

Tipps für Profis

Diablo 2

Als Ergänzung zu unserem Insider-Guide der letzten Ausgabe haben wir für Sie eine weitere Tipps-Sammlung zusammengestellt – darunter der Weg zum Geheimlevel.

Für das Action-Rollenspiel Diablo 2 von Blizzard gibt es massig Tipps, Tricks und kleine Kniffe. Die besten haben wir für Sie zusammengetragen. Dabei erheben wir keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wenn Sie noch gute Tricks auf Lager haben oder Items kennen, die hier fehlen: Schicken Sie uns eine Mail an tipps@gamestar.de

Allgemeine Tipps

STÄRKE beachten

TIPP 1: Der Wert Stärke ist wichtiger, als es anfangs scheint – auch für Amazone, Zauberin und Totenbeschwörer. Alle Waffen (außer Fernwaffen) und Rüstungen haben ein Stärkeminimum. Wenn Sie also später die magische Rüstung »Seide des Siegers« finden, sie aber nicht anlegen können, weil es Ihnen an Kraft fehlt, werden Sie sich schwer ärgern. Beugen Sie dem vor, indem Sie die Stärke konsequent mit erhöhen.

Items REPARIEREN

TIPP 2: Reparieren Sie immer alle Gegenstände, bevor Sie sie verkaufen. Die Reparaturkosten sind stets weit geringer als der erzielte Zusatzgewinn.

Vorsicht FALLE

TIPP 3: Truhen machen ein knarrendes Geräusch, wenn sie eine Falle enthalten. Wer schnell reagiert, kann beiseite treten und so Schaden vermeiden.

STADT- PORTAL bei Diablo

TIPP 4: Der üble Diablo blockiert Ihr Rückzugs-Stadtportal, damit Sie nicht verletzt fliehen können. Wenn Sie allerdings schnell zu einem Rand des großen Raumes rennen, folgt er Ihnen meist nicht. Dort können Sie rasch Ihr Stadtportal zaubern und hindurch gehen. Als Faustregel gilt: Wenn Diablo nicht auf dem gleichen Bildschirmausschnitt ist wie das Portal, schließt er es auch nicht.

DIABLO besiegen

TIPP 5: Diablo ist leichter zu besiegen, als man vielleicht denkt. Seine Hauptwaffe ist der rote Feuerstoß, den er aber nur viermal hintereinander anwenden kann. Weichen Sie also viermal aus, und attackieren Sie den Höllenfürsten dann im Nahkampf. Wenn Sie dieses Manöver vier bis fünfmal wiederholen, sollten Sie ihn geschafft haben.

Richtig VERKAUFEN

TIPP 6: Für richtig teure Gegenstände gibt es Limits beim Verkaufspreis: Im ersten Akt beträgt das Limit 5.000 Münzen, im zweiten 10.000, im dritten 15.000 und erst im vierten Akt erhalten Sie den wahren Wert Ihres Items. Wenn Sie also im ersten Akt beispielsweise eine Rüstung verkaufen wollen, die genau 5.000



Tipp 6: Die Rüstung bringt im 2. Akt 10.000 Goldstücke.

BLIND schiessen

ein Monster, das in der Entfernung lauert. Wenn Sie einen Gegenstand haben, der Feinden Leben stiehlt, können Sie an Ihrer roten Kugel ablesen, ob Ihre blinden Schüsse treffen oder nicht.

Sprung- BARBAR

TIPP 8: Der Barbar kann seine Sprung-Fertigkeiten auch auf unorthodoxe Weise nutzen: In Verliesen, wo einzelne Orte mit Gittern abgesperrt sind, kann er einfach über die Absperrung hüpfen.

Diablo im FENSTER

TIPP 9: Windows-Fans oder Büro-Barbaren, denen der Chef oft im Rücken steht, können Diablo auch im Fenster bekämpfen. Dazu müssen Sie nur mit einem Rechtsklick auf Ihr Desktop-Icon das Kontextmenü öffnen und dort den Eintrag »Eigenschaften« wählen. Unter »Verknüpfung/Ziel« finden Sie den Programmaufruf. An diesen hängen Sie die Option »-w« an und übernehmen. Beim nächsten Spielstart sehen Sie die dunklen Gänge durch ein Fenster.

Der geheime Kuh-Level

KUH-Level finden

TIPP 10: Um den geheimen Kuh-Level zu finden, müssen Sie Diablo bereits besiegt haben. Gehen Sie ins Lager der Jägerinnen zurück. Dort legen Sie Wir-



Tipp 10: Gegen diese Übermacht gibt es keine Chance.

Gold Verkaufswert hat, sollten Sie lieber bis zum nächsten Akt warten – da kann sie doppelt soviel wert sein.

TIPP 7: Wenn Sie einen Bogen haben, versuchen Sie einfach öfter mal, ins Dunkel zu schießen. Oft treffen Sie

ein Monster, das in der Entfernung lauert. Wenn Sie einen Gegenstand haben, der Feinden Leben stiehlt, können Sie an Ihrer roten Kugel ablesen, ob Ihre blinden Schüsse treffen oder nicht.

TIPP 8: Der Barbar kann seine Sprung-Fertigkeiten auch auf unorthodoxe Weise nutzen: In Verliesen, wo einzelne Orte mit Gittern abgesperrt sind, kann er einfach über die Absperrung hüpfen.

TIPP 9: Windows-Fans oder Büro-Barbaren, denen der Chef oft im Rücken steht, können Diablo auch im Fenster bekämpfen. Dazu müssen Sie nur mit einem Rechtsklick auf Ihr Desktop-Icon das Kontextmenü öffnen und dort den Eintrag »Eigenschaften« wählen. Unter »Verknüpfung/Ziel« finden Sie den Programmaufruf. An diesen hängen Sie die Option »-w« an und übernehmen. Beim nächsten Spielstart sehen Sie die dunklen Gänge durch ein Fenster.

Der geheime Kuh-Level

TIPP 10: Um den geheimen Kuh-Level zu finden, müssen Sie Diablo bereits besiegt haben. Gehen Sie ins Lager der Jägerinnen zurück. Dort legen Sie Wir-

rets Bein (kann man in Tristram finden) und einen Folianten des Stadtportals in den Horadrim-Würfel. Ein Druck auf »Verwandeln«, genügt und schon erscheint ein Portal zum geheimen Level. Achtung: Der

KUH-KÖNIG
besiegen

Trick funktioniert nur im gleichen Schwierigkeitsgrad, in dem Sie Diablo besiegt haben.

TIPP 11: Im Kuh-Level laufen massenhaft diese Kühe herum – Sie werden sehr starke Zauber brauchen, um sie zu besiegen. Wenn Sie alle Rindviecher inklusive des Kuh-Königs (Vorsicht vor Blitzen!) erledigt haben, finden Sie in der Regel mindestens ein Unique Item und zahlreiche Edelsteine.

Unique Items**NOCH MEHR**
Gegenstände

TIPP 12: In der folgenden Tabelle reichen wir alle Gegenstände nach, von denen wir erst nach Redaktionsschluss der letzten Ausgabe erfahren haben.

Spezielle Gegenstände

Name	Typ	Auswirkungen
Blinkers Form	Lederrüstung	Feuerschaden: +3-6; Verteidigung gegen Geschosse: +16; Verteidigung: +25; schnell rennen/gehen
Blauzorn	Kristallschwert	Kälteschaden: +3-6; Chance für mag. Gegenstand: +10 %; Chance für tödlichen Treffer: +30 %
Bleikrähe	leichte Armbrust	Leben: +10; Geschicklichkeit: +10; Giftwiderstand: +30 %; erhöhter Schaden
Blitzklinge	Dreizack	Stärke: +15; Geschicklichkeit: +8; halbiert gegnerischen Verteidigungswert; verlangsamt Ziel um: 25 %; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Blutdieb	Forke	Stärke: +10; Leben: +26; abgesaugtes Leben/Treffer: 8%; Monster heilen nicht: 35 %
Blutfaust	schwere Handschuhe	Leben: +40; minimaler Schaden: +5
Blutmond	Krummsäbel	Lichtradius: +4; Leben: +15; alle Widerstände: +15; erhöhter Schaden
Bverrits Turm	hoher Schild	Stärke: +5; Verteidigung: +20; Feuerwiderstand: +25 %; Magieschaden: -4
Culwens Spitze	Kriegsschwert	Angriff: +60; alle Fertigkeiten: +1; Vergiftungsdauer halbiert; schnelles Blocken; schnelle Erholung nach Treffern
Dämmertief	Vollhelm	Lichtradius: -2; Schaden: -2; alle Widerstände: +5; max. Schaden: +8
Das Auge von Ettlich	Amulett	Lichtradius: +2; alle Fertigkeiten: +1; abgesaugtes Leben/Treffer: 4 %; Kälteschaden: +1-3; Verteidigung gegen Fernwaffen: +13
Das Eisen-Jang-Bong	Schlachtenstab	Zauberinnen-Fertigkeiten: +1; Verteidigung: +25; Blitzschaden: +1-25; Angriff: +50 %; schnell zaubern
Das Gesicht des Horrors	Maske	Stärke: +20; alle Widerstände: +5; Schaden gegen Untote: 150 %; Treffer lässt Monster fliehen
Das Tan-Do-Li-Ga des Generals	Flagel	Verteidigung: +25; Schaden: +1-20; abgesaugtes Mana/Treffer: 5 %; Schaden für Untote: 150 %; verlangsamt Ziel um: 50 %
Der Drachen-Chang	Speer	Lichtradius: +2; Angriff: +36; min. Schaden: +10; Schaden für Untote: 200 %
Der Gräber	Dolchmesser	Geschicklichkeit: +10; Kälte-/Feuerwiderstand: +25 %; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; erhöhter Schaden
Der Kampfäst	Schwengel	Angriff: +40; Geschicklichkeit: +10; abgesaugtes Leben/Treffer: 7 %; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; erhöhter Schaden
Der Schutz	Prunkschild	Verteidigung: +40; Stärke: +10; Magieschaden: -2; verbesserte Chance zu blocken
Der Stein von Jordan	Ring	alle Fertigkeiten: +1; max. Mana: +25 %; Blitzschaden: +1-12; Mana: +20
Der Tanner-Blutstab	Pike	Lichtradius: +3; Angriff: +60; Leben: +30; max. Feuerwiderstand: +15%; Feuerschaden: +12-18
Der Zenturio	Lederrüstung	Leben: +15; Verteidigung: +30; Angriff: +25; Mana: +15; max. Ausdauer: +15

Name	Typ	Auswirkungen
Dummeiches	Bardike	Verteidigung: -8; Geschicklichkeit: +15; schnelle Angriffsgeschwindigkeit; erhöhter Schaden
Haudrauf	Ringpanzer	Lichtradius: +3; alle max. Widerstände: +5 %; alle Widerstände: +10; Nahkampf-Verteidigung: +25; Angriff: +20
Eisenstein	Kriegshammer	Geschicklichkeit: -5; Angriff: +50; Blitzschaden: +1-10; Schaden für Untote: 150 %; erhöhter Schaden
Fackel von Iro	Stab	Totenbeschwörer-Fertigkeiten: +1; abgesaugtes Leben/Treffer: 6 %; Feuerschaden: 5-9; Schaden für Untote: 150 %
Felsenfell	Feldharnisch	Anforderungen: -10 %; Giftwiderstand: +50 %; Verteidigung: +25; Stärke: +5; Schaden: -3
Festnagel	Dornenkeule	Leben: +15; Magieschaden: -2; Angreifer erleidet Schaden: 1-9; erhöhter Schaden
Geisterscherbe	Klinge	Mana: +50; Angriff: +55; alle Widerstände: +10; schnell zaubern
Gevatter Tod	Kriegssense	Leben: -20; abgesaugtes Mana/Treffer: 5 %; Chance für tödlichen Schlag: 50 %; Monster heilen nicht
Giftasche	Kurzstab	Mana: +30; Feuerschaden: 1-5; Feuerwiderstand: +50 %; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Glorienkappe	Helm	Widerstand gegen Fernwaffen: +25; Blitzwiderstand: +15 %; Angreifer erleiden Blitzschaden: 4; Treffer blendet Ziel
Goblin-Zeh	leichte Plattenstiefel	Lichtradius: -1; Chance für tödlichen Schlag: 25 %; Verteidigung: +5; Schaden/Magieschaden: -1
Goldhaut	voller Harnisch	Lichtradius: +2; alle Widerstände: +30 %; Verteidigung: +75; Angreifer erleiden Schaden: 2
Goldträger	schwerer Gürtel	Lichtradius: +2; Verteidigung: +40; Chance, mag. Gegenstand zu finden: +30 %; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Grabknochen	Knochenstab	Stärke: +10; Geschicklichkeit: +10; Kälteschaden: +4-8; abgesaugtes Mana/Treffer: 5 %; Schaden für Untote: 150 %
Grauforn	leichte Rüstung	abgesaugtes Leben/Treffer: 5; Magieschaden: -3; Geschicklichkeit: +10; Feuerwiderstand: +20 %; Kältewiderstand: +20 %
Griswolds Schneide	Breitschwert	Angriff: +40; Feuerschaden: +9-13; Gegner werden zurückgestoßen; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Heißsporn	Lederstiefel	Feuerwiderstand: +15 %; Feuerschaden: +3-6; Leben: +15
Heulhauer	Großhelm	Magieschaden: -2; Angreifer erleidet Schaden: 3; angerichteter Schaden zu Mana: 35 %; erhöhte Verteidigung
Higgis Haube	Kappe	Angriff: +30; Mana: +15; Leben: +15; erhöhter Schaden
Himmliches Gewand	leichte Plattenrüstung	Mana-Regeneration; +25 %; alle Widerstände: +10 %; verbesserte Verteidigung
Hirnhacke	schwere Axt	Lichtradius: +4; Mana: +25; min. Schaden: +14; abgesaugtes Mana/Treffer: 10 %
Höllenherz	schwere Armbrust	Angriff: +70; max. Feuerwiderstand: +15 %; Feuerwiderstand: +15 %; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; Explosivbolzen
Höllknall	kurzer Kriegsbogen	Angriff: +20; Geschicklichkeit: +12; Feuerschaden: +6-9; Feuerwiderstand: +40 %
Höllenpest	Langschwert	abgesaugtes Leben und Mana/Treffer: 5 %; Giftschaden: +28-56 für sechs Sekunden
Klapperkäfig	Prunkharnisch	Chance für tödlichen Schlag: 25 %; Verteidigung: +45; Angriff: +45; verängstigt Feinde bei Treffer
Klingengürt	Plattengürtel	Stärke: +5; Verteidigung: +20; Geschicklichkeit: +10; Schaden: -3; Angreifer erleidet Schaden: 8
Knochenfleisch	Plattenharnisch	abgesaugtes Leben/Treffer: 5 %; Verteidigung: +35; Angriff: +35
Lanze von Yaggai	Speer	alle Widerstände: +15; Blitzschaden: +1-40; Angreifer erleidet Schaden: 8
Lenymo	Schärpe	Lichtradius: +1; Mana: +15; Mana-Regeneration: +30 %; alle Widerstände: +5

Name	Typ	Auswirkungen
Magierfaust	leichte Panzerhandschuhe	alle Feuer-Fertigkeiten: +1; Mana-Regenerationsrate: +25 %; Feuerschaden: +1-5; schnell zaubern
Manalds Heilung	Ring	abgesaugtes Mana/Treffer: 4 %; Leben: +20
Möwe	Dolch	Schaden: +1-15; Mana: -5; Chance für mag. Gegenstand: +50 %
Nagelring	Ring	Angriff: +18; Magieschaden: -2; Chance für mag. Gegenstand: +15 %; Angreifer erleidet Schaden: 3
Natternfürst	Langstab	Lichtradius: -1; Mana: +10; Giftwiderstand: +50 %; Giftschaden: 2-37 für drei Sekunden
Nokozan-Relikt	Amulett	Lichtradius: +3; Feuerschaden: +3-6; max. Feuerwiderstand: +10; Feuerwiderstand: +10 %
Pelta Lunata	Beschützer	Verteidigung: +40; Mana: +10; Leben: +10; Stärke: +2
Rabenklaue	Langbogen	Stärke: +3; Geschicklichkeit: +3; Angriff: +50; Explosivpfeile
Rixots Auge	Kurzsword	Lichtradius: +2; Angriff: +20 %; min. Schaden: +5; Verteidigung: +25; Chance für tödl. Treffer: +25 %
Runzelrube	langer Kampfbogen	Mana: +30; Angriff: +36; Kältewiderstand: +26 %; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; magische Pfeile
Sägezahn	Flamberg	max. Schaden: +15; abgesaugtes Mana/Treffer: 6 %; Monster heilen nicht: 50 %
Säurebrand	Armbrust	Geschicklichkeit: +20; Angriff: +50; Giftschaden: +7-9 für drei Sekunden; ignoriert gegnerische Rüstung
Schädelspalter	Militärpicke	Angriff: +50; Blitzschaden: +1-12; Mana-Regeneration: +20%; Treffer blendet Ziel
Schattenscheibe	kleiner Schild	Lichtradius: -2; Verteidigung: +18; Leben: +20; Geschicklichkeit: +10; Treffer blendet Ziel
Schattenzahn	Zweihänder	Lichtradius: -2; Kälteschaden: 5-10; Kältewiderstand: +20 %; abgesaugtes Mana/Treffer: 5%
Schlangenband	leichter Gürtel	Leben: +6; Giftschaden: +4-7 für drei Sekunden; Giftwiderstand: +25 %; Verteidigung: +11
Schmutzfuß	schwere Stiefel	abgesaugtes Mana/Treffer: 2 %; Angreifer erleidet Schaden: 2; schnell rennen/gehen
Schwerthalter	Dornenschild	verbesserte Chance zu blocken; Monster heilen nicht: 50 %; Angreifer erleidet Schaden: 5
Seelenernte	Sense	Angriff: +45; alle Widerstände: +20; Giftschaden: +15-23 für fünf Sekunden; Monster heilen nicht: 30 %
Seide des Siegers	Rüstung	Lichtradius: +2; abgesaugtes Mana/Treffer: 5 %; alle Fertigkeiten: +1
Sichelglanz	Krummsword	Lichtradius: +3; Verteidigung: +20; Mana: +30; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Spuren von Cthon	Kettenstiefel	Leben: +10; Verteidigung gegen Fernwaffen: +50; Ausdauer: -50 %; schnell rennen/gehen
Stahlklang	eckiger Schild	verbesserte Chance zu blocken; Lichtradius: +3; alle Paladin-Fertigkeiten: +1
Stahlschläger	großer Holzhammer	Anforderungen: -50 %; Ausdauer-Regeneration: +25 %; Schaden für Untote: 150 %; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Stahlsucher	Landsknechtsspeer	Todesschlag: 30 %; Alle Widerstände: +5; Angriff: +30; Treffer lässt Monster fliehen
Sturm Gilde	großer Schild	Blocken: +37 %; Magieschaden: -1; Blitzschaden: +1-6; Verteidigung: +15; Blitzwiderstand: +25 %
Sturmschlag	kurzer Kampfbogen	Angriff: +28; Stärke: +8; Blitzschaden: +1-10; Blitzwiderstand: +25 %; ignoriert gegnerische Rüstung
Tarnhelm	Eisenhut	alle Fertigkeiten: +1; Chance für mag. Gegenstände: +25 %; Gold von Monstern: +75 %
Teufelsnarbe	Kriegsaxt	Angriff: +50; Giftschaden: +18-28 für drei Sekunden; Giftwiderstand: +50 %
Todesspaten	Axt	abgesaugtes Mana/besiegter Gegner: 2; Angriff: +15 %; min. Schaden: +8; Treffer blendet Ziel
Totenglöckner	Szepter	Mana: +15; Angriff: +35; Gift-/Feuerwiderstand: +20 %; Chance für tödlichen Treffer: 25 %
Tränenkeule	Beinschienen	Verteidigung: +10; Geschicklichkeit: +5; Stärke: +5; alle Widerstände: +10; schnell rennen/gehen

Name	Typ	Auswirkungen
Umes Trauer	Schlachtenstab	Mana: +40; Totenbeschwörer-Fertigkeiten: +2; Schaden für Untote: 150 %; Treffer lässt Monster fliehen; schnell zaubern
Untote Krone	Krone	abgesaugtes Leben/Treffer: 4 %; Verteidigung: +8; Giftwiderstand: +50 %
Verdammnisbringer	Repetierarmbrust	Amazonen-Fertigkeiten: +1; Leben: +15; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit; ignoriert gegnerische Rüstung
Wächtertreu	Kettenhandschuhe	Lichtradius: +2; Angriff: +25; Verteidigung: +15; Chance, mag. Gegenstand zu finden: +24 %; Gold von Monstern: 200 %
Wand der Augenlosen	Knochenschild	abgesaugtes Mana/besiegter Gegner: 5; abgesaugtes Mana/Treffer: 3 %; Giftwiderstand: +20 %; schnell zaubern
Wurmschädel	Knochenhelm	Mana: +10; Totenbeschwörer-Fähigkeiten: +1; stiehlt 5 % pro Treffer; Giftwiderstand: +25 %
Zuckzappel	gehärtetes Leder	Verteidigung: +15; Geschicklichkeit: +10; Stärke: +10; verbesserte Chance zu blocken; erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

KOMBINATIONEN

Der Horadrim-Würfel

TIPP 13: Da wir mittlerweile weitere Kombinationen mit dem Horadrim-Würfel herausgefunden haben, drucken wir die Tabelle aus dem Insider-Guide in Ausgabe 8/2000 nochmals vervollständigt ab. Schreiben Sie uns, falls Sie noch mehr Kombinationen wissen.

Horadrim-Würfel

Zutaten	Ergebnis
vier Auftaufränke + Saphir + Ring	Ring mit Kältewiderstand
vier Gegengift-Elixire + Smaragd + Ring	Ring mit Giftwiderstand
vier Explosiv-Elixire + Rubin + Ring	Ring mit Feuerwiderstand
drei perfekte Edelsteine + ein magischer Gegenstand	guter magischer Gegenstand
drei gleiche Edelsteine gleicher Qualität	ein Edelstein der nächstbesseren Qualität
drei perfekte Edelsteine eines Typs + ein magischer Gegenstand	ein neuer magischer Gegenstand mit den Edelstein-Eigenschaften
drei Lebenstränke + drei Manatränke	ein normaler Regenerationstrank
drei Lebenstränke + drei Manatränke + ein Edelstein	ein voller Regenerationstrank
ein magischer Schild + eine Dornenkeule + zwei Schädel	ein magischer Dornenschild
sechs perfekte unterschiedliche Edelsteine + ein Amulett	ein Prisma-Amulett

Unbegrenzt ERFABUNG

Hex-Tricks

TIPP 14: Zunächst benötigen Sie einen Hex-Editor, etwa den aus dem SECK, der regelmäßig auf unseren Bonus-CDs zu finden ist. Eine Kurzanleitung zum Hex-Editor finden Sie im Kurztipps-Teil. Fertigen Sie eine Sicherheitskopie der Datei XXX.D2S an, wobei »XXX« der Name Ihres jeweiligen Charakters ist. Suchen Sie dann den Offset 262, und fügen Sie »FF FF FF FF« ein. Danach starten Sie ein Spiel und töten ein Monster. Schon sind Sie auf Level 99.

TIPP 15: Sie gehen vor wie im vorigen Tipp, suchen aber diesmal folgende Offsets: 245, 24A, 24E, 252, 256 und 25A. Dort setzen Sie überall »88 13« ein. Damit sind Mana, Leben und Ausdauer auf ihrem Maximalwert.

TIPP 16: Sie gehen vor wie im vorigen Tipp, suchen aber diesmal die Offsets 267 bis einschließlich 284. Dort setzen Sie jeweils den Wert »14« ein. Das maximiert alle Ihre Fertigkeiten.

LEBEN, AUSDAUER und MANA

FERTIGKEITEN erhöhen

GOLD in Massen

TIPP 17: Für Gold ist der Offset 265 zuständig. Setzen Sie dort einfach »FF FF FF« ein, und schon sind Sie reicher als Dagobert Duck.

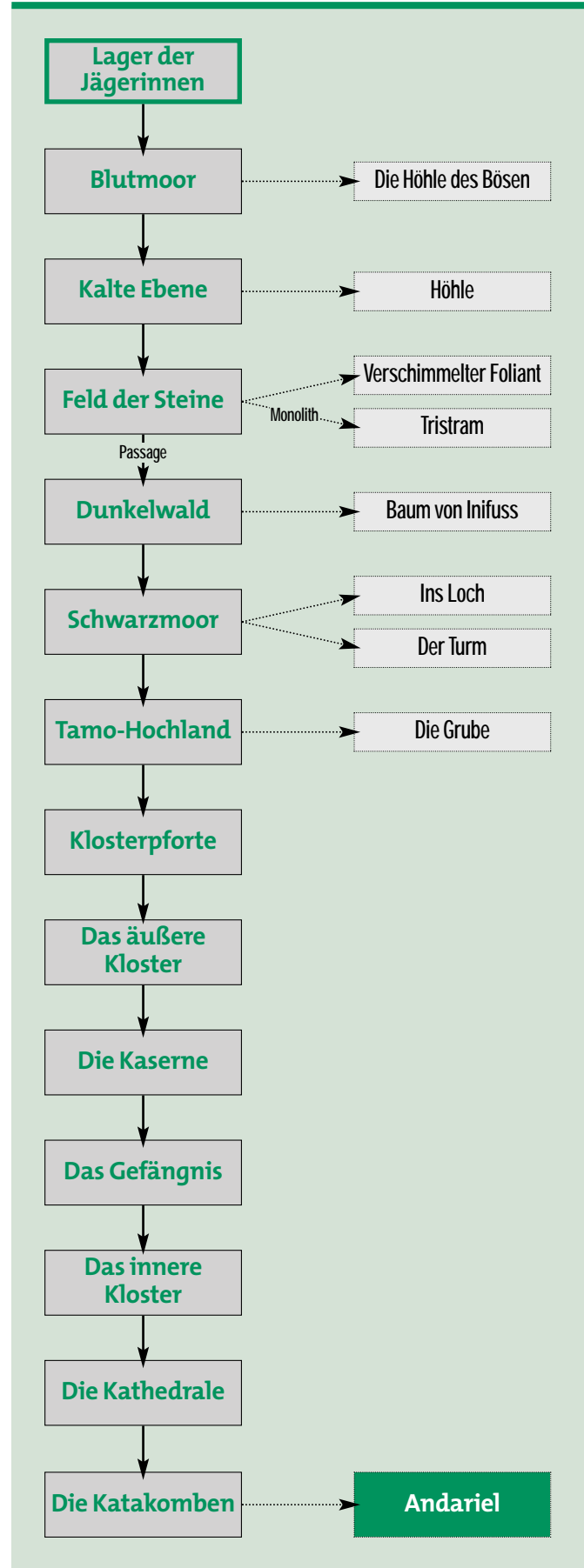
Set-Items**BONI sammeln**

TIPP 18: Set-Gegenstände bekommen Bonus-Eigenschaften, wenn alle Stücke beisammen sind. In der folgenden Tabelle finden Sie alle Sets, die wir kennen.

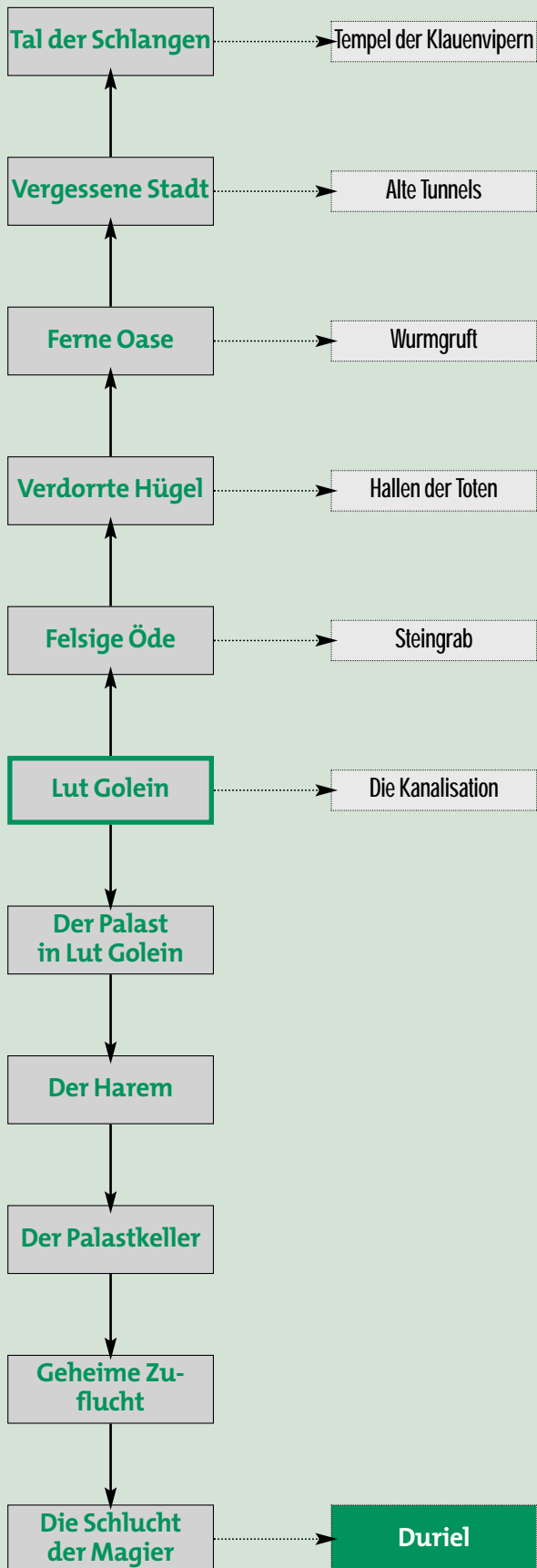
Name	Bestandteile	Bonus-Eigenschaften
Arcannas Tricks	4 (leichte Plattenrüstung, Kampfstab, Kappe, Amulett)	schneller zaubern, stiehlt 5 % Mana pro Treffer, Mana: +25
Arktis-Ausrüstung	4 (Panzerhandschuhe, gehärtetes Leder, Kampfbogen, leichter Gürtel)	kann nicht eingefroren werden, Zusatzschaden: 6-14 (Kälte)
Berserker-Arsenal	3 (Bänderrüstung, Helm, Doppelpaxt)	Giftwirkungsdauer: -75 %, Zusatzschaden 4-9 (Gift, 3 Sekunden)
Cathans Fallen	5 (Kampfstab, Kettenrüstung, Maske, Amulett, Ring)	schneller zaubern, Magieschaden: -3, Mana: +20, Angriff: +60, alle Widerstände: +25
Civerbs Trachten	3 (großer Schild, Amulett, Knüppel)	200 % Schaden gegen Untote, Stärke: +15
Cleglows Armschmuck	3 (Langschwert, kleiner Schild, Handschuhe)	35 % Chance auf kritischen Treffer, stiehlt 6 % Mana pro Treffer, Verteidigung: +50
Himmliche Hüllen	4 (Säbel, Kettenrüstung, Ring, Amulett)	halbe Einfrierdauer, alle Widerstände: +25, +40 % Chance, magischen Gegenstand zu finden
Hsusarus Verteidigung	3 (Kettenstiefel, kleiner Schild, Gürtel)	Charakter kann nicht eingefroren werden, Blitzwiderstand: +25 %, Maximalschaden: +5
Infernos Werkzeuge	3 (Kappe, Stab, schwerer Gürtel)	20 % Chance, dass Monster nicht heilen, Angriff: +20 %, Totenbeschwörer-Fertigkeiten: +1
Tod und Teufel	3 (Handschuhe, Schärpe, großes Schwert)	Angriff: +40 %, alle Widerstände: +25, Minimalschaden: +10
Irathas Putzmacherei	4 (Krone, Ring, Amulett, schwerer Gürtel)	alle Widerstände: +20, Geschicklichkeit: +15
Isenharts Waffen	4 (Vollhelm, Brustpanzer, Schild, Handschuhe)	Angriff: +35 %, stiehlt 5 % Leben pro Treffer, alle Widerstände: +20
Milebreds Sonntagsstaat	4 (Krone, Turmschild, Rüstung, Kriegsszepter)	Paladin-Fertigkeiten: +2, Lichtradius: +2, stiehlt 8 % Leben pro Treffer, Giftwiderstand: +15
Signons Stahl total	6 (großer Helm, Harnisch, Panzerhandschuhe, Plattenstiefel, Plattengürtel, Turmschild)	Schaden: -7, Zusatzschaden: +12-24 (Feuer), Angreifer nimmt 12 Schaden
Tankreds Kampfausrüstung	5 (Knochenhelm, Amulett, Stiefel, voller Harnisch, Militärpicke)	Ziel wird 35 % langsamer, stiehlt 5 % Mana pro Treffer, alle Widerstände: +10, 75 % Extragold von Monstern
Vidalas Ausrüstung	4 (Amulett, Kampfbogen, Lederrüstung, Plattenstiefel)	Ziel friert ein, ignoriert gegnerische Rüstung, Zusatzschaden

Die vier Akte**KARTEN der Akte**

TIPP 19: Die »Karten« der vier Akte zeigen an, welche Gebiete miteinander verbunden sind. Beispiel: Um im 1. Akt vom Blutmoor in das Feld der Steine zu kommen, müssen Sie durch die Kalte Ebene. Da das Gebiet zufällig generiert wird, lassen sich jedoch keine Aussagen über die Himmelsrichtung machen, in die Sie jeweils laufen müssen. Im kleineren 4. Akt gibt es nur sechs Gebiete, die linear aufeinander folgen, daher haben wir auf die Karte verzichtet.

Akt 1

Akt 2



Akt 3

