

Einsteiger-Tipps

SACRED

Ascarons Rollenspiel-Welt Ancaria lockt mit vielen Regionen, Ortschaften und Monstern. Damit Sie den Überblick behalten, haben wir erste Überlebensregeln parat.

Als Gladiator, Dunkelelf, Kampfmagier, Seraphim, Vampir-Lady oder Waldelfin könne Sie in Sacred in den Kampf ziehen. Wir unterstützen Sie mit einigen allgemeinen Tipps, Kniffen zu allen sechs Charakteren und einer riesigen Karte von Ancaria, auf der die wichtigsten Anlaufstellen verzeichnet sind. Viel Spaß beim Erkunden!

1. Erfahrung sammeln

Ihr Charakter verbessert seine Fähigkeiten, indem er möglichst viele Erfahrungspunkte sammelt. Diese bekommt er bei der Monsterhatz sowie durch die Erfüllung zahlreicher Mini-Missionen. In ganz Ancaria treffen Sie auf NPCs, die Ihnen lukrative Aufträge anbieten. Als Lohn dafür winken neben Gold und Erfahrungspunkten häufig mächtige Ausrüstungsgegenstände oder Runen. Sie erkennen gesprächsbereite Auftraggeber an den Frage- und Ausrufungszeichen über ihrem Kopf.

**2. Gerüchteküche**

Manche Bewohner von Ancaria bieten Ihnen für ein paar Goldstücke Neuigkeiten aus der Region an. Eine Schriftrolle über dem Kopf kennzeichnet diese Informanten, deren Wissen Sie auf jeden Fall nutzen sollten.

**3. Magische Verstecke**

Achten Sie während Ihrer Entdeckungsreisen auf ein Glitzern in der Landschaft. An diesen Stellen finden Sie magische Verstecke mit Gold oder Schätzen.

**4. Beschreibungen einblenden**

Mit der **[Alt]**-Taste können Sie alle in Sichtweite befindlichen Objekte anzeigen lassen. Durchsuchen Sie immer alles nach brauchbaren Gegenständen. Mit der **[A]**-Taste heben Sie sämtliche Objekte auf. Vorsicht: Magische Verstecke werden bei gedrückter **[Alt]**-Taste nicht angezeigt.

**5. Reitstunde**

Es gibt drei Arten, durch das Land zu streifen: Entweder auf Schusters Rappen, mit Hilfe eines Portals oder auf einem Pferd. Die Stallungen, die sich



in jedem größeren Ort befinden (siehe Karte), verkaufen zahlreiche Gäule. Manchmal finden Sie auch ungesattelte Tiere während Ihrer Reisen, die können Sie ebenfalls benutzen. Mit den Reitgeschirren, die es in allen Preislagen gibt, verbessern Sie die Eigenschaften des Kleppers. Vor allem für Helden, die ihre Kampfkünste auch im Sattel aktivieren können, lohnt es sich deshalb, in die Reiten-Fertigkeit zu investieren.

6. Portal-Netzwerk

Am schnellsten gelangen Sie mit Hilfe der Transferportale von einem Ort zum anderen. Die Teleporter sind über ganz Ancaria verteilt und müssen durch Benutzen aktiviert werden. Danach können Sie von dort aus jedes Portal ansteuern, das Sie bereits durchquert haben. Den Teleporter in einer Region zu finden, erleichtert die Reise an bereits besuchte Orte erheblich. Deshalb haben wir die Portale auf der Karte für Sie markiert.

**7. Besondere Portale**

Außerdem gibt es noch einige Mini-Portale, die aber immer nur mit einem anderen Ziel-Portal verbunden sind. Für die Aktivierung brauchen Sie eine Portalrunen, die meistens im Besitz eines nahen Zwischengegners oder NPCs ist.



LEGENDE

- H** Händler
- W** Waffen- und Rüstungsschmied
- S** Stallungen
- T** blaue Truhe
- C** Combo-Meister
- P** Transferportal
(wird durch Betreten aktiviert, verschiedene Zielportale möglich)
- Px** Mini-Portal
(wird durch Portalrunen aktiviert, nur ein Zielportal möglich)





8. Zwischenlager anlegen

In fast allen größeren Orten finden Sie im Bereich von Markt- und Vorplätzen eine blaue Truhe. Die können Sie als Zwischenlager für überzählige Tränke sowie noch nicht einsetzbare Gegenstände nutzen. Wie in Diablo 2 ermöglicht Ihnen jede Truhe den Zugriff auf das zentrale Kostbarkeiten-Lager, egal wo sie steht.



9. Mitstreiter aufwerten

Manchmal begleiten sie NPCs auf Ihren Missionen. Rüsten Sie diese mit besseren Waffen aus, um sie schlagkräftiger zu machen. Nach Erledigung des Auftrages erhalten Sie die Ausrüstung wieder zurück. Sie brauchen also keine Angst um ihr bestes Schwert zu haben.



10. Waffenschmiede

In den Schmieden von Ancaria verbessern Sie Ausrüstung. Dazu muss der jeweilige Gegenstand über einen freien Slot in der unteren linken Ecke verfügen. Zum einen bietet Ihnen der Schmied drei Standardverbesserungen an, zum anderen baut er Amulette und Ringe ein. Lagern Sie deshalb die Schmuckstücke lieber, als sie beim Händler zu verkaufen. Sollten Sie später einen bestimmten Ring wieder aus der Waffe



entfernen wollen, gehen alle anderen bis auf das gewünschte Stück verloren.

11. Combo-Meister

Bei den Combo-Meistern können Sie die unterschiedlichen Kampfkünste zu einer schlagkräftigen Kombination verknüpfen lassen. Dabei hängt der Preis von Stufe und Anzahl der verwendeten Spezialmanöver ab. In der Charaktervorstellung haben wir einige sehr effektive Kombinationen zusammengestellt.



12. Runentausch

Der bärtige Meister tauscht gefundene Runen anderer Heldenklassen gegen Steine Ihrer eigenen ein. Zwei Klunker ergeben eine zufällige andere Rune. Drei beschern eine zufällige Ihrer Heldenklasse und für vier Runen dürfen Sie sich sogar selber eine auswählen. Zu Anfang ist es schlau, nur drei Runen zu investieren. Wenn Sie jedoch später gezielt die Fähigkeiten Ihres Helden ausbauen wollen, sollten Sie vier Runen ansparen. Speichern Sie zusätzlich vor jedem Tausch, um seltene Steine nicht zu verprassen!



13. Zwischengegner

Beim Kampf gegen die starken Zwischengegner sollten Sie zuerst deren Schergen aus dem Weg räumen. Die sind zwar deutlich schwächer als ihr Herr, können in Massen aber eine große Bedrohung darstellen. Sobald diese Störenfriede erledigt sind, knöpfen Sie sich mit einer starken Kombo den Obermütz vor.

14. Feindliche Beschwörer

Einige magiebegabte Monster wie zum Beispiel Goblinschamanen oder Skelett-Magier sind imstande, schwächere Kreaturen zu beschwören. Schalten Sie des-

halb die Magier immer zuerst aus, um den Nachschub an Gegnern zu unterbinden.



15. Skelette bannen

Die Skelettkrieger sind die wahrscheinlich nervigsten Gegner im Spiel. Sie können diese Schergen zwar leicht zu Bodenschicken, nach ein paar Sekunden stehen sie aber wieder auf. Das verhindern Sie mit einer besonders starken Kombo oder einem »Sog der Hölle«-Trank.

16. Gegner gegeneinander ausspielen

Die Monster von Ancaria pflegen untereinander ebenfalls Feindschaften. So können Sie zum Beispiel eine Horde Orks leicht loswerden, indem Sie die Feinde zu einer Gruppe Untoter locken. Die fallen übereinander her, und Sie sind gleich zwei Probleme auf einmal los. Vorsicht: Wenn das Timing nicht klappt, haben Sie beide Gruppen auf dem Hals. Außerdem bekommen Sie für Monster, die sich gegenseitig plätten keine Erfahrung.



17. Reiterkampf

Achten darauf, eine Kampfkunst im Repertoire zu haben, die Sie vom Pferderücken ausführen können. Setzen Sie dabei besonders auf Techniken, welche von der Geschwindigkeit des Rosses profitieren. Denken Sie daran, dass ein Pferd nur in freiem Gelände wie Wüste und Steppe wirklich von Vorteil ist.

18. Punkte richtig verteilen

Punkte zur Steigerung von Eigenschaften und Fertigkeiten sind sehr selten. Investieren Sie deshalb die wenigen Punkte immer nur in das Waffentalent, das Sie auch nutzen. Wählen Sie die »Waffenkunde«-Fähigkeit, um unterschiedliche Waffen ohne Abzüge einzusetzen.

KAMPFMAGIER



	BESCHREIBUNG	REGENERATION (SEKUNDEN: STUFE 1/5/10)	WIRKUNG (STUFE 1/5/10)	DAUER (SEKUNDEN: STUFE 1/5/10)
--	--------------	---	---------------------------	--------------------------------------

FEUERMAGIE

Feuerball	langsam fliegender Offensivzauber	4/11/20	Schaden: 67/178/315	–
Flammenhaut	Schutz vor Pfeilangriffen, Gegner in nächster Umgebung werden verletzt	27/69/122	Schaden: 7/19/35, Feuerresistenz (%): 200/360/560	45/65/90
Fegefeuer	zielsuchendes Feuerprojektil	22/57/101	Schaden: 19/49/88	23/35/50
Feuerspirale	Feuerkreis verwundet nahe stehende Gegner	18/46/81	Schaden: 34/89/158	14/22/32

ERDMAGIE

Steinhaut	Verbesserung der Resistenzen und des Rüstungswertes	27/69/122	Verteidigung (%): 50/130/230, Physische Resistenz (%): 75/195/345, Giftr Resistenz (%): 75/195/345, Feuerresistenz (%): 75/65/115	45/65/90
Fleisch zu Stein	Gegnerlähmung	13/34/61	–	17/25/25
Bannkreis der Angst	Schutzbarriere gegen angreifende Gegner	11/20/32	–	25/45/50
Meteoritenhagel	mächtiger Flächen-Offensivzauber	13/34/61	Schaden: 42/109/193, Anzahl: 5/13/15	–

LUFTMAGIE

Wirbelwind	Wirbelwind, der Gegner verweht und verletzt	25/69/12	Schaden: 4/10/18	45/65/90
Windböe	Offensivzauber, um Angreifer zurückzuwerfen	8/23/46	Schaden: 7/19/35, Größe: 8/20/20, Stärke: 70/150/200	–
Phasenverschiebung	Teleportationszauber	11/17/23	Reichweite: 85/105/130	–
Blitzschlag	Energieschlag, der auf mehrere Feinde weiterspringt	4/11/20	Schaden: 61/158/280, Anzahl: 2/6/8	–

WASSERMAGIE

Katarakt der Wendigkeit	bessere Angriffsgeschwindigkeit und höheres Bewegungstempo	25/69/122	Geschwindigkeit (%): 20/40/65	34/56/60
Eissplitter	Magier verschießt Eiszapfen	4/11/20	Schaden: 14/38/70, Größe: 6/14/20	–
Frostring	Eisring, der um den Magier herum erscheint	12/34/61	Schaden: 17/48/86	29/45/50
Wasserform	Magier zaubert sich unsichtbar und durchlässig. Wirkung wird durch eigenen Angriff aufgehoben.	17/23/29	–	14/22/32

SCHUTZ- UND HEILZAUBER

Spirituelle Heilkraft	Heil- und Anti-Gift-Zauber	6/30/59	Lebensenergie: 44/179/347	–
Schildwall	Schutz vor Fernwaffen und gegnerischen Angriffszaubern	12/34/61	Magieresistenz (%): 200/360/560, Giftr Resistenz (%): 125/165/215, Feuerresistenz (%): 150/230/330	45/65/90
Aue des Geistes	Zauber regenerieren schneller	8/23/40	Mentalregeneration (%): 370/490/640	28/40/55
Reiki	Lebensenergie regeneriert schneller	8/23/40	Physische Regeneration (%): 370/490/640	28/40/55

1. Grundsätzliches

Der Kampfmagier ist in den Geheimnissen der Zauberei besonders geschult. Er kann sich zwar im Notfall auch mit Stäben und Schwertern verteidigen, seine wirkliche Macht liegt aber im magischen Angriff aus der Ferne. Investieren Sie deshalb ihr Geld in Rüstungen.

2. Level-Aufstieg

Verteilen Sie seine Punkte beim Stufenanstieg vor allem auf die Fähigkeiten Magiekunde, Meditation und Ihren favorisierten Elementarbereich. Bei den Eigenschaften steigern Sie mentale Regeneration für starke Zauberkraft sowie wahlweise Geschick oder Widerstand für die Verteidigung.

3. Wie setze ich meine Runen ein?

Beschränken Sie sich beim Erwerb von Runen auf diejenigen, welche die Stufe Ihrer bevorzugten Sprüche erhöhen, da ein Allround-Magier im späteren Spielverlauf Probleme bekommt. Steigern Sie lieber konsequent einen Elemental-Zyklus.

4. Gruppen-Attacke

Als Combo zum Angriff auf dicht beieinander stehende Gegner bietet sich folgende Spruchfolge an: Meteoritenhagel → Feuerball → Blitzschlag → Fegefeuer.



5. Zwischengegner-Attacke

Bei Zwischengegnern hat sich folgende Kombination bewährt: Fleisch zu Stein → Feuerball → Blitzschlag → Windböe. Wechseln Sie die beiden mittleren Sprüche aus, wenn der Feind gegen bestimmte Elemente, etwa Feuer, resistent ist.

6. Flucht-Kombination

Wenn der Kampfmagier doch einmal von einer Übermacht eingekesselt wird, setzt er sich mit folgender Kombination schnell von seinen Feinden ab: Frostring → Feuerspirale → Steinhaut → Wasserform. Damit verlangsamt und schädigt er die Angreifer bei der Flucht.



SERAPHIM

7. Grundsätzliches

Diese Nachfahrin der Kampfengel entspricht in etwa dem klassischen Paladin. Auch Sie verbindet Magie und Stahl zu einer schlagkräftigen Mischung. Besonders im Umgang mit Schwertern ist die Seraphim geübt, kann aber auch andere Waffen effektiv einsetzen.

Die Himmelsmagie der Dame ist zwar eine nette Ergänzung, allerdings sind die Attacken mit Nahkampfwaffen wesentlich effektiver.

8. Levelaufstieg

Als Allrounderin spezialisiert sich die Seraphim weniger als andere Helden. Um sowohl die physischen als auch arkane Anforderungen zu meistern, erhöht sie bis auf Charisma alle Eigenschaften gleichmäßig. Für die Talente brauchen Sie neben einem guten Waffenkunst-Talent auch hohe Konzentrations- und Meditationswerte. Dadurch schlägt die Dame im Gefecht härter und auch schneller zu.

9. Welche Künste passen gut zueinander?

Bei den Kampfkünsten sind Licht, Irritation, Lichtsäule, Wirbelschlag, Kampfsprung, BeeEffGee und Attacke sehr effektiv miteinander kombinierbar.

10. Gruppen-Attacke

Gegen feindliche Gruppen empfiehlt sich folgende Kombination: Himmelsleuchten → Rundumschlag → Wirbelschlag → Attacke. Dieser Angriff besteht aus vielen durchschlagenden Einzelhieben.



11. Zwischengegner-Attacke

Für den Kampf gegen starke Einzelgänger setzen Sie die Kombination Kampfsprung → Irritation → Blitzschlag → Kampftritt ein. Dabei greift die Seraphim aus der Luft an, um den Feind zuerst zu lähmen und anschließend mit Blitz und Kick zu beharken. Durch den finalen Fußtritt befördert sie



Widersacher in sichere Entfernung oder gleich direkt ins Jenseits.

12. Flucht-Kombination

Aus einer brenzligen Situation befreit sich die Himmelskriegerin mit einer Kombo aus Wirbelschlag → rotierende



Lichtklingen → Bekehrung → Himmelsleuchten. Jeder Feind, der sich zu weit vorwagt, bekommt entweder die Klingle oder die Lichtsäule zu schmecken. Außerdem stürzen sich umstehende Gegner auf das Opfer der Bekehrung, und Sie können entkommen.

	BESCHREIBUNG	REGENERATION (SEKUNDEN: STUFE 1/5/10)	WIRKUNG (STUFE 1/5/10)	DAUER (SEKUNDEN: STUFE 1/5/10)
--	--------------	---	---------------------------	--------------------------------------

HIMMELSMAGIE

Glaubensstärke	steigert Angriffsfähigkeit	21/57/101	Angriff (%): 200/360/560	45/65/90
Energieblitze	Blitze rösten Gegner	34/90/159	Schaden: 33/88/158	35/55/80
Licht	größerer Lichtradius, der Untote schädigt	36/86/152	Schaden: 16/44/78, Radius: 425/525/650	45/65/90
Bekehrung	Feind wechselt die Seiten	23/57/101	–	23/35/45
Rotierende Lichtklingen	Kreis aus Lichtklingen um die Seraphim	34/86/152	Schaden: 12/34/62	45/65/90
Irritation	betäubt Gegner	17/43/76	–	18/30/45
Himmelsleuchten	Lichtsäule verursacht Schaden	28/71/126	Schaden: 20/53/95	29/45/65
Blitzschlag	Energieentladung aus dem Himmel	7/18/33	Schaden: 61/160/285	–
Lichtschild	Schutz gegen Distanzwaffen	34/86/152	–	45/65/90

KAMPFTECHNIKEN

Harter Schlag	mächtiger Einzelhieb	5/13/152	Schadenswirkung (%): 199/279/379	–
Attacke	tödliche Schlagkombination	11/27/48	Schadenswirkung (%): 76/104/139	–
Kampftritt	Tritt gegen einen Feind, der dadurch zurückfällt	5/13/24	–	–
Wirbelschlag	Kampftechnik gegen nahe stehende Gegner	52/135/239	Schadenswirkung (%): 74/94/119, Radius 165/185/210	–
Jägersucher	Waffe wird als Bumerang benutzt	13/36/63	Schadenswirkung (%): 160/200/250, Radius 1/2/2	–
Kampfsprung	Sprung, um große Distanzen zu überwinden und Feinde zu überraschen	13/36/63	Schadenswirkung (%): 149/189/239	–
Rundumschlag	Schlag gegen mehrere Feinde	5/13/24	Schadenswirkung (%): 79/119/170, Reichweite: 180/200/225	–
BeeEffGee	mystische Energiewaffe	34/90/159	Schaden: 68/179/316	35/55/80

GLADIATOR



13. Grundlegendes

Der grobe Streiter ist Experte für den Nahkampf. Er verzichtet komplett auf Magie. Dafür hat er den Einsatz seiner Fäuste, Knie und Beine im Kampf perfektioniert. Besonderes Talent zeigt er im Umgang mit speziellen Kampfhandschuhen. Normalerweise benutzen Sie die Waffe mit den höchsten Schadenswerten, dem Gladiator ist egal, ob Axt oder Schwert. Fernkampf-Waffen können Sie hingegen direkt zum Händler tragen und dort verkaufen. Allerdings sollten Sie auch auf das Angriffstempo achten, da mitunter zwei schnelle Waffen in der gleichen Zeit mehr Schaden anrichten als eine langsame.



14. Levelaufstieg

Investieren Sie die Aufstiegsunkte in die Kampftalente des Gladiators, wie zum Beispiel Waffenkunde, Rüstung, Konzentration und Ihre bevorzugte Waffe. Wer mit beiden Händen kämpfen will, sollte sich nicht auf eine Waffe spezialisieren sondern früh Zwei-Waffen-Kampf lernen und stetig steigern. In den Eigenschaften erhöhen Sie Stärke, Widerstand, physische Regeneration und Geschick, damit ihr Recke noch effektiver zuschlägt.



15. Gruppen-Attacke

Einen Pulk von Gegnern erledigt der Gladiator mit der Kombination Stampfsprung → Fausthieb der Götter → Attacke → Rundumschlag. So kann er aus großer Entfernung überraschend in die Mitte der Feinde springen und sie



mit schnellen Hieben platt machen. Am besten aktivieren Sie vor der Kombo »Sturm-und-Drang«, um bei erhöhter Verteidigung mit den Waffen noch kräftiger auszuteilen. Alternativ wählen Sie »Blicke wie Klinsen«, was alle Gegner der angegriffenen Gruppe verletzt.

16. Zwischengegner-Attacke

Bei schweren Brocken reihen Sie am besten Stampfsprung → Harter Schlag → Attacke → Kampftritt aneinander. Damit macht der Gladiator seinen Gegenspieler erst bewegungsunfähig und vertrimmt ihn anschließend mit den härtesten Schlägen, die er zu bieten hat. Der abschließende Kick befördert den Gegner zudem vom Helden weg, was etwas Zeit zum Verschnaufen bringt.



17. Flucht-Kombination

Sollte der Gladiator wider Erwarten in der Klemme stecken, benutzt er diese Kampfkunst-Folge: Fausthieb der Götter → Rundumschlag → Attacke → Ehrfurcht. So entkommt der Nahkampf-Spezialist auch ohne magischen Hokusfokus den meisten Umzingelungen.



BESCHREIBUNG	REGENERATION (SEKUNDEN- STUFE 1/5/10)	WIRKUNG (STUFE 1/5/10)	DAUER (SEKUNDEN- STUFE 1/5/10)
--------------	---	---------------------------	--------------------------------------

KAMPFTECHNIKEN

Stampfsprung	Angriffssprung auf ein Ziel in der Ferne; Betäubung umstehender Feinde	11/30/45	-	-
Schleuder-klingen	Waffe wird als Geschoss benutzt und bleibt liegen	4/11/20	Schadenswirkung (%): 299/379/479	-
Fausthieb der Götter	Faustschlag gegen mehrere Feinde	6/16/27	Schadenswirkung (%): 399/559/759	-
Rückenbrecher	Ringergriff, um einen normal-großen Feind umzuwerfen und zu betäuben	15/39/69	-	-
Ehrfurcht	Aura, die Gegner zurückwirft	16/40/79	Schaden: 5600/7200/9200, Radius: 170/290/440	3/5/8
Sturm und Drang	Angriffs- und Verteidigungswerte steigen.	19/47/83	Schadenswirkung (%): 200/360/560	45/65/90
Blicke wie Klinsen	nahende Gegner erleiden Schaden	28/71/125	Schaden: 1500/3900/6900	45/65/90
Harter Schlag	Gewaltiger Einzelhieb	4/11/20	Schadenswirkung (%): 190/279/379	-
Kampftritt	Gladiator stößt Angreifer fort	4/11/20	Reichweite: 0/0/0	-
Rundumschlag	Angriff gegen mehrere Feinde	4/11/20	Schadenswirkung (%): 90/130/180, Reichweite: 180/260/360	-
Attacke	Schlag-, Hieb- und Tritt-kombination	8/20/35	Schadenswirkung (%): 85/125/165	-

WALDELFIN

18. Grundsätzliches

Die Hüterin des Waldes ist eine ausgezeichnete Bogenschützin und deshalb erste Wahl für Fernkämpfer. Sie weiß sich zwar auch im Nahkampf zu wehren, Ihr Talent liegt aber im Gefecht über große Distanzen. Damit schaltet sie die meisten Gegner schon beim Ansturm aus.

Außerdem verfügt sie noch über einige Unterstützungszauber aus der Natur. Besonders wichtig ist der Heilzauber, der nach schweren Kämpfen Lebenspunkte auffrischt. Außerdem Sollten Sie immer darauf achten, eine gute Rüstung zu kaufen, denn die Dame aus dem Wald ist sehr leicht verwundbar.

19. Level-Aufstieg

Verteilen Sie die Eigenschaftspunkte auf Geschick, mentale Regeneration und



Wendigkeit. Bei den Talenten fördern Sie Fernkampf, Konzentration und Meditation. Als Kampfkunst hat sich besonders der Mehrfachschuss bewährt, da er sich relativ schnell auflädt und mit zunehmender Stufe länger anhält. Achten Sie auch darauf, dass sich manche Künste nur vom Pferderücken aus benutzen lassen. Deshalb sollten Sie auch die Reiten-Fertigkeit steigern und daran denken, dass Ihr Klepper an Dungeons draußen bleiben muss.

20. Gruppen-Angriffe

Feindansammlungen attackiert die Waldelfin aus sicherer Entfernung mit der Kombination aus Spinnenpfeil → Klingenpfeil → Giftranken → Ruf der Ahnen. Dabei heften sich die Spinnen und Baum-Ahnen an die Fersen der in Panik flüchtenden Gegner.



21. Zwischengegner-Angriffe

Fiese Boss-Monster legen Sie mit folgender Kombo lahm: Keulenpfeil → Explosionspfeil → Auge um Auge → Harter Schlag. Die drei starken Einzelangriffe verursachen heftigen Schaden und erledigen die meisten Gegner schon nach der ersten Runde.



22. Flucht-Kombination

Eigentlich soll die Waldelfin Nahkampfschmützel meiden, doch im Notfall entkommt Sie mit der Kombo: Rundumschlag → Klingenpfeil → Pflanzenkäfig → Wieselflink. Dadurch fügt sie den Gegnern noch Schaden zu, bevor sie mit magischer Geschwindigkeit die Beine in die Hand nimmt. Diese Kombo ist auch im Angriff effektiv.



BESCHREIBUNG	REGENERATION (SEKUNDEN: STUFE 1/5/10)	WIRKUNG (STUFE 1/5/10)	DAUER (SEKUNDEN: STUFE 1/5/10)
--------------	---	---------------------------	--------------------------------------

KAMPFTECHNIKEN

Spinnenpfeil	verschießt Spinnen	10/27/48	Anzahl: 4/8/13	–
Keulenpfeil	Betäubungspfeil	5/14/24	Stärke: 15/35/60	–
Klingenpfeil	zielsuchender Pfeil	5/14/24	–	6/10/15
Explosionspfeil	Pfeil explodiert im Ziel	8/24/43	Schadenswirkung (%): 299/459/659	–
Mehrfachschuss	Heldin verschießt mehrere Pfeile gleichzeitig	15/39/69	Anzahl: 2/6/11	12/20/30
Rundumschlag	Angriff gegen mehrere Feinde gleichzeitig	4/14/24	Schadenswirkung (%): 90/130/180, Reichweite: 180/200/225	–
Harter Schlag	mächtiger Einzelangriff	5/14/24	Schadenswirkung (%): 199/279/379	–
Auge um Auge	Die Waldelfin führt mehrere Angriffe hintereinander aus	9/23/410	Schadenswirkung (%): 90/130/180	–

NATURZAUBER

Verwandlung	Feinde werden verwandelt	27/67/118	–	20/28/38
Dornenkugel	Dornenbusch, der auf den Gegner zurollt und ihn verletzt	13/13/23	Schaden: 66/172/304	–
Giftranken	Pflanzenranken schießen aus dem Boden	26/60/117	Schaden: 12/34/60, Anzahl 4/8/10	23/35/50
Pflanzenkäfig	Feinde können sich nicht bewegen	16/40/70	–	17/25/25
Ruf der Ahnen	Beschwörung von Baum-Ahnen	32/81/141	Schaden: 32/85/151, Anzahl 8/8/8	23/35/56
Genesung	Heil- und Anti-Giftzauber	8/35/69	Lebensenergie: 41/166/323	–
Wieselflink	Steigerung der Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit	32/81/141	Geschwindigkeit (%): 130/150/175	30/45/57
Gefährtin des Waldes	beschwört Einhorn	21/54/94	Stufe: 5/25/50	–

DUNKELELF



23. Grundsätzliches

Dieser raffinierte Kämpfer kann mit den meisten Waffen umgehen, hat aber eine besondere Vorliebe für leichte Klingen. Damit kann er vernichtende Attacken in schneller Schlagfolge austeilen. Außerdem legt er Fallen und braut Unterstützungstränke. Mit den Fallen schwächt er angreifende Gegner aus der Distanz und erledigt sie dann im Nahkampf.

24. Level-Aufstieg

Bei seiner Kampfweise benötigt der Dunkelelf Verbesserungen in den Bereichen Stärke, Widerstand und Geschick. Mit Klingenkampf, Konzentration, Fallenkunst und Ballistik deckt er die wichtigsten Talente ab. Besonders effektiv ist die Kombination aus Gift und Martial Arts. Verbessern Sie deshalb vor allem die Kick-Attacken, um gegen starke Gegner zu bestehen.



25. Gruppen-Attacke

Gegnerrudel vernichtet der Dunkelelf mit der tödlichen Kombination Sprengsatz → Kobra → Attacke → Attacke. Besonders mit den letzten beiden Schlägen fallen Sie fast jeden Feind, der sich in Reichweite befindet. Alternativ können Sie feindliche Heerscharen auch per »Kobra« oder »Verwirrung« betäuben und die wehrlosen Gegner mit einer Giftfalle ausschalten.



26. Zwischengegner-Attacke

Gefährliche Riesenmonster überwältigt der Spitzohren-Krieger mit der Aneinanderreihung der Kampfkünste Kobra → Attacke → Harter Schlag → Fußtritt. Das haut selbst Gegner mit hohen Resistenz- und Rüstungswerten fast hundertprozentig aus den Schuhen.



27. Flucht-Kombination

Um sich aus dem Staub zu machen, setzt der Dunkelelf auf eine Kombo aus Kobra → Rundumschlag → Attacke → Mungo. Durch die Lähmung der Feinde bleibt ihm genug Zeit zum Ausbruch. Wer ganz sicher gehen will, hüllt die Feinde noch in »Schlachtennebel«.



BESCHREIBUNG	REGENERATION (SEKUNDEN: STUFE 1/5/10)	WIRKUNG (STUFE 1/5/10)	DAUER (SEKUNDEN: STUFE 1/5/10)
--------------	---	---------------------------	--------------------------------------

KAMPFTECHNIKEN

Kobra	Dunkelelf lähmt umstehende Gegner	11/28/50	Radius: 220/300/400, Lebensenergie (Sek.): 17/25/35	–
Pak-Dain	wirft feindliche Geschosse zurück	34/85/150	Schadenswirkung (%): 300/500/750	45/65/90
Rundumschlag	verletzt mehrere Gegner	5/12/22	Schadenswirkung (%): 90/130/180, Reichweite: 180/200/225	–
Mungo	Fluchtmanöver aus Umzingelung	3/9/16	Reichweite: 220/300/400	–
Pak-Nakor	wirft feindliche Zauber zurück	34/85/150	Reichweite (%): 300/500/750	45/65/90
Harter Schlag	starker Einzelangriff	5/12/22	Schadenswirkung (%): 199/279/379	–
Seelenräuber	Lebensenergie gefallener Feinde wird gesammelt	22/57/100	–	45/65/90
Kampfttritt	Held tritt den Gegner von sich fort	5/12/22	Reichweite: 0/0/0	–
Attacke	Schlag- und Trittserie	8/21/36	Schadenswirkung (%): 135/195/270	–

FALLEN UND ZAUBER

Verwirrung	Betäubungsfalle	7/18/32	–	35/50/50
Adrenalin	Verteidigungswerte steigen	22/57/100	Verteidigung (%): 200/360/560, Physische Resistenz (%): 125/145/170	30/50/75
Gifthauch	Giftfalle	8/20/35	Schaden: 36/96/171	20/32/47
Sprengsatz	explosive Granate	5/14/25	Schaden: 45/117/207	–
Schlachtennebel	Nebelgranate	8/20/35	–	20/40/60
Testosteron	Angriffswerte steigen	22/57/100	Angriff (%): 200/360/560, Gift (%): 125/145/170	30/50/75
Höllenschlund	schädigt den Feind mit einer Stichflamme	10/27/49	Schaden: 60/156/270, Stufe: 2/2/2	20/32/47

VAMPIRIN



28. Grundsätzliches

Bei Tag wehrt sich die Vampirin in ihrer Rittersgestalt gegen die angreifenden Monster, wobei sie auf Waffen sowie Beschwörungen vertraut. Doch erst in der Dunkelheit läuft sie zur Höchstform auf, wenn sie ihre Vampirismus-Fähigkeit nutzen kann und damit auch die Blutsauger-Kampfkünste benutzen darf. Vorsicht: Tagsüber nimmt die Dame mit den langen Eckzähnen im Sonnenlicht Schaden. Verwandeln Sie sich deshalb nur in Notfällen in die Untoten-Gestalt.

29. Level-Aufstieg

Die wichtigsten Talente der Nachtschwärmerin sind Vampirismus, Waffenkunde, Bluttausch und Rüstung. Darüber hinaus kann sie sich auf eine der zahlreichen Waffengattungen spezialisieren. Bei den Eigenschaften setzen



Sie die Schwerpunkte auf Stärke, Widerstand und Geschick, so ist die Lady robust und schlagkräftig zugleich. Ganz wichtig ist der Rüstungsschutz der Dame in schwarz. Denn oft haben die Feinde mehrere Freischläge, während sich die Langzahn-Lady verwandelt. Sparen Sie also Gold immer für den Rüstungskauf.

30. Gruppen-Angriffe

In menschlicher Gestalt benutzen Sie für den Angriff auf Gruppen die Kom-



bination Beherrschung → Attacke → Attacke → Fußtritt. In der Nacht können Sie auch Klauensprung, Blutschwarm und Blutkuss einfügen.

31. Zwischengegner-Attacke

Bei dicken Obermotzen empfiehlt sich am Tage folgende Kombo: Beherrschung → Attacke → Harter Schlag → Fußtritt. Bei Dunkelheit stricken Sie am besten Klauensprung und Blutbiss für zusätzlichen Schaden ein. Obendrein sorgen Fledermaus-Wächter und Blutschwärme für Verwirrung in den gegnerischen Kampfrei-



32. Flucht-Kombination

Um sich aus Umzingelungen zu verkümmeln, kombiniert die Vampirin folgende Kampfkünste: Befreiung → Beherrschung → Wolfsruf → Zeitbeherrschung. Diese Aktion ist sowohl am Tage als auch in der Nacht sehr wirksam. Wenn Sie genug Geld haben, sollten sie außerdem in ein schnelles Pferd investieren. Denn viele der mächtigen Kampfkünste kann die Vampir-Lady im Sattel ausführen. PH



BESCHREIBUNG	REGENERATION (SEKUNDEN; STUFE 1/5/10)	WIRKUNG (STUFE 1/5/10)	DAUER (SEKUNDEN; STUFE 1/5/10)
--------------	---	---------------------------	--------------------------------------

KAMPFTECHNIKEN

Vampirismus	Verwandlung in Vampir-Gestalt	18/48/85	–	30/54/84
Beherrschung	Gegner werden gebannt	19/49/86	–	20/32/47
Wolfsruf	beschwört Wolf	14/36/64	1/8/12	–
Rundumschlag/ Wirbelklauen	Angriff gegen mehrere Gegner	5/13/24	Schadenswirkung (%): 79/119/170, Reichweite: 180/220/270	–
Zeitbeherr- schung	gerader Sprint	4/11/21	Reichweite: 275/375/500	–
Harter Schlag/ Todesklauen	mächtiger Einzelangriff	3/13/24	Schadenswirkung (%): 180/260/360	–
Kampftritt	wirft den Gegner um	5/13/24	–	–
Angriff/Rei- bende Klauen	Tritt- und Schlagkombination	11/27/48	Schadenswirkung (%): 90/130/180	–

VAMPIRISMUS-FERTIGKEITEN

Blutbiss	saugt Lebensenergie	9/24/42	Schaden: 30/110/210	–
Meisterbiss	Beherrschung des Gegners	124/64/114	–	15/27/42
Klauensprung	Sprung über weite Distanz, um Gegner zu lähmen und zu verwunden	9/24/42	Schaden: 15/55/105, Reichweite: 200/240/290	–
Erweckung	gefallener Gegner kämpft an der Seite der Vampirin	119/49/86	–	–
Blutkuss	Blutgeister verfolgen Gegner	20/52/92	Schaden: 11/15/20	8/10/13
Fledermäuse: Blutschwarm	attackierende Fledermäuse	12/32/57	Anzahl: 1/11/15	–
Fledermäuse: Wächter	Fledermäuse fangen gegnerische Distanzangriffe ab	12/32/57	Anzahl: 1/4/6	–
Fledermäuse: Verwirrung	Fledermäuse beschäftigen die Gegner	12/32/57	Anzahl: 1/4/6	–