

Vorhang auf für den fünften Akt

Diablo 2 Lord of Destruction

Dämonen-Herrscher Baal greift das Hochland der Barbaren an. Mit unseren Tipps bringen Sie ihn zur Strecke und machen mehr aus Ihrer Spielfigur.

Das Addon Lord of Destruction von Blizzard peppt Diablo 2 mit vielen ungewöhnlichen Neuerungen auf. Wenn Sie bei Ihren Abenteuern auf neue einzigartige Gegenstände, Horadrim-Rezepte oder gar Runen-Wörter stoßen, schicken Sie uns doch einfach einen Screenshot von Ihrer Beute an tips@gamestar.de. Die schnellsten Einsender bekommen natürlich eine DM-Belohnung.

Neuerungen richtig einsetzen

Oft sinnvoll:
spezifische
AUSRÜSTUNG

TIPP 1: Die für eine bestimmte Charakter-Klasse gedachten Gegenstände sind in aller Regel mit sehr starken magischen Boni ausgestattet. Nicht passende Fundstücke bringen überdurchschnittlich viel Geld und eignen sich vorzüglich als Tauschobjekt in Mehrspieler-Partien.

Selten
nützlich:
JUWELEN

TIPP 2: Die neue Edelstein-Klasse »Juwelen« verschafft Sockel-Waffen abhängig von Pre- und Suffixen Boni. Oft sind die Wirkungen aber so schwach, dass es sich nicht lohnt einen kostbaren Sockel zu vergeuden. Ein Juwel des Wissens erhöht etwa die Energie nur um vier Punkte.

Meist nutzlos:
INVENTAR-
ZAUBER
RUNEN
sparen

TIPP 3: Die Inventar-Zauber belegen nach unseren Erfahrungen im Vergleich zur Wirkung zuviel Platz – verkaufen Sie sie lieber, anstatt auf einen wertvollen Fund zu verzichten.

TIPP 4: Im Lauf des Spiels finden Sie 33 Runen-Typen, die für gesockelte Waffen gedacht sind. Jeder dieser Steine bringt einen geringen Bonus. Die volle Wirkung entfalten sie, wenn sie ganze Wörter bilden. Am Ende der zweiten Quest verrät Qual-Kehk eines dieser Zauberwörter. Ein dreifach gesockelter Schild wird mit den Runen Ral, Ort und Tal zu einem Item mit einzigartiger Bezeichnung. Achten Sie aber auf die richtige Reihenfolge von oben nach unten!

Dateien
KOPIEREN

TIPP 5: Um risikolos mit den Runen zu experimentieren, kopieren Sie Ihre Charakter-Dateien in ein temporäres Verzeichnis. Nun können Sie nach Herzenslust sockeln. Falls der Versuch ein Fehlschlag war, kopieren Sie die Daten für einen neuen Anlauf wieder zurück in das Spiel-Verzeichnis.

Runen müssen
PASSEN

TIPP 6: Wenn Sie ein Runenwort einbauen wollen, sollten Sie auf die Sockel-Anzahl des Gegenstandes achten. Ein dreisilbiges Wort ist in einer Waffe mit vier Sockeln wirkungslos. Es gelten dann nur die Einzel-Boni der Runen. Nur in Ausrüstung mit drei Sockeln funktioniert die Formel.

ÄTHERISCHE
Objekte

TIPP 7: Die neuen ätherischen Gegenstände haben meist tolle Werte. Einziges Manko: Die Ausrüstung lässt sich nicht reparieren. Deponieren Sie also Ersatz in Ihrer Kiste.

Selbst
REPARIEREN
WAFFEN-SET
als Inventar

TIPP 8: Ätherische Gegenstände mit dem Zusatz »des Selbst-Reparierens« haben immer volle Haltbarkeit.

TIPP 9: Die beiden Waffen-Sets sind eine praktische Neuerung. Wenn Sie trotzdem nur mit Ihrem Lieblingsschwert kämpfen, nutzen Sie den Stauraum als zusätzlichen Inventarplatz für gefundene Waffen.

ELEMENTARE
Waffen-Sets

TIPP 10: Die Waffen-Sets sind nicht nur für Nah- und Fernwaffen gedacht. Waffen mit unterschiedlichen Elementarschäden sind so ebenfalls stets zur Hand.

LADUNGEN
nutzen

TIPP 11: Manchmal lassen die Gegner geladene Gegenstände zurück, die den Träger zum Beispiel 20 Feuerbälle zaubern lassen. Nutzen Sie die Sprüche!

ZAUBER
wechseln

TIPP 12: Mit dem Addon hat Blizzard für manche Fertigkeiten eine unveränderbare Zauber-Blockade eingeführt. So muss etwa die Zauberin nach einem Meteor-Spruch 1,2 Sekunden warten, bevor sie den nächsten Stein vom Himmel rufen kann. Per Tastaturkürzel sollten Sie flugs auf einen anderen Angriffsspruch ausweichen, bis Ihre Wunsch-Fertigkeit wieder zur Verfügung steht.

Die Söldner

Fähigkeiten
KOMBI-
NIEREN

TIPP 13: Ähnlich wie in einer Mehrspieler-Partie sollten sich Spieler-Charakter und die kampfstarken Söldner ergänzen. Sie liefern der Hauptfigur wertvolle Erfahrungspunkte.

Optimale Paarungen

Söldner	Optimal für diese Charaktere
Jägerin (Akt 1)	Barbar, Paladin, Nahkampf-Amazonen
Wache (Akt 2)	Zauberin, Totenbeschwörer, Druiden, Mörderin, Fernkampf-Amazonen
Eisenwolf (Akt 3)	Barbar, Paladin, Nahkampf-Amazonen
Barbaren-Krieger (Akt 4)	Zauberin, Totenbeschwörer, Druiden, Mörderin, Fernkampf-Amazonen

Söldner gut
AUSRÜSTEN

TIPP 14: Kaufen Sie für den Söldner von Anfang an nur das Beste. Achten Sie beim Einkauf aber darauf, ob seine Charakterwerte die Nutzung schwerer Waffen und Rüstungen überhaupt zulassen (Taste).

Fundstücke
BEHALTEN

TIPP 15: Bevor gefundene Gegenstände beim Händler landen, sollten Sie überprüfen, ob sie nicht im Inventar des Mitkämpfers besser aufgehoben wären.

BARBARISCHE
Gegenstände

TIPP 16: Die Söldner aus Akt 5 haben als Barbaren einen besonderen Vorteil; sie können die klassenspezifischen Barbaren-Helme aufsetzen, die oft tolle Boni liefern.

Ausrüstung
REPARIEREN

TIPP 17: Die Ausstattung des Hauptcharakters ist im Addon leicht per Knopfdruck in einem Aufwasch zu reparieren, die des Söldners aber nicht. Nehmen Sie also von Zeit zu Zeit ihrem Gefährten seine Gegenstände ab, um sie beim Schmied von Hand runderneuern zu lassen.

Höchsten
LEVEL
wählen

TIPP 18: Die Einstufung eines Mietlings übersteigt nie den aktuellen Level seines Arbeitgebers. Achten Sie deshalb schon beim Anheuern darauf, einen möglichst hochrangigen Begleiter zu engagieren, der einige Levels über Ihnen steht. So haben Sie zumindest für einige Zeit einen »großen Bruder«, der stärker ist als Ihr Charakter.

REGENE-
RIEREN
statt Heilen

TIPP 19: Den Unterebenen sollten Sie im Kampf regelmäßig heilen. Herkömmliche Heiltränke wirken aber ziemlich langsam. In kritischen Situationen lassen Sie also lieber Regenerationstränke auf das Porträt des Söldners fallen.

Zahlen für die
BELEBUNG

TIPP 20: Wenn der Begleiter einmal das Zeitliche segnen sollte, lässt er sich jederzeit wieder beleben. In Akt 4

übernimmt der Erzengel Tyrael die Rolle des Re-Animateurs. Der recht saftige Preis für die Auferstehung errechnet sich nach der Formel »Level mal Level mal 20«. Im Falle eines Söldners mit Level 17 wären das zum Beispiel 17 mal 17 mal 20, also 5.780 Goldstücke.

Söldner IMPORTIEREN

TIPP 21: Wenn Sie Ihre Spielfigur noch nicht zum Addon-Charakter konvertiert haben, können Sie folgenden Trick anwenden: Starten Sie ein Spiel im Alptraum-Modus, und engagieren Sie dort etwa in Kurast einen möglichst hochrangigen Begleiter. Nach der Konvertierung zum Addon-Kämpfer ist der Söldner auch im normalen Schwierigkeitsgrad immer noch dabei.

Komplettlösung: 5. Akt

Akt 5

Quests	erteilt von	Aufgabe	Belohnung
1. Belagerung von Harrogath	Larzuk	Schenk, den Aufseher, vernichten	beliebigen Gegenstand sockeln; bis zu 50% Preisnachlass auf Waren
2. Rettung auf dem Berg Arreat	Qual-Kehk	15 Barbaren-Krieger retten	Drei Runen; Barbaren anheuern
3. Eisgefängnis	Malah	Anya am Gefrorenen Fluss befreien	Alle Widerstände: + 10 %; mag. Gegenstand
4. Verrat in Harrogath	Anya	Nihlathak töten	Namen auf Gegenstand schreiben
5. Initiationsritus	Qual-Kehk	Die Urahren im Gebirge besiegen	Fünf Statuspunkte, ein Fertigkeitsspunkt
6. Vorabend der Vernichtung	Qual-Kehk	Baal aufspüren und vernichten	magische Gegenstände

Die erste Quest

Katapulte ZERSTÖREN
Magie gegen **SCHENK**
Sockeln **NUTZEN**

TIPP 22: Zerlegen Sie im Hochland so schnell wie möglich die Katapulte, um den Geschosshagel einzudämmen.
TIPP 23: Der Aufseher der Dämonen ist empfindlich gegen Magie aller Art. Benutzen Sie Zaubersprüche!
TIPP 24: Geben Sie Larzuk nur einen ohnehin sehr guten Gegenstand zum Sockeln, um diesen zusätzlich zu verstärken. Bereits gesockelte Waffen erweitert er nicht.

Die zweite Quest

BARBAREN befreien
BEGLEITER engagieren

TIPP 25: Zerstören Sie die Gefängnistüren, bevor die Dämonen auch nur einen der 15 Gefangenen töten können. Die Aufgabe ist sonst nicht mehr lösbar.
TIPP 26: Nun ist es möglich, einen Barbaren zu engagieren. Kleiden Sie ihn aber vorher bei Larzuk anständig ein.

Die dritte Quest

Schrittrolle EINSETZEN

TIPP 27: Befreien Sie Anya aus dem Eisgefängnis am Frost-Fluss. Als Belohnung winkt eine Schrittrolle, die alle Widerstände um 10 Prozent erhöht. Setzen Sie den Zauber sofort ein, er ist in der nächsten Aufgabe nützlich.

Die vierte Quest

Zombies ZÜNDEN
Monster IGNORIEREN
DRESCHER für Nihlathak

TIPP 28: Auf dem Weg zu Nihlathak greifen Untote an, die immer wieder auferstehen. Eine zünftige Kadaver-Explosion oder Leichen fressende Ranken verhindern das.
TIPP 29: Stürzen Sie sich sofort auf Nihlathak, und lassen Sie sich nicht von seinen Monster-Schergen ablenken.
TIPP 30: Gegen Magie ist Nihlathak weitgehend resistent. Handfeste Prügel schmerzen ihn dafür umso mehr.

Die fünfte Quest

Gürtel BESTÜCKEN

TIPP 31: Kämpfen Sie sich durch Gletscherweg und Gefrorene Tundra am Gipfel des Berges Arreat. Vor der

Aktivierung des Himmelsaltars sollten alle Tränke aufgefüllt sein – ein sehr harter Kampf steht bevor.

MAGIE gegen Ahnen

TIPP 32: Die Urahren sind Barbaren und deshalb Nahkämpfer. Während der Söldner sie auf Distanz hält, heizen Sie mit Zaubersprüchen den Gegnern ein.

Die sechste Quest

Magie-Attacken UMGEHEN

TIPP 33: Beseitigen Sie alle Monster in den drei Stockwerken des Turms. Baal ist im Weltsteinturm allgegenwärtig. Bleiben Sie in Bewegung, um seinen sporadischen Zauberrückfällen aus dem Nichts zu entgehen.

Anführer TÖTEN

TIPP 34: Vor dem Eingang zur Weltsteinkammer wirft Ihnen Baal fünf Wellen von Monstern entgegen. Vorsicht: Alle werden von einem gefährlichen Unique-Monster angeführt, das Sie so schnell wie möglich erledigen müssen.

Der Kampf gegen Baal

Vorbereitungen TREFFEN

TIPP 35: Vor der Begegnung mit Baal stehen noch Besuche bei Malah und den anderen Händlern in Harrogath an. Kaufen Sie Tränke und Stadtportale. Letztere legen Sie auf eine leicht erreichbare Taste, etwa [F].

Ausrüstung REPARIEREN

TIPP 36: Optimieren und reparieren Sie nochmal die Ausrüstung des Helden und des Söldners – es lohnt sich.

Tentakel IGNORIEREN

TIPP 37: In der Weltsteinkammer angekommen, beschwört Baal Tentakel, die aus dem Boden nach Eindringlingen greifen. Ignorieren Sie die Fangarme, und stürzen Sie sich direkt auf Ihren Erz-Widersacher.

Beide Baals ANGREIFEN

TIPP 38: Lassen Sie sich nicht irritieren, wenn zwei Baals auftauchen. Die beiden Gegner teilen sich ihren Energiebalken. Es ist also egal, auf welchen Sie eindreschen.

Zaubersprüchen AUSWEICHEN

TIPP 39: Baal beherrscht drei Zaubersprüche: einen Blitzkeil, einen Flammenkreis und einen sehr gefährlichen konzentrierten Feuerstrahl. Suchen Sie hinter Felsen vor den Attacken Deckung, bevor Sie zum Angriff übergehen.

Söldner STERBEN lassen

TIPP 40: Es lohnt sich in diesem Kampf nicht, gestorbene Söldner wieder zu beleben. Die Schergen sind zu dumm, um den Zaubern auszuweichen, und sterben deshalb schon nach wenigen Sekunden erneut.

Helfer RUFEN

TIPP 41: Beschworene Helfer unterstützen Sie im Kampf besser als Söldner. Die Schattenmeisterin der Mörderin oder die Wölfe des Entsetzens greifen Baal effektiv an.

Von Hand ZUSCHLAGEN

TIPP 42: Als zauberkundiger Dämon ist Baal gegen Magie-Attacken weitgehend immun. Dafür ist er gegen manuelle Schläge empfindlich. Spürten Sie also zwischen seinen Zauberrückfällen auf ihn zu, um ein paar Hiebe anzubringen.

BEUTE sammeln

TIPP 43: Nach seinem Tod lässt Baal einige magische Gegenstände zurück. Die in der Kammer verteilten paar Goldstücke können Sie ruhig liegen lassen.

NEBEN-Quests

TIPP 44: Neben den Schauplätzen der sechs Hauptquests warten ebenso viele kleinere Dungeons auf ihre Säuberung. Als Belohnung gibt es meist eine Truhe mit magischen Gegenständen und reichlich Gold. Achtung: Einige der Truhen sind nur mit Schlüsseln zu öffnen.

Die Nebenquests

Name	Zugang in	Belohnung
Abbadon	Eishochland	verschlossene Truhe mit mag. Gegenständen
Grube von Acheron	Arreat Hochebene	verschlossene Truhe mit mag. Gegenständen
Gletscherweg	Kristalldurchgang	verschlossene Truhe mit mag. Gegenständen
Flockenhöhe	Gletscherweg	verschlossene Truhe mit mag. Gegenständen
Inferno-Grube	Gefrorene Tundra	Truhe mit mag. Gegenständen
Eiskeller	Weg der Urahren	Truhe mit mag. Gegenständen



Der Druiden

Als Meister der Beschwörung und Zauberei ist der Druiden für den Fernkampf prädestiniert. Lediglich als Werwolf oder Bär langt der Naturbursche auch mal im Nahkampf fester zu. Auf jeden Fall sollten Sie sich schon frühzeitig entscheiden, welchen Weg auf dem Fertigkeitenbaum Sie einschlagen wollen.

Skills und Werte

TIPP 45: Wenn Sie sich für Elementar-Zauber entscheiden, ist die Feuersturm-Fertigkeit ein guter Anfang. Dem relativ hohen Feuerschaden stehen nur erfreulich geringe Mana-Kosten gegenüber.

TIPP 46: Ab Level 6 sollten Sie Punkte in den Arktiswind investieren. Der verursacht nicht nur Kälteschaden, sondern friert die Gegner auch für einige Zeit ein.

TIPP 47: Ein Muss ist ab Level 12 die Zyklon-Rüstung, die den Druiden vor Elementarschäden bewahrt.

TIPP 48: Die Wirbelsturm-Fertigkeiten Twister und Tornado lohnen sich kaum. Gehen Sie lieber den Weg über Vulkan bis Armageddon. Diese Level-30-Fertigkeit räumt vor allem unter großen Gegnermassen sehr effektiv auf.

TIPP 49: Auf niedrigeren Levels ist die Bären-Verwandlung durch höhere Angriffs- und Lebenswerte leicht im Vorteil. Gut ausgebaut hält sie mehrere Minuten.

TIPP 50: Mit der Werbär-Form haben wir in Verbindung mit der Leben und Mana saugenden Hunger-Fertigkeit (ab Level 24) gute Erfahrungen gemacht.

TIPP 51: Als Werwolf sollten Sie die Barbaren-Wut ausbauen, bis in Level 30 die effektive Wut-Fertigkeit zur Verfügung steht, die ähnlich wie der Eifer des Paladins funktioniert. Bis zu fünf Schläge pro Angriff sind drin.

TIPP 52: In jedem Fall sollten ein paar Punkte in Lykanthropie, den so genannten Werwolf-Wahn, fließen. Das erhöht Lebenskraft und Dauer der Verwandlung.

TIPP 53: Als Beschwörer steht dem Druiden ein sehr effektives Arsenal an Fertigkeiten zur Verfügung. Verzichten Sie jedoch darauf, die Raben auszubauen. Auch Giftkriecher und Eichbaumweiser sollten nur einen obligatorischen Punkt bekommen.

TIPP 54: Gut sind ab Level 6 die Geisterwölfe. Investieren Sie Punkte in diese Fertigkeit, bis die Wölfe des Entsetzens zur Verfügung stehen, die Sie weit aufrüsten sollten. Maximal drei der Tiere begleiten Sie.

TIPP 55: Den Grizzly lassen Sie besser in seiner Höhle, er ist den Wölfen des Entsetzens unterlegen.

TIPP 56: Als zusätzliche Begleiter empfehlen wir das Herz des Wiesels sowie Aasranke oder Sonnenkriecher.

TIPP 57: Wie bei fast allen Charakteren ist auch beim Druiden der Stärke-Wert extrem wichtig. Viele der tollen klassenspezifischen Kopfbedeckungen kann er erst ab einer Stärke von 80 tragen. Bedenken Sie also beim Levelaufstieg diesen Wert immer mit mindestens einem Punkt.

Der ideale Partner

TIPP 58: Auch wenn der Druiden ein kräftiger Gestaltwandler ist, sollte er einen Nahkämpfer dabei haben. Optimaler Begleiter ist ein Paladin. Der heizt im Nahkampf Gegnern ein, und sämtliche beschworene Kreaturen des Druiden profitieren von den Auren des heiligen Kriegers. Auch ein Barbar ist als Begleiter brauchbar.

ARKTISWIND nutzen

RÜSTUNG anlegen

STÜRME ignorieren

BÄR am Anfang

HUNGRIGER Werbär

WÜTENDER Werwolf

Lykanthropie AUSBAUEN

Auf **RABEN** verzichten

Wölfe ZÜCHTEN

GRIZZLY schlafen lassen

GEISTER und **RANKEN**

STÄRKE erhöhen

Mit **PALADIN** verbünden

Die Fertigkeiten des Druiden

Elementarkräfte			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/Level 10	Mindestlevel
Feuersturm	Feuerschaden: 3-7/37-41 pro Sekunde	4/4	Level 1
Felsenfeuer	Feuerschaden: 11-16/90-94 pro Sekunde	10/14	Level 6
Arktiswind	Kälteschaden: 8-15/65-72 pro Sekunde; Kälte Dauer: 4/7,6 Sekunden; 5,3/8,6 m Radius	4/11	Level 6
Riss	Feuerschaden: 15-25/81-91; Dauer: 3,2/3,2 Sek.	15/15	Level 12
Zyklon-Rüstung	absorbiert 40/148 Elementarschaden	5/14	Level 12
Twister	Schaden: 6-8/27-29; lähmt Gegner für: 0,4/0,4 Sek.	7/7	Level 18
Vulkan	Feuerschaden: 15-20/59-64	25/25	Level 24
Tornado	Schaden: 25-35/109-119	10/10	Level 24
Armageddon	Feuerschaden: 25-75/170-220; Dauer: 10/10 Sek.; 5,3/5,3 m Radius	35/35	Level 30
Hurrikan	Kälteschaden: 25-50/94-119; Dauer: 10/10 Sek.; 5,3/5,3 m Radius	30/30	Level 30

Gestaltwandeln			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/Level 10	Mindestlevel
Werwolf	Verwandlungsdauer: 40/40 Sekunden; Leben: +25/25%; Ausdauer: +25/25%; Angriff: +50/185%; Angriffsgeschwindigkeit: +20/57%	15/15	Level 1
Lykanthropie	Passiv, verbessert Gestaltwandlung; Leben: +20/65%; Dauer: +40/220 Sek.	-/-	Level 1
Werbär	Verwandlungsdauer: 40/260 Sekunden; Leben: +100/165%; Schaden: +50/113%; Verteidigung: +25/70%	15/15	Level 6
Barbaren-Wut (Werwolf)	Dauer: 20/20 Sek.; Geschwindigkeit: beim Gehen/Rennen: +19-31/19-47%; Geraubtes Leben: 2-6/2-16%; Schaden: +50/95%; Angriff: +20/110%	3/3	Level 12
Holzhammer (Werwolf)	Dauer: 20/20 Sek.; Schaden: +25-75/25-200%; Angriff: +20/110%; Lähmt Gegner für: 1,7-2,8/1,7-4,0 Sek.	3/3	Level 12
Tollwut (Werwolf)	Angriff: +50/113%; Giftschaden: 18-43/137-162 für 4 Sek.	10/10	Level 18
Feuerklauen (Werwolf oder -bär)	Feuerschaden: 15-20/81-86; Angriff: +50/185%	4/4	Level 18
Hunger (Werwolf oder -bär)	Angriff: +50/140%; Schaden: -75/75%; geraubtes Leben: 72/152%; Manaraub: 72/140%	3/3	Level 24
Schockwelle (Werbär)	Schaden: 10-20/41-51; lähmt Gegner für: 1,6/7 Sek.	7/7	Level 24
Wut (Werwolf)	2/5 Treffer; Angriff: +50/113%; Schaden: +100/253%	4/4	Level 30

Herbeirufung			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/Level 10	Mindestlevel
Rabe	Schaden: 2-4/11-13; 12/21 Treffer; Raben: 1/5	6/6 pro Rabe	Level 1
Gift-Kriecher	Leben: 15/42; Giftschaden: 4-6/33-34 für 4 Sek.	8/8	Level 1
Eichbaum-Weiser	Leben: 30/111; Leben: +30/75	15/24	Level 6
Geister-Wolf	Leben: 35/35; Schaden: 2-5/14-18; Wölfe: 1/5; passiver Bonus für Wölfe und Bären; Angriff: +50/185%; Verteidigung: +50/185%	15/15	Level 6
Aasranke	Leben: 47/131; heilt: 4/9% pro Gegner	10/10	Level 12
Herz des Wiesels	Leben: 68/190; Schaden: +20/83%; Angriff: +25/88%; 20/20 m Radius	20/29	Level 18
Wolf des Entsetzens	Leben: 57/213; Schaden: 8-13/31-36; Wölfe: 1/3; passiver Bonus für Wölfe und Bären; Leben: +50/275 %	20/20	Level 18
Sonnenkriecher	Leben 82/229; Mana-Erhölung pro Gegner: 2/5%	14/23	Level 24
Dornengeist	Leben: 106/296; zurückgeworfener Schaden: 50/140%; 20/20 m Radius	25/34	Level 30
Grizzly	Leben: 142/532; Schaden: 34-69/279-344; passiver Bonus für Wölfe und Bären; Schaden: +25/115%	40/40	Level 30

Die Mörderin

Die Fachkraft fürs Monstermetzeln spielt sich fast wie eine Mischung aus Paladin und Zauberin. Dank der ausbaubaren Kicks und durchschlagenden Finishing Moves arbeitet sie im Nahkampf höchst effektiv. Mit den vielfältigen Fallen kann sie aber auch auf Distanz und in der Fläche jede Menge Schaden anrichten.

Skills und Werte

TIPP 59: Am besten kämpft die Mörderin mit Kombinationen aus Auflade-Fähigkeiten und Finishing Moves. Das eine legen Sie auf die linke, das andere auf die rechte Maustaste. Gewöhnen Sie sich dann möglichst schnell an den richtigen Rhythmus aus dreimal links zuschlagen, einmal rechts vollenden.

TIPP 60: Bewährt haben sich zu Beginn Feuerfäuste und Drachen-Klaue, etwas später nehmen Sie statt Ersterem besser den Kobra-Schlag – so werden Ihre Lebens- und Mana-Vorräte immer wieder aufgefüllt. Einziger kleiner Nachteil dieser Kombinationen: Sie funktionieren nur mit den speziellen Klauen-Waffen der Mörderin, Schilde können Sie nicht nutzen – wir sind trotzdem prima zurechtgekommen. Optimal sind Tritte gegen einzelne Gegner.

TIPP 61: Fallen eignen sich vor allem, um weiter entfernte Gegner auszuschalten. Solange Sie direkten Sichtkontakt haben, können Sie die magischen Selbstschussanlagen ohne jede Gefahr für sich selbst aufstellen.

TIPP 62: Bis zum Ende von Akt 3 hat sich die Feuerwelle extrem bewährt, in die Sie bis dahin nicht mal mehr als zwei Punkte stecken müssen; die folgende Infernowoge ist allerdings überflüssig, weil zu langsam. Auf der linken Blitz-Leis-

te stecken Sie nur einen Punkt in Schocknetz und Combo-Blitz-Wächter, dafür bauen Sie den Blitz-Wächter gut aus. **TIPP 63:** Stellen Sie sicher, dass Sie sofort mit Erreichen von Level 30 den Phönix-Schlag aktivieren können; normalerweise sind Sie gegen Ende von Akt 4 soweit und können den kräftigen Meteor-Schaden gut gebrauchen. Bis dahin sollten Sie auch die Falle »Todeswächter« (mit den explodierenden Kadavern) bereit haben – in der Hölle können Sie damit prima aufräumen.

TIPP 64: Stecken Sie keine oder nur wenige Punkte in die Klingenschild-Fallen. Die sind nicht sonderlich effektiv; lediglich der Klingenschild ab Level 30 lohnt bei Begegnungen mit starken Monstern, weil er Schaden reflektiert.

TIPP 65: Nur das Nötigste an Punkten sollten Sie ausgeben, um der Mörderin zur Schattenkriegerin zu verhelfen – angeheuerte Helfer kämpfen ähnlich effektiv. Der Schattenmeister ist dagegen eine Investition wert.

Der ideale Partner

TIPP 66: Die Mörderin ist ein Multifunktions-Charakter und kann auch auf Distanz ordentlich Schaden anrichten. Am effektivsten ist sie letztlich allerdings im Nahkampf, weshalb eine unterstützende Amazone mit Pfeil und Bogen ihr am meisten behilflich ist.

Die Fertigkeiten der Mörderin

Kampfkünste			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/Level 10	Mindest-level
Tiger-Schlag (Aufladen)	Angriff: +40/130%; Schaden: Ladung 1: +100/280%; Ladung 2: +200/560%; Ladung 3: +300/840%	1/1	Level 1
Drachen-Kralle (Finishing Move)	Angriff: +40/148%; Schaden: +0/63%; 1/2 Kicks	6/6	Level 1
Feuer-Fäuste (Aufladen)	Angriff: +50/140%; Feuerschaden: 6-10/59-63; Ladung 1: Feuerschaden: 6-10/59-63; Ladung 2: Feuerschaden-Radius: 2/2 Meter; Ladung 3: Brenndauer: 2,5/2,5 Sek.; nur mit Waffen der Klauen-Klasse	2/2	Level 6
Drachen-Klaue (F. M.)	Schaden: +50/95%; Angriff: +50/140%	2/2	Level 6
Kobra-Schlag (Aufladen)	Angriff: +60/210%; Ladung 1: +40/85% Leben stehlen; Ladung 2: +40/85% Leben und Mana stehlen; Ladung 3: +80/170% Leben und Mana stehlen	2/2	Level 12
Donner-Klauen (Aufladen)	Blitzschaden: 1-80/111-190; Angriff: +80/215%; Ladung 1: Blitzschaden: 1-80/111-190; Ladung 2: Nova-Schaden: 1-20/1-83; Ladung 3: Combo-Blitzschaden: 1-40/1-143	4/4	Level 18
Drachenschwanz (Finishing Move)	Feuerschaden: +50/140%; 4/4 m Radius	10/10	Level 18
Eisklingen (Aufladen)	Kälteschaden: 15-35/91-111%; Angriff: +70/160%; Ladung 1: Kälteschaden: 15-35/91-111%; Ladung 2: Kälteschaden-Radius: 3,3/3,3 m; Ladung 3: Frostdauer: 4/7,6 Sek.	3/3	Level 24
Drachenflug (Finishing Move)	Angriff: +100/280%; Schaden: +100/325%; Gegner wird teleportiert	15/15	Level 24
Phönix-Schlag (Aufladen)	Angriff: +70/205%; Ladung 1: Meteorschaden: 20-40/86-106; Ladung 2: Kettenblitz-Schaden: 1-40/1-143; Ladung 3: Chaos-Eisblitz-Schaden: 16-32/56-72	4/4	Level 30

Schattendisziplinen			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/Level 10	Mindest-level
Klauen-Beherrschung	Passiv: verbessert Umgang mit Klauen-Waffen; Angriff: +30/120%; Schaden: +35/71%	-/-	Level 1
Psycho-Hammer	Schaden: 2-5/12-15	4/6,2	Level 1
Beschleunigung Tempo	Angriffsgeschwindigkeit: +21/45%; Geschw. beim Gehen/Rennen: +23/52%; Dauer: 120/228 Sek.	10/10	Level 6
Waffen-Blocker	Passiv: Blocken mit Waffen der Klauen-Klasse; Chance zum Blocken: 26/50%	-/-	Level 12
Schatten-Mantel	Feinde blenden; Feind-Verteidigung: -21/46%; 20/20 m Radius; Dauer: 8/8 Sek.	13/13	Level 12
Verblassen	Alle Widerstände: 19/54%; Dauer von Verfluchungen: -47/74%; Dauer: 120/228 Sek.	10/10	Level 18
Schattenkrieger	Ruft Schattenkrieger; Leben: 124/257	27/45	Level 18
Gedankenschlag	Schaden: 10-20/34-44; Dauer: 6-10 Sek.; Chance zur Umwandlung von Gegnern: 18/32%	15/15	Level 24
Giftgeifer	Giftschaden: 37-78/162-203 für 2 Sek.; Dauer: 120/156 Sek.	12/12	Level 30
Schattenmeister	Ruft Ihren Schatten herbei; Leben: 188/441; Angriff: +0/135%; Alle Widerstände: +0/54%	40/40	Level 30

Fallen			
Fertigkeit	Wirkung bei Level 1/Level 10	Mana-Kosten bei Level 1/Level 10	Mindest-level
Feuer-Stoß	Feuerschaden: 3-7/25-26; 4,6/4,6 m Radius	3/4,1	Level 1
Schocknetz	Blitzschaden: 5-6/17-18 pro Sekunde; 6/8 Blitze; Dauer: 3,6/3,6 Sek.	6/6	Level 6
Klingenschild	Schaden: 6-10/35-36; Dauer: 4/4 Sek.	7/7	Level 6
Combo-Blitz-Wächter	Blitzschaden: 1-7/15-21; 5/5 Schüsse	13/13	Level 12
Feuerwelle	Feuerschaden: 5-10/25-30; 5/5 Schüsse	13/13	Level 12
Klingenschild	Schaden: 8-10/39-41; Mana-Mindestmenge: 3/3	1/5 pro Klinge	Level 18
Blitz-Wächter	Blitzschaden: 10-20/59-69; 10/10 Schüsse	20/20	Level 24
Infernowoge	Feuerschaden: 8-21/83-96; 10/10 Schüsse	20/20	Level 24
Todeswächter	Blitzschaden: 20-30/58-68; 5/5 Schüsse; 3,3/6,3 m Radius; Kadaverexplosion-Schaden: 40-80/40-80%	20/20	Level 30
Klingenschild	Schaden: 1-30/48-77; Dauer: 20/56 Sek.	27/45	Level 30



Tritte für den **NAHKAMPF**

Mit **KOBRA-SCHLAG saugen**

FALLEN in der Ferne



Tipp 61: Fallen erledigen Gegner von weitem.

FEUERWELLE aufheizen **TODESWÄCHTER aktivieren**

Keine **KLINGEN**

SCHATTENMEISTER statt Schattenkrieger

Duett mit **AMAZONE**

