



Komplettlösung

Inhaltsverzeichnis

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

Das Spiel 8

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

Die Charaktere13

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

Lösungsweg19

Intro 20

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

Sequenz I: Neuland 24

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

Sequenz II: Fraktion..... 32

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

Sequenz III: Blaues Haar..... 39

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

Sequenz IV: Rettung48

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

Sequenz V: Wahrheit54

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

Sequenz VI: Zeitensprung61

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

Sequenz VII: Ultima Sacrificium68

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

Karten 78

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

Gegenstände 124

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

Monsteralmanach 133

Kampfmechanik und Strategien....135

Effektive Gegnerwahl.....	136
Tipps zur Kartenauswahl (Kampf).....	137
Schadensberechnung.....	138
Tipps zu einzelnen Karten.....	139
Effektive Kartenkombinationen.....	140
Deckstrategien.....	141
Kampfstrategien.....	142

Nebenaufgaben143

Speedy der Hund.....	144
Tagebuch des Reisenden.....	145
Letzte Ruhestätte.....	146
Analystin Miyako.....	147
Kenta der Dämonenjäger.....	148
Verlorene Geldbörse.....	149
Hure Polka.....	150
Grosszügige Spende.....	151
Taktikerin Elena.....	152
König der Kanalisation.....	153
Fluch oder Segen.....	154
Dienstverweigerung.....	155
Das Meister-Schwert.....	156
Widerspenstiger Gott.....	157
Kleiner Botengang.....	158
Donnerblumenpulver.....	159
Integrationstest.....	160
Verlorene Statuette.....	161
Shizuka in Not.....	162
Wesen aus einer anderen Welt.....	163
Legendäre Karte.....	164
Ein normales Mädchen (Kenji).....	165
Alter Freund (Sion).....	166
Band der Schwestern (Canina & Kotomi).....	167
Der beste Vater der Welt (Keiji).....	168
Die Herrin des Todes (Miu).....	169
Rabenmutter (Karin).....	170
Freundschaftsbeweis (Hatsumomo).....	171
Weisser Schnee, rotes Haar (Tomoya).....	172

Optionale Orte & Aktivitäten173

Bauernhof.....	174
Kolosseum.....	175
Höhle der Geister I.....	176
Berg Rokko.....	177
Turm der Erinnerung.....	178
Heisse Quellen.....	180
Sapporo.....	181
Blühender Baum.....	182

Waldfeen-Gehölz.....	183
Sendai.....	184
Höhle der Geister II.....	185
Steinruine.....	186
Höhle der Geister III.....	187
Dunkler Abstieg.....	188
Spiegelscheinwüste.....	190

Minispiele 191

Apfelernte.....	192
Mopedfahrt.....	193
Lorenspass.....	194
Wolkenreiter vs. Dark Matter.....	195

Extras & Geheimnisse 196

Neues Spiel+.....	197
Grindingspots.....	198
Kostengünstiges Heilen.....	199
Schnelles Gold.....	200
Kombinationspunkte.....	201
Geschenke der Statuen.....	202
Véro.....	203
Tomoyas Outfits.....	204
Geheime Orte.....	205
Isaac.....	206
Kleine Diebin.....	207
Vyzzuvaazadth.....	208
Chaosbringer.....	209
Geheimer Garten.....	210
Q'nqüras Haus.....	211
Residenz des EINEN.....	212
Mew.....	213
Slenderman.....	214

Kompendium 215

Zusammenfassung der Geschichte.....	216
Die Welt von Alternate.....	217
Wichtige Personen und Gruppierungen.....	218
Verbindungen zu anderen Werken.....	219
Zeitleinien.....	220
Sprache des Chaosbringers.....	221

Trivia 222

Gastcharaktere.....	223
Anspielungen & Referenzen.....	224
Eastereggs.....	225
Seitenhiebe.....	226
Wusstest du schon?.....	227

Vorwort

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

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

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

...oder auch nicht.

Euer Vyzzuvazzadth

Einleitung

Für wen ist diese Komplettlösung?

Zielpublikum

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

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

Vorsicht Spoiler!

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

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

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

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

Aufbau

Vorbereitung

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

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

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

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

Hauptteil

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

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

Zusätzlicher Inhalt

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

Hundertprozent effizient

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

Was gehört zu diesen 100%?

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

Was gehört NICHT zu diesen 100%?

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

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

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

Das Spiel

Allgemeines 9

Interaktionen10

Spielmenü.....11

Kampfsystem12

Spoilerkategorie: Spielsystem (niedrig)

Allgemeines

Titelmenüsteuerung

Vor dem Spiel

Starteinstellungen

Auswahl von Tomoyas Passiv-Fähigkeit

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

Interaktionen

Bewegungssteuerung

Ansprechen/Untersuchen/Öffnen

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

Monsterbegegnungen

Spielmenü

Hauptmenü (Charakterinfos, Schnellheilung)

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

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

Statusmenü (Charakterinfo und –wechsel, Tomoyas Outfits)

Partymenü (Charakterinfos, Mitglieder wechseln)

Almanache (Spezialkarten, Monsteralmanach, Nachschlagewerk)

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

Kampfsystem

Kampfbildschirm

Ablauf

ATB-Leiste

Angriffsrunde

Verteidigungsrunde

Elementwirkung

Statusveränderungen

Erfahrungspunkte (System, Faktoren)

Goldbelohnung (Berechnung, Faktoren)

Gastcharaktere (Tinetas)

Die Charaktere

Tomoya14

Miu & Karin15

Canina & Kotomi.....16

Sion & Hatsumomo17

Kenji & Keiji18

Spoilerkategorie: Charaktere (moderat), Geschichte (niedrig)

Tomoya

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

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

Miu & Karin

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

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

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

Startausrüstung der Herrin des Todes (Sequenz V): Katana der Samurai, Samurai-Rüstung, Pegasus-Stiefel

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

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

Canina & Kotomi

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

Starterdeck von Kotomi: Kleiner Dolch x20

Startausrüstung Kotomi: Soldatenschwert, Soldatenrüstung, Feste Stiefel

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

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

Sion & Hatsumomo

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

Starterdeck von Sion: Kleiner Dolch x20

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

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

Kenji & Keiji

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

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

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

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

Lösungsweg

Intro

*Sequenz I:
Neuland*

*Sequenz II:
Fraktion*

*Sequenz III:
Blaues Haar*

*Sequenz IV:
Rettung*

*Sequenz V:
Wahrheit*

*Sequenz VI:
Zeitensprung*

*Sequenz VII:
Ultima Sacrificium*

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

Intro

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

Tomoyas Unterbewusstsein

Schätze:

Intro Demo 1 Part 3: Karte: Eisschwert

Sequenz I:

Neuland

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

Wald der Träume

Schätze

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

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

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

Zwischenmap (1-4):

Bergspitze (1-5): Heilkraut;

Raststätte (1-6):

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

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

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

Otsuki

Schätze

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

Kirche (2-2):

Wohnraum Priester (2-3): Karte: Eisschwert

Kleines Haus 1 (2-4):

Kleines Haus 2: (2-5): Heilkraut

Grosses Haus (2-6): Kleiner Segen

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

Gasthof oben (2-8):

Bürgermeisterhaus (2-9): Karte: Eisschwert

Nebenquest Wald (2-10): Karte: Blütentanz

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

Pass der Winde

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

Schätze

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

Pass der Winde Zwischen (3-2):

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

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

Höhle der Ahnen

Schätze

Höhle der Ahnen 1 (4-1):

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

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

Ruinen in der Höhle (4-4): Holz x1

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

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

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

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

Minimap dazwischen (4-9): 250 Gold

Höhle der Ahnen 6 (4-10):

Pass der Winde – Gasthof

Schätze

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

Gasthof innen (5-2):

Gasthof oben (5-3): Tagebuch des Reisenden

Giftgassumpf

Schätze

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

Giftgassumpf 2 (6-2):

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

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

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

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

Weg nach Tokio

Optionales:

Lagerplatz

Lagerplatz (7-1):

Bauernhof

Truhen plündern und Minispiel „Apfelernte“ meistern

Haus der Analystin

Belohnung abholen

???-Ort

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

Einsames Haus

Truhe plündern (Karte: Schild III)

Kenta

Kentas Lagerplatz (10-1)

Nebenaufgabe „König der Kanalisation“ annehmen

Sequenz II:

Fraktion

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

Tokio – Die Fraktion

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

Schätze

Tor nach Tokio (11-1):

Kolosseum (11-2):

Kolosseum Innen (11-3):

(Kolosseum) Innenraum 1 (11-4):

(Kolosseum) Kerker (11-5):

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

(Kolosseum) Warteraum (11-7):

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

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

(Hafenviertel) Inn (11-10):

(Hafenviertel) Inn 02 (11-11):

(Hafenviertel) Wache (11-12):

(Hafenviertel) Restaurant (11-13): Kräuterpäckchen

Adelsviertel (11-14): Kräuterpäckchen

(Adelsviertel) Villa 1 (11-15):

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

(Adelsviertel) Villa 2 (11-17):

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

(Adelsviertel) Küche (11-19):

(Adelsviertel) Villa 3 (11-20):

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

(Adelsviertel) Kirche (11-22):

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

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

(Slums) Slumhaus 1 (11-25):

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

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

(Slums) Slumhaus 4 (11-28):

(Slums) Slumhaus 5 (11-29):

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

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

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

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

(Kirche) Kirchenplatz (11-34): Kräuterpäckchen

(Kirche) Kirche (11-35):

Fraktion (11-36):

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

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

Optionales

Kolosseum

Bronze-Klasse meistern

Höhle der Geister I

Nebenaufgabe abschliessen

Kanalisation (Kenta)

Nebenaufgabe „König der Kanalisation“ abschliessen

Kenta

Nebenaufgabe „König der Kanalisation“ abschliessen

Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ annehmen

Dorf Kamogawa / Höhlen von Elram (Kenta)

Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ abschliessen

Kenta

Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ abschliessen

Analystin

Belohnungen abholen

Isaac bekämpfen

Tokio – Infiltration

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

Schätze

Haremsküche (16-1): Soldatenschwert

Harem (16-2): Karte: Erdhacke

Event „Zurückbekommen“ (16-3):

Schloss Tokio

Schätze:

Erdgeschoss (16-4): Karte: Erde I

Untergeschoss (16-5): Karte: Minsks Schwert

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

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

Bücherlager (16-8): Karte: Minsks Schwert

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

Turm (16-10):

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

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

Sequenz III:

Blaues Haar

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

Kyoto 2009

Schätze:

Kyoto 2009 (17-1):

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

Park (17-3): Karte: Schild IV

Caninas Haus (17-3):

Okazaki Villa (17-4):

Haupteingang (17-5):

Küche/Esszimmer (17-6):

Küche (17-7):

Esszimmer (17-8): Karte: Minsks Schwert

Bad (17-9):

Schlafzimmer/Lounge (17-10):

Lounge (17-11):

Schlafzimmer Tomoya (17-12): Outfit: Casual

Vater/Canina (17-13):

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

Vaters Schlafzimmer (17-15): Karte: Donnerbogen

Caninas Zimmer (17-16):

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

Ichihara 2009

Q'nqüras Bibliothek (18-1):

Q'nqüras Basement 1 (18-2):

Q'nqüras Basement 2 (18-3):

Himmelspiegelwald

Schätze:

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

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

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

Himmelsspiegelwald 1b (19-4):

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

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

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

Gang Part 2 (19-8): Kleiner Segen

Ausgang aus der Höhle (19-9):

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

Ausgang aus dem Wald (19-11):

Naniwa/Osaka

Schätze:

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

Gasthof unten (20-2):

Gasthof oben (20-3):

Haus unten Mitte (20-4):

Haus unten Holz (20-5):

Haus oben links (20-6):

Haus Mitte (20-7):

Haus oben rechts (20-8):

Adelshaus 1 (20-9):

Adelshaus 2 (20-10):

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

Lager des Shogun (20-12):

Nobunaga-Passage

Schätze:

Nobunaga-Passage I (21-1):

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

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

Geheimgang (21-4): Grosser Segen

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

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

Tempel des Einen

Schätze:

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

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

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

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

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

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

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

Westteil (22-8): Karte: Krafthandschuhe

Schatzkammer (22-9): China-Kleid

Weg hinein (22-10):

Kenjis Raum (22-11):

Raumgleiter-Raum (22-12):

Landeplatz: Karte: Quantensprung (Sieg über Maskierte Frau)

Sequenz IV:

Rettung

<i>Optionales</i>	<i>49</i>
<i>Tokio</i>	<i>51</i>
<i>Berg Kano</i>	<i>52</i>
<i>Stadt der Götter</i>	<i>53</i>

Optionales

???-Ort

Norden beim See (0-4), Truhe plündern

Sapporo

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

Schneekirschblütenbaum

Truhen plündern

???-Ort

Nördlich von Sendai (0-3), Truhe plündern

Waldfeen-Gehölz

Besuchen und Nebenaufgabe „Meister-Schwert“ abschliessen

Naniwa/Osaka

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

Kolosseum

Silberklasse meistern

Kenta

Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ annehmen

Sendai

Mit Bürgermeister reden und Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ vorantreiben

Alte Ruine

Besuchen und Thor besiegen

Kenta

Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abschliessen

Kolosseum

Goldklasse meistern

Sendai

Donnerblumenpulver beschaffen (1000 Gold), FF-Truppe besiegen

Naniwa/Osaka

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

Sapporo

Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ abschliessen

Höhle der Geister II

Rätsel lösen und Kyle Jade besiegen

Analystin

Regelmässig für Belohnungen besuchen

Berg Kano

Schätze:

Berg Kano (29-1): Karte: Gotteskraft

Spitze des Berges Kano (29-2):

Stadt der Götter

Schätze:

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

Die Hauptpassage 1 (30-2):

Hauptpassage Gezeitenplat (30-3):

Die Hauptpassage 2 (30-4):

Chichren (30-5): Erinnerung

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

Mitte links (30-7): Karte: Eiszepter

Oben links (30-8):

Bürgermeisterhaus (30-9): Karte: Holzschwert

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

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

Aussichtsplattform (30-12):

Hauptpassage 2 (30-13):

Zum Bettenlager (30-14):

Bettenlager (30-15): Karte: Eis III

Gefängnis Eingang (30-16): Heilkraut x10

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

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

Aussenzelle (30-19): Samurairüstung

Wolkenzellen (30-20): 2000 Gold

Gefängnis Zelle Sequenz (30-21):

Gefängnis (30-22):

Zu den Gemächern (30-23):

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

Maschinenraum (30-25): Kräutertrunk x3

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

Sequenz V:

Wahrheit

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

Basislager

Schätze:

Karte: Golemklänge

Hatsumomo

Hatsumomo im Thronsaal im Schoss Tokio abholen

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

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

Totenwald

Schätze:

Totenwald 1 (31-1):

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

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

Zwischenmap (31-4): Karte: Schild VI

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

Optionales

Kenta

Nebenquest „Wesen aus einer anderen Welt“ annehmen

Akademie der Magi

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

Vyzzuvazzadth

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

Kenta

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

Geisterstadt

Nebenaufgabe „Legendäre Karte“ abschliessen (Kartenfriedhof begraben)

Kenta

Belohnung für die Nebenaufgabe „Legendäre Karte“ abholen

Analystin

Belohnungen abholen

Wolkenreiter-ID

Ruinen der Ahnen

Schätze:

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

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

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

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

Turm der Ahnen:

Schätze:

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

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

Kletterraum (35-3): Karte: Flammenwind

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

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

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

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

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

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

Auf nach Atlantis!

Basislager

Geschenke von Jesus: Tatari-Töter; Dolch der Götter

Flugminispiel

Sequenz VI:

Zeitensprung

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

Turmkreuzung (Ost)

Schätze:

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

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

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

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

Zwischenweg (36-5): Karte: Blitz III

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

Wasserfall (36-7): Karte: Wind IV

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

Brücke (36-9):

Rechter Turm des Schutzes

Schätze:

Eingang Turm 2 (37-1):

Eingangshalle (37-2): Karte: Kinetischer Schild

Grosse Tür (37-3): Karte: Erde IV

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

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

Schalterraum A (37-6):

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

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

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

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

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

Turmkreuzung (West)

Schätze:

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

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

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

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

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

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

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

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

Linker Turm des Schutzes

Schätze:

Eingang Turm 2 (38-1):

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

Raum unten (38-3): Karte: Lähmungsschock

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

Stock 2 / Laufrätsel (38-5):

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

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

Geheimraum (38-8): Karte: Vulkanseele

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

Weg nach Atlanta

Steinruine

Besuchen und plündern

???-Ort westlich von Atlantis

Plündern

Sequenz VII:

Ultima Sacrificium

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

Atlanta

In die Stadt von unten (40-1):

Atlanta (40-2):

Haus 1 L U (40-3):

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

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

Langes Links (40-6):

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

Langes Rechts (40-8):

Priesterhaus Rechts (40-9):

Haus ganz links (40-10):

Haus ganz links oben (40-11):

Haus Gross L (40-12):

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

Grosses Haus ganz Rechts (40-14):

Schlafstätte (40-15):

Ganz links (40-16):

Geheimraum (40-17): Karte: Heilung V

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

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

Haus der Herrin der Träume (40-20):

Ganz Rechts (40-21):

Oben 1 (40-22):

Normales Haus Links (40-23):

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

Einkaufsmeile (40-25):

In die Stadt von Oben (40-26):

Optionales

???-Orte

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

Höhle der Geister III

Meistern

Dunkler Abstieg

Bestehen

Analystin

Belohnungen abholen

Atlantische Ebenen

Schätze:

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

Optionales

Spiegelscheinwüste

Nach dem Sieg über die Wächterin Shizuka wieder umkehren

Analystin

Belohnung abholen

Gebetstempel des Einen (Basislager)

Maps:

Lager (50-1):

Optionales

Charakter-Nebenaufgaben (9 Stück)

Erledigen

Das Paradies

Plündern

Chaosbringer

Besiegen

Analystin

Belohnungen abholen

Gebetstempel des Einen (Jehovas Versteck)

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

Schätze:

Jehovas Versteck: Eingan (50-2):

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

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

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

Ex-Raum (50-6):

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

Weg zum Dunkelheitsraum (50-8):

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

Extraraum (50-10): Karte: Jehovas Schild

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

Stock 2 Eingang (50-12):

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

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

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

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

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

Endraum (50-18):

Letzter Kampf

Kampftipps gegen Jehova 2

Das Ende

Kurze technische Beschreibung der beiden Enden

Kampf gegen Akasha im normalen Ende

Karten

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


Spoilerkategorie: Sammelbares (hoch), Charaktere (niedrig)

Kartenaufbau

Aufbau

Kartensymbole

Legende

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

- Ang
- Angriffswert (Schaden) der Karte
- Def
- Verteidigungswert (Schadenverminderung) der Karte
- Heilung
- HP-Heilungswert. Direkte Heilung oder Absorption
- Element
- Das Element der Karte
- Status
- Statuswirkung der Karte: positiv und/oder negativ
- Spezial
- Nicht kategorisierte spezielle Effekte
- Restriktion
- Anwendungseinschränkungen werden hier aufgeführt

- Beschreibung
- Diese Karte muss erst noch gefunden werden!
- Fundort (x)
- Keiner. Er ist überall.

- Ziel
- Einzelziel: wirkt auf den ausgewählten Gegner

Alle Gegner: wirkt auf alle Gegner auf dem Kampffeld

Alle Mitstreiter: alle Charaktere ausser dem Anwender

- Klasse
- Allgemein: Angriff, Verteidigung und gemischte Effekte

Abschluss: kann nur als dritte Karte verwendet werden

Waffe: zählt im Kampf gegen Gilgamesh als Waffe

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

- Anwender: wirkt nur auf den anwendenden Charakter

Alle Charaktere: wirkt auf alle Charaktere im Team



Automatisch: sucht sich das Ziel selbst aus
- Kombination: kann nur über eine Kartenkombination erlangt werden

Beschwörung: beschwört eine Person oder ein Lebewesen

Item: verbraucht ein oder mehrere Items aus dem Inventar

Angriffskarten Wind

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

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

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

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

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



Name	Wirbelwindklinge	ID	47
Ang	26		<p>Attribut 26 (20%) hat Beschädigung 1 Mal 2 Mal 3 Mal 4 Mal 5 Mal 6 Mal 7 Mal 8 Mal 9 Mal 10 Mal 11 Mal 12 Mal</p>
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Windschaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 10 analysierte Monster		

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

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

Name	Magischer Wind	ID	173
Ang	38		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu und wirft den Gegner in der Zeitleiste zurück.		
Fundort (1)	Kombination von "Wirbelwindbesen" und "Pegasusbogen"		

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

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


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

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

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

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

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

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

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

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

Angriffskarten Erde

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

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

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

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

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

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

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

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


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

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

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

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


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

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

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


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


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


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

Angriffskarten Elektro

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


Name	Blitz I	ID	9
Ang	16		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		In der 1. Runde der Schlacht In der 2. Runde der Schlacht In der 3. Runde der Schlacht
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Elektroschaden zu.		
Fundort (7)	Im Starterdeck von Hatsumomo; Truhe: Höhle der Ahnen (4-3), Höhle der Geister I (12-3)		


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


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


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



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

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


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

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

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

Name	Rache des Himmels	ID	244
Ang	66		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein	 <p>Alle Gegner, alle Eigenschaften</p>	

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

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

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



Name	Thors Zepter	ID	209
Ang	91		



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



Angriffskarten Wasser



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

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

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



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

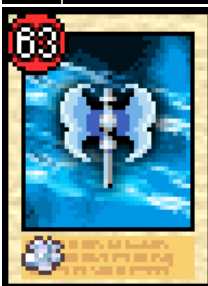
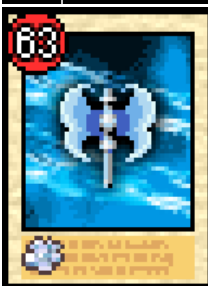
Name	Eiszepter	ID	88
Ang	27		
Def	18		
Heilung	-		
Element	Wasser		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	<u>Angriffsrunde:</u> fügt Wasserschaden zu. <u>Verteidigungsrunde:</u> vermindert Gegnerschaden um 18.		
Fundort (7)	Statue: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

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

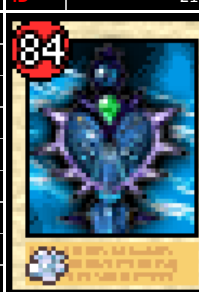
Name	Eisheiliger	ID	172			
Ang	40 (60)					
Def	-					
Heilung	40 (60)					
Element	Wasser					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde					
Ziel	Einzelziel / Anwender					
Klasse	Kombination / Waffe					
Beschreibung	Fügt Wasserschaden zu und heilt den Anwender um 40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


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

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


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

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

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


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

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

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


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

Angriffskarten Feuer

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

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


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

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


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



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

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


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



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

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

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


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



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

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



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

Name	Flammenblitz	ID	266
Ang	65 (100)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	Furienverstärkung		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu. Befindet sich Karin im Furienmodus, so hebt dieser der Ang-Wert dieser Karte auf 100.		
Fundort (1)	Geschenk von Véro in Westen von Atlanta (40-18)		


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

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

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

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

Angriffskarten Licht



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


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


Name	Lichtklinge	ID	18		
Ang	16				
Def	-				
Heilung	-				
Element	Licht				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Allgemein / Waffe				
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu.				
Fundort (3)	Statue: Höhle der Ahnen (4-6) Antwort "Ich wähle die Macht!"; Truhe: Pass der Winde (3-3) Ostteil, Tokio Adelsviertel (11-21)				

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

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


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

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

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

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

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


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


Name	Klinge des Einen	ID	195
Ang	63 (126)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Licht		
Status	-		
Spezial	Anti-Humanoid (Ang x2)		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu. Verdoppelt den Ang-Wert gegen Gegner des Typus "Humanoid".		
Fundort (x)	Truhe: Höhle der Geister III (41-7)		

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


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



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

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

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



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

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

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


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


Angriffskarten Dunkelheit


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

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

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

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

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


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

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

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

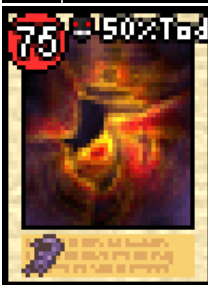
Name	Dunkles Loch	ID	290
Ang	45		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya, Sion und Kenji		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern Dunkelheitschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Turm der Erinnerung - Hauptgeschichte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

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

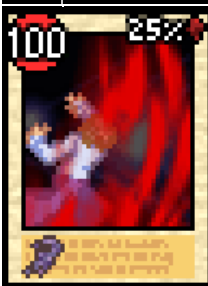
Name	Bluttausch	ID	180
Ang	52		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Allgemein / Waffe		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Wird der Gegner besiegt, so darf der Anwender gleich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


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


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

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


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

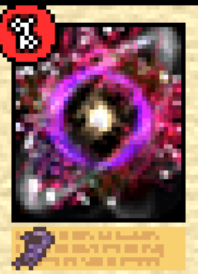
Name	Ausser Kontrolle	ID	282
Ang	100		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	Blutig (25%)		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel / Anwender		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt Lichtschaden zu und heilt Hatsumomo um 80 HP.		
Fundort (1)	Kombination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


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

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

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

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


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


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

Angriffskarten Elementlos


Name	Kleiner Dolch	ID	1
Ang	3 (4)		


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

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


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


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


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


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


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


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

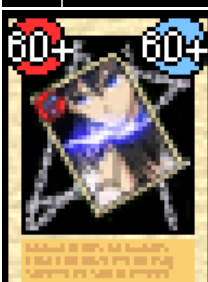
Name	Agi-Bruch	ID	167
Ang	35		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Langsam		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu und versetzt den Gegner in den Langsam-Status.		
Fundort (1)	Kombination von "Hermes-Schuhe"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


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

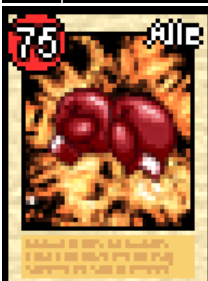
Name	Chronos	ID	148
Ang	50		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Zeitleistenmanipulation		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein / Kombination		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern neutralen Schaden zu und wirft das Hauptziel in der Zeitleiste zurück.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


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

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


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


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

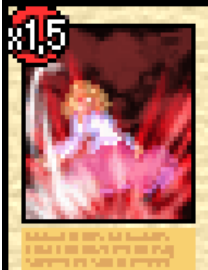
Name	Schlagabtausch	ID	140
Ang	75		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Fügt allen Gegnern neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Yuki in der Finalklasse im Kolosseum von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


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


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

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


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


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


Name	Innere Stärke	ID	245
Ang	x1.5		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Schadenerhöhung (+50%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Verdoppelt den Schaden von Keijis Angriff und überschreibt seinen positiven Status mit "Stark".		
Fundort (1)	Truhe: Ruinen der Ahnen (34-4)		

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

Abschlusskarten


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

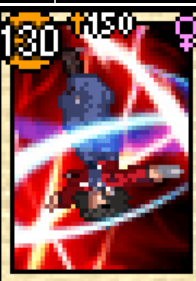
Name	Niederschlag	ID	33
Ang	40		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über Arturia in der Bronzекlasse im Kolosseum von Tokio		


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


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

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


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

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


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

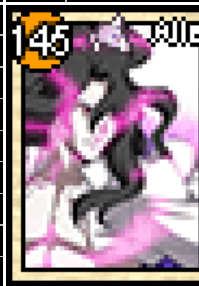
Name	Schwingen der Freundschaft	ID	297
Ang	175 (225)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Wind		
Status	-		
Spezial	Erde-effektiv		
Restriktion	Angriffsrunde, nur Tomoya weiblich		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Windschaden zu. Hebt den Ang-Wert gegen Gegner vom Element "Erde" auf 255.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


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


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


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


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

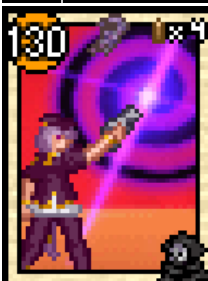
Name	Finales Gericht	ID	299
Ang	145		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Elektro		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Gegner		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt allen Gegner Elektroschaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: automatisch gegen Ende der Nebenaufgabe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


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

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


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


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


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


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


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

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


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

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


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

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

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


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


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


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

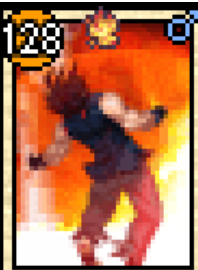
Name	Hoffnung der Schwestern	ID	194			
Ang	0					
Def	-					
Heilung	200					
Element	-					
Status	-					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, Canina und Kotomi					
Ziel	Alle Charaktere					
Klasse	Abschluss					
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 200 HP. Caninas Heilfähigkeit hebt den Heilwert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

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


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

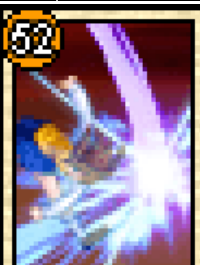
Name	Feueraura	ID	94
Ang	64 (79)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	Götterhass (Ang +15)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji männlich nutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu. Befindet sich unter den Gegnern ein Gott, so erhöht sich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


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

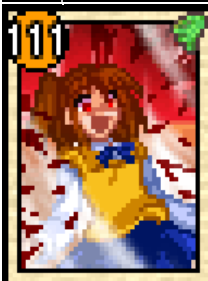
Name	Power-Punch	ID	146
Ang	128		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Feuer		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji männlich nutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Feuerschaden zu.		
Fundort (1)	Truhe: Rechter Turm des Schutzes (37-4)		

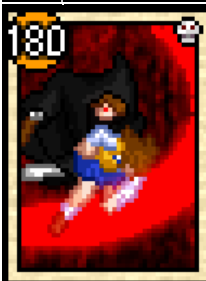
Name	Technik der Tausend Fäuste	ID	296
Ang	171		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Erde		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Keiji weiblich benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Erdschaden zu.		
Fundort (1)	Belohnung: automatisch gegen Ende der Nebenaufgabe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


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


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

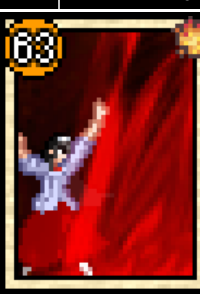
Name	Herrin des Todes	ID	109
Ang	73 (146)		
Def	-		
Heilung	-		
Element	Dunkelheit		
Status	-		
Spezial	Maximalschaden (10%)		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Miu nutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt Dunkelheitschaden zu. Setzt bei Standardgegnern zu 10% den berechneten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


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

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

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


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

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


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


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

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

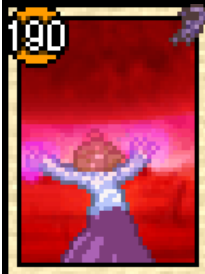
Name	Uppercut	ID	51
Ang	43		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Einzelziel		
Klasse	Abschluss		
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.		
Fundort (2)	Im Starterdeck von Hatsumomo (Sequenz II und V)		

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


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

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

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

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

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

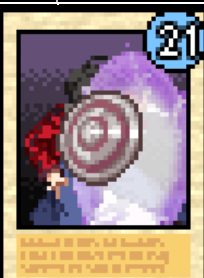
Name	Ultima-Dolch	ID	287		
Ang	197				
Def	-				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	-				
Restriktion	Wirkt nur in der Angriffsrunde				
Ziel	Einzelziel				
Klasse	Kombination / Abschluss				
Beschreibung	Fügt neutralen Schaden zu.				
Fundort (1)	Kombination von "Kleiner Dolch" und "Infinitas"				


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


Verteidigungskarten

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


Name	Schild II	ID	15
Ang	-		


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

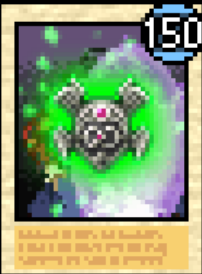
Name	Schild IV	ID	54
Ang	-		33
Def	33		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 33.		
Fundort (7)	Truhe: Park in Kyoto 2009 (17-3), Himmelsspiegelwald (19-3, 19-10), Nobunaga-Passage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

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


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


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


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

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


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

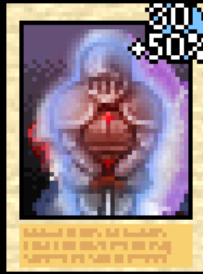
Name	Ketten des Schutzes	ID	285
Ang	-		
Def	250		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Kombination / Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 250.		
Fundort (2)	Kombination von "Schuppenaura" und "Stahlhart";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

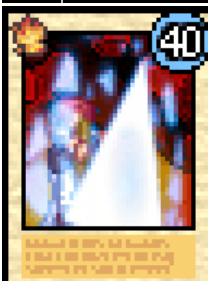
Name	Kunoichi-Panzer	ID	271
Ang	-		
Def	9 + Anwenderlevel		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Levelabhängig		
Restriktion	Verteidigungsrunde, nur Tomoya, Kenji u. Keiji		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden in Höhe vom Anwenderlevel + 9 zu.		
Fundort (1)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

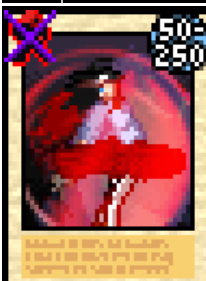
Name	Wirbelpanzer	ID	272
Ang	-		
Def	20 (50)		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Feuereffektiv		
Restriktion	Verteidigungsrunde, nur Tomoya, Kenji u. Keiji		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden um 20. Hebt den Def-Wert auf 50, wenn sie gegen Angriffe von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


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

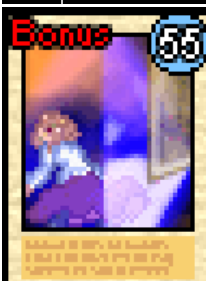
Name	Schutz der Sterne	ID	283
Ang	-		
Def	25 + Anwenderlevel		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Levelabhängig		
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde		
Ziel	Anwender		
Klasse	Kombination		
Beschreibung	Vermindert Gegnerschaden in Höhe von 25 + dem Anwenderlevel.		
Fundort (1)	Kombination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


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


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

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


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


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


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

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


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

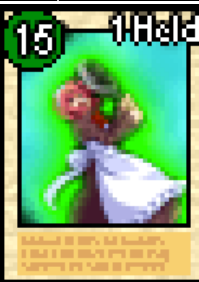
Name	Hitzschild	ID	168		
Ang	-				
Def	∞ (Feuerattacken)				
Heilung	-				
Element	-				
Status	-				
Spezial	Feuerresistenz				
Restriktion	Wirkt nur in der Verteidigungsrunde				
Ziel	Anwender				
Klasse	Kombination				
Beschreibung	Negiert sämtlichen Schaden von Gegnern des Elements „Feuer“.				
Fundort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


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


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


Heilkarten


Name	Nekromantie	ID	274
Ang	-	 The image shows a card for the skill 'Nekromantie'. It features a green circle with the number '10' and a purple circle with '+1%'. The central illustration depicts a character with brown hair, wearing a yellow shirt and a blue skirt, surrounded by a purple and pink circular aura. Below the illustration, there is a small block of text in a stylized font.	
Def	-		
Heilung	10 + 1% von Mius maximalen HP		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Miu benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt Miu um 10 HP + 1% ihrer maximalen HP.		
Fundort (1)	Geschenk von Véro in Otsuki (2-1)		


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


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

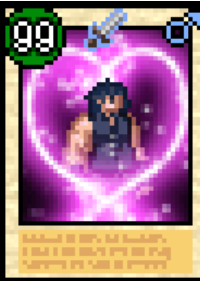
Name	Heilung I	ID	16
Ang	-		
Def	-		
Heilung	20 (40)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 20 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 40 HP.		
Fundort (4)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


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


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

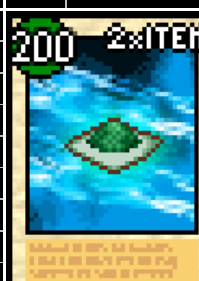
Name	Heilung IV	ID	98
Ang	-		
Def	-		
Heilung	85 (105)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt alle Charaktere um 85 HP. Caninas Charakterfähigkeit hebt den Heilwert auf 105 HP.		
Fundort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


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


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


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


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


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

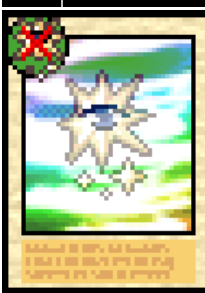
Name	Notheilung	ID	144
Ang	-		
Def	-		
Heilung	200 (220)		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Charakter mit den wenigsten HP		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt den Charakter mit den prozentual zum Maximalwert niedrigsten HP um 200 HP.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


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

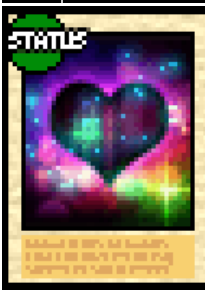
Name	Blutheilung	ID	156
Ang	-		
Def	-		
Heilung	33% des letzten Gegnerschadens		
Element	-		
Status	-		
Spezial	-		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Heilt die HP aller Charaktere in Höhe von 33% des letzten Gegnerschaden im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


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

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


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

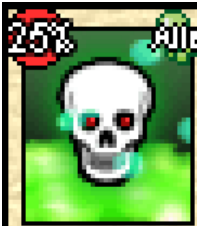
Name	Anti-Status	ID	120
Ang	-		
Def	-		
Heilung	???		
Element	-		
Status	???		
Spezial	???		
Restriktion	Nur von Canina, Kotomi und Kenji benutzbar		
Ziel	Alle Charaktere		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Entfernt den negativen und positiven Status jedes Charakters.		
Fundort (2)	Truhe: Turm der Ahnen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

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


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


Statuskarten


Name	Gift	ID	20			
Ang	-					
Def	-					
Heilung	-					
Element	-					
Status	Gift (50%)					
Spezial	-					
Restriktion	Angriffsrunde, Tomoya/Canina/Miu/Kotomi					
Ziel	Einzelziel					
Klasse	Allgemein					
Beschreibung	Versetzt einen Gegner zu 50% in den Gift-Status.					
Fundort (1)	Truhe: Giftgassumpf (6-1)					

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

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


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


Name	Heilige Reinigung	ID	232
Ang	-		<p>Reinigt alle 100%, hat 1000% + 100% der 100% der 100% der 100% + 100% der 100% der 100% der 100%</p>
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Reinheit		
Spezial	-		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Hatsumomo benutzbar		
Ziel	Alle Mitstreiter		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt die Mitstreiter in den Reinheit-Status.		
Fundort (1)	Truhe: Höhle der Geister III (41-5)		


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

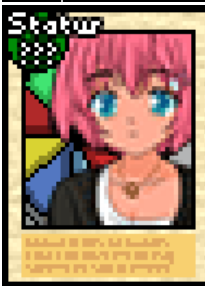
Name	Def-Buff	ID	66
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Geschützt		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Anwender in den Geschützt-Status.		
Fundort (2+)	Belohnung: in der Nebenaufgabe "Dienstverweigerung" in Naniwa/Osaka (20-1) Chrono verraten,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

Name	Hermes-Schuhe	ID	143
Ang	-		<p>Belohnung bei 100% Skill Auslastung: 1 Gold & 1000000 XP (bei 100% Auslastung) Belohnung bei 100% Skill Auslastung</p>
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	Schnell		
Spezial	-		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Versetzt den Anwender in den Schnell-Status.		
Fundort (1)	Belohnung der Analystin für 100 analysierte Monster		

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

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

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

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

Beschwörungskarten

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

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

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


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


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


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


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


Diverse Effektkarten


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


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

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

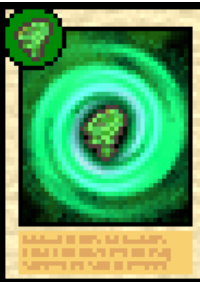
Name	Erfahrungspus	ID	147
Ang	???		
Def	???		
Heilung	???		
Element	???		
Status	???		
Spezial	Erfahrung +20%		
Restriktion	-		
Ziel	-		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht die gewonnenen Erfahrungspunkte nach dem Kampf um 20%. Effekt ist durch wiederholten Einsatz nicht kumulierbar!		
Fundort (2)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


Name	Kritischer Erfolg	ID	151
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Bonustreffer, geheime Beschwörung (1%)		
Restriktion	-		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Garantiert einen Bonustreffer beim nächsten Angriff. Hat ausserdem eine Chance von 1% Mew zu beschwören! (Siehe Seite 209 für mehr Infos)		
Fundort (1)	Belohnung: Sieg über den Rotäugigen Blaudrachen im Giftgassumpf (6-6)		


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

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

Name	Ladekarte	ID	157
Ang	-		

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


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

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


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

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


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

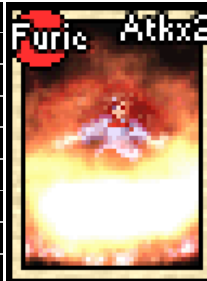
Name	Nachladen I	ID	81
Ang	-		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Kugelvorrat +1		
Restriktion	Nur von Sion benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Erhöht Sions Kugelvorrat um 1.		
Fundort (1)	<u>Truhe</u> : Höhle der Geister II (28-4)		

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

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

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

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

Name	Flammen der Furie	ID	279
Ang	X2		
Def	-		
Heilung	-		
Element	-		
Status	-		
Spezial	Temporärer Furienmodus		
Restriktion	Angriffsrunde, nur von Karin benutzbar		
Ziel	Anwender		
Klasse	Allgemein		
Beschreibung	Verdoppelt den Schaden und versetzt Karin in den Furienmodus. Befindet sich Karin im permanenten Furienmodus, so wird dieser zum temporären Furienmodus degradiert und deaktiviert sich somit am Ende des Zuges.		
Fundort (x)	???		

Spezialkombinationen

Spezialkarten-Menü:

KP-Trick:

Verwenden und neu laden

Kombinationsliste:

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

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

Boosterpacks

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

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

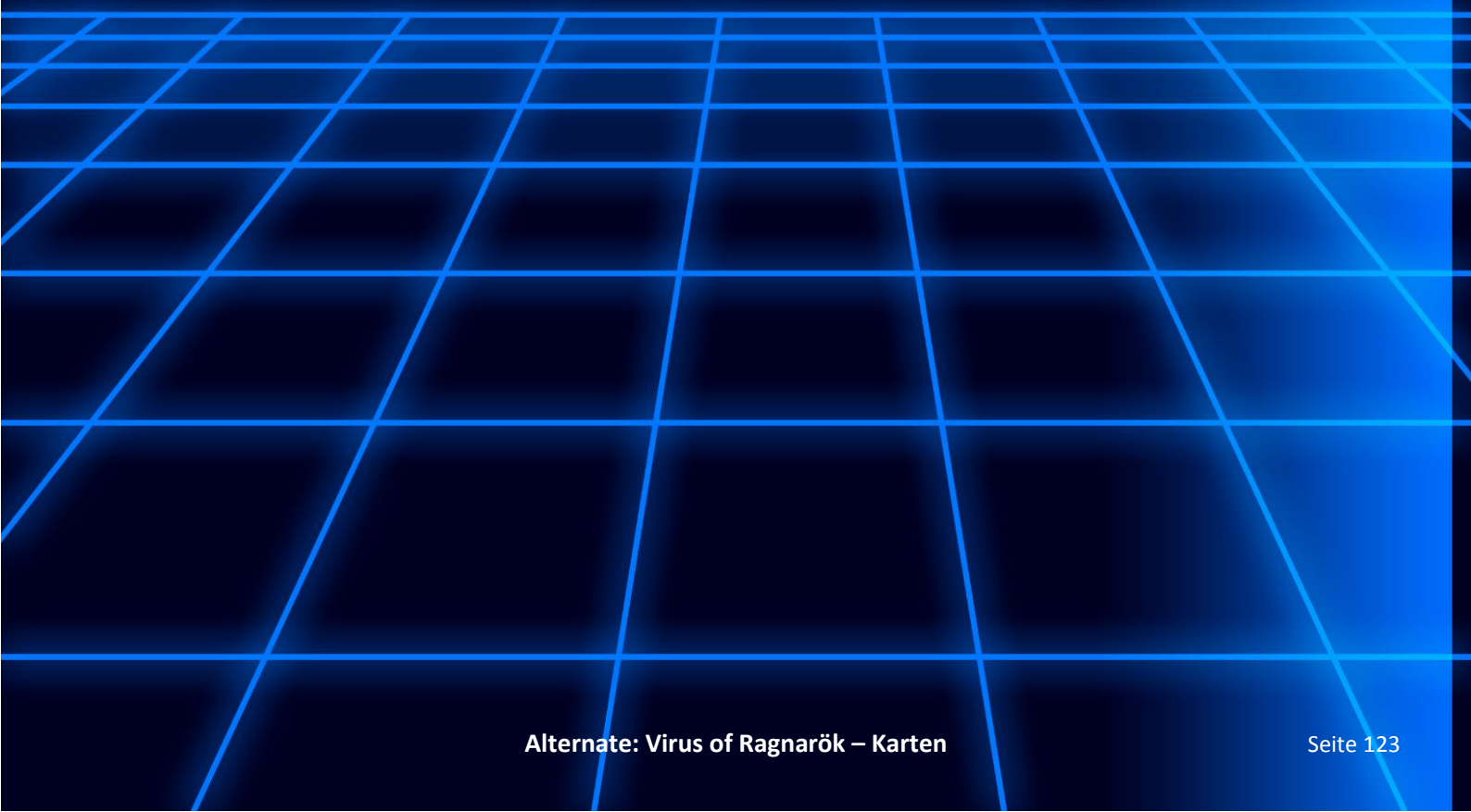
Es wird empfohlen, bei einem halbwegs guten Ergebnis einen weiteren Spielstand anzulegen, falls auch nach vielen weiteren Versuchen nichts Brauchbares rausspringt. So kann dieser zusätzliche Spielstand geladen werden und das wenigstens einigermaßen befriedigende Ergebnis ist nicht verloren.

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

Kartenfriedhof

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

Auflistung der Karten und deren Effekte und Schöpfer im Kartenfriedhof



Gegenstände

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

Spoilerkategorie: Sammelbares (hoch), Charaktere (niedrig)

Items

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

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

Ausrüstung

Waffen:

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

Rüstungen:

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

Accessoires:

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

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

Diverse Gegenstände

Liste mit allgemeinen Gegenständen wie Nebenaufgaben-Items

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

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

Verkäufer

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

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

Monsteralmanach

Spoilerkategorie : Gegner (hoch)

Kampfmechanik und Strategien

<i>Effektive Gegnerwahl.....</i>	<i>136</i>
<i>Tipps zur Kartenauswahl (Kampf).....</i>	<i>137</i>
<i>Schadensberechnung</i>	<i>138</i>
<i>Tipps zu einzelnen Karten.....</i>	<i>139</i>
<i>Effektive Kartenkombinationen.....</i>	<i>140</i>
<i>Deckstrategien.....</i>	<i>141</i>
<i>Kampfstrategien</i>	<i>142</i>

Spoilerkategorie: Spielsystem (hoch)

Effektive Gegnerwahl

Der am weitesten auf der Zeitleiste fortgeschrittene Gegner

Ist der am weitesten fortgeschrittene Gegner mit einem Angriff nicht besiegbare, so den Gegner hinter dem nächsten Charakter nehmen, da dieser den Gegner dann sehr wahrscheinlich töten kann

Bei Bossgegnern mit schwacher Begleitung erst diese besiegen oder mittels Alle-Karten Schaden zufügen.

Gegner mit dem Element, gegen das der Charakter stark ist

Bei Alle-Karten: derjenige Gegner, der am meisten HP hat → die anderen werden wegen den tiefen HP evtl. gleich getötet

Tipps zur Kartenauswahl (Kampf)

Welche Karten je nach Situation Priorität erhalten

Karten horten

Karten abwerfen

Kombinationen nicht verbauen

Erste Karte wegen Kombinationskarte im Auge behalten

Effektive Kartenkombinationen

Angriff, Verteidigung

Deckstrategien

Einzelner Charakter, Charakterübergreifende Kombinationen

Kampfstrategien

Rollenverteilung (Heiler, Damagedealer, Bremser, Statusveränderer), Low-HP + Auge um Auge, Gegnerbremse (ATB-Rückwurf-Spam), Buff/Bruch-Combos

Nebenaufgaben

<i>Speedy der Hund</i>	144
<i>Tagebuch des Reisenden</i>	145
<i>Letzte Ruhestätte</i>	146
<i>Analystin Miyako</i>	147
<i>Kenta der Dämonenjäger</i>	148
<i>Verlorene Geldbörse</i>	149
<i>Hure Polka</i>	150
<i>Grosszügige Spende</i>	151
<i>Taktikerin Elena</i>	152
<i>König der Kanalisation</i>	153
<i>Fluch oder Segen</i>	154
<i>Dienstverweigerung</i>	155
<i>Das Meister-Schwert</i>	156
<i>Widerspenstiger Gott</i>	157
<i>Kleiner Botengang</i>	158
<i>Donnerblumenpulver</i>	159
<i>Integrationstest</i>	160
<i>Verlorene Statuette</i>	161
<i>Shizuka in Not</i>	162
<i>Wesen aus einer anderen Welt</i>	163
<i>Legendäre Karte</i>	164
<i>Ein normales Mädchen (Kenji)</i>	165
<i>Alter Freund (Sion)</i>	166
<i>Band der Schwestern (Canina & Kotomi)</i>	167
<i>Der beste Vater der Welt (Keiji)</i>	168
<i>Die Herrin des Todes (Miu)</i>	169
<i>Rabenmutter (Karin)</i>	170
<i>Freundschaftsbeweis (Hatsumomo)</i>	171
<i>Weisser Schnee, rotes Haar (Tomoya)</i>	172

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

Speedy der Hund

Auftraggeber

Mädchen im Osten von Otsuki (2-1)

Zeitpunkt

Immer

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

Kampftipps

Beschreibung, Leitfaden

Mit dem Mädchen sprechen, nach rechts die nun zugängliche Map betreten, den Hund ganz im Osten ansprechen, zum Mädchen zurückkehren.

Im Südwesten auf dieser separaten Map befindet sich eine Truhe mit Tomoyas erster Abschlusszugkarte.

Tagebuch des Reisenden

Auftraggeber

Reisender Vater in den Slums von Tokio (11-27)

Zeitpunkt

Immer

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

Karte: Schild III

Beschreibung, Leitfaden

Tagebuch im Gasthaus am Pass der Winde (5-3) einsammeln und dieses dann dem Vater in den Slums von Tokio (11-27) geben.

Letzte Ruhestätte

Auftraggeber

Mutter des Kindes beim Lager am Pass der Winde (3-3)

Zeitpunkt

Immer

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

Karten: Erdhacke, Schild II, Feueraxt

Beschreibung, Leitfaden

Mit der Mutter des Kindes beim Lager am Pass der Winde (3-3) reden und den erhaltenen Zeremoniendolch zum Grab des Vaters in der Höhle der Ahnen (4-5) legen.

Analystin Miyako

Auftraggeber

Analystin Miyako im Haus der Analystin (9-1)

Zeitpunkt

Immer

Voraussetzungen

Keine

Belohnungen

Anzahl Gegner analysiert	Belohnung
1	Analyse
10	Wirbelwindklinge
20	Soldatenrüstung
30	Angriffsplus
40	Nachladen II
50	Magischer Schild
60	Curse of the Puppet Master
70	Blütentanz
80	Switch-Burst
90	Stahlhart
100	Hermes-Schuhe
110	Blitz V: Donnerseele
120	Windklingen
130	Legendärer Schnitter
140	Unsterblicher Körper
150	Konami-Code, Kombinationspunkt
156	Infinitas, 99999 Gold, Kombinationspunkt, Schaden +25%

Beschreibung, Leitfaden

Mit der Analysekarte alle Gegner analysieren und regelmässig die Belohnungen von der Analystin abholen. Bei 156 analysierten Gegnern ist diese Nebenaufgabe abgeschlossen.

Schätze:

Analystin Miyako (9-1):

Miyako Innen (9-2):

Schatzort 2 (9-3): Karte: Blitz II

Kenta der Dämonenjäger

Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, bei Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

Zeitpunkt

Immer

Voraussetzungen

Keine

Belohnungen

Nebenaufgabe	Verfügbar ab	Belohnung
König der Kanalisation	Sequenz II	Yukaris Urteil
Fluch oder Segen	Sequenz II	Auge um Auge
Widerspenstiger Gott	Sequenz III	Magischer Schild
Wesen aus einer anderen Welt	Sequenz V	Fragiler Spiegel der Zeit
Legendäre Karte	Sequenz V	-

Beschreibung, Leitfaden

Kenta, der Dämonenjäger, hat sich neben Tokio an einem Lagerplatz niedergelassen und beauftragt die Gruppe mit diversen Nebenaufgaben. Diese werden in der oben angegebenen Reihenfolge abgearbeitet. Um die Nächste freizuschalten, muss die Vorhergehende erst abgeschlossen werden.

Um das Siegel des Chaos öffnen zu können, müssen – neben anderen Aktivitäten – sämtliche Nebenaufgaben von Kenta abgeschlossen werden.

Verlorene Geldbörse

Auftraggeber

Mann auf dem Hauptplatz im Hafenviertel von Tokio (11-8)

Zeitpunkt

Immer

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

Ausrüstung: Lederstiefel

Beschreibung, Leitfaden

Die Geldbörse in der Bäckerei (11-9) aufsammeln und dem Mann auf dem Hauptplatz im Hafenviertel von Tokio (11-8) zurückgeben.

Hure Polka

Auftraggeber

Hure Polka im Westen des Hafenviertels von Tokio (11-8)

Zeitpunkt

Immer

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

Gratisübernachtung fürs Leben

Beschreibung, Leitfaden

Der Hure Polka im Westen des Hafenviertels von Tokio 2500 Gold geben.

Grosszügige Spende

Auftraggeber

Bettlerinnen in den Slums von Tokio (11-24)

Zeitpunkt

Immer

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

0-40 Gold: Heilkraut

41-390 Gold: Laufschuhe

400 Gold: Karten: Heilung I, Windbogen, Feueraxt

Beschreibung, Leitfaden

Den 4 Bettlerinnen in den Slums von Tokio Gold spenden (4x 100 Gold für die beste Belohnung).

Taktikerin Elena

Auftraggeber

Elena vor dem Eingang zur Höhle der Geister I (12-1)

Zeitpunkt

Immer

Voraussetzungen

Bronzeklasse im Kolosseum von Tokio gemeistert

Belohnung

Vollständige Heilung

Beschreibung, Leitfaden

Ihr Taktikbuch aus der Höhle der Geister I (12-13) bergen. Dazu muss die Aufgabe in der Höhle erst beendet werden.

König der Kanalisation

Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

Zeitpunkt

Ab Sequenz II

Voraussetzungen

Schlüssel von Kenta erhalten

Belohnung

Karte: Yukaris Urteil

Beschreibung, Leitfaden

In der Kanalisation unter den Slums von Tokio - Eingang im Blauen Adler (11-30) – den Kanalschlüssel von Kenta bei der Absperrung im Südosten verwenden und im Bereich dahinter die Königsassel finden und besiegen.

Schätze:

Quest Kanalisation (13-1): Karte: Defensivplus; Karte: Heilung II; Kräuterpäckchen

Teil 2 (13-2): Karte: Erdhacke; Karte: Feuer II (Statue: Goldene Zunge)/Eis II (Statue: Goldenes Herz)

Kleiner Raum (13-3): Karte: Erdhacke

Zwischenmap (13-4): Karte: Pakt des Todes

Endgegnerraum (13-5): Karte: Dunkelheit II

Fluch oder Segen

Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

Zeitpunkt

Ab Sequenz II

Voraussetzungen

Nebenaufgabe „König der Kanalisation“ abgeschlossen

Belohnung

Karte: Auge um Auge

Beschreibung, Leitfaden

Mit dem Pass die Brücke westlich von Tokio überqueren und weiter südlich Tinetas im Dorf Kamogawa (14-4) ansprechen und mitnehmen, Schalterrätsel in den Höhlen von Elram (15-2) lösen, Raphael „Lemures“ Angeloid besiegen, Orb im Schatzraum von Tinetas berühren lassen.

Schätze:

(Dorf) Quest Kamogawa (14-1): Karte: Kleine Bombe (Véro)

(Dorf) Haus 1 (14-2): Kräuterpäckchen

(Dorf) Haus 2 (14-3):

(Dorf) Tinetas' Haus (14-4): Kleiner Segen

(Höhle) Höhlen von Elram (15-1): Erinnerung

(Höhle) Höhle von Elram (15-2): Karte: Dunkelheit II; Karte: Anti-Blind; Karte: Dolch der Zeit; Karte: Dunkelheit II (Statue)

(Höhle) Schatzraum (15-3): Karte: Schmetterhieb; Karte: Minsk's Schwert

Dienstverweigerung

Auftraggeber

Chrono in Naniwa/Osaka (20-1) oder sein Vater im Elternhaus (20-7)

Zeitpunkt

Ab Sequenz III

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

Chrono helfen: Karte: Blitzklingen

Chrono verraten: Karte: Def-Buff

Beschreibung, Leitfaden

Helfen: erst Chronos Vater (20-7) oder direkt Chrono (20-1) ansprechen, dann Chrono helfen

Verraten: erst Chronos Vater (20-7) oder direkt Chrono (20-1) ansprechen, dann seinem Vater Bericht erstatten

Das Meister-Schwert

Auftraggeber

Rin im Waldfeengehölz (24-1), dann Len selbst (24-1)

Zeitpunkt

Ab Sequenz IV

Voraussetzungen

Zugang zum Wolkenreiter

Belohnung

Karte: Meister-Schwert

Beschreibung, Leitfaden

Mit Rin auf einer Erdsäule im Waldfeen-Gehölz sprechen (24-1), dann mit Len (24-5), ihm helfen, dann den heiligen Baum Richtung Osten betreten und sich zum Bossraum mit dem Meister-Schwert durchschlagen.

Schätze:

Deku-Baum (25-1):

Uralter Baum Zentral (25-2): Karte: Schild V

Stock 1 (25-3):

Stock 2 (25-4):

Unterster Stock (25-5): Karte: Todesschnitt

Abkürzung (25-6):

Back to Room 1 (25-7): Karte: Schild V

Rätselraum 1 (25-8): Karte: Wind III (Statue)

Rätselraum 2 (25-9): Erinnerung; Karte: Schild VI

Gohma (25-10): Meister-Schwert (Nebenaufgabe-Gegenstand); Herzcontainer (vollständige Heilung)

Widerspenstiger Gott

Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

Zeitpunkt

Ab Sequenz IV

Voraussetzungen

Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ abgeschlossen

Belohnung

Karte: Magischer Schild

Beschreibung, Leitfaden

In Sendai (27-8) mit dem Bürgermeister sprechen, die Alte Ruine nordwestlich von Sendai besuchen und Thor besiegen.

Schätze:

Quest Sendai (26-1):

Eingangsbereich (26-2): Heilkraut, Kräuterpäckchen, Kräutertrunk, Gegenmittel, Kleiner Segen, Grosser Segen, Erinnerung (Drache)

Teleporterraum (26-3): Karte: Schild V; Erinnerung

Turm (26-4): Karte: Schwert der tausend Schnitte; Karte: Windbesen; Karte: Wind II

Zwischenraum (26-5): Karte: Eiszepter (Statue); Grosser Segen

Thors Raum (26-6):

Kleiner Botengang

Auftraggeber

Bürgermeister in Sapporo (23-7)

Zeitpunkt

Ab Sequenz IV

Voraussetzungen

Zugang zum Wolkenreiter

Belohnung

1000 Gold

Chrono in der Nebenaufgabe „Dienstverweigerung“ geholfen: Karte: Def-Buff

Chrono in der Nebenaufgabe „Dienstverweigerung“ verraten: Karte: Blitzklingen

Beschreibung, Leitfaden

Beinhaltet die Nebenaufgabe „Donnerblumenpulver“, wenn man die Aufgabe friedlich lösen möchte.

Gewalttätige Variante: mit dem Bürgermeister in Sapporo (23-7) sprechen, die 3 Abenteurer im Nordosten von Sapporo (23-1) mit Gewalt davon überzeugen, dass sie ihrer Aufgabe nachkommen sollen. Nach dem Kampf wieder den Bürgermeister aufsuchen.

Friedliche Variante: mit dem Bürgermeister in Sapporo (23-7) sprechen, zu Ginchiyo in Naniwa/Osaka (20-10) reisen und mit ihm reden, in Sendai (27-1) vom Hehler das Donnerblumenpulver für 5000 Gold (1000 Gold wenn Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abgeschlossen) kaufen, die automatisch auftauchenden 3 Abenteurer besiegen, zu Ginchiyo zurückkehren und dann dessen Nachricht dem Bürgermeister von Sapporo überbringen.

Donnerblumenpulver

Auftraggeber

Ginchiyo in Naniwa/Osaka (20-10)

Zeitpunkt

Ab Sequenz IV

Voraussetzungen

Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ gestartet und die friedliche Variante gewählt

Belohnung

Ausrüstung: Fester Kimono

Beschreibung, Leitfaden

Naniwa/Osaka

Mit Ginchiyo in Naniwa/Osaka (20-10) reden (wenn Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ im Gange), in Sendai (27-1) vom Hehler das Donnerblumenpulver für 5000 Gold (1000 Gold wenn Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abgeschlossen) kaufen, die automatisch erscheinenden 3 Abenteurer besiegen und dann zu Ginchiyo zurückkehren.

Integrationstest

Auftraggeber

Stadt-Gardistin bei der Wolkenreiterandockstelle in der Stadt der Götter (30-1)

Zeitpunkt

Während dem Aufenthalt in der Stadt der Götter

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

Karte: Heilung IV

7 Gold

Beschreibung, Leitfaden

Mit der Stadt-Garde bei der Wolkenreiterandockstelle (30-1) reden und alle Fragen richtig beantworten.

Nummer	Frage	Antwort
1	Welchen Teil des Schiffes bekommt kein Mensch zu Gesicht?	Den Rat der Götter
2	Wie hiess die erste Herrin der Träume, zu deren Ehre der Gezeiten-Brunnen errichtet wurde?	Itsuki
3	Was befand sich einst auf dem Hauptplatz von Chichrén, an dem sich jetzt der Kristallbrunnen befindet?	Eine grosse Steinsäule
4	Epona, eine der Göttinnen hier, verweilt schon sehr, sehr lange in Chichrén. Als was wurde sie einst unter den Menschen bekannt?	Keltische Fruchtbarkeitsgöttin ODER Römische Pferdegöttin
5	Welcher uralte und nicht mehr herstellbare Treibstoff wird verwendet, um dieses Schiff in der Luft zu halten?	Kristallines „X“
6	Welcher Ort auf diesem Schiff ist sogar für die Götter tabu?	Die Gefechtsstation
7	Gibt es im Gefängnisblock des Schiffes Zellen, welche einen Blick auf den Himmel bieten?	Ja, gibt es

Verlorene Statuette

Auftraggeber

Verzweifelte Dienerin, nordwestliche Ecke in den Menschenquartieren der Stadt der Götter (30-15)

Zeitpunkt

Während dem Aufenthalt in der Stadt der Götter

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

Karte: Klaffende Wunden

Beschreibung, Leitfaden

Mit der verzweifelten Dienerin in der nordwestlichen Ecke der Menschenquartiere (30-15) sprechen, in Chichrén (30-6) die falsche Statuette einsammeln, zur verzweifelten Dienerin zurückkehren, dann die gesuchte Statuette in der nordöstlichen Ecke der Wolkenreiterandockstelle (30-1) aufheben und schliesslich der verzweifelten Dienerin überreichen.

Shizuka in Not

Auftraggeber

Reisende Händlerin Shizuka beim Tor von Tokio (11-1)

Zeitpunkt

Ab Sequenz V, bis Shizuka in der Spiegelscheinwüste besiegt wird

Voraussetzungen

Keine

Belohnung

Karte: Steinhautschlag

Beschreibung, Leitfaden

Der reisenden Händlerin Shizuka für 5000 Gold die Karte abkaufen, damit sie sich mit dem Geld einen Laden in Tokio eröffnen kann.

Wesen aus einer anderen Welt

Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

Zeitpunkt

Ab Sequenz V

Voraussetzungen

Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abgeschlossen

Belohnung

Karte: Fragiler Spiegel der Zeit

Belohnung vom Direktor, wenn Vyzz beseitigt wird: Karte: Auge des Dämonenfürsten

Beschreibung, Leitfaden

In der Akademie der Magi im Nordwesten Japans mit dem Direktor in seinem Büro (32-4) reden, dann mit den Magiergruppen im Speisesaal (32-3) und vor dem Eingang zu den Quartieren (32-5) reden, im hintersten Zimmer rechts (32-12) mit den beiden Zimmergenossinnen reden und im Bett übernachten, dann das mittlere Zimmer rechts (32-11) betreten und die 5 Magier besiegen, dann von (32-5) aus den Keller betreten. Im hintersten Raum wird Vyzz beschworen. Ihn nicht bekämpfen, dann in den Speisesaal (32-3) folgen, nicht bekämpfen, dann nach draussen (32-1) verfolgen, reden, nicht bekämpfen, dann zum Direktorbüro (32-4) und schliesslich zu Kenta zurück.

Schätze:

Akademie der Magi (32-1):

Eingangssaal (32-2):

Speisesaal (32-3):

Direktor (32-4): Karte: Schild VI (ab Sequenz V)

Gang und Schlafzimmer (32-5): Karte: Pompeji

Schlafzimmergang (32-6):

Zimmer 1 Links (32-7):

Zimmer 2 Links (32-8): Karte: Schild VI (ab Sequenz V)

Zimmer 3 Links (32-9): Karte: Golemklänge (ab Sequenz V)

Zimmer 1 Rechts (32-10):

Zimmer 2 Rechts (32-11): Karte: Eis III (ab Sequenz V)

Zimmer 3 Rechts (32-12):

Weg zu Vyzz (32-13): Kräutertrunk (ab Sequenz V); Karte: Frostklänge (ab Sequenz V);

Vyzz (32-14): Karte: Pegasusbogen (ab Sequenz V)

Legendäre Karte

Auftraggeber

Kenta, der Dämonenjäger, in Kentas Lagerplatz (10-1) gleich neben Tokio

Zeitpunkt

Ab Sequenz V

Voraussetzungen

Nebenaufgabe „Wesen aus einer anderen Welt“ abgeschlossen

Belohnung

Keine

Beschreibung, Leitfaden

In der Geisterstadt im Westen Japans mit dem Priester in der Kirche reden, die Aussparungen vorne am Sockel der riesigen Fuhai-Statue mit Kieselsteinen füllen (einfach ansprechen), die Türe zum Friedhof öffnen (sie klemmt nur ein bisschen) und diesen betreten, Fuhai besiegen, Niemand besiegen, mit dem 2. Priester in der Kirche sprechen und den Kartenfriedhof verschütten lassen.

Schätze:

Geisterstadt (33-1): Karte: Roter Schild der Furie; 3 Gold; 5000 Gold (wenn Keiji in der Gruppe); Karte: Stärke der Liebe (Véro, wenn Keiji in der Gruppe)

Kirche der Geisterstadt (33-2):

Kartenfriedhof (33-3): Karte: Schreinrosenschild (Sieg über Fuhai)

Ein normales Mädchen (Kenji)

Auftraggeber

Kenji im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

Belohnung

Ausrüstung: Hübsches Kleid

Karte: Finales Gericht

Beschreibung, Leitfaden

Kenji ansprechen und seinen Wunsch anhören.

Ai ein neues Outfit verpassen:

1. Neue Frisur (Hair Design)
2. Neue Kleider (Hip Girlz) → Rüstung „Hübsches Kleid“ für Kenji
3. Schmuck (Juwelier Sakamoto)

Anschliessend auf die Bank beim Getränkeautomaten im Westen setzen.

Alter Freund (Sion)

Auftraggeber

Sion im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

Belohnung

Ausrüstung: Panzer der Götter

Karte: Infinitus lactus

Beschreibung, Leitfaden

Sion ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Nach Japan reisen, Nord-Eiswald betreten und das Haus am Ende des Pfades betreten. Dann das erste funkelnde Buch auf der linken Seite der ersten Regalreihe lesen.

Schätze:

(Nord-Eiswald) Sion (45-1): Karte: Eis IV; Karte: Wassergrab

Wuotans Bibliothek (45-2):

Band der Schwestern (Canina & Kotomi)

Auftraggeber

Canina & Kotomi im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

Belohnung

Ausrüstung: Panzer der Götter

Karte: Infinitus lactus

Beschreibung, Leitfaden

Canina oder Kotomi ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Nach dem Betreten des Portals das östliche Haus betreten, mit der Mutter in der Küche reden, das Obergeschoss betreten, Kotomis Zimmer hinten links betreten, das Besen-Katana aus ihrem Schrank holen, Caninas Zimmer hinten rechts betreten, ihre Putzhandschuhe aus dem Schrank holen, Haus verlassen und den Schrein im Westen betreten, Minispiele meistern (D triggern, angezeigter Code eingeben).

Schätze:

Iwamizawa Schrein (46-1):

Untergeschoss (46-2):

Obergeschoss (46-3):

Obergeschoss 2 (46-4):

Kotomis Zimmer (46-5): Besen-Katana

Caninas Zimmer (46-6): Schatullenschlüssel (automatisch); Putzhandschuhe

Schrein Innen (46-7): Karte: Pangya der Schwestern (wenn Minispiel gemeistert)

Snow Sakura-Baum (46-8):

Der beste Vater der Welt (Keiji)

Auftraggeber

Keiji im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

Belohnung

Agi +5 (Foto der Mutter)

Ausrüstung: Rüstung der Okazaki

Karte: Technik der Tausend Fäuste (nur wenn Truhenschlüssel beim ersten Besuch in der Villa Okazaki in Sequenz III aus der Truhe in (17-14) geholt!)

Beschreibung, Leitfaden

Keiji ansprechen und seinen Wunsch anhören.

→ Karten siehe Villa Okazaki in Kyoto 2009

Nach den Szenen die Kleiderkommode nahe des Zimmerausgangs „ansprechen“ und Tomoya umziehen lassen, dann Keiji in seinem Arbeitszimmer (17-14) aufsuchen.

Die Herrin des Todes (Miu)

Auftraggeber

Miu im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

Belohnung

Ausrüstung: Süßes Kleidchen

Karte: Urteil der Herrin

Beschreibung, Leitfaden

Miu ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Miu nach draussen folgen, dann am Rad des Schicksals mit 10 Seelen reden.

Rabenmutter (Karin)

Auftraggeber

Karin im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

Belohnung

Ausrüstung: Blutdrachenpanzer

Karte: Medea

Beschreibung, Leitfaden

Karin ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Zum Einsamen Haus (47-1) reisen und das Haus betreten. Nach dem Gespräch wieder verlassen.

Schätze:

Medeas Haus (47-1): Karte: Schild III

Innen (47-2):

Freundschaftsbeweis (Hatsumomo)

Auftraggeber

Hatsumomo im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht

Belohnung

Karte: Planetarer Zorn

Beschreibung, Leitfaden

Hatsumomo ansprechen und ihren Wunsch anhören.

Hauptquartier der Fraktion (11-37) in der Kanalisation unter den Slums von Tokio besuchen, danach wieder nach oben gehen und den Blauen Adler verlassen.

Weisser Schnee, rotes Haar (Tomoya)

Auftraggeber

Hatsumomo im letzten Basislager (50-1) auf Atlantis

Zeitpunkt

Ab Sequenz VII

Voraussetzungen

Das letzte Basislager in Atlantis erreicht und die anderen 7 Charakternebenaufgaben abgeschlossen

Belohnung

Karte: Schwingen der Freundschaft

Beschreibung, Leitfaden

Ai ansprechen und durch das Portal gehen.

Visual Novel durchlesen

Optionale Orte & Aktivitäten

<i>Bauernhof</i>	174
<i>Kolosseum</i>	175
<i>Höhle der Geister I</i>	176
<i>Berg Rokko</i>	177
<i>Turm der Erinnerung</i>	178
<i>Heisse Quellen</i>	180
<i>Sapporo</i>	181
<i>Blühender Baum</i>	182
<i>Waldfeen-Gehölz</i>	183
<i>Sendai</i>	184
<i>Höhle der Geister II</i>	185
<i>Steinruine</i>	186
<i>Höhle der Geister III</i>	187
<i>Dunkler Abstieg</i>	188
<i>Spiegelscheinwüste</i>	190

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

Bauernhof

Zwischen dem Giftgassumpf und Tokio.

Apfelernte-Minispiel starten: mit dem Bauern vor dessen Haus reden

Schätze:

Bauernhof (8-1): Karte: Schild III; Karte: Schild III

Bauernhaus (8-2):

Kolosseum

In der Stadt Tokio.

Turnierkämpfe:

Klasse	Gegner	Kosten	Belohnung	Verfügbar
Bronze	Lamia, Mygisa x4 Roter Lindwurm x3 Arturia	500 Gold	Niederschlag 1500 Gold	Zu Beginn
Silber	Donnerharppe, Frostosaurus x2, Kugelblitz Gigantische Krabbe x3 Caster, Drachenzahl-Skelettkrieger x2	1000 Gold	Versteckte Klinge 3500 Gold	Ab Sequenz III, wenn Bronzeklasse gemeistert
Gold	Speerechse, Schwertechse x2 Typhoon x3 Archer	2000 Gold	Klaffende Wunden, Nirvana, Wind III 5750 Gold	Ab Sequenz IV, wenn Silberklasse gemeistert
Finale	Pittoo Raziel Yuki	5000 Gold	Yukis Status-Roulette, Schlagabtausch, Gate of Darkness 7500 Gold	Ab Sequenz V, wenn Goldklasse gemeistert

Einzelkämpfe:

Ab Sequenz V verfügbar, sobald Yuki einmal besiegt wurde. In beliebiger Reihenfolge bestreitbar.

Gegner	Belohnung
Kenji Momonari	Karte: Seelenschlitzer
Nero	Karte: Urknall, Schutzfamiliar
Steve Steiner	Karte: Bluttausch, Zeitenbuch
Katzenbrigade	Karte: Wassergrab, Katzensinn
Makoto Sawachika	Karte: Traumfänger, Traumtänzer
Analystin Miyako	Karte: Überanalyse, Analysebuch
Gilgamesh	Karte: Steinschusssalve, Dainsleif
Rin Tohsaka	Karte: Erde V, Nobles Phantasm
Marade Ama	Karte: Dunkler Tod, Amazonendolch
Serena Starose	Zugang zur Schatzkammer des Kolosseums

Höhle der Geister I

Südwestlich von Tokio.

Erst betretbar, wenn Bronzeklasse des Kolosseums in Tokio gemeistert und Elena vor dem Eingang zur Höhle besiegt.

Schätze

Höhle der Geister 1 (12-1):

Eingang (12-2): Karte: Nekronomikon (vor Kapitel IV) / Klaffende Wunden (ab Kapitel IV); Karte: Schlitzer (Statue)

(Mond) Tsuki (Watery) (12-3): Karte: Eis I; Karte: Blitz I; Kräutertrunk x2; Karte: Wirbelpanzer; Karte: Eis II

(Mond) Sackgasse (12-4): Karte: Eis I; Kräutertrunk

(Mond) Geheimraum (12-5): Karte: Dolch der Zeit; Hartlederrüstung

(Mond) Waterys Statue (12-6): Karte: Heilstab

(Sonne) Taiyo (Fiery) (12-7):

(Sonne) Rätsel (12-8): Karte: Minsks Schwert; Feste Stiefel

(Sonne) Sackgasse (12-9): Karte: Feuer II

(Sonne) Vor Fiery (12-10): Karte: Heilung I

(Sonne) Fierys Höhle (12-11): Karte: Hammerschlag

(Sonne) Geheimraum (12-12): Karte: Elementcluster

Geisterhöhle (12-13): Karte: Mikoto (nach Sieg über Mikoto); Taktikbuch (Item für Nebenaufgabe)

Berg Rokko

Nördlich von der Brücke nach Tokio.

Schätze:

Karte: Nachladen III (nur wenn Sion im Team)

Turm der Erinnerung

Nördlich vom Himmelsspiegelwald. Nur mit dem Wolkenreiter erreichbar.

Beschreibung:

Sämtliche Endgegnerkämpfe von der Hauptgeschichte und aller Nebenaufgaben können nochmals bestritten werden.

Der Turm hat 2 verschiedene Abstiege: Hauptgeschichte und Nebenaufgaben.

Diese Abstiege haben 15-17 Ebenen. Pro Ebene gilt es ein oder mehrere Endgegner zu besiegen. Gewisse Ebenen beinhalten auch nur Truhen.

Man kann nur eine Ebene weiter, wenn der Endgegner der nächsten Ebene bereits besiegt wurde.

Es gibt keine Erfahrungspunkte im Turm der Erinnerungen!

Gute Möglichkeit für die Gegneranalyse und zum Farmen von Kampfpunkten

Endgegner der Hauptstory:

Ebene	Ort	Gegner	Schätze
1	Wald der Träume	Schattenwolf, Ärgerlicher Dämon x2	
2	Pass der Winde		Dunkles Loch
3	Höhle der Ahnen	Gorya, der Berserker, Ghost Mask x2	
4	Giftgassumpf	Rotäugiger Blaudrache	
5	Tokio – Slums	Palast-Hauptmann, Palast-Schwertkämpfer, Palast-Lanzenträger	
6	Schloss Tokio	Riesbyfe Stridberg	
7	Himmelsspiegelwald	Kleine Diebin	
8	Naniwa/Osaka	Titania, Südarmee-Soldat x2	
9	Nobunaga-Passage		Klingen des Sturms
10	Tempel des Einen	Maskierte Frau	
11	Stadt der Götter	Jehova	
12	Ruine der Ahnen	Dark Matter	
13	Linker Turm des Schutzes	Gigantischer Miniatur-Riesen-Catgirl-Roboter	
14	Rechter Turm des Schutzes	Dunkler Kater	
15	Atlantische Ebenen	Erzengel Raziel, Todesengel Angela, Engel des Lichtes Sariel, Sensenengel Anael	
16	Jehovas Versteck	Hauptmann der Engelsgarde: Sahael	
17	Letzte Ebene		Kombinationspunkt; Spiegelbruch

Endgegner von Nebenaufgaben und optionalen Gebieten:

Ebene	Ort	Gegner	Schätze
1	Höhle der Geister I: Eingang	Elena	
2	Höhle der Geister I	Ariella – Geist der Wasser; Flammina – Geist der Feuer; Orkana – Geist der Winde; Mikoto Sugisaki	
3	Tokio – Kanalisation	Königsassel	
4	Höhlen von Elram	Raphael „Lemures“ Angeloid, Lauchsirene x2	
5	Waldfeen-Gehölz – Heiliger Baum	Komah-Parasit, Komah-Larve x2	
6	Alte Ruine	Thor – Gott des Donners	
7	Sapporo	Drachenritter, Schwarzer Magier, Weisse Magierin	
8	Höhle der Geister II	Kyle Jade – Herr der Träume	
9	Stadt der Götter – Chichrén		Flammenwind
10	Akademie der Magi	Vyzzuvazzadth	
11	Geisterstadt	Fuhai; Niemand	
12	Höhle der Geister III	Seelenfänger; Herrin des Todes	
13	Dunkler Abstieg – Tiefen der Hölle	Tomoya Okazaki; Keiji Okazaki; Tomoyas Mutter	
14	Spiegelscheinwüste	Wächterin Shizuka	
15	Letzte Ebene		Kombinationspunkt; Scarlet Moon Fire

Heisse Quellen

Im Norden Japans.

Einmal Baden für 1000 Gold.

Beim Baden findet eine Konversation mit einem zufälligen Charakter aus der Gruppe statt.

Sinn dieses Orts: Fanservice und zusätzliche Charaktervertiefungen durch die Gespräche.

Sapporo

Im Gespräch mit dem Bürgermeister in (23-7) kann die Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ gestartet werden.

Schätze:

Sapporo (23-1): Grosser Segen; Karte: Stat-Gerecht

Inn (23-2):

Inn Betten (23-3):

Laden (23-4):

Ai's Haus (23-5): 500 Gold; Karte: Schuss: Dunkel

Kirche (23-6): Erinnerung

Bürgermeisterhaus (23-7):

Blühender Baum

Östlich von Sapporo

Schätze:

Karte: Panzerbrecher; Kombinationspunkt

Waldfeen-Gehölz

Nördlich vom Giftgassumpf auf einer kleinen Insel. Nur mit dem Wolkenreiter erreichbar

Beim Ansprechen von Rin in (24-1) startet die Nebenaufgabe „Das Meister-Schwert“

Schätze:

Quest Waldfeen-Gehölz (24-1): Karte: Wind II

Baum 1 (24-2):

Baum 3 (24-3):

Baum Inn Oben (24-4)

Links Baum (24-5):

Baum 2 Unten (24-6): Karte: Krafthandschuh

Baum 4 (24-7):

Baumladen (24-8):

Sendai

Nördlich von Tokio mitten in der Wüste.

Vom Hehler in (27-1) kriegt man für 5000 Gold (1000 Gold wenn Nebenaufgabe „Widerspenstiger Gott“ abgeschlossen) das Donnerblumenpulver für die gleichnamige Nebenaufgabe.

Schätze:

Sendai (27-1): Karte: Erdgräber (Geschenk von Véro)

Inn (27-2):

Haus 6 (27-3): Karte: Schild IV

Haus 5 (27-4):

Haus 4 (27-5): Karte: Flammenklinge

Haus 3 (27-6):

Haus 2 (27-7):

Bürgermeisterhaus (27-8):

Haus 1 (27-9): Heilkraut x3

Höhle der Geister II

Im Westen Japans

Tipps für das Bildschieberätsel:

Schätze:

Höhle der Geister 2 (28-1):

Höhle der Geister Eingang (28-2): Karte: Nirvana (Statue)

Raum mit Teilen 1 (28-3): Karte: Ultima-Schuss (wenn 7000+ Punkte beim Minispiel „Lorenspass“ gesammelt); Karte: Schuss: Erde; Puzzleteil

Teil 2 (28-4): Kräutertrunk x3; Karte: Nachladen I; Puzzleteil x2

Geisterhöhle (28-5): Karte: Def-Buff; Karte: Herr der Träume (Sieg über Kyle Jade)

Steinruine

Atlantis, südlich von Atlanta

Kampf gegen Grünes Flammenkonaran mit 2 Glitzer-Konabat im Schlepptau.

Schätze:

Steinruine (39-1):

Höhle innen (39-2): Karte: Gnade vor Recht

Höhle der Geister III

Auf einer Insel auf Atlantis westlich von Atlanta, umgeben von Gebirge.

Alle Kubus-Blöcke anklicken, um den Weg freizulegen (Westen: Drachenstatue, Osten: Endhöhle, Mitte: Tor zur Geisterhöhle)

Schätze:

Höhle der Geister 3 (41-1):

Höhle der Geister 3 Eing (41-2): Karte: Krallenschlitzer

Höhle der Geister Links (41-3): Karte: Fäuste des Feuers; Karte: Axt des Bor; Karte: Zepter des Zeus; Karte: Hoffnung der Schwestern (Drachenstatue)

Rätselraum 1 (41-4):

Höhle der Geister Rechts (41-5): Karte: Schild VIII; Karte: Heilige Reinigung; Karte: Schild VIII; Karte: Axt des Bor; Karte: Fäuste des Feuers; Karte: Zepter des Zeus; Karte: Heilung V; Karte: Schild VIII; Karte: Strafe der Ahnen (Drachenstatue)

Rätselraum 2 (41-6): Karte: Schild VIII; Magische Faust

Geisterhöhle (41-7): Karte: Klinge des Einen

Dunkler Abstieg

Auf der Nordwestlichsten Insel in Atlantis.

Nach jeder Ebene folgt eine Sündenprüfung. Je mehr Sünden begangen werden, desto stärker werden die Bosse in der untersten Ebene.

Ebene	Sünde	Tätigkeit
Superbia	Hochmut	3 Gelegenheiten mit jeweils 2 Antwortmöglichkeiten. Eine davon wird als hochmütig gewertet. War man 2 oder 3 Mal hochmütig, gilt die Sünde als begangen. Hochmütige Antworten: <ol style="list-style-type: none">1. Nichts ist vorherbestimmt!2. Schau nach vorne!3. Lern damit zu leben!
Avaritia	Habgier	Wenn man der Bettlerin nichts oder nur ein Goldstück gibt, gilt die Sünde als begangen.
Luxuria	Wollust	Wenn Tomoya den verführerischen Argumenten von Makoto nachgibt, gilt die Sünde als begangen. Als „Belohnung“ gibt es jedoch noch etwas Fanservice.
Ira	Rachsucht	Wenn Tomoya entschliesst, Ise zu erschiessen, so gilt die Sünde als begangen.
Gula	Völlerei	Sobald auch nur von einem der 3 Mahlzeiten gegessen wird, gilt die Sünde als begangen. Jede verspeiste Mahlzeit erhöht jedoch eines der 3 Statusattribute Ang (links oben), Def (links unten) oder Agi (rechts) Es können höchstens 5 Mahlzeiten verspeist werden.
Invidia	Neid	Die Sünde gilt als begangen, wenn Tomoya sich entschliesst, die Villa zu betreten, um mit ihrer Mutter zu reden.
Acedia	Faulheit	Die Sünde gilt als begangen, wenn man den kurzen, direkten und unbeschwerlichen Weg zur Truhe nimmt.

Endgegnerwerte anhand der Anzahl begangener Sünden:

Endgegner	0 Sünden	1-2 Sünden	3-4 Sünden	5-6 Sünden	7 Sünden
Tomoya Okazaki	Agi: 180 HP: 11000	Agi: 190 HP: 11250	Agi: 200 HP: 11500	Agi: 210 HP: 12000	Agi: 220 HP: 13000
Keiji Okazaki	Agi: 180 HP: 11000	Agi: 185 HP: 11111	Agi: 190 HP: 11500	Agi: 200 HP: 12500	Agi: 210 HP: 13500
Tomoyas Mutter	Agi: 200 HP: 9500	Agi: 205 HP: 9550	Agi: 210 HP: 9650	Agi: 215 HP: 9900	Agi: 225 HP: 11000

Schätze:

Dunkler Abstieg (42-1): Karte: Gotteszorn

Abstieg 1 (42-2): Karte: Rudras Sturmmaxt

Superbia (42-3):

Abstieg 2 (42-4): Karte: Thors Zepter

Avaritia (42-5):

Abstieg 3 (42-6): Karte: Kalis Inferno; Karte: Schild VIII; Karte: Agnis Fäuste; Karte: Warunas Stab

Luxuria (42-7):

Abstieg 4 (42-8): Karte: Mithras Zorn; Karte: Agnis Fäuste; Karte: Rudras Sturmmaxt; Karte: Licht IV

Ira (42-9):

Abstieg 5 (42-10): Karte: Warunas Stab; Karte: Mocoschs Kristallbruch; Karte: Thors Zepter; Karte: Mocoschs Kristallbruch; Karte: Jehovas Schild

Gula (42-11): Ang/Def/Agi +1 (insgesamt maximal 5)

Abstieg 6 (42-12): Karte: Indras Klingenturm; Karte: Indras Klingenturm; Karte: Jehovas Schild; Karte: Schild VIII; Wasserklingen

Invidia (42-13):

Abstieg 7 (42-14): Karte: Schild VIII; Karte: La Ultima; Karte: Schwerttanz; Karte: Erfahrungsplus; Karte: Steinhautschlag; Karte: Kalis Inferno; Karte: Mithras Zorn

Acedia (42-15): Karte: Furienschlag

Letzter Abstieg (42-16):

In der Hölle (42-17): Karte: Nachladen III

Die Hölle (42-18): Karte: Wechselklinge; Karte: Läuterung; Karte: Dunkelheit V: Teufelsblick

Spiegelscheinwüste

Nordöstlich von Atlanta auf Atlantis

Zur Residenz des EINEN gelangt man nur über die Spiegelscheinwüste.

Kampftipps zur Wächterin Shizuka:

Schätze:

Spiegelscheinwüste (44-1): Karte: Bonus-Chance; Karte: Wind V: Wirbelsturm; Karte: Licht IV; Karte: Monsterjäger; 1 Gold; Feuer V: Höllenfeuer; Karte: Erfahrungsplus; Karte: Masamune; Karte: Mech-Canina (Sieg über Wächterin Shizuka)

Zwischenmap (44-2): Karte: La Ultima

Minispiele

Apfelernte 192

Mopedfahrt 193

Lorenspass..... 194

Wolkenreiter vs. Dark Matter..... 195

Spoilerkategorie: Spielmechanik (nierig)

Apfelernte

Beim Bauernhof (8-1) mit dem Bauern vor seinem Haus sprechen.

Belohnungen:

30 Äpfel: Heilkraut

40 Äpfel: Kräuterpäckchen

45 Äpfel: Karte: Angriffsplus (einmalig, danach Kräuterpäckchen)

Mopedfahrt

Während der Hauptgeschichte. Moped vor Makotos Haus anklicken, wenn alle geschichtsrelevanten Ereignisse in den anderen Orten in Kyoto 2009 gesehen.

Belohnung:

Wenn Treffer weniger als 1 (Leicht)/2(Normal)/3(Schwer): Karte: Heilung III

Sonst: Karte: Erde II

Lorenspass

Die Lore links im Hauptraum der Höhle der Geister II (28-2) anklicken.

Belohnung:

Wenn mehr mindestens 7000 ergattert, dann öffnet sich das Schloss zur Truhe im westlichen Raum der Höhle (28-3) mit der Karte Ultima-Schuss.

Wolkenreiter vs. Dark Matter

Automatisch während der Hauptgeschichte, nachdem die Gruppe mit den Wolkenreitern in Richtung Atlantis fliegt.

Belohnung:

Wenn keine Neuversuche: Karte: Anti-Status

Bei mindestens einem Neuversuch: Leicht: Frostklinge; Normal und Schwer: Dunkle Klinge

Extras & Geheimnisse

<i>Neues Spiel+</i>	197
<i>Grindingspots</i>	198
<i>Kostengünstiges Heilen</i>	199
<i>Schnelles Gold</i>	200
<i>Kombinationspunkte</i>	201
<i>Geschenke der Statuen</i>	202
<i>Véro</i>	203
<i>Tomoyas Outfits</i>	204
<i>Geheime Orte</i>	205
<i>Isaac</i>	206
<i>Kleine Diebin</i>	207
<i>Vyzzuvazzadth</i>	208
<i>Chaosbringer</i>	209
<i>Geheimer Garten</i>	210
<i>Q'nqüras Haus</i>	211
<i>Residenz des EINEN</i>	212
<i>Mew</i>	213
<i>Slenderman</i>	214

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

Neues Spiel+

Übersicht: grobe Beschreibung, was wird zurückgesetzt

Kampfpunkte: Erklärung, Minimalpunktzahl (Obligatorische Kämpfe, +Nebenaufgaben, +jeden Standardgegner 1x), Minimale Punkte nach Leitfaden, einfache Punktemaximierung.

Einzelne Effekte: Beschreibung, Tipps, Kombinationen je nach Spieltyp (inkl. Nötige Punkte und nötige Kämpfe)

Grindingspots

Vogelscheuchen, Kolosseum, Stadt der Götter

Kostengünstiges Heilen

Lagerplatz nahe dem Giftgassumpf (50 Gold), Hure Polka im Hafenviertel von Tokio (11-8), Backtracking zum letzten Dorf, erstes Basislager in Atlantis in Sequenz VI

Schnelles Gold

Schwache Monster verprügeln, Goldsegen, Kolosseumskämpfe

Kombinationspunkte

Tabelle mit Fundorten

- Blühender Baum (Truhe)
- Turm der Erinnerung – Hauptgeschichte Ebene 17 (Truhe)
- Turm der Erinnerung – Nebenaufgaben Ebene 15 (Truhe)
- Belohnung der Analystin für 150 analysierte Gegner
- Belohnung der Analystin für alle analysierte Gegner
- Für 9800 Gold bei der Souvenirhändlerin im Hafenviertel von Tokio (11-8) kaufen

Geschenke der Statuen

Beschreibung:

Vor den meisten Endgegnern steht eine Statue als Vorankündigung.

Es gibt immer die Auswahl zwischen 2 Antworten. Die erste beschert einem immer mit einer Spirit-Karte. Die zweite heilt, mit einer einzigen Ausnahme, alle Charaktere vollständig.

Belohnungen:

Standort	Antworten	Belohnungen
Wald der Träume (1-7)	„Ich wähle den Krieg!“	Dunkelheit I
	„Ich wähle den Frieden!“	Vollständige Heilung
Höhle der Ahnen (4-6)	„Ich wähle die Macht!“	Lichtklinge
	„Ich wähle die Weisheit!“	Vollständige Heilung
Giftgassumpf (6-5)	„Ich wähle die Kraft!“	Nekronomikon
	„Ich wähle die Ausdauer!“	Vollständige Heilung
Höhle der Geister I (12-2)	„Der Tod ist nur der Anfang!“	Schlitzer
	„Ich will nicht sterben.“	Vollständige Heilung
Tokio Slums – Kanalisation (13-2)	„Die goldene Zunge“	Feuer II
	„Das goldene Herz“	Eis II
Höhlen von Elram (15-2)	„Ich will die grausame Wahrheit!“	Dunkelheit II
	„Ich will die beruhigende Lüge“	Vollständige Heilung
Schloss Tokio (16-6)	„Ich wähle die Nacht!“	Dunkelheit II
	„Ich wähle den Tag!“	Vollständige Heilung
Tempel des Einen (22-5)	„Ich wähle den Mann!“	Elementcluster
	„Ich wähle die Frau!“	Vollständige Heilung
Waldfeen-Gehölz – Heiliger Baum (25-8)	„Endlose Macht!“	Wind III
	„Sicherheit!“	Vollständige Heilung
Alte Ruine (26-5)	„Die Zukunft muss sich ändern!“	Eiszepter
	„Die Zukunft steht nicht fest!“	Vollständige Heilung
Höhle der Geister II (28-2)	„Der Traum ist ein Fenster.“	Nirvana
	„Träume sind nur Träume.“	Vollständige Heilung
Stadt der Götter (30-24)	„Die Macht zu überleben.“	Tomoyas Ang +5, Vollständige Heilung
	„Den Mut durchzuhalten.“	Tomoyas Def +5, Vollständige Heilung
	„Die Weisheit um zu siegen.“	Rote Lederjacke, Vollständige Heilung
Totenwald (31-5)	„Eine wahre Gestalt!“	Frostschwert
	„Nur eine Einbildung!“	Vollständige Heilung
Turm der Ahnen (35-8)	„Meinen besten Freund.“	Gemixte Kräuter
	„Mein eigenes Leben.“	Vollständige Heilung
Jehovas Versteck (50-17)	„Ein bittersüßes Ende.“	Dämonententakel
	„Ein Happy Ending.“	Vollständige Heilung

Véro

Véro ist eine unbekannte Zeitreisende, welche der Gruppe bei jedem Treffen eine seltene Karte aushändigt. Sie ist in jeder Ortschaft (Dorf oder Stadt) anzutreffen.

Aufenthaltsort	Tracht	Geschenk
Otsuki (2-1) links hinter dem Inn	Ninja	Nekromantie
Tokio – Shinto-Schrein (11-32) links vom Hauptweg auf der Wiese	Teezeremonie	Wiederholung
Dorf Kamogawa (14-1) auf dem Dach des mittleren Hauses	Assassine	Kleine Bombe
Kyoto 2009 (17-17) in der Seitengasse nahe Makotos Haus	Casual Girl	Kunoichi-Panzer
Naniwa/Osaka (20-1) beim Teich nahe des Gongs	Sonnenschirm	Frostschild
Sapporo (23-1) südwestlich vom Haus der Familie Okazaki	Schneeprinzessin	Stat-Gerecht
Sendai (27-1) rechts neben der Oase im Schatten einer Palme	Wüstenräuber	Erdgräber
Geisterstadt (33-1) im Nordosten. Erst anwesend, wenn Keiji sich der Gruppe angeschlossen hat	Globetrotter	Stärke der Liebe
Atlanta (40-18) auf der westlichen Aussichtsplattform	Blaue Göttin	Flammenblitz

Tomoyas Outfits

Fundorte:

Casual: Kleiderkommode in Tomoyas Zimmer in der Villa Okazaki (17-12) in Kyoto 2009

Warrior: Serena Starose in den Einzelkämpfen des Kolosseums in Tokio besiegen

Geheime Orte

Alle ???-Orte

Japan

Bei Otsuki (0-1): Karte: Eis I

Südlich von Tokio (0-2): Karte: Wind II x2

Nördlich von Sendai (0-3): Karte: Tödliches Gift

Im Norden beim kleinen See (0-4): Karte: Wind III

Atlantis

Westlich von Atlanta (0-5): Karte: Bodeninferno; Karte: Wechselklinge

Nordwestlich von Atlanta (0-6): Karte: Erstickte Worte; Karte: Gotteszorn

Südöstlich von der Spiegelscheinwüste (0-7): Gestutzte Flügel

Isaac

Fundort: vor dem Haus der Analystin

Bedingungen:

- Nebenaufgabe „Speedy der Hund“ beendet
- Mindestens 25 Gegner analysiert
- Nebenaufgabe „Letzte Ruhestätte“ beendet
- Nebenaufgabe „Hure Polka“ beendet
- Nebenaufgabe „Fluch oder Segen“ beendet
- Zugang zur Höhle der Geister I verschafft

Kampfstrategie (inkl. Deckvorschläge):

Belohnungen: Ausrüstung: Soldatenschwert, Soldatenrüstung, Feste Stiefel; Karten: Herrin der Zeit, Defensivplus; Kombinationspunkt

Kleine Diebin

Im Himmelsspiegelwald. Erst 3 Mal regulär bekämpfen. Dann erscheint sie in ihrem Geheimversteck nahe dem Ruineneingang.

Fundorte

Nordwestlich im oberen Bereich von (19-3). Ist nicht zu verfehlen

Im Hauptbereich von (19-3) ganz im Westen hinter den Bäumen

Im Süden von (19-10) nahe dem Ausgang

In ihrem Geheimversteck in (19-6), dessen Eingang sich beim Hebelrätsel in (19-4 befindet)

Kampftipps

Vyzzuvazzadth

Fundort:

Giftgassumpf (6-4)

Bedingung:

Nach der Nebenaufgabe „Wesen aus einer anderen Welt“, wenn Vyzzuvazzadth laufen gelassen wurde

Kampftipps:

Belohnung: Karte: Vyzzuvazzadth

Chaosbringer

Fundort:

Siegel des Chaos, nördlich vom Gebetstempel des Einen auf Atlantis

Maps:

Siegel des Chaos (48-1):

Die Welt des Chaos (48-2):

Bedingungen:

- Nebenaufgabe „Meister-Schwert“ abgeschlossen
- Nebenaufgabe „Kleiner Botengang“ abgeschlossen
- Yuki in der Finalklasse im Kolosseum von Tokio besiegt
- Serena Starose in den Einzelkämpfen im Kolosseum von Tokio besiegt
- Sämtliche Nebenaufgaben von Kenta dem Dämonenjäger abgeschlossen

Kampfstrategie:

Belohnung:

Macht des Kartenabwurfs (Kartenabwurf = Ang 50 Elementlos-Karte)

Geheimer Garten

Fundort:

Insel nördlich vom Gebetstempel des Einen

Bedingungen:

Erreiche Level 99 mit mindestens einem Charakter.

Nur ein einziges Mal betretbar!

Schätze:

Unbekanntes Haus (49-1):

Geheimer Garten (49-2): Erinnerung x10; Karte: Infinitas

Q'nqüras Haus

Q'nqüras Haus (51-1):

Q'nqüras Bibliothek (51-2): Infos über das Akasha-Protokoll, EVA und den Bund der Wächterinnen

Residenz des EINEN

Ort: Hinter der Spiegelscheinwüste

Zugang: Wächterin Shizuka besiegt, alle 3 Höhlen der Geister beendet (um das Tor zu durchschreiten)

Aktivität: Während des Gesprächs Hatsumomos Vorschlag annehmen, um das gute Ende freizuschalten.

Maps:

Eingang der EINE (52-1):

Tempel des EINEN (52-2):

Der EINE (52-3):

Mew

Wie „beschwören“, Effekt

Slenderman

Bedingungen:

Die 4 Sichtungen im Totenwald während der Hauptgeschichte auslösen

Sahael in Jehovas Versteck besiegen

Danach den Totenwald erneut betreten (Kampf startet sofort!)

Kampfstrategie:

Konsequenzen:

Hin und wieder erscheint der Slenderman während dem laufenden Spiel für ein paar Sekunden irgendwo auf dem Bildschirm.

Nach dem Abspann erscheint er nochmals kurz.

Kompendium

<i>Zusammenfassung der Geschichte.....</i>	<i>216</i>
<i>Die Welt von Alternate.....</i>	<i>217</i>
<i>Wichtige Personen und Gruppierungen</i>	<i>218</i>
<i>Verbindungen zu anderen Werken</i>	<i>219</i>
<i>Zeitleinien.....</i>	<i>220</i>
<i>Sprache des Chaosbringers.....</i>	<i>221</i>

Spoilerkategorie: Charaktere (hoch), Ortschaften (hoch), Personen (hoch), Geschichte (hoch)

Die Welt von Alternate

Der EINE, die DREI, Götter (Macht, Rat der Götter, Stadt der Götter), der Virus, die Fehde, Zeitlinien, das Akasha-Protokoll, der Monsterzyklus

Wichtige Personen und Gruppierungen

Götter, gewisse Menschen, die Fraktion, das Christentum

Verbindungen zu anderen Werken

SFoS, AdFO, SSM

Trivia

Gastcharaktere	223
Anspielungen & Referenzen	224
Eastereggs	225
Seitenhiebe	226
Wusstest du schon?	227

Spoilerkategorie: vorerst keine

Eastereggs

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

Zeichen für Männlich und Weiblich in 2 der Seen in der Spiegelscheinwüste

Véro in Sapporo baut den Kopf von Rosa Canina (aka David Schwarzenstein) aus Schnee

Seitenhiebe

Hochnehmen von diversen Dingen in RPGs (Leere Truhe Texte, gewisse Kommentare, Anspielungen, dass sie doch bloss in einem Spiel wären, Durchbrechen der 4. Wand, usw.)

Cheaterfallen (Events, die den Spieler einen Cheater nennen und dann Game Over oder den Titelbildschirm aufrufen)

- Ausgänge im Schatzraum in der Höhle der Ahnen
- NPC im Osten im Hafenviertel
- Truhe auf der Terrasse im Westen des Hafenviertels
- Truhen in den Zellen von Schloss Tokio (ohne Game Over)
- Bücherregal im Harem von Schloss Tokio, in von einem NPC versperrem Gemach (ohne Game Over)

Wusstest du schon?

- ...dass Makoto durch Steve Steiner ersetzt wurde?
- ...dass vor Sion Medea als Charakter geplant war?
- ...dass es im Menü einst Spieloptionen gab, die dann aber rausgestrichen wurden?
- ...dass es bis und mit der 2. Demo noch keine Tastaturunterstützung für Kampf und Menü gab?
- ...dass die Elementeffizienzanzeige im Kampf bereits die 4. Version ist?
- ...dass anstatt Kotomi ursprünglich Ai als Charakter geplant war?
- ...dass für Kenji die Switch-Fähigkeit geplant, aus storytechnischen Gründen jedoch wieder verworfen wurde?
- ...dass Véro die Freundin der Entwickler von AVoR darstellt?

Index

Charaktere, Ortschaften, Gegner, Karten, Begriffe (System, Geschichte), ...