

## Tipps für Battlenet-Spieler

# Diablo 2

# Lord of Destruction

Die letzte Ausgabe von GameStar hat Sie ausführlich über Runen und Würfelrezepte in Diablo-2-Addon Lord of Destruction von Blizzard informiert. Diesmal verraten wir Ihnen Kniffe, die besonders dem Erfolg vernetzter und fortgeschrittener Helden dienen.

Unser Tipps-Strom zu Lord of Destruction reißt nicht ab: Diesmal wenden wir uns primär an Battlenet-Spieler. Aber auch Offline-Helden können von der Arbeit unseres fleißigen Tipps-Labors profitieren.

## Runen, Juwelen, Talismane

### MEHR Items

**TIPP 1:** Mit der Einführung netter Gimmicks wie Runen, Juwelen und Talismane stellt sich auch die Frage, wie häufig man solche Schmankerl denn überhaupt findet. Wir haben ein paar interessante Fakten zur Orientierung zusammengetragen. Alle folgenden Angaben basieren auf der Annahme, dass ein Monster mindestens einen Gegenstand fallen lässt. Die Chance dafür hängt von der Anzahl der Helden im Spiel und Ihrer Gruppe ab. Dieser Wert rangiert von 20 % im Einspielermodus bis zu 90 % (acht Spieler, alle in der gleichen Party auf derselben Karte).



Tipp 1: Runen, Talismane und Juwelen verursachen Platzmangel.

### TALISMANE

**TIPP 2:** Talismane: Bei regulären Monstern beträgt die Wahrscheinlichkeit, einen der begehrten Glücksbringer zu »droppen«, höchstens 1:1000. Dieser Wert, wie auch die folgenden, bedeutet nicht, dass jedes tausendste Monster garantiert einen Talisman mit sich führt, sondern dass einer von tausend Gegenständen ein Talisman ist. Wer nach diesen nützlichen Helfern Ausschau hält, kann seine Chancen aufpolieren, indem er vor allem die kleineren Bosse erschlägt. Blutabe, Radament und die Ratsmitglieder bieten eine 1:400-Chance auf einen Charm.

### EDELSTEINE

**TIPP 3:** Edelsteine: Die Wahrscheinlichkeit, einen Edelstein von einem Monster zu erhalten, verringert sich im Lauf des Spiels. Liegt die Chance auf einen lädierten Edelstein in Akt 1 (Normalmodus) noch bei 1:130 (für die meisten

Monster), reduziert sie sich auf 1:450 in Akt 5 (Hölle). Dafür gibt's dann freilich meistens makellose Preziosen. Eine Ausnahme sind Monster der »Geist«-Klasse, die auch in höheren Spielstufen eine 1:250-Chance bieten. Die »Geheime Zuflucht«, die »Ebene der Verzweiflung« und die Marschlandschaften in Akt 3 sind daher besonders gute Jagdgründe für fortgeschrittene Edelsteinschürfer.

### JUWELEN

**TIPP 4:** Juwelen: Die Situation ähnelt der bei den Charms. Die Chancen sind etwa 1:1000 für reguläre Monster und 1:400 für spezielle Feinde. Der Unterschied liegt lediglich darin, dass die Wahrscheinlichkeit, ein Juwel zu erhalten, im Alptraum- und Höllen-Modus geringfügig ansteigt, während sie für Talismane unverändert bleibt.

### RUNEN

**TIPP 5:** Runen: Bei diesen heiß begehrten Kieseln hängt alles von der jeweiligen Rune ab. Die genauen Häufigkeitsraten für jede einzelne Rune haben wir Ihnen bereits in der September-Ausgabe verraten. Hier einige Zusatzinformationen: Die meisten Monster in Akt 2 (Normalmodus) lassen mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:800 die häufigste Rune (El) fallen. Die Wahrscheinlichkeit, dass man Zod, die seltenste unter den Runen, im fünften Akt (Hölle) findet, liegt bei 1:166.666.666. Oder anders formuliert: Sie müssen statistisch betrachtet etwa 170 Millionen Monster in der gefährlichsten Region des Spiels erledigen, um eine Zod-Rune zu finden. Zum Vergleich: Die Wahrscheinlichkeit für einen Sechser im Lotto liegt bei 1:13.000.000.

### Der Trick mit der ETH-Rune

**TIPP 6:** Wie aus unseren Tabellen in der letzten Ausgabe ersichtlich, ist die Eigenschaft der Eth-Rune in Waffen »Verteidigung des Gegners: -25 %«. Mit Position #5 und Mindestlevel 15 stellt sie auch einen der häufigsten Kiesel. Dennoch ist sie einer der mächtigsten Runensteine für Nah- und Fernkämpfer: Die Kalkulation wird vom Spiel vor dem Schlag durchgeführt und – aufgepasst! – scheint den eigentlichen Verteidigungswert des Monsters gar nicht zu beachten! In anderen Worten bedeutet dies, dass eine mit einer Eth-Rune bestückte Waffe »indirekt« über die Eigenschaft »25 % Chance auf Verteidigung des Monsters ignorieren« verfügt. Ob das so gewollt ist oder die Designer geschlampt haben, ist unbekannt. In jedem Fall eine nette Möglichkeit für Kämpfer, ihre Trefferrate auch bei niedrigen Angriffswerten tüchtig aufzupolieren.

## Quest-Tipps

### LEVEL beachten

**TIPP 7:** Beim Kampf gegen die Barbaren (Initiationsritus Quest) brauchen Sie hingegen lediglich darauf zu achten, dass Ihr Held mindestens Level 20 (normal), 40 (Alp-



Tipp 7: Der Kampf mit den Ahnen ist oft tödlich.

**QUEST 5,**  
**Akt 5**

traum) oder 60 (Hölle) hat. Liegen Sie darunter, teilt Ihnen das Logbuch nach dem scheinbaren Erfolg mit, dass Sie diese Quest nicht im aktuellen Spiel lösen können.

**TIPP 8:** Die fünfte Quest im fünften Akt hat's in sich. Die drei Wächter Madawc, Talic und Korlic verfügen nicht nur über außergewöhnliche und Spielern ganz ähnliche Fertigkeiten, man muss sie zudem in einem Durchgang besiegen. Was im Normalmodus noch durchaus machbar ist, wird in den beiden anderen Schwierigkeitsstufen zur echten Herausforderung. Hier kriechen die drei Gegner nämlich mit besonderen Verzauberungen aus ihren Standbildern. Vielen unbekannt ist der Fakt, dass diese magische Eigenschaften und Immunitäten vom Spiel nach dem Zufallsprinzip zugewiesen werden. Wer also beispielsweise einen Urahn erwischt, der mit Blitzen nur so um sich wirft, kann auf einen simplen Trick zurückgreifen: Öffnen Sie einfach ein Stadtportal! Bevor Sie und die kriegerischen Ahnen sich versehen, sind Letztere auch schon wieder versteinert. Wiederholen Sie das einfach so lange, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.



Tipp 8: Die Urahn sind besiegt – mit viel Geduld.

**Trick für die**  
**IMBUE-Quest**

**TIPP 9:** Es ist ein alter Hut, dass nur normale Gegenstände von Charsi, der Schmiedin im ersten Akt, verzaubert werden können. Was aber tun, wenn es von bestimmten Gegenständen nur magische Exemplare gibt? Dies ist zum Beispiel der Fall mit Stirnbändern und Waffen der Orb-Klasse. Zwar hat Blizzard angekündigt, das in einem künftigen Patch zu korrigieren, aber bis dahin gibt's einen netten Trick: Obwohl undokumentiert, können Crafted Items (orange Namen) nämlich verzaubert werden. Zwar verlieren Crafted Items dabei ihre speziellen Eigenschaften, dafür erhält man aber einen seltenen Gegenstand des gleichen Typs.

**Gruppen im Battlenet**

**GRUPPEN**  
**lohn sich**

**TIPP 10:** Zahlreiche Multiplayer-Spieler glauben nach wie vor, dass sich das Bilden einer Party im Battlenet nicht auszahlt oder gar nachteilig ist. In Lord of Destruction ist das definitiv anders: Monster geben jetzt 35 % mehr Erfahrungspunkte pro zusätzlichen Spieler in Ihrer Party, der sich auf der gleichen Karte befindet. Der Grunderfahrungswert von Monstern steigt sich auch wie bisher mit



Tipp 10: Gruppenspiel bringt viel Spaß und fette Boni.

jedem zusätzlichen Charakter in einem Spiel (siehe Tabelle). Zusätzlich gibt es dann noch den 35%-Bonus pro Spieler in Ihrer Gruppe. Wichtig ist noch, dass alle Werte zu dem Zeitpunkt errechnet werden, wenn ein Monster erzeugt wird (und nicht, wenn es stirbt). Zieht man ins Kalkül, dass Monster einen 100%-igen Zuschlag pro Spieler auf ihre Hitpunkte erhalten, wird offensichtlich, dass man in Gruppen Monster nicht nur schneller und einfacher tötet, sondern durch den neuen Bonus auch noch rascher mehr Erfahrungspunkte einheimsen kann.

**Erfahrungs-Bonus für Gruppen**

Spieleranzahl	Bonus
2	+ 75%
3	+ 150%
4	+ 225%
5	+ 275%
6	+ 300%
7	+ 325%
8	+ 350%

**Monster ohne Widerstand**

**IMMUNI-**  
**TÄTEN**

**TIPP 11:** Musste man sich als zauberstabschwingende Heldin oft mit Widerständen von Monstern gegen die Ele-



Tipp 11: Im Vorgebirge ist kein Monster gegen Magie immun.



### Im FÜNFTEN Akt

mente Feuer, Kälte, Blitz herumschlagen, heißt es in der höchsten Spielstufe jetzt häufig »Alles oder nichts«. Bis auf ganz wenige Ausnahmen haben Monster im Höllen-Modus nämlich entweder gar keine Widerstände gegen magische Angriffe – oder sie sind schlichtweg immun. In der Praxis bedeutet dies, dass Ihre Lieblingssprüche entweder voll reinhauen und den maximalen Schaden anrichten oder dass eine Kreatur nicht einmal angekratzt wird.

**TIPP 12:** Wir haben einige Vorschläge für zauberhafte Jagdausflüge im fünften Akt des Höllen-Modus für Sie zusammengetragen. Die aufgeführten Regionen sind auch in der schwierigsten Stufe nicht von Monstern bevölkert, die Widerstände oder Immunitäten gegen Sprüche der entsprechenden Fertigkeitenbäume aufweisen:

#### Wohin mit welchem Zauber?

Zauber	Gegend
Feuer-Zauber	Gletscherweg, Blutiges Vorgebirge, Flockenhöhle
Kälte-Zauber	Gefrorene Tundra, Weltsteinturm (zweite Etage)
Blitz-Zauber	Blutiges Vorgebirge, Weg der Urhnen, Eishochland, Gefrorene Tundra, Weltsteinturm.



Tipp 12: Feuerzauber brutzeln Monster sogar im Höllenmodus.

### Achtung: AUSNAHMEN

**TIPP 13:** Im Blutigen Vorgebirge haust ein benannter Dämon, der durch Feuer keinen Schaden erleidet – er lässt sich allerdings einfach umgehen, da er Ihrem Charakter nicht folgt. Zufällige Monster (Uniques) mit Immunitäten, die nicht der Norm entsprechen, können zwar jederzeit auftauchen, sind aber die Ausnahme.

#### Waffen mit dem Extrabiss

### Nahkampf im HÖLLEN- MODUS

**TIPP 14:** Für einen großen Aufschrei hat die Einführung des globalen 50-%-igen Widerstandes gegen alle physischen (also nicht-magischen) Attacken im Höllen-Modus



Tipp 14: Perfekte Edelsteine sind in Lord of Destruction extranützlich.

### Makellose EDELSTEINE

gesorgt. Was auf den ersten Blick wie Spielverderberei für Barbaren, Amazonen, Assassinen, Gestaltenwandler und sogar Paladine aussieht, lässt sich bei genauerem Hinsehen aber recht gut umgehen. Im Vergleich zum Hauptprogramm können Waffen in Lord of Destruction nämlich mehr Sockel haben. Wer seine Edelsteine geschickt in seine Ausrüstung stopft, kann sogar ohne den Einsatz bestimmter Fertigkeiten oder der netten Begleitung durch Zauberin oder Totenbeschwörer heftigen Feuer-, Kälte-, Blitz- und Giftschaten austeilen.

**TIPP 15:** Waren Edelsteine früher noch eine Seltenheit, kann man jetzt bereits ab der Albtraum-Stufe sogar makellose Klunker finden. Wenn Sie ein fünfsockeliges Schwert mit einer entsprechenden Anzahl von Topazen bestücken, verabreichen Sie pro Treffer also zusätzlich zum normalen Schaden bis zu 200 Blitzschaden!

Stein	Wirkung
Perfekter Topaz	+1-40 Blitzschaden
Perfekter Saphir	+10-14 Kälteschaden
Perfekter Smaragd	+30 Giftschaten
Perfekter Rubin	+15-20 Feuerschaden

#### Alles über Sockel

### BELOHNUNG richtig nutzen

**TIPP 16:** Als kleine Aufmerksamkeit für das Brechen der Belagerung von Harrogath erhalten mutige Helden in Akt 5 nicht nur preiswertere Waren, Larzuk versieht auch einen Ihrer Gegenstände mit Sockeln. Gesockelt werden können nur Waffen, Helme, Schilde und Körperrüstungen. Handschuhe, Gürtel, Stiefel und Schmuckstücke sind von dieser Spezialbehandlung ausgenommen. Als Faustregel gilt außerdem: Items dürfen nicht mehr Sockel haben, als sie Felder im Inventar beanspruchen. Bei einem Dolch ist also schon bei zwei Sockeln Schluss, ein zweihändiges Schwert oder ein großer Schild können dagegen für bis zu sechs Einkerbungen Platz bieten.



Tipp 16: Larzuk sockelt Ausrüstung oft nicht so, wie Sie erwarten.

### SPEZIELLE Gegenstände

**TIPP 17:** Unique Items können unabhängig von der Schwierigkeitsstufe nur einen Sockel erhalten und dies auch nur einmal. Mehr als diese eine Öffnung gibt's auch für seltene und Set-Gegenstände nicht. Magischen Gegenständen mit blauen Namen werden nach dem Zufallsprinzip entweder ein oder zwei Sockel eingehämmert.

### NORMALE Gegenstände

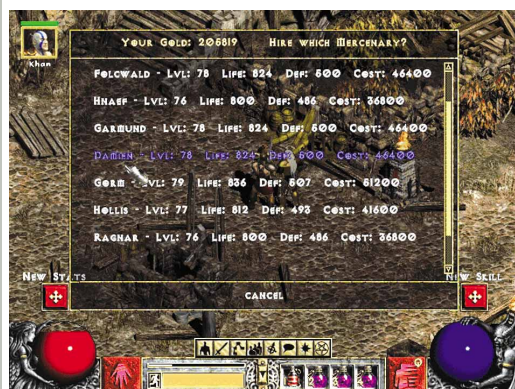
**TIPP 18:** Bei normalen Items spielt die Schwierigkeitsstufe eine wichtige Rolle: Im Normalmodus kann man nicht mehr als zwei Sockel erhalten, selbst wenn der Gegenstand für mehr Kerben Platz bietet. In der Albtraum-Stufe sind bis zu vier möglich und nur in der Hölle der Maximal-

## Namen AUSSUCHEN

wert von sechs. Unser Tipp: Verwenden Sie Larzucks Belohnung im Normalmodus für ein seltenes oder ein Unique/Set-Item. Genau wie Charsis freie Verzauberung aus dem ersten Akt, können Sie auch den Sockel-Gutschein aufheben und zu einem späteren Zeitpunkt einlösen.

### Söldner

**TIPP 19:** Obwohl es keine praktische Bedeutung hat, legen viele Spieler Wert auf einen gut klingenden Namen ihres ständigen Begleiters. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht aller vorkommenden Söldnernamen, sortiert nach Akt. Sie können das Söldnerangebot durch Verlassen und Wiederbetreten des Lagers oder der Städte auffrischen.



**Tipp 19:** Eine Vielzahl Söldnernamen steht Spielern zur Verfügung.

**AKT 1:** Aliza, Amplisa, Annor, Abhaya, Elly, Paige, Basanti, Blaise, Kyoko, Klaudia, Kundri, Kyle, Visala, Elea, Floria, Fiona, Gwinni, Gaile, Hannah, Heather, Iantha, Diane, Isolde, Divo, Ithera, Itonya, Liene, Maeko, Mahala, Liaza, Meghan, Olena, Oriana, Ryann, Rozene, Raissa, Sharyn, Shikha, Debi, Tylena, Wendy.

**AKT 2:** Hazade, Alhizeer, Azrael, Ahsab, Chalan, Haseen, Razan, Emilio, Pratham, Fazel, Jemali, Kasim, Gulzar, Mizan, Leharas, Durga, Neeraj, Ilzan, Zanarhi, Waheed, Vikhyat.

**AKT 3:** Jelani, Barani, Jabari, Devak, Raldin, Telash, Ajheed, Narphet, Khaleel, Phaet, Geshef, Vanji, Haphet, Thadar, Yatiraj, Rhadge, Yashied, Jarulf, Flux, Scorch.

**AKT 4:** Keine Söldner haben sich in diese Gegend gewagt.

**AKT 5:** Vardhaka, Khan, Klisk, Bors, Brom, Wiglaf, Hrothgar, Scyld, Healfdane, Heorogar, Halgaunt, Hygelac, Egtheow, Bohdan, Wulfgar, Hild, Heatholaf, Weder, Vikhyat, Unferth, Sigemund, Hermod, Hengest, Folcwald, Frisian, Hnaef, Guthlaf, Oslaf, Yrmenlaf, Garmund, Freawaru, Eadgils, Onela, Damien, Erfor, Weohstan, Wulf, Bulwye, Lief, Magnus, Klatu, Drus, Hoku, Kord, Uther, Ip, Ulf, Tharr, Kaelim, Ulric, Alaric, Ethelred, Caden, Elgifu, Tostig, Alcuin, Emund, Sigurd, Gorm, Hollis, Ragnar, Torkel, Wulfstan, Alban, Barloc, Bill, Theodoric.

**TIPP 20:** Waren früher Söldner lediglich Eintagsfliegen und bestenfalls nützlich, um Duriels Erstschatz zu überleben, sind sie nun schlagkräftige Partner. Der beste NPC nutzt allerdings nichts, wenn er alle fünf Minuten den Löffel abgibt. Diese drei Grundregeln helfen:

1. Söldner aus Akt 1, 2 und 5 verwenden das »%« abgesaugtes Leben pro Treffer«-Attribut. Ausgestattet mit entsprechenden Waffen, Helmen oder Rüstungen kommen sie auch mit größeren Monstergruppen zurecht.
2. Falls ein Söldner kurz vorm dem Exitus steht, können Zauberinnen ihn durch einen raschen Teleport-Spruch

## NUTZEN der Söldner



**Tipp 20:** Gut ausgerüstete Söldner kämpfen länger.

aus der Gefahrenzone retten. Söldner »teleportieren« nämlich zur gleichen Stelle wie die Helden.

3. Söldner kommen bereits mit einer Grundausstattung an unsichtbaren Items. Versäumen Sie dennoch nicht, Ihrem Helfer eine gute Waffe und hochwertige Rüstung zu geben (Sie können beides später auch wieder entfernen). Je besser das Equipment, desto länger lebt Ihr Mietling.

### Wissenswertes für Schatzsucher

#### MEHR

Items finden

**TIPP 21:** Wenn Sie Ihren Charakter mit Ausrüstungsgegenständen, die über das Attribut »Bessere Chance, magische Gegenstände zu erhalten« verfügen, ausgestattet haben, ist Ihnen das Glück bekanntermaßen eher hold. Viele Spieler wissen jedoch nicht, dass dieses Attribut nun auch für Kisten, Truhen und andere Verstecke gilt!

**TIPP 22:** Für Schatzsucher besonders interessant: Auch die Barbaren-Fertigkeit »Gegenstand suchen« wird neuerdings von diesem Wert beeinflusst. Im Gegensatz zum Hauptprogramm liegt die »ideale« Chance nicht mehr bei 151 %, sondern folgt dem einfacheren »Mehr ist besser«-Prinzip. Übrigens: Wenn ein Söldner ein Monster erschlägt, wird die »Erhöhte Chance, magischen Gegenstand zu erhalten« des Söldners zu Ihrer addiert.

### Schnäppchenjagd

#### SUPER-

WAFEN vom Händler

**TIPP 23:** Lord of Destruction offeriert auch zusätzliche magische Präfixe und Suffixe. Während blaue magische Gegenstände im Hauptprogramm nur selten aufgehoben wurden, lohnt sich die Aufmerksamkeit jetzt: Die besten Präfixe kommen nämlich nur auf magischen Waffen vor! Praktisch ist das auch für verarmte Helden, da die Reparaturkosten seltener Gegenstände astronomisch sind.

NPC-Waffenhändler wie Jamella und Larzuk verkaufen Elite-Waffen mit dem begehrten »Cruel«-Präfix (+201 bis 300 % Schadensbonus!). Doch gleich drei Probleme stellen sich dem Abenteurer bei seinem Sommerschlussverkauf. Zuerst einmal müssen Sie sich nämlich im Hölle-Modus Akt 4 oder Akt 5 befinden. In anderen Akten oder Schwierigkeitsstufen gibt's solche Ausnahmewaffen nicht. Zweitens ist der Preis für diese Spitzenprodukte recht happig und kann auch schon mal 700.000 Gold betragen. Des Weiteren muss Ihr Charakter mindestens Level 67 sein. Obwohl die Händler natürlich immer Waffen im Lager halten, sind die besten Bögen, Schwerter und Knüppel nur selten im Angebot. Die Lösung ist einfach: Verlassen Sie die Stadt, laufen Sie zurück, und überprüfen Sie die Waren der NPCs. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie das Gewünschte finden.



## Neue Set-Gegenstände

Bis auf wenige Ausnahmen, wie etwa Sigons Wächter oder die Plattenstiefel aus Vidalas Ausrüstung, wurden die grünen Set-Items im »klassischen« Diablo 2 lediglich in der normalen Spielstufe als halbwegs nützlich eingestuft. In Lord of Destruction haben sie wesentlich an Bedeutung gewonnen. Wir stellen alle 16 neuen Sets des Addon-Programms mit Daten und Bildern vor.

### Set-Gegenstände

#### Aldurs Wachturm/Aldur's Watchtower

**Bonus für 2 Teile:** +100 zu Angriffswert  
**Bonus für 3 Teile:** 50% bessere Chance; magischen Gegenstand zu erhalten  
**Bonus für 4 Teile:** 10% abgesaugtes Leben pro Treffer  
**Zusätzlicher Bonus für komplettes Set:** Alle Widerstandsarten +50; +3 zu allen Fertigkeiten; +150 Verteid.; 10% abgesaugtes Mana/Treffer; +150 zu Mana

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 <b>Aldur's Stony Gaze</b>	Jäger-Verkleidung; (nur für Druiden)	Verteidigung: 172 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 56 Benötigter Level: 36	+90 Verteidigung; +17% Manaregeneration; +5 zu Lichtradius; 24% schnellere Erholung n. Treffer; +25% Kältebestand
 <b>Aldur's Descepcion</b>	Schatten-Plattenrüstung; Schwere Rüstung	Verteidigung: 858 Haltbarkeit: 70 Benötigte Stärke: 115 Benötigter Level: 76	+300 Verteidigung; +1 zu »Gestaltenwandlungs«-Fertigkeiten; +20 zu Stärke; +15 zu Geschicklichkeit; Blitz-Widerstand +30%; Anforderungen -50%; +1 zu »Elementar«-Fertigkeiten
 <b>Aldur's Gauntlet</b>	Zackenstern; Knüppel-Klasse	Einhandschaden: 60-93 Haltbarkeit: 72 Benötigte Stärke: 74 Benötigter Level: 42	+200 % Schaden; 50-75 Blitz-Schaden; 10% abgesaugtes Leben pro Treffer; 5% abgesaugtes Mana pro Treffer; 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; +200% Schaden gegen Dämonen
 <b>Aldur's Advance</b>	Kampfstiefel	Verteidigung: 39-47 Haltbarkeit: 95 Benötigter Level: 45	unzerstörbar; +50 zu Leben; Staminaheilung +32%; 10% Schaden zu Mana; +40% schneller rennen/gehen; +180 zu maximaler Ausdauer

#### Brüder des Himmels/Heaven's Brethren

**Bonus für 2 Teile:** Staminaheilung +50%  
**Bonus für 3 Teile:** Leben wieder auffüllen +20  
**Bonus für 4 Teile:** 30 Feuerschaden  
**Zusätzlicher Bonus für komplettes Set:** Alle Widerstandsarten +50%; +2 zu allen Fertigkeiten; Einfrieren nicht möglich; +5 zu Lichtradius

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 <b>Dangoon's Teaching</b>	Verstärkter Streitkolben; Knüppel-Klasse	Einhandschaden: 41-49 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 145 Ben. Geschicklichk.: 46 Benötigter Level: 68	+1,5 zu Maximalschaden pro Level; 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; 10% Chance, Level-3 »Frost Nova« auf Treffer zu zaubern; 20-30 Feuerschaden
 <b>Heaven's Teaback</b>	Schutz; Schild	Verteidigung: 221 Blocken: 69% Schlagschaden: 11-35 Benötigte Stärke: 185 Benötigter Level: 81	+50 Verteidigung; +100 zu Mana; 30% Blitz-Widerstand; Angreifer erleidet Schaden v. 30; 25% erhöhte Chance beim Blocken; 30% schnelleres Blocken; unzerstörbar
 <b>Haemosu's Adament</b>	Harnisch; Leichte Rüstung	Verteidigung: 703 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 52 Benötigter Level: 44	+500 Verteidigung; +35 zur Verteidigung gegen Geschosse; +75 zu Leben; +40 zur Verteidigung gegen Nahkampfangriffe; Anforderungen -20%
 <b>Ondal's Almighty</b>	Spitzhelm	Verteidigung: 210 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 115 Benötigter Level: 69	+50 Verteidigung; Anforderungen -40%; 10% Chance, Level-3-Schwächen auf Treffer zu zaubern; +10 zu Stärke; +15 zu Geschicklichkeit 24% schnellere Erholung n. Treffer

### Set-Gegenstände

#### Bul-Kathos' Kinder/Bul-Kathos' Children

**Bonus für komplettes Set:** 20 Feuerschaden; +2 zu allen Fertigkeiten; +200 zu Angriffswert; +25 Verteidigung; +200% Schaden gegen Untote; +200 % Schaden gegen Dämonen

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 <b>Bul-Kathos' Scared Charge</b>	Kolossal-Klinge; Schwert-Klasse	Einhandschaden: 75-195 Zweihandschad.: 174-345 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 189 Benötigte Geschicklichkeit: 110 Benötigter Level: 61	35% Chance auf vernicht. Schlag; alle Widerstandsarten +20%; 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; Wegstoßung; +200% Schaden
 <b>Bul-Kathos' Tribal Guardian</b>	Mythisches Schwert; Schwert-Klasse	Einhandschaden: 120-150 Haltbarkeit: 44 Benötigte Stärke: 147 Benötigte Geschicklichkeit: 124 Benötigter Level: 54	50% Feuer-Widerstand; 255-255 Gift-Schaden; 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; +20 zu Stärke; +200 % Schaden

#### Der Schüler/The Disciple

**Bonus für 2 Teile:** +150 Verteidigung  
**Bonus für 3 Teile:** 75-75 Gift-Schaden/3 Sekunden  
**Bonus für 4 Teile:** +10 zu Stärke  
**Zusätzlicher Bonus für komplettes Set:** +10 zu Geschicklichkeit; alle Widerstandsarten +50%; +2 zu allen Fertigkeiten; +100 zu Mana

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 <b>Telling of Beads</b>	Amulet	Benötigter Level: 30	+1 zu allen Fertigkeiten; 35-50% Gift-Widerstand; +18% Kälte-Widerstand; Angreifer erleidet Schaden v. 8-10
 <b>Laying of Hands</b>	Dornen-Handschuhe	Verteidigung: 88 Haltbarkeit: 12 Benötigte Stärke: 50 Benötigter Level: 63	+350% Schaden gegen Dämonen; +25 Verteidigung; 50% erhöhte Angriffsgeschw.; 50% Feuer-Widerstand; 10% Chance, Level-3 »Heiliger Blitz« bei Treffer zu zaubern
 <b>Rite of Passage</b>	Dämonenleder-Stiefel	Verteidigung: 61 Haltbarkeit: 12 Benötigte Stärke: 20 Benötigter Level: 29	+25 Verteidigung; +30% schneller rennen/gehen; halbierte Dauer der Erstarrung; +15-25 zu maximaler Ausdauer
 <b>Spiritual Custodian</b>	Dämmerschleier; Leichte Rüstung	Verteidigung: 883 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 77 Benötigter Level: 43	+305-415 Verteidigung; +24% Feuer-Widerstand; 25% Chance Level-3 »Nova« auszulösen, wenn getroffen; 125-175 Gift-Schaden
 <b>Crendum</b>	Mithril-Rolle	Verteidigung: 116 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 106 Benötigter Level: 65	+50 Verteidigung; +10 zu Stärke; +10 zu Geschicklichkeit; alle Widerstandsarten +15

#### Griswolds Erbe/Griswold's Legacy

**Bonus für 2 Teile:** +20 zu Stärke  
**Bonus für 3 Teile:** Bonus für 3 Teile: +30 zu Geschicklichkeit  
**Zusätzlicher Bonus für komplettes Set:** Alle Widerstandsarten +50; +3 zu allen Fertigkeiten +200 zu Angriffswert; +150 zu Leben

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 <b>Griswold's Valor</b>	Korona	Verteidigung: 290 Haltbarkeit: 50 Gesockelt (2) Benötigte Stärke: 104 Benötigter Level: 69	+50-75% verbess. Verteidigung; absorbiert 0,25 Kälteschaden/Level; Anforderungen -40%; 20-30 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten; alle Widerstandsarten +5
 <b>Griswold's Heart</b>	Verzierte Plattenrüstung; Mittelschwere Rüstung	Verteidigung: 951 Haltbarkeit: 60 Gesockelt (3) Benötigte Stärke: 102 Benötigter Level: 45	+500 Verteidigung; +2 zu »Defensive Auras« Fertigkeiten; +20 zu Stärke; Anforderungen -40%
 <b>Griswold's Redemption</b>	Schlangenstab; Szepter-Klasse	Einhandschaden: 101-118 Haltbarkeit: 70 Gesockelt (3) Benötigte Stärke: 77 Ben. Geschicklichkeit: 56 Benötigter Level: 53	+175% Schaden; 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; +200% Schaden gegen Untote; Anforderungen -20%
 <b>Griswold's Honor</b>	Wirbel-Schild; Schild	Verteidigung: 334 Haltbarkeit: 90 Blocken: 39% Schlagschaden: 5-87 Gesockelt (3) Benötigte Stärke: 148 Benötigter Level: 68	+108 Verteidigung; 65% schnelleres Blocken

## Set-Gegenstände

### Hwanins Majestät/Hwanin's Majesty

**Bonus für 2 Teile:** +100 Verteidigung  
**Bonus für 3 Teile:** +200 Verteidigung  
 Zusätzlicher Bonus für komplettes Set: +2 zu allen Fertigkeiten; 20% abgesaugtes Leben pro Treffer; +30% schneller rennen/gehen; alle Widerstandsarten +30

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Hwa. Splendor	Große Krone	Verteidigung: 228 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 103 Benötigter Level: 45	Leben auffüllen +20; Magie-Schaden reduziert um 10; 37% Kälte-Widerstand; +100% verbesserte Verteidigung
 Hwanin's Refuge	Komplett-panzerhemd; Schwere Rüstung	Verteidigung: 391 Haltbarkeit: 36 Benötigte Stärke: 86 Benötigter Level: 30	+200 Verteidigung; +27% Gift-Widerstand; +100 zu Leben; 10% Chance, Level-3-»Statikfeld« auszulösen, wenn getroffen
 Hwanin's Seal	Gürtel	Verteidigung: 57 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 25 Benötigter Level: 35	3-33 Blitz-Schaden; verhindert Monsterheilung; +1,5 zu Verteidigung pro Level; 12% Schaden zu Mana
 Hwanin's Justice	Pinne; Stangenwaffen-Klasse	Zweihandschaden: 42-159 Benötigte Stärke: 95 Benötigter Level: 28	+330 zu Angriffswert; 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; +200 % Schaden; 5-25 Blitz-Schaden; unzerstörbar

### Leder des Rinderkönigs/Cow King's Leathers

**Bonus für 2 Teile:** Gift-Widerstand +25%  
**Bonus für 3 Teile:** +20 zu Stärke; 100% Extra-Gold von Monstern;  
 Zusätzlicher Bonus für komplettes Set: 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten; 25% Chance, Level-5-»Statikfeld« zu zaubern, wenn getroffen; 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Cow K. Horns	Kriegshut	Verteidigung: 129 Haltbarkeit: 12 Benötigte Stärke: 20 Benötigter Level: 25	+75 Verteidigung; Halbierte Dauer der Erstarrung; 35% Schaden zu Mana; Angreifer erleidet Schaden von 10
 Cow K. Hilde	Beschlagenes Leder; Leichte Rüstung	Verteidigung: 57 Haltbarkeit: 32 Benötigte Stärke: 27 Benötigter Level: 18	Alle Widerstandsarten +18; +60% verbesserte Verteidigung; +30 zu Leben; 18% Chance, Level-5-»Kettenblitz« auszulösen, wenn getroffen
 Cow King's Hoofs	Schwere Stiefel	Verteidigung: 42 Haltbarkeit: 14 Benötigte Stärke: 18 Benötigter Level: 13	+25-35 Verteidigung; +30% schneller rennen/gehen; 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten; +40 zur Verteidigung; +20 zu Geschicklichkeit; 25-35 Feuerschaden

### M'avinas Kriegsgesang/M'avina's Battle Hymn

**Bonus für 2 Teile:** +20 zu Stärke  
**Bonus für 3 Teile:** +30 zu Geschicklichkeit  
 Zusätzlicher Bonus für komplettes Set: Alle Widerstandsarten +50; +3 zu allen Fertigkeiten; +100 Verteidigung; +100 zu Angriffswert; 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 M'avina's True Sight	Diadem	Verteidigung: 211 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 59	+150 Verteidigung; Leben wieder auffüllen +10; 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; +25 zu Mana
 M'avina's Embrace	Krakenschale; Mittelschwere Rüstung	Verteidigung: 874 Haltbarkeit: 48 Benötigte Stärke: 121 Benötigter Level: 70	10% Chance, Level-3-»Gletschernadel« auszulösen, wenn getroffen; Anforderungen -30%; Magie-Schaden reduziert um 5-12; +2 zu »Passive- u. Magie«-Fertig.; +4 zu Verteidigung pro Level +350 Verteidigung
 M'avina's Icy Clutch	Kampf-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 98 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 88 Benötigter Level: 32	+45-50 Verteidigung; 18 Kälteschaden; halbierte Dauer der Erstarrung; 56% Extra-Gold von Monstern; +10 zu Stärke; +15 zu Geschickl.
 M'avina's Tenet	Haileder-Gürtel	Verteidigung: 87 Haltbarkeit: 14 Benötigte Stärke: 20 Benötigter Level: 45	+50 Verteidigung; +20 % schneller rennen/gehen; 5% abgesaugtes Mana pro Treffer; +5 zu Lichtadius
 M'avi. Caster	Großer Matronenbogen; Bogen-Klasse (nur für Amazonen)	Zweihandschaden: 40-207 Benötigte Stärke: 108 Ben. Geschicklichkeit: 152 Benötigter Level: 70	+188% Schaden; 40% erhöhte Angriffsgeschw.; 10% Chance, Level-3-»Nova« auszulösen, wenn getroffen; +50 zu Angriffswert

## Set-Gegenstände

### Najs alte Spur/Naj's Ancient Vestige

**Bonus für 2 Teile:** +175 Verteidigung  
**Bonus für 3 Teile:** +1 zu allen Fertigkeiten; Leben wieder auffüllen +10;  
 Zusätzlicher Bonus für komplettes Set: alle Widerstandsarten +50; +20 zu Stärke; +15 zu Geschicklichkeit; +100 zu Mana

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Naj's Puzzler	Ältestenstab Stab-Klasse	Zweihand-schaden: 200-232 Haltbarkeit: 35 Benötigte Stärke: 44 Ben. Geschicklichkeit: 37 Benötigter Level: 78	+35 zu Energie; +150% Schaden; 69 Level-11-Teleportladungen; 30% schnellere Zauberrate; 6-45 Blitz-Schaden; +70 zu Mana; +1 zu allen Fertigkeiten
 Naj's Light Plate	Höllenschmied-Plattenrüstung; Schwere Rüstung	Verteidigung: 831 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 78 Benötigter Level: 71	Anforderungen -60%; +65 zu Leben; Alle Widerstandsarten +25; 45% Schaden zu Mana; +1 zu allen Fertigkeiten; +300 Verteidigung
 Naj's Circlet	Reif	Verteidigung: 106 Haltbarkeit: 35 Benötigter Level: 28	+75 Verteidigung; 25-35 Feuerschaden; +5 zu Lichtadius; +15 zu Stärke; 12% Chance, Level-5-»Kettenblitz« auszulösen, wenn getroffen

### Natalyas Hals/Natalya's Odium

**Bonus für 2 Teile:** Magie-Schaden reduziert um 15  
**Bonus für 3 Teile:** +200 Verteidigung  
 Zusätzlicher Bonus für komplettes Set: +20% Gift-Widerstand; alle Widerstandsarten +50; +3 zu allen Fertigkeiten; +150 Verteidigung; 16% abgesaugtes Leben/Treffer; 16% abgesaugtes Mana/Treffer

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Natalya's Totem	Kampfhelm	Verteidigung: 261 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 58 Benötigter Level: 59	+135 Verteidigung; +25 zu Geschicklichkeit; +10 zu Stärke; Alle Widerstandsarten +10; Magie-Schaden reduziert um 3
 Natalya's Mark	Scheren-Suwayyah; Klau-Klasse (nur für Assassinen)	Einhandschaden: 120-153 Haltbarkeit: 68 Benötigte Stärke: 118 Ben. Geschicklichkeit: 118 Benötigter Level: 79	40% erhöhte Angriffsgeschw.; +200% Schaden; Verteidigung des Ziels ignorieren; 50 Kälteschad.; 12-17 Feuerschad.; +200% Schaden gegen Untote; +200% Schaden gegen Dämonen
 Natal. Shadow	Kürasspanzerhemd; Schwere Rüstung	Verteidigung: 647 Haltbarkeit: 36 Benötigte Stärke: 149 Benötigter Level: 73	+150 Verteidigung; +1 zu Leben pro Level; +2 zu »Schatten«-Fertigkeiten; Giftlänge reduziert um 75%; +25% Gift-Widerstand
 Natalya's Soul	Ringstiefel	Verteidigung: 120 Haltbarkeit: 66 Benötigte Stärke: 65 Benötigter Level: 25	+75 Verteidigung; +40% schneller rennen/gehen; +2% Staminaheilung pro Level; +50 zu maximaler Haltbarkeit; +15% Kälte-/Blitz-Widerstand

### Sanders Dummheit/Sander's Folly

**Bonus für 2 Teile:** +50 Verteidigung  
**Bonus für 3 Teile:** +75 zu Angriffswert  
 Zusätzlicher Bonus für komplettes Set: +1 zu allen Fertigkeiten; 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten; +50 zu Mana; 4% abgesaugtes Leben pro Treffer

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Sand. Paragon	Kappe	Verteidigung: 28-30 Haltbarkeit: 12 Benötigter Level: 25	35% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten; Angreifer erleidet Schaden von 8; +1 zu Verteidigung pro Level
 Sander's Taboo	Schwere Handschuhe	Verteidigung: 32 Haltbarkeit: 14 Benötigter Level: 28	+20-25 Verteidigung; 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; +40 zu Leben; 30-36 Gift-Schaden
 Sander's Superstition	Knochenstab Schlagstab-Klasse	Einhandschaden: 5-12 Haltbarkeit: 15 Benötigter Level: 25	+75% Schaden; +25 zu Mana; 8% abgesaugtes Mana pro Treffer; 20% schnellere Zauberrate; 75 Kälteschaden
 Sand. Riprap	Schwere Stiefel	Verteidigung: 5-6 Haltbarkeit: 14 Benötigte Stärke: 18 Benötigter Level: 20	+40% schneller rennen/gehen; +100 zu Angriffswert; +5 zu Stärke; +10 zu Geschicklichkeit

## Set-Gegenstände

### Sazabis grosser Tribut/Sazabi's Grand Tribute

**Bonus für 2 Teile:** +40 % schneller rennen/gehen  
**Zusätzlicher Bonus für komplettes Set:** Alle Widerstandsarten +30; 15% abgesaugtes Leben/Treffer; erhöht maximales Leben um 27%

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Saz. Cobalt Redeemer	Rätselhaftes Schwert Schwert-Klasse	Einhandschaden: 12-192 Benötigte Stärke: 99 Ben. Geschicklichkeit: 109 Benötigter Level: 73	+150% Schaden; 35 Kälteschaden; 40% erhöhte Angriffsgeschw.; +318% Schaden gegen Dämonen; +15 zu Geschicklichkeit; +5 zu Stärke; unzerstörbar
 Sazabi's Ghost Liberator	Balrogleder; Mittelschwere Rüstung	Verteidigung: 918 Haltbarkeit: 30 Benötigte Stärke: 165 Benötigter Level: 67	+400 Verteidigung; 30% schnellere Erholung nach Treffer; +25 zu Stärke; +300 zu Angriffswert gegen Dämonen; +50-75 zu Leben
 Sazabi's Mental Sheath	Kesselhelm	Verteidigung: 185 Haltbarkeit: 30 Benötigter Level: 43	+100 Verteidigung; +1 zu allen Fertigkeiten; +15-20% Feuer-Widerstand; +15-20% Blitz-Widerstand



### Tal Rasha's Hüllen/Tal Rasha's Wrappings

**Bonus für 2 Teile:** Leben wieder auffüllen +10  
**Bonus für 3 Teile:** 65% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten  
**Bonus für 4 Teile:** 24% schnellere Erholung nach Treffer  
**Bonus für komplettes Set:** alle Widerstandsarten +50; +3 zu allen Fertigkeiten; +150 Verteidigung; +150 zu Leben; +50 zu Verteidigung gegen Geschosse

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Tal Rasha's Adjudication	Amulet	Benötigter Level: 67	33% Blitz-Widerstand; +2 zu Fertigkeiten der Zauberin; +50 zu Leben; +42 zu Mana; 3-32 Blitz-Schaden
 Tal Rasha's Lidless Eye	Wirbelnder Kristall; Orb-Klasse (nur für Zauberin)	Einhandschaden: 18-42 Haltbarkeit: 50 Benötigter Level: 65	+57 zu Leben; +77 zu Mana; +10 zu Energie; 20% schnellere Zauberrate; +1 zu Fertig. Kälte-Beherrschung; +2 zu Fertig. Feuer-Beherrschung; +1 zu Fertig. Blitz-Beherrschung
 Tal Rasha's Howling Wind	Lackierte Plattenrüstung; Mittelschwere Rüstung	Verteidigung: 942 Haltbarkeit: 55 Benötigte Stärke: 83 Benötigter Level: 71	Anforderungen -60%; Magie-Schaden reduziert um 15; 88% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten; +40% Kälte-Widerstand; +40% Feuer-Widerstand; +40% Blitz-Widerstand; +400 Verteidigung
 Tal Rasha's Horadric Crest	Totenmaske	Verteidigung: 132 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 55 Benötigter Level: 66	+30 zu Mana; +60 zu Leben; +45 Verteidigung; alle Widerstandsarten +15; 10% abgesaugtes Leben/Treffer; 10% abgesaugtes Mana pro Treffer
 Tal Rasha's Fire-Spun Cloth	Kettengürtel	Verteidigung: 35-40 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 46 Benötigter Level: 53	Anforderungen -20%; +30 zu Mana; +20 zu Geschicklichkeit; 37% Schaden zu Mana; 10-15% bessere Chance; mag. Gegenstand zu erhalten

### Trang-Ouls Avatar/Trang-Oul's Avatar

**Bonus für 2, 3 und 4 Teile:** +15% Mana-Regeneration  
**Zusätzlicher Bonus für komplettes Set:** Alle Widerstandsarten +50; +3 zu allen Fertigkeiten; +100 zu Mana; +200 Verteidigung; Leben wieder auffüllen +5; +15% Mana-Regeneration

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Trang-Oul's Guise	Knochenfratze	Verteidigung: 258 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 106 Benötigter Level: 65	+80-100 Verteidigung; 24% schnell. Erholung nach Treffer; Angreifer erleidet Schaden von 20; +150 zu Mana; Leben wieder auffüllen +5
 Trang-Oul's Scales	Chaosrüstung; Schwere Rüstung	Verteidigung: 857 Haltbarkeit: 70 Benötigte Stärke: 84 Benötigter Level: 49	Anforderungen -40%; +100 z. Verteidigung geg. Geschosse; 40% Gift-Widerstand; +2 zu »Herbeirufungszauber« Fertigkeiten; +40% schneller rennen/gehen; +150% verbesserte Verteidigung







## Set-Gegenstände

### Trang-Ouls Avatar/Trang-Oul's Avatar (Fortsetzung)

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Trang-Oul's Wing	Kantor-Trophäe; (nur für Totenbeschwörer)	Verteidigung: 190 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 50 Benötigter Level: 54	+125 Verteidigung; +25 zu Stärke; +15 zu Geschicklichkeit; +38-45% Feuer-Widerstand; +40 % Gift-Widerstand; 30% erhöhte Chance b. Blocken; +2 »Gift- und Knochenz.«-Fertig.
 T.-O. Claws	Schwere Armschienen	Verteidigung: 75 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 58 Benötigter Level: 45	+30 Verteidigung; 20% schnellere Zauberrate; +30% Kälte-Widerstand; +2 zu »Flüche«-Fertigkeiten
 Trang-Oul's Girth	Troll-Gürtel	Verteidigung: 167 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 90 Benötigter Level: 49	+75-100 Verteid.; Anforder. -40%; +30 zu maximaler Ausdauer; Leben wieder auffüllen +5; +66 zu Leben; +25-50 zu Mana Einfrieren nicht möglich

### Unsterblicher König/Immortal King

**Bonus für 2 Teile:** +50 zu Angriffswert  
**Bonus für 3 Teile:** +75 zu Angriffswert  
**Bonus für 4 Teile:** +125 zu Angriffswert  
**Bonus für 5 Teile:** +200 zu Angriffswert  
**Zusätzlicher Bonus für komplettes Set:** Alle Widerstandsarten +50; +3 zu allen Fertigkeiten; +150 zu Leben; Magie-Schaden reduziert um 10

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Immortal King's Will	Rachender Wächter (nur für Barbaren)	Verteidigung: 176 Haltbarkeit: 55 Benötigte Stärke: 65 Benötigter Level: 47	+125 Verteidigung; 37% Extra-Gold von Monstern; +2 »Kampfbherrschung«-Fertig.; +4 zu Lichtradius; 25-40% bessere Chance mag. Gegenstand zu erhalten
 Immortal K. Soul Cage	Heilige Rüstung; Mittelschwere Rüstung	Verteidigung: 1001 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 232 Benötigter Level: 76	+400 Verteidigung; 5%-Chance, Level-5-»Enchant« auszulösen, wenn getroffen; +2 zu »Kriegschreie« Fertigkeiten; +50 % Gift-Widerstand
 Immortal King's Detail	Kriegsgürtel; Schwere Rüstung	Verteidigung: 89 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 110 Benötigter Level: 29	+36 Verteidigung; +28% Feuer-Widerstand; +31% Blitz-Widerstand; +25 zu Stärke
 Immortal King's Forge	Kriegs-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 119 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 110 Benötigter Level: 30	+65 Verteidigung; +20 zu Stärke; +20 zu Geschicklichkeit; 12%-Chance, Level-4-»Charged Bolt« auszulösen, wenn getroffen
 Immortal King's Pillar	Kriegsstiefel	Verteidigung: 129 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 124 Benötigter Level: 31	+75 Verteidigung; +40% schneller rennen/gehen; +110 zu Angriffswert; +44 zu Leben
 I.K. Stone Crusher	Ogerhammer Hammer-Klasse	Zweihand-schaden: 231-318 Benötigte Stärke: 225 Benötigter Level: 76	+200% Schaden; unzerstörbar 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; +200% Schaden gegen Dämonen; +200% Schaden gegen Untote; 35-40% Chance auf vernicht. Schlag

### Waisenruf/Orphan's Call

**Bonus für 2 Teile:** +35 zu Leben  
**Bonus für 3 Teile:** Angreifer erleidet Schaden von 5  
**Zusätzlicher Bonus für komplettes Set:** +100 Verteidigung; +50 zu Leben; +10 zu Geschicklichkeit; +20 Stärke; +100 Verteidigung; alle Widerstandsarten +15; 80% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute	Spezielle Eigenschaften
 Guillaume's Face	Flügelhelm	Verteidigung: 217 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 115 Benötigter Level: 34	+120% verbesserte Verteidigung; 30% schnellere Erholung n. Treffer; 35% Chance a. vernichtenden Schlag; 15% Todesschlag; +15 zu Stärke
 Wilhelm's Pride	Kampfgürtel	Verteidigung: 75 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 88 Benötigter Level: 42	+75% verbesserte Verteidigung; 15% abgesaugtes Mana pro Treffer; 5% abgesaugtes Leben pro Treffer; +10% Kälte-Widerstand
 Magnus' Skin	Haileder-Handschuhe	Verteidigung: 60 Haltbarkeit: 14 Benötigte Stärke: 20 Benötigter Level: 37	+50% verbesserte Verteidigung; +15% Feuer-Widerstand; 20% erhöhte Angriffsgeschw.; +3 zu Lichtradius; +100 zu Angriffswert
 Wihstan's Guard	Rundschild; Schild	Verteidigung: 154 Haltbarkeit: 64 Blocken: 87% Schlagschaden: 7-14 Benötigte Stärke: 53 Benötigter Level: 29	+175% verbesserte Verteidigung; 40% schnelleres Blocken; 55% erhöhte Chance b. Blocken; Halbierte Dauer der Erstarrung; +5 zu Lichtradius

GUN