

Name	Karte	Ort	nimmt	wer droppt	Teil 1	Teil 2	Teil 3	Teil 4	Teil 5	Teil 6	Teil 7	Teil 8
Teizhahn	Dorf Tsume	Innenstadt	5 Federskalpe	Tengu	Knüppler der Tapferkeit Stumpf Schaden: 9-13 (erf. Hammerbeherrschung 1) Leben +15 Zweihändig	Erdschriftrolle Energie +4 (erf. Erdmagie 1) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie-Zaubern (Zufall 20%)	Langdolche Stich Schaden: 3-6 (erf. Dolchbeherrschung 1) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Zeremonienkessel Energie +4 (erf. Macht der Herbeirufung 1) Leben +15	Recurvenbogen der Tapferkeit Stich Schaden: 10-16 (erf. Treffsicherheit 1) Leben +15 Zweihändig	Heil-Ankh Energie +4 (erf. Heilgebete 1) Leben +25 (bei Verzauberung)	Knochengötzenbild Energie +4 (erf. Flüche 1) Leben +15	Juwelenchakra Energie +4 (erf. Illusionsmagie 1) Leben +15
Aufseherin Chien	Hafen von Seitung	Innenstadt	1 Oniklaue	Oni	Shing Jea Schuhe							
Kloster-Quartiermeister	Hafen von Seitung	Innenstadt	5 Klosteranerkennungen	Quests	Luft-Stab Energie +10 Blitz-Schaden: 10-17 (erf. Luftmagie 8) Halbiert Wirkzeit von Luftmagie-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Erd-Stab Energie +10 Erd-Schaden: 10-17 (erf. Erdmagie 8) Halbiert Wirkzeit von Erdmagie-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Feuer-Stab Energie +10 Feuer-Schaden: 10-17 (erf. Feuermagie 8) Halbiert Wirkzeit von Feuermagie-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Wasser-Stab Energie +10 Kälte-Schaden: 10-17 (erf. Luftmagie 8) Halbiert Wirkzeit von Wassermagie-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wassermagie-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Heiliger Stab Energie +10 Feuer-Schaden: 10-17 (erf. Gunst der Götter 8) Halbiert Wirkzeit von Götter-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Heil-Stab Energie +10 Feuer-Schaden: 10-17 (erf. Gunst der Götter 8) Halbiert Wirkzeit von Heilgebete-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Schutz-Stab Energie +10 Feuer-Schaden: 10-17 (erf. Gunst der Götter 8) Halbiert Wirkzeit von Schutzgebete-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Peinigungs-Stab Energie +10 Feuer-Schaden: 10-17 (erf. Peinigungsgebete 8) Halbiert Wirkzeit von Schutzgebete-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig
Kloster-Quartiermeister	Hafen von Seitung	Innenstadt	5 Klosteranerkennungen	Quests	Heilseher-Stab Energie +10 Chaos-Schaden: 10-17 (erf. Illusionsmagie 8) Halbiert Wirkzeit von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Hypnotik-Stab Energie +10 Chaos-Schaden: 10-17 (erf. Illusionsmagie 8) Halbiert Wirkzeit von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Böser-Blick-Stab Energie +10 Dunkel-Schaden: 10-17 (erf. Blutmagie 8) Halbiert Wirkzeit von Blutmagie-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Schand-Stab Energie +10 Kälte-Schaden: 10-17 (erf. Flüche 8) Halbiert Wirkzeit von Flüche-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Knochen-Stab Energie +10 Kälte-Schaden: 10-17 (erf. Todesmagie 8) Halbiert Wirkzeit von Todesmagie-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Zwiesprache-Stab Energie +10 Kälte-Schaden: 10-17 (erf. Zwiesprache 8) Halbiert Wirkzeit von Zwiesprache-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Zwiesprache-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Herbeiruf-Stab Energie +10 Blitz-Schaden: 10-17 (erf. Macht des Herbeirufens 8) Halbiert Wirkzeit von Herbeirufens-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Herbeirufens-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig	Kanalisierungs-Stab Energie +10 Kälte-Schaden: 10-17 (erf. Kanalisierungsmagie 8) Halbiert Wirkzeit von Kanalisierungsmagie-Zaubern (Zufall 15%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Kanalisierungsmagie-Zaubern (Zufall 15%) Zweihändig
Kloster-Quartiermeister	Hafen von Seitung	Innenstadt	5 Klosteranerkennungen	Quests	Sai Stichschaden: 6-14 (erf. Dolchbeherrschung 8) Schaden +10% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Henkersbeil Hieb-Schaden: 7-9 (erf. Axtbeherrschung 8) Schaden +10% (während Leben mehr als 50% beträgt)	Knüppler Stumpf-Schaden: 17-30 (erf. Hammerbeherrschung 8) Schaden +10% (während Leben mehr als 50% beträgt)	Katana Hieb-Schaden: 14-19 (erf. Schwertkunst 8) Schaden +10% (während Leben mehr als 50% beträgt)	Bronze-Schild Rüstung: 14 (erf. Stärke 8) Leben +20	Bronze-Schild Rüstung: 14 (erf. Taktik 8) Leben +20	Langbogen Stich-Schaden: 13-24 (erf. Treffsicherheit 8) Schaden +10% (während Leben mehr als 50% beträgt)	Kurzbogen Stich-Schaden: 13-24 (erf. Treffsicherheit 8) Schaden +10% (während Leben mehr als 50% beträgt)
Gardist Kikuchiyu	Haiju Lagune		2 goldene Purpurschädel - Münzen	Purpurschädel	Shing Jea Oberteil							
Gorobei	Haiju Lagune		3 Naga-Pelze	Naga Schlangen	Shing Jea Handschuhe							
Junsu	Haiju Lagune		2 Knochenschnapp - Panzer		Shing Jea Schuhe							
Mirko	Haiju Lagune		3 Zauberranken	Drachenlilien	Shing Jea Kopf							
Xi Gai	Haiju Lagune		3 Kappa -Ältester - Panzer	Kappa Älteste	Shing Jea Beinkleid							
Gruut Schneefuß	Jaya - Klippen		3 Federkämme	Tengu	Shing Jea Handschuhe							
Morokam	Jaya - Klippen		3 gestohlener Nachschub		Shing Jea Oberteil							
Rei Ming	Jaya - Klippen		3 silberne Purpurschädel - Münzen	Purpurschädel	Shing Jea Beinkleid							
Hao Zhang	Kloster von Shing Jea	Innenstadt	1 Onikralle	Oni	Tasche	Identifizierungswerkzeug	Wiederverwertungswerkzeug					
Kloster-Quartiermeister	Kloster von Shing Jea	Innenstadt	1 Klosteranerkennung	Quests	Shing Jea-Schlüssel	Identifizierungswerkzeug	Wiederverwertungswerkzeug	Jägerbier	Schriftrolle über den Einblick des Abenteurers	Tasche	Farbstoffentferner	
Kloster-Quartiermeister	Kloster von Shing Jea	Innenstadt	3 Klosteranerkennung	Quests	Rune der Lagerung	Profii-Wiederverwertungswerkzeug						
Gardist Ayoki	Panjiang Halbinsel		3 kupferne Purpurschädel - Münzen	Purpurschädel	Shing Jea Kopf							
Gardist Kenji	Panjiang Halbinsel		3 silberne Purpurschädel - Münzen	Purpurschädel	Katana der Tapferkeit Energie +7 Hieb Schaden: 7-9 (erf. Schwertkunst 5) Leben +20	Sturmartefakt Energie +7 (erf. Luftmagie 5) Rüstung +5 (bei Verzauberung)	Langdolche der Tapferkeit Stich Schaden: 3-6 (erf. Dolchbeherrschung 5) Leben +20 Zweihändig	Kanalisierungs-Fokus Energie +7 (erf. Kanalisierungsmagie 5) Leben +20 (Zufall 20%)	Kurzbogen der Tapferkeit Stich Schaden: 7-10 (erf. Treffsicherheit 5) Leben +20 Zweihändig	Gehelligtes Götzenbild Energie +7 (erf. Peinigungsgebete 5) Peinigungsgebete +1 (Zufall 20%)	Ausgebleichter Schädel Energie +7 (erf. Todesmagie 5) Todesmagie +1 (Zufall 20%)	Juwelenkelch Energie +7 (erf. Inspirationsmagie 5) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Zaubern (Zufall 10%)
Losai Hapatu	Panjiang Halbinsel		4 Kappa-Panzer	Kappa	Knüppler der Tapferkeit Stumpf Schaden: 13-19 (erf. Hammerbeherrschung 5) Leben +20 Zweihändig	Flammenartefakt Energie +7 (erf. Feuermagie 5) Feuermagie +1 (Zufall 20%)	Langdolche Stich Schaden: 5-10 (erf. Dolchbeherrschung 5) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Zeremonienkessel Energie +7 (erf. Macht der Herbeirufung 5) Leben +20	Recurvenbogen der Tapferkeit Stich Schaden: 10-16 (erf. Treffsicherheit 5) Leben +20 Zweihändig	Heil-Ankh Energie +7 (erf. Heilgebete 5) Leben +30	Knochengötzenbild Energie +7 (erf. Flüche 5) Leben +20	Juwelenchakra Energie +7 (erf. Illusionsmagie 5) Leben +20
Chen Po Chin	Provinz Kinya		3 Mantidenzangen	Mantiden	Shing Jea Schuhe							

Shing Jea

Name	Karte	Ort	nimmt	wer droppt	Teil 1	Teil 2	Teil 3	Teil 4	Teil 5	Teil 6	Teil 7	Teil 8
Craw Scharfschnabel	Provinz Kinya		3 Naga-Felle	Naga Schlangen	Shing Jea Handschuhe							
Gardist Keiko	Provinz Kinya		3 kupferne Purpurschädel - Münzen	Purpurschädel	Shing Jea Oberteil							
Mi Fai	Provinz Kinya		3 Vergessene Schmuck schatullen	Purpurschädel	Shing Jea Kopf							
Shenzun	Provinz Kinya		3 Verbessertes Fleisch	Befallene	Shing Jea Beinkleid							
Xuwai Diyi	Provinz Kinya		4 Tier-Felle		Henkersbeil der Tapferkeit Hieb-Schaden: 5-10 (erf. Axtbeherrschung 5) Leben +20	Erdschritrolle Energie +7 (erf. Erdmagie 5) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie Zaubern (Zufall 20%)	Langdolche Stich-Schaden: 3-6 (erf. Dolchbeherrschung 5) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Zwiesprache Fokus Energie +7 (erf. Zwiesprache 5) Energie +12 Energiereneration -1	Langbogen der Tapferkeit Stich Schaden: 7-10 (erf. Treffsicherheit 5) Leben +20 Zweihändig	Göttliches Symbol Energie +7 (erf. Gunst der Götter 5) Leben +20	Blutmesser Energie +7 (erf. Blutmagie 5) Blutmagie +1 (Zufall 20%)	Graviertes Chakra Energie +7 (erf. Beherrschungsmagie 5) halbiert Wirkzeit von Zaubern (Zufall 10%)
Debiro Kuri	Sunqua Tal		5 Naga-Felle	Naga Schlangen	Henkersbeil der Tapferkeit Hieb-Schaden: 5-10 (erf. Axtbeherrschung 1) Leben +15	Stumartefakt Energie +4 (erf. Luftmagie 1) Rüstung +5 (bei Verzauberung)	Langdolche Stich-Schaden: 3-6 (Dolchbeherrschung 1) Schaden +10% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Zwiesprache Fokus Energie +4 (erf. Zwiesprache 1) Energie +10 Energiereneration -1	Langbogen der Tapferkeit Stich Schaden: 7-10 (erf. Treffsicherheit 1) Leben +15 Zweihändig	Göttliches Symbol Energie +4 (erf. Gunst der Götter 1) Leben +15	Blutmesser Energie +4 (erf. Blutmagie 1) Blutmagie +1 (Zufall 15%)	Graviertes Chakra Energie +4 (erf. Beherrschungsmagie 1) halbiert Wirkzeit von Zaubern (Zufall 10%)
Hai Lae	Sunqua Tal		3 Kappa-Jungen - Panzer	Kappa Jungen	Wiederverwertungswerkzeug	Identifizierungswerkzeug	Gürteltasche					
Marik Kuri	Sunqua Tal		3 Mantidenzangen	Mantiden	Wiederverwertungswerkzeug	Identifizierungswerkzeug	Gürteltasche					
Seung Kim	Sunqua Tal		5 Federskalpe	Tengu	Katana der Tapferkeit Hieb Schaden: 7-9 (erf. Schwertkunst 1) Leben +15	Flammenartefakt Energie +4 (erf. Feuermagie 1) Feuermagie +1 (Zufall 15%)	Langdolche der Tapferkeit Stich Schaden: 3-6 (erf. Dolchbeherrschung 1) Leben +15 Zweihändig	Kanaliserungs-Fokus Energie +4 (erf. Kanalisierungsmagie 1) Kanaliserungsmagie +1 (Zufall 15%)	Kurzbogen der Tapferkeit Stich Schaden: 7-10 (erf. Treffsicherheit 1) Leben +15 Zweihändig	Geheiligtetes Götzenbild Energie +4 (erf. Peinigungsgebete 1) Peinigungsgebete +1 (Zufall 15%)	Ausgebleichter Schädel Energie +4 (erf. Todesmagie 1) halbiert Wirkzeit von Todesmagie Zaubern (Zufall 20%)	Juwelenkelch Energie +4 (erf. Inspirationsmagie 1) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Zaubern (Zufall 10%)

Name	Karte	Ort	nimmt	wer droppt	Teil 1	Teil 2	Teil 3	Teil 4	Teil 5	Teil 6	Teil 7	Teil 8
Kyuzo	Bukdek-Seltenweg		5 Ehrwürdige-Mantidenzangen	Mantiden	Kopfschmuck Stufe 5 (AC 60,70,80)							
Magistrat Raising	Bukdek-Seltenweg		5 Pestgötzenbilder	Am-Fah	Beinkleid Stufe 5 (AC 60,70,80)							
Aufseher Nashu	Der Marktplatz	Innenstadt	5 Eiterbeulen	Befallene	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig	Hypnotik-Stab Energie +10 Chaos-Schaden: 11-22 (erf. Illusionsmagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Blutmesser Energie +12 (erf. Blutmagie 9) Blutmagie +1 Leben +30	Feuertab Energie +10 Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Feuermagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie (Zufall 20%) Zweihändig	Heil-Stecken Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete Zaubern (Zufall 20%) +5 Energie (während Leben unter 50%)	Dadao-Schwert Hieb-Schaden: 15-22 (erf. Schwerkunst 9) Schaden +15% (bei Verzauberung)	Kurzbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während Leben über 50%) Zweihändig	Wiederherstellungs-Fokus Energie +12 (erf. Wiederherstellungsmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
Färbmeister Franjek	Feste Maatu	Innenstadt	5 Pulsiergewächse		Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während Leben über 50%) Zweihändig	Hypnotik-Zepter Chaos-Schaden: 11-22 (erf. Illusionsmagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie (Zufall 20%) +5 Energie (während Leben weniger 50%)	Böser-Blick-Stab Energie +10 Dunkel-Schaden: 11-22 (erf. Blutmagie 9) Halbiert Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Dadao-Schwert Hieb-Schaden: 15-22 (erf. Schwerkunst 9) Schaden +15% (bei Verzauberung)	Recurvebogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während Leben über 50%)	Herbeirufungsstab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Macht des Herbeirufens 9) Halbiert Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungszauber (Zufall 20%) Zweihändig		
Luci	Pongmei Tal	Ausgang Boreas-Meeressgrund	2 Wächtermoos	Insel-Wächter	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Starrendes Zepter Chaos-Schaden: 11-22 (erf. Beherrschungsmagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Knochengötzenbild Energie +12 (erf. Flüche 9) Flüche +1 20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Holz buckelschild Rüstung: 16 (erf. Taktik 9) Leben +45 (bei Verzauberung) Erlittener Schaden -2 (bei Verzauberung)	Kurzbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Ritualisten Stock Blitz Schaden: 11-22 (erf. Kanalisierungsmagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Kanalisierungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)		
Ältester Pomona	Pongmei-Tal		5 Krakenaugen	Krakenlaich	Zeremonienkessel Energie +12 (erf. Macht des Herbeirufens 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkte +1 Leben +30	Langdolche Stich-Schaden 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Haltung) Zweihändig	Graviertes Tschakra Energie +12 (erf. Beherrschungsmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Luftstab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Luftmagie 9) Halbiert Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Geheiltes Götzenbild Energie +12 (erf. Peinigungsgebete 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Flachbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (während Leben unter 50%) Zweihändig		
Sakai	Senjis Ecke	Innenstadt	4 Himmels essenzen		Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Edelsteinstab Energie +10 Chaos-Schaden: 11-22 (erf. Beherrschungsmagie 9) Halbiert Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Ausgebleichter Schädel Energie +12 (erf. Todesmagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie (Zufall 20%)	Dadao-Schwert Hieb-Schaden: 15-22 (erf. Schwerkunst 9) Schaden +15% (während Leben über 50%)	Kurzbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (bei Verhexung)	Herbeirufungsstab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Macht des Herbeirufens 9) Halbiert Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig		
Jung Zeng	Shenzun Tunnel		5 Jadearmreifen	Jade-Bruderschaft	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Juwelenkeich Energie +10 (erf. Inspirationsmagie 9) Inspirationsmagie +1 (Zufall 20%) Leben +30	Flammenartefakt Energie +12 (erf. Feuermagie 9) Energiegeneration -1 Energie +15 Leben +30	Schutzstab Energie +10 Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) Halbiert Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete (Zufall 20%) Zweihändig	Recurvebogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Haltung) Zweihändig	Wiederherstellungs-Fokus Energie +12 (erf. Wiederherstellungsmagie 9) Wiederherstellungsmagie +1 (Zufall 20%) Leben +30		
Klischen	Shenzun Tunnel		5 Pestgötzenbilder	Am-Fah	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Haltung) Zweihändig	Graviertes Tschakra Energie +12 (erf. Beherrschungsmagie 9) Beherrschungsmagie +1 (Zufall 20%) Leben +30	Gezackter Stecken Dunkel-Schaden: 11-22 (erf. Blutmagie 9) Leben +45 (bei Haltung) Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben unter 50%)	Holz buckelschild Rüstung: 16 (erf. Taktik 9) Leben +45 (bei Haltung) Erlittener Schaden -2 (bei Haltung)	Langbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während Leben über 50%) Zweihändig	Kanalisierungsfokus Energie +12 (erf. Kanalisierungsmagie 9) Schaden +15% (Zufall 20%) Leben +30		
Lejo	Shenzun Tunnel		5 Uralte Kappapanzer	Kappas	Graviertes Tschakra Energie +12 (erf. Beherrschungsmagie 9) Energiegeneration -1 Energie +15 Leben +30	Luftstab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Luftmagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Frostartefakt Energie +12 (erf. Wassermagie 9) Wassermagie +1 (Zufall 20%) Leben +30	Heiliger Stab Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) Halbiert Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Holz buckelschild Rüstung 16 (erf. Stärke 9) Leben +45 (bei Verzauberung) erlittener Schaden -2 (bei Verzauberung)	Hornbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig		

Name	Karte	Ort	nimmt	wer droppt	Teil 1	Teil 2	Teil 3	Teil 4	Teil 5	Teil 6	Teil 7	Teil 8
Yohai	Shenzun Tunnel		5 Eiterbeulen	Befalene	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben unter 50%) Zweihändig	Blutmesser Energie +12 (erf. Blutmagie 9) Energiegeneration -1 Energie +15 Leben +30	Erdstab Energie +10 Erd-Schaden: 11-22 (erf. Erdmagie 9) Halbiert Wirkzeit von Erdmagie (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Gehelliges Götzenbild Energie +12 (erf. Peinigungsgebete 9) Peinigungsgebete +1 (Zufall 20%) Leben +30	Henkersbeil Stich-Schaden: 6-28 (erf. Axtbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben unter 50%)	Ritualistenzauberstab Dunkel-Schaden: 11-22 (erf. Zwiesprache 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung Zwiesprache (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben unter 50%)		
Ohtah	Unterstadt		5 Pestgötzenbilder	Am-Fah	Knochenspiralenstücken Kälte-Schaden: 11-22 (erf. Todesmagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung Todesmagie (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben unter 50%)	Erdstichrolle Energie +12 (erf. Erdmagie 9) Erdmagie +1 (Zufall 20%) Leben +30	Peinigungstab Energie +10 Licht-Schaden: 11-22 (erf. Peinigungsmagie 9) Halbiert Wirkzeit von Peinigungsgebeten (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Peinigungsgebeten (Zufall 20%) Zweihändig	Dadao-Schwert Hieb-Schaden: 15-22 (erf. Schwertkunst 9) Schaden +20% (während Leben unter 50%)	Flachbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während Leben über 50%) Zweihändig	Kanalisierungsstab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Kanalisierungsmag 9) Halbiert Wirkzeit von Kanalisierungszauber (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Kanalisierungszauber (Zufall 20%) Zweihändig		
Bae-Kwon	Wajun-Basar		3 Ungezieferfelle	Ungeziefer	Tasche	Identifizierungswerkzeug	Wiederverwertungswerkzeug					
Jiangpo	Wajun-Basar		5 Ehrwürdige-Mantelanzagen	Mantiden	Siebel Stufe 5 (AC 60,70,80)							
Kegai	Wajun-Basar		5 Pestgötzenbilder	Am-Fah	Juwelenschakra Energie +12 (erf. Illusionsmagie 9) Illusionsmagie +1 (Zufall 20%) Leben +30	Klagender Zauberstab Kälte-Schaden: 11-22 (erf. Erdmagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie (Zufall 20%)	Erd-Zauberstab Erd-Schaden: 11-22 (erf. Heiligegebete 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie (Zufall 20%)	Heil-Ankh Energie +12 (erf. Heiligegebete 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Melonen-Hammer Stumpf-Schaden: 19-35 (erf. Hammerbeherrschung 9) Schaden +15% (während Leben über 50%) Zweihändig	Langbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig		
Lintao	Wajun-Basar		5 Eiterbeulen	Befalene	Handschuhe Stufe 5 (AC 60,70,80)							
Magistrat Wakai	Wajun-Basar		5 Jadearmreifen	Jade-Bruderschaft	Oberteil Stufe 5 (AC 60,70,80)							
Claw Großfeder	Xaquang Himmelsweg		5 Jadearmreifen	Jade-Bruderschaft	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben unter 50%) Zweihändig	Gravities Tschakra Energie +12 (erf. Beherrschungsmagie 9) Halbiert Wirkzeit von Beherrschungsmagie (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie (Zufall 20%)	Wasser-Stab Energie +10 Kälte-Schaden: 11-22 (erf. Wassermagie 9) Halbiert Wirkzeit von Wassermagie (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wassermagie (Zufall 20%) Zweihändig	Schutzdecken Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebeten (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben unter 50%)	Hornbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (während Leben unter 50%) Zweihändig	Zwiesprachefokus Energie +12 (erf. Zwiesprache 9) Schaden +20% Energie +15 Leben +30		
Yu Lae	Xaquang Himmelsweg		5 Ungezieferfelle	Ungeziefer	Knochengötzenbild Energie +12 (erf. Flüche 9) Flüche +1 (Zufall 20%) Leben +30	Luftstab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Luftmagie 9) Halbiert Halbiert Wirkzeit von Luftmagie (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Heiliger Stecken Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter Zauber (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben unter 50%)	Melonen-Hammer Stumpf-Schaden: 19-35 (erf. Hammerbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben unter 50%) Zweihändig	Langbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Haltung) Zweihändig	Zeremonienkessel Energie +12 (erf. Macht des Herbeirufens 9) Halbiert Wirkzeit von Macht des Herbeirufens Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens Zaubern (Zufall 20%)		
Adeptin Bishu	Zin-Khu-Gang	Außenposten	5 Seelensteine		Juwelenkelch Energie +12 (erf. Inspirationsmagie 9) Halbiert Wirkzeit von Inspirationsmagie (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie (Zufall 20%)	Knochenstab Energie +10 Kälte-Schaden: 11-22 (erf. Todesmagie 9) Halbiert Wirkzeit von Todesmagie (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Sturmartefakt Energie +12 (erf. Luftmagie 9) Luftmagie +1 (Zufall 20%) Leben +30	Heilstab Energie +10 Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) Halbiert Wirkzeit von Heilgebeten (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebeten (Zufall 20%) Zweihändig	Melonen-Hammer Stumpf-Schaden: 19-35 (erf. Hammerbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Haltung) Zweihändig	Recurvebogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Haltung) Zweihändig		
Dai Waeng	Zin-Khu-Gang	Außenposten	5 Pulsiergewächse		Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig	Ausgebleichter Schädel Energie +12 (erf. Todesmagie 9) Todesmagie +1 (Zufall 20%) Feuermagie Leben +30	Feuerzauberstab Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Feuermagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben unter 50%)	Göttliches Symbol Energie +12 (erf. Gunst der Götter 9) Halbiert Wirkzeit von Gunst der Götter Zaubern (Zufall 20%)	Henkersbeil Hieb-Schaden: 6-28 (erf. Axtbeherrschung 9) Schaden +15% (während Leben über 50%)	Zeremonienkessel Energie +12 (erf. Macht des Herbeirufens 9) Macht des Herbeirufens +1 (Zufall 20%) Leben +30		
Älteste Pomona	Zas Shivros Kanal	Innenstadt	5 Krakenaugen	Krakenlaich	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird) Zweihändig	Gravities Tschakra Energie +12 (erf. Beherrschungsmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Luft Stab Energie +10 Blitz Schaden: 11-22 (erf. Luftmagie 9) halbiert Wirkzeit von Luftmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Gehelliges Götzenbild Energie +12 (erf. Peinigungsgebete 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Flachbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Zeremonien Kessel Energie +12 (erf. Macht des Herbeirufens 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30		

Name	Karte	Ort	nimmt	wer droppt	Teil 1	Teil 2	Teil 3	Teil 4	Teil 5	Teil 6
Axton	Archipel	am Ausgang Jadeebenen (Luxon)	5 Archaik Kappa Panzer	Kappa	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Graviertes Tschakra Energie +12 (erf. Beherrschungsmagie 9) halbiert Beherrschungsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie Zaubern (Zufall 20%)	Klagender Zauberstab Kälte Schaden: 11-22 (erf. Flüche 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Holzbuckelschild Rüstung: 16 (erf. Taktik 9) Leben +45 (während eine Haltung eingenommen wird) Erlittener Schaden -2 (während eine Haltung eingenommen wird)	Recurvebogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Zeremonien Kessel Energie +12 (erf. Macht des Herberufens 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
Jefri Whyllr	Auriosminen	Innenstadt	5 Knochen Talismane	Geächtete	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Blut Messer Energie +12 (erf. Blutmagie 9) Halbiert Wirkzeit von Blutmagie Zaubern (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie Zaubern (Zufall 20%)	Erd Stab Energie +10 (erf. Erdmagie 9) Kälte Schaden: 11-22 (erf. Erdmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Gehelliges Götzenbild Energie +12 (erf. Peinigungsgebete 9) Peinigungsgebete +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Henkersbeil Hieb-Schaden: 6-28 (erf. Axtbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Zwiesprache Stab Energie +10 (erf. Axtbeherrschung 9) Schaden +15% (erf. Zwiesprache 9) halbiert Wiederherstellungsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig
Amina	Bei Paasu Hügel	Innenstadt	5 Naga Häute	Naga Schlangen	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Graviertes Tschakra Energie +12 (erf. Beherrschungsmagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Erd Zauberstab Energie +10 (erf. Erdmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Heil Stab Energie +10 Feuer Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) halbiert Heilgebete Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Langbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Heiliger Stab Energie +10 Feuer Schaden: 11-22 (erf. Macht des Herberufens 9) halbiert Wirkzeit von Macht des Herberufens Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herberufens Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig
Catrine Embolom	Boreas Meeresgrund		5 Modersuhler-Hauer	Modersuhler	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird) Zweihändig	Juwelenschakra Energie +12 (erf. Illusionsmagie 9) Illusionsmagie +1 (Zufall 20%) Leben +30	Böser-Blick-Stab Energie +10 Dunkel-Schaden: 11-22 (erfordert Blutmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Henkersbeil Hieb-Schaden: 6-28 (Axtbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben unter 50%)	Kurzbogen Stich-Schaden: 15-28 (Treffsicherheit 9) Schaden +20% (während Leben unter 50%) Zweihändig	Kanalisierungstab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (Kanalisierungsmagie 9) halbiert Wirkzeit von Kanalierungsmagie (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Kanalierungsmagie (Zufall 20%) Zweihändig
Maddison	Brechermulde	Innenstadt	5 Naga Häute	Naga Schlangen	Juwelenkeil Energie +12 (erf. Inspirationsmagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Knochengötzenbild Energie +12 (erf. Flüche 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Feuer Stab Energie +10 Blitz Schaden: 11-22 (erf. Feuermagie 9) halbiert Feuermagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Heiliger Stab Energie +10 Feuer Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Hornbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	
Dauv Merishah	Cavalon	Innenstadt	2 Talone der scharfen Oni	Oni	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Illusionsmagie 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Juwelen Tschakra Dunkel-Schaden: 11-22 (erf. Illusionsmagie 9) halbiert Wirkzeit von Illusionsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie Zaubern (Zufall 20%)	Knochengötzenbild Energie +12 (erf. Flüche 9) Rüstung +5 Leben +45 (bei Verzauberung)	Dadao Schwert Hieb-Schaden: 15-22 (erf. Schwerkunst 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde)	Flachbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Axtbeherrschung 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig	Ritualisten Zauberstab Dunkel Schaden: 11-22 (erf. Zwiesprache 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)
Zaviar Merkanah	Cavalon	Innenstadt	5 Kurzick Flitter	Kurzick	Schriftrolle über den Einblick des Abenteurers 10 min. lang erhält eure Gruppe im Kampf +50% EP	Schriftrolle über den Einblick des Randalierers Eure Gruppe erhält im Kampf zweifache EP. Einblick des Randalierers endet, wenn es eurer Gruppe 30 sec. Lang nicht gelingt, einen Widersacher zu toten.	Schriftrolle über den Einblick des Jägers Eure Gruppe gewinnt 175% EP im Kampf. Einblick des Jägers endet, wenn es eurer Gruppe innerhalb von 5 min. nicht gelungen ist, einen Boss zu toten.			
Pietro	Gyala-Brutstätte	Missionsgebiet	5 schwarze Perlen	Kriechende Karpfen	Hypnotik-Zepter Chaos-Schaden: 11-22 (erf. Illusionsmagie 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger 50%)	Böser-Blick-Stab Dunkel-Schaden: 11-22 (erf. Blutmagie 9) Halbiert Wirkzeit von Blutmagie Zaubern (Zufall 20%) Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie (Zufall 20%) Zweihändig	Frostartefakt Energie +12 (erf. Wassermagie 9) Halbiert Wirkzeit von Wassermagie (Zufall 20%) Fertigkeitswiederaufladung von Wassermagie (Zufall 20%)	Peinigungs-Stecken Licht-Schaden: 11-22 (erf. Peinigungsgebete 9) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Peinigungsgebeten (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger 50%)	Henkers-Beil Hieb-Schaden: 6-28 (erf. Axtbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Haltung)	Hornbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (bei Verhexung)
Losi Hapatu	Maisham Hügel	in Sichtweite am Ausgang Bai Paasu Hügel	5 Modersuhler Hauer	Modersuhler	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Schand Stab Energie +10 Kälte Schaden: 11-22 (erf. Flüche 9) halbiert Wirkzeit von Flüche Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Luft Zauberstab Energie +12 (erf. Luftmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Heil Ankh Energie +12 (erf. Heilgebete 9) Heilgebete +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Melonen Hammer Stumpf-Schaden: 19-35 (erf. Hammerbeherrschung 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Ritualisten Zauberstab Dunkel Schaden: 11-22 (erf. Zwiesprache 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)

Name	Karte	Ort	nimmt	wer droppt	Teil 1	Teil 2	Teil 3	Teil 4	Teil 5	Teil 6
Leon	Qinkai	am Ausgang Espenwald Tor (Luxon)	5 Gestöhnter Proviant	Yetis	Starrendes Zepher Chaos Schaden: 11-22 (erf. Beherrschungsmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Knochenspiralen Stecken Kälte Schaden: 11-22 (erf. Todesmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Wasser Stab Energie +10 Kälte Schaden: 11-22 (erf. Wassermagie 9) halbiert Wassermagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wassermagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Schutz Stecken Feuer Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Dadao Schwert Hieb-Schaden: 15-22 (erf. Schwertkunst 9) Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird)	Langbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig
Jahn Pitz	Rheas Krater	Ausgang Seemanns ruh	5 Schwarze Perlen	Kriechende Karpfen	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Blut Messer Energie +12 (erf. Erdmagie 9) Blutmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Erd Schriftrolle Energie +12 (erf. Erdmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Heil Ankh Energie +12 (erf. Heilgebete 9) Heilgebete +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Melonen Hammer Stumpf-Schaden: 19-35 (erf. Hammerbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Kanalierungs Fokus Energie +12 (erf. Kanalierungsmagie 9) halbiert Wirkzeit von Kanalierungsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Kanalierungsmagie Zaubern (Zufall 20%)
Farrer	Seemannsruh	Innenstadt	5 Azurkämme	Steindrachen	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig	Starrendes Zepher Chaos Schaden: 11-22 (erf. Beherrschungsmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Sturmartefakt Energie +12 (erf. Luftmagie 9) halbiert Wirkzeit von Luftmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie Zaubern (Zufall 20%)	Gehelliges Götzenbild Energie +12 (erf. Peinigungsgebete 9) halbiert Wirkzeit von Peinigungsgebete Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Peinigungsgebete Zaubern (Zufall 20%)	Recurvebogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Wiederherstellungs Fokus Energie +12 (erf. Wiederherstellungsmagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
Keotah	Stumme Brandung	Ausgang Seemanns ruh	4 Azurkämme	Steinhautdrache	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Knochen Stab Energie +10 Kälte Schaden: 11-22 (erf. Todesmagie 9) halbiert Wirkzeit von Todesmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Erd Schriftrolle Energie +12 (erf. Erdmagie 9) halbiert Wirkzeit von Erdmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie Zaubern (Zufall 20%)	Heil Ankh Energie +12 (erf. Heilgebete 9) halbiert Wirkzeit von Heilgebete Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete Zaubern (Zufall 20%)	Holz buckelschild Rüstung: 16 (erf. Stärke 9) Leben +45 (bei Verzauberung) Erlittener Schaden -2 (bei Verzauberung)	Wiederherstellungs Fokus Energie +12 (erf. Wiederherstellungsmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)
Tarena	Stumme Brandung	Ausgang Ver-schlafene Gewässer	5 Kirinhörner	Kirin	Hypnotik Zepher Chaos Schaden: 11-22 (erf. Illusionsmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Gezackter Stecken Dunkel Schaden: 11-22 (erf. Blutmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Flammenartefakt Energie +12 (erf. Feuermagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Peinigungsstecken Licht Schaden: 11-22 (erf. Peinigungsgebete 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Peinigungsgebete Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Holz buckelschild Rüstung: 16 (erf. Taktik 9) Leben +60 (bei Verhexung) Erlittener Schaden -3 (bei Verhexung)	Langbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird) Zweihändig
Ältester Ezio	Verschlafene Gewässer	in Sichtweite am Ausgang Erntetempel	5 Krakenaugen		Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Edelstein Stab Energie +10 Chaos Schaden: 11-22 (erf. Beherrschungsmagie 9) halbiert Wirkzeit von Beherrschungsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Sturmartefakt Energie +12 (erf. Luftmagie 9) Luftmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Gehelliges Götzenbild Energie +12 (erf. Peinigungsgebete 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Hornbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Zwiesprache Fokus Energie +12 (erf. Zwiesprache 9) Zwiesprache +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30
Älteste Pomona	Zos Shivos Kanal	Innenstadt	5 Krakenaugen	Krakenlaich	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird) Zweihändig	Graviertes Tschakra Energie +10 Blitz Schaden: 11-22 (erf. Beherrschungsmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Luft Stab Energie +10 Blitz Schaden: 11-22 (erf. Luftmagie 9) halbiert Wirkzeit von Luftmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Gehelliges Götzenbild Energie +12 (erf. Peinigungsgebete 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Flachbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Zeremonien Kessel Energie +12 (erf. Macht des Herbeirufens 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30
Kristo Trilos	Zos Shivos Kanal	Innenstadt	5 Mondpanzer	Krakenlaich	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig	Hypnotik Stab Energie +10 Chaos Schaden: 11-22 (erf. Illusionsmagie 9) halbiert Wirkzeit von Inspirationsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Schand Stab Energie +10 Kälte Schaden: 11-22 (erf. Fläche 9) halbiert Wirkzeit von Flüche Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Melonen Hammer Stumpf-Schaden: 19-35 (erf. Hammerbeherrschung 9) Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird) Zweihändig	Kurzbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Ritualisten Zepher Blitz Schaden: 11-22 (erf. Macht des Herbeirufens 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)

Name	Karte	Ort	nimmt	wer droht	Teil 1	Teil 2	Teil 3	Teil 4	Teil 5	Teil 6	Teil 7	Teil 8
Artor Bobani	Alttrumm Ruinen	Innenstadt	5 Aufseher Hörner	Aufseher	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Edelstein Stab Energie +10 Chaos Schaden: 11-22 (erf. Beherrschungsmagie 9) halbiert Wirkzeit von Inspirationsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Knochengürtel Energie +12 (erf. Flüche 9) halbiert Wirkzeit von Flüche Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche Zaubern (Zufall 20%)	Holz buckelstich Rüstung: 16 (erf. Stärke 9) Leben +60 (bei Verhexung) Erlittener Schaden -3 (bei Verhexung)	Flachbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Zwiesprache Stab Energie +10 Dunkel Schaden: 11-22 (erf. Zwiesprache 9) halbiert Wirkzeit von Zwiesprache Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Zwiesprache Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Feuermagie 9) halbiert Wirkzeit von Feuermagie-Zaubern(Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie-Zaubern(Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Kälte-Schaden: 11-22 (erf. Wassermagie 9) halbiert Wirkzeit von Wassermagie-Zaubern(Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wassermagie-Zaubern(Zufall 20%) Zweihändig
Pelzmann Jiri	Alttrumm Ruinen	Innenstadt	5 Blutrinker Pelze	Blutrinker	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Hypnotik Stab Energie +10 Chaos Schaden: 11-22 (erf. Illusionsmagie 9) halbiert Wirkzeit von Illusionsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Blutmesser Energie +12 (erf. Blutmagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Melonen Hammer Stumpf-Schaden: 19-35 (erf. Hammerbeherrschung 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig	Hornbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird) Zweihändig	Zeremonien Kessel Energie +12 (erf. Macht des Herbeirufens 9) halbiert Wirkzeit von Macht des Herbeirufens Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens Zaubern (Zufall 20%)	Lotus-Stab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Luftmagie 9) halbiert Wirkzeit von Luftmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Luftmagie-Zaubern(Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Erd-Schaden: 11-22 (erf. Erdmagie 9) halbiert Wirkzeit von Erdmagie- Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig
Kristoffir Roi	Brauer Akademie	Innenstadt	5 Schaufel Schneidezähne	Schaufler	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Graviertes Tschakra Energie +12 (erf. Beherrschungsmagie 9) Beherrschungsmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Erd Zauberstab Erd Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Erdmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Heiliger Stecken Feuer Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Langbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Kanalisierungs Fokus Energie +12 (erf. Kanalisierungsmagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Lotus-Stab Energie +10 Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Gunst d. Götter 9) halbiert Wirkzeit von Schutzgebete-Zaubern(Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete-Zaubern(Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Licht-Schaden: 11-22 (erf. Peinigungsgebete 9) halbiert Wirkzeit von Peinigungsgebete-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Peinigungsgebete-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig
Wilhelm Joseph	Brauer Akademie	Innenstadt	5 Mantis Zangen	Mantis*	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Blutmesser Energie +12 (erf. Luftmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Sturmartefakt Energie +12 (erf. Luftmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Göttliches Symbol Energie +12 (erf. Gunst der Götter 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Dadaa Schwert Stumpf-Schaden: 15-22 (erf. Schwertkunst 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt)	Wiederherstellungs Fokus Energie +12 (erf. Wiederherstellungsmagie 9) Wiederherstellungsmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Lotus-Stab Energie +10 Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Gunst d. Götter 9) halbiert Wirkzeit von Götter-Zaubern(Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Gunst der Götter-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Feuer-Schaden: 11-22 (erf. Gunst d. Götter 9) halbiert Wirkzeit von Heilgebete-Zaubern(Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete-Zaubern(Zufall 20%) Zweihändig
Gerlinda Korbach	Durheim Archive	Innenstadt	5 Mantis Zangen	Mantis*	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Schand Stab Energie +10 Kälte Schaden: 11-22 (erf. Flüche 9) halbiert Wirkzeit von Flüche Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Sturmartefakt Energie +12 (erf. Luftmagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Schutzsymbol Energie +12 (erf. Schutzgebete 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Melonen Hammer Stumpf-Schaden: 19-35 (erf. Hammerbeherrschung 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Zwiesprache Fokus Energie +12 (erf. Zwiesprache 9) halbiert Wirkzeit von Zwiesprache Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Zwiesprache Zaubern (Zufall 20%)		
Küchenmeister Armand	Farntal	Eingang Espenwald	5 Trüffel	Pilzszuhler	Schmetterlingsmesser Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (bei Verzauberung)	Graviertes Tschakra Energie +12 (erf. Beherrschungsmagie 9) Energie +15 Energierregeneration -1 Leben +30	Frostartefakt Energie +12 (erf. Wassermagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Göttliches Symbol Energie +12 (erf. Gunst der Götter 9) Gunst der Götter +1 (Zufall 20%) Leben +30	Kurzbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Haltung)	Wiederherstellungs-Fokus Energie +12 (erf. Wiederherstellungsmagie 9) Halbiert Wirkzeit von Wiederherstellungsmagie (Zufall 20%) Halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie (Zufall 20%)		
Andru Pitrak	Haus zu Heltzer	Innenstadt	2 Klauen des scharfen Oni	Oni	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Juwelenkelch Energie +12 (erf. Inspirationsmagie 9) Inspirationsmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Flammenartefakt Energie +12 (erf. Feuermagie 9) Feuermagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Schutzsymbol Energie +12 (erf. Schutzgebete 9) Schutzgebete +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Hornbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde) Zweihändig	Ritualisten Stock Blitz Schaden: 11-22 (erf. Kanalisierungsmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)		
Jaun Stumi	Haus zu Heltzer	Innenstadt	4 Vampir Fangzähne		Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird) Zweihändig	Juwelenkelch Energie +12 (erf. Inspirationsmagie 9) halbiert Wirkzeit von Inspirationsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie Zaubern (Zufall 20%)	Ausgebleichter Schädel Energie +12 (erf. Todesmagie 9) halbiert Wirkzeit von Todesmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie Zaubern (Zufall 20%)	Melonen Hammer Stumpf-Schaden: 19-35 (erf. Hammerbeherrschung 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Recurvobogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Kanalisierungs Stab Blitz Schaden: 11-22 (erf. Kanalisierungsmagie 9) halbiert Wirkzeit von Wiederherstellungsmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig		

Name	Karte	Ort	nimmt	wer droppt	Teil 1	Teil 2	Teil 3	Teil 4	Teil 5	Teil 6	Teil 7	Teil 8
Meisterarchitekt in Wright	Haus zu Heltzer	Innenstadt	5 Stein schnitzereien	Tempelwächter	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig	Hypnotik Zepter Chaos Schaden: 11-22 (erf. Illusionsmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Ausgebleichter Schädel Energie +12 (erf. Todesmagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Dadao Schwert Hieb-Schaden: 15-22 (erf. Schwertkunst 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt)	Langbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Zwiesprache Fokus Energie +12 (erf. Zwiesprache 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30		
Redemptor Kurcheck	Haus zu Heltzer	Innenstadt	5 Luxon Anhänger	Luxon	Schriftrolle über den Einblick des Abenteurers 10 min. lang erhält eure Gruppe im Kampf +50% EP	Schriftrolle über den Einblick des Randalierers Eure Gruppe erhält im Kampf im Kampf. Einblick des Randalierers endet, wenn es eurer Gruppe 30 sec. Lang nicht gelingt, einen Widersacher zu töten.	Schriftrolle über den Einblick des Jägers Eure Gruppe gewinnt 175% EP im Kampf. Einblick des Jägers endet, wenn es eurer Gruppe innerhalb von 5 min. nicht gelungen ist, einen Boss zu töten.					
Dimitri Scharhoff	Morostowweg	Ausgang Dunheim Archive	5 Aufseher Hörner	Auseher	Juwelen Tschakra Energie +12 (erf. Illusionsmagie 9) Illusionsmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Ausgebleichter Schädel Energie +12 (erf. Todesmagie 9) Todesmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Wasser Zauberstab Kälte Schaden: 11-22 (erf. Wassermagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wassermagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Peinigungs Stab Energie +10 Licht Schaden: 11-22 (erf. Peinigungsgebete 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Peinigungsgebete Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Peinigungsgebete Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Henkersbeil Hieb-Schaden: 6-28 (erf. Axtbeherrschung 9) Schaden +15% (gegen verhexte Feinde)	Flachbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (bei Verzauberung) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Chaos-Schaden: 11-22 (erf. Beherrschungsmagie 9) halbiert Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Beherrschungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Chaos-Schaden: 11-22 (erf. Illusionsmagie 9) halbiert Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Illusionsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig
John Tertel	Morostowweg	Ausgang Vasburg Zeughaus	5 Steinhörner	Steinschuppen Kirin	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig	Juwelen Tschakra Energie +12 (erf. Illusionsmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Feuer Zauberstab Erd Schaden: 11-22 (erf. Feuermagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Feuermagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt) Zweihändig	Gottliches Symbol Energie +12 (erf. Gunst der Götter 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Recurvebogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +20% (bei Verhexung) Zweihändig	Zwiesprache Fokus Energie +12 (erf. Zwiesprache 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Lotus-Stab Energie +10 Dunkel-Schaden: 11-22 (erf. Zwiesprache 9) halbiert Zwiesprache-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Zwiesprache-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Dunkel-Schaden: 11-22 (erf. Zwiesprache 9) halbiert Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig
Buk Dirayne	Schrein der Heiligen Anjeka	Innenstadt	3 Schädeldjuju	Gaki	Schmetterlingsmesser Hieb-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Klagender Zauberstab Kälte Schaden: 11-22 (erf. Flüche 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Frostartefakt Energie +12 (erf. Wassermagie 9) Wassermagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Heil Stecken Feuer Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Heilgebete Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Henkersbeil Hieb-Schaden: 6-28 (erf. Axtbeherrschung 9) Schaden +20% (bei Verhexung)	Kanalisierungs Fokus Energie +12 (erf. Kanalisierungsmagie 9) Rüstung +5 (bei Verzauberung) Leben +45 (bei Verzauberung)	Lotus-Stab Energie +10 Kälte-Schaden: 11-22 (erf. Todesmagie 9) halbiert Todesmagie-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	
Wachhauptmann Mirkoz	Schrein der Heiligen Anjeka	Innenstadt	5 Schauler Schneidezähne	Schauler	Starrendes Zepter Chaos Schaden: 11-22 (erf. Beherrschungsmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Inspirationsmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Knochenspiralen Stecken Kälte Schaden: 11-22 (erf. Todesmagie 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Todesmagie Zaubern (Zufall 20%) Energie +5 (während Leben weniger als 50% beträgt)	Frostartefakt Energie +12 (erf. Wassermagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Schutzsymbol Energie +12 (erf. Schutzgebete 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Holz buckelschild Rüstung: 16 (erf. Stärke 9) Leben +45 (während eine Haltung eingenommen wird) Erlittener Schaden -2 (während eine Haltung eingenommen wird)	Flachbogen Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Kälte-Schaden: 11-22 (erf. Flüche 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Flüche-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Dunkel-Schaden: 11-22 (erf. Blutmagie 9) halbiert Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig
Denos Makalum	Vasburg Zeughaus	Innenstadt	5 Steinhörner	Steinschuppen Kirin	Langdolche Stich-Schaden: 7-17 (erf. Dolchbeherrschung 9) Schaden +15% (während eine Haltung eingenommen wird) Zweihändig	Knochengötzenbild Energie +12 (erf. Flüche 9) Flüche +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Erd Schriftrolle Energie +12 (erf. Erdmagie 9) Erdmagie +1 (20%ige Chance bei der Verwendung von Fertigkeiten) Leben +30	Schutz-Stab Energie +10 Feuer Schaden: 11-22 (erf. Gunst der Götter 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Schutzgebete Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Dadao Schwert Hieb-Schaden: 15-22 (erf. Schwertkunst 9) Schaden +20% (bei Verhexung)	Ritualisten Zepter Blitz Schaden: 11-22 (erf. Macht des Herbeirufens 9) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Macht d. Herbeirufens 9) halbiert Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Macht des Herbeirufens-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Macht d. Herbeirufens 9) halbiert Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig
Heilerin Silyj	Vasburg Zeughaus	Innenstadt	5 Drachenzwurzeln	Drachennos	Juwelen Tschakra Energie +12 (erf. Illusionsmagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Böser Blick Stab Energie +10 Dunkel Schaden: 11-22 (erf. Blutmagie 9) halbiert Regeneration von Blutmagie Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Blutmagie Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Erd Schriftrolle Energie +12 (erf. Erdmagie 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Heil Ankh Energie +12 (erf. Heilgebete 9) Energie +15 Regeneration von Energiepunkten -1 Leben +30	Holz buckelschild Rüstung: 16 (erf. Taktik 9) Leben +30 Erlittener Schaden -5 (Zufall 20%)	Lotus-Stab Stich-Schaden: 15-28 (erf. Treffsicherheit 9) Schaden +15% (während Leben mehr als 50% beträgt) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Kanalisierungsmagie 9) halbiert Kanalisierungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Kanalisierungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig	Lotus-Stab Energie +10 Blitz-Schaden: 11-22 (erf. Kanalisierungsmagie 9) halbiert Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) halbiert Fertigkeitswiederaufladung von Wiederherstellungsmagie-Zaubern (Zufall 20%) Zweihändig