

Allgemeine Tipps

Praktisch alle Gegner im Schlossverlies sind generell immun gegen kritische Effekte. Hin und wieder kann ein guter Kämpfer einen kritischen Treffer landen, aber das kommt eher selten vor. Daher empfiehlt es sich, die Gegner mit Effektsprüchen wie Wahnsinn, Wahnschlag oder einem Giftangriff vorzubereiten.

Selbst **Mordhammer** oder **Fegefeuer** überleben einige der Gegner, wenn kein Vorbereitungspruch abgesetzt wurde!

Die einzigen Sprüche, die ohne Vorbereitung funktionieren, sind **Hammer** und **Töte Magier**. Nachteil: der eine trifft nur einen Gegner, der andere nur Magier. Vorsicht, nach einem Wahnschlag gelten selbst Gegner, die vorher noch gezaubert haben, selten noch als Magier!

Gegen große Gegnerhorden (und die sind eher die Regel) ist die Kombination **Wahnschlag** + **Mordhammer** unschlagbar. Allerdings kann vermutlich nicht jeder Charakter Erzmagiersprüche (Walküre, Hexe und vor allem Bergarac), daher ist **Wahnschlag** + **Hirnschlag** (der gegen alle) eine Alternative, die allerdings nicht bei allen Gegnern funktioniert. Vergiften + Versteinern (Magie oder Waffe) klappt auch ganz gut, aber ebenfalls nicht bei allen Gegnern.

Um einzelne Gruppen zu erledigen, ist **Wahnsinn** + **Höllengefeuer** die optimale Lösung.

Im Gegensatz zum Agysium treffen die Gegner bei nichtmagischen Angriffen wesentlich öfter, also Schutzwand nicht vergessen!

Und nun die Gegner.

Die Stierköpfe

Dieser Typus ist der am häufigsten anzutreffende und kommt im **gesamten Verlies** vor. Sie greifen ausschließlich mit normalen Attacks an und machen (je nach Mag. Unv.) um die 100 Punkte Schaden.

Alle Varianten dieses Typs sind anfällig gegen **Gegenstandstreffer**, daher lohnt es sich, Jaggalak und Steinstab mitzunehmen!

Der **Taurus** ist das schwächste Exemplar und manchmal mit einem Schlag der besten Waffen zu erledigen. Der **Grec** verträgt etwas mehr und fällt selten beim ersten Treffer um. Auf den **Minoc** muss man schon einige Zeit einprägen, ebenso wie auf den **Minotaurus**. Letzterer ist mit Vorsicht zu genießen, da er hin und wieder kritische Treffer anbringt (selbst gegen Anti-Krit. 150).

Die Stierköpfe reagieren nicht auf **Hirnschlag**, lassen sich aber nach Vorbereitung **versteinern** (auch mit Pfeilen).



Die Zombies

Auch ihnen begegnet man bereits im **ersten Level**. Auch sie greifen ausschließlich mit normalen Attacken an. Generell treffen sie seltener als die Stiere, aber heftiger. Kritische Treffer habe ich noch keine beobachtet. Dem **Zombie** und dem **Ghoul** begegnet man überall, ab dem **5. Level** kommt der **Labron** und ab dem **6. Level** der **Medok** dazu. Mit viel Geduld kann man sie mit roher Gewalt klein kriegen, aber sie teilen auch entsprechend aus...

Gegenstände zeigen keine Wirkung, aber sowohl **Hirnschlag** als auch **Versteinern** funktionieren nach Vorbereitung.



Die Dämonen

Auch ihnen begegnet man schon im **ersten Level**. Ihre bevorzugte Angriffsart ist Feuer speien, aber gegen einen Anti-Feuer-Wert um die 200 sind sie machtlos.

Der **Dämon** und die **Mähne** können zudem zaubern (kommen aber gegen Antimagie 150 nicht mehr durch) und sind daher anfällig für Töte Magier. Das **Scheusal** (kein Magier) versucht hin und wieder körperliche Angriffe der eher harmlosen Art. Alle kann man mit wenigen Schlägen ins Jenseits befördern. Ab dem **4. Level** kommt noch der **Hodron** dazu (kein Magier), der einen etwas besseren Feuerangriff bietet - Vorsicht, Bergarac! Zudem hält er deutlich mehr Schaden aus.

Sowohl **Hirnschlag** als auch **Versteinern** funktionieren nach Vorbereitung. Gegenstände zeigen keine Wirkung.



Die Gespenster

Alle Gespenster bevorzugen Zauberei (hilflos gegen Antimagie gut in den 100) und sind damit ein ideales Ziel für Töte Magier. Ihre körperliche Angriffe (Brüllen) sind eher harmlos.

Ab dem **ersten Level** trifft man auf das **Gespenst** und die **Gorgone**, ab dem **4. Level** kommt der **Whisp** und ab dem **5. Level** der **Lähmer** dazu. Die ersten beiden kann man noch mit vertretbarem Aufwand mit Gewalt erledigen, die anderen kriegt man nur noch mit kritischen Treffern klein.

Sowohl **Hirnschlag** (Lähmer überleben ihn hin und wieder) als auch **Versteinern** funktionieren nach Vorbereitung. Gegenstände zeigen keine Wirkung.

