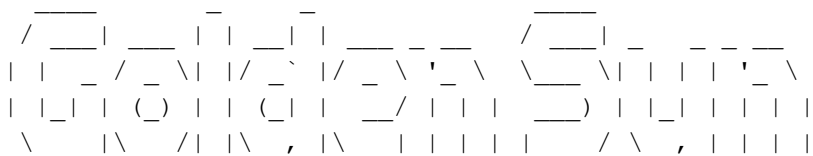


# Golden Sun FAQ/Walkthrough (German)

by Euer\_Dude

Updated to v1.2 on Aug 11, 2007



K O M P L E T T L Ö S U N G

von Euer\_Dude

== [www.goldensunarchiv.de](http://www.goldensunarchiv.de) ==

Version 1.2

August 2007

-----  
Alle Inhalte (c)2007 von Tim Assmann. Darf gerne für den privaten  
Gebrauch benutzt werden. Solltet jemand Auszüge für seine Seite  
o.ä. benutzen wollen, möge er mich bitte vorher darauf hinweisen.  
Keine Plagiate! Ihr schafft das doch sicherlich...  
-----

|=====|  
| INHALTSVERZEICHNIS |  
|=====|

Drückt STRG + F auf der Tastatur und gebt die Buchstabenfolge  
hinter der Überschrift ein, um schnell zum jeweiligen Abschnitt  
zu kommen! (Nichts ist schlimmer, als in einer Komplettlösung  
den Überblick zu verlieren.)

1.	Vorwort	VRWRT
2.	Versionsgeschichte	VRSN
3.	Geschichte	GSCHT
4.	Steuerung	STRG
5.	Charaktere	CHRKT
6.	Spiellösung	LSG...
	1. Die Vorgeschichte	...01
	2. Nach dem großen Sturm	...02
	3. Das Dorf Vault	...03
	4. Das Goma-Gebirge & Bilibin	...04
	5. In Kolima und den Wäldern	...05
	6. Die Höhle von Bilibin & Imil	...06
	7. Der Merkur-Leuchtturm	...07
	8. Kolima in neuem Glanz	...08
	9. Der Tempel von Fuchin	...09

10.	Durch den Wald von Mogall	...10
11.	Xian und Umgebung	...11
12.	Zur Minenstadt Altin	...12
13.	In den Minen	...13
14.	Der Tempel des Lama	...14
15.	Die Wüste von Lamakan	...15
16.	Kalay, nach langem Wege	...16
17.	Dschinns und mehr	...17
18.	Die Schifffahrt	...18
19.	Tolbi	...19
20.	In der Höhle von Altmiller	...20
21.	Colosso	...21
22.	Hammets Befreiung	...22
23.	Die Wüste von Suhalla	...23
24.	Das Suhalla-Tor	...24
25.	Am Fuße des Venus-Leuchtturms	...25
26.	Lalivero	...26
27.	Babis Leuchtturm und die Tunnelruinen	...27
28.	Der Venus-Leuchtturm	...28
29.	Showdown der Adepten & Ende	...29
30.	Die Schatzinsel	...30
7.	Allgemeine Tipps	TPPS
8.	Endgegner-Strategien	ENDGR
9.	Waffen	WFFN
	1. Gewöhnliche Waffem	
	2. Artefaktwaffen	
10.	Rüstungen	RSTGN
	1. Gewöhnliche Rüstungen	
	2. Artefaktrüstungen	
11.	Gegenstände	GGST
	1. Gewöhnliche Gegenstände	
	2. Besondere Gegenstände	
	3. Statuserhöher	
	4. Psynergy-Gegenstände	
12.	Dschinns	DNNS
	1. Allgemeines	
	2. Fundorte	
	3. Dschinn-Kräfte	
	4. Beschwörungen	
13.	Psynergy	PSNG
	1. Lernliste	
	2. Psynergy durch Fremdeinwirkung	
	3. Psynergy-Details	
14.	Bestiarium	BSTM
15.	Sonstiges	SNST
	1. Nebenquests für "Die Vergessene Epoche"	
	2. Optimale Ausrüstungswahl	
	3. Optimale Klassenwahl	
	4. Trainingsplätze	
16.	Tricks / Cheats / Glitches	TRCKS
17.	Kontakt	KNTKT
18.	Credits und Rechtliches	CRDTS

|=====|

Willkommen zu meiner Golden-Sun-Komplettlösung! Wirklich ein wunderbares Spiel, muss man sagen! Kaum ein anderes GBA-Spiel hat mir soviel Spaß gemacht wie dieses. Neben der für GBA-Verhältnisse ausgezeichneten Grafik und Klangkulisse hat mich vor allem die Geschichte von Anfang an gepackt! Verdammt, wie viele Nächte gingen für dieses Spiel drauf! Ganz klar eines meiner All-Time-Favourites. Zu schade, dass sich die deutsche Golden Sun-Spielerschaft nicht so rasend ausbreitete wie z.B. die englische. Man schaue ja nur auf die Verteilung der Sprachen in GameFAQs, haha. Also wünsche ich viel Spaß beim Lesen dieses Walkthroughs und hoffe, damit ein paar verzweifelnden Spielern geholfen zu haben. Oder zumindest ein paar alteingesessenen Hasen etwas zum Lesen zu geben. :-/

Denn, so sage ich euch, wenn diese Lösung fertiggeschrieben ist, werde ich dieses Spiel nicht mehr sehen können. Seht es als mein ultimatives Vermächtnis an dieses großartige RPG!

Welche, die hier hereinschauen, ohne bisher Golden Sun zu haben (könnte ja passieren...) - dieses Spiel lohnt sich auf jeden Fall! Ich bin mir ziemlich sicher, kein anderes für den Game Boy Advance kann ihm das Wasser reichen, es gehört mit zum Besten, von dem ich bisher die Erfahrung machen konnte.

|=====|

|=====|

Hier eine kleine Versionsgeschichte dieser Komplettlösung:

-----

VERSION 1.2		Größe: 520kb
11. August 2007		

Ein paar Veränderungen und Korrekturen.

VERSION 1.1		Größe: 520kb
01. August 2007		

Ein Wunder ist geschehen: aus den 'Djinns' sind jetzt nun echte deutsche 'Dschinns' geworden. Generell einige Schreibfehler behoben und Texte geändert - nun, ein gewisser Teil dieser Lösung wurde vor so langer Zeit geschrieben, dass einige Formulierungen und Texte nicht so sind, wie sie sein sollten... Eventuell werde ich noch weitere Dinge finden. Dazu habe ich eine eigene Kontakt-Sektion erstellt.

Zuletzt gab es eine Änderung im Design dieser Textdatei. Einige gestalterische Trennlinien oder Ähnliches waren schon recht abstrus gewesen... << Das Ganze ist nun simpler - besser.

-----

VERSION 1.01		Größe: 522kb
04. Juli 2007		

Einige Ergänzungen im Bestiarium, welche ich übersehen habe, inklusive einer Entschlackung im Design jener Rubrik... war wohl etwas überformatiert, deshalb ging die Dateigröße nun auch steil nach unten! Ebenso vergaß ich bisher den "Schwarzen Ball" in der Itemliste.

-----  
| VERSION 1.0 | Größe: 578kb  
| 27. Juni 2007 |

Geschafft! Das Dokument hat sich nach fast zwei Jahren nun den Status einer Komplettlösung wahrlich verdient. Alle Rubriken sind abgeschlossen (als neue ist "Steuerung" hinzugekommen), weitere Veränderungen und Ergänzungen wird es nur noch geben, wenn etwas korrigiert werden muss oder mir selbst noch etwas einfällt. Schreibt mich gerne an, wenn ihr einen Vorschlag habt! Bis dahin... Frohen Spielgenuss! :-)

-----  
| VERSION 0.98 | Größe: 534kb  
| 24. Juni 2007 |

Nach über einem Jahr wieder eine Aktualisierung. Und was für eine. Kapitel 30, nämlich die Schatzinsel, ist fertig (ganz großen DANK an "DeadmeatX" von GameFAQs für seine ASCII-Illustration der Schatzinsel), und ebenso alles andere in dieser Komplettlösung, bis auf einige fehlende Einträge im Bestiarium. Und dies wird sicherlich auch noch vollständig werden. :-)

-----  
| VERSION 0.9 | Größe: 444kb  
| 11. April 2006 |

Nach langer Zeit habe ich mich wieder rangesetzt und innerhalb kürzester Zeit den Guide beinahe verdoppelt... Kapitel 1-29 sind fertig. Die Psynergy-Liste ist komplett. Das Bestiarium ist zu 70% vollständig. Ohne die Hilfe einiger anderer Guides wäre dies nicht möglich gewesen! Die "verhältnismäßig" wenigen 90% der Gesamtlösung erscheinen nur so, weil ich ihn noch in einigen Bereichen erweitert habe.

-----  
| VERSION 0.6 | Größe: 250kb  
| 26. November 2005 |

Diese Version war schon etwas länger fertig. Nun aber online...

- Kapitel 16-19 fertig
- Artefaktrüstungen fertig
- ein wenig Ergänzung in der Psynergy-Sektion

Im Moment beschäftigt mich meine Seite stark... daher könnte es in nächster Zeit zu einigen Verzögerungen beim Updaten hier kommen. Nichtsdestotrotz, das Ding hier wird schon noch einmal fertig...

-----  
| VERSION 0.5 | Größe: 204kb  
| 06. November 2005 |

Nächste Version der Komplettlösung. Folgende Sachen sind nun hinzugekommen:

- Kapitel 14 & 15 fertig
- Psynergy-Sektion zu 80% fertig

- Mantikor in Boss-Sektion nachträglich ergänzt (argh...)
- Hinweis mit der Wüste in der Tricks-Sektion ergänzt
- die üblichen paar Gestaltungsänderungen

Das einzige, was bei der Psynergy-Sektion mir fehlt, sind die Level-Angaben einiger späterer Psynergien. Ich schreibe sie mir immer jeweils auf, wenn ich sie in meinem Testspiel erlerne, wenn welche noch fehlen, habe ich sie noch nicht gelernt. Selbstverständlich würde ich mich freuen, wenn ihr welche wisst und sie mir mailen würdet!

Mit 204 kb hat der Guide für mich übrigens bereits beunruhigende Maße angenommen... ;) )

-----

| VERSION 0.4 | Größe: 165kb  
| 01. November 2005 |

Eine 'kleine' Auszeit, aber mit dem stürmischen Herbst wird mich sicherlich das Schreibfieber wieder packen! Also dann, Neuerungen:

- Kapitel 10-13 fertig
- Rüstungssektion für 'Gewöhnliche' fertig
- und hier & da natürlich ein paar Verbesserungen.

Psynergy wird wohl leider doch erst später kommen, doch sie werden bestimmt nicht lange auf sich warten lassen. :-)

-----

| VERSION 0.3 | Größe: 133kb  
| 28. August 2005 |

So einiges hat sich in dieser mit Version 0.3 geändert:

- Kapitel 1 bis 9 der Lösung sind vollständig
- die Waffenbeschreibungen wichen nun einer Tabelle
- Dschinn- und Rüstungssektion wurden vertauscht
- ein paar kleinere grafische Änderungen

Die Waffenbeschreibungen und Details kommen in eine spezielle, extra darauf ausgerichtete FAQ. Denn dies würde hier wahrscheinlich für's erste zu weit gehen... :) Aufgrund deren Rausnahme fällt das FAQ-Größenwachstum natürlich weit niedriger aus im Vergleich zu Version 0.2! In der nächsten Version werde ich mich mal an die Psynergy ranmachen.

-----

| VERSION 0.2 | Größe: 124kb  
| 15. August 2005 |

Die Kapitel 2, 3, 4 und 5 des Walkthroughs sind fertig geschrieben. Außerdem ist die Dschinn-Sektion komplett fertig! Hier und da ein paar Ergänzungen.

-----

| VERSION 0.1 | Größe: 80kb  
| 07. August 2005 |

Der Guide wurde von mir angefangen. Das erste Kapitel der Komplettlösung,

die Allgemeinen Tipps, Cheats sowie die Waffensektion sind hier fertig gestellt. Die Boss-Sektion ist zum Großteil fertig. Charaktere und die Geschichte des Spiels sind vorhanden. Arbeite eifrig weiter.

-----

```

|=====|
3.          GESCHICHTE                               GSCHT
|=====|

```

Allein dies ist schon ein Höhepunkt des Spiels. Die Geschichte ist sowohl durchdacht als auch abwechslungsreich und meiner Meinung nach schon von Anfang an fesselnd. Wie auch immer, hier die Geschichte aus der Anleitung:

---

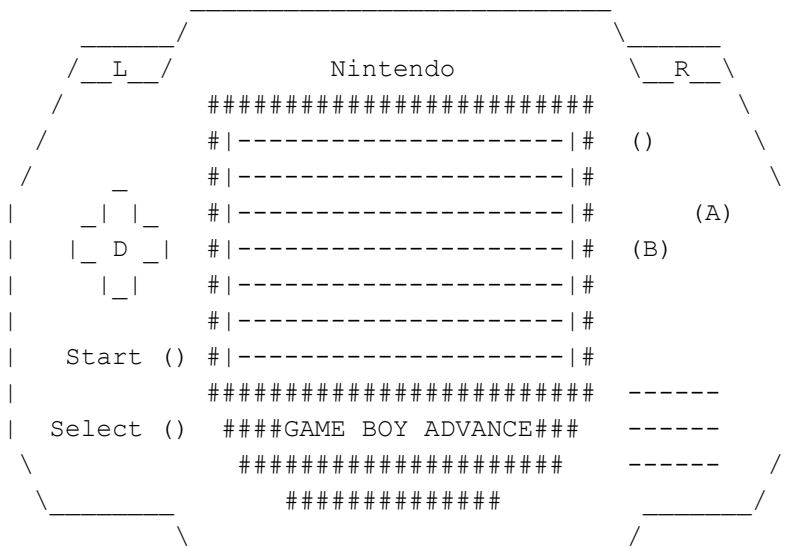
Viele Zeitalter ist es her, so erzählt man sich, dass die Macht der Alchemie über die Welt Weyard regierte. Durch Alchemie verwandelten sich die Grundpfeiler der Menschheit zu einer blühenden Zivilisation, wie Blei zu Gold. Doch mit der Zeit gebaren die Träume der Menschen unsägliche Zwistigkeiten. Es waren Träume von endlosen Reichtümern, ewigem Leben und die Herrschaft über die Welt. Träume von Eroberung und Krieg. Jene Träume hätten die Welt in Stücke gerissen, hätten nicht mutige und weise Krieger die Alchemie tief im Heiligtum von Sol auf dem Aleph-Berg versiegelt.

---

```

|=====|
4.          STEUERUNG                               STRG
|=====|

```



Dies ist ein Game Boy Advance. Oder zumindest soll es einen darstellen (wie es um meine ASCII-Fertigkeiten bestellt ist, wird man schnell merken). Golden Sun hat keine besonders komplizierte Steuerung, und ihr werdet die verschiedenen Funktionen sicherlich schnell erlernen, da ihr so ziemlich alle

Bedienelemente ausgiebig nutzen werdet. Hier ein Durchlauf, was diese so alles bewirken:

- D-Pad/Steuerkreuz: \* Bewegt euch durch die Menüs
- \* Steuert die Spielfigur;
- \* Kontrolliert Objekte, die durch Psynergy beeinflusst sind
  
- A-Knopf: \* Bestätigt eure Auswahl
- \* Ruft das Hauptmenü auf (außerhalb von Kämpfen)
  
- B-Knopf: \* Vorheriges Menü
- \* Laufen
- "Nein" bei Fragen
  
- L-Taste: \* Psynergy-Schnellzugriff auswählen + einsetzen (außerhalb von Kämpfen)
- Charakterposition ändern (im Charakter-Menü)
  
- R-Taste: \* Psynergy-Schnellzugriff auswählen + einsetzen (außerhalb von Kämpfen)
- \* Dschinnstatus ändern (im Dschinn-Menü)
- Charakterposition ändern (im Charakter-Menü)
- Getragene Ausrüstung anzeigen (im Item-Menü)
  
- START: \* Ruft das Speichermenü auf
- Vorheriges Menü
  
- SELECT: \* Ruft das Hauptmenü auf
- Dschinn-Hilfe anzeigen (im Dschinn-Menü)
- Aktuelle Dschinns anzeigen (im Charakter-Menü)

Mit einem Sternchen habe ich diejenigen Aktionen gekennzeichnet, die ihr euch als Allererstes aneignen solltet, da sie die häufigsten Dinge sind, die ihr im Spiel verwendet. Die Restlichen könnt ihr dann später euch aneignen.

```
|=====|
5.      CHARAKTERE                                CHRKT
|=====|
```

=== Die Hauptcharaktere ===

Zuerst die Protagonisten, welche ihr im Laufe des Spiels steuern könnt:

ISAAC  
-----

Alter: 17  
Heimat: Vale  
Adepttyp: Venus  
Klasse: Junker

Der Held von Golden Sun. Isaac wuchs im Dorf Vale auf, wo er im Alter von 14 Jahren den großen Sturm miterleben musste. Hier traf er zusammen mit Gareth auf Saturos und Menardi, welche die beiden allerdings mühelos bewusstlos schlugen. Weiterhin verschwand hier sein Vater, und seitdem lebt er alleine mit seiner Mutter. Außerdem widmet er sich nun dem Studium der Alchemie.

Im Kampf zeichnen ihn jeweils überdurchschnittliche Fertigkeiten aus: gute körperliche und mentale Fähigkeiten, große Stärke und Schnelligkeit machen ihn zu einem der besten Krieger.

---

GARET

-----

Alter: 17  
Heimat: Vale  
Adepttyp: Mars  
Klasse: Wächter

Garet ist seit jeher Isaacs bester Freund. Von daher haben die beiden auch eine recht ähnliche Geschichte gehabt. Eine Besonderheit stellt Garets Familie dar, denn sein Großvater ist zugleich der Bürgermeister von Vale. Er hat außerdem einen kleinen Bruder und eine große Schwester, welche sich gerne darüber aufregt, dass Garet beim Training ihr die Blumen zertrampelt. Angeblich soll er auch schon abgestandenes Wasser getrunken haben. \*brr\*

Er ist der geborene Kämpfertyp. Seine Ausdauer ist unerreicht und an Kraft mangelt es ihm nicht. Nur scheint er nicht sehr agil zu sein, was vielleicht an seinem Hang zum Fr.. ähm Essen liegt.

---

IVAN

-----

Alter: 15  
Heimat: Contigo  
Adepttyp: Jupiter  
Klasse: Wind-Seher

Ivan ist ein Diener von Lord Hammet. Wie er später erfährt, übergab ihn eine Familie aus Contigo als kleines Kind zusammen mit dem Schamanenstab an Lord Hammet. Angeblich soll eine Prophezeiung vorausgesagt haben, dass er mit Kriegern aus Vale (Isaac und Gareth) auf Reisen gehen soll. Er ist außerdem Hamas Bruder, wovon er im ersten Teil jedoch noch nichts weiss.

Seine leichte Kleidung macht ihn zum mit Abstand flinksten Mitglied der Gruppe. Auch wiegen seine mentalen Kräfte sehr gut seinen zierlichen Körperbau auf, er ist nämlich der verletzbarste der Gruppe.

---

MIA

-----

Alter: 17  
Heimat: Imil  
Adepttyp: Merkur  
Klasse: Augure

Mia ist eine Adeptin des Merkur-Clans, welcher es zur Aufgabe hat, den Merkur-Leuchtturm zu beschützen. Sie lebt in Imil und dient dort den



Leuten als Heilerin, welche in dem kalten und rauhen Klima desöfteren ihre Dienste in Anspruch nehmen müssen. Auch war sie die Ausbilderin von Alex, welcher den Eid ihres Clans jedoch betrog. Obwohl sie stets nett ist und ein gutes Herz hat, kann sie ihm dies jedoch nicht verzeihen.

Mia kann überall Stärken aufweisen, besonders in der Magie. Als exzellente Heilerin ist sie eine Bereicherung für die gesamte Gruppe.

---

Und diejenigen, welche ihr nicht oder nur teilweise im Spiel steuert:

FELIX

-----

Alter: 18  
Heimat: Vale  
Adepttyp: Venus  
Klasse: Junker\*

Felix ist Jennas Bruder und ein Freund von Isaac und Garet. Während des großen Sturmes gingen er und seine Eltern verloren, sie wurden von einem Fluss mitgerissen. Saturos und Menardi fanden ihn, seitdem ist er ein Gefährte von ihnen. Um anonym zu bleiben, trug er in vertrauter Umgebung daraufhin eine Maske. Er hätte alles dafür getan, um Jenna und Kraden vor der Geiselnahme zu bewahren, musste dies jedoch aufgrund seiner Unterlegenheit gegenüber Saturos und Menardi vorerst aufgeben.

Im zweiten Teil, nach dem Scheitern von Saturos und Menardi gegenüber Isaac, übernimmt Felix die 'Anführer-Rolle'.

\*aus Golden Sun: Die vergessene Epoche.

---

JENNA

-----

Alter: 17  
Heimat: Vale  
Adepttyp: Mars  
Klasse: Geweihte des Feuers

Jenna ist die jüngere Schwester von Felix und wie er verbindet sie enge Freundschaft mit Isaac und Garet. Sie verlor während des großen Sturmes ihre gesamte Familie und lebt seitdem bei ihren Großeltern in Vale. Das plötzliche Wiedersehen mit ihrem Bruder schockte sie sehr, wo doch jeder dachte, er sei gestorben.

Ihr könnt Jenna am Anfang in Vale steuern, bis sie von Saturos' Gefolgschaft 'entführt' wird.

---

Was wäre ein Rollespiel ohne Gegenspieler? Richtig, kein Rollenspiel, und hiermit präsentiere ich die Antagonisten:

SATUROS

-----

Heimat: Prox

Adepttyp: Mars

Saturos ist angeblich der stärkste Krieger von Prox. Er leitete einen Trupp, welcher es sich zur Aufgabe machte, die Elementarsterne aus dem Heiligtum von Sol zu stehlen und die Leuchttürme neu zu entfachen. Der Plan scheiterte jedoch und löste den großen Sturm von Vale aus, wobei fast sein gesamter Trupp ausgelöscht wurde. Er wagt es jedoch, es noch einmal zu besuchen, diesmal mit mehr Vorsicht und Vorbereitung. Tja, er schafft es, die Sterne zu stehlen, und IHR werdet ihn das ganze Spiel über verfolgen, haha! Klingt toll, nicht?

---

MENARDI

-----

Heimat: Prox  
Adepttyp: Mars

Sie ist die Gefährtin von Saturos und die einzige überlebende Person seiner ehemaligen Truppe. Obwohl sie Saturos als Anführer ansieht, fällt sie desöfteren jedoch durch ihre vorlaute Redensart auf. Zusammen mit Saturos hält sie nun eure Freunde als Geiseln. Doch selbst als ihre Verfolger hält sie nicht viel von euch. Macht euch darauf gefasst, desöftereren als 'schwache Kinder' angesehen zu werden! Nein ehrlich, sie fällt bei mir ganz klar unter der Personenkategorie "Fieses Mädels". :)

---

ALEX

-----

Heimat: Imil  
Adepttyp: Merkur

Alex ist die wohl mysteriöseste Person des Spiels. Über ihn ist nicht viel bekannt, außer, dass er ein Schüler von Mia in Imil war und den Eid ihres Clans brach. Obwohl er sich mit Saturos und Menardi zusammenschloss, zeigt er ein recht neutrales Verhalten. Ob er selber etwas im Schilde führt? Ja, aber das erfahrt ihr erst im zweiten Teil... Seht ihn für dieses Spiel einfach als 'Mitläufer' an.

---

Zu guter letzt die Nebencharaktere, mit denen ihr nur zu einem geringen Teil im Spiel zu tun habt, aber erwähnenswert sind:

COSMA

-----

Alter: 14  
Heimat: ??  
Adepttyp: Jupiter  
Klasse: Wind-Seher\*

Um Cosma ranken sich viele Mysterien. Man sagt, sie sei noch als Kleinkind vom Himmel über Lalivero gefallen, ihre eigentliche Herkunft ist unbekannt. Man vermutet jedoch, sie stamme aus Anemos. Seit diesem Vorfall lebt sie bei Farans Familie in Lalivero. Ihr werdet sie erst gegen Ende des Spiels treffen. Dort wird ihr so einiges widerfahren... immerhin ist sie eine der Hauptcharaktere im zweiten Teil.

\*aus Golden Sun: Die vergessene Epoche.

---

DER ALTE WEISE

-----

Wie man im Spiel erfährt, ein Gott und 'Wächter' über das Heiligtum von Sol. Er stellt Isaac und Gareth nach dem Raub der Sterne die Herausforderung, sie wieder zurück zu erlangen. Klar macht man das, man will ja schließlich Ordnung wiederherstellen und seine Freunde retten...!

---

LORD MC COY

-----

Der Lord der Stadt Bilibin. Behält es sich jedoch vor, euch den Schlüssel zu geben, um die Barrikaden von Bilibin zu öffnen. Naja, man kann es ihm ja nicht übel nehmen, das er kein Vertrauen gehabt hat. ;- ) Übrigens hat er eine sehr geduldige Frau...

---

HAMA

-----

Meister Hama ist eine Jupiter-Adeptin, und Oberhaupt des Lama-Tempels. Sie besitzt eine Verbindung zu Ivan, welche man im zweiten Teil erfährt.

---

LORD HAMMET

-----

Herrscher über die Stadt Kalay, reicher Händler und Adoptivvater von Ivan. Unglücklicherweise wird er bei seiner letzten Reise seinen Schamanen-Stab verlieren und anschließend nach Lunpa verschleppt werden. Doch Hilfe kommt ja schließlich in Form von... euch! Als Gefolgschaft von Ivan wird er euch sofort sein Vertrauen schenken. Doch auch sonst gehört er zu den netteren Leuten von Weyard...

---

LORD BABI

-----

Der Gründer und Beherrscher der Stadt Tolbi. Wurde auf einer Reise nach Lemuria durch einen lemurianischen weit über hundert Jahre, da man sich vor der Abreise natürlich das Bott voll mit dem geheimnisvollen Trank gefüllt hat. :) Nur mit der Rationierung des Trankes scheint er ein wenig unachtsam gewesen zu sein... Er kann sich zwar äußerst dankbar zeigen, ist aber machthungrig seit eh und jeh - aber was bleibt einem schon übrig?

---

DODONPA

-----

Ist der Sohn des Diebes und Lunpa-Regenten Donpa. Laut Auskunft der Banditen von Vault waren "Lunpa und Donpa ehrenvolle Diebe, Dodonpa hingegen verfault bis ins Innerste". Kein angenehmer Zeitgenosse.

---

IODEM  
-----

Er gehört zu den hochrangigen Leuten von Tolbi und ist ein Vertrauter von Lord Babi.

---

FARAN  
-----

Ähnlich wie Iodem, nur lebt er in Lalivero. Er zog Cosma groß, nachdem sie "vom Himmel fiel".

---

|=====|  
6. SPIELLÖSUNG  
|=====|

=====

1.	Die Vorgeschichte	LSG01
----	-------------------	-------

=====

"Isaac, wach auf!"

Mit diesen Worten steigt ihr auch mitten in das Geschehen ein! Ihr findet euch sogleich in eurem Haus wieder. Eure Mutter hat euch mitten im Sturm aufgeweckt, und nach einer kurzen Rede bekommt ihr auch die Kontrolle über Isaac, dem Hauptcharakter! Geht mit ihm die Treppe links runter, worauf ihr auch auf euren Vater treffen werdet. Nach einem kurzen Gespräch geht ihr dann nach draußen.

-----  
-----| Aufgabe: Zum Dorfplatz gehen |-----  
-----

Nachdem eure Eltern gegangen sind, um den Bewohnern zu helfen, habt ihr wieder die Kontrolle über Isaac. Ihr könnt euch jetzt in den Häusern umsehen, die Menüs erforschen und euch ins Spiel einfinden. Finden werdet ihr in den Gebäuden aber nichts... Geht stattdessen nach Norden, denn wenn ihr die südlich gelegenen Treppen hinuntergehen wollt, wird ein Felsen herunterfallen und euch den Weg versperren.

Ihr trefft auch sogleich auf Gareth, der mehr oder weniger erfolgreich versucht, sein Hab und Gut in Sicherheit zu bringen. Nach ein wenig Überzeugungskraft schließt er sich euch aber an! Geht jetzt weiter nach Norden, bis ihr zu einer Brücke gelangt. Überquert sie und seht mit an, wie die Dorfbewohner mit den herabstürzenden Felsen zu kämpfen haben.

Danach geht in die kleine Passage links von euch, worauf ihr am Ende einen Mann unter einem Felsen sehen werdet. Sagt dem Tollpatsch, dass er doch gar nicht verletzt ist, und geht unten weiter. Ihr werdet jetzt euren ersten Kampf des Spiels bestreiten! Besiegt die Fledermaus, indem ihr einfach angreift, und setzt im Notfall eure Heilkräuter ein. Ein paar weitere Kämpfe werden schon bald folgen, ihr werdet sie aber schaffen. Sobald ihr wieder im vorherigen Abschnitt seid, geht südlich die lange

Treppe entlang.

Ihr findet euch nun mitten in der Tragödie wieder: euer Freund Felix ist ins Meer gefallen und Hilfe muss schleunigst her. Felix' Schwester Jenna und eure Mutter Dora gehen Hilfe suchen. Sogleich trifft sie dann auch auf euch, wir sind ja brave Jungs und helfen Hilfe, oder? Geht daraufhin weiter nach Süden, dann die Treppe hoch und über die Brücke nach Osten. Jetzt seid ihr an der Stelle, wo euch am Anfang die Felsen den Weg versperren haben. Betretet nun den nächsten Abschnitt.

Bahnt euch hier euren Weg nach Südwesten, bis ihr schließlich den Dorfplatz mit den evakuierten Leuten erreicht. Redet ein wenig mit ihnen, und geht dann schließlich zu dem Bürgermeister und Jenna, welche sich im Süden aufhalten.

-----  
-----| Aufgabe: Felix zu Hilfe eilen |-----  
-----

Nachdem ein Bewohner seine Psynergy wiederaufgeladen hat, schließen sich er und Jenna euch an, damit ihr ihnen den Weg zu Felix zeigen könnt. Geht daraufhin wieder den Weg zurück, dorthin, wo ihr Felix gesehen habt. Kaum angekommen, folgt die nächste Zwischensequenz. Die Helfer konnten den Felsen nicht mehr halten, und so schmettert er direkt in den Fluss... Nach dem Schrecken erlangt ihr wieder die Kontrolle über Isaac, alle anderen bleiben vor Schock wie angewurzelt stehen.

Geht nun wieder über die Brücke nach Osten. Sobald ihr das Ende des Abschnitts erreicht, entschließt sich Gareth, euch wieder zu folgen. Ihr lauscht nun dem Gespräch zweier fremder Personen, und es dauert auch nicht lange, bis sie euch bemerken. Egal, was ihr ihnen auch sagt, sie wollen euch nun so oder so loswerden wollen!

~~~~~

Mysteriöser Mann & Mysteriöse Frau

-----

Kraftpunkte: 3000, 2600 (zuviele)  
Empfohl. Level: 1...  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: -  
Item nach Sieg: -

Dieser Kampf scheint ein wenig unausgeglichen zu sein, denn ihr könnt ihn nicht gewinnen! Die beiden Personen sind einfach zu mächtig für euch. Alles, was ihr nun tun könnt, ist euch besiegen zu lassen... Von nun an soll es der letzte Kampf sein, den ihr verloren habt!

~~~~~

Nach dem verlorenen Kampf lassen die beiden euch bewusstlos zurück, und das Spiel beginnt...

=====

=====

So weit, so gut, doch was passiert nun? hr findet euch nun drei Jahre später in Vale wieder, wo Jenna gerade spazierengeht. Am Ende trifft sie zusammen mit Gareth auf euch, und sehen, wie ihr die Löcher im Dach eures Hauses flickt (Sollen die noch vom Sturm sein?! Man hat ja dafür wohl kaum drei Jahre gebraucht...). Dies ist übrigens die längste Zwischensequenz des Spiels - ziemlich wenig dynamisch, diese Plauderei auf dem Dach - aber verfolgt sie einfach und schaut, wie sich Gareth ein wenig schusselig anstellt. Sobald die Szene vorbei ist, speichert erst einmal euer Spiel, damit ihr sie auf jeden Fall nicht noch einmal schauen müsst!

-----  
-----| Aufgabe: Kraden aufsuchen |-----  
-----

Geht danach nach Südwesten die Treppen runter, die beim Sturm noch durch Felsen blockiert waren! Verlasst den Abschnitt schließlich durch den südwestlichen Ausgang. Kennt ihr diese Gegend noch? Ihr kommt jetzt wieder zum Dorfplatz, wenn ihr nach Süden geht. Tut dies und besucht sogleich die örtlichen Schmiede nördlich des Psyngery-Steins! Nachdem ihr das Gebäude betreten habt, geht nach rechts. Der linke Mann ist der Waffenverkäufer, der recht bietet euch Rüstungen. Prägt euch diese beiden Figuren gut ein, denn so werdet ihr schnell die jeweiligen Händler in Golden Sun erkennen können! Kauft beim Rüstungshändler für jeden eine Lederkappe, für Isaac und Gareth ein Holzschild und eine Reisejacke. Verkauft ruhig die Sachen, die ihr nicht mehr benötigt!

Sprecht ein wenig mit den Leuten beim Dorfplatz. Danach geht den ganzen Weg zurück zu eurem Haus, von wo ihr gestartet seid! Folgt dem nördlichen Pfad und geht erneut den Weg, den ihr auch in der Sturmnacht genommen habt. Fix über die Brücke, nach unten und dann nach links in den nächsten Abschnitt. Sogleich trifft ihr auf alte Bekannte! Nur scheinen sich beide Gruppen nicht mehr einander erinnern zu können. Geht nach dem Gespräch nach Westen, und folgt der Treppe hoch zu Kradens Haus. Er wandelt schon vor Besorgnis rum... Sprecht mit dem alten Mann. Nachdem er die Beutel aus seinem Haus geholt hat, geht wieder zurück zu der Brücke und die geht die Treppe nach Norden hoch. Ein Priester will euch aufhalten... Wartet bis er im Schatten des Tempels geht und sprintet nach Norden.

-----  
-----| Aufgabe: Das Heiligtum erforschen |-----  
-----

Vor euch liegt es nun: das Heiligtum von Sol! Geht durch die schwere Steintür. Ihr findet euch nun in einem bewässerten Raum wieder! Steinplatten ragen hervor, ihr müsst auf sie springen, um an das andere Ende zu gelangen. Stellt euch so, dass ihr unterhalb des Steins ganz rechts steht, und haltet das Steuerkreuz nach oben. Eure Figur springt automatisch, sobald die Entfernung gering genug ist! Bahnt euch so euren Weg über die Steine, und geht durch die Tür. Woah! Also mich hat dieser Gang mit blauen Fliesen schon beeindruckt. Naja, lauft bis zum Ende des Ganges, und bestreitet währenddessen ein paar Kämpfe. Die Monster sollten aber Jennas Feuer-Psynergy nicht lange widerstehen können. der nächste ist wieder bewässert, hat jedoch drei "Endungen". Nehmt den mittleren Stein und springt zum mittleren Ende. Dort findet ihr eine Truhe, in der sich ein "Kleines Juwel" befindet. Geht zurück und nehmt nun die Steine, die euch zur rechten Endung führen. Am Ende des Ganges ist das Gesicht eines Minotaurus, wo ein Juwelenaugen fehlt. Stellt euch vor den Kopf und drückt "A". Wenn ihr aufgefordert werdet, einen Gegenstand auszusuchen, wählt des eben erhaltene "Kleine Juwel". Eine Tür hat sich nun bei der linken Endung geöffnet! Springt nun wieder zurück auf die andere Seite, geht nach links und nehmt von dort aus nach die Steine zur linken Endung.

Hübscher Raum, nicht? Geht nach dem Gespräch in die rechte Abzweigung und betrachtet die ganz rechte Statue vor euch. Seht ihr die gepunkteten Linien? Dies ist immer ein Indiz dafür, dass man ein Objekt bewegen kann. Stellt euch links oder rechts zu der Statue hin, und drückt das Steuerkreuz in die andere Richtung. Auf diese Weise verschiebt ihr einige Gegenstände! Geht durch die Tür und dann die Treppe nach oben. Im nächsten Raum geht nach rechts und den Gang nach oben. Nehmt bei der Kreuzung den linken Weg, und erhaltet erneut ein "Kleines Juwel" aus einer Kiste. Wenn ihr wieder bei der Kreuzung seid, geht den nördlichen Weg und die Abzweigung nach links, bis ihr im nächsten Raum seid. Jetzt wird es Zeit, eure Psynergy "Verschieber" einzusetzen, denn sonst könnt ihr die Statuen nicht bewegen! Geht zur Statue ganz links und stellt euch unter ihr. Drückt "Select" und wählt "Psynergy". Ihr könnt den Verschieber von hier aus einsetzen, ich empfehle aber, die Taste "L" zu drücken und so einen Hotkey für "Verschieber" zu erstellen. Nun müsst ihr nur noch "L" drücken, um diese Psynergy einzusetzen! Bewegt mit ihr den Stein, springt und setzt erneut ein Auge ein. Wisst ihr noch, wie es geht? Geht danach gaaaanz nach rechts zum anderen Ende des Raumes. Verschiebt auch hier eine Statue und folgt der Tür in den nächsten Raum. Nehmt hier gleich die Abzweigung nach oben, wieder nach links und nehmt euch ein Heilkraut aus der Truhe. Übrigens könnt ihr in diesem Raum neuen Monstern, den "Blendern", begegnen! Geht den Weg zurück und gelangt in den Raum mit den vielen Statuen und dem Sonnensymbol. Kraden explodiert vor Freude...

Im nächsten Raum findet ihr das Symbol von Luna. Betrachtet es kurz und geht schließlich die Treppe nach oben. Geht nördlich, und ihr findet Lunas Symbol auf braunem Stein gemeißelt, Statuen sind an jedem Ende. Beachtet sie in diesem Moment aber nicht, sondern geht weiter. Schiebt die Statuen neben der großen "Steintragenden" in der Mitte in die Vertiefungen - ein Loch entsteht vor ihr. Springt auf das Sonnensymbol und schiebt sie anschließend mit "Verschieber" in das Loch im Boden. Ihr habt soeben die Falle deaktiviert, welche euch am Weiterkommen gehindert hätte! Geht nun zu der Luna-Steinplatte und schiebt alle vier Statuen auf die Bodenschalter. Die Symbole haben sich gewandelt! Geht nun wieder die Treppe runter in den Raum, wo Kraden auf euch wartet. In dem Raum, wo sich nun das Luna-Symbol befindet, ist ein Portal erschienen! Geht durch es hindurch...

-----  
-----| Aufgabe: Elementar-Sterne einsammeln |-----  
-----

Der Raum der Elementar-Sterne! Nette Musik, nicht? Nach einer kleinen Zwischensequenz, in der euch Kraden über die Elemente erzählt, erhaltet ihr die vier Mythril-Beutel von ihm. Jetzt dürft ihr Sterne sammeln, yeeha! Zuerst ist der Venus-Stern dran. Geht von der Plattform aus die nordöstlichen Steine entlang, und danach folgt einem Pfad nach Südosten. Auf einer kleinen "Insel" ist die Venus-Statue. Stellt euch vor ihr und nehmt den Stern! Danach geht den Weg zurück, und nehmt nun die Steine nach Nordosten, um zur Merkur-Statue zu gelangen! Nachdem ihr auch dieser einen Besuch erstattet habt, geht wieder zur Plattform mit Jenna und Kraden. Ihr müsst nun zur Jupiter-Statue im Südwesten. Doch nachdem ihr diesen Stern genommen habt... eine Falle! Soeben haben Saturos und Menardi die Kontrolle über das Geschehen erlangt! Jenna kriegt einen Herzinfarkt bei der Feststellung, dass ihr Bruder noch lebt, und Gareth kann es nicht glauben, als das Wort Felix fällt (er hat da noch die Maske getragen... als ob es nur einen Felix auf der Welt gäbe...). Gareth will den Dreien die Sterne aushändigen, bis ein blauhaariger Mann namens Alex sich plötzlich hineinteleportiert und den Job für ihn übernimmt... Nachdem ihr wieder Kontrolle über euch habt, geht zwangsläufig wieder zur Plattform und den verbliebenen Weg nach Nordwesten lang, der euch zum Mars-Stern führt. Nachdem ihr ihn genommen habt, beginnt die Höhle einzu-

stürzen! Als auch noch der Alte Weise erscheint ergreifen Saturos & Co die Flucht. Von jetzt an ist Jenna von euch getrennt! Der Alte Weise versucht zwar, die Eruptionen zu dämpfen, hat aber nur mäßigen Erfolg. Seht mit an, wie die Dschinns entfesselt werden! Am Ende werdet ihr aus der Höhle hinaus-teleportiert...

Das Heiligtum ist dabei einzustürzen! Ihr solltet schleunigst da rauskommen! Lauft nicht den langen Weg zurück, sondern benutzt Isaacs Psynergy "Rückzug", um schnell hinauszukommen. (Hinweis: Ihr hättet alle Zeit der Welt gehabt. Es sollte nur dramatischer klingen.) Verlasst das Heiligtum. Das ganze Dorf hat sich mittlerweile vor dem Berg versammelt! Erzählt dem Volk, was passiert ist. Nehmt die Aufgabe des Gottes an, und macht euch auf einen Abschied gefasst! Am nächsten Tag werdet ihr am Tor von den Dorfleuten verabschiedet werden und in die Welt als Abenteurer hinausziehen. Mal ehrlich, so etwas hätte man ja gar nicht gedacht! :) Nehmt die Schnapp-Perlen und das Heilkrout entgegen und verlasst endlich Vale! Ihr habt soeben einen verdammt trägen Abschnitt des Spiels gemeistert, atmet tief durch und auf geht's! :)

3.

Das Dorf Vault

LSG03

-----  
-----| Aufgabe: Vault besuchen |-----  
-----

Endlich überstanden! Der nächste Abschnitt wird garantiert unterhaltsamer ausfallen als diese Tortur eben! Ihr befindet euch nun auf der Weltkarte. Drückt "R", um die gesamte zu sehen, und "L" für eine Vergrößerung eurer Umgebung! Vor euch schwirrt ein kleines Wesen rum - nähert euch ihm, und ihr werdet feststellen, dass es sich um einen Venus-Dschinn handelt! Erfüllt ihm seine Bitte und lasst euch von ihm in die Techniken einführen und "absorbiert" ihn am Ende! Voila, ihr habt euren ersten Dschinn! Ich würde zum Start immer empfehlen, dass der jeweilige Adept-Typ den gleichen Dschinn-Typ bekommt - gebt ihn also Isaac! Folgt dem braunen Pfad und bestreitet nebenbei ein paar Kämpfe. Probiert hier auch mal euren neuen Dschinn gleich aus! Geht nach einer Weile über eine Brücke, und den Weg weiter bis zur Stadt Vault. Bevor ihr jedoch die Stadt betretet, seht ihr, wie der Händler Hammet über einen abgeschnittenen Weg flucht - und prompt gen Norden nach Lunpa fährt. Da ihr zurzeit aber eh nicht in diese Stadt gelangen könnt, ignoriert sie. Geht in das Dorf.

Ein wenig anders als Vale, nicht? Unzählige Ebenen ade! Redet ein wenig und betretet das Haus ganz im Nordwesten - es gehört dem Bürgermeister. Am Ende werdet ihr auf einen Jungen treffen... Ivan! Sagt ihm, dass ihr ihm bei seiner Suche helfen würdet, und er schließt sich euch an. Doch ich würde euch raten, jetzt noch nicht mit der Geschichte weiterzufahren - geht stattdessen wieder aus dem Dorf hinaus, und sagt Ivan, dass ihr später wiederkommt. Trainiert jetzt erst einmal eure Charaktere! Kleine Orientierung: Ivan hat zu dem Zeitpunkt 194 Erfahrungspunkte... trainiert solange, bis ihr auch in diesem Bereich seid. Achtung: Die Monster auf der Weltkarte sind stärker als ihre Brüder im Heiligtum, geben dafür euch aber auch mehr Erfahrung. Heilt euch während eures Trainings mit Isaacs "Heilung"! Wenn euch die PP ausgehen, geht kurz nach Vale und berührt den Psynergy-Stein, oder besucht das Gasthaus von Vault, wenn ihr spendabel seid. Sobald ihr ungefähr Ivans Erfahrung habt, könnt ihr weiterfahren.



Sobald ihr mit Ivan wieder in Vault seid, geht zu den Waffen- / Rüstungs-  
händlern. Rüstungen habt ja sicherlich schon in Vale gekauft, oder? Ihr  
braucht dann zum Glück hier keine mehr kaufen. Kauft euch beim Waffenhändler  
eine Streitaxt für Isaac und verlasst den Laden. Geht nun in das Rasthaus von  
Vault. In einer Truhe ganz links von euch findet ihr eine Minze! Gebt sie  
Garet, um ihn ein wenig flinker zu machen. Rastet, wenn ihr es müsst, und geht  
danach die Treppe hoch. Ihr werdet hier auf zwei zwielichtige Typen treffen:  
Doch sie zu verfolgen hat keinen Zweck, sie sind zu schnell für euch! Geht  
wieder in den hinteren Teil des Raumes, wo ihr euch mit Ivan einen Plan  
schmiedet! Versucht nun, einen der beiden zu umzingeln, sodass Ivan ihre  
Gedanken lesen kann!

Wie sich herausstellt, sind die beiden wirklich die Täter! Geht nun aus dem  
Rasthaus raus. Ihr werdet sehen, dass auf dem Dach niemand mehr arbeitet,  
stattdessen ist dort ein großes Loch! Verdächtig, nicht? Geht die Leiter  
hinauf und ihr findet euch auf dem Dachboden des Hauses wieder. Verschiebt  
die große Kiste und geht in den nächsten Raum. Der Arbeiter liegt gefesselt  
bei ein paar Truhen! Solltet ihr euren Venus-Dschinn verbündet haben, setzt  
ihn nun auf Standby, verteilt eure Heilkräuter gleichmäßig und befreit ihn  
von seinen Fesseln. Doch mitten im Gespräch platzen nun die drei Banditen  
hinein!

~~~~~

#### Die Banditen -----

Kraftpunkte:     Diebe: 110 KP  
                  Bandit: 244 KP  
Empfohl. Level: Level 4 sollte hier eigentlich genügen.  
Schwäche:         -  
Resistenz:        -  
Erf. nach Sieg: 66  
Item nach Sieg: 110 Münzen + Gauner-Schwert

Sobald der Kampf beginnt, lasst eure Psynergy eine DEUTLICHE Sprache  
sprechen! Isaac benutzt zuerst die "Venus-Beschwörung", in den folgenden  
Runden 'Erdbeben'. Garet benutzt 'Feuer', Ivan seinen 'Blitzsturm'. Schon  
bald sollte den Gaunern die Pusteausgehen, wenn ihr stets mit eurer  
Psynergy auf den Mittelmann zielt, sodass alle getroffen werden. Heilt euch  
im Notfall mit euren Heilkräutern!

~~~~~

Nach dem Kampf erscheint der Bürgermeister mit Gefolgschaft auf dem Dach-  
boden, und sogleich werden die Banditen gefesselt und abgeführt. Er dankt  
 euch, und nach einer kurzen Besichtigung der Truhen findet sich schließlich  
auch Ivans Stab wieder an. Dennoch ist er sehr bestürzt, dass sein Meister  
gefangen ist - und verschwindet, kurz nach dem Bürgermeister. Folgt aber  
dem Rat des Bürgermeisters, und besucht ihn in seinem Haus. Er wird euch das  
wertvolle Lebenswasser geben! Verlasst danach sein Haus, und geht durch die  
Stahltür direkt darunter - das Schurkenpack ist hinter Gittern! Netter  
Anblick, oder? Geht schließlich in den Waffenladen und verkauft das eben  
erhaltene Gauner-Schwert... es ist eine Menge wert! Kauft von dem erhaltenen  
Geld den "Magischen Stab", und, falls noch genug ist, eine Streitaxt für  
Garet. Ihr selbst könnt den Stab nicht anlegen, aber Ivan, also verstaat ihn  
einfach bis zur passenden Gelegenheit. Das Kapitel Vault ist nun für euch

für eine ganze Weile abgeschlossen! Jetzt wartet das Goma-Gebirge auf euch...

4.

Das Goma-Gebirge & Bilibin

LSG04

War das letzte Kapitel nicht EINE MENGE spaßiger als das vorletzte? Ich habe nicht zuviel versprochen! :)

-----

-----| Aufgabe: Goma-Gebirge durchqueren |-----

-----

Jetzt geht es ein bisschen ans Bergsteigen im Goma-Gebirge! Bevor ihr jedoch dort hingehet, bewegt euch gen Norden nach Lunpa. In der Höhle kommt ihr nicht sehr weit... auch die Stadttore sind verschlossen, doch ihr könnt euch eine Nuss hier holen. erinnert ihr euch an die Schnapp-Perlen, die man euch in Vale gab? Wenn ihr es noch nicht getan habt, legt sie Isaac jetzt an, und lernt "Fänger". Stellt euch rechts so neben der Nuss und setzt ihn ein. Wenn es geklappt hat, behaltet sie und verlasst Lunpa. Geht wieder in Richtung Vault, doch dann in östliche Richtung! Ihr solltet über eine Brücke gehen, über die ihr schließlich das Gebirge erreicht könnt! Bahnt euch hier euren Weg hoch und setzt euren Verschieber bei dem efeu-überwucherten Felsen ein. Ihr könnt ihn aber nicht bewegen, daher hört auf, indem ihr "B" drückt. Ivan erscheint, und während dieses kurzen Gespräches setzt seinen Wirbelwind ein, um den Efeu zu entfernen. Nun schließt er sich euch endgültig an! Gebt ihm zuerst den Magischen Stab, den ihr in Vault gekauft habt. Verschiebt dann den Felsen, entfernt die Pflanzen mit seinem Wirbelwind und geht durch den Höhleneingang!

Eure erste Höhle, richtig? Ich selbst finde sie wirklich atmosphärisch. Geht den Pfad nach oben, und springt über einen Stein im Fluss auf die andere Seite. Von hier aus geht ihr wieder nach unten, bis ihr schließlich durch einen Spalt in den nächsten Abschnitt gelangt. Hier werdet ihr eine Kreuzung erreichen, in der ihr nach rechts und nach unten gehen könnt. Geht zuerst nach rechts, sprecht mit dem Mann über das "Tierchen" und verschiebt die Steinsäule so, dass sie am Ende einrastet. Wenn ihr dies getan habt, geht zurück und nehmt den Pfad nach Süden. Der nächste Abschnitt ist einfach nur Durchlaufen! Geht am Ende die Treppe hoch. Hier müsst ihr einen Felsen verschieben, sodass ihr weitergehen könnt! Verschiebt die Steinsäule also nach rechts mit dem Verschieber, und geht zu dem Felsen. Auch diesen verschiebt ihr, sodass er nach unten fällt. Nachdem ihr das getan habt, geht zurück zur Steinsäule und verschiebt sie auf die andere Seite. Springt herüber, um die Kiste zu erreichen. In ihr findet ihr ein Glückmedaillon! Ihr könnt mit der jetzt noch nichts anfangen, aber sie sind wertvoll, also behaltet sie einfach! Verschiebt nochmals und geht wieder euren Weg zurück. Durch den Felsen könnt ihr nun das andere Ufer erreichen!

Ihr seid wieder in der vorherigen Kammer, solltet ihr jedoch die Felssäule eingerastet haben, könnt ihr nun den Mars-Dschinn erreichen! Dieser wird sich euch aber nicht ohne weiteres anschließen, ihr müsst ihn erst im Kampf besiegen! Greift ihn mit Isaac und Gareth an, Ivan benutzt seinen Blitzstrahl, damit solltet ihr ihn schnell haben. Speichert aber vorher, falls er es schaffen sollte, euch zu besiegen! Gratulation zu eurem ersten Mars-Dschinn! Gebt ihn Gareth, und geht durch die nördliche Tür. Ihr befindet euch nun wieder beim Höhleneingang, könnt aber nun den schweren Felsbrocken verschieben, um weiter nach Norden oder zurück zum Eingang zu gelangen. Nehmt den nördlichen Weg, wo ihr den nächsten Abschnitt erreicht. Dies ist auch

der letzte der Höhle! Folgt dem Pfad, geht über die Brücke und erreicht über eine Treppe den Ausgang! Dieses Gebirge hättet ihr nun hinter euch!

-----  
-----| Aufgabe: Bilibin besuchen |-----  
-----

Ihr seid nun wieder auf der Weltkarte, und direkt vor euch liegt das Dorf Bilibin! Betretet sie. Das erste, was einem auffällt, ist der überaus merkwürdige Baum beim Stadttor. Ein verfluchter Mann aus Kolima, wie man später erfahren wird. Eine neue Stadt, seht euch erst einmal um! Verschiebt die Statue beim Dorfplatz, und steigt hinab. Seht ihr den Jupiter-Dschinn? Ihr werdet ihn jetzt holen, aber nicht von aus. Geht zurück zum Dorfplatz, und dann gen Osten die Treppe hoch, die zu einem Tempel führt. Geht von hier aus wieder südlich, und ihr werdet bemerken, dass ihr die Palisaden, die Holzstämme, entlang gehen könnt! Folgt ihnen quer durch die Stadt und erreicht wieder einen efeu-bedeckten Höhleneingang. Fegt ihn weg und betretet sie. Ihr seid nun wieder im Abschnitt eben, doch diesmal könnt ihr den Dschinn erreichen! Er wird euch nicht bekämpfen, sprecht ihn einfach an und er wird euch folgen. Jetzt habt ihr endlich auch einen Jupiter-Dschinn! Geht wieder zurück und betretet diesmal den Rüstungsladen von Bilibin. Verkauft euer Lebenswasser, um mächtig Kohle zu bekommen. Kauft euch davon die besten Rüstungen, die der Laden bietet. Ausnahme: Ivan bekommt eine Holzkappe, die anderen einen "Offenen Helm". Das Preis/Leistungsverhältnis ist bei denen um Welten besser. Geht schließlich vom Dorfplatz aus nach Norden, um den Palast zu erreichen...

-----  
-----| Aufgabe: Audienz bei McCoy halten |-----  
-----

Seht ihr die baumelnde Nuss links von euch? Könnt ihr widerstehen? Schnappt sie euch und sprecht mit der rechten Wache am Eingangstor. Bejaht seine Aussage, und ihr werdet in den Palast zu Lord Mc Coy geführt werden. Ihr werdet euch kurz mit ihm unterhalten, allerdings schätzt er euch als nicht allzu gut ein, und behält die Schlüssel zu den Barrikaden von Bilibin. Tja, so ist das eben. Doch wir lassen uns ja davon nicht aufhalten, oder? Geht aus dem Palast hinaus und verlasst Bilibin. Geht auf der Weltkarte nach Osten, und ihr werdet die erwähnten Barrikaden erreichen, die Bilbin von Kolima abschirmen soll. Seht ihr die lange Holzkiste, die links hervorsticht? Verschiebt sie mit dem Verschieber nach unten und durchquert die Absperrung! Hat da jemand mal einen Schlüssel erwähnt? ;) Folgt den Pfad bis zum Ende, bis ihr wieder auf die Weltkarte gelangt. Die drei Baummenschen, die ihr unterwegs trifft, sollt ihr später einmal retten. Geht über die Brücke und haltet dann nach links. Geht den langen schmalen Landstreifen entlang, bis ihr in ein waldiges Gebiet kommt. Drück hier "A" und erhaltet die Panzerstiefel! Sie sind aber recht nutzlos, da sie euch extrem verlangsamen, also behaltet sie für den Verkauf. Geht wieder zurück zur Brücke. Im Norden findet ihr den Wald von Kolima, doch betretet vorher noch das Dorf im Osten...

=====  
5. In Kolima und den Wäldern LSG05  
=====

-----  
-----| Aufgabe: Kolima besuchen |-----  
-----

Ihr seid nun in Kolima! Bereitet euch auf eine lange Zwischensequenz vor. Diese Schilde, die da plötzlich erscheinen, recht mysteriös, oder? Ihr werdet ziemlich schnell festgestellt haben, dass die Bevölkerung recht hölzern ist. Ihr könnt daher hier noch nicht viel machen, schnappt auch aber den Dschinn, der in einem Käfig im Südsten der Stadt sitzt. Geht dazu in dem käfigangrenzenden Hau durch die "Hintertür", folgt dem Tunnel und erhaltet ihn am Ende. Geht von diesem Haus aus nun nach oben, zu einer Reihe von Tontöpfen. Untersucht den Topf ganz oben links, und ihr werdet einen Apfel finden! Gebt ihm wen ihr wollt. Jetzt habt ihr vorerst nichts mehr in Kolima zu tun, also geht aus dem Dorf heraus und nach Nordwesten, zu den Wäldern! Dieses wird ein langer Spielabschnitt werden, aber er ist meiner Meinung nach auch einer der witzigsten.

-----  
-----| Aufgabe: Wälder von Kolima erforschen |-----  
-----

Sobald ihr den Abschnitt betretet, geht nach Norden. Ignoriert den Holzsteg und geht rechts von ihm lang. Rolllt den Baumstamm ins Wasser und geht weiter. Geht nun über den Holzsteg nördlich von euch, dann nach Westen. Rolllt erneut einen Baumstamm beiseite und läuft weiter bis zum Ende des Abschnitts. Hier ignoriert ihr den Baumstamm vor euch und läuft unterhalb von ihm einfach in nach Osten. Hier müsst ihr einen Baumstamm nach unten rollen, um weiterzukommen. Geht einfach weiter und schnappt euch mit eurem "Fänger" die Nuss vom Baum. Erreicht nördlich hier den Ausgang dieses Abschnitts.

Hier werdet ihr nun ein wenig Knobeln müssen, aber man hat die Lösung recht schnell raus. Rolllt den Baumstamm rechts oben nach links und geht weiter. Den nächsten dann nach unten und den ersteren wieder nach rechts an seinen Ursprungsort. Rolllt den untersten Stamm nach unten, um von hier aus rauszukommen. Den anderen Stamm müsst ihr nun wieder nach oben rollen. Jetzt ist der Platz frei für den Stamm rechts, wenn ihr ihn nun nach links rollt, sollte er ins Wasser fallen. Ihr könnt dann auf die andere Seite springen und zum Ausgang laufen. Klang alles recht kompliziert, oder? Bestimmt werde ich später noch einmal ein Kapitel mit ASCII-Grafiken machen, damit man sich alles besser vorstellen kann. Gewöhnt euch allerdings schon mal an solche Rätsel, sie sind quasi ein Markenzeichen von Golden Sun.

Der nächste Abschnitt ist auch nicht anders: Ihr müsst zuerst den Hebel im Südosten betätigen, um das Wasser abfließen zu lassen. Wenn ihr alle Holzstämmen in die richtige Position gebracht habt, könnt ihr weiter. Um in den nächsten Abschnitt zu kommen, müsst ihr nur den Stä,,e oben links nach links verschieben und wieder fluten. Um an den Pelzmantel zu gelangen, rollt wie folgt: Rolllt die zwei horizontal geneigten Stämme nach oben, und den Stamm oben links nach rechts. Rolllt den ersten horizontalen Stamm nach unten, so dass er von einem vertikalen gestoppt wird. Rolllt den vertikalen nach rechts und macht dies mit dem zweiten Stamm. Rolllt den vertikalen wieder nach links, flutet, und springt zur Trühe. Recht stark, der Pelzmantel, oder? Gebt ihm Ivan, da er der schwächste der drei ist. Verlasst den Abschnitt und kehrt zurück, sodass alle Stämme wieder in ihrer Ausgangsposition sind. Rolllt den einen so, dass ihr endlich zu Tret und Arborandra gelangen könnt. Hiervon wird wohl auch eine ASCII-Grafik fällig sein...

-----  
-----| Aufgabe: Schicksal des Waldes erfahren |-----  
-----

Sprecht mit dem "Baumkopf" vor euch. Es ist Arborandra, welcher anscheinend kein Optimist ist. Wir lassen uns davon aber nicht beirren, oder? Östlich von ihm wurzelt Tret, doch ihr sprecht mit seiner guten Seite, welche bereits

erloschen ist. Klettert die Ranke hoch, um in seinen mächtigen Stamm zu gelangen.

Unglaublich! Der Baum ist von innen hohl! Wer kommt bloß auf solche Ideen?! Geht hier zum anderen Ende des Raumes und klettert erneut eine Ranke hoch. Von hier aus müsst ihr nach Süden gehen, und die drei Blätter rüber zur anderen Seite springen, um den östlichen Ausgang zu erreichen. Der westliche hätte euch in eine Sackgasse geführt. Ihr seid nun auf einem Ast! Habt ihr hier schon einen Kampf bestritten? Wirklich nette Hintergrundgrafik, haha! Lauft zum Ende des Astes, und klettert die Ranke hoch. Dieser Tret scheint wirklich gut gewachsen zu sein! Lauft von diesem Ast aus wieder zu Trets Innerem. Seht ihr die Truhe neben dem Loch mit dem Blatt? Springt über das Blatt zur Truhe, und nehmt den Heilungsring an euch! Gebt ihm Ivan, damit er damit heilen kann. Übrigens, heile Blätter werden brüchig beim Rauftreten, brüchige zerfallen gleich ganz! Ihr werdet nun also wieder herunterfallen! Macht aber nichts, geht wieder zurück in diesen Abschnitt und lest weiter. Wenn ihr wieder dort seid, achtet nicht auf den Psynergy-Stein, und springt über das Blatt dieses Mal zur Ranke.

Was, ein Abschnitt ohne Ranke? Geht zuerst über den rechten Ausgang raus. Folgt dem Ast bis zur Ranke, und klettert sie hoch. Am Ende kommt ihr von unten aus zu einer Art Kreuzung. Nehmt den oberen Pfad, und entdeckt den Jupiter-Dschinn Brise! Speichert zur Sicherheit ab und krallt ihn euch. Nach dem Kampf nehmt den linken Pfad zurück zu Trets Stamm. Nehmt euch hier die Nuss aus der Truhe und springt zu dem brüchigen Blatt, um wieder eine Etage zu fallen! Nehmt dann den linken Ausgang. Geht entlang des Astes zur Ranke und klettert eine Ebene hoch, und geht zurück zu Tret. Springt von hier aus auf das Blatt ganz unten links und danach in folgende Richtungen: rechts, oben, rechts, links. Ihr fallt durch das brüchige Blatt und seeehr weit nach unten.. Und kommen natürlich unversehrt unten an! ;) Lauft zu Trets bösem Ich und bestreitet endlich wieder einen Bosskampf!

~~~~~  
Tret  
-----

Kraftpunkte: 710  
Empfohl. Level: 8  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 226  
Item nach Sieg: 700 Münzen + Heiltrank

Tret ist schon eine größere Herausforderung als die Banditen, ihr solltet aber dennoch keine großen Probleme mit ihm haben. Auf jeden Fall solltet ihr auch hier wieder eure Psynergy sprechen lassen! Zuerst greift Isaac normal an, Garet benutzt Feuerpsynergy und Ivan beschwört den Dschinn "Brise" für mehr Elementarschutz. Das selbe in der nächsten Runde, nur dass Ivan "Böe" entfesselt und in der nächsten Runde Atalante beschwört. Danach heizen Ivan und Garet Tret mit ihrer Psynergy ein, während Isaac normal angreift und mit seiner Psynergy heilt. Ivan kann dies auch mit seinem neuen Heilungsring. Seine 'Dornen' können schon schmerzen, nicht war? Ihr solltet ihn aber dennoch schnell hinter euch haben. Keine absolut beste Strategie hier, aber sie funktioniert.

~~~~~  
Na, habt ihr ihn geschafft? Sein böses Ich ist nun besiegt, doch der gute Tret schafft es nicht mehr, die Leute von Kolima zurückzuverwandeln. War nun

alles umsonst? Geht die erschienene Ranke hoch und verlasst Tret. Geht zu Arborandra und lest mit Ivan seinen Geist. "Das Wasser Merkur-Leuchtturms könnte ihn retten!" Also schleunigst zum Merkur-Leuchtturm!

6.

Die Höhle von Bilibin & Imil

LSG06

Juhu, wir gehen nun erst einmal zurück! Nutzt Isaacs "Rückzug", um fix aus dem Wald herauszukommen. Geht dann zurück nach Bilibin. Hier könnt ihr nun von eurem ganzen Gold, das ihr in den Wäldern bekommen habt, noch ein paar Sachen kaufen, die ihr euch vorher nicht leisten konntet. Rastet noch einmal im Rasthaus für eine kleine Entspannung, und dann geht es auf nach Imil!

-----| Aufgabe: Bilibin-Höhle durchqueren |-----

Geht von Bilibin aus nach Norden, bis ihr zu einer Brücke kommt. Überquert sie, und geht nach Westen. Ihr stoßt auf eine Höhle, die wir gleich mal betreten wollen! Ihr findet euch aber nicht gleich in ihr wieder, sondern in dem Gebiet vor dem Eingang. Seht ihr die kleine Pflanze vor euch? Ihr könnt aus ihr eine riesige Liane mit der Psynergy "Wachstum" erschaffen! Gebt dazu Isaac einen Mars- oder Gareth einen Venus-Dschinn, sodass sie in die Raufbold-Klasse kommen. Benutzt den Zauber auf die Pflanze, und tadaa! Klettert hoch und geht den Weg weiter. Recht hoch, oder? Springt auf die andere Klippe. Am Ende werdet ihr eine kleine Abschürfung an der Klippe erkennen können: Hier könnt ihr herunterspringen, wenn ihr "dagegenlauft". Tut dies und durchquert den versteckten Eingang! Geht weiter und entdeckt die Truhe. In ihr steckt das mächtige Elfen-Rapier! Obwohl es ein Dolch ist, gebt es nicht Ivan, sondern Isaac, da er als Krieger mehr Potenzial mit der Waffe hat! Und das ist auch bitter nötig, denn hier werdet ihr auf so einige fiese Zeitgenossen treffen! Springt erneut eine Einkerbung runter, und rennt links entlang. Sobald ihr einen Pfad nach Süden erblickt, geht ihn entlang. Ihr seid nun beim eigentlichen Eingang! War nur zu eurer Information, denn natürlich wollen wir das Ding immerhin durchqueren... ;)

Geht also wieder zurück und lauft weiter den Gang nach links. Geradeaus nach oben werdet ihr auf eine Sackgasse stoßen, also nehmt die Abzweigung nach rechts und eilt zum nächsten Höhlenabschnitt. Seid ihr schon auf einen Troll gestoßen? Mamma Mia, mit denen ist nicht zu spaßen! Der neue Abschnitt ist recht frostig... klar, immerhin grenzt er ja auch an die Schneelandschaften von Imil! Geht den vereisten Gang entlang, bis zu einer schmalen Stelle mit zwei nebeneinanderstehenden Fackeln gelangt. Schiebt die rechte von ihnen nahe an die Eissäule, und schaut zu, wie sie abschmilzt. Springt über die kleine Pfütze und eilt die schmale Passage mitsamt Treppe entlang. Am Ende findet ihr eine Truhe, welche ein "Fläschchen" enthält. Ach du sch\*\*\*e, 500 KP heilt dieses feine Teil! Das sollte euch für einige Zeit ein wirklich nützliches Utensil sein! Gebt sie Ivan, bzw. dem schnellsten eurer Gruppe. Sprintet zurück und durchschreitet den südlich gelegenen Ausgang der Höhle!

-----| Aufgabe: Imil erreichen & erkunden |-----

Ihr befindet euch nun in der einzigen Schneelandschaft von Golden Sun! Endlich mal eine Abwechslung vom ewigen Grün. Im Schnee vor euch solltet ihr einen hellbraunen Pfad sehen, geht diesen entlang. Überquert eine Brücke über

einem geforenen Fluss und wandert weiter. Der Weg wird nun nördlich verlaufen, und östlich von euch könnt ihr Waldgebiet sehen. Mal ehrlich, bei diesem Spielabschnitt kann ich mir die kalte, frische Luft und ein idyllisches Dorf bildlich vorstellen. Wirklich schön gemacht! Geht nun wieder nach Osten und ihr werdet Imil erblicken. Betretet das Dorf. Seid ihr auf dem Weg Bären, den "Reißzähnen" begegnet? Die können wirklich gefährlich sein, doch nun seid ihr ja sicher ins Dorf angekommen, wo ein kleines Speichern sicherlich auch nicht schaden wird!

Im Dorf ist nicht viel Betrieb aufgrund einer Grippewelle, wie ihr von dem Kind am Eingang erfahren könnt. Auch alle Läden des Dorfes haben geschlossen, von daher kann euer Geldbeutel mal verstaut bleiben. Geht gleich in das erste Haus vor euch, in ihm wohnt ein älteres Ehepaar. Die Frau warnt euch vor einer Epidemie, doch geht nach hinten zu dem älteren Herrn. Ihm geht es im Moment sehr schlecht, daher möchte seine Frau, dass ihr Heilerin Mia aus dem Heiligtum holt! Mach wir doch auch gerne. Geht aus dem Haus heraus und haltet euch nach links. Seht ihr den gefrorenen Fluss und das Loch in der Abzäunung? Geht dadurch und schliddert auf die andere Seite. Cool, nicht? Habt ihr auch bereits die Fußabdrücke bemerkt, die ihr hinterlasst? Ich persönlich liebe solche Details. Ihr seid direkt beim Friedhof. Wir wollen die Toten natürlich nicht stören, doch nehmt das Glücksmedaille, welches beim Stein links oben versteckt ist. Direkt vor euch liegt auch schon das Heiligtum! Betretet es und redet mit dem recht jung geratenen Priester. Er wird euch sagen, dass Mia bereits gegangen ist! Naja, gehen wir eben wieder zurück!

Das kleine Mädchen im Heiligtum sagt euch nämlich, dass gesuchte Person schon dem älteren Ehepaar von vorhin einen Besuch abstattet! Geht wieder zu dem und betrachtet die kleine Zwischensequenz. Mia wird natürlich engelsgleich dem älteren Mann zu Hilfe eilen, und danach auf euch stoßen. Viel Zeit für ein Gespräch bleibt aber nicht, denn plötzlich scheint ein grelles Licht aus den Fenstern. Wurde der Merkur-Leuchtturm etwa entzündet? Mia muss es herausfinden und eilt euch leider direkt im Gespräch davon.

Wir eilen natürlich hinterher, doch vorher sollten wir in Imil noch ein paar Sachen erledigen! Nehmt zuerst aus der Truhe im Haus des Ehepaars eine leere Flasche. Ihr werdet sie später für Trets Wiederbelebung brauchen. Nun geht aus dem Haus, es wird Zeit für euren zweiten Mars-Dschinn! Eilt ganz zum Norden der Stadt, auf die Brücke. Seht ihr den gefrorenen Wasserfall und die Höhle? Dort müssen wir hin! Doch vorher schiebt den Schneemann mit eurem Verschieber noch nach links auf das Eis, denn wir werden ihn als "Stütze" brauchen! Geht zum Eingang des Heiligtums. Direkt östlich davon solltet ihr einen weiteren Eingang zu der Eisfläche sehen können! Geht bzw. rutscht von diesem Eingang aus in folgende Richtungen: Rechts, oben, links, oben, links, oben, rechts, oben, links, unten, links, oben, rechts. Klettert die Leiter hinauf und schnappt euch das Fläschchen. Ruscht nach links und nach unten, um wieder Ausgangstellung zu haben. Und nun: Rechts, oben, links, oben, links, oben, rechts, oben, links, oben, rechts, oben. Und schon seid ihr bei dem begehrten Mars-Dschinn! Schliddert nun einfach zurück. Jetzt noch einmal einen kleinern Abstecher ins Gasthaus im Osten! Geht hier oben links zum Kamin, und untersucht diesen. Ihr findet eine Prise Glückspfeffer! Benutzt ihn an einem eurer Charaktere, schläft eine Runde, und bereitet euch so für einen sehr langen Abschnitt vor! :)

-----| Aufgabe: Mia im Leuchtturm folgen |-----  
-----

Ihr werdet also nun zum ersten Mal einen der vier Leuchttürme betreten! Sie sind alle verdammt kreativ und detailreich gestaltet, finde ich. Verlasst also Imil, und seht im Nordosten den Leuchtturm. Ihr könnt ihn gar nicht verfehlen, worauf wartet ihr? Lauft zu ihm hin und betretet ihn. Direkt vor euch liegt der Brunnen des Leuchtturms, er ist jedoch ausgetrocknet und spielt erst später eine wichtige Rolle, also beachtet ihn nicht weiter. Geht eine der Treppen hoch und den Weg entlang. Ihr werdet alsbald auf Mia treffen, doch sie kommt nicht weiter, da eine Statue den Weg versperrt. Kein Problem für uns! Verschiebt sie, und Mia wird sich verwundert mit euch unterhalten. Nach kurzer Rede wird sie dann aber das Siegel brechen und euch dankbar voranschreiten! Tut ihr es gleich und folgt ihr. Und Achtung! Es passiert das Unvermeidbare: Das Fräulein wird von einem Monster angegriffen, und unsere holde Männerbrigade soll sie retten. Ist ja wohl selbstverständlich, höhö. Tja, das Heldenleben bringt halt Pflichten mit sich! Das Wasserbiest ist aber schnell erledigt, und mit einem Nicken geht es weiter. Den nächsten Raum werdet ihr später noch einmal betreten, geht zu diesem Zeitpunkt aber einfach durch eine der beiden Ausgänge, ebenso den nächsten Raum. Springt dann einfach zu der Treppe hinüber und geht eine Etage höher. Hach, schon wieder ein Mädels in Nöten vorraus! Schiebt die Eisstatue in den Abgrund, und lasst Mia zur Erkenntnis kommen, dass ihr keine Touristen seid... ;) Nach kurzem Gespräch schließt sie sich euch aber an! Jetzt habt ihr endlich auch eine Merkur-Adeptin in eurer Gruppe!

Zur Info: Zu diesem Zeitpunkt ist sie auf Level 10 mit 3226 Erfahrungspunkten. Wenn ihr eure Gruppe auch in diesem Bereich haben wollt, trainiert vorher ein wenig! Auf jeden Fall müsst ihr euch jetzt um Heilen keine Sorgen mehr zu machen, denn Mia erledigt dies in nullkommanix mit ihrem "Gebet"! Oh, und bevor ich's vergesse, sie verfügt zusätzlich auch über eine perfekte Ausrüstung! Wenn das mal nicht gut vorbereitet ist!

-----  
-----| Aufgabe: Leuchtturmspitze erreichen |-----  
-----

Dennoch, keine Zeit vergeuden, weiter geht's! Geht nun einfach weiter zum Ende des Raums und schreitet durch das Tor. Hier werdet ihr zum ersten Mal die Wasserfälle des Leuchtturms sehen, klar, darum geht es hier schließlich! Jedoch ist nichts weiter in diesem Raum zu finden, also erneut weitergehen. Oha, ein Rätsel! Verschiebt das eine Rohr, sodass ihr die eine Leitung repariert habt. Geht dann weiter und lasst euch von dem Wasserstrahl zwischen die Rohre schieben. Geht nun mithilfe der Treppe auf die andere Seite, und lasst euch auch hier wieder "vorranschieben". Gelanzt dann über die unterste Treppe auf die rechte Seite, geht hoch, und dort wieder das Gleiche. Ihr könnt nun wieder das Stück Rohr von der Leitung trennen, und den Wasserkreislauf so unterbrechen! Geht dann wieder den Weg, den ihr eben genommen habt, ihr könnt nun nämlich eine Truhe mit einem Psy-Kristall erreichen. Kommt danach wieder an diese Stelle zurück, geht links des Raumes nun entlang und erreicht so den Ausgang!

Im nächsten Raum könnt ihr bei den zerstörten Bodenplatten sowohl eine Ebene tiefer durch die Treppe gelangen, als auch ganz rechts den schmalen Pfad weitergehen. Macht letzteres zuerst, nach einem recht langen Weg werdet ihr dann auf der linken Seite einen Bodenschalter und auf der rechten Seite eine Eisstatue treffen. Mmmh... was machen wir da bloß? Genau. schiebt das olle Teil darauf und das Tor auf der anderen Seite des Raums wird sich öffnen! Springt die Einkerbung herunter, durchschreitet den kleinen Tunnel und geht durch das Tor. Der nächste Raum ist nicht sehr groß geraten... aber was wir wohl ge-



schehen, wenn wir in das Loch hineinspringen? Finden wir's heraus! Na, kommt euch dieser Raum nicht noch bekannt vor? Ihr hört eine geheimnisvolle Botschaft:

"Der das Herz der Göttin ehrt, soll inmitten von allem stehen wie ein Schwan auf einem Teich, von Wellen gesäumt."

Eine Göttin ehren... klar, mit einem Gebet! Springt zu der Statue, sodass ihr vor ihr steht, und zaubert Mias "Gebet"! Die Göttin freut's, und sie schenkt euch nun die Fähigkeiten, auf dem Wasser des Leuchtturms zu wandeln! Yeah! Habt ihr's bemerkt, die Steinplatten auf dem Wasser schimmern nun! Springt auf den Stein vor der Göttin zurück, und ihr werdet drei golden schimmernde Ringe über eurem Kopf erhalten (sieht aus wie ein Heiligenschein...). Jeder Ring steht für einen weiteren Schritt, den ihr auf dem Wasser machen könnt. Wenn keiner mehr übrig ist und ihr auf dem Wasser wandelt, dann werdet ihr wie ein Schwimmanfänger rumzappeln und zurückgesetzt werden, hihi. :) Springt also entweder auf die linke oder rechte Seite zurück und lauft nach oben zum Ausgang. Seht ihr im nächsten Raum auf der rechten Seite die Steinplatte im Wasser? Springt auf sie rauf und gelangt zu der versteckten Passage. Tja, und schon wieder diese Wasserfälle. Geht zum anderen Ende, verlockende Truhe, nicht? Doch Vorsicht, in Wahrheit ist sie ein gefährlicher Mimic! Speichert vorher, und schickt dann die garstige Truhe in die Hölle zurück. Die ganzen Mimic-Truhen können allerdings verdammt stark zauber, also passt auf. Wenn ihr mit ihr fertig seid, geht durch den ganz rechten Wasserfall hindurch! Ihr könnt mithilfe der Platten die Truhe erreichen, keine Panik, diese ist eine richtige... ;) In ihr findet ihr die mächtige Psy-Rüstung! Ganz schon stark, nicht? Gebt sie Isaac und geht den Weg zurück, bis zu dem Raum nach der Göttinnen-Statue.

Geht hier durch die obere Tür. Nun könnt ihr dank der magischen Steine in dem ganzen Raum herumspringen! Aber wir müssen ja auf die andere Seite, Springt dazu zuerst auf den Stein vor der Treppe. Dann müsst ihr von hier aus auf den Stein am unteren rechten Rand des Bildes. Von hier aus auf den Stein rechts von euch, dann geradewegs nach oben. Schließlich drei Schritte nach oben und einen nach links, und ihr landet auf dem nächsten. Wenn ihr eine Truhe mit einer Schlafbombe finden wollt, springt einfach nach links weiter und kehrt den ganzen Weg zurück zu eurer Ausgangsposition eben. Springt von diesem Stein aus einen nach rechts und dann schnurstracks nach oben, um auf der kleinen Plattform zu landen. Von hier aus dann drei nach links und einen nach unten, ihr könnt dann wieder festen Boden links erreichen. Lauft den Weg entlang, springt einfach nach unten und erreicht endlich den Ausgang! Im nächsten Raum könnt ihr zurück zum Raum vorhin springen, aber wer sollte das tun? Nehmt also den Ausgang direkt vor euch im Süden. Der nächste Raum, drei Wasserfälle. Geht durch den mittleren hindurch, um in einen Raum zu gelangen, in dem das Wasser ausgetrocknet ist... doch direkt im Raum nebenan müsst ihr nur die Rohre zurückrollen, um das Rohr zu reparieren! Zuerst das horizontal liegende Stück ganz oben, dann das darunter und schließlich das vertikal liegende, dann ist alles an seinem richtigen Platz. Daraufhin wird der Raum geflutet werden, und ihr könnt die Treppe über die magischen Steine betreten. Der nächste Raum hat nix erwähnenswertes, einfach durchlaufen. Der nächste beinhaltet eine verschlossene Tür und einen Bodenschalter... stellt euch auf ihn, und sie wird aufgehen, doch ihr braucht etwas schweres, um dann auch durchzukommen... und genau das findet ihr im Raum oberhalb hiervon! Ihr müsst die Statue mithilfe des Wasserstrahls in das Loch lenken. Geht zuerst auf die rechte Seite und schiebt das Rohrstück nach links. Dann auf die andere Seite, und schiebt sie wieder in die Ausgangsposition zurück. Schiebt sie dann NOCH EINMAL nach links, und das horizontale Rohrstück nach unten! Wenn ihr nun das nach links geschobene Stück wieder nach rechts schieben wollt, bleibt es beim zweiten Rohr stecken, und die Statue fällt nach unten! Ist es nicht etwas absurd, dass sie dabei vollkommen unbeschädigt bleibt? :) Naja, geht

wieder zurück, schiebt sie auf den Schalter und passiert die Tür.

Erneut ein Raum mit zerbrochenem Untergrund. Schiebt die dritte Statue nach links oder rechts, um eine Tür freizulegen. Schnappt euch die Nuss und kehrt zurück. Geht nun den Raum entlang der zerbrochenen Fliesen, verschiebt die Statue am Ende und schreitet voran. Rolllt das Rohrstück, und eine Passage wird "freigespült" werden. Ziemlich witzig! Der nächste Raum besteht aus einem langen Gang und sieben Wasserfällen! Dies ist der ideale Platz zum Trainieren! Geht in den mittleren Wasserfall hinein und entdeckt euren zweiten Merkur-Dschinn! Zeigt, wer hier das Sagen hat, trainiert ein wenig und geht dann weiter. Den nächsten und übernächsten Raum könnt ihr einfach durchlaufen, es sind nur einfache Gänge. Als nächstes gibt es wieder eine gute Portion Wasserfall. Durch den letzten könnt ihr hier durchgehen. Springt im nächsten Raum zur Statue, verschiebt sie und geht weiter. Der nächste Raum ist wiederum nur Durchlaufen. JA! Wir sind endlich am Ende des Leuchtturms angekommen! Man hätte sich ja schon denken können, der ende nie... Doch obacht: Solltet ihr noch nicht Level 12 oder zumindest 11 sein, geht noch einmal zurück und trainiert ein wenig! Erneut wird euch ein Spruch gegeben, der nur wieder auf eins hindeutet: Vollführt ein Gebet vor der Eisstatue, und schaut euch die Zwischensequenz an! Stellt sich Isaac nicht zum Schreien komisch an? Ihr befindet euch sogleich auf der Spitze des Leuchtturms, doch das Leuchtfeuer wurde bereits entfacht! Heilt euch mit eurer Psynergy noch einmal komplett, schnappt euch den Psy-Kristall und bereitet euch auf einen harten Kampf ohne Gnade vor! Saturos wird erscheinen und ist nicht zum Spaß aufgelegt. Doch das Merkurfeuer schwächt ihn, und das ist eure Chance, gegen ihn zu bestehen!

~~~~~  
Saturos

-----  
Kraftpunkte: 1200  
Empfohl. Level: 12  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: 331  
Item nach Sieg: 800 Münzen + Psy-Kristall

Der erste Kampf mit Saturos, seit ihr ihn das erste Mal getroffen habt! Es gilt vor allem eins: Seid vorsichtig, oder er wird euch nach allen Regeln der Kunst ordentlich verhauen. In Relation zu eurer jetzigen Stärke ist er einer schwersten Bossgegner des Spiels! Vermutlich wird nur Ivan schneller sein als er, ein Problem für euch... Doch lasst den Kampf beginnen: Ivan sollte zuerst "Brise" entfesseln, damit die Gruppe etwas mehr vor seiner vernichtenden Psynergy gewappnet ist. Isaac haut mit dem Elfen-Rapier drauf, sollte er bei euch schon Level 13 sein und Ragnarök gelernt haben, benutzt ihr natürlich das! Gareth haut dieses Mal besser einfach nur drauf, und Mia benutzt ihre stärkste Frost-Psynergy. Ihr solltet wissen, durch die Macht des Merkur verleiht Mia hier schier unendliche PP. Ivan sollte sich in der nächsten Runde wieder mit Brise verbünden, und dann Saturos mit Plasma-Angriffen einheizen. Sobald jemand bei euch unter 80 KP kommt, heilt SOFORT! Saturos braucht nur seine Feuerball oder Eruption-Psynergy zu zaubern, und dieser Charakter wäre dann gefallen! Lasst dies also möglichst nicht zu. Sollte also keiner eurer Gruppe unter 80 KP haben, zeigt kein Erbarmen mit Saturos und greift ihn mit oben genannten Mitteln an. Ein Gutes ist aber, dass ihr mit Psynergy immer trefft... Seid aber nicht sofort am Verzweifeln, sollte doch eines eurer Mitglieder fallen. Kämpft, solange ihr könnt! Sollte er euch doch besiegen, versucht es erneut, und trainiert vorher eventuell noch im Leuchtturm. Schlappe 1200 KP später habt ihr es aber geschafft: Saturos ist besiegt!

Atmet tief durch, und weiter geht's!

~~~~~

Saturos ist zwar fatal geschwächt, doch plötzlich taucht Alex auf und stellt sich euch in den Weg. Natürlich habt ihr nun nicht mehr den Hauch einer Chance, Alex teleportiert sich mit ihm auf eine Art "Fahrstuhlplattform" und verschwindet. Tja, leider sind sie nun weg... doch nichts wie hinterher! Lauft ebenfalls zur Plattform und lasst euch von ihr hinunterfahren! Wenn das mal nicht praktisch ist.

=====

8.

Kolima in neuem Glanz

LSG08

=====

-----

-----| Aufgabe: Tret wiederbeleben |-----

-----

Sobald ihr unten angekommen seid, werdet ihr schnell bemerken, dass in dem ehemals ausgetrocknete Brunnen nun wieder Wasser fließt, und sich Imils Bevölkerung nun ausgiebig daran erfreut. :) Stellt euch vor dem Brunnen hin, geht in euer Inventar und benutzt die leere Flasche, die ihr beim älteren Ehepaar in Imil gefunden habt. Ihr seid nun im Besitz von einer Flasche Hermes-Wasser! Nachdem ihr dies gaten habt, verlasst den Leuchtturm und kehrt nach Imil zurück. Belebt im Heiligtum zuerst eure Charaktere wieder, falls welche gefallen sind. Außerdem haben die Läden nun auch geöffnet! Kauft für Garet, Ivan und Mia jeweils die "Adepten-Kleider", und Mia kann sich außerdem noch über einen "Gesegneten Ankh" vom örtlichen Waffenhändler freuen. Verkauft außerdem den übrigen Kram, der sich bei euch angestaut hat und den ihr nicht mehr braucht. Wenn iht dies alles erledigt habt, können wir und endlich von Imil verabschieden! Eigentlich schade, denn mir persönlich hat diese ganze Schneelandschaft sehr, sehr gut gefallen!

Der folgende Weg ist eigentlich recht schnell erklärt: Ihr müsst nun wieder zurück zu Tret, um ihn mit dem eben erhaltenen Hermes-Wasser erneut sein Lebenslicht zu geben! Geht also über die Bilibin-Höhle zu Bilibin selbst, dann über die Barrikaden... seht ihr bei ihnen nun den einen Baum ganz links auf einem Fels im Wasser stehen? Zieht ihn mit dem Verschieber zu euch nach rechts an das Ufer, um das verzauberte Mädchen zu retten! Geht nun weiter - ihr kennt den Weg ja zum Wald sicherlich noch. Sobald ihr wieder bei Tret seid, sprecht ihn an, wählt das Hermes-Wasser aus eurem Inventar aus, und beobachtet schließlich, wie der gute Tret das Volk von Kolima von seinem Fluch erlöst! Die Bewohner sind nun wieder normal, und ihr könnt mit ihnen reden! Teleportiert euch mit Isaacs "Rückzug" aus dem Wald heraus.

Lauft zu den Barrikaden zurück! Die drei sind in ursprünglicher Gestalt, und das von euch gerettete Mädchen gibt euch zum dank eine "Harte Nuss"! Ebenso könnt ihr zurück nach Bilibin gehen, wo euch Lord McCoy empfangen wird. Er ist erstaunt über eure Leistung, Kolima geholfen zu haben, und bietet euch als Belohnung einen Gegenstand aus seinen Schatztruhen an. Ein Soldat wid euch zu vier dieser Truhen führen. Von links nach rechts sind in diesen enthalten: ein Fläschchen, ein Heiltrank, ein Psy-Kristall und ein Lebenswasser! Wählt, was ihr gerne möchtet, aber tut dies mit Bedacht, denn ihr könnt nur insgesamt eine Truhe öffnen! Das Lebenswasser ist hier das Wertvollste. Eilt danach nun nach Kolima!

Schon ein ganz anderer Anblick, nicht? Sprecht ein wenig mit den Leuten und

genießt die Atmosphäre, bevor es wieder ans Verfolgen und Kämpfen geht. In den Läden werdet ihr auch etwas für eure Gruppe kaufen können: Gebt Ivan das Elfen-Rapier und kauft Isaac und Garet sowohl eine Breitaxt als auch einen Bronzehelm. Ivan und Mia könnt ihr mit einem Armreif ausstatten! Nachdem ihr das getan habt und euch ein wenig umgeschaut habt, könnt ihr nun auch Kolima Lebewohl sagen. Geht nun auf der Weltkarte von Kolima aus gen Osten, und ihr werdet auf eine Brücke stoßen. Zuerst war die Brückenwache wie alle anderen in einen Baum verwandelt worden, doch nun kann sie euch schließlich passieren lassen. Überquert die Zugbrücke, lauft auf der Weltkarte den Weg nach Süden weiter und gelangt schließlich zum Fuchin-Tempel. Achtung, ihr begegnet nun stärkeren Feinden auf der Weltkarte. Dennoch, eine wahre Entspannung nach dem nervenzerrenden Leuchtturm, oder?

9.

Der Tempel von Fuchin

LSG09

-----

-----| Aufgabe: Meister Nyunpa treffen |-----

-----

Ihr seid nun beim Fuchin-Tempel angekommen! Vorallem die Musik klingt leicht fernöstlich, nicht? Seht ihr den Wasserfall zu eurer linken? Dort werdet ihr in Kürze eine Höhle betreten... doch noch lässt man euch nicht rein. Ihr müsst vorher mit Meister Nyunpa reden, welcher direkt auf einer hohen Berg-ebene residiert. Geht die langen Treppen hoch, und betretet den Tempel. Dort sitzt Nyunpa und meditiert... und lässt sich von nicht stören, auch nicht, wenn ihr ihn ansprecht. Versucht doch aber mal, mit Ivan seine Gedanken zu lesen! Er wird aufspringen und euch aufgeregt ausfragen. Schließlich gewährt er euch Zugang zur Tempelhöhle und meditiert weiter - das war's! Komischer Kauz, aber was hilft's! Nehmt euch auch aus dem rechten Korb einen Einhorn-Ring, Ivan kann ihn gut gebrauchen! Verlasst das Gebäude und nehmt den Psy-nergy-Stein direkt neben euch! Der Typ beim Wasserfall wird euch nun vorbei lassen. Achtung, jetzt kommt nämlich ein kleiner Abstecher in die Grotte!

-----

-----| Aufgabe: Ball der Kraft besorgen |-----

-----

Sobald ihr in die Grotte kommt, werdet ihr einen Stein sehen - lest ihn. Die Flamme eines Drachen soll die Dunkelheit erleuchten? Najut. Vor euch liegen links und rechts Holzbalken im Wasser. Tretet euch zuerst mit dem rechten weiter und speichert ab. Die Truhe vor euch ist nämlich wieder ein Mimic... Und ein starker noch dazu! Ihr schafft das aber schnell. Benutzt Ivans "Schlaf"-Psynergy, um ihn in Träumen schwelgen zu lassen. Nachdem ihr ihn erledigt habt, trappelt zurück und benutzt diesmal das linke Holzstück. Geht schließlich den Weg weiter. Der nächste Raum ähnelt vom Aufbau denen des Heiligtums von Sol - hüpfet die Holzbühnen bis zum anderen Ende entlang, und durchschreitet den mittleren Durchgang. Erneut werdet ihr auf eine Steintafel stoßen, im nächsten Raum findet ihr dann auch den erwähnten Drachen. Passt auf die Stacheln im Boden auf! Geht dann wieder zurück in den Raum mit den Bühnen und hüpfet zum linken Ausgang. Geht den ganzen Weg entlang, und ihr seid wieder im Raum von eben - nur eine Ebene höher. Geht hier die Treppe links von euch runter. Nehmt dann nicht sofort den Holzbalken vor euch, sondern geht ein Stückchen weiter, und ihr werdet noch eins sehen. Gelangt damit auf die andere Seite und krallt euch die Arktis-Klinge! Gebt sie Isaac, sie ist eine wirklich starke Waffe! Kehrt nun zurück und balanciert auf dem Holzbalken direkt vor dem Eingang. Geht die letzten paar Schritte dann, um zum

Ausgang zu gelangen. Wandert hier entlang der linken Höhlenwand entlang und meidet die Stacheln. Ihr solltet am Ende wieder auf einen schwimmenden Balken treffen, welcher nur darauf wartet, von euch balanciert zu werden! Auf der anderen Seite geht nochmals einen kurzen Weg, um zum Ausgang zu gelangen.

Nun befindet ihr euch wieder im Eingangsbereich! Rolllt euch mit dem Floß nun auf die andere Seite und schreitet weiter. Im nächsten Raum findet ihr unten im Abschnitt den nächsten Jupiter-Dschinn! Rolllt den horizontalen Balken nach unten, den vertikalen einen nach links, den vorherigen nun wieder hoch. Ihr könnt nun von der Bühne aus auf diesen springen und so zu dem Dschinn kommen. Speichert wie immer vorher! Er hält nicht viel aus, und mit "Schlaf" habt ihr ihn schnell. Danach könnt ihr mit dem Balken ganz unten im Abschnitt zu dem Durchgang gelangen, ohne dabei die Stacheln betreten zu müssen. Ihr werdet nun erneut einen Balken vor euch sehen; er führt euch zurück zum Anfang der Grotte, ignoriert ihn also. Ein Stück weiter werdet ihr gleich zwei Balken hintereinander sehen - gelangt mit dem oberen ans andere Ufer. Nehmt nun den vertikal liegenden, treibt mit ihm an die Höhlenwand, und springt über den eben hingeschobenen Balken zurück ans Ufer. Wenn ihr nun wieder nach unten geht und auf dem letzten Balken balanciert, werdet ihr stecken bleiben und die nächste Kammer betreten können. Hier findet ihr auf einem Podest ein "Drachenauge"! Geht zurück, springt ans obere Ufer und durchquert den Durchgang vor euch. Lauft auch im nächsten Raum zum nächsten Ausgang und ihr werdet sogleich vor der Drachenstatue stehen! Setzt ihr das Auge ein, und der Raum wird beleuchtet sein! Seht ihr den Schatten auf dem Boden? Er kommt von der unsichtbaren Brücke, doch um die zu passieren, müsst ihr wieder auf die andere Seite gelangen. Geht zurück zum Raum mit den Flößen, erinnert ihr euch? Der Balken ganz unten im Abschnitt wird euch zurückführen. Hüpf hier dann wieder zum linken Ausgang, und geht weiter, bis ihr wieder in dem Raum mit der Statue seid. Geht hier ganz nach oben, zu dem kleinen Klippenvorsprung. Geht nach rechts und wandelt in der Luft - der unsichtbare Pfad! Schlagt euch durch, bis ihr bei dem Felsvorsprung oben rechts angekommen seid, passiert dann den Durchgang.

Ihr hättet das Ganze auch machen können, ohne den Raum vorher zu erleuchten. Ohne der Drachenstatue das Auge einzusetzen. Allerdings hättet ihr dabei ja so einiges verpasst! ;) Geht nun den langen Tunnel weiter, bis ihr bei einer Einkerbung wieder herunterfallen könnt. Geht durch den Durchgang und nehmt euch den Ball der Kraft aus der Truhe! Ihn müsst ihr Meister Nyunpa vorzeigen können - also lasst uns wieder zu ihm gelangen! Ihr könnt den Tunnel weitergehen, um zu Fuß wieder zum Eingang zurückzukehren - oder ihr seid ganz faul und benutzt wieder Isaacs "Rückzug"! Sobald ihr aus der Grotte herauskommt, wird euch der Wächter nach eurem Erfolg fragen... klar hatten wir Erfolg! Kehrt zu Nyunpa zurück und lasst euch von ihm lehren, wie ihr den Ball benutzen müsst. Legt ihn irgendjemandem an, sodass der Charakter die Psynergy "Kraftwelle" erlernt! Ich selbst gebe ihn immer Ivan. Wenn ihr die Kraftwelle bei einem Baumstamm im Wald von Mogall benutzt, werden euch die Fluchtwege der Tiere den Weg weisen. Guter Hinweis! Also vergeuden wir auch keine Zeit, schnappen uns schnell noch den Psy-Kristall und verlassen den Tempel! Laft nach Süden und ihr werdet euch im Wald von Mogall wiederfinden...

=====

=====

-----  
-----| Aufgabe: Wald durchqueren |-----  
-----

"Waaas, schon wieder solch ein Wald?" könnte man meinen. Dieser wird euch aber nicht annähernd so ewig aufhalten wie der letzte! Das erste, was ihr beim Betreten sehen könnt, ist ein Affe, wie er sich in einem Baumstamm verstecken will. Der hat aber nicht mit unserer neuen "Kraftwelle" gerechnet! Stellt euch links, rechts, oberhalb oder unterhalb des Baumstamms hin und zaubert die Psynergy. Erschrocken wird sich das Tier in die Richtung bewegen, welche weiter durch den Wald führt. Damit lernt ihr eine der Besonderheiten dieses Waldes kennen - es ist ein großes Labyrinth, einige Wege führen euch weiter, andere sind nur täuschende Pfade. Geht zum Beispiel links oder rechts von hier aus lang... ein unendlicher Weg, nicht? Geht wieder die Richtung zurück, sodass ihr am Eingang seid. Doch was hat euch Meister Nyumpa allerdings soeben gelehrt? Die Tiere verlaufen sich nicht, und so geht den unteren Pfad entlang, wo der Affe auch entlanggerannt ist.

Der nächste Abschnitt ist nur Durchlaufen. Geht schließlich über die kleine Holzbrücke zu den Baumstämmen. Seht ihr den Baumstumpf unten links? Setzt auch hier Kraftwelle ein. Überraschung! Einige Affen des Waldes sind ganz und gar nicht erfreut, wenn ihr sie belästigt und greifen euch an. Wendet euch nach kurzem Kampf den Baumstämmen zu. Schiebt den vor euch nach rechts, und den unteren weiter nach unten. Geht nach rechts oben und schnappt euch die Nuss. Schiebt den vertikal liegenden wieder nach links, und lasst den horizontalen nach oben in das Wasser rollen. Jetzt könnt ihr den Fluss überqueren. Haben euch die Waldmonster bereits angegriffen? Lass bei den Gruppen eure stärkste Psynergy sprechen. Jedenfalls, benutzt erneut Kraftwelle an einem Baumstumpf, und schaut, wohin der Affe fortrennt. Rechts? Dann mal weiter.

Erneut bitte einen Abschnitt durchlaufen! Ihr seid nun an einer Kreuzung angekommen. Der obere Pfad ist erneut eine Täuschung, doch wie ihr anhand des 'Baumstumpftests' erkennen könnt, sind sowohl der rechte als auch der untere Weg richtige Pfade. Geht zuerst den rechten, und erhaltet aus der Truhe einen Apfel. Gebt ihm Isaac oder Garet, geht zurück und nehmt den unteren Weg. Und schon wieder durchlaufen! Im neuen Abschnitt seht ihr vor euch wieder eine kleine Überbrückung, richtet eure Aufmerksamkeit aber auf den Holzstamm und den Felsen rechts im Bild. Stellt euch direkt vor den Stamm, und verschiebt den Felsen mit eurem Verschieber in die Mulde. Schiebt den Stamm fort, und geht den Weg weiter. Den nächsten Stamm nach unten verschieben, den danach nach rechts, und ihr werdet zu eurem dritten Venus-Dschinn gelangen! Speichert vorher, damit ihr bei einem Scheitern oder Flüchten nicht von vorne anfangen müsst. Mit ihm könnt ihr im Kampf eure Freunde wiederbeleben, das macht eure Lebenswasser und Heiler beinahe überflüssig. Schiebt den einen Stamm nun hoch und lasst den anderen ins Wasser fallen, damit ihr den Stamm erreichen könnt. Nach kurzer Welle wird der Affe in den nebenanliegenden Stamm springen. Geht den Weg zurück und über die Brücke, um zu diesem zu gelangen. Das Tier lief den linken Weg entlang, und das solltet ihr auch tun.

Was erwartet ihr? Natürlich eine öde Durchlaufpassage. :) Ihr findet euch dann wieder in einer Kreuzung wieder. Der Affe im rechten Baumstamm wird euch angreifen, die beiden anderen weisen aber auf den linken und unteren Weg hin. Geht den linken zuerst, ihr findet hier die Elfenweste in einer Truhe! Ihr müsst nur Stamm und Stein richtig hier verschieben, sodass der Stein wieder in der Mulde ist. Diese Weste ist ein wirklich nettes Stück! Gebt sie Mia, damit sie ihre Heilkräfte noch schneller an den Mann bringen kann. Geht zurück und anschließend den Weg nach oben. Dies ist zwar ein Täuschungspfad, doch ihr könnt hier einen Psynergy-Stein finden, zu dem wir natürlich nicht Nein sagen! Nehmt anschließend bei der Kreuzung den unteren Weg. Lauft nun nach links über die Brücke, schiebt den Stein nach unten in die Mulde, und erreicht mit dem Stamm den nächsten Baumstumpf. Der Affe wird in den unteren springen. Geht nun unten links in den Abschnitt, sodass ihr quasi den Eingang des 'Baumstumpflabyrinths' gelangt. Schlagt euch hier einfach euren Weg durch und schiebt den letzten Baumstamm ins Wasser. Schüttelt den Baumstumpf ein

wenig durch und folgt dem Affen via des unteren Weges. Endlich, der wirklich letzte Abschnitt! Geht nach unten über die Brücke, ein Affe wird aus dem Stumpf herausspringen? Hinterher? Ja, aber mit einigen Hindernissen! ;)

~~~~~  
Killer-Affe  
-----

Kraftpunkte: 1000  
Empfohl. Level: 13  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 460  
Item nach Sieg: 1500 Münzen + Regentropfen

Einfach aus dem Nichts wird euch nun der Killer-Affe anspringen. Dabei ist er jedoch nicht wirklich ein 'Killer'... Ich persönlich halte ihn für viel einfacher als Saturos! Sobald der Kampf beginnt, beharkt Isaac ihn mit seinem Ragnarök und Gareth mit der Hitzelle. Ivan zaubert seine Psynergy 'Schlaf', damit das Äffchen ein wenig Ruhe gibt. Mia greift auch an, sie wird euch hier nicht allzu oft heilen müssen. Falls jemandem die PP ausgehen, greift normal an. Es sollte aber wirklich nicht lange dauern, bis ihr dem Affen seinen Zucker gegeben habt.

~~~~~  
Den 'Regentropfen' könnt ihr irgendeinem Char geben, dieser erlernt dann die Psynergy "Regenschauer". Mia sollte dies bereits können, ich persönlich gebe ihr trotzdem immer dieses Item, da es eigentlich auch sonst keiner braucht... Geht die letzten Meter, um den Ausgang aus diesem Wald zu erreichen. Ihr seid nun wieder auf der Weltkarte, und werdet euch nun nach Xian, einem fernöstlich anmutenden Dorf, begeben!

=====  
11. Xian und Umgebung LSG11  
=====

-----  
-----| Aufgabe: Xian erkunden |-----  
-----

Auf der Weltkarte werdet ihr nun den Feinden aus dem Wald begegnen, also gebt Acht! Ein paar Psynergien sollten diese Probleme aber lösen. Geht auf der Weltkarte den hellbraunen Weg nach links entlang, ihr werdet zu einer Brücke kommen. Schert euch nicht um die Landzunge links von euch, ihr werdet dort nichts finden. Überquert die Brücke und Xian wird direkt vor eurer Nase liegen.

Ein wenig anders als die vorherigen Dörfer, nicht? Als erstes fallen natürlich die Musik und die Bewohner auf. Wenn das nicht ein wenig chinesisch inspiriert ist...! Geht zuerst in die Herberge, sie befindet sich direkt vor dem Eingang. Nach der kleinen Verschnaufpause könnt ihr nun für euch das Dorf erkunden. Links von der Herberge sind Seidenplantagen, rechts oben von ihr könnt ihr jedoch einen Merkur-Dschinn sehen! Um diesen zu erreichen bedarf es einer kleinen List: seht ihr das Mädchen am Wasserfall, welches stets Wasser bringt? Sprecht sie an, wenn sie unten links von dem Topf an der Wand geht. Sie wird ihr Wasser verschütten, doch ihr könnt dies nutzen, um mit "Frost" eine Eissäule zu zaubern! Macht dies, geht die Treppe hoch und holt euch den





Altin liegt nur wenige Schritte vor euch. Und Feizhi hatte recht - das ganze Dorf steht fassungslos vor den überfluteten Häusern. Sprecht mit dem Mann vor euch, angeblich sind wasserspeiende Monster an der Misere schuld. Ehrensache, dass wir hier aushelfen! Sprecht aber vorher ein wenig mit der Bevölkerung. Die Steinstatue am Berghang könnt ihr verschieben, dahinter findet ihr eine kleine Höhle mit einer Truhe, welche einen Psy-Kristall beinhaltet. Rastet wenn nötig noch einmal in der Herberge, geht dann schließlich die Leiter vor dem Haus hinunter, um die erste Wasserbestie zu erreichen. Erschrocken wird sie in eine Höhle flüchten... worauf wartet ihr? Betretet die Höhle, ihr werdet in Kürze wieder auf sie treffen, wie sie auf eine höhergelegene Ebene flüchtet. Verfolgt sie, woraufhin sie wieder hinunterspringen wird und - was auch sonst - Wasser speien wird. Rutscht den Hang hinunter, und knöpft euch das Monster vor! Zum Glück ist es nicht sehr stark, ihr könnt es mit normalen Angriffen plattmachen. Nach eurem Sieg erhaltet ihr den Eiskristall, mit dem ein Charakter eurer Wahl 'Frost' erlernen kann. Ich selbst gebe ihm wiederum trotzdem Mia... Zaubert die Eissäule und kehrt nach Altin zurück. Der Wasserspiegel hat sich gesenkt! Somit ist auch ein Mineneingang frei, und die Expedition kann so richtig losgehen...

13.

In den Minen

LSG13

-----  
-----| Aufgabe: Lebende Statuen besiegen |-----  
-----

Macht euch auf einen turbulenten Spielabschnitt gefasst! Folgt erst einmal einfach den Gleisspuren, sie weisen euch den richtigen Weg. Ihr werdet bald einen Schacht zum nächsten Abschnitt sehen, doch der ist noch überflutet! Geht daher die Gleise weiter und erreicht einen zweiten Ausgang. Übrigens, coole Lichteffekte, oder? Das gleiche gilt übrigens auch für den nächsten Raum - einfach den Gleisen folgen. Die Abzweigungen des Minengang führen hier nur zu Sackgassen. Im nächsten Raum werdet ihr einen See vor euch sehen, und weiter links steht auch die Ursache dafür... eine weitere Statue! Und natürlich hat auch sie nicht im Sinn, so einfach damit aufzuhören! Geht links und anschließend nach oben, ihr werdet eine Lore auf den Gleisen entdecken! Stellt euch vor ihr und drückt A: ihr hüpfst Indiana Jones gleich rein und vollführt eine kleine Rundfahrt! Wer wollte das nicht schon immer mal machen? Allerdings solltet ihr nicht weitgekommen sein - der Schalter bei der Weiche zeigt nach links, also seid ihr auch so gefahren... stellt euch vor ihn und stellt ihn auf Rechts ein! Fahrt mit der Lore nun einmal zurück und wieder vor, aber diesmal solltet ihr durch die Richtungsänderung ein wenig weiter kommen! Und mit einem gewagten Sprung über das Wasser solltet ihr an Ende auch auf der 'Insel' mit dem Monster enden... geht zu ihm hin und... fragt ihn höflich. ;-) Zerschlagt ihn einfach und weiter geht's! Das Wasser sollte nun auch hier abfließen. Steigt wieder in die Lore und fahrt den Weg zurück. Geht nun aber nicht nach unten, wo ihr vorher herkamt, geht stattdessen nach rechts, die Gleise entlang. Steigt am Ende die Leiter hinab und geht in den Stollen. Eine Truhe! In ihr findet ihr eine Harte Nuss, durch den Felsen seid ihr aber erst später in der Lage, sie zu erreichen. Merkt euch nur einfach diesen Raum, falls ihr sie später holen möchtet. Setzt nun Isaacs 'Rückzug' ein, um schnell wieder beim Ausgang zu sein. Geht nun hinaus in die Stadt und schaut - der Wasserspiegel ist gesunken und ihr könnt in einige Häuser jetzt gelangen, u.a. dem Rüstungsladen. Ich würde hier zwei Eisenhelme für Isaac und Garet, zwei Fehdehandschuhe für Ivan und Mia vorschlagen. Ein Kettenhemd kann auch der bekommen, der bei euch nicht die Psy-Rüstung trägt. Falls ihr noch Geld übrig habt, kauft nach Belieben noch mehr. Danach geht es wieder in

die Minen, noch sind sie nicht geschafft!

Geht also wieder in den Mineneingang von vorhin, diesmal aber durch den ersten Durchgang, den ihr erreicht. Das Wasser ist immerhin abgeflossen, also könnt ihr nun die Leiter hinabklettern und weiterschreiten. Im nächsten Raum steht ihr direkt vor einem weiteren Gleis, und ein wenig rechts im Bild die Lore. Steigt hinein! Ihr werdet am Ende aber in einer Sackgasse stehen bleiben, doch der Schalter ist ja nicht weit weg. Wechselt ihn von Rechts nach Links, fährt zurück zurück und wieder her. Nur so kommt ihr am Ende des Weges über das Wasser! Geht sogleich durch den nächsten Durchgang. Hier den Weg weiter, wenn ihr an die Abzweigung gelangt, speichert erst einmal. geht nun den oberen Weg zur Truhe, und öffnet sie. Ha, ein Mimic! Zeigt ihm, wer hier die Meister sind und weiter. Falls umgekehrt... habt ihr ja gespeichert. Nehmt nun den Pfad nach unten. Der nächste Raum ist simpel: Lasst die Pfütze zu einer Eissäule erstarren, Leiter hoch und weiter. Argh, schon wieder ein riesiger Abschnitt! Lauft nach oben und geht die Leiter herunter. Ihr könnt daraufhin eine Truhe sehen, ihr könnt sie aber nur mit einer Lore erreichen. Geht von der Truhe aus nach oben, und lasst die Pfütze gewohnt erstarren. Klettert nun die Leiter der zu euch linken Erhebung hoch und springt zur Lore. Mit ihr fährt ihr nun auf die Ebene mit der Truhe! In ihr findet ihr den Drachenschild, ein wertvolles Artefakt. Gebt ihn am besten Isaac, um seine Feuerresistenz in die Höhe zu treiben. Fahrt nun wieder zurück, ihr müsst nun erneut die Weichen stellen, um zur Statue zu gelangen. Ihr habt sie sicherlich schon auf dem Weg gesehen - springt den Abhang hinunter, lauft gen Westen, die Leiter hoch und nach oben. Stellt den Pfeil auf Rechts. Nun geht wieder zurück und fährt mit der Lore ein weiteres Mal. Geht von wo ihr aussteigt aus nach rechts und dann über die Leiter nach unten, dann seid ihr direkt bei der nächsten Lebenden Statue. Ihr solltet ja mittlerweile wissen, wie mit denen umzugehen ist! Nach dem Kampf wird - oh Wunder! - der Wasserpegel erneut sinken. Zeit für uns, wieder hier hinauszukommen! Und mit Isaacs 'Rückkehr' geht das nun mal am schnellsten. :- ) Geht hinaus und betrachtet die Stadt nun.

Alles Wasser ist nun abgeflossen! Ihr könnt in der untersten Ebene nun auch den Waffenladen erreichen. Mein Rat: verkauft Ivans Elfen-Rapier und anstelle dafür den Psynergy-Stab. Der Rest ist wie immer eurem Geldbeutel überlassen. Rastet wenn nötig noch einmal in der Herberge. Zeit für den letzten Abschnitt der Minen! Geht also hinunter auf die unterste Ebene und betretet den nun freien Mineneingang. Ihr gelangt alsbald an eine Kreuzung: links von euch eine Sackgasse, geradeaus blockiert ein Stein euren Weg... nehmen wir den Rechten. So gelangt nach einem längeren Weg zum nächsten Abschnitt. Lauft hier einfach nur den Schienen hinterher - der nächste Raum ist sofort erreicht. Lauft zum Ende der Schienen, dann den ganzen Weg nach unten. Ihr seht eine Truhe, in der ein Glücksmedaille zu finden ist. Von der Truhe aus haltet nach rechts. Am Ende müsst ihr nun nach oben gehen. Folgt dem endlos langen Schacht bis zum Ausgang. Im nächsten Raum werdet ihr einen weiteren Merkur-Dschinn finden! Um ihn zu erreichen, geht in dem Raum nach rechts. Schiebt die Steinsäule nach links, und lasst die Pfütze erstarren. Ihr könnt nun zur Lore auf dem Hügel hüpfen. Klettert also die Leiter rauf, stellt aber auch die Weiche! Der Pfeil muss nach links zeigen. Steigt also in die Lore, und fährt, bis ihr zu dem Dschinn gelangt! Speichert aber, bevor ihr ihn angreift, sollte er flüchten, so müsst ihr die ganze Prozedur noch mal machen! Nachdem ihr ihn besiegt habt, solltet ihr nun ganze vier Merkur-Dschinns euer Eigen nennen - insofern ihr keinen ausgelassen habt. Habt ihr doch wohl etwa NICHT? Zumindest nicht, wenn ihr diesem Führer gefolgt seid. Denn mit vier dieser Dschinns könnt ihr die 'Wunsch'-Psynergy lernen, besonders bei Mia nützlich! Mit ihr könnt ihr alle vier Gruppenmitglieder auf einmal heilen, das sollte euer Leben doch erheblich erleichtern! Mit diesem gestärkt könnt ihr nun zurückfahren. Geht nach links und vereist die beiden Pfützen. Springt nun euren Weg zum Ausgang und schreitet weiter. Ihr steht mal wieder vor

einem endlos langen Tunnel... lauft zum Ende durch. Der nächste Abschnitt sollte euch bekannt vorkommen - ihr wart hier bereits einmal gewesen, nur steht ihr jetzt auf der oberen Ebene! Lauft nach links und den Gang voller Steine nach oben. Am Ende solltet ihr vor einem Baumstamm stehen. Solltet ihr Kraftwelle besitzen, setzt sie hier ein. Falls nicht, bestaunt die Zwischensequenz mit Garet. Ein riesiger Felsbrocken wir euch hinterherjagen, haha! Am Ende wird er ein riesiges Loch in den Boden schlagen... was da wohl unten ist? Benutzt die Leiter links von euch und springt hinunter. Denkt euch die Gleise als Leiter und steigt das Loch hinab! Überraschung, ein unterirdischer Raum! Geht bis zum Ende und seht selbst...

~~~~~

### Hydros-Statue

-----

Kraftpunkte: 1300  
Empfohl. Level: 16  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 496  
Item nach Sieg: 2400 Münzen + Glücksmedaille

Die Mutter aller Statuen, wenn man so möchte. Ich möchte hier einmal zwischen zwei Ausgangssituationen unterscheiden:

1. Ihr habt 4 Merkur-Dschinns
2. Ihr habt NICHT 4 Merkur-Dschinns

Sollte für euch erstere Situation zutreffen, habt ihr den Kampf eigentlich schon gewonnen. Gebt Mia die vier Merkur-Dschinns und benutzt alle Jubeljahre eure Psynergy 'Wunsch' oder gar 'Wunschquelle', wenn ihr so erfahren seid. Wie ihr das Monster nun angreift, ist ziemlich egal.

Wenn ihr mit der letzteren Situation leben müsst - geht schnell die verpassten Dschinns holen, oder macht folgendes: ;)

Alle Dschinns sind verbündet, bis auf Garets und Ivans. Nutzt sofort zu Beginn des Kampfes eure stärksten Beschwörungen, passt dabei nur auf, dass Ivan nicht aus Versehen den Löffel abgibt. Isaac benutzt auch hier 'Ragnarök', und Mia haut einfach drauf, da Wasser-Psynergy nicht sehr effektiv ist. Nach der ersten Runde benutzt Garet seine 'Hitzewelle', Ivan einfach nur seine mächtigsten Sprüche. Heilt im Falle des Falles, und die Statue wird nicht mehr lange ihr faules Wasser speihen. \*br\*

~~~~~

-----  
-----| Aufgabe: Berge von Altin durchqueren |-----  
-----

Sobald ihr die faulige Statue bezwungen habt, verschwindet sie und hinterlässt eine Truhe! (So gesehen konnte man sie aber auch schon schon sehen, als das Monster auf euch zulief.) Untersucht sie und erhaltet den Schwebestein! Legt ihn einem Charakter an (vorzugsweise welche mit vielen PP), damit dieser 'Telekinese' erlernt! Mit dieser Psynergy könnt ihr die Felsbrocken in die Luft heben, welche euch vorher unpassierbar den Weg versperren haben. Setzt nun - man mag es kaum glauben - Rückkehr ein und ihr landet wieder am Mineneingang. Geht in die Stadt und rastet, falls eure Charaktere es brauchen. Ansonsten geht den Gang entlang, bis ihr zum Felsbrocken gelangt. Mit der neu erlernten Psynergy sollte der aber kein Problem sein! Lasst ihn levitieren und schreitet voran. Der nächste Raum hat drei Abzweigungen: eine links, eine mittig und eine rechts. Nehmt zuerst den linken, verschiebt die Säule und schnappt euch das Fläschchen! Geht dann zurück und den mittleren Gang ent-

lang, ihr werdet wieder auf einen Felsen treffen! Natürlich kein Hindernis für uns, lasst ihn schweben und eilt den Gang entlang. Sobald ihr hinausgeht, landet ihr auf der Weltkarte! Oder anders: die Minen sind geschafft! Ihr solltet nun vielleicht eine kleine Pause einlegen... oder einfach weiter-spielen, denn nun werdet ihr den Lama-Tempel erreichen!

14.

Der Tempel des Lama

LSG14

Ihr könnt ihn ja kaum verfehlen, nur ein paar Schritte gen Westen und ihr solltet von den Minen aus den Tempel des Lama erreichen! Zur großen Überraschung unterscheidet er sich auch nicht allzu sehr vom Fuchin-Tempel...

-----| Aufgabe: Meisterin Hama treffen |-----

Eure Hauptaufgabe im Tempel des Lama wird darin bestehen, Meisterin Hama zu besuchen, um eine Psynergy namens Enthüller von ihr zu lernen. Sie residiert in einem Meister Pois nicht sehr unähnlichem Gebäude auf einem Hügel im Nordwesten. Geht also die Treppe hinauf und in das Haus hinein.

Ihr stört die Meisterin bei der Meditation! Doch halt, sie hat euch ja vorausgesehen. Nach kurzer Rederei über Ivan als Jupiter-Adepten und seine seherischen Fähigkeiten, kommt sie auf Saturos als Verursacher der Seidenstraßenblockade zu sprechen. Daraufhin erwähnt sie auch noch eine Schülerin von ihr, Feizhi - welche im nächsten Moment ins Geschehen hereinplatzt. Sie berichtet in Eile, dass ihrem Freund Hsu etwas zugestoßen ist, worauf Hama ihr Hilfe leisten will. Vorher bringt sie euch schnell die Kunst des Enthüllers bei - naja, sie hätte es fast vergessen. Danach endet auch die Zwischensequenz.

Geht aus dem Gebäude hinaus, und in den nordöstlichen Teil des Gebiets. Ihr findet einen Stein in der Mitte einer Wiese vor. Hier könnt ihr zum ersten Mal euren Enthüller richtig anwenden. Stellt euch sohin, dass ihr den Stein auf dem Bildschirm habt, und setzt die Psynergy ein - der Stein verwandelt sich in eine Truhe! Nehmt das Lebenswasser hinaus. Ihr könnt den Enthüller auch noch dazu benutzen, um ein wenig Geld in Hama's Gebäude ausfindig machen zu können (siehe Sektion: Allgemeine Tipps). Jetzt habt ihr hier so ziemlich alles Wichtige getan - verlasst den Tempel nun wieder.

OPTIONAL: Mia sprach es schon an - ihr könnt Hsu helfen. Geht dazu aus dem Lama-Tempel hinaus und geht von Westen aus in die Seidenstraße. Ihr seht Hsu, Hama, und Feizhi, seid von ihnen aber durch Geröll getrennt. Setzt den eben gelernten Enthüller ein und entdeckt einen Durchgang in der Felswand! Erkennt ihr übrigens die Art Kreis, welcher den Durchgang umgibt? Kreise sind fast immer ein sicheres Indiz für versteckte Sachen. Geht den Gang durch. Wenn ihr bei Hsu seid, setzt links von ihm Telekinese ein, um den Felsbrocken hochschweben zu lassen. Beide werden euch danken, geholfen zu haben... eine direkte Belohnung gibt es nicht, allerdings ist nun die Seidenstraße wieder passierbar, und wenn ihr die Spieldaten für den zweiten Teil benutzt, werdet ihr eine nette Überraschung erleben... Geht schließlich wieder hinaus aus dem Tempelgebiet.

Sobald ihr wieder auf der Weltkarte seid, geht gen Westen, in die Wüste von Lamakan!

-----  
-----

-----| Aufgabe: Wüste durchqueren |-----  
-----

Betretet die Wüste. Was euch als erstes auffallen sollte, ist das Thermometer links im Bild! Sobald ihr hier nämlich auf Sand lauft, steigt eure Temperatur an, und wenn sie ihr Maximum erreicht... werdet ihr stark geschädigt und die Prozedur beginnt von vorne! Kein Wunder, denn die Wüste ist heißer als heiß.. das Bild flimmert schließlich bereits vor Hitze. Wenn ihr diesen ersten Schock aber überwunden habt, könnt ihr euch für die Wüste bereitmachen... Zuerst einmal solltet ihr der kleinen Schlucht folgen. Meidet auf dem ersten Weg den Sand, und wenn ihr auf ihm geht, lauft! Damit seid ihr nicht nur schneller, das Laufen hat zusätzlich dazu keinen Einfluss auf euren Temperaturanstieg, sodass ihr damit gewissermaßen besser vorankommt. Nach einem kurzen Weg solltet ihr südlich gehen und auf einen Steinkreis treffen - diese sind essentiell für euer sicheres Vorankommen in dieser Wüste. Stellt euch in die Mitte des Kreises und setzt Ivans Enthüller-Psynergy ein - ihr werdet eine Oase erkennen! Wenn ihr nahe genug dran bzw. drinnen seid, werden eure Charaktere automatisch hineinspringen, und die Erfrischung wird eure Körpertemperatur wieder abkühlen lassen. Ihr solltet also zusehen, möglichst immer solche eine Oase zu erreichen, bevor ihr einen Hitzeschlag erleidet. Geht nun weiter Richtung Süden (...nein, lauft!).

Geht nun gen Westen, bis ihr erneut auf einen Steinkreis trefft. Mit dem Enthüller werdet ihr hier aber auf einen Psynergy-Stein stoßen, nehmt ihn gerne auf. Nun müsst ihr nach Norden gehen. Der nächste Steinkreis! Hier werdet ihr wieder auf bekannte Oase treffen - mittlerweile solltet ihr die auch nötig gehabt haben. Geht danach die nordwestliche Passage weiter und stoßt am Ende auf eine weitere Abzweigung. Lauft zuerst den weiten Weg nach Norden... ihr findet in einer Truhe dort die Vulkan-Axt, euer bishr mächtigstes Artefakt! Lauft so schnell es geht zurück auf den sicheren Erdboden. Es gibt nun allerdings keine Möglichkeit mehr, den Hitzeschlag aufzuhalten! Lauft nach Osten und lasst dem Schicksal freien Lauf. Heilt die entstandenen Wunden mit Mias 'Wunsch' oder anderweitig. Kommt nun zu dem nächsten Steinkreis. Stellt euch in die Mitte und lasst das Unsichtbare erscheinen - keine Oase, Treibsand! Eine Alternative, aber keine schöne. Bekämpft den Ameisenbär, er ist kräftig, gibt aber auch eine Menge Erfahrung und Gold. Passt immer vorher auf, dass ihr nicht in den Treibsand anstelle der Oasen gelangt! Geht nun die Passage weiter. Der nächste Steinkreis ist wieder eine Oase, auch wenn ihr sie jetzt womöglich nicht ganz so dringend benötigt. Gehen euch die Kommentare der Charaktere schon auf den Geist? Verlasst das Gebiet im Norden.

Die nächste Ebene ist eine riesige weitläufige Fläche, ihr könnt dort schnell verloren gehen. Haltet euch zunächst an der Wand zu eurer Linken. Sobald ihr auf der anderen Seite der Felswand seid, geht zu dem Steinkreis vor euch und findet in der Truhe einen wertvollen Heiltrank. Geht weiter nach Westen, ihr findet anschließend eine weitere Oase. Ihr müsst nun wieder der Felswand zu eurer Linken folgen, um auf die westliche Seite zu kommen. Von hier aus solltet ihr nach Nordosten laufen, um eine dringend benötigte weitere Oase zu entdecken. Direkt vor euch im Nordosten ist dann auch der Ausgang zum nächsten Gebiet, doch ihr habt noch einiges in dem Gebiet zu entdecken! Lauft vom Ausgang aus den Erdboden entlang nach Norden, und ihr gelangt erneut zu einem Steinkreis. Es ist eine Treibsandfalle, also meidet besser den Enthüller. Lauft denn ein kurzes Stück nach Osten und dann ein wenig südöstlich, um in dem Steinkreis eine Oase zu finden. Geht nun zur Nächsten im Osten. Mit dem

Enthüller findet ihr hier einsam und verlassen euren nächsten Wind-Dschinn! Er wird euch ohne Kampf folgen. Meidet den nächstöstlichen Kreis, und setzt euren Weg nach Osten fort. Im Nächsten und Letzten vor der Felswand findet ihr einen Psynergy-Stein. Geht von hier aus nach Nordwesten, und ihr entdeckt vor der nördlichsten Felswand eine neue Oase. Geht nun die Wand nach Westen entlang. Am nordwestlichen Ende befindet sich eine Art 'Doppelkreis'. Der rechte ist eine Falle, im linken ist eine Truhe mit einer Prise Glückspfeffer! Nun habt ihr wirklich das gesamte Gebiet leergeräumt, Folgt der Wand nach Süden und eilt in den westlichen Ausgang.

Ein regelrechter Albtraum was das, nicht wahr? Im nächsten Abschnitt findet ihr zum ersten Mal Sandfälle vor. Sie ziehen euch mit, außerdem steigt beim Wandeln auf ihnen auch eure Temperatur. Lauft also möglichst rasch durch. Geht weiter nach Westen. Ob ihr hierbei nun die Leiter hochklettert oder nicht, ist im Endeffekt egal, da beides der gleiche Weg ist. Folgt nun der schlangenförmigen Passage gen Westen. Am Ende werdet ihr auf einen Sandfall stoßen, von dem aus es nicht weitergeht. Doch enthüllt sieht es ja ganz anders aus... setzt die Psynergy ein und betretet den Berg. Ihr findet euch nun in einer erstaunlich gut beleuchteten Höhle wieder - ob Saturos die Feuer gesetzt hat? Jedenfalls, lauft die Höhle geradewegs zum Ausgang durch. Der folgende Abschnitt ist dem letzten recht ähnlich. Geht nach Westen und die Stufen hinunter, ihr könnt euch auch von dem Sandfall hinunterfallen lassen. Geht weiter nach Westen, nur um eine Dreierformation Steinkreise zu entdecken! Im Unteren findet ihr eine Oase, im Oberen eine Minze, der Mittlere ist der gefürchtete Treibsand. Merkt euch diesen Platz, ihr könnt hier nachher sehr gut eure Charaktere trainieren! Lauft nun aber wieder zurück, die Leiter hinauf und auf dem Plateau wieder über die Sandfälle nach Westen. Am Ende solltet ihr erneut vor einem Sandfall stehen - doch dieser hier wird nichts Gutes verheißen! Setzt euren Enthüller ein und begegnet dem Mantikor! Zuerst wird er euch nur anfauchen, doch dann müsst ihr ihm gegenübertreten...

~~~~~  
Mantikor

-----

Kraftpunkte: 1700  
Empfohl. Level: 17  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: 490  
Item nach Sieg: 3500 Münzen + Psy-Kristall

Dieser Endgegner stellt für euch in vielerlei Hinsicht Neuland dar: zum einen ist es das erste Monster, welches zwei ganze Züge pro Runde machen darf! Dann ist es das erste, welches euch tödlich vergiften kann. Und natürlich ist es das bei weitem stärkste Monster bisher! Dieser Kampf wird schwierig werden, seid froh, wenn ihr die Psynergy 'Wunsch' habt. Gebt Mia vier Jupiter- oder Merkur-Dschinns, um sie zu erhalten.

Je länger der Kampf dauern wird, desto geringer werden eure Siegeschancen, ein schneller, blitzartiger Kampf wäre also das Optimum. Lasst Isaac schon gewohnheitsmäßig mit Ragnarök angreifen. Garet sollte auf jeden Fall normal angreifen, da seine Feuer-Psynergy kaum etwas gegen den Mantikor ausrichten kann. Lasst Ivan jede Runde mit einem starken Blitzangriff wie etwas 'Sturmblitz' oder 'Tornado' angreifen. Sollte Mia gerade nicht heilen müssen, setzt starke Eis-Psynergy ein, sie ist sehr wirksam gegen den hitzigen Mantikor.

'Tundra' oder 'Eishorn' sind hier empfehlenswert. Benutzt auf keinen Fall den 'Haltegriff' von Ivan! Durch den Verlust seiner Psynergy benutzt er dann ungleichmäßig mehr seinen tödlichen Giftschwanz!

Sollte ein Charakter durch ebendiesen tödlich vergiftet werden, kuriert ihn

unverzüglichen, da er sonst bald sterben wird. Gegen seine Nova hilft wohl der 'Wunsch' am besten. Beharrt aber auf der offensiven Strategie, damit der Kampf sich nicht unnötig in die Länge zieht. Nach vielen Runden solltet ihr ihn aber gepackt haben!

~~~~~  
Geht nach dem langen Kampf in die Höhle hinein und durchquert den Tunnel. Ihr werdet nun wieder auf der Weltkarte landen! :)

=====  
16. Kalay, nach langem Wege LSG16  
=====

Erinnert ihr euch an Kalay? Dies ist die Stadt, in welche Meister Hammet zuerst zurückkehren wollte (ihr saht ihn vorm ersten Betreten von Vault)? Die Brücke zur Stadt wurde von einem heranfliegenden Felstrümmer zerstört, daher der ganze Umweg! Doch nun seid ihr nur noch wenige Schritte von ihr entfernt. Direkt südwestlich vor euch befindet sich eine Brücke, überquert sie und geht weiter westlich. Auf der Insel nördlich von euch befindet sich nämlich nichts... ihr gelangt zu einer weiteren Brücke, überquert auch die und ihr gelangt alsbald nach Kalay. Betretet es!

Endlich wieder eine richtige Stadt! Schaut euch zuerst ein wenig um, bevor ihr hier eure Ausrüstung ein wenig aufstockt. Direkt beim Eingang, rechts von euch, ist der Waffenhändler. Kauft eine 'Große Axt' sowie das neue Artefakt im Sortiment, den 'Frost-Stab'. Behaltet aber in jedem Falle eure Vulkan-Axt. Als nächstes kommen die neuen Rüstungen. Er ist direkt in der Stadtmitte anzutreffen, also geht vom Rüstungshändler aus nur nach Norden. Kauft hier am besten zumindest für alle vier eine 'Panzerkappe'. Der Rest liegt wie immer an euren eigenen Taschen. Ach ja, und direkt südwestlich von hier könnt ihr eine Nuss abstauben! Verkauft sie zur Not,,,

-----  
-----| Aufgabe: Lady Layana aussuchen |-----  
-----

Nun wird es Zeit, den Palast der Stadt zu besuchen. Er gehört Meister Hammet, Ivans Meister, doch der ist immerhin verschwunden... geht von der Stadtmitte aus einfach nach Norden, und ihr landet direkt vor dem Palast. Eine Zwischensequenz folgt, und die skeptischen Wachen werden euch zuerst nicht hineinlassen, doch wenn sie Ivan erkennen, werden sie euch vertrauen. Leider sind die beiden auch recht uninformiert im Stand der Dinge, sodass sie euch hektisch zu Lady Layana, Hammets Frau, hinführen. Es folgt eine nette Konversation über Hammets Verbleib, Soldatendenken inklusive. Auch werdet ihr von der Lady eine Prophezeiung erfahren, in der IHR natürlich die Hauptrolle spielt. :) Ihr werdet Hammet noch helfen können, doch erst später im Spiel. Ihr braucht daher noch nicht nach Lunpa gehen. Geht aus dem Thronraum raus, und geht zu den Wasserbecken südlich von euch. Nehmt den linken Weg und geht durch die Tür. Im oberen Raum seht ihr zwei Geschäftsleute, im unteren eine Truhe. Nehmt euch aus ihr die Wasserjacke heraus! Gebt sie irgendeinem aus eurer Gruppe. Geht zurück zu den Becken, und verlasst durch das südliche Tor den Palast. Noch einen Bereich weiter, und ihr seid erneut in der Stadt. Geht von hier aus genau östlich, dann kommt ihr zu einem zweistöckigem Haus mit Treppe. Geht die Treppe hoch und springt über die Mauertrümmer auf den rechten Berghang. Geht nach oben, verschiebt die Statue und betretet die Höhle. Ihr seid nun im Palastkeller! Auf der anderen Seite Wassers befindet sich der nächste Mars-Dschinn, ihr könnt den Wasserzufluss einfach stoppen, indem

ihr die Statue vor ihn schiebt. Geht dann zu dem Dschinn (er wird sich euch ohne Kampf anschließen), danach wieder in die Stadt, denn ihr könnt hier noch nicht weiter gelangen.

17.

Dschinns und mehr

LSG17

-----  
--INWEIS-----

Für das Vorankommen im Spiel ist dieser Abschnitt nicht notwendig. Er handelt lediglich von Dschinns und Items, die ihr der Vollständigkeit wegen suchen könnt. Wenn ihr dies nicht wollt, überspringt diesen Abschnitt.  
-----

Sie liegen nicht direkt auf eurer nun notwendigen Route, doch ihr könnt nun so einige Dschinns und Artefakte bekommen! Der nächste ist der vierte Venus-Dschinn, geht für ihn erst einmal aus Kalay hinaus. Geht nun über die Brücke im Osten, danach nach Norden. Überquert hier die Brücke im Nordosten, und ihr findet euch auf einem langen Landstreifen wieder. Geht ganz bis zum östlichen Ende; ihr findet auch einen Wald hier. Lauft ein wenig in diesem herum, und bald trifft ihr auf den Dschinn. Ihn zu besiegen sollte kein Problem sein. Glückwunsch, im besten Falle hat nun jeder eurer Charaktere vier Dschinns parat! Schaut ansonsten nach fehlenden nach, ihr habt nun die Chance, sie nachzuholen.

Nun geht es zum nächsten Jupiter-Dschinn. Er befindet sich in Vale, genauer gesagt in dessen Höhle. Ihr findet sie gleich westlich von Kradens Haus, wenn ihr den Stein hochlevitiert und weitergeht. Geht von Kalay aus nach Norden, wenn ihr über der Brücke seid, solltet ihr euch wieder auskennen. Geht zu Vale und befolgt obiges. Sobald ihr in der Höhle seid, wendet euch zum Holzpflöck-Kreis zu eurer Linken. Setzt Enthüller ein und schreitet über die Leiter weiter. Springt im nächsten Raum nach links zu dem Stück Land, wo über euch eine Holzkiste steht. Schiebt sie mit eurem Verschieber nach rechts in das Wasser. Nehmt die versunkene Kiste als Sprunghilfe und hüpfet zu dem Holzbalken im Wasser. Paddelt mit diesem nach rechts. Geht dann zuerst zur unteren Plattform, und den Weg weiter. Ihr kommt zu einer Truhe mit einer Nuss, und ihr seht den Dschinn schon. Geht aber wieder einen Raum zurück zu dem Holzbalken, und nehmt von dort den Durchgang zu eurer Rechten. Nehmt im nächsten Raum den linken Weg und lauft durch. Jetzt seid ihr auf einer Anhöhe zusammen mit zwei Baumstämmen. Rollet den ersten nach links, sodass er ins Wasser fällt, springt oben über den schmalen Abgrund auf die andere Seite und tut das selbe mit diesem Stamm. Springt durch die Felskerbe nach unten und rollet den letzten Baumstamm nach oben. Er rollet nun über die anderen hinweg! Kommt so an das andere Ufer und lauft weiter. Geht im nächsten Raum die Leiter hoch, nehmt das 'Para-Juwel' aus der Truhe, und erschreckt den Dschinn: er wird nach unten flüchten. Zu dumm, dass er euch immer wieder entkommen wird! Trickst ihn aus: Platziert euch so, dass ihr genau über (oder unter) ihm steht, wendet euch ihm zu und benutzt die vom Para-Juwel erlernte Erstarrung! Damit wird er gelähmt, und ihr könnt ihn euch schnappen! Nachdem ihr dies getan habt, geht nach Süden, und verlasst die Höhle zusammen mit Vale.

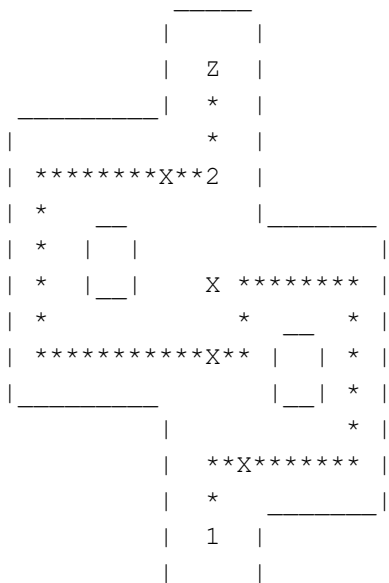
Als nächstes kommt der fünfte Venus-Dschinn. Diesen findet ihr nun wiederum in Vault. Geht in die Stadt, und auf die Ebene, wo auch das Haus des Bürgermeisters steht. Geht den Weg entlang nach unten, worauf ihr auf eine Art Friedhof kommt, bei dem ein Hund spielt. Geht aber weiterhin geradeaus, überspringt einen schmalen Abgrund und lauft über die Brücke. Geht danach weiter, bis ihr zu einer Art Wachturm kommt. Klettert zur Aussichtsplattform, und



läutet die Glocke, sodass der Dschinn erschrocken wegspringt. Witzig, oder? DIESER SCHRITT IST VON NOTWENDIGKEIT! Vergesst ihn also nicht. Geht nun wieder zurück zum Hund und dem Friedhof. Setzt den Enthüller ein und geht in den versteckten Eingang.

OPTIONAL: Im Gasthaus findet ihr bei dem Mädchen Knochenreste. Wenn ihr diese habt und dem Hund welche gebt, wird er dankend eine mehr oder weniger eindeutige Geste vollführen.

Geht sogleich weiter in den nächsten Raum. Geht zuerst nach rechts, ihr werdet auf einen Mimic treffen. Speichert womöglich vorher ab, da er ein paar recht starke Psynergien vorweisen kann. Nachdem ihr ihn besiegt habt, wendet euch der linken Seite zu. Geht an dem großen Loch vorbei und betretet durch den Ausgang den nächsten Abschnitt. Im nächsten Raum werdet ihr schnell erkennen, dass er zum Teil überflutet ist, und genau durch die unterseeische Tür müsst ihr am Ende gehen. Geht nun aber erst einmal östlich und die Treppe herunter. Der nächste Raum ist wirklich sehr symbolisch: eine feuerartige Eingravierung auf dem Boden, direkt daneben eine flammende Säule...? Genau, schiebt sie einfach auf die Gravierung, und die Tür wird sich öffnen. (Aber ich denke mal, ihr habt euch mittlerweile an die Golden Sun-Logik gewöhnt.) Geht weiter in den nächsten Raum. Am dessen anderem Ende findet ihr erst einmal einen Busch, den es wegzuwirbeln gilt. Dahinter findet ihr den 'Nimbus', einen netten Handschuh, vorallem für Isaac. Geht wieder zurück, die Leiter runter und lasst die Eispfützen erstarren. Bahnt euch dann von eben euren Weg auf die andere Seite und kommt so in den nächsten Abschnitt. Direkt vor euch ist eine Treppe, doch sie führt euch nur zu einer verriegelten Tür. Geht also den Weg westlich, und nehmt die Treppe nach oben. Lauft anschließend und kommt zurück zu dem bewässerten Areal. Diesen müssen wir zuerst trockenlegen, bevor wir hier weiterkommen, geht also wieder zwei Räume zurück. Nehmt also nun den euch südlichen Pfad, über die zwei Leitern hinweg und den Weg weiter. Im neuen Abschnitt seht ihr sogleich einen Ausgang rechts im Bild, nehmt ihn. Drück hier den Hebel, und... das Wasser fließt ab! Unglücklicherweise könnt ihr nun nicht mehr den alten Weg zurück nehmen, da dieser nun überflutet ist. Geht stattdessen vom Hebel aus wieder zurück, und nun südlich weiter. Den nächsten Raum einfach nur durchlaufen. Den nun vor euch liegenden Raum solltet ihr kennen, es war der mit der verschlossenen Tür. Ihr müsst wieder eine Fackelsäule auf eine Gravierung schieben. Leichter gesagt als getan, Wassertropfen können das Feuer einfach auslösen. Deswegen HASSE ich diesen Raum. Ein wenig ASCII-Art...



- Legende:
- 1 - Eure Fackelsäule
  - 2 - Erloschene Säule
  - X - Wassertropfen
  - Z - Zielpunkt
  - \* - euer Weg...

Hoffentlich kann dies ein wenig weiterhelfen. Schiebt zuerst die erloschene Säule nach unten, die braucht niemand. Die Fackelsäule dann einen nach oben. Wartet, bis ein Wassertropfen gefallen ist, und direkt danach müsst ihr eure

Säule sofort zwei Felder auf dem Weg weiterschieben, damit ihr nicht vor dem nächsten auf dem Feld steht. Sollte er doch erlischen, müsst ihr den Raum wiederholen! Geht so den ganzen Weg entlang, passt nur auf die Tropfen auf. Wenn ihr ein geschicktes Händchen habt, kreigt ihr die Säule nun auf das Emblem. Habt ihr es geschafft, geht weiter, dann nach Westen die Treppe runter, den Gang von vorhin entlang, und ihr landet im ehemals überfluteten Gebiet. Klettert die Leiter runter, und geht durch den Durchgang. Springt im nächsten Abschnitt auf die andere Seite, dann rechts die Leiter hoch und weiter. Geht die letzten Schritte zum Höhlenausgang! Ihr seid nun wieder in Vault, doch diesmal bei dem Dschinn! ODER? Falls er nicht dort ist, ich hatte euch darauf hingewiesen! Schnappt ihn euch und geht zurück in die Höhle. Glücklicherweise können wir hier Isaacs 'Rückzug' einsetzen und sind im Nu am anderen Ende. Verlasst nun wieder Vault.

Das letzte, was ihr nun noch machen könnt, erfordert ein wenig Geduld. Ihr könnt nämlich ein paar Items noch in der Höhle von Bilibin abholen - richtig, die Höhle, die nach Imil führt! Ein nerviger Marsch... erinnert ihr euch, wie ihr das Elfen-Rapier bekommen habt? Lasst vor dem Höhleneingang eine Ranke mit 'Wachstum' sprießen, klettert hoch und springt zu dem geheimen östlichen Eingang. Lauft zum Ende, wo die Kiste steht. Setzt bei dem Steinhalbkreis den Enthüller ein, und lauft durch den verborgenen Durchgang. Am Ende der nächsten Passage versperrt euch ein Feuer den Weg. Löscht es mit eurem 'Regenschauer'. Ihr seid im nächsten Raum nun eine Ebene höher von einem euch bereits bekannten Gebiet, haha! Lauft durch, bis ihr am Ende ein Feuer am Boden vor euch seht. Setzt hier erneut den Regenschauer ein. Dadurch wird eine Eissäule erzeugt! Springt auf die andere Seite, geht durch und ihr steht vor zwei Truhen, eine mit einem Psy-Kristall, eine mit einem Lebenswasser. Das war's! Lauft nun den ganzen Weg zurück nach Kalay...

=====  
18.

Die Schifffahrt

LSG18  
=====

-----

-----| Aufgabe: Vorbereitungen treffen |-----

-----

Theoretisch hättet ihr das gesamte letzte Kapitel überspringen können. Ich hoffe, ihr habt das nicht getan, sonst hättet ihr einiges verpasst. Nun, es ist nun soweit, macht euch bereit für die Schiffsüberquerung nach Tolbi! Stellt aber vorher sicher, dass eure Charaktere ungefähr Level 19 erreicht haben. Ab diesem Level kann man nämlich den 'Phönix' erlernen, welcher euch im weiteren Spielverlauf erheblich helfen wird. Zum Training empfehle ich das letzte Gebiet der Lamakan-Wüste, stellt euch einfach auf Treibsand und zaubert immer wieder den Enthüller. Durch die Ameisenlöwen solltet ihr schnell an Erfahrung und Geld kommen. Sollte alles vorbereitet sein, geht nach Kalay in die Herberge. Hier werdet ihr sogleich auf eine Gruppe Touristen treffen. Geht zu den Touristenführer in grüner Tracht am anderen Ende und sprecht ihn an. Er wird euch erzählen, dass die Gruppe bald abreisen wird. Geht nun aus der Herberge heraus, und verlasst die Stadt, egal, ob ihr nun den südlichen oder westlichen Ausgang wählt. Bevor ihr sie verlasst, werdet ihr anhalten und die Touristengruppe hören! Vorher wird sie von den Führern noch auf Vollständigkeit geprüft, und natürlich fehlt ein älterer Herr... Hektisches Gemurmel. Nach einer recht ausgiebigen Überprüfung entschließt man sich aber, ohne den Herrn weiterzugehen. Doch in dem Moment, wo die Gruppe geht, taucht der Verschollene auf und hechtet hinterher! Ein herzhafter Lacher ist nun gestattet. Nebenbei, es scheint ein sehr eifriger Koch in der Gruppe zu sein, wenn er schon während der Führung Omeletts brut-

zelt.

Dies ist übrigens die einzige Touristengruppe, der man in Golden Sun begegnen konnte. Anscheinend ist diese Branche hier wohl noch nicht ganz so ausgereift... ;) Verlasst Kalay und geht nach Südwesten. Es sollte nicht lange dauern, bis ihr die Docks von Kalay erreicht. Beim ersten Betreten folgt eine Zwischensequenz, in der Gareth angeblich das Meer sieht - naja, so ist das nun als Dörfling. Geht gleich in das erste Haus, ihr müsst euch für die Überfahrt natürlich erst einmal Tickets kaufen! Aber insgesamt 600 Goldmünzen solltet ihr noch berappen können. Sobald ihr sie habt, steht der Reise nichts mehr im Wege! Verlasst das Haus, und geht links vom Haus zu dem Ticketkontrolleur. Wenn ihr die Tickets habt, könnt ihr nun das Schiff betreten.

Auf dem Schiff werdet ihr sogleich einige Touristen, sowie den Käptn mit seinen Mannen sehen. Nähert ihr euch ihnen, könnt ihr ihrem Gespräch mitlauschen. Der Kapitän möchte sich das Geschäft nicht entgehen lassen und trotz der seit kurzem gefährlichen See nach Tolbi schiffen, doch der Matrose hat dabei seine Bedenken. Doch der Käptn ist zuversichtlich, glaubt er doch an den Schutz seines Anker-Talismans. Nach dem Gespräch geht der Matrose zum Heck, in die Kabine - folgt ihm. Direkt vor der Tür erwischt ihr ihn, und natürlich hat er nichts gemacht. (Ich finde das Fragezeichen über Isaacs Kopf durchaus passend.) Geht nun zur Kabine beim Bug des Schiffs. hier findet ihr die meisten Touristen wieder, und am Ende ihre Führer. Auch sie sind gerade mitten in einem Gespräch, in dem sie zum Entschluss kommen, endlich in See zu stechen. Da führt also kein Weg an dem Käptn vorbei! Lauft der Gruppe hinterher in die Kapitänskabine, wo ihr den zwielfichtigen Matrosen gesehen habt. Hier trefft ihr sie alle auf einem Haufen. Geht die Leiter hoch und sprecht den Mann an. Es werden gerade Vorberatungen getroffen, z.B. dienen Ouranos und Sean als Krieger. Man wird den Käptn nach einiger Zeit überzeugen können loszufahren, doch er weigert sich, da jemand seinen Talisman gestohlen hat! Da führt natürlich kein Weg daran vorbei, er muss wiederbeschafft werden, und zwar durch euch! Und erneut benimmt der eine Matrose sich äußerst seltsam. Geht zu ihm und lest seine Gedanken! Der Anker liegt auf der Spitze des Masts! Geht zurück auf das Deck und geht die Leiter am Mast hoch. Sobald ihr oben angekommen seid, durchsucht das Fass und da habt ihr ihn! Geht zurück zum Käptn, und er wird es euch dankend abnehmen. Am Ende wird er euch auch noch für die Verteidigung der Ruderer anheuern! Geht nach dem Gespräch wieder zurück ans Deck und ihn die Touristenkabine. Geht hier die Treppe runter und ihr gelangt zu den Ruderern. Jetzt kann die Reise losgehen!

-----  
-----| Aufgabe: Schiff beschützen |-----  
-----

Das Schiff legt ab, und ihr seht seine Fahrt in der rauhen See. Nebenbei, die Musik ist doch stimmig, oder? Doch die ruhige Zeit währt nicht lange, denn sogleich wird das Schiff von Seemonstern überfallen werden! Man versucht, ihnen auszuweichen, doch...

>>Arrgh!<<

Einen Ruderer hat's erwischt! Nun liegt es an euch, den Monstern eine zu verpassen! Bevor ihr euch allerdings in den Kampf sturt, empfehle ich euch dringst, eure Charakterklassen passend einzurichten. Lasst Isaac und Gareth den Raufbold-Zweig haben, sowie Ivan und Mia den Eremiten-Zweig. Gebt Isaac also alle Mars-, Gareth alle Venus-, Ivan alle Merkur- und Mia alle Jupiter-Dschinns. Vorteile: den äußerst effektiven 'Freien Fall' sowie doppelte verfügbare Wunsch-Psynergy! Das erste Team bilden drei Kriegsherrn, die euch aber nicht viel entgegensetzen sollten. Doch nach dem Sieg ist immer noch ein Ruderer bewusstlos, sodass ihr einen Passagier als Ersatz aussuchen müsst!

Nehmt als Wahl irgendeinen, wer hier rudert spielt keine Rolle. Fast keine... Nachdem ihr einen Ersatz gewählt habt, geht das Schiff seinen gewohnten Gang weiter.

[HINWEIS: Durch eine bestimmte Kombination der Ruderer könnt ihr frühzeitig zur Schatzinsel gelangen. Welche ihr dafür nehmen müsst, steht in der Tipps-Sektion. ]

Doch neue Monster lassen nicht lange auf sich warten: als nächstes müsst ihr gegen einen Echsenkrieger und zwei Flederwüte antreten. Sie zu besiegen sollte euch wiederum nicht allzu schwer fallen. Doch ihr müsst wieder einen Ersatz wählen, bis sich das Schiff in Gang setzen wird! Schipper, schipper... und auf zur letzten Runde Monsterprügeln! Ein Virago und zwei Kriegsherrn warten darauf, ihre letzte Ruhe zu bekommen. Wählt ein drittes Mal einen neuen Ruderer, und entspannt euch für die übrige Fahrt... oder? Ha! Das Schiff wackelt, denn eine Riesenkrake hat es sich auf dem Deck gemütlich gemacht! (Fragt sich nur, wie sie hinaufgekommen ist...) Lauft zu ihr, und macht sie um ein paar Arme kürzer.

~~~~~  
Kraken

-----  
Kraftpunkte: 2400  
Empfohl. Level: 19  
Schwäche: Feuer, Statusveränderungen  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 711  
Item nach Sieg: 5200 Münzen + Lebenswasser

Der Kraken kann euch wahrlich das Leben zur Hölle machen. Er besitzt einen Giftangriff, einen extrem starken Armhieb, etwas Heilungsmagie und noch einiges mehr. Desweiteren kann auch sie gleich zwei Züge pro Runde machen! Ich möchte einmal zwei Strategien nennen:

1, Die Raufbold-und-Eremit-Taktik: Stellt Isaac und Gareth auf den erstgenannten Zweig und Ivan und Mia auf den letzteren ein. 'Freier Fall' heißt die Psynergy, die Isaac und sein Kumpel hier nicht zu wenig einsetzen können! Nebenbei sollten beide eventuell sogar die Phönix-Psynergy besitzen. Ivan und Mia sind hauptsächlich Heiler, jeweils mit 'Wunsch' ausgestattet. Sollte es nicht notwendig sein, unterstützen sie die Krieger mit 'Aufprall' oder greifen einfach an. Selbst für die zähe Krake sollte dies eine kaum zu knackende Nuss sein.

2. Die Schlaf-Taktik: Klassen sind hier egal, es kommt nur auf die Psynergy 'Schlaf' hier an, welche ein Charakter, vornehmlich Ivan, besitzen sollte. Die Krake ist nämlich äußerst anfällig gegenüber Schlaf. Fürst Takeshi meint: "Nur ein schlafender Gegner ist ein guter Gegner!" Genauso ist es auch. Schläfert sie ein und greift die harmlose Krake mit euren stärksten Mitteln an. Leider ist diese Taktik relativ abhängig von eurem Glück, sollte aber auch aufgehen.

Ich selber war immer langjähriger Benutzer der zweiten Taktik, habe aber festgestellt, dass die erstere sogar noch sicherer ist. Ich würde sie daher guten Gewissens empfehlen.

~~~~~  
Endlich habt ihr es geschafft! Doch um auch endlich Tolbi zu erreichen, müsst

ihr das letzte Mal einen Ruderer aussuchen. Danach geht es schnurstracks auf nach Tolbi! (Mit einer bestimmten Passagier-Reihenfolge könnt ihr auch vorzeitig zur Schatzinsel gelangen. Ich weiß sie nicht mehr, falls es jemand doch tut, möge er mich doch bitte anschreiben.) Ihr seht dann, wie das Schiff die Docks von Tolbi erreicht.

Aussteigen! Die rudern Passagiere kommen zuerst, ihr kommt danach. Geht nun von dem Schiff runter. Der Aufbau des Docks ähnelt stark dem von Kalay. Viel gibt es hier für euch nicht zu sehen, doch wenn ihr die Holzkisten beim Haus korrekt verschiebt, könnt ihr zu einer Truhe hüpfen, in der ihr einen Heiltrank findet. Geht nun aber fort von den Docks, Tolbi liegt schon direkt vor euch!

=====  
19.

Tolbi

LSG19  
=====

Geht westlich von den Docks aus und ihr könnt Tolbi kaum verfehlen, da es direkt vor eurer Nase liegt. Betretet sie natürlich!

Allein die Musik ist ja schon zu heiter um wahr zu sein. Auch sonst ist die Stadt recht belebt, immerhin finden gerade die Colosso-Festspiele statt. Wenn ihr aufmerksam gewesen seid, wisst ihr noch, dass die Touristen davon gesprochen haben. Tja, ihr könnt nun erst einmal frei die Stadt erkunden, bevor es an die weiteren Sachen geht. Vielleicht zieht es euch zuerst in die Läden: an Waffen und Rüstungsteilen mangelt es nicht. Kauft unter den Waffen-Artefakten auf jeden Fall den Ankh der Engel, die nichtmagischen (besonders die Großen Schwerter) sind zwar ziemlich stark, aber ich rate vom Kauf ab! Den Grund erfahrt ihr später. Von den Rüstungen her sind Panzer-Rüstungen, Silber-Westen und Stahlhelme ziemlich gut. Wenn ihr alles habt, verlasst den Laden, nun lernt ihr eine von Tolbis vielen Attraktionen, den Brunnen, kennen! Er liegt direkt vor der Treppe beim Eingang der Stadt. Zuerst steht ein Mann davor, sprecht ihn an und er lässt euch ran. Wenn ihr nun vor dem Brunnen steht, könnt ihr einerseits normale Münzen werfen, um Geld gewinnen zu können, oder eure gesammelten Glücksmedailles für wertvolle Artefakte verwenden! Unter den Artefakten könnt ihr folgendes gewinnen, je nachdem, welchen Ring ihr am Ende beim Werfen trifft:

-Assassin-Klinge, Erdschild, Mental-Rüstung	} Mitte, 1. Ring
-Kimono, Flammenaxt	} 2./3. Ring
-Wächter-Armreif, Kampfhandschuh	} 4./5. Ring
-Lebenswasser, Psy-Kristall, Heiltrank	} außerhalb der Ringe

Abweichungen können hier auftreten. Speichert auf jeden Fall vor dem Werfen ab, falls ihr außerhalb des Ringes endet oder ein Zweites bekommt, dann könnt ihr immer von vorne starten. AUF JEDEN FALL empfehle ich, eine Assasinen-Klinge zu erstreben. Gebt sie Isaac (auch wenn sie ein Dolch und kein Schwert ist) und das Spiel wird um einiges leichter werden! Der Brunnen ist übrigens der Grund, warum ihr keine Waffen kaufen solltet: ihr könnt hier schnell zu viel besseren kommen. Wenn ihr all eure Glücksmedailles verworfen habt, geht zurück zu den Läden und verkauft überflüssiges Gepäck.

In der Stadt befindet sich ein Mars-Dschinn, den es jetzt zu holen gilt: Geht zum Eingangstor der Stadt, geht aber nicht versehentlich hinaus! Stellt euch auf eine horizontale Linie mit dem Stein links und geht nach rechts - ihr geht vor der Wand entlang! Lauft bis zum Ende, und ihr erkennt einen Pflanzenspross: Wachstum ist wieder die Lösung. Klettert anschließend die Pflanze hinauf und erstarrt die Pfütze mit dem Frost-Zauber. Geht danach wieder zurück zum Tor, achtet aber darauf, nicht versehentlich die Stadt zu verlassen,

sonst müsst ihr wieder von neuem beginnen. Lauft in den Nordosten der Stadt zu dem Rasthaus, wo sich die Eissäule befindet, und springt hinüber zu dem Dschinn. Es sollte mittlerweile euer fünfter Mars-Dschinn sein!

Apropos Rasthaus: jetzt, wo Colosso stattfindet, könnt ihr euch hier nicht ausruhen. Über dem Rasthaus befindet sich eine weitere Etage, geht die Treppe hoch und dort hinein! Hier findet ihr ein Glücksspiel, für welches ihr eure angesammelten Spieletickets verwenden könnt. Es ist eine Slotmaschine, und je nachdem, welches Symbol eine komplette Reihe beinhaltet, werdet ihr belohnt werden:

- Ringe: Einhorn-Ring, Schlafring, Adeptenring
- Stiefel: Wirbel-Stiefel, Hyper-Stiefel, Pelzstiefel
- Hemden: Laufhemd, Seidenhemd, Mythril-Hemd
- Sterne: Psy-Kristall, Lebenswasser
- Herzen: Fläschchen, Heiltrank
- Monde: Joker, bei kompletter Reihe etwas Zufälliges aus den Oberen

Fokussiert euch vornehmlich auf Hemden und Stiefeln. Ich persönlich schlage Mythril-Hemden für jeden, Wirbel-Stiefel für Gareth und Mia sowie Hyper-Stiefel für Isaac und Ivan vor. Dennoch, spielt einfach vor euch hin, bis eure Tickets verbraucht sind, Speichern ist nicht unbedingt notwendig. Und werft vor lauter Frustration den GBA nicht in die Ecke oder demoliert euren PC. :) Solltet ihr euren Spaß gehabt haben, geht wieder zurück, um Überflüssiges an die Händler zu verkaufen. Ausrüstungstechnisch haben wir alles, zurück zur Hauptgeschichte des Spiels:

Geht in die Stadtmitte und nach Norden, um zum Kolosseum zu gelangen. Leider sind die Warteschlangen überaus lang, ihr könnt nicht weiter. Geht also wieder zurück in die Stadt, und geht die Treppen im Nordwesten hoch: ein Paar Soldaten wird auch euch zukommen und euch fragen, ob ihr 'jemanden, der so aussieht', gesehen habt. Wie ihr auch antwortet, sie werden weitergehen. Haltet nach Norden, um in den Palast von Lord Babi zu gelangen! Wenn ihr gleich den alten Mann fragt, werdet ihr erfahren, dass vermisste Person der Lord höchstpersönlich ist. Geht im Erdgeschoss hinten durch die Tür links oder rechts, um in den Schlafraum zu gelangen. Sprecht mit der Frau links im Raum, sie wird euch vier Betten für euch zeigen. Ihr könnt für die Dauer der Festspiele hier ohne Entgelt rasten! Ihr müsst dazu nur das Bett "ansprechen". Frisch gestärkt und nach einem müden "Morgäääh" können wir nun die Stadt allmählich verlassen, um im Abenteuer voranzuschreiten!

Geht daher aus dem Palast heraus (vorher könnt ihr im südöstlichen Turm oben ein weiteres Glücksmedaille finden) und wieder in die Stadt. Im Westen hier befindet sich ein Friedhof, mit dem Enthüller könnt ihr hier eine Truhe mit einem Kraftbrot darin finden. Marschier nun zum Ausgang und sagt adé zu Tolbi! ...zumindest für eine Weile.

Ihr seid nun wieder auf der Weltkarte. Lauft den Fluss nördlich von Tolbi gen Westen entlang, und ihr erreicht alsbald eine Brücke. Überquert sie und lauft nach Norden. Ihr entdeckt eine weitere Brücke, die euch zu einem Landteil ganz im Westen führt. Wandert eine Weile bei der braunen Erde entlang, und ein Merkur-Dschinn wird euch begegnen! Besiegt ihn wie gewohnt. Geht nun über die Brücke wieder zurück und weit nach Westen. Die Brücke, die ihr nun seht, führt euch zur Höhle von Altmiller, wo ihr als nächstes hinmüsst. Vorher geht jedoch noch weiter nach Westen, und ihr betretet die Docks von Kalay nun von nördlicher Seite aus! Jetzt könnt ihr euch ohne Mühe den sechsten Venus-Dschinn schnappen. Geht danach wieder zurück, über die Brücke und direkt hinein in die Höhle von Altmiller.

=====

=====

Der erste Abschnitt in dieser Höhle ist eine Art Spirale. Lauft einfach bis ans andere Ende. Ihr werdet mit der Zeit bemerken, dass immer weniger Licht in die Höhle fällt, bis schließlich nur noch ihr selbst die einzige Lichtquelle seid! Eine kleine Herausforderung in der Höhle. Ihr werdet nun auch auf Golems und Höllenhunde treffen - erstere hinterlassen euch Fläschchen, zweitere den mächtigen Prophetenhut, bekämpft sie also möglichst oft. Sobald ihr das Ende des Gangs erreicht habt, beginnt der ganze Spaß erst richtig!

TIPP: Mit dem Enthüller könnt ihr trotzdem in der Höhle zumindest in dem Radius der Psynergy sehen. Benutzt dies so oft ihr wollt.

Der nächste Abschnitt ist ebenfalls reines Durchlaufen. Als Hilfe für den felsigen Weg könnte euch der Enthüller dienen.

In den folgenden Räumen findet ihr Fackeln. Sie geben euch zumindest etwas Licht... im nächsten Raum seht ihr sogleich eine Truhe. Nein, es ist ein Mimic! Besiegt es und erhaltet ein wertvolles Lebenswasser. Geht dann nach Westen und anschließend nach Norden.

Ihr werdet eine schemenhafte Figur auf dem Boden liegend erkennen - sie ist Babi, der Lord von Tolbi, wie ihr bald erfahren werdet. Er wird in seiner Stadt vermisst und von seinen Wachen gesucht. Seid ihr auf solche in Tolbi gestoßen? Jedenfalls sollt ihr ihm einen rettenden Trank aus den Tiefen der Höhle bringen... was auch sonst? :) Er erwähnt einen Schutzmechanismus und nennt euch Positionen von zugehörigen Farbfelsen... schreibt sie euch auf! Nach der kurzen Konversation geht nördlich zum nächsten Höhlenteil.

-----  
 -----| Aufgabe: Trank finden und Lord Babi bringen |-----  
 -----

Ihr werdet auch sogleich den Ausgang sehen - doch Felsen blockieren euch den Weg! Schlag also westliche Richtung ein. Ihr kommt daraufhin zu einer Abzweigung: nehmt zuerst den nördlichen Pfad und schlagt euch den Weg durch. Am Ende wartet eine jungfräuliche Truhe mit einem Fläschchen auf euch. Geht nun zurück und wählt den südlichen Pfad. Lauft einfach die südliche Wand entlang, und ihr werdet zum Ausgang kommen. Ihr könnt auch durch einen felsigen Pfad südlich jenes Ausgangs abkürzen.

Überraschung! Der nächste Abschnitt ist vollkommen beleuchtet. Ein weiterer Jupiter-Dschinn wartet hier auf euch. Lauft die Treppe hoch und rollt die Säule vor euch weg. Tut das gleiche mit der untersten Säule in nördlicher Richtung. Lasst nun die Pfütze zu einer Steinsäule erstarren. Rollt anschließend die vorhin verschobene Säule einfach zurück und bahnt euch euren Weg nun durch den felsigen Weg. Ihr könnt nun die westlichste Säule rollen, dann die nördliche, und schließlich beim Dschinn ankommen. Speichert vor dem Kampf, damit ihr bei einer Flucht oder Niederlage nicht von vorne anfangen müsst. Habt ihr ihn gefangen, verschiebt die Tonsäule und geht weiter.

Im nächsten Höhlenteil solltet ihr zuerst in westliche Richtung laufen, denn am Ende befindet sich eine Truhe mit einem Keks, die ihr nicht verpassen solltet. Zurück zum Eingang und nun gen Süden, wieder einfach die Wand entlang. Sobald ihr zu einem schmalen Durchgang zwischen Wand und Felsen kommt, folgt den Felsen nach Norden, dann nach Osten in eine Schleife hinein. Nutzt den Enthüller für einfachere Orientierung. Lauft nach der Schleife nach Westen und betretet den nächsten Abschnitt.

Wieder ein erhellter Raum! Lauft nach der Treppe südlich, und geht nun die Treppe zu der höheren Ebene hoch. Überspringt die kleine Lücke und lauft nur weiter, ihr umkreist dabei einmal den ganzen Raum! Direkt vor dem Durch-





rakter dort jeweils hingehen, welcher eine nützliche Psynergy besitzt!

=====  
Colosso: Runde 1  
=====

Mit diesen Informationen befindet ihr euch also nun auf der ersten Strecke von Colosso. Glücklicherweise gibt es nur vier Plätze, zwischen denen ihr euch entscheiden müsst.

1. Die erste Hürde bildet eine Tonsäule, die Isaac verschieben muss, um weiterzukommen. Eine Person mit Verschieber kann hier jedoch einen Felsen bereits so hinschieben, dass für Isaac keine weitere Arbeit nötig ist.
2. Der zweite Platz beinhaltet ein Fahrstuhlrätsel. Nur wenn sich das Rohr schließt und Wasser in einen Behälter fließt, erhebt sich der Lift und Isaac kann passieren. Jemand mit der Psynergy 'Regenschauer' kann hier schon vorzeitig den Behälter füllen und die Verschiebearbeit ersetzen.
3. Der dritte Abschnitt hat sich öffnende und schließende Brücken als Hindernis. Unter wem die Brücken sich öffnen, der fällt hinunter und muss über eine Leiter wieder zurückkommen und es erneut versuchen. Man kann jedoch einfach einen Vorsprung entlang laufen, indem jemand vorher die Pflanze zum Wachsen bringt und man sie hinaufklettern kann.
4. Die letzte Hürde der ersten Runde. Es sind Holzblöcke, mit denen ihr über das Wasser tretet. Und... man kann rein gar nichts vorher bei ihr manipulieren!

Wählt demnach die Hürden 1-3. Als erstes solltet ihr Isaac all eure Venus-Dschinns anlegen, damit er sowohl 'Ragnarök' als auch Heilmagier beherrscht. Gebt Mia dann den 'Regentropfen', sodass sie 'Regenschauer' erlernt, und schickt sie zu Abschnitt 2. Gareth, der Einzige außer Isaac, welcher den 'Verschieber' beherrscht, schickt ihr zu Abschnitt 1. Ivan bleibt übrig, ihn schickt ihr zu irgendeinem der anderen Schauplätze. Da Isaac alle Venus-Dschinns besitzt, könnt ihr die Pflanzenhürde nämlich nicht bewältigen... was jedoch halb so wild ist, wie ihr bald erfahren werdet. Sobald alle verschickt sind, sprecht die Wache beim Eingang an, und folgt ihr zur Kämpferversammlung.

Sprecht ein wenig mit den anderen Kämpfern und speichert euer Spiel. Sobald ihr fertig seid, geht in den nordöstlichsten Kreis und lasst das Turnier starten! Ihr kommt nun in die Schummelpause, wo euch eure Gefährten helfen können. Gareth verschiebt die Säule, die Person mit 'Regenschauer' füllt das Gefäß, und wer übrig bleibt, der spricht den Platzwart an, um die Spiele starten zu lassen! Die Schummelpause ist übrigens die einzige Gelegenheit im Spiel, bei der ihr Charaktere außer Isaac steuern könnt! Genießt das Umherwandern also ein wenig.

3 - 2 - 1 - Los! Ihr befindet euch nun auf der Rennstrecke! Lauft sogleich los, und überspringt Garets gerade verschobenen Stein. Schiebt auf der anderen Seite die Tonsäule und schnappt euch eine Nuss aus der Truhe. Die nächste Station ist ebenfalls bereits gelöst, also springt weiter. Bei den kommenden Brücken ist gutes Zeitgefühl gefragt. Haltet einfach kurz inne, sprintet im richtigen Moment los, wartet in der Mitte und wiederholt das Ganze. Ihr könnt die Treppe hochgehen und euch einen 'Öltropfen' ergattern, ist jedoch kaum nötig. Bei der letzten Hürde müsst ihr einfach nur den vertikalen Holzbalken nehmen, und seid sogleich nur wenige Schritte vor dem Kampfplatz entfernt. Wer möchte, kann über den schmalen Pfad zurückgehen, den horizontalen Balken hinüberschaffen, zurückgehen und mit dem vertikalen Balken zurücktreten, sodass ihr zu Stufen kommen werdet, welche euch zu einer Truhe führt, in der eine weitere Nuss auf euch wartet. Geht nun zurück. Wie auch immer ihr entschieden habt, eilt endlich zum Kampfplatz! Seid ihr Erster gewesen, erhaltet

ihr ein Eisenschild, wenn nicht, einen Kumulus!

~~~~~  
Azart

-----

Kraftpunkte: 450  
Empfohl. Level: 15  
Schwäche: -  
Resistenz: -  
Erf. nach Sieg: -  
Item nach Sieg: -

Azart ist ein wirklich einfacher Bursche. Er schlägt euch und heilt sich ab und zu, mehr nicht... Benutzt Isaacs 'Ragnarök' jede Runde, und heilt euch mit 'Heilwasser' oder den gesammelten Nüssen. Mit dieser Strategie werdet ihr sicherlich gewinnen! Wenn ihr auch noch das Eisenschild tragt, habt ihr nun einen Verteidigungsvorteil in diesem Kampf, wenn nicht allerdings einen Nachteil.

[Bei einer Niederlage erwacht ihr in einem Bett im Palast, und könnt die Spiele wiederholen.]

...SIEG!

~~~~~  
Sobald Azart besiegt ist, sprechen die Wachen euch ihr Erstaunen aus. Danach geht es schon zur Strecke der zweiten Runde!

=====  
Colosso: Runde 2  
=====

Achtung! Diese Rennstrecke ist spiegelverkehrt zur ersten, ihr lauft also nicht von West nach Ost, sondern Ost nach West. Daher geschieht hier die Nummerierung der Stationen auch zur anderen Seite hin. Hier sind es immerhin schon fünf von ihnen!

1. Als erstes trifft ihr auf ein Mini-Labyrinth. Isaac muss sich seinen Weg durchbahnen. Als Hilfe kann jemand eine Tonsäule verschieben, sodass er über sie zum Ausgang springen kann.
2. Zweitere ist einfaches Plattformspringen. Jemand verschiebt sie jedoch andauernd, sodass dies euch viel Zeit kostet! Mit dem 'Para-Juwel', welches euch 'Erstarrung' lehrt, könnt ihr die Person lahmlegen. Allerdings könnt ihr dann nicht mehr ein Item auf dem Weg bekommen.
3. In der dritten Station müsst ihr über einen Holzbalken eine Wassergrube überqueren, ähnlich Platz 4 der ersten Runde. Alternativ kann jemand eine Pfütze mit 'Frost' erstarren, sodass ihr über eine Insel auf auf die andere Seite gelangen könnt.
4. Die vierte Hürde bildet eine Kletterwand. Isaac muss sie hinaufklettern, sich hinunterfallen lassen und weitermarschieren. Hier kann niemand der Gefährten ihm helfen, er kann höchstens selber eine Pflanze wachsen lassen und somit die Wand auslassen.
5. Im fünfte und letzte Platz warten Holzstämme auf euch, die ihr umherrollen müsst, um weiterzukommen. jemand mit 'Kraftwelle' kann aber einen Baumstamm kippen und so Steine liften, die euch zum Kampf führen.

Gebt Garet den 'Ball der Kraft' für die Kraftwelle und lasst ihn am fünften

Platz teilnehmen. Ivan mit dem 'Para-Juwel' sollte zur zweiten Station gehen. Mia erhält den 'Eiskristall' und nimmt Station 3. Speichert, spricht dann den Wächter an und gelangt in die Schummelpause. Lasst Gareth zuerst den Baumstamm umkippen. Ivan stellt sich vor dem Mann am Schalter hin und lässt ihn erstarren. Mia erzeugt zuletzt eine Frostsäule von der linken Pfütze.

3 - 2 - 1 - Los! Lauft ohne Umstände die erste Station, das Labyrinth durch. Mal ehrlich: Labryrinthe in dieser 45°-Perspektive sind ein Witz, und ihr solltet keine Probleme dabei haben. Bei der zweiten Station verpasst ihr zwar durch die erlahmten Blöcke eine Nuss, es ist die Zeit aber wert. Nehmt bei der Dritten gleich den ersten Balken, gelangt zur Insel und springt auf die Eissäule und hinüber. Klettert dann die gesamte Wand hoch, lauft sie entlang und springt die mittlere (!) Einkerbung hinunter, um auf dem Vorsprung zu landen. Ihr könnt auch vorher die Tonsäule verschieben und zwischendurch zur Truhe hinunterklettern, euch erwartet eine Truhe mit einer Rauchbombe, es ist aber kein Beinbruch, wenn ihr sie auslasst. Rolllt bei der letzten Station den ersten Balken, und geht die Stufen hinunter. Überspringt die Wässerchen, klettert wieder hoch und schon seid ihr zum Kampf bereit! Auf dem Weg habt ihr zwar wiederrum eine Nuss verpasst, doch Heilmagie sollte genügen. Eventuell habt ihr sogar noch eine aus der ersten Runde! Auf den Schnellsten wartet ein Ketten-, für den Langsameren ein Baumwollhemd.

~~~~~

Satrage  
-----

Kraftpunkte: 570  
Empfohl. Level: 15  
Schwäche: -  
Resistenz: -  
Erf. nach Sieg: -  
Item nach Sieg: -

Satrage ist nicht viel stärker als Azart, vorallem wenn ihr bisher eines oder gar alle zwei der Siegergegenstände bekommen konntet. Lasst auch ihn die ganze Wucht eurer Ragnarök-Psynergy spüren. Seine Rauchbomben können euch somit nichts anhaben, da Psynergien immer treffen, und wenn er sich verteidigt, ist das sowieso seine Dummheit. Macht ihn so fertig, eventuell braucht ihr euch noch nicht einmal zu heilen! Er sollte nach kurzem Schlagabtausch fallen.

[Bei einer Niederlage erwacht ihr in einem Bett im Palast, und könnt die Spiele wiederholen.]

...SIEG!

~~~~~

Wieder in dem Vorbereitungsraum, sind die Wächter regelrecht geschockt von eurer Kraft. Nun heißt es: dritte und letzte Runde!

=====  
Colosso: Runde 3  
=====

Die letzte Strecke ist wieder von West nach Ost gerichtet, wie die erste. Auch sind es nun stolze sechs auszusuchende Stationen für euch!

1. In der Ersten müsst ihr eine Tolsäule auf einen Fahrstuhl schieben, sodass dieser absinkt und ihr passieren könnt. Durch eine zu einer Säule erfrostenen

Pfütze könnt ihr euch dies ersparen.

2. Die zweite Station besteht aus Steinsäulenordnungen, die Isaac überspringen muss. Jemand mit 'Verschieber' kann jedoch eine der Säulen vorne bei der Tribüne so verschieben, dass man sie als Abkürzung nutzen kann.

3. Auch hier findet ihr wieder einen Mann, der mittels eines Hebels diese Hürde bedient. Es sind Eisenstangen, welche aus der Wand hervorschießen und euch von der Rennstrecke schubsen... den Mann könnt ihr auch hier paralisieren.

4. Diese Aufgabe ist beinahe identisch mit der vierten von Runde 2. Klettert eine Wand hoch und geht über eine Treppe weiter. Nur Isaac selbst könnte hier eine Pflanze wachsen lassen, um somit abzukürzen.

5. Die fünfte Hürde ist ein Fließband, welches euch entgegenfließt. Ein durch 'Kraftwelle' umgekippter Baumstamm könnte es stoppen.

6. Die allerletzte Hürde von Colosso beinhaltet das Rollen eines Baumstamms in ein Wasserbecken, um weiterzukommen. Ihr müsst dazu ein paar Steinsäulen vorher erst verschieben. Ihr könnt hier nicht Isaac helfen...

Schickt Mia mit ihrer Frost-Psynergy zu Station 1. Station 2 übernimmt Gareth, er ist immerhin zum 'Verschieber' fähig. Ivan mit der Erstarrungs-Psynergy übernimmt die dritte Station. Speichert wie gewohnt und zeigt dem Wächter eure Bereitschaft. In der Pause verschiebt Gareth die Steinsäule, Ivan lähmt den Mann an der Maschine, und Mia erzeugt eine Frostsäule.

3 - 2 - 1 - Los! Die Säule vor euch braucht ihr nicht zu verschieben, ihr könnt einfach hinüberspringen. Holt euch eine Rauchbombe aus der Truhe. Springt nach der ersten Steinsäule auf die südlich von euch, und kürzt so den weiten Weg ab! Die folgenden Schiebebalken sind ohne Kommando, verschiebt die nächste Steinsäule und entnehmt der Truhe eine Nuss. Geht danach weiter und die Stufen hinunter. Lauft zu den Stufen an der Wand und klettert einfach den Weg durch. Sobald ihr oben seid, lauft weiter. Als nächstes kommt das Fließband... sie ist beinahe so behindernd wie das Labyrinth aus Runde 2. Lauft geradewegs durch. In der letzten Hürde müsst ihr einfach alle Säulen nach Borden verschieben, damit so der Baumstamm weiterrollen kann. Nehmt euch gegebenenfalls die Schlafbombe aus der Truhe. Überspringt das Wasserbecken und eilt zum Schauplatz des Kampfes. Seid ihr Erster, erhaltet ihr ein Claymore, wenn nicht, ein Jäger-Schwert.

~~~~~  
Navampa  
-----

Kraftpunkte: 820  
Empfohl. Level: 15  
Schwäche: -  
Resistenz: -  
Erf. nach Sieg: -  
Item nach Sieg: -

Ebenfalls nicht viel anders als seine Vorgänger. Mit einem Claymore könnt ihr ihm sogar noch mehr zusetzen als mit eurem Kurzschwert. Übliche Prozedur, ragnarökt ihn ein wenig und heilt im Falle des Falles. Keine besondere Strategie sonst hier zu finde.

[Sieg und Niederlage führen zum gleichen Ausgang, bis auf die Siegesprämie.]

...SIEG!  
~~~~~

Egal, ob ihr siegt oder verliert, Isaac wird nach dem Kampf zusammenbrechen. Besorgt mustern ihn seine Gefährten, doch es hilft nichts... er schläft. Im nächsten Augenblick findet ihr euch im Palast wieder. Colosso ist nun vorüber, und man feiert euch als Sieger. Steigt nach dem kurzem Geschwätz aus eurem Bett und eilt den Palast zur zweiten Etage hinauf, zu Lord Babis Raum. Er und Iodem erwarten euch hier bereits. Habt ihr das Finale gewonnen, so erhaltet ihr von Babi nun die Siegesprämie, die 'Köderkappe', ansonsten nicht. Wollt ihr sie doch haben, müsst ihr einen früheren Spielstand laden! Lord Babi erzählt euch nun über Psynergy und Lemuria, einer fernen Zivilisation inmitten der Meere, und sein Verlangen, es wiederzufinden: er will sein eigenes Leben verlängern, indem er weiterhin vom lemurianischen Trank nimmt, sonst ist sein baldiger Tod Gewissheit! Einst war er an diesem Ort, und flüchtete mit jenem Trank, doch ging er ihm allmählich aus. Er ließ einen Leuchtturm erbauen, um nach dem Ort zu suchen. Glaubend, ihn gefunden zu haben, bittet er euch um Hilfe! Wie auch immer ihr euch entscheidet, ihr müsst so oder so nach Lalivero und damit auch Babis Mission erfüllen.

Iodem wird nun auf euch bei der Gondowan-Passage warten, Babi sich in seine Gemächer zurückziehen. Folgt ihm die Treppen hinunter, hinein in die Gemächer und nehmt euch seinen Tarnball. Er wird ihn euch für eure Reise ausleihen. Geht nun zurück, raus aus dem Thronraum und dem Palast, und verlasst Tolbi!

=====  
22.

Hammets Befreiung

LSG22  
=====

---HINWEIS---

Für das Vorankommen im Spiel ist dieser Abschnitt nicht notwendig. Er handelt von einer Nebenquest, welche euch viele Erfahrungspunkte und Items bringt, aber kein Teil der Hauptgeschichte ist. Überspringt ihn, wenn ihr möchtet.

-----  
Mit dem Tarnball und dessen Psynergy 'Tarnkappe' im Gepäck, seid ihr nun in der Lage, euch in die Festung von Lunpa zu schleichen und Hammet, Ivans gefangen genommenen Meister, zu befreien! Dazu müsst ihr erst einmal wieder nach Angara gelangen. Geht von Tolbi aus nach Osten, und südöstlich der Docks die Küste entlang. Ihr gelangt nach einigem Wandern zur Höhle von Gondowan! Ihr konntet sie vom anderen Ende aus schon bei Kalay betreten, sie jedoch nicht durchqueren. Nachdem ihr eingetreten seid, kommt ihr sogleich zu einer Gabelung: der Weg rechts von euch, mit einem zu levitierenden Felsbrocken, führt euch später schnell ans andere Ende, noch ist dieser Weg jedoch blockiert, nehmt also den linken, ihr könnt auch ein paar schöne Items hier erlangen. Lasst nächsten Abschnitt den Stein erschweben und setzt euren Weg fort. Hüpfst im nächsten Abschnitt über die Holzstämme im dem Wasser zu einer Truhe, in der ihr ein Glücksmedaille für den Brunnen von Tolbi findet. Hüpfst zurück, und geht am Ufer entlang. In der nächsten Truhe befindet sich ein Apfel. Lauft in östliche Richtung weiter und erreicht das nächste Gebiet. Hier wäret ihr auch gelandet, wenn ihr zu Anfang den rechten Pfad genommen hättet. Schiebt den Felsbrocken ins Wasser und schafft euch so einen Übergang für später. Geht in den östlichen Bereich des Raums und entdeckt eine Fels-säule. Verschiebt sie in den Abgrund, und ihr könnt passieren. Dies war der Grund, warum ihr von Kalay aus hier nicht weiterkommen konntet! Der Ausgang ist nun direkt vor euch.

Wieder an der Oberwelt angelangt, seid ihr nun direkt südlich von Kalay. Ihr solltet euch hier schnell zurechtfinden, es ist doch vertraute Umgebung? Lauft direkt nach Norden, nach Vault. Von hier aus ist nur ein Katzensprung

nach Norden, um Lunpa zu erreichen. Die Wachen sind jedoch immer noch stur und verwehren euch den Einlass, betretet also die Höhle gleich neben Lunpa. In der 'Höhle von West-Lunpa' gelangt ihr alsbald zu einem verschlossenen Tor. Die Pfütze lässt es aber erahnen: benutzt 'Frost', um mit der Eissäule das Tor hochzuheben. Schreitet voran und ihr gelangt in das Dorf! Redet mit den Einwohnern, Waffen und Rüstungen könnt ihr zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht kaufen.

Seht ihr im Norden des Dorfes, beim Ausgang, den Holzpfehl links und die zwei rechts, in der Mitte einen Stein? Setzt den Enthüller ein, erstarrt die Pfütze zu Frost, klettert die Leiter links von euch hinauf und springt über die Holpfähle nach Osten! Lauft die gesamte Anhöhe entlang, bis in den Westen des Dorfes. Hier enthüllt ihr eine versteckte Höhle, wenn ihr das Licht 'ergreift'. In der Höhle findet ihr einige interessante Sachen, wie ein Lebenswasser und ein Glücksmedaille. Geht zurück nach Lunpa und springt über die Einkerbung wieder zurück.

Verlasst das Dorf im Norden. Ihr seid nun sogleich vor Lunpas Festung! Ohne die Wirkung des Tarnballs werden euch die Wachen zwar immer bemerken, aber nun habt ihr ihn ja... Stellt euch in den Schatten und zaubert die 'Tarnkappe'! Mit ihr könnt ihr euch direkt hinter die Wachen schleichen. Vorsicht: die Psynergy bleibt nur aktiv, solange ihr im Schatten steht. Schabernacke unter euch können als Unsichtbarer auch die linke Wache einmal ansprechen! :) Betretet nun endlich die Festung!

-----  
-----| Aufgabe: Hammet befreien |-----  
-----

In der Festung, passiert sogleich den ersten Raum. Den nächsten Abschnitt werdet ihr noch öfter sehen! Im Raum vor euch sind nur ein paar Angestellte sowie eine besoffene Wache, sie werden euch nicht melden. Geht stattdessen rechts entlang. Sobald ihr im Schatten seid, zaubert erneut eure Tarnkappen-Psynergy. Schleicht nun die Wand rechts von euch entlang, lasst euch nur nicht von den Wachen erwischen. Sobald ihr das tut, werdet ihr ohne Zögern aus der Festung geschmissen... geht in den nächsten Abschnitt. Auch hier werdet ihr entdeckt werden, wenn ihr euch nicht sogleich tarnt. Geht also in einem Bogen um die Wache. Im Raum nördlich von euch ist lediglich ein älterer Herr sowie ein in einem Topf verstecktes Fläschchen zu finden. Benutzt also erneut die Tarnkappe, um den Ausgang westlich der Wache zu erreichen. Im nächsten Raum werdet ihr das erste Mal auf eine sich bewegende Wache treffen, seid also auf der Hut! Tarnt euch, und eilt nach Süden. Der westliche Weg wird leider noch durch eine Tür verschlossen, deren Schlüssel ihr erst noch finden müsst. Verlasst den Raum also durch den südlichen Durchgang. Ihr seid nun wieder im Anfangsraum, nur im Westen jenes Raumes. Tarnt euch, geht nach Süden und die Treppe hinauf. Im nächsten Raum müsst ihr in nördliche Richtung, und dabei flink sein, sonst entdecken euch die erstaunlich schnellen Wächter. Gen Norden in dem neuen Abschnitt gelangt, seht ihr direkt vor euch einen Durchgang, er führt euch aber nur in einen kleinen Raum mit zwei Mädchen. Nehmt also den Ausgang einen Gang weiter. Drei Wachen haben euch frisch ertappt! Statt den Zwischenfall zu melden wollen sie aber lieber kämpfen... sie sollten euch keine Probleme bereiten. Schreitet voran, geht im nächsten Raum den Gang entlang, und ihr trefft auf eine einzelne Wache. Nun, überrumpelt sie. Sie bewachte Donpas Raum, jener ist der Vater des aktuellen Herrschers von Lunpa, Dodonpa. Besucht ihn ruhig, er liegt krank im Bett. Weiter geht es jedoch im südlichen Raum. Achtung, eine Wache patrouilliert dort direkt vor euch! Wartet, bis sie im westlichen Gang zu euch hinmarschiert, und lauft sofort den östlichen nach Süden. Im nächsten Raum versperrt euch eine Tür den weiteren Weg... doch, seht ihr, ein Schlüssel liegt auf dem Tisch! Stellt euch vor die Tür, guckt zum Tisch und benutzt

den 'Fänger'! Mit dem Schlüssel könnt ihr alle Türen der Festung öffnen. Öffnet also die Tür vor euch und besiegt die Wache. Der südliche Ausgang führt euch zu einem bewachten Gang, welcher euch einerseits zum Raum mit den flinken Wachen, andererseits zum Raum mit Dodonpas Kindern führt. Keiner von ihnen ist jedoch von Belang für Hammets Rettung! Nehmt also den östlichen Ausgang. Der nächste Raum stellt ebenfalls eine Verbindung dar - der südliche Weg führt euch zum Eingang der Festung, der nördliche tiefer in sie hinein. Nehmt den letzteren!

Ihr seid nun in den unterirdischen Gängen der Festung. Eine verriegelte Tür blockiert euch den Weg, aber der Busch links ist einfach zu auffällig... fegt ihn mit eurem 'Wirbelwind' weg. Dann noch den 'Enthüller', und schon habt ihr den Hebel entdeckt! Geht nun weiter. Im nächsten Raum könnt ihr durchaus auf Monster treffen, ihr solltet jedoch mit ihnen klarkommen. Springt über en Fluss und lauft nach Nordosten. Geht die Treppe hoch und benutzt die Wirbelwind-Psynergy an dem Busch. In der Zelle rechts ist nichts. Im nächsten Raum stoßt ihr gleich auf drei Zellen - in der mittleren steht eine Truhe mit einem Kraftbrot. Geht weiter und verlasst den Raum am südwestlichen Ende. Schließt die Tür nördlich von euch auf, geht weiter und schiebt die Holzkiste den ganzen Weg nach Süden... sodass ihr nun zum nordwestlichen Ende gelangen könnt. Bekanntes Schema, Strauch wegpusten, Schalter enthüllen und die Tür öffnen. Speichert nun... Ihr seid nun in Lord Hammets Zelle! Redet mit ihm, stellt ihm euch vor. Nach kurzer Zeit erscheint Dodonpa und hat nichts Gutes mit euch vor! Dodonpa ist mindestens so fies wie Saturos und Menardi zusammen. Er lässt sodann sein Haustierchen, die Krötenmolch, auf euch los!

~~~~~

Krötenmolch

-----

Kraftpunkte: 2800  
Empfohl. Level: 20  
Schwäche: Feuer, Statusänderungen  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 999  
Item nach Sieg: 3200 Münzen + Psy-Kristall  
Besonderheiten: - heilt sich um 80 KP pro Runde  
- besitzt eine zusätzliche Kampfrunde

Die Krötenmolch ist der bisher stärkste Gegner, mit dem ihr konfrontiert werdet. Sie beherrscht einige starke Angriffe, wie den den Verprügler (setzt die KP eines Mitglieds evtl. auf 1) oder den Säureatem (stark, verringert eure Verteidigung). Desweiteren beherrscht sie als einziger Endgegner des Spiels eine automatische Regeneration.

Mittlerweile solltet ihr jedoch auch ziemlich zäh geworden sein! Die besten Klassen, die ich für diesen Kampf vorschlage, sind der Raufbold-Zweig für Isaac und Gareth sowie der Eremiten-Zweig für Ivan und Mia (ähnlich der Taktik für die Krake). Warum? Erstere können Phönix sowie 'Freier Fall' einsetzen, die Schwäche der Echse. Letztere können sogar doppelt mit ihrem 'Wunsch' oder gar einer 'Wunschquelle' heilen! Jede Kombination, die einen Heiler enthält, wird ihn jedoch schaffen.

Isaac benutzt den 'Freien Fall' für jede Runde, ebenso Gareth. Die sollte der Echse immer ~ 150 KP abziehen können. Ivan und Mia greifen normal an, und heilen im Falle. Phönix belebt gefallene Freunde. Ihr solltet jedoch entweder einen Einhorn-Ring oder ein paar Gegengifte bei euch haben, sonst könnte euch ihr Gift schwer zu schaffen machen. Behaltet die Taktik für den gesamten Kampf bei, sie ist äußerst wirksam.

Ihr könnt euch die größten Mühen sparen, wenn ihr eine ASSASSINEN-KLINGE vom Brunnen von Tolbi besitzt. Ihre Entfesselung, "Lebensgefahr", ist mächtiger

als jede eurer Waffen! Die Echse ist äußerst anfällig für die soforttötende Wirkung des Dolches. Gebt sie vorher Isaac (nur ihm, bei allen anderen ist sie beinahe wirkungslos!) und geht mit der obigen Taktik in den Kampf. Statt 'Freier Fall' greift Isaac aber nun normal an, um die Waffe entfesseln zu können. Mit einer Wahrscheinlichkeit von ~ 80% fällt die Echse bei diesem Schlag! Dies kann euch den Kampf ungemein vereinfachen.

~~~~~  
Sobald ihr das hässliche Viech zur Hölle gejagt habt, seht ihr sogleich Dodonpa unter ihm kiegen... er wollte euch von hinten ermorden! Dennoch werdet ihr ihn von dem Biest befreien. Nach einer wirklich merkwürdigen Unterhaltung um Vergeben und Verachtung erscheint Dodonpa, Dodonpas Vater. Er dankt euch für eure Barmherzigkeit mit ihm und verspricht, seinen eigenen Sohn für seine Taten einsperren zu lassen... desweiteren bittet er euch, "das Gebäude so zu verlassen, wie ihr hineingekommen seid". Die Wachen der Festung sind nämlich immer noch Dodonpa treu und greifen euch an. Sodann geht ihr in der nächsten Sequenz aus der Festung hinaus, zusammen mit Hammet.

Wieder in Lunpa angekommen, könnt ihr nun erste eibnmal in den Läden einkaufen gehen! Vorallem der Rüstungshändler hat unter den Artefakten einige tolle sachen zu bieten. Kauft nach Herzenslust, denn schon müsst ihr das Dorf auch wieder verlassen! Lauft wieder in die Höhle im Westen, drückt den Schalter, passiert das Tor und lauft voran. Plötzlich huscht eine Gestalt hinter euch vorbei...? Der Mann heißt Bunza und ist ein reisender Händler. Er erzählt erstaunt von dem Trubel in Lunpa, und bietet euch anschließend eine Fahrt mit seiner Kutsche als Tarnung nach Kalay an. Ist dies euer erstes Spiel, könnt ihr dies auch gerne tun (sonst fährt sie ab!), ihr könnt aber auch in Lunpa bleiben, es gibt noch einige Sachen in der Festung zu erledigen, was ihr im übernächsten Abschnitt lesen könnt!

Ihr steigt in die Kutsche und findet euch im nächsten Augenblick schon vor einem geheimen Eingang zum Palast von Kalay. Hammet bittet euch wegen des verdächtigen Aussehens, den Stadteingang zu benutzen. Nachdem ihr von Bunza nach Kalay gefahren seid, tut dies auch und eilt in den Palast! Geht gleich im Erdgeschoss den rechten Gang entlang, rein in den Raum. Eine Treppe vor euch führt zum Kalay-Tunnel, mit vielen nützlichen Gegenständen! Hammet hat euch als Dank die Tore hier geöffnet, also lauft nach Herzenslust herum. Bunza wartet hier übrigens auch auf euch. In den Truhen direkt vor euch könnt ihr u.a. ein Glücksmedaille und einen Heiltrank bekommen. Blockiert den Wasserfluss mit der Statue, baut mit 'Frost' einen Übergang und entnehmt der Truhe die Hermes-Handschuhe! Sie gehören zu den besten des Spiels. Verlasst den Raum nun über den nördlich Eingang. Nach kurzem Wandern gelangt ihr an eine Gabelung: der Weg nach Osten führt euch zurück nach Kalay (wo ihr euch den Mars-Dschinn finden konntet), der nach Westen in den Höhlentunnel, den Lord Hammet nahm. Nehmt diesen, und bald findet ihr euch in einer Höhle mit sonderlich lilanen Wänden wieder. Eine Truhe mit einem Apfel könnt ihr hier finden, verlasst den Tunnel dann im Süden. Fangt die Nuss, springt die Einkerbung runter, und sprintet nach Lunpa! (Wenn ihr zuerst die Sachen in Lunpa gemacht hattet, geht über die Höhle von Gondowan wieder nach Tolbi.)

Wieder in Lunpa angekommen, tarnt euch und schleicht erneut in die Festung. Sobald ihr im ersten großen Raum seid (den mit einer Fackel direkt vor euch), tarnt euch und nehmt den nordöstlichen Ausgang. Das gleiche im nächsten Raum, geht um die Wache herum und in den westlichen Ausgang. Jetzt seid ihr in dem Raum mit der Tür im Westen, die euch vorher verschlossen war. Wenn die Wache fortgeht, sprintet zu ihr hin und geht in den nächsten Raum. In den vier Kisten liegt u.a. der Mythrill-Reif, der zweitbeste Magierhelm des Spiels! Gebt ihn dem Heiler unter euch. Teleportiert euch nun zum Ausgang zurück. Wieder im ersten großen Raum, geht durch den Gang gleich rechts von euch. Im



nächsten Raum die Treppe hoch, und bekämpf anschließend die Wache. Nehmt den nördlichen Ausgang. Sobald ihr im nächsten Raum seid, zaubert UNVERZÜGLICH die 'Tarnkappe', sonst entdeckt euch die Wache! Sprintet zum nördlichen Ausgang und ihr seid direkt vor Donpas Zimmer. Erledigt die Wache und betretet seinen Raum. Die Freu wird euch nun in das Hinterzimmer lassen, wo ihr einen Merkur-Dschinn finden könnt! Teleportiert euch erneut zum Eingang und verlasst die Festung, und anschließend Lunpa. Geschafft! Lauft nun zurück nach Kalay, und über die Höhle von Gondowan hin zu Tolbi zurück. (Wenn ihr nicht die Kutschfahrt nach Kalay genommen habt, sondern zuerst diesen Teil, dann holt euch in den Kalay-Tunnel nun eure Belohnung ab, siehe oben!)

Bedenkt, dass ihr in der Höhle von Gondowan nun die Abkürzung benutzen könnt! Sobald ihr wieder bei Tolbi angekommen seid, kann die Reise weitergehen.

=====  
23. Die Wüste von Suhalla LSG23  
=====

-----  
-----| Aufgabe: Iodem anschließen |-----  
-----

Eure weitere Reise führt euch jedoch nicht nach Tolbi. Iodem wartet auf euch bei der Passage von Gondowan, welche ihr genau südlich von Tolbi finden könnt. Lasst ihm sich euch anschließen und lauft weiter. Wieder auf der Weltkarte, lauft den Wanderpfad gen Südosten entlang. Nach einer Weile gelangt ihr zum Dorf Suhalla. Als eines der ärmeren Siedlungen werdet ihr hier nicht viel holen können! Geht zuerst in die südöstlichste Hütte und sprecht mit den verwundeten Soldaten Iodems. Sie erzählen euch, dass Cosma, Babis Geisel für die Gunst des Dorfes Lalivero ihm gegenüber, von einer mysteriösen Gruppe verschleppt wurde. Jene Leute konnten auch die Sandstürme der Wüste überwinden, welche die Soldaten so zurichtete. Sie geben euch allerdings einen hilfreichen Hinweis - die Stürme kommen von Monstern und lassen sich mit Wasser beseitigen - merkt euch dies! Verlasst anschließend das Haus. Geht zum Heiligtum nördlich von euch. Ihr könnt rechts von ihm entlanggehen und am Ende über den Fluss springen! Geht westlich und springt auf der linken Seite wieder ans andere Ufer, wo auch die Vase steht. In ihr findet ihr ein Glücksmedaille. Springt zurück und lauft weiter westlich. Eine Truhe dort enthält eine 'Harte Nuss'. Verlasst das Dorf, indem ihr einfach aus dem Gebiet geht. Marschieret auf der Weltkarte nun südlich, und ihr werdet in eine Wüste gelangen, die Wüste von Suhalla!

-----  
-----| Aufgabe: Wüste durchqueren |-----  
-----

Im Gegensatz zur Wüste von Lamakan existieren hier keine tödlichen Temperaturen, um das Beste schon zuerst zu sagen. Noch ist sie relativ ruhig... Geht zuerst die östliche Passage entlang. Sobald ihr an einem schmalen Durchgang ankommt, fängt der Sandsturm schon an... Geht nach kurzer Rede mit Iodem voran. Na, erschrocken? Ihr werdet von einem kleinn Wirbelsturm erfasst werden! Wenn ihr dabei nichts tut, wird er euch zurück zum Dorf Suhalla wehen (was auch eine tolle Abkürzung später sein kann). Doch was sagten die Soldaten? Wasser! Geht in das Psynergy-Menü, und wählt die Psynergy 'Regenschauer'! Der Wirbel wird aufhören und ein Echsenmonster euch angreifen! Diese Brut sind starke Gegner, und von allen gewöhnlichen Monstern können sie als einzige zweimal pro Runde angreifen. Ihr solltet sie jedoch gut schaffen können. Diese Echsen werdet ihr noch öfter sehen! Geht nach dem Kampf weiter, ihr

entdeckt bald eine Truhe mit dem Virtuo-Armreif! Gebt ihn Ivan, der Reif ist sein ultimativer Armschutz. Geht nun zurück zum Eingang und nehmt den westlichen Weg. Auch hier werdet ihr bald wieder auf einen Wirbelsturm treffen, bewässert ihn, besiegt die Echse und lauft weiter. Am Ende werdet ihr auf drei mögliche Wege treffen. In jedem Durchgang lauert eine Echse, seid also vorbereitet. Der östlichse Weg führt euch weiter, die anderen beiden nur zu einem Mimic. Ich empfehle sie jeoch trotzdem zu machen, für die Erfahrungspunkte. Der Mimic gibt euch ebenfalls ein Lebenswasser. Nehmt also letzten Endes den östlichen Durchgang und gelangt so nach einem langen Pfad in den nächsten Abschnitt.

Hier stoßt ihr ebenfalls auf drei mögliche, von Echsen besetzte Gänge. Der mittlere führt euch weiter, der linke enthält eine Truhe mit einem Keks, und der rechte eine mit einem Glücksmedaille. Holt euch die Gegenstände und geht über den mittleren weiter. Folgt wiederrum einem äußerst langen Pfad. Auf eurem Wege werdet ihr dann einen riesigen Wirbelsturm in einem abgelegenen Bereich sehen... dieser wird euch zur Schatzinsel führen, im Moment beachten wir ihn jedoch gar nicht. Gleich nach ihm sehr ihr eine kleine Schlucht westlich von euch, und eine weitere Erhebung auf der anderen Seite. Setzt eure Enthüller-Psynergy ein, um eine Steinsäule zu offenbaren, hüpf über sie auf die andere Seite. Es sind übrigens auch Fußspuren zu sehen... auf der anderen Seite angelegt, werdet ihr auf einen Mars-Dschinn treffen. Besiegt ihn, ihr habt doch nun hoffentlich sechs Dschinns für jeden? Zumindest, wenn ihr nach dieser Lösung vorgegangen seid. Die vor euch liegende Höhle führt euch zum vorhin genannten Wirbelsturm, und interessiert und deshalb (noch) nicht. Geht zurück auf die andere Seite, wo ihr herkamt. Nicht viel weiter werdet ihr sehen, dass Stufen euch von von der erhöhten Ebene hinunterführen. Speichert unbedingt und klettert sie herunter. Geht ein Stückchen weiter, und ein ebenso gigantischer Wirbelsturm wie vorhin wird euch verfolgen und erfassen!

~~~~~

#### Sturm-Echse

-----

Kraftpunkte: 2900  
Empfohl. Level: 23  
Schwäche: Erde  
Resistenz: Wind, Statusänderungen  
Erf. nach Sieg: 1300  
Item nach Sieg: 6100 Münzen + Psy-Kristall  
Besonderheiten: - besitzt eine zusätzliche Kampfrunde

Die Sturmmechse ist ein wirklich zähes Reptil, keine Frage. Desweiteren bekommt ihr es mit 'Sturmbliß' und dem 'Flügelstreich' zu tun, zwei äußerst starke Angriffe, selbst verstärken kann sie sich mit 'Aufprall'! Doch auch gegen dieses Biest ist ein Kraut gewachsen, ein Heiler mit 'Wunsch' sollte jedoch immer Pflicht sein. Ihr könnt auch hier mit der Boskiller-Strategie "Raufbold und Eremit" gehen, wie bei der Krake und evtl. der Kröte-echse. Wenn ihr eine Assassinen-Klinge besitzt und sie Isaac gebt, könnt ihr auch hier hoffen, dass die Entfesselung die Echse vorzeitig erledigt. Da die Echse hauptsächlich stupide und roh angreift, gibt es keine großartige Taktik, ihr müsst nur schneller heilen können als verletzt zu werden. Gerade bei schwächeren Charakteren könnte sich dies besonders auswirken. Mit der oben genannten Kombination könnt ihr es aber auch dieses Mal schaffen!

!!!Achtung:!!!

Wenn ihr vollkommen verzweifelt oder es eilig habt, könnt ihr die Echse sogar gänzlich umgehen! Sobald ihr die Stufen runtergeklettert seid, lauft so schnell ihr könnt den weiteren Weg entlang zum Ausgang. Wenn ihr flink genug wart, seid ihr aus der Wüste heraus bevor der Sturm euch ergreift!

~~~~~

Sobald ihr der Echse entledigt seid, geht den weiteren Weg nach Süden. Setzt bei dem Steinkreis den 'Enthüller' ein, um einen Psynergy-Stein zu erhalten, der eure gesamten PP auffüllt (was ihr wohl nun gebrauchen könnt!). Geht den Weg weiter, er führt euch nach Osten. Kurz vor dem Ende der Wüste zieht Iodem die traurige Bilanz, von Cosma keine Spur gefunden zu haben. Seine Frage, ob ihr weitermachen sollt bejahen wir natürlich. Verlasst die Wüste!

=====

24. Das Suhalla-Tor LSG24

=====

-----| Aufgabe: Suhalla-Tor passieren |-----

Der vermutlich kürzeste Abschnitt eurer Reise. Sobald ihr nun wieder auf der Weltkarte seid, lauft das Land weiter über den Wanderpfad in östliche Richtung. Ihr solltet bald zum Suhalla-Tor kommen.

Lauft die vor euch liegenden Treppen hoch. Bald solltet ihr zwei im Sterben liegende Soldaten antreffen. Schuld war erwarteterweise Saturos' Gruppe... Sie bestätigen euch ebenfalls, dass Cosma bei ihnen war. Passiert das Tor, vor euch liegt sodann ein Heiligtum. Solltet ihr vergiftet, verflucht, was auch immer sein, könnt ihr hier auf dem Wege also Hilfe finden. Geht nach Osten in den nächsten Abschnitt.

Ihr lauft nun einen Bergpfad entlang. Springt die Schluchtkerbe vor euch hinter, um zu einer Truhe zu kommen - sie enthält eine Minze! Klettert über die Pflanzen zurück und schreitet weiter.

Der nächste Abschnitt ist ähnlich - nur sitzt direkt unter euch nun der siebte und letzte Merkur-Dschinn auf eurer Reise! Um an ihn zu gelangen, springt an der dritten Einkerbung von links hinunter. Ihr landet dann direkt neben ihm. Speichert nun und fangt ihn! Springt danach hinunter, und kommt über die erste Pflanze zu einer Höhle. Betretet sie. Ihr findet hier auch einen Psynergy-Stein. Nachdem ihr sie verlassen habt, seid ihr wieder auf der Weltkarte, an einer Küste. Iodem übergibt euch den 'Schwarzen Ball', da er hofft, dass Adepten wie ihr damit das Schiff ansteuern könnt, er denkt, es wäre Babis Schiff. Nach eurem Scheitern gibt er seine Gedanken jedoch auf, ihr gebt ihm den Ball wieder und könnt nun umkehren... geht die Höhle also wieder zurück. Sobald ihr wieder beim Suhalla-Tor seid, kletter die anderen Pflanzen hoch und verlasst das Gebiet weiter nach Osten.

Ihr seid nun am Ende des Tores angelangt. Der am Boden liegende Wache vor euch wird das Lebenslicht erlischen, sobald er euch seine letzten Worte gesagt hat... ein schreckliches Schicksal haben die Wachen doch! Geht nichtsdestotrotz weiter, ihr verlasst nun dieses Gebiet im Osten.

Ihr seid nun wieder auf der Weltkarte. Der Weg führt euch nun zum Eingang des Venus-Leuchtturms, direkt nordöstlich von euch, ihr könnt jedoch schon das Dorf Lalivero weit im Norden sehen! Zuerst müsst ihr jedoch zum Leuchtturm. Lauft also über die Brücke, und weiter geht's!

=====

25. Am Fuße des Venus-Leuchtturms LSG25

=====

-----

-----| Aufgabe: Untere Ebenen erforschen |-----

-----

Endlich, der zweite Leuchtturm ist erreicht! Dennoch, ihr werdet an dieser Stelle noch nicht zur Spitze gelangen können. Stattdessen seht ihr das gleiche traurige Bild wie beim Suhalla-Tor: überall liegen verwundete Soldaten. Erforscht das Gebiet ein wenig, und ihr werdet nach einigen Metern schon an eine Wegkreuzung kommen - im Osten geht es nach Lalivero, nördlich liegt der Eingang des Venus-Leuchtturms. Da ihr zuerst noch etwas im Leuchtturm erledigen müsst, solltet ihr also zu diesem gehen.

Sobald ihr eingetreten seid, lauft ungeachtet des Gelehrten am Boden weiter. Im nächsten Raum findet ihr eine Mauer direkt in der Mitte - stellt euch vor sie und lest sie, indem ihr "A" drückt. "Augen der Wahrheit?" "Pfade auf fremder Erde?" Was die Tafel euch sagen soll, ist, dass der wahre Eingang zum Leuchtturm woanders liegt! Außerdem solltet ihr euren 'Enthüller' bei der Wand einsetzen, sodass ihr eine Geheimentreppe seht - viele Erstspieler verzweifeln an dieser Stelle! Geht also die Treppe hinunter. Im nächsten Raum findet ihr den Levitat-Stein, welcher euch die Psynergy 'Lastenheber' verleiht! Sie ist unentbehrlich für das weitere Vorankommen. Geht nun zurück und nehmt die Treppe hinter der geheimnisvollen Wand.

Im nächsten Raum nehmt ihr zunächst den rechten Weg und geht in den nächsten Raum. Springt über die Steinsäulen zur anderen Seite, von euch aus ist der richtige Weg rechts von euch zu springen. Geht dann die Treppe hoch. Vor euch steht eine Truhe, öffnet sie - die Glückskappe, ein exzellenter Helm! Ich würde ihn Gareth geben. Geht nun zurück und springt wieder auf die andere Seite, geht euch hier wieder zurück.

Nun nehmt ihr hier den linken Weg und geht in den nächsten Raum. Die Treppe direkt vor euch führt euch zu einem Gelehrten, der euch eine mysteriöse Statue zeigt - doch auch wenn ihr zu ihm geht, müsst ihr am Ende wieder hierher zurückgehen. Lauft stattdessen weiter und nehmt das andere Tor am Ende des Ganges. Vor euch ist ein Steinblock, verschiebt ihn. Gareth wird euch sagen, dass ihr ihn nicht weiter verschieben könnt, aber Psynergy weiterhelfen könnt. Hier kommt der 'Lastenheber' zum Einsatz, welchen ihr gerade erhalten habt! Setzt ihn bei dem Stein ein und manövriert ihn über das Gelände, gleich zu dem anderen. Geht in den nächsten Raum. Rechts von euch aus gesehen seht ihr Blitze, welche es unmöglich machen, auf die andere Seite zu kommen - sie sind der Grund, weshalb ihr von hier aus nicht auf die Leuchtturmspitze gelangen könnt. Beachtet sie nicht und lest die Schrift neben euch. Wie vorhin müsst ihr hier eure Enthüller-Psynergy anwenden! Steigt die Treppen nun hoch.

Ihr seid nun in dem Raum von vorhin, mit dem Gelehrten und der Statue. Geht zu letzterer über den schmalen Pfad hin. Ihr seht nun sie selbst, ein Modell des Leuchtturms und Löcher im Boden. Sprecht die Statue an. Sie gewährt euch Zugang zum weiteren Verlauf des Leuchtturms, aber nicht durch den Leuchtturm selbst, sondern von woanders her. Der Raum wird plötzlich hell erleuchtet, und einige Löcher im Boden fangen an zu leuchten! Die Leuchten stellen, wie ihr später herausfinden werdet, eigentlich eine Karte, einen Pfadverlauf dar - es gibt zwei unterschiedliche Pfade, und ihr könnt zwischen dem euch Gewährtem hin- und herwechseln, indem ihr einfach noch einmal die Statue anspricht. Letzten Endes werdet ihr beide durchwandern, vorerst reicht es an dieser Stelle für euch jedoch, wenn ihr einfach einen der Pfade eingestellt habt. Ich empfehle zuerst den rechten Pfad, welcher auch als erster der zwei erscheint.

-----

Setzt nun Isaacs 'Rückzug' ein, sodass ihr zum Eingang des Turms gelangt! Eure Arbeit hier ist nun erledigt, verlasst nun also das Gebiet um ihn im Osten. Wieder auf der Weltkarte, folgt einfach dem Wanderpfad nach Norden. Ihr seid nun vor Lalivero, der letzten Ortschaft, welcher ihr in Golden Sun begegnen werdet. Entspannt euch kurz, ihr habt nun sämtliche Gegenden des Spiels gesehen erforscht! Betretet nun also das Dorf.

=====  
26.

Lalivero

LSG26  
=====

Wie könnte es anders sein, Saturos und Gefolge haben auch hier randaliert. Iodem redet kurz mit den angeschlagenen Soldaten, und sie erzählen euch ebenfalls von Cosma! In Lalivero ist dieses Mädchen aufgewachsen und wurde jenem Dorf als Geisel von Lord Babi Babi entführt, daher die Aufregung. Anschließend meinen sie, ohne eure Hilfe überleben zu können - nun dann!

Geht zuerst zur Säule in der Mitte der Stadt und durchsucht sie, ihr könnt so einen Psy-Kristall finden! Als nächstes kommen die Läden, Laliveros Händler besitzen einige kostbare Artefakte. Jene befinden sich direkt östlich der zentralen Säule. Der Rüstungshändler bietet euch einen Magischen Talar, ein Spiegelschild, einen Mental-Armreif sowie eine Juwelenkrone an. Der Talar (welcher übrigens PP und keine KP wiederherstellt) und der Armreif sind für Mia Pflicht, die anderen Sachen sind jedoch auch nicht verkehrt. Der Waffenhändler jedoch bietet noch viel fabelhaftere Sachen an - die Silberklinge, das Flink-Schwert, die Keule des Rechts und den Kristallstab! Am wichtigsten ist letzterer, der Stab. Mia sollte in ihm ihre ultimative Waffe finden! Danach folgt das Flink-Schwert für Ivan, welches ihm obendrein noch eine Erhöhung seiner Windkraft gibt. Zuletzt dann die Keule des Rechts, welche für Isaac oder Garet das zu Wählende ist. Die Klinge bekommt derjenige, welcher nun bei euch übrigblieb, jedoch nur, wenn ihr sie euch auch leisten könnt. Es ist nicht schlimm, wenn dem nicht so ist.

Geht nun die Leiter rechts von euch im Haus hoch, sodass ihr auf das Dach gelangt. Sprint vom Dach aus auf die Ostmauer, und lauft sie entlang nach Norden. Springt über das Heiligtum auf ein anderes Haus, klettert die Pflanzen hoch, und entnehmt einem Topfein Lebenswasser. Geht dann zurück und lauft die Mauer nach Westen weiter. Vom Dach eines bewachten Hauses aus springt ihr auf ein weiteres, klettert erneut Pflanzen hoch und findet sodann den letzten Mars-Dschinn eurer Reise! Geht nun den ganzen Weg wieder zurück in das Handelshaus, von ihm aus wieder zum Dorfplatz.

Ihr könnt einen mächtigen Helm in der Stadt versteckt finden. Geht dazu in das südwestlichste Haus von Lalivero. Es ist das Haus von Lalivero und Faran, einem Krieger des Dorfes. Klettert auch hier die Leiter im Gebäude hoch, um aufs Dach zu gelangen. Springt nun eben auf die Westmauer und lauft sie in südliche Richtung entlang! Am Ende werdet ihr euch bei einigen Pflanzen hinunterhangeln können, zu einer Truhe mit dem Kriegerhelm, dem kostbarsten und besten Helm für Krieger, wie der Name schon andeutet! Wenn es dank der Erdkraft nicht DER perfekte Helm für Isaac ist, weiß ich es auch nicht mehr. Geht nun hier ebenfalls wieder zurück zum Dorfplatz.

Ihr habt nun alles in Lalivero erledigt, Zeit, Babis Leuchtturm anzusehen! Verlasst das Dorf im Norden.

-----| Aufgabe: Zugang zum Venus-Leuchtturm finden |-----

Direkt vor euch liegt nun die Baustelle des Leuchtturms, also betretet sie! Ihr seid nun in einem Gebiet mit einigen Arbeitern. Ihr könnt geradewegs nördlich weitergehen, doch vorher könnt ihr noch ein Glückspfeffer finden - geht dazu die Leiter vor euch hoch, dann die östliche gleich wieder herunter. Ihr solltet nun einen Steinklotz wie vorher im Venus-Leuchtturm wiederfinden. Verschiebt ihn zwei zweimal westlich und einmal nördlich, levitiert ihn dann auf die Erhebung, und dann könnt ihr zur Truhe springen! Nun könnt ihr also nördlich zum nächsten Gebiet gelangen. Übrigens, habt ihr schon die schöne Hintergrundmusik bemerkt?

Der nächste Platz wurde anscheinend ebenfalls von Saturos verwüstet... ihr seid nun vor dem Turmeingang. Bevor ihr jedoch regulär weitergeht, solltet ihr nicht den letzten Jupiter-Dschinn verpassen! Im Westen des Platzes seht ihr eine Säule, mit einer unter die Erde führenden Leiter. Geht sie hinunter! Springt sodann auf die schmale Plattform und verschiebt die Säule vor euch zu euch hin (östlich). Geht nun wieder die Leiter hoch und lauft dieses Mal östlich. Ihr werdet zu einer weiteren Säule kommen, die ihr verschieben müsst, um auch hier einen Durchgang erscheinen zu lassen. Geht hinunter, nun könnt ihr auch die zweite Säule verschieben, und weitergelangen! Am Ende des Tunnels ist eine Leiter, klettert auch diese hoch. Wieder an der Oberfläche müsst ihr nun eine Pflanze mit 'Wachstum' in die Höhe schießen lassen. Sie erklommen, springt die Kerbe hinunter auf das Gerüst. Eilt durch den Durchgang. (Macht euch übrigens keine Gedanken über die ganzen Gerüste - ihr könnt durch sie keine weiteren Bereiche betreten.) Ihr seid nun im Leuchtturm selber, und der einzige Weg führt zu einer weiteren Sprungstelle. Also, schönen Flug ins Ungewisse... ;-) Der kurze Hüpfen führt euch direkt zu besagtem Dschinn - speichert und fangt ihn! (Solltet ihr alle Anweisungen hier befolgt haben, dürfte jetzt nur noch ein Venus-Dschinn fehlen.) Springt erneut hinunter.

Ihr mögt nun etwas orientierungslos sein, da ihr nicht den normalen Eingang nahmt. Nicht so schlimm, um zu diesem zu kommen nehmt die nordöstliche Treppe hinauf. Die nordwestliche führt euch weiter euch nicht dorthin, aber weiter zum nächsten Stockwerk. Nehmt jedoch zuerst die Treppe südlich von euch. Ihr seht eine verschlossene Tür - ihr könnt sie zwar nicht aufbrechen, aber anderweitig umgehen - nehmt dazu die nordwestliche Treppe im letzten Raum. Danach wieder eine Etage höher. Von dieser Ebene seid ihr zum Dschinn gesprungen, erinnert ihr euch? Springt von der der Tür nächsten Markierung hinunter. Am Ende landet ihr im Raum, der euch verschlossen war! (Indem ihr nun südlich hinausgeht, schließt ihr jene Tür permanent auf.) Marschier zu den Bauarbeitern und entspannt euch bei der Zwischensequenz. Die Gruppe um Faran, einem Krieger aus Lalivero, schafft es nicht, ein Tor aufzukriegen... und letzten Endes liegt diese Aufgabe auch bei euch! Die Botschaft neben dem Tor sollte bekannt vorkommen - den 'Enthüller' einsetzen! Betätigt den Schalter und betrachtet die erstaunten Gesichter. Man wird bald herausfinden, dass das Tor sich beim Annähern von Nicht-Adepten verschließt - die Reise geht ab hier also ohne Iodem und die anderen weiter. Öffnet sie erneut und geht voran. (Tipp: ab einer gewissen Distanz schließt sie sich wieder, und ihr müsstet sie bei einer Rückkehr erneut öffnen - macht einen Schritt zurück, um sie offen zu lassen.) Eilt weiter, und betretet die Tunnelruinen, das

letzte Hindernis vor dem oberen teil des Venus-Leuchtturms!

Verwundert? Ihr seht nun eine Statue gleich der im Venus-Leuchtturm, inklusive Pfad! Hier ist die besagte "fremde Erde", und euer weiterer Pfad hängt von eurer Entscheidung ab, welchen Pfad ihr vorher in jenem Leuchtturm ausgewählt habt. Entweder leuchten also mehr die rechten oder die linken Steine! Wie auch immer, geht südlich weiter. Im nächsten Raum geht ihr einfach die Treppe hinunter und verschiebt eine Säule so, dass ihr von der einen Ebene zur anderen hüpfen könnt. Ich habe keine Ahnung, weshalb dort eine zweite Säule steht (die ihr andererseits natürlich ebenfalls verschieben könnt). Auf der anderen Seite angelangt, geht wiederum südlich weiter.

Ab hier trennen sich die Wege! Je nach gewähltem Pfad stehen die Säulen anders, und ihr könnt immer jeweils nur eine Richtung nehmen. Der voreingestellte Pfad ist der rechte, ich bezeichne ihn hier mit Pfad A, den linken mit Pfad B. Durch Ansprechen an der Statue im Leuchtturm könnt ihr die Wege jederzeit ändern, dies ist also nur eine temporäre Beschränkung. Liest nun euren entsprechenden Pfad weiter.

#### PFAD A

Springt die Säulen zur südlichen Ebene weiter und betretet den nächsten Raum. Vor euch steht nun eine mit Wasser gefüllte Säule sowie ein Wassersymbol, eingraviert im Boden. Schiebt die Säule auf das Symbol. Sie wird "hinuntergleiten", und eine andere Säule mit Wassersymbol wird aus dem Abgrund hochschnellen. Ihr kommt sogleich zu exakt derselben Aufgabe noch einmal. Hier müsst ihr aber vorher mit 'Regenschauer' die Säule füllen, sonst passiert nichts! Geht nun weiter.

Im nächsten Raum springt zuerst zum östlichen Durchgang. Ihr landet in einem kleinen Raum mit einer, nun, einen Zweig haltenden Statue (das finde ich übrigens auch so schön an dem Spiel - der Detailreichtum)... Setzt den 'Enthüller' hier ein, sodass eine Truhe erscheint. In ihr liegt die Ashura-Rüstung, eine der besten, wenn nicht die beste Rüstung im Spiel. Ich gebe sie für gewöhnlich immer Isaac. Geht nun zurück zum vorherigen Raum und geht weiterhin euren Weg nach Süden.

Als nächstes findet ihr euch wieder in einem Säulenrästel wieder. Geht die Treppen hinunter und verschiebt die kurze Säule einfach geradewegs in die andere, östliche Rille. Ist sie einmal dort, geht auf die höhere Plattform, stellt euch direkt vor sie und füllt ihr Wasser mit eurem 'Regenschauer' ein! Sobald sie gefüllt ist, kreierte mit 'Frost' eine Säule, so könnt ihr dann von der höchsten Ebenen aus auf die andere springen! (Dieses Rästel hat bei mir zugegebenermaßen beim ersten Mal etwas gedauert...). Und weiter!

#### PFAD B

Springt die Steine zum nächsten Raum. Verschiebt die beiden Säulen so hin, dass sie westlich liegen und dabei einen Abstand aufweisen, so könnt ihr zur anderen Ebene springen. Schreitet weiter!

Im nächsten Raum müsst ihr auch den 'Wirbelwind' gebrauchen. Verschiebt zuerst, ähnlich dem vorherigen Gebiet, die beiden Säulen so, dass ihr zum nordwestlichen Vorsprung gelangt. Befreit hier die Säule von ihrem Efeu mittels besprochener Psynergy (es sind ganze zwei Sträucher!). Schiebt die Säule von dem Vorsprung hinunter. Nun müsst ihr sie über die dunkleren Fliesen zur Ostwand, direkt neben der Einkerbung, bekommen. Verschiebt nun eine weitere Säule von vorhin an die Ostwand, sodass ihr zum Durchgang gelangen könnt.

Lauft den nächsten Raum einfach durch. Im folgenden müsst ihr zwei der Steinblöcke mittels 'Lastenheber' auf den rechten Teil der Waage hieven, um weiterzukommen. Ihr könnt über den weißen Vorsprung nämlich schon hinübergelangen! Im nun folgenden Gebiet solltet ihr zuerst zur westlichen Plattform springen, denn die folgende Kammer beherbergt die Orakel-Robe in einer Truhe, welche ihr nicht verpassen solltet. Besonders für Mia empfehlenswert (nun, sie kann es als Einzige tragen...). Geht nun zum vorherigen Raum zurück.

Hier werden die unterschiedlichen Pfade wieder vereint - springt also nun zur mittleren Ebene, und geht ein weiteres Mal südlich. Im nächsten Raum müsst ihr fünf Säulen verschieben, und zwar jede auf ihren richtigen Sockel, haha! Mit 'Gedankenleser' könnt ihr Hinweise über ihre Position erfahren. Wenn ihr euch wirklich beweisen wollt, schaut erst gar nicht dann in die Lösung! Dies ist wirklich ein Knobelrätsel, vielleicht das forderndste im Spiel überhaupt, und ich werde euch die Lösung nicht verraten. Okay, aber erst weiter unten. Probiert es vorher einfach selbst. Der Enthüller hilft euch hier übrigens auch nicht weiter!

Nachdem ihr alle fünf in die richtige Position gebracht habt, wird sich das Tor öffnen! Der nächste Raum ist nur ein Durchgang, geht die Treppe hoch und betretet endlich den Venus-Leuchtturm zum zweiten Male! Eure Freunde, aber auch eure Feinde sind nicht mehr weit entfernt!

Lösung:

Rot		Blau
	Gelb	
Grün		Violett

=====  
28. Der Venus-Leuchtturm LSG28  
=====

-----  
-----| Aufgabe: Leuchtturmspitze erklimmen |-----  
-----

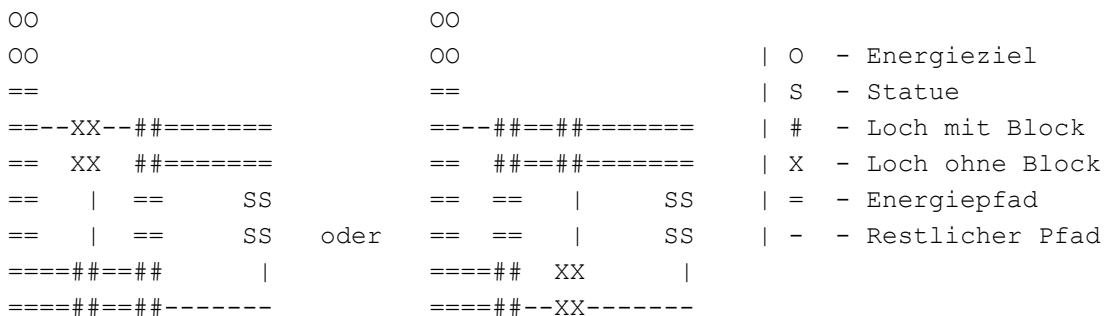
Die letzte Station vor dem letzten Kampf! Die untere und die obere Ebene des Venus-Leuchtturms sind vollkommen unterschiedliche Gebiete, und ihr befindet euch nun im Ausgangsraum der oberen Sektion. Die Treppe im Osten führt euch hinunter zur unteren Ebene. Sobald ihr hier die Statue auf den Schalter schiebt, verschwinden die Blitze und ihr könnt hier weitergehen. Die nördliche Tür dagegen führt euch weiter im Leuchtturm. Nehmt diese daher. Vergesst vorher nicht, den Psy-Kristall aufzuschnappen, um eure PP aufzufüllen. An dieser Stelle möchte ich übrigens erneut die hymnische Musik ansprechen - die des oberen Venus-Leuchtturms ist in meinen Augen (Ohren) die beste der beiden Spiele... Ich werde Golden Sun in 50 Jahren wahrscheinlich noch wenigstens an ihr erkennen. :-)

Achtet ebenfalls auf die Monster! Besonders die Felssoldaten mit ihrem "Dynamit" sowie die Donnerechsen mit "Sturmsegel" können auch erfahrene Spieler bei Unachtsamkeit in die Knie zwingen. Im nächsten Raum werdet ihr zwei Sandfalle zwischen drei Türen finden, wobei der rechte (noch) nicht aktiviert ist und ihr somit den rechten Durchgang nicht erreichen könnt. Ihr müsst ab hier ein paar der Sandfalle aktivieren, um im Venus-Leuchtturm voranzukommen. Die beiden anderen Gänge sind hier aber noch nicht von Belang - nehmt den Durchgang ganz im Westen des Raums, der von den Fellen absteht.



Hier müsst ihr wieder per 'Lastenheber' einen Steinklotz in einen Abgrund levitieren, um weiterzukommen. Lasst die Treppe im nächsten Raum ungeachtet und lauft nördlich, bis ihr vor dem Sandfall steht. Lauft auf ihn zu und sprintet kontinuierlich östlich - so gelangt ihr auf einen kleinen Vorsprung auf der anderen Seite. Wart ihr zu langsam, werdet ihr in einen kleinen Raum gespült, und ihr kommt aus der eben gesehenen Treppe wieder hierher. Wenn ihr auf der anderen Seite seid, nehmt zuerst den südlichen Durchgang. In einer Truhe findet ihr nun die Donnerkrone! Sie ist die beste Magier-Kopfbedeckung des Spiels, jedoch verflucht, daher würde ich vorerst vom Tragen abraten. Geht zurück und nehmt die nördliche Tür. Die Konstellation der Sandfälle im nächsten Raum ist ähnlich den Wasserfällen im Merkur-Leuchtturm. Geht durch den rechten, er führt euch weiter. Der nächste Abschnitt ist reines Durchlaufen, auch die Hüpfpassage sollte nicht fordernd sein. Rätsel wie im nächsten Raum werdet ihr ebenfalls noch mehrmals antreffen. Hier ist es einfach: verschiebt den einen Block in das Loch im Boden, und die Kraft der Statue wird das Tor öffnen. Geht hindurch und stellt euch auf den Bodenschalter - der vorherige Sandfall verschwindet, der andere erscheint! Lauft weiter, ihr befindet euch nun wieder im zweiten Raum. Sprintet zum Mittelteil der Sandfälle, und rennt über den neuen Fall nun zum nordwestlichen Durchgang.

Lauft im nächsten Raum zur Leiter, klettert sie hinunter, und verschiebt die linke Säule. sodass ihr einen Gang entdeckt. Geht weiter, verschiebt eine weitere Säule, nun geht es zurück, springt dann über die verschobene Säule zur Treppe. Eilt in dem schon bekannten Gebiet einfach durch zur nächsten Treppe. (Notiz an sich selbst: warum konnte man nicht vorher einfach hinunterspringen?) Der nächste Raum beherbergt wieder ein Puzzle-Rätsel. Es dürfte kein Problem sein, dennoch hier die Verbindungsmöglichkeiten:



Im nächsten Abschnitt müsst ihr wieder zwei Sandfälle aktivieren. Springt zuerst über erste Säule, dann den Sandfall entlang und wieder über eine Säule zur anderen Seite. Nehmt nun die westliche Tür. Als nächstes steht ihr vor zwei erneuten andfällen - schreitet durch den ersten, um die Draco-Schuppen zu erlangen (verteidigungsmäßig das Zweitbeste im Spiel)! Geht nun zurück und durch den anderen hindurch. Passiert auch den nächsten Raum, und ihr kommt zu drei Steinblöcken, die ihr auf eine Waage hieven müsst! Zwei der Blöcke auf der linken Seite mittels 'Lastenheber' sollten das Problem lösen. Springt auf die andere Seite. Im nächsten Raum braucht ihr nur auf einen weiteren Bodenschalter treten - der zweite Sandfall ist nun aktiviert. Geht über dn nun erreichbaren Durchgang wieder zum Ausgangspunkt des derzeitigen Gebiets.

Durch den Sandfall könnt ihr euch nun bequem zur südwestlichen Treppe tragen lassen. Lauft weiter zum nächsten Raum. Dieser ist ein Labyrinth, und über Sandströme werdet ihr hier fortgetragen. Ihr müsst sie zum richtigen Zeitpunkt erwischen, damit sie euch in ihre Richtung tragen. Zeit für größeres ASCII!



```

*   ###o ###  #o ##### *   | o - Weg zum Ausgang
*   ###o ###  #o ##### *   | + - Weg zur Gaia-Klinge (optional)
*   #ooo          oooooo ## *   | . - Steinboden
*   #o #####  #####o ## *   | T - Truhe mit Gaia-Klinge
*   #o #####  #####o ## *   | Der Rest ist Sandfläche.
*   #ooooooo    #ooooo    *
*   #####o #####o ##### *
*   #####o #####o ##### *
*       ##  ooooo #o+++++++ *
*####  ##  ###o #o #####+ *
*####  ##  ###o #o #####+ *
*       ##      #oooo ##TT##+ *
*   #####  ##  ##  ##TT##+ *
*   #####  ##  ##  ##+ ##+ *
*                               +++++ *
*#####*
*****

```

Holt euch auf jeden Fall die Gaia-Klinge! Sie ist eineindeutig die stärkste Waffe des Spiels! Anscheinend wurde sie speziell für Isaac entworfen... Sobald ihr am Ausgang angekommen seid, geht hindurch, im nächsten Raum nehmt ihr gleich den Durchgang rechts von euch. Schon wieder ein Puzzle! Doch entspannt euch, es ist das letzte Rätsel überhaupt im Venus-Leuchtturm. Es ist auch das schwierigste, man sollte es aber auch so hinbekommen.

```

          OO          | O - Energieziel
          OO          | S - Statue
          ==          | # - Loch mit Block
          ==          | X - Loch ohne Block
          ##====XX--  | = - Energiepfad
          ##====XX |  | - - Restlicher Pfad
          ==          ---
          ==          |
          ----##====  ----
          |  ##====  |
          |          == | XX
          |          == --XX
          XX--      ==##  |
          XX |      ==##----
          |          ==
          |          ==
          ----      =====
          |          =====
          XX          ##
          XX ----    ##
          | |      =====
          ----      =====
SS=====
SS=====

```

Ist auch diese Hürde überstanden, schreitet durch das geöffnete Tor. Aktiviert nun wieder einen Bodenschalter. Der letzte Sandfall erscheint! Verlasst nun den Raum via den nördlichen Durchgang. Mit der schwebenden Plattform werdet ihr übrigens zur Spitze gelangen. Der nächste Raum ist nur ein Durchgang, schreitet also weiter. Ihr kommt nun aus dem mittleren Sandfall wieder heraus! (Ihr könnt nur heraus-, nicht aber wieder hereingelangen.) Lauft nun den östlichen Steinplattenstreifen hinauf, und sprintet flink zur nächsten Treppe im Nordosten! Lauft dann erneut eine Treppe hoch. Geschafft! Der letzte Raum des gesamten Leuchtturms. Ihr könnt hier noch einmal euch heilen und danach eure mentalen Kräfte per Psynergy-Stein wiedererlangen. Speichert nun, und

springt dann das Loch hinunter. Ihr landet nun auf der Plattform von vorhin, und werdet nun in die Höhe getragen.

29.

Showdown der Adepten & Ende

LSG29

Wie schon beim Merkur-Leuchtturm zuvor werdet ihr zur Leuchtturmspitze getragen werden. Doch Saturos mitsamt Gefolge waren schon vor euch hier! Gerade wollen sie das Leuchtfeuer entzünden, und Cosma steht neben ihnen. Felix unterbricht die beiden jedoch und gibt seine Vermutung preis: Cosma wurde nur von ihnen verschleppt, um als Schlüssel zum Jupiter-Leuchtturm zu dienen. Anschließend möchte Felix, dass Cosma zum Schiff mitkommt. Wie man erwarten kann, wollen jene beiden da nicht so recht mitspielen! Nun seid ihr an der Reihe: lauft zu ihnen hin. Speichert nun übrigens NICHT, es gibt sonst kein Zurück mehr, und ihr seid auf der Spitze gefangen! Sobald ihr bei ihnen seid, machen sie euch einen Deal: ihr gebt ihnen den Schamanen-Stab, sie lassen dafür Cosma "unversehrt". Wie ihr euch auch entscheidet, der Stab wird die Besitzer wechseln. Und Cosma ist nicht frei, sie bleibt ja nur unversehrt, haha! Natürlich wollen Saturos und Menardi auch etwas loswerden - euch! :-)

~~~~~  
Saturos und Menardi  
-----

Kraftpunkte: 3000, 2600  
Empfohl. Level: 27  
Schwäche: Merkur  
Resistenz: Mars  
Erf. nach Sieg: 6000  
Item nach Sieg: 7800 Münzen + Psy-Kristall

Obwohl nun beide gegen euch kämpfen und außerdem ihre volle Stärke besitzen, sollten sich eure Kräfte mittlerweile mindestens genauso entfaltet haben! Solange ihr einen Heiler mit 'Wunschquelle' oder gar 'Reinheit' im Team habt, solltet ihr es schaffen können, ihre Angriffe auszuhalten. Als Klassen finde ich die Standardbesetzung am besten. Haltet alle eure Dschinns möglichst verbündet, um hohe Charakterwerte zu behalten.

Menardi ist zwar schneller als Saturos und kann den lebensraubenden Todesgriff vollführen, doch ist sie die schwächere Person. Greift sie daher zuerst an. Saturos ist zäher als sie, jedoch die eher berechenbare Person. Seine Psynergien sind sehr stark, passt also auf eure KP auf!

Eure Dschinns können euch in diesem Kampf sehr behilflich sein. Sollte(n) eure Heilperson(en) langsamer sein als die beiden, setzt zuerst die Dschinns "Zephyr" oder "Ranke", damit ihr schneller seid! Weiterhin solltet ihr mit dem Dschinn "Sturm" Saturos' Psynergy versiegeln, um euch eine Menge Ärger zu ersparen. Greift nun mit voller Kraft Menardi an. Isaac und Gareth tun sich am besten mit dem bloßen Angriff, Ivan und Mia eher mit ihrer Kampfpsynergy, wobei einer von ihnen stets heilen sollte. Sind sie trotzdem zu stark, benutzt rundenwechselnd "Granit" und "Flamme" bzw. verbündet euch, um den erlittenen Schaden zu minimieren. Sollte das Psynergy-Siegel verschwinden, sprecht es erneut aus. Ist Menardi erst einmal gefallen, habt ihr das Schlimmste hinter euch. Saturos kann euch dann nur noch rohe Kraft entgegenhalten. Bekämpft ihn nun so gut wie ihr könnt, ohne dabei selbst zu fallen. Ausdauer ist hier das wichtigste, und sie solltet ihr bei entsprechendem Level auch auftreiben können.

~~~~~  
Saturus samt Partnerin liegen nun am Boden, aber die erhoffte Freude mag nicht aufkommen: Felix heißt eure Tat nicht allzu willkommen, und beharrt darauf, die weiteren Leuchttürme zu entfachen. Bevor jedoch Streit ausbricht, kommen die vorherigen wieder zu sich! Sie scheinen schwach, doch - plötzlich wirft Saturus den Elementarstern in die Leuchtfeueröffnung, und die Flamme beginnt zu brennen! Durch die Kraft des Feuers erlangen sowohl ihr als auch eure Kontrahenten wieder volle Kraft. Felix geht zusammen mit Cosma, und scheinbar müsst ihr sie noch einmal bekämpfen... doch dem ist nicht so. Nein, das drachenartige Wesen, in das die beiden unter verdunkeltem Himmel fusionieren, ist allerhöchstens nur ein bisschen kräftiger und fieser in seiner Stärke. Der Feind ist noch nicht erledigt, auf zum letzten Kampf!

~~~~~  
Infirisios

-----

Kraftpunkte: 5000  
Empfohl. Level: 30  
Schwäche: Merkur  
Stärke: Mars  
Erf. nach Sieg: - (Wäre es von Belang?)  
Item nach Sieg: - (Dito)

Infirisios, die Fusion Saturus' und Menardis ist mit Sicherheit auch bei richtiger Strategie das stärkste Monster des Spiels! Schaut euch nur die Größenverhältnisse an!

Viele einzelne Strategien sind leider nicht auf Infirisios anwendbar - so sind Statuserhöhungen sinnlos, da sie schnell mit dem 'Basilisk' fort sein werden. Ebenso ist ein Psynergy-Siegel kaum brauchbar, da das Monster fast keine Psynergy einsetzt. (Ihr könntet zwar zuerst seine Psynergy blockieren und dann eure Stati erhöhen, das macht meiner Meinung nach aber zu abhängig.) Infirisios' Stati zu verringern ist allerdings auch nicht allzu effektiv, da solche ebenfalls schnell vorrüber sein werden, es greift immerhin zweimal pro Runde an. Beschwörungen fallen normalerweise gänzlich raus, da ihr so dann geschwächt seid und zu schnell fallen solltet.

Durch diese Einschränkungen kommt es leider zu einem größeren Teil darauf an wie stark eure Charaktere an sich sind. Sein "Machtschlag" setzt euch leider sehr zu, der "Weltraum"-Angriff ist sogar noch gefährlicher. Am gefährlichsten ist jedoch die "Todeswolke", die euch tödlich vergiften kann. Ein Charakter muss mindestens hier mit 'Giftheilung' oder einem Gegengift einspringen können, sonst seid ihr bald Geschichte.

Was also tun? Ich denke, zwei Strategien sind dennoch nutzbar.

1. Die Granit-Flamme-Methode, das abwechselnde Rufen und Verbünden der beiden Dschinns für die Schadensreduzierung, ist auch hier für schwachere Charaktere eine große Hilfe.

2. Die Statuserhöher-Methode. Sicherlich ich habe vorher geschrieben, dass dieses kaum etwas bringt, aber damit meine ich das exzessive, zu schnelle Erhöhen. Zaubert mit Ivan pro Runde 'Widerstand' oder 'Einschlag', um neben dem positiven Effekt Infirisios dazu zu bringen, 'Basilisk' anstelle einer seiner verheerenden Angriffe zu vollführen, und dabei nicht viel verlieren. So müsst ihr weniger erleiden. Und selbst, wenn er es nicht macht, profitiert ihr immerhin von den Effekten.

Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass ihr Infirisios nicht auf Anhieb schaffen werdet. Wenn ihr diese Punkte beachtet sowie so gut ihr könnt eure Offensive durchführt, es aber trotzdem nicht schafft, trainiert noch ein wenig und sucht nach besserer Ausrüstung. Sind eure Charaktere erst einmal zäh genug, solltet ihr ihn auch besiegen können. Sodass es schließlich auch heißt...

"Infirisios wurde besiegt!" - Bravo, ihr habt das Spiel gemeistert! Klopf  
euch kurz auf die Schulter und genießt das schöne Ende des Spiels...

~~~~~  
Siegreich aus dem Kampf hervorgegangen, wird aus dem Monster wieder Saturos  
und Menardi selbst, und sie werden alsbald ihr Ende in der Leuchtfeueröffnung  
finden, in dem sie geschwächt hineinstürzen.

Felix und Cosma sind jedoch noch hier! Doch auch nun bleibt er trotzig, und  
beharrt auf dem Ziel, die Türme zu entfachen. Schon bald wird sich jedoch das  
Gespräch legen, denn mit der Entfachung des Feuers spaltet ein Erdbeben den  
Turm, euch von Felix und dem Mädchen trennend! Ein Erdbeben folgt, und Cosma  
stürzt ins Meer. Felix springt ihr ohne zu Zögern hinterher! Nach einiger  
Zeit werdet ihr wieder zu euch kommen, und neben der Debatte um Felix natür-  
lich fragen, wie man nun wieder hinunterkommen soll... Da rutscht die Erde um  
den Leuchtturm wieder zusammen, und der Leuchtturm steht wie neu! Seltsam,  
seltsam...

Ihr trefft euch nun in Farans Haus wieder. Wie ihr erfahren werdet, ist von  
Jenna, Cosma und den anderen keine Spur zu finden, vermutlich wurden sie auf  
das offene Meer zusammen mit Idejema hinausgespült. Nun liegt es an euch, sie  
wiederzufinden! Babi stellt euch sein Boot zur Verfügung, welches ihr gleich  
hier in Lalivero finden könnt. Geht aus dem Haus hinaus. Vorher wird euch  
noch gesagt, ihr sollet auf Iodem warten. Geht aber trotzdem weiter, wenn ihr  
aus dem Haus seit, sonst wird nicht viel passieren! Iodem wird hinauskommen  
und mit euch über Lemuria sprechen. Ihr sollt ein Nebelgebiet auf dem Meer  
entdeckt haben, und es könnte jene Stadt sein... Ebenfalls wird Iodem euch  
den 'schwarzen Ball' geben, damit ihr mit ihm das lemurianische Schiff steu-  
ern könnt. Nun könnt ihr euch wieder frei bewegen! Macht euch jedoch keine  
allzu großen Hoffnungen, ihr werdet aus Lalivero nicht mehr hinauskommen.  
Speichert daher auch nicht, oder wenn, dann nur auf einen anderen Speicher-  
platz!

-----  
-----| Aufgabe: Zu neuen Welten segeln... |-----  
-----

Das Schiff findet ihr in einem Gebäude gleich nördlich von Farans Haus. Ein  
Soldat steht davor, er wird nun euch jedoch passieren lassen. Lauft nun zum  
Bootsteg, und schon seid ihr vor eurem Gefährt! Stellt euch ans Ende des  
Stegs und setzt den schwarzen Ball ein - die Kraft des Schiffs wird reak-  
tiviert sein und es selbst auftauchen, sodass ihr es betreten könnt. Ihr  
werdet nun die Segel setzen, und euch auf einen tollen Abspann freuen...!  
Ihr könnt euch nun zurücklehnen und der Klangkulisse lauschen, sowie noch  
einmal die Hintergründe bewundern. Übrigens, sehr geschickter Break zur  
träumerischen Musik bei dem Baumhintergrund... :-)

Am Ende werdet ihr gefragt, ob ihr speichern wollt. Macht dies nur, wenn ihr  
eure Daten so nun in den zweiten Teil transferieren wollt, ansonsten lasst  
es, wenn ihr weiterspielen wollt.

Surprise, surprise! Das Geschehen wird nun auf Idejema umschwenken, wo Jenna  
und Kraden sich hingelegt haben und ein wenig Smalltalk treiben. Doch Alex  
wird die beiden auf einen besonderen Fang aufmerksam machen: Felix und  
Cosma...

"Fortsetzung folgt" - die Nachwelt kann natürlich nicht mehr wissen, wie  
grausam es war, auf die Fortsetzung warten zu müssen. Doch, sage ich euch:

das Warten hat sich gelohnt. Viel Spaß wünsche ich Ihnen, dem Leser, beim Spielen des grandiosen zweiten Teils, falls er bei Ihnen noch aussteht! :->

30.

Die Schatzinsel

LSG30

Huh? Es geht noch weiter?! Richtig, der letzte Abschnitt dieser Komplettlösung wird sich mit der Schatzinsel beschäftigen!

WAS IST DIE SCHATZINSEL?

Die Schatzinsel ist ein kleines Eiland irgendwo im Meer von Karagol (dem See zwischen Kalay und Tolbi). Auf ihr könnt ihr nicht nur viele einzigartige (und schwere) Kämpfe bestreiten, sondern natürlich auch viele wertvolle Dinge auffinden!

WIE GELANGE ICH DORTHIN?

Es gibt nur zwei Möglichkeiten, auf die Insel zu kommen:

1. Während eurer Schifffahrt von Kalay nach Tolbi setzt ihr als Ersatzruderer eine bestimmte Reihenfolge von Personen ein (s. "Tipps & TRicks").
2. Im letzten Abschnitt der Wüste von Suhalla findet ihr einen versteckten Pfad, wenn ihr den Enthüller dort einsetzt, wo eine Leiter vom Plateau hinabführt (eine Steinsäule erscheint westlich von euch). Springt auf die andere Seite, hier findet/fandet ihr auch einen Mars-Dschinn. Betretet die Höhle und folgt ihr zum Ausgang. Ihr steht nun vor dem riesigen rosanen Wirbelsturm! Lasst euch von ihm aufsaugen. Setzt ihr nun 'Regenschauer' ein und provoziert einen Kampf, so habt ihr es mit einer Sturmchse zu tun... tut ihr stattdessen überhaupt nichts, so wird euch DIESER Wirbel nicht zurück zum Suhalla-Dorf wehen, sondern direkt auf die Schatzinsel!

Willkommen auf der Insel! Schaut euch ein wenig um: sie ist vollkommen unbesiedelt, und ein kleiner Wald umringt die Schatzhöhlen inmitten des Bergkreises... Seid ihr (und das ist wahrscheinlich) über die Sturmchse hier angekommen, so findet ihr sie am Strand im Nordwesten der Insel wieder. Wenn ihr euch von ihr diesmal wegwehen lässt, so gelangt ihr - oh Wunder - zu dem Suhalla-Dorf zurück. Kämpft ihr dagegen, so verschwindet die Echse! Sie wird allerdings wieder erscheinen, sobald ihr das Innere der Insel betretet und wieder verlasst (welches übrigens ein guter Ort zum Trainieren ist!).

Und genau das Innere der Insel soll auch sogleich erforscht werden! Gelangt dorthin, indem ihr von südlicher Richtung aus die halbmondförmige Bergkette begeht!

(Übrigens: es gibt auf der gesamten Insel keine Zufallskämpfe. Ihr müsst euch also nicht wundern, warum ihr nie plötzlich angegriffen werdet.)

SCHATZINSEL

Benötigte Psynergy: Wachstum, Wirbelwind/Salve

Der Eingang zu den Katakomben der Insel! Er wird durch Laub verdeckt, und ihr könnt ihn nicht einmal erreichen, da Baumstümpfe und ein Baumstamm euch den Weg versperren.. Daher ist eine kurze Kletterpartie angesagt! Stellt sicher, dass einer eurer Charaktere 'Wachstum' besitzt. Geht nordwestlich, und ihr findet den zu wachsen lassenden Sprössling. Klettert die Ranke hoch. Ihr steht nun erneut vor einem Spross. Wiederholt die Prozedur. Auf der nächsthöheren Ebene angelangt, findet ihr eine mit Laub überwucherte Stelle - ihr werdet aber schnell feststellen, dass sich dahinter nichts verbirgt. Wendet euch dem nun dritten Spross zu, lasst ihn wachsen und erreicht die höchste

hier begehbare Ebene. Sammelt die baumelnde Nuss auf und betrachtet die Klippe. Drei Einkerbungen, drei Möglichkeiten, hinunterzuspringen. Die rechte wird euch ganz nach unten zu einer Kiste mit einem Minzblatt fallen lassen. Die mittlerer dagegen zu einer Kiste mit - einer Münze! (Es wird sich steigern, verspreche ich.) Die linke Kerbe aber wird euch zum ersehnten Eingang führen, nachdem ihr also die beiden anderen Sachen genommen habt, solltet ihr diese nehmen. Den Eingang ist wie bereits geschrieben mit Laub übersät, welches ihr jedoch mit Leichtigkeit wegwirbeln können solltet! Betretet die Katakomben und habt Spaß... :-)

HÖHLE DER SCHATZINSEL  
 =====

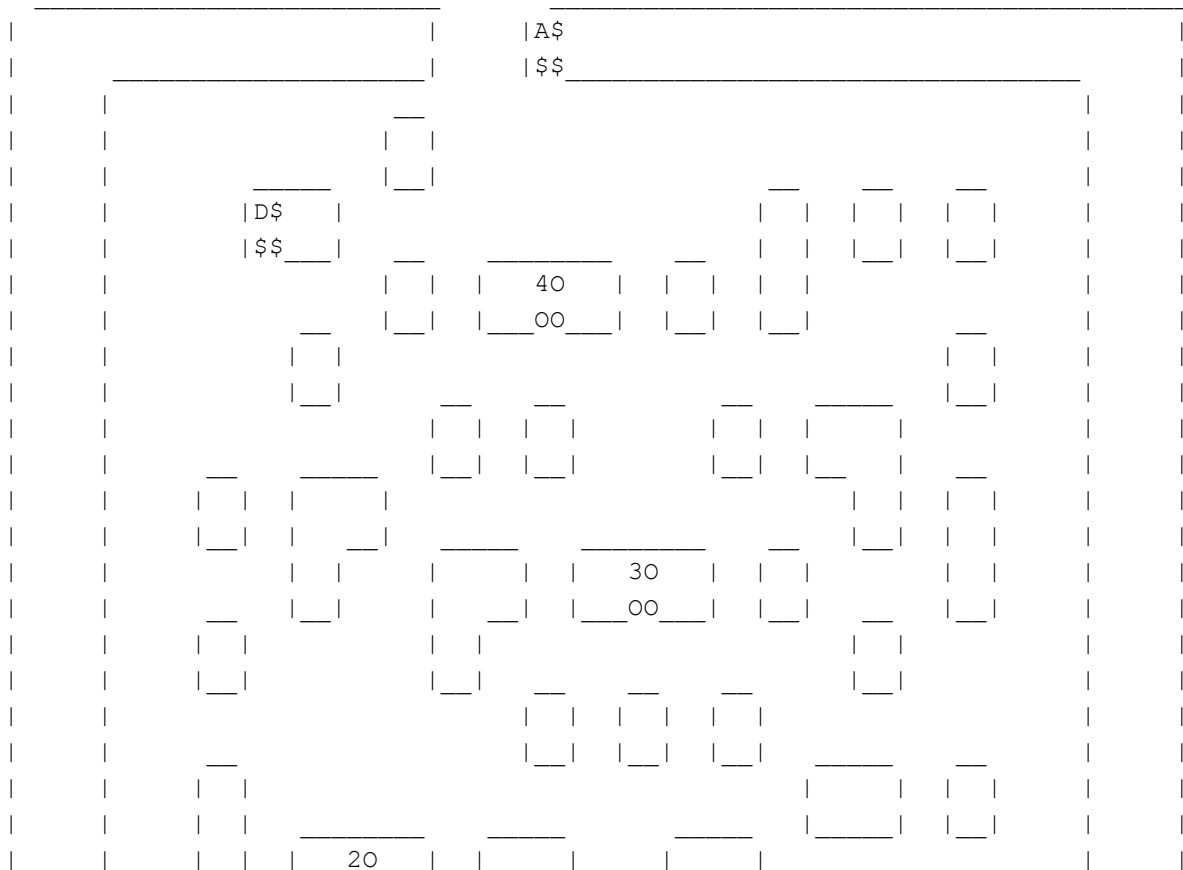
Ihr seid nun innerhalb der Inselhöhlen! Nach der durchaus berechtigten Frage, wie an diesem gottverlassenen Ort etwa Fackeln brennen können, braucht ihr hier nur geradeauszugehen. Nach einem fixen Schlenker steigt ihr nun die Treppe hinunter.

EBENE 1  
 -----

Im nächsten Raum kommt ihr an das Ende der Treppe. Vor euch ist eine unüberwindbare Grube, aber auch eine Tür... doch Obacht! Bevor ihr sie passieren könnt, müsst ihr einen Kampf austragen und die Wächter des Raumes besiegen!

KAMPF 1: Virago, Hobgoblin, Virago

Ein ziemlich einfacher Kampf, er ist ja auch noch der erste. Sowohl die Viragos als auch der Hobgoblin können nicht viel gegen euch ausrichten, lediglich letzterer kann schon einiges aushalten. Entfacht einfach das stärkste Psynergy-Feuerwerk, was ihr habt, und die Viragos werden schnell fallen. Haut auf den Goblin danach einfach drauf. Wenn ihr die Insel während der Schifffahrt betreten habt, ist das Gefecht eine Auzfwärmübung, wenn erst danach - ein Zuckerschlecken. Als Belohnung erhaltet ihr ein Glückmedaillon sowie Eintritt zu Ebene 1.



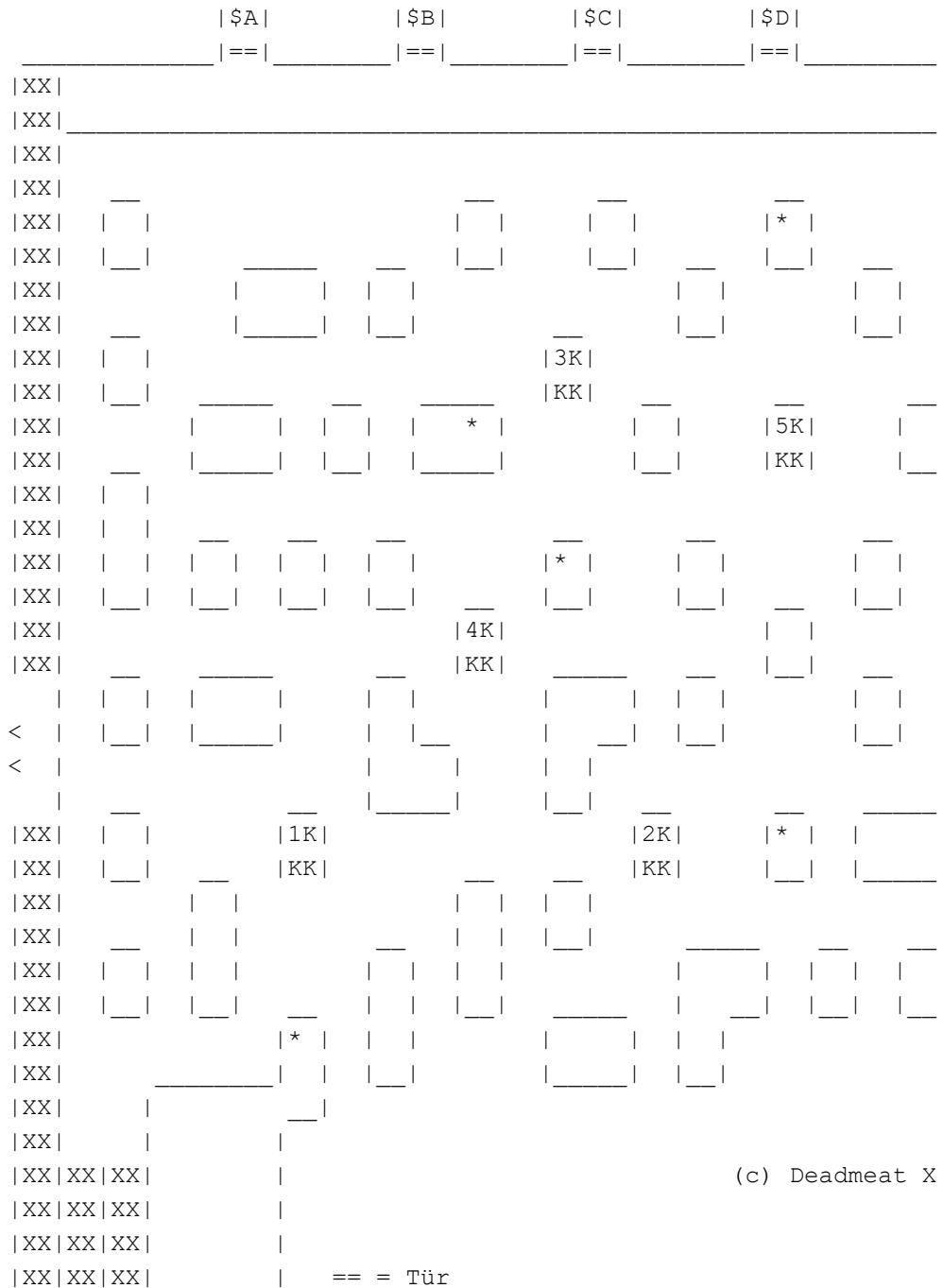






KAMPF 3: Teufelsguhl, Dämon, Teufelsguhl

Schon wieder ein Dreiergespann, welches ihr überwinden sollt. Na, so langsam solltet ihr dabei aber auch dne Dreh raushaben, denn das Zauberwort ist erneut Psynergy. Die Guhle sollten zuerst fallen (merke: die Typen in der Mitte halten immer am meisten aus), dem Dämon könnt ihr ein paar Streiche eurer Waffen schenken. Auch hier nichts Besonderes sonst zu sagen, außer dass eure Mühen mit einem Psy-Kristall entlohnt werden.



(c) Deadmeat X

- Truhe A: 333 Münzen
- Truhe B: Feen-Ring
- Truhe C: KekS
- Truhe D: Rauchbombe

Für diesen Raum benötigt ihr die "Schnapp-Perlen" bzw. die Psynergy 'Fänger', die sie euch verleiht. Keine Angst, diesen Gegenstand habt ihr schon ganz zu Anfang des Spiels bekommen. Die Schatztruhen sind diesmal alle in hinteren Kammern gelegen, undz uguter letzt sind diese auch noch verschlossen! Ebenso

wie eine rote Tür links von euch, die euch zum Ausgang führt. Doch die erforderlichen Schlüssel sind allesamt in diesem Raum zu bekommen. Holt euch zuerst Schlüssel 1, indem ihr euch an die markierte Stelle positioniert, zum Schlüssel blickt und euren 'Fänger zaubert'. Springt dann in die östliche Richtung, und krallt euch Schlüssel 3. Entlang einer anderen Abzweigung ist Schlüssel 2 zu bekommen. Dann geht's zurück zum Eingang, und nun die Steinblöcke nahe der linken Wand entlang. Nach kurzem Abbiegen hier solltet ihr hier Schlüssel 4 erhalten können. Zurück bei den Steinblöcken (an der linken Wand) hüpfst nun nach oben. Die Schätze warten nun darauf, von euch entdeckt zu werden, ihr habt ja schließlich die Schlüssel! Besonders der Feen-Ring ist hervorzuheben, er dient euch im Kampf wie ein Elixier. Nachdem ihr alles genommen habt, positioniert euch wie angegeben für Schlüssel 5. Ihr seht ihn nicht? Setzt 'Enthüller' ein, und schon könnt ihr ihn euch schnappen! Mit diesem, nämlich dem Roten Schlüssel im Gepäck, könnt ihr die rote Tür aufschließen, welche nahe des Eingangs sich befindet. Verlasst also den Raum, füllt die Grube mit der Steinsäule, und betretet die nächste Ebene. Ich werde dies von nun an NICHT mehr schreiben wollen, da es sich immer wiederholen würde... ;-D

EBENE 4  
-----

KAMPF 4: Greif, Greif

Überraschung! Ein Kampf gegen nur zwei Gegner, die es aber nun auch so langsam in sich haben. Die Greifen greifen (haha) mit starker Wind-Psynergy an, ihr werdet wohl auch heilen müssen. Da die beiden Wesen auch jeweils gleich stark sind, müsst ihr euch für einen entscheiden, welchen ihr zuerst loswerden möchtet - denn diesmal wird keine Flächen-Psynergy angewandt, sondern schlicht und einfach immer wieder auf einen draufgehauen, bis er das Zeitliche segnet. Sobald nur noch ein Greif übrig bleibt, sollte der Kampf erheblich einfacher werden. Doch auch so ist er noch nicht das Ende der Welt. Die Vögel werden euch einen Heiltrank hinterlassen.

\$A-D = Schatztruhen	#####	#####
S1-5 = Statuen	#####	#####
//// = Statuenbereich	#####	#####
XX = Block	#####	#####
## = Wand	B\$ XX	
	\$ \$ XX	
Truhe A: Schlafbombe		
Truhe B: 444 Münzen		
Truhe C: Sturmjacke	#####	#####   ##
Truhe D: Psy-Kristall	#####	#####   ##
	#####	#####   ##
	#####	#####   ##
	##	XX     ##
	##	XX     ##
#####	XX XX XX XX	C\$
#####	XX XX XX XX	\$ \$
#####	XX	4S
#####	XX	SS
	XX	#####
	XX	#####
	XX XX XX XX	#####
	XX XX XX XX	#####
##   #####	XX	
##   #####	XX	
##   #####	XX   XX XX XX	
##   #####	XX   XX XX XX	





stämme richtig hinrollen und das Grundgebiet überfluten, um weiterzukommen. Holt euch zuerst aus Truhe A die 555 Münzen, dann geht die Treppe hinunter in das tiefer liegende Gebiet. Jetzt werden natürlich die nächsten Truhen gelöhrt, ich fange mit Truhe C (Ninja-Gewand) an. Rolllt dafür zuerst Baumstamm 5 nach links, und #4 dann nach untem. Daraufhin #2 nach untem, #5 wieder nach rechts, und zum Schluss #2 zurück nach oben. Fertig ist das Konstrukt! Lauft zum Hebel und flutet das Gebiet. Über diee schwimmenden Baumstämme gelangt ihr nun zur Truhe. Das Ninja-Gewand ist gut für langsame Charaktere geeignet, hat jedoch eine eher schwache Verteidigungskraft. Nun ist noch Truhe B (Glücksmedaillon) übrig. Statt das Becken jedoch wieder zu entfluten und die zurückzurollen könnt ihr aber nun es schneller machen, indem ihr das Gebiet verlasst und wieder betretet. Rolllt sodann Baumstamm 3 nach links, danach #4 nach oben. Zu guter letzt wird # 3 wieder nach rechts zurück gerollt. Flutet das Gebiet und leert die Truhe. Jetzt ist es jedoch klüger, das Gebiet durch den Hebel zu entfluten, als durch Verlassen. Ihr müsst dann nämlich nur noch Baumstamm 4 nach unten hin verschieben, und zum dritten Mal fluten, dann könnt ihr auf die andere Seite gelangen und in die nächste Ebene gehen. Tut dies, nehmt den Heiltrank aus Truhe 4, und endlich seid ihr draußen. Das grüne Wasser sah jedenfalls nicht sehr gesund aus.

EBENE 6  
-----

KAMPF 6: Chimere, Chimere

Und zur Abwechslung mal wieder eine Zweitergruppe. Die Chimären haben starke Angriffe drauf, sie können euch z.B. schwer vergiften. Wenn ich jedoch jederzeit auf die Gesundheit eurer Charaktere achtet und ihnen bereits eine ansehnliche Ausrüstung bereitgestellt habt, kann auch hier nicht viel schiefgehen. Behaut solange eine Chimäre, bis nur eine einzige übrig ist, und gebt dieser dann ebenfalls den Rest. Ihr könnt die Psynergy 'Schlaf' oder den MerkurDschninn "Nebel" benutzen, um eines der Monster einschlafen zu lassen, womit der Kampf an Schwierigkeit verlieren wird.

```

|DD
|DD
|#####|--|#####|--|#####|--|#####| | | | | | | | | |
|#####|--|#####|--|#####|--|#####|
|#####|--|#####|--|#####|--|#####|
|#####|--|#####|--|#####|--|#####|
|   50   |#####|--|##|   |##|--|#####|
|   __OO__|#####|--|##|   |##|--|#####|
|   |##|--|##|#####|--|##|   |##|   |##|--|#####|##|--|##|
|   |##|--|##|#####|--|##|__|##|__|##|--|#####|##|--|##|
|   |##|--|##|   |XX|##|##|##|XX|   |##|--|##|
|   |##|--|##|   |XX|##|##|##|XX|   |##|--|##|
|   |   |   |   |XX|##|   |##|XX|   |   |
|   |   |   |   |XX|   |   |XX|   |   |
|   |   |   |   C$   |XX|   A$   |XX|   B$   |   |
|   |   |   |   $$   |XX|   $$   |XX|   $$   |   |
|   |   |   |   |XX|   10   |XX|
|   |   |   |   |XX|   OO   |XX|
|   |   |   |   |##|   |XX|   |XX|##|   |
|   |   |   |   |##|   |XX|   |XX|##|   |
|   |   |   |   |##|   |XX|   |XX|##|   |   |XX|XX|XX|
|   |   |   |   |##|   |XX|   |XX|##|   |   |XX|XX|XX|
|##|   40   |   |   |XX|   |   |   |##|
|##|   OO   |   |   |XX|   |   |   |##|

```









```

_____ / |##|--|##| | / | | |
/ D$ | | \#| | | |
/ $$ | | \ | | | |
\ | | | |XX|A$|XX| | | | \
\ | | | |XX|$$|XX| | | | \
| | /|XX|~~|XX|\ |XX|C$|XX| | | DDDDDDD | | |
|_____/#|XX|~~|XX|#\_____ |XX|$$|XX| | | DDDDDDD |
|\ /#|##| |##\ /\ |XX| |XX| /|XX|~~|XX|\ |XX|
|#\/##|##| |##|\ /|#\|XX|__|XX|/#|XX|~~|XX|#\_____ |XX|
|#####|#/ \#|##|##|##|--|##|##| |##|\ /##### B$ \
|#####|/ \#|##|##|##|--|##|##| |##|#\/##### $$ \
| | \#|##|--|##|#/ \#|#####| /
| | \#|##|--|##|/ \#|#####| /
\ | | | 1\\\\\\\\\\\\\\\\ |LL| | \ |
\_____ \\\\\\\\\\\\\\\\\ |LL| |#\__|
| |XX| 2\\\\\\\\\\\\\\\\|XX| |##|##|
| |XX| \\\\\\\\\\\\\\\\\|XX| |##|##|
| |XX| OO |XX| / \ |##|
| |XX| OO |XX| / \ |##|
| | |XX|XX|XX|XX| | \ \ /
| | |XX|XX|XX|XX| | \ \ /
| | | | | |
| | | | | |

```

- \$A-D = Schatztruhen (c) Deadmeat X
- OO = Stein
- \\\\ = Baumstamm 1
- //// = Baumstamm 2
- LL = "Fahrstuhl", Pfütze darunter Truhe A: 888 Münzen
- ~~ = Pfütze Truhe B: Rauchbombe
- DD = Drachen Truhe C: Priesterring
- XX = Felsen Truhe D: Heiltrank

Dieser Raum erinnert mit seinem Drachen wiederrum an die Fuchin-Höhle. Geht zuerst zum "Fahrstuhl" beim Eingang, und lasst die Pfütze unter ihr mit der Psynergy 'Frost' zu Eis erstarren. Danach geht in den nördlichen Teil, und überspringt dabei eine weitere Pfütze. Über die Leiter geht's nun auf die Ebene, wo auch der Drachen steht. Springt zu Truhe B (Rauchbombe), nimmt den Inhalt, springt die Einkerbung hinunter, und zuletzt verlasst das Gebiet und betretet es von vorne. Puh... Nun geht erneut in den nördlichen Raumteil, sobald ihr die Pfütze übrsprungen habt, lasst auch sie zu Eis erstarren. Ihr könnt nun von der Ebene mit der Drachenstatue aus weiterspringen. Ihr seht nun zwei Schatztruhen nebeneinander. Nehmt die 888 Münzen aus Truhe A, und springt die Einkerbung links von ihr hinunter. Lauft nun um die Felsen und Baumstämme herum und verschiebt den bewegbaren Stein nach rechts, bis er am Ende einrastet. Lauft danach links und dann nach oben, überspringt die Pfütze, und gelangt über die Leiter wieder auf die höhere Ebene (mit den zwei Truhen). Springt dann zurück zur Drachenstatue und die Einkerbung vor ihr hinunter. Jetzt, wo ihr den Stein verschoben habt, könnt ihr Baumstamm 2 nach unten verschieben. Ist dies getan, lasst die Pfütze unter dem "Fahrstuhl" erstarren. Daraufhin wird der Drachen Feuer speien, und die Eissäule schmelzen lassen. Ihr könnt so nun wieder hinter die Pfütze gelangen, und sie erneut zur Säule erstarren. Schreitet nun wieder zum Drachen und dann zu den zwei Truhen, springt die Einkerbung hinunter. Baumstamm 2 lässt sich nun ebenfalls nach unten verschieben, und gibt somit den Weg frei für Truhe C - den Priesterring! Mit diesem habt ihr einen wahren Schatz in den Händen... tragen sollte ihn die Person, welche von euch eine verfluchte Waffe oder Rüstung angelegt hat. Für Truhe D (Heiltrank) müsst ihr nur hinter die nordwestlichste Pfütze gelangen, sie zu Eis erstarren lassen und über die Leitern an sie ran kommen. Über die Einkerbung geht's runter, lauft also nun zum Ausgang im

Süden.

EBENE 9  
-----

KAMPF 9: Zerberus, Zerberus

Diese zwei Hündchen werden euch ihrem Namen entsprechend die Hölle heiß machen! Das heißt, wenn ihr sie strikt mit Waffenangriffen und Psynergy belästigt. Stark wie sie sind, wird es so sehr lange dauern dürfen, bis sie fallen werden. Doch ein Mittel gibt es zum schnellen Sieg: Gift. Nutzt den Dschinn "Karst", um ihnen beiden langsam das tödliche Serum zu verabreichen. Die Waffe "Finstere Keule" schafft dies auch, doch nicht so treffsicher, wie es dieser Venus-Dschinn tut. Und dies ist der beste Ratschlag, den ich euch hier geben kann. Die Angriffe der Hunde - vorallem Doppelzahn und Eisregen - sind unheimlich stark, also beendet den Kampf, bevor er zu ungemütlich wird. Sünd die zwei Wächter besiegt, erhaltet ihr einen Psy-Kristall sowie Zutritt zum neunten und LETZTEN Raum! ;-D

Part 1

```

          |#####|
          |#####|
          |#####|
          |#####|
          |  A$  |
          |  $$  |
          |#####|
          |##| |#####|
          |##| |#####|
          |##| ~~~~~|#####|
          |##| ~~~~~|#####|
          |6//~~~~~5\\| |
          |///~~~~~\\| |
          |///~~~~~\\| |
          |///~~~~~\\| |
          |#####|///~~~~~\\| |
          |#####|///~~~~~\\| |
          |#####|~~~~~| |
          |#####|~~~~~| |
          | |~~~~~4//~~~~~| |
          | |~~~~~//~~~~~| |
          |#####|~~~~~//~~~~~| |
          |#####|~~~~~//~~~~~| |
          |#####|~~~~~//~~~~~| |
          |#####|~~~~~//~~~~~| |
          C$ |~~~~~| B$ |~~~~~| |
          $$ |~~~~~| $$ |~~~~~| |
          <  |~~~~~| |~~~~~| |
          <  |~~~~~| |~~~~~| |
          |~~~~~| |~~~~~3\\| |
          |~~~~~| |~~~~~\\| |
          |~~~~~\\| |
          |~~~~~\\| |
          |~~~~~2////////~\\| |
          |~~~~~////////~\\| |
          |1\\\\\\\\\\\\~| |
          |\\\\\\\\\\\\~| |
          |#####| | |
          |#####| | |
          |#####| | |
          |#####| | |
          |

```



wasser mit. Eine Truhe steht noch aus, für sie ist ein (verhältnismäßig) knackiges Rätsel zu lösen. Rolllt zunächst die drei Bretter 10. 11 und 12 jeweils nach oben. Nun tut ihr dies mit Brett 9 (nach links). Geht zu Brett 11 und rollt dieses wieder nach unten. Umlauft den See und rollt Holzbrett 8 nun nach links. Danach wird Brett 10 nach unten gerollt, springt dann zu #7 rüber und dieses gehört - na klar! - noch ein Stückchen nach links hingetan. Über einen schmalen Gang gelangt ihr zu Truhe D mit dem Muramase als Inhalt. Es ist ein starkes Schwert, die Verzauberung erreicht schadenstechnisch fast die Gaia-Klinge und kann einen Geist auf den Gegner hetzen! Dafür ist es aber auch verflucht. Durchschreit den Ausgang im Süden, und macht euch für das Piratenschiff bereit...

#### DAS PIRATENSCHIFF

-----

Na, verwundert? Ihr seid nun an dem tiefsten Punkt der Höhle angelangt, und vor euch liegt eine Holzterppe. Klettert sie hinauf...

... und ihr findet euch auf dem Piratenschiff wieder! Die Musik lässt schon nichts Gutes erahnen, und dies stimmt auch. Speichert ab (wie ihr es so schon regelmäßig getan haben solltet), denn dies könnte euch eine Menge Frustration nun ersparen.

In der Mitte des Schiffes seht ihr eine Truhe. Ist es doch, oder? Nein! Ein Mimic ist es, welcher sich da eingenistet hat. Benutzt den Wind-Dschinn "Sturm", damit er seine verheerende Psynergy nicht zu eurem Leidwesen einsetzen kann, und erledigt ihn mit euren Waffen.

Nach getaner Arbeit speichert und springt über die Löcher in den Planken zur linken Schiffseite (backbord!). Geht hoch und macht euch auf einen langen Kampf bereit...

~~~~~

#### Totterbart

-----

Kraftpunkte: 6000  
Empfohl. Level: 25  
Schwäche: Venus  
Stärke: Merkur  
Erf. nach Sieg: 8000  
Item nach Sieg: 9000 Münzen + Lebenswasser

Dieser unfreundliche Schiffsherr wird von vielen als so schwer wie Infirisios eingeschätzt, manchmal sogar stärker. Klar, hat er doch die stärksten Psynergien des Spiels (wie Funkenregen, Eis-Prisma, Inferno) zur Hand, selbst eure Statusveränderungen kann er mit "Basilisk" negieren. Gepaart mit einer nicht enden wollenden Anzahl KP ist er als Gegner ein Graus. Doch auch gegen ihn ist ein Kraut gewachsen. Die sicherste, schnellste und generell empfehlenswerteste wird schnell klar: wenn seine Gefährlichkeit durch die Psynergy zustande kommt... lasst diese versiegeln! Dies klappt todsicher mit dem Wind-Dschinn "Sturm", wie ihr es auch beim Mimic auf dem Schiff vorher tatet. Setzt ihn ein, verbündet euch in der nächsten Runde wieder mit ihm, und wiederholt den Prozess. Seiner mächtigsten Waffen beraubt, ist Totterbart kaum mehr eine Gefahr zu nennen. Greift ihn, sowie er versiegelt ist, mit euren stärksten Attacken und Zaubern an, bis er nach schier unendlich langer Zeit fällt. Dies klingt simpel? In der Tat. Doch ist es effektiv? Es könnte nicht effektiver sein, so könnt ihr diesen Kampf auch schon mit niedrigem Level für euch entscheiden! Solltet ihr jedoch bereits sehr starke Charaktere

haben, könnt ihr es auch mit Dauerfeuer im Angriff versuchen, und hoffen, schneller heilen zu können als er euch verwunden. ;-)  
Ansonsten lege ich euch sehr meine genannte Empfehlung ans Herz. Und nein, wegen dieser gravierenden Schwäche Totterbarts empfinde ich ihn als - einfacher! - als Saturos, Menardi und Infirisios.

Ach ja: Totterbart ist immun gegen Gift . Denkt erst gar nicht dran. :->

~~~~~  
Nach eurem Sieg seht ihr eine letzte Schatztruhe vor euch. Sie enthält den Dämonen-Panzer! Dieser ist verteidigungstechnisch die stärkste Rüstung in Golden Sun, senkst aber eure Windresistenz und ist - zuhülf - auch noch verflucht! Eigentlich keine angemessene Belohnung, doch der Seltenheitswert entschädigt etwas. Und wer wird nach diesem harten Kampf schon schwermütig sein! ...

GRATULATION! Ihr habt das Spiel Golden Sun gemeistert! Spielt nun nach Herzenslust weiter, levelt eure Charaktere und sucht ihnen bessere Ausrüstung zusammen... oder lasst sie ihre Rolle in "Golden Sun: Die Vergessene Epoche" weiterspielen!

|=====|  
7. ALLGEMEINE TIPPS TPSS  
|=====|

Hier in keiner wirklichen Reihenfolge:

1. Auch wenn es banal klingt: Erforscht die Welt, bekämpft Feinde und lernt das Spiel besser kennen. Nur Übung macht den Meister!
2. Solltet ihr einmal mit der Geschichte nicht weiterkommen, versucht es zuerst ohne die Lösung. Redet vorallem mit den Leuten. Zur Not aber habt ihr immerhin ja auch meine Lösung zur Verfügung, haha.
3. Ihr steckt irgendwo in der Welt fest oder wollt schnell zurück reisen? Macht dazu folgendes: In dem Menü, wo ihr eure Spielstände laden könnt, drückt die L-TASTE, START und SELECT gleichzeitig: Wenn ihr das Spiel nun ladet, werdet ihr in dem Heiligtum stehen, dass ich zuetzt besucht habt!
4. Benutzt den Gedankenleser von Ivan! Ihr werdet staunen, welche Geheimnisse ihr so in Erfahrung bringen könnt. Ob unwichtig oder spielhinweisend, nutzt diese Gabe schamlos aus! ;-)
5. Achtet darauf, dass immer jemand in eurer Gruppe ein guter Heiler ist. Selbst die stärksten Charaktere brauchen mal eine kleine Erfrischung! Besonders nützlich sind hierbei natürlich die Heilmagien, welche auf die gesamte Gruppe wirken!
6. Findet die Schwäche eurer Feinde heraus! Nach einem Elementarangriff könnt ihr von der Schadensanzeige ablesen: steht hinter dem Schaden ein ".", so ist der Angriff uneffektiv gewesen. Bei einem "!" ist der Schaden normal ausgefallen, bei einem "!!!" war eure Elementattacke äußerst effektiv!

7. Solltet ihr einmal auf Itemjagd sein, macht euch obriges zunutze: ver-  
setzt dem Monster mit einem Dschinn dem Gnadenstoß, gegen dessen Element  
er eine Schwäche aufweist. Ist ein Monster z.B. gegen Feuer unresistent,  
so erledige man ihn mit einem Mars-Dschinn. Solltet ihr es richtig  
gemacht haben, wird das Monster vor seiner "Auflösung" blinken und eure  
Chance auf ein Item steigt enorm.
8. Nehmt nicht blind eine Waffe oder eine Rüstung für einen Charakter, nur  
weil ihr Angriffs- / Verteidigungswert höher ausfällt als das alte Item  
des Chars. Vor allem später im Spiel, mit den Artefakten, kommt es mehr  
auf Entfesselung und Verzauberung an als auf diese "Standardwerte".
9. Macht Geld, indem ihr Dinge verkauft, die ihr nicht mehr benötigt. Das  
gilt nicht nur für Waffen und Rüstungen - vorallem Lebenswasser, Heil-  
tränke und Psy-Kristalle könnt ihr am Anfang guten Gewissen verkaufen,  
sie bringen euch eine Menge ein! Doch keine Panik, diese Sachen sind  
'Artefakte', ihr könnt sie später, wenn ihr keine Geldsorgen mehr habt,  
einfach zurückkaufen.
10. Mit der Psynergy Enthüller könnt ihr ohne aufwendiges Herumprobieren  
versteckte Gegenstände in Körben, Kisten, Fässern etc. finden. Sollte  
sich etwas drinnen befinden, wird der Behälter in dem Enthüller glitzern.  
Ihr bekommt die Psynergy allerdings erst später im Spiel.

Ihr kennt einen, der nicht mit aufgelistet ist? Schreibt ihn mir und ich  
werde euch hier danken.

```

|=====|
8.  ENDGEGNER-STRATEGIEN                                ENDGR
|=====|

```

Kleiner Hinweis: Ich gehe bei der Dschinn-Verteilung immer von dem 'Standard'  
aus: Venus zu Isaac, Mars zu Garet, Jupiter zu Ivan und Merkur zu Mia.

~~~~~

Myst. Mann, Myst. Frau

```

-----
Kraftpunkte:   Myst. Mann: 3000
                Myst. Frau: 2600
Empfohl. Level: 1...
Schwäche:      Wasser
Resistenz:     Feuer
Erf. nach Sieg: -
Item nach Sieg: -

```

Dieser Kampf scheint ein wenig unausgeglichen zu sein, denn ihr könnt ih nicht  
gewinnen! Die beiden Personen sind einfach zu mächtig für euch. Alles, was ihr  
nun tun könnt, ist, euch besiegen zu lassen... Von nun an soll es der letzte  
Kampf sein, den ihr verloren habt!

~~~~~

Die Banditen

```

-----
Kraftpunkte:   Diebe: 110 KP
                Bandit: 244 KP

```

Empfohl. Level: Level 4 sollte hier eigentlich genügen.

Schwäche: -

Resistenz: -

Erf. nach Sieg: 66

Item nach Sieg: 110 Münzen + Gaunerschwert

Ort: Vault, in dem Rasthaus

Bevor ihr gegen die Banditen kämpft, solltet ihr jedem Charakter mindestens eins, zwei Heilkräuter, für den Notfall. Stellt Isaacs Dschinn "Kiesel" auf Standby. Sobald der Kampf beginnt, lasst eure Psynergy eine DEUTLICHE Sprache sprechen! Isaac benutzt zuerst die "Venus-Beschwörung", in den folgenden Runden 'Erdbeben'. Gareth benutzt 'Feuer', Ivan seinen 'Blitzsturm'. Schon bald sollte den Gaunern die Puste ausgehen, wenn ihr stets mit eurer Psynergy auf den Mittelmann zielt, sodass alle getroffen werden. Heilt euch im Notfall mit euren Heilkräutern!

~~~~~

Tret

-----

Kraftpunkte: 710

Empfohl. Level: 8

Schwäche: Feuer

Resistenz: Wasser

Erf. nach Sieg: 226

Item nach Sieg: Heiltrank + 700 Münzen

Ort: Tret, der Baum

Tret ist schon eine größere Herausforderung als die Banditen, ihr solltet aber dennoch keine großen Probleme mit ihm haben. Auf jeden Fall solltet ihr auch hier wieder eure Psynergy sprechen lassen! Zuerst greift Isaac normal an, Gareth benutzt Feuerpsynergy und Ivan beschwört den Dschinn "Brise" für mehr Elementarschutz. Das selbe in der nächsten Runde, nur dass Ivan "Böe" entfesselt und in der nächsten Runde Atalanta beschwört. Danach heizen Ivan und Gareth Tret mit ihrer Psynergy ein, während Isaac normal angreift und mit seiner Psynergy heilt. Ivan kann dies auch mit seinem neuen Heilungsring. Seine 'Dornen' können schon schmerzen, nicht war? Ihr solltet ihn aber dennoch schnell hinter euch haben. Keine absolut beste Strategie hier, aber sie funktioniert.

~~~~~

Saturos

-----

Kraftpunkte: 1200

Empfohl. Level: 12

Schwäche: Wasser

Resistenz: Feuer

Erf. nach Sieg: 331

Item nach Sieg: 800 Münzen + Psy-Kristall

Ort: Merkur-Leuchtturm, auf der Spitze

Oha, ihr müsst gegen den mächtigen Saturos antreten! Hier gilt vorallem eins: Seid vorsichtig, oder er wird euch nach allen Regeln der Kunst ordentlich vermöbeln. Vermutlich wird nur Ivan schneller sein als er, ein weiteres Pro-



blem... Doch lasst den Kampf beginnen: Ivan sollte zuerst "Brise" entfesseln, damit die Gruppe etwas mehr vor seiner vernichtenden Psynergy gewappnet ist. Isaac haut mit dem Elfen-Rapier drauf, sollte er bei euch schon Level 13 sein und Ragnarök gelernt haben, benutzt ihr natürlich das! Gareth haut dieses Mal besser einfach nur drauf, und Mia benutzt ihre stärkste Frost-Psynergy. Ihr solltet wissen, durch die Macht des Merkur verleiht Mia hier schier unendliche PP. Ivan sollte sich in der nächsten Runde wieder mit Brise verbünden, und dann Saturos mit Plasma-Angriffen einheizen. Sobald jemand bei euch unter 80 KP kommt, heilt SOFORT! Saturos braucht nur seine Feuerball oder Eruption-Psynergy zu zaubern, und dieser Charakter wäre dann gefallen! Lasst dies also möglichst nicht zu. Sollte also keiner eurer Gruppe unter 80 KP haben, zeigt kein Erbarmen mit Saturos und greift ihn mit oben genannten Mitteln an. Ein Gutes ist aber, dass ihr mit Psynergy immer trifft... Seid aber nicht sofort am Verzweifeln, sollte doch einer eures Mitglieder fallen. Kämpft, solange ihr könnt! Sollte er euch doch besiegen, versucht es erneut, und trainiert vorher eventuell noch im Leuchtturm. Schlappe 1200 KP später habt ihr es aber geschafft: Saturos ist besiegt! Atmet tief durch, und weiter geht's!

~~~~~

Killer-Affe  
-----

Kraftpunkte: 1000  
Empfohl. Level: 12  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 460  
Item nach Sieg: 1500 Münzen + Regentropfen

Ort: Wald von Mogall

Einfach aus dem Nichts wird euch nun der Killer-Affe anspringen. Dabei ist er jedoch nicht wirklich ein 'Killer'. Ich persönlich halte ihn für viel einfacher als Saturos... Sobald der Kampf beginnt, beharkt Isaac ihn mit seinem Ragnarök und Gareth mit der Hitzelle. Ivan zaubert seine Psynergy 'Schlaf', damit das Äffchen ein wenig Ruhe gibt. Mia greift auch an, sie wird euch hier nicht allzu oft heilen müssen. Falls jemandem die PP ausgehen, greift normal an. Es sollte aber wirklich nicht lange dauern, bis ihr dem Affen seinen Zucker gegeben habt.

~~~~~

Hydros-Statue  
-----

Kraftpunkte: 1300  
Empfohl. Level: 16  
Schwäche: Feuer  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 496  
Item nach Sieg: 2400 Münzen + Glücksmedaille

Ort: Berge von Altin

Naja, diesmal wenigstens ein Gegner, der auch etwas kann. Als wenn die kleinen Statuen nicht schon genug gewesen wären, müsst ihr jetzt wohl die Wurzel des Übels bekämpfen. Die Statue ist im Grunde "nur" eine stärkere Variante der anderen Lebenden Statuen... Hier möchte ich einmal zwischen zwei Ausgangssituationen unterscheiden:

1. Ihr habt 4 Merkur-Dschinns

2. Ihr habt NICHT 4 Merkur-Dschinns

Sollte für euch erstere Situation zutreffen, habt ihr den Kampf eigentlich schon gewonnen. Gebt Mia die vier Merkur-Dschinns und benutzt alle Jubeljahre eure Psynergy 'Wunsch' oder gar 'Wunschquelle', wenn ihr so erfahren seid.

Wie ihr das Monster nun angreift, ist ziemlich egal.

Wenn ihr mit der letzteren Situation leben müsst - geht schnell die verpassten Dschinns holen, oder macht folgendes: ;)

Alle Dschinns sind verbündet, bis auf Garets und Ivans. Nutzt sofort zu Beginn des Kampfes eure stärksten Beschwörungen, passt dabei nur auf, dass Ivan nicht aus Versehen den Löffel abgibt. Isaac benutzt auch hier 'Ragnarök', und Mia haut einfach drauf, da Wasser-Psynergy nicht sehr effektiv ist. Nach der ersten Runde benutzt Gareth seine 'Hitzewelle', Ivan einfach nur seine mächtigsten Sprüche. Heilt im Falle des Falles, und die Statue wird nicht mehr lange ihr faules Wasser speien. \*br\*

~~~~~

### Mantikor

-----

Kraftpunkte: 1700  
Empfohl. Level: 17  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: 490  
Item nach Sieg: 3500 Münzen + Psy-Kristall

Ort: Wüste von Lamakan

Dieser Endgegner stellt für euch in vielerlei Hinsicht Neuland dar! Zum einen ist er das erste Monster, welches zwei ganze Züge pro Runde machen darf! Dann ist es das erste, welches euch tödlich vergiften kann. Und natürlich ist es das bei weitem stärkste Monster bisher! Dieser Kampf wird schwierig werden, seid froh, wenn ihr die Psynergy 'Wunsch' habt. Gebt Mia vier Jupiter- oder Merkur-Dschinns, um sie zu erhalten.

Je länger der Kampf dauern wird, desto geringer werden eure Siegeschancen, ein schneller, blitzartiger Kampf wäre also das Optimum. Lasst Isaac schon gewohnheitsmäßig mit Ragnarök angreifen. Gareth sollte auf jeden Fall normal angreifen, da seine Feuer-Psynergy kaum etwas gegen den Mantikor ausrichten kann. Lasst Ivan jede Runde mit einem starken Blitzangriff wie etwas 'Sturmblitz' oder 'Tornado' angreifen. Sollte Mia gerade nicht heilen müssen, setzt starke Eis-Psynergy ein, sie ist sehr wirksam gegen den hitzigen Mantikor.

'Tundra' oder 'Eishorn' sind hier empfehlenswert. Benutzt auf keinen Fall den 'Haltegriff' von Ivan! Durch den Verlust seiner Psynergy benutzt er dann ungleichmäßig mehr seinen tödlichen Giftschwanz!

Sollte ein Charakter durch ebendiesen tödlich vergiftet werden, kuriert ihn unverzüglich, da er sonst bald sterben wird. Gegen seine Nova hilft wohl der 'Wunsch' am besten. Beharrt aber auf der offensiven Strategie, damit der Kampf sich nicht unnötig in die Länge zieht. Nach vielen Runden solltet ihr ihn aber gepackt haben!

~~~~~

### Kraken

-----

Kraftpunkte: 2400  
Empfohl. Level: 19  
Schwäche: Feuer

Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 711  
Item nach Sieg: 5200 Münzen + Lebenswasser

Ort: Schiff von Kalay

Der Kraken kann euch wahrlich das Leben zur Hölle machen. Er besitzt einen Giftangriff, einen extrem starken Armhieb, etwas Heilungsmagie und noch einiges mehr. Desweiteren kann auch sie gleich zwei Züge pro Runde machen! Ich möchte einmal zwei Strategien nennen:

1, Die Raufbold-und-Eremit-Taktik: Stellt Isaac und Gareth auf den erstgenannten Zweig und Ivan und Mia auf den letzteren ein. 'Freier Fall' heißt die Psynergy, die Isaac und sein Kumpel hier nicht zu wenig einsetzen können! Nebenbei sollten beide eventuell sogar die Phönix-Psynergy besitzen. Ivan und Mia sind hauptsächlich Heiler, jeweils mit 'Wunsch' ausgestattet. Sollte es nicht notwendig sein, unterstützen sie die Krieger mit 'Aufprall' oder greifen einfach an. Selbst für die zähe Krake sollte dies eine kaum zu knackende Nuss sein.

2. Die Schlaf-Taktik: Klassen sind hier egal, es kommt nur auf die Psynergy 'Schlaf' hier an, welche ein Charakter, vornehmlich Ivan, besitzen sollte. Die Krake ist nämlich äußerst anfällig gegenüber Schlaf. Fürst Takeshi meint: "Nur ein schlafender Gegner ist ein guter Gegner!" Genauso ist es auch. Schläfert sie ein und greift die harmlose Krake mit euren stärksten Mitteln an. Leider ist diese Taktik relativ abhängig von eurem Glück, sollte aber auch aufgehen.

Ich selber war immer langjähriger Benutzer der zweiten Taktik, habe aber festgestellt, dass die erstere sogar noch sicherer ist. Ich würde sie daher guten Gewissens empfehlen.

~~~~~  
Krötenmolch

-----  
Kraftpunkte: 2800  
Empfohl. Level: 20  
Schwäche: Feuer, Statusänderungen  
Resistenz: Wasser  
Erf. nach Sieg: 999  
Item nach Sieg: 3200 Münzen + Psy-Kristall  
Besonderheiten: Heilt sich um 80 KP pro Runde

Ort: Lunpa-Festung

Die Krötenmolch ist der bisher stärkste Gegner, mit dem ihr konfrontiert werdet. Sie beherrscht einige starke Angriffe, wie den den Verprügler (setzt die KP eines Mitglieds evtl. auf 1) oder den Säureatem (stark, verringert eure Verteidigung). Desweiteren beherrscht sie als einziger Endgegner des Spiels eine automatische Regeneration.

Mittlerweile solltet ihr jedoch auch ziemlich zäh geworden sein! Die besten Klassen, die ich für diesen Kampf vorschlage, sind der Raufbold-Zweig für Isaac und Gareth sowie der Eremiten-Zweig für Ivan und Mia (ähnlich der Taktik für die Krake). Warum? Erstere können Phönix sowie 'Freier Fall' einsetzen, die Schwäche der Echse. Letztere können sogar doppelt mit ihrem 'Wunsch' oder gar einer 'Wunschquelle' heilen! Jede Kombination, die einen Heiler enthält, wird ihn jedoch schaffen.

Isaac benutzt den 'Freien Fall' für jede Runde, ebenso Gareth. Die sollte der

Echse immer ~ 150 KP abziehen können. Ivan und Mia greifen normal an, und heilen im Falle. Phönix belebt gefallene Freunde. Ihr solltet jedoch entweder einen Einhorn-Ring oder ein paar Gegengifte bei euch haben, sonst könnte euch ihr Gift schwer zu schaffen machen. Behaltet die Taktik für den gesamten Kampf bei, sie ist äußerst wirksam.

Ihr könnt euch die größten Mühen sparen, wenn ihr eine ASSASSINEN-KLINGE vom Brunnen von Tolbi besitzt. Ihre Entfesselung, "Lebensgefahr", ist mächtiger als jede eurer Waffen! Die Echse ist äußerst anfällig für die soforttötende Wirkung des Dolches. Gebt sie vorher Isaac (nur ihm, bei allen anderen ist sie beinahe wirkungslos!) und geht mit der obigen Taktik in den Kampf. Statt 'Freier Fall' greift Isaac aber nun normal an, um die Waffe entfesseln zu können. Mit einer Wahrscheinlichkeit von ~ 80% fällt die Echse bei diesem Schlag! Dies kann euch den Kampf ungemein vereinfachen.

~~~~~

#### Sturm-Echse

-----

Kraftpunkte: 2900  
Empfohl. Level: 23  
Schwäche: Erde  
Resistenz: Wind, Statusänderungen  
Erf. nach Sieg: 1300  
Item nach Sieg: 6100 Münzen + Psy-Kristall  
Besonderheiten: - greift zweimal pro Runde an

Die Sturmechse ist ein wirklich zähes Reptil, keine Frage. Desweiteren bekommt ihr es mit 'Sturmbliitz' und dem 'Flügelstreich' zu tun, zwei äußerst starke Angriffe, selbst verstärken kann sie sich mit 'Aufprall'!

Doch auch gegen dieses Biest ist ein Kraut gewachsen, ein Heiler mit 'Wunsch' sollte jedoch immer Pflicht sein. Ihr könnt auch hier mit der Bosskiller-Strategie "Raufbold und Eremit" gehen, wie bei der Krake und evtl. der Kröte-echse. Wenn ihr eine Assassinen-Klinge besitzt und sie Isaac gebt, könnt ihr auch hier hoffen, dass die Entfesselung die Echse vorzeitig erledigt.

Da die Echse hauptsächlich stupide und roh angreift, gibt es keine großartige Taktik, ihr müsst nur schneller heilen können als verletzt zu werden. Gerade bei schwächeren Charakteren könnte sich dies besonders auswirken. Mit der oben genannten Kombination könnt ihr es aber auch dieses Mal schaffen!

#### Beachtet:

Wenn ihr vollkommen verzweifelt oder es eilig habt, könnt ihr die Echse sogar gänzlich umgehen! Sobald ihr die Stufen runtergeklettert seid, lauft so schnell ihr könnt den weiteren Weg entlang zum Ausgang. Wenn ihr flink genug wart, seid ihr aus der Wüste raus bevor der Sturm euch ergreift.

~~~~~

#### Orkan-Echse

-----

Kraftpunkte: 3000  
Empfohl. Level: 23  
Schwäche: Erde  
Resistenz: Wind  
Erf. nach Sieg: 1360  
Item nach Sieg: 6400 Münzen + Heiltrank

Ort: Wüste von Suhalla + Schatzinsel

Sie ist imgrunde nur ein leicht stärkerer Bruder der Sturm-Echse.  
Taktik s.o. ! Im Gegensatz zu den anderen kann man sie unendlich  
oft bekämpfen.

~~~~~  
Saturos und Menardi  
-----

Kraftpunkte: 3000, 2600  
Empfohl. Level: 27  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: 6000  
Item nach Sieg: 7800 Münzen + Psy-Kristall

Ort: Venus-Leuchtturm, auf der Spitze

Obwohl nun beide gegen euch kämpfen und außerdem ihre volle Stärke besitzen, sollten sich eure Kräfte mittlerweile mindestens genauso entfaltet haben! Solange ihr einen Heiler mit 'Wunschquelle' oder gar 'Reinheit' im Team habt, solltet ihr es schaffen können, ihre Angriffe auszuhalten. Als Klassen finde ich die Standardbesetzung am besten. Haltet alle eure Dschinns möglichst verbündet, um hohe Charakterwerte zu behalten.

Menardi ist zwar schneller als Saturos und kann den lebensraubenden Todesgriff vollführen, doch ist sie die schwächere Person. Greift sie daher zuerst an. Saturos ist zäher als sie, jedoch die eher berechenbare Person. Seine Psynergien sind sehr stark, passt also auf eure KP auf!

Eure Dschinns können euch in diesem Kampf sehr behilflich sein. Sollte(n) eure Heilperson(en) langsamer sein als die beiden, setzt zuerst die Dschinns "Zephyr" oder "Ranke", damit ihr schneller seid! Weiterhin solltet ihr mit dem Dschinn "Sturm" Saturos' Psynergy versiegeln, um euch eine Menge Ärger zu ersparen. Greift nun mit voller Kraft Menardi an. Isaac und Garet tuen sich am besten mit dem bloßen Angriff, Ivan und Mia eher mit ihrer Kampfpsynergy, wobei einer von ihnen stets heilen sollte. Sind sie trotzdem zu stark, benutzt rundenwechselnd "Granit" und "Flamme" bzw. verbündet euch, um den erlittenen Schaden zu minimieren. Sollte das Psynergy-Siegel verschwinden, sprecht es erneut aus. Ist Menardi erst einmal gefallen, habt ihr das Schlimmste hinter euch. Saturos kann euch dann nur noch rohe Kraft entgegenhalten. Bekämpft ihn nun so gut wie ihr könnt, ohne dabei selbst zu fallen. Ausdauer ist hier das wichtigste, und sie solltet ihr bei entsprechendem Level auch auftreiben können.

~~~~~  
Infirisios  
-----

Kraftpunkte: 5000  
Empfohl. Level: 30  
Schwäche: Wasser  
Resistenz: Feuer  
Erf. nach Sieg: -  
Item nach Sieg: -

Ort: Venus-Leuchtturm, auf der Spitze

Infirisios, die Fusion Saturos' und Menardis ist mit Sicherheit auch bei richtiger Strategie das stärkste Monster des Spiels! Schaut euch nur die Größenverhältnisse an!

Viele einzelne Strategien sind leider nicht auf Infirisios anwendbar - so sind Statuserhöhungen sinnlos, da sie schnell mit dem 'Basilisk' fort sein werden. Ebenso ist ein Psynergy-Siegel kaum brauchbar, da das Monster fast keine Psynergy einsetzt. (Ihr könntet zwar zuerst seine Psynergy blockieren und dann eure Stati erhöhen, das macht meiner Meinung nach aber zu abhängig.) Infirisios' Stati zu verringern ist allerdings auch nicht allzu effektiv, da solche ebenfalls schnell vorüber sein werden, es greift immerhin zweimal pro Runde an. Beschwörungen fallen normalerweise gänzlich raus, da ihr so dann geschwächt seid und zu schnell fallen solltet.

Durch diese Einschränkungen kommt es leider zu einem größeren Teil darauf an wie stark eure Charaktere an sich sind. Sein "Machtschlag" setzt euch leider sehr zu, der "Weltraum"-Angriff ist sogar noch gefährlicher. Am gefährlichsten ist jedoch die "Todeswolke", die euch tödlich vergiften kann. Ein Charakter muss mindestens hier mit 'Giftheilung' oder einem Gegengift einspringen können, sonst seid ihr bald Geschichte.

Was also tun? Ich denke, zwei Strategien sind dennoch nutzbar.

1. Die Granit-Flamme-Methode, das abwechselnde Rufen und Verbünden der beiden Dschinns für die Schadensreduzierung, ist auch hier für schwachere Charaktere eine große Hilfe.

2. Die Statuserhöher-Methode. Sicherlich ich habe vorher geschrieben, dass dieses kaum etwas bringt, aber damit meine ich das exzessive, zu schnelle Erhöhen. Zaubert mit Ivan pro Runde 'Widerstand' oder 'Einschlag', um neben dem positiven Effekt Infirisios dazu zu bringen, 'Basilisk' anstelle einer seiner verheerenden Angriffe zu vollführen, und dabei nicht viel verlieren. So müsst ihr weniger erleiden. Und selbst, wenn er es nicht macht, profitiert ihr immerhin von den Effekten.

Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass ihr Infirisios nicht auf Anhieb schaffen werdet. Wenn ihr diese Punkte beachtet sowie so gut ihr könnt eure Offensive durchführt, es aber trotzdem nicht schafft, trainiert noch ein wenig und sucht nach besserer Ausrüstung. Sind eure Charaktere erst einmal zäh genug, solltet ihr ihn auch besiegen können. Sodass es schließlich auch heißt...

"Infirisios wurde besiegt!" - Bravo, ihr habt das Spiel gemeistert! Klopfet euch kurz auf die Schulter und genießt das schöne Ende des Spiels...

~~~~~

Totterbart

-----

Kraftpunkte: 6000  
Empfohl. Level: 25  
Schwäche: Venus  
Stärke: Merkur  
Erf. nach Sieg: 8000  
Item nach Sieg: 9000 Münzen + Lebenswasser

Ort: Höhle der Schatzinsel, Piratenschiff

Dieser unfreundliche Schiffsherr wird von vielen als so schwer wie Infirisios eingeschätzt, manchmal sogar stärker. Klar, hat er doch die stärksten Psynergien des Spiels (wie Funkenregen, Eis-Prisma, Inferno) zur Hand, selbst eure Statusveränderungen kann er mit "Basilisk" negieren. Gepaart mit einer nicht enden wollenden Anzahl KP ist er als Gegner ein Graus. Doch auch gegen ihn ist ein Kraut gewachsen. Die sicherste, schnellste und generell empfehlenswerteste wird schnell klar: wenn seine Gefährlichkeit durch die Psynergy zustande kommt... lasst diese versiegeln! Dies klappt todsicher mit dem Wind-Dschinn "Sturm", wie ihr es auch beim Mimic auf dem Schiff vorher tatet. Setzt ihn ein, verbündet euch in der nächsten Runde wieder mit ihm, und wiederholt den Prozess. Seiner mächtigsten Waffen beraubt, ist Totterbart

kaum mehr eine Gefahr zu nennen. Greift ihn, sowie er versiegelt ist, mit euren stärksten Attacken und Zaubern an, bis er nach schier unendlich langer Zeit fällt. Dies klingt simpel? In der Tat. Doch ist es effektiv? Es könnte nicht effektiver sein, so könnt ihr diesen Kampf auch schon mit niedrigem Level für euch entscheiden! Solltet ihr jedoch bereits sehr starke Charaktere haben, könnt ihr es auch mit Dauerfeuer im Angriff versuchen, und hoffen, schneller heilen zu können als er euch verwunden. ;-) Ansonsten lege ich euch sehr meine genannte Empfehlung ans Herz. Und nein, wegen dieser gravierenden Schwäche Totterbarts empfinde ich ihn als - einfacher! - als Saturos, Menardi und Infirisios.

Ach ja: Totterbart ist immun gegen Gift . Denkt erst gar nicht dran. :->

```

|=====|
9.          WAFFEN                               WFFN
|=====|

```

Hier erfolgt eine Auflistung der Waffen aus Golden Sun. Das Spiel hat eine beträchtliche Anzahl davon! Obwohl einige natürlich nützlicher sind als andere... Taktik ist gefragt!

Hier eine kleine Legende:

- Name: Wie die Waffe heißt, Dummerchen;
- Preis: Wieviele Münzen ihr für sie hingeben müsst beim Kauf;
- Ort: Wo ihr die Waffe finden könnt: sei es ein Laden, Monster oder Gebiet;
- Effekte: Wie sich das Tragen des Gegenstandes auf euren Char auswirkt;...

### 8.1. Gewöhnliche Waffen

Golden Sun ist zum Glück ein Spiel, das man auch locker ohne eine Top-Ausrüstung mit etlichen Stunden Suchzeit schaffen kann. Gewöhnliche Waffen könnt ihr alle jeweils bei einem Schmied kaufen. Sie sind locker bis zum Spielende tragbar, unterliegen später aber trotzdem den Artefakten. Es macht übrigens keinen Unterschied im angerichteten Schaden, ob ihr nun ein Schwert oder eine Axt benutzt. Nur der "Angriffswert" ist hier entscheidend.

Da ihr alle folgenden Waffen in einem Laden kaufen könnt, sind bei den Fundorten immer nur die Namen der Städte angegeben.

NAME	TYP	PREIS	FUNDORT (E)	EFFEKTE
Langschwert	Langs.	200	Vale, Vault, Bilibin	Angriff + 14
Breitschwert	Langs.	1000	Bilibin, Imil, Kolima, Xian	Angriff + 40
Claymore	Langs.	4000	Altin, Kalay	Angriff + 70

Großes Schwert	Langs.	9000	Lunpa, Tolbi, Lalivero	Angriff + 90
=====				
Streitaxt	Axt	280	Vault, Bilibin, Imil	Angriff + 24
Breitaxt	Axt	1400	Kolima, Xian, Altin	Angriff + 50
Große Axt	Axt	5200	Kalay, Lunpa, Tolbi, Lalivero	Angriff + 80
=====				
Keule	Keule	80	Vale, Vault	Angriff + 6
Schwere Keule	Keule	500	Bilibin, Imil, Kolima	Angriff + 26
Streitkolben	Keule	2600	Xian, Altin, Kalay	Angriff + 56
Kriegskeule	Keule	6200	Lunpa, Tolbi, Lalivero	Angriff + 84
=====				
Machete	Dolch	-	-	Angriff + 4
Kurzschwert	Dolch	120	Vale, Vault	Angriff + 8
Jäger-Schwert	Dolch	520	Bilibin, Imil, Kolima	Angriff + 28
Kampf-Rapier	Dolch	2900	Xian, Altin, Kalay	Angriff + 58
Meister-Rapier	Dolch	6800	Lunpa, Tolbi, Lalivero	Angriff + 86
=====				
Holzstab	Stab	40	Vale	Angriff + 4

## 8.2. Artefaktwaffen

-----

Artefaktwaffen sind toll. Sie sehen alle anders aus als die gewöhnlichen Waffen, und - man staune! - wirken auch anders. Die meisten Artefaktwaffen besitzen eine "Entfesselung", eine



Art Zauber, welcher zufällig bei einem Angriff wirken kann. Manche vermögen auch noch andere Sachen wie Statuswerterhöhung und dergleichen. Diese Sektion wird ein wenig interessanter sein, denn man kann hier schließlich die Waffen taktisch einsetzen!

Hinweis: Bedenkt beim Preis, dass dies nicht sehr ausschlaggebend für ein Artefakt ist. Die meisten werdet ihr nicht in Läden finden, von daher ist er erst von Belang, wenn ihr sie verkauft habt!

Waffen, nach denen ein Asterisk (\*) steht, sind verflucht. Geht vorsichtig mit diesen um... sobald ihr eine von ihnen anlegt, könnt ihr sie nicht mehr abnehmen, bis ihr einen Priester eines Heiligtums um diese Hilfe bittet!

Einige Waffen besitzen zusätzlich eine "Elementar-Verzauberung", das heißt, dass sie bei einem normalen Angriff zusätzlich zum herkömmlichen Schaden noch zusätzlichen Elementarschaden anrichten. Beachtet: Feinde, die resistent gegen jenes Element sind, nehmen dadurch weniger Schaden, bei einer Schwäche hingegen mehr. Es gilt aber: Eine solche Waffe macht jeweils immer mehr Schaden, als ein Pendant ohne. Hier die Waffen, bei denen dies auftritt:

Erd-Verz.: Gaia-Klinge  
 Feuer-Verz.: Vulkan-Axt, Flammen-Axt  
 Wind-Verz.: Elfen-Rapier  
 Wasser-Verz.: Froststab

NAME	TYP	PREIS	FUNDORT (E)	EFFEKTE
Arktis-Klinge	Langs.	2600	Höhle von Fuchin	Angriff + 55 Entfesselt Blizzard
Shamshir	Langs.	10000	Laden von Lunpa	Angriff + 99 Entfesselt Säurebad
Silberklinge	Langs.	12000	L. von Lalivero	Angriff + 108 Entfesselt Aqua-Schlag
Muramasa*	Langs.	13600	Schatzinsel, 9. Keller	Angriff + 126 Entf. Dämonenschein
Gaia-Klinge	Langs.	17000	Venus-Leuchtturm	Angriff + 135 Entfesselt Titan-Klinge Erd-Kraft + 20 Erd-Widerstand + 20
Vulkan-Axt	Axt	4600	Wüste v. Lamakan	Angriff + 76 Entfesselt Klingenhagel
Flammen-Axt	Axt	7500	Brunnen von Tolbi	Angriff + 84 Entfesselt Heiße Flamme
Drachen-Axt	Axt	10300	Laden von Lunpa	Angriff + 100 Entfesselt Flammenmauer

Giganten-Axt	Axt	14000	Gegner: Erdgolem	Angriff + 114
				Entfesselt Kernschmelze
Dämonen-Axt*	Axt	16000	Schatzinsel, 8. Keller	Angriff + 132 Entfesselt Giftwolke
=====				
Keule d. Rechts	Keule	8400	L. von Lalivero	Angriff + 112, KP-Regeneration + 3 Entfesselt Blendnebel
Heilige Keule	Keule	11400	Gegner: Sturmechse	Angriff + 126, KP-Regeneration + 2 Heilt 200 KP
Finstere Keule*	Keule	15000	Schatzinsel, 7. Keller	Angriff + 130 Entfesselt Vergiftung
=====				
Gauner-Schwert	Dolch	700	BOSS: Banditen von Vault	Angriff + 12 Entfesselt Blitzhieb
Elfen-Rapier	Dolch	2200	Höhle v. Bilibin	Angriff + 44 Entf. Schmetterschlag
Myстера-Klinge	Dolch	6400	Schatzinsel, 3. Keller	Angriff + 84 Entfesselt Lebenssauger
Assassin-Klinge	Dolch	7800	Brunnen v. Tolbi	Angriff + 90 Entfesselt Todesgefahr
Ninja-Klinge	Dolch	8800	L. von Lunpa	Angriff + 94 Entf. Zyklon-Schlag
Flink-Schwert	Dolch	9400	L. von Lalivero	Angriff + 104 Wind-Kraft + 10 Entfesselt Schallhammer
Chrysantheme	Dolch	13400	Gegner: Fenris	Angriff + 128 Entf. Ashura
=====				
Schamanen-Stab	Stab	-	Trägt Ivan nach dem Wiederfinden	Angriff + 10
Magischer Stab	Stab	380	Laden von Vault	Angriff + 16 Entfesselt Düsternis
Hexenstab	Stab	860	L. von Bilibin, Mia	Angriff + 32 Entfesselt Schocker
Gesegneter Ankh	Stab	1600	Laden von Imil	Angriff + 46 Entf. Gedankenblocker
Psynergy-Stab	Stab	3600	Laden von Altin	Angriff + 64 Entf. Psynergy-Egel
Frost-Stab	Stab	5400	Laden von Kalay	Angriff + 76 Entfesselt Gefrierbrand

Ankh der Engel	Stab	6400	Laden von Tolbi	Angriff + 83 Entfesselt Lebens-Egel
Dämonen-Stab*	Stab	10000	Laden von Lunpa	Angriff + 92 Entfesselt Düsternis
Zodiac-Stab	Stab	11400	Gegner: Großer Golem	Angriff + 102 Entfesselt Nordstern
Kristall-Stab	Stab	13400	L. von Lalivero	Angriff + 106 Entfesselt Ertränkung

=====  
10. RÜSTUNGEN  
=====

RSTGN

Dürfen in einem anständigen Rollenspiel natürlich auch nicht fehlen! Die Vielfalt des Rüstzeugs überflügelt die Waffen bei weitem, es lassen sich insgesamt Rüstungsteile für folgelgende Körperbereiche auftreiben:

- Kopf (Helme, Stirnreife, Hüte)
- Rumpf (Rüstungen, Roben, Kleidungen)
- Hände (Handschuhe, Armbänder, Schilde)
- Füße (Stiefel)
- Sonstige (Hemden)

Dennoch unterscheidet Golden Sun in der Effektivität nicht zwischen diesen. Ein Helm kann genauso gut sein wie ein Kürass, solange er nur die gleichen Verteidigungswerte besitzt. Später im Spiel, wie auch bei den Waffen, solltet ihr verstärkt auf andere Werte wie Resistenzen und Statuswerte achten!

#### 10.1. Gewöhnliche Rüstungen

-----

Gewöhnliche Rüstungen könnt ihr garantiert bei jedem örtlichen Rüstungshändler erwerben. Sie sind für gewöhnlich billiger als die Waffen, und meiner Meinung nach auch nützlicher. Investiert gerade am Anfang des Spiels lieber in neue Rüstung als in neue Waffen. Es macht einen großen Unterschied, ob man nun einen Schlag weniger für die Feinde braucht, und dafür doppelt so viel einstecken muss. Gerade bei euren eher magisch agierenden Charakteren ist dies von großer Bedeutung.

Ähnlich den Waffen gilt hier: Je höher der Rüstungswert zwischen zwei Stücken ausfällt, desto besser ist es. Zögert nicht, dieses dann auch zu tragen.

NAME	TYP	PREIS	FUNDORT (E)	EFFEKTE
Lederrüstung	Rüst.	240	Bilibin, Imil, Kolima	Verteidigung + 12
Kettenhemd	Rüst.	2000	Altin, Kalay	Verteidigung + 25
Panzer-Rüstung	Rüst.	3600	Tolbi	Verteidigung + 30

Schuppenpanzer	Rüst.	4400	Lunpa	Verteidigung + 33
Stahlrüstung	Rüst.	4900	Lalivero	Verteidigung + 36
=====				
Baumwoll-Hemd	Kleid.	20	Vale	Verteidigung + 3
Reisejacke	Kleid.	50	Vale, Vault, Bilibin	Verteidigung + 7
Adepten-Kleider	Kleid.	850	Imil, Kolima, Xian, Altin	Verteidigung + 18
Silber-Weste	Kleid.	3200	Tolbi	Verteidigung + 28
=====				
Einteiliges Kleid	Robe	25	Vale	Verteidigung + 4
Reisegewand	Robe	200	Bilibin	Verteidigung + 10
Seidenrobe	Robe	1400	Xian, Altin	Verteidigung + 20
Wams	Robe	2400	Kalay, Tolbi	Verteidigung + 26
=====				
Offener Helm	Helm	180	Bilibin, Imil	Verteidigung + 9
Bronzehelm	Helm	600	Kolima, Xian	Verteidigung + 14
Eisenhelm	Helm	1600	Altin, Kalay	Verteidigung + 20
Stahlhelm	Helm	3100	Tolbi	Verteidigung + 27
Silberhelm	Helm	3900	Lunpa	Verteidigung + 30
Ritterhelm	Helm	4600	Lalivero	Verteidigung + 33
=====				
Lederkappe	Hut	30	Vale, Vault	Verteidigung + 3
Holzkappe	Hut	400	Bilibin, Imil, Kolima, Xian	Verteidigung + 10
Panzerkappe	Hut	2000	Kalay, Tolbi	Verteidigung + 23
=====				
Stirnreif	Stirn.	120	Vault, Bilibin, Imil	Verteidigung + 6
Silber-Reif	Stirn.	1300	Xian, Altin, Kalay	Verteidigung + 16
Schutzreif	Stirn.	3400	Tolbi	Verteidigung + 25

Platin-Reif	Stirn.	4200	Lunpa, Lalivero	Verteidigung + 29
Holzschild	Schild	40	Vale, Vault	Verteidigung + 6
Bronzeschild	Schild	500	Bilibin, Imil, Kolima	Verteidigung + 14
Eisenschild	Schild	1200	Xian, Altin, Kalay	Verteidigung + 20
Ritterschild	Schild	3000	Tolbi	Verteidigung + 28
Kumulus	Hands.	10	Vale, Vault	Verteidigung + 2
Lederhandschuh	Hands.	220	Bilbin, Imil, Kolima	Verteidigung + 10
Fehdehandschuh	Hands.	1600	Altin, Kalay, Tolbi	Verteidigung + 23
Lederarmreif	Armb.	180	Vault, Bilibin, Imil	Verteidigung + 7
Armreif	Armb.	900	Kolima, Xian, Altin	Verteidigung + 17
Magna-Armreif	Armb.	2000	Kalay, Lunpa	Verteidigung + 25
Silber-Armreif	Armb.	4000	Lunpa	Verteidigung + 30

## 10.2. Artefaktrüstungen

Im Gegensatz zu den Artefaktwaffen werdet ihr mit den Rüstungen gewöhnlich erst spät im Spiel zu tun haben. Eins vorweg: Die meisten werdet ihr nicht in den Läden finden, sie sind gut versteckt. Doch das Finden zahlt sich aus! Artefaktrüstungen stecken (bis auf einige Ausnahmen) locker alle Gewöhnlichen in die Tasche.

NAME	TYP	PREIS	FUNDORT (E)	EFFEKTE
Mental-Rüstung	Rüst.	4000	Brunnen v. Tolbi	Verteidigung + 32 Erd-Widerstand + 15 Feuer-Widerstand + 15 Wind-Widerstand + 15 Wasser-Widerstand + 15

Stachel-Rüstung	Rüst.	14000	Gegner: Chimären-Magier	Angriff + 10 Verteidigung + 34 Krit. Treffer steigen
Ashura-Rüstung	Rüst.	15000	Tunnelruinen	Angriff + 5 Verteidigung + 42 KP-Regeneration + 8
Draco-Schuppen	Rüst.	17000	Venus-Leuchtturm	Verteidigung + 44 Wasser-Widerstand + 15 Feuer-Widerstand + 15
Dämonen-Panzer	Rüst.	17000	Schatzinsel	Verteidigung + 50 Wind-Widerstand - 10
=====				
Elfen-Hemd	Kleid.	1700	Wald von Kolima	Verteidigung + 22 Schnelligkeit x 1,5
Kimono	Kleid.	2800	Brunnen v. Tolbi	Verteidigung + 25 Feuer-Widerstand + 10 Schnelligkeit + 10
Wasser-Jacke	Kleid.	3000	Hammets Palast	Verteidigung + 20 Wasser-Widerstand + 30 Feuer-Widerstand + 20
Ninja-Gewand	Kleid.	6900	Schatzinsel	Verteidigung + 36 Schnelligkeit + 30 Wind-Widerstand + 10
Sturm-Jacke	Kleid.	9800	Schatzinsel	Verteidigung + 42 Wasser-Widerstand + 30 Feuer-Widerstand + 30 Wind-Widerstand + 30
=====				
Seidenkleid	Robe	1600	Laden in Xian	Verteidigung + 19 Schwächt gegn. Angriff*
Cocktail-Kleid	Robe	4000	Brunnen v. Tolbi	Verteidigung + 29 Maximale PP + 15
Geweihte Robe	Robe	7000	Laden in Lunpa	Verteidigung + 36 KP-Regeneration + 5
Magischer Talar	Robe	9000	Laden in Lunpa	Verteidigung + 39 PP-Regeneration + 2
Orakel-Robe	Robe	13500	Tunnelruinen	Verteidigung + 41 Wasser-Widerstand + 40 KP-Regeneration + 10
Feder-Robe	Robe	14000	Gegner: Wilder Greif	Verteidigung + 45 Wind-Kraft + 20 Wind-Widerstand + 40
=====				

Adepten-Helm	Helm	3700	Brunnen v. Tolbi	Verteidigung + 29 Maximale PP x 1,2
Krieger-Helm	Helm	10000	Lalivero	Verteidigung + 35 Erd-Kraft + 20 Krit. Treffer steigen
Köderkappe	Hut	3000	Geschenk von Babi	Verteidigung + 20 Erhöht Zufallskämpfe
Ninja-Kapuze	Hut	2800	Schatzinsel	Verteidigung + 28 Schnelligkeit + 20
Propheten-Hut	Hut	4600	Gegner: Höllenhund	Verteidigung + 30 Prophezeit Niederlage
Glitzer-Tiara	Stirnr.	3600	Brunnen v. Tolbi	Verteidigung + 27 Zeigt Täuschungszustände
Mythril-Reif	Stirnr.	7000	Lunpa-Festung	Verteidigung + 34 PP-Regeneration + 3
Juwelen-Krone	Krone	4000	Laden in Lalivero	Verteidigung + 35 Glück + 5
Glückskappe	Krone	5200	Venus-Leuchtturm	Verteidigung + 33 Krit. Treffer steigen PP-Regeneration + 2
Donnerkrone*	Krone	10000	Schatzinsel	Verteidigung + 40 PP-Regeneration + 4
Drachenschild	Schild	2400	Minen von Altin	Verteidigung + 26 Feuer-Widerstand + 30
Erdschild	Schild	4100	Brunnen v. Tolbi	Verteidigung + 31 Erd-Widerstand + 20 Heilt 150 KP
Spiegelschild	Schild	5200	Laden in Lalivero	Verteidigung + 39 Täuscht Gegner
Nimbus	Hands.	1800	Höhle von Vault	Angriff + 5 Verteidigung + 27
Kampfhandschuh	Hands.	3000	Brunnen v. Tolbi	Angriff + 7 Verteidigung + 29
Kriegshandschuh	Hands.	4000	Laden in Lalivero	Angriff + 10

				Verteidigung + 32
Hermes	Hands.	5200	Palastkeller von Kalay	Verteidigung + 27 Erd-Kraft + 5 Feuer-Kraft + 5 Wind-Kraft + 5 Wasser-Kraft + 5
Aura-Handschuh	Hands.	6500	Gegner: Magikor	Verteidigung + 36 Element-Schutz
Wächter-Armreif	Armb.	2600	Brunnen v. Tolbi	Verteidigung + 27 Stärkt Verteidigung
Virtuo-Armreif	Armb.	7000	Wüste v. Suhalla	Verteidigung + 35 Feuer-Kraft + 10 Wind-Kraft + 10 Heilt 100 KP
Mental-Armreif	Armb.	9000	Laden in Lalivero	Verteidigung + 38 Erd-Kraft + 10 Wasser-Kraft + 10 Heilt Status
Laufhemd	Hemd	400	Slotmaschine in Tolbi	Verteidigung + 1 Schnelligkeit + 15
Seidenhemd	Hemd	1800	Slotmaschine in Tolbi	Verteidigung + 6 Glück + 1
Mythril-Hemnd	Hemd	2900	Slotmaschine in Tolbi	Verteidigung + 10 Maximale KP + 5
Schild-Stiefel	Stiefel	600	Weltkarte	Verteidigung + 3 Schnelligkeit x 0,5
Pelzstiefel	Stiefel	1200	Slotmaschine in Tolbi	Verteidigung + 2 Wasser-Widerstand + 15
Wirbel-Stiefel	Stiefel	2100	Slotmaschine in Tolbi	Verteidigung + 3 Schnelligkeit + 20
Hyper-Stiefel	Stiefel	2400	Slotmaschine in Tolbi	Verteidigung + 4 Krit. Treffer steigen
Heilungs-Ring	Ring	800	Tret, der Baum; Tolbi	Heilt 70 KP
Einhorn-Ring	Ring	1100	Slotmaschine in Tolbi, Fuchin-Tempel, Gegner: Einsiedler	Heilt Vergiftungen



Schlafring	Ring	1400	Slotmaschine in	Lässt Feinde
			Tolbi	einschlafen
-----+				
Adepten-Ring	Ring	2100	Slotmaschine in	Füllt PP auf
			Tolbi	
-----+				
Kriegs-Ring	Ring	2600	Slotmaschine in	Erhöht Angriff
			Tolbi	
-----+				
Feen-Ring	Ring	2900	Schatzinsel,	Heilt Täuschung,
			Ebene 3	Lähmung und Schlaf
-----+				
Priester-Ring	Ring	2900	Schatzinsel,	Negiert Fluchwirkung
			Ebene 8	

```

|=====|
11.          GEGENSTÄNDE                               GGST
|=====|

```

### 11.1 Gewöhnliche Gegenstände

-----

Diese Gegenstände könnt ihr auf eurer Reise erlangen und sie während oder außerhalb eines Kampfes verbrauchen. Mit manchen könnt ihr angreifen, andere heilen eure KP oder euren Status, und noch vieles mehr!

Viele von ihnen könnt ihr in Läden kaufen, die anderen erhaltet ihr von besiegten Monstern oder findet ihr verstreut an verschiedenen Plätzen. Für gewöhnlich nach Wert/Häufigkeit geordnet.

#### HEILMITTEL

NAME	WIRKUNG/EFFEKTE	WERT	FUNDORT(E)
Gegengift	Heilt Vergiftungen	20	Alle Läden, einige Monster
Elixier	Heilt Täuschung,   Lähmung und Schlaf	30	Alle Läden, einige Monster
Heilige Feder	Reduziert   Monsterangriffe	70	Alle Läden
Heilkraut	Stellt 50 KP wieder her	10	Alle Läden, einige Monster
Maiskolben	Stellt 100 KP wieder her	12	Stand in Tolbi (nur 1x)
Nuss	Stellt 200 KP wieder her	200	Läden ab Altin, Bäume,   einige Monster
Fläschchen	Stellt 500 KP wieder her	500	Truhen, einige Monster
Hermes-Wasser	Stellt alle KP wieder her	1000	Merkur-Leuchtturm, am   Brunnen Flasche auffüllen
Heiltrank	Stellt alle KP wieder her	1000	Truhen, einige Monster

Psy-Kristall	Stellt alle PP wieder her	1500	Truhen, einige Monster
Lebenswasser	Belebt eine besiegten Freund	3000	Truhen, einige Monster

#### ANGRIFFSMITTEL

NAME	WIRKUNG/EFFEKTE	WERT	FUNDORT(E)
Rauchbombe	Behindert gegnerische Sicht	30	Truhen, einige Monster
Schlafbombe	Lullt Gegner in den Schlaf	60	Truhen, einige Monster
Flüster-Samen	Angriff mit Dornen	100	Truhen, einige Monster
Öltropfen	Angriff mit siedendem Öl	100	Truhen, einige Monster
Wiesel-Klaue	Angriff mit Windstößen	100	Truhen, einige Monster
Kristall-Staub	Angriff mit Eiskristallen	100	Truhen, einige Monster

#### 11.2 Besondere Gegenstände

Einige Sachen im Spiel dienen eigentlich nur einem bestimmten Zweck - und zwar, euer Weiterkommen zu ermöglichen, Schlüssel sozusagen. Ihr könnt sie nicht verkaufen oder wegwerfen. Gegenstände, die euch eine Psynergy erlernen lassen, sind separat weiter unten aufgelistet.

NAME	FUNDORT	WOZU BENUTZT
Anker-Talisman	Schiff	Gebt ihn dem Kapitän, damit die Fahrt beginnen kann
Bootsticket	Docks von Kalay	Ihr erhaltet damit Zutritt zum Schiff.
Blauer Schl.	Schatzinsel, Ebene 3	Öffnet damit die blauen Türen im hin- teren Teil des Raums
Drachenaugen	Höhle der Fuchin-Fälle	Setzt es in die Drachenstatue ein, damit die Höhle erleuchtet wird.
Jupiter-Stern	Heiligtum von Sol	Entfacht das Leuchtfeuer des Jupiter- Leuchtturms
Kleines Juwel	Heiligtum von Sol	Setzt es in die Köpfe an der Wand ein, denen ein Auge fehlt, um Passagen zu öffnen.
Knochen	Vault, Gasthaus	Gebt es dem Hund i südlichen Vault für einen Hinweis
Mars-Stern	Heiligtum von Sol	Entfacht das Leuchtfeuer des Mars- Leuchtturms
Merkur-Stern	Heiligtum von	Entfacht das Leuchtfeuer des Merkur-

	Sol	Leuchtturms
-----	-----	-----
Mysteriöser Trank	Höhle von Altmiller	Dieser Trank gibt dem geschwächten Lord Babi wieder Kraft.
-----	-----	-----
Mytril-Beutel	Vale	In diesem Beutel verstaut ihr die Elementar-Sterne
-----	-----	-----
Roter Schl.	Schatzinsel, Ebene 3	Öffnet damit die rote Tür im Osten des Raums
-----	-----	-----
Schamanen-Stab	Vault	Die Geheimnisse dieses Stabs werden im zweiten Teil enthüllt werden.
-----	-----	-----
Schwarzer Ball	Lalivero (von Faran)	Damit könnt ihr Babis Schiff steuern.
-----	-----	-----
Venus-Stern	Heiligtum von Sol	Entfacht das Leuchtfeuer des Venus-Leuchtturms

### 11.3 Staturerhöher

-----

Einige Gegenstände, welche ihr auf eurer Reise findet, heben bei Benutzung dauerhaft einen bestimmten Status des Charakters, welchem ihr es gebt. Sie sind:

#### Kraftbrot

~~~~~

-> Wirkung: Erhöht die Kraftpunkte (KP) des Charakters.

- > Fundorte:
1. Höhle nördlich des Dorfplatzes von Vale, von Busch bedeckt.
  2. In einer Truhe auf einem Berg in der Seidenstraße.
  3. In einer verborgenen Truhe beim Friedhof von Tolbi.

#### Keks

~~~~~

-> Wirkung: Erhöht die Psynergypunkte (PP) des Charakters.

- > Fundorte:
1. Truhe im zweiten Minenstollen von Altin.
  2. Truhe in der Höhle von Altmiller.
  3. Schatzinsel, Ebene 3 (Truhe)

#### Apfel

~~~~~

-> Wirkung: Erhöht die Attacke des Charakters.

- > Fundorte:
1. In einer Kiste im Nordosten von Kolima.
  2. In einer Truhe im Wald von Mogall.
  3. In einer Truhe in der Höhle von Gondowan.
  4. In einer Truhe in der Tunnel-Passage von Kalay.

#### Harte Nuss

~~~~~

-> Wirkung: Erhöht die Verteidigung des Charakters.

- > Fundorte:
1. Nach Rettung des Mädchens bei der Barrikade von Bilibin.
  2. In einer Truhe im Dorf Suhalla.
  3. Schatzinsel, Ebene 1 (Truhe)

## Minze

~~~~~

-> Wirkung: Erhöht die Schnelligkeit des Charakters.

- > Fundorte:
1. Kiste im Gasthaus von Vault.
  2. In einer verborgenen Truhe im Westen der Wüste von Lamakan.
  3. Truhe beim Eingang der Schatzinsel
  4. In einer Truhe im Suhalla-Tor.

## Glückspfeffer

~~~~~

-> Wirkung: Erhöht das Glück des Charakters.

- > Fundorte:
1. Ofen im Gasthaus von Imil.
  2. Schatzinsel, Ebene 2
  3. Baustelle vor Babis Leuchtturm.

## 11.4 Psynergy-Gegenstände

-----

Ihr könnt diese Gegenstände an euch tragen wie Waffen und Rüstungen. Tut ihr dies, gewähren sie euch Zugriff auf bestimmte Psynergien, die ihr für das Vorankommen im Spiel benötigen werdet. Alle Charaktere können sie tragen.

NAME	FUNDORT	WIRKUNG BEIM TRAGEN
Ball der Kraft	Höhle der Fuchin-Fälle	Aktiviert Kraftwelle
Eiskristall	Minen von Altin	Aktiviert Frost
Levitat-Stein	Venus-Leuchtturm	Aktiviert Lastenheber
Para-Juwel	Höhle von Vale	Aktiviert Erstarrung
Schnapp-Perlen	Vale (beim Abschied)	Aktiviert Fänger
Regentropfen	Wald von Mogall	Aktiviert Regenschauer
Schwebestein	Minen von Altin	Aktiviert Telekinese
Tarnball	Palast von Tolbi	Aktiviert Tarnkappe

=====|  
12. DSCHINNS  
=====|

DNNS

## 12.1 Allgemeines über die Dschinns

-----

Dschinns sind kleine Elementargeister, die ihr finden könnt, sobald ihr alle vier Elementarsterne von ihrem Platz genommen habt. Von jedem Element gibt es welche: Ihr werdet Venus-Dschinns, Mars-Dschinns, Jupiter-Dschinns und Merkur-Dschinns antreffen. Sobald ihr auf einen von ihnen trifft, wird er sich entweder sofort oder nach einem kleinen Kampf euch anschließen! Ihr könnt Dschinns vielseitig einsetzen: Sei es, um euch stärker zu machen, eure Klasse zu ändern und neue Psynergy dabei zu lernen, ihre Fähigkeiten im Kampf zu benutzen oder eine der mächtigen Beschwörungen freizusetzen, es gilt immer: je mehr ihr habt, desto besser! Insgesamt könnt ihr in Golden Sun 28 Dschinns erhalten, sieben von jedem Element! Einige werdet ihr ohne Probleme finden können, doch einige verstecken sich wirklich gut!

Die Dschinns selber können drei Statusse (?) haben: sie können verbündet sein oder nicht (man nennt diese Eigenschaft "Standby"), oder sie erholen sich gerade. Wenn sie verbündet sind, profitiert ihr von besseren Statuswerten und könnt ihre Kräfte im Kampf einsetzen. Mit Dschinns auf Standby könnt ihr Kreaturen beschwören. Nachdem ihr eine Beschwörung vollzogen habt, muss sich jeder Dschinn eine Runde erholen, bevor er sich mit euch verbündet und wieder nutzbar wird.

## 12.2 Fundorte

-----

Einige von ihnen werden euch angreifen... wie besteht man am besten gegen sie? Nun, solange Ivan (oder ein anderer) bei euch noch nicht die Psynergy Schlaf erlernt hat, greift ihn einfach an. Sie halten alle nicht viel aus, besitzen aber meist starke Psynergy, also speichert besser immer vorher! Solltet ihr allerdings die Schlaf-Psynergy beherrschen, macht regen Gebrauch von ihr. Nur ein schlafender Dschinn ist ein guter Dschinn, und vorallem ein leicht zu fangender.

=== VENUS-DSCHINNS ===

### 1. KIESEL

Ihn könnt ihr gar nicht verfehlen! Er schließt sich euch an, sobald ihr kurz vor Vale auf der Weltkarte trifft!

### 2. GRANIT

Kolima: Er hockt hier im Gezäune eines Hauses. Ihr könnt ihn erreichen, indem ihr bei dem Haus, wo der Käfig rangebaut ist, nicht den Vorder- eingang benutzt, sondern den "Hintereingang"! Geht von hinten in das Haus rein und folgt dem Gang, bis ihr schließlich bei dem Dschinn seid. Es hat etliche Zeit gebraucht, ehe ich dies herausgefunden habe! :-/

### 3. QUARTZ

Wald von Mogall: Hier findet ihr den dritten Venus-Dschinn. Er hockt ein- sam im vierten Waldabschnitt. Verschiebt den Stein mit "Verschieber" und geht zu ihm! Achtung, Kampf!

### 4. RANKE

Weltkarte: Geht von Kalay aus nach Nordosten, bis ihr über eine Brücke zu einam langen, schmalen Landstreifen kommt. Am Ende von diesem, in den Wäldern, findet ihr ihn. Das kann manchmal eine Weile dauern, also geht nicht sofort auf!

### 5. KNOSPE

Vault: Geht in das Rasthaus und euch ein Knochen von dem Mädchen. Geht

nun hoch zum Haus des Bürgermeisters, und geht südlich, bis ihr zu einem Hund gelangt. Gebt ihm den Knochen, und er springt andeutend auf. Geht nun weiter in die nordöstliche Ecke der Stadt, besteigt den Turm und läutet, sodass der Dschinn aufschreckt. Geht zurück zum Hund, setzt euren Enthüller ein und durchquert die Höhle. Am Ende seid ihr wieder in Vault und steht dem Dschinn gegenüber!

#### 6. STRATO

Dock von Kalay: Nachdem ihr mit dem Schiff nach Tolbi gekommen seid, geht von der Höhle von Altmiller aus immer nach Osten, sodass ihr zurück zu den Docks kommt. Hier wartet der Dschinn auf euch.

#### 7. KARST

Schatzinsel, Keller 6: Bahnt euch euren Weg durch diesen Abschnitt, bis ihr in die Nähe des Dschinns gelangt. Er wird vor euch fliehen; verfolgt ihn und lähmt ihn am Ende mit "Stopper", und er gehört euch!

=== MARS-DSCHINNS ===

#### 1. ESSE

Goma-Höhle: Rastet im zweiten Abschnitt die Felssäule ein und geht weiter, bis ihr den Abschnitt von oben erreicht. Bekämpft den Dschinn und er wird sich euch anschließen!

#### 2. FIEBER

Imil, Wasserfallhöhle: Bevor ihr zu ihm gelangen könnt, müsst ihr einen Schneemann im Norden der Stadt mit "Verschieber" auf die Eisfläche bewegen. Geht dann von dem Eingang zur Eisfläche aus folgende Wege: Rechts, Oben, Links, Unten, Rechts, Oben, Rechts. Oben. Ihr solltet in die Höhle hineinschlittern.

#### 3. KORONA

Weltkarte: Geht von Xian aus nach Norden, bis ihr über eine Brücke auf eine kleine Insel gelangt. Wandert ein wenig hier umher, und ihr solltet bald in einen Kampf mit dem Dschinn stoßen!

#### 4. LOHE

Kalay-Palastkeller: Betretet den Keller vom nordöstlichen Eingang in der Stadt aus, und schiebt hier die Statue vor den Wasserfall. Nun könnt ihr zu dem Dschinn gelangen!

#### 5. GLUT

Tolbi: Geht zum Stadttor, sodass ihr im absolut untersten Bereich der Stadt seid. Versucht, nicht ausversehen rauszugehen! ;) Geht nach rechts, von außen die Stadtmauer entlang, und benutzt Wachstum für die Pflanze und Frost an der Pfütze. Geht zurück zur Stadt und springt zum Dschinn.

#### 6. FLAMME

Wüste von Suhalla: Geht zu dem Abschnitt, wo ihr die Orkanechse bekämpft habt. Geht die Stufen zu dem Plateau links von euch hinauf, und benutzt am Ende euren "Enthüller", um eine Säule sichtbar zu machen. Springt herüber und bekämpft Flamme!

#### 7. FACKEL

Lalivero: Geht auf das Dach des Waffen- und Rüstungsladens, und springt von dort aus auf die östliche Stadtmauer. Folgt ihr bis zum Ende, überspringt ein paar Dächer, und ihr gelangt zu dem Mars-Dschinn!

=== JUPITER-DSCHINNS ===

1. BÖE

Bilibin: Geht die nordöstlichen Treppen hoch, sodass ihr südlich vom Heiligtum steht. Geht nun nach Süden, über die Holzpalisaden! Am Ende werdet ihr in eine Höhle gelangen, wo ihr den Dschinn findet.

2. BRISE

Tret, der Baum: Er hockt auf dem obersten Zweig von Tret, "rechts von ihm" gesehen. Er muss aber erst in euem Sichtradius sein, vorher könnt ihr ihn nicht erkennen! Nach einem Kampf wird er euch begleiten.

3. ZEPHYR

Höhle von Fuchin: In einem Abschnitt mit Dornen werdet ihr unten rechts im Raum auf den Dschinn treffen. Benutzt einen der schwimmenden Holzbalken, um zu ihm zu gelangen!

4. SMOG

Wüste von Lamakan: Im zweiten, erschreckend großen Abschnitt, werdet ihr ihn ungefähr mittig in einem der Treibsandfelder erblicken können. Probiert einfach überall "Enthüller" aus und ihr werdet ihn nicht verfehlen!

5. MILAN

Höhle von Vale: Am Ende der Höhle werdet ihr auf diesen Dschinn treffen. Ihr könnt ihn aber nicht kriegen, da er euch davonläuft. Stellt euch so hin, dass ihr ihm hier nahe gegenübersteht, und setzt den "Stopper" ein, den ihr in der Höhle erhalten habt!

6. MISTRAL

Höhle von Altmiller: Im beleuchteten Abschnitt nach LordBabi werdet ihr auf Mistral treffen. Rolllt zuerst die mittlere nach oben, dann bahnt euch euren Weg von rechts bis zum Dschinn durch. Achtung, Angriff!

7. STURM

Babis-Leuchtturm: Geht die Treppen des Leuchtturms hoch, und springt von der rechten Einkerbung aus nach unten. Ihr werdet direkt neben dem Dschinn landen!

=== MERKUR-DSCHINNS ===

1. SPRUDEL

Ihn trägt Mia bereits bei sich, wenn sie sich euch anschließt!

2. GEYSIR

Merkur-Leuchtturm: In dem Raum mit sieben Wasserfällen müsst ihr durch den mittleren hindurchschreiten, ihr gelangt schließlich in einen kleinen Raum mit dem Dschinn.

3. NEBEL

Xian: Ihr werdet ihn gleich sehen, wenn ihr das Dorf betretet. Er hockt auf einer Mauer im Osten der Stadt. Seht ihr das Mädchen, welches Wasser trägt? Lasst sie an geeigneter Stelle ihr Wasser fallen, erzeugt mit "Frost" eine Eissäule und springt über sie zum anderen Ende!

4. QUELLE

Minen von Altin: In der untersten Mine werdet ihr in einen Raum mit Loren kommen, wo links im Raum der Dschinn hockt. Stellt die Hebel so um, dass ihr zu ihm gelangen könnt, und erhaltet ihn nach einem Kampf!

5. PIN

Weltkarte: Geht von Tolbi aus nach Nordwesten, bis ihr dort zu einer Brücke kommt, die euch nach Süden führt. Lauft die Landzunge bis zum Ende durch und schreitet durch den Wald, ihr werdet dort auf den Dschinn treffen!

6. TONIKO

Lunpa-Festung: Nachdem ihr Dodonpas Kröte besiegt habt, besucht Donpa erneut in seinem Raum und sprecht ihn an: Er wird euch den Weg freigeben zu dem Merkur-Dschinn!

7. TAU

Passage von Gondowan: Ihr werdet ihn im zweiten Abschnitt sehen können. Rutscht von der dritten Einkerbung von links im oberen Bereich, sodass ihr direkt neben ihm fallt. Vorsicht, ihr müsst ihn bekämpfen!

12.3 Kräfte

-----

Dschinns, die mit euch verbündet sind, könnt ihr Kampf benutzen. Jeder besitzt eine so ziemlich einzigartige Eigenschaft:

VENUS-DSCHINNS

-----

Dschinn	KRAFT
=====	
Kiesel	Schmetterschlag: Euer normaler Angriff wird verdoppelt
-----	
Granit	Eine Barriere halbiert den Schaden, den ihr erleidet
-----	
Quartz	Belebt zu ~ 50% einen gefallenen Freund wieder
-----	
Ranke	Verlangsamt Feinde um die Hälfte
-----	
Knospe	Starker Angriff, ihr absorbiert die Hälfte des Schadens,   den der Gegner erleidet
-----	
Strato	Lähmt einen Feind garantiert für eine Runde
-----	
Karst	Vergiftet einen Feind mit hoher Wahrscheinlichkeit mit   tödlichem Gift

MARS-DSCHINNS

-----

Dschinn	KRAFT
=====	
Esse	Die Angriffskraft aller steigt um die Hälfte
-----	
Fieber	Täuscht einen Feind mit starkem Angriff
-----	
Korona	Die Verteidigungskraft aller steigt um die Hälfte
-----	
Lohe	Lähmt einen Feind mit starkem Angriff
-----	
Glut	Füllt 1/4 der PP aller auf
-----	
Flamme	Durch eine Barriere erleidet ihr nur 1/10 von jeglichen   Schäden



-----  
Fackel | Greift stark an und ignoriert dabei die Verteidigung des  
Feindes.

JUPITER-DSCHINNS  
-----

Dschinn | KRAFT  
=====

Böe | Starker Einfach- oder Doppelhieb  
-----

Brise | Erhöht Widerstandskraft aller um 40  
-----

Zephyr | Verdoppelt Schnelligkeit aller  
-----

Smog | Blendangriff  
-----

Milan | Ein Mitglied eurer Gruppe führt in der nächsten Runde  
gleich zwei Aktionen aus

Mistral | Starker Angriff, lähmt eventuell den Feind  
-----

Sturm | Psynergy-Siegel auf ein Feind für die nächsten Runden.  
100% Erfolgchance (!)

MERKUR-DSCHINNS  
-----

Dschinn | KRAFT  
=====

Sprudel | Füllt einem Mitglied 150-300 KP auf  
-----

Geysir | Eisangriff, senkt Angriff des Feindes um 1/4  
-----

Nebel | Angriff lässt Gegner einschlafen  
-----

Quelle | Füllt KP aller um 200-400 KP auf  
-----

Pin | Eisangriff, senkt Verteidigung des Feindes um 1/4  
-----

Toniko | Behebt Statusprobleme aller  
-----

Tau | Belebt zu ~ 90% einen gefallenen Feind wieder  
-----

12.4 Beschwörungen  
-----

Seid gewiss: Die Beschwörungen sind die mächtigste Angriffsart des gesamten Spiels! Mit den mächtigsten von ihnen könnt ihr jeden normalen Gegner sofort ausschalten. Ein weiterer, sehr angenehmer Punkt ist, dass sie jeden Gegner im Kampfgetümmel treffen werden! Egal ob einer oder sieben zugleich, jeder kriegt da schnell sein Fett weg. Ihr könnt nur Dschinns für eine Beschwörung benutzen, die auf Standby sind.

Sollte ein Charakter eine Beschwörung ausführen, steigern sich seine Elementarkräfte wie folgt, je nach Anzahl verwendeter Dschinns:

- 1 Dschinn: Elementkraft + 10
- 2 Dschinns: Elementkraft + 30
- 3 Dschinns: Elementkraft + 60
- 4 Dschinns: Elementkraft + 100

Die gesteigerte Elementkraft entspricht dem Element der Dschinns.

Die angegebene Stärke ist mein persönliches Empfinden über die Mächtigkeit einer Beschwörung. Dabei gelten für alle natürlich die gleichen Ausgangsbedingungen.

== LEVEL-1-BESCHWÖRUNGEN ==

1 Venus-Dschinn: Venus

---

Ihr beschwört den Geist eines Venus-Dschinns, welcher die Feinde durch eine Art Sandsturm angreift.

1 Mars-Dschinn: Mars

---

Ihr beschwört den Geist eines Mars-Dschinns, welcher die Feinde durch glühende Hitze schädigt.

1 Jupiter-Dschinn: Jupiter

---

Ihr beschwört den Geist eines Jupiter-Dschinns, welcher die Feinde mit starken Windböen angreift.

1 Merkur-Dschinn: Merkur

---

Ihr beschwört den Geist eines Merkur-Dschinns, welcher die Feinde mit ein paar Wassersalven angreift.

== LEVEL-2-BESCHWÖRUNGEN ==

2 Venus-Dschinns: Ramses

---

Eine sphinx-artige Kreatur erscheint und schmettert ihre Faust auf die Feinde. Schon recht stark.

2 Mars-Dschinns: Kirin

---

Ein Reiter auf einer flammenden Kreatur. Auch recht beeindruckend.

2 Jupiter-Dschinns: Atalanta

---

Eine Frau erscheint und schießt mit Pfeil und Bogen rapide auf die Feinde.

2 Merkur-Dschinns: Nereide

---

Vor den Feinden wird eine Nixe erscheinen und die Gegner mit Meeresströmungen ordentlich durchschleudern.

== LEVEL-3-BESCHWÖRUNGEN ==

3 Venus-Dschinns: Ostara

-----  
Die Erdgöttin Ostara, ein baumartiges Wesen, wird mit Ranken den Feinden schaden.

3 Mars-Dschinns: Tiamat

-----  
Tiamat, Göttin der Erde und hier als Drache dargestellt, wird erscheinen und die Feinde ein wenig brutzeln.

3 Jupiter-Dschinns: Procne

-----  
Die in einen Vogel verwandelte Procne erscheint und trifft die Feinde mit kräftigen Windstößen. Stark!

3 Merkur-Dschinns: Neptunoid

-----  
Ein Wal wird die Feinde mit Wasserstrahlen aus seinen Mund beschießen. Sieht merkwürdig aus, ist aber so.

== LEVEL-4-BESCHWÖRUNGEN ==

4 Venus-Dschinns: Gericht

-----  
Ein schwer bewaffnetes Männeken wird eine verheerende Explosion verursachen! Womöglich die stärkste Beschwörung des Spiels! Und sieht das nicht wirklich spektakulär aus? :)

4 Mars-Dschinns: Meteor

-----  
Nun, kleiner Fritz, was stellen wir uns bei einem Meteor vor? Mmmh... Genau! Ein Meteor kommt emporgerast und schlägt auf die Feinde ein! Yeeha!

4 Jupiter-Dschinns: Thor

-----  
Thor, der germanische Donnergott, erscheint mit seinem mächtigen Hammer und brutzelt die Feinde mit einen Donnerschlägen. Sehr zerstörerisch!

4 Merkur-Dschinns: Boreas

-----  
Boreas, Gott des Nordwindes, erzeugt einen mächtigen Blizzard und lässt die Feinde so ein wenig tiefgekühlter erscheinen.

13.	PSYNERGY	PSNG
-----	----------	------

13.1 Lernliste

-----  
Zur Erläuterung der Tabellen: Es gibt zwei Faktoren bei dem Erlernen der Psynergy: Stufe (Level) und Klasse.  
Die Stufenvoraussetzung ist im linken Teil zu sehen. Bei "Start" kennt die Klasse die Psynergy bereits, ohne jegliches Erlernen. Bei "Level"

ist der Wert angegeben, den ihr dazu benötigt.

Klassenvoraussetzung findet man als obere Leiste. Die Psynergien stehen immer unter der niedrigsten Klassenvorraussetzung. Steht einer unter der ersten Klasse, kann sowohl sie als auch alle anderen Klassen diese Psynergy erlernen. Ist die Psynergy zu einer anderen 'hingeschoben', ist dies die Mindestvorraussetzung. Hoffentlich hat dies jeder verstanden!

Anmerkung: Einige Klassen (und somit Psynergien) lassen sich erst sehr spät im Spiel erreichen (wie Ninja oder Samurai). Durch das hohe Level, welches man zu diesem Zeitpunkt schon hat, kann man das Erlernlevel praktisch nicht überprüfen. Die einzige Referenz, die ich für solche Fälle verwendete, ist "strawhat"s Class/Psynergy-Guide auf GameFAQs! Schaut ihn euch einmal an...!

~ ISAAC ~  
~~~~~

Unabhängig/Level 1: Verschieber, Rückkehr

```
 /-----\
 /          Junker   ->   Ritter   ->   Galan   ->   Lord          \
 \-----/
```

Level 1: Heilung  
Level 2: Beben  
Level 4: Erdbeben  
Level 6: Stalagmit  
Level 7: ----- Gaia  
Level 10: Heilwasser  
Level 13: Ragnarök  
Level 14: Epizentrum  
Level 19: ----- Phönix  
Level 20: Ton-Spitze  
Level 24: ----- Mutter Erde  
Level 26: Segnung  
Level 42: Stein-Spitze  
Level 54: ----- Heilige Erde

```
 /-----\
 /          Raufbold  ->  Schläger  ->  Wilder  ->  Barbar  ->  Berserker  \
 \-----/
```

Level 1: Wachstum  
Level 6: Bombe  
Level 6: ----- Stalagmit  
Level 9: ----- Hindernis  
Level 11: Freier Fall  
Level 12: Wildwuchs  
Level 16: Nova  
Level 17: Spuk  
Level 19: ----- Phönix  
Level 20: ----- Ton-Spitze  
Level 23: ----- Schwächer  
Level 24: Fluch  
Level 28: Wildwucher  
Level 29: Urteil  
Level 40: Supernova

Lehrling -> Illusionist -> Feen-Ritter -> Beschwörer

Level 1: Täuschung  
Level 1: ----- Aufprall  
Level 1: ----- Mag. Mantel  
Level 6: Gaia  
Level 8: Vulkan  
Level 9: Kraftblocker  
Level 11: Magisches Feuer  
Level 14: Schlaf  
Level 17: Spuk  
Level 20: Fluch  
Level 21: ----- Einschlag  
Level 22: ----- Widerstand  
Level 24: Mutter Erde  
Level 25: Schwund  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer

Schwertkämpfer -> Verteidiger -> Kavalier -> Hüter

Level 1: Giftheilung  
Level 1: ----- Gebet  
Level 4: Dornen  
Level 6: ----- Vermeidung  
Level 8: ----- Wunsch  
Level 11: Schneidewind  
Level 13: Linderung  
Level 14: Bruyére  
Level 16: ----- Tiefes Gebet  
Level 19: Phönix  
Level 22: ----- Wunschquelle  
Level 30: Basilisk  
Level 34: ----- Stoßgebet  
Level 36: Nessel  
Level 46: ----- Reinheit

Schamane (Wind)

Schamane (Wasser)

Level 1: Heilung  
Level 1: Mag. Mantel  
Level 1: Wachstum  
Level 1: Blitz  
Level 6: Blitzgewitter  
Level 10: Heilwasser  
Level 12: Wildwuchs  
Level 17: Haltegriff  
Level 19: Phönix  
Level 26: Segnung  
Level 28: Wildwucher  
Level 31: Kräftezehrer

Level 1: Heilung  
Level 1: Wachstum  
Level 2: Meerscham  
Level 5: Wunsch  
Level 5: Giftheilung  
Level 10: Heilwasser  
Level 12: Wildwuchs  
Level 13: Linderung  
Level 14: Schaumkrone  
Level 19: Phönix  
Level 22: Wunschquelle  
Level 26: Segnung

Level 39: Psy-Zehrer

Level 28: Wildwucher

Level 34: Basilisk

Level 40: Strudel

Level 46: Reinheit

/ \_\_\_\_\_ \  
/ Ninja \  
\ \_\_\_\_\_ \

/ \_\_\_\_\_ \  
/ Samurai \  
\ \_\_\_\_\_ \

Level 1: Salve

Level 4: Bambuspfeil

Level 6: Brandbombe

Level 7: Nebel

Level 8: Donnerhieb

Level 12: Todesstoß

Level 15: Bambusspeer

Level 16: Streubombe

Level 18: Taifun

Level 21: Shuriken

Level 26: Donnerblitz

Level 31: Vernichtung

Level 36: Bambuslanze

Level 40: Bodenbombe

Level 44: Hurrikan

Level 50: Gewitter

Level 3: Wächter

Level 5: Nachtspeer

Level 6: Drachenwolke

Level 6: Steinschlag

Level 8: Lava-Regen

Level 10: Mag. Kuppel

Level 15: Beschützer

Level 18: Finsternis

Level 21: Engelsspeer

Level 22: Magma-Bad

Level 24: Felssturz

Level 27: Mag. Schild

Level 33: Helmspalter

Level 40: Blitzschlag

Level 48: Magma-Sturm

Level 54: Lawine

/ \_\_\_\_\_ \  
/ Dragoner \  
\ \_\_\_\_\_ \

Level 1: Gebet

Level 2: Feuerstoß

Level 4: Dornen

Level 5: Wunsch

Level 6: Vermeidung

Level 10: Feuerschlag

Level 13: Linderung

Level 16: Tiefes Gebet

Level 17: Brüyere

Level 22: Wunschquelle

Level 27: Feuerwalze

Level 30: Basilisk

Level 34: Stoßgebet

Level 36: Nessel

Level 46: Reinheit

~ GARET ~

~~~~~

Unabhängig/Level 1: Verschieber

/ \_\_\_\_\_ \  
/ Wächter -> Soldat -> Krieger -> Champion \  
\ \_\_\_\_\_ \

Level 1: Flamme  
Level 3: ----- Wächter  
Level 4: Feuer  
Level 6: Flammenwand  
Level 8: Vulkan  
Level 9: ----- Hindernis  
Level 12: Hitzewelle  
Level 14: Feuerball  
Level 15: ----- Schutz  
Level 18: Hitzesturm  
Level 22: Eruption  
Level 26: ----- Schwächer  
Level 36: Inferno  
Level 48: Pyrogriff

```
 /
 /      Raufbold  -> Schläger  -> Wilder  -> Barbar  -> Berserker  /
 \
```

Level 1: Wachstum  
Level 6: Bombe  
Level 6: ----- Stalagmit  
Level 9: ----- Hindernis  
Level 11: Freier Fall  
Level 12: Wildwuchs  
Level 16: Nova  
Level 17: Spuk  
Level 19: ----- Phönix  
Level 20: ----- Ton-Spitze  
Level 23: ----- Schwächer  
Level 24: Fluch  
Level 28: Wildwucher  
Level 29: Urteil  
Level 40: Supernova

```
 /
 /      Knappe   -> Illusionist -> Feen-Ritter -> Beschwörer  /
 \
```

Level 1: Täuschung  
Level 3: ----- Wächter  
Level 8: Vulkan  
Level 9: Kraftblocker  
Level 11: Mag. Feuer  
Level 14: Schlaf  
Level 15: ----- Schutz  
Level 22: Eruption  
Level 25: Schwund  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 41: Psy-Zehrer  
Level 48: Pyrogriff

```
 /
 /      Schwertkämpfer -> Verteidiger -> Kavalier -> Erleuchteter /
 \
```





/ \_\_\_\_\_ \  
/                    Dragoner                    \  
\ \_\_\_\_\_ \

- Level 1:     Regenschauer
- Level 2:     Feuerstoß
- Level 4:     Dornen
- Level 5:     Giftheilung
- Level 6:     Vermeidung
- Level 8:     Wunsch
- Level 10:    Feuerschlag
- Level 12:    Taucher
- Level 13:    Linderung
- Level 17:    Brüyere
- Level 22:    Wuschquelle
- Level 23:    Nessel
- Level 27:    Feuerwalze
- Level 30:    Flut
- Level 34:    Basilisk
- Level 46:    Reinheit

~ IVAN ~  
~~~~~

Unabhängig/Level 1: Geistleser, Enthüller (nach Lehren)

/ \_\_\_\_\_ \  
/                    Wind-Seher    ->    Magier    ->    Geweihter    ->    Magister    \  
\ \_\_\_\_\_ \

- Level 1:     Wirbelwind
- Level 4:     Blitzstrahl
- Level 5:     ----- Aufprall
- Level 6:     ----- Mag. Mantel
- Level 8:     Plasma
- Level 12:    Schlaf
- Level 14:    Sturmblitz
- Level 17:    Haltegriff
- Level 18:    Tornado
- Level 21:    ----- Einschlag
- Level 22:    ----- Widerstand
- Level 26:    Licht-Plamsa
- Level 36:    Ultra-Blitz
- Level 44:    Orkan
- Level 50:    Funkenregen

/ \_\_\_\_\_ \  
/                    Seher    ->    Wahrsager    ->    Schamane    ->    Druide    \  
\ \_\_\_\_\_ \

- Level 1:     Heilung
- Level 2:     Blitz
- Level 3:     Wachstum
- Level 6:     Blitzgewitter

Level 7: ----- Mag. Mantel  
 Level 10: Heilwasser  
 Level 12: Wildwuchs  
 Level 18: Haltegriff  
 Level 19: ----- Phönix  
 Level 22: Blauer Blitz  
 Level 23: ----- Widerstand  
 Level 26: Segnung  
 Level 29: Wildwucher  
 Level 31: Kräftezehrer

```

/-----\
/           Pilgerer  ->  Wanderer  ->  Asket  ->  Feuer-Mönch  /
\-----\
  
```

Level 1: Luftkeule  
 Level 6: ----- Mag. Mantel  
 Level 8: ----- Vulkan  
 Level 8: Plasma  
 Level 10: Windhieb  
 Level 18: Haltegriff  
 Level 22: ----- Eruption  
 Level 24: ----- Widerstand  
 Level 26: Licht-Plamsa  
 Level 30: Schallkeule  
 Level 33: Kräftezehrer  
 Level 41: Psy-Zehrer  
 Level 48: ----- Pyrogriff  
 Level 50: Funkenregen

```

/-----\
/           Eremit ->  Ältester ->  Lehrmeister ->  Retter ->  Weiser  /
\-----\
  
```

Level 1: Prisma  
 Level 1: Aufprall  
 Level 6: Prisma  
 Level 8: Plasma  
 Level 12: ----- Wunsch  
 Level 18: Haltegriff  
 Level 20: Prismenhagel  
 Level 21: Einschlag  
 Level 24: ----- Wunschquelle  
 Level 26: Licht-Plasma  
 Level 31: Kräftezehrer  
 Level 39: Psy-Zehrer  
 Level 46: ----- Reinheit  
 Level 50: Funkenregen  
 Level 52: Frost-Prisma

```

/-----\
/           Feen-Ritter (Erde) /
\-----\
  
```

```

/-----\
/           Feen-Ritter (Feuer) /
\-----\
  
```

Level 1: Täuschung  
 Level 6: Aufprall  
 Level 6: Mag. Mantel

Level 1: Täuschung  
 Level 6: Aufprall  
 Level 6: Mag. Mantel

Level 6: Gaia  
Level 9: Kraftblocker  
Level 11: Mag. Feuer  
Level 14: Schlaf  
Level 21: Einschlag  
Level 22: Widerstand  
Level 24: Mutter Erde  
Level 25: Schwund  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer  
Level 54: Heilige Erde

Level 8: Vulkan  
Level 9: Kraftblocker  
Level 11: Mag. Feuer  
Level 14: Schlaf  
Level 21: Einschlag  
Level 22: Widerstand  
Level 22: Eruption  
Level 25: Schwund  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer  
Level 48: Pyrogriff

Ranger

Level 1: Heilung  
Level 1: Luftkeule  
Level 2: Regenschauer  
Level 6: Mag. Mantel  
Level 8: Vulkan  
Level 10: Heilwasser  
Level 10: Windhieb  
Level 12: Taucher  
Level 18: Haltegriff  
Level 22: Eruption  
Level 24: Widerstand  
Level 26: Segnung  
Level 30: Schallkeule  
Level 30: Flut  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer  
Level 48: Pyrogriff

Medium

Level 2: Blitz  
Level 2: Meerscham  
Level 6: Blitzgewitter  
Level 14: Schaumkrone  
Level 17: Spuk  
Level 19: Phönix  
Level 17: Spuk  
Level 19: Phönix  
Level 20: Fluch  
Level 22: Blauer Blitz  
Level 29: Urteil  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer  
Level 40: Strudel

Weißer Magier

Level 6: Mag. Mantel  
Level 6: Prisma  
Level 8: Plasma  
Level 9: Mag. Mantel  
Level 11: Trübung  
Level 12: Wunsch  
Level 17: Phönix  
Level 20: Prismenhagel  
Level 24: Wunschquelle  
Level 26: Licht-Plasma  
Level 31: Widerstand  
Level 37: Abstumpfung  
Level 46: Funkenregen  
Level 46: Reinheit  
Level 52: Frost-Prisma

/ /  
/ Augure -> Gelehrter -> Priester -> Paragon /  
\ \

Level 1: Gebet  
Level 2: Frost  
Level 5: Giftheilung  
Level 8: ----- Wunsch  
Level 9: Eis  
Level 9: Tundra  
Level 13: Linderung  
Level 16: Tiefes Gebet  
Level 17: Eishorn  
Level 22: ----- Wunschquelle  
Level 24: Gletscher  
Level 30: Basilisk  
Level 34: Stoßgebet  
Level 42: Eisrakete  
Level 46: ----- Reinheit

/ /  
/ Seher -> Wahrsager -> Schamane -> Druide /  
\ \

Level 1: Wachstum  
Level 1: Heilung  
Level 2: Meerschaum  
Level 5: Giftheilung  
Level 8: ----- Wunsch  
Level 10: Heilwasser  
Level 12: Wildwuchs  
Level 13: Linderung  
Level 14: Schaumkrone  
Level 19: ----- Phönix  
Level 22: ----- Wunschquelle  
Level 26: Segnung  
Level 28: Wildwucher  
Level 30: Basilisk  
Level 40: Strudel  
Level 46: ----- Reinheit

/ /  
/ Pilger -> Wanderer -> Asket -> Wasser-Mönch /  
\ \

Level 1: Regenschauer  
Level 1: Prisma  
Level 5: Giftheilung  
Level 6: Prisma  
Level 8: ----- Vulkan  
Level 9: ----- Wunsch  
Level 12: Taucher  
Level 13: Linderung  
Level 20: Prismenhagel  
Level 22: ----- Eruption  
Level 22: ----- Wunschquelle

Level 34: Basilisk  
Level 46: ----- Reinheit  
Level 48: ----- Pyrogriff  
Level 52: Frost-Prisma

/-----\  
/ Eremit -> Ältester -> Lehrmeister -> Retter -> Weiser /  
\-----\

Level 1: Prisma  
Level 1: Aufprall  
Level 6: Prisma  
Level 8: Plasma  
Level 12: ----- Wunsch  
Level 18: Haltegriff  
Level 20: Prismenhagel  
Level 21: Einschlag  
Level 22: ----- Wunschquelle  
Level 26: Licht-Plasma  
Level 30: Basilisk  
Level 31: Kräftezehrer  
Level 39: Psy-Zehrer  
Level 46: ----- Reinheit  
Level 50: Funkenregen  
Level 52: Frost-Prisma

/-----\  
/ Kavalier (Erde) /  
\-----\

/-----\  
/ Kavalier (Feuer) /  
\-----\

|                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| Level 1: Gebet         | Level 2: Feuerstoß     |
| Level 4: Dornen        | Level 3: Wächter       |
| Level 5: Giftheilung   | Level 5: Giftheilung   |
| Level 5: Schneidewind  | Level 5: Schneidewind  |
| Level 8: Wunsch        | Level 8: Wunsch        |
| Level 13: Linderung    | Level 10: Feuerschlag  |
| Level 14: Brüyere      | Level 13: Linderung    |
| Level 16: Tiefes Gebet | Level 15: Schutz       |
| Level 22: Wunschquelle | Level 16: Tiefes Gebet |
| Level 30: Basilisk     | Level 22: Wunschquelle |
| Level 34: Stoßgebet    | Level 27: Feuerwalze   |
| Level 36: Nessel       | Level 30: Basilisk     |
| Level 46: Reinheit     | Level 34: Stoßgebet    |
|                        | Level 46: Reinheit     |

/-----\  
/ Ranger /  
\-----\

/-----\  
/ Medium /  
\-----\

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| Level 1: Luftkeule    | Level 2: Blitz         |
| Level 2: Regenschauer | Level 2: Meerschaum    |
| Level 6: Mag. Mantel  | Level 3: Heilung       |
| Level 8: Vulkan       | Level 6: Blitzgewitter |
| Level 10: Windhieb    | Level 10: Heilwasser   |
| Level 12: Taucher     | Level 14: Schaumkrone  |
| Level 18: Haltegriff  | Level 17: Spuk         |
| Level 22: Eruption    | Level 19: Phönix       |

|           |             |           |              |
|-----------|-------------|-----------|--------------|
| Level 24: | Widerstand  | Level 20: | Fluch        |
| Level 30: | Schallkeule | Level 22: | Blauer Blitz |
| Level 30: | Flut        | Level 26: | Segnung      |
| Level 34: | Basilisk    | Level 29: | Urteil       |
| Level 48: | Pyrogriff   | Level 40: | Strudel      |

```

/-----\
/         \
/   Weißer Magier   \
\         /
\-----/

```

|           |              |
|-----------|--------------|
| Level 1:  | Giftheilung  |
| Level 6:  | Mag. Mantel  |
| Level 6:  | Prisma       |
| Level 8:  | Plasma       |
| Level 9:  | Mag. Mantel  |
| Level 9:  | Wunsch       |
| Level 11: | Trübung      |
| Level 13: | Linderung    |
| Level 17: | Phönix       |
| Level 20: | Prismenhagel |
| Level 24: | Wunschquelle |
| Level 26: | Licht-Plasma |
| Level 31: | Widerstand   |
| Level 37: | Abstumpfung  |
| Level 46: | Funkenregen  |
| Level 46: | Reinheit     |
| Level 52: | Frost-Prisma |

### 13.2 Psynergy durch Fremdeinwirkung

-----

In Golden Sun lassens ich einige Psynergien neben dem bloßen Antrainieren auch direkt erlernen. Dies kann sofortig durch das Anlegen bestimmter Gegenstände sowie dem Lehren anderer Personen geschehen.

Psynergien in der Reihenfolge, in der man sie am frühesten erlernen kann:

- Fänger           --> durch Tragen der "Schnapperlen".  
Fangt damit kleinere Objekte, z.B. Nüsse.
- Kraftwelle       --> durch Tragen des "Ball der Kraft".  
Lässt wilde Tiere aus Baumstämmen springen.
- Regenschauer    --> durch Tragen des "Regentropfen"s.  
Lässt Wasser beschwören und Feuer erlischen.  
Im Kampf wie die gleichnamige Psynergy einsetzbar.
- Frost            --> durch Tragen des "Eiskristall"s.  
Lässt euch Pfützen zu Eissäulen erstarren.  
Im Kampf wie die gleichnamige Psynergy einsetzbar.
- Telekinese       --> durch Tragen des "Schwebestein"s.  
Lässt einige Felsen und schweben.
- Enthüller        --> durch das Lehren von Meisterin Hama.

Lässt euch versteckte Sachen entdecken.

- Erstarrung --> durch Tragen des "Para-Juwel"s.  
Lässt Objekte erstarren.
- Tarnkappe --> durch Tragen des "Tarnball"s.  
Lässt euch im Schatten unsichtbar werden.
- Lastenheber --> durch Tragen des "Levitat-Stein"s.  
Lässt einige Blöcke schweben und bewegen.

### 13.3 Psynergy-Details

Die Details aller im Spiel vorkommenden Psynergien, nach Elementklassen geordnet. Die Auflistung selbst ist in drei Abschnitte gegliedert:

- oberer: Angriffpsynergy, zieht KP oder PP ab.
- mittlerer: Psynergy ohne KP/PP-Abzug.
- unterer: Psynergy nur anwendbar außerhalb der Kämpfe.

Jeweils durch eine 'Sternenlinie' getrennt.  
Kraftwelle ist die einzige Psynergy, die keinem Element untergeordnet ist. Es ist wohl auch kein Spielfehler, da es im zweiten Teil genauso ist. Ich habe sie unter 'Elementlos' eingestuft.

#### VENUS-PSYNERGY (ERDE)

```

=====
*      Name      *  PP  *  Reichw.  *      Beschreibung      *
=====
Ragnarök      |   7  |   I   | Massiver Schwertstreich.
Helmspalter   |   8  |   I   | Paralyziert einen Gegner.
Vernichtung   |  18  |   I   | Löscht eventuell einen Gegner aus.
-----+-----+-----+-----
Beben         |   4  |  III  | Angriff mit Beben.
Erdbeben     |   7  | IIIII | Angriff mit mächtigem Beben.
Epizentrum   |  15  | IIIIII| Angriff mit massivem Beben.
-----+-----+-----+-----
Stalagmit    |   5  |   I   |
Ton-Spitze   |  13  |   III | Angriff mit Erdspitze.
Stein-Spitze |  22  |   III |
-----+-----+-----+-----
Gaia         |   7  |   III |
Mutter Erde  |  17  | IIIII | Angriff mit der Macht der Erde.
Heilige Erde |  32  | IIIII |
-----+-----+-----+-----
Wachstum     |   4  |   I   | Angriff mit wilden Pflanzen.
Wildwuchs    |  10  |   III | Angriff mit wütenden Pflanzen.
Wildwucher   |  19  | IIIII | Angriff mit riesigen Pflanzen.
-----+-----+-----+-----
Dornen       |   4  |   III | Angriff mit spitzen Dornen.
Bruyère      |  11  |   III | Angriff mit Holzsplittern
Nessel       |  23  | IIIII | Angriff mit brennenden Nesseln.
-----+-----+-----+-----
Bambuspfeil  |   7  |   III |
Bambusspeer  |  13  |   III | Angriff mit Bambus-Waffe.

```

|             |    |        |                                          |
|-------------|----|--------|------------------------------------------|
| Bambuslanze | 24 | IIIIII |                                          |
| Steinschlag | 5  | III    |                                          |
| Felssturz   | 15 | IIIIII | Angriff mit Steinschlag.                 |
| Lawine      | 30 | IIIIII |                                          |
| Spuk        | 5  | III    | Gegner wird durch Spuk geplagt.          |
| Fluch       | 6  | I      | Bringt den Todesgeist über den Gegner.   |
| Urteil      | 8  | I      | Böse Mächte ergreifen vom Gegner Besitz. |
| Heilung     | 3  | I      | Füllt 70 KP auf.                         |
| Heilwasser  | 7  | I      | Füllt 150 KP auf.                        |
| Segnung     | 10 | I      | Füllt 300 KP auf.                        |
| Phönix      | 15 | I      | Belebt einen besiegten Freund.           |
| Rückzug     | 6  | I      | Teleport zum Eingang eines Gebietes.     |
| Lastenheber | 2  | I      | Hebt und bewegt leichte Objekte.         |
| Fänger      | 1  | I      | Zum "Fangen" leichter Objekte.           |

#### MARS-PSYNERGY (FEUER)

~~~~~

Name	PP	Reichw.	Beschreibung
Hitzewelle	6	I	Angriff mit Feuerblitzen.
Drachenwolke	6	I	Trifft Gegner mit einer Drachenwolke.
Freier Fall	7	I	Stürze dich von oben auf einen Gegner.
Flamme	4	III	Angriff mit leuchtenden Flammen.
Flammenwand	7	III	Angriff mit versengenden Flammen.
Hitzesturm	12	III	Angriff mit einäschernden Flammen.
Feuer	6	III	
Feuerball	12	IIIIII	Angriff mit glühendem Feuerball.
Inferno	23	IIIIII	
Vulkan	6	I	
Eruption	14	III	Angriff mit vulkanischer Macht.
Pyrogriff	29	IIIIII	
Bombe	7	III	
Nova	13	IIIIII	Angriff mit massiver Explosion.
Supernova	31	IIIIIIII	
Feuerstoß	5	III	
Feuerschlag	9	III	Angriff mit explosiver Gewalt.
Feuerwalze	19	IIIIII	
Brandbombe	5	III	
Streubombe	11	IIIIII	Angriff mit Bombendetonation.
Bodenbombe	29	IIIIIIII	
Lava-Regen	4	I	
Magma-Bad	12	III	Angriff mit der Macht des Vulkans.
Magma-Sturm	27	IIIIII	



Wächter	3	I	Stärkt Verteidigung.
Schutz	5	IIIIIIII	Stärkt Verteidigung von allen.
Schutzengel	3	I	Göttliche Macht stärkt Verteidigung.
Beschützer	5	IIIIIIII	Göttliche Macht stärkt Verteidigung.
Hindernis	4	I	Senkt gegnerische Verteidigung.
Schwächer	6	III	Senkt Verteidigung aller Gegner.
Verschieber	2	I	Verschiebt ein Objekt.

#### JUPITER-PSYNERGY (WIND)

~~~~~

| Name          | PP | Reichw.  | Beschreibung                        |
|---------------|----|----------|-------------------------------------|
| Mag. Feuer    | 5  | I        | Angriff mit himmlischer Macht.      |
| Blitzschlag   | 12 | I        | Lässt einen Gegner erblinden.       |
| Todesstoß     | 14 | I        | Sturmangriff auf einen Gegner.      |
| Kräftezehrer  | 3  | I        | Entzieht Gegnern die KP.            |
| PP-Zehrer     | 0  | I        | Entzieht Gegnern die PP.            |
| Shuriken      | 8  | III      | Angriff mit Wurfsternen.            |
| Blitzstrahl   | 6  | III      |                                     |
| Sturmblitz    | 10 | III      | Angriff mit Magnetsturm.            |
| Ultra-Blitz   | 21 | III      |                                     |
| Wirbelwind    | 5  | III      | Angriff mit wirbelndem Tornado.     |
| Tornado       | 14 | IIIIII   | Angriff mit mächtigem Tornado.      |
| Orkan         | 27 | IIIIII   | Angriff mit schrecklichem Tornado.  |
| Plasma        | 8  | III      |                                     |
| Licht-Plasma  | 18 | IIIIII   | Angriff mit Blitzhagel.             |
| Funkregen     | 37 | IIIIIIII |                                     |
| Blitz         | 4  | I        |                                     |
| Blitzgewitter | 7  | III      | Angriff mit Blitzschlag.            |
| Blauer Blitz  | 14 | III      | .                                   |
| Luftkeule     | 4  | I        |                                     |
| Windhieb      | 9  | III      | Angriff mit Pressluft-Klinge.       |
| Schallkeule   | 20 | IIIIII   |                                     |
| Salve         | 3  | III      |                                     |
| Taifun        | 12 | IIIIII   | Angriff mit der Macht des Windes.   |
| Hurrikan      | 25 | IIIIII   |                                     |
| Donnerhieb    | 9  | III      |                                     |
| Donnerblitz   | 19 | IIIIII   | Angriff mit der Wut des Sturms.     |
| Gewitter      | 39 | IIIIII   |                                     |
| Haltegriff    | 4  | I        | Blockiert gegnerische Psynergy.     |
| Schlaf        | 5  | III      | Lullt mehrere Gegner in den Schlaf. |
| Täuschung     | 4  | III      | Täuscht mehrere Gegner.             |
| Nebel         | 4  | III      | Hüllt Gegner in eine dichte Wolke.  |

|              |    |          |                                        |
|--------------|----|----------|----------------------------------------|
| Aufprall     | 7  | I        | Erhöht Attacke eines Freundes.         |
| Einschlag    | 12 | IIIIIIII | Erhöht Attacke von allen.              |
| Nachtspeer   | 7  | I        | Stärkt Attacke mit dämonischer Klinge. |
| Engels-Speer | 12 | IIIIIIII | Stärkt Attacke mit himmlischer Klinge. |
| Mag. Mantel  | 3  | I        | Stärkt Widerstand.                     |
| Widerstand   | 5  | IIIIIIII | Stärkt Widerstand.                     |
| Mag. Kuppel  | 3  | I        | Stärkt elementaren Widerstand.         |
| Mag. Schild  | 5  | IIIIIIII | Stärkt elementaren Widerstand.         |
| Trübung      | 6  | I        | Senkt gegnerische Attacke.             |
| Abstumpfung  | 11 | III      | Senkt gegnerische Attacke.             |
| Kraftblocker | 4  | I        | Senkt gegnerischen Widerstand          |
| Schwund      | 6  | III      | Senkt Widerstand aller Gegner.         |
| Erstarrung   | 2  | I        | Stoppt die Bewegung eines Objekts.     |
| Geistleser   | 1  | I        | Liest anderer Leute Gedanken.          |
| Enthüller    | 1  | I        | Enthüllt Unsichtbares.                 |

#### MERKUR-PSYNERGY (WASSER)

~~~~~

Name	PP	Reichw.	Beschreibung
Schneidewind	5	I	Setzt eine Schockwelle frei.
Frost	5	III	
Tundra	8	III	Angriff mit frostigen Blöcken.
Gletscher	15	III	
Eis	5	I	
Eishorn	11	III	Angriff mit Eissplittern.
Eisrakete	23	III	
Meerschaum	5	III	Angriff mit Schaumblasen.
Schaumkrone	12	IIIIII	Angriff mit wilden Blasen.
Strudel	31	IIIIIIII	Angriff mit Blasenwirbel.
Regenschauer	5	III	Angriff mit Wasserschwall
Taucher	10	III	Angriff mit Wasserflut.
Flut	20	IIIIII	Angriff mit Sturmflut.
Prisma	7	III	
Prismenhagel	16	IIIIII	Angriff mit Eiskristallen.
Frost-Prisma	31	IIIIII	
Gebet	4	I	Macht des Vertrauens schenkt 100 KP.
Tiefes Gebet	8	I	Macht des Vertrauens schenkt 200 KP.
Stoßgebet	12	I	Macht des Vertrauens schenkt 1000 KP.
Wunsch	9	IIIIIIII	Füllt 80 KP für jeden auf.
Wunschquelle	13	IIIIIIII	Füllt 160 KP für jeden auf.

Reinheit		20		IIIIIIII		Füllt 400 KP für jeden auf.
Giftheilung		2		I		Reinigt den Körper von Gift.
Linderung		3		I		Heilt Schlaf, Lähmung und Täuschung.
Basilisk		5		IIIIIIII		Eliminiert gegnerische Boni.
*-----*						
Vermeidung		5		I		Führt zu weniger Kämpfen.
*-----*						
Telekinese		2		I		Hebt ein Objekt vertikal.
*-----*						
Tarnkappe		1		I		Hüllt dich in Schatten.

ELEMENTLOSE PSYNERGY

~~~~~

| * Name     | * PP | * Reichw. | * Beschreibung              | * |
|------------|------|-----------|-----------------------------|---|
| Kraftwelle | 2    | I         | Trifft entferntere Objekte. |   |

|=====|

14. BESTIARIUM BSTM

|=====|

Auf eurer Reise werdet ihr vielen verschiedenen Feinden, ob Mensch oder Monster begegnen! Die Gegner sind alphabetisch sortiert. (Die Endbosse findet ihr auch in Kapitel 7: Bossstrategien.)

ICH DANKE AN DIESER STELLE HERZLICHST Torrent Lord für seinen umwerfenden "Enemy-Guide", von dem ich meine Informationen hier hauptsächlich bezog. Schaut ihn euch auf GameFAQs (<http://gamefaqs.com>) an!

Die Abkürzungen:

KP: Kraftpunkte                    EP: Erfahrungspunkte  
 PP: Synergypunkte                GM: Goldmünzen nach Kampf  
 ATTK: Attacke                    IT: Item evtl. nach Kampf\*  
 VERT: Verteidigung               KRAFT: Kraft (Elementar-)  
 SCHN: Schnelligkeit              WDRST: Widerstand (Elementar-)  
 GLCK: Glück

\*in Klammern steht dahinter die Zahl einer Skala von 1-9.  
 Die 1 ist ein garantierter Fund, die 9 ein sehr seltener...

Das "Weltkarten-System" übernahm ich von Torrent Lord. Es bedeutet (Von-Bis):

- Weltkarte 1: Vale - Goma-Höhle
- Weltkarte 2: Goma-Höhle - Brücke von Kolima
- Weltkarte 3: Höhle von Bilibin - Merkur-Leuchtturm
- Weltkarte 4: Brücke von Kolima - Wald von Mogall
- Weltkarte 5: Wald von Mogall - Wüste von Lamakan
- Weltkarte 6: Wüste von Lamakan - Schiff
- Weltkarte 7: Schiff - Gondowan-Passage
- Weltkarte 8: Gondowan-Passage - Venus-Leuchtturm

- Weltkarte 9: Venus-Leuchtturm - Lalivero

-----  
| \* Affe \*  
|  
| KP: 290 EP: 96 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 160 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 128 IT: Fläschchen (3) WDRST: 48 48 25 72  
| VERT: 29  
| SCHN: 49 FÄHIGKEITEN: Angriff, Raubzug  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 5 + Wald von Mogall + Berge von Altin

-----  
| \* Ameisenlöwe \*  
|  
| KP: 400 EP: 168 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 32 GM: 320 KRAFT: 95 85 115 95  
| ATTK: 160 IT: Fläschchen (4) WDRST: 100 25 175 100  
| VERT: 45  
| SCHN: 58 FÄHIGKEITEN: Angriff, Erdbeben, Flammenwand, Ultraschall  
| GLCK: 19 WO ZU FINDEN: Wüste von Lamakan

-----  
| \* Azart \*  
|  
| KP: 450 EP: 0 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 0 KRAFT: 80 80 80 80  
| ATTK: 206 IT: - WDRST: 90 90 90 90  
| VERT: 20/2\*  
| SCHN: 62 FÄHIGKEITEN: Angriff, Verteidigung  
| GLCK: 9 WO ZU FINDEN: Colosso  
|  
| \* Bei Niederlage des Rennens / Bei Gewinn des Rennens

-----  
| \* Bandit \*  
|  
| KP: 244 EP: 36 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 46 KRAFT: 80 80 80 80  
| ATTK: 46 IT: Gauner-Schwert (1) WDRST: 72 72 72 72  
| VERT: 8  
| SCHN: 20 FÄHIGKEITEN: Angriff, Schnitter, Böses Funkeln  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Vault

-----  
| \* Beißmaus \*  
|  
| KP: 20 EP: 2 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 2 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 23 IT: Heilkraut (5) WDRST: 48 48 25 72  
| VERT: 7  
| SCHN: 7 FÄHIGKEITEN: Angriff, Verteidigung  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Vale + Heiligtum von Sol  
|  
| Ist etwas schwächer als die spätere Variante.

-----  
| \* Beißmaus \*  
|  
| KP: 36 EP: 4 VENUS MERKUR MARS JUPITER

| PP: 0 GM: 4 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 32 IT: Heilkraut (5) WDRST: 48 48 25 72  
| VERT: 7  
| SCHN: 9 FÄHIGKEITEN: Angriff, Verteidigung, Flucht  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 1

○-----  
| \* Blender \*

|  
| KP: 28 EP: 3 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 3 KRAFT: 100 95 95 95  
| ATTK: 25 IT: Öltropfen (5) WDRST: 48 100 72 7  
| VERT: 8  
| SCHN: 12 FÄHIGKEITEN: Angriff, Grollen  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Heiligtum von Sol (spätere Gebiete)

| Ist etwas schwächer als die spätere Variante.

○-----  
| \* Blender \*

|  
| KP: 39 EP: 5 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 6 KRAFT: 100 95 95 95  
| ATTK: 36 IT: Öltropfen (5) WDRST: 48 100 72 7  
| VERT: 10  
| SCHN: 18 FÄHIGKEITEN: Angriff, Grollen  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 1

○-----  
| \* Böse Beißmaus \*

|  
| KP: 131 EP: 55 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 80 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 164 IT: Heilkraut (6) WDRST: 48 48 25 72  
| VERT: 22  
| SCHN: 67 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 6 + Höhle von Vale

○-----  
| \* Carniguhl \*

|  
| KP: 249 EP: 194 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 160 KRAFT: 100 95 80 80  
| ATTK: 274 IT: Gegengift (6) WDRST: 25 72 7 48  
| VERT: 82  
| SCHN: 80 FÄHIGKEITEN: Angriff, Kannibale, Gestank des Verfalls,  
| GLCK: 4 Freundsuche  
| WO ZU FINDEN: Suhalla-Tor

○-----  
| \* Chimere \*

|  
| KP: 1350 EP: 465 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 48 GM: 800 KRAFT: 95 85 115 95  
| ATTK: 294 IT: Heiltrank (1) WDRST: 100 25 175 100  
| VERT: 90  
| SCHN: 121 FÄHIGKEITEN: Angriff, Hitzesturm, Wächter, Hindernis,  
| GLCK: 18 Haltegriff, Feuersegen, Tollwut-Zahn, Kampfwut  
| WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 6

-----  
| \* Chimerenmagier \*

|  
| KP: 413 EP: 362 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 28 GM: 300 KRAFT: 95 85 115 95  
| ATTK: 326 IT: Stachel-Rüstung(7) WDRST: 100 25 175 100  
| VERT: 119  
| SCHN: 145 FÄHIGKEITEN: Angriff, Eruption, Feuersegen, Tollwut-Zahn,  
| GLCK: 16 Kampfwut, Erholung  
| WO ZU FINDEN: Babis Leuchtturm + Tunnelruinen +  
| Venus-Leuchtturm

-----  
| \* Dämon \*

|  
| KP: 900 EP: 263 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 52 GM: 1200 KRAFT: 100 95 95 95  
| ATTK: 192 IT: Psy-Kristall (1) WDRST: 72 152 100 25  
| VERT: 48  
| SCHN: 106 FÄHIGKEITEN: Angriff, Gletscher, Phönix, Schwächer, Schwund,  
| GLCK: 15 Haltegriff, Spuk, Fluch  
| WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 3

-----  
| \* Dieb \*

|  
| KP: 110 EP: 15 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 32 KRAFT: 80 80 80 80  
| ATTK: 42 IT: - WDRST: 72 72 72 72  
| VERT: 5  
| SCHN: 9 FÄHIGKEITEN: Angriff, Zittern vor Angst, Bereitstehen  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Vault

-----  
| \* Donner-Echse \*

|  
| KP: 456 EP: 422 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 221 KRAFT: 80 95 95 120  
| ATTK: 347 IT: Heilige Keule (8) WDRST: 25 100 100 193  
| VERT: 133  
| SCHN: 134 FÄHIGKEITEN: Angriff, Sturmsegen  
| GLCK: 10 WO ZU FINDEN: Venus-Leuchtturm + Schatzinsel, Ebene 8

-----  
| \* Drache \*

|  
| KP: 231 EP: 150 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 29 GM: 164 KRAFT: 95 95 95 110  
| ATTK: 261 IT: Nuss (6) WDRST: 175 100 72 25  
| VERT: 66  
| SCHN: 118 FÄHIGKEITEN: Angriff, Windhieb, Banshee, Irres Lachen  
| GLCK: 8 WO ZU FINDEN: Wüste von Suhalla + Schatzinsel, Keller 5  
|

-----  
| \* Drecks-Affe \*

|  
| KP: 230 EP: 114 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 149 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 236 IT: Gegengift (5) WDRST: 72 72 25 127

| VERT: 57  
| SCHN: 132 FÄHIGKEITEN: Angriff, Schlachtruf, Beißwut  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 8/9 + Höhle von Gondowan  
|

○-----  
| \* Drohne \*

|  
| KP: 63 EP: 19 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 28 KRAFT: 90 90 95 105  
| ATTK: 68 IT: Elixier (5) WDRST: 100 48 48 7  
| VERT: 19  
| SCHN: 36 FÄHIGKEITEN: Angriff, Giftstachel  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 3 + Wald von Kolima + Tret, der Baum  
|

○-----  
| \* Echsenkönig \*

|  
| KP: 2000 EP: 535 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 52 GM: 1200 KRAFT: 85 100 85 85  
| ATTK: 285 IT: Psy-Kristall (1) WDRST: 100 127 72 100  
| VERT: 93  
| SCHN: 92 FÄHIGKEITEN: Angriff, Prismenhagel, Einschlag, Abstumpfung,  
| GLCK: 13 Schwächer, Haltegriff, Wassersegen  
| WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 5  
|

○-----  
| \* Echsenkrieger \*

|  
| KP: 212 EP: 89 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 124 KRAFT: 85 100 85 85  
| ATTK: 204 IT: Nuss (5) WDRST: 100 127 72 100  
| VERT: 61  
| SCHN: 60 FÄHIGKEITEN: Angriff, Wassersegen  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Schiff  
|

○-----  
| \* Echsenmann \*

|  
| KP: 129 EP: 42 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 52 KRAFT: 85 100 85 85  
| ATTK: 106 IT: Nuss (6) WDRST: 100 127 72 100  
| VERT: 31  
| SCHN: 30 FÄHIGKEITEN: Angriff, Wassersegen  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 4 + Merkur-Leuchtturm  
|

○-----  
| \* Einsiedler \*

|  
| KP: 221 EP: 243 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 153 KRAFT: 95 85 90 85  
| ATTK: 323 IT: Einhorn-Ring (7) WDRST: 48 48 25 48  
| VERT: 122  
| SCHN: 109 FÄHIGKEITEN: Angriff, Tollwut-Zahn, Spinnennetz  
| GLCK: 4 WO ZU FINDEN: Venus-Leuchtturm  
|

○-----  
| \* Eis-Gargoyle \*

| KP: 304 EP: 307 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 21 GM: 170 KRAFT: 100 100 100 95  
 | ATTK: 319 IT: Heiltrank (7) WDRST: 48 100 100 127  
 | VERT: 150  
 | SCHN: 100 FÄHIGKEITEN: Angriff, Mutter Erde, Wächter, Eissegen  
 | GLCK: 7 WO ZU FINDEN: Babis Leuchtturm + Tunnelruinen +  
 | Venus-Leuchtturm

-----  
 | \* Erdechse \*  
 |

| KP: 1550 EP: 545 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 48 GM: 920 KRAFT: 120 95 95 80  
 | ATTK: 278 IT: Lebenswasser (1) WDRST: 193 100 100 25  
 | VERT: 97  
 | SCHN: 102 FÄHIGKEITEN: Angriff, Epizentrum, Ton-Spitze, Mutter Erde,  
 | GLCK: 17 Heilwasser, Säuresegen  
 | WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 7

-----  
 | \* Erd-Golem \*  
 |

| KP: 298 EP: 218 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 183 KRAFT: 120 95 95 80  
 | ATTK: 299 IT: Giganten-Axt (8) WDRST: 193 100 100 25  
 | VERT: 114  
 | SCHN: 70 FÄHIGKEITEN: Angriff, Krit. Schlag  
 | GLCK: 5 WO ZU FINDEN: Suhalla-Tor + Venus-Leuchtturm

-----  
 | \* Faulgesang \*  
 |

| KP: 149 EP: 82 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 100 KRAFT: 95 95 95 110  
 | ATTK: 177 IT: Rauchbombe (6) WDRST: 127 72 48 7  
 | VERT: 46  
 | SCHN: 120 FÄHIGKEITEN: Angriff, Schatten  
 | GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 7 + Höhle von Altmiller

-----  
 | \* Fenris \*  
 |

| KP: 406 EP: 402 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 212 KRAFT: 95 115 85 95  
 | ATTK: 357 IT: Chrysantheme (9) WDRST: 100 175 25 100  
 | VERT: 125  
 | SCHN: 141 FÄHIGKEITEN: Angriff, Eissegen, Todesruf, Doppelzahn  
 | GLCK: 9 WO ZU FINDEN: Venus-Leuchtturm

-----  
 | \* Felssoldat \*  
 |

| KP: 211 EP: 278 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 14 GM: 164 KRAFT: 95 75 125 95  
 | ATTK: 327 IT: Lebenswasser (8) WDRST: 100 25 193 100  
 | VERT: 137  
 | SCHN: 140 FÄHIGKEITEN: Angriff, Feuerschlag, Dynamit, Kopfstoß  
 | GLCK: 6 WO ZU FINDEN: Venus-Leuchtturm



| \* Felstroll \*

|  
 | KP: 291 EP: 150 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 190 KRAFT: 100 80 70 80  
 | ATTK: 273 IT: Nuss (5) WDRST: 48 48 25 72  
 | VERT: 63  
 | SCHN: 76 FÄHIGKEITEN: Angriff, Blinde Gewalt  
 | GLCK: 6 WO ZU FINDEN: Weltkarte 9 + Wüste von Suhalla  
 |  
 | Regeneriert 30 KP pro Runde.

-----  
 | \* Fettbauch \*

|  
 | KP: 231 EP: 125 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 142 KRAFT: 100 85 85 85  
 | ATTK: 248 IT: Rauchbombe (5) WDRST: 100 72 72 48  
 | VERT: 69  
 | SCHN: 90 FÄHIGKEITEN: Angriff, Krampf, Schutz  
 | GLCK: 4 WO ZU FINDEN: Weltkarte 8/9 + Wüste von Suhalla

-----  
 | \* Fledermaus \*

|  
 | KP: 17 EP: 1 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 1 KRAFT: 95 95 95 110  
 | ATTK: 21 IT: Heilkraut (6) WDRST: 127 72 48 7  
 | VERT: 6  
 | SCHN: 13 FÄHIGKEITEN: Angriff  
 | GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Vale + Heiligtum von Sol  
 |  
 | Ist etwas schwächer als die spätere Variante.

-----  
 | \* Fledermaus \*

|  
 | KP: 30 EP: 2 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 3 KRAFT: 95 95 95 110  
 | ATTK: 30 IT: Heilkraut (5) WDRST: 127 72 48 7  
 | VERT: 4  
 | SCHN: 20 FÄHIGKEITEN: Angriff, Ultraschall  
 | GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Weltkarte 1 + Weltkarte 2; Goma-Höhle

-----  
 | \* Flederwut \*

|  
 | KP: 125 EP: 61 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 82 KRAFT: 95 95 95 110  
 | ATTK: 190 IT: Schlafbombe (5) WDRST: 127 72 48 7  
 | VERT: 34  
 | SCHN: 84 FÄHIGKEITEN: Angriff, Ultraschall, Vampirzahn  
 | GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 7 + Schiff

-----  
 | \* Gargoyle \*

|  
 | KP: 176 EP: 84 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 21 GM: 119 KRAFT: 100 100 100 95  
 | ATTK: 181 IT: Schlafbombe (6) WDRST: 48 100 100 127  
 | VERT: 81

| SCHN: 59 FÄHIGKEITEN: Angriff, Epizentrum, Wächter, Eissegen  
| GLCK: 7 WO ZU FINDEN: Höhle von Vault

-----  
| \* Geist \*

|  
| KP: 56 EP: 9 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 6 GM: 9 KRAFT: 100 95 95 95  
| ATTK: 38 IT: Öltropfen (5) WDRST: 48 100 72 7  
| VERT: 12  
| SCHN: 12 FÄHIGKEITEN: Angriff, Hindernis, Grollen  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 2 + Goma-Höhle

-----  
| \* Geistermagier \*

|  
| KP: 161 EP: 80 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 19 GM: 110 KRAFT: 100 95 95 95  
| ATTK: 168 IT: Flüstersamen (5) WDRST: 48 100 72 7  
| VERT: 43  
| SCHN: 86 FÄHIGKEITEN: Angriff, Stalagmit, Wirbelwind, Geisterfluch  
| GLCK: 9 WO ZU FINDEN: Höhle von Vault + Höhle von Vale

-----  
| \* Ghul \*

|  
| KP: 99 EP: 34 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 42 KRAFT: 100 95 80 80  
| ATTK: 93 IT: Gegengift (5) WDRST: 25 72 7 48  
| VERT: 20  
| SCHN: 16 FÄHIGKEITEN: Angriff, Kannibale  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Bilibin-Höhle

-----  
| \* Giftkröte \*

|  
| KP: 2250 EP: 1732 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 2200 KRAFT: 95 115 85 95  
| ATTK: 363 IT: Lebenswasser (1) WDRST: 100 175 25 100  
| VERT: 97  
| SCHN: 93 FÄHIGKEITEN: Angriff, Säuresegen, Faulblut, Giftzahn  
| GLCK: 20 WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 8

-----  
| \* Gnom \*

|  
| KP: 85 EP: 29 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 5 GM: 40 KRAFT: 85 85 100 85  
| ATTK: 73 IT: Öltropfen (6) WDRST: 72 48 100 72  
| VERT: 15  
| SCHN: 38 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Wächter, Flamme, Blitz  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Weltkarte 2 + Goma-Höhle

-----  
| \* Gnomen-Magier \*

|  
| KP: 162 EP: 86 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 24 GM: 126 KRAFT: 85 85 85 100  
| ATTK: 179 IT: Kristall-Staub (5) WDRST: 48 72 72 100  
| VERT: 50

| SCHN: 108 FÄHIGKEITEN: Angriff, Feuerball, Blitzgewitter, Täuschung  
| GLCK: 8 WO ZU FINDEN: Weltkarte 7 + Höhle von Altmiller

-----  
| \* Goblin \*

|  
| KP: 268 EP: 221 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 170 KRAFT: 100 85 85 85  
| ATTK: 289 IT: Fläschchen (6) WDRST: 100 72 72 48  
| VERT: 91  
| SCHN: 83 FÄHIGKEITEN: Angriff  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Suhalla-Tor

-----  
| \* Golem \*

|  
| KP: 266 EP: 105 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 161 KRAFT: 120 95 95 80  
| ATTK: 217 IT: Fläschchen (7) WDRST: 193 100 100 25  
| VERT: 54  
| SCHN: 40 FÄHIGKEITEN: Angriff, Gewalt  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Höhle von Altmiller

-----  
| \* Grabgesang \*

|  
| KP: 91 EP: 42 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 52 KRAFT: 95 95 95 110  
| ATTK: 122 IT: Nuss (5) WDRST: 127 72 48 7  
| VERT: 32  
| SCHN: 60 FÄHIGKEITEN: Angriff, Luftangriff  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 5 + Höhle der Fuchin-Fälle + Wald von  
| Mogall + Berge von Altin

-----  
| \* Greif \*

|  
| KP: 1100 EP: 303 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 36 GM: 1900 KRAFT: 90 95 95 110  
| ATTK: 213 IT: Heiltrank (1) WDRST: 152 110 72 48  
| VERT: 56  
| SCHN: 98 FÄHIGKEITEN: Angriff, Schallkeule, Tornado, Aufprall, Wächter,  
| GLCK: 19 Haltegriff, Geflatter, Duopicker  
| WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 4

-----  
| \* Grizzly \*

|  
| KP: 800 EP: 243 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 700 KRAFT: 100 80 80 80  
| ATTK: 208 IT: Heiltrank (1) WDRST: 72 72 25 127  
| VERT: 63  
| SCHN: 78 FÄHIGKEITEN: Angriff, Bärenklaue, Wut  
| GLCK: 13 WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 2

-----  
| \* Großer Golem \*

|  
| KP: 476 EP: 412 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 208 KRAFT: 120 95 95 80

| ATTK: 367 IT: Zodiac-Stab (8) WDRST: 193 100 100 25  
| VERT: 149  
| SCHN: 80 FÄHIGKEITEN: Angriff, Krit. Schlag  
| GLCK: 5 WO ZU FINDEN: Venus-Leuchtturm

-----  
| \* Harpyie \*

|  
| KP: 105 EP: 38 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 53 KRAFT: 95 95 95 110  
| ATTK: 104 IT: Elixier (5) WDRST: 127 72 48 7  
| VERT: 25  
| SCHN: 46 FÄHIGKEITEN: Angriff, Gekreische  
| GLCK: 4 WO ZU FINDEN: Merkur-Leuchtturm  
|

-----  
| \* Hobgoblin \*

|  
| KP: 650 EP: 223 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 800 KRAFT: 100 85 85 85  
| ATTK: 203 IT: Glücksmedaillon(1) WDRST: 127 100 100 72  
| VERT: 54  
| SCHN: 65 FÄHIGKEITEN: Angriff, Items: Kristallstaub, Rauchbombe, Nuss,  
| GLCK: 9 Schlafbombe  
| WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 1  
|

-----  
| \* Höhlentroll \*

|  
| KP: 212 EP: 106 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 134 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 199 IT: Nuss (5) WDRST: 48 48 25 72  
| VERT: 45  
| SCHN: 44 FÄHIGKEITEN: Angriff, Blinde Gewalt  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Höhle von Vault  
|

| Heilt sich um 20 KP pro Runde.

-----  
| \* Höllenhund \*

|  
| KP: 252 EP: 116 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 176 KRAFT: 95 85 115 95  
| ATTK: 211 IT: Prophetenhut (7) WDRST: 100 25 175 100  
| VERT: 56  
| SCHN: 90 FÄHIGKEITEN: Angriff, Todesruf, Feuersegen, Doppelzahn  
| GLCK: 13 WO ZU FINDEN: Höhle von Altmiller  
|

-----  
| \* Horng Geist \*

|  
| KP: 236 EP: 199 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 6 GM: 166 KRAFT: 100 95 95 95  
| ATTK: 268 IT: Elixier (6) WDRST: 48 100 72 7  
| VERT: 78  
| SCHN: 116 FÄHIGKEITEN: Angriff, Eishorn, Prismenhagel, Geisterfluch  
| GLCK: 5 WO ZU FINDEN: Suhalla-Tor + Venus-Leuchtturm  
|

| \* Hydros-Statue \*

|  
 | KP: 1300 EP: 496 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 80 GM: 2400 KRAFT: 95 125 75 95  
 | ATTK: 156 IT: Glücksmedaillon(1) WDRST: 100 193 25 100  
 | VERT: 53  
 | SCHN: 62 FÄHIGKEITEN: Angriff, Tundra, Eishorn, Taucher, Schaumkrone,  
 | GLCK: 30 Gebet, Wassersegen  
 | WO ZU FINDEN: Berge von Altin

-----  
 | \* Infirisios \*

|  
 | KP: 5000 EP: 0 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 500 GM: 0 KRAFT: 100 95 110 100  
 | ATTK: 439 IT: - WDRST: 127 72 175 127  
 | VERT: 150  
 | SCHN: 190 FÄHIGKEITEN: Angriff, Basilisk, Weltall, Saugzahn, Todeswolke,  
 | GLCK: 5 Draco-Reiter, Böser Segen, Machtschlag  
 | WO ZU FINDEN: Spitze des Venus-Leuchtturms

-----  
 | \* Irrende Seele \*

|  
 | KP: 116 EP: 49 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 11 GM: 67 KRAFT: 100 95 95 95  
 | ATTK: 114 IT: Kristall-Staub (6) WDRST: 48 100 72 7  
 | VERT: 30  
 | SCHN: 48 FÄHIGKEITEN: Angriff, Eis, Regenschauer  
 | GLCK: 6 WO ZU FINDEN: Weltkarte 5 + Höhle der Fuchin-Fälle + Wald von  
 | Mogall

-----  
 | \* Irrer Maulwurf \*

|  
 | KP: 156 EP: 71 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 88 KRAFT: 100 80 70 80  
 | ATTK: 197 IT: Flüster-Sammen (6) WDRST: 48 48 25 72  
 | VERT: 23  
 | SCHN: 62 FÄHIGKEITEN: Angriff, Wild-Spucke, Würmer  
 | GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Weltkarte 7 + Höhle von Altmiller

-----  
 | \* Irrlicht \*

|  
 | KP: 209 EP: 227 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 12 GM: 160 KRAFT: 100 95 80 80  
 | ATTK: 279 IT: Nuss (6) WDRST: 25 127 72 48  
 | VERT: 87  
 | SCHN: 121 FÄHIGKEITEN: Angriff, Tundra, Blauer Blitz, Kräftezehrer, Spuk  
 | GLCK: 6 WO ZU FINDEN: Babis Leuchtturm + Tunnelruinen +  
 | Venus-Leuchtturm

-----  
 | \* Jupiter-Dschinn "Brise" \*

|  
 | KP: 243 EP: 88 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 22 GM: 100 KRAFT: 80 95 95 120  
 | ATTK: 79 IT: - WDRST: 25 100 100 193  
 | VERT: 20

| SCHN: 42 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Blitzgewitter, Blitzstrahl,  
| GLCK: 7 Plasma, Windhieb, Wirbelwind  
| WO ZU FINDEN: Tret, der Baum

-----  
| \* Jupiter-Dschinn "Mistral" \*

|  
| KP: 481 EP: 295 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 40 GM: 352 KRAFT: 80 95 95 120  
| ATTK: 205 IT: - WDRST: 25 100 100 193  
| VERT: 45  
| SCHN: 120 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Blauer Blitz, Sturmblitz,  
| GLCK: 14 Plasma, Windhieb, Tornado  
| WO ZU FINDEN: Höhle von Altmiller

-----  
| \* Jupiter-Dschinn "Sturm" \*

|  
| KP: 688 EP: 677 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 62 GM: 506 KRAFT: 80 95 95 120  
| ATTK: 302 IT: - WDRST: 25 100 100 193  
| VERT: 85  
| SCHN: 177 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Blauer Blitz, Ultra-Blitz,  
| GLCK: 21 Licht-Plasma, Windhieb, Tornado  
| WO ZU FINDEN: Babis Leuchtturm

-----  
| \* Jupiter-Dschinn "Zephyr" \*

|  
| KP: 314 EP: 150 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 25 GM: 176 KRAFT: 80 95 95 120  
| ATTK: 115 IT: - WDRST: 25 100 100 193  
| VERT: 26  
| SCHN: 68 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Blitzgewitter, Sturmblitz,  
| GLCK: 9 Plasma, Windhieb, Wirbelwind  
| WO ZU FINDEN: Höhle der Fuchin-Fälle

-----  
| \* Kalmar \*

|  
| KP: 104 EP: 59 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 79 KRAFT: 95 125 75 95  
| ATTK: 130 IT: Elixier (5) WDRST: 48 127 7 48  
| VERT: 34  
| SCHN: 46 FÄHIGKEITEN: Angriff, Elektro-Biss, Freundsuche  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Berge von Altin

-----  
| \* Kämpferbiene \*

|  
| KP: 116 EP: 67 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 90 KRAFT: 90 90 95 105  
| ATTK: 155 IT: Elixier (6) WDRST: 100 48 48 7  
| VERT: 38  
| SCHN: 74 FÄHIGKEITEN: Angriff, Giftstachel, Freundsuche  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 6 + Wüste von Lamakan + Höhle von Vault  
| + Höhle von Vale

-----  
| \* Keim \*

|  
| KP: 102 EP: 62 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 88 KRAFT: 95 85 90 85  
| ATTK: 154 IT: Gegengift (5) WDRST: 48 48 25 48  
| VERT: 32  
| SCHN: 52 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Wüste von Lamakan

-----  
| \* Killer-Affe \*

|  
| KP: 1000 EP: 460 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 45 GM: 1500 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 156 IT: Regentropfen (1) WDRST: 72 72 25 127  
| VERT: 49  
| SCHN: 94 FÄHIGKEITEN: Angriff, Regenschauer, Täuschung, Haltegriff,  
| GLCK: 26 Kriegsschrei, Plünderung  
| WO ZU FINDEN: Wald von Mogall

-----  
| \* Knochenkrieger \*

|  
| KP: 122 EP: 51 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 63 KRAFT: 100 95 80 80  
| ATTK: 131 IT: Schlafbombe (6) WDRST: 25 127 72 48  
| VERT: 35  
| SCHN: 52 FÄHIGKEITEN: Angriff, Zombie-Schwert  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Weltkarte 5 + Höhle der Fuchin-Fälle + Wald von  
| Mogall + Berge von Altin

-----  
| \* Kobold \*

|  
| KP: 220 EP: 107 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 154 KRAFT: 100 85 85 85  
| ATTK: 230 IT: Schlafbombe (5) WDRST: 100 72 72 48  
| VERT: 62  
| SCHN: 75 FÄHIGKEITEN: Angriff  
| GLCK: 4 WO ZU FINDEN: Weltkarte 8 + Höhle von Gondowan + Innere Lunpa-  
| Festung + Wüste von Suhalla

-----  
| \* Kraken \*

|  
| KP: 2400 EP: 711 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 46 GM: 5200 KRAFT: 95 115 85 95  
| ATTK: 216 IT: Lebenswasser (1) WDRST: 100 175 25 100  
| VERT: 60  
| SCHN: 80 FÄHIGKEITEN: Angriff, Taucher, Frost, Gebet, Wassersegen,  
| GLCK: 21 Dunkler Segen, Giftschlag, Wirbelschlag  
| WO ZU FINDEN: Schiff (Meer...)

| Greift zweimal pro Runde an.

-----  
| \* Kriecher \*

|  
| KP: 89 EP: 32 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 6 GM: 38 KRAFT: 100 95 95 95  
| ATTK: 79 IT: Wiesel-Klaue (6) WDRST: 48 100 72 7

| VERT: 19  
| SCHN: 29 FÄHIGKEITEN: Angriff, Frost, Regenschauer  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Tret, der Baum

○-----  
| \* Kriegerbiene \*

|  
| KP: 164 EP: 65 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 104 KRAFT: 90 90 95 105  
| ATTK: 221 IT: Elixier (5) WDRST: 100 48 48 7  
| VERT: 65  
| SCHN: 102 FÄHIGKEITEN: Angriff, Giftstachel, Todesstreich, Freundsuche  
| GLCK: 5 WO ZU FINDEN: Weltkarte 8/9 + Höhle von Gondwan

○-----  
| \* Kriegsherr \*

|  
| KP: 137 EP: 55 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 87 KRAFT: 55 125 75 95  
| ATTK: 193 IT: Gegengift (6) WDRST: 48 127 7 48  
| VERT: 42  
| SCHN: 70 FÄHIGKEITEN: Angriff, Gifttinte  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Schiff

○-----  
| \* Krötenmolch \*

|  
| KP: 2800 EP: 999 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 3200 KRAFT: 95 115 85 95  
| ATTK: 266 IT: Psy-Kristall (1) WDRST: 100 175 25 100  
| VERT: 52  
| SCHN: 82 FÄHIGKEITEN: Angriff, Dunkelsegen, Klebgift, Faulblut,  
| GLCK: 18 Verprügler  
| WO ZU FINDEN: Lunpa-Festung  
|  
| Heilt sich um 80 KP pro Runde.

○-----  
| \* Kuttelfisch \*

|  
| KP: 80 EP: 27 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 49 KRAFT: 95 125 75 95  
| ATTK: 96 IT: Schlafbombe (6) WDRST: 48 127 7 48  
| VERT: 22  
| SCHN: 36 FÄHIGKEITEN: Angriff, Giftbiss  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Merkur-Leuchtturm

○-----  
| \* Larve \*

|  
| KP: 211 EP: 144 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 27 GM: 120 KRAFT: 95 85 115 95  
| ATTK: 252 IT: Flüster-Samen (6) WDRST: 100 25 175 100  
| VERT: 72  
| SCHN: 92 FÄHIGKEITEN: Angriff, Epizentrum, Flammenwand, Ultraschall  
| GLCK: 4 WO ZU FINDEN: Wüste von Suhalla

○-----  
| \* Lebende Statue \*



| KP: 540 EP: 377 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 34 GM: 900 KRAFT: 95 125 75 95  
| ATTK: 149 IT: Fläschchen (1) WDRST: 100 193 25 100  
| VERT: 44  
| SCHN: 56 FÄHIGKEITEN: Angriff, Tundra, Wassersegen  
| GLCK: 20 WO ZU FINDEN: Berge von Altin

-----  
| \* Lichthaupt \*

| KP: 54 EP: 9 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 10 KRAFT: 100 95 80 80  
| ATTK: 42 IT: Rauchbombe (6) WDRST: 25 127 72 48  
| VERT: 10  
| SCHN: 10 FÄHIGKEITEN: Angriff, Mystikflamme  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Goma-Höhle + Wald von Kolima

-----  
| \* Magikor \*

| KP: 321 EP: 169 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 34 GM: 208 KRAFT: 95 85 115 95  
| ATTK: 253 IT: Aura-Handsch. (8) WDRST: 100 25 175 100  
| VERT: 74  
| SCHN: 109 FÄHIGKEITEN: Angriff, Nova, Schlaf, Haltegriff, Giftschwanz  
| GLCK: 11 WO ZU FINDEN: Wüste von Suhalla

-----  
| \* Mantikor \*

| KP: 1700 EP: 590 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 83 GM: 3400 KRAFT: 95 85 115 95  
| ATTK: 168 IT: Psy-Kristall (1) WDRST: 100 25 175 100  
| VERT: 48  
| SCHN: 61 FÄHIGKEITEN: Angriff, Feuerschlag, Nova, Hindernis, Täuschung,  
| GLCK: 36 Fluch, Giftschwanz  
| WO ZU FINDEN: Wüste von Lamakan

| Greift zweimal pro Runde an.

-----  
| \* Mars-Dschinn "Esse" \*

| KP: 172 EP: 28 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 14 GM: 85 KRAFT: 95 75 125 95  
| ATTK: 45 IT: - WDRST: 100 25 193 100  
| VERT: 9  
| SCHN: 22 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Flamme, Bombe  
| GLCK: 6 WO ZU FINDEN: Goma-Höhle

-----  
| \* Mars-Dschinn "Flamme" \*

| KP: 592 EP: 460 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 52 GM: 445 KRAFT: 95 75 125 95  
| ATTK: 253 IT: - WDRST: 100 25 193 100  
| VERT: 56  
| SCHN: 151 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Hitzesturm, Feuerball, Eruption,  
| GLCK: 17 Feuerwalze, Nova  
| WO ZU FINDEN: Wüste von Suhalla

-----

| \* Mars-Dschinn "Korona" \*

|

|       |     |                                                               |  |        |        |      |         |     |
|-------|-----|---------------------------------------------------------------|--|--------|--------|------|---------|-----|
| KP:   | 355 | EP: 173                                                       |  | VENUS  | MERKUR | MARS | JUPITER |     |
| PP:   | 24  | GM: 210                                                       |  | KRAFT: | 95     | 75   | 125     | 95  |
| ATTK: | 144 | IT: -                                                         |  | WDRST: | 100    | 25   | 193     | 100 |
| VERT: | 41  |                                                               |  |        |        |      |         |     |
| SCHN: | 76  | FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Flammenwand, Feuerball, Vulkan, |  |        |        |      |         |     |
| GLCK: | 8   | Feuerschlag, Nova                                             |  |        |        |      |         |     |
|       |     | WO ZU FINDEN: Weltkarte 5                                     |  |        |        |      |         |     |

-----

| \* Maulwurf \*

|

|       |     |                                                      |  |        |        |      |         |    |
|-------|-----|------------------------------------------------------|--|--------|--------|------|---------|----|
| KP:   | 96  | EP: 39                                               |  | VENUS  | MERKUR | MARS | JUPITER |    |
| PP:   | 0   | GM: 60                                               |  | KRAFT: | 100    | 80   | 70      | 80 |
| ATTK: | 119 | IT: Flüster-Samen (5)                                |  | WDRST: | 48     | 48   | 25      | 72 |
| VERT: | 22  |                                                      |  |        |        |      |         |    |
| SCHN: | 36  | FÄHIGKEITEN: Angriff, Wild-Spucke                    |  |        |        |      |         |    |
| GLCK: | 1   | WO ZU FINDEN: Weltkarte 4/5 + Höhle der Fuchin-Fälle |  |        |        |      |         |    |

-----

| \* Maulwurfmagier \*

|

|       |     |                                                      |  |        |        |      |         |    |
|-------|-----|------------------------------------------------------|--|--------|--------|------|---------|----|
| KP:   | 199 | EP: 191                                              |  | VENUS  | MERKUR | MARS | JUPITER |    |
| PP:   | 0   | GM: 132                                              |  | KRAFT: | 100    | 80   | 70      | 80 |
| ATTK: | 265 | IT: Gegengift (6)                                    |  | WDRST: | 48     | 48   | 25      | 72 |
| VERT: | 47  |                                                      |  |        |        |      |         |    |
| SCHN: | 74  | FÄHIGKEITEN: Angriff, Wildwuchs, Wild-Spucke, Würmer |  |        |        |      |         |    |
| GLCK: | 4   | WO ZU FINDEN: Suhalla-Tor                            |  |        |        |      |         |    |

-----

| \* Menardi \*

|

|       |      |                                                          |  |        |        |      |         |     |
|-------|------|----------------------------------------------------------|--|--------|--------|------|---------|-----|
| KP:   | 2600 | EP: 3000                                                 |  | VENUS  | MERKUR | MARS | JUPITER |     |
| PP:   | 300  | GM: 4200                                                 |  | KRAFT: | 100    | 95   | 105     | 100 |
| ATTK: | 389  | IT: -                                                    |  | WDRST: | 100    | 72   | 175     | 100 |
| VERT: | 134  |                                                          |  |        |        |      |         |     |
| SCHN: | 220  | FÄHIGKEITEN: Angriff, Hitzesturm, Feuerwalze, Supernova, |  |        |        |      |         |     |
| GLCK: | 50   | Wunsch, Aufprall, Schutz, Todesgriff                     |  |        |        |      |         |     |
|       |      | WO ZU FINDEN: Venus-Leuchtturm                           |  |        |        |      |         |     |

-----

| \* Merkur-Dschinn "Geysir" \*

|

|       |     |                                                        |  |        |        |      |         |     |
|-------|-----|--------------------------------------------------------|--|--------|--------|------|---------|-----|
| KP:   | 290 | EP: 130                                                |  | VENUS  | MERKUR | MARS | JUPITER |     |
| PP:   | 20  | GM: 151                                                |  | KRAFT: | 95     | 125  | 75      | 95  |
| ATTK: | 107 | IT: -                                                  |  | WDRST: | 100    | 193  | 25      | 100 |
| VERT: | 24  |                                                        |  |        |        |      |         |     |
| SCHN: | 58  | FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Tundra, Prisma, Taucher, |  |        |        |      |         |     |
| GLCK: | 9   | Schaumkrone                                            |  |        |        |      |         |     |
|       |     | WO ZU FINDEN: Merkur-Leuchtturm                        |  |        |        |      |         |     |

-----

| \* Merkur-Dschinn "Pin" \*

|

|       |     |         |  |        |        |      |         |     |
|-------|-----|---------|--|--------|--------|------|---------|-----|
| KP:   | 466 | EP: 279 |  | VENUS  | MERKUR | MARS | JUPITER |     |
| PP:   | 46  | GM: 340 |  | KRAFT: | 95     | 125  | 75      | 95  |
| ATTK: | 207 | IT: -   |  | WDRST: | 100    | 193  | 25      | 100 |

| VERT: 48  
| SCHN: 116 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Tundra, Eishorn, Prismenhagel,  
| GLCK: 16 Taucher, Frost  
| WO ZU FINDEN: Weltkarte 7

○-----  
| \* Merkur-Dschinn "Quelle" \*

|  
| KP: 361 EP: 190 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 27 GM: 226 KRAFT: 95 125 75 95  
| ATTK: 140 IT: - WDRST: 100 193 25 100  
| VERT: 32  
| SCHN: 84 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Tundra, Eishorn, Prismenhagel,  
| GLCK: 10 Taucher, Frost  
| WO ZU FINDEN: Berge von Altin

○-----  
| \* Merkur-Dschinn "Tau" \*

|  
| KP: 654 EP: 606 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 59 GM: 484 KRAFT: 95 125 75 95  
| ATTK: 281 IT: - WDRST: 100 193 25 100  
| VERT: 77  
| SCHN: 172 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Eishorn, Prismenhagel, Flut,  
| GLCK: 19 Gletscher, Schaumkrone  
| WO ZU FINDEN: Suhalla-Tor

○-----  
| \* Mimic (1) \*

|  
| KP: 468 EP: 164 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 24 GM: 178 KRAFT: 95 100 75 105  
| ATTK: 120 IT: Lebenswasser (1) WDRST: 100 127 25 152  
| VERT: 33  
| SCHN: 51 FÄHIGKEITEN: Angriff, Windhieb, Täuschung, Schlaf, Psy-Zehrer  
| GLCK: 8 WO ZU FINDEN: Merkur-Leuchtturm

○-----  
| \* Mimic (2) \*

|  
| KP: 506 EP: 190 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 26 GM: 207 KRAFT: 95 100 75 105  
| ATTK: 133 IT: Spieleticket (1) WDRST: 100 127 25 152  
| VERT: 36  
| SCHN: 57 FÄHIGKEITEN: Angriff, Brüyere, Täuschung, Schlaf, Psy-Zehrer  
| GLCK: 10 WO ZU FINDEN: Höhle der Fuchin-Fälle

○-----  
| \* Mimic (3) \*

|  
| KP: 579 EP: 241 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 32 GM: 267 KRAFT: 95 100 75 105  
| ATTK: 160 IT: Spieleticket (1) WDRST: 100 127 25 152  
| VERT: 44  
| SCHN: 70 FÄHIGKEITEN: Angriff, Licht-Plasma, Täuschung, Schlaf,  
| GLCK: 12 Psy-Zehrer  
| WO ZU FINDEN: Berge von Altin

○-----  
| \* Mimic (4) \*

|  
| KP: 690 EP: 321 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 42 GM: 356 KRAFT: 95 100 75 105  
| ATTK: 201 IT: Fläschchen (1) WDRST: 100 127 25 152  
| VERT: 56  
| SCHN: 89 FÄHIGKEITEN: Angriff, Schall-Keule, Täuschung, Schlaf,  
| GLCK: 13 Psy-Zehrer  
| WO ZU FINDEN: Höhle von Vault

-----  
| \* Mimic (5) \*

|  
| KP: 729 EP: 347 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 44 GM: 386 KRAFT: 95 100 75 105  
| ATTK: 214 IT: Heiltrank (1) WDRST: 100 127 25 152  
| VERT: 59  
| SCHN: 97 FÄHIGKEITEN: Angriff, Schall-Keule, Täuschung, Schlaf, Fluch,  
| GLCK: 14 Psy-Zehrer  
| WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 1

-----  
| \* Mimic (6) \*

|  
| KP: 767 EP: 374 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 48 GM: 415 KRAFT: 95 100 75 105  
| ATTK: 227 IT: Lebenswasser (1) WDRST: 100 127 25 152  
| VERT: 63  
| SCHN: 104 FÄHIGKEITEN: Angriff, Nessel, Schwächer, Schlaf, Fluch,  
| GLCK: 15 Psy-Zehrer  
| WO ZU FINDEN: Höhle von Altmiller

-----  
| \* Mimic (7) \*

|  
| KP: 997 EP: 669 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 60 GM: 547 KRAFT: 95 100 75 105  
| ATTK: 303 IT: Lebenswasser (1) WDRST: 100 127 25 152  
| VERT: 94  
| SCHN: 139 FÄHIGKEITEN: Angriff, Eisrakete, Schwächer, Schlaf, Fluch,  
| GLCK: 17 Psy-Zehrer  
| WO ZU FINDEN: Wüste von Suhalla

-----  
| \* Mimic (8) \*

|  
| KP: 1206 EP: 1009 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 68 GM: 643 KRAFT: 95 100 75 105  
| ATTK: 367 IT: Heiltrank (1) WDRST: 100 127 25 152  
| VERT: 126  
| SCHN: 167 FÄHIGKEITEN: Angriff, Funkenregen, Täuschung, Schlaf, Fluch,  
| GLCK: 18 Urteil, Psy-Zehrer  
| RNDN: 1 WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Piratenschiff

-----  
| \* Myst. Frau \*

|  
| KP: 2600 EP: 0 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 300 GM: 0 KRAFT: 100 95 105 100  
| ATTK: 50 IT: - WDRST: 127 72 175 100  
| VERT: 20

| SCHN: 13 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flammenwand, Feuerschlag, Nova,  
| GLCK: 40 Todesgriff  
| WO ZU FINDEN: Vale

-----  
| \* Myst. Mann \*

|  
| KP: 3000 EP: 0 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 260 GM: 0 KRAFT: 100 90 110 100  
| ATTK: 63 IT: - WDRST: 100 72 175 127  
| VERT: 22  
| SCHN: 9 FÄHIGKEITEN: Angriff, Feuerball, Eruption, Hitzeblitz  
| GLCK: 40  
| WO ZU FINDEN: Vale

-----  
| \* Nachtmahr \*

|  
| KP: 258 EP: 241 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 28 GM: 198 KRAFT: 85 100 85 85  
| ATTK: 287 IT: Heilungs-Ring (7) WDRST: 100 127 72 100  
| VERT: 89  
| SCHN: 138 FÄHIGKEITEN: Angriff, Feuerball, Licht-Plasma, Haltegriff,  
| GLCK: 13 Anfunkeln  
| WO ZU FINDEN: Suhalla-Tor + Venus-Leuchtturm + Babis Leuchtturm

-----  
| \* Navampa \*

|  
| KP: 820 EP: 0 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 0 KRAFT: 80 80 80 80  
| ATTK: 274/232\* IT: - WDRST: 90 90 90 90  
| VERT: 54  
| SCHN: 84 FÄHIGKEITEN: Angriff, Verteidigung  
| GLCK: 16 WO ZU FINDEN: Colosso

|\* Bei Niederlage des Rennens / Bei Gewinn des Rennens

-----  
| \* Ork \*

|  
| KP: 148 EP: 68 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 113 KRAFT: 100 85 85 85  
| ATTK: 156 IT: Nuss (6) WDRST: 100 72 72 48  
| VERT: 41  
| SCHN: 54 FÄHIGKEITEN: Angriff, Krampf  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Wüste von Lamakan

-----  
| \* Ork-Lord \*

|  
| KP: 278 EP: 260 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 18 GM: 198 KRAFT: 100 85 85 85  
| ATTK: 302 IT: Glücks-Med. (8) WDRST: 127 100 100 72  
| VERT: 98  
| SCHN: 70 FÄHIGKEITEN: Angriff, Schlaf, Krampf  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Babis Leuchtturm + Tunnelruinen

-----  
| \* Orkan-Echse \*

|  
| KP: 3000 EP: 1360 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 45 GM: 6400 KRAFT: 90 95 95 110  
| ATTK: 295 IT: Heiltrank (1) WDRST: 48 100 100 152  
| VERT: 94  
| SCHN: 114 FÄHIGKEITEN: Angriff, Sturmblitz, Schall-Keule, Orkan,  
| GLCK: 26 Aufprall, Wächter, Flügelstreich  
| WO ZU FINDEN: Wüste von Suhalla + Schatzinsel  
|  
| Greift zweimal pro Runde an.

-----  
| \* Panzerratte \*

|  
| KP: 203 EP: 208 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 135 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 262 IT: Elixier (6) WDRST: 48 48 25 72  
| VERT: 130  
| SCHN: 61 FÄHIGKEITEN: Angriff, Verteidigung, Gegenschlag  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Babis Leuchtturm + Tunnelruinen

-----  
| \* Pesthauch \*

|  
| KP: 173 EP: 75 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 98 KRAFT: 95 95 95 110  
| ATTK: 228 IT: Wieselklaue (5) WDRST: 127 72 48 7  
| VERT: 56  
| SCHN: 120 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flügelschlag, Luftangriff  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 8 + Innere Lunpa-Festung + Wüste von  
| Suhalla

-----  
| \* Pestpilz \*

|  
| KP: 18 EP: 1 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 2 KRAFT: 105 100 80 70  
| ATTK: 22 IT: Rauchbombe (6) WDRST: 48 100 7 72  
| VERT: 5  
| SCHN: 10 FÄHIGKEITEN: Angriff, Anfunkeln  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Vale + Heiligtum von Sol

| Ist etwas schwächer als die spätere Variante.

-----  
| \* Pestpilz \*

|  
| KP: 34 EP: 3 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 3 KRAFT: 105 100 80 70  
| ATTK: 31 IT: Rauchbombe (6) WDRST: 48 100 7 72  
| VERT: 5  
| SCHN: 15 FÄHIGKEITEN: Angriff, Nachtstern  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Weltkarte 1

-----  
| \* Ratte \*

|  
| KP: 49 EP: 14 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 17 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 52 IT: Heilkraut (6) WDRST: 48 48 25 72

| VERT: 27  
| SCHN: 15 FÄHIGKEITEN: Angriff, Verteidigung  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Weltkarte 2 + Wald von Kolima + Tret, der Baum

-----  
| \* Rattenkämpfer \*

|  
| KP: 143 EP: 63 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 83 KRAFT: 85 100 85 85  
| ATTK: 146 IT: Rauchbombe (6) WDRST: 72 100 48 72  
| VERT: 39  
| SCHN: 58 FÄHIGKEITEN: Angriff, Verteidigung, Flucht, Rauchbombe  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Minen von Altin + Wüste von Lamakan

-----  
| \* Rattenkrieger \*

|  
| KP: 208 EP: 100 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 160 KRAFT: 85 100 85 85  
| ATTK: 226 IT: Flüstersamen (6) WDRST: 72 100 48 72  
| VERT: 49  
| SCHN: 121 FÄHIGKEITEN: Angriff, Verteidigung, Flucht, Rauchbombe  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Weltkarte 8/9 + Höhle von Gondwan +  
| Lunpa-Festung

-----  
| \* Rattensoldat \*

|  
| KP: 69 EP: 17 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 19 KRAFT: 85 100 85 85  
| ATTK: 56 IT: Rauchbombe (5) WDRST: 72 100 48 72  
| VERT: 13  
| SCHN: 19 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Weltkarte 2+3 + Wald von Kolima + Tret, der Baum

-----  
| \* Räuber \*

|  
| KP: 421 EP: 162 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 190 KRAFT: 80 80 80 80  
| ATTK: 251 IT: Kristall-Staub (6) WDRST: 72 72 72 72  
| VERT: 69  
| SCHN: 104 FÄHIGKEITEN: Angriff, Schnitter  
| GLCK: 5 WO ZU FINDEN: Lunpa-Festung

-----  
| \* Reißzahn \*

|  
| KP: 109 EP: 37 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 45 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 99 IT: Nuss (6) WDRST: 48 48 25 72  
| VERT: 27  
| SCHN: 24 FÄHIGKEITEN: Angriff, Bärenklaue  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Weltkarte 3+4 + Merkur-Leuchtturm + Höhle der  
| Fuchin-Fälle

-----  
| \* Rex Mantikor \*

|  
| KP: 348 EP: 342 VENUS MERKUR MARS JUPITER

| PP: 33 GM: 240 KRAFT: 95 85 115 95  
| ATTK: 317 IT: Psy-Kristall (7) WDRST: 100 25 175 100  
| VERT: 106  
| SCHN: 134 FÄHIGKEITEN: Angriff, Eruption, Haltegriff, Giftschwanz,  
| GLCK: 12 Licht-Orakel  
| WO ZU FINDEN: Babis Leuchtturm + Tunnelruinen +  
| Venus-Leuchtturm

-----  
| \* Salamander \*

| KP: 212 EP: 84 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 18 GM: 190 KRAFT: 95 75 125 95  
| ATTK: 158 IT: Öltropfen (5) WDRST: 100 25 193 100  
| VERT: 49  
| SCHN: 50 FÄHIGKEITEN: Angriff, Feuerball, Wächter, Bombe, Feuersegen  
| GLCK: 6 WO ZU FINDEN: Wüste von Lamakan

-----  
| \* Satrage \*

| KP: 570 EP: 0 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 0 KRAFT: 80 80 80 80  
| ATTK: 228 IT: - WDRST: 90 90 90 90  
| VERT: 28/6\*  
| SCHN: 73 FÄHIGKEITEN: Angriff, Verteidigung  
| GLCK: 12 WO ZU FINDEN: Colosso

| \* Bei Niederlage des Rennens / Bei Gewinn des Rennens

-----  
| \* Saturos \*

| KP: 1200 EP: 331 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 160 GM: 800 KRAFT: 100 90 110 100  
| ATTK: 113 IT: Psy-Kristall (1) WDRST: 100 72 175 127  
| VERT: 35  
| SCHN: 51 FÄHIGKEITEN: Angriff, Feuerball, Eruption, Hitzeblitz  
| GLCK: 40  
| WO ZU FINDEN: Spitze des Merkur-Leuchtturms

-----  
| \* Saturos \*

| KP: 3000 EP: 3000 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 260 GM: 3600 KRAFT: 100 90 110 100  
| ATTK: 409 IT: - WDRST: 100 72 175 127  
| VERT: 140  
| SCHN: 160 FÄHIGKEITEN: Angriff, Inferno, Pyrogriff, Segnung, Wächter,  
| GLCK: 50 Spuk, Basilisk, Hitzeblitz  
| WO ZU FINDEN: Spitze des Venus-Leuchtturms

-----  
| \* Säure-Made \*

| KP: 160 EP: 86 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 102 KRAFT: 95 85 90 85  
| ATTK: 255 IT: Schlafbombe (6) WDRST: 48 48 25 48  
| VERT: 60  
| SCHN: 78 FÄHIGKEITEN: Angriff, Säurebiss, Flucht





| ATTK: 134 IT: Heilkraut (5) WDRST: 48 127 7 48  
| VERT: 27  
| SCHN: 54 FÄHIGKEITEN: Angriff, Klebgift, Teilung  
| GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Berge von Altin

○-----  
| \* Sirene \*

|  
| KP: 116 EP: 45 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 12 GM: 56 KRAFT: 85 100 85 85  
| ATTK: 107 IT: Kristallstaub (5) WDRST: 100 127 72 100  
| VERT: 27  
| SCHN: 54 FÄHIGKEITEN: Angriff, Anfunkeln, Schlaf, Meerscham  
| GLCK: 9 WO ZU FINDEN: Merkur-Leuchtturm

○-----  
| \* Skelett \*

|  
| KP: 60 EP: 10 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 11 KRAFT: 100 95 80 80  
| ATTK: 46 IT: Heilkraut (5) WDRST: 25 127 72 48  
| VERT: 14  
| SCHN: 18 FÄHIGKEITEN: Angriff, Knochenmühle  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Weltkarte 2 + Goma-Höhle + Wald von Kolima

○-----  
| \* Spinne \*

|  
| KP: 69 EP: 25 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 32 KRAFT: 95 85 90 85  
| ATTK: 75 IT: Gegengift (5) WDRST: 48 48 25 48  
| VERT: 22  
| SCHN: 22 FÄHIGKEITEN: Angriff, Spinnennetz  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Tret, der Baum

○-----  
| \* Steinsoldat \*

|  
| KP: 179 EP: 98 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 6 GM: 98 KRAFT: 95 75 125 95  
| ATTK: 241 IT: Elixier (6) WDRST: 48 7 127 48  
| VERT: 105  
| SCHN: 104 FÄHIGKEITEN: Angriff, Feuerstoß, Feuerschlag, Kopfstoß,  
| GLCK: 5 Dynamit  
| WO ZU FINDEN: Wüste von Suhalla + Schatzinsel, Keller 5

| (Warum dieses Monster schon von Natur aus nicht genug PP für den Feuer-  
| schlag hat, weiß wohl nur Camelot.)

○-----  
| \* Sturm-Echse \*

|  
| KP: 2900 EP: 1300 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 42 GM: 6100 KRAFT: 90 95 95 110  
| ATTK: 291 IT: Psy-Kristall (1) WDRST: 48 100 100 152  
| VERT: 86  
| SCHN: 112 FÄHIGKEITEN: Angriff, Sturmblitz, Schall-Keule, Orkan,  
| GLCK: 22 Aufprall, Wächter, Flügelstreich  
| WO ZU FINDEN: Wüste von Suhalla + Schatzinsel  
|

| Greift zweimal pro Runde an.

-----  
| \* Sukkubus \*  
|  
| KP: 529 EP: 101 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 56 GM: 143 KRAFT: 85 100 85 85  
| ATTK: 107 IT: Kristallstaub (5) WDRST: 100 127 72 100  
| VERT: 49  
| SCHN: 101 FÄHIGKEITEN: Angriff, Prismenhagel, Windhieb, Anfunkeln  
| GLCK: 12 WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 2

-----  
| \* Teufelsguhl \*  
|  
| KP: 609 EP: 87 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 109 KRAFT: 100 95 80 80  
| ATTK: 199 IT: Gegengift (5) WDRST: 25 72 7 48  
| VERT: 45  
| SCHN: 69 FÄHIGKEITEN: Angriff, Kannibale, Bakterien  
| GLCK: 3 WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 3

-----  
| \* Tarantel \*  
|  
| KP: 108 EP: 58 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 81 KRAFT: 95 85 90 85  
| ATTK: 144 IT: Gegengift (5) WDRST: 48 48 25 48  
| VERT: 30  
| SCHN: 52 FÄHIGKEITEN: Angriff, Giftzahn, Spinnennetz  
| GLCK: 5 WO ZU FINDEN: Berge von Altin

-----  
| \* Todesschatten \*  
|  
| KP: 117 EP: 48 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 56 KRAFT: 105 100 80 70  
| ATTK: 159 IT: Schlafbombe (6) WDRST: 48 100 7 72  
| VERT: 19  
| SCHN: 90 FÄHIGKEITEN: Angriff, Nachtstern  
| GLCK: 5 WO ZU FINDEN: Weltkarte 6 + Höhle von Vault + Höhle von Vale

-----  
| \* Ton-Gargoyle \*  
|  
| KP: 208 EP: 100 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 24 GM: 147 KRAFT: 100 100 100 95  
| ATTK: 210 IT: Nuss (6) WDRST: 48 100 100 127  
| VERT: 90  
| SCHN: 84 FÄHIGKEITEN: Angriff, Stalagmit, Wächter, Ultraschall  
| GLCK: 7 WO ZU FINDEN: Höhle von Altmiller

-----  
| \* Tornado-Echse \*  
|  
| KP: 530 EP: 620 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 37 GM: 477 KRAFT: 90 95 95 110  
| ATTK: 267 IT: Wieselklaue (4) WDRST: 48 100 100 152  
| VERT: 74  
| SCHN: 104 FÄHIGKEITEN: Angriff, Sturmblitz, Windhieb, Tornado, Aufprall,

| GLCK: 18 Schutz, Geflatter  
| WO ZU FINDEN: Wüste von Suhalla  
|

| Das einzige normale Monster, welches zweimal pro Runde angreifen kann.

○-----  
| \* Totterbart \*

|  
| KP: 6000 EP: 8000 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 600 GM: 9000 KRAFT: 100 130 120 110  
| ATTK: 468 IT: Lebenswasser (1) WDRST: 72 193 127 152  
| VERT: 178  
| SCHN: 180 FÄHIGKEITEN: Angriff, Frost-Prisma, Inferno, Funkenregen,  
| GLCK: 60 Aufprall, Wächter, Mag. Mantel, Basilisk  
| WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Piratenschiff

○-----  
| \* Tret \*

|  
| KP: 710 EP: 226 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 36 GM: 700 KRAFT: 105 100 80 70  
| ATTK: 89 IT: Heiltrank (1) WDRST: 72 175 25 100  
| VERT: 27  
| SCHN: 30 FÄHIGKEITEN: Angriff, Beben, Wachstum, Dornen, Nachtstern  
| GLCK: 28 WO ZU FINDEN: Tret, der Baum

○-----  
| \* Triefschlamm \*

|  
| KP: 72 EP: 26 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 40 KRAFT: 95 125 75 95  
| ATTK: 72 IT: Heilkraut (5) WDRST: 48 127 7 48  
| VERT: 19  
| SCHN: 30 FÄHIGKEITEN: Angriff, Teilung, Klebschleim  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Weltkarte 3+4 + Bilibin-Höhle +  
| Merkur-Leuchtturm + Höhle der Fuchin-Fälle

○-----  
| \* Troll \*

|  
| KP: 101 EP: 30 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 34 KRAFT: 100 80 70 80  
| ATTK: 73 IT: Nuss (6) WDRST: 48 48 25 72  
| VERT: 16  
| SCHN: 14 FÄHIGKEITEN: Angriff, Blinde Gewalt  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Weltkarte 3 + Wald von Kolima + Tret, der Baum  
|  
| Regeneriert 10 KP pro Runde.

○-----  
| \* Untoter \*

|  
| KP: 165 EP: 74 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
| PP: 0 GM: 90 KRAFT: 100 95 80 80  
| ATTK: 180 IT: Gegengift (5) WDRST: 25 72 7 48  
| VERT: 27  
| SCHN: 58 FÄHIGKEITEN: Angriff, Gestank des Verfalls, Freundsuche  
| GLCK: 1 WO ZU FINDEN: Weltkarte 6 + Höhle von Vale

| \* Venus-Dschinn "Quartz" \*

|  
 | KP: 349 EP: 172 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 25 GM: 201 KRAFT: 120 95 95 80  
 | ATTK: 127 IT: - WDRST: 193 100 100 25  
 | VERT: 28  
 | SCHN: 76 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Erdbeben, Stalagmit, Gaia,  
 | GLCK: 9 Wildwuchs, Bruyère  
 | WO ZU FINDEN: Wald von Mogall

-----  
 | \* Venus-Dschinn "Ranke" \*

|  
 | KP: 421 EP: 230 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 30 GM: 277 KRAFT: 120 95 95 80  
 | ATTK: 175 IT: - WDRST: 193 100 100 25  
 | VERT: 45  
 | SCHN: 91 FÄHIGKEITEN: Angriff, Flucht, Epizentrum, Ton-Spitze, Gaia,  
 | GLCK: 10 Wildwuchs, Bruyère  
 | WO ZU FINDEN: Weltkarte 6

-----  
 | \* Virago \*

|  
 | KP: 185 EP: 87 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 120 KRAFT: 95 95 95 110  
 | ATTK: 199 IT: Elixier (5) WDRST: 127 72 48 7  
 | VERT: 47  
 | SCHN: 89 FÄHIGKEITEN: Angriff, Banshee  
 | GLCK: 4 WO ZU FINDEN: Schiff + Schatzinsel, Keller 1

-----  
 | \* Wicht \*

|  
 | KP: 192 EP: 92 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 115 KRAFT: 100 95 80 80  
 | ATTK: 205 IT: Elixier (5) WDRST: 25 72 7 48  
 | VERT: 55  
 | SCHN: 54 FÄHIGKEITEN: Angriff, Faulblut, Gestank des Verfalls  
 | GLCK: 2 WO ZU FINDEN: Höhle von Altmiller

-----  
 | \* Wilder Greif \*

|  
 | KP: 370 EP: 322 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 8 GM: 290 KRAFT: 90 95 95 110  
 | ATTK: 332 IT: Feder-Robe (8) WDRST: 152 110 72 48  
 | VERT: 112  
 | SCHN: 170 FÄHIGKEITEN: Angriff, Haltegriff, Flügelstreich, Duopicker  
 | GLCK: 10 WO ZU FINDEN: Babis Leuchtturm + Tunnelruinen +  
 | Venus-Leuchtturm

-----  
 | \* Wurm \*

|  
 | KP: 132 EP: 60 VENUS MERKUR MARS JUPITER  
 | PP: 0 GM: 94 KRAFT: 95 85 90 85  
 | ATTK: 196 IT: Heilkraut (6) WDRST: 48 48 25 48  
 | VERT: 51  
 | SCHN: 79 FÄHIGKEITEN: Angriff, Hilfesuche

| GLCK: 2      WO ZU FINDEN: Höhle von Altmiller

-----  
| \* Zerberus \*  
|  
| KP:    2200   EP: 1863                    VENUS   MERKUR    MARS    JUPITER  
| PP:    42    GM: 3200                    KRAFT:  95    115    85    95  
| ATTK: 369   IT: Psy-Kristall (1)   WDRST:  100    175    25    100  
| VERT: 130  
| SCHN: 151   FÄHIGKEITEN: Angriff, Eisrakete, Segnung, Eissegen, Heulen,  
| GLCK: 22                    Doppelzahn  
|                    WO ZU FINDEN: Schatzinsel, Ebene 9

-----  
| \* Zerstörer \*  
|  
| KP:    189   EP: 90                    VENUS   MERKUR    MARS    JUPITER  
| PP:    0    GM: 95                    KRAFT:  100    80    70    80  
| ATTK: 185   IT: Elixier (6)            WDRST:  48    48    25    72  
| VERT: 47  
| SCHN: 60    FÄHIGKEITEN: Angriff, Bärenklaue  
| GLCK: 2      WO ZU FINDEN: Höhle von Vault + Höhle von Vale

-----  
| \* Zombie \*  
|  
| KP:    55   EP: 0                    VENUS   MERKUR    MARS    JUPITER  
| PP:    0    GM: 0                    KRAFT:  100    95    80    80  
| ATTK: 41   IT: -                    WDRST:  25    27    7    48  
| VERT: 9  
| SCHN: 5    FÄHIGKEITEN: Angriff  
| GLCK: 1    WO ZU FINDEN: Weltkarte 1  
|  
| Hat seinen Auftritt nur in Venus-Dschinn Kiesels Einführung.

-----  
| \* Zombie  
|  
| KP:    55   EP: 7                    VENUS   MERKUR    MARS    JUPITER  
| PP:    0    GM: 8                    KRAFT:  100    95    80    80  
| ATTK: 41   IT: Heilkraut (5)        WDRST:  25    27    7    48  
| VERT: 9  
| SCHN: 5    FÄHIGKEITEN: Angriff  
| GLCK: 1    WO ZU FINDEN: Weltkarte 1+2 + Goma-Höhle

-----  
| \* Zonyth \*  
|  
| KP:    215   EP: 219                    VENUS   MERKUR    MARS    JUPITER  
| PP:    32    GM: 176                    KRAFT:  100    85    85    85  
| ATTK: 257   IT: Kristall-Staub        WDRST:  100    72    72    48  
| VERT: 74  
| SCHN: 122   FÄHIGKEITEN: Angriff, Mutter Erde, Aufprall, Schlaf  
| GLCK: 8      WO ZU FINDEN: Suhalla-Tor + Venus-Leuchtturm + Babis Leuchtturm

## 15.1 Nebenquests für "Die Vergessene Epoche"

---

Wenn ihr euen Spielstand von Golden Sun zu Die Vergessene Epoche übertragt, könnt ihr nebenbei einige besondere Spielsequenzen freischalten, wenn ihr einige Nebenaufgaben im ersten Teil erledigt habt.

### -- 1. Ausbruch mitbekommen --

Jeder erinnert sich sicherlich an die drei fiesen Banditen aus Vault. Sobald ihr jedoch den Wald von Mogall, die Minen und die Wüste von Lamakan hinter euch habt und wieder nach Vault kommt, werden die Bewohner euch sagen, dass die gefangengenommenen Banditen entkommen sind! Um die Quest jedoch zu aktivieren, müsst ihr explizit mit dem Bürgermeister über den Ausbruch reden.

EREIGNIS: Nach einer erneuten Auseinandersetzung mit den Banditen könnt ihr in Die Vergessene Epoche die "Goldenen Stiefel" erlangen.

### -- 2. Hsu von Felsen befreien --

Sobald Lord Hama Ivan den 'Enthüller' gelehrt hat, wird sie zusammen mit Feizhi sich aufmachen, um nach Hsu zu sehen. Betretet nun vom Tempel des Lama aus die Seidenstraße (ihr musstet wegen der Steine von hier aus nach Altin gehen!). Nun solltet ihr die beiden zusammen mit einem gequälten Hsu sehen - ein auf ihm gelandeter Felsen ist die Wurzel des Übels. Ungeachtet jeglicher Schadenfreude helfen wir natürlich! Setzt direkt nach dem Betreten der Seidenstraße den 'Enthüller' ein, und ein Egang in der Felswand wird erscheinen. Durchläuft den Gang und ihr landet bei ihnen. Stellt euch nun direkt vor den Felsbrocken und benutzt die frisch erworbene 'Telekinese'. Der Rest passiert automatisch. Übrigens werden nun auch die ganzen Steine weggeräumt, es ist also keine so falsche Idee.

EREIGNIS: In Die Vergessene Epoche wird Feizhi euch den "Goldenen Ring" geben. Dieser ist recht stark, eine Anschaffung ist er also wert!

### -- 3. Colosso gewinnen --

Für den Spielablauf von Golden Sun ist der Ausgang von Colosso zwar nicht von Belang (außer ihr wollt auch die Köderkappe haben) - im zweiten Teil hängt ein Ereignis davon ab. Solltet ihr nämlich alle drei Gladiatorenkämpfe gewonnen haben, werden eure ehemaligen Kontrahenten ihre Demütigung natürlich nicht so schnell vergessen... was ihr an einer Stelle des Nachfolgerspiels auch merken werdet.

EREIGNIS: Bei Sieg von Colosso werden die drei Gladiatoren euch zusammen angreifen. Nach ihrer Niederlage geben sie euch das "Goldene Hemd".

## 15.2 Optimale Ausrüstungswahl

---

Natürlich ist die Anzahl aller möglichen Ausrüstungsvarianten schier unendlich groß, doch irgendeine Lieblingskombination hat ja wohl jeder von uns, nicht? :-) Ein paar kleine Kommentare gebe ich zusätzlich dazu, damit man meiner Wahl auch folgen kann. Ich lasse euch gerne die Freiheit, mir weitere schöne Vorschläge für diese Sektion mitteilen zu lassen!

===== ISAAC =====

-----

|         |                  |          |               |
|---------|------------------|----------|---------------|
| WAFFE:  | Gaia-Klinge      | HEMD:    | Mythril-Hemd  |
| KÖRPER: | Ashura-Rüstung   | STIEFEL: | Hyper-Stiefel |
| KOPF:   | Kriegerhelm      | RING:    | Kriegsring    |
| HAND:   | Kriegshandschuhe |          |               |

Die Gaia-Klinge ist ja scheinbar nur für Isaac geschaffen worden: gigantische Angriffserhöhung mit bester Verzauberung, Erdkraft und -verteidigung, und auch noch elementare Erdverzauberung - perfekt. Die Kriegshandschuhe und die Ashura-Rüstung erhöhen den Angriff in ungekannte Regionen, letztere hat auch eine Auto-Regeneration für heilfaule Leute wie mich. Der Kriegerhelm erhöht die Erdkraft (immer nützlich), und zusammen mit den Hyperstiegen erhöht er die Anzahl der kritischen Treffer - was die mächtige Entfesselung miteinschließt. Das Mythril-Hemd sowie der Kriegsring sind für alle Charaktere gut. Alle genannten Sachen besitzen sehr gute Verteidigung - was Isaac zu einem super Krieger macht!

ALTERNATIVEN: KÖRPER: Stachel-Rüstung, Drachenschuppen

===== GARET =====

-----

|         |                 |          |                |
|---------|-----------------|----------|----------------|
| WAFFE:  | Giganten-Axt    | HEMD:    | Mythril-Hemd   |
| KÖRPER: | Sturmjacke      | STIEFEL: | Wirbel-Stiefel |
| KOPF:   | Glückskappe     | RING:    | Kriegsring     |
| HAND:   | Aura-Handschuhe |          |                |

Normalerweise ziehe ich es vor, Gareth keine verfluchten Sachen zu geben, daher nehme ich die starke Giganten-Axt als würdigen Ausgleich. Ansonsten ist es sinnvoll, aus Garets Stärke, nämlich seiner Zähheit im Kampf, das letzte herauszuholen: Resistenzen werden von sich aus durch die Sturmjacke erhöht, und die Aura-Handschuhe können nachhelfen. Durch die erhöhte Angriffswirkung von der Glückskappe sowie den Kriegsring wird die Offensive nicht zu sehr vernachlässigt. Die Verteidigung liegt insgesamt im oberen Bereich. Reguläre Angriffe sollten Gareth mit dieser Auswahl kaum verwunden können.

ALTERNATIVEN: KÖRPER: Stachel-Rüstung, Drachenschuppen  
HAND: Hermes, Spiegelschild

===== IVAN =====

-----

|         |                |          |               |
|---------|----------------|----------|---------------|
| WAFFE:  | Chrysantheme   | HEMD:    | Mythril-Hemd  |
| KÖRPER: | Feder-Robe     | STIEFEL: | Hyper-Stiefel |
| KOPF:   | Mythril-Reif   | RING:    | Einhorn-Ring  |
| HAND:   | Virtuo-Armreif |          |               |

Ja, die Chrysantheme. Obwohl das Flink-Schwert noch Windkraft mitbringt und die Entfesselung stärker sein kann, braucht man bei der seltenen Alternative nicht darauf zu hoffen, ob sie nun ihr volles Potenzial entfaltet, denn das tut sie immer. Ferner ist das Flink-Schwert nur bei Gegner mit recht niedriger Verteidigung überhaupt gut. Ansonsten werden Verteidigung und windelemen-



tare Kraft durch die Robe und den Armreif verstärkt, was speziell für einen Magier auch wichtig ist. Die Robe bietet außerdem noch Windschutz. Die für Psynergy wichtigen PP werden mit dem Reif leicht regeneriert. Mythril-Hemd und Hyper-Stiefel erhöhen wiederum die recht schwache Verteidigung. Als gewöhnlich schnellster der Gruppe kann er mit dem Einhorn-Ring alle anderen vor jeglichen weiteren Schäden bewahren.

ALTERNATIVEN: WAFFE: Flink-Schwert (für extreme Windmagier)

===== MIA =====

-----

|         |                |          |                |
|---------|----------------|----------|----------------|
| WAFFE:  | Kristall-Stab  | HEMD:    | Mythril-Hemd   |
| KÖRPER: | Orakel-Robe    | STIEFEL: | Wirbel-Stiefel |
| KOPF:   | Donnerkrone    | RING:    | Priester-Ring  |
| HAND:   | Mental-Armreif |          |                |

Mia ist im Kern eine Heilerin, daher lege ich meinen Fokus auf diesen Aspekt. Als solche sollte sie möglichst schnell sein - man will schließlich vor dem Feinde heilen - und das wirkt sich auf die Ausrüstung aus. Die Wirbel-Stiefel sind immer ein Muss, und ein Laufhemd, die Feder-Robe oder sogar das Elfenhemd sind, solange die Gegner schneller als ihr seid, auch nie verkehrt (vorallem gilt dies in der Kampfarena). Ansonsten macht die Orakel-Robe Mia so ziemlich immun gegen alle Wasserangriffe, der Armreif erhöht ihre Wasserkraft (und damit die Heilzauber), und die Donnerkrone sorgt für beinahe unendliche Psynergy. Ja, Mias Kräfte sind mir mehr oder weniger wichtiger als Garets verfluchte Waffenauswahl. ;-) Nebenbei hat Mia mit dem Kristall-Stab auch noch das tödlichste Mittel gegen jegliche Art (normaler) Gegner.

ALTERNATIVEN: KÖRPER: Feder-Robe, Elfenhemd  
HEMD: Laufhemd  
RING: Adeptenring

### 15.3 Optimale Klassenwahl

-----

Was macht eine gute Klasse aus? Hohe Statuswerte? Viel Psynergy? Ich denke, das optimale hängt jeweils von der Berufung des Charakters ab: so mag ein Krieger nicht viel Psynergy brauchen, etwas Heilkraft wäre jedoch wünschenswert. Bei magiebetonten Adepten wie Ivan oder Mia ist es natürlich anzustreben, möglichst schnell zu sein und viel Angriffs- oder Heilpsynergy zu besitzen. Durch die Klassenvielfalt in Golden Sun sollte man die meisten Vorstellungen zufrieden stellen können.

Generell empfinde ich folgende Klassen als die stärksten für die spezifischen Charaktere:

|        |                                      |
|--------|--------------------------------------|
| Isaac: | Samurai, Ninja, Lord, Berserker.     |
| Garet: | Samurai, Ninja, Champion, Berserker. |
| Ivan:  | Magister, Weiser, Weißer Magier.     |
| Mia:   | Paragon, Weiser, Weißer Magier.      |

Allerdings muss man daran denken, dass man nicht nur mit einer Person kämpft, sondern eine Gruppe lenken muss. Daher ist es wichtig, dass sich die Gruppe auch ergänzt! Es nützt ja nichts, wenn ihr mächtig austeilen könnt, dafür aber in Heilsituationen nur die Schultern zucken könnt. Ebenso ist es nicht allzu empfehlenswert, zwar viel heilen zu können, andererseits kaum etwas anstellen zu können, um die Störenfriede überhaupt loszuwerden.

Hier also meine favorisierten Konstellationen:

### 1. Die Rundum-Sorglos-Gruppe

~~~~~

ISAAC	==>	Lord	(7 x Venus)
GARET	==>	Champion	(7 x Mars )
IVAN	==>	Magister	(7 x Jupiter)
MIA	==>	Paragon	(7 x Merkur)

Die Standard-Konstellation, wenn man es so will. Jeder Adept bekommt seinem Element entsprechend die Dschinns zugewiesen, was seine angeborenen elementaren Kräfte in die höchsten Höhen treibt. Rollenspezifisch gesehen gibt es hier zwei Krieger, einen Kampfmagier sowie eine Heilerin. Mit dieser Konstellation sollte man locker das Spiel meistern können. Sie hat sogar den Vorteil, einen Dschinn im Kampf benutzen zu können, ohne in ihrer Klasse zurückgestuft zu werden. Dennoch werden besonders Garet und Mia anfangs problematisch wegen ihrer Langsamkeit. Dennoch ist diese Gruppe, trotz fehlender Besonderheiten, ohne weiteres empfehlenswert.

PRO: + elementare Stärken werden weitestmöglich ausgebaut  
+ Vielseitigkeit ( = Anpassungsfähigkeit)  
+ sehr starke Offensive  
+ sonst relativ gute Statuswerte  
+ sehr gute Heilkraft (Mia) vorhanden  
+ Dschinn kann verlustlos eingesetzt werden

CON: - Garets und Mias Langsamkeit kann zum Flaschenhals der Gruppe werden  
- nur eine Heilperson (Isaac zu unausgeprägt), jene ist lahm!

### 2. Der "Endgegner-Killer"

~~~~~

|       |     |           |                           |
|-------|-----|-----------|---------------------------|
| ISAAC | ==> | Berserker | (6 x Mars, 1 x Venus)     |
| GARET | ==> | Berserker | (6 x Venus, 1 x Mars)     |
| IVAN  | ==> | Weiser    | (6 x Merkur, 1 x Jupiter) |
| MIA   | ==> | Weiser    | (6 x Jupiter, 1 x Merkur) |

Speziell für die Endgegner finde ich diese Kombination effektiv. Generell sind alle Statuswerte auf absolut hohem Niveau, was gegen starke Angriffe sehr nützlich ist, selbst langsame Charaktere gibt es hier nicht. Neben den zwei Berserker-Kriegern stehen weitere zwei sehr gute Magier sowohl zur Heilung als auch zur Zerstörung zur Verfügung, was sich situationsgemäß nutzen lässt. Für die Wiederbelebung gefallener Mitstreiter können Isaac und Garet gleichermaßen eintreten. Nicht so toll sind allerdings sowohl eure Abhängigkeit von Gegengiften und Elixieren (bzw. Ringen), da keine der Klassen entsprechende Heilpsynergy erlernt; ebenso könnt ihr keinen eurer Dschinns einsetzen, ohne einen ziemlichen Verlust eurer Statuswerte und evtl. Psynergy hinnehmen zu müssen.

PRO: + überall SEHR gute Statuswerte  
+ Offensive sehr stark  
+ Heilmöglichkeiten kaum zu schlagen

+ --> Ausdauer top!

CON: - Keine Psynergy-Mittel gegen Gift und Statusänderung  
- Dschinn-Einsatz mit Risiken verbunden

#### 15.4 Trainingsplätze

-----

Training und das damit verbundene Stärkerwerden ist das A und O eines jeden Rollenspiels, zumindest, was ich bisher so gespielt habe. Und während ihr eure gewöhnlichen Widersacher auch ohne zusätzliches Training besiegen solltet, kann man das von den Endgegnern nicht immer behaupten. Doch wo kann man am effektivsten in den Stufen steigen? Ich notiere einmal meine Gedanken:

= Vor Banditen =

Eigentlich kein Training nötig, aber ansonsten bleibt euch auch nur der erste Abschnitt der Weltkarte!

= Vor Tret =

Die Bilibin-Höhle wäre gut, oder (idealerweise) der Baum von Tret.

= Vor Saturos =

Meiner Meinung nach ist mindestens Level 10-11 immer notwendig. Der Merkur-Leuchtturm allgemein ist optimal, mein persönlicher Lieblingsplatz ist der lange Raum mit den sieben Wasserfällen.

= Vor Killer-Affe =

Der Wald von Kolima, wie man sich denken kann.

= Vor Hydros-Statue =

Die Berge von Altin, wie man sich denken kann.

= Vor Mantikor =

In der Wüste von Lamakan sind Sandfelder, welche euch zu den Ameisenlöwen hinsacken lassen - stellt euch auf eines, setzt den Enthüller ein, besiegt das Monster für massig Erfahrung, setzt erneut den Enthüller ein etc...

= Vor Kraken =

Siehe oben.

= Vor Colosso / Krötenmolch =

Die Höhle von Altmiller scheint mir hier die beste Lösung zu sein.

= Vor Sturm-Echse (bzw. Orkan-Echse) =

Ähnlich der Wüste von Lamakan solltet ihr hier nur ein bestimmtes Monster für euer Training nutzen: die kleineren Echsen in den Wirbelstürmen.

= Vor Saturos und Menardi / Infirisios / Totterbart / Für weiteres Spiel =

Drei Plätze stechen hier ganz eindeutig heraus:

- die Echsenviecher der Suhalla, s.o.
- die Sturm-Echse, welche ihr unendlich oft auf der Schatzinsel antrefft
- der obere Teil des Venus-Leuchtturms

Ein Vorteil des letzteren Ortes sind natürlich die vielen Gegenstände, die ihr von den Monstern bekommen könnt. Ich kann die Wieselklauen und Heiltränke schon gar nicht mehr sehen, haha.

## 16.1 Tricks

### == ZUM LETZTBESUCHTEN TEMPEL GELANGEN =====

Solltet ihr einmal stecken bleiben oder einfach abkürzen wollen, drückt

### == FUCHIN-TEMPEL AUSLASSEN =====

Ihr müsst nicht den Ball der Kraft im Tempel von Fuchin holen, um im Spiel weiterzukommen: Ihr könnt den Wald von Mogall auch ohne ihn überqueren! Ich habe keine Ahnung, ob das von den Entwicklern so beabsichtigt war oder nicht, doch ihr könnt ihn so auslassen! Ihr benötigt die Kraftwelle nicht, um in den Minen von Altin weiterzukommen, die Sequenz erfolgt auch ohne den Ball der Kraft.

### == WÜSTE VON LAMAKAN OHNE OASEN DURCHQUEREN =====

Man kann die Wüste überqueren, ohne auch je in eine einzige Oase gesprungen zu sein. Da die Hitze euch lediglich schädigt, könnt ihr diesem mit normalem Heilen entgegenhalten. Dennoch, ich empfehle die konventionelle Methode.

### == FRÜHER ZUR SCHATZINSEL GELANGEN =====

Setzt ihr die richtigen Personen während eurer Schifffahrt nach Tolbi ans Ruder, könnt ihr schon früher zur Schatzinsel gelangen! Das Schiff macht dann Halt am Strand jener Insel. Der Echsen-Boss wird jedoch nicht dort sein, und da euch einige Psynergien fehlen, werdet ihr nicht allzu weit in der Höhle kommen! Es gibt höchstwahrscheinlich mehrere Kombinationsmöglichkeiten, diese sind mir bekannt:

- > 1. Braunhaarige Dame --> Methode aus "IKillKenny"s FAQ.
- 2. Blonde Dame
- 3. Senior
- 4. Händler (fern der Treppe)

- > 1. Krieger --> Methode von "Balte" (GameFAQs Message Board).
- 2. Braunhaarige Dame
- 3. Arnold Schwarzenegger, äähm, den muskulösen Mann
- 4. Junger Mann

- > 1. Braunhaarige Dame --> Methode von Julia Körner.
- 2. Koch
- 3. Senior
- 4. Dieb / Händler (unsicher)

## 16.2 Cheats

### == HAUPTCHARAKTERE UMBENENNEN =====

Drückt im Startmenü des Spiel dreimal die Taste SELECT. Ihr solltet ein Klingeln hören. Jetzt könnt ihr beim Start eines neuen Spiels

nicht nur Isaac benennen, sondern auch alle anderen Hauptcharaktere.

== NOCH MEHR CHARAKTERE UMBENENNEN =====

Wenn ihr zusätzlich zu den Hauptcharakteren noch Felix, Jenna und Cosma benennen wollt, drückt statt dem dreifachen Select Folgendes mit dem Steuerkreuz:

"OBEN, UNTEN, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, OBEN", anschließend SELECT! Erneut sollte ein Klingeln zu hören sein.

== SENDEOPTION =====

Hiermit schaltet ihr die 'Senden-Funktion' frei, mit der ihr eure Daten des ersten Teils in den zweiten übertragen könnt. Macht im Startmenü ("Neu", "Fortsetzen" etcetera, NICHT die Einführungs-Sequenz mit dem Aleph-Berg!) folgendes:

Haltet die R-TASTE gedrückt, haltet das Steuerkreuz nach LINKS und drückt dann die Taste START. Ein kleines Brief-Bildchen wird im Menü erscheinen, das ist die gewünschte Funktion!

Dieser "Cheat" steht auch im Anleitungsheft von Die Vergessene Epoche!

### 16.3 Glitches

-----

- Generell gibt es im Spiel Clipping-Fehler zu beobachten. Wenn ihr euch hinter einem Gegenstand stellen könnt (dieser euch also verdeckt), drückt leicht und sehr schnell auf dem Steuerkreuz herum. Es kann passieren, dass die Spielfigur durch ihre Bewegung nun vor dem Gegenstand zu sehen ist, obwohl sie hinter ihm sein sollte!

```
|=====|
17.      KONTAKT                               KNTKT
|=====|
```

Wer mit mir in Kontakt treten möchte, kann dies gerne machen unter der Adresse: [tim@goldensunarchiv.de](mailto:tim@goldensunarchiv.de)

Selbstverständlicherweise ignoriere ich Werbung, Massenbriefe und ähnlichen Blödsinn. Tut es bitte einfach nicht.

```
|=====|
18. CREDITS UND RECHTLICHES                     CRDTS
|=====|
```

Seiten, denen ich es erlaubt habe, diese Komplettlösung stehen zu haben:

www.neoseeker.com  
www.supercheats.com

Solltet ihr eine Seite mit dieser Lösung finden, welche NICHT oben erwähnt wurde, verständigt mich bitte darüber! Ich werde es euch danken.

Folgenden Personen danke ich:

~~~~~

- "Deadmeat X" für die Erlaubnis, die ASCII-Zeichnungen seines fantastischen Schatzinsel-Guides zu benutzen.  
[Findet ihr auf GameFAQs: <http://gamefaqs.com>]
- "Torrent Lord" für die Erlaubnis, Informationen seiner ebenso tollen Gegnerauflistung, mit vielen nicht im Spiel selbst auffindbaren Sachen.  
[Findet ihr auf GameFAQs: <http://gamefaqs.com>]
- "Strawhat" für seinen Psynergy-Guide, in dem einige mir unbekanntes Lernlevel zu finden waren.  
[Findet ihr auf GameFAQs: <http://gamefaqs.com>]
- "Ch4os" und "Calamcil" für viele Korrekturen.
- Euch für das Lesen meiner Komplettlösung! Frohes Schaffen!

Folgenden Seiten danke ich:

~~~~~

<http://www.network-science.de/ascii/>  
Für die Golden Sun-Titelschrift in ASCII-Art

-----  
Alle Inhalte (c)2007 von Tim Assmann. Darf gerne für den privaten Gebrauch benutzt werden. Solltet jemand Auszüge für seine Seite o.ä. benutzen wollen, möge er mich bitte vorher darauf hinweisen. Keine Plagiate! Ihr schafft das doch sicherlich...  
-----