! Zugleich wird ein anderer Mann euch mitteilen, dass die Rapaturen des Masts zuende gegangen sind. Der Bürgermeister entschließt sich folglich, einmal das Schiff zu inspizieren. Folgt ihm!

Kaum wieder im Östlichen Alhafra angekommen, werdet ihr die Arbeiter am Boden sehen... Genauso wie den Bürgermeister mit seiner Gefolgschaft! Briggs und seine Mannen haben das Schiff genommen und hauen nach Champa ab! Ihr werdet aber noch Briggs und Dja-Odja auf dem Schiff sehen können. Genießt die Art und Weise, wie sich Briggs über euch lustig macht! =D Der Bürgermeister kommt nun wieder zu Kräften und ist entsetzt. Der aufgeblasene Windbeutel beschließt, euch keine Belohnung für eure Mühen zu geben und verschwindet. ...

Bevor ihr Alhafra verlasst, könnt ihr noch einmal in den Höhlen von Alhafra vorbeischaun. Durch die Flucht der Gefangenen könnt ihr nun zu drei weiteren Truhen mit 777 Münzen, einem Heiltrank und einem Psy-Kristall gelangen. Lauft ihr bis zum Gefängnis durch, findet ihr dort auch ein Kraftbrot. Aber dies alles nur der Vollständigkeit halber. Verlasst Alhafra.

~~ Weltkarte ~~

Auf nach Champa, Briggs hinterher!

~~ Champa ~~

Ihr werdet sogleich bemerken, dass Champa nun ein wenig bevölkerter ist, denn die Piraten sind bereits zurückgekehrt! Geht zum nordwestlichen Eingang der Berge, hier werdet ihr auf Briggs treffen! Er verfällt natürlich in tiefe Panik als er euch sieht und verschwindet unverzüglich. Folgt ihm in die Gänge hinein.

Drinnen werdet ihr bemerken, dass die Leute plötzlich eine Heidenangst vor euch haben... Naja. Geht im mittleren Gang hier an den zwei Piraten vorbei und die Treppe hoch. Nehmt nun die Treppe nördlich von euch. Geht nun südlich, in der Mitte des Raums hier wird eine einzelne Treppe stehen. Geht diese hoch. Durchquert den nächsten Gang.

Ihr seid hier nun im Schmiederaum, nahe der Esse... Geht zu dieser hin. Hier bei seiner Großmutter hat sich Briggs versteckt. Jene ist eine große Magierin, und Briggs will, dass ihre Macht ihn beschützen soll. Und zwar unter äußerstem Flehen. :-)) Die alte Dame scheint sichtlich verwirrt zu sein, aber nach einigen schrecklichen Bildern, die Briggs ihr aufmalt, entschließt sie sich doch, ihn zu beschützen. Sagt, dass ihr nicht weichen wollt, dann wird sie ihr Haustier beschwören - den Avimander!

~~~~~



Avimander  
-----

Kraftpunkte: 3792  
Empfohl. Level: 22  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: 2176  
Item nach Sieg: 1330 Münzen + Heiltrank

Der Avimander ist kein fieser Genosse, sondern einfach nur ein starker. Dies liegt vorallem an seiner "Sternenmine"! Es hilft daher, alle Dschinns verbündet zu haben, um so die stärksten Charaktere zu haben. Jennas 'Heil-Aura' wird euer bester Freund hier sein! Jenna kann diese in jeder Runde benutzen, ihre Feuer-Psynergy wäre hier sowie ein schwacher Angriff. Cosma benutzt starke Wind-Psynergy, Felix 'Ragnarök/Odysee' und Aaron auf jeden Fall 'Exzelsior/Steinbruch'. Mit diesen Angriffen wird der Kampf recht schnell vorüber sein. Besonders vorsichtige Naturen können ebenso Cosma alle Merkur-Dschinns und Aaron alle Jupiter-Dschinns geben, was beide zu "Rettern" macht, welche die wertvolle Psynergy 'Wunschquelle' besitzen, neben einigen guten anderen offensiven Zaubern. Letzteres mag die beste Methode für niedrig gelevelte Charaktere sein, im Normalfalle aber sollte die erste Methode mit Standardkonstellation genügen. Sie ist wohl auch die schnellste!

~~~~~  
Obaba ist absolut überwältigt, dass ihr ihre Echse geschlagen habt! Sie kann nun nichts mehr für Briggs tun und ist dabei, ihm seinen Schicksal zu überlassen, worauf dieser natürlich in tiefe Depressionen ausbricht. Eure Gruppe kommt nun aber auch mal zu Wort und klärt Obaba über eure Absichten und Briggs' Tane auf. Dass er Nahrung und Schätze einiger Dörfer geplündert hat, ein Schiff gestohlen, aus dem Gefängnis ausbrach... Obaba wusste dies alles nicht und möchte ihrem Enkel eine gehörige Tracht Prügel geben. Dja-Odja erscheint und die Lage beruhigt sich. Sie erklärt, dass Briggs es ja nur für Champa tat und er die unter ihm Leidenden entschädigen wird... Danach gehen die beiden.

Nun seid mit der Großmutter Briggs allein! Sie sagt euch, dass ihr sie immer um Ratschlag bitten könnt, sollte euch danach sein. Sprecht sie sogleich an und zeigt ihr einen Teil des Dreizacks. Sier erkennt, dass dies womöglich ein Stück des legendären Dreizacks von Ankohl ist! Obaba wird das Teil dann in Verwahrung nehmen. Gebt ihr danach noch die anderen beiden Teile. Sie wird sogleich unverzüglich sich an die Arbeit machen und euch die Teile zusammenschmieden.

Und Tatsache, der reparierte Dreizack wird erscheinen und über der Esse schweben! Benutzt den 'Enthüller', um einen Weg auf der Esse erscheinen zu lassen. Geht zum Dreizack hin und nehmt ihn an euch. Mit dieser Waffe könnt ihr nun den legendären Wächter im Meer der Zeit besiegen! All eure Mühen haben sich nun also gerechtfertigt. Verlasst Champa nun guten Gewissens!

Lemuria zu reisen! Außer natürlich das Meer der Zeit. Jenes ist das neblige Gebiet inmitten der Östlichen See. Ich bin mir ziemlich sicher, dass ihr dort bereits mindestens einmal aus Neugier hineingeschaut habt! Jetzt könnt ihr es jedoch auch passieren. Es gibt sowohl einen westlichen als auch einen südlichen Eingang zum Meer, der wahre Anfang ist jedoch der südliche.

~~ Meer der Zeit ~~

Das Meer der Zeit ist voller gewaltiger Strömungen, denen nicht einmal euer lemurianisches Schiff standhalten kann! Begebt euch in den Strudel vor euch, sodass es euer Schiff im Kreis wirbelt. Ihr müsst versuchen, mit dem Schiff möglichst nahe an den Rand des Strudels zu kommen, keine Angst, ihr rutscht dabei nicht weg. Nur so habt ihr nämlich genug Schwung, um in den Strudel nördlich von euch überzugehen! Rutscht also im richtigen Moment in diesen. Wiederholt den Prozess, sodass ihr nun nördlich zu einem kleinen Vulkan im Wasser kommt.

Solltet ihr in Yallam gewesen sein und euch die spielenden Kinder angesehen haben, dann dürftet ihr eine Vorstellung davon haben, wie's jetzt weitergeht! Um nämlich die reißende Strömung östlich von euch loszuwerden, müsst ihr ein paar Mal den Vulkan vor euch umkreisen. Wenn dieser zu funkeln anfängt, macht ihr es richtig. Nach einiger Zeit sollte die Strömung verschwinden. Fahrt so gleich unverzüglich in östliche Richtung, zu den nächsten Strudeln! Wart ihr zu langsam, wird die Strömung euch sonst mitreißen und aus dem Meer der Zeit hinausbefördern.

Nun geht's nordwestlich entlang. Kämpft euch aus dem Strudel hinaus und kommt so zu sechs weiteren nördlich von euch. Nördlich von diesen steht der nächste Vulkan. Umkreist ihn zweimal, die Strömungen verschwinden. Steuert unverzüglich nach Norden, sodass ihr hinter die Strömung gelangt! Viele weitere Strudel liegen nun westlich von euch, kämpft euch durch sie durch, ihr kommt zu einem weiteren Vulkan. Umkreist ihn zweimal, und sobald die Strömungen verschwunden sind, haltet euch geradewegs südlich. Und sogleich seid ihr bei den nächsten Strudeln. Hier geht es südwestlich dann für euch. Und sogleich der nächste Vulkan! Das alte Spiel wieder. Diesmal geht's erneut südlich für euch. Kämpft euch euren Weg durch die folgenden Strudel, bis ihr ganz im Süden angelangt vor dem nächsten Vulkan steht (liegt). Passiert mit seiner Hilfe die Strömung westlich von euch. Nach einem weiteren Strudel geht's ab jetzt nur noch nördlich! Schlagt euch die Strudel vor euch durch, am Ende wartet der letzte Vulkan hier auf euch! Nach dem alten Prozedere müsst ihr hier weiter nach Norden reisen, fahrt den Weg entlang, wo bis eben noch die Strömung war. So gelangt ihr in den nächsten Abschnitt.

Also ich würde euch empfehlen, an dieser Stelle zu speichern! Oh, und gebt dem schnellsten eurer Gruppe (vermutlich Cosma) den Dreizack. Fahrt hier weiter bis zur Strömung und lasst euch von ihr tragen... und zwar direkt ins Angesicht von Poseidon, dem wiedergekehrten Wächter des Meers der Zeit!

~~~~~  
Poseidon

-----

Kraftpunkte: 4905  
Empfohl. Level: 25  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 2930  
Item nach Sieg: 3762 Münzen + Psy-Kristall

Poseidon ist von einem Kraftfeld umgeben, welches ihn unverwundbar gegenüber euren Angriffen macht! Der einzige Weg jenes auszuschalten ist, es mit dem Dreizack zu durchbrechen! Lasst den Träger des Dreizacks (am besten Cosma) seine Waffe gleich zu Anfang einsetzen, damit alle anderen nachziehen können. Eure Hauptangreifer sollten hier Felix und Aaron sein. Benutzt Cosmas 'Aufprall', um die Angriffskraft der beiden zu verstärken. Danach kann sie jede weitere Runde den Dreizack zum Angriff verwenden, es ist halt eine starke Waffe. Felix und Aaron greifen normal an. Felix' Psynergy solltet ihr vorerst schonen, da ihr eventuell mal den 'Phönix' benötigt, und Aarons Psynergy ist gegen Poseidon einfach schwach. Jenna hat ihren Stammplatz als Heilerin hier. In Runden, wo kein Heilen notwendig ist, kann auch mal ein 'Natterndunst' von ihr ran. Poseidon hat viele starke Angriffe wie die "Flut des Zorns" oder die "Ozeanfaust", doch ihr werdet ihn besiegen können.

~~~~~

Nach dem Kampf werden Felsen aus dem Wasser schießen, die Vulkane erlischt und Poseidon verschwinden. Segelt weiter nach Norden und verlasst das Meer der Zeit.

~~ Weltkarte ~~

Endlich raus aus diesem Meer! Direkt vor euch erstreckt sich Lemuria, euer großes Ziel...

=====

32. Lemuria, die legendäre Zivilisation LSG32

=====

~~ Lemuria ~~

Das legendäre Lemuria! Nach all den märchenhaften Erzählungen über diese Stadt aus dem ersten Teil konnte ich es damals kaum fassen, wirklich nun in ihr angekommen zu sein... ihr befindet euch nun in der Zufahrt zur Stadt. Bahnt euch euren Weg durch die Gänge, bis ihr zu einer Anlegestelle mit vielen weiteren Schiffen kommt. Fahrt hier nun nach Osten weiter, um euer Schiff hier anzulegen. Verlasst das Schiff.

Ihr seid nun auf dem lemurianischen Festland. Lauft den Weg weiter, am Ende kommt ihr zum Eingang der Stadt. Verschiebt die Eisstatue vor euch. Die Wächter Lemurias werden nun auf euch aufmerksam werden. Sie sind beeindruckt von eurer Tat, Poseidon besiegt zu haben, schätzen euch deshalb aber auch als zu gefährlich früh Lemuria ein und verwehren euch den Eintritt. Aaron, der ja schließlich selbst ein Lemurianer ist, wird sich nun einmischen. Nach einigem Hin und Her kriegt er die beiden Wächter überzeugt, und ihr könnt in Lemuria umherwandern, solange ihr nicht den Palast betretet. Geht die Treppe vor euch hoch, um an die Stadtoberfläche zu kommen!

~~ Lemuria ~~

Man sieht, das Lemuria eine fortgeschrittene Zivilisation ist, die Architektur, die Bildung, selbst einen Senat hat die Stadt! Geht zum Palast ganz im Norden. Werdet Zeuge davon, wie Kraden mitten auf dem Weg seine Euphorie nicht mehr unterdrücken kann. Tja, der alte Kauz... Vor dem Palast werden die Wächter euch anhalten. Nachdem sie euch erkannt haben, wird Aaron sie um eine Audienz bei König Hydros bitten. Doch dieser steckt gerade mitten in einer Konversation mit Lord Conservato... Aaron wird euch darüber nun aufklären: einst war Lemuria eine weitaus größere und prächtigere Zivilisation, doch

allmählich verfällt sie immer mehr. König Hydros ist der Meinung, die Freisetzung der Alchemie könne dies verhindern und Lemuria wieder aufblühen lassen, während Lord Consoverato und der gesamte Senat gegen diese Idee sind. Da sie während ihres Streitens für nichts anderes empfänglich sind, schlägt Aaron vor, in der Zwischenzeit doch Lemuria ein wenig zu erkunden.

Verlasst den Palastgarten wieder und kommt zur Stadtmitte zurück. Ist euch bereits der Brunnen aufgefallen? Trinkt ihr von ihm, werden eure gesamten KP und PP aufgefüllt werden! Dies ist auch nötig in Lemuria, schließlich gibt es hier keinen Gasthof. Warum auch, es kommen ja auch nie Leute hierher! Dies ist übrigens auch der Grund, weshalb ihr keine Läden in Lemuria finden werden: keine Kunden. Doch jener Brunnen bietet noch viel mehr! Sprecht den Jungen vor ihm an, dann wird er zur Seite gehen. Betretet das Brunnengebiet. Wer das erste Golden Sun gespielt hat, wird sich bestimmt an den Brunnen von Tolbi erinnern können. Der Brunnen von Lemuria ist nicht anders! Stellt euch vor ihm und aktiviert ihn, dann könnt ihr Münzen in ihn hineinwerfen! Normale Münzen bringen euch nur Geld, aber Glücksmedaillen, die ihr auf eurer Reise gesammelt habt, wertvolle Artefakte! Setzt hier also alle Münzen ein, die ihr gesammelt habt. Trefft ihr das erste Mal die Mitte, winkt euch sogar eine Steintafel mit der Beschwörung "Eklipse"! Verlasst den Brunnen, sobald ihr alles verspielt habt.

Geht hiernach in das Haus nordwestlich des Brunnens. Jenes gehört Aarons Onkel, und er ist froh darüber, dass ihr wieder zurück seid. Aber sogleich wird Aaron die Unordnung im Haus auffallen, und sein Onkel wird euch eine traurige Nachricht überbringen müssen... Aarons Mutter erlag während der Abwesenheit ihres Sohnes ihrem schwachen Herzen, so groß war ihre Trauer und Sehnsucht... Aaron wird unverzüglich zum Friedhof Lemurias hinausstürmen. Sobald ihr gehen wollt, wird auch Aarons Onkel sagen, seinen Sohn für eine Weile erst einmal alleine zu lassen. Er klärt euch auf, dass Aaron in einer geheimen Mission des Königs unterwegs war. Er wird euch raten, während der Zeit von Aarons Trauer einmal mit Lunpa zu sprechen. Er wird eine Bireftaube an ihn losschicken, um ihn von euch mitzuteilen. Geht nun hinaus.

Lunpas Turm befindet sich ganz im Osten Lemurias. Doch die untere Tür ist kaputt... Lunpa wird euch dies von der Spitze des Turms mitteilen. Er bittet euch, wohl oder übel durch das Fenster zu kommen. Werft das Seil vor euch mit dem 'Seiltänzer' hoch, klettert hinauf und gelangt durch das Fenster ins den Turm. Geht hier eine der Treppen hinunter. Unten wird Lunpa mit euch über eure Mission sprechen wollen. Auch er ist erstaunt, dass Aaron euch bisher nichts von seiner erzählt hat. Als Lunpa auf Kraden zu sprechen kommt und der Name Babi fällt, wird sich Lunpa an jenen Mann erinnern können. Da Babi gestorben ist, kennt Lunpa nun keinen mehr in der Außenwelt... außer seinem eigenen Sohn in seiner eigens gegründeten Stadt, was ihm allerdings herzlich spät einfällt. Daraufhin schwenkt Kraden nun wieder zum Thema Alchemie. Er vermutet, dass es einst viele große Zivilisationen auf Weyard gab, doch diese seit der Versiegelung der Alchemie langsam und stetig vergingen, und Lemuria ist ein existierender Beweis für seine These! Lunpa zeigt sich beeindruckt, denn an genau diese These glauben auch König Hydros und er. Er besteht darauf, unverzüglich mit euch zum König zu gehen und dort weiterzusprechen. Folgt ihm also zum Palast! Die kaputte Tür wird euch übrigens nicht mehr stören, Lunpa hat sie fein säuberlich durchgerammt...

Die Wächter des Palasts werden euch nun passieren lassen, geht hinein. Steigt im Eingangsbereich hier eine der Treppen am Ende hoch. Lauft den roten Teppich vor euch entlang, ein Soldat wird euch zu König Hydros weitergehen lassen. Dieser erwartet euch bereits, zusammen mit Lunpa, Conservato und Aaron.

Aaron wird euch dem König vorstellen, woraufhin dieser euch erzählt, dass er an dieselbe Theorie wie Professor Kraden glaubt. Er schickte Aaron in die

zweiten Hälfte des Spiels, welche nun komplett in der Westlichen See spielt! Jene See wird auch nun euer nächstes Ziel sein.

~~ Meer der Zeit ~~

Sobald ihr wieder bei den drei Vulkanen seid, wo euch Poseidon von eurem Weiterkommen abhalten wollte, solltet ihr einmal einen Blick auf die auffälligen spitzen braunen Felsen im Wasser werfen. Positioniert euch vor einem hin und benutzt den 'Mörser', welchen Felix durch den von König Hydros erhaltenen Mörser-Stein einsetzen kann. Der Felsen vor euch wird sprichwörtlich dem Erdboden gleichgemacht! Ihr könnt dies bei allen solchen Felsen hier machen, der von Bedeutung ist allerdings derjenige ganz im Westen. Ist dieser weg, so gibt er eine versteckte Passage frei. Folgt ihr. Im nächsten Abschnitt müsst ihr dann einen weiteren Felsen zermahlen, sobald kommt ihr dann zu einer der vielen Strömungen im Meer der Zeit. Lasst euch von ihr tragen... Und schon seid ihr aus dem Meer der Zeit heraus! Jetzt, wo ihr den Weg freige-macht habt, könnt ihr diesen Westweg auch als Abkürzung zurück nach Lemuria nutzen.

~~ Weltkarte ~~

Wir wollen in die Westliche See, und der einzige Weg dahin führt über die Klippen von Gondowan! Nichts wie hin MIT DEM SCHIFF! Die Klippen liegen weit im Südwesten von euch.

~~ Klippen von Gondowan ~~

Nur ein paar Meter vor euch steht hier ein weiterer Felsen im Wasser, der eure Weiterfahrt blockiert. Aber nun ist dies ja kein Problem mehr! Versenkt ihn gezielt und mit Volldampf geht es sodann voraus - in die Westliche See!

~~ Weltkarte ~~

Und dies ist sie nun, die Westliche See! Dort, wo ihr auf die letzten beiden Leuchttürme treffen werdet. Witzig mitanzusehen, wie ihr die gesamte erste Spielhälfte nur damit verbracht habt, überhaupt hierherzukommen! =D Die nächste Station auf eurer Reise wird das Schamanendorf sein. Spieler des ersten Golden Suns werden sich vielleicht an die Prophezeiung erinnern, die an Ivan hing, er sollte den Stab zurück ins Dorf bringen. Nun ja, ihr habt nun den Stab, also werdet ihr ihn auch zurückbringen! Das Dorf liegt in Hesperia, welcher der große Kontinent ganz im Nordwesten ist (schlägt die Karte hierfür mit "R" auf). Der südlich von ihm heißt Atteka... Segelt also erst einmal an Atteka vorbei. Passt übrigens auf, sowohl auf See als auch auf Land sind die Monster in diesen Gebieten stark! Dafür bringen sie euch viel Erfahrung ein. Schaut euch Hesperia auf der Weltkarte an. Seht ihr die Flussmündung, welche den südlichsten Punkt des Kontinents bildet? Fahrt in sie hinein, bis ihr euch in einem großen See befindet. Beim nördlichsten Punkt des Sees werdet ihr auf eine Höhle treffen. Lichtet den Anker und betretet sie!

~~ Schamanendorf-Höhle ~~

Nach ein paar Schritten werdet ihr hier zu drei Gängen kommen, nehmt hier nun den linken. Wirbelt den Busch weg, klettert die Wand hoch und geht weiter. Den nächsten Raum könnt ihr komplett durchlaufen. Ignoriert dabei den Merkur-Dschinn, ihr werdet ihn erst später kriegen können. Schiebt im nächsten Raum die Steinsäule neben euch in den Boden und geht östlich, um den Ausgang der Höhle zu erreichen.

~~ Weltkarte ~~

Nur ein paar Schritte trennen euch noch vom Schamanendorf!

~~ Schamanendorf ~~

Erwartet keinen herzlichen Empfang hier... Die Einwohner des Schamanendorfs sind sehr misstrauisch gegenüber Fremden, keiner von ihnen wird mit euch sprechen, ebenso bleiben euch alle Dienste bis auf das Gasthaus verwehrt. Ihr könnt jedoch unbekümmert mit Cosma in ihren Gedanken lesen...! :-) Dabei könnt ihr von einer Frau im Nordosten erfahren, dass ihr erst eine Aufenthaltsgenehmigung vom Häuptling braucht, bevor euch vertraut wird. Nun, zu diesem wollten wir sowieso hin! Sein Haus befindet sich ganz im Nordwesten. Versucht es zu betreten und Moapa, der Häutpling, wird samt Gefolge hinauskommen! Er ist nicht sonderlich begeistert über eure Präsenz und bittet euch, ihm einen triftigen Gesprächsgrund zu geben. Also... geht zu ihm hin und gebt ihm diesen, nämlich euren Schamanen-Stab!

Erschrocken wird er euch auf euren Besitz ansprechen. Er sagt euch, dass laut einer alten Legende derjenige die Aeolis-Jade, einen wertvollen Gegenstand bekommt, der den Stab in das Dorf zurückbringt. Da der Erschaffer des Stabs jedoch aus Contigo stammte, können nur Leute aus jenem Dorf in den Besitz der Jade gelangen. Wozu ihr nicht gehört... Doch da ihr euch hartnäckig gibt, wird einer von Moapas Männern die Straße der Prüfungen erwähnen, wofür ihr durch ein Bestehen der Prüfungen doch in den Besitz der Jade kommen könnt! Häuptling Moapa stimmt dem zu, geht mit seinem Gefolge ab und bittet euch, ihm zu folgen. Tut dies und betretet die Straße der Prüfungen im Norden des Schamanendorfs! Überquert noch einen Fluss und passiert einen Eingang mit zwei Fackeln, schon seid ihr wieder vor Moapa.

=====
34.

Die Straße der Prüfungen

LSG34
=====

Moapa steht nun vor einem gewaltigen Sandanhäufung sowie einem großen, violettem Stein. Er verlangt von euch, den Sand fortzuschaffen, denn so sei gesichert, dass "Contigos Blut in euren Adern fließt". Solch eine Art Stein habt ihr bereits im Bora-Felsen gesehen, stellt euch vor ihm hin und benutzt Cosmas 'Wirbelwind'. Im Handumdrehen wird sie den vielen Sand fortgeweht haben! Moapa und seine Männer sind schockiert über das, wovon sie eben Zeuge geworden sind.

Den ersten Teil der Prüfung habt ihr nun bestanden, aber. Feministinnen aufgepasst!! Cosma steht die Jade nicht zu, weil sie ein Mädchen ist! =D Moapa will schon gehen, doch nach ein wenig Provokation eurerseits und dem Ansprechen auf den zweiten Teil der Prüfung platzt dem Häutpling jedoch der Kragen und er bietet euch an, den zweiten Teil der Prüfung zu beschreiten. Clever gemacht! Eure Aufgabe ist es nun, das Ende jener Straße zu erreichen und am Ende im Kampf siegreich zu sein. Folgt dem Häutpling nach Norden.

Nur ein Stück weiter trifft ihr wieder auf ihn, wie er vor zwei Höhleneingängen steht. Er erzählt euch, dass hier einst zwei Stammesführer namens Yegelos und Hoabna einen Wettlauf zum Gipfel austrugen, und ihr sollt es ihnen gleichtun!

Der Ablauf ist simpel: Wählt zuerst einen der zwei Wege aus. In der Höhle gibt es je vier Räume, in denen euch so einige Hürden im Weg stehen werden. Am Ende eines jenen Raumes steht eine verschlossene Tür. Tretet hier auf einen naheliegenden Schalter, um eine Truhe zu öffnen. Hier müsst ihr einen schweren Gegenstand (Waffen, Rüstungen) hineinlegen, um die Tür zu öffnen.

Ihr müsst nur eine Truhe füllen, wenn ihr die ersten seid, die sie erreichen, sowie gleich zwei, wenn ihr im Hintertreffen seid. Also seid besser schnell hier durch! (Ein paar Truhen mit Heilgegenständen liegen nebenbei auf dem Weg. Ihr braucht sie nicht alle öffnen, nach der Prüfung könnt ihr jederzeit wieder hierhin zurückkehren und sie dann in Ruhe nehmen!)

Nun könnt ihr euch für einen Weg entscheiden. Ich persönlich finde den linken als am weitaus einfachsten, nehmt als Unerfahrene immer diesen. Wählt also einen der zwei Wege. (Westlich von euch befindet sich auf einer Anhöhe übrigens eine Harte Nuss in einer Truhe, holt sie vorher!) Moapa wird sich sodann auf dem anderen Pfad bereitmachen. 3, 2, 1, Los!

~~ Straße der Prüfungen ~~

== Linker Pfad ==

Raum 1: Lauft hier einen Sandfall bis zu seinem Ende hoch und haltet euch kurz links, um der Truhe einen Heiltrank zu entnehmen. Versandet danach im Sand und kraxelt euch zu einem Gebüsch hoch. Fegt diesen mit dem 'Wirbelwind' fort, klettert die Ranke hoch und lauft zur ersten Tür (der alternative Weg wäre umständlicher gewesen). Tretet auf den Schalter, legt ein schwaches Rüstungsteil in die Truhe und lauft schnell weiter.

Raum 2: Rolllt zuerst den Baumstamm vor euch nach vorne, dann den links von euch. Klettert die Ranken an der Wand vor euch hoch, ihr kommt dann hinter die anderen Baumstämme zu einer Säule. Rolllt diese zwei Stämme ebenso fort und schiebt die Säule an die nordöstliche Wand. Rolllt nun den euch nächsten Baumstamm ins Wasser, sodass ihr zwei Ranken erreichen könnt. (Die Truhe ist eher unwichtig, nur ein Fläschchen) Klettert sie hoch, lauft zur zweiten Tür, selbe Prozedur wie oben.

Raum 3: Hier wird es am praktischsten sein, wenn ihr die zwei von Gebüsch verdeckten Säulen zuerst von ihrem Laub befreit, sie dann beide nach hinten an die Wand verschiebt und danach vorne eine Ranke hinaufklettert. Springt über die Säulen zu einer Truhe hin, entnehmt fix das Fläschchen, klettert eine weitere Ranke hoch und lauft zur dritten Tür. Siehe oben.

Raum 4: Verschiebt hier die Säule soweit, bis sie auf einer Linie mit den zwei Wasserfontänen ist. Klettert die Ranke hoch und springt über die sporadisch auftretenden Fontänen hinüber zur Westwand. Lauft zur Ranke, klettert sie hoch und bahnt euch euren Weg zur letzten Tür. Vorher könnt aber sogar noch einmal zu einer Truhe mit einem Heiltrank klettern. Passiert danach die letzte Tür vor dem Gipfel!

== Rechter Pfad ==

Raum 1: Sogleich die härteste Nuss ganz am Anfang...! Hämmert die ganz linke Steinsäule vor euch ein und verschiebt die naheliegende orangene Säule auf jene Stelle. Tut dasselbe mit der Steinsäule in der Mitte rechts, fegt sodann das Gebüsch von der orangenen Säule in der Nähe weg und verschiebt diese nun auf die platte Säule. Klettert sodann die nordwestliche Ranke hoch und springt den Weg entlang. Die Truhe ist nicht der Rede wert, sie beherrscht nur ein Fläschchen. Läuft zur Tür, tretet auf den Schalter und legt ein schwaches Rüstungsteil in die Truhe. Schreitet in den nächsten Raum.

Raum 2: Verschiebt die zwei Säulen direkt vor euch ganz nach hinten, sodass sie eine Linie mit den anderen bilden. (Die Truhe mit einem Fläschchen lohnt sich diesmal ebenso nicht.) Klettert nun die Ranke hoch, springt zur Ostwand und lauft weiter. Verschiebt die nächste Säule, um zu einer weiteren Ranke zu gelangen. Klettert sie hoch und lauft zur nächsten Tür. Selbes Spiel wie

eben, ab in den dritten Raum!

Raum 3: Klettert die Ranke rechts von euch hoch und springt zweimal auf die brüchige Säule, sodass sie einstürzt. Springt zur großen Ranke im Norden und klettert sie hoch. Ihr könnt euch noch die Zeit nehmen, um zu einer Truhe mit einer Fläschchen hinunterzugehen, doch die beiden Truhen westlich von euch mit einer Nuss und einem Heiltrank bräuchten zulange. Sprintet zur nächsten Tür im Norden, öffnet sie und weiter geht's!

Raum 4: Der schlimmste Horrortrip neben dem ersten Raum! Verschiebt die beiden orangenen Statuen zuerst jeweils einmal nach hinten, damit sie auf einer Linie mit den Eissäulen sind. Verschiebt nun die linke Fackel an die linke Eissäule, damit sie schmilzt. Verschiebt sie zurück und springt auf die andere Seite der entstandenen Pfütze. Lasst diese hier von Aaron mit 'Frost' wieder zur Eissäule erstarren. Klettert die Ranke hinter euch hoch und immer der Nase nach geht's dann zur letzten Tür... (Übrigens haben wir soeben wieder eine Truhe mit einem Fläschchen auslassen müssen!) Öffnet auch sie und schon habt ihr alle Räume passiert!

Sobald ihr aus der Höhle hinaus seid, klettert die lange Ranke neben euch hoch und springt zum Gipfel des Bergs. Solltet ihr die ersten hier sein, Glückwünsch! Moapa wird dann schließlich später ankommen und über euch staunen! Wenn nicht, wird er bereits hier auf euch warten... Solltet ihr hinter ihm gewesen sein, zögert nicht, die Prüfung noch einmal zu versuchen und vor ihm hier anzukommen, denn mit weniger abgelegten Gegenständen seid ihr weitaus besser auf den folgenden Kampf vorbereitet!

~~~~~  
Moapa, Adjutant x 2  
-----

Kraftpunkte: 3042 (Moapa) 1954 (Adjutanten)  
Empfohl. Level: 28  
Schwäche: -  
Resistenz: -  
Erf. nach Sieg: 3340  
Item nach Sieg: 2870 Münzen

Achtung, Unvorsichtigkeit wird in diesem Kampf bestraft! Moapa und seine Männer haben allesamt die Möglichkeit, euch sehr mit Kristall-Staub, Flüster-Samen oder starken Hieben zuzusetzen. Habt besser alle Dschinns immer verbündet, um eure Kräfte hochzuhalten. Lasst Jenna definitiv immer mit 'Heil-Aura' eure Wunden lindern, sodass ihr in keine unangenehme Situationen kommt. Der Rest wird ein sehr magiedominiertes Gefecht sein. Versucht zuerst die beiden Adjutanten aus dem Weg zu räumen. Lasst Felix' 'Odyssee' sowie Aaron seinen 'Steinbruch' einsetzen, konzentriert euch dabei immer auf einen Adjutanten. (Cosma sollte generell stets ihr 'Licht-Plasma' verwenden.) Ist erst einmal einer gefallen, sollte der Kampf erheblich einfacher werden. Versucht danach mit den gleichen Mitteln auch den zweiten auszuschalten, sodass nur noch Moapa übrigbleibt. Alleine wird er nicht viel gegen euch ausrichten können. Greift ihn danach mit normalen Waffen an, bis auch er sich schließlich euren Kräften beugen muss.

~~~~~  
Nach eurem Sieg wird Moapa vollends von euch überzeugt sein und euch sogleich die Aeolis-Jade überreichen. Danach beschließt er, ins Dorf zurückzukehren und sich dort auszuruhen, was ihr nun ebenfalls tun werdet. Ihr wacht nun im Gasthaus des Schamanendorfs frisch und ausgeruht wieder auf.

~~ Schamanendorf ~~

Aufgrund eures tapferen Sieges bei der Prüfung werden die Leute nun mit euch sprechen, sie sind genauer gesagt sogar äußerst freundlich! Geht von eurem Schlafraum aus südwestlich und verlasst das Gasthaus. Springt zum Keimling und lasst ihn mit 'Wachstum' emproschießen. Lauft weiter zur Truhe und entnehmt ihr den Duomental, einen mächtigen Handschuh. Lauft zurück ins Gasthaus, von hier aus kommt ihr wieder unter die Leute. Plaudert also ein wenig mit den Dorfbewohnern, auch das Handelszelt steht euch nun offen.

Händlerin

=====

Silberklinge	12000
Kristall-Stab	13400
Magischer Talar	9000
Heilkraut	10
Nuss	200
Gegengift	20
Elixier	30
Heilige Feder	70

Nach der Einkaufstour gibt's im Schamanendorf nun noch einen Dschinn zu holen! Geht dazu in das zweistöckige Haus im Südosten. Betretet die obere Etage und verlasst das Haus wieder. Folgt dann dem schmalen Pfad am Berg entlang. Im nächsten Abschnitt kommt ihr zu einer Steinsäule, verschiebt diese in den Abgrund. Springt über die Einkerbung hinunter und geht ins Dorf zurück. Geht nun wieder zum Haus des Häuptlings im Nordwesten. Redet ein wenig und betretet nun die untere Etage. Verlasst das Haus und spannt das Seil vor euch mit dem 'Seiltänzer'. Klettert auf den schmalen Felsvorsprung und folgt ihm nach Osten. Zurück im Gebiet mit dem Dschinn springt zu diesem hin, sodann wird euch "Aroma" treu folgen!

Halleluja, nach diesem elend langen Abschnitt geht's mit der Aeolis-Jade im Gepäck endlich weiter - und zwar nach Contigo! Verlasst das Schamanendorf.

=====

35. Contigo LSG35

=====

~~ Weltkarte ~~

Auf zur Schamanendorf-Höhle!

~~ Schamanendorf-Höhle ~~

Noch immer könnt ihr hier nicht an den Dschinn gelangen, lauft also die Höhle wieder bis zum Eingang zurück... Diesmal könnt ihr über eine Klettermöglichkeit an einer Wand abkürzen.

~~ Weltkarte ~~

Contigo liegt im Herzen Attekas, welches der Kontinent südlich von euch ist. Obwohl dieser äußerst groß ist, ist der Weg nach Contigo relativ kompliziert. An dieser Stelle werdet ihr nur über einen Zugang zu dem Dorf gelangen können, welcher über die Flussmündung ganz im Osten des Kontinents führt. Sie ist leicht daran zu erkennen, dass er von zwei Stränden umgeben ist. Fahrt in sie ein und begeben euch sodann solange in südwestliche Richtung, bis ihr

wieder zurück im Ozean seid, vor euch jedoch Riffe den Weg versperren. Segelt hier erst gen Nordwesten, dann nordöstlich, bis ihr schließlich zu einer Anlegestelle gelangt.

~~ Atteka-Flussarm ~~

Steigt hier nun von eurem Schiff hinab und wadet durch das kühle Nass, bis ihr schließlich im westlichen Abschnitt seid. Auf dem Weg werdet ihr übrigens auf ein paar Leute treffen, die "eine Prophezeiung erfüllen" wollen. Mmmhh? Hier im Westgebiet werdet ihr vorerst nicht auf Interessantes stoßen. Ihr könnt allerdings noch eine Leiter im Nordwesten hochklettern und dem Weg folgen, welcher euch zum Schiff zurückführt, wo ihr eine Truhe mit einem Fläschchen finden könnt. Ansonsten... Verlasst das Gebiet durch den nördlichen oder den westlichen Ausgang!

~~ Weltkarte ~~

Elend, diese Rennerei, nicht? Lauft von der Anlegestelle aus einfach nur nach Nordosten, bis ihr dann schließlich Contigo erreicht. Nicht zu übersehen... Und selbst wenn, dann definitiv nicht der riesige Krater neben dem Dorf! =D

~~ Contigo ~~

In Contigo könnt ihr euch noch ein letztes Mal entspannen, bevor es auf die gefahrenvolle Reise zum Jupiter-Leuchtturm geht! Ein recht geheimnisvolles Dorf, spricht ein wenig mit den Bewohnern, von Prophezeiungen bis zu vergangenen Zivilisationen ist alles vertreten! Nun, erst einmal auf zum absolut pflichtgemäßen Besuch des Handelshauses!

Waffenhändler		Rüstungshändler		Krämerin	
Großes Schwert	7000	Stahl-Rüstung	4900	Heilkraut	10
Meister-Rapier	6800	Silber-Weste	3200	Nuss	200
Große Axt	5200	Silber-Armreif	4000	Gegengift	20
Kriegskeule	6200	Ritterhelm	4600	Elixier	30
Silberklinge	12000	Platin-Reif	4200	Heilige Feder	70
		Juwelenkrone	4000		
		Spiegelschild	5200		

Ist alles Schöne erst einmal erstanden, gibt's in Contigo noch einiges zu sehen! So könnt ihr im Osten des Dorfs noch die Überreste des Heiligtums von Anemos begutachten... es lohnt sich! Wenn ihr zurückkommt, achtet auf das Holzfass beim nordöstlichsten Haus, dort drin befindet sich ein Kraftbrot! Geht nun zum Dorfplatz mit dem Steinkreis zurück. Ihr dürft euch hier bei einem Stand kostenlos einen Maiskolben nehmen! Lenkt nun eure Aufmerksamkeit auf die zwei Zelte nördlich von euch. Glücksspiel!!! =D Im rechten Zelt findet ihr das Glückswürfel-Spiel, welches ihr womöglich bereits aus dem ersten Golden Sun kennt. Im linken Zelt gibt's den neusten Renner zu sehen, die Super-Glückswürfel, welche ein gar noch riskanteres Spielvergnügen bieten! Ich hab diese Art Spielchen bereits im ersten Golden Sun faszinierend gefunden. Und dabei waren da alle Charaktere noch minderjährig. :-) Spielt also erst einmal freilich ein paar Runden. Habt ihr euren Spaß gehabt, kommen wir zur Hauptattraktion in Contigo, welche nichts geringeres als die Slotmaschinen sind!

Habt ihr euch je gewundert, weshalb euch die Händler bei teureren Einkäufen ein Spieleticket überlassen wollen? An den Slotmaschinen hier in Contigo könnt ihr sie alle verprassen! Und dabei wertvolle Preise gewinnen. Das Zelt mit den Maschinen findet ihr ganz im Westen von Contigo. Verspielt hier also alles, was ihr habt, bevor es weitergeht! GS-Veteranen kennen alles bereits

schon aus dem ersten Teil, zum Glück stehen auf den Schildern im Zelt aber noch einmal die einfachen Spielregeln. Versucht, hier vor allem Hemden und Stiefel für jeden zu ergattern!

Sobald alle Karten verspielt sind oder ihr zu frustriert geworden seid (evtl. auch beides) könnt ihr nun, bevor ihr Contigo verlasst, noch einen Venus-Dschinn bekommen. Geht zurück zum "Eingang" des Dorf und von hier aus stets in östliche Richtung. Ihr solltet hier einen auffälligen Kreis aus Gebüschern erkennen können. Der Mittelpunkt ist nicht bepflanz - grabt hier mit eurem 'Spaten'! Ihr werdet "Marmor" ausgraben, und er wird sich euch unverzüglich anschließen! Verlasst das Dorf nun.

~~ Weltkarte ~~

Lauft von Contigo aus den Wanderweg gen Nordwesten entlang, bis ihr zu einem gewaltigen violetten Gebäude kommt - dem Jupiter-Leuchtturm! Nach all der langen Reise steht er nun vor euren Füßen. Macht euch auf den härtesten Abschnitt von allen bisherigen gefasst!

36.

Der Jupiter-Leuchtturm

LSG36

~~ Jupiter-Leuchtturm ~~

Geht ein paar Schritte voran, schon seid ihr beim Eingang des wohl schönsten Bauwerks im gesamten Spiel! Schaut es euch an, die gesamte Architektur ist an Eleganz wohl kaum zu übertreffen und... na schön, genug davon, ja? Auf jeden Fall werdet ihr vor euch nach den zwei Engelsstatuen bereits auf die geöffnete Tür treffen... ein Zeichen? Betretet den Leuchtturm.

Im ersten Raum werdet ihr hier nach einigen Metern auf eine verschlossene Tür treffen, welche leider mit keinen Mitteln irgendwie aufzukriegen ist. Begeht den Pfad links von euch. Dieser wird euch in einen Korridor führen, an dessen Ende ihr schließlich wieder den Leuchtturm verlasst. Vor euch liegt hier nun ein violette, wirbelförmige Grube. Stellt euch auf sie und setzt euren 'Zyklon' ein!

Ihr seid nun sozusagen im Keller des Leuchtturms. Geht den schmalen Weg hier entlang, bis ihr an eine Gabelung gelangt. Südlich von hier findet ihr nur ein paar Büsche mit einer versteckten Irrsinnsblüte, welche euch aber auch eine Minze hinterlässt. Nehmt den nördlichen Weg. Hier kommt ihr nun am Ende zu zwei weiteren möglichen Durchgängen. Der linke von ihnen führt euch in einen Raum mit einem Psynergy-Stein, wo ihr noch einmal eure Energiereserven auffüllen könnt. Der rechte Raum hingegen führt euch weiter, er beherbergt eine äußerst auffällige violette... Energiebahn. Stellt euch auf den violetten Kreis am Boden. Legt die Aeolis-Jade jemandem an, falls ihr es noch nicht getan habt, und setzt das 'Luftkissen' ein. Ihr werdet über dem Energiefeld schweben! Solcherlei werdet ihr noch sehr oft in diesem Leuchtturm tun müssen. Schwebt so nun auf die erhöhten Boden östlich von euch. Sobald ihr euch außerhalb eines Energiefeldes in der Luft befindet, wird die Energie unter euren Füßen schwinden, ihr solltet also automatisch bald wieder auf fester Erde sein. Jene Vorrichtung war der Grund, weshalb ihr die Aelis-Jade aus dem Schamanendorf holen musstet! Lauft nun südlich, bis zu einem wirbelartigen Etwas gelangt, das mich stark an einen Baiser erinnert. Setzt hier wie vorhin den 'Zyklon' ein, schon seid ihr wieder im Jupiter-Leuchtturm. Geht hier nun zur gelben Säule und schiebt sie auf den Schalter. Sowohl die Eingangstür als auch die für euer Weiterkommen werden sogleich offen sein. Schreitet voran,

der Spaß hat gerade erst angefangen!

Der nächste Raum liegt im Zentrum des Leuchtturms, erkennbar an der Lichtsäule. Passiert den Durchgang nordwestlich der Säule. Lauft im folgenden Abschnitt den Raum durch und geht nördlich die Treppe hoch. Der nächste Raum ist ein einfaches Säulenrätsel. Schiebt die nördlich horizontale Säule zum Eingang hin, danach die südwestliche. Schiebt die vertikale Säule westlich und anschließend die letzte horizontale nördlich. Der Durchgang ist frei, verschiebt jedoch noch vorher die vertikale Säule in den Abgrund, sodass ihr zu einer Truhe kommt. Ihr ihr befindet sich Erynies Tunka, mit eine der besten Kleidungen des Spiels! Geht danach zum südlichen Ausgang. Setzt zurück im Zentrum nun beim Wirbel den 'Zyklon' ein, sodass ihr eine Etage höher getragen werdet. Betretet den Raum vor euch.

Vor euch wird hier nun eine weitere gelbe Säule stehen, verschiebt sie in den Abgrund. Dies wird vorsorglich sein, denn hier führt der Weg noch nicht weiter. Geht stattdessen zum Ausgang des Raums südwestlich von euch. Ignoriert dabei den Wirbel auf dem Weg. Ihr solltet jetzt wieder an der freien Luft sein. Geht im Südosten zum nächsten Abschnitt. Geht die Treppe vor euch hoch, im nächsten Abschnitt gibt's dann ebenso nur Durchlaufen. Lauft im neuen Abschnitt sogleich zu dessen Ende, wo ihr einen Steinkreis finden werdet. Setzt Cosmas 'Enthüller' ein und springt weiter zum zentralen Bereich des Raums. Nehmt den hochführende Treppe im Norden.

Der folgende Raum ist sehr konfus aufgrund der vielen Steinsäulen, auf die man hier springen kann. Schlagt euch zuerst zur Ostwand durch. Von hier aus werdet ihr dann zu einem Bereich springen können, an dem ihr über eine Kerbe hinunterrutschen könnt. Geht zu den drei gelben Säulen westlich von euch. Verschiebt sie jeweils so, dass sie die Lücken zwischen den anderen Säulen füllen, ihr also durch sie weiterspringen könnt. Klettert nach getaner Arbeit die Leiter im Westen hoch. Lauft nördlich, bis ihr zu einer Treppe gelangt. Geht sie jedoch nicht hoch, sondern springt über die Säulen rechts von ihr zu einer Truhe mit dem mächtigen Meditationsstab! Hüpfst danach zurück zur Treppe. Jetzt könnt ihr sie hochgehen!

Springt im nächsten Abschnitt die Einkerbung hinunter und lauft zur Leiter östlich von euch. Klettert sie hoch und lauft zum nächsten Gebiet. Welches nebenbei die Siegelkammer der Energieversorgung des Leuchtturms ist. Geht die Treppe westlich von euch hoch. Durchläuft den nächsten Raum. Ihr findet euch nun direkt auf der Leuchtturmspitze wieder! Wie ihr seht, müsst ihr jedoch zuerst zwei Engel fortschaffen, um die Leuchtöffnung zu entsiegeln. Geht nun direkt zur anderen Seite des Leuchtturms, das heißt also einmal umrunden und ab durch den westlichen Durchgang! Durchläuft den folgenden Abschnitt und steigt die Treppen hinab. Geht im nächsten Gebiet zur Kerbe und springt sie hinunter. Macht euch nun auf zur Leiter in der Mitte des Raums. Eine Stimme erklingt...

"Träger des Sterns... Zeige die Macht von Anemos!"

Klettert die Leiter hoch und setzt das 'Luftkissen' ein. Die freigewordene Energie wird das Siegel der Energie im Leuchtturm durchbrechen und der gewaltige Lichtstrahl wird euch signalisieren, dass das Gebäude in der Tat wieder aus seinem Schlaf erweckt wurde! Auch die Energiebahnen sind wieder intakt, wodurch die Steinklötze am Boden nun schweben. Springt durch sie nun zur Ostwand und lauft den Weg von vorhin zurück, indem ihr den Durchgang nördlich von euch nehmt. Die Energiebahn im folgenden Abschnitt wird nun ebenso wieder fließen. Stellt euch auf den Energiepunkt in der Raummitte und benutzt euer 'Luftkissen', um zu einem Roten Schlüssel auf einem erhöhten Gebiet ganz in der Nähe zu kommen. Springt die Einkerbung hinunter und verschiebt den einen losen Steinklotz auf das hochenergetische Feld an der Wand.

Klettert die Leiter neben euch hoch und springt zur nordwestlichen Treppe. Lauft den Raum zum südlichen Ausgang durch. Lauft außerhalb des Leuchtturms nun wieder zur östlichen Seite und betretet ihn wieder. Lauft auch diesmal stur wieder durch, bis ihr die zentrale Treppe hinuntersteigt.

Hier könnt ihr nun durch den östlich von euch schwebenden Steinkreis zu einer Truhe mit einem Psy-Kristall kommen. Habt ihr diesen, springt zurück und tut das gleiche bei dem westlich von euch (bei beiden wird wie immer 'Enthüller' benötigt). Lauft hier zum Ausgang im Süden. Für die rote Tür auf dem Weg habt ihr ja jetzt den Schlüssel! Geht die Treppe hinunter und durchlauft den folgenden Abschnitt. Tut dasselbe noch einmal, nun außerhalb des Leuchtturms. Im folgenden Raum seht ihr den hochführenden Wirbel von vorhin wieder, setzt nun endlich den 'Zyklon' ein. Er trägt euch zur roten Tür hoch. Benutzt bei ihr euren Roten Schlüssel und öffnet sie so. Lauft zum Ende des Gangs.

Ihr befindet euch nun auf dem linken Flügel des Jupiter-Leuchtturms. Lauft ihn westlich entlang, bis ihr auf ein paar violette Steine im Weg trefft. Versucht, zwischen diesen Schutz zu suchen, denn eine Art Frauenkopf wird am Ende des Wegs versuchen, euch wieder zurückzuwirbeln. Wartet in einer der Nischen, bis ihre Windböe vorübergezogen ist, dann sprintet an dem Kopf vorbei und betretet den Westturm. Lauft hier den ersten Raum durch. Im nächsten befindet sich im linken Weg ein Mimic, welcher euch einen Psy-Kristall hinterlässt. Nehmt danach den rechten Weg und geht die Treppe hoch. Lauft den nächsten Raum durch, im nun folgenden könnt ihr sodann den wichtigen Blauen Schlüssel finden! Rolllt die ganz Rechte Säule weiter und geht die Treppen am anderen Ende des Raumes hoch. In diesem Abschnitt gibt's für euch nur ein paar Gegenstände zu holen. Lauft zuerst den Weg östlich von euch, dann südlich, bis ihr schließlich zu einer Engelsstatue kommt. Geht zur Truhe nordöstlich von ihr und freift euch 306 Münzen. Nun solltet ihr hinunterfallen, denn die brüchigen Fliesen können nur einmal überquert werden... Kehrt nun wieder zur Stelle mit der Statue zurück. Verlasst den Raum südlich und kehrt sogleich wieder zurück. Verschiebt die gelbe Säule nordwestlich von euch, danach könnt ihr den Raum umrunden und euch einen Nebeltrank abholen. Fallt hinunter und kehrt ein zweites Mal zur Statue zurück. Verlasst den Raum nun erneut südlich, geht aber diesmal weiter und die Treppe hoch. Durchlauft die nächsten zwei Räume, geht erneut Treppen hoch. Im nächsten Abschnitt müsst ihr aufpassen, nicht versehentlich auf eine stark brüchige Fliese zu treten. Humpelt zuerst zum Kraftfeldpunkt westlich von euch. Setzt 'Luftkissen' ein und schwebt zum festen Boden südwestlich von euch. Verschiebt die gelbe Säule auf den Schalter, sodass sich das Tor im Raum öffnet. Versucht nun, über die leicht brüchigen Fliesen nun zum östlichen Kraftfeldpunkt zu gelangen. Haltet euch wieder in der Luft schwebend nun ganz südlich. Habt ihr die stark brüchigen Fliesen hinter euch, könnt ihr das Tor südlich von euch passieren und die Treppen am Ende hochgehen. Lauft den nächsten Raum durch. Ihr seid nun außerhalb des Leuchtturms, auf der Spitze des linken Seitenturms! Geht die Treppen hoch und verschiebt den Lückenstein in das Loch im Boden. Die wiederhergestellte Energieverbindung wird den Schützen einen Pfeil abfeuern lassen, welcher den linken siegeltragenden Engel schweben lassen wird. Geht danach wieder zurück zum Raum mit dem geöffneten Tor. Lasst euch beim Eingang über die Fliese hinunterfallen. Geht wieder zum Raum hoch und macht hier dasselbe Prozedere wie eben, nur dass ihr diesmal nicht die Tore passiert, sondern zur einsamen brüchigen Fliese inmitten des Raums lauft! Lasst euch hier und bei den nächsten Fliesen einfach hinunterfallen. Schnappt euch den Blauen Schlüssel und verlasst den Seitenturm! Lasst euch freilich von der Brise außerhalb des Turms zurück zum Hauptteil des Leuchtturms tragen.

Mit dem blauen Schlüssel könnt ihr nun den östlichen Seitenturm erreichen! Lasst euch zuerst über den Wirbel nach unten zurücktragen, geht dann von hier aus über den nordöstlichen Durchgang zurück zum Hauptraum (mit dem Strahl). Über den Wirbel geht's zuerst wieder eine Etage nach unten, geht im nächsten

Raum dann über die Treppe im Norden hinunter. Klettert die Leiter vor der Treppe hinunter und läuft östlich. Verschiebt den letzten Steinklotz auf das Kraftfeld und springt sodann zur nordöstlichen Treppe. Lauft den folgenden Raum zum südlichen Weitergang durch. Zurück im Zentralbereich, schiebt den Lückenstein hinunter und füllt die Lücke mit ihm. Die Jupiter-Kraft fließt nun wieder zu einem Kraftfeldpunkt vor euch. schwebt auf das erhöhte Gebiet westlich von euch. Benutzt hier jedoch nicht das nächste Kraftfeld, sondern geht zum Wirbel nahe der Wand. Lasst euch nach oben tragen und läuft zum nächsten Raum. Verschiebt hier eine gelbe Säule nahe der Nordwand in die Schlucht, sodass ihr hier später abkürzen könnt. Lauft danach zum Ausgang im Südosten. Außerhalb des Leuchtturms verschiebt hier die Antenne in das Loch im Boden. Ein Blitz wird einschlagen und dem Kraftfeld neue Energie geben! Lauft danach den kompletten Weg zurück, bis ihr wieder im Zentrum seid, auf dem Kraftfeld der erhöhten Ebene. Setzt hier nun 'Luftkissen' ein und schwebt in den Strahl (!) hinein. Er wird euch in den obersten Raum tragen. Klettert hier die Leiter hinunter und verschiebt den Steinklotz auf das Kraftfeld. Ihr könnt dann eine Truhe mit einem Heiltrank erreichen. Nehmt danach den Ausgang im Südosten. Durchläuft den nächsten Raum. Nun steht ihr vor einer blauen Tür... welche ihr mit dem Blauen Schlüssel öffnen könnt. Schreitet voran.

Der rechte Flügel des Leuchtturms! Dank des Kraftfeldes könnt ihr nun in der Luft schweben und euch von der Brise des Frauenkopfes zum Ostturm tragen lassen. Betretet den Seitenturm. Der erste Raum ist nur Durchlaufen, nehmt dann den Durchgang direkt vor euch. Das nächste Gebiet beherbergt drei Löcher im Boden sowie zwei Lückensteine. Je nachdem, wie ihr diese platziert, erreicht ihr entweder den Jupiter-Dschinn hier im Raum oder die weiterführende Treppe erreichen. Da es relativ simpel ist, erspare ich mir hier das ASCII. Geht zuerst auf den Kraftfeldpunkt im Nordosten und levitiert euch zum östlichen Lückenstein. Schiebt ihn hinunter und danach in die östlichste Lücke. Die Energiebahn sollte nun ab dort nördlich weiterlaufen. Schwebt vom neu entstandenen Kraftfeldpunkt aus zum Gebiet mit dem westlichen Lückenstein. Schiebt auch diesen hinunter und springt zurück zum Boden. Anstatt jedoch nun die Lücke direkt neben euch zu füllen, schiebt den Stein in die südlich gelegene Lücke. Eine Steinsäule wird auf der nordöstlichen Plattform heraus-schießen. Schwebt zu ihr hin und hämmert sie zurück in den Boden. Die lückenfüllenden Steine werden herausspringen! Geht zu ihnen hin und vertauscht ihre Plätze diesmal einfach, sodass der südwestliche Kraftfeldpunkt aktiv ist. Nun könnt ihr zum Jupiter-Dschinn schweben! Kämpft gegen ihn, nach eurem Sieg wird "Wirbel" euch folgen! Levitiert nun erneut zur Säule und plättet sie. Verschiebt den geraden Bahnteil nun in die nördliche Lücke sowie den Kurventeil in die östliche, dann könnt ihr die Treppe erreichen. Plättet im nächsten Raum sogleich die Säule vor euch. Schiebt den herausgesprungenen Teil in die klaffende Weglücke, springt zur Leiter und klettert sie hinunter. Verschiebt die Steinklötze wie auf dem ersten ASCII-Bild, geht dann zurück und verschiebt den Lückenstein zurück in das Bodenloch, damit die Energie fließen kann. Die Steinklötze werden schweben, springt nun zu einer Truhe mit einem Lebenswasser. Hämmert erneut die Säule in den Boden und verschiebt den Stein, damit ihr wieder zurück nach unten zu den Steinklötzen könnt. Verschiebt diese nun wie im zweiten Bild angegeben, aktiviert das Kraftfeld und springt zum nächsten Abschnitt.

O-00#-#0	O-#0#-#0	
[Weg zur Truhe]	[Weg zum Ausgang]	
O-##-	#-00-	
		# = Steinklötze = Energiebahn
O-O--#-#	#-#--O-O	O = Energiepunkte

Verschiebt hier nun zuerst die gelbe Säule auf den Schalter... Abkürzung, wie immer! Geht danach die Treppe neben euch hoch. Geht im nächsten Raum zuerst

westlich, über die Bruchstelle, dann weiter und schnell östlich des Bodenlochs weiter gen Süden. Geht nun über die Lücke südlich des Lochs hinüber und stellt euch vor den westlichen Frauenkopf. Lasst euch von ihr hinübertragen und geht danach schnell über die Bruchstelle östlich von euch. Das riskante Gebiet liegt nun hinter euch! Lauft zur Treppe im Süden und seid schon mal vor schlimmsten Ausgenkrebs gewarnt. Stellt euch in folgendem leicht... irritierenden Gebiet auf das Kraftfeld beim Eingang und schwebt in westliche Richtung. Solange ihr über dem Kraftfeld bleibt, wird das 'Luftkissen' nicht verschwinden! Ihr müsst nun das andere Ende des Raumes erreichen. Dabei wollen euch jedoch ein paar Frauenköpfe in den Abgrund pusten wollen! Ihr müsst daher stets versuchen, nicht von ihren Windböen erfasst zu werden, welche sie immer dann auspusten, wenn ihr direkt vor ihnen schwebt. Die erste ist leicht passiert: schwebt über der westlichen Kraftfeldreihe neben den Bodenfliesen und schwebt geradewegs nördlich. Ihr solltet an der Böe vorbei sein, bevor sie euch erfasst. Der zweite Kopf ist schwerer zu passieren... haltet euch wie eben nördlich, schwenkt aber vor der Antenne flink nordwestlich ab, damit diese euch nicht im Wege steht. An ihr vorbei, schwebt sofort wieder auf das Kraftfeld! Sollte euch der Wind erfassen oder euer Luftkissen verschwinden, werdet ihr in den unteren Raum fallen und wieder von vorne anfangen müssen. Solltet ihr jedoch vorbei sein, schwebt zur Truhe und entnehmt ihr den Phaeton, einen der mächtigsten Dolche des Spiels! Springt hinunter und lauft zu Fuß über die Felder entlang zurück zum Eingang. Nehmt nun den östlichen Pfad. Der erste Kopf ist genauso einfach zu passieren wie der auf der anderen Seite, doch der letzte kann selbst geübten Spielern großes Kopfzerbrechen bereiten! So kommt ihr vorbei: Lauert südlich der zwei Antennen. Schwebt nun nordöstlich an ihnen vorbei und haltet euch an der Wand nördlich. Sobald ihr an der Fliesenreihe direkt vor der Statue vorbei seid, haltet euch unverzüglich wieder nordwestlich! Sonst verschwinden euer 'Luftkissen' und ihr fallt mit großer Wahrscheinlichkeit zurück in den unteren Raum. Seid ihr aber vorbei, fühlt euch glücklich und geht die Treppe hoch. Durchlauft den nächsten Raum. Außerhalb des Leuchtturms steht nun der zweite Schütze über euch. Geht zu ihm hin und verschiebt den Stein in die Lücke, sodass er dann seinen Pfeil abschießt und den letzten Engel in die Lüfte schweben lässt! Geschafft! Jetzt müsst ihr zurück zur Spitze des Leuchtturms und das Leuchtfeuer entzünden! Lauft den Seitenturm wieder hinunter, bis ihr außerhalb von ihm unten seid. Stellt euch vor das Seil und benutzt euren 'Seiltänzer'. Hangelt euch hinab und betretet wieder den Hauptteil des Leuchtturms.

In eurem jetzigen Raum müsst ihr den westlichen Teil erreichen, lauft also in diese Richtung überquert dabei zwei Abgründe, indem ihr an den Ketten den 'Wirbelwind' benutzt. Ganz im Südwesten ist hier der Durchgang, der euch zu dem dramatischen Ereignis führt, welches gerade stattfindet...

Mia: "Aaaah!!!"

Garet: "Mia!"

Isaacs Gruppe hat sich bis zur Etage über euch durchgeschlagen, aber jemand hat den vieren eine Falle gestellt, sodass Mia und Garet unerreichbar hinunterfielen, letzterer kann sich sogar nur mit einer Hand festhalten und steht zwischen Leben und Tod! Hagartio und Dinaria haben hier die Fäden gezogen, beide werden sogleich erscheinen und vor Isaac und Ivan stehen bleiben. Sie werden ihnen von ihrem Tun erzählen und danach die beiden Adepten vernichten wollen... Go, Isaac! Go, Ivan! Geht danach in den Raum südöstlich von euch. Lauft hier sodann die Treppen hoch, nehmt danach den nordwestlichen Durchgang. Im nächsten Raum müsst ihr die Treppe im Zentralbereich hochgehen, der Weg dahin sollte euch noch vertraut sein. Geht im nächsten Raum die Leiter hinunter, sodass ihr zwischen den Säulen geht. Lauft Richtung Westwand und klettert die Leiter hoch.

Alex wird vor euch erscheinen, er hat bereits auf euch hier gewartet! Er

weiß, dass ihr nicht nur das Leuchtfeuer entfachen, sondern auch Isaacs Gruppe retten wollt. Ihm ist das so recht, und seltsamerweise wird er all eure Wunden heilen... seltsam, aber jedenfalls nicht unerwünscht! Lauft danach zum südlichen Durchgang.

Außerhalb des Leuchtturms und direkt am Ort des Geschehens müsst ihr nun mitansehen, wie Ivan und Isaac den Kräften Hagartios und Dinarias unterliegen... NEEIIN!!! Verfluchte Skriptschreiber, bei mir hätten sie definitiv nicht verloren... T_T Gerade wo Hagartio und Dinaria euren Freunden den Gnadenstoß geben wollten werdet ihr nun dazwischenschreiten. Zwar wollt ihr ebenso das Leuchtfeuer entzünden, aber Isaacs Gruppe soll am Leben bleiben, so eure Forderung an die beiden. Die zwei haben keine andere Wahl, denn gegen euch können sie in ihrem Zustand nicht kämpfen. Sie sagen auch aber, dass ihr vorher den Mars-Stern von Isaac nehmen sollt... Felix zögert, aber Isaac gibt ihm schließlich seine Zustimmung. (Was ich an dieser Stelle hervorheben muss: Isaac REDET!! Ein im ersten Golden Sun undenkbarer Zustand!) Die beiden Mars-Adepten verschwinden schließlich, sie wollen auf der Spitze des Leuchtturms auf euch warten. Felix und anschließend Aaron wollen ihnen folgen, doch Jenna und Cosma bleiben zurück, um sich um die vier Freunde in Not zu kümmern.

Ihr müsst euch also nun zu zweit zur Leuchtturmspitze durchschlagen! Geht zurück in den Leuchtturm, nehmt danach die Treppe, welche geradewegs nördlich von euch liegt. Springt im nächsten Raum zum südöstlichen Durchgang. Nehmt im folgenden Abschnitt die Treppe gleich westlich von euch. Durchlauft den folgenden Raum. Speichert außerhalb des Leuchtturms euer Spiel und schreitet zur Leuchtturmspitze, wo euch Hagartio und Dinaria bereits erwarten... Sie befehlen euch, das Leuchtfeuer zu entzünden, was ihr sogleich auch tun werdet. Die Erde wird erzittern und das Feuer des Jupiter erneut das Antlitz des Leuchtturms zieren... Hey, wie poetisch! Danach werden euch die beiden jedoch nicht einfach ziehen lassen... Sie erzählen euch, dass der Mars-Leuchtturm bei ihrer Heimat Prox liegt und sie als Mars-Adepten den Leuchtturm ohne fremde Hilfe meistern können. Dinaria wird euch flink den Mars-Stern stehlen und danach... Werden sie euch loswerden wollen! Es gibt Wahl, auf in den Kampf!

~~~~~  
Hagartio und Dinaria  
-----

Kraftpunkte: 4248 (Hagartio) 3186 (Dinaria)  
Empfohl. Level: 30  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: 5813  
Item nach Sieg: 9020 Münzen + Dunkle Materie

Keine Angst, dieser Kampf wird nicht zu zweit ausgetragen werden müssen! Zuerst müsst ihr versuchen, zwei Runden zu überstehen, dann wird sich Jenna euch anschließen, welche auch eure Hauptheilerin sein sollte. Haltet mit ihr weitere zwei Runden durch, damit sich Cosma als letzte Person euch zum Kampf anschließt! Richtet euren Fokus sogleich gänzlich auf Hagartio, denn er ist der gefährlichere der beiden. Greift mit Felix normal an und schont seine Psynergy, die er womöglich noch für den 'Phoenix' benötigt. Aaron hingegen kann gegen beide Widersacher mit seinem 'Steinbruch' glänzen. Jenna wird ihre Aufgabe als Heilerin hier haben, lasst sie euch heilen, wann immer der Bedarf besteht! Dies sollte für den Großteil des Kampfes der Fall sein... Cosma kann wohl am besten mit ihrer stärksten Psynergy hier aushelfen, immerhin bekommt sie unbegrenzte mentale Kraft durch den Leuchtturm! Hagartio kann euch schwer zusetzen meiner seinen Angriffen "Drachenwut" und "Asteroid", setzt

ihn also möglichst schnell außer Gefecht. Danach könnt ihr euch um Dinaria kümmern. Sie ist unberechenbarer dank ihres "Todesgriffs", aber dafür auch insgesamt als ihr Gefährte. Alleine ist sie einfach unter Kontrolle zu halten, gebt ihr mit euren Waffen den Rest. Habt während des Kampfes die Standardklassen, sonst kann Dinaria euch mit ihrem "Dschinnfest" schnell schwächer machen. Auch Statuserhöhungen sind weniger sinnvoll aufgrund ihres Psynergy 'Basilisk', welche diese sogleich negiert. Viel Erfolg! Solltet ihr verlieren, läuft das Spiel trotzdem weiter, ihr verpasst allerdings dann die "Dunkle Matiere" als Belohnung und vielleicht auch die Prestige des Sieges...

~~~~~

Nach eurem Sieg liegen die beiden Mars-Adepten geschlagen auf dem Boden, wo sie euch um den Todesstoß bitten. Dazu werdet ihr jedoch in keinem Falle kommen, denn Alex wird euch dazwischenfunken und Hagartio und Dinaria heilen, sodass sie wieder auf eigenen Beinen stehen können. Alex wird mit den beiden aus Furcht vor Isaacs Rückkehr über den nun intakten Aufzug fliehen. Isaacs Gruppe ist sogleich nun ebenfalls auf der Leuchtturmspitze angekommen. Der Moment des Wiedersehens, auf den beide Parteien seit Beginn der Mission gehofft haben! Doch Isaac ist immer noch sehr verwirrt euch bezüglich, denn ihm wurde schließlich die Aufgabe anvertraut, das Entfachen der Leuchtfeuer zu verhindern... Doch beide Gruppen sind geschwächt und wollen über ihr Handeln nicht hier oben auf dem Leuchtturm sprechen. Isaacs Gruppe wird nach Contigo gehen und dort auf euch warten. Sie verschwinden über den östlichen Aufzug. Jener von Alex, Hagartio und Dinaria kehrt sodann zurück nach oben, welchen ihr nun auch benutzen werdet. Wieder unten angekommen, klettert die Leiter zurück zum Fuße des Leuchtturms hinunter und lasst ihn hinter euch... Eure Mission hier ist erledigt!

=====

37.

Wieder vereint!

LSG37

=====

~~ Weltkarte ~~

Endlich ist der elend lange Jupiter-Leuchtturm überstanden! Doch es gibt keine Rast, denn Isaacs Gruppe wartet auf euch in Contigo! Lauft zu dem Dorf süddöstlich des Leuchtturms.

~~ Contigo ~~

Isaacs Gruppe wartet auf euch in dem nordwestlichsten Haus, welches auf einem Hügel steht. Nichts wie hin!

Erwartungsvoll werden euch hier Isaac und seine Gefährten gegenüber stehen. Natürlich hat er noch immer rivalisierende Züge gegen euch aufgrund eures Bestrebens, die Leuchttürme zu entzünden, doch auch er weiß, dass ihr sie alle soeben im Jupiter-Leuchtturm gerettet habt, und er wird euch in Ruhe anhören wollen. Der geschwätzige Kraden wird sich natürlich sogleich zu Wort melden. Er erzählt, dass Felix eigentlich die verräterische Aufgabe alleine übernehmen wollte, aber unglücklicherweise auch die anderen mit hineingezogen wurden. Er und Jenna waren gezwungen, Saturos und Menardi zu helfen, weil das Leben ihrer eigentlich tot gedachten Eltern auf dem Spiel stand. Saturos' Kompanie verursachte durch ihr Scheitern den Großen Sturm, in welchem jedoch zum Glück niemand umkam, also auch nicht Isaacs verschollener Vater. Da die Rettung der Eltern jedoch nicht der einzige Grund für das Entfachen der Leuchtfeuer war, erzählt die Gruppe um Felix nun über den allmählichen Untergang Weyards, welcher nur durch das Brennen der Flammen und der Freisetzung

der Alchemie verhindert werden kann.

Isaac ist komplett überwältigt von dem, was er eben gehört hat. Hätte er dies vorher gewusst, so hätte er Felix dabei geholfen, doch die Lehren seiner Heimatstadt Vale waren vollkommen anders.

Nachdem die vier Adepten nun aufgeklärt sind über die Vorfälle, wird Hama das Haus sogleich betreten. Isaac wird den anderen erzählen, dass seine Gefährten Hama bereits getroffen haben, während sie zwischenzeitlich ihre Herkunft aus Anemos erwähnt... Totenstille. Sie erzählt weiter, dass sie in Contigo geboren wurde, in ihr aber die Kräfte der Anemos weiterhin bestehen. Daraufhin erwähnt Gareth, dass sie wissen, dass Ivan ebenso aus Contigo stammt und auch eine Schwester hat...

"Das bin ich, ja." - Hama

Ivan ist natürlich fassungslos, dass Hama in Wahrheit seine Schwester ist. Hama bittet ihren Bruder jedoch, nicht jetzt über dies zu reden und bittet euch, schnellstmöglich den Mars-Leuchtturm aufzusuchen, bevor es zu spät ist. Hagartio und Dinaria können jenen nicht entfachen, weil ihnen eine gewisse Kraft dabei im Wege steht... Welche euch ebenfalls überwältigen wird, solange ihr eure Kräfte nicht vereint! Sie verschwindet danach in Richtung der Anlegestelle von Atteka. Die Adepten sind sich nun einig, dass sie sich zusammenschließen müssen und beschließen, sogleich gemeinsam zum Schiff aufzubrechen und die Reise fortzuführen. Die acht werden sogleich zusammenkommen.

JAAA! JAAA! Isaac ist mitsamt seiner Gruppe nun steuerbar!!! Der beste Moment im ganzen Spiel! Entschuldigt mein Fanboy-Gehabe, es täte vermutlich weniger fraglich aussehen, wenn ich ein Mädels wäre... << Aber, verzeiht mir, Isaacs Gruppe ist weitaus, weitaus cooler als Felix' Haufen. Mit Ausnahme von Jenna, welche ebenfalls super ist. Ich jedenfalls benutze ab diesem Zeitpunkt immer die originale Golden-Sun-Gruppe um Isaac, Gareth, Ivan und Cosma als erste Kampfreihe. Ganz nebenbei erwähnt, ihr habt nämlich nun zwei Reihen in den Kämpfen, sollte die erste fallen, springt die zweite automatisch für sie ein. Ihr könnt auch pro Runde ein Mitglied auswechseln.

Ich schätze mal, um der Komplettlösung willen muss ich trotzdem mehr oder weniger auf Felix' Gruppe konzentriert bleiben...

Habt ihr am Anfang des Spiels ein Passwort übertragen, solltet ihr nun erst einmal das Chaos beseitigen, welches die Dschinnverteilung bei den vier neuen Charakteren ist sowie ihnen ihre Waffen, Rüstungen und Items anlegen. Habt ihr dies getan, könnt ihr Hama's Haus nun verlassen.

Bevor ihr jedoch auch Contigo verlasst, begutachtet erst einmal den Baumstumpf südwestlich von Hama's Haus... Isaacs Gruppe trägt einen Gegenstand bei sich, den Ball der Kraft. Legt diesen jemandem an, sodass er die 'Kraftwelle' erlernt. Benutzt diese Psynergy nun in Richtung des Baumstumpfs. Ein Mars-Dschinn wird heraushopsen! Nehmt "Glanz" bei euch auf, nun geht es daran, Contigo zu verlassen!

~~ Weltkarte ~~

Die Anlegestelle mitsamt eurem Schiff liegt südwestlich von Contigo, falls ihr es schon vergessen habt... Übrigens, habt ihr schon die fantastische neue Oberweltmusik bemerkt? =D

~~ Atteka-Flussarm ~~

Lauft hier zuerst ganz nach Süden, wo ihr einen auffälligen Felsbrocken in

~~ Höhle von Atteka ~~

Easy Going hier. Lauft zuerst zur Ostwand. In der Mitte seht ihr währenddessen einen See, welcher von vielen Steinen umkreist wird... Hier bei der Ostwand stehen zwei Steine jedoch direkt an dem See. Stellt euch vor sie hin und blickt in Richtung des Sees. Trocknet diesen nun mit 'Dürre' aus. Lauft zurück zum Eingang, klettert die Leiter hoch und lauft den weiteren Weg zur Steintafel. Berührt diese, sie wird euch eine neue Kombinationsbeschwörung gewähren, nämlich Quetzalcoatl! Dieser zeichnet sich übrigens dadurch aus, dass er euch heilen kann. Lauft zurück zum Eingang und verlasst die Höhle.

~~ Weltkarte ~~

Fliegt erst einmal wieder zurück zum Meer... Nun geht es erneut in unbekanntes Gebiet, und zwar dem SW-Atteka-Eiland! Dies ist die Insel, welche direkt südwestlich von Atteka sich befindet. Fahrt (bzw. fliegt) zu ihr hin!

~~ SW-Atteka Eiland ~~

Geht hier zuerst die Lianen vor dem Zelt hinunter und schiebt die Steinsäule in das Wasser. Klettert nun zurück in Richtung Zelt und verschiebt die naheliegende Holzkiste ins Wasser. Nun könnt ihr unten eine "Drachenhaut" in einer Kiste finden, welche ihr schmieden könnt. Verlasst danach das Eiland.

~~ Weltkarte ~~

Mit Sicherheit wisst ihr es ja schon, aber an manchen Stellen lassen sich wertvolle Schätze in Gebieten mit seichtem Wasser finden! Ein solcher liegt auch an einem seichten Fleck direkt nördlich des SW-Atteka-Eilands. Er ist kaum zu verfehlen, denn ein Riffkreis umgibt ihn. Fliegt in die Mitte und schnappt euch ein Rostiges Schwert! Jenes könnt ihr irgendwann einmal zu Sonnenschein nach Yallam bringen...

Der nächste Mars-Dschinn soll nun aber euer Ziel sein! Diesen findet ihr auf der Weltkarte, gleich in eurer Nähe auf Atteka. Er lungert in einem Waldgebiet südlich des Jupiter-Leuchtturms herum, jedoch nicht in dem in der Nähe des Leuchtturms, sondern weiter südöstlich, auf einer Landzunge. Jene könnt ihr durch den Strand ganz im Westen Attekas erreichen. Schifft euch dahin und kämpft gegen das kleine Wesen. Sodann wird der Mars-Dschinn "Kern" sich euch anschließen! Geht mit ihm im Gepäck zu eurem Schiff zurück.

Die Hesperia-Siedlung folgt als nächstes, denn in ihr könnt ihr den nächsten Mars-Dschinn ergattern! Jene befindet sich, wer hätte's gedacht, auf Hesperia, ganz im Südwesten des Kontinents. Schifft von eurer Stelle aus einfach geradewegs nördlich, die Siedlung sollte sich beim ersten Strand befinden, den ihr nun erreicht. Geht an Land und lauft zu ihr hin.

~~ Hesperia-Siedlung ~~

Lauft zuerst drei Treppen hoch, dann solltet ihr den Dschinn sogleich erblicken können. Geht von hier aus die Ranke im Westen hoch und danach noch ein Stück weiter. Lasst den Sprössling vor euch mit 'Wachstum' stattlich wachsen und klettert die entstandene Ranke hoch. Lauft nun in östliche Richtung zu einer großen Holzkiste. Schiebt diese nun die Klippe hinunter, und zwar durch die südwestliche Zaunlücke... Lauft danach zurück und verschiebt die Kiste in den Abgrund. Klettert hinunter und verschiebt sie mit eurem 'Verschieber' noch ein Stückchen. Nun solltet ihr zu einer bekletterbaren Wand gelangen können, über die ihr zum Dschinn kommt. Dieser, nämlich "Zunder", wird euch ohne weitere Umstände folgen! Ihr könnt nun noch zu einer Höhle im Westen springen, wo ihr eine Truhe mit 166 Münzen finden könnt. Geht danach

zurück und verlasst die Siedlung!

~~ Weltkarte ~~

Und nun geht's wieder zur Schamanendorf-Höhle! Nehmt am besten gleich die Flussmündung nördlich der Siedlung, um zu ihr kommen.

~~ Schamanendorf-Höhle ~~

Und das letzte der Transfer-Ereignisse! Solltet ihr im originalen Golden Sun die drei Colosso-Krieger Satrage, Azart und Navampa besiegt haben, werden sie euch nun anhalten, um mit Isaac noch mal ein ernstes Wörtchen zu reden, denn laut ihnen hat er bei Colosso mit seiner Psynergy betrogen... Der nun folgende Kampf sollte allerdings kaum der Rede wert sein. Mit Psynergy lässt sich der Kampf gleich in der ersten Runde gewinnen. Am Boden liegend wollen sie möglichst schnell weg von ihren Meistern, und ganz in Hast werden sie euch als Geschenk (Ablenkungsmanöver) das Goldene Hemd überlassen, welches die beste Unterwäsche des Spiels ist. Juhu! Solange ihr keine Probleme damit habt, Unterbekleidung fremder Leute zu tragen, sollte dieses Hemd euch äußerst gute Dienste leisten!

Nehmt nun den Durchgang direkt nördlich von euch. Hier seht ihr nun vier große Felsbrocken vor euch. Geht zuerst zum ganz rechten und lasst ihn dank 'Telekinese' schweben. Lauft den Weg weiter, ihr kommt am Ende in die Nähe des Dschinns, zu dem zweiten Felsbrocken von rechts. Lasst auch diesen nun schweben, dies wird gleich noch wichtig sein. Lauft zurück zum Eingang und wendet euch dem ganz linken Felsbrocken zu. Lasst auch ihn schweben und geht den Weg hier weiter. Lasst die Pfütze, auf die ihr dabei trifft, zu einer Eissäule erstarren. Am Ende des Wegs seht ihr ein Gebüsch. Fegt es mit dem 'Wirbelwind' fort und klettert die freigelegte Leiter hoch. Nehmt nun den Weg links von euch und springt über die Eissäule auf die erhöhte Ebene. Springt weiter zum Dschinn. Er wird vor euch flüchten, aber dank des Felsbrockens wird er nicht sehr weit kommen. Häha! Geht mit ihm in den Kampf und besiegt ihn, dann wird "Zoran" sich zu euren anderen Dschinns gesellen! Als nächstes geht's nun weiter ins Schamanendorf.

~~ Weltkarte ~~

Das Dorf, das Dorf...

~~ Schamanendorf ~~

Lauft nun zur Straße der Prüfungen weit im Norden, wo ihr auch das Wettrennen gegen Moapa ausgetragen habt. Betretet einen der zwei Wege.

~~ Straße der Prüfungen ~~

Wie bereits erwähnt, auch wenn die Prüfung bereits vorbereitend ist, ihr könnt jederzeit die zwei Wege erneut begehen! Falls ihr sie noch nicht während des Wettrennens euch geschnappt habt, könnt ihr es jetzt ganz in Ruhe tun. Übrigens müsst ihr nun auch keine Gegenstände mehr in die Truhen legen, um die Türen zu öffnen. Auf jeden Fall müsst ihr nun erst einmal das Ende der Straße erreichen, ihr müsst also zum Gipfel gelangen, dort habt ihr auch gegen Moapa gekämpft.

Ganz im Westen des Gipfelgebiets werden ihr eine auffällige violette Energiebahn identisch mit denen im Jupiter-Leuchtturm sehen. Stellt euch auf den Energiepunkt und schwebt zum Durchgang hinüber.

~~ Straße der Prüfungen ~~

In diesem Gebiet könnt ihr nur mit den Fähigkeiten der neuen Gruppe weiterkommen, daher auch erst zu diesem Zeitpunkt des Spiels! Hebt den Felsbrocken vor euch mit 'Telekinese' in die Lüfte und lauft die vielen Treppen hinunter zum nächsten Durchgang. Lauft den folgenden Gang schlicht durch.

Besiegt außerhalb der Höhle nun eine Irrsinnsblüte, die sich in einem Gebüsch nahe des Eingangs versteckt hält und erhaltet als Belohnung ein Glückspfeffer. Schaut euch nun im Gebiet um. Hier gibt es insgesamt drei Teiche, und im südöstlichen von ihnen werdet ihr auf den nächsten Jupiter-Dschinn treffen. Er wird jedoch immer zu der Seite fliehen, die euch entgegengesetzt ist... So könnt ihr ihn also nicht erreichen! Setzt jedoch, sobald ihr nördlich oder südlich des Teichs seid, den 'Enthüller' ein und ein versteckter Stein inmitten des Wassers wird sich offenbaren! Springt auf diesen. Verwirrt von eurem plötzlichen Verhalten wird sich der Dschinn neben dem Teich niederlassen. Geht zu ihm hin und bekämpft ihn siegreich. Jupiter-Dschinn "Hauch" gehört nun euch! Lauft nun den ganzen Weg zurück zu eurem Schiff... Und der Kompaktheit zuliebe gibt's an dieser Stelle ein FASZ FORWARD!

~~ Weltkarte ~~

Nun also zurück in eurem Schiff ist die Dschinn-Jagd noch lange nicht vorbei! Der nächste befindet sich in einem Waldgebiet zwischen zwei Flüssen nördlich des Schamanendorfs, also auf der Weltkarte. Zu diesem kommt ihr am besten, indem ihr über die Flussmündung ganz im Nordosten Hesperias dort hinfahrt. Nach dem eher einfachen Kampf wird Venus-Dschinn "Petra" euer sein. Fahrt mit eurem Schiff nun wieder aufs Meer hinaus.

Den letzten Dschinn in diesem Kapitel erhaltet ihr auf der Rauhreif-Insel, welche sehr winterlich anmutet und direkt nordöstlich von Hesperia liegt. Auf der Insel findet ihr ein Haus. Links von diesem ist eine Eisfläche, auf der ihr dank einer Zaunlücke schlittern könnt. Tut dies vom Ausgangspunkt aus in folgende Bildschirmrichtungen: zuerst links, dann nach unten. Setzt ihr nun die aus den Schnapp-Perlen erlangte Psynergy 'Fänger' an dem Baum neben euch ein, so werdet ihr den auffälligen Apfel pflücken! Schlittert nun weiter nach: rechts, oben, links, oben, rechts, oben, links, oben, rechts, oben, links, unten, links. Klettert die Leiter hoch und spannt das Seil mit dem 'Seiltänzer'. Klettert es hoch und geht auf der anderen Seite die Leiter hinunter. Der Merkur-Dschinn "Gelee" sollte nun direkt vor euch stehen! Sprecht ihn an und er wird euch kampfflos folgen. Lauft nun zurück und verlasst die Insel.

~~ Weltkarte ~~

Eure letzte Aufgabe in diesem Kapitel ist es, eine weitere Kombinationsbeschwörung zu erlangen! Fahrt dazu zu einem Strand südlich der Rauhreif-Insel. Geht an Land und folgt dem Wanderpfad hier nach Norden über eine Brücke. Am Ende des Weges werdet ihr auf eine Höhle stoßen.

~~ Höhle von Angara ~~

Durchlauft hier den ersten Abschnitt und geht die Treppen hoch. Steigt in den folgenden zwei Räumen nun die Treppen hinab und geht im folgenden Gebiet durch die Tür am Ende.

Hier benötigt ihr nun den 'Lastenheber', welchen ihr durch das Anlegen des Levitat-Steins von Isaacs Gruppe erhaltet. Stellt euch vor den Steinquader vor euch und verschiebt bzw. hievt ihn an die Wand, wohlgemerkt in die Mitte des Abgrunds. Klettert danach über eine Wand in der Nähe zum anderen Steinquader über euch und hievt diesen in den Abgrund neben dem erstem hin. Geht

zurück und hievt ihn ein zweites Mal, bewegt ihn nur diesmal auf den mittleren Quader hinauf! Durch diese improvisierte Säule könnt ihr nun zur Stein-
tafel am Ende der Höhle springen. Berührt sie und ihr werdet die Geheimnisse
des Haures erfahren! Da es nun nichts mehr hier zu tun gibt, verlasst die
Höhle und kehrt zu eurem Schiff zurück!

Übrigens, für die Statistik: fünf Dschinns, zwei Beschwörungen und eine Menge
Gegenstände in einem Kapitel! Vermutlich ein einsamer Rekord.

=====
39.

Der Magma-Felsen

LSG39
=====

~~ Weltkarte ~~

Der letzte der vier Elementar-Felsen soll nun von euch bestiegen werden. Nach
dem mit Genuss meinerseits geschriebenen Jupiter-Leuchtturm ein Horror, aber
soschlimm ist er andererseits auch nicht! Er befindet sich auf Angara, dem
riesigen Kontinent östlich von Hesperia. Südöstlich von Hesperia werdet ihr
zu einer Flussmündung gelangen, in welche ihr hineinfahren solltet. Fahrt nun
diesen Fluss gen Norden weiter, bis euer Weg durch Felsen blockiert wird.
Geht hier an Land und nördlich weiter. Überquert eine Brücke und der Magma-
Felsen sollte sich direkt nördlich von euch erstrecken! Betretet also den
letzten verbliebenen Felsen auf eurer Reise.

~~ Magma-Felsen ~~

Sogleich wird euch hier ein Felsbrocken den Weg blockieren. Stellt euch vor
ihm hin und benutzt 'Telekinese'. Geht weiter und klettert auf eine höhere
Ebene. Nehmt nun nicht den Durchgang vor euch, sondern klettert die nächste
Wand hoch. Lauft nun östlich und klettert zu dem Steinkopf hinauf. Schaut in
seine Richtung und setzt eure Psynergy 'Detonation' an ihm ein. Dies wird ihn
aufladen und er wird einen Feuerball auf die Säule schießen, welche den wei-
teren Weg blockiert und sie zerbersten lassen. Klettert also nun zur anderen
erhöhten Ebene westlich von euch und rastet die Steinsäule in den vorgesehen-
en Platz ein. Klettert die nächste Wand hoch. Rutscht nun die Kerbe westlich
von euch hinunter. Ihr landet neben einem weiteren Steinkopf. Ladet ihn genau
wie den anderen auch auf und er wird anfangen zu blinken. Klettert nun flink
die Wand neben ihm hoch und springt auf ihn. Nach einer Weile wird eine Lava-
fontäne aus der Stirn des Kopfes schießen und euch nach oben tragen. Springt
nun schnell auf den Berghang westlich von euch. Klettert die Wand unter euch
weiter, ebenso die, zu der ihr dann kommt. Lauft nun östlich und schiebt die
nächste Steinsäule in ihren Einrastplatz. Klettert die Wand neben ihr hoch.

Lauft im nächsten Abschnitt zuerst ganz nach Osten und klettert die Wand hin-
unter. Schnappt euch im vorherigen Abschnitt einen... Öltropfen... aus der
Truhe und klettert nach oben zurück. Erklimmt nun die Wand direkt vor euch.
Entzündet hier den Steinkopf, welcher euch den Weg freischießen. In eurer
Nähe werden sich auch zwei Sprösslinge befinden. Lasst den rechten von ihnen
in die Höhe wachsen und klettert die entstandene Ranke hinauf. Noch eine wei-
tere Wand hoch und ihr werdet eine Einkerbung sehen. Springt sie hinunter und
gebt dem nächsten Steinkopf ein wenig Zunder. Der nächste Weg ist nun frei!
Springt eine weitere Einkerbung hinunter. Ihr landet nun beim Sprössling nahe
des Eingangs. Setzt auch hier 'Wachstum' ein und klettert die Pflanze hoch.
Detoniert den Steinkopf vor euch und klettert auf ihn. Springt auf die west-
liche Plattform, sobald ihr hochgetragen werdet. Rastet die Steinsäule vor
euch ein und lauft gen Westen in das nächste Gebiet.

Ihr steht nun auf einer Klippe mit vier Einkerbungen im Boden. Springt die zweite von rechts hinunter und ihr landet neben einer Truhe, aus der ihr 383 Münzen euch nehmen könnt. Springt hinunter und lauft zum östlichen Steinkopf. Altes Prozedere, kommt durch ihn zurück auf die Klippe. Springt nun die zweite Kerbe von links hinunter. Spannt das Seil, neben dem ihr landet und klettert zur nächsten Erhöhung mit einem Steinkopf und zwei Einkerbungen. Den Kopf müsst ihr hier entzünden und danach die westliche Einkerbung hinunterspringen. Springt schnellstmöglich über den Abgrund und klettert die Wand hoch. Springt auf den Steinkopf und lasst euch hochhieven. Springt auf die westlich von euch gelegene Ebene und klettert zur Abwechslung mal wieder eine Wand hoch! ... Lauft weiter und klettert zu einer Steinsäule. Rastet auch diese ein klettert über die Wand hinweg zum Gebiet östlich der Statue. Kraxelt hier nun die östlichste kletterbare Wand hoch.

Gelangt in folgendem Gebiet zuerst einmal auf die Ebene. Springt über den kleinen Abgrund zur Ebene westlich von euch und folgt diese zu ihrem Ende. Klettert eine Wand hoch und verschiebt die Steinsäule vor euch. Geht nun den Weg zur Ebene östlich des Steinkopfes, wo ihr auch zuerst in diesem Gebiet ward. Klettert nun die zwei Wände nördlich von euch hoch. Westlich von euch sollte nun eine Säulenreihe bestehend aus zwei brüchigen Säulen und der Steinsäule von eben sein. Springt zur Steinsäule, danach auf die mittlere, nun stark brüchige Säule. Ihr werdet wie gewünscht hinunterfallen! Geht zum Steinkopf und lasst diesen die eine störende Felssäule wegböllern! BOOM! Balanciert danach über das Seil gen Westen und rutscht die Kerbe hinunter. Geht erneut östlich zur Ausgangsebene zurück. Nun könnt ihr über die anfängliche Wand zu einer höheren Ebene klettern, jetzt wo die hinderliche Säule hinfort ist! Rastet die Steinsäule dieses Gebietes ein und läuft weiter nach Osten in das nächste.

Oh Gott, hat dieses Ding denn kein Ende? Klettert die Wand vor euch hoch und lauft weiter östlich. Klettert hier zweimal eine Wand hinunter. Zurück in einem der vorherigen Abschnitte könnt ihr nun vorsorglich eine weitere Säule hier einrasten. Tut dies und lauft weiter westlich. In einem anderen Abschnitt steht nun eine Truhe vor euch, entnehmt ihr eine Echsenhaut, ein schmiedbares Material. Lauft und klettert wieder zwei Abschnitte zurück, also wieder zum aktuellen hin. Klettert nun die Wand vor euch über den westlichen Weg hoch. Tut dies ebenso bei der Wand vor euch. Hier werdet ihr sowohl links als auch rechts von euch Steinköpfe sehen, die sich vollkommen teamfähig jeweils einen Feuerball zuspiesen. Nun, passt auf, dass diese Feuerbälle euch nicht erwischen, während ihr euch euren Weg hinaufbahnt, sonst fallt ihr hinunter und müsst noch einmal von vorne hochklettern! Der Kletterpfad führt euch am Ende in den nächsten Abschnitt.

In diesem Gebiet werdet ihr zuerst einmal wieder auf festen Boden unter euren Füßen kommen. Lauft nun östlich weiter und springt auf eurem Weg die Einkerbung hinunter. Und wieder im Gebiet von eben zurück! Springt ein weiteres Mal hinunter und verschiebt die Steinsäule westlich von euch in die Einrasterung, damit euch die Qualen von eben ab jetzt für immer erspart bleiben werden. Kommt über die zwei Steinköpfe in der Nähe wieder zurück nach oben, zum jetzigen Gebiet. Lauft hier nun weiter östlich und klettert die Wand hoch. Lauft die Wand vor euch bis zum Ende entlang und klettert dort die, auf der ihr steht, hinunter. Entzündet den Steinkopf vor euch. Sein Feuerball wird einen großen flammenfarbenen und -förmigen Stein, welcher mit einem großen Knall explodieren wird und den Zugang zum Inneren des Magma-Felsens freilegen wird... Es hat auch lange genug gedauert! Klettert wieder hoch und danach einen weiter westlich liegenden Kletterpfad hinunter, sodass ihr zu diesem Einagng kommt. Betretet das Innere...

~~ Magma-Felsen ~~

Durchläuft den ersten Raum und nehmt danach ebenso den Durchgang direkt vor euch. Lauft nun das nächste Gebiet durch. Springt danach zum Steinkopf westlich von euch und entzündet ihn. Sein Feuerball wird einen weitaus größeren Steinkopf treffen, welcher nun durch seinen Mund Lava speien wird, die den Raum nun füllen wird. Springt zurück und geht in den vorherigen Raum zurück. Durch die Lava ist hier nun eine Plattform auf ihr in Bewegung, durch die ihr zu einem Durchgang im Westen gelangen könnt. Geht in folgendem Abschnitt zum Durchgang direkt südlich von euch, der Weg ist ein wenig geschlängelt... Lauft sogleich südlich. Entnehmt der Truhe die Glücksmedaille und geht zurück. Lauft von hier aus nun südöstlich und tretet auf den Bodenschalter neben der Schleuse, sodass die Lava wieder abfließt. Geht nun zurück, ihr könnt über eine kletterbare Wand zur untersten Ebene gelangen. Verschiebt hier dann die gelbe Säule, bis sie einrastet. Abkürzen, wie ihr wisst. Geht nun von hier aus nordöstlich und durch den großen Spalt in der Wand in den nächsten Abschnitt. Da die Lava abgeflossen ist, könnt ihr hier nun eine Treppe erreichen. Steigt sie hinab.

Klettert hier zuerst zwei Wände hinab, sodass ihr auf der untersten Ebene seid. Lauft zum Gebiet südwestlich von hier. Den nächsten Abschnitt müsst ihr auch nur südlich durchlaufen. Haltet euch im nachfolgenden Raum westlich und ihr werdet auf einen Mars-Dschinn treffen. Klettert zu ihm hoch und haltet seinem Zorn stand und "Furie" wird euch treu folgen! Laft nun ein Gebiet zurück und geht sogleich durch den riesigen Spalt direkt nördlich von euch. Laft zum Ende des Ganges, wo ihr auf eine gelbe Säule stoßt. Schiebt sie in die Rasterung und laft zurück. Nehmt nun wieder den Durchgang nördlich von euch, ihr seid nun wieder im Ausgangsraum mit dem großen Steinkopf. Klettert nun zum kleinen Steinkopf hoch und entzündet ihn. Er wird den großen Bruder nun den Raum sogleich mit Lava füllen lassen. Laft nun südöstlichen Ende des Raums, verlasst ihn aber nicht! Westlich von euch liegt nun eine Ebene mit einem Schalter. Springt auf sie, nicht aber den Schalter! Laft an ihm vorbei und weiter westlich, balanciert über ein Seil und erreicht anschließend den südwestlichen Durchgang hier. Springt im nächsten Raum über die Plattform hinweg zu einer Truhe mit einem Nebeltrank, bevor es zurück zum Eingang geht. Geht nun den Raum südlich entlang. Durch die verschobene gelbe Säule von vorhin solltet solltet ihr nun auf die andere Seite kommen. Im Süden liegt auch der nächste Durchgang. Geht von hier aus nun ans östliche Ende, sodass ihr vor der Lava steht. Wartet auf die sich bewegende Plattform und springt über sie zum nächsten Durchgang weiter östlich. Vor euch steht nun eine brüchige Felssäule. Zerberstet sie mit 'Detonation' und geht über den freigewordenen Weg nun zu einer weiteren Felssäule nordwestlich von euch, die ihr natürlich nun auch zerstören solltet. Springt danach auf die Plattform im östlichen Lavafloss und laft auf der anderen Seite angelangt nun nördlich in den ersten Raum zurück. Springt hier auf den Schalter in der Nähe und lasst die Lava abfließen. Kommt über die kletterbare Wand nordwestlich von euch wieder zurück auf die unterste Ebene. Nehmt den Durchgang direkt südlich von euch. Hier könnt ihr nun das Gebiet östlich des Steinkopfs erreichen, da ihr ja soeben die zwei Säulen gesprengt habt! Klettert die Wand hoch und laft weiter nach Osten. Klettert wieder hinunter und haltet eure Richtung. Eine Treppe wird euch am Ende hinunterführen.

Klettert die Wand hinunter und haltet euch südlich. Durchläuft die folgenden zwei Gebiete. Erreicht nun die Nordwand des jetzigen Raums, dann springt gen Westen über einen kleinen Abgrund, sodass ihr wieder eine der lavaspeienden Steinköpfe erreicht. Entfacht das Feuer im kleinen Steinkopf neben diesem und füllt den Raum mit Lava. Einige Plattformen bewegen sich nun auf dieser. Springt über sie zum westlichen Teil des Raumes. Passiert den südwestlichen Durchgang. Laft den nächsten Raum südlich durch und tretet auf den Schalter, der nun vor euch sich im Boden befindet. Die Lava wird nun abfließen. Geht in den vorherigen Raum zurück und schaut euch die Ketten an, die östlich von euch hier hängen. Setzt den 'Wirbelwind' an ihnen ein und schwingt euch zu

einer Stelle, wo ihr hinuntergehen könnt. Geht durch den großen Spalt direkt neben euch. Nehmt hier den nördlichen Durchgang. Der Ausgangsraum! Verschiebt alle drei gelben Säulen beim Eingang, ihr werdet sie bald so brauchen! Schnappt euch ebenso noch ein Golemherz aus einer Truhe in einem Raum nordöstlich von hier. Lauft nun von diesem Raum aus direkt südlich und verschiebt die gelbe Säule auf den Einrastpunkt. Klettert die freigewordene Wand hoch und nehmt den nördlichen Durchgang. Wieder im Ausgangsraum, geht ein weiteres Mal zum kleinen Steinkopf hier und lasst den Raum mit Lava füllen. Springt wieder auf die sich bewegenden Plattformen im Raum. Diesmal solltet ihr die Reihe aus gelben Säulen erreichen können! Springt über sie zum südlichen Durchgang! Im nächsten Raum könnt ihr nun durch eine weitere Plattform den weiterführenden Weg südöstlich erreichen. Schnappt euch nebenbei die Echsenhaut aus der Truhe! Im nächsten Raum geht's südwestlich zum nächsten... (Hilfe, Thesaurus gesucht!) Auch im nächsten Abschnitt helfen euch die Plattformen über der Lava weiter, springt zum östlichen Ende. Verschiebt in folgendem Abschnitt die gelbe Säule in die Lava. Nehmt danach den nordwestlichen Durchgang, den ihr nun erreichen könnt. Lauft den nächsten Raum durch, wieder der altbekannte Hauptraum! Lauft zur Nordwand und nehmt den Durchgang an der Wand direkt östlichen des kleinen Steinkopfes. Hier findet ihr einen Schalter, der die Lava abfließen lässt. Ist dies getan, lauft zurück zum Hauptraum und nochmals zurück in südöstliche Richtung. Weiter geht's, hier wieder südlich! Ihr seid nun wieder im Raum mit der gelben Säule von vorhin, aber diesmal ist euch keine Lava im Weg! Springt zur Treppe, über der ein blauer Pfeil nach unten zeigt und steigt sie hinab.

Schiebt im folgenden Raum die gelbe Säule in die Lava und springt zur Truhe. Sie ist in Wahrheit ein Mimic, welcher euch einen Apfel hinterlässt. Südlich von ihm geht's übrigens zurück zum Anfangsgebiet des Felsens, nach draußen! Um weiterzukommen müsst ihr jedoch den Durchgang im Westen nehmen. Springt im nächsten Raum auf die nächstgelegene Plattform in der Lava und das Zentrum des Beckens wird Feuer umherspeien! Die Plattformen sind nun meist leicht blockiert, ihr könnt aber trotzdem noch zu jeder springen. Tut dies und geht durch den rechten nördlichen Durchgang. Geht nächsten Raum an dessen nördliches Ende, wo ihr - nicht zufassen! - auf die Elementarkammer treffen werdet! Tretet ein!

Springt in ihr zur Steintafel und lest ihre Inschrift. Eurem Feuer-Adepten soll hier also wie erwartet eine neue Kraft zuteil werden. Jenna ist schon mindestens so wie ihre Umgebung darauf, diese nun zu erlernen. (Weshalb ist Gareth eigentlich ausgeschlossen?) Ein Paar Momente später wird sie die neue Psynergy sich angeeignet haben, sie heißt 'Brand' um man benutzt sie hauptsächlich zum spaßigen Ankokeln gewisser Dinge. Nun müsst ihr eure neue Kraft unter Beweis stellen! Springt über die westlichen schwebenden Plattformen zu einer Ebene mit einer gelben Säule. An einer Stelle im Boden brennt ein Feuer, die andere ist jedoch erloschen... stellt euch westlich der Flamme hin, schaut in ihre Richtung und benutzt den 'Brand'. Die Flamme wird sich zigfach verstärken und die erloschene Stelle neu entzünden. Sogleich wird die gelbe Säule urplötzlich im Boden verschwinden! Springt über die verbliebenen schwebenden Steine und verlasst die Elementarkammer.

Doch haltet ein, ihr seid immer noch nicht fertig mit diesem Felsen! =D Lauft einen Raum zurück, denjenigen, wo auch die Eruption war. Seht ihr die beiden erloschenen Stellen am Boden gleich am Anfang dieses Abschnitts? Diese müsst ihr nun auch neu entzünden. Östlich dieser Stellen befindet sich idealerweise eine Flamme auf der Plattform in der Lava. Stellt euch neben diese hin, natürlich mit Blick zu den Feuerstellen und benutzt den 'Brand'. Die erste Flamme brennt! Springt nun zu dieser hin und benutzt erneut eure neue Psynergy, sodass auch das zweite Feuer erstrahlt. Die gelbe Säule wird im Boden versinken und euch eine Tür dahinter freilegen. Durchquert den Gang hinter ihr, dann seid ihr wieder im Raum von eben. Diesmal könnt ihr nun aber zu

einer Plattform springen, auf der sich ein glühender Felsbrocken befindet. Tut dies und untersucht ihn. Etwas leuchtet in ihm... das Spiel fragt euch sogar, ob ihr es nehmen wollt! Solltet ihr euch nicht eure Hände verglühen dabei? Jedenfalls erhaltet ihr hier die Magma-Kugel, welche ihr schon sehr bald brauchen werdet.

JAAAA! Fertig! Welcher verrückte Entwickler hatte sich dies ausgedacht? Und wo steht eigentlich dem sein Auto? Wie auch immer, benutzt zweimal euren 'Rückzug' und verlasst diesen Ort, hoffentlich für immer!

=====
40.

Loho und die Bootskanone

LSG40
=====

~~ Weltkarte ~~

Lauft zu eurem Schiff zurück und fahrt wieder in die Westliche See. Mit der Magma-Kugel in euren Händen soll es nun nach Loho gehen! Dies ist ein Dorf auf Angara, welches sich vor allem durch seinen Bergbau auszeichnet. Die genaue Lage von Loho zu beschreiben ist recht schwierig, weil es kaum gute Orientierungspunkte gibt. Dieser ist vielleicht noch am besten: fahrt mit eurem Schiff von der Rauhreif-Insel aus stets südlich bzw. vom östlichsten Strand Hesperias aus nach Osten. Loho liegt direkt an der Küste Angaras. Lichtet den Anker an dem kleinen Strandgebiet und erreicht Loho.

~~ Loho ~~

Ein ruhiges, friedliches und vor allem abgeschiedenes Dorf... schaut euch zuerst vielleicht das Gebäude gleich beim Eingang ein, es ist Handels- und Gasthaus zugleich, von einer Person betrieben! Übernachtet bei Bedarf hier und schaut euch danach einmal das örtliche Sortiment an.

Händlerin

=====
Heilkraut 10
Nuss 200
Gegengift 20
Elixier 30
Heilige Feder 70
Mental-Armreif 9000

Nun ja, nicht viel Neues. Verlasst das Handelshaus, es gibt Dinge in Loho zu erledigen! Lauft ganz in den Osten der Stadt. Dort trifft ihr auf ein paar Männer, inmitten von ihnen eine Kanone. Sprecht mit dem alten Mann. Solltet ihr es schaffen, mit der Kanone die Wand niederzuschießen, gehört sie euch. Der Mann kann hellsehen, denn wir brauchen diese Kanone wirklich! Stellt euch hinter die Kanone und untersucht sie. Nichts drin... kramt die Magma-Kugel aus eurem Gepäck hinaus und schiebt sie an der Kanone. Ein kurzer Moment der Stille, und wieder ein BOOM! Und die Wand ist niedergerissen. Jetzt können die Männer Lohos auf die andere Seite gelangen, wie sie sagen. Warum sie nicht einfach hätten herüberklettern können, bleibt ein Geheimnis! Jedenfalls gehört die Kanone nun euch. Da ihr sie aber schlecht mit euch umhertragen könnt, schlägt einer der Männer vor, sie auf euer Schiff zu transportieren. Natürlich wollen wir das! Mwahaha, ein Kanonenboot! >:-D Die Männer tragen sogleich die Kanone auf euer Schiff.

Folgt ihnen aber nicht, sondern geht nördlich auf die andere Seite der Mauer, also natürlich dem, was von ihr noch übrig ist! Hier könnt ihr ein Golemherz

die Zaunlücke nördlich von ihr. Haltet ihr hier weiterhin nördlich, bis ihr in den nächsten Dorfbereich gelangt.

Ein Venus-Dschinn hockt hier direkt vor euch! Schlittert zu diesem, ihr werdet mit ihm zusammenprallen und er wird nach hinten rutschen. Folgt ihm! Ihr werdet sogleich vor einem Schneehügel stehen bleiben, in dem der kleine Kerl wohl höchstwahrscheinlich steckt! Grabt ihn mit dem 'Spaten' aus und "Tiegel" wird euch folgen! Rutscht danach zurück in den südlichen Teil des Dorfs.

Lauft den Weg zurück zu den Zaunlücken und geht in den östlichen Bereich von Prox. Von hier aus könnt ihr zum Laden gelangen, welcher sich ganz im Nordosten befindet! Schaut einmal hinein...

Händlerin

=====

Heilkraut	10
Nuss	200
Fläschchen	500
Nebeltrank	9000
Gegengift	20
Elixier	30
Heilige Feder	70
Mysterien-Robe	36500

Holt euch auf jeden Fall die Mysterien-Robe! Doch auch ein weiterer Umstand macht diesen Laden ganz besonders: Ihr könnt hier nicht nur Fläschchen, sondern auch Nebeltränke in unbegrenzter Anzahl kaufen! Stockt eure Vorräte gehörig auf, mit genug von diesen Sachen in der Hinterhand werdet ihr kaum mehr irgendwelche Heilprobleme haben. Verlasst den Laden.

Lauft nun über die Brücke westlich des Laden und nehmt danach die Straße, die nördlich aus dem Dorf hinausführt. Lauft im nächsten Gebiet ein Stückchen noch weiter gen Norden, dann werdet ihr Puella, den Anführer des Mars-Clans sehen, wie er und seine Männer immer ungeduldiger auf die Rückkehr Hagartios und Dinarias warten, zur Not sogar selbst zum Leuchtturm gehen wollen!

Lauft zu Puella. Er wird Felix erkennen und froh über seine Rückkehr sein, auch darüber, dass er ein paar Verbündete mitgebracht hat. Felix stellt dann seine Gefährten vor. Als der Name Isaac fällt, entsinnt sich Puella, dass jener Krieger doch Saturos und Menardi getötet hat... Isaac geht instinktiv in schützende Haltung, doch Kraden beruhigt die Leute und klärt sie über Isaacs einstige Absichten und Pflichten auf. Nachdem alle ein wenig in Erinnerung geschwelgt haben, verzeihen die Männer Isaac sein Verhalten. Felix ist nun entschlossen, ebenso zum Mars-Leuchtturm aufzubrechen, die anderen stimmen ihm darin zu. Puella ist erfreut, dies zu hören. Der Anführer des Trupps wird euch noch darauf hinweisen, dass ihr zuerst Hagartuo und Dinaria im Leuchtturm finden müsst, ihr müsst ihnen schließlich den Mars-Stern abnehmen! Geht nun nördlich weiter und aus Prox hinaus.

~~ Weltkarte ~~

Direkt nördlich von Prox werdet ihr den gigantischen Mars-Leuchtturm erblicken können, hinter ihm die geheimnisvolle Leere jenseits der Gaia-Fälle! Zögert nicht, die letzte Hürde auf eurer Reise liegt nun vor euren Füßen!

=====

=====

~~ Mars-Leuchtturm ~~

Geradeaus geht's in den Leuchtturm hinein! Wer hätt's gedacht? Drinnen sieht es allerdings auch nicht unbedingt wärmer aus. Mmmh... Im ersten ersten Raum gibt's nichts wirklich besonderes zu finden, abgesehen vielleicht von dem Mimic in der südöstlichen Ecke, der euch einen netten Keks hinterlässt... Nehmt nicht die Treppe in der Mitte, sondern den Durchgang rechts von ihr. Es gibt nämlich eine kleine Lücke dort an der Wand, durch die ihr schlüpfen könnt! Im nächsten Raum seht ihr eine dicke Eiswand, welche ihr später noch sprengen werden. Durchlauft den Raum aber diesmal. Zurück im Anfangsraum! Geht nun durch den westlichsten Durchgang und steigt am Ende des folgenden Raums die Treppen hinauf. Durchlauft den nächsten Raum, die Eissäule bei dem Rohr könnt ihr natürlich mit dem 'Hammer' plätten. Und bitte erneut durchlaufen! Im nächsten Raum seht ihr einen Mars-Dschinn, den ihr leider noch nicht erreichen könnt sowie einen... Eisberg? Untersucht ihn. "Ein eisiger Schaft ragt aus dem Boden hervor." Sicher, der Berg muss weg! Und zwar durch eure 'Mörser'! Setzt ihn ein sieht mit an, wie das Eis in tausend Teile zerspringt. Dies wird in dem Eis im Raum unter euch einen Riss erzeugen. Lauft nun die Räume soweit zurück, bis ihr in genau diesem seid. Der gewaltige Riss ist nicht zu übersehen! Stellt euch vor die Eiswand und setzt 'Detonation' ein, um den Wall nach feiner englischer Art einfach wegzusprengen! Passiert den Durchgang.

Lauft im nächsten Raum ans westliche Ende, geht die Treppe hoch und sodann ins nächste Gebiet. Um hier ans östliche Ende zu kommen, müsst ihr an den flammenspeienden Köpfe an der Wand vorbeikommen. Jene Flammen könnt ihr dämpfen, indem ihr die Statue in der nordwestlichen Ecke verschiebt und als Schutzschild benutzt. Eine einfache Methode ist, sich so zu positionieren, dass jene Statue stets zwischen euch und der Wand ist und ihr sie mit dem 'Verschieber' Stück für Stück bewegt. Während ihr eure Psynergy sprecht, bewegen sich nämlich nicht die Flammen hier! Achtet nur darauf, nicht versehentlich in jene Flammen zu kommen, sonst fallt ihr hinunter und müsst von vorne anfangen. Geht die Treppen am Ende hinunter. In folgendem Gebiet seht ihr eine Eisfläche im Westen, welche ihr auch gleich einmal durchrutschen solltet. Vom Anfang aus ganz simpel: links, oben, rechts, unten, links. Lauft zum Ende und ins nächste Gebiet. Hier kommt ihr schließlich zu einer Flamme. Stellt euch hinter sie und setzt den 'Brand' ein, um einen Drachenkopf zu entzünden, dessen Feuerball einen Riss in eine Eiswand reißt, zu welcher ihr gleich kommen werdet. Lauft zurück und gleitet wieder ans andere Ende der Eisfläche. Südlich hier im Raum liegt der nächste Durchgang. Passiert ihn und lauft in folgendem Raum südlich. Nehmt hier zuerst den Durchgang im Osten. Klettert nun zum Drachenkopf hier hoch und entzündet ihn via der nebenstehenden Flamme. Der Feuerball wird das Eis zerstören, dass euch hier den Weg versperrt. Geht in den Abschnitt südlich von euch. Lauft den folgenden Korridor entlang und nehmt den ersten Durchgang. Nehmt das Orichalcum aus der Truhe und geht zurück. Lauft nun noch ein Stückchen weiter und nehmt den östlichen Gang. Im folgenden Raum werden euch die Feuerbälle eines Drachenkopfs am Ende ständig zurückwerfen, solltet ihr nicht in den Nischen auf dem Weg stets Schutz suchen. In diesen befinden sich jedoch Eissäulen. Geht außerhalb des Hauptwegs entlang und plättet all diese Säulen. Sind sie erst einmal weg, sprintet vorsichtig über den Hauptweg zum Ende des Raums hin und passt auf, dass ihr nicht vom Feuerball getroffen werden! Durchlauft den langen Korridor, der folgt. Die nächste Eisfläche liegt nun vor euch! Auf ihr findet ihr auch den nächsten Merkur-Dschinn. Um ihn sowie die andere Seite zu erreichen, müsst ihr die Drachenstatue nahe des Eingangs auf dem Eis verschieben. Vom Anfang des Eises aus geht's hier in folgende Bildschirmrichtungen: unten, links, unten, links, oben, rechts, oben, links, unten, links, unten. Schnappt euch nun den Merkur-Dschinn "Balsam", er will jedoch erst von euch besiegt werden! Schlittert nun nördlich weiter und geht die

Treppe hoch. Rutscht im nächsten Raum die Einkerbung hinunter und öffnet die Truhe.

Der Teleport-Lapis! Dies ist vermutlich der Gegenstand, auf den viele Spieler gehofft hatten: Mit ihm könnt ihr euch auf der Weltkarte zu jedem bereits besuchten Ort in Nullkommanichts hinteleportieren - Fußmärsche und Seereisen ade! Legt ihn an, sodass also jemand den 'Teleporter' erlernt. Einen weiteren Nutzen hat diese Psynergy übrigens noch: auf bestimmten Teleportkreisen könnt ihr euch so zu einem anderen hinzaubern, welcher mit diesem verbunden ist. Probiert dies gleich an dem Kreis aus, der hier am Boden vor euren Füßen liegt! Stellt euch auf ihn und setzt den 'Teleporter' ein. Er wird euch auf die andere Seite tragen, welche eine der ersten Stellen war, zu der ihr im Leuchtturm kamt. Nehmt nun den östlichsten Durchgang von hier. Altbekannter Raum, lauft vorsichtig zum Ende durch. Geht die Treppe hinunter, dann den folgenden Durchgang südlich. Lauft südlich weiter und haltet euch dann westlich. Hier seht ihr eine Eiswand von vorhin, welche bereits schon einen tiefen Riss innehaben sollte. Setzt 'Detonation' an ihr ein und sprengt das Eis. Schreitet in den nun erreichbaren Gang hinein.

Setzt hier in dem Steinkreis den 'Enthüller' ein, damit ein Teleportkreis erscheint. Benutzt den 'Teleporter', er trägt euch in einen anderen Raum. Geht die Treppe in der Nähe hinunter. Springt nun nicht die Einkerbung vor euch hinunter, sondern lauft südlich und steigt die Treppe hinab. Lauft nun geradewegs westlich. Steigt am Ende die Leiter hinauf und entnehmt der Truhe den Walkürenpanzer, eine der besten Rüstungen des Spiels. Ironisch, dass sie trotz des Names von keinem Mädchen getragen werden kann, nicht? Lauft nun zurück zum Eingang und springt jetzt die Kerbe hinab. Ihr landet dabei auf einen Schalter, welcher einen Mechanismus an der Wand aktiviert. Ihr müsst nun zum Ende durchlaufen, bevor die Flamme den Drachenkopf dort trifft und dessen Feuerball euch in den Abgrund schießt! Auf eurem Weg stehen euch ein paar Eissäulen im Weg, welche ihr mit dem 'Hammer' in den Boden stampen solltet. Es wäre vielleicht auch gar keine schlechte Idee, diese Psynergy nun auf "L" oder "R" zu legen! Übrigens ist immer der nördliche Weg nahe der Wand hier der richtige. Im nächsten Raum findet ihr den nächsten Teleportkreis, beachtet ihn aber nicht in betretet nördlich den nächsten Abschnitt. Durchlauft den langen Gang. Ihr kommt nun zu einem Raum, wo eine Flamme ständig einen Drachenkopf entzündet. Klettert die Leiter hoch und schiebt die Drachenstatue zwischen der Flamme und der Zündstelle. Lauft nun zwei Räume zurück zum Teleportkreis und zaubert euren neuen 'Teleporter'. Ihr landet nun in dem Raum mit dem Drachenkopf, sein Feuerball wird euch jedoch nicht treffen, da die Statue von eben die Zündflamme blockiert! =D Klettert die Leiter hoch und lauft in den nächsten Raum. Um hier nun auf die andere Seite des Abgrunds zu gelangen, müsst ihr richtig über die spärlich gesäten Steine springen. Passt auf, dabei nicht auf dem Eis auszurutschen und so hinunterzufallen! Im Raum gibt es eine Truhe, zu der ihr vorher springen solltet. Der Weg zu ihr hin ist nicht wirklich zu vertrackt, aber ich bin gerade in ASCII-Laune!

S	S = Start
#-!# !T#	Z = Ziel
# # !!#	T = Truhe
##	# = Weg zur Truhe
### #	+ = Weg zum Ausgang
O+O #	O = Die übrigen Kacheln
#	! = Eisfläche
+ O !!!	
O#! ##	
++	
#-##	
Z	

In der Truhe befindet sich die Helios-Klinge, welche grob gesagt nicht Geringeres ist als die ultimative Waffe des Spiels! Nur Venus-Adepten können sie jedoch tragen. Gebt sie Isaac! =D Nachdem ihr sie habt, müsst ihr gezwungenermaßen über das Eis in den unteren Raum fallen. Steigt einfach die Treppen dann wieder hoch und setzt euren Weg zum nächsten Raum fort. Lauft den folgenden Gang durch und im nächsten Raum die Treppen hinunter. Bitte noch einmal durchlaufen, ebenso den nächsten Korridor... Lauft nun den langen Gang vor euch entlang und speichert besser schon einmal auf dem Weg. Vor euch sind zwei Drachen im Eis geforen. Nett wie wir sind, werden wir sie befreien! Entzündet am Ende die zwei Drachenköpfe, indem ihr mit 'Brand' bei der Flamme die Zündstelle erglimmen lasst. Das Eis wird anfangen zu bröckeln. Stellt euch vor dem Eiswall hin und setzt 'Detonation' ein. Das Eis wird zerspringen und die Drachen befreit sein. Also die sehen zumindest noch ziemlich lebendig aus! Und mögen euch trotz ihrer Befreiung nicht wirklich. Undankbares Volk, zahlt es ihnen heim!

~~~~~

Flammendrache x 2  
-----

Kraftpunkte: 5724 (Großer Drache) 5348 (Kleiner Drache)  
Empfohl. Level: 33  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: 5004  
Item nach Sieg: 3393 Münzen + Psy-Kristall

Mit diesen zwei Drachen ist definitiv nicht zu Spaß! Beide halten in etwa gleich viel aus, der größere von ihnen ist jedoch auch der gefährlichere. Dies liegt vor allem an dem starken Angriff namens "Asteroid"! Überhaupt verwenden die Drachen erstaunlich gerne die Angriffe Hagartios und Dinarias... Schaltet also zuerst den größeren aus. Zu diesem Zeitpunkt des Spiels sollten eure Waffen bereits weitaus mehr Schaden anrichten als eure Psynergy, dies gilt besonders für die Helios-Klinge! Greift an und vergesst nicht, möglichst jede Runde ebenso durch Psynergy oder Gegenstände die Gruppe zu heilen. Zwei Dschinns sollten hier zum Einsatz kommen: Dampf und Brise, solltet ihr letzteren übertragen haben. Diese erhöhen bedeutsam eure Widerstandskraft, was das sengende Feuer der Drachen erträglicher machen wird. Ist ein Drache erst einmal weg, wird der Kampf um ein Vielfaches einfacher werden. Setzt auch dem verbliebenen Drachen schwere Hiebe zu, und es sollte fallen, ohne größere Probleme zu verursachen.

~~~~~

Nach dem Kampf werden sich die zwei Drachen in bekannte Gesichter verwandeln: Sie sind in Wahrheit tatsächlich Hagartio und Dinaria! Die zwei liegen nun im Sterben und erinnern sich, dass sie das Leuchtfener entfachen wollten und ein "Auge" sie daran hinderte... sie erkennen nun Felix, der vor ihnen steht und bitten ihn, den Mars-Stern zu nehmen und das Feuer zu entfachen, denn sie selbst haben keine Kraft mehr. Nehmt den Mars-Stern an euch. Sogleich wird eine Stimme aus dem hinteren Drachenkopf zu euch sprechen. Ihr sollt den Mars-Stern in ihn platzieren! Legt ihn also in das Maul des Drachen. Ganz nebenbei, bevor ihr euch wahnsinnig sucht, der Mars-Stern liegt in dem Mythril-Beutel, welchen nun Felix hat. Einmal in dem Maul platziert wird dies die Energieversorgung des Leuchtturms wiederherstellen, ähnlich dem Jupiter-Leuchtturm. Aus dem vereisten Gebäude ist nun eine flammende Sauna geworden! Nun müsst ihr zum Eingangsbereich des Leuchtturms zurück. Vermutlich geht dies am schnellsten mit einem einfachen 'Rückzug'...

Hier brennt nun nahe der Westwand eine Flamme neben dem Drachenkopf. Setzt den 'Brand ein und lasst einen Feuerball das gesamte Eis im Raum zersplittern. Zusätzlich ist der von Eis bedeckte Ostteil des Raums nun brüchig. Stellt euch vor das Eis, erzeugt eine 'Detonation' und läuft durch den nun freien Durchgang. Durchläuft die nächsten zwei langen Gänge, dann kommt ihr am Ende zu einem Mars-Dschinn! Kämpft gegen ihn und im Idealfall wird "Lava" nun der letzte Mars-Dschinn gewesen sein, den ihr auf eurer Reise gefunden habt! Lauft zurück zum Eingangsbereich.

Geht nun die Treppe hoch, welche direkt zentral im Raum liegt. Springt hier nun über die Kacheln hinweg zur nächsten Treppe. In dem folgenden gigantischen Raum wird wieder eine Stimme aus einem Drachenkopf zu euch sprechen. Da ihr nun den Mars-Stern habt, ist es euch gestattet, auf die Spitze des Mars-Leuchtturms zu gelangen, wenn ihr die vier Geister der Elemente entfacht. Damit meint die Stimme die vier seitlichen Türme des Gebäudes, welche alleamt noch einmal eure unterschiedlichen Fähigkeiten auf die Probe stellen werden. Ein wenig klischeebehaftet und... ist dies nicht eigentlich nur der Leuchtturm des Mars? Wie auch immer, auf zu den vier Seitentürmen!

Fangen wir mit dem oberen linken Tor an! Geht die Treppen hoch und nehmt den Pfad des Windes. Durchläuft den folgenden Korridor. Geht nun außerhalb des Leuchtturms geradewegs zum Seitenturm! Hier habt ihr zwei mögliche Pfade, die ihr nehmen könnt. Wählt den linken und lauft im folgenden Raum an dessen Ende. Wählt hier nun den linken Wirbel. Ihr gleitet nun auf eine Anhöhe hinunter. Verschiebt die Drachenstatue, sodass diese das Feuer blockiert. Rutscht nun über die Kerbe hinunter und haltet euch östlich. Wirbelt euch hier dann hoch. Ein kurzes Stück geht's dann im nächsten Raum über einen weiteren Wirbel wieder nach unten. Dies ist jetzt erneut der Anfangsraum. Lauft zum westlichen Wirbel und schwebt über ihn hoch. Lauft ans Ende des folgenden Raum und nehmt diesmal den rechten der Wirbel! Da die Flamme von eben blockiert ist, werdet ihr nun auf der Anhöhe landen, ohne verkohlt hinuntergestossen zu werden. Lauft kurz weiter und geht die Leiter hinunter. Am Ende des Ganges hier werdet ihr auf einen Kreis aus Steinen stoßen. Benutzt hier euren 'Enthüller' und wirbelt euch hoch. Der nächste Wirbel liegt sodann schon direkt vor euch. Zurück im Raum von eben, wartet bis die Flamme an der Wand hochgeht und sprintet zum Lückenstein. Schiebt ihn in das Bodenloch und lasst euch von der Flamme freilich hinunterstoßen. Lauft zurück zur Leiter, klettert sie hoch und schwebt mit dem 'Luftkissen' über die störende Flamme, denn der Energiefeldpunkt ermöglicht euch dies nun. Lauft zum Wirbel und lasst euch hochtragen. Sprintet im nächsten Raum schnell gen Westen, damit ihr euch einen Psy-Kristall aus einer Truhe schnappen könnt, bevor der Drachenkopf euch mit einem Feuerball trifft. Lauft nun südlich des Kopfes und setzt bei dem Steinkreis den 'Enthüller' ein. Springt flink auf die andere Seite und lauft zum Durchgang am Ende des Raums weiter. Endlich an der Spitze angelangt! Sprintet zur violetten Flamme und setzt den 'Brand' ein. Der Feuerstrahl wird das Windsymbol am Ende leuchten lassen. Die Prüfung des Jupiter ist bestanden, lauft nun zum Hauptraum mit den vier Elementtüren zurück. Ihr könnt abkürzen, indem ihr euch vom Feuerball aus dem letzten Raum treffen lasst.

Und als nächstes der Pfad des Merkur! Dies ist das Tor gleich unter dem des Jupiter. Lauft den langen Gang durch, ebenso den außerhalb des Leuchtturms und betretet den Seitenturm. Lauft auch hier den ersten Raum durch und die Treppe hoch. Im nächsten Raum gibt's mal wieder 'ne Rutschpartie! Weee! Vom Anfang aus geht's nach: links, unten, rechts, oben, links, oben. Geht die Treppe hinunter. Hier müsst ihr nun Rohrteile in die richtige Lage rollen. Fangt zuerst mit dem vertikal liegenden nahe des Eingangs an und rollt ihn östlich, aber erst, nachdem ihr Pfütze hinter ihr mit 'Frost' erstarrt habt! Geht nun zurück und lauft zwischen die zwei verbliebenen beweglichen Rohrteile. Rollt das nördliche Stück weiter gen Norden. Vereist nun die Pfütze

vor euch. Lauft zur anderen Seite des eben verschobenen Rohrstücks und rollt dieses nun an die Eissäule. Sodann muss nur noch das letzte Rohrteil richtig hingerollt werden und die Lücken sind allesamt gefüllt! Eine Flamme wird nun im vorherigen Raum erscheinen. Lauft zurück und nun zu dieser hin. Vom Anfang des Eises aus: links, unten, rechts, oben, rechts, oben. Entflammt den Drachenkopf im richtigen Moment, dessen Feuerball wird ein paar störende Eisblöcke auf der Fläche forträumen. Und wieder vom Anfang aus: links, unten, rechts, unten, links. Lauft zum nächsten Raum und diesen einfach durch. Schon seid ihr bei der Elementarflamme auf der Spitze des Seitenturms! Ging doch ziemlich schnell dieses Mal, nicht? Bringt mittels der blauen Flamme des Merkur das Wassersymbol zum Leuchten und macht euch auf den Rückweg zurück zum Hauptraum.

Nehmt hier nun den Pfad des Mars, symbolisiert durch einen Drachen. Es ist der untere rechte Weg hier im Raum. Durchläuft auch hier den folgenden Gang sowie den Außenbereich des Leuchtturms. Übrigens, östlich des Seitenturms findet ihr hier eine Truhe mit "Alastors Kapuze"! Betretet den Turm. Springt nun zur linken brüchigen Wand zerstört sie mit 'Detonation'. Springt über die Kacheln auf der Lava nun zu einem Bodenschalter, welcher die Flamme aus dem kleinen Drachenkopf an der Wand sich bewegen lässt. Springt zurück zum Eingang und nun zur rechten brüchigen Wand. Sprengt auch sie weg und hüpfet über die Lava zur Nordwand hin, wo ihr mit der eben erzeugten Flamme den Drachenkopf aktivieren könnt. Dessen Feuerball wird schließlich einen Riss in der mittleren Wand erzeugen. Sprint zu ihr zurück und detoniert auch sie. Hüpfet nun hinter dieser quer den Raum hindurch, bis zur Treppe am Ende gelangt. Und wieder ein Rohr-Rätsel! Lauft zuerst zum losen Rohrstück geradeaus und rollt diesen in die Lücke der Leitung. Lauft den freien Gang nun ein Stückchen weiter, nehmt dann den ganz südlichen Weg, bis ihr zur südöstlichen Unterführung gelangt. Geht durch sie unter die Flamme hoch und verschiebt die Drachenstatue ein Stück westlich. Geht dann zurück, bis ihr zur Unterführung nordwestlich jener Statue gelangt. Passiert auch diese und geht zur Statue. Setzt erneut den 'Verschieber' ein und blockiert somit die Flamme! Nun müsst ihr noch die Flamme loswerden, welche sich nördlich der Statue befindet. Lauft erst einmal zurück und den nun freigewordenen Weg entlang, bis ihr in die nordöstliche Ecke des Raums gelangt. Durchläuft die Unterführung und rollt das allererste Rohrteil von vorhin in seine Ausgangslage zurück. Geht nun zurück und nehmt den Pfad, der jetzt nicht mehr von der Flamme blockiert wird. Geht nach einer weiteren Unterführung im Süden zum Ausgang des Turms. Schon seid ihr auf der Spitze! Entzündet das Symbol des Feuers mittels der Flamme des Mars, dann könnt ihr zum Hauptraum zurück. Übrigens könnt ihr nun praktischerweise automatisch abkürzen, indem ihr das südwestlichste Rohrteil einfach verschiebt.

Ein Pfad ist noch übrig, und zwar der obere rechte, welches der der Venus ist, mit dem Menschen als Symbol. Durchläuft den Gang sowie den Außenbereich, der letzte Seitenturm! Drei Statuen stehen nun vor euch. Hinter dem mittleren und linken stecken Flammen, verschiebt den rechten daher und schreitet in den nächsten Raum. Hier seht ihr rechts einen weiteren Durchgang, links von diesem vier Statuen. Hinter der ganz linken befindet sich ein Gang, wo ihr nun auch hinmüsst! Alle anderen sind wieder versteckte Flammen. Lauft die Treppe vor euch hoch. Springt im nächsten Raum zu den zwei Steinklötzen auf der unteren Ebene. Befördert diese mit dem 'Lastenheber' in die Lücken an der Wand und füllt diese so. Kletter die Leiter hoch und schiebt den verbliebenen Steinklotz vor euch hin, sodass er am Ende die Flamme blockiert. Balanciert das Seil entlang und schiebt die Statue am Ende hinunter. Später könnt ihr so abkürzen. Um gen Westen weiterzugelangen, müsst ihr nun jeweils in dem kleinen Sandfleck mittels eurer Psynergy 'Versanden' Schutz suchen und danach, sobald die Flamme an euch vorbei ist, wieder hinauskommen und weitersprinten. Seid flink dabei, sonst landet ihr unten und müsst von vorne anfangen! Habt ihr es aber geschafft, lauft zum Ausgang des Turms. Frische Luft! Entzündet

das Symbol der Erde durch die gelbe Flamme und sprintet schnurstracks in den Hauptraum zurück.

Alle vier Flammen der Elemente sind entzündet und laut dem Drachenkopf habt ihr somit "euren Wert bewiesen". Er gewährt euch Zugang zum Himmel, also zur Spitze des Mars-Leuchtturms und lässt nun einen Teleportkreis am Boden vor ihm erscheinen. Speichert euer Spiel, setzt den 'Teleporter' ein und macht euch auf einen langen Kampf gefasst...

43.

Kampf um das Schicksal Weyards und Ende

LSG43

Springt über die schwebenden Plattformen und läuft anschließend zur Öffnung des Leuchtfeuers hin. Eine Stimme spricht nun zu euch. Jemand hat euch also anscheinend bereits erwartet... Sichtlich verwundert wollen die Adepten nun möglichst schnell das Feuer entzünden, doch Felix wird von einer geheimnisvollen Kraft aufgehalten, als er den Mars-Stern in die Öffnung werden will. Die Stimme und Ursache der Kraft wird sich gleich zu erkennen geben: dahinter steckt der Alte Weise, die schützende Gottheit des Dorfs Vale! Als Kraden Isaac fragt, woher er dem Alten Weisen so vertraut ist, wird Isaac sich daran machen, den anderen von den Geschehnissen innerhalb des Heiligtums von Sol erzählen, als die Elementarsterne von Saturos und Menardi geraubt wurden. Der Alte Weise rettete Isaacs und Garets Leben, indem er die beiden aus der Kammer hinaussteleportierte. Die Gottheit wird nun selbst das Wort ergreifen wollen. Er erzählt, dass er Isaac den Auftrag gegeben hat, die Sterne der Elemente zurückzuholen und das Entfachen der Leuchtfeuer zu verhindern. Er verlangt nach dem Grund, weshalb Isaac nun anders handelt. Die Adepten nennen die Zerstörung Prox' sowie gesamt Weyards, doch der Alte Weise bleibt bei seinen Ansichten. Er sagt, dass die freigesetzte Alchemie die Welt ein zweites Mal ins Verderben stürzen kann und dass ein Mann gerade dabei ist, die Macht für sich zu beanspruchen... Alex! Denn er weiß, dass sich nach dem Entfachen der vier Leuchtfeuer die Goldene Sonne über dem Aleph-Berg erhebt und ihm diese die Herrschaft über die Elemente gewährt. Ziemlich clever, und überhaupt kommt daher also der Name des Spiels! Die Adepten wollen trotzdem das Leuchtfeuer entfachen, und der Alte Weise versichert ihnen, dass er nicht in die Taten der Menschen eingreifen kann. Dennoch behindert er Felix ein weiteres Mal... und sagt, dass er sie zwar nicht aufhalten kann, aber dafür ein... Wunder! Ihr müsst ein Wunder überstehen, ehe ihr den Mars-Leuchtturm entfachen dürft. Welches sich sogleich in Form eines dreiköpfigen Drachens zeigt! Also, auf in den letzten Kampf! Kraden will die Adepten aufhalten, doch der Kampf ist bereits im Gange!

Tridesastros

Kraftpunkte: 5000, 4200, 4000
Empfohl. Level: 40
Schwäche: Wind
Resistenz: Erde
Erf. nach Sieg: -
Item nach Sieg: -

Als eines der stärksten Wesen auf Weyard besitzt Tridesastros drei verschiedene Formen, gegen die ihr antreten müsst. Die erste ist die mit drei Köpfen. Tridesastros greift euch hier gleich viermal pro Runde an, dafür besitzt er

nur recht schwache Angriffe wie 'Beben'. Beharkt ihn hier einfach mit euren Waffen und heilt gelegentlich, zu diesem Zeitpunkt ist das Monster noch ziemlich ungefährlich. Höchstens der "Dschinnstoß" kann hier Schwierigkeiten bereiten. Nach einer Weile habt ihr den ersten Kopf niedergestreckt, er wird explodieren und das Wesen steht nunmehr mit zwei Köpfen vor euch. Es kann jetzt nur noch dreimal pro Runde angreifen, jedoch mit weitaus stärkeren Angriffen. Setzt euren Kampfstil jedoch fort und lasst hauptsächlich eure Waffen sprechen. Starke Klingen wie die Helios-Klinge oder das Excalibur helfen ungemein in diesem Kampf! Ab diesem Stadium kann das Biest den "Felskaries" anwenden, ein verheerender Angriff, den es aber zum Glück noch recht selten an dieser Stelle einsetzt. Habt einfach gute Heilgegenstände und -psynergy zur Hand! Nach einer Weile wird auch der zweite Kopf fallen und in einer großen Explosion verschwinden. Ab hier fängt der richtige Spaß erst an! Tridesastros kann nur noch zweimal angreifen, dafür aber benutzt das Wesen ab hier nur seine stärksten ihm zur Verfügung stehenden Angriffe, denn es kämpft um sein Leben! Nun wird sich zeigen, ob ihr stark genug für den Sieg seid. Eine gute Heilquelle ist ab hier nun ein Muss! Greift mit euren Waffen an und habt Mia oder Jenna als Heilerinnen zur Hand. Wenn die anderen Charaktere über Heil- oder Nebeltränke verfügen, umso besser! Es gibt keine sonderlich effektive Strategie gegen Tridesastros, es zählt rohe Kraft, gepaart mit ein wenig Glück! Denn mit dem "Dschinnsturm" kann Tridesastros selbst gestandene Krieger harmlos machen... Vergesst nicht, dass ihr jederzeit einen Charakter auswechseln könnt, sollte einer fallen. Verwendet Dschinns wie Umbra oder Flamme, um die Angriffe des Monsters zu schwächen. Haltet durch, dann wird nach einem langen und harten Kampf der Sieg euer sein...!

~~~~~

Tot liegt der Drache nun vor euch, die drei abgetrennten Köpfe neben ihm. Plötzlich wird er sich verwandeln, und zwar in drei Menschen! Kraden wollte euch vor diesem Szenario warnen, denn der Alte Weise nahm für seine Falle die schlimmste Wahl an Personen... Die Adepten werden sogleich sehen, wer diese Menschen in Wahrheit sind. Es sind Kyle, Isaacs Vater sowie die Eltern von Felix und Jenna! Die drei haben ihre eigenen Eltern an den Rand des Todes gebracht! Sie geben noch Lebenszeichen von sich und Mia versucht nun zusammen mit Aaron, die drei zu retten. Vergeblich, denn sie rühren sich schon bald nicht mehr... Kraden erklärt, dass die Verwandlung in einen Drachen die drei zuviel Energie gekostet haben muss. Die Adepten fangen an, den Alten Weisen für seine Tat zu verfluchen, bis Isaac das Wort ergreift und entschlossen sagt, dass dieses schreckliche Schicksal dennoch zum Wohle Weyards nötig war. Werft nun den Mars-Stern in die Öffnung und seht zu, wie das Leuchtf Feuer wieder erstrahlt. Die Adepten schwelgen nun in Erinnerung über ihre Reise...

Plötzlich hört ihr per Telepathie fremde Stimmen. Sie kommen von Justin und Megan, den beiden Heilerlehrlingen Mias aus Imil! Die zwei Kinder stehen am Brunnen des Merkur-Leuchtturms und kommunizieren von dort mit euch. Sie erzählen, dass ein großer schwebender Felsen sie im Traum vor Gefahr gewarnt hat und ihnen riet, zum Fuße des Merkur-Leuchtturms in Sicherheit zu gehen. Der Alte Weise! Daraufhin wird auch Meister Hama telepathisch zu euch sprechen. Auch sie wurde gewarnt und sucht nun beim Jupiter-Leuchtturm Schutz. Sie erklärt euch, dass man die Taten des Alten Weisen nicht vorzeitig verdammen sollte, denn auch er hat ein mitfühlendes Herz, vielleicht könnten am Ende sogar wieder die getöteten Eltern wieder leben! Sie sagt aber auch, dass ihr schnellstmöglich vom gefährlichen Leuchtturm verschwinden solltet. Die Adepten stimmen hastig dem zu, denn die Goldene Sonne beginnt allmählich, sich zu formen, die Erde beb't! Die Helden verschwinden, die leblosen Körper der Eltern tragend...

~~ Prox ~~

Ihr seid nun in Prox, Isaac und Felix befinden sich im Gasthaus. Der Älteste dankt euch aus tiefstem Herzen für die Rettung des Dorfs und erzählt euch, wie er und die anderen Bewohner von Prox die Geschehnisse beobachtet haben. Isaac und Felix sind sehr besorgt über das Schicksal ihrer Heimatstadt Vale und haben bereits beschlossen, möglichst schnell von Prox aus zurückzufahren. Als gute Nachricht hat Hama aber immerhin richtig gelegen: Die drei Elternteile wurden durch die freigesetzte Psynergy des Mars-Leuchtturms wieder zum Leben erweckt!

Sogleich wird Jenna ungeduldig-feurig nach euch rufen, dass ihr doch schnell fertig werden solltet! Die Bewohner Prox' verabschieden sich von den zwei Adepten und ihr könnt sie wieder steuern. Verlasst das Gasthaus. Ihr könnt nun in Prox umherlaufen, doch der nördliche Weg hin zum Mars-Leuchtturm ist gesperrt. Aber immerhin dies wäre auch sowieso nun der gänzlich falsche Weg, denn eure Freunde warten bereits ganz erwartungsvoll südlich des Dorfs auf euch!

Hier seht ihr auch die Eltern, wie sie bereits wieder voller Lebensgeist sind! Nach der kurzen Plauderei zwischen den Charakteren werden sich alle schließlich zum Schiff aufmachen! Isaac, Garet, Felix und Jenna sind sehr besorgt über Vales Ergehen, doch Professor Kraden tröstet sie und versichert ihnen, dass der Alte Weise gewiss auch die Bewohner des Dorfs vor der jetzigen Gefahr gewarnt hat. Denn auch hinter dem Tod der Eltern war sich der Alte Weise mit Sicherheit über das gute Ende bewusst, fügt Kraden hinzu. Das Bild schwärzt sich und nun...

Die Credits! Genießt die schöne Musik und schmunzelt über diverse japanische Namen... Immer wieder zwischendurch eingeblendet werden Szenen, welche die Feuer der Leuchttürme zeigen, wie sie sich ihren Weg zum Aleph-Berg suchen, ebenso wird ein bergsteigender Alex gezeigt, der vor Vorfreude auf seine Macht förmlich zu platzen scheint... Am Ende wird er im Licht der Goldenen Sonne baden und seine grenzenlose Macht erhalten. Oder etwa nicht...? Der Alte Weise erscheint vor ihm klärt ihn über seine weiterhin vorhandene Begrenztheit auf. Beleidigt versucht Alex nun, den Alten Weisen herauszufordern, doch ein mentaler Stoß des Alten Weisen wird Alex bewegungsunfähig auf den Boden schicken. Die Gottheit erzählt, dass ein Teil der Macht der Alchemie von ihm in den Mars-Stern übertragen worden, welche nun Isaac innehat. Der Berg wird anfangen zu versinken und Alex mit ihm untergehen, die Grenzen seiner Macht nun erfahrend...

Die letzte Szene spielt erneut bei den acht Adepten, wie sie nun bereits kurz vor Vale sind. Doch der nun folgende Anblick wird ihnen das Blut in den Adern gefrieren lassen: Vale sowie der Alephberg sind vom Erdboden getilgt worden! Tiefe Trauer folgt, Felix schlägt verbittert nun vor, für den Augenblick nach Vault zu gehen... doch dies wird nicht nötig sein, denn alle Bewohner Vales sind in Sicherheit!

"Hahaha! Ich habe meinen Bruder heulen sehen!"

Und Garets kleiner Bruder also auch mit ihnen! Der alte Weise hat also auch sie gewarnt, die Adepten kommen nach langer Zeit endlich wieder mit ihren Familien zusammen. Schöööööööööööööööööööööööööööööö! =D Die letzten Bilder zeigen euch noch einmal unsere vor Freude strahlenden Protagonisten. Ende gut, alles gut, würde ich sagen!

Nun könnt ihr noch euren Spielstand speichern. Passt auf, diesen Speicherstand könnt ihr nicht mehr weiterspielen! Ihr könnt ihn aber immerhin für die Kampfarena bzw. dem Sound-Test nutzen. Doch egal, wie ihr euch entscheidet, denn nun kommt...

Der Titelblidschirm! Gratulation, ihr habt Golden Sun: Die vergessene Epoche durchgespielt! Ich hoffe, dass das Spiel euch Spaß gemacht hat und ihr es genauso in euer Herz geschlossen habt wie ich es in meinem. Nun könnt ihr noch eure Charaktere weitertrainieren, sie nach besserer Ausrüstung suchen lassen oder auch einen der geheimen Bereiche durchspielen, solltet ihr es noch nicht getan haben! Ich wünsche viel Spaß dabei!

=====  
44.

[\*] Die Isla Pretiosa

LSG44  
=====

Die Isla Pretiosa bildet das erste Spezialgebiet in "Die vergessene Epoche". Dies meint einen besonderen Abschnitt, den ihr optional noch vor dem Endkampf im Mars-Leuchtturm erkunden könnt, um viele zusätzliche Gegenstände, Dschinnis und sogar Beschwörungen zu erhalten!

~~ Weltkarte ~~

Die Insel befindet sich nordwestlich von Izumo, leicht daran zu erkennen, dass sie von wirbelförmigen Riffen umgeben ist. Teleportiert euch ganz einfach nach Izumo, euer Schiff wird dann gleich vor euch an der Küste stehen. Schifft euch durch die engen Riffe zum Eingang der Insel hin.

~~ Isla Pretiosa ~~

Eigentlich hätte ich diesen ersten Abschnitt der Insel bereits sehr früh im Spiel behandeln können, da nichts besonderes euch hier den Weg versperrt. Aber dies hätte mir jetzt ja den Spaß hierbei genommen, ha ha! :-). Lauft im ersten Gebiet den Weg weiter, bis er sich aufspaltet. Westlich könnt ihr ein paar Durchgänge sehen, diese führen euch aber nur zu leeren Truhen, mit Ausnahme des westlichsten, dort findet ihr zwei Truhen mit 161 Münzen sowie einer Glücksmedaille. Der nördliche Pfad aber führt euch in den nächsten Abschnitt.

Springt hier zuerst zu den Truhen nahe des Eingangs. Alle leer! Mmmmmhh... Da war wohl jemand vorher euch da! Springt letztendlich auf den Bodenschalter weiter. Die Steine im Wasser werden nach oben schießen und euren Weg blockieren! Ab hier hättet ihr nun den 'Mörser' gebraucht. Zerstört den großen Stein östlich von euch und springt zum nächsten Gebiet.

Tut auch hier den vorgegebenen Weg durchspringen, bis ihr vor einer Steinsäule steht. Verschiebt diese jetzt jedoch noch nicht auf den Bodenschalter, sondern an eine Stelle nahe der Wand. Springt nun zurück auf dieselbe Ebene. Nur dass ihr nun auf der anderen Seite seid. Nutzt hier den 'Verschieber' und befördert so die Säule nun auf den Schalter. Dies wird den Stein im Wasser hochschnellen lassen, doch da ihr nun auf der anderen Seite seid, versperrt er euch nicht mehr den Weg! Klettert einen schmalen Weg zu einem Seil hoch, geht über diesem und springt in den folgenden Abschnitt.

Hier seid ihr gleich am Anfang gezwungen, auf einen Schalter zu treten, der wie die anderen zuvor auch kleine Berge aus dem Wasser hochspringen lässt. Sprint zum rechten von ihnen und zermahlt ihn mit dem 'Mörser'. Springt weiter und klettert zum Seil hoch. Balanciert es bis zum Ende und springt danach zu einer Truhe mit den "Narrenschnuck". Nun geht's zurück zum Gebiet vor dem Seil! Springt hier nun westlich weiter und verschiebt die Steinsäule um ein Stück gen Westen. Springt auf den entstehenden freien Platz weiter und verschiebt die Säule in die Einraststelle. Nördlich geht's nun weiter!

Sogleich steht ihr nun vor zwei Wegen, einem nordwestlichen und einem südwestlichen. Nehmt letzteren zuerst und lauft zur Truhe. Ein getarnter Mimic! Zu diesem Zeitpunkt sollte er euch jedoch nicht einmal kratzen können! Er hinterlässt euch ein Kraftbrot. Lauft danach den Weg weiter, südlich geht's in den nächsten Abschnitt. Dies ist wieder das anfängliche Gebiet! Springt zur Steinsäule und rastet sie ein. Weiter geht's, springt und klettert nun zu den vielen Truhen im Westen. In ihnen findet ihr: eine Sylphenfeder, eine Rostige Axt, Sternenstaub, einen Psy-Kristall, einen Keks sowie 911 Münzen. Nicht schlecht, Herr Specht! Springt zurückt in den vorherigen Abschnitt und lauft zu dessen Anfang, nehmt dann den nordwestlichen Pfad. Die Treppe hier führt euch in die tieferen Kammern der Insel.

Spätestens ab hier wäre vor der Wiedervereinigung in Contigo für euch Schluss gewesen, denn der im Weg stehende Felsbrocken lässt sich nur mit 'Telekinese' hochhieven! Im Gegensatz zu allen anderen Spezialbereichen benötigt ihr aber immerhin nicht den 'Teleporter', wie ihr schon bald sehen werdet. Räumt den Felsen also fort, ignoriert die folgende Steinsäule und lauft den Pfad weiter. In einer Truhe, zu der ihr kommt, befindet sich die "Iris-Robe", vielleicht DEM besten Kleidungsstück des gesamten Spiels! Nachde ihr genug über die Statuswerte gesabbert habt, lauft den Weg weiter und hievt den nächsten Felsbrocken hoch. Passiert ein Stückchen weiter den Durchgang.

Der folgende Raum ist ähnlich vertrackt wie die Schamanendorf-Höhle, aber unter anderem gibt es hier den letzten Jupiter-Dschinn zu finden! Levitiert zuerst den mittleren Felsbrocken hoch, geht danach weiter und klettert ein Plateau hoch. Springt zum Seil im Osten und balanciert zu einer Truhe mit dem "Brandmal", einem äußerst starken Schwert! Geht das Seil danach zurück, dann springt westlich auf das nächste Plateau und noch einmal weiter, sodass ihr nun bei der Westwand seid. Balanciert das Seil vor euch zum Ende hin, dann steht ihr direkt vor dem Dschinn. Nach kurzem Kampf wird "Monsun" euch sogleich folgen! Springt nun zurück zum Anfang des Abschnitts, verlasst ihn und betretet ihn erneut, sodass die Felsbrocken wieder am Boden liegen. Geht nun den westlichen Pfad von hier aus entlang, lasst dabei zwei Felsbrocken schweben, sodass ihr an die Nordwand gelangt. Springt von hier aus zur Westwand und lasst den naheliegenden Felsbrocken ebenso hochlevitieren. Springt nun zur kletterbaren Wand, kraxelt sie hoch und springt ab hier den Weg westlich weiter. Dieser führt euch schließlich zum Ende des Abschnitts. Nehmt hier nun den südlichen Durchgang und rastet im vorherigen Abschnitt die Steinsäule ein, bevor ihr zurückgeht und den nördlichen Durchgang nun nehmt.

Durchlauft den folgenden Raum, die rechte Abzweigung führt euch weiter. Speichert sogleich im nächsten Raum! Dann springt über die Steine hinweg den Abgrund hinüber und geht noch ein paar Schritte. Ihr werdet auf einen Magier in blauer Robe treffen, und er ist nicht sehr gut gelaunt!

"Ich bin der Hüter des Wassers. Wenn ihr nach meiner Macht verlangt, übersteht meinen kühlen Griff!"

~~~~~  
Sternenmagier

Kraftpunkte: 7486
Empfohl. Level: 40
Schwäche: Feuer
Resistenz: Wasser
Erf. nach Sieg: 7866+
Item nach Sieg: 5566+

Die beste Strategie gegen den Sternenmagier ist, seine eigenen Waffen gegen ihn zu verwenden. Er zaubert bis zu vier Bälle neben sich, welche allesamt verschiedene Zwecke haben: Frischebälle heilen ihn um 1000 KP, Wächterbälle erzeugen ein kaum durchbrechendes Schutzschild um ihren Gebieter, die Zornesbälle explodieren selbstzerstörerisch in eurer Nähe und die Donnerbälle zaubern schwache Wind-Psynergy auf euch. Es findet sich schnell heraus, dass letztere noch die wenigstens Probleme bereiten. Greift also nicht den Magier an, sondern zuerst alle Bälle, mit Ausnahme der Donnerbälle, bis das Feld aus vier Donnerbällen sowie dem Magier besteht. Nun kommt es darauf an, ob ihr die vier Angriffe der Bälle pro Runde aushalten könnt, vergesst auch nicht, dass der Magier dabei ebenso noch gut austeilen kann! Mit starker Heil-Psynergy wie etwa 'Polare Aura' oder 'Reinheit' solltet ihr aber in der Lage sein, hier zu überleben. Ihr müsst zwar viel einstecken mit dieser Strategie, sie ist dennoch die weitaus sicherste. Ein Feld voller Zornesbälle wäre gefährlicher, Wächterbälle zu hinderlich und Frischebälle, nun, sie würden wohl schneller heilen als ihr austeilen könnt. Lasst den Magier also sodann in gewünschter Konstellation den Zorn eurer Waffen spüren, dann sollte er nach einiger Zeit fallen. Entledigt euch der restlichen Bälle, und je nach dem, wieviele ihr zerstört habt, werdet ihr am Ende mit einem Haufen an Erfahrungspunkten und Geld belohnt werden!

~~~~~

Sobald der Sternenmagier besiegt ist, geht zu der Steintafel, welche dieser bewacht hat. Berührt sie, durch die Lehre ihrer Inschriften werdet ihr von nun an Asur, die mächtige Schlange der Ozeane beschwören können! Diese ist gleichzeitig die stärkste wasserbasierte Beschwörung des Spiels. Ein Lohn, der die Mühen wert war! Benutzt euren 'Rückzug' und verlasst die Höhlen von Isla Pretiosa!

Notiz am Rande: Im Englischen heißt die Insel übrigens "Treasure Isle", was übersetzt selbstverständlich "Schatzinsel" bedeutet. So hatte man allerdings bereits "Crossbone Isle" im ersten Golden Sun übersetzt. Also musste man notgedrungen wohl wieder eine irreführende Übersetzung wählen... Naja, ich werde Videospieldübelsetzer wohl nie verstehen können.

=====

45. [\*] Die Yampi-Wüstenhöhle LSG45

=====

~~ Weltkarte ~~

Auf in den zweiten geheimen Spezialbereich, der Yampi-Wüstenhöhle! Die befindet sich, man höre und staune, in der Yampi-Wüste. Teleportiert euch nach Alhafra und betretet die Wüste hier vom nördlichen Ende aus.

~~ Yampi-Wüste ~~

Klettert hier zunächst soweit nach unten, bis ihr auf dem sandigen Wüstenboden steht. Ihr könnt euch natürlich auch von einem der Sandfälle hinuntertragen lassen! Lauft danach gen Westen, bis ihr an das Ende des Abschnitts und zum westlichsten Sandfall gelangt. Ein Pfeil, der erscheint, wenn ihr beiden naheliegenden Steinen den 'Enthüller' einsetzt, deutet bereits auf den geheimen Abschnitt übrigens hin! Setzt 'Versanden' ein und kriecht den Sandfall hinauf, bis ihr ganz oben angekommen seid. Ein Stück weiter nördlich liegt die Wüstenhöhle.

~~ Yampi-Wüstenhöhle ~~

Nehmt aus der Truhe, zu der ihr sogleich kommt, ein Lebenswasser. Geht nun noch ein Stückchen weiter, dann kommt ihr zu einem Teleportkreis. In Isla Pretiosa war der 'Teleporter' noch nicht notwendig, doch ab hier müsst ihr nun bereits den Mars-Leuchtturm erkundet haben! Setzt die Psynergy auf dem Kreis ein und gelangt zum weiteren Verlauf der Höhle.

Lauft hier nun zuerst den Pfad nördlich entlang, dann haltet euch westlich. Ihr kommt zu einer sandigen Fläche, wo ihr entsprechend 'Versanden' einsetzen müsst. Gelangt so auf die andere Seite der Steine. Lauft zur brüchigen Tonssäule, setzt die 'Detonation' an ihr ein und gelangt in den nächsten Raum.

Geht hier weiter, bis ihr zu bläulichen Steinsäulen am Boden gelangt. Die Treppen auf dem Weg sind noch nicht relevant. Rollet die zwei Säulen an die Wände und geht die Passage nördlich weiter. Rollet hier eine weitere Säule. Setzt nun auf der Sandfläche 'Versanden' ein und gelangt so zum naheliegenden nächsten Abschnitt.

Nehmt in diesem Gebiet zuerst einfach den Pfad nördlich von euch. Nach kurzer Zeit werdet ihr zu einer Sackgasse kommen, doch im Boden glitzert etwas...! Stellt euch vor dem Ding hin und benutzt euren 'Spaten'. Ein "Mythril-Silber" zum Schmieden liegt nun in euren Händen! Geht nun zurück und wählt den südöstlichen Pfad. Dieser führt euch zu einer Treppe, geht sie hinunter.

Geht nun zu einer Leiter und klettert sie hinunter. Gelangt auf die andere Seite der Steine, indem ihr mal wieder 'Versanden' benutzt. Schiebt die Steinsäule nun in die Mulde im Sand. Geht nun weiter und verlasst den Raum südlich. Ihr findet dann sogleich westlich von euch eine Truhe, entnehmt ihr wertvolle Dunkle Materie! Danach geht's durch den südlichen Durchgang. Und ein weiteres Mal Säulenrollen. Bewegt zuerst die östliche, horizontal liegende Säule, dann die westliche der zwei nördlich. Rollet danach auch die andere horizontale zurück nördlich. Rollet nun die rechte der beiden vertikal liegenden Säulen an die Ostwand. Nun müsst ihr die zwei horizontalen Säulen an die Südwand rollen. Nutzt das 'Versanden' auf der Sandfläche, um zurück hinter beide der Säulen zu kommen. Sind beide in Position, nutzt 'Versanden' erneut bei der südwestlichen Sandfläche, um hinter die letzte, horizontal liegende Steinsäule zu gelangen. Rollet auch diese fort, dann ist der Pfad für euch frei! Klettert die Leiter hoch und geht in den nächsten Raum. Lauft und springt hier weiter, bis ihr zu einer Sackgasse kommt. Verschiebt die Steinsäule neben euch in die Mulde und geht in den vorherigen Raum zurück. Nehmt nun hier den südwestlichen Durchgang. Schnappt euch im nächsten Raum ein Orichalcum aus der Truhe und klettert über die Leiter zur brüchigen Säule hoch. Detoniert diese, springt zur Treppe und geht sie hoch.

Zurück im ersten Raum der Wüstenhöhle! Lauft westlich weiter, nehmt also den Pfad, den ihr auch zuerst hier genommen habt. Jetzt könnt ihr Treppe direkt nördlich von euch hier nehmen! Geht die Leiter vor euch hinunter und lauft zur Sandfläche im Osten. Irgendetwas scheint sich hier zu bewegen... Merkt euch, wo das Wesen jeweils erscheint und schnappt es euch im richtigen Moment mit dem 'Spaten'! Es ist ein Venus-Dschinn, und anscheinend habt ihr ihn gerade unliebsam gestört! Nach ein wenig Überzeugungsarbeit wird "Rubin" euch aber folgen wollen! Stampft den Holzphal mit dem 'Hammer' in den Boden und geht in den nächsten Raum. Schiebt hier nun die Steinsäule in die Mulde.

Geht nun zwei Räume zurück. Nehmt nun den Weg, den ihr auch ganz zu Anfang in der Wüstenhöhle genommen habt. Zwei Räume wieder weiter solltet ihr nun über die vorhin vorschobene Steinsäule zu einem neuen Durchgang springen können. Nun seid ihr wiederum in dem Raum, in dem ihr wart, bevor ihr zurückgegangen seid. Springt zum nördlichen Durchgang. Speichert im nächsten Raum und lauft den Pfad vor euch entlang. Ein gewaltiger Dämon wird hier auf euch

warten!

"Ich bin der Hüter des Feuers. Wenn ihr nach meiner Macht verlangt, behauptet euch in meiner Höllenglut!"

~~~~~  
Valukar

Kraftpunkte: 12960
Empfohl. Level: 40
Schwäche: Wasser
Resistenz: Feuer
Erf. nach Sieg: 8702
Item nach Sieg: 4980

Von allen geheimen Endgegnern ist Valukar vermutlich der einfachste. Wie beim Sternenmagier auch lassen sich seine eigenen Waffen gegen ihn anwenden! Der im Kampf häufig von Valukar benutzte Angriff "Para-Dschinn" setzt je einen Dschinn eines aktiven Charakters auf Standby, also bereit zur Beschwörung. Das Besondere an Valukar ist, dass er eure Dschinns auf Standby nutzen kann, um selbst Beschwörungen durchzuführen... doch lasst es erst gar nicht dazu kommen! Beschwört sogleich Venus, Merkur und Megära, sobald Valukar diesen Angriff einsetzt. Zum Glück schädigen nämlich selbst diese schwachen Beschwörungen Valukar immens! Sollte kein Dschinn bereit zur Beschwörung sein, greift ihn einfach an. Seine einzigen gefährlichen Angriffe sind der "Dampfhammer" sowie der "Para-Sprung", der einen Charakter kurzzeitig lähmen kann. Die Probleme mit beiden sollten sich jedoch in Grenzen halten, sofern ihr einen guten Heiler parat habt. Beschwört, was das Zeug hält und greift sonst an, dann wird Valukar schneller gefallen sein als er seinen Hammer schwingen kann! :->

~~~~~  
Berührt nach siegreichem Kampfe die Steintafel vor euch, dann werdet ihr in der Lage sein, eine weitere Kombinationsbeschwörung auszuführen. Diese ist Dädalus, der Architekt aus antiker Zeit, dessen Maschine euch sogleich zu Hilfe eilen wird! Jene ist ebenso die zweitstärkste feuerbasierte Beschwörung im Spiel. Verlasst nun die Yampi-Wüstenhöhle oder trainiert noch ein wenig in ihr, bevor ihr dies tut, denn die Monster hier hinterlassen viele wertvolle Gegenstände!

=====  
46. [\*] Die Eiland-Höhle LSG46  
=====

~~ Weltkarte ~~

Das dritte Spezialgebiet ist die Eiland-Höhle, welche in der Nähe des Eilands im Meer der Zeit liegt. Um sie zu erreichen, müsst ihr vorher die Tier-Quest gelöst haben, schaut sonst in Kapitel 28 rein und holt dies nach. Wo immer ihr nun auch seid, begeben euch zum Eiland im Meer der Zeit, der kleinen Insel östlich von Lemuria.

~~ Eiland im Meer der Zeit ~~

Lauft zur Schildkröte im Südwesten, lest ihre Gedanken und fahrt auf ihr in

Richtung Eiland-Höhle.

~~ Eiland-Höhle ~~

Solltet ihr dieser Komplettlösung gefolgt sein, solltet ihr bereits in der Eiland-Höhle gewesen sein und euch schon ein wenig hier auskennen! Durchlauft den ersten Gang und geht die Treppe hinunter. Lauft dann noch ein wenig, bis ihr zu einem Teleportkreis gelangt. Setzt auf ihm den 'Teleporter' ein und zaubert euch so auf die andere Seite des Sees. Gleich nördlich liegen die tieferführenden Gänge der Höhle!

Der erste Gang, in ihm findet ihr... nichts! Durchlauft den langen Pfad und betretet den nächsten Abschnitt. Habt ihr bereits gegen die Wundervögel hier gekämpft? Sie sind bei weitem die stärksten normalen Monster Weyards, geben dafür aber Erfahrungspunkte jenseits von Gut und Böse. Merkt euch die Eiland-Höhle, wenn ihr schnell leveln wollt! Am Ende des zweiten Ganges hier könnt ihr eine schwankende Statue sehen. Stellt euch neben ihr und benutzt das 'Erdgezitter'. Ein Merkur-Dschinn wird hervorspringen! Kämpft gegen ihn, nach eurem Sieg wird "Eisdorn" euch folgen! Übrigens, zumindest in dieser Lösung ist dies nun der letzte Dschinn, den ihr auf Weyard finden konntet! Gratulation! Lauft durch die Tür in den nächsten Abschnitt. Im dritten Gang hier werdet ihr nichts finden... Durchlaufen! Selbiges im vierten. Habt ihr bereits bemerkt, wie es immer dunkler wird? Der fünfte Gang ist so leer wie die davor auch... Aber dann! Ihr seid nun einem Raum mit Fackeln am Boden. Speichert und schreitet den Weg entlang. Eine riesenhafte Person in voller grüner Rüstung erwartet euch hier!

"Ich bin der Hüter des Windes. Wenn ihr nach meiner Macht verlangt, widersteht meinem Zorn!"

~~~~~  
Sentinel

Kraftpunkte: 8736
Empfohl. Level: 40
Schwäche: Erde
Resistenz: Wasser
Erf. nach Sieg: 10538
Item nach Sieg: 6144

Das Wichtigste gleich vorweg: Der Sentinel ist immun gegen jegliche Psynergy, die gegen ihn eingesetzt wird. Dies hilft euch zwar nicht unbedingt, macht den Kampf aber immerhin ein wenig unkomplizierter. Tatsächlich ist der Kampf gegen Sentinel hauptsächlich ein Maß eurer rohen Charakterstärke. Euer Gegenüber greift gleich dreimal pro Runde an, jeweils mit starker Psynergy oder Angriffen wie "Korrosion", welche nicht nur stark sind, sondern auch eure Verteidigung senken. Mein bester Tipp ist schlicht, ihn anzugreifen und jede Runde die gesamte Gruppe zu heilen, bis Sentinel fällt. Es hilft dabei, euren Angriffswert kurzzeitig mit der Psynergy 'Aufprall' zu steigern oder einen Dschinn für selbigen Zweck einzusetzen. Dies wird den Kampf ein wenig verkürzen! Nun ja, dieser Kampf ist wie gesagt hauptsächlich die Zurschaustellung reiner Kraft, viel Erfolg also bei den Streichen eurer Waffen! Übrigens, da der Sentinel empfindlich gegenüber Erdangriffen ist, wirken die Hiebe der Helios-Klinge äußerst effektiv gegen ihn.

~~~~~  
Nach dem relativ unkomplizierten Kampf steht ihr nun sogleich vor der nächs-

ten Steintafel. Geht zu ihr hin und berührt sie, dann wird das Wissen um die ultimative Beschwörung der Winde euer sein, diese ist das Desaster, die Verkörperung der Vernichtung! Insofern ihr nicht weiter in der Eiland-Höhle trainieren wollt, könnt ihr sie nun getrost verlassen. Benutzt wie immer 'Rückzug' für eine schnelle Rückreise. Dieses Kapitel ging ja ziemlich schnell vorüber, meint ihr nicht?

47.

[\*] Das Heiligtum von Anemos

LSG47

~~ Weltkarte ~~

Auf zum letzten der vier Spezialbereiche, dem Heiligtum von Anemos! Die Anemos waren einst eine blühende Zivilisation von Jupiter-Adepten, sie lebten im Herzen Attekas. Eines Tages levitierten sie zusammen mit ihrem Reich in den Himmel, der Mond Weyards ward geboren... so viel also zu Legenden. Was von ihnen übrig blieb ist ein großer Krater, neben dem Contigo erbaut wurde. Aus irgendeinem Grund hinterließen die Anemos jedoch ihr Heiligtum. Dieses ist nun von Contigo aus zu erreichen, es liegt östlich der Häuser! Dort findet man jedoch nur den falschen Eingang dieses Gebäudes... Normalen Menschen ist das innere Heiligtum versperrt. Da wir ja aber natürlich ganz besonders sind, wird dies kein Hindernis für uns sein! Teleportiert oder bewegt euch nach Contigo und betretet das Dorf.

~~ Contigo ~~

Vielleicht habt ihr es noch in Erinnerung, aber schaut euch einmal das Zentrum Contigos an! Hier findet ihr einen Teleportkreis. Da ihr nun die entsprechende Psynergy besitzt, teleportiert euch von hier aus!

~~ Inneres Heiligtum von Anemos ~~

Sogleich landet ihr in der Eingangshalle des Heiligtum. Hier findet ihr in den Ecken des Raumes je achtzehn Siegel auf dem Boden. Eine Ecke steht immer für jeweils eines der Elemente. Stellt euch auf eines der Symbole inmitten der Siegel, sogleich werden eure Dschinns sich zeigen und die Siegel nun aktivieren! Solltet ihr jeweils alle achtzehn Dschinns eines Elements erlangt haben, wird einjedes Siegel nun aktiviert sein und eine Flamme über dem Tor an der Nordwand erglimmen lassen! Geht nun zu den anderen Siegel und lasst die letzten Flammen auf der Tür aufleuchten. Dieser ganze Prozess setzt natürlich voraus, dass ihr alle 72 Dschinns im Spiel erreicht habt... es ist also auch Vorraussetzung, die 28 Dschinns aus dem ersten Golden Sun übertragen zu haben, sonst werdet ihr hier leider NICHT weiterkommen können. Sobald alle Lichter erstrahlen, wird sich das Tor öffnen. Hinter diesem könnt ihr das weitere Heiligtum erforschen!

Springt über die Steine vor euch, sogleich werdet ihr vor einer Steintafel stehen, welche diesmal glücklicherweise nicht bewacht wird.

"Wir erbtet die Kraft der Welt, um eine große Dunkelheit zu erschaffen. Wenn ihr euch nach jener Kraft sehnt, dann berührt diese Platte!"

Gesagt, getan! Diese Steinplatte wird euch die Beschwörung Charons lehren, den Fährmann des Flusses Styx. Diese ist die mächtigste erdbasierte Beschwörung des Spiels und lasst eure Feinde unter Umständen mit einer Berührung auslöschen! Schreitet weiter in den nächsten Raum. Lauft hier zur Treppe und geht diese hinunter.

Aber hier nun beginnt der Spaß! Passt auf, die Monster im Heiligtum gehören zu den stärksten von ihnen. Nehmt den westlichen Pfad und erreicht den nächsten Raum. Lauft hier nun wieder westlich, der nächste Durchgang liegt so gleich vor euch.

Im nächsten Raum werdet ihr schnell bemerken, dass die Westseite eine Spiegelung der Ebene ist, auf der ihr nun wandelt, selbst eine Steinplatte gibt es, welche exakt eure Bewegungen spiegelverkehrt nachahmt! Ihr müsst die Steinplatte auf einen Schalter am Ende des Raums bewegen, damit sich hier das weiterführende Tor öffnet. In diesem Raum ist dies noch recht simpel. Schlängelt die Platte neben die Abgründe entlang und passt auf, dass er nicht versehentlich in einem hineinfällt, sonst müsst ihr von vorne wieder beginnen! Sobald die Platte auf dem Schalter steht, wird sich das Tör öffnen und ihr könnt weiterschreiten.

Lauft und springt hier den Weg entlang, bis ihr zu einer Steinsäule gelangt. Verschiebt sie in die Einraststelle, dann nehmt den Gang nördlich von euch. Nehmt nun nicht die Treppe vor euch, sondern haltet euch östlich, ihr gelangt so in den nächsten Abschnitt. Lauft hier nun auf die sieben schwarzen Punkte am Ende des Raums. Sobald ihr auf einen tretet, wird dieser weiß. Sind alle Punkte umgefärbt, wird sich die Bodenplatte am Anfang verändern und nun als Aufzug dienen. Stellt euch auf sie und lasst euch hochtragen.

Geht durch den Durchgang direkt vor euch. Schiebt die Steinsäule, zu der ihr kommt, in die Einraasterung. Lauft dann gen Nordwesten zu einer Treppe, steigt diese hinab. Selbiges mit der, die folgt. Lauft im nächsten Raum den Gang vor euch entlang und geht die Treppe hinunter, zu der ihr kommt. Entnehmt der Truhe in folgendem Raum die Dunkle Materie, dann geht zurück. Lauft den Raum noch ein Stückchen weiter, der nächste Abschnitt folgt.

Auch hier müsst ihr euch auf die dunkeln Kreise am Boden stellen, um einen Aufzug zu aktivieren. Dabei könnt ihr jedoch jede Stelle eures Weges nur einmal begehen, denn die Fliesen hier sind brüchig! Beim Hinunterfallen landet ihr wieder im Raum mit der Truhe Der Weg lässt sich einfach wie folgt beschreiben: Geht vom Eingang aus direkt an der Wand westlich, aktiviert dabei die erste Stelle. Dann die Wand südlich entlang, dann die Wand östlich entlang. Die nächsten drei Stellen sind aktiviert! Nun zwei Fliesen nördlich, sechs Fliesen westlich, bahnt euch dann den Weg zurück zum Eingang. Zwei weitere Stellen sollten nun aktiv sein. Umkreist schnell noch das Gebiet östlich von euch und stellt euch auf den aktivierten Lift. Lasst euch hochtragen!

Lauft zur Treppe am Ende des Ganges, geht sie hinunter. Schiebt die Steinsäule westlich von euch in die Bodenvertiefung, geht zurück und passiert den Durchgang im Osten.

Lauft im nächsten Raum zum zentral gelegenen Felbsrocken und lasst ihn per 'Telekinese' schweben. Nehmt bei der Kreuzung den südlichen Weg. Durchlauft den nächsten Raum. Und wieder eine Art Spiegelrätsel. Um die Steinplatte hier auf den Schalter zu bekommen, ist ein wenig Tricksen erforderlich. Positioniert euch sohin, dass die Platte direkt nördlich des grünen Pyramidensteins sich befindet. Geht nun ein kleines Stückchen südlich. Ihr bewegt euch, aber die Platte nicht! Nun könnt ihr versuchen, die Platte auf den Schalter zu befördern. Sollte es nicht gleich klappen, verlasst den Raum und betretet ihn erneut, um es erneut zu versuchen. Schreitet bei Erfolg in den nächsten Raum. Springt zu den Steinsäulen und verschiebt die rechte von ihnen auf eine der Bodenvertiefungen.

Lauft nun zurück zur Kreuzung von eben und levitiert den Felbsrocken ein weiteres Mal. Geht in den nördlichen Raum und lauft diesen durch. Springt von

hier aus zu den südlichen Steinsäulen. Schiebt hier die östliche nun in die letzte Einrastung. Nun müsst ihr wieder auf die Ebene südwestlich von euch gelangen. Geht dazu entweder den südlichen Weg weiter oder den nördlichen zurück. Lasst den Felsbrocken hochschweben, geht zur letzten der drei Steinsäulen und schiebt sie zur Seite. Springt zur Steinsäule neben dem schwebenden Felsbrocken. Schiebt diese nun auf den Bodenschalter westlich von ihr, dann wird sich das Tor neben diesem öffnen! Durchschreitet dieses und steigt im folgenden Raum die Treppe hinunter.

Lauft hier nun westlich in den nächsten Abschnitt. Das dritte Spiegelrätsel! Die Lösung ist nicht zu kompliziert: Bewegt die Steinplatte zuerst so, dass sie südlich des grünen Pyramidensteins steht. Lauft nun nördlich, bis ihr auf eurer Seite bei dem grünen Stein in unmittelbarer Nähe vorbei seid. Bewegt euch nun weiter, bis die Steinplatte auf der anderen Seite sich nun direkt nördlich des grünen Steins befindet. Lauft nun ein Stückchen südlich, bis ihr kurz vor der imaginären Linie mit dem westlichen Pyramidenstein auf eurer Seite seid. Die Steinplatte sollte nun so positioniert sein, dass ihr sie durch normales Bewegen auf den Schalter befördern könnt! Das Tor wird sich öffnen, durchschreitet es!

Geht die Treppe vor euch hinunter und lauft ans Ende des folgenden Ganges, wo eine Truhe mit einem Orichalcum steht. Lauft zurück und passiert den Durchgang im Westen.

Ihr kommt hier nun zu einem quadratischen Feld mit brüchigen Fliesen. Springt zuerst zum westlichen Pfad und lauft diesen soweit durch, bis ihr an eine Kreuzung gelangt. Lauft östlich weiter und schiebt am Ende die Steinsäule von der Sandfläche weg. Geht zurück zur Kreuzung nehmt den südlichen Pfad. Hier müsst ihr nun den östlichen Weg beschreiten. Ihr kommt zu der Sandfläche von eben, nutzt 'Versanden' und gelangt so auf die andere Seite. Schiebt die vor euch stehende Steinsäule beiseite und lauft den folgenden Pfad entlang. Am Ende gelangt ihr zum Ausgang des Raumes. Schiebt die Steinsäule in die Bodenvertiefung und schreitet ins nächste Gebiet.

Klettert im nächsten Raum eine der Leitern hinunter. Ich denke nicht, dass ich das nun folgende Puzzle erklären muss, denn die Lösung ist bereits vorgegeben... Fügt die einzelnen Teile richtig zusammen, dann bilden die Teile die Symbolik eines Vogels, violette Energie wird sie durchströmen. Klettert eine Leitern nun hoch und SPEICHERT. Springt auf das Kraftfeld und setzt das 'Luftkissen' ein. Wenn ihr mutig seid, heißt das... Die Platten werden sich erheben und euch zu einer Art Ritter tragen, nur ist dieser um ein Hundertfaches furchtbarer als es der Sentinel war...

"Ich bin der Schatten, der Hüter des Lichts. Wenn ihr nach der Macht der Sonne verlangt, beweist mir zuvor eure eigene!"

~~~~~

Dullahan

Kraftpunkte: 16000
Empfohl. Level: 55
Schwäche: Erde
Resistenz: Wasser
Erf. nach Sieg: 15600
Item nach Sieg: 6775

Dieses furchtbare Wesen spielt in einer anderen Liga als jede Kreatur, die ihr vor ihm bekämpft habt. Selbst hochleveligen Charaktern kann der Dullahan

wahre Alpträume bereiten! Glaubt nicht, dass ihr mit schwachen Charakteren eine Chance gegen dieses Monster habt, gute Statuswerte sowie eine tadellose Ausrüstung sind hier Pflicht! Zwei Angriffe machen Dullahan so gefährlich: "Charon", die todbringende Beschwörung, welche auch ihr besitzt, sowie den "Dschinnsturm", welcher all eure Dschinns in den Erholungsstatus setzt... Ziemlich unfair, was hat sich Camelot dabei gedacht? Für ein Gefecht mit Waffen kann ich euch leider nur viel Glück und eine Menge an Lebenswassern und Nebeltränken wünschen! Zum Glück gibt es aber eine Methode, welche fast immer siegreich gegen dieses Wesen ist: Summon Rush, d.h. ihn gänzlich mit Beschwörungen zuzusetzen, bis er fällt. Das einzig negative an ihr ist, dass eine Kampfreihe höchstwahrscheinlich fallen wird. Setzt für diese Strategie alle eure Dschinns auf Standby, sodass sie bereit zur Beschwörung sind. Im Folgenden beziehe ich mich auf die erste Kampfreihe bestehend aus Felix, Jenna, Cosma und Felix, die zweite aus Isaac, Garet, Ivan und Mia. Geht in den Kampf und last Felix den Charon, Jenna den Meteor, Cosma das Desaster und Aaron Boreas beschwören. Setzt mit den Überlebenden in der nächsten Runde wieder Boreas, ebenso Flora und Kirin ein. Kämpft danach mit eurer besten Psynergy, bis die erste Gruppe gefallen ist und die zweite Gruppe einspringt. Selbes Spiel wie vorhin: Charon, Meteor, Desaster sowie Boreas sollen beschwört werden! Sollte nichts schiefgelaufen sein, sollte Dullahan beim Treffer des Boreas' oder des Meteors nun fallen. Die Strategie funktioniert eigentlich immer, solange Dullahan nicht vorzeitig den Dschinnsturm oder Charon einsetzt. Glückwunsch, ihr habt Dullahan bezwungen! Ob nun durch die schnelle Beschwörungsmethode oder wie echte Männer mit kaltem Stahl siegreich, dieser Kampf war durchaus etwas Außergewöhnliches!

~~~~~

Vor euch liegt die letzte Steintafel Weyards. Berührt sie, um der stärksten Beschwörung in Golden Sun habhaft zu werden: Iris! Diese benötigt satte vierzehn Dschinns, dafür richtet die Macht der Sonne aber auch unerhörte Verwüstung an, eure eigene Gruppe hingegen heilt sie zugleich und belebt sie sogar wieder! Wahrlich eine würdige Belohnung nach dem Kampf gegen ihren Wächter. Nun, was gibt es jetzt nach allen Strapazen noch zu sagen? Trainiert eure Charaktere, komplettiert eure Ausrüstung, erkundet die Welt, aber in jedem Falle, habt weiterhin Spaß am Spiel! Frohes Weiterspielen! Und zwar solange, bis Camelot das nächste Golden Sun herausbringt... irgendwann! :-D

|=====|  
7. ALLGEMEINE TIPPS TPPS  
|=====|

Hier in keiner wirklichen Reihenfolge:

1. Auch wenn es banal klingt: Erforscht die Welt, bekämpft Feinde und lernt das Spiel besser kennen. Nur Übung macht den Meister!
2. Versucht immer, zuerst ohne eine Spiellösung weiterzukommen. Manchmal kommt die Erleuchtung wie von selbst! Schaut also erst eine Hilfe nach, wenn ihr wirklich irgendwo verzweifeln solltet. Sonst geht ein gewisser Spaß am Spiel verloren.
3. Ihr steckt irgendwo in der Welt fest oder wollt schnell zurück reisen?



Macht dazu folgendes: In dem Menü, wo ihr eure Spielstände laden könnt, drückt die L-TASTE, START und SELECT gleichzeitig: Wenn ihr das Spiel nun ladet, werdet ihr in dem Heiligtum stehen, dass ich zuletzt besucht habt!

4. Benutzt den 'Gedankenleser'! Ihr werdet staunen, welche Geheimnisse ihr so in Erfahrung bringen könnt. Ob unwichtig oder spielhinweisend, nutzt diese Gabe schamlos aus! ;-)
5. Achtet darauf, dass immer jemand in eurer Gruppe ein guter Heiler ist. Selbst die stärksten Charaktere brauchen mal eine kleine Erfrischung! Besonders nützlich sind hierbei natürlich die Heilmagien, welche auf die gesamte Gruppe wirken!
6. Findet die heraus, gegen welches Element euer Feind schwach ist! Dies lässt sich einfach am Kampfbildschirm ablesen: war das Element schwach, erscheint ein "." bei der Schadensanzeige, wirkte es normal, dann ein "!", war es jedoch äußerst stark, so erscheint ein "!!!".
7. Sobald ihr die Elementschwäche eures Feindes wisst, könnt ihr euch diese auch anderweitig zunutze machen: besiegt ihn mit einem Dschinn, welcher dem Element seiner Schwäche entspricht. Das Monster wird kurz aufblinken und eure Erfahrungspunkte und Chancen auf einen hinterlassenen Gegenstand steigen enorm.
8. Nehmt nicht blind eine Waffe oder eine Rüstung für einen Charakter, nur weil ihr Angriffs- / Verteidigungswert höher ausfällt als der, welcher eure aktuelle Ausrüstung hat. Die wahre Stärke von Artefakten sind nämlich immer deren Entfesselungen und Statusboni.
9. Macht Geld, indem ihr Dinge verkauft, die ihr nicht mehr benötigt. Das gilt nicht nur für Waffen und Rüstungen - vorallem Lebenswasser, Heiltränke und Psy-Kristalle könnt ihr am Anfang guten Gewissens verkaufen, sie bringen euch eine Menge ein! Da sie Artefakte sind, könnt ihr sie später einfach wieder zurückkaufen.
10. Mit der Psynergy 'Enthüller' könnt ihr ohne aufwendiges Herumprobieren versteckte Gegenstände in Körben, Kisten, Fässern etc. finden. Sollte sich etwas drinnen befinden, wird der Behälter in dem Enthüller glitzern. Ihr bekommt die Psynergy allerdings erst später im Spiel.
11. Untersucht die hellen, seichten Stellen, die ihr während eurer Reise in den Meeren antrefft. Womöglich könnt ihr einen Schatz dabei bergen!
12. Sobald euer Schiff seine Flügel verpasst bekommen hat, müsst ihr nicht unbedingt mehr die Klippen von Gondowan durchfahren, um in die Östliche See zu gelangen! Über bestimmte Stellen könnt ihr über Osenia einfach euch euren Weg auf die andere Seite per Flug bahnen!

Ihr kennt einen, der nicht mit aufgelistet ist? Schreibt ihn mir und ich werde euch hier danken.

|=====|

Kleiner Hinweis: Ich gehe bei der Dschinn-Verteilung immer von dem 'Standard' aus: Venus zu Felix, Mars zu Jenna, Jupiter zu Cosma und Merkur zu Aaron.

~~~~~

Silberrücken x 3

Kraftpunkte: 155 (jeder)
Empfohl. Level: 5
Schwäche: Feuer
Resistenz: Wind
Erf. nach Sieg: 120
Item nach Sieg: 84 Münzen + Nuss

Ort: Tempel von Kandorea

Die Silberrücken sollten kein Problem darstellen, da ihr zum Zeitpunkt des Kampfs bereits über starke Psynergy verfügen solltet! Setzt diese entsprechend auch ein: Felix mit 'Erdbeben', Jenna mit 'Flammenwand' und Cosma mit 'Blitzstrahl', und noch vor Ende der zweiten Runde sollten alle drei Monster schon besiegt sein! Solltet ihr schwächere Psynergy haben, sollte diese aber auch reichen. Die Silberrücken an sich sind ziemlich harmlos, wenn ihr euch in Daila gute Ausrüstung gekauft habt.

~~~~~

### Rex Scorpio

-----

Kraftpunkte: 1064  
Empfohl. Level: 7  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wind  
Erf. nach Sieg: 440  
Item nach Sieg: 228 Münzen + Fläschchen

Ort: Yampi-Wüste

Ein weiteres sehr psynergy-dominiertes Gefecht! Den Schlüssel zum Sieg bilden starke Magien eurerseits, dazu gehören auf jeden Fall Felix' 'Stalagmit', Jennas 'Dunst' und Cosmas 'Blitzstrahl' / 'Plasma', welche ihr allesamt im Dauerfeuer haben solltet. Der Rex Scorpio ist ein sehr defensiv agierendes Monster, es wird sich oft verteidigen, welches jedoch nicht wirklich zu seinen Gunsten geschieht. Auch im Angriff hat er nicht viel zu zeigen. Sollte Felix die Themis-Axt parat haben, so könnt ihr zuerst deren Entfesselung benutzen, um das Monster zu verlangsamern. Ansonsten ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Skorpion euch unterliegt, denn zuegebermaßen hat er beeindruckend viele KP. Mit den genannten Psynergien ist er jedoch kaum ein Problem. Gebt jedem Charakter vorher ein paar Heilkräuter für den Notfall, und euch sollte ein sicherer Sieg gewiss sein!

~~~~~

Briggs

Kraftpunkte: 984

Empfohl. Level: 11
Schwäche: -
Resistenz: -
Erf. nach Sieg: 422+
Item nach Sieg: 1021+ Münzen + Fläschchen

Ort: Östliches Alhafra

Briggs und seine Mannen stellen einen der härtesten Kämpfe des Spiels dar! Nicht nur hält er eine Menge aus, er kann mit seiner Signal-Pfeife auch jederzeit einen aus seinem Gefolge in den Kampf rufen. Diese können euch schwer zusetzen mit ihrem Angriff Echo-Schnitt, und auch der Anführer selbst ist nicht ohne. Hofft, dass er keinen Öltropfen einsetzt! Habt also für jeden Charakter besser ein paar Heilgegenstände parat. Greift Briggs mit eurer stärksten Psynergy an, sie ist immer noch stärker als eure Waffen. Nehmt immer welche, die auf mehrere Personen zielt, selbst wenn Briggs einzeln euch entgegentritt - es besteht die Chance, dass er sein Gefolge ruft, und ihr dieses trotzdem noch so schädigen könnt. Zögert auch nicht, all eure Öltropfen oder Wieselklauen in eurem Besitz hier einzusetzen, dies ist die Gelegenheit, jene einmal zu benutzen! Ansonsten, viel Glück beim Kampf. Schämt euch nicht, wenn ihr verlieren solltet. Trainiert außerhalb Alhafra eventuell, um stärkere Charaktere und Psynergien zu erlernen. Kauft in Alhafra selbst die besten Rüstungsteile. Geht im Kampf sehr offensiv ran, denn je länger dieser dauert, desto schlechter wird eure Situation werden... und vergesst nicht, ein wenig Glück gehört hier nun einmal dazu!

~~~~~

Aqua-Hydra  
-----

Kraftpunkte: 2776  
Empfohl. Level: 17  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 963  
Item nach Sieg: 1612 Münzen + Fläschchen

Ort: Schiff der Lemurianer

Die Aqua-Hydra gehört zum Glück zu den einfacheren Kämpfen. Sie agiert relativ harmlos im Angriff, denn außer der sehr starken "Flut des Zorns" hat sie nicht viel euch entgegenzusetzen. Greift von daher am Besten immer normal an, Cosma und vor allem Jenna benutzen ihre stärksten Psynergien. Es ist sehr von Nutzen, wenn Jenna bereits vier Mars-Dschinns besitzt und somit bereits die 'Aura' oder gar 'Heil-Aura' erlernt hat, so könnt ihr euch auch von schweren Treffern schnell erholen. Heilt ansonsten immer einzeln, wenn Bedarf besteht (besonders auch bei Vergiftung!) und schießt sozusagen ständig aus vollen Rohren. Die Aqua-Hydra wird sich dem nicht lange widersetzen können.

~~~~~

Vipera

Kraftpunkte: 3536
Empfohl. Level: 20
Schwäche: Wind
Resistenz: Erde
Erf. nach Sieg: 1995

Item nach Sieg: 2898 Münzen

Ort: Gaia-Felsen

Der Kampf gegen Vipera kann knifflig bis unmöglich sein, je nachdem wie Sonnenstrahlen auf ihn treffen, aber lange wird er in jedem Fall sein! Erschwerend kommt hinzu, dass dieses Biest selbst stark geschwächt sogar zweimal pro Runde angeifen kann! Seid also besonders vorsichtig. Nur zwei Angriffe von Viperas Angriffen stechen heraus: der Dampfhammer, welcher euch direkt besiegen kann, sowie der Giftatem. Die Standard-Dschinnbesetzung sollte hier gut sein, so hat Felix wenigstens 'Phönix' für Notfälle. Strategisch empfehle ich auch bei Vipera ein Dauerfeuer: Felix greift normal an, Cosma nutzt starke Wind-Psynergy (Tornado!), Aaron kann stets den 'Exzelsior' verwenden. Jenna greift an bzw. heilt mit 'Heilaura', sobald der Bedarf besteht. Seid euch nur immer im Klaren: zwei Runde für den Gegner! Lasst also nicht locker und hofft, dass Vipera schnell ihr Ende findet...

~~~~~

Avimander

-----

Kraftpunkte: 3792  
Empfohl. Level: 22  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: 2176  
Item nach Sieg: 1330 Münzen + Heiltrank

Ort: Champa

Der Avimander ist kein fieser Genosse, sondern einfach nur ein starker. Dies liegt vorallem an seiner "Sternenmine"! Es hilft daher, alle Dschinns verbündet zu haben, um so die stärksten Charaktere zu haben. Jennas 'Heil-Aura' wird euer bester Freund hier sein! Jenna kann diese in jeder Runde benutzen, ihre Feuer-Psynergy wäre hier sowie ein schwacher Angriff. Cosma benutzt starke Wind-Psynergy, Felix 'Ragnarök/Odysee' und Aaron auf jeden Fall 'Exzelsior/Steinbruch'. Mit diesem Angriffen wird der Kampf recht schnell vorüber sein. Besonders vorsichtige Naturen können ebenso Cosma alle Merkur-Dschinns und Aaron alle Jupiter-Dschinns geben, was beide zu "Rettern" macht, welche die wertvolle Psynergy 'Wunschquelle' besitzen, neben einigen guten anderen offensiven Zaubern. Letzteres mag die beste Methode für niedrig gelevelte Charaktere sein, im Normalfalle aber sollte die erste Methode mit Standardkonstellation genügen. Sie ist wohl auch die schnellste!

~~~~~

Poseidon

Kraftpunkte: 4905
Empfohl. Level: 25
Schwäche: Feuer
Resistenz: Wasser
Erf. nach Sieg: 2930
Item nach Sieg: 3762 Münzen + Psy-Kristall

Ort: Meer der Zeit

Poseidon ist von einem Kraftfeld umgeben, welches ihn unverwundbar gegenüber

euren Angriffen macht! Der einzige Weg jenes auszuschalten ist, es mit dem Dreizack zu durchbrechen! Lasst den Träger des Dreizacks (am besten Cosma) seine Waffe gleich zu Anfang einsetzen, damit alle anderen nachziehen können. Eure Hauptangreifer sollten hier Felix und Aaron sein. Benutzt Cosmas 'Aufprall', um die Angriffskraft der beiden zu verstärken. Danach kann sie jede weitere Runde den Dreizack zum Angriff verwenden, es ist halt eine starke Waffe. Felix und Aaron greifen normal an. Felix' Psynergy solltet ihr vorerst schonen, da ihr eventuell mal den 'Phönix' benötigt, und Aarons Psynergy ist gegen Poseidon einfach schwach. Jenna hat ihren Stammplatz als Heilerin hier. In Runden, wo kein Heilen notwendig ist, kann auch mal ein 'Natterndunst' von ihr ran. Poseidon hat viele starke Angriffe wie die "Flut des Zorns" oder die "Ozeanfaust", doch ihr werdet ihn besiegen können.

~~~~~

#### Moapa, Adjutant x 2

-----

Kraftpunkte: 3042 (Moapa) 1954 (Adjutanten)  
Empfohl. Level: 28  
Schwäche: -  
Resistenz: -  
Erf. nach Sieg: 3340  
Item nach Sieg: 2870 Münzen

Ort: Straße der Prüfungen

Achtung, Unvorsichtigkeit wird in diesem Kampf bestraft! Moapa und seine Männer haben allesamt die Möglichkeit, euch sehr mit Kristall-Staub, Flüster-Samen oder starken Hieben zuzusetzen. Habt besser alle Dschinns immer verbündet, um eure Kräfte hochzuhalten. Lasst Jenna definitiv immer mit 'Heil-Aura' eure Wunden lindern, sodass ihr in keine unangenehme Situationen kommt. Der Rest wird ein sehr magiedominiertes Gefecht sein. Versucht zuerst die beiden Adjutanten aus dem Weg zu räumen. Lasst Felix' 'Odyssee' sowie Aaron seinen 'Steinbruch' einsetzen, konzentriert euch dabei immer auf einen Adjutanten. (Cosma sollte generell stets ihr 'Licht-Plasma' verwenden.) Ist erst einmal einer gefallen, sollte der Kampf erheblich einfacher werden. Versucht danach mit den gleichen Mitteln auch den zweiten auszuschalten, sodass nur noch Moapa übrigbleibt. Alleine wird er nicht viel gegen euch ausrichten können. Greift ihn danach mit normalen Waffen an, bis auch er sich schließlich euren Kräften beugen muss.

~~~~~

Hagartio und Dinarria

Kraftpunkte: 4248 (Hagartio) 3186 (Dinarria)
Empfohl. Level: 30
Schwäche: Wasser
Resistenz: Feuer
Erf. nach Sieg: 5813
Item nach Sieg: 9020 Münzen + Dunkle Materie

Ort: Jupiter-Leuchtturm

Keine Angst, dieser Kampf wird nicht zu zweit ausgetragen werden müssen! Zuerst müsst ihr versuchen, zwei Runden zu überstehen, dann wird sich Jenna euch anschließen, welche auch eure Hauptheilerin sein sollte. Haltet mit ihr weitere zwei Runden durch, damit sich Cosma als letzte Person euch zum Kampf

anschließt! Richtet euren Fokus sogleich gänzlich auf Hagartio, denn er ist der gefährlichere der beiden. Greift mit Felix normal an und schont seine Psynergy, die er womöglich noch für den 'Phoenix' benötigt. Aaron hingegen kann gegen beide Widersacher mit seinem 'Steinbruch' glänzen. Jenna wird ihre Aufgabe als Heilerin hier haben, lasst sie euch heilen, wann immer der Bedarf besteht! Dies sollte für den Großteil des Kampfes der Fall sein... Cosma kann wohl am besten mit ihrer stärksten Psynergy hier aushelfen, immerhin bekommt sie unbegrenzte mentale Kraft durch den Leuchtturm! Hagartio kann euch schwer zusetzen meiner seinen Angriffen "Drachenwut" und "Asteroid", setzt ihn also möglichst schnell außer Gefecht. Danach könnt ihr euch um Dinaria kümmern. Sie ist unberechenbarer dank ihres "Todesgriffs", aber dafür auch insgesamt als ihr Gefährte. Alleine ist sie einfach unter Kontrolle zu halten, gebt ihr mit euren Waffen den Rest. Habt während des Kampfes die Standardklassen, sonst kann Dinaria euch mit ihrem "Dschinnfest" schnell schwächer machen. Auch Statuserhöhungen sind weniger sinnvoll aufgrund ihres Psynergy 'Basilisk', welche diese sogleich negiert. Viel Erfolg! Solltet ihr verlieren, läuft das Spiel trotzdem weiter, ihr verpasst allerdings dann die "Dunkle Matiere" als Belohnung und vielleicht auch die Prestige des Sieges...

~~~~~  
Flammendrache x 2  
-----

Kraftpunkte: 5724 (Großer Drache) 5348 (Kleiner Drache)  
Empfohl. Level: 33  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: 5004  
Item nach Sieg: 3393 Münzen + Psy-Kristall

Ort: Mars-Leuchtturm

Mit diesen zwei Drachen ist definitiv nicht zu spaßen! Beide halten in etwa gleich viel aus, der größere von ihnen ist jedoch auch der gefährlichere. Dies liegt vor allem an dem starken Angriff namens "Asteroid"! Überhaupt verwenden die Drachen erstaunlich gerne die Angriffe Hagartios und Dinarias... Schaltet also zuerst den größeren aus. Zu diesem Zeitpunkt des Spiels sollten eure Waffen bereits weitaus mehr Schaden anrichten als eure Psynergy, dies gilt besonders für die Helios-Klinge! Greift an und vergesst nicht, möglichst jede Runde ebenso durch Psynergy oder Gegenstände die Gruppe zu heilen. Zwei Dschinns sollten hier zum Einsatz kommen: Dampf und Brise, solltet ihr letzteren übertragen haben. Diese erhöhen bedeutsam eure Widerstandskraft, was das sengende Feuer der Drachen erträglicher machen wird. Ist ein Drache erst einmal weg, wird der Kampf um ein Vielfaches einfacher werden. Setzt auch dem verbliebenen Drachen schwere Hiebe zu, und es sollte fallen, ohne größere Probleme zu verursachen.

~~~~~  
Tridesastros

Kraftpunkte: 5000, 4200, 4000
Empfohl. Level: 40
Schwäche: Wind
Resistenz: Erde
Erf. nach Sieg: -
Item nach Sieg: -

Ort: Mars-Leuchtturm

Als eines der stärksten Wesen auf Weyard besitzt Tridesastros drei verschiedene Formen, gegen die ihr antreten müsst. Die erste ist die mit drei Köpfen. Tridesastros greift euch hier gleich viermal pro Runde an, dafür besitzt er nur recht schwache Angriffe wie 'Beben'. Beharkt ihn hier einfach mit euren Waffen und heilt gelegentlich, zu diesem Zeitpunkt ist das Monster noch ziemlich ungefährlich. Höchstens der "Dschinnstoß" kann hier Schwierigkeiten bereiten. Nach einer Weile habt ihr den ersten Kopf niedergestreckt, er wird explodieren und das Wesen steht nunmehr mit zwei Köpfen vor euch. Es kann jetzt nur noch dreimal pro Runde angreifen, jedoch mit weitaus stärkeren Angriffen. Setzt euren Kampfstil jedoch fort und lasst hauptsächlich eure Waffen sprechen. Starke Klingen wie die Helios-Klinge oder das Excalibur helfen ungemein in diesem Kampf! Ab diesem Stadium kann das Biest den "Felskaries" anwenden, ein verheerender Angriff, den es aber zum Glück noch recht selten an dieser Stelle einsetzt. Habt einfach gute Heilgegenstände und -psynergy zur Hand! Nach einer Weile wird auch der zweite Kopf fallen und in einer großen Explosion verschwinden. Ab hier fängt der richtige Spaß erst an! Tridesastros kann nur noch zweimal angreifen, dafür aber benutzt das Wesen ab hier nur seine stärksten ihm zur Verfügung stehenden Angriffe, denn es kämpft um sein Leben! Nun wird sich zeigen, ob ihr stark genug für den Sieg seid. Eine gute Heilquelle ist ab hier nun ein Muss! Greift mit euren Waffen an und habt Mia oder Jenna als Heilerinnen zur Hand. Wenn die anderen Charaktere über Heil- oder Nebeltränke verfügen, umso besser! Es gibt keine sonderlich effektive Strategie gegen Tridesastros, es zählt rohe Kraft, gepaart mit ein wenig Glück! Denn mit dem "Dschinnsturm" kann Tridesastros selbst gestandene Krieger harmlos machen... Vergesst nicht, dass ihr jederzeit einen Charakter auswechseln könnt, sollte einer fallen. Verwendet Dschinns wie Umbra oder Flamme, um die Angriffe des Monsters zu schwächen. Haltet durch, dann wird nach einem langen und harten Kampf der Sieg euer sein...!

~~~~~  
Sternenmagier

-----  
Kraftpunkte: 7486  
Empfohl. Level: 40  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 7866+  
Item nach Sieg: 5566+

Ort: Isla Pretiosa

Die beste Strategie gegen den Sternemagier ist, seine eigenen Waffen gegen ihn zu verwenden. Er zaubert bis zu vier Bälle neben sich, welche allesamt verschiedene Zwecke haben: Frischebälle heilen ihn um 1000 KP, Wächterbälle erzeugen ein kaum durchbrechendes Schutzschild um ihren Gebieter, die Zornesbälle explodieren selbstzerstörerisch in eurer Nähe und die Donnerbälle zaubern schwache Wind-Psynergy auf euch. Es findet sich schnell heraus, dass letztere noch die wenigstens Probleme bereiten. Greift also nicht den Magier an, sondern zuerst alle Bälle, mit Ausnahme der Donnerbälle, bis das Feld aus vier Donnerbällen sowie dem Magier besteht. Nun kommt es darauf an, ob ihr die vier Angriffe der Bälle pro Runde aushalten könnt, vergesst auch nicht, dass der Magier dabei ebenso noch gut austeilen kann! Mit starker Heil-Psynergy wie etwa 'Polare Aura' oder 'Reinheit' solltet ihr aber in der Lage sein, hier zu überleben. Ihr müsst zwar viel einstecken mit dieser Strategie, sie ist dennoch die weitaus sicherste. Ein Feld voller Zornesbälle wäre gefährlicher, Wächterbälle zu hinderlich und Frischebälle, nun,

sie würden wohl schneller heilen als ihr austeilen könnt Lasst den Magier also sodann in gewünschter Konstellation den Zorn eurer Waffen spüren, dann sollte er nach einiger Zeit fallen. Entledigt euch der restlichen Bälle, und je nach dem, wieviele ihr zerstört habt, werdet ihr am Ende mit einem Haufen an Erfahrungspunkten und Geld belohnt werden!

~~~~~  
Valukar

Kraftpunkte: 12960
Empfohl. Level: 40
Schwäche: Wasser
Resistenz: Feuer
Erf. nach Sieg: 8702
Item nach Sieg: 4980

Ort: Yampi-Wüstenhöhle

Von allen geheimen Endgegnern ist Valukar vermutlich der einfachste. Wie beim Sternenmagier auch lassen sich seine eigenen Waffen gegen ihn anwenden! Der im Kampf häufig von Valukar benutzte Angriff "Para-Dschinn" setzt je einen Dschinn eines aktiven Charakters auf Standby, also bereit zur Beschwörung. Das Besondere an Valukar ist, dass er eure Dschinns auf Standby nutzen kann, um selbst Beschwörungen durchzuführen... doch lasst es erst gar nicht dazu kommen! Beschwört sogleich Venus, Merkur und Megära, sobald Valukar diesen Angriff einsetzt. Zum Glück schädigen nämlich selbst diese schwachen Beschwörungen Valukar immens! Sollte kein Dschinn bereit zur Beschwörung sein, greift ihn einfach an. Seine einzigen gefährlichen Angriffe sind der "Dampfhammer" sowie der "Para-Sprung", der einen Charakter kurzzeitig lähmen kann. Die Probleme mit beiden sollten sich jedoch in Grenzen halten, sofern ihr einen guten Heiler parat habt. Beschwört, was das Zeug hält und greift sonst an, dann wird Valukar schneller gefallen sein als er seinen Hammer schwingen kann! :->

~~~~~  
Sentinel

-----

Kraftpunkte: 8736  
Empfohl. Level: 40  
Schwäche: Erde  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 10538  
Item nach Sieg: 6144

Ort: Eiland-Höhle

Das Wichtigste gleich vorweg: Der Sentinel ist immun gegen jegliche Psynergy, die gegen ihn eingesetzt wird. Dies hilft euch zwar nicht unbedingt, macht den Kampf aber immerhin ein wenig unkomplizierter. Tatsächlich ist der Kampf gegen Sentinel hauptsächlich ein Maß eurer rohen Charakterstärke. Euer Gegenüber greift gleich dreimal pro Runde an, jeweils mit starker Psynergy oder Angriffen wie "Korrosion", welche nicht nur stark sind, sondern auch eure Verteidigung senken. Mein bester Tipp ist schlicht, ihn anzugreifen und jede Runde die gesamte Gruppe zu heilen, bis Sentinel fällt. Es hilft dabei, euren Angriffswert kurzzeitig mit der Psynergy 'Aufprall' zu steigern oder einen Dschinn für selbigen Zweck einzusetzen. Dies wird den Kampf ein wenig ver-



kürzen! Nun ja, dieser Kampf ist wie gesagt hauptsächlich die Zurschaustellung reiner Kraft, viel Erfolg also bei den Streichen eurer Waffen! Übrigens, da der Sentinel empfindlich gegenüber Erdangriffen ist, wirken die Hiebe der Helios-Klinge äußerst effektiv gegen ihn.

~~~~~  
Dullahan

Kraftpunkte: 16000
Empfohl. Level: 55
Schwäche: Erde
Resistenz: Wasser
Erf. nach Sieg: 15600
Item nach Sieg: 6775

Ort: Inneres Heiligtum von Anemos

Dieses furchtbare Wesen spielt in einer anderen Liga als jede Kreatur, die ihr vor ihm bekämpft habt. Selbst hochleveligen Charakteren kann der Dullahan wahre Alpträume bereiten! Glaubt nicht, dass ihr mit schwachen Charakteren eine Chance gegen dieses Monster habt, gute Statuswerte sowie eine tadellose Ausrüstung sind hier Pflicht! Zwei Angriffe machen Dullahan so gefährlich: "Charon", die todbringende Beschwörung, welche auch ihr besitzt, sowie den "Dschinnsturm", welcher all eure Dschinns in den Erholungsstatus setzt... Ziemlich unfair, was hat sich Camelot dabei gedacht? Für ein Gefecht mit Waffen kann ich euch leider nur viel Glück und eine Menge an Lebenswassern und Nebeltränken wünschen! Zum Glück gibt es aber eine Methode, welche fast immer siegreich gegen dieses Wesen ist: Summon Rush, d.h. ihn gänzlich mit Beschwörungen zuzusetzen, bis er fällt. Das einzig negative an ihr ist, dass eine Kampfreihe höchstwahrscheinlich fallen wird. Setzt für diese Strategie alle eure Dschinns auf Standby, sodass sie bereit zur Beschwörung sind. Im Folgenden beziehe ich mich auf die erste Kampfreihe bestehend aus Felix, Jenna, Cosma und Felix, die zweite aus Isaac, Garet, Ivan und Mia. Geht in den Kampf und last Felix den Charon, Jenna den Meteor, Cosma das Desaster und Aaron Boreas beschwören. Setzt mit den Überlebenden in der nächsten Runde wieder Boreas, ebenso Flora und Kirin ein. Kämpft danach mit eurer besten Psynergy, bis die erste Gruppe gefallen ist und die zweite Gruppe einspringt. Selbes Spiel wie vorhin: Charon, Meteor, Desaster sowie Boreas sollen beschwört werden! Sollte nichts schiefgelaufen sein, sollte Dullahan beim Treffer des Boreas' oder des Meteors nun fallen. Die Strategie funktioniert eigentlich immer, solange Dullahan nicht vorzeitig den Dschinnsturm oder Charon einsetzt. Glückwunsch, ihr habt Dullahan bezwungen! Ob nun durch die schnelle Beschwörungsmethode oder wie echte Männer mit kaltem Stahl siegreich, dieser Kampf war durchaus etwas Außergewöhnliches!

9.1. Gewöhnliche Waffen

Diese Waffen könnt ihr in den meisten Läden der Dörfer und Städte Weyards kaufen. Sie werdet ihr vor allem in der ersten Hälfte des Spiels benutzen. Sie alle werden ein brauchbares Utensil im Kampf bilden, besitzen jedoch keinerlei besondere Fähigkeiten. Später im Spiel werdet ihr statt zu diesen Waffen eher zu den wertvolleren Artefakten greifen wollen!

NAME	TYP	PREIS	EFFEKTE
Langschwert	Langschwert	200	Angriff + 14
Breitschwert	Langschwert	1000	Angriff + 40
Claymore	Langschwert	4000	Angriff + 70
Großes Schwert	Langschwert	9000	Angriff + 90
Streitaxt	Axt	280	Angriff + 24
Breitaxt	Axt	1400	Angriff + 50
Große Axt	Axt	5200	Angriff + 80
Keule	Keule	80	Angriff + 6
Schwere Keule	Keule	500	Angriff + 26
Streitkolben	Keule	2600	Angriff + 56
Kriegskeule	Keule	6200	Angriff + 84
Kurzschwert	Dolch	120	Angriff + 8
Jäger-Schwert	Dolch	520	Angriff + 28
Kampf-Rapier	Dolch	2900	Angriff + 58
Meister-Rapier	Dolch	6800	Angriff + 86
Holzstab	Stab	40	Angriff + 4

NAME	FUNDORT (E)
Breitaxt	Laden von Mikasalla, Naribwe, Kibombo, Yallam
Breitschwert	Laden von Alhafra, Garoh, Naribwe
Claymore	Laden von Kibombo, Yallam
Große Axt	Laden von Champa, Contigo
Großes Schwert	Laden von Apoji-Archipel, Contigo
Holzstab	Laden von Daila
Jäger-Schwert	Laden von Alhafra, Garoh
Kampf-Rapier	Laden von Naribwe, Kibombo, Yallam
Keule	Laden von Daila, Madra
Kriegskeule	Laden von Izumo, Contigo
Kurzschwert	Laden von Daila, Madra
Meister-Rapier	Laden von Champa, Contigo
Langschwert	Laden von Daila, Madra, Alhafra
Schwere Keule	Laden von Alhafra, Garoh
Streitaxt	Laden von Madra, Alhafra, Garoh
Streitkolben	Laden von Naribwe, Kibombo, Yallam

9.2. Artefaktwaffen

Artefaktwaffen sind selten und wertvoll. Nur eine Handvoll von ihnen werdet ihr in Läden käuflich finden können, der Großteil von ihnen liegt quer über ganz Weyard verstreut in Truhen, welche nur auf ihre Entdeckung warten, aber

auch manche Monster können euch die gefährlichen Klingen überlassen!

Was unterscheidet Artefaktwaffen von den gewöhnlichen? Sie alle besitzen eine oder mehrere besondere Eigenschaften, welche sie herausstehen lässt. Meistens ist dies eine Entfesselung. So kann es im Kampf passieren, dass eure Waffe beim Angriff aufheult und einen Zauber loslässt, welcher dem Gegner zusätzlich zusetzen wird! Andere hingegen können im Kampf bewusst wie eine Psynergy benutzt werden, um ihre Verzauberung loszulassen, dabei können sie jedoch unter Umständen zerbrechen, was sie sogleich unbrauchbar machen wird. Diese Waffen sind mit einem Sternchen gekennzeichnet! Einige Waffen besitzen ebenso Eigenschaften außerhalb der genannten, zum Beispiel können sie Elementarkräfte erhöhen. Achtung bei den verfluchten Waffen! Beim Tragen dieser könnt ihr im Kampf zufällig gelähmt werden, was ein großer Nachteil ist!

Entfesseln die Waffen einen Zauber, so ist dieser immer einem bestimmten Element zuzuordnen. Bei den meisten lässt sich schnell erkennen, ob die Entfesselung nun auf Feuer, Wasser, Wind oder Erde basiert. Kalkuliert dies unter Umständen in die Kämpfe mit ein, um noch effektiver zu sein! Manche Waffen jedoch wirken auch beim normalen Streich mit zusätzlicher Elementarstärke:

Erde: Gaia-Klinge, Gaias Axt
 Feuer: Flammen-Axt, Igniferrum, Brandmal
 Wind: Elfen-Rapier, Sylphen-Rapier
 Wasser: Frost-Stab

Dadurch sind jene Waffen beim normalen Angriff meist weitaus stärker als welche mit sonst vergleichbarem Angriffswert.

NAME	TYP	PREIS	ENTFESSELT	EFFEKTE
Rostiges Schwert	Langs.	370	-	Angriff + 10
Rostiges Schwert	Langs.	580	-	Angriff + 14
Arktis-Klinge	Langs.	2600	Blizzard	Angriff + 55
Sturmzeichen	Langs.	3900	Hurrikan	Angriff + 60
Räuberschwert	Langs.	7600	Zerfetzer	Angriff + 101
Shamshir	Langs.	10000	Säurebad	Angriff + 99
Fulminictus	Langs.	11400	Blitzklinge	Angriff + 134
Anima-Omen	Langs.	11600	Seelenschmetterer	Angriff + 141
Himmelszeichen	Langs.	11800	Raidens Zorn	Angriff + 130
Silberklinge	Langs.	12000	Aqua-Schlag	Angriff + 108
Arm der Hestia	Langs.	12900	Schmelzlohe	Angriff + 145
Muramasa	Langs.	13600	Dämonenschein	Angriff + 126
				Verflucht
Riesenschwert	Langs.	14000	Separator	Angriff + 155
Mythril-Klinge	Langs.	14600	Tochter Albions	Angriff + 160
Runenklinge	Langs.	15000	Kluft des Verderbens	Angriff + 162
Gaia-Klinge	Langs.	17000	Titan-Klinge	Angriff + 135
				Erd-Kraft + 20
				Erd-Wdst. + 20
Laevateinn	Langs.	19700	Leuchtfeuer	Angriff + 173
Brandmal	Langs.	23400	Fegefeuer	Angriff + 176
Schattenstich	Langs.	24200	Acherons Gram	Angriff + 210
				Verflucht
Excalibur	Langs.	29200	Legende	Angriff + 180
Helios-Klinge	Langs.	31200	Megiddo	Angriff + 200

Rostige Axt	Axt	340	-	Angriff + 10
Rostige Axt	Axt	550	-	Angriff + 14
Themis-Axt	Axt	1900	Urteil des Felsens	Angriff + 30
Vulkan-Axt	Axt	4600	Klingenhagel	Angriff + 76

Scheibenaxt	Axt	4700	Macht der Stärke	Angriff + 76
Axt des Käptns	Axt	6800	Hebt Verteidigung	Angriff + 95
				Kann zerbrechen
Flammen-Axt	Axt	7500	Heiße Klinge	Angriff + 84
Drachen-Axt	Axt	10300	Flammenmauer	Angriff + 100
Tartarus-Axt	Axt	10800	Aderlass	Angriff + 127
Wikinger-Axt	Axt	11000	Lähmungsblitz	Angriff + 137
Axt der Macht	Axt	11900	Hitzeschmetterer	Angriff + 142
Giganten-Axt	Axt	14000	Kernschmelze	Angriff + 114
Apollo Axt	Axt	15200	Lodernde Flammen	Angriff + 158
Dämonen-Axt	Axt	16000	Giftwolke	Angriff + 132
				Verflucht
Gaias Axt	Axt	16400	Urmutter	Angriff + 163
Sternenaxt	Axt	19700	Supernova	Angriff + 171

Rostige Keule	Keule	420	-	Angriff + 11
Rostige Keule	Keule	460	-	Angriff + 12
Schicksalskeule	Keule	2800	Kerbenhieb	Angriff + 45
Schmetterkeule	Keule	7000	Terra-Schlag	Angriff + 88
Kometenkeule	Keule	8000	Glacialis	Angriff + 105
Hexenknochen	Keule	8400	Vettelfluch	Angriff + 108
Keule des Rechts	Keule	8400	Blendnebel	Angriff + 112
				KP-Regen. + 3
Dämonenkeule	Keule	9200	Auge des Bösen	Angriff + 115
Heilige Keule	Keule	11400	St. 200 KP w. her	Angriff + 126
				KP-Regen. + 2
				Kann zerbrechen
Rebellen-Keule	Keule	13900	Bürde des Lebens	Angriff + 152
Tungsten-Keule	Keule	14700	Hammersphäre	Angriff + 159
Finstere Keule	Keule	15000	Vergiftung	Angriff + 130
Thanatos-Keule	Keule	16400	Gebrochenes Herz	Angriff + 125

Rostiges Schwert	Dolch	320	-	Angriff + 9
Rostiges Schwert	Dolch	520	-	Angriff + 13
Gauner-Schwert	Dolch	700	Blitzhieb	Angriff + 12
Piraten-Schwert	Dolch	2000	Traumflut	Angriff + 34
Elfen-Rapier	Dolch	2200	Schmetterschlag	Angriff + 44
Hypnos	Dolch	2900	Mondbrise	Angriff + 49
Korsarenschrei	Dolch	6300	Zorn der Mondgöttin	Angriff + 90
Myстера-Klinge	Dolch	6400	Lebenssauger	Angriff + 84
Assassin-Klinge	Dolch	7800	Lebensgefahr	Angriff + 90
Dunst-Säbel	Dolch	8600	Sengenden Brodem	Angriff + 110
Ninja-Klinge	Dolch	8800	Zyklon-Schlag	Angriff + 94
Flink-Schwert	Dolch	9400	Schallhammer	Angriff + 104
				Wind-Kraft + 10
Sylphen-Rapier	Dolch	10100	Zephyr des Wahnsinns	Angriff + 124
Piraten-Säbel	Dolch	10600	Skorpio-Fisch	Angriff + 136
Chrysantheme	Dolch	13400	Ashura	Angriff + 128
Phaeton	Dolch	13600	Lumina-Welle	Angriff + 151
Masamune	Dolch	16400	Drachenvut	Angriff + 161
Tisiphone	Dolch	23000	Vergeltung	Angriff + 178

Magischer Stab	Stab	380	Düsternis	Angriff + 16
Rostiger Stab	Stab	480	-	Angriff + 11
Rostiger Stab	Stab	500	-	Angriff + 12
Rostiger Stab	Stab	530	-	Angriff + 13
Hexenstab	Stab	860	Schocker	Angriff + 32
Gesegneter Ankh	Stab	1600	Gedankenblocker	Angriff + 46
Psynergy-Stab	Stab	3600	Psynergy-Egel	Angriff + 64
Frost-Stab	Stab	5400	Gefrierbrand	Angriff + 76

Anubis-Stab		Stab		5500		Sarkophag		Angriff + 83
Ankh der Engel		Stab		6400		Lebens-Egel		Angriff + 83
Wolkenstab		Stab		7000		Lähmende Wolke		Angriff + 98
Basküle		Stab		8200		Element-Schutz		Angriff + 130
								Kann zerbrechen
Goblin-Stab		Stab		9800		Sargasso		Angriff + 134
Dämonen-Stab		Stab		10000		Böses Omen		Angriff + 92
Finsterstab		Stab		10100		Blitzschein		Angriff + 126
Drachenkeule		Stab		10700		Gas des Verfalls		Angriff + 128
Zodiac-Stab		Stab		11400		Nordstern		Angriff + 102
Kristall-Stab		Stab		13400		Ertränkung		Angriff + 106
Meditationsstab		Stab		13400		Nirvana		Angriff + 150
Salamanderstab		Stab		14300		Flammenreigen		Angriff + 156
Nebelstab		Stab		15200		Quasar der Umkehrung		Angriff + 165
Clothos Spindel		Stab		17200		St. 1000 KP w. her		Angriff + 168
								Kann zerbrechen
Atropos-Stab		Stab		18900		Atropos' Schnitt		Angriff + 169
Lex Lachesis		Stab		23000		Apokalypse		Angriff + 177

NAME | FUNDORT (E)

Ankh der Engel		Laden vom Apoji-Archipel
Anima-Omen		"Rostiges Schwert" im Meer westlich von Atteka
Anubis-Stab		Wird von Gegner hinterlassen: Roter Dämon
Apollo Axt		Schmiedet ein Stück Drachenhaut
Arktis-Klinge		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Arm der Hestia		Brunnen von Lemuria
Assassin-Klinge		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Ankh der Engel		Laden von Apoji-Archipel
Atropos-Stab		Wird von Gegner hinterlassen: Feuerdrache
Axt der Macht		Brunnen von Lemuria
Axt des Käptns		"Rostige Axt" im Meer südwestlich des Meers der Zeit
Basküle		Wird von Gegner hinterlassen: Minotaurus
Brandmal		Isla Pretiosa
Chrysantheme		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Clothos Spindel		Wird von Gegner hinterlassen: Minos-Krieger
Dämonen-Axt		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Dämonenkeule		"Rostige Keule" im Gaia-Felsen
Dämonen-Stab		Laden von Champa
Drachen-Axt		Laden vom Apoji-Archipel
Drachenkeule		"Rostiger Stab" in der Eiland-Höhle
Dunst-Säbel		Aqua-Felsen
Elfen-Rapier		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Excalibur		Schmiedet ein Stück Orichalcum
Finstere Keule		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Finsterstab		"Rostiger Stab" im Schrein des Meeresherrn
Flammen-Axt		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Flink-Schwert		Laden vom Schamanendorf
Ankh der Engel		Laden vom Apoji-Archipel
Frost-Stab		Laden von Kibombo
Fulminictus		Turm von Tundaria
Gaia-Klinge		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Gaias Axt		Schmiedet ein Stück Golem-Herz
Gauner-Schwert		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Gesegneter Ankh		Laden von Mikasalla
Giganten-Axt		Wird von Gegner hinterlassen: Erd-Golem
Goblin-Stab		"Rostiger Stab" weit im Nordwesten der Westlichen See
Heilige Keule		Wird von Gegner hinterlassen: Schilddrache
Helios-Klinge		Mars-Leuchtturm

Hexenstab		Laden von Garoh
Hexenknochen		"Rostige Keule" weit im Nordosten der Östlichen See
Himmelszeichen		Gaia-Felsen, im Sand des Drachenraums versteckt
Hypnos		Garoh
Keule des Rechts		Laden vom Schamanendorf
Kometenkeule		Schmiedet ein Stück Sternenstaub
Korsarenschrei		"Rostiges Schwert" im Boden Lemurias nahe Lunpas Haus
Kristall-Stab		Laden vom Schamanendorf
Laevateinn		Schmiedet ein Stück Mythril-Silber
Lex Lachesis		Wird von Gegner hinterlassen: Irrer Dämon
Magischer Stab		Laden von Madra
Masamune		Yallam
Meditationsstab		Jupiter-Leuchtturm
Muramasa		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Mystera-Klinge		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Mythril-Klinge		Schmiedete ein Stück Mythril-Silber
Nebelstab		Schmiedet ein Stück Orichalcum
Ninja-Klinge		Laden von Izumo
Phaeton		Jupiter-Leuchtturm
Piraten-Säbel		"Rostiges Schwert" im Meer östlich von Tundaria
Piraten-Schwert		Klippen von Osenia
Psynergy-Stab		Laden von Naribwe
Räuberschwert		"Rostiges Schwert" im Aqua-Felsen
Rebellen-Keule		Wird von Gegner hinterlassen: Blauer Drache
Riesenschwert		Schmiedet ein Stück Golemherz
Rostige Axt		(Axt des Käptens) Im seichten Wasser SÖ des Meers der Z.
Rostige Axt		(Wikingeraxt) Isla Pretiosa
Rostige Keule		(Dämonenkeule) Gaia-Felsen (innen)
Rostige Keule		(Hexenknochen) Im seichten Wasser nordöstlich von Izumo
Rostiger Stab		(Drachenkeule) Eiland-Höhle
Rostiger Stab		(Finsterstab) Schrein des Meeresherrn
Rostiger Stab		(Goblin-Stab) Im seichten Wasser nordwestlich von Hesperia
Rostiges Schwert		(Anima-Omen) Im seichten Wasser westlich von Atteka
Rostiges Schwert		(Korsarenschrei) Lemuria, grabt im Sand nach dem Schwert
Rostiges Schwert		(Piratensäbel) Im seichten Wasser östlich des Turms von T.
Rostiges Schwert		(Räuberschwert) Aqua-Felsen
Runenklinge		Wird von Gegner hinterlassen: Unterdämon
Salamanderstab		Schmiedet ein Stück Drachenhaut
Scheibenaxt		Berge von Kibombo
Schicksalskeule		Yampi-Wüste
Schmetterkeule		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Shamshir		Laden von Izumo
Silberklinge		Laden vom Schamanendorf
Sternenaxt		Schmiedet ein Stück Orichalcum
Sturmzeichen		Bora-Felsen
Sylphen-Rapier		Schmiedet eine Sylphenfeder
Tartarus-Axt		Wird von Gegner hinterlassen: Minotaurus
Thanatos-Keule		Ruinen von Ankohl
Themis-Axt		Plateau von Dehkan
Tisiphone		Wird von Gegner hinterlassen: Qualdrache
Tungsten-Keule		Schmiedet ein Stück Golden Sun
Vulkan-Axt		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Wikinger-Axt		"Rostige Axt" in Isla Pretiosa
Wolkenstab		Schmiedet ein Stück Tränenstein
Zodiac-Stab		Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun

9.3. Tragbarkeitsübersicht

	Felix	Jenna	Cosma	Aaron	Isaac	Garet	Ivan	Mia
Langschwert	X			X	X	X		
Axt	X			X	X	X		
Keule	X		X	X	X	X		X
Dolch	X	X		X	X	X	X	
Stab		X	X				X	X

Besonderheiten: Die Helios-Klinge können nur Venus-Adepten tragen.

=====
10. RÜSTUNGEN RSTN
=====

10.1. Gewöhnliche Rüstungen

In allen Läden Weyards könnt ihr diese kaufen. Sie dienen euch als einfacher Schutz vor den feindlichen Angriffen, bevor sie später durch weitaus bessere Artefakte ersetzt werden! Ihr könnt sie in unendlicher Zahl kaufen. Die Adepten-Kleider sowie die Psy-Rüstung stechen hervor, indem sie sogar ein wenig eure PP erhöhen. Letztere Rüstung konnte man übrigens schon in Golden Sun finden, da es aber keinen Laden mit ihr im Angebot gab, sah man sie nach dem Verkauf nie wieder... Doch jetzt könnt ihr euch wie alle anderen auch einfach aus dem Laden kaufen!

NAME	TYP	PREIS	EFFEKTE
Lederrüstung	Rüstung	240	Verteidigung + 14
Psy-Rüstung	Rüstung	1500	Verteidigung + 21 Maximale PP + 20
Kettenhemd	Rüstung	2000	Verteidigung + 25
Panzer-Rüstung	Rüstung	3600	Verteidigung + 30
Schuppenpanzer	Rüstung	4400	Verteidigung + 33
Stahl-Rüstung	Rüstung	4900	Verteidigung + 36

Einteiliges Kleid	Robe	25	Verteidigung + 4
Reisegewand	Robe	200	Verteidigung + 10
Seidenrobe	Robe	1400	Verteidigung + 20
Wams	Robe	2400	Verteidigung + 26

Baumwoll-Hemd	Kleidung	20	Verteidigung + 3
Reisejacke	Kleidung	50	Verteidigung + 7
Adepten-Kleider	Kleidung	850	Verteidigung + 18 Maximale PP + 8
Silber-Weste	Kleidung	3200	Verteidigung + 28

Offener Helm	Helm	180	Verteidigung + 9
Bronzehelm	Helm	600	Verteidigung + 14
Eisenhelm	Helm	1600	Verteidigung + 20
Stahlhelm	Helm	3100	Verteidigung + 27
Silberhelm	Helm	3900	Verteidigung + 30
Ritterhelm	Helm	4600	Verteidigung + 33

Stirnreif		Stirnreif		120		Verteidigung + 6
Silber-Reif		Stirnreif		1300		Verteidigung + 16
Schutzreif		Stirnreif		3400		Verteidigung + 26
Platin-Reif		Stirnreif		4200		Verteidigung + 29

Lederkappe		Hut		30		Verteidigung + 3
Holzkappe		Hut		400		Verteidigung + 10
Panzer-Kappe		Hut		2000		Verteidigung + 23

Holzschild		Schild		40		Verteidigung + 6
Bronzeschild		Schild		500		Verteidigung + 14
Eisenschild		Schild		1200		Verteidigung + 20
Ritterschild		Schild		3000		Verteidigung + 28

Leder-Armreif		Armband		180		Verteidigung + 7
Armreif		Armband		900		Verteidigung + 17
Magna-Armreif		Armband		2000		Verteidigung + 25
Silber-Armreif		Armband		4000		Verteidigung + 30

Kumulus		Handschuh		10		Verteidigung + 2
Lederhandschuh		Handschuh		220		Verteidigung + 10
Fehdehandschuh		Handschuh		1600		Verteidigung + 23

Lederstiefel		Stiefel		270		Verteidigung + 6

NAME | FUNDORT (E)

Adepten-Kleider		Laden von Garoh, Naribwe, Kibombo
Armreif		Laden von Mikasalla, Naribwe, Kibombo
Baumwoll-Hemd		Laden von Daila
Bronzehelm		Laden von Mikasalla, Naribwe
Bronzeschild		Laden von Garoh
Einteiliges Kleid		Laden von Daila
Eisenhelm		Laden von Kibombo
Eisenschild		Laden von Naribwe, Kibombo
Fehdehandschuh		Laden von Kibombo
Holzkappe		Laden von Garoh, Naribwe
Holzschild		Laden von Daila, Madra, Alhafra
Kettenhemd		Laden von Kibombo
Kumulus		Laden von Daila, Madra
Leder-Armreif		Laden von Madra, Alhafra, Garoh
Lederhandschuh		Laden von Alhafra, Garoh
Lederkappe		Laden von Daila, Madra, Alhafra
Lederrüstung		Laden von Alhafra, Garoh
Lederstiefel		Laden von Madra, Alhafra
Magna-Armreif		Laden von Yallam
Offener Helm		Laden von Alhafra, Garoh
Panzerkappe		Laden von Yallam
Panzer-Rüstung		Laden vom Apoji-Archipel
Platin-Reif		Laden von Izumo, Contigo
Psy-Rüstung		Laden von Mikasalla
Reisegewand		Laden von Alhafra, Garoh
Reisejacke		Laden von Daila, Madra, Alhafra
Ritterhelm		Laden von Contigo
Ritterschild		Laden vom Apoji-Archipel
Schuppenpanzer		Laden von Champa
Schutzreif		Laden vom Apoji-Archipel
Seidenrobe		Laden von Naribwe, Kibombo
Silber-Armreif		Laden von Champa, Contigo

Silberhelm		Laden von Champa
Silber-Reif		Laden von Naribwe, Kibombo
Silber-Weste		Laden von Izumo, Contigo
Stahlhelm		Laden vom Apoji-Archipel
Stahl-Rüstung		Laden von Contigo
Stirnreif		Laden von Madra, Alhafra, Garoh
Wams		Laden von Yallam

10.2. Artefaktrüstungen

Wie ihre Waffenpendants zeichnen sich auch Artefaktrüstungen aus, dass sie neben ihrem eigentlich Zweck, hier natürlich die Verteidigung, noch zusätzliche Eigenschaften aufweisen können! Dies sind meist Elementschutze und Statuserhöhungen, aber auch viele andere Eigenschaften können die Artefakte besitzen! Auch hier kann euch das Tragen verfluchter Ausrüstung unverhofft im Kampf lähmen und somit handlungsunfähig machen. Das Benutzen von anwendbaren Zaubersprüchen einiger Rüstungen hingegen kann diese zerbrechen und unbrauchbar machen.

Kuriosum: Der Kettenpanzer ist die einzige Artefaktrüstung in beiden Spielen, welche außer ihrer Verteidigung rein gar nichts zu bieten hat. Ob dies nun die Schusseligkeit Camelots war oder der Umstand, dass sie zu einem sehr frühen Zeitpunkt im Spiel bereits eine beachtliche Verteidigung darstellt, wissen wohl nur die Entwickler selbst.

NAME		TYP		PREIS		EFFEKTE
Ixions Panzer		Rüstung		1300		Vert. + 26, Wasser/Wind-Wdst. + 20
Mental-Rüstung		Rüstung		4000		Vert. + 32, Alle Widerstände + 15
Planeten-Rüstung		Rüstung		4800		Vert. + 36, Alle Kräfte + 10
Defenda Imagina		Rüstung		5800		Vert. + 38, GLK + 7, Täuscht Gegner
						Kann zerbrechen
Erebus' Rüstung		Rüstung		9000		Vert. + 43, KP-Regeneration + 6
Drachenpanzer		Rüstung		9700		Vert. + 44, Wasser/Feuer-Wdst. + 15
Chronos' Panzer		Rüstung		13100		Vert. + 47, Maximale KP + 20
Stachel-Rüstung		Rüstung		14000		Vert. + 34, ATK + 10, Krit. Tr. st.
Tarnrüstung		Rüstung		14000		Vert. + 48, Erd-Wdst. - 10
						Verflucht
Ashura-Rüstung		Rüstung		15000		Vert. + 42, ATK + 5, KP-Regen. + 8
Dämonen-Panzer		Rüstung		17000		Vert. + 50, Wind-Wdst. - 10
						Verflucht
Draco-Schuppen		Rüstung		17000		Vert. + 44, Wasser/Feuer-Wdst. + 30
Xylions Rüstung		Rüstung		22500		Vert. + 50, Attacke + 12
Walkürenpanzer		Rüstung		25500		Vert. + 53, Krit. Treffer steigen

Seidenkleid		Robe		1600		Vert. + 19, Schwächt gegn. Angriffe
						Kann zerbrechen
Cocktail-Kleid		Robe		4000		Vert. + 29, Maximale PP + 15
Priester-Robe		Robe		6300		Vert. + 39, KP-Regeneration + 10
Geweihte Robe		Robe		7000		Vert. + 36, KP-Regeneration + 5
Drachenrobe		Robe		8900		Vert. + 42, Feuer/Wasser-Wdst. + 18
Magischer Talar		Robe		9000		Vert. + 39, PP-Regeneration + 2
Ardagh-Robe		Robe		9900		Vert. + 44, Feuer-Kraft/Wdst. + 10
Äolischer Talar		Robe		11400		Vert. + 46, Wind-Kraft + 15, Wind-
						Widerstand + 50
Orakel-Robe		Robe		13500		Vert. + 41, Wasser-Widerstand + 40,
						KP-Regeneration + 10

Feder-Robe	Robe	14000	Vert. + 45, Wind-Kraft + 20, Wind- Widerstand + 40
Tritons Mündel	Robe	16200	Vert. + 47, Wasser-Kraft + 30, Wasser-Widerstand + 70
Iris-Robe	Robe	16600	Vert. + 47, Glück + 15, Feuer- Widerstand + 30, PP-Reg. + 12
Mysterien-Robe	Robe	36500	Vert. + 48, KP-Regeneration + 20, PP-Regeneration + 10

Kettenpanzer	Kleidung	1100	Vert. + 21
Elfen-Hemd	Kleidung	1700	Vert. + 22, Schnelligkeit x 1,5
Kimono	Kleidung	2800	Vert. + 25, Feuer-Wdst./SCHN + 10
Festtagsmantel	Kleidung	2800	Vert. + 28, Glück + 10
Wasser-Jacke	Kleidung	3000	Vert. + 30, Wasser-Widerstand + 30, Feuer-Widerstand + 20
Ledermantel	Kleidung	4000	Vert. + 37, Geschwindigkeit + 40
Blümchenkleid	Kleidung	6600	Vert. + 38, Lässt Feinde einschlafen Kann zerbrechen
Feen-Weste	Kleidung	6900	Vert. + 38, St. 200 KP wieder her Kann zerbrechen
Ninja-Gewand	Kleidung	6900	Vert. + 36, Schnelligkeit + 30, Wind-Widerstand + 10
Sturm-Jacke	Kleidung	9800	Vert. + 42, Wasser/Feuer/Wind- Widerstand + 30
Erynies Tunika	Kleidung	10400	Vert. + 45, ATT + 5, Krit. Tr. st.
Mythril-Kleidung	Kleidung	14900	Vert. + 49, Krit. Treffer steigen

Adepten-Helm	Helm	3700	Vert. + 29, Maximale PP x 1,2
Wikinger-Helm	Helm	4000	Vert. + 30, Wasser-Wdst. + 30
Minervas Helm	Helm	8700	Vert. + 43, Maximale PP + 20
Drachenhelm	Helm	8900	Vert. + 42, Feuer/Wasser-Wdst. + 20
Krieger-Helm	Helm	10000	Vert. + 35, Erd-Kraft + 10, Krit. Treffer steigen
Milennium-Helm	Helm	11400	Vert. + 45, Maximale KP + 20
Mythril-Helm	Helm	11400	Vert. + 44, Krit. Treffer steigen
Helm der Furcht	Helm	12800	Vert. + 48, Attake + 10
Glorienhelm	Helm	13800	Vert. + 49, KP-Regeneration + 10

Klarheits-Reif	Stirnreif	1500	Vert. + 21, Wind-Kraft + 15
Glitzer-Tiara	Stirnreif	3600	Vert. + 27, Zeigt Täuschungszust. Kann im Kampf zebrechen
Reinheitsreif	Stirnreif	3700	Vert. + 29, Wasser-Kraft + 20
Astralband	Stirnreif	4600	Vert. + 32, Maximale PP + 15
Brilliantenreif	Stirnreif	6100	Vert. + 36, Glück + 10
Mythril-Reif	Stirnreif	7000	Vert. + 34, PP-Regeneration + 3
Media-Reif	Stirnreif	8800	Vert. + 39, PP-Regeneration + 12
Berserker-Band	Stirnreif	13700	Vert. + 46, Attacke + 15
Dämonen-Reif	Stirnreif	15800	Vert. + 50, Krit- Treffer steigen Verflucht

Dornen-Krone	Krone	3300	Vert. + 28, Attacke + 8
Juwelenkrone	Krone	4000	Vert. + 35, Glück + 5
Glückskappe	Krone	5200	Vert. + 33, Krit. Treffer steigen, PP-Regeneration + 2
Ruhmeskrone	Krone	7400	Vert. + 40, PP-Regeneration + 8
Donnerkrone	Krone	7500	Vert. + 40, PP-Regeneration + 4 Verflucht

Weiße Haube	Kappe	1200	Vert. + 18, Entfaltet heil. Kräfte Kann zerbrechen

Alastors Kapuze	Kapuze	11800	Vert. + 47, Verwünscht einen Gegner Kann zerbrechen
Hiotoko-Maske	Maske	11800	Vert. + 29, Entfesselt Feuerodem Kann zerbrechen
Otafuku-Maske	Maske	11800	Vert. + 47, Entfesselt Wasserodem Kann zerbrechen
Köderkappe	Hut	3000	Vert. + 20, Häufigere Kämpfe
Ninja-Kapuze	Hut	2800	Vert. + 28, Schnelligkeit + 20
Propheten-Hut	Hut	4600	Vert. + 30, Prophezeit Niederlage Kann zerbrechen
Fujin-Schild	Schild	1400	Vert. + 23, Wind-Widerstand + 50
Drachenschild	Schild	2400	Vert. + 26, Feuer-Widerstand + 30
Lunaschild	Schild	3900	Vert. + 33, Erd-Widerstand + 30
Erdschild	Schild	4100	Vert. + 31, Erd-Wdst. + 20, Heilt 200 KP Kann zerbrechen
Spiegelschild	Schild	5200	Vert. + 39, Täuscht Gegner Kann zerbrechen
Aegis-Schild	Schild	6700	Vert. + 41, Krit. Treffer steigen
Chelys Draconis	Schild	7400	Vert. + 42, Wasser/Feuer-Wdst. + 15
Flammenwehr	Schild	8600	Vert. + 44, Feuer-Widerstand + 60
Terraspiegel	Schild	11200	Vert. + 48, Attacke + 5 Verflucht
Kosmos Pulsaris	Schild	12200	Vert. + 49, Alle Widerstände + 20
Wächter-Armreif	Armband	2600	Vert. + 27, Stärkt Verteidigung Kann zerbrechen
Knochenband	Armband	3000	Vert. + 30, Verwünscht einen Gegner Kann zerbrechen
Band der Reinheit	Armband	3500	Vert. + 31, Wasser-Kraft + 25
Narrenschmuck	Armband	5100	Vert. + 39, Maximale PP + 30
Ledas Armband	Armband	5800	Vert. + 38, Wind-Kraft + 30
Virtuo-Armreif	Armband	7000	Vert. + 35, Feuer/Wind-Kraft + 10, Heilt 100 KP Kann zerbrechen
Mental-Armreif	Armband	9000	Vert. + 38, Erd/Wasser-Kraft + 10, Heilt Zustand Kann zerbrechen
Mythril-Armreif	Armband	9700	Vert. + 46, Krit. Treffer steigen
Nimbus	Handschuh	1800	Vert. + 27, Attacke + 5
Kampfhandschuh	Handschuh	3000	Vert. + 29, Attacke + 7
Kriegshandschuh	Handschuh	4000	Vert. + 32, Attacke + 10
Meisterfinger	Handschuh	4600	Vert. + 35, Attacke + 5
Hermes	Handschuh	5200	Vert. + 34, Alle Kräfte + 5
Hände des Windes	Handschuh	5400	Vert. + 37, Schnelligkeit + 30, Wind-Kraft + 20
Aura-Handschuh	Handschuh	6500	Vert. + 36, Hebt Widerstand Kann zerbrechen
Duomental	Handschuh	7200	Vert. + 40, Maximale PP + 20
Titanenfäuste	Handschuh	8100	Vert. + 43, Maximale KP + 30
Krawallbrüder	Handschuh	10200	Vert. + 47, Feuer-Kraft + 40
Aufstandsfaust	Handschuh	10400	Vert. + 45, ATT + 15, Krit. Tr. st.
Laufhemd	Hemd	400	Vert. + 1, Schnelligkeit + 15
Seidenhemd	Hemd	1800	Vert. + 6, Glück + 1

Goldenes Hemd	Hemd	2400	Vert. + 12, Maximale KP + 10
Mythril-Hemd	Hemd	2900	Vert. + 10, Maximale KP + 5

Schild-Stiefel	Stiefel	600	Vert. + 3, Schnelligkeit x 0,5
Schutzstiefel	Stiefel	700	Vert. + 12, Schnelligkeit x 0,7
Pelzstiefel	Stiefel	1200	Vert. + 2, Wasser-Widerstand + 15
Wirbel-Stiefel	Stiefel	2100	Vert. + 3, Schnelligkeit + 20
Hyper-Stiefel	Stiefel	2400	Vert. + 4, Krit. Treffer steigen
Drachenstiefel	Stiefel	4200	Vert. + 13, Wasser/Feuer/Wind- Widerstand + 10
Goldene Stiefel	Stiefel	4200	Vert. + 15, Schnelligkeit + 30

Heilungs-Ring	Ring	800	Heilt 70 KP Kann zerbrechen
Einhorn-Ring	Ring	1100	Heilt Vergiftungen Kann zerbrechen
Schlafring	Ring	1400	Lässt Feinde einschlafen Kann zerbrechen
Wächter-Ring	Ring	1700	Vert. + 4, Maximale KP + 20
Adepten-Ring	Ring	2100	Füllt 7 PP auf Kann zerbrechen
Kriegsring	Ring	2600	Erhöht Attacke Kann zerbrechen
Sternenring	Ring	2600	Versiegelt gegnerische Psynergy Kann zerbrechen
Feen-Ring	Ring	2900	Heilt Täuschung, Lähmung und Schlaf Kann zerbrechen
Mental-Ring	Ring	3600	Füllt 160 KP für jeden auf Kann zerbrechen
Goldener Ring	Ring	4000	Stärkt elementaren Widerstand Kann zerbrechen
Priester-Ring	Ring	6400	Negiert Fluchwirkung

NAME | FUNDORT (E)

Adepten-Helm	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Adepten-Ring	Slotmaschine in Contigo
Aegis-Schild	Brunnen von Lemuria
Alastors Kapuze	Mars-Leuchtturm
Äolischer Talar	Wird von Gegner hinterlassen: Wyvern
Ardagh-Robe	Schmiedet ein Stück Echsenhaut
Ashura-Rüstung	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Astralband	Schmiedet ein Stück Sternenstaub
Aufstandsfaust	Wird von Gegner hinterlassen: Minos-Ritter
Aura-Handschuh	Wird von Gegner hinterlassen: Rex Mantikor
Band der Reinheit	Schmiedet einen Tränenstein
Berserker-Band	Wird von Gegner hinterlassen: Druj
Blümchenkleid	Brunnen von Lemuria
Brilliantenreif	Brunnen von Lemuria
Chelys Draconis	Schmiedet ein Stück Drachenhaut
Cocktail-Kleid	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Dämonen-Panzer	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Dämonen-Reif	Schmiedet ein Stück Dunkle Materie
Defenda Imagina	Ruinen von Izumo
Donnerkrone	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Dornen-Krone	Naribwe
Drachenhelm	Schmiedet ein Stück Drachenhaut
Drachenpanzer	Schmiedet ein Stück Drachenhaut
Drachenrobe	Schmiedet ein Stück Drachenhaut

Drachenschild	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Drachentiefel	Schmiedet ein Stück Drachenhaut
Draco-Schuppen	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Duomental	Schamanendorf
Einhorn-Ring	Wird von Gegner hinterlassen: Seedrache
Elfenhemd	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Erdschild	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Erebus' Rüstung	Brunnen von Lemuria
Erynies Tunika	Jupiter-Leuchtturm
Feder-Robe	Wird von Gegner hinterlassen: Wilder Greif
Feen-Ring	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Feen-Weste	Schmiedet eine Sylphenfeder
Festtagsmantel	Izumo
Flammenwehr	Schmiedet ein Stück Echsenhaut
Fujin-Schild	Bora-Felsen
Geweihte Robe	Laden von Champa
Glitzer-Tiara	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Glorienhelm	Wird von Gegner hinterlassen: Aka Manah
Glückskappe	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Goldene Stiefel	Besiegt die Diebe in Madra (Transfer-Ereignis!)
Goldener Ring	Gibt Feizhi euch in Champa (Transfer-Ereignis!)
Goldenes Hemd	Von Gladiatoren in Schamanendorf-Höhle (Transfer-Er.!!)
Hände des Windes	Schmiedet eine Sylphenfeder
Heilungs-Ring	Wird von Gegner hinterlassen: Nachtmahr
Helm der Furcht	Schmiedet ein Stück Dunkle Materie
Hermes	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Hiotoko-Maske	Wird von Gegner hinterlassen: Kleiner Tod
Iris-Robe	Isla Pretiosa
Ixions Rüstung	Höhle von Alhafra
Juwelenkrone	Laden von Contigo
Kampfhandschuh	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Kettenpanzer	Plateau von Dehkan
Kimono	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Klarheits-Reif	Bora-Felsen
Knochenband	Gabomba-Statue
Köderkappe	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Kosmos Pulsaris	Schmiedet ein Stück Orichalcum
Krawallbrüder	Schmiedet ein Stück Orichalcum
Kriegshandschuh	Laden von Izumo
Kriegsring	Slotmaschine in Contigo
Ledas Armband	Brunnen von Lemuria
Ledermantel	Brunnen von Lemuria
Lunaschild	Schmiedet ein Stück Sternenstaub
Magischer Talar	Laden vom Schamanendorf
Media-Reif	Schmiedet ein Stück Mythril-Silber
Meisterfinger	Brunnen von Lemuria
Mental-Armreif	Laden von Loho
Mental-Ring	Schmiedet einen Tränenstein
Mental-Rüstung	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Milennium-Helm	Schmiedet ein Stück Orichalcum
Minervas Helm	Brunnen von Lemuria
Mysterien-Robe	Laden von Prox
Mythril-Armreif	Schmiedet ein Stück Mythril-Silber
Mythril-Helm	Schmiedet ein Stück Mythril-Silber
Mythril-Kleidung	Schmiedet ein Stück Mythril-Silber
Narrenschmuck	Isla Pretiosa
Nimbus	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Ninja-Gewand	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Ninja-Kapuze	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Orakel-Robe	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun

Otafuku-Maske	Wird von Gegner hinterlassen: Grendel
Planeten-Rüstung	Schmiedet einen Tränenstein
Priester-Ring	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Priester-Robe	Ruinen von Ankohl
Reinheits-Reif	Schmiedet einen Tränenstein
Ruhmeskrone	Brunnen von Lemuria
Schild-Stiefel	Eiland-Höhle
Schlafring	Slotmaschine in Contigo
Schutzstiefel	Laden von Garoh
Schwebehut	Schmiedet eine Sylphenfeder
Seidenkleid	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Spiegelschild	Laden von Contigo
Stachel-Rüstung	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Sternenring	Schmiedet einen Tränenstein
Sturm-Jacke	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Tarnrüstung	Schmiedet ein Stück Dunkle Materie
Terraspiegel	Schmiedet ein Stück Dunkle Materie
Titanenfäuste	Schmiedet ein Golemherz
Tritons Mündel	Wird von Gegner hinterlassen: Meeresdrache
Virtuo-Armreif	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Wächter-Armreif	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Wächter-Ring	Yampi-Wüste
Walkürenpanzer	Mars-Leuchtturm
Weiße Haube	Madra
Wikinger-Helm	Champa
Xylions Rüstung	Schmiedet ein Stück Orichalcum

10.3. Tragbarkeitsübersicht

	Felix	Jenna	Cosma	Aaron	Isaac	Garet	Ivan	Mia
Rüstung	X			X	X	X		
Robe		X	X				X	X
Kleidung	X	X	X	X	X	X	X	X
Helm	X			X	X	X		
Stirnreif		X	X					
Krone	X	X	X	X	X	X	X	X
Kappe	X	X	X	X	X	X	X	X
Kapuze	X	X	X	X	X	X	X	X
Maske	X	X	X	X	X	X	X	X
Hut	X	X	X	X	X	X	X	X
Schild	X			X	X	X		
Armband		X	X				X	X
Handschuh	X	X	X	X	X	X	X	X
Hemd	X	X	X	X	X	X	X	X
Stiefel	X	X	X	X	X	X	X	X
Ring	X	X	X	X	X	X	X	X

Besonderheiten: Die Otafuku-Maske können nur Männer, die Hiotoko-Maske, die Feenweste sowie das Seidenhemd hingegen nur Frauen tragen.

=====
11. GEGENSTÄNDE
=====

GGST

11.1. Auflistung

Inklusive einiger weiterer Unterteilungen, die für mich allerdings zu arbiträr sind, um ihnen eine eigene Kategorie zu widmen.

* Heilgegenstände *

NAME	PREIS	EFFEKT / BESCHREIBUNG
Gegengift	20	Heilt Vergiftungen
Elixier	30	Heilt Täuschung, Lähmung und Schlaf
Heilige Feder	70	Reduziert Monsterangriffe
Heilkraut	10	Stellt 50 KP wieder her
Maiskolben	12	Stellt 100 KP wieder her
Nuss	200	Stellt 200 KP wieder her
Fläschchen	500	Stellt 500 KP wieder her
Heiltrank	1000	Stellt alle KP wieder her
Hermes-Wasser	1000	Stellt alle KP wieder her
Psy-Kristall	1500	Stellt alle PP wieder her
Lebenswasser	3000	Belebt einen besiegten Freund
Nebeltrank	9000	Stellt 300 KP für alle her

NAME	FUNDORT (E)
Gegengift	Alle Läden, einige Truhen und Monster
Elixier	Alle Läden, einige Truhen und Monster
Heilige Feder	Alle Läden, einige Truhen und Monster
Heilkraut	Alle Läden, einige Truhen und Monster
Maiskolben	Contigo, der Mann am Stand gibt es euch
Nuss	u.a. einige Truhen und Monster
Fläschchen	u.a. Laden von Prox
Heiltrank	u.a. Slotmaschine, Truhen, Gegner
Hermes-Wasser	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Psy-Kristall	u.a. Slotmaschine, Truhen, Gegner
Lebenswasser	u.a. Slotmaschine, Truhen, Gegner
Nebeltrank	u.a. Laden von Prox, Schiff der Lemurianer

* Angriffsgegenstände *

NAME	PREIS	EFFEKT / BESCHREIBUNG
Rauchbombe	20	Behindert gegnerische Sicht
Schlafbombe	60	Lullt Gegner in den Schlaf
Flüster-Samen	100	Angriff mit Dornen
Kristall-Staub	100	Angriff mit Eiskristallen
Öltropfen	100	Angriff mit siedendem Öl
Wieselklaue	100	Angriff mit Windstößen

Diese Gegenstände können euch viele Monster auf Weyard hinterlassen, auch in ein paar Truhen könnt ihr sie finden.

* Klassenändernde Gegenstände *

NAME	PREIS	ÄNDERT ZU	FUNDORT
Mystera-Karte	333	Pierrot	Tempel von Kandorea
Trainerpeitsche	666	Bändiger	Yampi-Wüste
Tomegathericon	999	Eklipto	Katakomben von Gabomba

* Sonstige Gegenstände *

NAME	PREIS	EFFEKT / BESCHREIBUNG
Glücksmedaille	500	Ein Glücksbringer
Leere Flasche	750	Behälter für magisches Wasser
Spieleticket	200	Ein Ticket für ein besonderes Spiel

NAME	FUNDORT(E)
Glücksmedaille	Quer über Weyard verstreut... (folgt!)
Leere Flasche	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Spieleticket	Euch von Händlern nach Einkäufen gegeben

11.2. Stuserhöher

Diese erhöhen, einmal bei einem Charakter eingesetzt, einen bestimmten Statuswert permanent. Man kann sie nur in begrenzter Anzahl finden.

Kraftbrot (erhöht KP um 5)

Fundort: Berge von Kibombo Wert: 500 Münzen
 Ruinen von Ankohl
 Alhafra, im Gefängnis
 Contigo, in einem Fass
 Mimic (Isla Pretiosa)

Keks (erhöht PP um 5)

Fundort: Bora-Felsen Wert: 500 Münzen
 Ostküste von Indra
 Mimic (Mars-Leuchtturm)
 Isla Pretiosa

Apfel (erhöht ATT um 3)

Fundort: Katakomben von Madra Wert: 500 Münzen
 Gaia-Felsen
 Rauhreif-Insel
 Magma-Felsen

Harte Nuss (erhöht VERT um 3)

Fundort: Yampi-Wüste Wert: 500 Münzen
 Mimic (Gabomba-Statue)
 Turm von Tundaria
 Lemuria

Schamanendorf

Minze (erhöht SCHN um 3)

~~~~~  
Fundort: Plateau von Dehkan            Wert: 500 Münzen  
Katakomben von Gabomba  
Turm von Tundaria  
Irrsinnsblüte (Jupiter-Leuchtturm)  
Jupiter-Leuchtturm

Glückspfeffer (erhöht GLCK um 2)

~~~~~  
Fundort: Kibombo Wert: 500 Münzen
Aqua-Felsen
Irrsinnsblüte (Straße der Prüfungen)

11.3. Schmiedbare

Diese Gegenstände könnt ihr beim Schmied Sonnenschein in Yallam abgeben. Er wird euch daraus dann etwas zufälliges schmieden. Er wird fertig sein, sobald ihr Yallam verlasst, das Heiligtum des Dorfs besucht oder eine Nacht dort im Gasthof verbringt.

Tränenstein

~~~~~

Schmieden zu:                      Wert:     300 Münzen  
-> Wolkenstab                      Fundort: Berge von Kibombo  
-> Band der Reinheit                Aqua-Felsen  
-> Mental-Ring                      Sümpfe von Taopo  
-> Reinheitsreif                    Gegner: Gillman-Lord

#### Sternenstaub

~~~~~

Schmieden zu: Wert: 400 Münzen
-> Kometenkeule Fundort: Sümpfe von Taopo
-> Astralband Isla Pretiosa
-> Lunaschild Gegner: Sandskorpion
-> Planetenrüstung
-> Sternenring

Sylphenfeder

~~~~~

Schmieden zu:                      Wert:     700 Münzen  
-> Sylphen-Rapier                  Fundort: Ruinen von Ankohl  
-> Feen-Weste                        Turm von Tundaria  
-> Hände des Windes                Isla Pretiosa  
-> Schwebehut                        Gegner: Große Möwe

#### Drachenhaut

~~~~~

Schmieden zu: Wert: 1200 Münzen
-> Chelys Draconis Fundort: SW-Atteka Eiland
-> Drachenhelm Gegner: Lindwurm
-> Drachenpanzer
-> Drachenrobe
-> Drachenstiefel

Echsenhaut

~~~~~  
Schmieden zu: Wert: 1400 Münzen  
-> Apollos Axt Fundort: Magma-Felsen (x2)  
-> Igniferrum Gegner: Pyrodra  
-> Salamanderstab  
-> Ardagh-Robe  
-> Flammenwehr

## Golemherz

~~~~~  
Schmieden zu: Wert: 1500 Münzen
-> Gaias Axt Fundort: Magma-Felsen
-> Riesenschwert Loho (x2)
-> Tungsten-Keule Gegner: Bombander
-> Chronos' Panzer
-> Titanenfäuste

Mythril-Silber

~~~~~  
Schmieden zu: Wert: 2000 Münzen  
-> Laevateinn Fundort: Yampi-Wüstenhöhle  
-> Mythril-Klinge Gegner: Seelensoldat  
-> Media-Reif  
-> Mythril-Armreif  
-> Mythril-Helm  
-> Mythril-Kleidung

## Dunkle Materie

~~~~~  
Schmieden zu: Wert: 3000 Münzen
-> Schattenstich Fundort: Prox
-> Dämonen-Reif Yampi-Wüstenhöhle
-> Helm der Furcht Inneres Heiligtum von Anemos
-> Tarnrüstung Gegner: Hagartio
-> Terraspiegel Gegner: Wundervogel

Orichalcum

~~~~~  
Schmieden zu: Wert: 4000 Münzen  
-> Excalibur Fundort: Atteka-Flussarm (Questitem!)  
-> Nebelstab Mars-Leuchtturm  
-> Sternenaxt Yampi-Wüstenhöhle  
-> Kosmos Pulsaris Inneres Heiligtum von Anemos  
-> Krawallbrüder Gegner: Himmelsdrache  
-> Millennium-Helm  
-> Xylions Rüstung

## Rostige Waffen

~~~~~  
Rostige Axt -> Axt des Käptens
Rostige Axt -> Wikingeraxt
Rostige Keule -> Hexenknochen
Rostige Keule -> Dämonenkeule
Rostiger Stab -> Goblin-Stab
Rostiger Stab -> Finsterstab
Rostiger Stab -> Drachenkeule
Rostiges Schwert -> Korsarenschrei
Rostiges Schwert -> Räuberschwert
Rostiges Schwert -> Piratensäbel

(Für die Fundorte siehe "9.2. Artefaktwaffen".)

11.4. Spielbedeutende

Werden für bestimmte Ereignisse im Spiel benötigt. Als Notiz schreibe ich die Dinge hinzu, die man womöglich nicht direkt der Beschreibung entnehmen kann.

NAME	BESCHREIBUNG
Aquarius-Stein	Führt den Auserwählten
Blauer Schlüssel	Schlüssel für blaue Tür im Jupiter-Leuchtturm
Dreizack	Waffe für einen einzigartigen Zweck
Dunkelkristall	Steuert das Alte Schiff
Großes Brot	Nährhaftes Brot, das den Hunger stillt
Heilsschwamm	Seltener und köstlicher Pilz
Hübscher Stein	Ein leuchtender Stein
Kicherpilz	Seltener verdächtiger Pilz
Kleine Kröte	Eine Schildkröte, weit weg von zuhause
Knochen	Eine Leckerei für Hunde
Linker Zinken	Linker Zinken eines Dreizacks
Magma-Kugel	Glühend roter Ball aus Vulkangestein
Mars-Stern	Feuer-Element
Meeresträne	Juwel aus dem Auge des Meeresgottes
Milch	Gesunde, köstliche, frische Milch
Mittlerer Zinken	Mittlerer Zinken eines Dreizacks
Mythril-Beutel	Enthält den Jupiter-Stern
Rechter Zinken	Rechter Zinken eines Dreizacks
Roter Schlüssel	Schlüssel für rote Tür im Jupiter-Leuchtturm
Rotes Tuch	Ein hübscher roter Schal
Ruinenschlüssel	Schlüssel aus den Ruinen unter Madra
Tanzender Götze	Götzenbild mit unbekanntem Kräften

NAME	FUNDORT	NOTIZ
Aquarius-Stein	Aqua-Felsen	Schlüssel zur Kammer
Blauer Schlüssel	Jupiter-Leuchtturm	-
Dreizack	Champa	Angelegt: Wasser-Widerstand + 20
		Durchbricht Poseidons Kraftfeld
Dunkelkristall	Gabomba-Statue	Lässt euch euer Schiff fahren
Großes Brot	Östliches Alhafra	Gebt es dem wein. Kind in Alhafra
Heilsschwamm	Klippen von Gondowan	Gebt ihn dem alten Paar in Madra
Hübscher Stein		Tauschobjekt
Kicherpilz	Klippen von Gondowan	-
Kleine Kröte		Tauschobjekt
Knochen	Lemuria	-
Linker Zinken		-
Magma-Kugel	Magma-Felsen	Munition für die Kanone in Loho
Meeresträne	Daila	Schlüssel im Schrein des Meeresg.
Milch		Tauschobjekt
Mittlerer Zinken		-
Mythril-Beutel	Tragt ihr bei euch	-
Rechter Zinken		-
Roter Schlüssel	Jupiter-Leuchtturm	-
Rotes Tuch		Tauschobjekt
Ruinenschlüssel	Ruinen von Madra	-
Tanzender Götze	Gaia-Felsen	Gebt ihn Lady Uzume in Izumo

11.5. Psynergy-Schenker

Beim Anlegen dieser Gegenstände verfügen die Charaktere über eine bestimmte Psynergy, solange sie angelegt sind. Jeder Gegenstand kann jedem Charakter angelegt werden. Ausnahmen: den Mörserstein können nur Venus-Adepten, die Aeolis-Jade nur Jupiter-Adepten benutzen.

NAME	PSYNERGY	FUNDORT
Aeolis-Jade	Luftkissen	Schamanendorf
Auge des Zyklon	Zyklon	Madra nach Erlangen des Dunkelkristalls
Ball der Kraft	Kraftwelle	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Detona-Brosche	Detonation	Turm von Tundaria
Eiskristall	Frost	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Hammer-Cubus	Hammer	Plateau von Dehkan
Levitat-Stein	Lastenheber	Trägt Isaacs Gruppe bei sich
Maulwurfsjuwel	Spaten	Yampi-Wüste
Mörserstein	Mörser	Lemuria, von König Hydros im Palast
Para-Juwel	Erstarrung	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Regentropfen	Regenschauer	Trägt Isaacs Gruppe bei sich
Seiltanz-Kiesel	Seiltänzer	Tempel von Kandorea
Schnapp-Perlen	Fänger	Trägt Isaacs Gruppe bei sich
Schwebestein	Telekinese	Trägt Isaacs Gruppe bei sich
Tarnball	Tarnkappe	Überträgt diesen Gegenstand aus Golden Sun
Teleport-Lapis	Teleporter	Mars-Leuchtturm
Zittersplitter	Erdbeben	Katakomben von Madra

|=====|
12. DSCHINNS

DNNS

Dschinns sind kleine Elementarwesen, welche beim Ausbruch des Aleph-Bergs freigelassen wurden. Findet ihr einen auf eurer Reise könnt ihr eine Vielzahl an Dingen mit ihnen anstellen: ihr könnt sie verbünden, damit sie eure Stauswerte steigern oder sogar Klasse ändern, dadurch könnt ihr ebenso ihre Kraft im Kampf entfesseln lassen! Ihr könnt sie aber auch unverbündet lassen, auf "Standby". In diesem Falle könnt ihr sie im Kampf benutzen, um mächtige Beschwörungen herbeizurufen! Benutzt ihr eine Dschinn-Kraft im Kampf, geht er automatisch vom verbündeten in den Standby-Modus über. Beschwört ihr ihn dann, wird er in die Erholungsphase gehen, wobei er seine Kräfte verliert und erst nach einer Runde bzw. ein wenig Laufen auf der Weltkarte sich wieder automatisch verbündet.

Das oben Beschriebene wird euch vom Venus-Dschinn "Echo" erklärt werden, sobald ihr das erste Mal Daila verlasst.

12.1. Fundorte

Die hier nicht aufgezählten Dschinns müssen allesamt aus dem ersten Golden

Sun übertragen werden. Ein Ausrufezeichen bedeutet, dass ihr gegen den Dschinn kämpfen müsst, bevor er sich euch anschließt.

Venus-Dschinns

~~~~~

Echo: Schließt sich euch nach dem ersten Verlassen Dailas an.  
Ferrum: ! Weltkarte, westlich von Madra.  
Stahl: ! Innerhalb der Gabomba-Statue.  
Lehm: ! In den Katakomben von Gabomba.  
Blüte: ! Sümpfe von Taopo, in der Höhle.  
Geleit: ! Eiland-Höhle.  
Petra: ! Weltkarte, nordöstlich des Schamanendorfs.  
Marmor: In Contigo, grabt beim Buschkreis östlich des Eingangs.  
Geode: Atteka-Flussarm, unter einem Grasbüschel versteckt.  
Tiegel: Prox.  
Rubin: ! Yampi-Wüstenhöhle.

#### Mars-Dschinns

~~~~~

Kanone: ! Plateau von Dehkan.
Funke: Mikasalla, im Sand bei den Tieren.
Span: ! Klippen von Gondowan.
Asche: Madra (gebt dem alten Ehepaar den "Heilsschwamm").
Kohle: Gebt Lady Uzume den "Tanzenden Götzen".
Redox: ! Turm von Tundaria.
Kern: ! Weltkarte, Wald auf der Landzunge SW des Jupiter-Leuchtturms.
Zunder: Hesperia-Siedlung.
Glanz: Contigo, setzt bei einem Baumstumpf 'Kraftwelle' ein.
Furie: ! Magma-Felsen.
Lava: ! Mars-Leuchtturm.

Jupiter-Dschinns

~~~~~

Odem: ! Schrein des Meeresgottes.  
Blitz: ! Yampi-Wüste.  
Äther: Garoh, ihr erhaltet ihn von Maha.  
Wolke: ! Berge von Kibombo.  
Dunst: Apoji-Archipel.  
Fauch: ! Weltkarte, südöstlich des Turms von Tundaria.  
Aroma: Schamanendorf.  
Wirbel: Loho, nachdem ihr die Kanone eingesetzt habt.  
Hauch: ! Straße der Prüfungen ('Luftkissen' benötigt).  
Flaute: ! Jupiter-Leuchtturm.  
Monsun: ! Isla Pretiosa.

#### Merkur-Dschinns

~~~~~

Brodem: ! Tempel von Kandorea.
Guss: ! Weltkarte, Wald nordöstlich von Mikasalla.
Born: Trägt Aaron bereits bei sich.
Umbra: Trägt Aaron bereits bei sich.
Frische: ! Weltkarte, südwestlich von Naribwe.
Dampf: ! Aqua-Felsen.
Raureif: Das antike Lemuria.
Gelee: Rauhreif-Insel.
Zoran: ! Schamanendorf-Höhle.
Balsam: ! Mars-Leuchtturm.
Eisdorn: ! Eiland im Meer der Zeit.

12.2. Bündniskräfte

Diese Werte treten in Kraft, sobald ihr den entsprechenden Dschinn mit euch verbündet habt.

NAME	KP	PP	ATT	VRT	SCH	GLK
Echo	+9	+4	+3			
Ferrum	+11			+2	+3	
Stahl	+9		+4	+2		+1
Lehm	+10	+4			+3	
Blüte	+12	+4				
Geleit	+9				+4	+1
Petra	+11			+3		
Marmor	+9	+5				
Geode	+12		+6			
Tiegel	+8		+4		+2	+1
Rubin	+8	+4	+3			
Kiesel	+8	+4	+3			
Granit	+9			+2	+2	+1
Quartz	+10	+3			+3	
Ranke	+12	+4		+3		+1
Knospe	+10		+3			+1
Strato	+9	+3			+3	
Karst	+12		+4			
Kanone	+10		+3			
Funke	+11	+6				
Span	+8		+5			+1
Asche	+9		+2		+2	+1
Kohle	+11	+3			+3	
Redox	+9			+3		+2
Kern	+8		+4	+2		
Zunder	+12	+5				
Glanz	+9		+3	+3	+2	
Furie	+12	+4				
Lava	+11	+4		+2		
Esse	+10		+2		+2	+2
Fieber	+8		+3		+2	
Korona	+12	+3		+3		+1
Lohe	+8		+3			
Glut	+4	+4		+2	+2	
Flamme	+14	+3		+2		
Fackel	+9		+3			+1
Odem	+9		+3	+3		
Blitz	+10	+4	+3			
Äther	+8	+4			+3	+2
Wolke	+11		+4			
Dunst	+10		+3		+3	+2
Fauch	+9	+3	+5			
Aroma	+11				+3	+2
Wirbel	+9		+4	+2		
Hauch	+12	+5				
Flaute	+11	+6				
Monsun	+10				+5	+3
Böe	+9		+2		+2	
Brise	+12	+5		+2		+1
Zephyr	+11	+3			+2	+1

Smog	+9		+3			+1
Milan	+8	+4			+3	
Mistral	+10		+5			
Sturm	+11	+5		+2		+1

Brodem	+9			+2	+2	+1
Guss	+8	+4	+3			
Born	+11	+5				
Umbra	+9			+3		+2
Frische	+10	+3		+2		
Dampf	+10		+5			
Raureif	+10	+6				
Gelee	+9		+5		+2	
Zoran	+9				+3	+2
Balsam	+13	+4				
Eisdorn	+12	+3				
Sprudel	+9	+4		+3		
Geysir	+12		+3			+1
Nebel	+11		+4			
Quelle	+8	+4			+3	
Pin	+9		+4			+1
Toniko	+8	+3		+2		+2
Tau	+13	+4			+4	

12.3. Kampfkräfte

NAME	BESCHREIBUNG
=====	
Echo	Angriff mit Doppelhieb.
Ferrum	Erhöht Verteidigung der Truppe.
Stahl	Entzieht Gegner KP durch einen Kuss.
Lehm	Klebriger Schlamm verlangsamt Gegner.
Blüte	Erfrischt Freunde und spendet KP.
Geleit	Mächtige Team-Attacke.
Petra	Verwandelt Gegner in Stein.
Marmor	Hebt negative Statusveränderungen auf.
Geode	Angriff mit Raumverzerrung.
Tiegel	Schlag gegen einen Gegner.
Rubin	Stellt KP der Freunde wieder her.
Kiesel	Schmetterschlag, spaltet Felsen.
Granit	Erzeugt mächtige Erdbarriere.
Quartz	Belebt einen besiegten Freund.
Ranke	Senkt gegnerische Geschwindigkeit.
Knospe	Greift Gegner an und stiehlt seine KP.
Strato	Hält einen Gegner durch Gravitation.
Karst	Angriff mit Gift.

Kanone	Angriff mit der Kraft des Mars'.
Funke	Belebt einen Freund durch Zuspruch.
Span	Erhöht die Attacke aller Freunde.
Asche	Paralyisiert Gegner durch starken Hieb.
Kohle	Gruppiert Team, um schneller zu werden.
Redox	Kontert gegnerischen Angriff.
Kern	Durchdringt gegnerische Verteidigung.
Zunder	Belebt einen besiegten Freund sicher!
Glanz	Blendet Gegner und schlägt hart zu.
Furie	Ruft irrende Seelen zu Hilfe.
Lava	Senkt gegn. PP durch Erschöpfung.

Esse		Hebt Team-Attacke durch Feuerwut.
Fieber		Trübt die Sicht des Gegners durch Fieber.
Korona		Hebt Vert. des Teams mit Hitze-Aura.
Lohe		Lähmt Gegner mit starkem Angriff.
Glut		Füllt PP des Teams auf.
Flamme		Reduziert Schaden durch Feuerwand.
Fackel		Durchdringt Abwehr mit Schmelzangriff.

Odem		Füllt KP schnell wieder auf.
Blitz		Betäubt Gegner durch Blitzschlag.
Äther		Füllt PP durch Konzentration auf.
Wolke		Besänftigt Gegner durch milde Düfte.
Dunst		Verhindert Schaden durch Verstecken.
Fauch		Vergiftet Gegner beim Angriff.
Aroma		Stellt PP von allen wieder her.
Wirbel		Atme tief ein und schlag zu!
Hauch		Ruft den Sensenmann herbei.
Flaute		Verhandlung über Waffenstillstand.
Monsun		Schwerer Windstoß gegen Angreifer.
Böe		Angriff mit mächtigen Windstößen.
Brise		Hebt Widerstand des Teams.
Zephyr		Hebt Team-Geschwindigkeit durch Wind.
Smog		Vernebelt gegnerische Sicht mit Rauch.
Milan		Doppel-Angriff in der nächsten Runde.
Mistral		Paralysiert Gegner durch Sturm.
Sturm		Versiegelt gegnerische Psynergy.

Brodem		Blendet Gegner mit Nebel.
Guss		Senkt gegnerische Verteidigung.
Born		Füllt KP mit Heilkräutern auf.
Umbra		Erschafft einen Schild aus Wasser.
Frische		Starker Hieb senkt gegn. Verteidigung.
Dampf		Erhöht elementaren Widerst. der Truppe.
Raureif		Versiegelt gegnerische Psynergy.
Gelee		Schwächt gegnerische Attacke.
Zoran		Beschleunigt Dschinn-Erholung.
Balsam		Belebt alle besiegten Freunde wieder.
Eisdorn		Führt eisigen Finalschlag aus.
Sprudel		Reines Wasser füllt KP auf.
Geysir		Durchnässt Gegner, schwächt Attacke.
Nebel		Lullt einen Gegner in den Schlaf.
Quelle		Sanfter Nebel stellt KP von allen her.
Pin		Senkt gegnerische Abwehr durch Frost.
Toniko		Heilt Statusveränderungen von allen.
Tau		Belebt einen besiegten Freund.

12.4. Beschwörungen

Eine Auflistung aller Beschwörungen im Spiel. Ihr könnt jedes Biest beschwören, sobald die entsprechende Anzahl und Art an Dschinn vorhanden ist. Es muss allerdings angemerkt werden, dass jegliche Kombinationsbeschwörungen, also solche mit zwei unterschiedlichen Dschinn-Typen, erst dann verfügbar sind, wenn ihr ihre entsprechende Steintafel auf Weyard gefunden habt.

NAME		DSCHINNS		BESCHREIBUNG
Venus		Venus x 1		Die elementare Macht der Erde.
Ramses		Venus x 2		Wächter eines unsterblichen Pharaos.

1xJu	Lehrling	1xMe	Schwertkämpfer	
2xJu	Illusionist	2xMe	Verteidiger	
4xJu	Feen-Ritter	4xMe	Kavalier	
6xJu 1xVe	Beschwörer	6xMe 1xVe	Hüter	
7xJu 2xVe	Recke	7xMe 2xVe	Beschützer	
=====				
=====				
3xMa 3xJu	Ninja	6xJu	Schamane	
4xMa 4xJu	Jünger	7xJu 1xVe	Druide	
4xMa 5xJu	Meister		=====	
=====				
4xMa 3xMe	Dragoner	6xMe	Schamane	
4xMa 4xMe	Templar	7xMe 1xVe	Druide	
5xMa 4xMe	Paladin		=====	
=====				
6xJu 3xMe	Medium		=====	
=====				
6xMe 3Ve			=====	
=====				
4xMa 3xJu	Samurai		=====	
5xMa 4xJu	Ronin		=====	
=====				

Jenna

~~~~~

|           |                 |           |                |  |
|-----------|-----------------|-----------|----------------|--|
| =====     |                 |           |                |  |
| ----      | Geweihte des F. | 1xVe      | Raufbold       |  |
| 2xMa      | Hexe            | 2xVe      | Schläger       |  |
| 4xMa      | Große Hexe      | 4xVe      | Wilder         |  |
| 6xMa      | Pyromane        | 5xVe      | Barbar         |  |
| 8xMa      | Richter         | 6xVe 1xMa | Berserker      |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| 7xVe 2xMa | Chaos-Lord      |           | =====          |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| 1xJu      | Knappe          | 1xMe      | Schwertkämpfer |  |
| 2xJu      | Illusionist     | 2xMe      | Verteidiger    |  |
| 4xJu      | Feen-Ritter     | 4xMe      | Kavalier       |  |
| 6xJu 1xMa | Beschwörer      | 6xMe 1xMa | Erleuchteter   |  |
| 7xJu 2xMa | Krieger-Adept   | 7xMe 2xMa | Radiant        |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| 3xVe 3xJu | Ninja           | 6xJu      | Asket          |  |
| 4xVe 4xJu | Jünger          | 7xJu 1xMa | Feuer-Mönch    |  |
| 4xVe 5xJu | Meister         |           | =====          |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| 6xMe      | Asket           |           | =====          |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| 4xVe 3xMe | Dragoner        | 7xMe 1xMa | Atlantus       |  |
| 4xVe 4xMe | Templar         |           | =====          |  |
| 5xVe 4xMe | Paladin         |           | =====          |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| 6xJu 3xMe | Ranger          |           | =====          |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| 6xMe 3xJu |                 |           | =====          |  |
| =====     |                 |           |                |  |
| 4xVe 3xJu | Samurai         |           | =====          |  |
| 5xVe 4xJu | Ronin           |           | =====          |  |
| =====     |                 |           |                |  |

Cosma

~~~~~

----	Wind-Seher		1xVe		Seher	
2xJu	Magier		2xVe		Wahrsager	
4xJu	Geweihter		4xVe		Schamane	
6xJu	Magister		6xVe 1xJu		Druide	
8xJu	Zauberer		7xVe 2xJu		Orakel	

1xMa	Pilger		1xMe		Eremit	
2xMa	Wanderer		2xMe		Ältester	
4xMa	Asket		4xMe		Lehrmeister	
6xMa 1xJu	Feuer-Mönch		5xMe		Retter	
7xMa 2xJu	Guru		6xMe 1xJu		Weiser	
			7xMe 2xJu		Hexer	

3xVe 3xMe	Medium		6xVe		Feen-Ritter	
4xVe 4xMe	Beschwörer		7xVe 1xJu		Beschwörer	
5xVe 4xMe	Dracomagus					

4xMa 3xMe	Ranger		7xMa 1xJu		Feuer-Mönch	
4xMa 4xMe	Barde					
5xMa 4xMe	Kriegsherr					

6xMa			6xVe 3xMa		Ninja	
			6xMa 3xVe			
3xVe 4xMe	Weißer Magier					
4xVe 5xMe	Purist					

Aaron
~~~~~

|      |            |  |           |  |           |  |
|------|------------|--|-----------|--|-----------|--|
| ---- | Seefahrer  |  | 1xVe      |  | Seher     |  |
| 2xMe | Freibeuter |  | 2xVe      |  | Wahrsager |  |
| 4xMe | Seeherr    |  | 4xVe      |  | Schamane  |  |
| 6xMe | Kapitän    |  | 6xVe 1xMe |  | Druide    |  |
| 8xMe | Admiral    |  | 7xVe 2xMe |  | Orakel    |  |

|           |          |  |           |  |             |  |
|-----------|----------|--|-----------|--|-------------|--|
| 1xMa      | Pilger   |  | 1xJu      |  | Eremit      |  |
| 2xMa      | Wanderer |  | 2xJu      |  | Ältester    |  |
| 4xMa      | Asket    |  | 4xJu      |  | Lehrmeister |  |
| 6xMa 1xMe | Atlantus |  | 5xJu      |  | Retter      |  |
| 7xMa 2xMe | Guru     |  | 6xJu 1xMe |  | Weiser      |  |
|           |          |  | 7xJu 2xMe |  | Hexer       |  |

|           |            |  |           |  |          |  |
|-----------|------------|--|-----------|--|----------|--|
| 3xVe 3xJu | Medium     |  | 6xVe      |  | Kavalier |  |
| 4xVe 4xJu | Beschwörer |  | 7xVe 1xMe |  | Hüter    |  |
| 5xVe 4xJu | Dracomagus |  |           |  |          |  |

|           |            |  |           |  |              |  |
|-----------|------------|--|-----------|--|--------------|--|
| 6xMa      |            |  | 6xMa      |  | Kavalier     |  |
| 4xMa 3xJu | Ranger     |  | 7xMa 1xMe |  | Erleuchteter |  |
| 4xMa 4xJu | Barde      |  |           |  |              |  |
| 5xMa 4xJu | Kriegsherr |  |           |  |              |  |
|           |            |  | 6xVe 3xMa |  | Dragoner     |  |

```

===== | 6xMa 3xVe |
| 3xVe 4xJu | Albedus | =====
| 4xVe 5xJu | Purist |
=====

```

Isaac  
~~~~~

Identisch mit Felix' Sektion.

Garet
~~~~~

```

=====
| ---- | Wächter |
| 2xMa | Soldat |
| 4xMa | Krieger |
| 6xMa | Champion |
| 8xMa | Held |
=====

```

Der Rest ist identisch mit Jennas Sektion.

Ivan  
~~~~~

Identisch mit Felix' Sektion.

Mia
~~~~~

```

=====
| ---- | Augure |
| 2xMe | Gelehrter |
| 4xMe | Priester |
| 6xMe | Paragon |
| 8xMe | Cherubim |
=====

```

Der Rest ist identisch mit Aarons Sektion.

Hinweis: Die Klasse "Atlantus" heißt bei Mia "Wasser-Mönch", die Klasse "Albedus" ebenso "Weißer Magier".

Klassen durch Gegenstände  
~~~~~

Legt einen bestimmten Gegenstand einem Charakter an, sogleich wird ihm ohne Umschweife eine besondere Klasse zugewiesen werden!

(Mystera-Karte)

(Trainerpeitsche)

```

=====
| ---- | Pierrot | | ---- | Bändiger |
| 1xE1 1xE2 1xE3 | Harlekin | | 1xE1 1xE2 1xE3 | Trainer |
| 2xE1 2xE2 2xE3 | Pulcinello | | 2xE1 2xE2 2xE3 | Wildhüter |
| 3xE1 3xE2 3xE3 | Akrobat | | 3xE1 3xE2 3xE3 | Bestia-Lord |
=====

```

=====
(Tomegathericon)

=====
| ---- | Eklipto | E1 = Element 1
| 1xE1 1xE2 1xE3 | Kryptoid | E2 = Element 2
| 2xE1 2xE2 2xE3 | Nekromant | E3 = Element 3
| 3xE1 3xE2 3xE3 | Nekromagier |
=====

Die Dschinnverteilung bei den Gegenstandsklassen ist etwas komplizierter zu erklären als bei den normalen Klassen. Für die Steigerung einer dieser Klassen müsst ihr jeweils drei unterschiedliche Arten von Dschinns verbündet haben, diese müssen allesamt unterschiedlich sein von der Ausrichtung des Adepten selbst.

Beispiel: Felix soll vom Pierrot zum Harlekin werden. Dazu benötigt er außer der angelegten Mystera-Karte noch einen Mars-, Jupiter- und einen Merkur-Dschinn. Warum hier keinen Venus-Dschinn? Weil Felix ein Venus-Adept ist.

Ich hoffe, das Beispiel war gut verständlich.

|=====|
14. PSYNERGY PSNG
|=====|

14.1. Auflistung

Eine Liste aller im Spiel verfügbaren Psynergien. Sie sind nicht alphabetisch, sondern systematisch geordnet, in je drei Sektionen:

Sektion 1: Psynergy wirkt auf Feinde.

Sektion 2: Psynergy wirkt auf euch.

Sektion 3: Psynergy nur außerhalb der Kämpfe einsetzbar.

Viele Psynergien werden als eine Art Dreier- oder Zweiergruppe gelernt. Diese sind entsprechend zusammengefasst. Geordnet sind alle Psynergien nach ihrem PP-Verbrauch - bei Gruppen zählt der PP-Verbrauch der letzten Psynergy.

Venus-Psynergy

~~~~~

| NAME        | PP | REICHW. | BESCHREIBUNG                          |
|-------------|----|---------|---------------------------------------|
| Dinox       | 3  | I       | Angriff mit scharfen Reißzähnen.      |
| Troll       | 3  | I       | Angriff mit teuflischer Macht.        |
| Ragnarök    | 7  | I       | Massiver Schwertstreich.              |
| Säbeltanz   | 7  | I       | Angriff mit wirbelnden Klingen.       |
| Helmspalter | 8  | I       | Paralysiert einen Gegner.             |
| Spalter     | 8  | I       | Zertrümmert Schädel des Gegners.      |
| Todeskarte  | 8  | I       | Der Tod verlangt nach deinen Gegnern. |
| Minotaurus  | 10 | I       | Angriff mit mächtiger Axt.            |
| Finsternis  | 12 | III     | Entfesselt unzählige Monster.         |
| Dämonenruf  | 13 | I       | Angriff mit dämonischem Zorn.         |

|              |    |         |                                          |
|--------------|----|---------|------------------------------------------|
| Anima-Panzer | 17 | I       | Angriff mit Axt. Mit einer großen...     |
| Odysee       | 18 | I       | Riesenschwert durchbohrt Gegner.         |
| Vernichtung  | 18 | I       | Löscht eventuell einen Gegner aus.       |
| Dornenkarte  | 22 | III     | Wirft Karte der Farbe 'Dornen'.          |
| Großer Golem | 22 | I       | Angriff mit steinerner Faust.            |
| Dornengrab   | 24 | III     | Beschwört widerliches Monster.           |
| -----        |    |         |                                          |
| Beben        | 4  | III     | Angriff mit Beben.                       |
| Erdbeben     | 7  | IIIII   | Angriff mit mächtigem Beben.             |
| Epizentrum   | 15 | IIIIIII | Angriff mit massivem Beben.              |
| -----        |    |         |                                          |
| Stalagmit    | 5  | I       |                                          |
| Ton-Spitze   | 13 | III     | Angriff mit Erdspitze.                   |
| Stein-Spitze | 22 | III     |                                          |
| -----        |    |         |                                          |
| Gaia         | 7  | III     |                                          |
| Mutter Erde  | 17 | IIIII   | Angriff mit der Macht der Erde.          |
| Heilige Erde | 32 | IIIII   |                                          |
| -----        |    |         |                                          |
| Wachstum     | 4  | I       | Angriff mit wilden Pflanzen.             |
| Wildwuchs    | 10 | III     | Angriff mit wütenden Pflanzen.           |
| Wildwucher   | 19 | IIIII   | Angriff mit riesigen Pflanzen.           |
| -----        |    |         |                                          |
| Dornen       | 4  | III     | Angriff mit spitzen Dornen.              |
| Bruyère      | 11 | III     | Angriff mit Holzsplittern                |
| Nessel       | 23 | IIIII   | Angriff mit brennenden Nesseln.          |
| -----        |    |         |                                          |
| Bambuspfeil  | 7  | III     |                                          |
| Bambusspeer  | 13 | III     | Angriff mit Bambus-Waffe.                |
| Bambuslanze  | 24 | IIIII   |                                          |
| -----        |    |         |                                          |
| Steinschlag  | 5  | III     |                                          |
| Felssturz    | 15 | IIIII   | Angriff mit Steinschlag.                 |
| Lawine       | 30 | IIIII   |                                          |
| -----        |    |         |                                          |
| Geisterpuppe | 7  | III     | Bändigt die Gegner durch Furcht.         |
| -----        |    |         |                                          |
| Spuk         | 5  | III     | Gegner wird durch Spuk geplagt.          |
| Fluch        | 6  | I       | Bringt den Todesgeist über den Gegner.   |
| Urteil       | 8  | I       | Böse Mächte ergreifen vom Gegner Besitz. |
| *-----*      |    |         |                                          |
| Heilung      | 3  | I       | Füllt 70 KP auf.                         |
| Heilwasser   | 7  | I       | Füllt 150 KP auf.                        |
| Segnung      | 10 | I       | Füllt 300 KP auf.                        |
| -----        |    |         |                                          |
| Dämon        | 10 | I       | Belebt Freund mit Hilfe der Untoten.     |
| -----        |    |         |                                          |
| Phönix       | 15 | I       | Belebt einen besiegten Freund.           |
| *-----*      |    |         |                                          |
| Erdgezitter  | 1  | I       | Schüttelt Objekte.                       |
| Fänger       | 1  | I       | Zum "Fangen" leichter Objekte.           |
| Spaten       | 1  | I       | Gräbt in weichem Grund.                  |
| Lastenheber  | 2  | I       | Hebt und bewegt leichte Objekte.         |
| Mörser       | 2  | I       | Pulverisiert große Objekte.              |
| Versanden    | 2  | I       | Versinke im Sand.                        |
| Rückzug      | 6  | I       | Teleport zum Eingang eines Gebietes.     |

| NAME         | PP | REICHW. | BESCHREIBUNG                           |
|--------------|----|---------|----------------------------------------|
| Hitzewelle   | 6  | I       | Angriff mit Feuerblitzen.              |
| Drachenwolke | 6  | I       | Trifft Gegner mit einer Drachenwolke.  |
| Chimäre      | 7  | III     | Angriff mit Feuerstoß.                 |
| Freier Fall  | 7  | I       | Stürze dich von oben auf einen Gegner. |
| Keulenschw.  | 7  | III     | Angriff mit Feuerschlag.               |
| Salamander   | 7  | III     | Atem eines feurigen Reptils.           |
| Zeberus      | 7  | III     | Angriff mit Seelenfeuer.               |
| Flammenkarte | 11 | III     | Wirft Karte der Farbe 'Flamme'.        |
| Feuersegen   | 13 | III     | Angriff mit Flächenbrand.              |
| Feuerdrache  | 17 | IIIII   | Angriff mit Feuerschlag.               |
| Verflüssiger | 17 | I       | Versenge Gegner mit Feuer d. Wahrheit. |
| Wyvern       | 17 | IIIII   | Angriff mit feurigem Atem.             |
| Sphärenbeben | 33 | I       | Trifft Gegner mit einer Drachenwolke.  |
| Flamme       | 4  | III     | Angriff mit leuchtenden Flammen.       |
| Flammenwand  | 7  | III     | Angriff mit versengenden Flammen.      |
| Hitzesturm   | 12 | III     | Angriff mit einäschernden Flammen.     |
| Feuerstoß    | 5  | III     |                                        |
| Feuerschlag  | 9  | III     | Angriff mit explosiver Gewalt.         |
| Feuerwalze   | 19 | IIIII   |                                        |
| Feuer        | 6  | III     |                                        |
| Feuerball    | 12 | IIIII   | Angriff mit glühendem Feuerball.       |
| Inferno      | 23 | IIIII   |                                        |
| Jonglieren   | 7  | III     |                                        |
| Hitzekugeln  | 13 | IIIII   | Geschickt geworfene Feuerbälle.        |
| Feuerkugeln  | 25 | IIIII   |                                        |
| Lava-Regen   | 4  | I       |                                        |
| Magma-Bad    | 12 | III     | Angriff mit der Macht des Vulkans.     |
| Magma-Sturm  | 27 | IIIII   |                                        |
| Brandbombe   | 5  | III     |                                        |
| Streubombe   | 11 | IIIII   | Angriff mit Bombendetonation.          |
| Bodenbombe   | 29 | IIIIIII |                                        |
| Vulkan       | 6  | I       |                                        |
| Eruption     | 14 | III     | Angriff mit vulkanischer Macht.        |
| Pyrogriff    | 29 | IIIII   |                                        |
| Bombe        | 7  | III     |                                        |
| Nova         | 13 | IIIII   | Angriff mit massiver Explosion.        |
| Supernova    | 31 | IIIIIII |                                        |
| Zorneshitze  | 9  | III     |                                        |
| Feur. Abgr.  | 18 | IIIII   | Ruft das Feuer der Hölle hervor.       |
| Verheerung   | 32 | IIIIIII |                                        |
| Dunst        | 6  | I       |                                        |
| Natterndunst | 14 | I       | Angriff mit Flammenwolke.              |
| Drachendunst | 35 | I       |                                        |
| Strahl       | 7  | III     |                                        |
| Radiusstrahl | 14 | IIIII   | Angriff mit sengendem Hitzestrah.      |
| Glutstrahl   | 36 | IIIIIII |                                        |

|              |    |         |                                          |
|--------------|----|---------|------------------------------------------|
| Schwertkarte | 6  | I       | Senkt gegnerische Attacke.               |
| Mantikor     | 18 | IIIIIII | Füllt 300 KP mit Flamme d. Reinheit auf. |
| Aura         | 7  | IIIIIII | Füllt 50 KP für jeden auf.               |
| Heil-Aura    | 11 | IIIIIII | Füllt 100 KP für jeden auf.              |
| Polare Aura  | 16 | IIIIIII | Füllt 200 KP für jeden auf.              |
| Flammengreif | 10 | I       | Belebt Freund durch Phönixfeuer wieder.  |
| Wächter      | 3  | I       | Stärkt Verteidigung.                     |
| Schutz       | 5  | IIIIIII | Stärkt Verteidigung von allen.           |
| Schutzengel  | 3  | I       | Göttliche Macht stärkt Verteidigung.     |
| Beschützer   | 5  | IIIIIII | Göttliche Macht stärkt Verteidigung.     |
| Hindernis    | 4  | I       | Senkt gegnerische Verteidigung.          |
| Schwächer    | 6  | III     | Senkt Verteidigung aller Gegner.         |
| Brand        | 1  | I       | Manipuliere Flammen.                     |
| Detonation   | 2  | I       | Zerbricht brüchige Objekte.              |
| Hammer       | 2  | I       | Versenkt Objekte im Boden.               |
| Verschieber  | 2  | I       | Verschiebt ein Objekt.                   |

#### Jupiter-Psynergy

~~~~~

NAME	PP	REICHW.	BESCHREIBUNG
Psy-Zehrer	0	I	Entzieht Gegnern die PP.
Kräftezehrer	3	I	Entzieht Gegnern die KP.
Mag. Feuer	5	I	Angriff mit himmlischer Macht.
Schlafkarte	5	III	Täuscht mehrere Gegner.
Peitscher	6	I	Angriff mit der Peitsche.
Shuriken	8	III	Angriff mit Wurfsternen.
Emu	10	I	Ein riesiger Vogel krallt sich einen Gegner.
Greif	10	I	Angriff mit scharfem Schnabel.
Harpyie	10	I	Angriff mit verstärkter Moral.
Blitzschlag	12	I	Lässt einen Gegner erblinden.
Todesstoß	14	I	Sturmangriff auf einen Gegner.
Donnermine	16	I	Angriff mit Kugelblitz.
Meuchelei	16	I	Angriff von hinten.
Donnerkarte	17	III	Wirft Karte der Farbe 'Donner'.
Dullahan-Ruf	21	I	Angriff mit der Macht Dullahans.
Geistersoldat	22	I	Angriff mit Phantom-Speeren.
Todessprung	22	I	Schlage Gegner mit einem Fächer.
Giftfluss	28	IIIII	Ruft vergifteten Giftstoß herbei.
Blitzstrahl	6	III	
Sturmblitz	10	III	Angriff mit Magnetsturm.
Ultra-Blitz	21	III	
Wirbelwind	5	III	Angriff mit wirbelndem Tornado.
Tornado	14	IIIII	Angriff mit mächtigem Tornado.
Orkan	27	IIIII	Angriff mit schrecklichem Tornado.
Plasma	8	III	
Licht-Plasma	18	IIIII	Angriff mit Blitzhagel.

Funkrenregen	37		IIIIIIII	

Blitz	4		I	
Blitzgewitter	7		III	Angriff mit Blitzschlag.
Blauer Blitz	14		III	.

Luftkeule	4		I	
Windhieb	9		III	Angriff mit Pressluft-Klinge.
Schallkeule	20		IIIIII	

Salve	3		III	
Taifun	12		IIIIII	Angriff mit der Macht des Windes.
Hurrikan	25		IIIIII	

Donnerhieb	9		III	
Donnerblitz	19		IIIIII	Angriff mit der Wut des Sturms.
Gewitter	39		IIIIII	

Haltegriff	4		I	Blockiert gegnerische Psynergy.
Nebel	4		III	Hüllt Gegner in eine dichte Wolke.
Rätselkarte	4		I	Täuscht mehrere Gegner.
Täuschung	4		III	Täuscht mehrere Gegner.
Schlaf	5		III	Lullt mehrere Gegner in den Schlaf.
Schlafkarte	5		III	Lullt mehrere Gegner in den Schlaf.

Aufprall	7		I	Erhöht Attacke eines Freundes.
Einschlag	12		IIIIIIII	Erhöht Attacke von allen.

Nachtspeer	7		I	Stärkt Attacke mit dämonischer Klinge.
Engels-Speer	12		IIIIIIII	Stärkt Attacke mit himmlischer Klinge.

Mag. Mantel	3		I	Stärkt Widerstand.
Widerstand	5		IIIIIIII	Stärkt Widerstand.

Mag. Kuppel	3		I	Stärkt elementaren Widerstand.
Mag. Schild	5		IIIIIIII	Stärkt elementaren Widerstand.

Trübung	6		I	Senkt gegnerische Attacke.
Abstumpfung	11		III	Senkt gegnerische Attacke.

Kraftblocker	4		I	Senkt gegnerischen Widerstand
Schwund	6		III	Senkt Widerstand aller Gegner.

Enthüller	1		I	Enthüllt Unsichtbares.
Geistleser	1		I	Liest anderer Leute Gedanken.
Seiltänzer	1		I	Hebt und bewegt sehr leichte Objekte.
Erstarrung	2		I	Stoppt die Bewegung eines Objekts.
Luftkissen	2		I	Schwebt durch die Luft.
Zyklon	2		I	Starker Wind weht Unkraut hinfort.
Teleporter	3		I	Teleportiere dich.

Merkur-Psynergy

~~~~~

| NAME         | PP | REICHW. | BESCHREIBUNG                        |
|--------------|----|---------|-------------------------------------|
| Schneidewind | 5  | I       | Setzt eine Schockwelle frei.        |
| Zombieruf    | 5  | I       | Befiehlt Zombie Gegner anzugreifen. |
| Exzelsior    | 6  | I       | Angriff mit Eiskristallen.          |

|              |    |         |                                         |
|--------------|----|---------|-----------------------------------------|
| Federklinge  | 15 | I       | Angriff mit sprudelndem Geysir.         |
| Bl. Drache   | 17 | IIIII   | Angriff mit Eisstrahl.                  |
| Steinbruch   | 17 | I       | Lass Gegner erstarren und zersplittern. |
| Frostkarte   | 28 | III     | Wirft Karte der Farbe 'Eis'.            |
| -----        |    |         |                                         |
| Frost        | 5  | III     |                                         |
| Tundra       | 8  | III     | Angriff mit frostigen Blöcken.          |
| Gletscher    | 15 | III     |                                         |
| -----        |    |         |                                         |
| Regenschauer | 5  | III     | Angriff mit Wasserschwall.              |
| Taucher      | 10 | III     | Angriff mit Wasserflut.                 |
| Flut         | 20 | IIIII   | Angriff mit Sturmflut.                  |
| -----        |    |         |                                         |
| Eis          | 5  | I       |                                         |
| Eishorn      | 11 | III     | Angriff mit Eissplittern.               |
| Eisrakete    | 23 | III     |                                         |
| -----        |    |         |                                         |
| Meerschaum   | 5  | III     | Angriff mit Schaumblasen.               |
| Schaumkrone  | 12 | IIIII   | Angriff mit wilden Blasen.              |
| Strudel      | 31 | IIIIIII | Angriff mit Blasenwirbel.               |
| -----        |    |         |                                         |
| Prisma       | 7  | III     |                                         |
| Prismenhagel | 16 | IIIII   | Angriff mit Eiskristallen.              |
| Frost-Prisma | 31 | IIIII   |                                         |
| -----        |    |         |                                         |
| Polar        | 6  | III     |                                         |
| Polaros      | 14 | IIIII   | Angriff mit schneidender Kälte.         |
| Polagra      | 33 | IIIIIII |                                         |
| *-----*      |    |         |                                         |
| Elfe         | 5  | I       | Ruft Elfen, um 115 KP aufzufüllen.      |
| Fee          | 5  | I       | Ruft Feen, um 120 KP aufzufüllen.       |
| Finsternym.  | 5  | I       | Ruft Elfen, um 125 KP aufzufüllen.      |
| Sirene       | 9  | I       | Ruft Elfen, um 250 KP aufzufüllen.      |
| Nero Arboris | 14 | IIIIIII | Füllt 180 KP für jeden auf.             |
| Nox Arboris  | 14 | IIIIIII | Kraft des Waldes heilt 170 KP.          |
| -----        |    |         |                                         |
| Gebet        | 4  | I       | Macht des Vertrauens schenkt 100 KP.    |
| Tiefes Gebet | 8  | I       | Macht des Vertrauens schenkt 200 KP.    |
| Stoßgebet    | 12 | I       | Macht des Vertrauens schenkt 1000 KP.   |
| -----        |    |         |                                         |
| Wunsch       | 9  | IIIIIII | Füllt 80 KP für jeden auf.              |
| Wunschquelle | 13 | IIIIIII | Füllt 160 KP für jeden auf.             |
| Reinheit     | 20 | IIIIIII | Füllt 400 KP für jeden auf.             |
| -----        |    |         |                                         |
| Giftheilung  | 2  | I       | Reinigt den Körper von Gift.            |
| Linderung    | 3  | I       | Heilt Schlaf, Lähmung und Täuschung.    |
| Basilisk     | 5  | IIIIIII | Eliminiert gegnerische Boni.            |
| *-----*      |    |         |                                         |
| Tarnkappe    | 1  | I       | Hüllt dich in Schatten.                 |
| Dürre        | 2  | I       | Lässt stehende Gewässer verdunsten.     |
| Telekinese   | 2  | I       | Hebt ein Objekt vertikal.               |
| Vermeidung   | 5  | I       | Führt zu weniger Kämpfen.               |

#### Elementlose Psynergy

~~~~~

NAME	PP	REICHW.	BESCHREIBUNG
Ork	3	I	Angriff mit der Macht eigener Masse.

Wilder Wolf	3	I	Ruft wölfischen Verbündeten.
Roc	22	I	Angriff mit mächtigem Flügelschlag.

Kraftwelle	2	I	Trifft entferntere Objekte.

14.2. Psynergy außerhalb der Kämpfe

Eine Besonderheit von Golden Sun ist, dass man Magie auch außerhalb der Kämpfe anwenden kann, nämlich zur Beeinflussung der Umgebung. In der folgenden Liste sind Heilzauber ausgelassen worden, da diese nicht

Brand		Zündet erloschene Feuer wieder an. Benötigt Ausgangseuer.
		Erlernbar von Jenna im Magma-Felsen.
Detonation		Lässt brüchige Objekte explodieren.
		Erlernbar von allen durch Anlegen der Detona-Brosche.
Dürre		Lässt flache Seen austrocknen.
		Erlernbar von Aaron im Aqua-Felsen.
Enthüller		Lässt euch verborgene Dinge erblicken.
		Erlernbar von Cosma im Bora-Felsen, Ivan bereits eigen.
Erdeztitter		Erzeugt ein Erdbeben um euch herum.
		Erlernbar von allen durch Anlegen des Zittersplitters.
Frost		Lässt aus einer Pfütze eine Eissäule entstehen.
		Erlernbar von allen durch Anlegen des Eis-Kristalls.
Geistleser		Lässt euch die Gedanken anderer Personen lesen.
		Bereits erlernt von Ivan und Cosma.
Hammer		Stampft bestimmte Säulen ein.
		Erlernbar von allen durch Anlegen des Hammer-Cubus'.
Kraftwelle		Eine Energiewelle wird vor euch entfesselt.
		Erlernbar von allen durch Anlegen des Balls der Kraft.
Lastenheber		Hebt Objekte hoch und lässt sie in der Luft verschieben.
		Erlernbar von allen durch Anlegen des Levitat-Steins.
Luftkissen		Lässt euch auf Energiefeldern in der Luft schweben.
		Erlernbar von Jupiter-Adepten durch Anlegen der Aeolis-Jade.
Mörser		Zerreißt große Felsen und harte Eiswände.
		Erlernbar von Venus-Adepten durch Anlegen des Mörsersteins.
Regenschauer		Lässt eine Regenwolke entstehen, welche vor euch schauert.
		Erlernbar von allen durch Anlegen des Regentropfens.
Rückzug		Lässt euch aus den meisten Höhlen und Gebäuden fliehen.
		Bereits erlernt von Isaac und Felix.
Seiltänzer		Spannt ein am Boden liegendes Seil.
		Erlernbar von allen durch Anlegen des Seiltanz-Kiesels.
Spaten		Grabt damit im Sand oder sandigem Boden um.
		Erlernbar von allen durch Anlegen des Maulwurfsjuwels.

Telekinese	Lässt euch schwere Felsbrocken hochhieven. Erlernbar von allen durch Anlegen des Schwebesteins.
Teleporter	Teleportiert euch zu einem besuchten Ort oder Teleportkreis. Erlernbar von allen durch Anlegen des Teleport-Lapis'.
Vermeidung	Damit greifen euch schwache Monster nicht mehr an. Erlernbar durch bestimmte Klassenwahl.
Versanden	Lässt euch im Sand versinken. Erlernbar von Felix im Gaia-Felsen.
Verschieber	Verschiebt Objekte. Bereits erlernt von Isaac, Gareth und Felix.
Wachstum	Lässt aus Pflanzensprosslingen eine große Ranke entstehen. Erlernbar durch bestimmte Klassenwahl.
Wirbelwind	Damit könnt ihr hinderliche Ranken wegwirbeln. Erlernbar durch bestimmte Klassenwahl.
Zyklon	Lässt euch kleine Büsche am Boden fortwirbeln. Erlernbar von allen durch Anlegen des Auges des Zyklon.

14.3. Lernliste

Felix
~~~~~

Level 0/Unabhängig: Verschieber, Rückkehr

=====

Junker > Ritter > Galan > Lord > Dracador

=====

- Level 1: Heilung
- Level 2: Beben
- Level 4: Erdbeben
- Level 6: Stalagmit
- Level 7: ----- Gaia
- Level 10: Heilwasser
- Level 13: Ragnarök -----> Odyssee
- Level 14: Epizentrum
- Level 19: ----- Phönix
- Level 20: Ton-Spitze
- Level 24: ----- Mutter Erde
- Level 26: Segnung
- Level 42: Stein-Spitze
- Level 54: ----- Heilige Erde

=====

Raufbold > Schläger > Wilder > Barbar > Berserker > Chaos-Lord

=====

- Level 1: Wachstum
- Level 6: Bombe
- Level 6: ----- Stalagmit

Level 9: ----- Hindernis  
Level 11: Freier Fall -----> Planetarium  
Level 12: Wildwuchs  
Level 16: Nova  
Level 17: Spuk  
Level 19: ----- Phönix  
Level 20: ----- Ton-Spitze  
Level 23: ----- Schwächer  
Level 24: Fluch  
Level 28: Wildwucher  
Level 29: Urteil  
Level 40: Supernova

=====  
Lehrling > Illusionist > Feen-Ritter > Beschwörer > Recke  
=====

Level 1: Täuschung  
Level 1: ----- Aufprall  
Level 1: ----- Mag. Mantel  
Level 6: Gaia  
Level 8: Vulkan  
Level 9: Kraftblocker  
Level 11: Magisches Feuer -----> Donnermine  
Level 14: Schlaf  
Level 17: Spuk  
Level 20: Fluch  
Level 21: ----- Einschlag  
Level 22: ----- Widerstand  
Level 24: Mutter Erde  
Level 25: Schwund  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer

=====  
Schwertkämpfer > Verteidiger > Kavalier > Hüter > Beschützer  
=====

Level 1: Giftheilung  
Level 1: ----- Gebet  
Level 4: Dornen  
Level 6: ----- Vermeidung  
Level 8: ----- Wunsch  
Level 11: Schneidewind -----> Federklinge  
Level 13: Linderung  
Level 14: Bruyère  
Level 16: ----- Tiefes Gebet  
Level 19: Phönix  
Level 22: ----- Wunschquelle  
Level 30: Basilisk  
Level 34: ----- Stoßgebet  
Level 36: Nessel  
Level 46: ----- Reinheit

=====  
Ninja > Jünger > Meister  
=====

Level 1: Salve  
Level 4: Bambuspfeil

Level 6: Brandbombe  
 Level 7: Nebel  
 Level 8: Donnerhieb  
 Level 12: Todesstoß --> Todesprung  
 Level 15: Bambusspeer  
 Level 16: Streubombe  
 Level 18: Taifun  
 Level 21: Shuriken  
 Level 26: Donnerblitz  
 Level 31: Vernichtung  
 Level 36: Bambuslanze  
 Level 40: Bodenbombe  
 Level 44: Hurrikan  
 Level 50: Gewitter

=====  
 Samurai > Ronin  
 =====

Level 3: Wächter  
 Level 5: Nachtspeer  
 Level 6: Drachenwolke ---> Sphärenbeben  
 Level 6: Steinschlag  
 Level 8: Lava-Regen  
 Level 10: Mag. Kuppel  
 Level 15: Beschützer  
 Level 18: Finsternis -----> Dornengrab  
 Level 21: Engelsspeer  
 Level 22: Magma-Bad  
 Level 24: Felssturz  
 Level 27: Mag. Schild  
 Level 33: Helmpspalter ---> Spalter  
 Level 40: Blitzschlag  
 Level 48: Magma-Sturm  
 Level 54: Lawine

=====  
 Dragoner > Templer > Paladin  
 =====

Level 1: Gebet  
 Level 2: Feuerstoß  
 Level 4: Dornen  
 Level 5: Wunsch  
 Level 6: Vermeidung  
 Level 10: Feuerschlag  
 Level 11: Schneidewind --> Federklinge  
 Level 13: Linderung  
 Level 16: Tiefes Gebet  
 Level 17: Brüyere  
 Level 22: Wunschquelle  
 Level 27: Feuerwalze  
 Level 30: Basilisk  
 Level 34: Stoßgebet  
 Level 36: Nessel  
 Level 46: Reinheit

=====  
 Schamane (Ju) > Druide      Schamane (Me) > Druide      Medium  
 =====

Siehe Cosma.

Siehe Aaron.

Siehe Cosma/Aaron.

Jenna

~~~~~

Level 0/Unabhängig: Brand (nach Erlernen)

=====

Geweihte des F. > Hexe > Große Hexe > Pyromane > Richter

=====

Level 1: Flamme
Level 5: Dunst
Level 6: Flammenwand
Level 7: Strahl
Level 9: ----- Aura
Level 10: Hindernis
Level 16: ----- Heil-Aura
Level 18: Hitzesturm
Level 21: Radiusstrahl
Level 23: Schwächer
Level 26: Natterndunst
Level 33: ----- Polare Aura
Level 41: Glustrahl
Level 46: Drachendunst

=====

Raufbold > Schläger > Wilder > Barbar > Berserker > Chaos-Lord

=====

Level 1: Wachstum
Level 6: Bombe
Level 6: ----- Stalagmit
Level 9: ----- Hindernis
Level 11: Freier Fall -----> Planetarium
Level 12: Wildwuchs
Level 16: Nova
Level 17: Spuk
Level 19: ----- Phönix
Level 20: ----- Ton-Spitze
Level 23: ----- Schwächer
Level 24: Fluch
Level 28: Wildwucher
Level 29: Urteil
Level 40: Supernova

=====

Knappe > Illusionist > Feen-Ritter > Beschwörer > Krieger-Adept

=====

Level 1: Täuschung
Level 3: ----- Wächter
Level 8: Vulkan
Level 9: Kraftblocker
Level 11: Mag. Feuer -----> Donnermine
Level 14: Schlaf
Level 15: ----- Schutz
Level 22: Eruption

Level 25: Schwund
Level 31: Kräftezehrer
Level 41: Psy-Zehrer
Level 48: Pyrogriff

=====
Schwertkämpfer > Verteidiger > Kavalier > Erleuchteter > Radiant
=====

Level 1: ----- Gebet
Level 2: Feuerstoß
Level 3: Wächter
Level 5: Giftheilung
Level 6: ----- Vermeidung
Level 8: ----- Wunsch
Level 10: Feuerschlag
Level 11: Schneidewind -----> Federklinge
Level 13: Linderung
Level 15: Schutz
Level 16: ----- Tiefes Gebet
Level 22: ----- Wunschquelle
Level 27: Feuerwalze
Level 30: Basilisk
Level 34: ----- Stoßgebet
Level 46: ----- Reinheit

=====
Ninja > Jünger > Meister
=====

Level 1: Salve
Level 4: Bambuspfeil
Level 6: Brandbombe
Level 7: Nebel
Level 8: Donnerhieb
Level 12: Todesstoß --> Todesprung
Level 15: Bambusspeer
Level 16: Streubombe
Level 18: Taifun
Level 21: Shuriken
Level 26: Donnerblitz
Level 31: Vernichtung
Level 36: Bambuslanze
Level 40: Bodenbombe
Level 44: Hurrikan
Level 50: Gewitter

=====
Samurai > Ronin
=====

Level 3: Wächter
Level 5: Nachtspeer
Level 6: Drachenwolke ---> Sphärenbeben
Level 6: Steinschlag
Level 8: Lava-Regen
Level 10: Mag. Kuppel
Level 15: Beschützer
Level 18: Finsternis -----> Dornengrab
Level 21: Engelsspeer

Level 22: Magma-Bad
Level 24: Felssturz
Level 27: Mag. Schild
Level 33: Helmpspalter ---> Spalter
Level 40: Blitzschlag
Level 48: Magma-Sturm
Level 54: Lawine

=====
Dragoner > Templer > Paladin
=====

Level 1: Gebet
Level 2: Feuerstoß
Level 4: Dornen
Level 5: Wunsch
Level 6: Vermeidung
Level 10: Feuerschlag
Level 11: Schneidewind --> Federklinge
Level 13: Linderung
Level 16: Tiefes Gebet
Level 17: Brüyere
Level 22: Wunschquelle
Level 27: Feuerwalze
Level 30: Basilisk
Level 34: Stoßgebet
Level 36: Nessel
Level 46: Reinheit

=====
Asket (Ju) > Feuer-Mönch
=====

=====
Asket (Me) > Atlantus
=====

=====
Ranger
=====

Siehe Cosma.

Siehe Aaron.

Siehe Cosma/Aaron.

Cosma
~~~~~

Level 0/Unabhängig: Geistleser, Enthüller (nach Erlernen)

=====  
Wind-Seher > Magier > Geweihter > Magister > Zauberer  
=====

Level 1: Wirbelwind  
Level 4: Blitzstrahl  
Level 5: ----- Aufprall  
Level 6: ----- Mag. Mantel  
Level 8: Plasma  
Level 12: Schlaf  
Level 14: Sturmblitz  
Level 17: Haltegriff  
Level 18: Tornado  
Level 21: ----- Einschlag  
Level 22: ----- Widerstand  
Level 26: Licht-Plamsa  
Level 36: Ultra-Blitz  
Level 44: Orkan  
Level 50: Funkenregen

=====

Seher > Wahrsager > Schamane > Druide > Orakel

=====

Level 1: Heilung  
Level 2: Blitz  
Level 3: Wachstum  
Level 6: Blitzgewitter  
Level 7: ----- Mag. Mantel  
Level 10: Heilwasser  
Level 12: Wildwuchs  
Level 18: Haltegriff  
Level 19: ----- Phönix  
Level 22: Blauer Blitz  
Level 23: ----- Widerstand  
Level 26: Segnung  
Level 29: Wildwucher  
Level 31: Kräftezehrer

=====

Pilgerer > Wanderer > Asket > Feuer-Mönch > Guru

=====

Level 1: Luftkeule  
Level 6: ----- Mag. Mantel  
Level 8: ----- Vulkan  
Level 8: Plasma  
Level 10: Windhieb  
Level 18: Haltegriff  
Level 22: ----- Eruption  
Level 24: ----- Widerstand  
Level 26: Licht-Plamsa  
Level 30: Schallkeule  
Level 33: Kräftezehrer  
Level 41: Psy-Zehrer  
Level 48: ----- Pyrogriff  
Level 50: Funkenregen

=====

Eremit > Ältester > Lehrmeister > Retter > Weiser > Hexer

=====

Level 1: Prisma  
Level 1: Aufprall  
Level 6: Prisma  
Level 8: Plasma  
Level 12: ----- Wunsch  
Level 18: Haltegriff  
Level 20: Prismenhagel  
Level 21: Einschlag  
Level 24: ----- Wunschquelle  
Level 26: Licht-Plasma  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer  
Level 46: ----- Reinheit  
Level 50: Funkenregen  
Level 52: Frost-Prisma

=====

Ranger > Barde > Kriegsherr

=====  
Level 1: Heilung  
Level 1: Luftkeule  
Level 2: Regenschauer  
Level 6: Mag. Mantel  
Level 8: Vulkan  
Level 10: Heilwasser  
Level 10: Windhieb  
Level 12: Taucher  
Level 18: Haltegriff  
Level 22: Eruption  
Level 24: Widerstand  
Level 26: Segnung  
Level 30: Schallkeule  
Level 30: Flut  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer  
Level 48: Pyrogriff  
=====

=====  
Medium > Beschwörer > Dracomagus  
=====

Level 2: Blitz  
Level 2: Meerschaum  
Level 6: Blitzgewitter  
Level 14: Schaumkrone  
Level 17: Spuk  
Level 19: Phönix  
Level 20: Fluch  
Level 22: Blauer Blitz  
Level 29: Urteil  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer  
Level 40: Strudel  
=====

=====  
Weißer Magier > Purist  
=====

Level 6: Mag. Mantel  
Level 6: Prisma  
Level 8: Plasma  
Level 9: Mag. Mantel  
Level 11: Trübung  
Level 12: Wunsch  
Level 17: Phönix  
Level 20: Prismenhagel  
Level 24: Wunschquelle  
Level 26: Licht-Plasma  
Level 31: Widerstand  
Level 37: Abstumpfung  
Level 46: Funkenregen  
Level 46: Reinheit  
Level 52: Frost-Prisma  
=====

=====  
Siehe Isaac.

Siehe Garet.

S. Felix/Jenna.  
=====

Aaron

~~~~~

Level 0/Unabhängig: Dürre (nach Erlernen)

=====
Seefahrer > Freibeuter > Seeherr > Kapitän > Admiral
=====

Level 1: Regenschauer
Level 1: Frost
Level 2: Gebet
Level 4: Polar
Level 5: Giftheilung
Level 6: ----- Vermeidung
Level 8: Tundra
Level 12: Exzelsior -----> Steinbruch
Level 13: Linderung
Level 17: Tiefes Gebet
Level 21: Polaros
Level 24: Gletscher
Level 30: Basilisk
Level 35: Stoßgebet
Level 48: Polagra

=====
Seher > Wahrsager > Schamane > Druide > Orakel
=====

Level 1: Wachstum
Level 1: Heilung
Level 2: Meerschaum
Level 5: Giftheilung
Level 8: ----- Wunsch
Level 10: Heilwasser
Level 12: Wildwuchs
Level 13: Linderung
Level 14: Schaumkrone
Level 19: ----- Phönix
Level 22: ----- Wunschquelle
Level 26: Segnung
Level 28: Wildwucher
Level 30: Basilisk
Level 40: Strudel
Level 46: ----- Reinheit

=====
Pilger > Wanderer > Asket > Atlantus > Guru
=====

Level 1: Regenschauer
Level 1: Prisma
Level 5: Giftheilung
Level 6: Prisma
Level 8: ----- Vulkan

Level 9: ----- Wunsch
 Level 12: Taucher
 Level 13: Linderung
 Level 20: Prismenhagel
 Level 22: ----- Eruption
 Level 22: ----- Wunschquelle
 Level 34: Basilisk
 Level 46: ----- Reinheit
 Level 48: ----- Pyrogriff
 Level 52: Frost-Prisma

=====
 Eremit > Ältester > Lehrmeister > Retter > Weiser > Hexer
 =====

Level 1: Prisma
 Level 1: Aufprall
 Level 6: Prisma
 Level 8: Plasma
 Level 12: ----- Wunsch
 Level 18: Haltegriff
 Level 20: Prismenhagel
 Level 21: Einschlag
 Level 22: ----- Wunschquelle
 Level 26: Licht-Plasma
 Level 30: Basilisk
 Level 31: Kräftezehrer
 Level 39: Psy-Zehrer
 Level 46: ----- Reinheit
 Level 50: Funkenregen
 Level 52: Frost-Prisma

=====
 Kavalier (Erde)
 =====

=====
 Kavalier (Feuer)
 =====

Level 1: Gebet	Level 2: Feuerstoß
Level 4: Dornen	Level 3: Wächter
Level 5: Giftheilung	Level 5: Giftheilung
Level 5: Schneidewind	Level 5: Schneidewind
Level 8: Wunsch	Level 6: Vermeidung
Level 13: Linderung	Level 8: Wunsch
Level 14: Brüyere	Level 10: Feuerschlag
Level 16: Tiefes Gebet	Level 13: Linderung
Level 22: Wunschquelle	Level 15: Schutz
Level 30: Basilisk	Level 16: Tiefes Gebet
Level 34: Stoßgebet	Level 22: Wunschquelle
Level 36: Nessel	Level 27: Feuerwalze
Level 46: Reinheit	Level 30: Basilisk
	Level 34: Stoßgebet
	Level 46: Reinheit

=====
 Ranger > Barde > Kriegsherr
 =====

Level 1: Heilung
 Level 1: Luftkeule
 Level 2: Regenschauer
 Level 6: Mag. Mantel

Level 8: Vulkan
 Level 10: Heilwasser
 Level 10: Windhieb
 Level 12: Taucher
 Level 18: Haltegriff
 Level 22: Eruption
 Level 24: Widerstand
 Level 26: Segnung
 Level 30: Schallkeule
 Level 30: Flut
 Level 31: Kräftezehrer
 Level 39: Psy-Zehrer
 Level 48: Pyrogriff

=====
 Medium > Beschwörer > Dracomagus
 =====

Level 2: Blitz
 Level 2: Meerschaum
 Level 6: Blitzgewitter
 Level 14: Schaumkrone
 Level 17: Spuk
 Level 19: Phönix
 Level 20: Fluch
 Level 22: Blauer Blitz
 Level 29: Urteil
 Level 31: Kräftezehrer
 Level 39: Psy-Zehrer
 Level 40: Strudel

=====
 Albedus > Purist
 =====

Level 6: Mag. Mantel
 Level 6: Prisma
 Level 8: Plasma
 Level 9: Mag. Mantel
 Level 11: Trübung
 Level 12: Wunsch
 Level 17: Phönix
 Level 20: Prismenhagel
 Level 24: Wunschquelle
 Level 26: Licht-Plasma
 Level 31: Widerstand
 Level 37: Abstumpfung
 Level 46: Funkenregen
 Level 46: Reinheit
 Level 52: Frost-Prisma

=====
 Kavalier (Ve) > Hüter
 =====

=====
 Kavalier (Ma) > Erleuchteter
 =====

=====
 Dragoner
 =====

Siehe Isaac.

Siehe Garet.

Siehe Felix/Jenna.

Identisch mit Felix' Abschnitt.

Garet

~~~~~

=====

Wächter > Soldat > Krieger > Champion > Held

=====

Level 1: Flamme  
Level 3: ----- Wächter  
Level 4: Feuer  
Level 6: Flammenwand  
Level 8: Vulkan  
Level 9: ----- Hindernis  
Level 12: Hitzewelle -----> Verflüssiger  
Level 14: Feuerball  
Level 15: ----- Schutz  
Level 18: Hitzesturm  
Level 22: Eruption  
Level 26: ----- Schwächer  
Level 36: Inferno  
Level 48: Pyrogriff

Der Rest ist identisch mit Jennas Abschnitt.

Ivan

~~~~~

Identisch mit Cosmas Abschnitt.

Mia

~~~~~

=====

Augure > Gelehrter > Priester > Paragon > Cherubim

=====

Level 1: Gebet  
Level 2: Frost  
Level 5: Giftheilung  
Level 8: ----- Wunsch  
Level 9: Eis  
Level 9: Tundra  
Level 13: Linderung  
Level 16: Tiefes Gebet  
Level 17: Eishorn  
Level 22: ----- Wunschquelle  
Level 24: Gletscher  
Level 30: Basilisk  
Level 34: Stoßgebet  
Level 42: Eisrakete  
Level 46: ----- Reinheit

Der Rest ist identisch mit Aarons Abschnitt.

Klassen durch Gegenstände

~~~~~

=====
Pierrot > Harlekin > Pulcinello > Akrobat
=====

- Level 3: Rätselkarte
- Level 5: Jonglieren
- Level 6: Vermeidung
- Level 8: Schwertkarte
- Level 10: Säbeltanz
- Level 13: Flammenkarte
- Level 15: Schlafkarte
- Level 17: Hitzekugeln
- Level 22: Feuersegen
- Level 25: Donnerkarte
- Level 27: Todeskarte
- Level 29: ----- Meuchelei
- Level 33: Dornenkarte
- Level 37: Feuerkugeln
- Level 46: Frostkarte

=====
Bändiger > Trainer > Wildhüter > Bestia-Lord
=====

- Level 1: Wilder Wolf ---> Ork -----> Dinox -----> Troll
- Level 5: Giftheilung
- Level 6: Aufprall
- Level 7: ----- Elfe -----> Fee -----> Finsternymphe
- Level 10: Peitscher
- Level 10: Salamander ----> Zerberus ----> Chimäre -----> Keulenschw.
- Level 13: Linderung
- Level 15: ----- Nox Arboris ----> Nero Arboris
- Level 20: Emu -----> Harpyie -----> Greif -----> Minotaurus
- Level 22: Einschlag
- Level 24: ----- Sukkubus
- Level 27: ----- Dämon -----> Flammengreif
- Level 28: ----- Mantikor
- Level 32: ----- Wyvern -----> Bl. Drache ----> Feuerdrache
- Level 45: Roc -----> Großer Golem -> Anima-Panzer ---> Geistersoldat

=====
Eklipto > Kryptoid > Nekromant > Nekromagier
=====

- Level 9: Zorneshitze
- Level 17: Spuk
- Level 19: Phönix
- Level 20: Geisterpuppe
- Level 22: Feur. Abgrund
- Level 24: Fluch
- Level 26: ----- Dämonenruf
- Level 29: Urteil
- Level 31: Kräftezehrer
- Level 33: Giftfluss
- Level 39: Psy-Zehrer
- Level 47: ----- Dullahan-Ruf

=====
16. BESTIARIUM
=====

BSTRM

Eine Auflistung aller Gegner, welche ihr in 'Die vergessene Epoche' könnt und werdet. Alle Einträge sind alphabetisch geordnet. Es erfolgt eine äußerst gründliche Darstellung aller Statuswerte... Manche sind mehr, manche weniger interessant, aber der Vollständigkeit hier dabei!

Viele Monster befinden sich auf der Weltkarte selbst, welche allerdings in verschiedene Zonen dabei aufgeteilt ist. Hier ein Schlüssel zu den Angaben:

- (1) = Daila - Plateau von Dehkan
- (2) = Plateau von Dehkan - Klippen von Gondowan / Osenia
- (3) = Klippen von Osenia - Westliche Seite Osenias
- (4): Klippen von Gondowan - Kibombo
- (5): Gesamte Landschaften in der Östlichen See
- (6): Tundaria sowie O-Tundaria-Eiland
- (7): Gesamte Landschaften in der Westlichen See sowie Isla Pretiosas

Die Zahl, welche hinter den hinterlassbaren Gegenständen der Feinde steht, stellt die Fundwahrscheinlichkeit dieser dar. Während (1) ein garantierter Fund ist, ist (9) ein äußerst seltener.

Die Zahl hinter Gegenständen, welche die Monster benutzen können, stellt die Anzahl dieser dar, welche sie davon haben.

~ ~ ~ ~ ~

* Adjutant *

KP: 1954 EP: 835 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 205 KRAFT: 100 100 100 100
 ATT: 321 IT: - WDRST: 100 100 100 100
 VER: 106/151

SCH: 143 KANN: Angriff, Elixier (1), Flüster-Samen (2), Nuss (1),
 GLK: 36 Starker Hieb
 RND: 1 WO: Straße der Prüfungen
 // Vert. abhängig von gewonnenen Stationen: (1-4/0)

~ ~ ~ ~ ~

* Aka Manah *

KP: 479 EP: 546 VEN MER MAR JUP
 PP: 70 GM: 318 KRAFT: 85 100 85 85
 ATT: 405 IT: Glorienhelm (8) WDRST: 100 127 72 100
 VER: 129

SCH: 187 KANN: Angriff, Dämonenblick, Flucht, Frost-Prisma, Hetzjagd
 GLK: 32 WO: Mars-Leuchtturm
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Alex Goblin *

KP: 147 EP: 126 VEN MER MAR JUP

PP: 0 GM: 146 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 190 IT: Rauchbombe (6) WDRST: 100 72 72 48
VER: 48
SCH: 91 KANN: Ameisensäure, Nuss (1), Öltropfen (1)
GLK: 7 WO: Weltkarte 5
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Ameisenlarve *

KP: 202 EP: 417 VEN MER MAR JUP
PP: 22 GM: 176 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 329 IT: Rauchbombe (6) WDRST: 100 25 175 100
VER: 109
SCH: 173 KANN: Angriff, Brúyere, Ultraschall, Wildwucher
GLK: 12 WO: Mars-Leuchtturm
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Anima-Panzer *

KP: 201 EP: 320 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 205 KRAFT: 100 95 95 95
ATT: 266 IT: Lebenswasser (8) WDRST: 72 152 100 25
VER: 99
SCH: 90 KANN: Angriff, Kraftbolzen, Verteidigung
GLK: 21 WO: Turm von Tundaria, Ruinen von Ankohl
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Aqua-Hydra *

KP: 2776 EP: 963 VEN MER MAR JUP
PP: 70 GM: 1612 KRAFT: 95 115 85 95
ATT: 173 IT: Fläschchen (1) WDRST: 100 175 25 100
VER: 38
SCH: 63 KANN: Angriff, Flut des Zorns, Giftflut, Taucher, Trio-Brecher,
GLK: 44 Versklaver
RND: 1 WO: Schiff der Lemurianer

~ ~ ~ ~ ~

* Aqua-Qualle *

KP: 225 EP: 96 VEN MER MAR JUP
PP: 5 GM: 99 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 161 IT: Schlafbombe (6) WDRST: 48 127 7 48
VER: 33
SCH: 78 KANN: Angriff, Elektro-Biss, Giftbiss, Regenschauer
GLK: 7 WO: Schiff der Lemurianer
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Attentäter *

KP: 129 EP: 97 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 131 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 150 IT: Gegengift (5) WDRST: 127 100 100 72
VER: 35
SCH: 84 KANN: Angriff, Toxinstich
GLK: 13 WO: Berge von Kibombo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Aurore *

KP: 202 EP: 321 VEN MER MAR JUP

PP: 0 GM: 226 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 303 IT: Öltropfen (5) WDRST: 100 72 72 48
VER: 78
SCH: 181 KANN: Angriff, Doppelschritt, Verteidigung
GLK: 9 WO: Weltkarte 7, Schamanendorf-Höhle, Straße der Prüfungen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Avimander *

KP: 3792 EP: 2176 VEN MER MAR JUP
PP: 87 GM: 1330 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 281 IT: Heiltrank (1) WDRST: 100 25 175 100
VER: 89
SCH: 94 KANN: Angriff, Feuersegen, Feuerwalze, Hindernis, Hitzelähmer,
GLK: 41 Sternenmine, Wächter
RND: 2 WO: Champa

~ ~ ~ ~ ~

* Azart *

KP: 365 EP: 355 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 232 KRAFT: 80 80 80 80
ATT: 328 IT: - WDRST: 90 90 90 90
VER: 66
SCH: 134 KANN: Angriff, Nuss (2), Verteidigung, Wieselklaue (1)
GLK: 10 WO: Schamanendorf-Höhle
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Babog *

KP: 310 EP: 555 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 283 KRAFT: 100 95 95 95
ATT: 469 IT: Psy-Kristall (7) WDRST: 72 152 100 25
VER: 180
SCH: 125 KANN: Angriff, Kraftbolzen, Verteidigung
GLK: 22 WO: Isla Pretiosa (später)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Bandit *

KP: 346 EP: 136 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 183 KRAFT: 80 80 80 80
ATT: 200 IT: - WDRST: 72 72 72 72
VER: 41
SCH: 98 KANN: Angriff, Funkeln, Nuss (2), Schlafbombe (1), Schnitter,
GLK: 34 Wieselklaue (1)
RND: 1 WO: Madra (außerhalb)

~ ~ ~ ~ ~

* Blauer Drache *

KP: 408 EP: 490 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 297 KRAFT: 95 115 85 95
ATT: 349 IT: Rebellen-Keule (7) WDRST: 100 175 25 100
VER: 121
SCH: 133 KANN: Angriff, Eissegen
GLK: 23 WO: Jupiter-Leuchtturm
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Blender *

KP: 39 EP: 5 VEN MER MAR JUP

PP: 0 GM: 6 KRAFT: 100 95 95 95
ATT: 36 IT: Öltropfen (5) WDRST: 48 100 72 7
VER: 10
SCH: 18 KANN: Angriff, Grollen
GLK: 2 WO: Tempel von Kandorea
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Bombander *

KP: 548 EP: 624 VEN MER MAR JUP
PP: 110 GM: 325 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 541 IT: Golemherz (7) WDRST: 100 25 175 100
VER: 224
SCH: 141 KANN: Angriff, Drachendunst, Feuerwalze, Hitzelähmer, Supernova
GLK: 10 WO: Inneres Heiligtum von Anemos
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Böse Beißmaus *

KP: 131 EP: 55 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 80 KRAFT: 100 80 70 80
ATT: 164 IT: Heilkraut (6) WDRST: 48 48 25 72
VER: 22
SCH: 67 KANN: Angriff, Angriff (sic!)
GLK: 2 WO: Weltkarte 5, Sümpfe von Taopo, Gaia-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Briggs *

KP: 984 EP: 333 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 891 KRAFT: 100 100 100 100
ATT: 129 IT: Fläschchen (1) WDRST: 100 100 100 100
VER: 29
SCH: 76 KANN: Angriff, Echoschnitt, Heilkraut (1), Nuss (1),
GLK: 42 Öltropfen (1), Signalpfeife (3), Verteidigen
RND: 1 WO: Östliches Alhafra

~ ~ ~ ~ ~

* Carniguhl *

KP: 249 EP: 194 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 160 KRAFT: 100 95 80 80
ATT: 274 IT: Gegengift (6) WDRST: 25 72 7 48
VER: 82
SCH: 80 KANN: Angriff, Freundsuche, Gestand des Verfalls, Kannibale
GLK: 4 WO: Isla Pretiosa
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Chimärenwurm *

KP: 251 EP: 359 VEN MER MAR JUP
PP: 22 GM: 179 KRAFT: 95 85 90 85
ATT: 452 IT: Lebenswasser (6) WDRST: 48 48 25 48
VER: 133
SCH: 152 KANN: Anglerdorn, Angriff, Bruyère
GLK: 5 WO: Eiland-Höhle (später)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Dämon *

KP: 187 EP: 401 VEN MER MAR JUP

PP: 30 GM: 330 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 305 IT: Psy-Kristall (8) WDRST: 127 100 100 72
VER: 81
SCH: 146 KANN: Angriff, Fluch, Nessel, Spuk, Urteil
GLK: 22 WO: Magma-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Dieb *

KP: 212 EP: 115 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 169 KRAFT: 80 80 80 80
ATT: 196 IT: - WDRST: 72 72 72 72
VER: 38
SCH: 87 KANN: Angriff, Funkeln, Nuss (1), Verteidigung, Zittern
GLK: 26 WO: Madra (außerhalb)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Dinarica *

KP: 3240/3186 EP: 2813 VEN MER MAR JUP
PP: 320 GM: 5280 KRAFT: 100 95 105 100
ATT: 426/354 IT: Dunkle Materie (1) WDRST: 127 72 175 100
VER: 158/107
SCH: 235 KANN: Angriff, Basilisk, Dschinnfest, Feuerwalze, Heil-Aura,
GLK: 50 Hitzekuss, Supernova, Todesgriff
RND: 1 WO: Jupiter-Leuchtturm

// Gegen Isaacs Gruppe/Gegen Felix' Gruppe

~ ~ ~ ~ ~

* Dino *

KP: 82 EP: 40 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 39 KRAFT: 110 95 95 90
ATT: 84 IT: Heilkraut (5) WDRST: 152 100 100 48
VER: 23
SCH: 35 KANN: Angriff, Kraftbiss
GLK: 8 WO: Weltkarte 2, Yampi-Wüste, Bora-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Dinox *

KP: 172 EP: 239 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 166 KRAFT: 110 95 95 90
ATT: 264 IT: Nuss (5) WDRST: 152 100 100 48
VER: 82
SCH: 116 KANN: Angriff, Terrorbiss
GLK: 10 WO: Weltkarte 6, Turm von Tundaria, R. von Ankohl, Eiland-Höhle
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Donnerball *

KP: 280 EP: 439 VEN MER MAR JUP
PP: 43* GM: 289 *(10 REG) KRAFT: 90 95 95 110
ATT: 329 IT: - WDRST: 48 100 100 152
VER: 123
SCH: 219 KANN: Blitzgewitter, Licht-Plasma, Sturmblitz
GLK: 30 WO: Isla Pretiosa (später)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Drache *

KP: 231 EP: 150 VEN MER MAR JUP
PP: 29 GM: 164 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 261 IT: Nuss (6) WDRST: 175 100 72 25
VER: 66
SCH: 118 KANN: Angriff, Banshee, Irres Lachen, Windhieb
GLK: 8 WO: Turm von Tundaria, R. von Ankohl, Isla Pretiosa, Eiland-Höhle
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
* Drohne *

KP: 63 EP: 19 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 28 KRAFT: 90 90 95 105
ATT: 68 IT: Elixier (5) WDRST: 100 48 48 7
VER: 19
SCH: 36 KANN: Angriff, Giftstachel
GLK: 2 WO: Katakomben von Madra
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
* Druj *

KP: 672 EP: 627 VEN MER MAR JUP
PP: 66 GM: 348 KRAFT: 85 100 85 85
ATT: 549 IT: Berserker-Band (8) WDRST: 100 127 72 100
VER: 197
SCH: 205 KANN: Angriff, Dämonenauge, Hetzjagd, Polagra, Psy-Zehrer
GLK: 33 WO: Eiland-Höhle (später)
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
* Dullahan *

KP: 16000*EP: 15600 VEN MER MAR JUP *(200 REG)
PP: 300* GM: 6775 KRAFT: 110 100 100 100 *(100 REG)
ATT: 676 IT: - WDRST: 150 190 130 110
VER: 269
SCH: 241 KANN: Angriff, Basilisk, Charon, Dschinnsturm, Formina, Fluch,
GLK: 59 Haltegriff, Hermetika, Kollision, Spuk, Urteil
RND: 3 WO: Inneres Heiligtum von Anemos
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
* Echsenkrieger *

KP: 212 EP: 89 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 124 KRAFT: 85 100 85 85
ATT: 204 IT: Nuss (5) WDRST: 100 127 72 100
VER: 61
SCH: 60 KANN: Angriff, Wassersegen
GLK: 2 WO: Aqua-Felsen (innen)
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
* Elfe *

KP: 75 EP: 96 VEN MER MAR JUP
PP: 30 GM: 127 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 135 IT: Nuss (4) WDRST: 175 100 72 25
VER: 31
SCH: 112 KANN: Angriff, Haltegriff, Schlaf, Windhieb
GLK: 27 WO: Berge von Kibombo
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
* Emu *

KP: 98 EP: 53 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 51 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 89 IT: Heilige Feder (6) WDRST: 127 72 48 7
VER: 21
SCH: 46 KANN: Angriff, Klauenstich
GLK: 9 WO: Yampi-Wüste, Bora-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Erd-Golem *

KP: 298 EP: 218 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 183 KRAFT: 120 95 95 80
ATT: 299 IT: Giganten-Axt (8) WDRST: 193 100 100 25
VER: 114
SCH: 70 KANN: Angriff, Krit. Schlag
GLK: 5 WO: Isla Pretiosa
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Faul-Mumie *

KP: 238 EP: 376 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 297 KRAFT: 100 95 80 80
ATT: 320 IT: Heiltrank (7) WDRST: 25 72 7 48
VER: 100
SCH: 118 KANN: Angriff, Quetschgriff
GLK: 10 WO: Jupiter-Leuchtturm
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Fee *

KP: 105 EP: 172 VEN MER MAR JUP
PP: 30 GM: 175 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 182 IT: Nuss (3) WDRST: 175 100 72 25
VER: 46
SCH: 150 KANN: Angriff, Psy-Zehrer, Schlaf, Tornado, Windhieb
GLK: 27 WO: Sümpfe von Taopo, Aqua-Felsen, Höhle im Apoji-Archipel
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Feuerdrache *

KP: 648 EP: 641 VEN MER MAR JUP
PP: 40 GM: 354 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 513 IT: Atropos-Stab (8) WDRST: 100 25 175 100
VER: 178
SCH: 166 KANN: Angriff, Drachendunst, Feueratem
GLK: 35 WO: Yampi-Wüstenhöhle
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Feuervogel *

KP: 303 EP: 5838 VEN MER MAR JUP
PP: 98 GM: 304 KRAFT: 95 75 125 95
ATT: 376 IT: Lebenswasser (7) WDRST: 100 25 193 100
VER: 124
SCH: 259 KANN: Angriff, Flammenreigen, Flucht, Glutstrahl, Inferno,
GLK: 32 Regenerator, Supernova
RND: 2 WO: Mars-Leuchtturm

~ ~ ~ ~ ~

* Feuerwurm *

KP: 97 EP: 158 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 113 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 211 IT: Öltropfen (6) WDRST: 175 100 72 25
VER: 49
SCH: 94 KANN: Anglerdorn, Angriff, Feuersegen
GLK: 4 WO: Gaia-Felsen, Ruinen von Izumo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~
* Flammendrache (groß) *

KP: 5724 EP: 2502 VEN MER MAR JUP
PP: 250 GM: 1521 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 400 IT: - WDRST: 100 25 175 100
VER: 137
SCH: 158 KANN: Angriff, Atrophie, Drachenwut, Flammenatem, Igniswalze,
GLK: 58 Käfig, Meteor
RND: 1 WO: Mars-Leuchtturm

~ ~ ~ ~ ~
* Flammendrache (klein) *

KP: 5348 EP: 2502 VEN MER MAR JUP
PP: 320 GM: 1872 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 389 IT: Psy-Kristall (1) WDRST: 100 25 175 100
VER: 134
SCH: 215 KANN: Angriff, Basilisk, Dschinnfest, Feuerwalze, Flammenatem,
GLK: 55 Heil-Aura, Hitzkuss, Supernova
RND: 1 WO: Mars-Leuchtturm

~ ~ ~ ~ ~
* Flammengreif *

KP: 281 EP: 3750 VEN MER MAR JUP
PP: 80 GM: 286 KRAFT: 95 75 125 95
ATT: 344 IT: Lebenswasser (7) WDRST: 100 25 193 100
VER: 112
SCH: 243 KANN: Angriff, Feuerwalze, Flammenreigen, Flucht, Inferno,
GLK: 31 Regenerator, Supernova
RND: 2 WO: Magma-Felsen, Nördliche Regionen

~ ~ ~ ~ ~
* Flattergigant *

KP: 32 EP: 6 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 6 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 30 IT: Heilkraut (5) WDRST: 127 72 48 7
VER: 6
SCH: 22 KANN: Angriff, Ultraschall
GLK: 1 WO: Weltkarte 1, Tempel von Kandorea, Schrein des Meeresgottes
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~
* Frischeball *

KP: 360 EP: 448 VEN MER MAR JUP
PP: 43 GM: 278 KRAFT: 95 115 85 95
ATT: 317 IT: - WDRST: 100 175 25 100
VER: 124
SCH: 136 KANN: Angriff, Giftheilung, Linderung, Stoßgebet
GLK: 36 WO: Isla Pretiosa (später)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~
* Gnom *

KP: 85 EP: 29 VEN MER MAR JUP
PP: 5 GM: 40 KRAFT: 85 85 100 85
ATT: 73 IT: Öltropfen (6) WDRST: 72 48 100 72
VER: 15
SCH: 38 KANN: Angriff, Blitz, Flamme, Flucht, Wächter
GLK: 3 WO: Yampi-Wüste a
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Gnomen-Magier *

KP: 162 EP: 86 VEN MER MAR JUP
PP: 24 GM: 126 KRAFT: 85 85 85 100
ATT: 179 IT: Kristall-Staub (5) WDRST: 48 72 72 100
VER: 50
SCH: 108 KANN: Angriff, Blitzgewitter, Feuerball, Täuschung
GLK: 8 WO: Gaia-Felsen, Ruinen von Izumo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Geist *

KP: 56 EP: 9 VEN MER MAR JUP
PP: 6 GM: 9 KRAFT: 100 95 95 95
ATT: 38 IT: Öltropfen (5) WDRST: 48 100 72 7
VER: 12
SCH: 12 KANN: Angriff, Grollen, "Heilkraut", Hindernis
GLK: 2 WO: Schrein des Meeresgottes, Plateau von Dehkan
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Geistermagier *

KP: 161 EP: 90 VEN MER MAR JUP
PP: 19 GM: 110 KRAFT: 100 95 95 95
ATT: 168 IT: Flüster-Samen (5) WDRST: 48 100 72 7
VER: 43
SCH: 86 KANN: Angriff, Geisterfluch, Stalagmit, Wirbelwind
GLK: 9 WO: Weltkarte 5, Sümpfe von Taopo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Geistersoldat *

KP: 250 EP: 454 VEN MER MAR JUP
PP: 18 GM: 254 KRAFT: 100 95 95 95
ATT: 342 IT: Nebeltrank (7) WDRST: 72 152 100 25
VER: 136
SCH: 133 KANN: Angriff, Schall-Keule, Speißangriff
GLK: 25 WO: Jupiter-Leuchtturm
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Gillman *

KP: 234 EP: 330 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 210 KRAFT: 85 100 85 85
ATT: 291 IT: Kristall-Staub (6) WDRST: 100 127 72 100
VER: 89
SCH: 142 KANN: Angriff, Hydrohieb
GLK: 11 WO: Westliche See
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Gillman Lord *

KP: 284 EP: 459 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 257 KRAFT: 85 100 85 85
ATT: 456 IT: Tränenstein (7) WDRST: 100 127 72 100
VER: 136
SCH: 174 KANN: Angriff, Hydrohieb, Kristall-Staub (3)
GLK: 13 WO: Isla Pretiosa (später)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Golem *

KP: 266 EP: 105 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 161 KRAFT: 120 95 95 80
ATT: 217 IT: Fläschchen (7) WDRST: 193 100 100 25
VER: 57
SCH: 40 KANN: Angriff, Gewalt
GLK: 2 WO: Gaia-Felsen, Ruinen von Izumo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Grabeswicht *

KP: 460 EP: 551 VEN MER MAR JUP
PP: 20 GM: 379 KRAFT: 100 95 80 80
ATT: 530 IT: Psy-Kristall (6) WDRST: 25 72 7 48
VER: 213
SCH: 151 KANN: Angriff, Quetschgriff, Spuk
GLK: 11 WO: Inneres Heiligtum von Anemos
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Grabgesang *

KP: 91 EP: 47 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 61 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 122 IT: Nuss (5) WDRST: 127 72 48 7
VER: 32
SCH: 60 KANN: Angriff, Luftangriff
GLK: 2 WO: Berge von Kibombo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Grendel *

KP: 175 EP: 259 VEN MER MAR JUP
PP: 30 GM: 208 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 243 IT: Otafuku-Maske (7) WDRST: 127 100 100 72
VER: 70
SCH: 145 KANN: Angriff, Fluch, Nova
GLK: 30 WO: Ruinen von Izumo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Grindeloh *

KP: 77 EP: 40 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 45 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 80 IT: Öltropfen (5) WDRST: 100 72 72 48
VER: 17
SCH: 47 KANN: Angriff, Verteidigen
GLK: 7 WO: Weltkarte 2, Yampi-Wüste, Bora-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Große Chimäre *

KP: 313 EP: 396 VEN MER MAR JUP
PP: 48 GM: 300 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 336 IT: Nebeltrank (7) WDRST: 100 25 175 100
VER: 109
SCH: 168 KANN: Angriff, Erholung, Eruption, Feuersegen, Kampfwut,
GLK: 27 Tollwut-Zahn
RND: 1 WO: Magma-Felsen (innen), Nördliche Regionen

~ ~ ~ ~ ~

* Große Möwe *

KP: 266 EP: 363 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 211 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 411 IT: Sylphenfeder (7) WDRST: 127 72 48 7
VER: 93
SCH: 206 KANN: Angriff, Geflatter
GLK: 12 WO: Isla Pretiosa (später)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Guhl *

KP: 99 EP: 34 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 42 KRAFT: 100 95 80 80
ATT: 93 IT: Gegengift (5) WDRST: 25 72 7 48
VER: 20
SCH: 16 KANN: Angriff, Kannibale
GLK: 1 WO: Höhlen von Alhafra, Bora-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Hagartio *

KP: 4320/4238 EP: 3000 VEN MER MAR JUP
PP: 280 GM: 3740 KRAFT: 100 90 110 100
ATT: 453/377 IT: WDRST: 100 72 175 127
VER: 167/114
SCH: 378/178 KANN: Angriff, Asteroid, Atrophie, Drachenwut, Eruption,
GLK: 46 Käfig, Igniswalze, Schwächer
RND: 1 WO: Jupiter-Leuchtturm
// Gegen Isaacs Gruppe/Gegen Felix' Gruppe; nur "Drachenwut" gegen Isaac

~ ~ ~ ~ ~

* Harpyie *

KP: 105 EP: 38 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 53 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 104 IT: Elixier (5) WDRST: 127 72 48 7
VER: 25
SCH: 46 KANN: Angriff, Gekreische
GLK: 4 WO: Höhlen von Alhafra, Bora-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Himmelsdrache *

KP: 657 EP: 686 VEN MER MAR JUP
PP: 111 GM: 358 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 562 IT: Orichalcum (8) WDRST: 175 100 72 25
VER: 232
SCH: 191 KANN: Angriff, Funkenregen, Giftfluss, Sturmsegen
GLK: 22 WO: Inneres Heiligtum von Anemos
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Höhlentroll *

KP: 212* EP: 106 VEN MER MAR JUP *(20 REG)
PP: 0 GM: 134 KRAFT: 100 80 70 80
ATT: 199 IT: Nuss (5) WDRST: 48 48 25 72
VER: 45
SCH: 44 KANN: Angriff, Blinde Gewalt
GLK: 3 WO: Sümpfe von Taopo
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Höllenhund *

KP: 252 EP: 116 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 176 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 211 IT: Propheten-Hut (7) WDRST: 100 25 175 100
VER: 56
SCH: 90 KANN: Angriff, Doppelzahn, Feuersegen, Todesruf
GLK: 13 WO: Gaia-Felsen (innen), Ruinen von Izumo
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Hörnchenzahn *

KP: 130 EP: 176 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 131 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 229 IT: Elixier (6) WDRST: 127 72 48 7
VER: 59
SCH: 168 KANN: Angriff, Erstschlag
GLK: 6 WO: Weltkarte 6, Turm von Tundaria, R. von Ankohl, Eiland-Höhle
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Hydra *

KP: 276 EP: 408 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 317 KRAFT: 95 115 85 95
ATT: 288 IT: Gegengift (5) WDRST: 100 175 25 100
VER: 82
SCH: 102 KANN: Angriff, Trio-Brecher, Versklaver
GLK: 12 WO: Westliche See, Nördliche Regionen
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Irrende Seele *

KP: 116 EP: 49 VEN MER MAR JUP
PP: 11 GM: 67 KRAFT: 100 95 95 95
ATT: 114 IT: Kristall-Staub (6) WDRST: 48 100 72 7
VER: 30
SCH: 48 KANN: Angriff, Eis, Regenschauer
GLK: 6 WO: Berge von Kibombo, Gabomba-Statue, Katakomben von Gabomba
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Irrsinnsblüte #1 *

KP: 449 EP: 321 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 347 KRAFT: 105 100 80 70
ATT: 181 IT: Spiele-Ticket (1) WDRST: 48 100 7 72
VER: 41
SCH: 87 KANN: Angriff, Giftbiss
GLK: 19 WO: Katakomben von Gabomba
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Irrsinnsblüte #2 *

KP: 518 EP: 507 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 409 KRAFT: 105 100 80 70
ATT: 227 IT: Glücksmed. (1) WDRST: 48 100 7 72
VER: 56
SCH: 104 KANN: Angriff, Giftbiss
GLK: 19 WO: Sümpfe von Taopo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Irrsinnsblüte #3 *

KP: 566 EP: 630 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 451 KRAFT: 105 100 80 70
ATT: 254 IT: Heiltrank (1) WDRST: 48 100 7 72
VER: 65
SCH: 114 KANN: Angriff, Carnivator, Giftbiss
GLK: 20 WO: Gaia-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Irrsinnsblüte #4 *

KP: 730 EP: 1121 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 594 KRAFT: 105 100 80 70
ATT: 358 IT: Glückspfeffer (1) WDRST: 48 100 7 72
VER: 103
SCH: 174 KANN: Angriff, Carnivator, Elektro-Biss, Giftbiss
GLK: 21 WO: Straße der Prüfungen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Irrsinnsblüte #5 *

KP: 726 EP: 1065 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 594 KRAFT: 105 100 80 70
ATT: 352 IT: Minze (1) WDRST: 48 100 7 72
VER: 99
SCH: 152 KANN: Angriff, Carnivator, Giftbiss
GLK: 20 WO: Jupiter-Leuchtturm
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Irrer Dämon *

KP: 745 EP: 671 VEN MER MAR JUP
PP: 96 GM: 363 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 567 IT: Lex Lachesis (9) WDRST: 127 100 100 72
VER: 234
SCH: 213 KANN: Angriff, Dornengrab, Heilige Erde, Urteil, Lebenslicht
GLK: 29 WO: Inneres Heiligtum von Anemos
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Isegrim *

KP: 155 EP: 118 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 114 KRAFT: 100 80 70 80
ATT: 186 IT: Heilkraut (6) WDRST: 48 48 25 72
VER: 44
SCH: 101 KANN: Angriff, Carnivora, Eissegen
GLK: 6 WO: Weltkarte 5, Sümpfe von Taopo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Jupiter-Dschinn "Blitz" *

KP: 267 EP: 109 VEN MER MAR JUP
PP: 24 GM: 126 KRAFT: 80 95 95 120
ATT: 65 IT: - WDRST: 25 100 100 193
VER: 17

SCH: 50 KANN: Angriff, Blitz, Blitzsturm, Flucht, Windhieb, Wirbelwind
GLK: 8 WO: Yampi-Wüste
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Jupiter-Dschinn "Fauch" *

KP: 740 EP: 781 VEN MER MAR JUP
PP: 68 GM: 556 KRAFT: 80 95 95 120
ATT: 234 IT: - WDRST: 25 100 100 193
VER: 70

SCH: 197 KANN: Angriff, Blauer Blitz, Flucht, Licht-Plasma, Schall-Keule,
GLK: 23 Tornado, Ultra-Blitz
RND: 1 WO: Weltkarte 6

~ ~ ~ ~ ~

* Jupiter-Dschinn "Hauch" *

KP: 870 EP: 1000 VEN MER MAR JUP
PP: 81 GM: 660 KRAFT: 80 95 95 120
ATT: 276 IT: - WDRST: 25 100 100 193
VER: 84

SCH: 239 KANN: Angriff, Blauer Blitz, Flucht, Funkenregen, Orkan,
GLK: 27 Schall-Keule, Ultra-Blitz
RND: 1 WO: Straße der Prüfungen

~ ~ ~ ~ ~

* Jupiter-Dschinn "Monsoon" *

KP: 980 EP: 1197 VEN MER MAR JUP
PP: 92 GM: 756 KRAFT: 80 95 95 120
ATT: 309 IT: - WDRST: 25 100 100 193
VER: 97

SCH: 277 KANN: Angriff, Flucht, Funkenregen, Orkan, Schall-Keule,
GLK: 31 Ultra-Blitz
RND: 1 WO: Isla Pretiosa (später)

~ ~ ~ ~ ~

* Jupiter-Dschinn "Odem" *

KP: 184 EP: 43 VEN MER MAR JUP
PP: 16 GM: 89 KRAFT: 80 95 95 120
ATT: 37 IT: - WDRST: 25 100 100 193
VER: 8

SCH: 27 KANN: Angriff, Blitz, Blitzsturm, Flucht, Windhieb, Wirbelwind
GLK: 6 WO: Schrein des Meeresherrn
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Jupiter-Dschinn "Wirbel" *

KP: 852 EP: 965 VEN MER MAR JUP
PP: 78 GM: 643 KRAFT: 80 95 95 120
ATT: 273 IT: - WDRST: 25 100 100 193
VER: 84

SCH: 233 KANN: Angriff, Blauer Blitz, Flucht, Funkenregen, Orkan,
GLK: 27 Schall-Keule, Ultra-Blitz
RND: 1 WO: Jupiter-Leuchtturm

~ ~ ~ ~ ~

* Jupiter-Dschinn "Wolke" *

KP: 440 EP: 255 VEN MER MAR JUP
PP: 40 GM: 309 KRAFT: 80 95 95 120
ATT: 134 IT: - WDRST: 25 100 100 193
VER: 34
SCH: 104 KANN: Angriff, Blitzgewitter, Flucht, Plasma, Sturmblitz,
GLK: 13 Windhieb, Wirbelwind
RND: 1 WO: Berge von Kibombo
~ ~ ~ ~ ~
* Kalmar *

KP: 104 EP: 59 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 79 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 130 IT: Elixier (5) WDRST: 48 127 7 48
VER: 34
SCH: 46 KANN: Angriff, Elektro-Biss, Freundsuche
GLK: 1 WO: Östliche See
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Kämpferbiene *

KP: 116 EP: 67 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 90 KRAFT: 90 90 95 105
ATT: 155 IT: Elixier (6) WDRST: 100 48 48 7
VER: 38
SCH: 74 KANN: Angriff, Freundsuche, Giftstachel
GLK: 2 WO: Östliche See
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Karmesinio *

KP: 228 EP: 129 VEN MER MAR JUP
PP: 10 GM: 154 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 173 IT: Anubis-Stab (7) WDRST: 127 100 100 72
VER: 43
SCH: 90 KANN: Angriff, Lebenslicht, Wildwuchs
GLK: 26 WO: Gabomba-Statue, Katakomben von Gabomba
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Keulenschwanz *

KP: 284 EP: 426 VEN MER MAR JUP
PP: 28 GM: 248 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 327 IT: Fläschchen (7) WDRST: 100 25 175 100
VER: 105
SCH: 110 KANN: Angriff, Hitzelähmer, Wächter
GLK: 9 WO: Jupiter-Leuchtturm
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Klauenläufer *

KP: 228 EP: 367 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 215 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 303 IT: Flüster-Samen (6) WDRST: 127 72 48 7
VER: 88
SCH: 159 KANN: Angriff, Megahieb
GLK: 11 WO: Weltkarte 7, Schamanendorf-Höhle
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Kleiner Tod *

KP: 222 EP: 420 VEN MER MAR JUP
PP: 40 GM: 273 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 335 IT: Hiotoko-Maske (7) WDRST: 127 100 100 72
VER: 108
SCH: 191 KANN: Angriff, Fluch, Supernova, Urteil
GLK: 30 WO: Magma-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Knochenkämpfer *

KP: 122 EP: 51 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 63 KRAFT: 100 95 80 80
ATT: 131 IT: Schlafbombe (6) WDRST: 25 127 72 48
VER: 35
SCH: 52 KANN: Angriff, Zombie-Schwert
GLK: 2 WO: Weltkarte 4, Gabomba-Statue, Katakomben von Gabomba
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Köderwurm *

KP: 37 EP: 12 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 10 KRAFT: 95 85 90 85
ATT: 40 IT: Elixier (6) WDRST: 48 48 25 48
VER: 9
SCH: 14 KANN: Anglerdorn, Angriff
GLK: 1 WO: Weltkarte 2, Tempel von Kandorea, Schrein des Meeresgottes,
RND: 1 Plateau von Dehkan

~ ~ ~ ~ ~

* Kriecher *

KP: 89 EP: 32 VEN MER MAR JUP
PP: 6 GM: 38 KRAFT: 100 95 95 95
ATT: 79 IT: Wieselklaue (6) WDRST: 48 100 72 7
VER: 19
SCH: 29 KANN: Angriff, Frost, Regenschauer
GLK: 2 WO: Bora-Felsen (innen)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Kriegsherr *

KP: 137 EP: 55 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 87 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 193 IT: Gegengift (6) WDRST: 48 127 7 48
VER: 42
SCH: 70 KANN: Angriff, Gifttinte
GLK: 1 WO: Aqua-Felsen, Höhle im Apoji-Archipel
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Lichthaupt *

KP: 54 EP: 9 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 10 KRAFT: 100 95 80 80
ATT: 42 IT: Rauchbombe (6) WDRST: 25 127 72 48
VER: 10
SCH: 10 KANN: Angriff, Mystikflamme
GLK: 1 WO: Weltkarte 2
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Lindwurm *

KP: 337 EP: 467 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 212 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 452 IT: Drachenhaut (7) WDRST: 127 72 48 7
VER: 160
SCH: 202 KANN: Angriff, Banshee, Feuersegen
GLK: 9 WO: Yampi-Wüstenhöhle
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Magikor *

KP: 321 EP: 169 VEN MER MAR JUP
PP: 34 GM: 208 KRAFT: 95 85 115 95
ATT: 253 IT: Aure-Handsch. (8) WDRST: 100 25 175 100
VER: 74
SCH: 109 KANN: Angriff, Giftschwanz, Haltegriff, Nova, Schlaf
GLK: 11 WO: Turm von Tundaria, Eiland-Höhle
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Mars-Dschinn "Furie" *

KP: 890 EP: 1041 VEN MER MAR JUP
PP: 83 GM: 681 KRAFT: 95 75 125 95
ATT: 280 IT: - WDRST: 100 25 193 100
VER: 86
SCH: 247 KANN: Angriff, Drachendunst, Flucht, Glutstrahl, Inferno,
GLK: 28 Pyrogriff, Supernova
RND: 1 WO: Magma-Felsen

~ ~ ~ ~ ~

* Mars-Dschinn "Kanone" *

KP: 151 EP: 58 VEN MER MAR JUP
PP: 14 GM: 93 KRAFT: 95 75 125 95
ATT: 34 IT: - WDRST: 100 25 193 100
VER: 6
SCH: 20 KANN: Angriff, Feuerstoß, Flamme, Flucht
GLK: 6 WO: Plateau von Dehkan
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Mars-Dschinn "Kern" *

KP: 840 EP: 946 VEN MER MAR JUP
PP: 79 GM: 642 KRAFT: 95 75 125 95
ATT: 264 IT: - WDRST: 100 25 193 100
VER: 80
SCH: 226 KANN: Angriff, Drachendunst, Flucht, Glutstrahl, Inferno,
GLK: 26 Pyrogriff, Supernova
RND: 1 WO: Weltkarte 7

~ ~ ~ ~ ~

* Mars-Dschinn "Lava" *

KP: 950 EP: 1145 VEN MER MAR JUP
PP: 89 GM: 731 KRAFT: 95 75 125 95
ATT: 304 IT: - WDRST: 100 25 193 100
VER: 95
SCH: 267 KANN: Angriff, Drachendunst, Feuerkugeln, Flucht, Glutstrahl,
GLK: 30 Pyrogriff, Verheerung
RND: 1 WO: Mars-Leuchtturm

~ ~ ~ ~ ~

* Mars-Dschinn "Redox" *

KP: 756 EP: 794 VEN MER MAR JUP
PP: 69 GM: 563 KRAFT: 95 75 125 95
ATT: 231 IT: - WDRST: 100 25 193 100
VER: 68

SCH: 199 KANN: Angriff, Drachendunst, Eruption, Feuerwalze, Flucht,
GLK: 23 Inferno, Supernova
RND: 1 WO: Turm von Tundaria

~ ~ ~ ~ ~

* Mars-Dschinn "Span" *

KP: 403 EP: 228 VEN MER MAR JUP
PP: 37 GM: 273 KRAFT: 95 75 125 95
ATT: 114 IT: - WDRST: 100 25 193 100
VER: 29

SCH: 90 KANN: Angriff, Bombe, Dunst, Feuerschlag, Flammenwand, Flucht,
GLK: 11 Strahl
RND: 1 WO: Klippen von Gondowan

~ ~ ~ ~ ~

* Maulwurf *

KP: 96 EP: 39 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 60 KRAFT: 100 80 70 80
ATT: 119 IT: Flüster-Samen (5) WDRST: 48 48 25 72
VER: 22

SCH: 36 KANN: Angriff, Wild-Spucke
GLK: 1 WO: Weltkarte 4
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Maulwurfmagier *

KP: 199 EP: 191 VEN MER MAR JUP
PP: 14 GM: 132 KRAFT: 100 80 70 80
ATT: 265 IT: Gegengift (6) WDRST: 48 48 25 72
VER: 47

SCH: 74 KANN: Angriff, Wild-Spucke, Wildwuchs, Würmer
GLK: 4 WO: Straße der Prüfungen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Merkur-Dschinn "Balsam" *

KP: 940 EP: 1112 VEN MER MAR JUP
PP: 88 GM: 720 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 300 IT: - WDRST: 100 193 25 100
VER: 94

SCH: 261 KANN: Angriff, Eisrakete, Flucht, Flut, Frost-Prisma, Polagra,
GLK: 30 Strudel
RND: 1 WO: Mars-Leuchtturm

~ ~ ~ ~ ~

* Merkur-Dschinn "Brodem" *

KP: 165 EP: 28 VEN MER MAR JUP
PP: 14 GM: 85 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 32 IT: - WDRST: 100 193 25 100
VER: 6

SCH: 22 KANN: Angriff, Flucht, Frost, Regenschauer
GLK: 6 WO: Tempel von Kandorea
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Merkur-Dschinn "Dampf" *

KP: 620 EP: 571 VEN MER MAR JUP
PP: 56 GM: 457 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 192 IT: - WDRST: 100 193 25 100
VER: 54
SCH: 159 KANN: Angriff, Eishorn, Flucht, Gletscher, Polaros, Prismenhagel,
GLK: 19 Schaumkrone
RND: 1 WO: Aqua-Felsen
~ ~ ~ ~ ~
* Merkur-Dschinn "Eisdorn" *

KP: 920 EP: 1093 VEN MER MAR JUP
PP: 86 GM: 706 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 290 IT: - WDRST: 100 193 25 100
VER: 90
SCH: 257 KANN: Angriff, Eisrakete, Flucht, Flut, Frost-Prisma, Polagra,
GLK: 29 Strudel
RND: 1 WO: Eiland-Höhle (später)
~ ~ ~ ~ ~
* Merkur-Dschinn "Frische" *

KP: 414 EP: 234 VEN MER MAR JUP
PP: 37 GM: 282 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 124 IT: - WDRST: 100 193 25 100
VER: 31
SCH: 96 KANN: Angriff, Eis, Flucht, Polar, Prisma, Taucher, Tundra
GLK: 12 WO: Weltkarte 4
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Merkur-Dschinn "Guss" *

KP: 291 EP: 130 VEN MER MAR JUP
PP: 26 GM: 152 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 75 IT: - WDRST: 100 193 25 100
VER: 19
SCH: 57 KANN: Angriff, Eis, Flucht, Frost, Meerschaum, Polar, Regenschauer
GLK: 9 WO: Weltkarte 3
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Merkur-Dschinn "Zoran" *

KP: 860 EP: 989 VEN MER MAR JUP
PP: 80 GM: 656 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 270 IT: - WDRST: 100 193 25 100
VER: 83
SCH: 237 KANN: Angriff, Eisrakete, Flucht, Flut, Frost-Prisma, Polagra,
GLK: 27 Strudel
RND: 1 WO: Schamanendorf-Höhle
~ ~ ~ ~ ~
* Mimic (1) *

KP: 207 EP: 64 VEN MER MAR JUP
PP: 12 GM: 46 KRAFT: 95 100 75 105
ATT: 47 IT: Spiele-Ticket (1) WDRST: 100 127 25 152
VER: 12
SCH: 23 KANN: Angriff, Luftkeule, Psy-Zehrer, Schlaf, Täuschung
GLK: 15 WO: Tempel von Kandorea
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Mimic (2) *

KP: 431 EP: 272 VEN MER MAR JUP
PP: 36 GM: 241 KRAFT: 95 100 75 105
ATT: 126 IT: Glücksmed. (1) WDRST: 100 127 25 152
VER: 33
SCH: 77 KANN: Angriff, Psy-Zehrer, Schlaf, Schwächer, Tundra
GLK: 16 WO: Bora-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Mimic (3) *

KP: 536 EP: 400 VEN MER MAR JUP
PP: 50 GM: 380 KRAFT: 95 100 75 105
ATT: 177 IT: Harte Nuss (1) WDRST: 100 127 25 152
VER: 43
SCH: 110 KANN: Angriff, Psy-Zehrer, Schlaf, Schwächer, Tornado
GLK: 17 WO: Gabomba-Statue
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Mimic (4) *

KP: 676 EP: 760 VEN MER MAR JUP
PP: 62 GM: 531 KRAFT: 95 100 75 105
ATT: 240 IT: Heiltrank (1) WDRST: 100 127 25 152
VER: 66
SCH: 145 KANN: Angriff, Psy-Zehrer, Schlaf, Schwächer, Wildwucher
GLK: 17 WO: Aqua-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Mimic (5) *

KP: 707 EP: 840 VEN MER MAR JUP
PP: 64 GM: 531 KRAFT: 95 100 75 105
ATT: 251 IT: Spiele-Ticket (1) WDRST: 100 127 25 152
VER: 71
SCH: 153 KANN: Angriff, Fluch, Psy-Zehrer, Schall-Keule, Schlaf, Schwächer
GLK: 18 WO: Gaia-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Mimic (6) *

KP: 907 EP: 1420 VEN MER MAR JUP
PP: 78 GM: 700 KRAFT: 95 100 75 105
ATT: 349 IT: Psy-Kristall (1) WDRST: 100 127 25 152
VER: 108
SCH: 204 KANN: Angriff, Eisrakete, Fluch, Psy-Zehrer, Schlaf, Schwächer,
GLK: 18 Urteil
RND: 1 WO: Jupiter-Leuchtturm

~ ~ ~ ~ ~

* Mimic (7) *

KP: 936 EP: 1500 VEN MER MAR JUP
PP: 80 GM: 726 KRAFT: 95 100 75 105
ATT: 364 IT: Apfel (1) WDRST: 100 127 25 152
VER: 114
SCH: 210 KANN: Angriff, Fluch, Psy-Zehrer, Schlaf, Schwächer, Stein-Spitze,
GLK: 18 Urteil
RND: 1 WO: Magma-Felsen

~ ~ ~ ~ ~

* Mimic (8) *

KP: 1008 EP: 1668 VEN MER MAR JUP
PP: 84 GM: 772 KRAFT: 95 100 75 105
ATT: 397 IT: Keks (1) WDRST: 100 127 25 152
VER: 126
SCH: 224 KANN: Angriff, Fluch, Funkenregen, Psy-Zehrer, Schlaf, Schwächer,
GLK: 18 Urteil
RND: 1 WO: Mars-Leuchtturm
~ ~ ~ ~ ~
* Mimic (9) *

KP: 879 EP: 1336 VEN MER MAR JUP
PP: 76 GM: 677 KRAFT: 95 100 75 105
ATT: 333 IT: Kraftbrot (1) WDRST: 100 127 25 152
VER: 103
SCH: 196 KANN: Angriff, Fluch, Nessel, Psy-Zehrer, Schlaf, Schwächer,
GLK: 18 Urteil
RND: 1 WO: Isla Pretiosa
~ ~ ~ ~ ~
* Mini-Goblin *

KP: 62 EP: 25 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 28 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 61 IT: Schlafbombe (5) WDRST: 100 72 72 48
VER: 16
SCH: 25 KANN: Angriff, "Heilkraut"
GLK: 5 WO: Plateau von Dehkan, Weltkarte 2, Katakomben von Madra
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Minos-Krieger *

KP: 353 EP: 525 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 276 KRAFT: 110 95 95 90
ATT: 397 IT: Clothos Spindel (7) WDRST: 152 100 100 48
VER: 130
SCH: 164 KANN: Angriff, Kraftbolzen, Plünderung
GLK: 20 WO: Mars-Leuchtturm
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Minos-Ritter *

KP: 454 EP: 577 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 294 KRAFT: 110 95 95 90
ATT: 517 IT: Aufstandsfaust (7) WDRST: 152 100 100 48
VER: 170
SCH: 175 KANN: Angriff, Kraftbolzen, Plünderung
GLK: 21 WO: Yampi-Wüstenhöhle
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Minotaurus *

KP: 268 EP: 318 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 207 KRAFT: 110 95 95 90
ATT: 276 IT: Tartarus-Axt (7) WDRST: 152 100 100 48
VER: 84
SCH: 123 KANN: Angriff, Kraftbolzen
GLK: 18 WO: Turm von Tundaria, Ruinen von Ankohl
RND: 1
~ ~ ~ ~ ~
* Moapa *

KP: 3042 EP: 1670 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 2460 KRAFT: 100 100 100 100
ATT: 354 IT: - WDRST: 100 100 100 100
VER: 120/174/219

SCH: 181 KANN: Angriff, Gegengift (1), Kahlschlag, Kristall-Staub (3),
GLK: 40 Lebenswasser (1), Nuss (2)
RND: 1 WO: Straße der Prüfungen

// Vert. abhängig von gewonnenen Stationen: (4/3/2-1-0)
~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

* Momonga *

KP: 53 EP: 29 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 31 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 66 IT: Wieselklaue (6) WDRST: 127 72 48 7
VER: 16

SCH: 51 KANN: Angriff, Erstschlag
GLK: 4 WO: Weltkarte 2, Yampi-Wüste
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

* Mumie *

KP: 113 EP: 72 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 102 KRAFT: 100 95 80 80
ATT: 116 IT: Elixier (6) WDRST: 25 72 7 48
VER: 30

SCH: 44 KANN: Angriff, Schwundklaue
GLK: 8 WO: Bora-Felsen (innen)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

* Nachtmahr *

KP: 258 EP: 241 VEN MER MAR JUP
PP: 28 GM: 198 KRAFT: 85 85 85 100
ATT: 287 IT: Heilungs-Ring (7) WDRST: 72 100 100 127
VER: 89

SCH: 138 KANN: Anfunkeln, Angriff, Feuerball, Haltegriff, Licht-Plasma
GLK: 13 WO: Straße der Prüfungen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

* Nadelei *

KP: 119 EP: 214 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 110 KRAFT: 95 85 90 85
ATT: 234 IT: Gegengift (5) WDRST: 72 72 48 100
VER: 94

SCH: 147 KANN: Angriff, Giftnadel
GLK: 7 WO: Weltkarte 6, Turm von Tundaria
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

* Navampa *

KP: 735 EP: 398 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 267 KRAFT: 80 80 80 80
ATT: 368 IT: - WDRST: 90 90 90 90
VER: 100

SCH: 156 KANN: Angriff, Kristall-Staub (3), Nuss (1), Schlafbombe (1),
Verteidigung
GLK: 17 Verteidigung
RND: 1 WO: Schamanendorf-Höhle

~ ~ ~ ~ ~

* Ozendrache *

KP: 473 EP: 590 VEN MER MAR JUP
PP: 32 GM: 307 KRAFT: 95 115 85 95
ATT: 478 IT: Tritons Mündel (8) WDRST: 100 175 25 100
VER: 154
SCH: 143 KANN: Angriff, Flut, Frostatem
GLK: 16 WO: Isla Pretiosa (später)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Pesthauch *

KP: 173 EP: 75 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 98 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 228 IT: Wieselklaue (5) WDRST: 127 72 48 7
VER: 56
SCH: 120 KANN: Angriff, Flügelschlag, Luftangriff
GLK: 2 WO: Westliche See
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Potz *

KP: 26 EP: 5 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 6 KRAFT: 95 85 90 85
ATT: 26 IT: Rauchbombe (6) WDRST: 48 48 25 48
VER: 8
SCH: 6 KANN: Angriff
GLK: 2 WO: Suhalla-Tor + Weltkarte 1 + Tempel von Kandorea
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Poseidon *

KP: 4905 EP: 2930 VEN MER MAR JUP
PP: 162 GM: 3762 KRAFT: 95 115 85 95
ATT: 302 IT: Psy-Kristall (1) WDRST: 100 175 25 100
VER: 100
SCH: 185 KANN: Angriff, Eisrakete, Flut, Gegenschlag, Nasses Grab,
GLK: 47 Ozeanfaust, Taifunschlag, Tiefes Gebet
RND: 2 WO: Meer der Zeit

~ ~ ~ ~ ~

* Potzblitz *

KP: 76 EP: 61 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 71 KRAFT: 95 85 90 85
ATT: 119 IT: Elixier (6) WDRST: 48 48 25 48
VER: 38
SCH: 62 KANN: Angriff, Blitzhieb
GLK: 3 WO: Klippen von Gondowan, Weltkarte 4
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Potzblitzula *

KP: 101 EP: 111 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 111 KRAFT: 95 85 90 85
ATT: 172 IT: Flüster-Samen (6) WDRST: 48 48 25 48
VER: 57
SCH: 91 KANN: Ameisensäure, Angriff, Blitzhieb
GLK: 4 WO: Weltkarte 5
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Pteranodon *

KP: 242 EP: 341 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 174 KRAFT: 95 95 95 110
 ATT: 291 IT: Nuss (5) WDRST: 127 72 48 7
 VER: 100
 SCH: 166 KANN: Angriff, Banshee, Eissegen
 GLK: 8 WO: Weltkarte 7, Schamanendorf-Höhle, Straße der Prüfungen
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Pyrodra *

KP: 384 EP: 568 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 387 KRAFT: 95 115 85 95
 ATT: 451 IT: Echschwanz (7) WDRST: 100 175 25 100
 VER: 125
 SCH: 125 KANN: Angriff, Feueratem, Giftflut, Trio-Brecher
 GLK: 14 WO: Isla Pretiosa (später)
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Qual-Drache *

KP: 636 EP: 661 VEN MER MAR JUP
 PP: 65 GM: 358 KRAFT: 95 115 85 95
 ATT: 539 IT: Tisiphone (9) WDRST: 100 175 25 100
 VER: 216
 SCH: 162 KANN: Angriff, Eissegen, Frost-Prisma
 GLK: 26 WO: Eiland-Höhle (später)
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Raptor *

KP: 366 EP: 521 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 295 KRAFT: 95 95 95 110
 ATT: 354 IT: - WDRST: 175 100 72 25
 VER: 96
 SCH: 180 KANN: Angriff, Duopicker, Flügelstreich
 GLK: 19 WO: Mars-Leuchtturm
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Rasender Fels *

KP: 186 EP: 401 VEN MER MAR JUP
 PP: 20 GM: 209 KRAFT: 95 75 125 95
 ATT: 312 IT: Psy-Kristall (8) WDRST: 100 25 193 100
 VER: 180
 SCH: 173 KANN: Angriff, Dynamit, Feuerwalze, Kopfstoß
 GLK: 6 WO: Magma-Felsen
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Ratte *

KP: 49 EP: 14 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 17 KRAFT: 100 80 70 80
 ATT: 52 IT: Heilkraut (6) WDRST: 48 48 25 7
 VER: 27
 SCH: 15 KANN: Angriff, Verteidigen
 GLK: 1 WO: Weltkarte 2
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Rattensoldat *

KP: 69 EP: 17 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 19 KRAFT: 85 100 85 85
 ATT: 56 IT: Schlafbombe (5) WDRST: 72 100 48 72
 VER: 13
 SCH: 19 KANN: Angriff, Flucht
 GLK: 2 WO: Plateau von Dehkan, Weltkarte 2, Katakomben von Madra
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Rex Scorpio *

KP: 1064 EP: 440 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 228 KRAFT: 95 85 90 85
 ATT: 101 IT: Fläschchen (1) WDRST: 72 72 48 100
 VER: 32
 SCH: 39 KANN: Angriff, Doppelschere, Giftschwanz, Lähmschwanz, Sandsturm,
 GLK: 40 Trockenatem, Verteidigen
 RND: 1 WO: Yampi-Wüste

~ ~ ~ ~ ~

* Roc *

KP: 245 EP: 238 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 193 KRAFT: 95 95 95 110
 ATT: 214 IT: Fläschchen (5) WDRST: 175 100 72 25
 VER: 50
 SCH: 115 KANN: Angriff, Geflatter
 GLK: 17 WO: Aqua-Felsen, Höhle im Apoji-Archipel
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Salamander *

KP: 212 EP: 84 VEN MER MAR JUP
 PP: 18 GM: 190 KRAFT: 95 75 125 95
 ATT: 158 IT: Öltropfen (5) WDRST: 100 25 193 100
 VER: 49
 SCH: 50 KANN: Angriff, Bombe, Feuerball, Feuersegen, Wächter
 GLK: 6 WO: Gabomba-Statue, Katakomben von Gabomba
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Sandskorpion *

KP: 259 EP: 306 VEN MER MAR JUP
 PP: 12 GM: 207 KRAFT: 95 85 90 85
 ATT: 457 IT: Sternenstaub (7) WDRST: 72 72 48 100
 VER: 185
 SCH: 147 KANN: Angriff, Doppelschere, Fluch, Trockenatem
 GLK: 7 WO: Yampi-Wüstenhöhle
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Satrage *

KP: 485 EP: 378 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 249 KRAFT: 80 80 80 80
 ATT: 342 IT: - WDRST: 90 90 90 90
 VER: 74
 SCH: 145 KANN: Angriff, Flüster-Samen (1), Nuss (2), Rauchbombe (1),
 GLK: 13 Verteidigung
 RND: 1 WO: Schamanendorf-Höhle

~ ~ ~ ~ ~

* Schattenhaupt *

KP: 128 EP: 55 VEN MER MAR JUP
 PP: 15 GM: 73 KRAFT: 100 95 80 80
 ATT: 130 IT: Nuss (5) WDRST: 25 127 72 48
 VER: 31
 SCH: 47 KANN: Angriff, Hindernis, Luftkeule
 GLK: 3 WO: Weltkarte 4, Gabomba-Statue, Katakomben von Gabomba
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Schildrache *

KP: 340 EP: 424 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 251 KRAFT: 95 115 85 95
 ATT: 305 IT: Heilige Keule (8) WDRST: 100 175 25 100
 VER: 100
 SCH: 117 KANN: Angriff, Wasseratem
 GLK: 15 WO: Westliche See, Nördliche Regionen, Isla Pretiosa
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Schläger *

KP: 220 EP: 344 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 254 KRAFT: 100 85 85 85
 ATT: 300 IT: Schlafbombe (6) WDRST: 127 100 100 72
 VER: 90
 SCH: 158 KANN: Angriff, Todesstich, Toxinstich
 GLK: 14 WO: Weltkarte 7, Schamanendorf-Höhle
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Scorpiatan *

KP: 181 EP: 284 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 180 KRAFT: 95 85 90 85
 ATT: 308 IT: Gegengift (4) WDRST: 72 72 48 100
 VER: 121
 SCH: 126 KANN: Angriff, Doppelschere, Giftschwanz, Sandsturm
 GLK: 6 WO: Jupiter-Leuchtturm
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Seedrache *

KP: 270 EP: 257 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 194 KRAFT: 95 115 85 95
 ATT: 231 IT: Einhorn-Ring (7) WDRST: 100 175 25 100
 VER: 68
 SCH: 90 KANN: Angriff, Wassersegen
 GLK: 14 WO: Aqua-Felsen (innen)
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Seegeflügel *

KP: 191 EP: 261 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 172 KRAFT: 95 95 95 110
 ATT: 262 IT: Heilige Feder (5) WDRST: 127 72 48 7
 VER: 61
 SCH: 168 KANN: Angriff, Flügelschlag
 GLK: 10 WO: Westliche See
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Seeigel *

KP: 177 EP: 319 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 145 KRAFT: 95 85 90 85
 ATT: 402 IT: Heiltrank (6) WDRST: 72 72 48 100
 VER: 160
 SCH: 188 KANN: Angriff, Lähmstachel
 GLK: 8 WO: Isla Pretiosa (später)
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Seekämpfer *

KP: 197 EP: 89 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 130 KRAFT: 100 100 100 100
 ATT: 119 IT: - WDRST: 100 100 100 100
 VER: 28
 SCH: 61 KANN: Angriff, Echoschnitt
 GLK: 26 WO: Östliches Alhafra
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Seelensoldat *

KP: 356 EP: 586 VEN MER MAR JUP
 PP: 54 GM: 299 KRAFT: 100 95 95 95
 ATT: 508 IT: Mythril-Silber (7) WDRST: 72 152 100 25
 VER: 207
 SCH: 156 KANN: Angriff, Orkan, Spießangriff, Ultra-Blitz
 GLK: 26 WO: Yampi-Wüstenhöhle
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Seevogel *

KP: 133 EP: 106 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 114 KRAFT: 95 95 95 110
 ATT: 166 IT: Heilige Feder (6) WDRST: 127 72 48 7
 VER: 31
 SCH: 110 KANN: Angriff, Flügelschlag
 GLK: 9 WO: Östliche See
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Sentinel *

KP: 8736* EP: 10538 VEN MER MAR JUP *(200 REG)
 PP: 780* GM: 6144 KRAFT: 100 130 120 110 *(30 REG)
 ATT: 608 IT: - WDRST: 72 193 127 152
 VER: 216
 SCH: 171 KANN: Angriff, Basilisk, Blauer Blitz, Funkenregen, Glutstrahl,
 GLK: 54 Korrosion, Ultra-Blitz, Wächter
 RND: 3 WO: Eiland-Höhle (später)

~ ~ ~ ~ ~

* Silberrücken *

KP: 155 EP: 40 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 28 KRAFT: 100 80 70 80
 ATT: 44 IT: Nuss (1) WDRST: 48 48 25 72
 VER: 11
 SCH: 20 KANN: Angriff, Faustwirbel, "Heilkraut", Klauenhieb
 GLK: 24 WO: Tempel von Kandorea
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Skelett *

KP: 60 EP: 10 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 11 KRAFT: 100 95 80 80
 ATT: 46 IT: Heilkraut (5) WDRST: 25 127 72 48
 VER: 14
 SCH: 18 KANN: Angriff, Knochenmühle
 GLK: 1 WO: Plateau von Dehkan, Weltkarte 2
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Spinne *

KP: 69 EP: 25 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 32 KRAFT: 95 85 90 85
 ATT: 75 IT: Gegengift (5) WDRST: 48 48 25 48
 VER: 22
 SCH: 22 KANN: Angriff, Spinnennetz
 GLK: 1 WO: Yampi-Wüste
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Spiralmuschel *

KP: 155 EP: 236 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 129 KRAFT: 95 85 90 85
 ATT: 268 IT: Elixier (6) WDRST: 72 72 48 100
 VER: 92
 SCH: 117 KANN: Angriff, Giftgel
 GLK: 9 WO: Westliche See, Nördliche Regionen
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Stachelball *

KP: 89 EP: 93 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 79 KRAFT: 95 85 90 85
 ATT: 163 IT: Gegengift (6) WDRST: 72 72 48 100
 VER: 54
 SCH: 101 KANN: Angriff, Monsterstich
 GLK: 6 WO: Östliche See
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Steinsoldat *

KP: 179 EP: 98 VEN MER MAR JUP
 PP: 6 GM: 98 KRAFT: 95 75 125 95
 ATT: 241 IT: Elixier (6) WDRST: 48 7 127 48
 VER: 105
 SCH: 104 KANN: Angriff, Dynamit, Feuerschlag, Kopfstoß
 GLK: 5 WO: Turm von Tundaria, Isla Pretiosa, Eiland-Höhle
 RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Sternenmagier *

KP: 7486 EP: 7866 VEN MER MAR JUP
 PP: 560 GM: 5566 KRAFT: 90 105 85 95
 ATT: 460 IT: - WDRST: 130 180 72 150
 VER: 139
 SCH: 268 KANN: Angriff, Funkenregen, Polagra, Sirenenruf, Minenball
 GLK: 52 WO: Isla Pretiosa (später)
 RND: 2

~ ~ ~ ~ ~

* Störenfried *

KP: 29 EP: 5 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 5 KRAFT: 100 100 100 100
ATT: 24 IT: Heilkraut (1) WDRST: 100 100 100 100
VER: 6
SCH: 11 KANN: Angriff
GLK: 3 WO: Venus-Leuchtturm (außen) + Suhalla-Tor
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Teufelsfrosch *

KP: 282 EP: 417 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 248 KRAFT: 95 115 85 95
ATT: 347 IT: Elixier (6) WDRST: 100 175 25 100
VER: 102
SCH: 173 KANN: Angriff, Faulblut, Säuresegen, Verprügler
GLK: 15 WO: Mars-Leuchtturm
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Triefschlamm *

KP: 72 EP: 26 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 40 KRAFT: 95 125 75 95
ATT: 72 IT: Heilkraut (5) WDRST: 48 127 7 48
VER: 19
SCH: 30 KANN: Angriff, Klebschleim, Teilung
GLK: 1 WO: Höhlen von Alhafra
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Todesbringer *

KP: 107 EP: 107 VEN MER MAR JUP
PP: 30 GM: 173 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 148 IT: Öltropfen (6) WDRST: 127 100 100 72
VER: 31
SCH: 77 KANN: Angriff, Fluch, Ton-Spitze, Urteil
GLK: 21 WO: Gabomba-Statue, Katakomben von Gabomba
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Ton-Gargoyle *

KP: 209 EP: 100 VEN MER MAR JUP
PP: 24 GM: 147 KRAFT: 105 100 100 95
ATT: 210 IT: Nuss (6) WDRST: 48 100 100 127
VER: 90
SCH: 84 KANN: Angriff, Stalagmit, Ultraschall, Wächter
GLK: 7 WO: Gaia-Felsen, Ruinen von Izumo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Tridestastros *

KP: 5000* EP: 0 */4200/4000 VEN MER MAR JUP
PP: 500 GM: 0 KRAFT: 110 100 105 95
ATT: 470 IT: - WDRST: 190 130 175 98
VER: 155
SCH: 200 WO: Mars-Leuchtturm
GLK: 50
RND: 4/3/2

KANN: Beben, Dornen, Druck, Dschinnstoß, Erdbeben, Erdenkraft, Feuerwalze,
Fluch, Heilung, Hitzesturm, Kieselschlag, Nova-Atem, Psy-Stärker Spuk,
Verteidigung [DREI KÖPFE]
Bruyère, Drachendunst, Dschinnstoß, Erdenkraft, Felskaries, Fluch,
Inferno, Lichtaura, Nova-Atem, Spuk, Stalagmit, Ton-Spitze,
Trockenatem [ZWEI KÖPFE]
Dschinnsturm, Dunkle Sonne, Erdenkraft, Felskaries, Lichtaura, Nessel,
Stein-Spitze, [EIN KOPF]

~ ~ ~ ~ ~

* Troll *

KP: 101* EP: 30 VEN MER MAR JUP *(10 REG)
PP: 0 GM: 34 KRAFT: 100 80 70 80
ATT: 73 IT: Nuss (6) WDRST: 48 48 25 72
VER: 16
SCH: 14 KANN: Angriff, Blinde Gewalt
GLK: 1 WO: Weltkarte 2, Katakomben von Madra, Weltkarte 3
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Umbra Arboris *

KP: 230 EP: 242 VEN MER MAR JUP
PP: 21 GM: 201 KRAFT: 105 100 80 70
ATT: 213 IT: Flüster-Samen (5) WDRST: 72 175 25 100
VER: 75
SCH: 94 KANN: Angriff, Brüyere, Wildwuchs
GLK: 24 WO: Gaia-Felsen (innen), Ruinen von Ankohl, Ruinen von Izumo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Unterdämon *

KP: 410 EP: 511 VEN MER MAR JUP
PP: 44 GM: 304 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 374 IT: Runenklinge (8) WDRST: 127 100 100 72
VER: 119
SCH: 178 KANN: Angriff, Lebenslicht, Stein-Spitze
GLK: 28 WO: Magma-Felsen (innen)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Untoter *

KP: 165 EP: 74 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 90 KRAFT: 100 95 80 80
ATT: 180 IT: Gegengift (5) WDRST: 25 72 7 48
VER: 27
SCH: 58 KANN: Angriff, Freundsuche, Gestank des Verfalls
GLK: 1 WO: Weltkarte 5, Sümpfe von Taopo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Valukar *

KP: 12960 EP: 8702 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 4980 KRAFT: 95 85 105 95
ATT: 550 IT: - WDRST: 100 60 175 100
VER: 175
SCH: 206 KANN: Angriff, Beschwören, Para-Dschinn, Para-Sprung
GLK: 46 WO: Yampi-Wüstenhöhle
RND: 2

~ ~ ~ ~ ~

* Venus-Dschinn "Blüte" *

KP: 590 EP: 519 VEN MER MAR JUP
PP: 53 GM: 423 KRAFT: 120 95 95 80
ATT: 182 IT: - WDRST: 193 100 100 25
VER: 51

SCH: 149 KANN: Angriff, Brúyere, Epizentrum, Flucht, Mutter Erde,
GLK: 18 Stalagmit, Ton-Spitze, Wildwuchs
RND: 1 WO: Sümpfe von Taopo

~ ~ ~ ~ ~
* Venus-Dschinn "Ferrum" *

KP: 223 EP: 73 VEN MER MAR JUP
PP: 20 GM: 96 KRAFT: 120 95 95 80
ATT: 49 IT: - WDRST: 193 100 100 25
VER: 12

SCH: 37 KANN: Angriff, Beben, Flucht, Wachstum
GLK: 7 WO: Weltkarte 2
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~
* Venus-Dschinn "Geleit" *

KP: 710 EP: 729 VEN MER MAR JUP
PP: 65 GM: 531 KRAFT: 120 95 95 80
ATT: 221 IT: - WDRST: 193 100 100 25
VER: 65

SCH: 187 KANN: Angriff, Epizentrum, Flucht, Mutter Erde, Nessel,
GLK: 22 Ton-Spitze, Wildwuchs
RND: 1 WO: Eiland-Höhle

~ ~ ~ ~ ~
* Venus-Dschinn "Lehm" *

KP: 500 EP: 360 VEN MER MAR JUP
PP: 44 GM: 358 KRAFT: 120 95 95 80
ATT: 153 IT: - WDRST: 193 100 100 25
VER: 41

SCH: 122 KANN: Angriff, Brúyere, Erdbeben, Flucht, Gaia, Stalagmit,
GLK: 15 Wildwuchs
RND: 1 WO: Katakomben von Gabomba

~ ~ ~ ~ ~
* Venus-Dschinn "Petra" *

KP: 830 EP: 937 VEN MER MAR JUP
PP: 77 GM: 631 KRAFT: 120 95 95 80
ATT: 260 IT: - WDRST: 193 100 100 25
VER: 79

SCH: 227 KANN: Angriff, Brúyere, Epizentrum, Flucht, Mutter Erde, Stalagmit,
GLK: 26 Stein-Spitze, Wildwuchs
RND: 1 WO: Weltkarte 7

~ ~ ~ ~ ~
* Venus-Dschinn "Rubin" *

KP: 990 EP: 1211 VEN MER MAR JUP
PP: 94 GM: 764 KRAFT: 120 95 95 80
ATT: 309 IT: - WDRST: 193 100 100 25
VER: 97

SCH: 280 KANN: Angriff, Dornengrab, Flucht, Heilige Erde, Nessel,
GLK: 33 Stalagmit, Stein-Spitze, Wildwucher
RND: 1 WO: Yampi-Wüstenhöhle

~ ~ ~ ~ ~
* Venus-Dschinn "Stahl" *

KP: 466 EP: 279 VEN MER MAR JUP
PP: 46 GM: 340 KRAFT: 120 95 95 80
ATT: 143 IT: - WDRST: 193 100 100 25
VER: 37

SCH: 116 KANN: Angriff, Brúyere, Erdbeben, Flucht, Gaia, Stalagmit,
GLK: 16 Wildwuchs
RND: 1 WO: Gabomba-Statue

~ ~ ~ ~ ~

* Vipera *

KP: 3536* EP: 1995 VEN MER MAR JUP *(2430/810/270/
PP: 160 GM: 2898 KRAFT: 110 95 95 90 90/30 REG)
ATT: 249 IT: - WDRST: 152 100 100 48
VER: 76

SCH: 135 KANN: Angriff, Brúyere, Dampfhammer, Epizentrum, Giftatem,
GLK: 46 Heilwasser, Schwarzeis
RND: 3/2 WO: Gaia-Felsen

// Die Werte sind abhängig von der Anzahl der Leuchstrahlen.

~ ~ ~ ~ ~

* Virago *

KP: 185 EP: 87 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 120 KRAFT: 95 95 95 110
ATT: 199 IT: Elixier (5) WDRST: 127 72 48 7
VER: 47

SCH: 89 KANN: Angriff, Banshee
GLK: 4 WO: Aqua-Felsen, Höhle im Apoji-Archipel
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Wächterball *

KP: 520 EP: 439 VEN MER MAR JUP
PP: 43 GM: 289 KRAFT: 110 95 95 90
ATT: 317 IT: - WDRST: 152 100 100 48
VER: 127

SCH: 292 KANN: Lichtaura, Verteidigung
GLK: 33 WO: Isla Pretiosa (später)
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Wassergeist *

KP: 162 EP: 134 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 139 KRAFT: 85 100 85 85
ATT: 184 IT: Kristall-Staub (6) WDRST: 100 127 72 100
VER: 46

SCH: 93 KANN: Angriff, Hydrohieb
GLK: 10 WO: Östliche See
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Weiser Greif *

KP: 297 EP: 487 VEN MER MAR JUP
PP: 33 GM: 320 KRAFT: 100 85 85 85
ATT: 367 IT: Psy-Kristall (8) WDRST: 100 72 72 48
VER: 11

SCH: 215 KANN: Angriff, Duopicker, Flügelstreich, Haltegriff
GLK: 18 WO: Magma-Felsen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Wilder Affe *

KP: 130 EP: 77 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 80 KRAFT: 100 80 70 80
ATT: 122 IT: Flüster-Samen (6) WDRST: 48 48 25 72
VER: 32
SCH: 76 KANN: Angriff, Faustwirbel, Raubzug
GLK: 5 WO: Klippen von Gondowan, Berge von Kibombo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Wilder Greif *

KP: 297 EP: 487 VEN MER MAR JUP
PP: 33 GM: 320 KRAFT: 90 95 95 110
ATT: 367 IT: Feder-Robe (8) WDRST: 152 110 72 48
VER: 111
SCH: 215 KANN: Angriff, Duopicker, Flügelstreich, Haltegriff
GLK: 18 WO: Schamanendorf-Höhle
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Wilder Wolf *

KP: 45 EP: 7 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 7 KRAFT: 100 80 70 80
ATT: 34 IT: Heilkraut (5) WDRST: 48 48 25 72
VER: 8
SCH: 13 KANN: Angriff, Carnivora
GLK: 4 WO: Weltkarte 1/2, Tempel von Kandorea, Schrein des Meeresgottes
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Wicht *

KP: 192 EP: 92 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 115 KRAFT: 100 95 80 80
ATT: 205 IT: Elixier (5) WDRST: 25 72 7 48
VER: 55
SCH: 54 KANN: Angriff, Faulblut, Gestank des Verfalls
GLK: 2 WO: Gaia-Felsen, Ruinen von Izumo
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Wildwelppe *

KP: 115 EP: 82 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 95 KRAFT: 85 100 85 85
ATT: 136 IT: Nuss (6) WDRST: 72 100 48 72
VER: 32
SCH: 79 KANN: Angriff, Urblitz
GLK: 5 WO: Klippen von Gondowan, Weltkarte 4
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Wölfling *

KP: 213 EP: 337 VEN MER MAR JUP
PP: 0 GM: 219 KRAFT: 85 100 85 85
ATT: 309 IT: Wieselklaue (5) WDRST: 72 100 48 72
VER: 89
SCH: 174 KANN: Angriff, Gekreische, Urblitz
GLK: 9 WO: Weltkarte 7, Schamanendorf-Höhle, Straße der Prüfungen
RND: 1

~ ~ ~ ~ ~

* Wundervogel *

KP: 424 EP: 8622 VEN MER MAR JUP
 PP: 102 GM: 333 KRAFT: 95 75 125 95
 ATT: 510 IT: Dunkle Materie (8) WDRST: 100 25 193 100
 VER: 190
 SCH: 285 KANN: Angriff, Flammenreigen, Flucht, Glutstrahl, Pyrogriff,
 GLK: 34 Regenerator, Supernova,
 RND: 3 WO: Eiland-Höhle (später)
 ~ ~ ~ ~ ~

* Wyvern *

KP: 340 EP: 469 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 284 KRAFT: 95 95 95 110
 ATT: 339 IT: Äolischer Talar (7) WDRST: 175 100 72 25
 VER: 108
 SCH: 149 KANN: Angriff, Feuersegen
 GLK: 21 WO: Jupiter-Leuchtturm
 RND: 1
 ~ ~ ~ ~ ~

* Wyvern-Küken *

KP: 124 EP: 83 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 76 KRAFT: 95 95 95 110
 ATT: 128 IT: Wieselklaue (6) WDRST: 127 72 48 7
 VER: 36
 SCH: 76 KANN: Angriff, Feuersegen
 GLK: 6 WO: Klippen von Gondowan, Weltkarte 4
 RND: 1
 ~ ~ ~ ~ ~

* Zerstörer *

KP: 189 EP: 90 VEN MER MAR JUP
 PP: 0 GM: 95 KRAFT: 100 80 70 80
 ATT: 185 IT: Elixier (6) WDRST: 48 48 25 72
 VER: 47
 SCH: 60 KANN: Angriff, Bärenklaue
 GLK: 2 WO: Weltkarte 5
 RND: 1
 ~ ~ ~ ~ ~

* Zornball *

KP: 460 EP: 387 VEN MER MAR JUP
 PP: 43 GM: 30 KRAFT: 95 85 115 95
 ATT: 357 IT: - WDRST: 100 25 175 100
 VER: 125
 SCH: 173 KANN: Angriff, Zornesmine
 GLK: 27 WO: Isla Pretiosa (später)
 RND: 1

|=====|
 16. KONTAKT KNTKT
 |=====|

Wer mit mir in Kontakt treten möchte, kann dies gerne machen

unter der Adresse: tim@goldensunarchiv.de

Selbstverständlich ignoriere ich Werbung, Massenbriefe und ähnlichen Blödsinn. Tut es bitte einfach nicht.

|=====|
17. CREDITS UND RECHTLICHES
|=====|

CRDTS

Seiten, denen ich es erlaubt habe, diese Komplettlösung stehen zu haben:

www.goldensunarchiv.de
www.gamefaqs.com
www.neoseeker.com
www.supercheats.com

Solltet ihr eine Seite mit dieser Lösung finden, welche NICHT oben erwähnt wurde, verständigt mich bitte darüber! Ich werde es euch danken.

Folgenden Personen danke ich:

~~~~~

- Meiner Wenigkeit für das Schreiben dieser Komplettlösung!
- EUCH für das Lesen meiner Komplettlösung! =D
- "Ch4os" für viele Korrekturen von Tippfehlern, die ich peinlicherweise mal wieder im Suff verbrochen habe.
- "Iron Knuckle" für seine sensationellen GS-Guides, welche mir desöfteren schon halfen. Ihr könnt sie allesamt auf GameFAQs (gamefaqs.com) finden.
- Camelot Software Planning für die beste Rollenspielserie, die ich kenne.

Folgenden Seiten danke ich:

~~~~~

<http://www.network-science.de/ascii/>
Für die Golden Sun-Titelschrift in ASCII-Art

Alle Inhalte (c)2008 von Tim Assmann. Darf gerne für den privaten Gebrauch benutzt werden. Solltet jemand Auszüge für seine Seite o.ä. benutzen wollen, möge er mich bitte vorher darauf hinweisen. Keine Plagiate! Ihr schafft das doch sicherlich...

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