

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

(Komplettlösung erstellt von Illusion Master)



1. Was solltet ihr vor dem ersten spielen wissen.
2. Das Intro
3. Kapitel 1. Ayshas Tod
4. Kapitel 2. Alaines Hinrichtung
5. Kapitel 3. Auf der Suche nach Ayshas Mörder
6. Kapitel 4. Die Verwandlung in einen Vampir
7. Kapitel 5. Magie, Silber und Blut
8. Kapitel 6. Die Feuertaufe
9. Kapitel 7. 400 Jahre in die Vergangenheit
10. Kapitel 8. Gefangenschaft beim Vampirjäger
11. Kapitel 9. Die Suche nach Abraxas
12. Kapitel 10. Asgars Schloss hat Gäste
13. Kapitel 11. Ayshas Wiederbelebung

14. Kapitel 12. Asgars Strichliste
15. Kapitel 13. Tradan und seine Gruft
16. Kapitel 14. Auf ins Bordell
17. Kapitel 15. Ayshas Versteck im Schattenwald
18. Kapitel 16. Eine Höhle in Limm
19. Kapitel 17. Paradiesische Insel
20. Kapitel 18. Die Kinder der Apokalypse
21. Kapitel 19. Abraxas Turm
22. Kapitel 20. König Gerald's leere Schatzkammer
23. Kapitel 21. Der Ursprung der Vampire Generation Null
24. Kapitel 22. Die letzte Schlacht
25. Nebenquests
26. Tabelle mit Items die der Dieb euch stehlen kann
27. Rote Schatztruhen
28. Fundorte aller Geister
29. Blutverkäufer
30. Zauber Tabelle
31. Schicksalsspiel Tabelle
32. Ausrüstungs Tabelle
33. Tränke Tabelle
34. Umwandlungs Tabellen
35. Easter Egg
36. Schreine und ihre Steine
37. Beschwörung und Verwandlung
38. Silberminen
39. Die antiken Münzen

1. Was solltet ihr vor dem ersten spielen wissen.

Was solltet ihr vor dem ersten spielen wissen.

- Die 4 Spielenden werden beeinflusst durch euer Verhalten zu Alaine, Anzahl der Fluchten, Anzahl der Siege, Menschlichkeit welche über 50+ haben muss, um ein gutes Ende zu bekommen und ob ihr den Dieb nach Shannar gebracht habt. Die Werte, könnt ihr im Menü unter Status jederzeit abrufen.
- Wenn ihr das Spiel, das erste mal spielt, lasst einfach das raus was ihr in der realen Welt nie tun würdet und lebt es im vollem Umfang aus. Es bringt euch zwar ein böses Ende, aber ihr werdet wesentlich mehr Spaß haben, den Sadisten wie Asgar raushängen zu lassen, das Spiel wird dadurch auch unkomplizierter.
- Habt ihr das Spiel einmal durch gespielt, fangt ihr wieder von vorne an. Aber ihr behaltet euer Level, eure gelernten Zauber, eure Gegenstände und bekommt einen Speicherkristall, mit dem ihr unendlich mal speichern könnt. Nun könnt ihr die fehlenden Zauber auch lernen zwischen denen ihr euch entscheiden musstet und könnt euch auf die perfekten Enden hin arbeiten, was jetzt wesentlich stressfreier sein sollte.
- Wer einen vereinfachten start ohne Cheaten haben möchte, der sollte Asgars Spiel spielen, um die Belohnung zu bekommen. Ihr bekommt von ihm auch 3 große Seelensteine, diese braucht ihr dafür. Nach Asgars Spiel müsst ihr in das Magiezimmer, dort gibt es das Schicksalsspiel, mit dem ihr Vampirhelm erhalten könnt, das aber nur mit großen Seelensteinen. Stellt euch genau 5 Stück her und stellt euch vor den Automaten und speichert. Spielt nun mit den 5 großen Seelensteinen und ladet das Spiel immer wieder neu, Ausnahme ihr bekommt bei den ersten 2 versuchen 5 oder mehr große Seelensteine, in dem Fall wandelt so viele große Seelensteine in normale Seelensteine um, das ihr genau 5 habt und speichert erneut. Erhaltet ihr Vampirhelm, stockt ihr eure großen Seelensteine auf 5 wieder auf und speichert erneut. Das macht ihr so lange, bis ihr 3 Vampirhelme habt, wenn ihr richtig Glück habt sitzt ihr ein paar Minuten dran oder auch mehrere Stunden, durch das neu laden des Spielstandes, tauchen immer andere Items auf im Schicksalsspiel. Habt ihr 3 Vampirhelme spart euch das dauerhaft kosten für neue Helme und ihr erhaltet zumindest bis level 15 eigentlich kein physikalischen Schaden mehr von Monstern, was euch auch Tränke sparen lässt und den Anfang mit der Feuertaufe erleichtert. Die restlichen Seelen und Seelensteine solltet ihr umwandeln in normale Seelensteine da ihr davon jede Menge braucht für die Silbermine von Asgar, damit euer Schloss Geld produziert, welches ihr in Asgars Gruft abholen könnt.
- Über Monster und Bosse solltet ihr folgendes wissen, jedes Monster hat ein anderes Element, was bedeutet das nicht jede Magie Schaden macht oder Bonus Schaden anrichtet, genauso können einige immun gegen physischen Schaden sein oder immun gegen Magie. Monster beherrschen auch Skills, es können physische sein oder auch magische oder auch Status veränderer z.B Lähmung.
- Negative Stature gibt es viele. Lähmung sorgt dafür das ihr im Kampf nichts mehr machen könnt. Erhaltet ihr Stumm könnt ihr keine Fähigkeiten mehr nutzen. Werdet ihr verflucht so macht ihr physisch kein Schaden mehr. Blutet ihr, so dauert es nicht lang und ihr habt kein Blut mehr zum zaubern. Werdet ihr eingeschläfert könnt ihr auch nichts machen, allerdings wacht ihr schnell auf, wenn euch ein Gegner schaden zufügt. Seid ihr verwirrt, wirds lustig ihr greift entweder das an was ihr wolltet oder euch selbst oder andere Gruppenmitglieder. Krank könnt ihr auch sein, wodurch ihr Damage bekommt und den Gegner schlechter treffen könnt. Blind lässt euch schwerer treffen mit physischen Angriffen. Tod ihr sterbt.

- Rüstungsteile haben häufig spezielle Eigenschaften unter dem Zubehör, gibt es Ringe die euch vor 2 vereinzelte Statureinschränkungen schützen oder gegen ein Element. Es gibt aber auch 5 besondere Itemsorten die man lieber nicht verkaufen sollte. Darunter Mystischer Ring der alle Elementarschäden um 50% reduziert. Von diesen Ringen gibt es nur 4 im ganzen Spiel einer in Abraxas Turm, einer in der Höhle nordwärts von Herlis im Gebirge, einer in einer Eishöhle und einer in Gerald's Schloss. Mantel des Vampirs der 60% vor allen negativen Statureinschränkung schützt. Wenn ihr den Trank Händler aus Gerald's Schloss befreit, könnt ihr ab Level 40 diesen Mantel bei ihm bekommen für 30.000 Filar. Isdarschuhe geben +5 auf alle Statuswerte davon gibts auch nur 3 bis 4. Ihr findet einen beim Erdschrein. Einen in Abraxas Turm und einen bekommt man beim umwandeln der Musiker im Iranis Pub. Esperschild ist zwar normale Ausrüstung aber dieses Schild gibt +20 Mentalwert was ihr zum kurz reinswitchen brauchen werdet um rote Schatztruhen öffnen zu können, für diese Kisten müsst ihr hohe Mentalwerte mit Valnar haben, da ihr später das Legendäre Vampirequipment, großteils aus diesen Schatztruhen nur bekommt, wofür ihr 190 INT braucht. Ihr könnt entweder 2 dieser Schilde in Gerald's Schloss bekommen oder ab LV 30 bei den Händlern, steigt ihr zu schnell Level, gibt es das Schild aber nicht mehr im Shop. Der Magiergürtel ist der stärkste Mentalwertgeber mit +30 INT zusammen mit Esperschild habt ihr also schon 50 INT mehr, womit ihr die roten Kisten sehr früh mit level 30 schon alle öffnen könnt. Den Gürtel gibt es 3 mal. Einmal in Abraxas Turm Ebene 13. Ihr könnt in der Pyramide finden in den ersten Ebenen oder in der Limm Ruine.
- Holt euch früh das ganze Vampirequipment dafür müsst ihr darauf hinarbeiten mit LV 30 auf 190 INT zu kommen. Das bedeutet ihr müsst von Anfang an euch mit den erhaltenen Seelen verschmelzen und bei Valnar die INT Punkte pushen. Ihr könnt im Magiezimmer im Bannkreis mit entweder 30 schwachen, 20 normalen oder 10 starken Seelen verschmelzen, um Statuspunkte um 1 zu erhöhen, durch blaue Steine könnt ihr im Wasserschrein die INT der Gruppe dauerhaft um 5 erhöhen. Vampir Equipment findet ihr an folgenden Orten.
 1. Vampirschild Asgar's Schloss Turm oben rechts in einer roten Kiste.
 2. Vampirschild Silbermine mit dem Tiger Boss in einer roten Kiste.
 3. Vampirschwert nördlich von Iranis beim kleinem Hügel in einer roten Kiste.
 4. Vampirsäbel Pyramide in einer roten Kiste und Asran im Dungeon unter dem Grabstein in einer roten Kiste.
 5. Vampirkralen Gerald's Schloss in der Steuergelderkammer in einer roten Kiste.
 6. Vampirrüstung Limm Ruine in einer roten Kiste.
 7. Vampirrüstung unter Asran ist ein kleines Gebirge, landet in dem Gras im Gebirge dann findet ihr einen Wald, in dem sich die rote Kiste befindet.
 8. Vampirrüstung erledigt für den Pfarrer in Iranis die Sekten Quest und ihr erhaltet sie als Belohnung
 9. Vampirhelm Schicksalsspiel große Seelensteine reinwerfen.
- Welche Zauber sollte man beim ersten mal durchspielen lernen. Bei Valnar gibt es ein paar die ihr lernen müsst, um im Spiel gut zurecht zu kommen. Zeitverzerrung, Heiliger Sturm, Lichtexplosion, Lichtkugel, Schattenstrahl und Schwarze Macht. Mit Alaine müsst ihr Bluthheilung, Feueregen, Feuerschild, Flammenstrahl, Alle negativen Statureinschränkung von der Gruppe entfernen, Ganze Gruppe Heilen lernen. Asgar sollte eigentlich nur den Eis weg gehen.
 - Worauf man noch achten sollte ist das Umwandeln von Menschen. In jeder Stadt gibt es Händler und in einigen auch Bluthändler versteckt, wandelt diese nicht alle um und lasst die in Melsan definitiv stehen, da alle Händler ab einem bestimmten Level deiner Gruppe neues Equipment im Shop anbietet, als Beispiel in Lombar gibts ab LV 35 neues und in Melsan könnt ihr dieses schon mit LV 31 oder 32 bekommen, genauso sind auch viele Personen Quest geber oder auch Anlaufstellen für Quests oder auch in manchen Fällen, sind sie Event Trigger für geheime Orte auf der Worldmap, die ihr dann z.B nicht mehr betreten könnt, wenn ihr das Gespräch mit dieser Person noch nicht geführt habt, habt ihr es aber geführt könnt ihr die Person ohne bedenken töten, wurde der Trigger

ausgelöst, bleibt er auch nach dem Tod der Person erhalten. Es gibt auch Orte die ihr nur einmal besuchen könnt im Story verlauf oder nur so lange bis ihr die Quest abschließt, also seht euch gut um und nutzt auch Zeitverzerrung, um die Nacht zu aktivieren, um Geister sehen zu können.

- Wenn ihr schnell viel Geld haben wollt, solltet ihr alle Silberminen erobern und diese mit Arbeitern voll Aufrüsten, man kann das Spiel auch einfach laufen lassen während man schläft und nach 8h könnt ihr erstmal so viel Kg Silber Umwandeln das ihr flott 500k oder 1 Mio Filar bekommt. Desto mehr Minen und desto mehr Arbeiter ihr habt desto mehr Kg Silber werden im bestimmten Minuten Takt produziert.
- Um die Minen sehr früh zu erobern kann man auch Flammentränke, Eisstaub und Heiliger Sand nutzen, um im early genug Schaden zu machen, das wird aber nicht bei Gerald's Mine funktionieren, da ihr da nicht einen Gegner habt, sondern sogar einen Doppelkampf gegen mehrere gegner gleichzeitig, LV 30 wäre da empfehlenswerter.
- Speichern, könnt ihr nicht nur mit Speichersteinen, sondern auch mit normalen Seelen im Menü unter Gegenstände.
- Dursucht in Räumlichkeiten, immer Kisten, Regale, Vasen und anderes, in diesen können sich Gegenstände befinden, die im Menü unter Status als Geheimnisse vermerkt sind.
- Nutzt Geisterblick um versteckte Gänge in Wänden zu finden, wie man Geisterblick erlernt siehe „Nebenquests“.
- Wenn ihr die letzten Bosskämpfe etwas einfacher gestalten wollt, dann besucht ab LV 30 mal die Pyramide und tötet den toten Pharao, in dem Raum gibt es ein Zauberbuch Dämonenbeschwörung. Der Dämon ist extrem stark. Mehr braucht man als Anfänger eigentlich nicht zu wissen, für den Rest schaut in die Komplettlösung oder nutzt auch die VD1 Weltkarte auf der Homepage, um Quest Orte schneller zu finden.

2.Das Intro

Das Intro

Viele überspringen das Intro vom Spiel, ich würde davon aber abraten, da es einen starken Nachteil hat, zum einen gehen euch Informationen verloren und zum anderen, könnt ihr dort eure Game Settings setzen, z.B Text Box Stil oder auch das wichtigste, die Laufgeschwindigkeit eurer Gruppe, überspringt ihr das Intro, so bekommt ihr als Standard Geschwindigkeit langsam, was sich wie Zeitlupe anfühlt und dies könnt ihr erst umstellen, wenn ihr im Spiel die ersten Kapitel abschließt und das Ingame Menü erhaltet, was aber eine ganze Weile dauert. Also überlegt es euch gut, ob ihr es überspringt oder nicht!

3.Kapitel 1. Ayshas Tod

Kapitel 1. Ayshas Tod

Nach dem Simons Opa mit erzählen fertig ist, landet ihr in Klennar und seht Valnar, der sich in einem verrückten Traum befindet.



Er wird von seiner Freundin Aysha aufgesucht im Zimmer. Sie unterhalten sich über seinen Traum, der ständig immer wieder kommt und das er Kopfschmerzen hat, woraufhin er zu Dr.Jarn möchte, um sich ein Schmerzmittel zu holen.



Nun könnt ihr Valnar steuern und euer erstes Ziel ist es Dr. Jarn aufzusuchen, ihr findet sie im Gebäude ganz oben Links.



Nach dem Besuch bei Dr. Jarn, geht ihr zurück in Valnars Haus und legt euch wieder schlafen. Der Bildschirm verdunkelt sich und ihr hört Schreie und wacht auf, nun findet ihr in der Küche nicht Aysha, sondern nur einen Blutfütze.



Geht nach draußen und folgt der Blutspur.



Die Spur führt euch zur Stadtgrenze, geht hinaus.



Draußen folgt ihr der Spur weiter, bis ihr zu einem Gebirge kommt.



Klettert hinauf und ihr erreicht eine Wand, die aber anscheinend nicht das Ende der Spur ist, nach mehrmaligem drücken und rumprobieren, findet ihr einen Schalter.



Geht hinein und ihr werdet den Mörder sichten, der zuerst Aysha hinrichtet und sie Molana nennt und bei eurer Einmischung schlägt er euch K.O.



Damit endet das erste Kapitel!

4.Kapitel 2. Alaines Hinrichtung

Kapitel 2. Alaines Hinrichtung

Nach dem Valnar ausgenockt wurde, findet ihr euch in Shannar in einer Gefängniszelle wieder. Dort dürft ihr euch Dialoge zwischen Asgar und Alaine reinziehen.



Nach dem Abschluss der Dialoge, müsst ihr euch als Asgar zum Bürgermeister begeben, der in dem Gebäude mittig rechts neben dem Brunnen zu finden ist.



Geht dort ins obere Stockwerk und spricht mit dem Bürgermeister.



Asgar gibt dem Bürgermeister noch 1 Tag als Limit zur Freilassung Alaines. Ihr verlasst nun nördlich Shannar und fliegt zum Schloss zurück.



Sprecht das Buchregal an, welches rechts oben bei Ronak im Raum steht, dieses beinhaltet das Passwort für Asgars Gruft, zu der ihr euch auf den Weg machen müsst. Ihr findet seine Gruft im Zentrum des Schlosses. Geht in das Gebäude und geht immer gerade aus, wo ihr den Kerker erreichen müsstet und sprecht die Doppeltür am Ende des Ganges an.



Ihr ruht euch nun aus und müsst danach südlich vors Schloss, damit Asgar sich in eine Fledermaus verwandelt und wieder nach Shannar fliegt. Bei der Ankunft in Shannar riecht Asgar Blut.



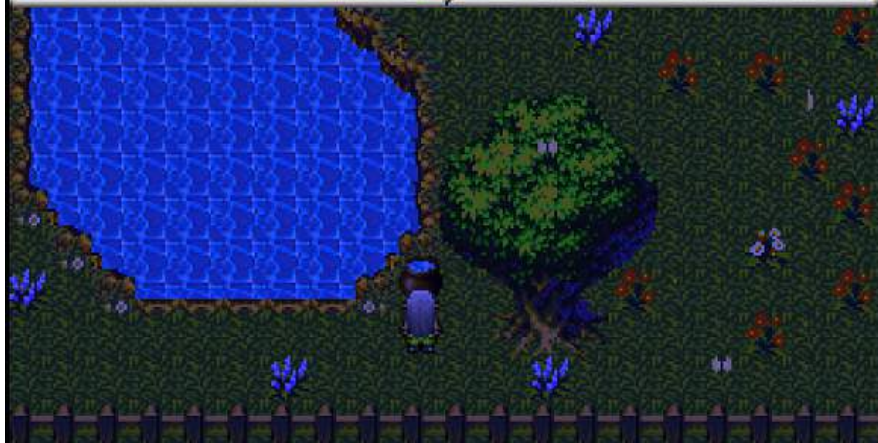
Nach dem er erst belustigt bei der Hinrichtung zuschaut, bemerkt er das auch Alaine hingerichtet wurde und zerteilt daraufhin den Bürgermeister in 2 Teile.



Nun will Asgar Rache, verwandelt euch in einen Wolf unter Fähigkeiten und spricht als Wolf alle Bewohner Shannars an, damit dieses zerfetzt werden. vergesst die Wache nicht die im Kerker ist und seid vorsichtig mit dem Henker der liefert euch einen Kampf, bei dem ihr auch mit Pech sterben könnt. Habt ihr alle getötet so kommt ein Dialog. Und ihr müsst jetzt Wasser finden, um das Feuer zu löschen. Das Wasser findet ihr unten im Topf beim See.



Asgar:
Damit sollte ich das Feuer
löschen können !



Nehmt den Topf per ansprechen und geht zum Feuer und löscht es.



Asgar:
Ok, ich lösche schnell das Feuer !

Nun holt Asgar Alaines Leiche aus dem haufen und geht aus der Stadt um ein Grab zu suchen.



Er wird auch fündig, nur müsst ihr euch nördlich zu einer Höhle begeben mit der Leiche.



Nun habt ihr Alaines Leiche an einem schönen Ort gebracht, wo sie begraben wird von Asgar.



Asgar:

Was für ein wunderschöner Ort !
Hier wird deine Seele hoffentlich
den verdienten Frieden finden ...

Damit endet Kapitel 2.

5.Kapitel 3. Auf der Suche nach Ayshas Mörder

Kapitel 3. Auf der Suche nach Ayshas Mörder

Nach dem Asgar Alaine begraben hat, wird wieder umgeschwenkt auf Valnar. Ihr wacht im Bett bei Dr. Jarn auf, die euch angeblich bewusstlos vorm Gebirge gefunden hat.



Nun müsst ihr Dr. Jarns Haus verlassen und alle Bewohner der Stadt ansprechen, um einen Anhaltspunkt auf Ayshas Mörder zu erhalten, allerdings verläuft die Suche erfolglos und ihr erhaltet nur einen Dialog und eine epische Szene, wo Valnar sein Schwert zieht und Rache schwört.



Damit endet Kapitel 3.

6.Kapitel 4. Die Verwandlung in einen Vampir

Kapitel 4. Die Verwandlung in einen Vampir

Frustriert von der erfolglosen Suche nach Ayshas Mörder, verlasst ihr mit Valnar nnördlich die Stadt, um euch beim Gebirge noch einmal umzuschauen. Auf dem Weg dorthin, fängt euch Asgar ab und erzählt euch das er wüsste, wo ihre Leiche ist. (Was natürlich glatt gelogen ist.)



Ihr willigt ein mit ihm zu gehen und er bringt euch vor die Höhle, wo Alaine begraben ist.



Asgar:
Deine Freundin liegt in dieser Höhle.

Kaum habt ihr diese betreten, musstert ihr den Grabstein und bemerkt, das dies nicht Ayshas grab ist, sondern das von Asgars Freundin.



Hier liegt
Alaine Shyna
Ich werde dich immer lieben,
auch über den Tod hinaus

Asgar erzählt euch nun, warum er euch zu ihrem Grab geführt hat und bedient sich an Valnars Blut und verwandelt ihn in einen Vampir, damit Valnar nicht sterben muss. Nach ein paar Animationen, wacht ihr neben Asgar und seiner frisch wiederbelebten Alaine auf, wo er euch deutlich macht, das er der Herr im Haus ist.



Nach der K.O Phase wacht ihr auf und geht nach draußen und versinkt in Wehleidn darüber das ihr jetzt ein Vampir sein müsst, statt ein Mensch. Ihr bekommt auch eine Wahl nach dem Emo Szenario. Entweder versuchen zu flüchten oder wieder ab ins Bett. Nehmt ihr flüchten, so müsst ihr durch den Wald rennen und das so lange bis euch ein Wolf schnappt, entkommen könnt ihr aber nicht! Oder ihr wählt wieder ins Bett gehen und überspringt ein Szenario.



Damit endet Kapitel 4.

7.Kapitel 5. Magie, Silber und Blut

Kapitel 5. Magie, Silber und Blut

Ihr wacht am nächsten Tag auf und Asgar hat euch schon einen coolen Sarg besorgt. Er bietet euch auch ein Spiel an da ihr als junger Vampir ein bisschen spielen möchtet. Nehmt dieses Spiel ruhig an, da die Belohnung ein Beschwörungszauber ist, der zum zweit stärksten im Spiel gehört und ein paar große Seelensteine erhaltet ihr auch. Nutzt die Gelegenheit und durchsucht das Schloss nach brauchbaren Gegenständen oder auch Zauber.

Fundorte der 20 Zettel:

1. Von Alaine.
2. Nordöstlicher Turm, auf dem Dach.
3. Im Innengebäude de Schlosses am Eingang am Kamin.
4. Im Innenhof am unteren Ufer des Teiches.
5. In der Eingangshalle (Wenn man von draußen nach Süden geht) links an der Wand.
6. 1. Stock im südöstlichen Eckraum, bei den Kochbüchern (Von der Eingangshalle aus die Treppe nach oben und immer nach rechts).
7. Im Innengebäude des Schlosses, bei Asgars Gruft am Gitter.
8. Im Thronsaal (im inneren Burggebäude nach rechts).
9. Im Burghof, rechts oben.
10. Im Friedhof (eher links im Burghof).
11. In der Küche (im Südosten, 2 Stock im Eckturm).
12. Bei einer Engelsstatue (Geht einfach immer nach Norden, dann in den Korridor im Westen).
13. Auf dem Aussichtsbalkon (nach links und dann die Tür nach draußen nehmen).
14. Beim Kontrolleur (geht einfach wieder ins Schloss, nach Westen und dann nach Süden).
15. Geht wieder zurück nach Norden, dann immer nach Osten. Nehmt die Treppe nach unten und geht nach Westen.
16. Geht nach Westen und nehmt die Treppen nach unten.
17. Auf dem Dach des inneren Burggebäudes.
18. Rechts neben dem Gebäude.
19. Geht zur Eingangshalle und nehmt die Treppen hoch. Geht nach Osten, dann immer nach Norden und nehmt die Treppen. Geht wieder nach Süden und dann den Korridor mit den Artefakten entlang. Im nächsten Raum einfach durch die Tür nach draußen.
20. Geht einfach in Valnars Zimmer zurück (Bei der Eingangshalle die Treppen nach oben und nach rechts)

Habt ihr das Spiel beendet bittet euch Asgar mit ihm in sein Magiezimmer zu gehen.



Dieses findet ihr ganz links im Schloss dafür müsst ihr aber erstmal wieder den langen weg gehen, über die höheren Etagen, dann gelangt ihr ganz links unten ins Kellergewölbe und damit ins Magiezimmer.



Dort angekommen, müsst ihr alle 3 Bereiche einmal ablaufen, um euch von Asgar die Funktionen erklären zu lassen, verlasst ihr das Magiezimmer wird Asgar euch mitteilen, das ihr mit ihm zur Silbermine gehen sollt, die sich nahe des Schlosses und der Stadt Melsan befindet.



Dort angekommen betretet diese und sucht den Aufseher und erschafft neue Arbeiter.



Danach geht ihr nach Melsan.



In Melsan angekommen, erklärt euch Asgar wie ihr Menschen in Gegenstände umwandeln könnt und diese aussaugen könnt. Er möchte auch den Blutverkäufer der Stadt einen Besuch abstatten. Dafür geht ganz unten links in den Turm der Wache.



Begeht euch nun ins oberste Stockwerk, dort ist ein gefangener Laufbursche des Blutverkäufers.



In dem ihr die Tür anquatscht zeigt Asgar was er drauf hat, er kann sich nämlich durch Wände bewegen und unsichtbar machen. Er geht natürlich durch zum Laufburschen und prügelt aus ihm die Information heraus, wo der Bluthändler sein Versteck hat.



Ganz unten rechts bei der Baustelle müsst ihr ein Stein anquatschen, um den Weg zum Bluthändler frei zu machen.



Geht nun hinein und spricht mit dem Händler und ihr könnt Blut Gegenstände kaufen.



Damit endet Kapitel 5.

8.Kapitel 6. Die Feuertaufe

Kapitel 6. Die Feuertaufe

Wenn ihr meint ihr habt genug Tränke und Ausrüstung, könnt ihr euch zum Haus des Bürgermeisters begeben.



Dort angekommen spricht der Bürgermeister mit seiner Frau über die vorherigen Bewohner von Asgars Schloss, das er es merkwürdigt findet, das keiner von denen mal in melsan sich hat blicken lassen und schickt daher sein Dienstmädchen los eine Brieftaube nach Tranak zu schicken um einen Suchtrupp zu ordern. Während das Mädchen bereits nach oben abgedampft ist, meldet sich Asgar zu Wort und zerstückelt den Bürgermeister und seine Frau, nun geht nach oben zum Balkon, wo er das Mädchen packt und sie richtig laut schreien lässt, bevor er sie vom Balkon schmeißt, wodurch die Wachen angerauscht kommen. Asgar ist natürlich belustigt und nimmt Alaine mit als Fledermaus und lässt euch allein zurück, wodurch ihr euch jetzt mit 4 Gegnern gleichzeitig kloppen dürft. Hier gibt es jetzt mehre Möglichkeiten dies zu machen.

1. Ihr habt alles richtig durchsucht und solltet nun einen Eisstaub im Gepäck haben, dieser macht so viel Schaden, das die normalen Wachen sofort alle sterben und ihr müsst den Hauptmann noch 2 bis 3 mal eine verpassen.
2. Ihr spart euch den Eisstaub und wandelt entweder eine der 3 Wachen im Turm um und erhaltet einen teuren Vampirstein (verkaufswert 2500 Filar) und kämpft mit Asgar und Alaine zusammen gegen den Hauptmann und 2 Wachen.
3. Oder ihr wandelt den Hauptmann um und erhaltet einen Vampirring (Selbtheilung +1) und der Kampf gegen 3 normale Wachen zu dritt wird sehr leicht.

Bei Variante 2 und 3, ist der Hauptmann bereits tot und taucht zur Feuertaufe nicht auf, sondern nur 4 normale Wachen. Nach dem ihr die 4 getötet habt, geht raus aus dem Gebäude und verlasst die Stadt Melsan, aber vorsicht, die Stadt ist jetzt wie die Worldmap ein Kampfgebiet, ihr trefft also in der Stadt Gegner per Zufall. Geht nun zurück zu Asgars Schloss, wo ihr Asgar und Alaine im Gespräch über Valnar vorfindet.



Damit endet Kapitel 6.

9.Kapitel 7. 400 Jahre in die Vergangenheit

Kapitel 7. 400 Jahre in die Vergangenheit

Simons Opa meldet sich wieder zu Wort, er fängt an vom Heiligen Krieg der 400 Jahre zuvor stattgefunden hat zu erzählen. Er berichtet von Vincent, den ihr erst in Asran bei einer Rede zu sehen bekommt, bewegt Vincent nach Süden aus der Stadt.



Dort angekommen springen seine Anhänger runter und wollen ihn begleiten, gesagt getan, nun steht ihr bei einem Fluss mit Vincent, bewegt euch einfach nur gerade nach oben bis sich ein Szenario von alleine abspielt.



Der Opa legt nun einen drauf und erzählt wie Asgar zum Vampir wurde und ihr spielt wieder Vincent und läuft nach oben, bis sich das Szenario abspielt, wo Asgar mit seinen Stiefeltern auf Abraxas (Ayshas Mörder) trifft, Abaraxas tötet beide Stiefeltern und beißt Asgar, wird aber von Vincent unterbrochen, Abraxas flieht und Vincent bemerkt nicht das Asgar gebissen wurde und sich bald verwandeln würde, wodurch Asgar Vincents Klinge entkam. Asgar wird erst sehr spät herausfinden, das Ayshas Mörder sein Schöpfer ist, was sich als Problem später noch bemerkbar machen wird.



Damit endet Kapitel 7.

10.Kapitel 8. Gefangenschaft beim Vampirjäger

Kapitel 8. Gefangenschaft beim Vampirjäger

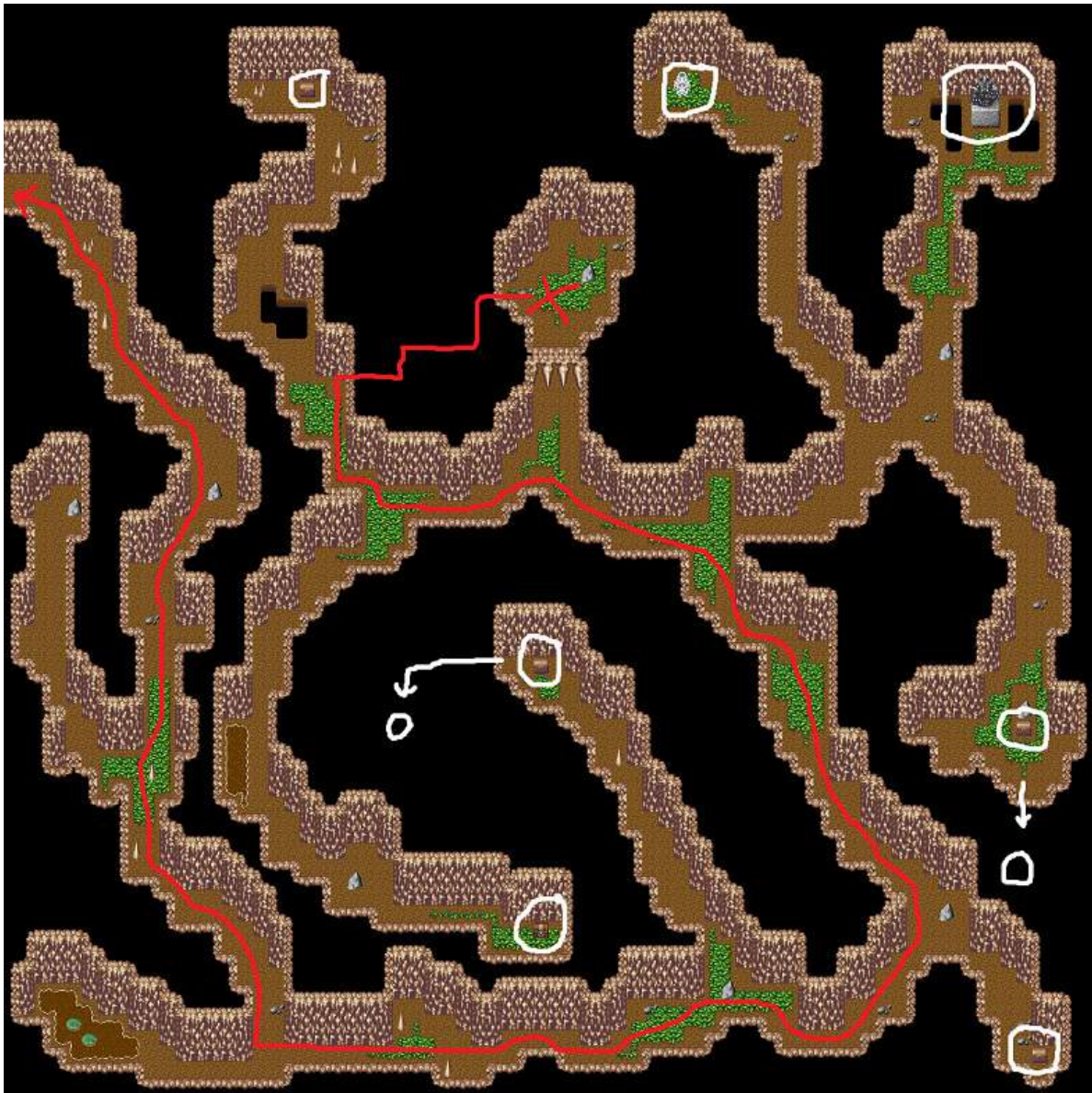
Nach der Feuertaufe, steht ihr mit Alaine nun auf eurem Balkon und führt Gespräche mit ihr. Aber Vorsicht eure Antworten beeinflussen das Spiel, da ihr Alaine für euch gewinnen könnt oder ihr euch gegen sie stellt.



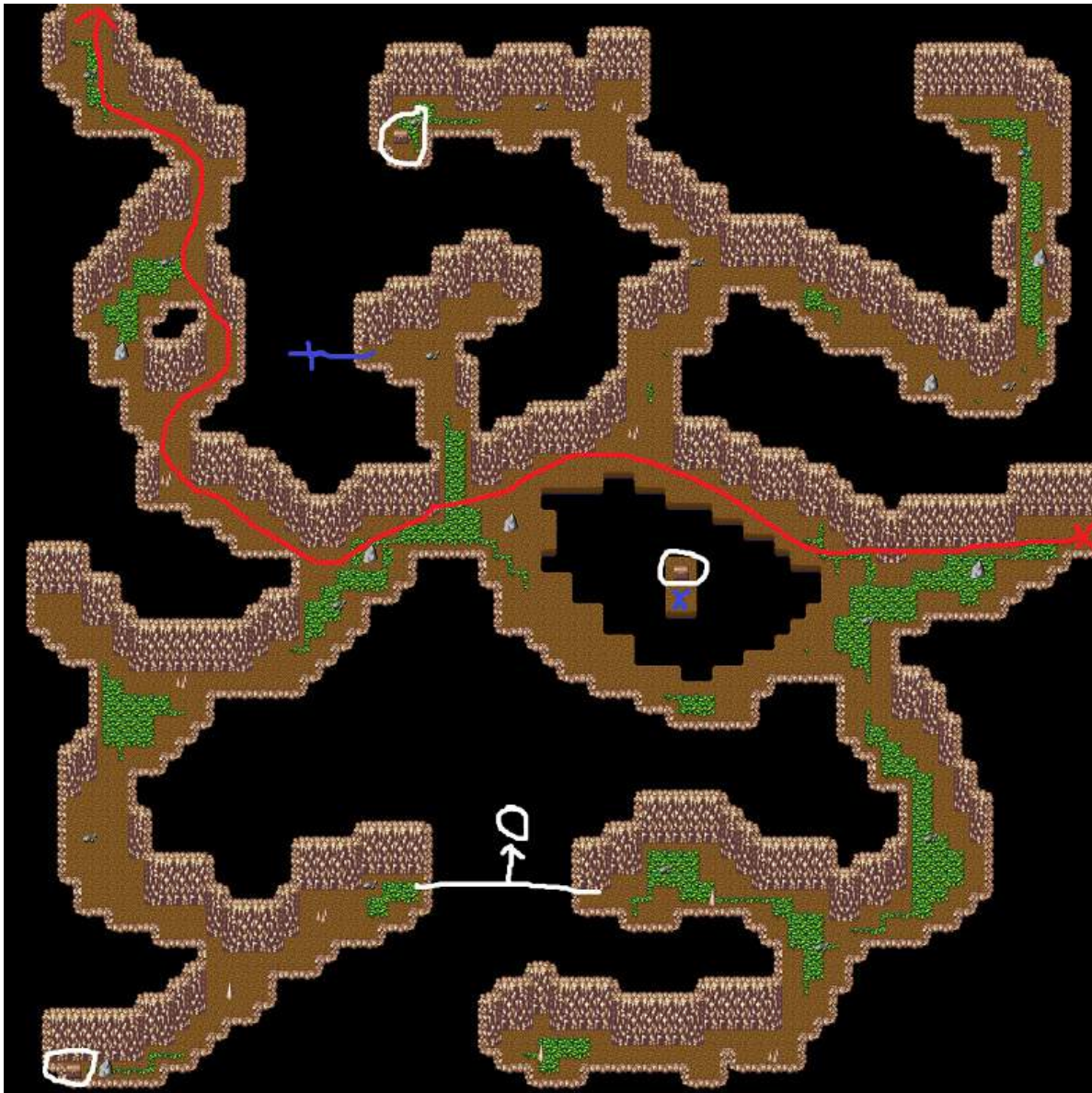
Nach den Dialogen, macht ihr euch auf den Weg nach Klennar, unterwegs wird Alaines Fledermaus Fähigkeit durch Magie gestört und ihr fallt mit ihr ins Gebirge und kracht durch eine Decke, dort landet ihr vor die Füße von, wer hätte es gedacht, dem Mörder von Aysha!



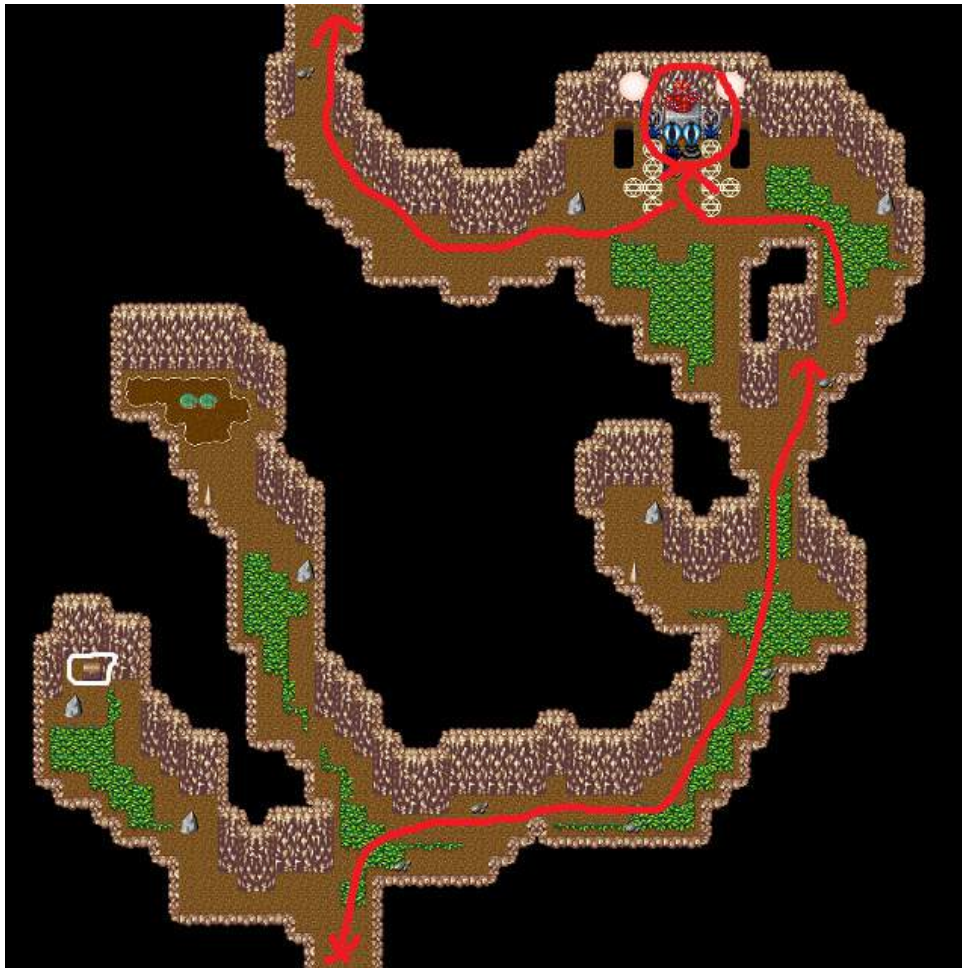
Der nimmt euch in Empfang und erkennt euch auch gleich wieder und startet den Kampf, besiegen könnt ihr ihn allerdings nicht, schlägt ihn mit normalen Angriffen und bleibt am Leben. Er führt während des Kampfes Dialoge mit euch, bis er keine Lust mehr hat und euch mit Blutstarre zu Boden wirft.



Nun wacht ihr in seinem Kerker auf folgt dem roten Pfad auf der Karte, um zur nächsten Höhle zu kommen.
Sammelt ruhig die mit weiß markierten Schätze auf.



In der zweiten Höhle folgt wieder dem roten Pfad, um zur nächsten zu kommen, Schätze sind wieder weiß markiert und der Teleporter zur Mitte blau.



Nun habt ihr die letzte Höhle erreicht, sammelt auch hier die Schätze ein und folgt dem roten Pfad, bis hinter dem Felsen, dann könnt ihr Abraxas belauschen, er wird sich dann auf den Weg zu eurer Zelle machen, ihr solltet dann das Gerät mit dem er gesprochen hat untersuchen, geht auf keinen Fall zurück, ihr könnt Abraxas nicht töten, ihr werdet nur Game Over erhalten. Nach der Untersuchung des Geräts begeben euch links zur Höhle, um von dort fliehen zu können, was euch gelingen wird, da die Magiefalle deaktiviert ist.

Hier endet Kapitel 8.

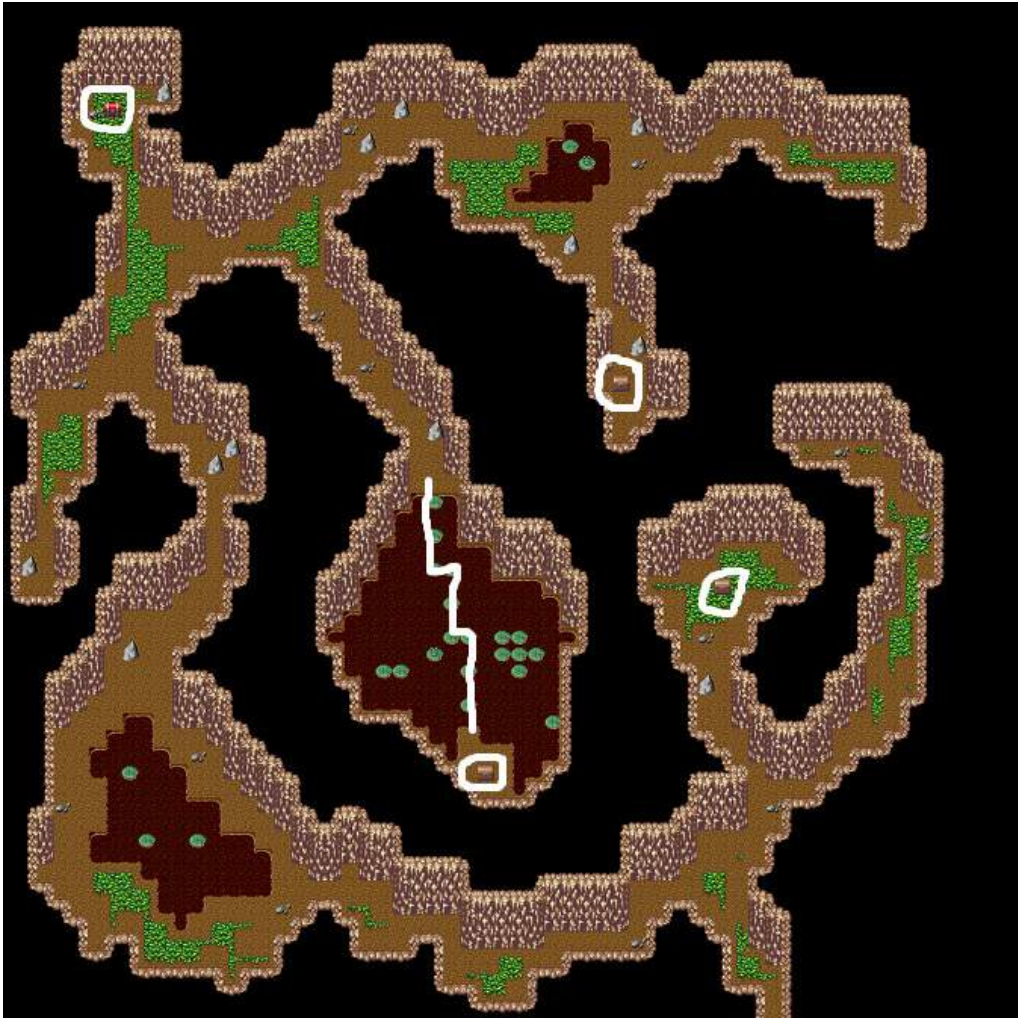
11.Kapitel 9. Die Suche nach Abraxas

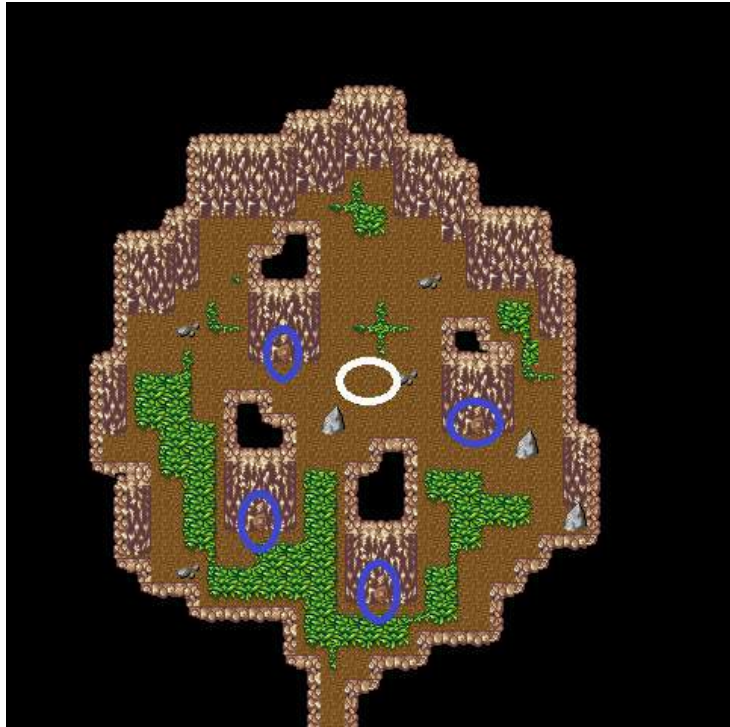
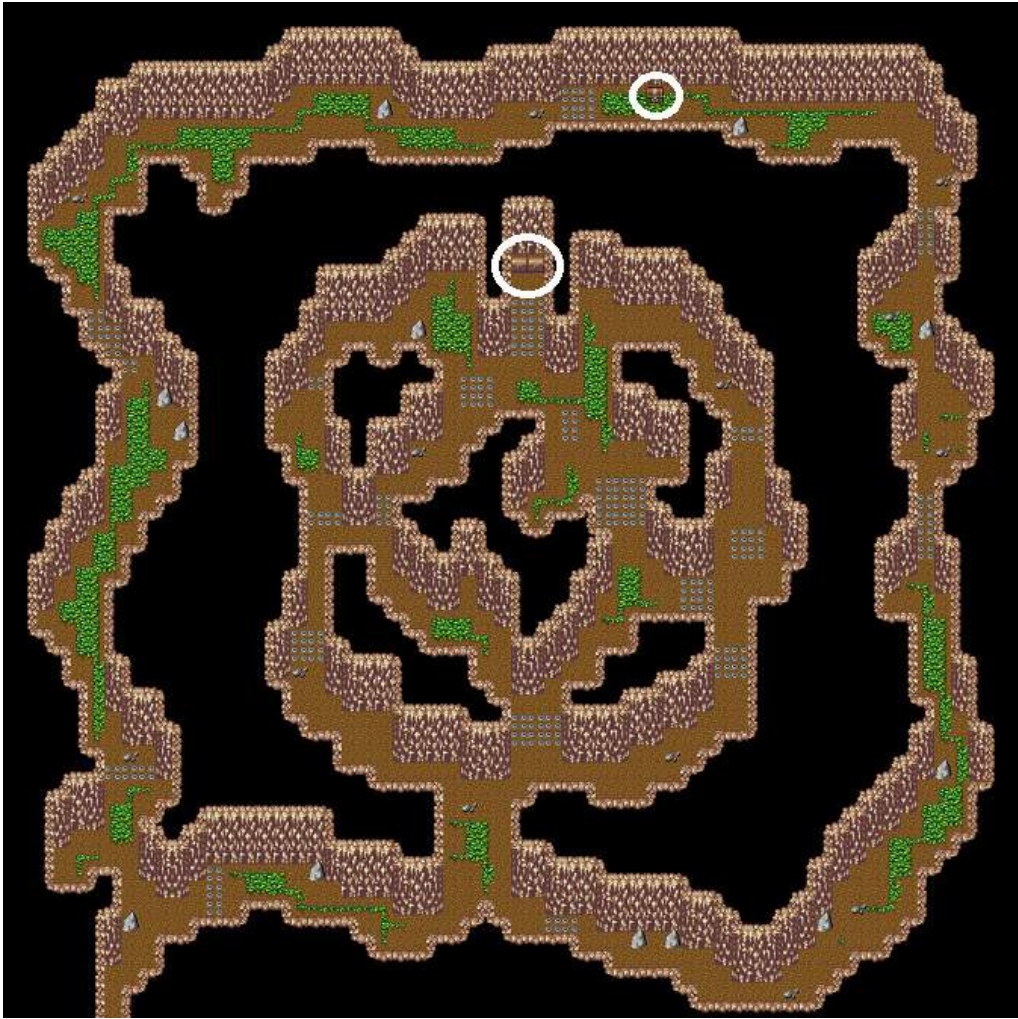
Kapitel 9. Die Suche nach Abraxas

Nach eurer flucht, legt Valnar sich schlafen, Alaine allerdings erzählte derzeit Asgar ihre Erlebnisse mit Abraxas und dessen Auftraggeber der alle Vampire töten will. Asgar wird sauer, er will diesen Abraxas töten und so macht ihr euch am nächsten Tag zu dritt auf den Weg zurück ins Gebirge. Hier einmal die Karte, die Höhlen sind hinter büschen, sie sind rot markiert, es gibt also 3 höhlen zu durchsuchen.



Hier die 3 Höhlen Karten, Schätze weiß markiert, versteckte Gänge in Wänden müsst ihr selber ausfindig machen. Ihr habt auch nur begrenzt Zeit zum durch suchen, da ihr Abraxas dort eh nicht finden werdet, verliert Asgar schnell die Lust und ihr macht euch auf den Heimweg.





Damit endet Kapitel 9.

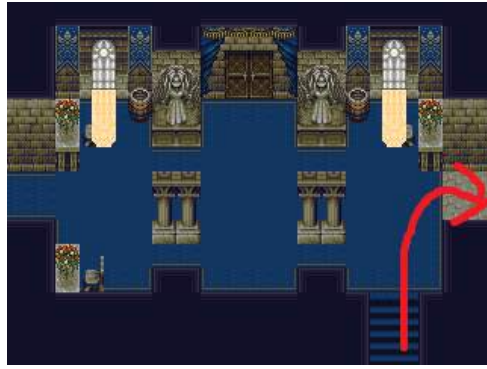
12.Kapitel 10. Asgars Schloss hat Gäste

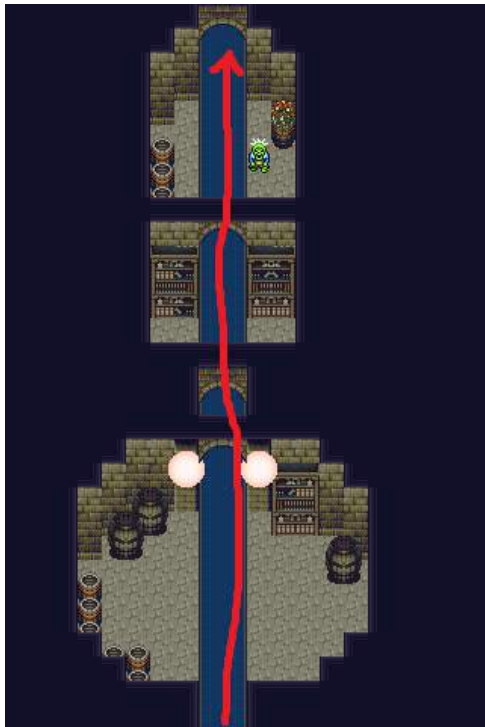
Kapitel 10. Asgars Schloss hat Gäste

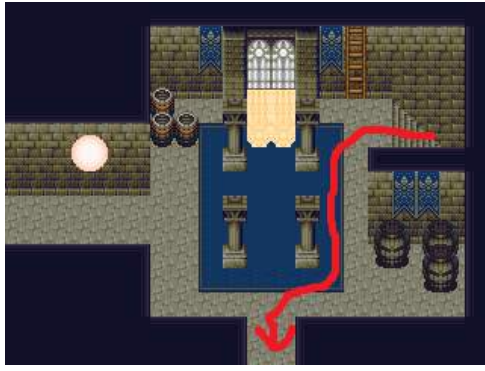


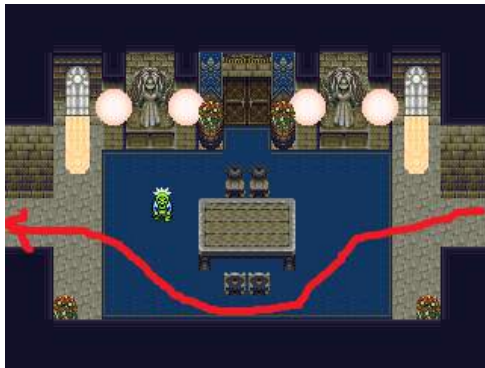
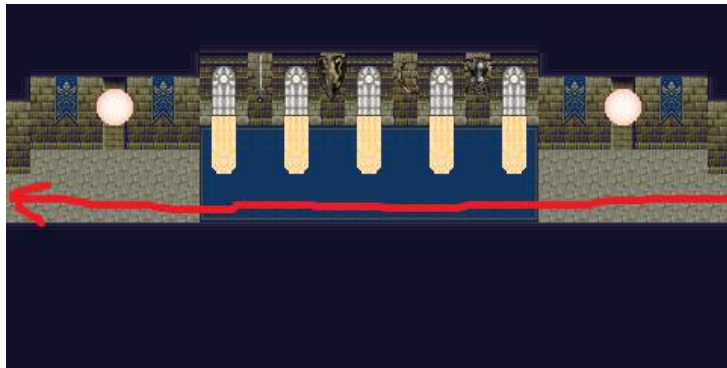
Nach der erfolglosen Suche nach Abraxas, kehrt ihr in Schloss zurück, allerdings gab es hier einen Kampf, während die 3 Abwesend waren. Ronak nimmt euch hüpfend in der Eingangshalle in Empfang und berichtet euch, das Ritter das Schloss gestürmt hätten und er sie leider nicht aufhalten konnte. Eure Diener wurden alle getötet bis auf Ronak der ein paar Ritter an Eingang zerfetzt hat. Die Brieftaube vom Bürgermeister Melsans hatte den König erreicht und dieser hat den Rittertrupp entsendet. Nun müsst ihr das Schloss von Rittern säubern, dafür müsst ihr den Anführer Sir Esthir finden und töten, damit die restlichen Ritter fliehen. Ihr findet Sir Esthir im Magiezimmer von Asgar. Hier eine kleine wegbeschreibung fals ihr den Weg vergessen haben solltet.

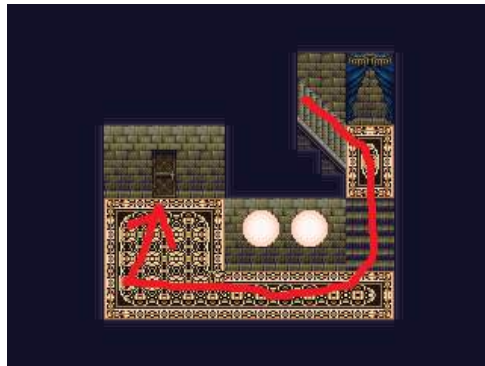












Damit endet Kapitel 10.

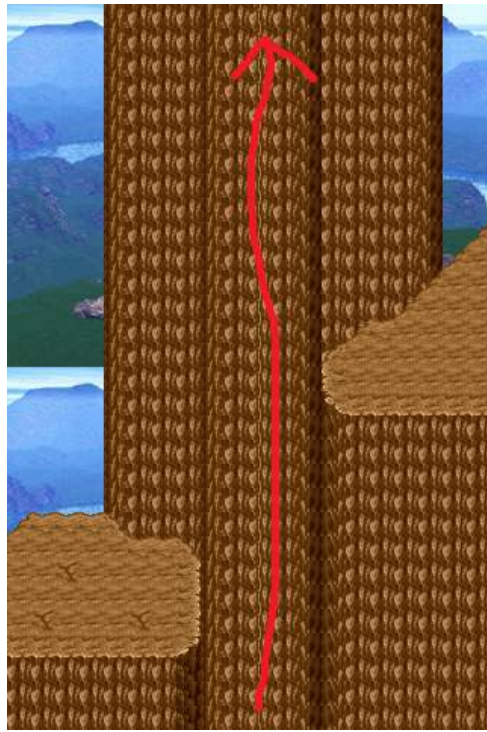
13.Kapitel 11. Ayshas Wiederbelebung

Kapitel 11. Ayshas Wiederbelebung

Nach dem ihr die Ritter vertrieben habt, entscheidet sich Asgar, das es besser wäre, das Schloss erstmal zu verlassen, damit nicht noch mehr Ritter kommen, dadurch will Valnar die Gelegenheit nutzen und nach Klennar zurückkehren, um Ayshas Leiche zu finden. Also auf nach Klennar, dort könnt ihr euch natürlich neu ausrüsten und mit Tränken zu ballern und auch die Häuser nach Wertsachen durchsuchen. Um Ayshas Leiche zu finden, müsst ihr aber die Stadt nördlich verlassen. Geht den Weg bis zum Ende wo das Gebirge kommt.

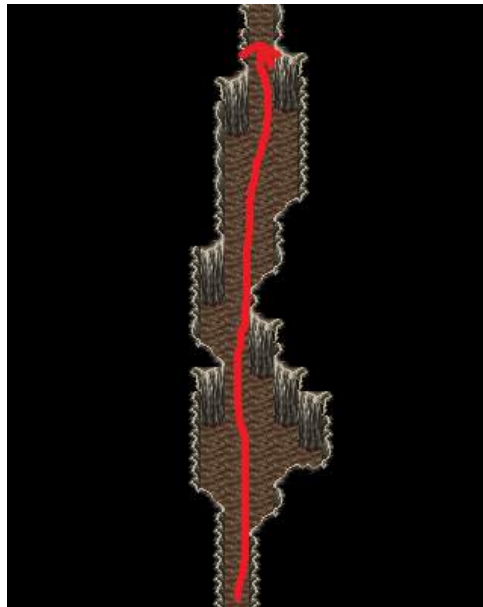


Klickt es an und Asgar fragt euch ob ihr wirklich da hochklettern wollt und verwandelt euch in eine Fledermaus und ihr schwebt hoch zur Höhle.

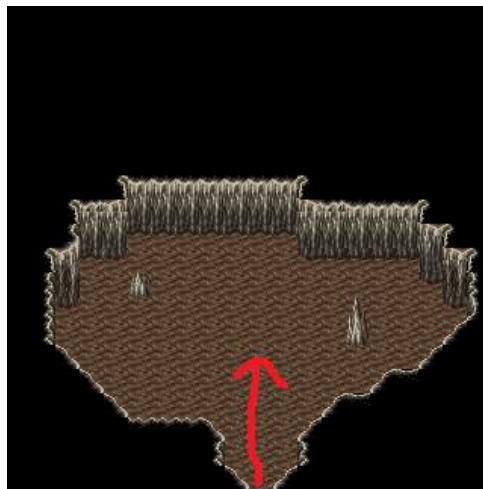


Geht nun in die Höhle und folgt dem Gang.





An dem Platz wo Aysha getötet wurde, könnt ihr sie nicht finden.



Geht wieder raus aus der Höhle, dann wird Alaine Ayshas Blut riechen und ihr werdet weiter nach oben fliegen, wo ihr Aysha finden werdet.



Sie hängt elegant an einem Baum, mit einem Langschwert im Herzen. Ihr bringt Ayshas Leiche in die Höhle und Asgar und Valnar werden anfangen sich zu fetzen, während der verwirrte Abraxas durch Ayshas Augen die drei beobachtet, da Aysha nicht tot ist, sondern nur gelähmt durch das Schwert im Herzen. Nach kurzer Hand gibt Asgar nach und nimmt Valnars Blut, um Aysha mit dem Zauber zu beleben, den er für Alaine damals nutzte. Das ganze geht

natürlich total schief, da Valnars Blut nicht das Blut eines Menschen ist, der mit einem Vampir geschlafen hat und Aysha nur gelähmt ist. Wodurch Aysha zu sich kommt und total durchdreht und sich wegteleportiert.

Damit endet das Kapitel 11.

14.Kapitel 12. Asgars Strichliste

Kapitel 12. Asgars Strichliste

Nach der gescheiterten Suche nach Abraxas, fliegt ihr wieder zurück ins Schloss. Dort angekommen besprechen die 3, wie sie als nächstes vorgehen wollen, Asgar gibt euch klar die Ziele, das ihr Aysha finden und töten müsst. Ebenso sollt ihr herausfinden, von wem die Ritter gekommen sind. Abraxas müsst ihr auch finden und unschädlich machen und seinen Auftraggeber möchte Asgar auch suchen. Damit habt ihr jetzt erstmal gut zu tun. Nun kommt es aber zum spaßigem Teil des Spiels. Asgar bringt euch endlich Fledermaus Verwandlung bei, wodurch ihr jetzt endlich euch frei bewegen könnt und selbst entscheiden könnt, was ihr als nächstes tun möchtet, entweder ihr macht euch auf die Suche oder ihr geht auf Schatzsuche und erkundet alles, erledigt Sidequests oder geht leveln.

Damit endet Kapitel 12.

15.Kapitel 13. Tradan und seine Gruft

Kapitel 13. Tradan und seine Gruft

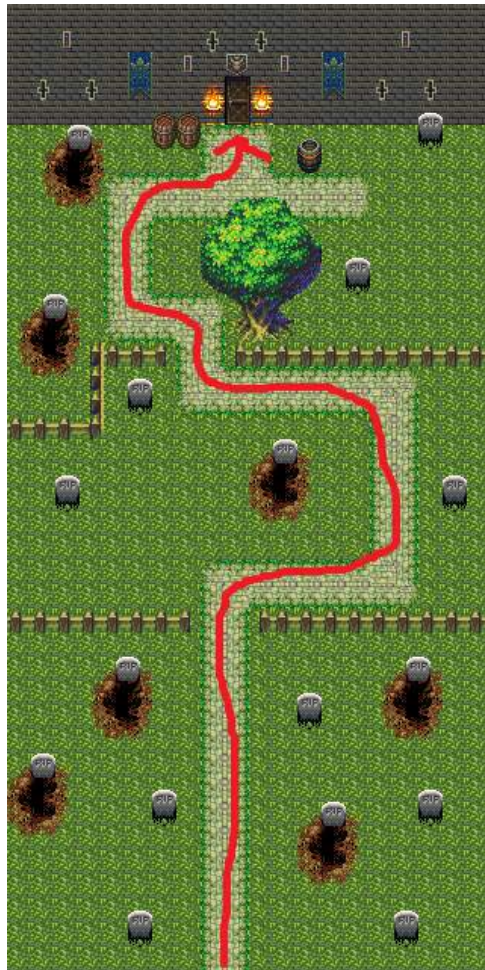
In einigen Städten hört man schon von den Bürgern, das in Tradan Rauchschwaden aufsteigen und dort etwas schreckliches passiert sein muss. Also gehen wir dahin, da wir ja auf unserer Liste einen durchgedrehten Vampir haben. Tradan findet ihr hier!



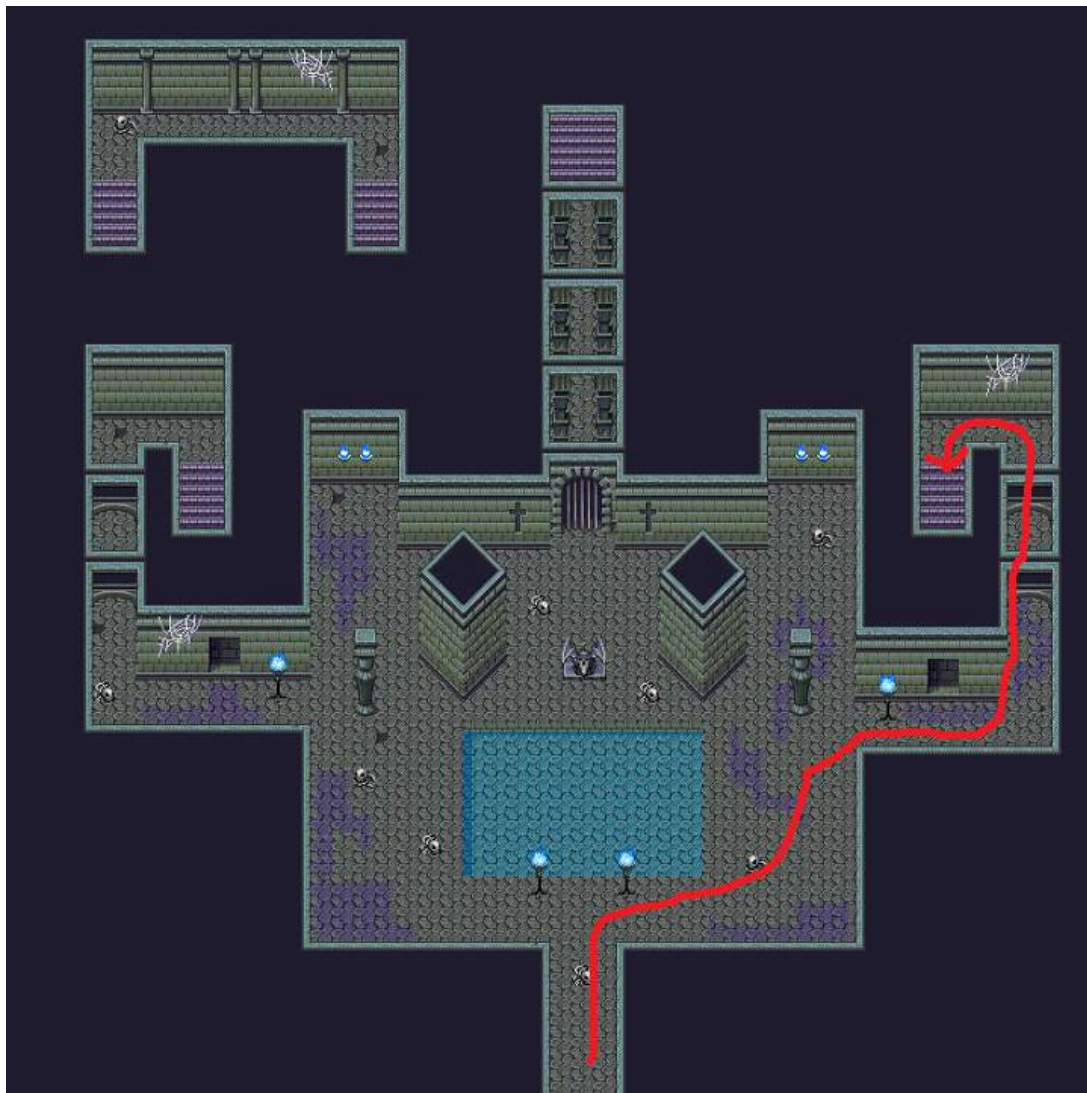
In Tradan angekommen, merkt man auch ersichtlich, das hier jemand fleißig Zombies erschaffen hat und auch spaß am verbrennen und zerstören hatte. Folgt diesem Pfad um auf den Friedhof zu gelangen.



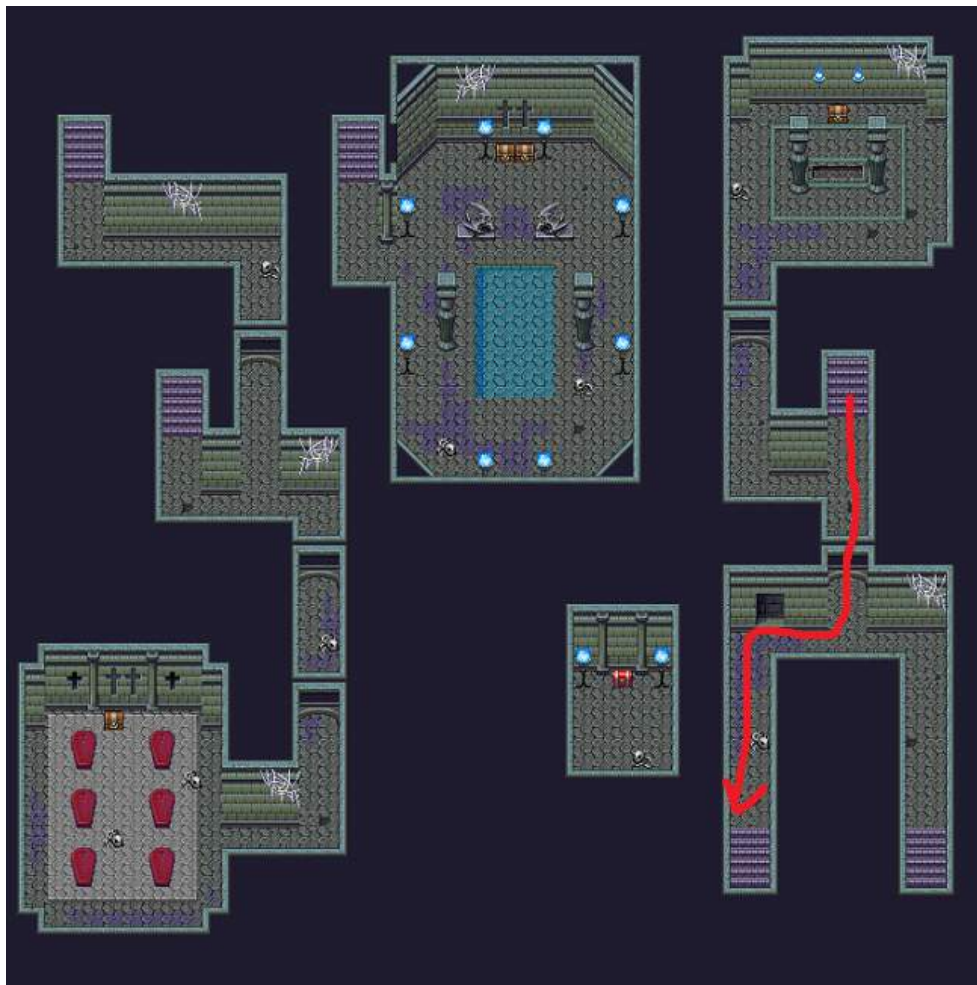
Auf dem Friedhof solltet ihr euch auf Überraschungen gefasst machen, da Untote aus ihren Gräbern steigen, um euch zu belästigen. Folgt dem Pfad, um zur Gruft zu kommen.



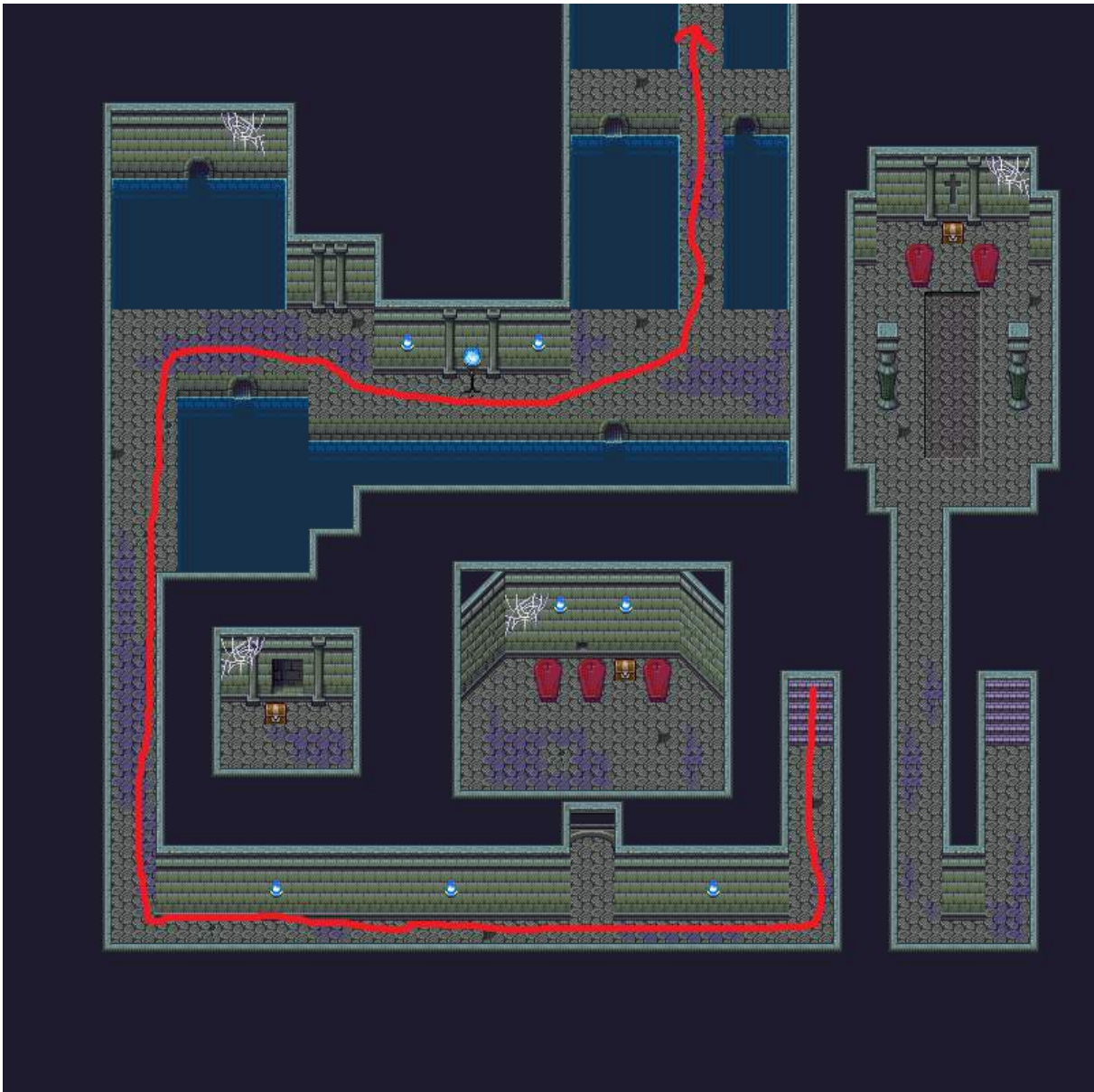
Geht in die Gruft und folgt dem Pfad zur rechten Treppe.



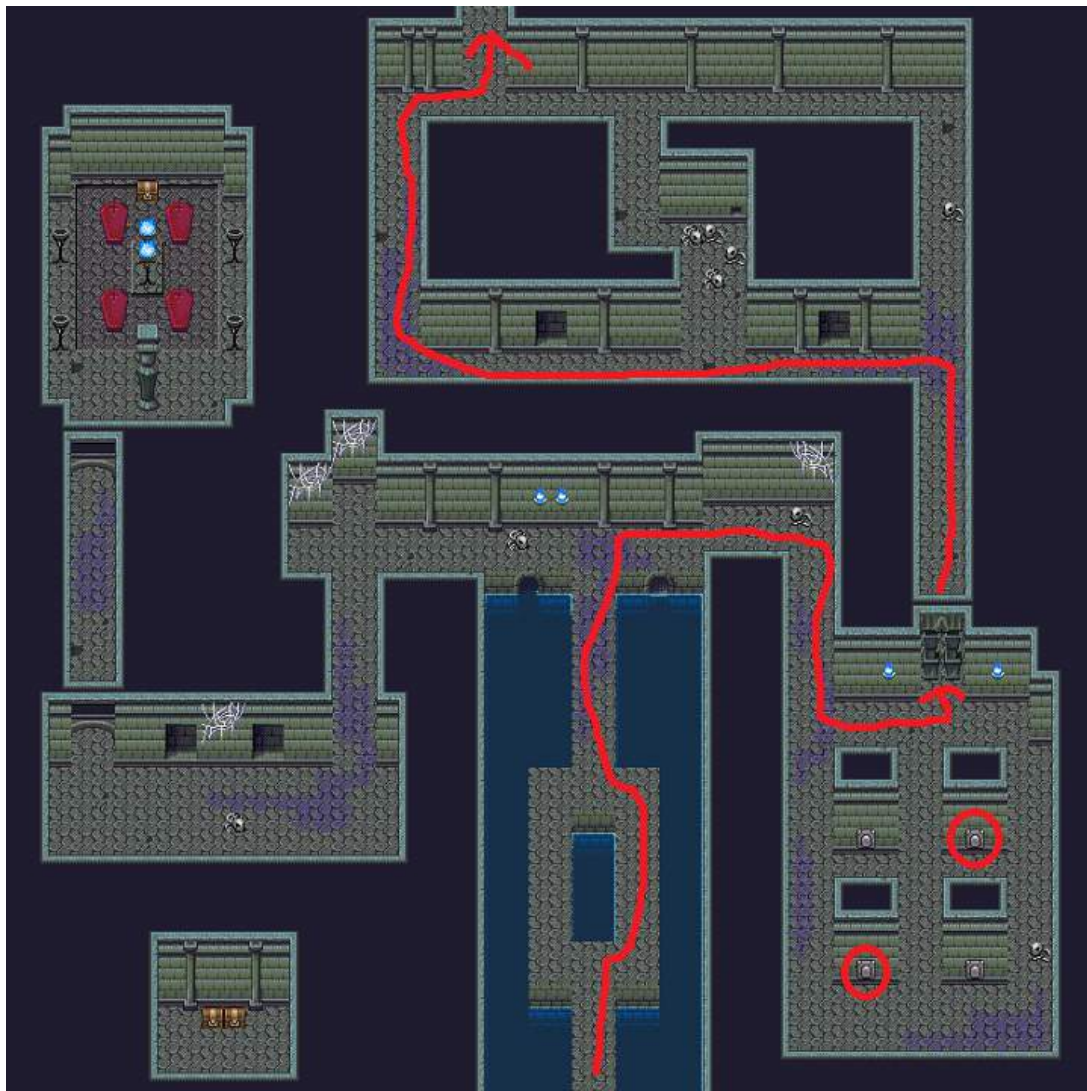
Nun geht ihr nach unten und nehmt die linke Treppe.



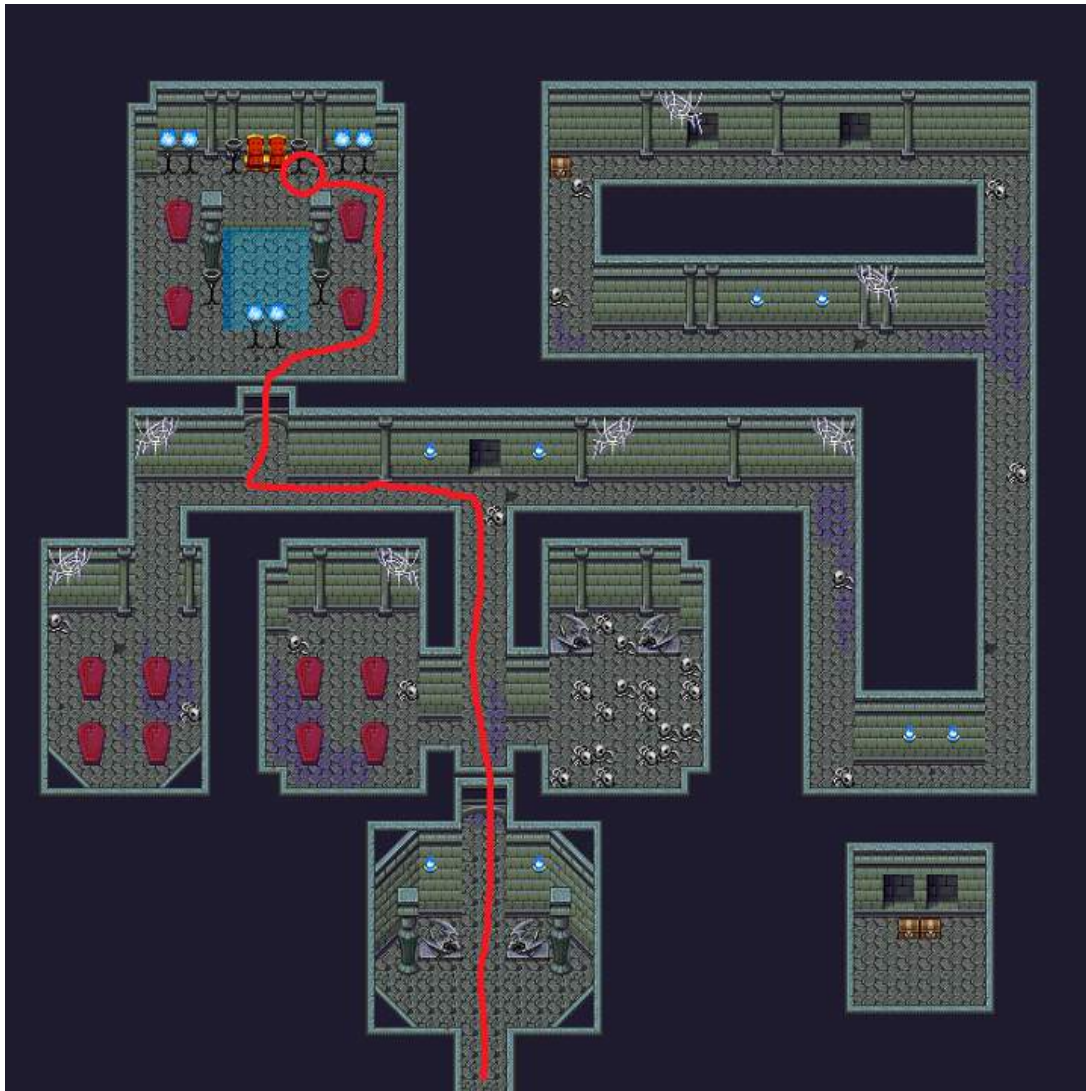
Nun folgt dem Gang bis zum Ende.



**Lauft nach oben und biegt rechts ab, dann solltet ihr zu 4 Steinsäulen gelangen, an dem sich Schalter befinden.
Drückt den links unten und den rechts oben, um das Tor zu öffnen. Folgt dann weiter dem Gang.**



Jetzt geht ihr nach oben bis zur Wand und geht dann links herum und gleich wieder nach oben, dort sollten sich 2 Thronstühle befinden und ein blinkender Pfeil, der ein magischer Schlüssel ist, aber vorsicht, speichert lieber bevor ihr den Schlüssel nehmt.



Nehmt den Schlüssel, und eine magische Falle wird aktiviert. Nun solltet ihr euch sehr schnell wieder nach draußen begeben und bedenkt das der unsichtbare Timer auch in Kämpfen weiter läuft, also flüchtet lieber, statt euch mit unützen Geplänkel aufzuhalten. Wenn ihr zu langsam werdet, kann es passieren das einige Wege von Steinen blockiert sind, in dem Falle müsst ihr halt eine andere Abiegung nehmen. Nachdem ihr draußen ankommt, verwandelt ihr euch automatisch in eine Fledermaus und gelangt auf die World Map, wo ihr mit erleben dürft, wie ganz Tradan in die Luft fliegt.

Damit endet Kapitel 13.

16.Kapitel 14. Auf ins Bordell

Kapitel 14. Auf ins Bordell

Nachdem wir es in Tradan kräftig krachen lassen haben, machen wir uns auf den Weg nach Uruya.



Da wir nach einer Explosion eine weitere erleben wollen, gehen wir natürlich ins Bordell.



Jetzt habt ihr die Qual der Wahl, feiert ein bisschen mit dem Käptn und holt euch auch ein geiles Protein Bier oder ihr kommt gleich zur Sache und geht zur Treppe, zu dem Glatzköpfchen. Der will von euch 200 Filar haben, damit ihr einen 2D Porno gucken dürft. Mir waren 200 Filar für 2D zu teuer, daher hab ich in umgewandelt in ein, das verrate ich euch nicht. Was ihr mit ihm macht ist eure Sache.



Oben angekommen, geht ihr zur mittleren Tür und spannt per Knopfdruck durchs Schlüsselloch. Dort ist ein Ritter von König Gerald der spaß daran hat, das Mädels beim ausziehen zu begutachten, nebenbei entlockt die kleine ihm ein

paar nützliche Geheimnisse, über eine magisch verschlossene Tür in einer Höhle im Schattenwald. Sobald es richtig zur Sache geht, wird Alaine ein wenig böse und zerrt beide vom Schlüsselloch weg. Tja wer jetzt 200 Filar bezahlt hat, dafür das er den Porno nicht zu Ende gucken durfte, selber Schuld.



Damit endet Kapitel 14.

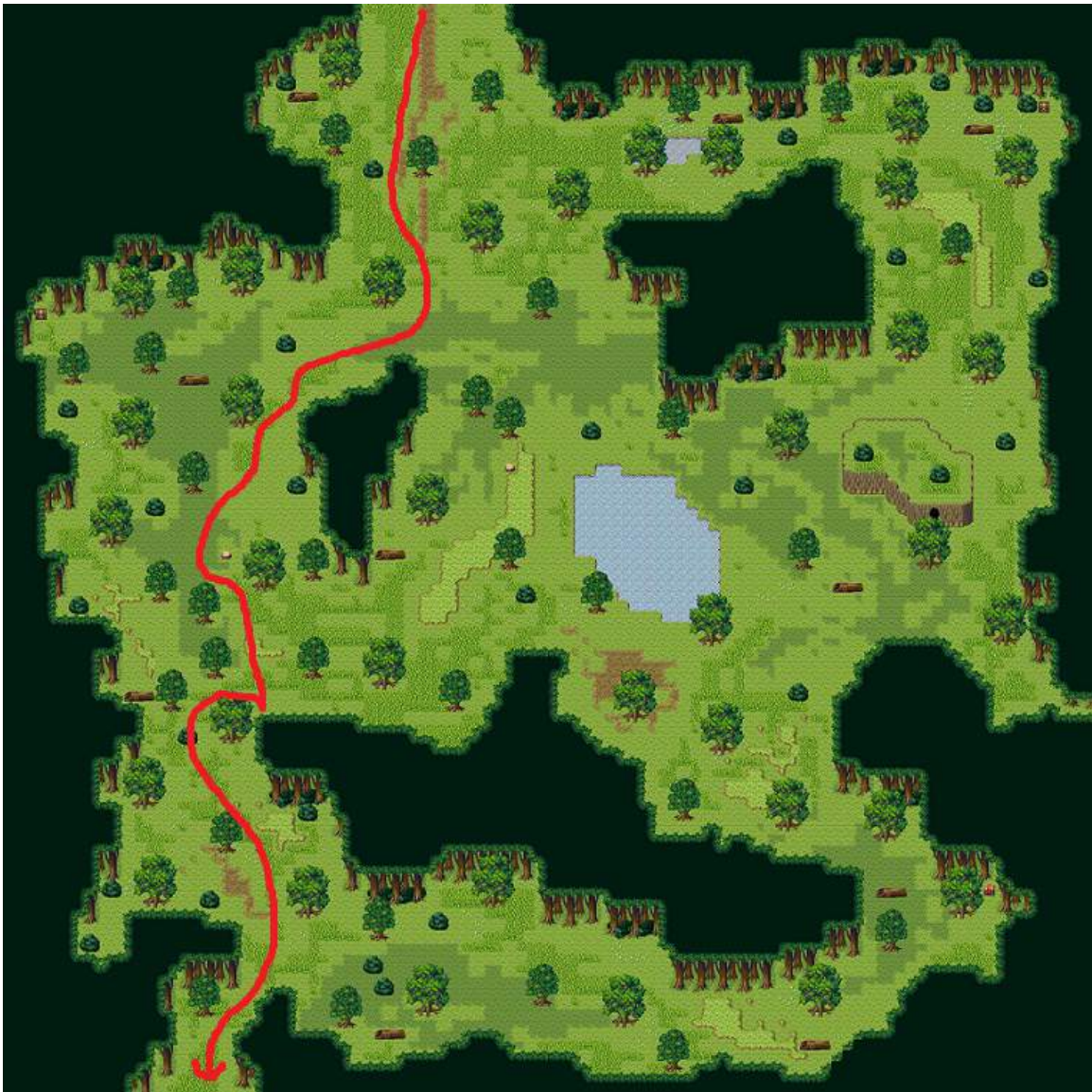
17.Kapitel 15. Ayshas Versteck im Schattenwald

Kapitel 15. Ayshas Versteck im Schattenwald

Alaine möchte nicht weiter spannern, also gehen wir in den Schattenwald, der sich ein Stück unter Uruya befindet.



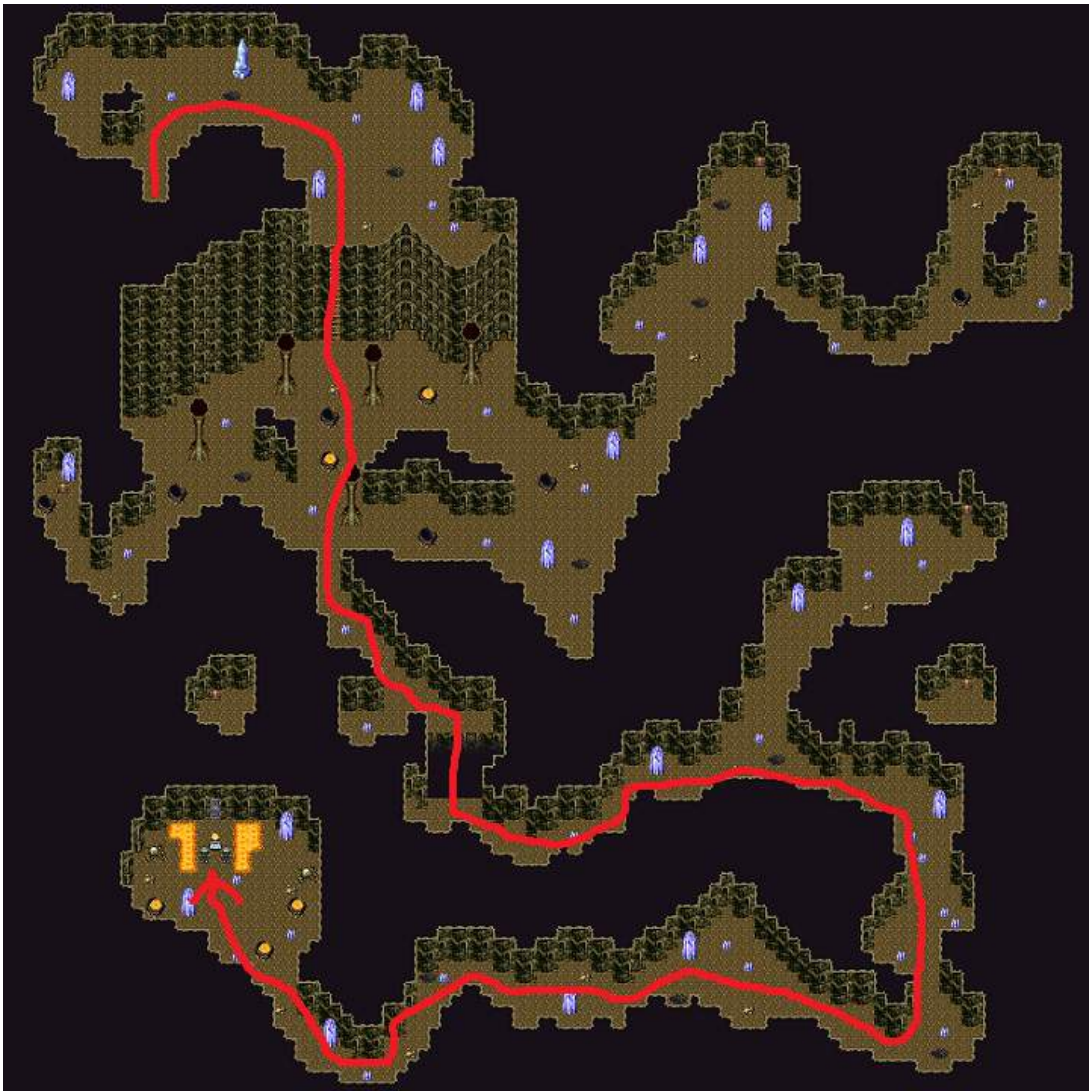
Haltet euch an den eingezeichneten Pfad und ihr kommt zur zweiten Map.



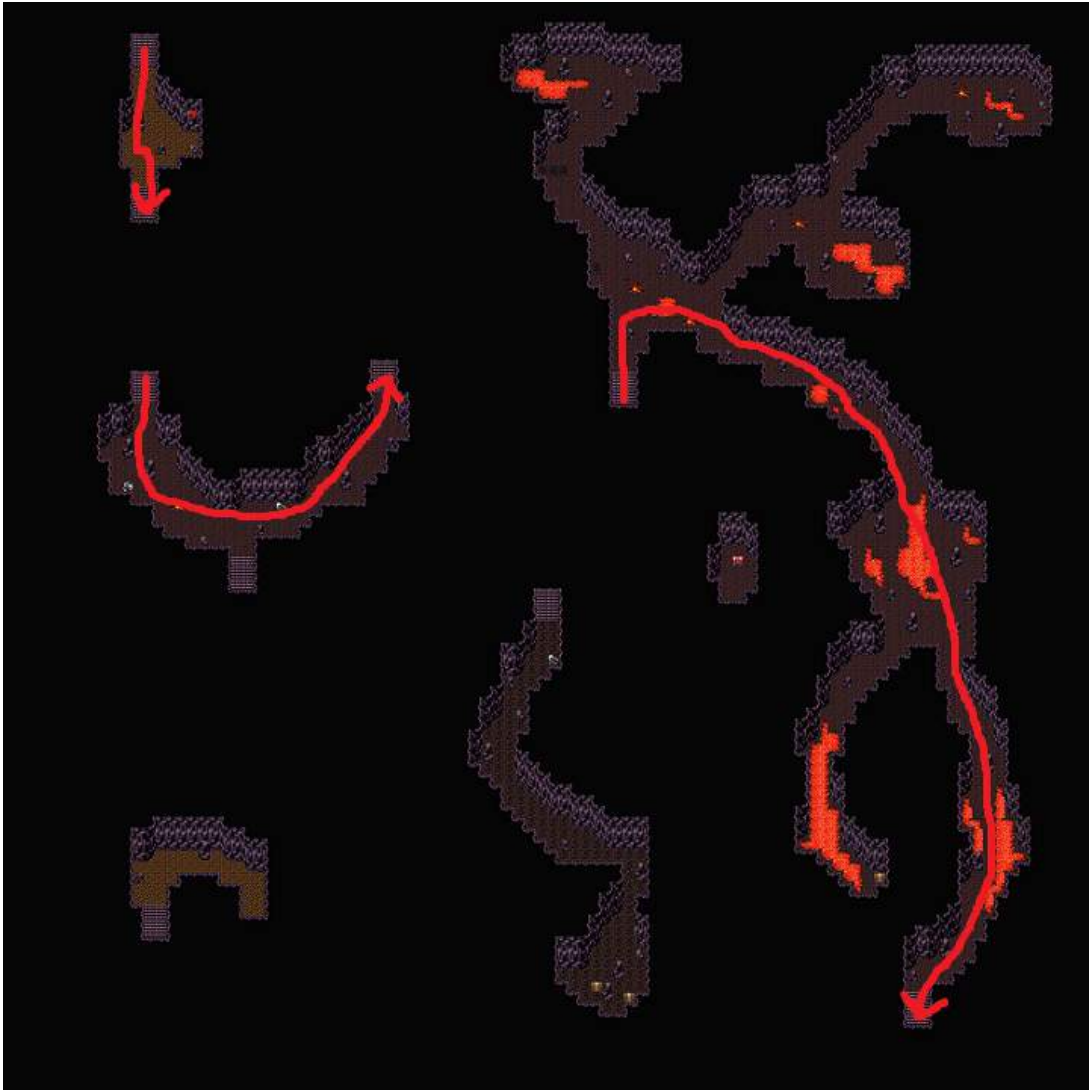
Dort folgt wieder dem Pfad und geht in die Höhle.



In der Höhle folgt ihr dem Pfad weiter, bei der Stelle mit der Schlucht, müsst ihr euch in eine Fledermaus verwandeln, um auf die andere Seite zu gelangen. Am Ende des Weges, trifft ihr Soldaten des Königs, tötet sie. Danach nutzt den magischen Schlüssel, der perfekt in das Schloss der magischen Tür passt.



Jetzt folgt wieder dem Pfad auf der Karte, ihr startet oben links.



Jetzt habt ihr es geschafft und befindet euch im Planetenkern, wo Aysha am Ende des Weges auf euch wartet. Quatscht mit ihr und tötet sie, aber Vorsicht, sie hat 3 Verwandlungsformen, die alle unterschiedliche Fähigkeiten haben.



Sobald ihr sie erledigt habt, schmeißt ihr sie in die Lava und ihr spielt mit dem Kommunikationsgerät ein wenig rum, wo sich Abraxas zu Wort meldet und euch sein Passwort für seine Tür ausversehen erzählt, da er feststellt, das er durch Molana nichts mehr sehen kann, wodurch er schon davon ausgeht, das sie bereits getötet wurde.

Damit endet Kapitel 15.

18.Kapitel 16. Eine Höhle in Limm

Kapitel 16. Eine Höhle in Limm

Da wir ja schon mal den Code für Abraxas Tür haben, gehen wir mal nach Limm.



Dort angekommen, bewegt euch zum Ende des eingezeichneten Pfades, dann führen die beiden alten Leute ein Gespräch, über eine Höhle die sich über Limm, am Gebirgsfuß befinden soll, die von Kindern gefunden wurde, welche behaupten, das dort sehr böse Monster drinne sind.

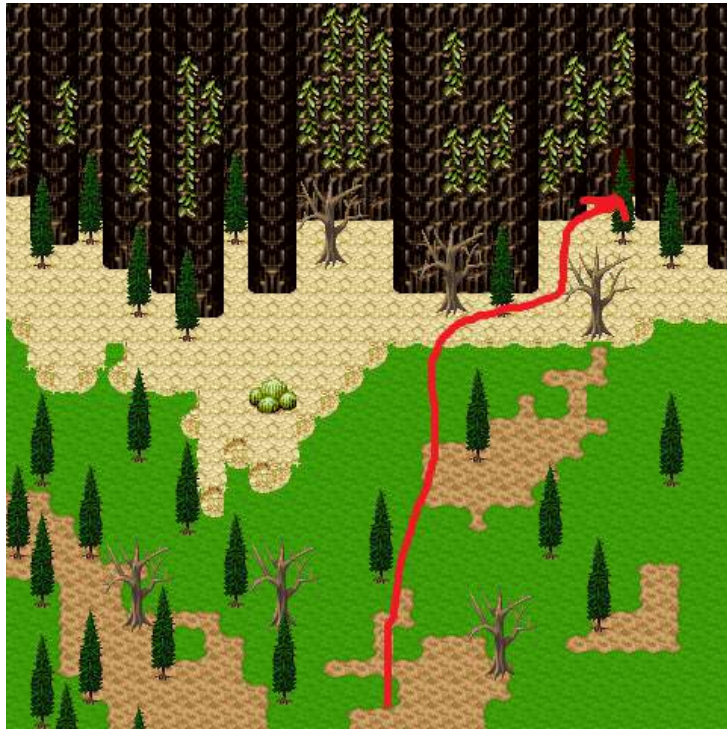


Da die Höhle so verlockend ist, gehen wir natürlich dort hin. Lauft einfach gegen das Gebirge.

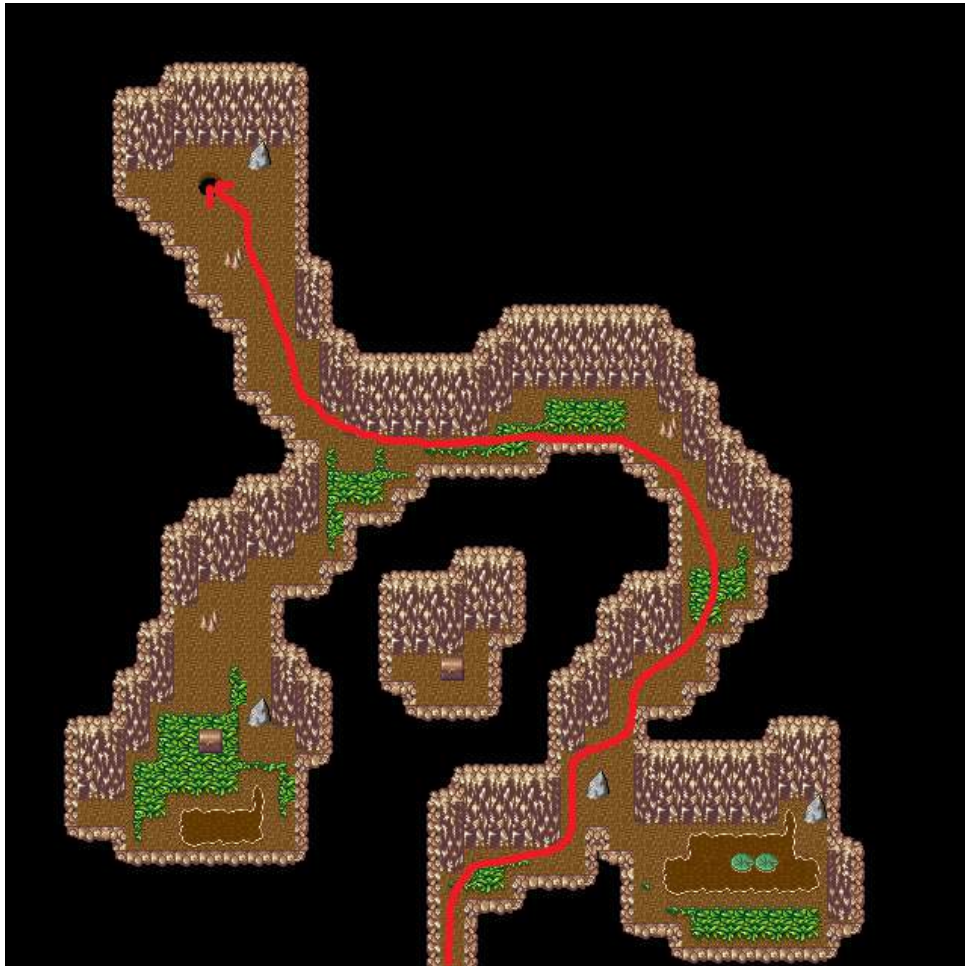


Nun befinden wir uns vorm Gebirge auf einer extra Map und gehen jetzt nach oben rechts zu der Höhle, die sich

hinter einem Baum befindet.



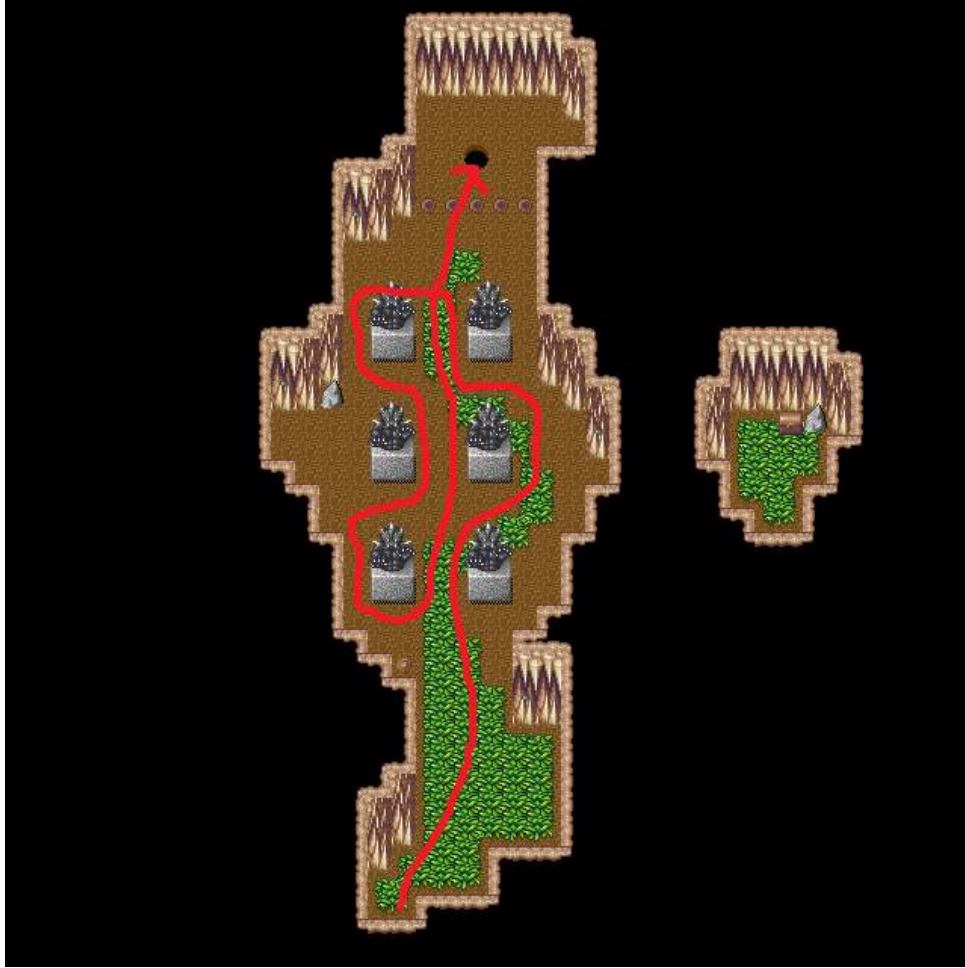
Jetzt sind wir drinne und folgen dem Pfad und hüpfen ins Loch.



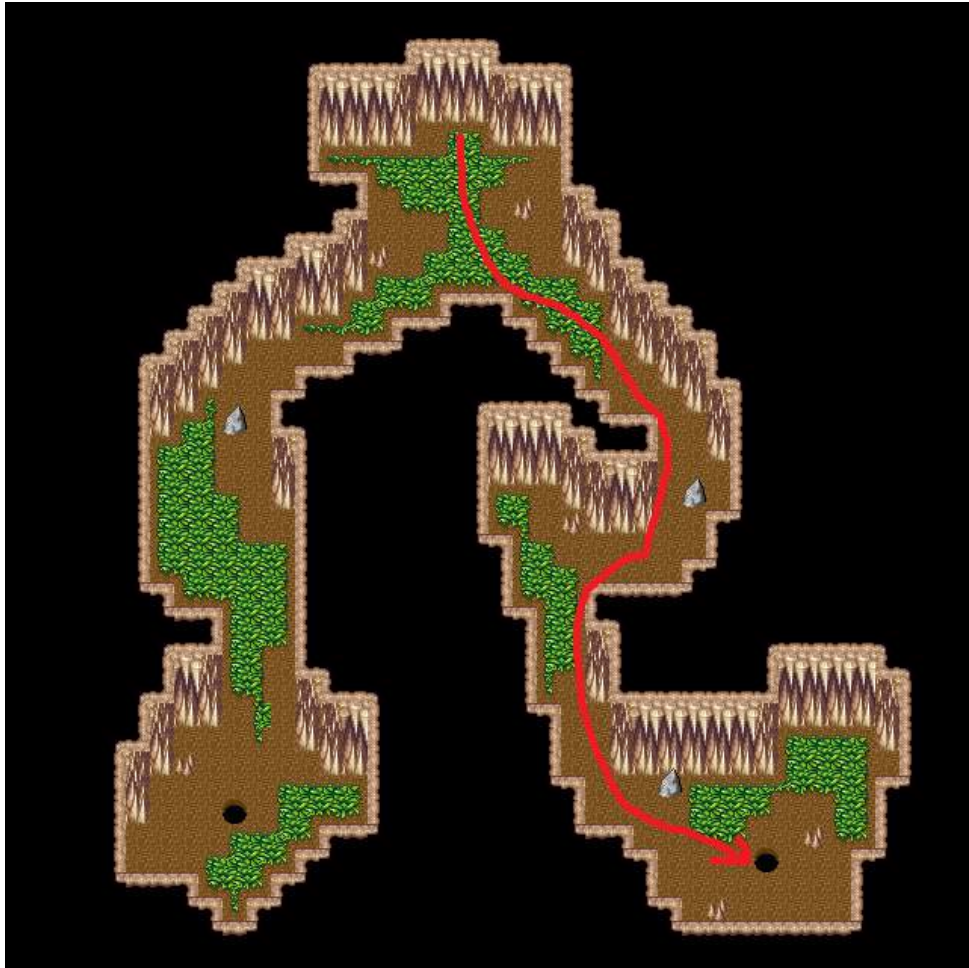
Nun müsst ihr ein Rätsel knacken, um wieder einlochen zu dürfen, sonst verbrennt ihr euch nur. Dafür geht die

eingezeichnete Linie entlang, damit alle Statuen aktiviert sind und es auch bleiben, damit die Feuerfalle entschärft ist.

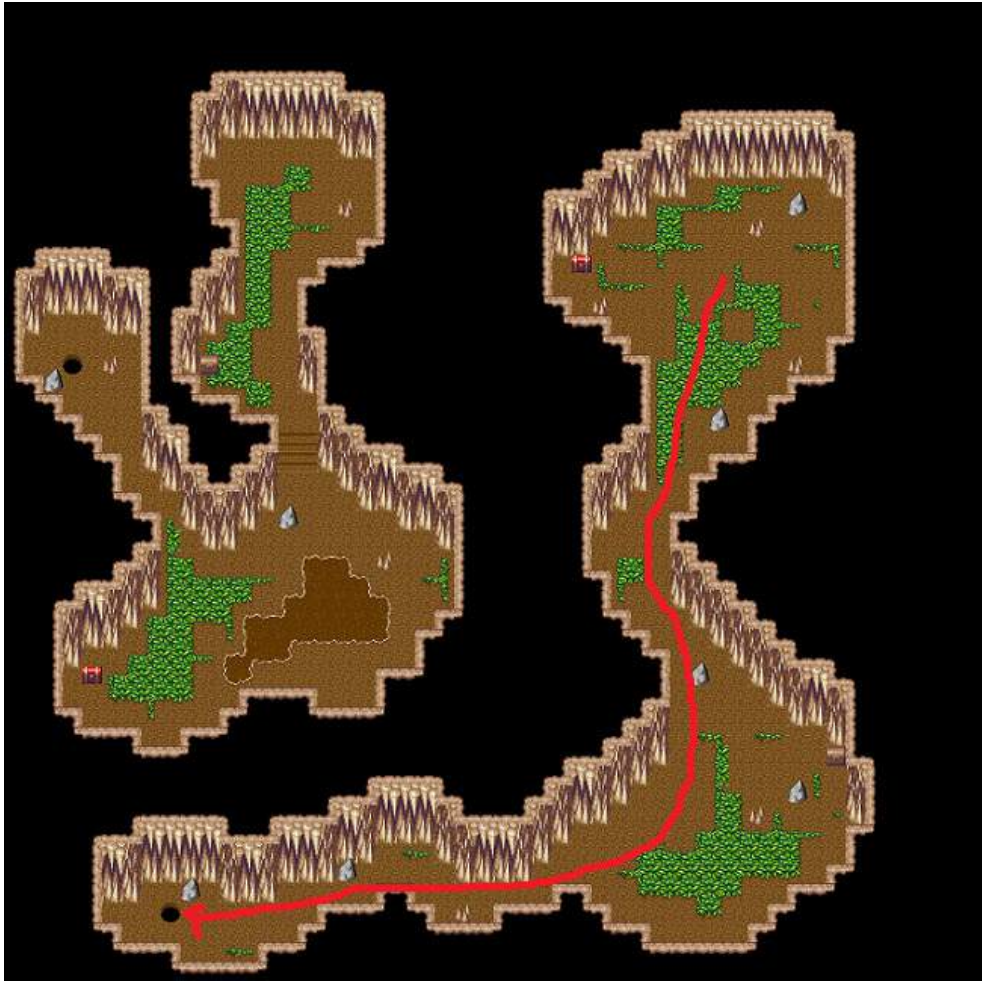
Und ab ins Loch.



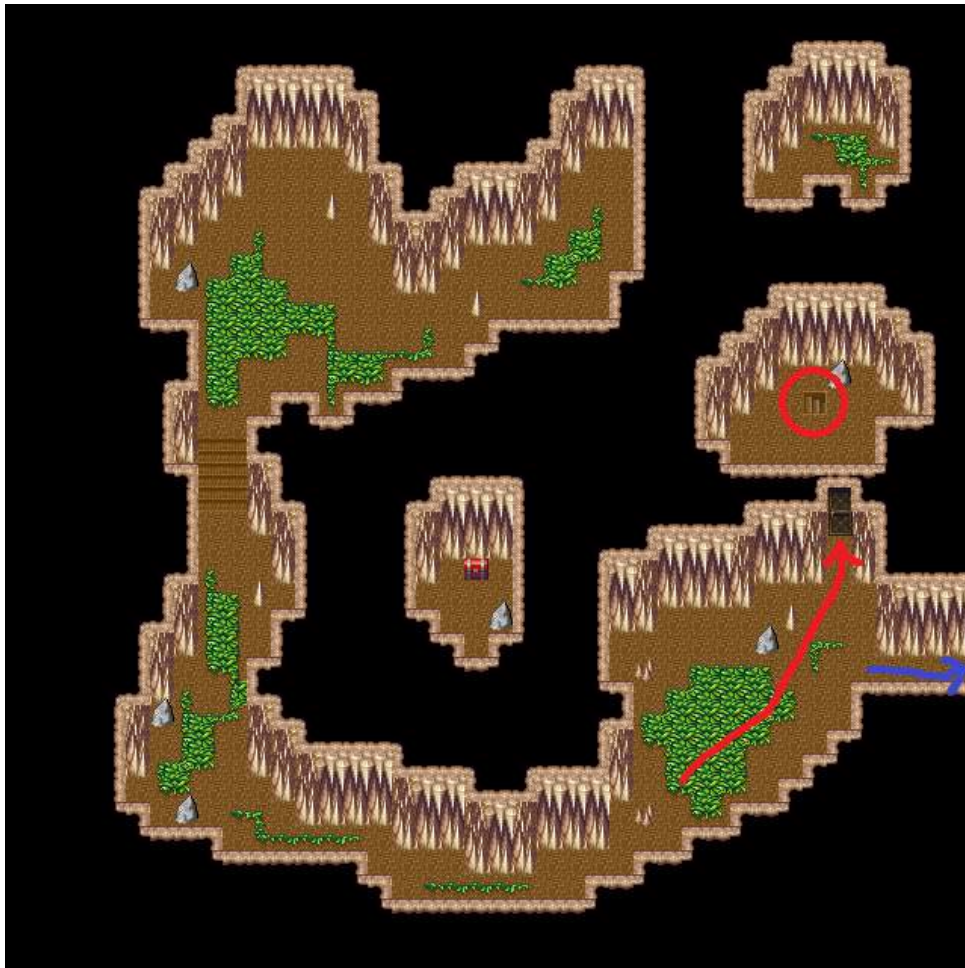
Willkommen bei den Lochis, müsste das Kapitel eigentlich heißen, jetzt haben wir sogar 2 von denen, nehmt das rechte, wie auf der Karte verzeichnet, ihr werdet gleich sehen warum.



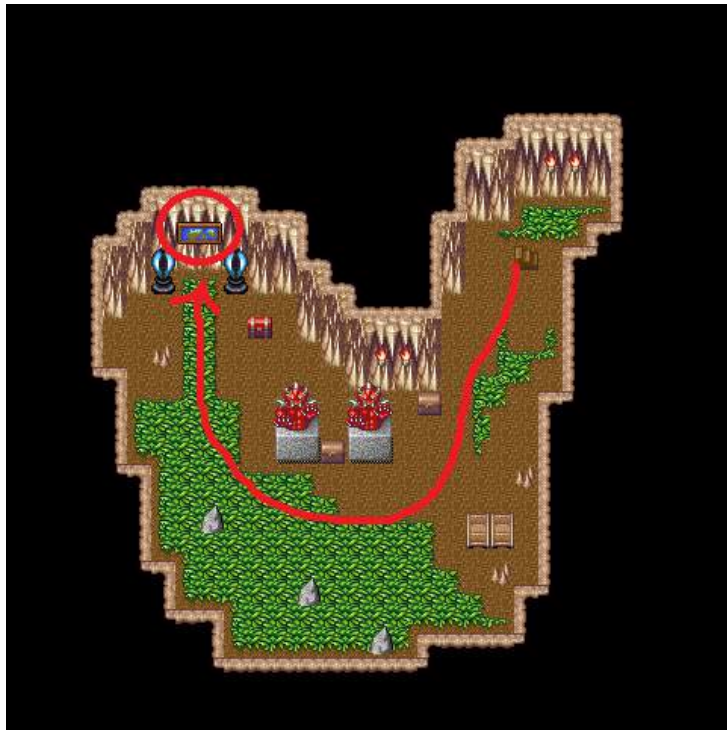
Ja, weil es Banane ist, auf beiden Seiten ist eine rote Truhe und wenn ihr alles einsacken wollt, müsst ihr eh ein zweites mal reingehen. Geht nun zum nächsten Loch.



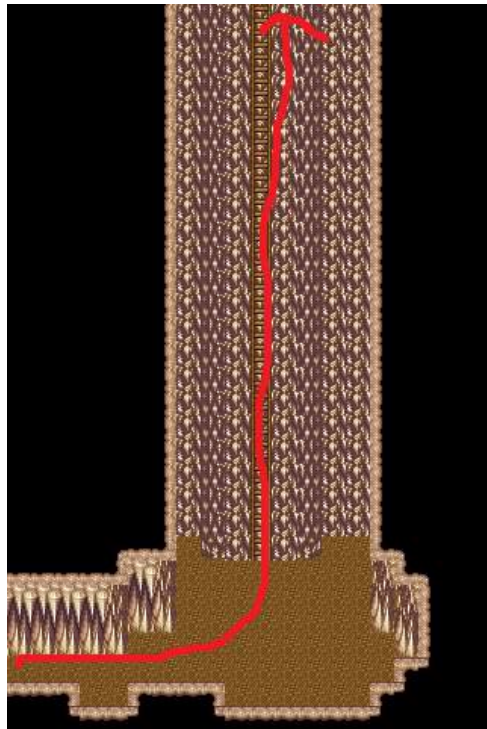
Jetzt sind wir auch schon da, geht zur Tür und lasst Asgar das Password eingeben, um zu Abraxas schäbigem Heim zu gelangen.



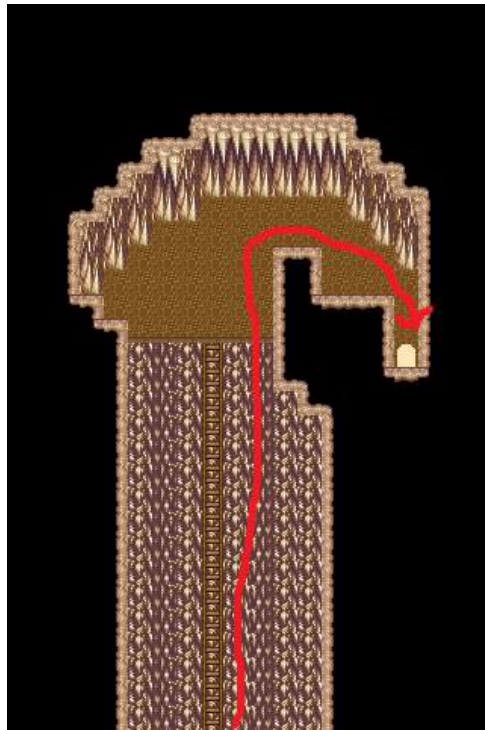
In Abraxas Wohnung oder wie man es nenen soll, ist er natürlich nicht mehr daheim und hat sich aus dem Staub gemacht. Daher guckt euch die Weltkarte hinten links an. Dort findet ihr heraus, das Abraxas warscheinlich auf den Weg zur letzten Vampirgruppe ist. Um die Höhle zu verlassen, geht zurück zur Tür und geht rechts den Gang, der blau gezeichnet war.



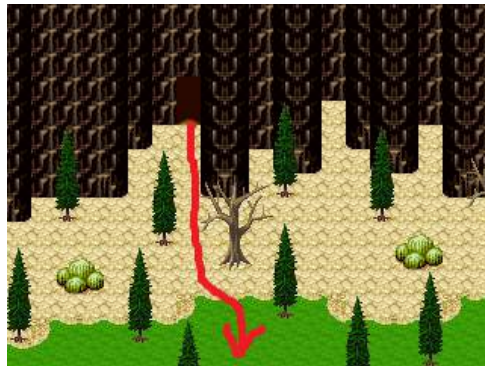
Jetzt müsst ihr nach oben klettern oder fliegen als Fledermaus.



Und weiter nach oben und raus aus der Höhle.



Draußen läuft einfach nach unten und ihr kommt wieder auf die World Map.



Damit endet Kapitel 16.

19.Kapitel 17. Paradiesische Insel

Kapitel 17. Paradiesische Insel

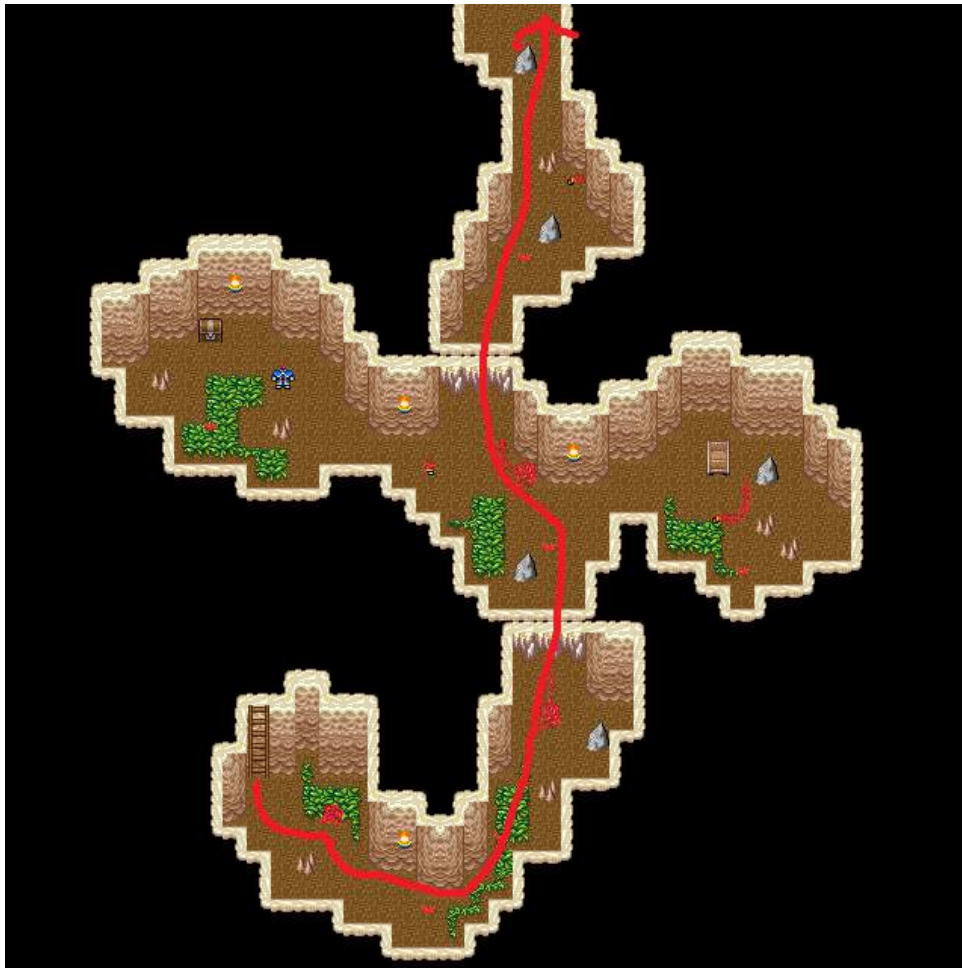
Da wir Abraxas unbedingt töten wollen, gehen wir 2 Schritte südlich von Limm und verwandeln uns in eine Fledermaus und fliegen nach links solange bis wir zu einer Insel kommen, auf der wir die Verwandlung beenden.



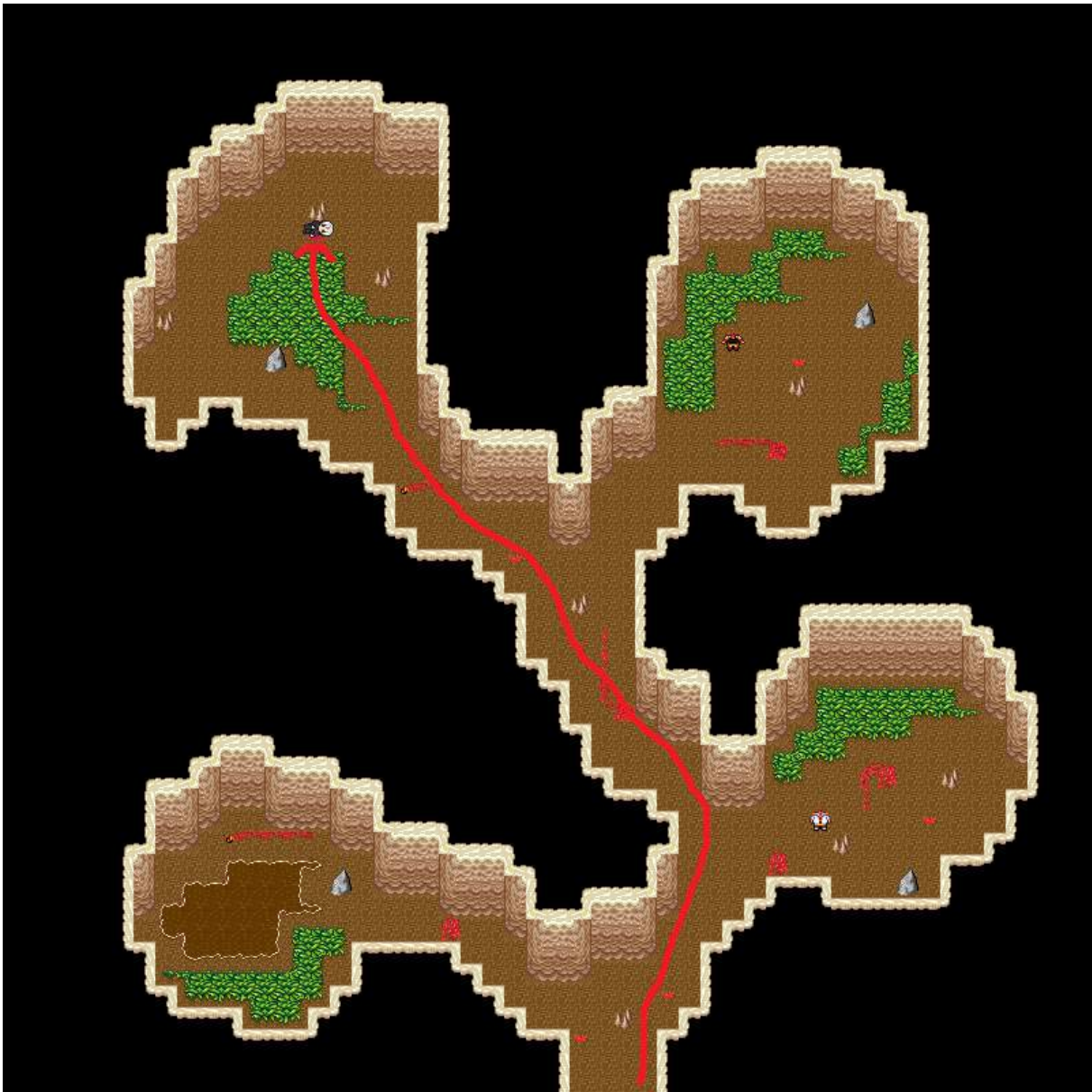
Nun sind wir im Paradies und folgen dem Pfad um zum Vampirversteck zu kommen.



**Dort angekommen, riecht es schon nach Blut und es liegen schon tote Vampire oder ihre Einzelteile überall herum.
Folgt dem Pfad, um zum zweiten Teil des Verstecks zu gelangen.**



Nun gehen wir nach ganz links oben, wo wir noch einen lebenden Vampir vorfinden, der uns erzählt, das Abraxas schon hier war und sie selbst zu viert absolut keine Chance hatten. Er erzählt uns auch von den Kindern der Apokalypse, die wir aufsuchen sollen, da diese sich mit dem Abraxas Problem wohl schon beschäftigt. Zu guter letzt geben wir dem halb toten Untoten den Gnadenstoß, damit er nicht mehr leiden muss.



Damit endet Kapitel 17.

20.Kapitel 18. Die Kinder der Apokalypse

Kapitel 18. Die Kinder der Apokalypse

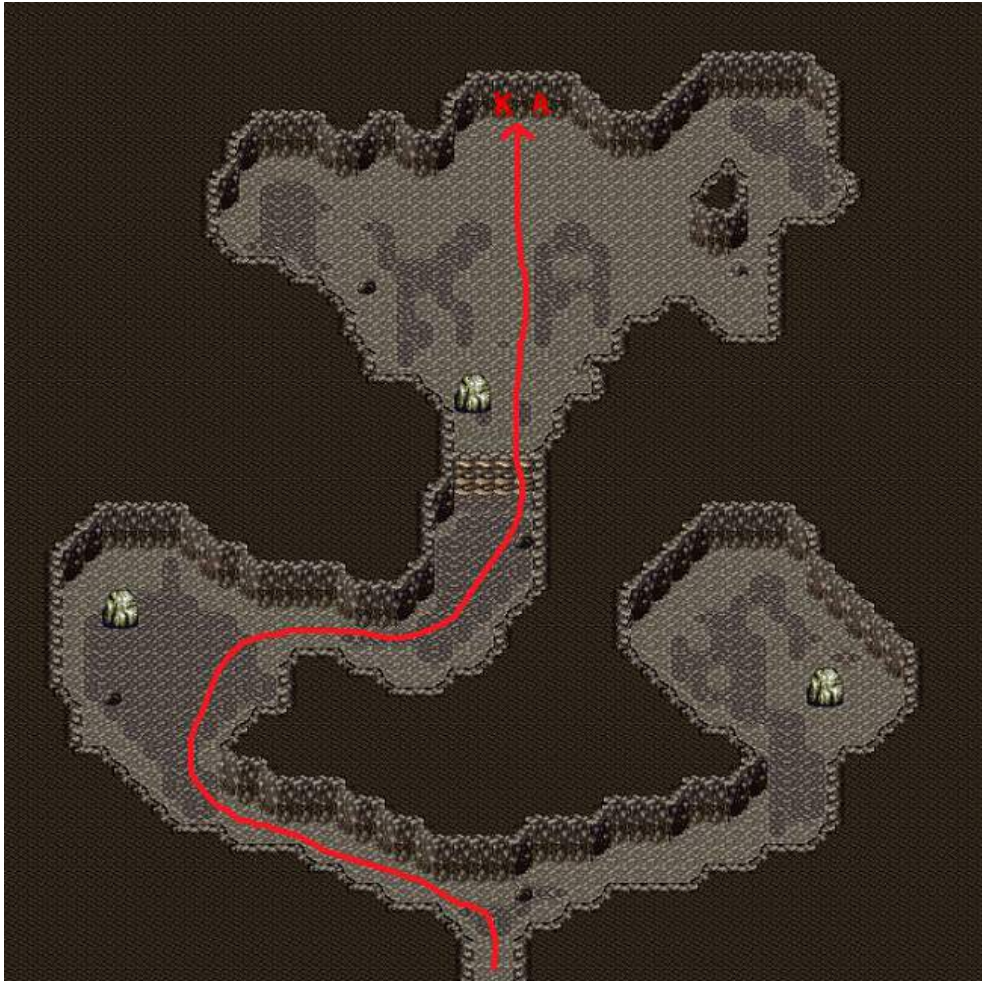
Da wir Abraxas langsam auch loswerden wollen, müssen wir jetzt zur KdA, dafür müssen wir nach Asdion.



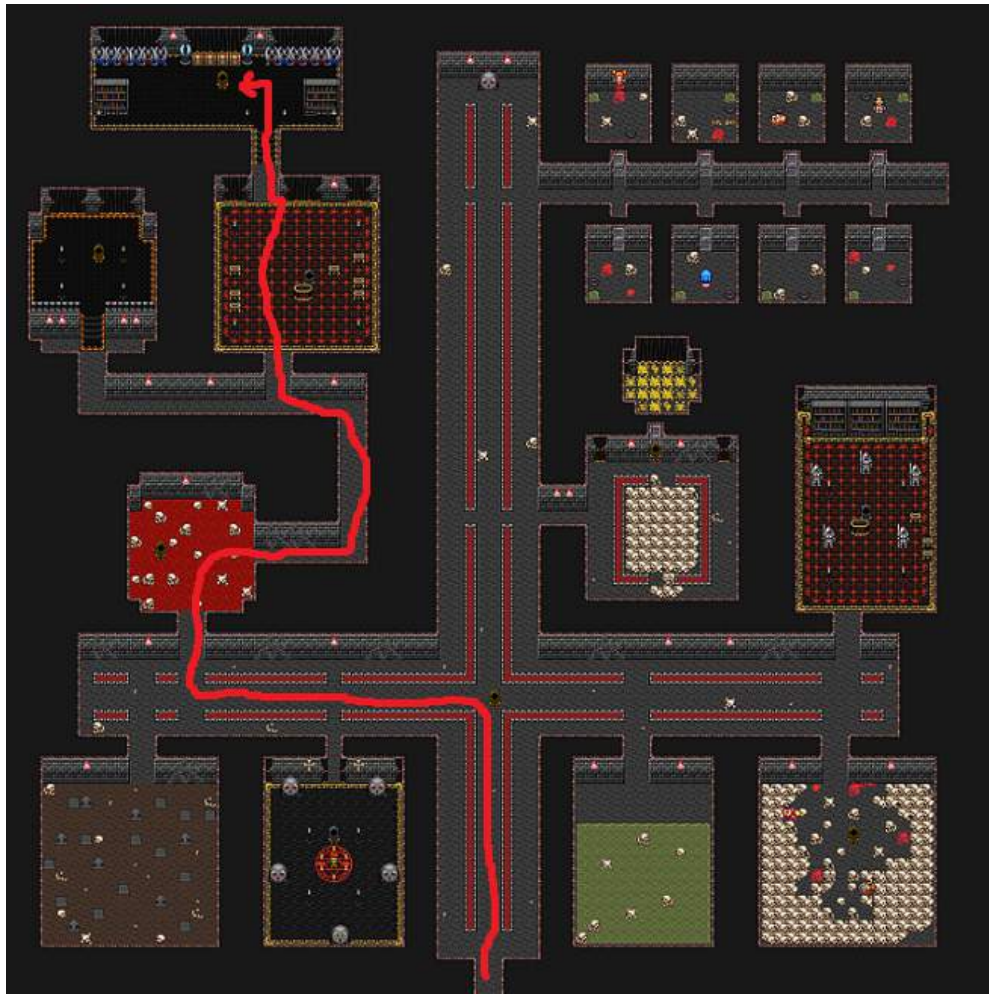
In Asdion hat die KdA ihren Sitz in der Höhle beim Pub.



In der Höhle geht nach links, dann seht ihr schon an der Wand in rot KA, dazwischen steht Kaputze schon bereit euch zu empfangen.



Folgt dem Pfad um zum Anführer der KdA zu gelangen.



Er wird euch jetzt so einiges erklären zu Abraxas und ihr erlebt live mit, wie der letzte noch lebende Vampir gerade von ihm getötet wird, Ausnahme natürlich euch 3 die jetzt wirklich neben Abraxas die letzten Vampire sind. Der Anführer gibt euch ein magisches Auge, mit dem ihr Abraxas wirkliches Heim sichtbar machen könnt auf der World Map. Er bittet euch Abraxas zu töten.

Damit endet das Kapitel 18.

21.Kapitel 19. Abraxas Turm

Kapitel 19. Abraxas Turm

Vorweg das Kapitel ist mit Abstand das längste und schwerste, hier haben viele Lets Player schon aufgehört. Wer Ustras Pyramide kennt, dem kann ich als Vergleich sagen, das die Pyramide ein Witz dagegen ist. Bevor ihr euch dort hin begeben, solltet ihr euch sehr gut mit Tränken ausrüsten, damit meine ich nicht 10 von jeder Sorte, sondern sehr sehr viele. Der Turm sieht nicht nur Cool aus, er beinhaltet auch unzählige Stockwerke, die alle mit Rätseln zu gebombt sind. Die Monster beherrschen eigentlich alle Fähigkeiten, die sofortigen Tod zu hoher Prozentchance bewirken. Tränke der Ewigkeit sind hier nicht fehl am Platz. Minibosse erwarten euch auch. Der gesamte Turm ist extrem, mit unsichtbaren Fallen gepflastert. Ihr bekommt also ständig Damage und solltet daher immer ein Blick auf eure Hp werfen. Wer merkt das er zu underlevelt ist, sollte wieder rausgehen und erstmal leveln gehen. Ihr werdet die Bilder nur unverdunkelt hier vorfinden, es gibt aber viele Ebenen, wo eurer ganzer Bildschirm schwarz ist, die Räume sind magisch komplett verdunkelt. Fang wir an, ihr fliegt von Asdion nordwärts, da müsste diese Insel sein, wenn ihr das Auge habt, müsste dort ein Turm stehen, wo vorher nichts gewesen ist.



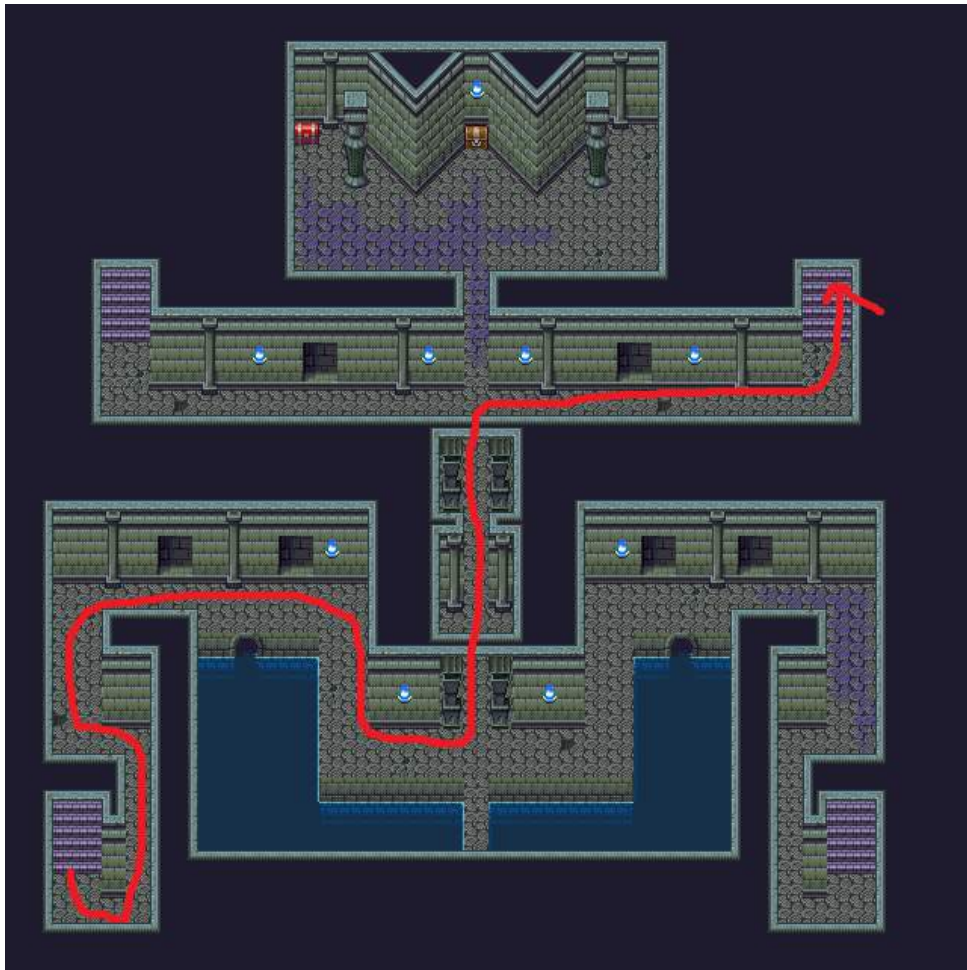
Wenn ihr das Weltwunder betrachtet habt, geht hinein.



In dieser Ebene, müsst ihr erstmal hinter die linke Säule gehen, um die Trittplatte zu aktivieren, die den magischen Schleier von der Tür entfernt. Danach geht ihr links die Treppe runter.



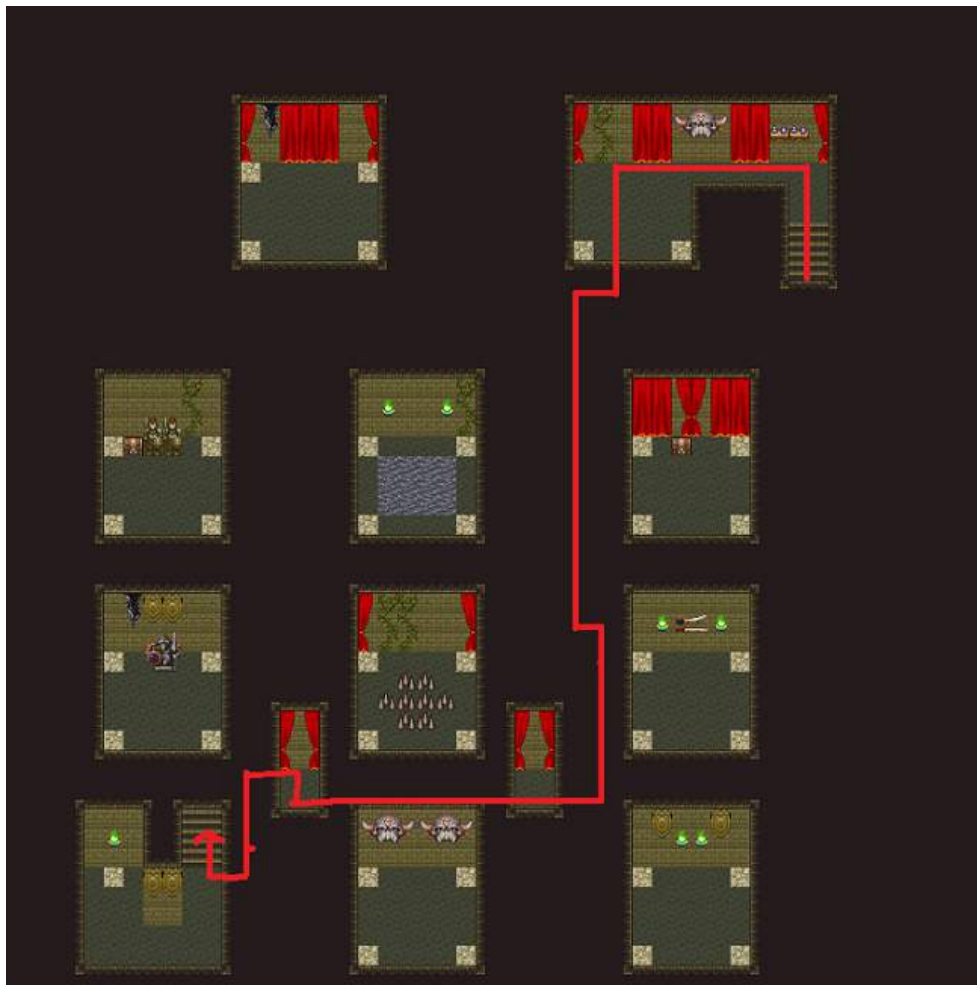
Jetzt folgt ihr dem Pfad und geht die rechte Treppe hoch.



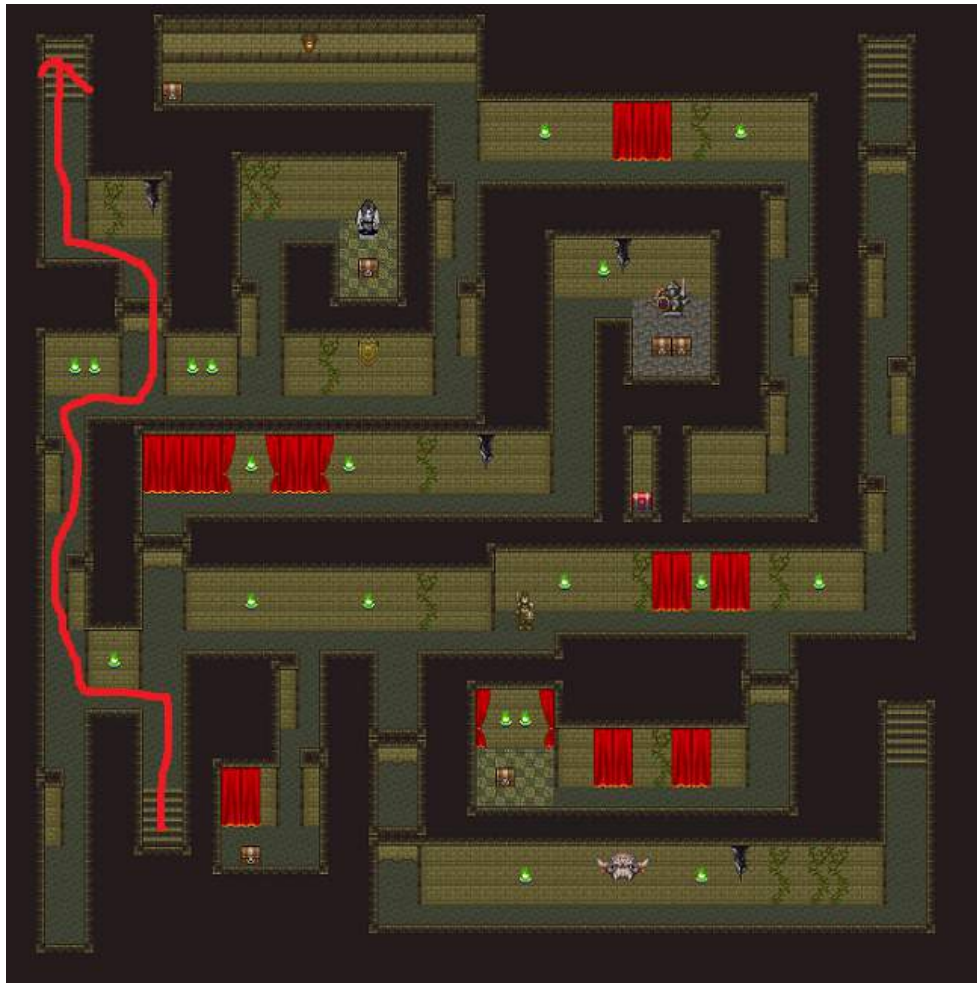
Und auch die nächste Treppe hoch.



Wenn ihr das Rätsel lösen wollt, tut dies oder macht es euch einfacher und nutzt den eingezeichneten Weg, der euch gleich zur Treppe bringt.



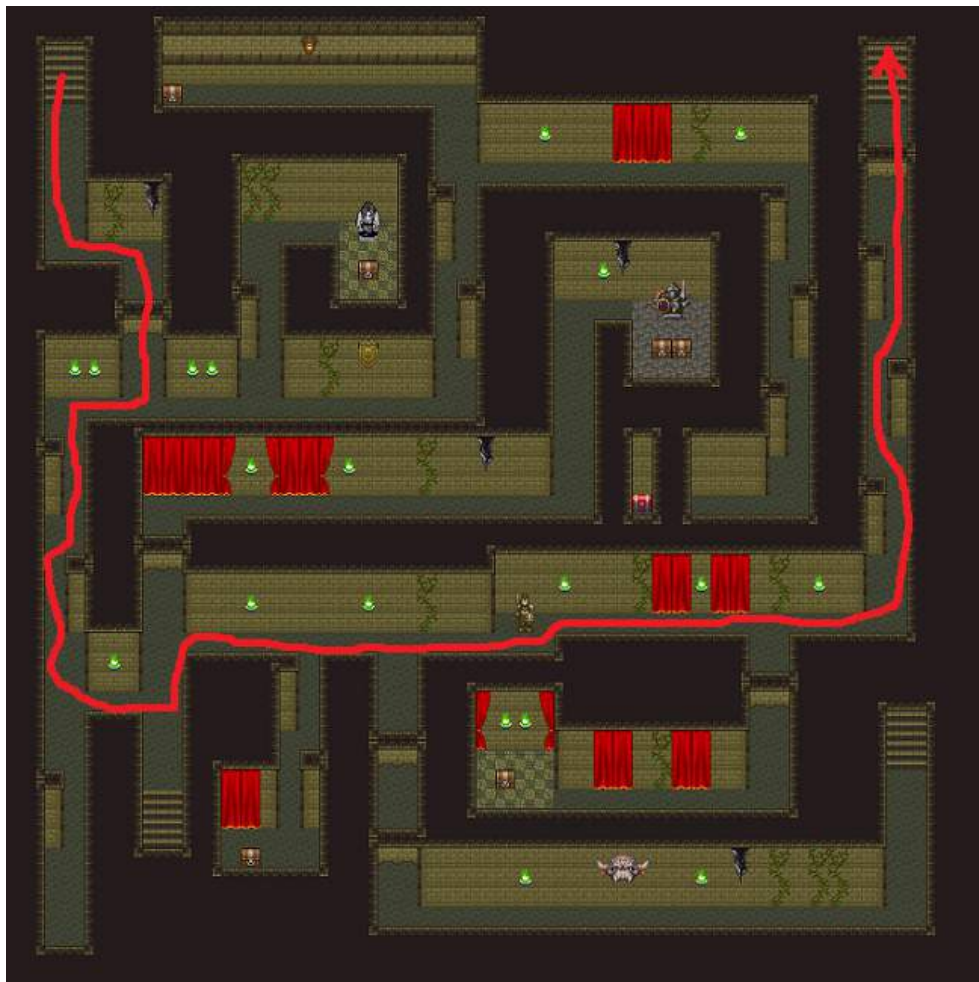
Jetzt geht ihr erstmal links oben die Treppe hoch.



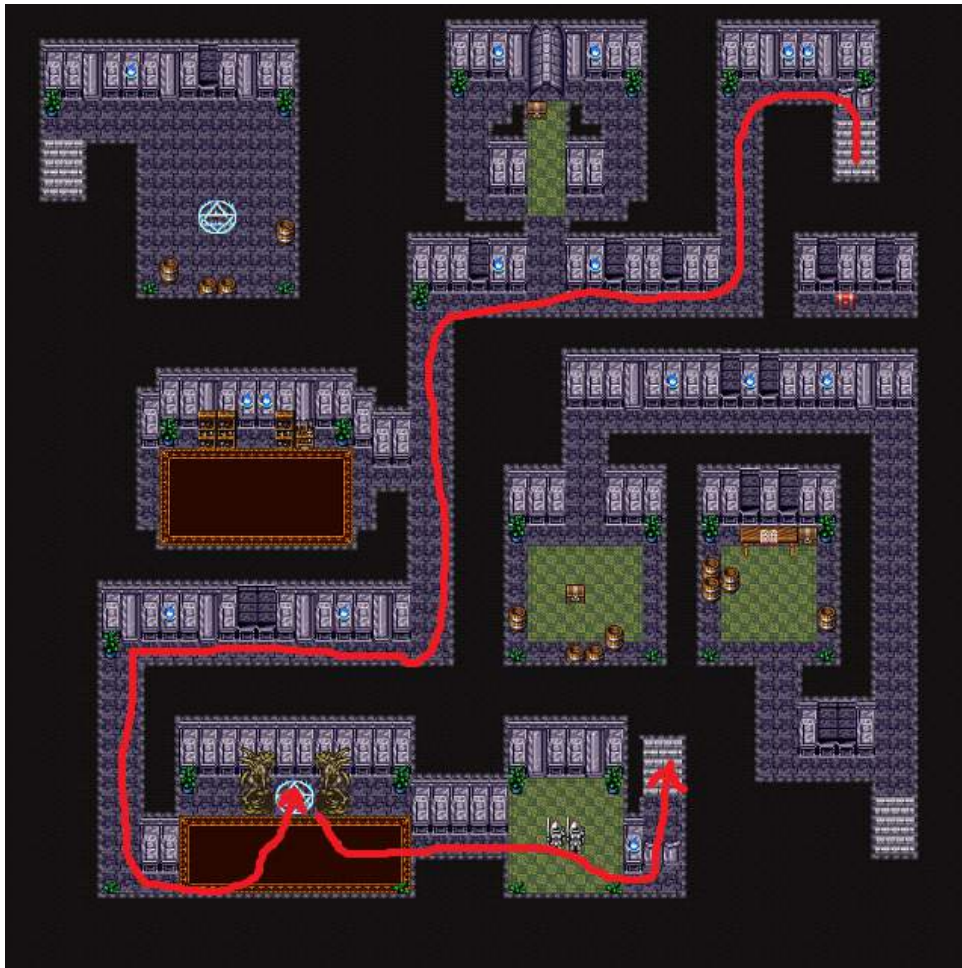
Jetzt habt ihr hier einen Bannkreis, den müsst ihr betreten um einen der Minibosse zu töten, damit der eigentliche Weg frei wird. Geht nun die Treppe wieder runter.



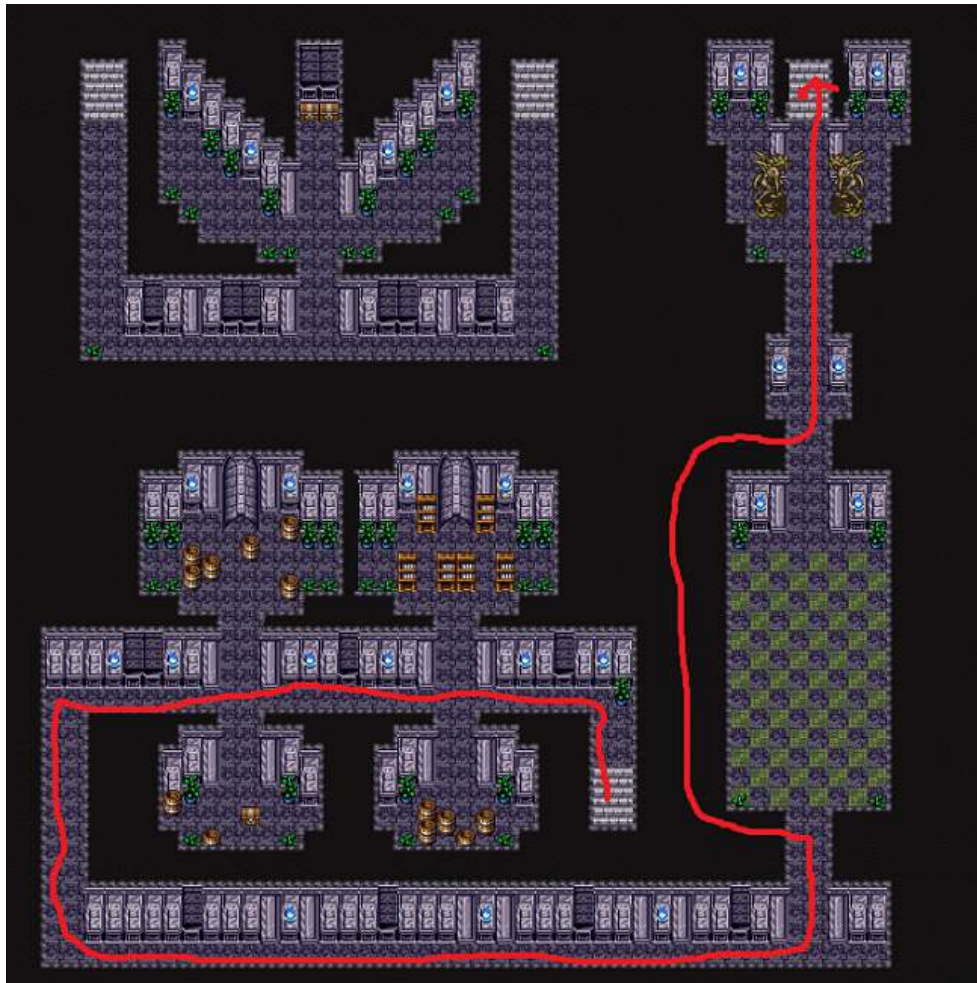
Jetzt folgt dem Pfad zu der Treppe rechts oben.



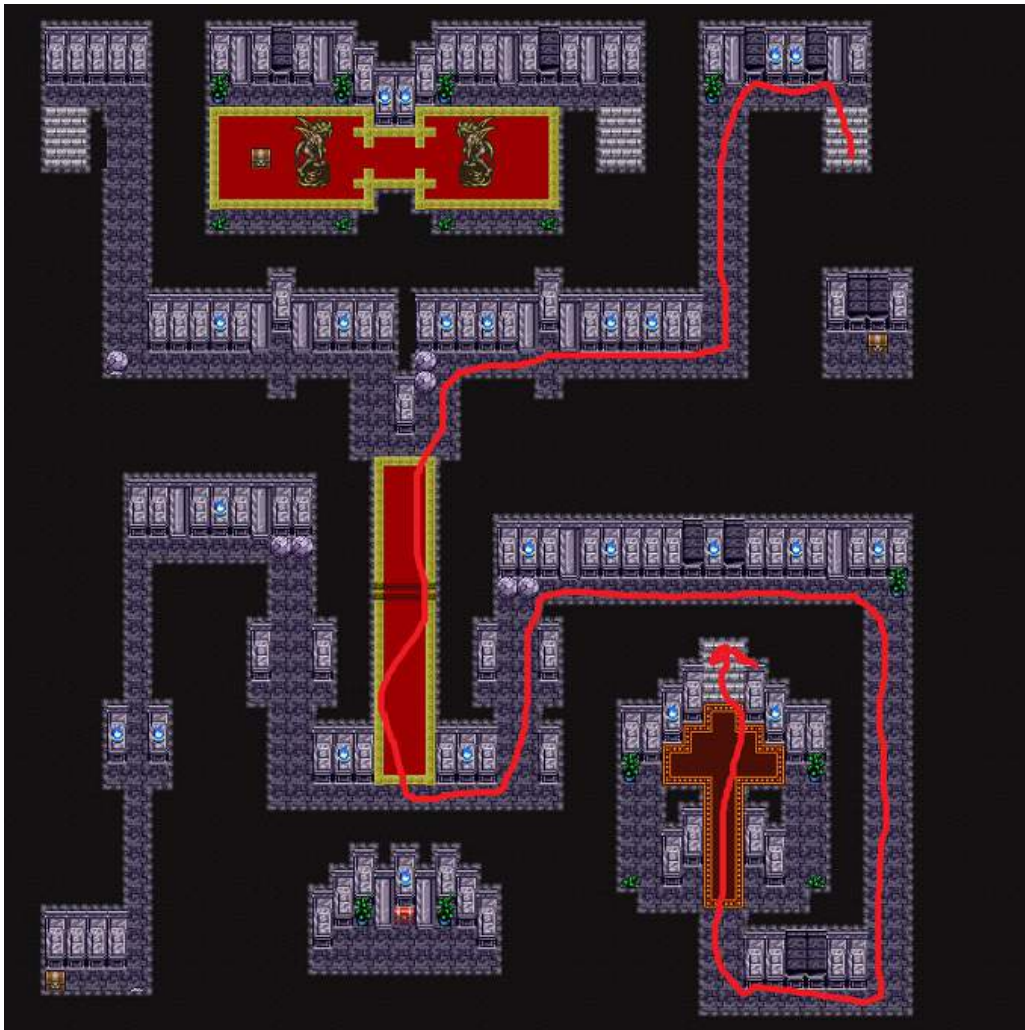
Jetzt folgt wieder dem Pfad und betretet den zweiten Bannkreis und tötet den Miniboss, um das magische Geröll zu entfernen vor der Treppe und geht die Treppe hoch.



Folgt wieder dem Pfad und nehmt die Abkürzung oder habt spaß mit dem Rätsel und geht die Treppe hoch.



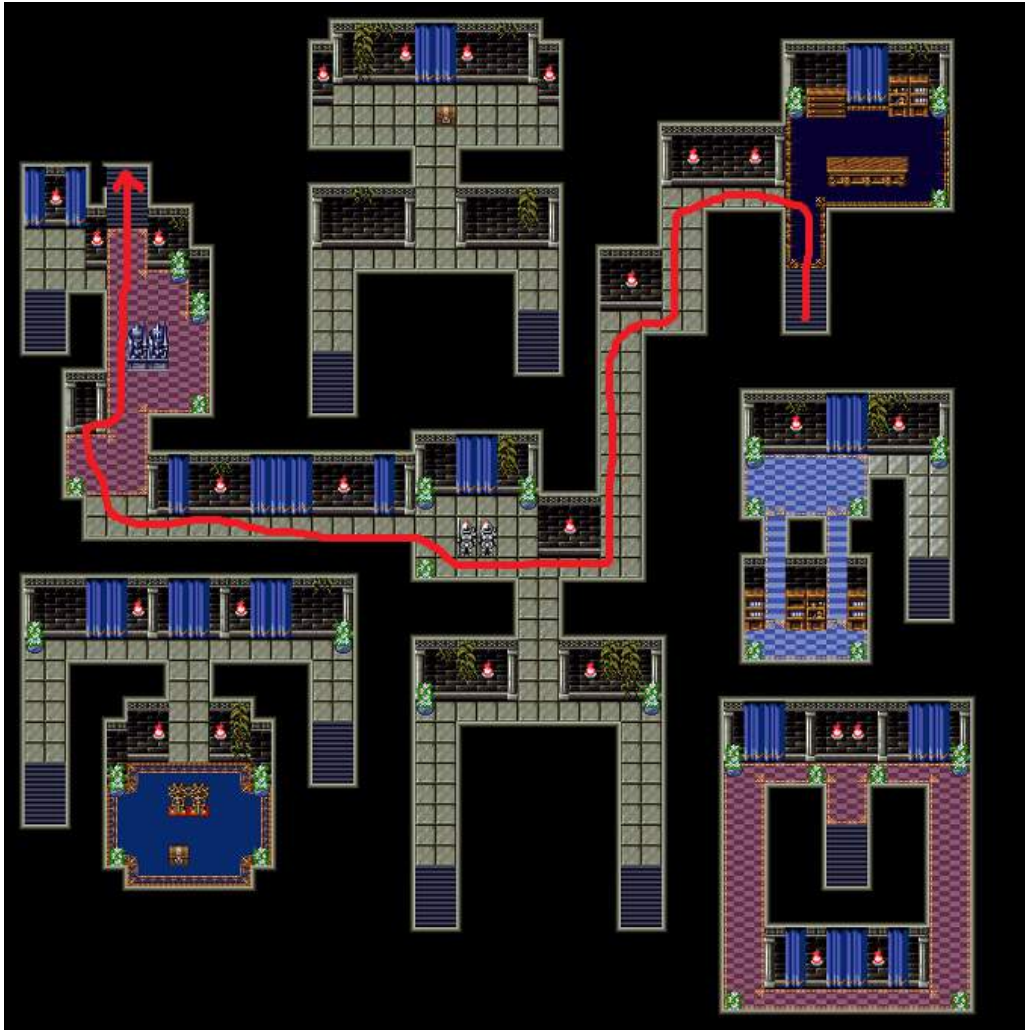
Folgt weiter dem Pfad und passt auf die Steine auf, die machen gut Aua, nutzt die Zwischenspalten in den Wänden, um auszuweichen und geht wieder die Treppe hoch.



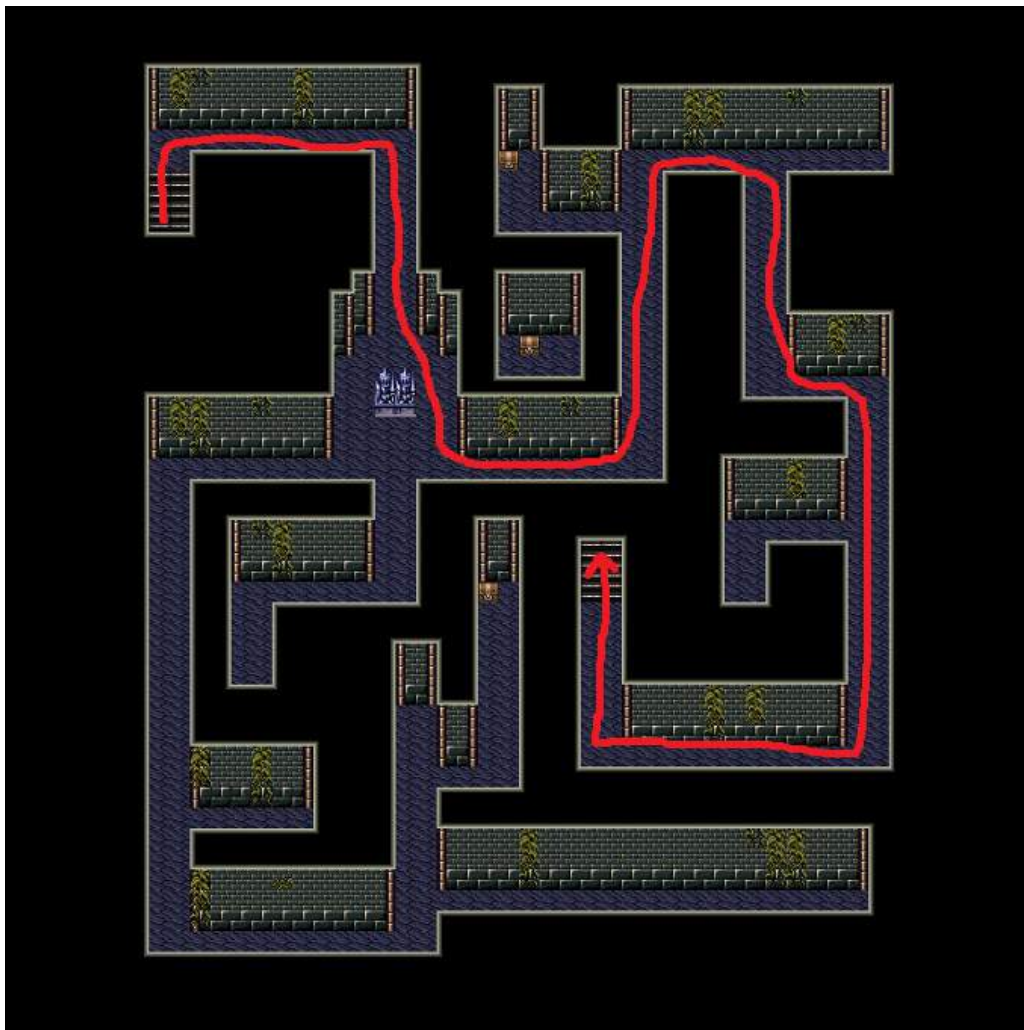
Nehmt jetzt die Treppe oben rechts.



Jetzt die Treppe oben links hoch.



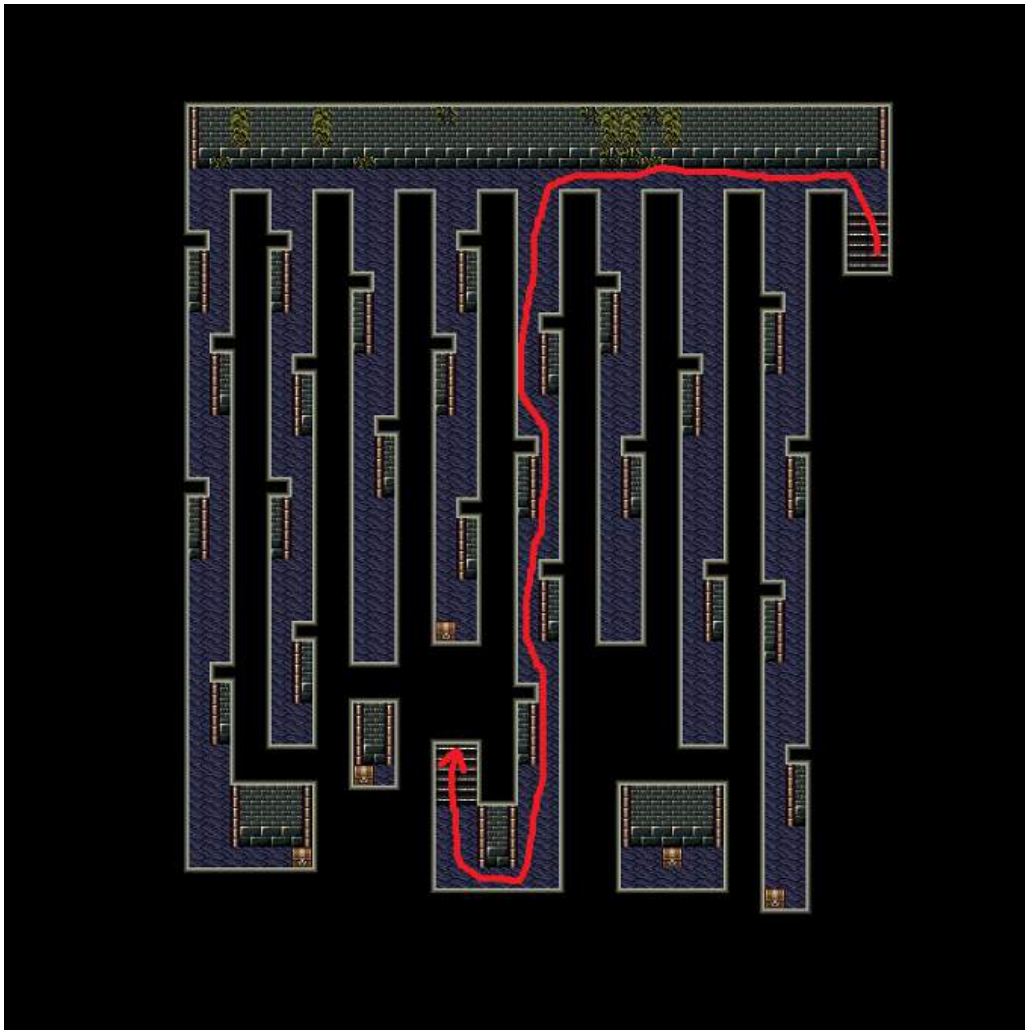
Jetzt müsste es mit den verdunkelten Räumen losgehen, versucht den Pfad zu erreichen.



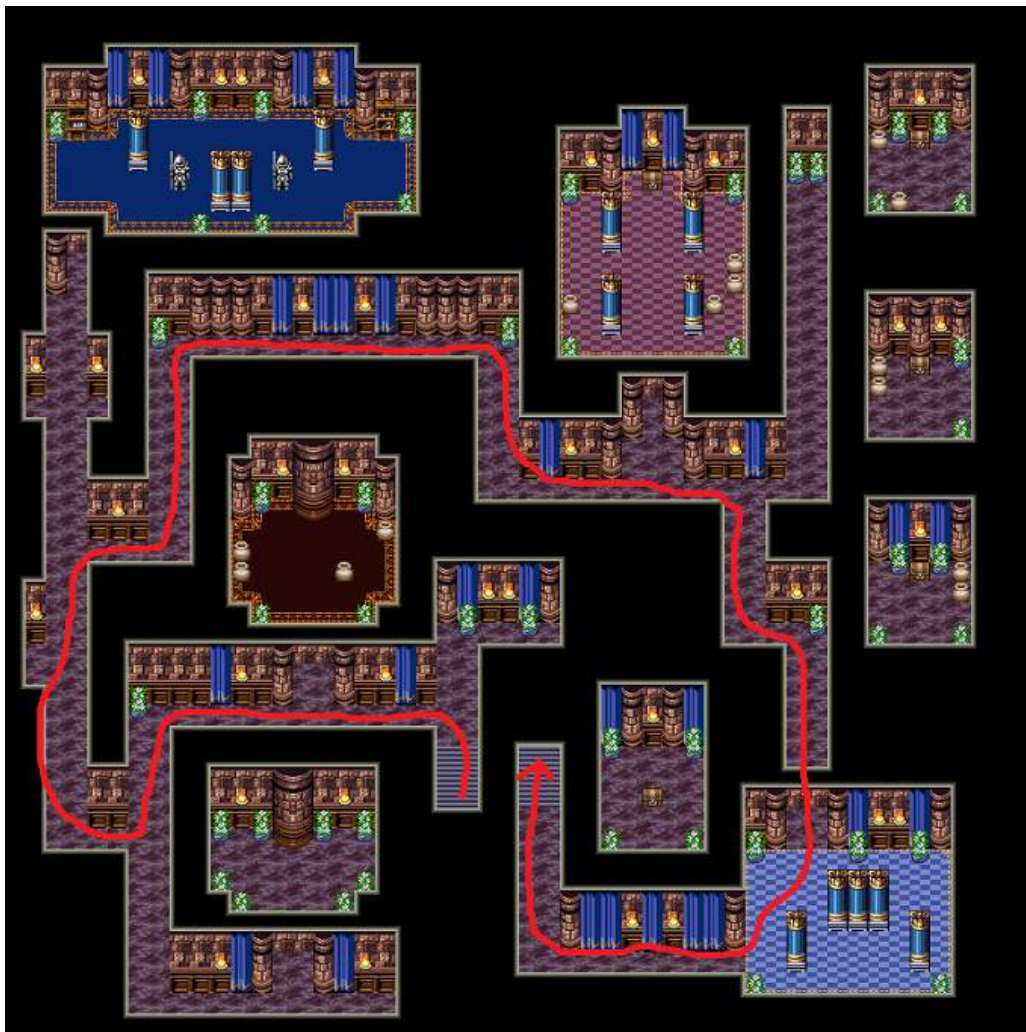
Folgt wieder dem roten Pfad.



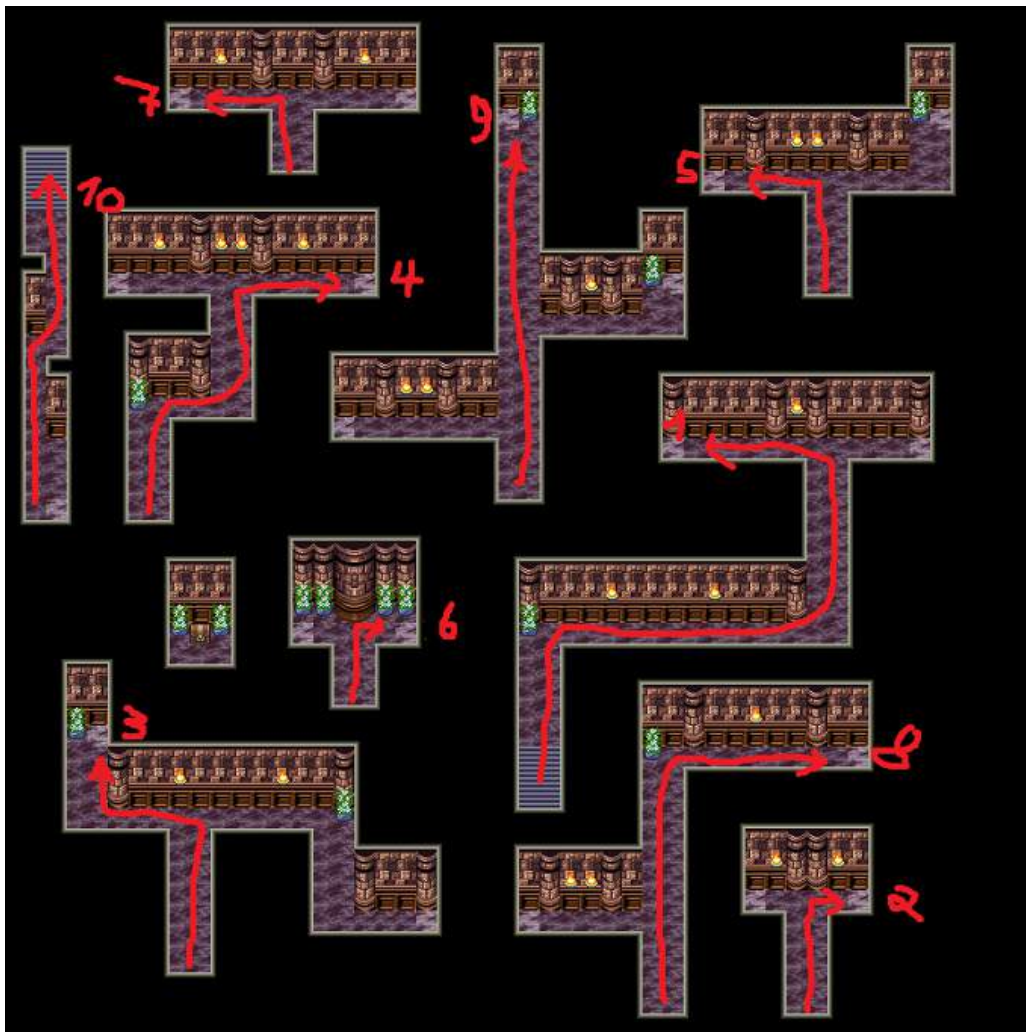
Und noch einmal.



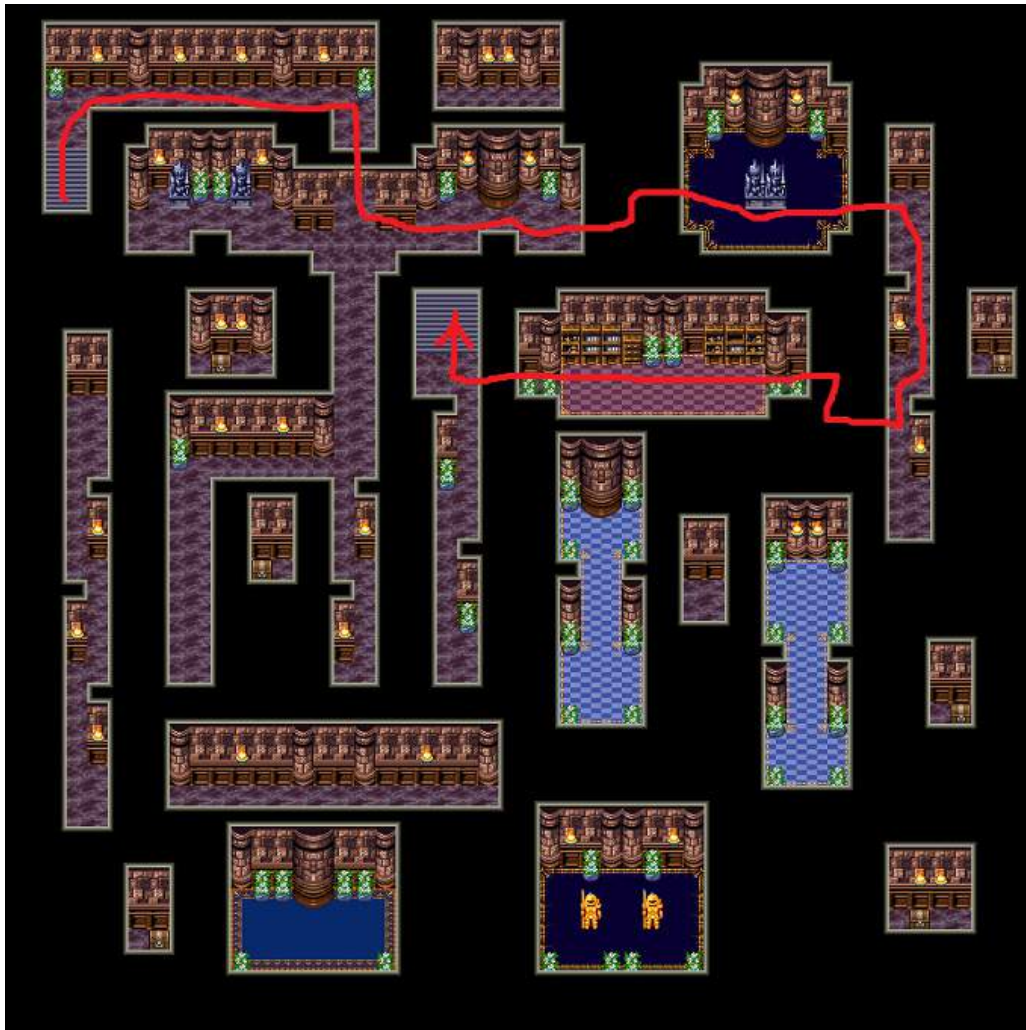
Folgt dem Pfad zur nächsten Treppe.



Dieses mal gibts leider keine Geheimgänge mit denen man bescheißen kann, jetzt müsst ihr das Rätsel machen! Ich war aber mal so frei und hab euch die Teleporter nummeriert, damit ihr wisst wo ihr gerade spawnnt, wenn ihr die Teleporter erledigt habt, geht die Treppe hoch.



Geht den Pfad durch die Wände, um zur Treppe zu gelangen und geht diese hoch.



Jetzt habt ihr es endlich geschafft und befindet euch ganz oben bei Abraxas, der schon auf euch wartet, zwischen den üblichen Beleidigungen, sieht man aber Asgar zum ersten mal geknickt und hilflos, da sich herausstellt, das Abraxas sein Schöpfer ist und Asgar ihn nicht verletzen kann, also müsst ihr ohne Asgar gegen Abraxas kämpfen. Wenn ihr ihn getötet habt, wird er noch von Valnar und Alaine in Stücke zerteilt. Nach dem Szenario, solltet ihr euch gut umsehen und alles plündern, mindestens bis ihr ein Wappen habt und ein merkwürdig geformten Gegenstand, bevor ihr über Abraxas Teleporter den Turm verlasst.



Damit endet Kapitel 19.

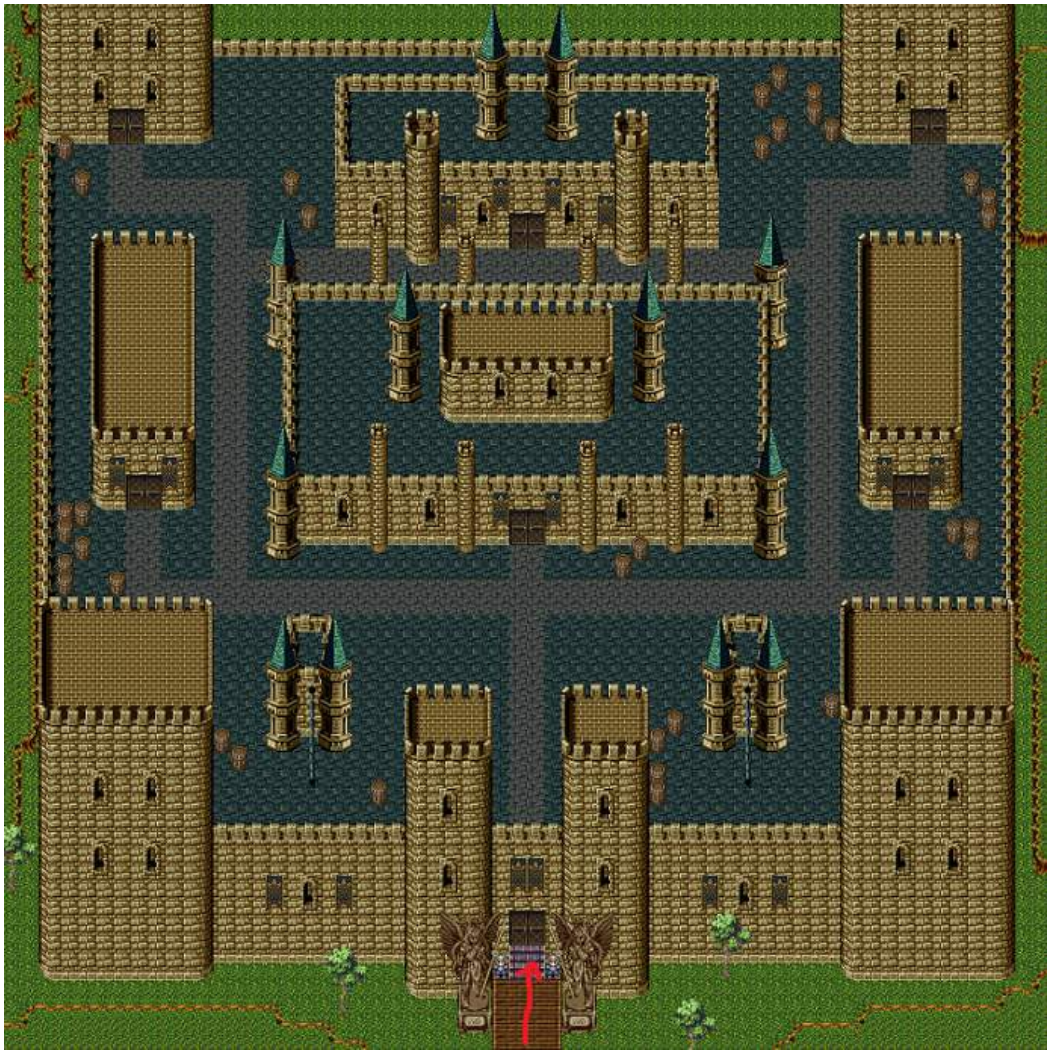
22.Kapitel 20. König Gerald's leere Schatzkammer

Kapitel 20. König Gerald's leere Schatzkammer

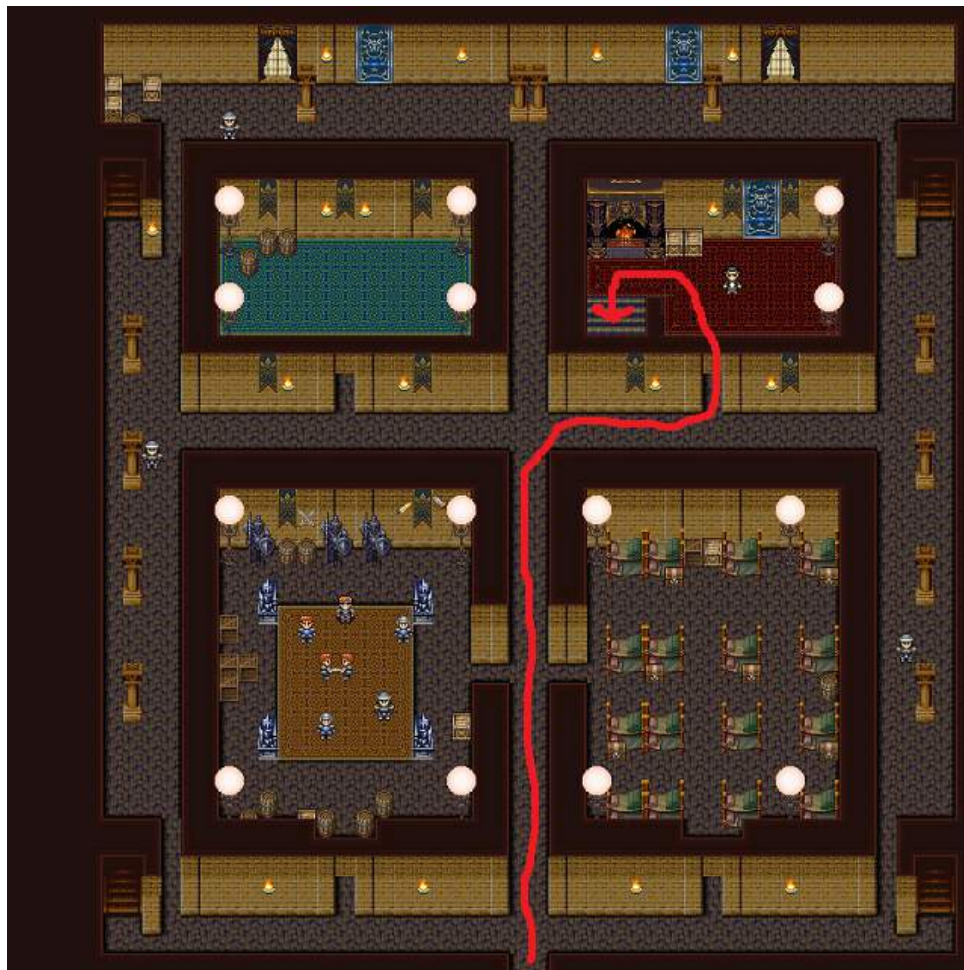
Nach dem ihr Abraxas Turm hinter euch gelassen habt, fliegt ihr nach Schloss Tranak.



Da ihr das Wappen von Abraxas habt, könnt ihr einfach so ins Schloss.



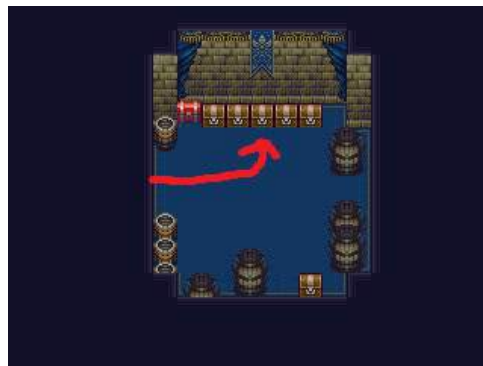
Geht nun zur Treppe am Ende des Pfads und geht sie runter.



Nun befindet ihr euch bei König Gerald im Saal, geht nun zu ihm und es wird ein lustiges Szenario geben, bei dem es Asgar wieder total übertreibt, wodurch ihr erst gegen die zwei an der Treppe kämpfen müsst und danach ohne Heilungsmöglichkeit gegen Gerald, seine Frau, sein Hofmagier und seinem Berater, dadurch das es ein Doppelkampf ist, hat er es in sich. Sobald ihr gegen Gerald kämpft, nutzt am besten Juckpulver das lässt den Berater und Magier erstmal schlafen, die beiden sind nämlich Status veränderer und sind sehr nerfig, dann könnt ihr erstmal gemütlich den König und seine gattin zerkleinern und euch die anderen beiden einzeln zum Schluss geben, da die beiden eh kein Damage machen, aber der König und die Königin halt sehr viel und wenn ihr da gelähmt oder verwirrt werdet, sterbt ihr sehr schnell. Wenn ihr sie alle besiegt habt, zerkleinert ihr sie noch und ihr könnt die Krone vom König nehmen, wodurch Asgar ganz von der Rolle ist. Geht nun rechts zu dem gelben Pfeil der eingezeichnet ist, es wird ein Kopf im Weg sein, klickt in an und Asgar spielt Fußball damit und ihr kommt zur Wand, wo ihr das Wappen einsetzen könnt von Abraxas um in die Schatzkammer zu kommen.



In der Schatzkammer gibt es dann großes staunen, ein haufen Truhen mit nichts drin oder 1 Filar, ihr findet aber auch Gerald's Tagebuch in einer Kiste, wo er beschreibt, das er von den Vampiren wusste durch Mr. X der Abraxas Auftraggeber ist, er hatte das geld für Mr.X wohl immer an das Grab in Asran gelegt, wo Mr.X es eingesammelt hat und es Abraxas wohl übergab später.



Damit endet Kapitel 20.

23.Kapitel 21. Der Ursprung der Vampire Generation Null

Kapitel 21. Der Ursprung der Vampire Generation Null

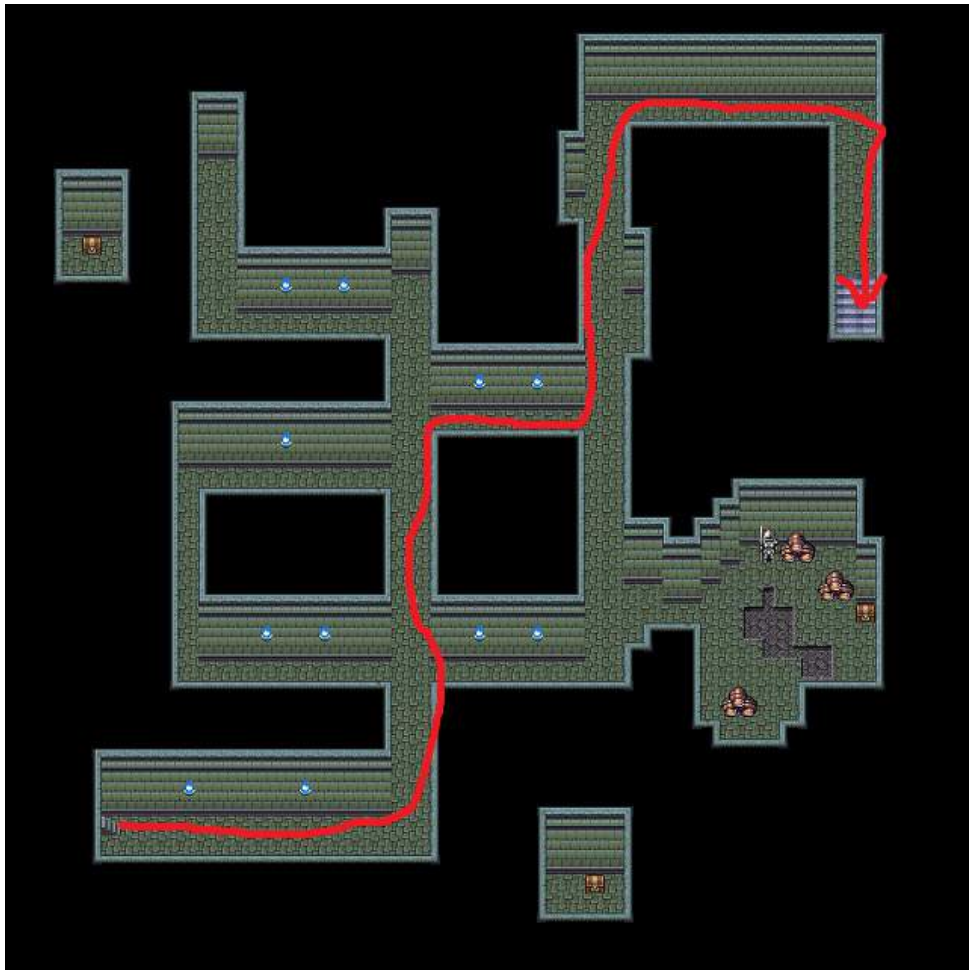
Da Gerald die Geldübergabe beim Grab in Asran erledigt hat, gehen wir jetzt nach Asran.



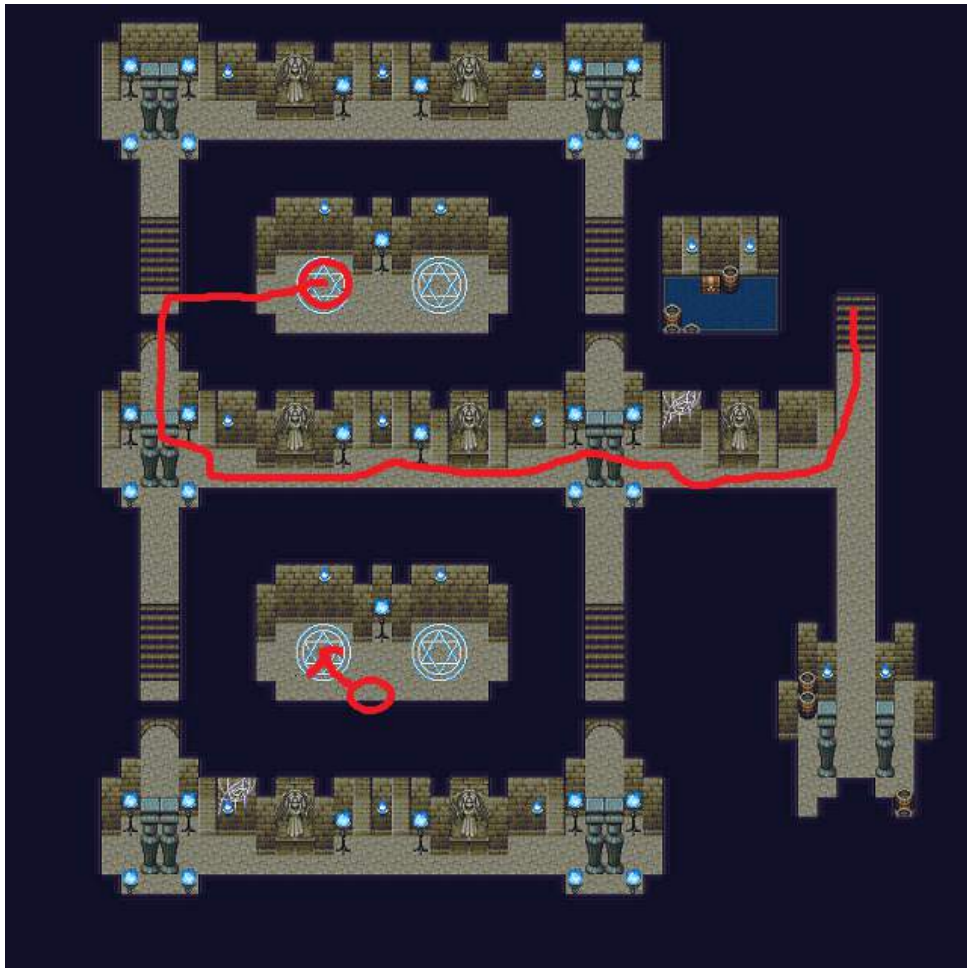
Dort angekommen, kommt Alaine diese Gegend sehr vertraut vor, was Asgar und Valnar verwundert. Geht zum Grab und nehmt den Kranz ab, um euer merkwürdig geformten Gegenstand in das Loch einzusetzen, welches ihr von Abraxas habt. Danach öffnet sich das Grab.



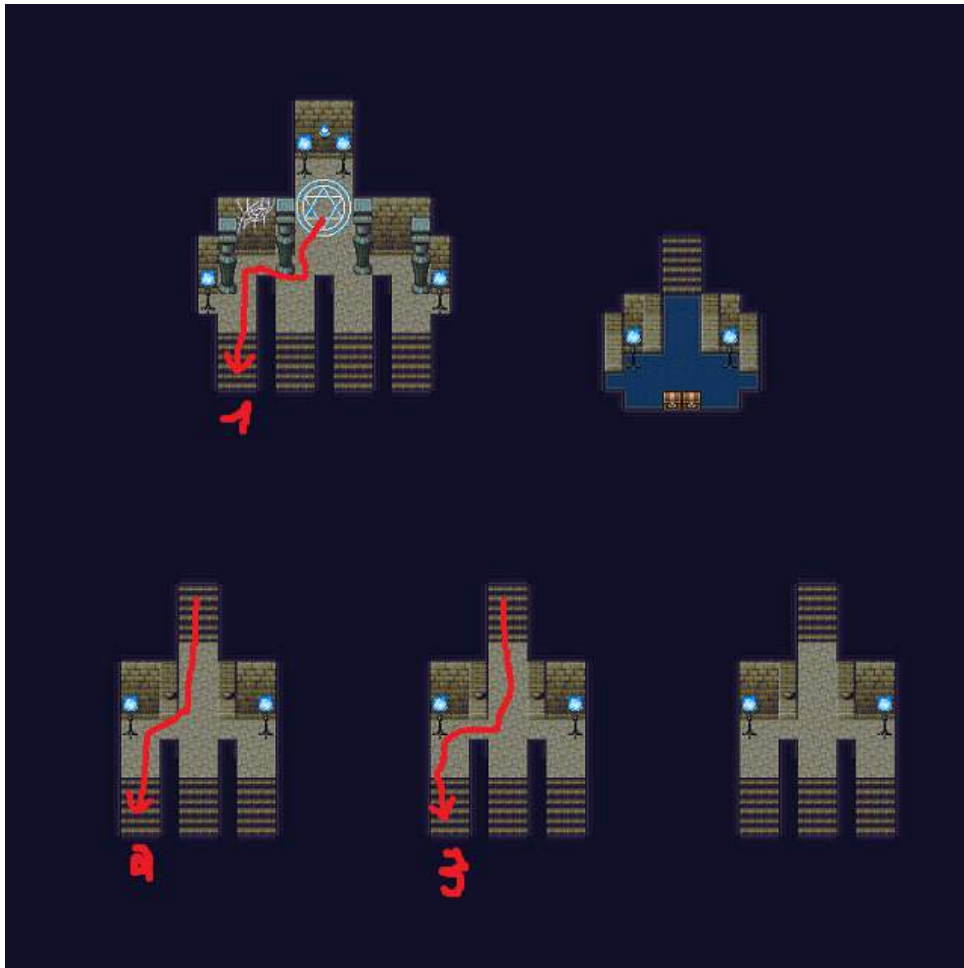
Geht hinunter und ihr befindet euch in einem Dungeon. Geht rechts oben die Treppe runter.



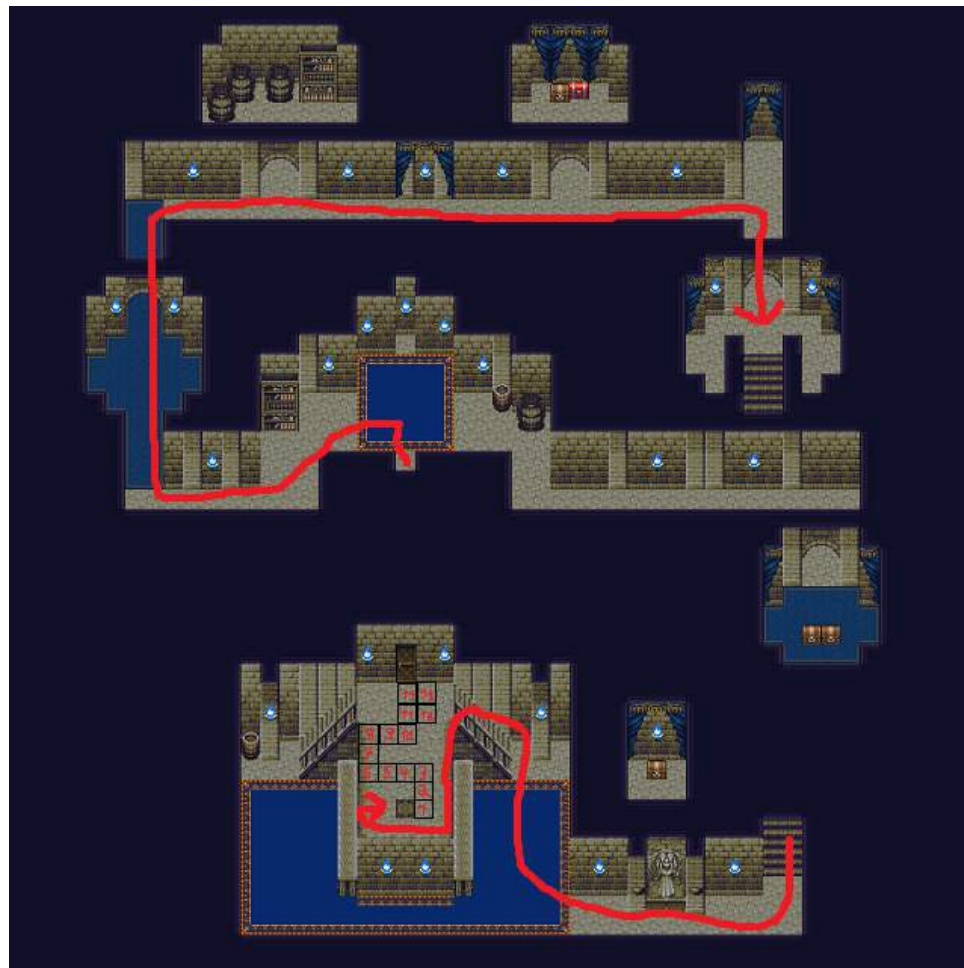
Geht nun den Pfad zu den beiden Bannkreisen in dem ihr dort durch die Wand geht, nutzt den linken und ihr landet bei den beiden anderen, benutzt wieder den linken.



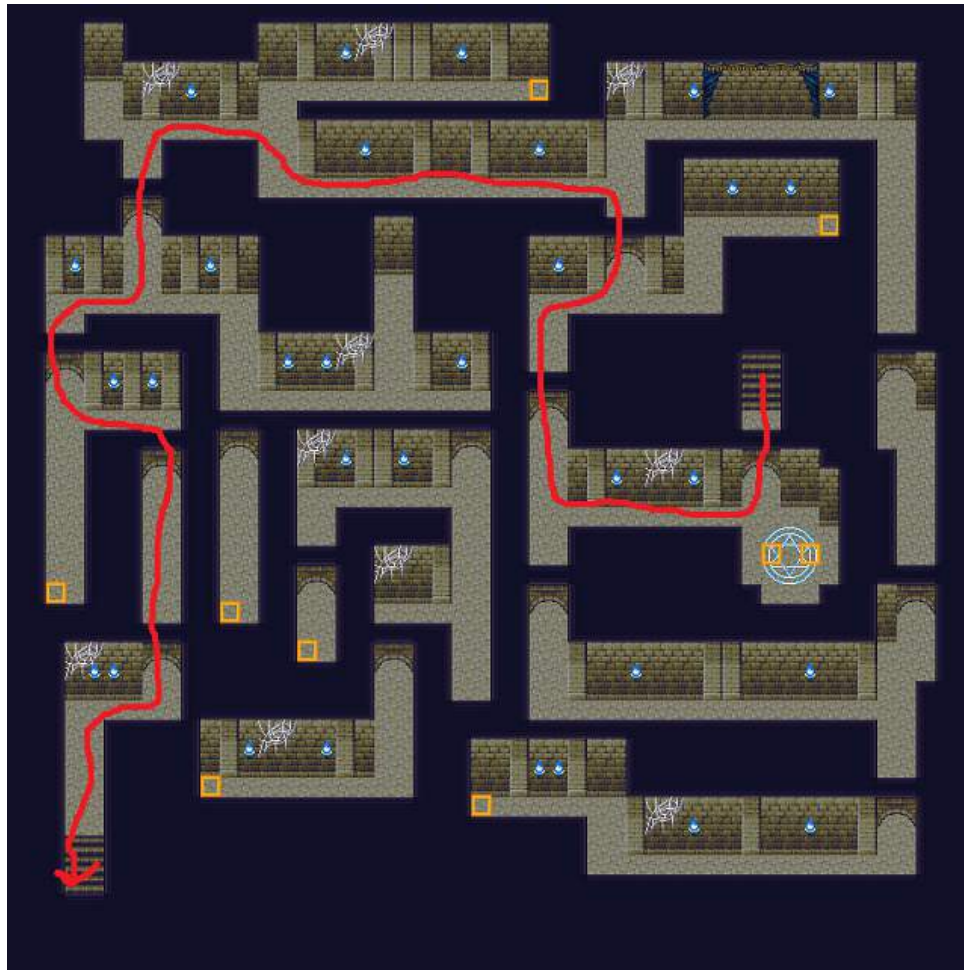
Jetzt habt ihr 4 Treppen vor euch, benutzt 3 mal die ganz linke, hier sind viele schon verzweifelt, da es immer 3 Treppen sind und ein normaler Menschenverstand sagen würde probier jetzt eine andere, die linke funktioniert nicht. Das Rätsel war auf jedenfall am besten von allen.



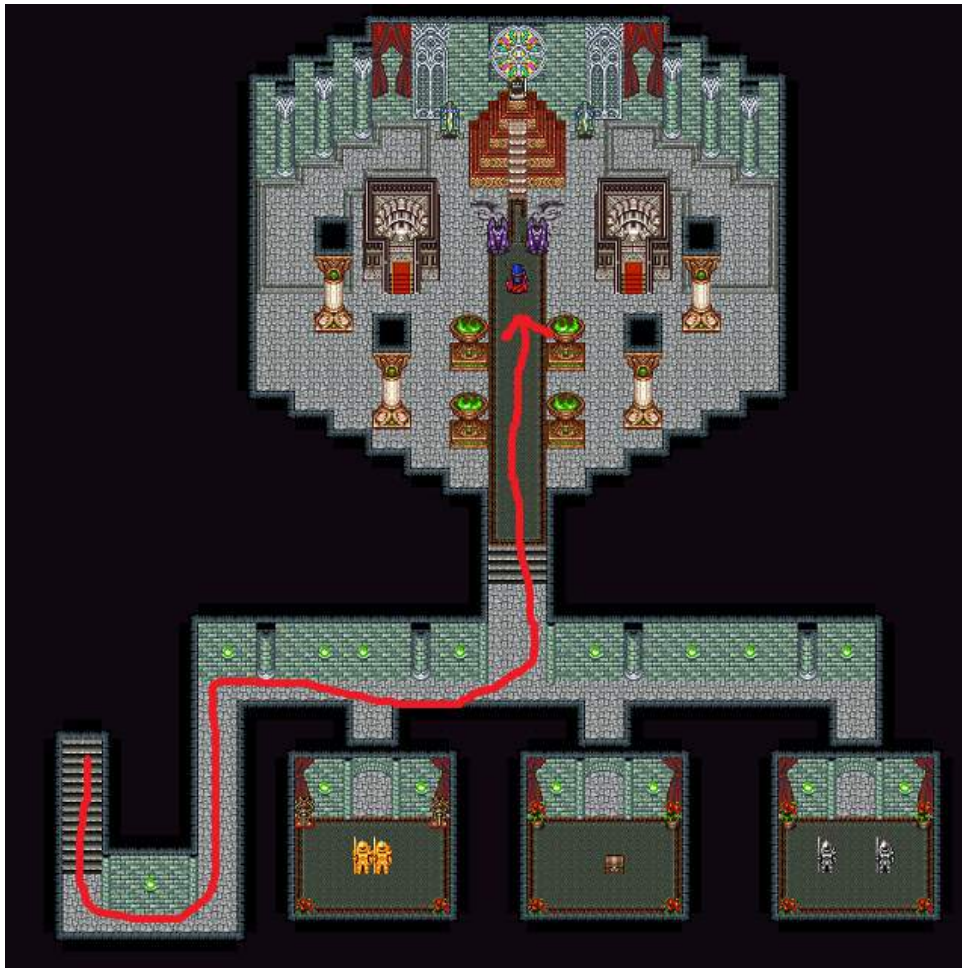
Jetzt geht zum Podest und stellt euch auf die Tittplatte. Und lauft so wie ich es auf der Map makiert habe auch nach der Zahlenreihenfolge, damit sich die Tür öffnet, dann folgt dem Pfad und geht die Treppe runter.



Jetzt wirds sehr schwer, ich habs zwar auch ohne Wolf und mit schnell laufen geschafft, was wirklich eine Herausforderung ist, wenn die Dinger ein Stück schneller sind als man selbst, aber nehmt ruhig die leichte Variante und stellt unter Menü die Laufgeschwindigkeit auf normal, damit die falschen Blinker auch gedrosselt werden, ihr euch aber als Wolf so schnell bewegen könnt wie mit der Einstellung schnell laufen, wodurch ihr euch schneller bewegt als die Blinkplatten. Geht nun den Pfad den ich euch eingezeichnet habe und geht die Treppe runter.



Jetzt wirds richtig schräg, da Alaine jetzt erstmal ein Flashback bekommt wie sie damals diese Treppe runter lief, womit Valnar und Asgar nicht mehr verwundert sind sondern langsam verstört sind, da nur Mr.X sich hier unten befindet. Folgt dem Pfad und ihr werdet Mr.X kennenlernen, der sich als Vincent Weynard entpuppt und euch prompt die ganze Geschichte erzählt, wie er Alaine verhext hat und er zum ersten Vampir wurde der Generation Null die von anderen vampiren nicht einmal gerochen werden kann, wodurch er damals auch so einfach alle Vampire umbringen konnte, da er sie riechen konnte und er der Schöpfer der meisten war, wodurch sie ihn nicht einmal angreifen konnten. Jetzt müsst ihr natürlich Vincent töten, er gewährt euch auch Heilungszeit, nur lauft bloß nicht weg, sonst kämpft ihr nicht gegen Vincent alleine, sondern auch noch gegen 2 Gargoyles die Status veränderer sind. Ihr müsst zwar später auch gegen diese kämpfen, aber alle 3 auf einmal wäre selbst mit Mantel des Vampirs sehr hart. Nachdem ihr Vincent getötet habt, zerstückelt ihr ihn natürlich, Alaine nimmt sein Ärmchen, Valnar sein Beinchen, wie bei Abraxas lässt jeder sein Frusst raus. Aus seinem Körper kommt noch ein Blutgeist raus.

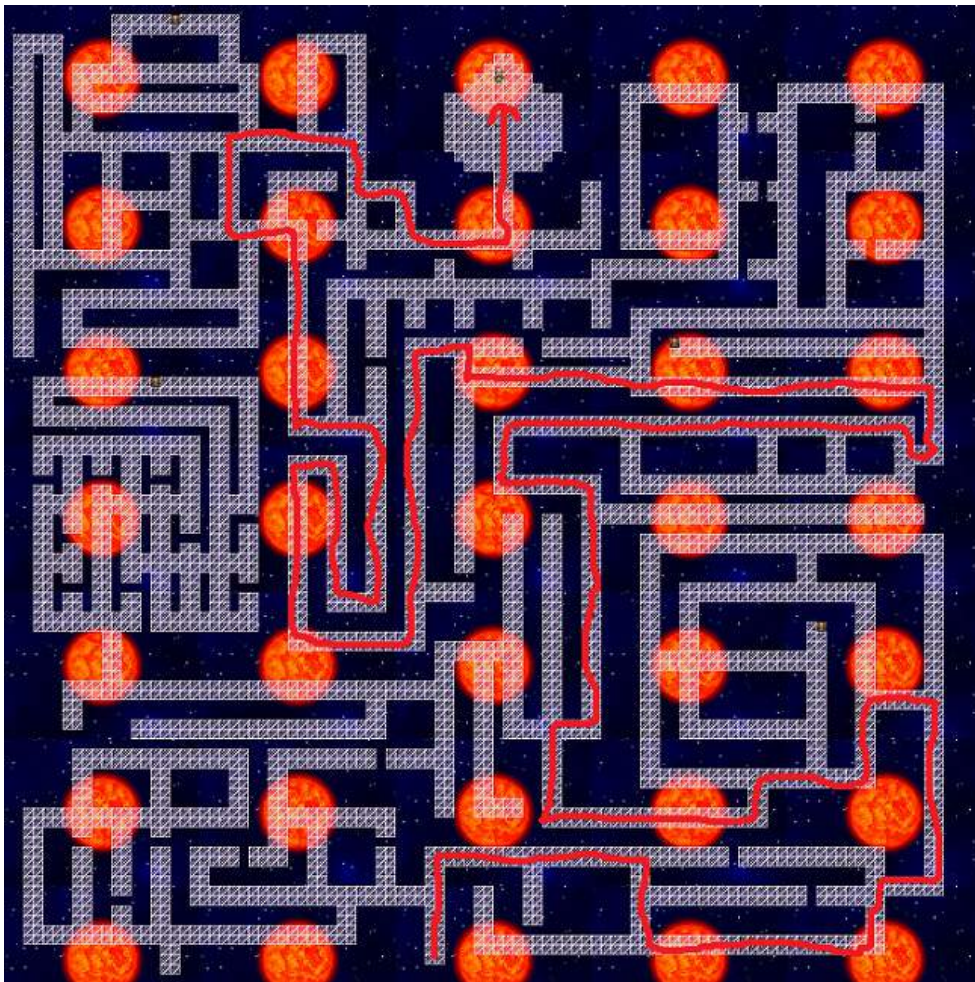


Damit endet Kapitel 21.

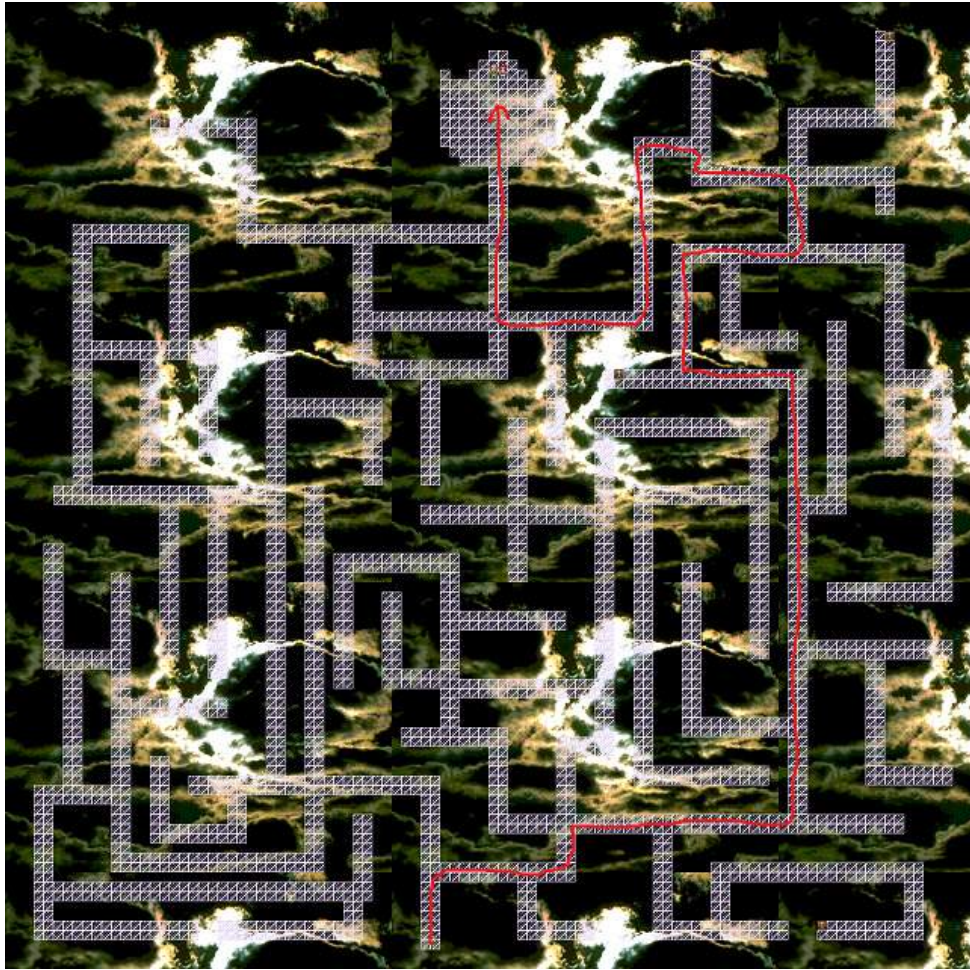
24.Kapitel 22. Die letzte Schlacht

Kapitel 22. Die letzte Schlacht

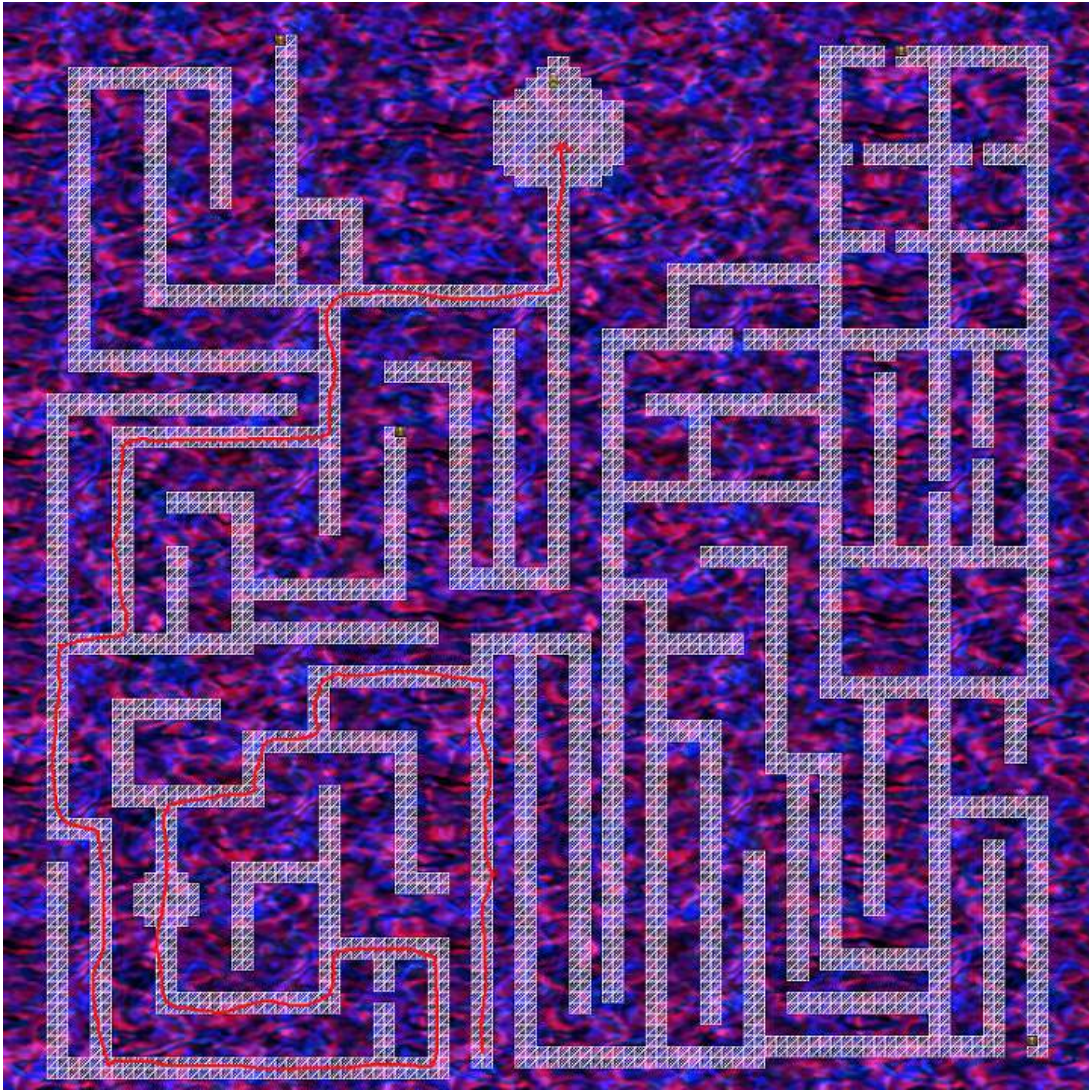
Nach Vincents Tod, möchte Asgar gerne ein Blick in das Buch der Elras werfen, mit dem Vincent sich zum ersten Vampir gemacht hatte. Auf dem Weg zum Buch erwachen die zwei Gargoyle Statuen auf einmal zum Leben und ihr müsst gegen diese kämpfen. Habt ihr sie besiegt schnappt sich Asgar das Buch und fängt an dreckig zu lachen und Zauber aufzuzählen mit denen man die Welt beherrschen kann und er dreht völlig durch und verfällt dem Wahnsinn, wodurch Valnar sich gezwungen fühlt Asgars Vorhaben zu verhindern, wodurch Asgar ihm etwas gewährt, was kein Schöpfer seinem Abkömmling je gewährt hat. Er erschafft eine Ätherebene, in der Valnar mit ihm gleichgestellt ist und Valnar auch endlich die Sonnenbrille ablegen kann, vermutlich, weil die Ebene ihn zu einem Vampir der zweiten Generation macht, wodurch er nicht mehr lichtempfindlich ist und somit auch die Schöpferbindung gebrochen ist. Es gibt vier Enden in diesem Spiel und somit auch 4 unterschiedliche Ätherebenen, hier die 4 Ebenen.



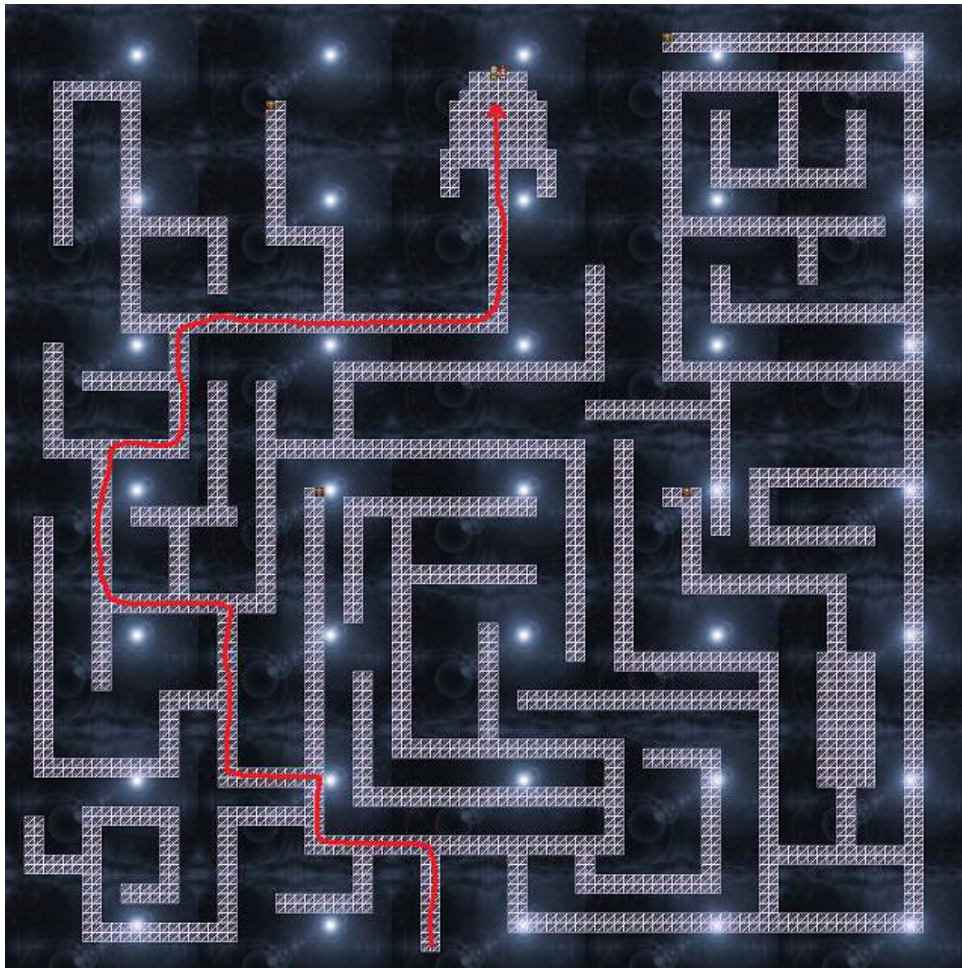
Guter Valnar



Böser Valnar



Guter Valnar mit Alaine



Böser Valnar mit Alaine

Ihr müsst zu Asgar laufen in der Ebene und ihn töten oder je nach Ende halt ihn und Alaine, habt ihr das erledigt, könnt ihr euch das jeweilige End Szenario ansehen.

Damit endet auch das Spiel und ihr fangt mit euren Gegenständen, euren bereits gelernten Zauber und eurem Level + Speicherkristall neu an, euer Zeug und das Level erhaltet ihr aber erst nach dem ihr ein Vampir werdet wieder zurück.

25.Nebenquests

Nebenquests

Städte

- **Asdion**
- **Asgars Schloss**
- **Asran**
- **Esrik**
- **Herlis**
- **Iranis**
- **Isthar**
- **Klennar**
- **Limm**
- **Lombar**
- **Schneedorf**
- **Shannar**
- **Thessa**
- **Tradan**
- **Uruya**

Nebenquests Asdion

Nebenquests Asdion

• Piratenschatz

Sprecht im Pub mit dem Barkeeper, er erzählt was von einem Schatz.



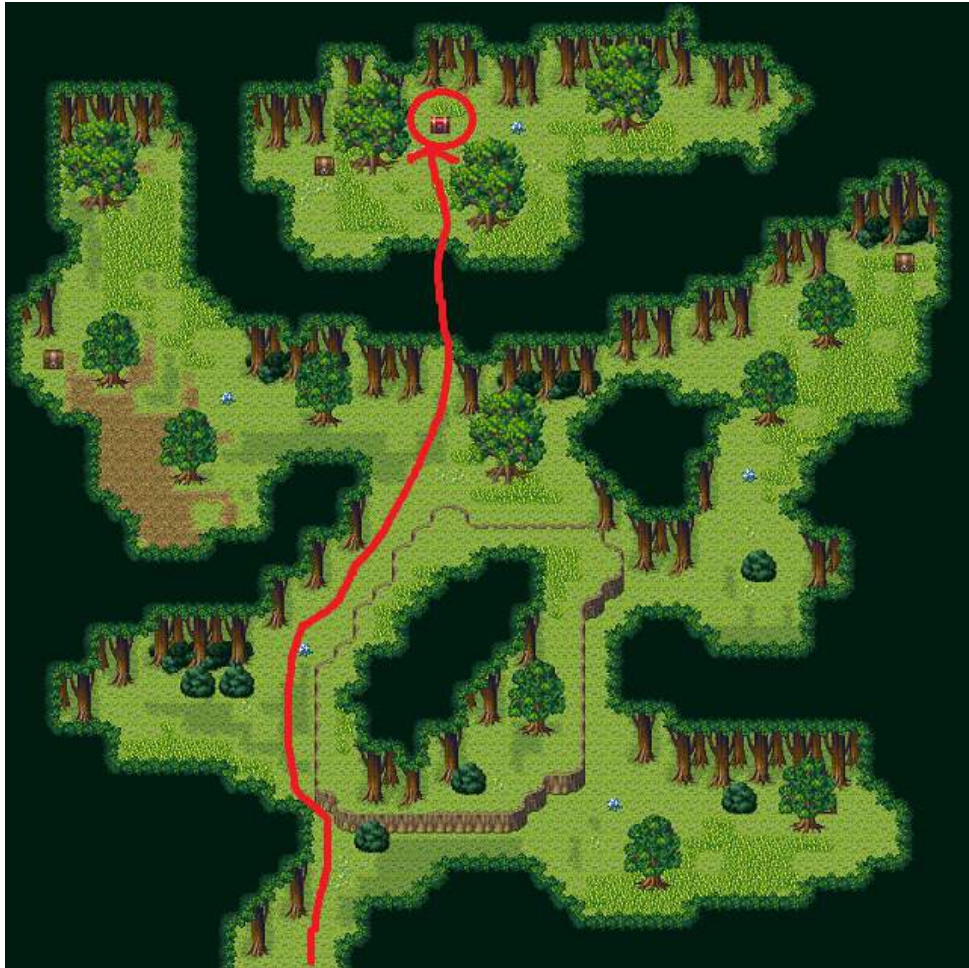
Barmann:
Also wo ihr Arbeit findet kann
ich nicht sagen, aber es heisst
westlich von hier im Wald soll



Geht nun raus aus der Stadt und hier hin, dann solltet ihr im Wald mit dem Schatz sein.



Nehmt die Rote Kiste mit den 50.000 Filar.(„68 Int“ erforderlich zum öffnen)



• Kreuz

Sprecht mit dem Pfarrer in der Kirche.



Er erzählt euch von einem Kreuz, welches eine der Nonnen die spurlos verschwunden ist, zuletzt im Besitz hatte.

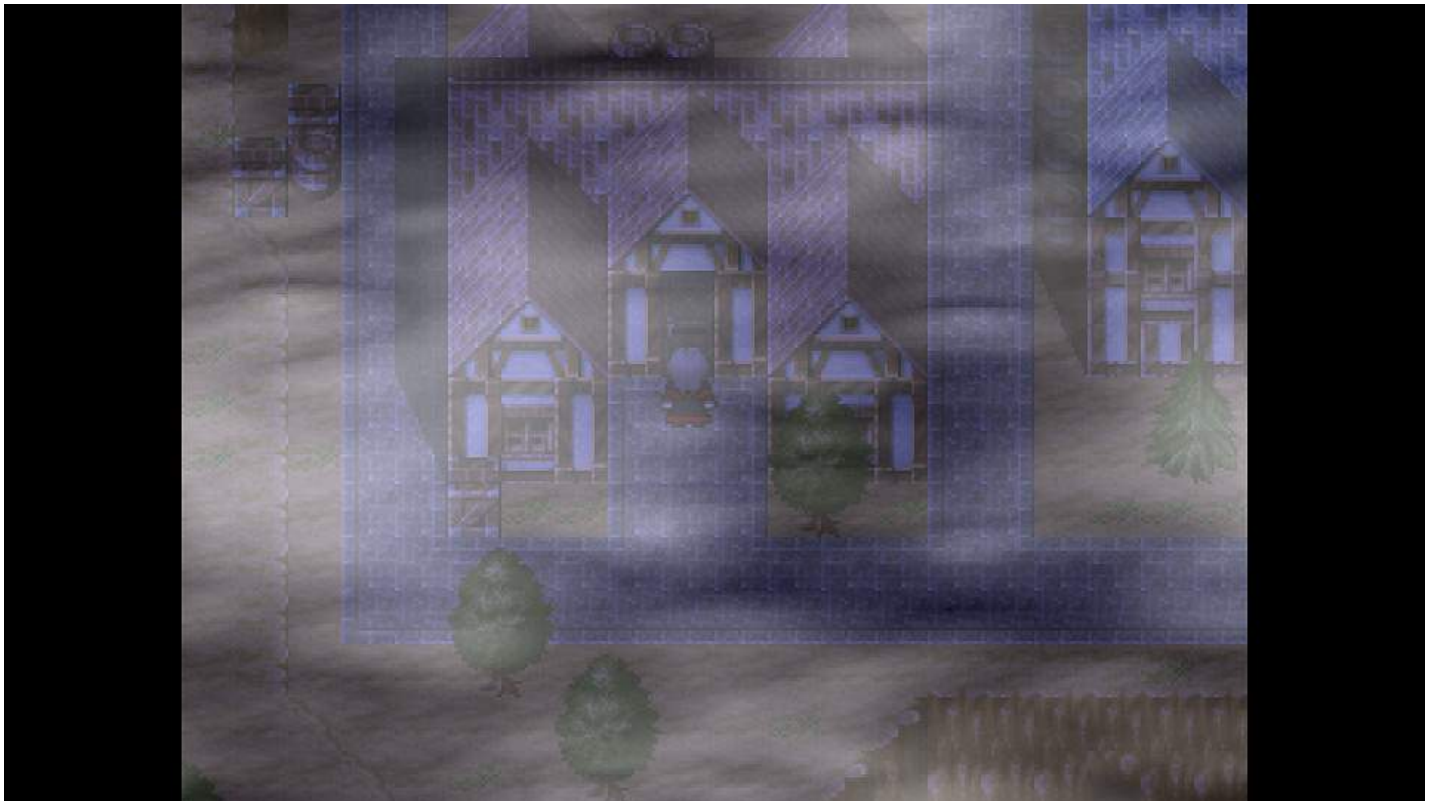


Wenn ihr Abraxas in seinem Turm getötet habt, durchsucht in seinen beiden Seitenkammern die Leichen ab, das Kreuz befindet sich dort. Bringt es zurück zum Pfarrer.



• Gespenstersee

Geht in dieses Haus.



Sprecht dort mit dieser Person.



Dann könnt ihr den Gespenstersee nahe Uruya betreten.



• Arbeiten für die Sekte

Sobald ihr durch die Main Story die KdA aufdeckt, könnt ihr für die KdA Aufgaben erledigen, bei dieser Person.



Er schickt euch erstmal zurück in die Stadt, um eine Rune zu holen, welche sich hinter dem Waffen Shop befindet.



Bringt sie ihm.

Als nächstes schickt er euch nach Esrik, dort sollt ihr einen Dieb töten der die KdA bestohlen hat.

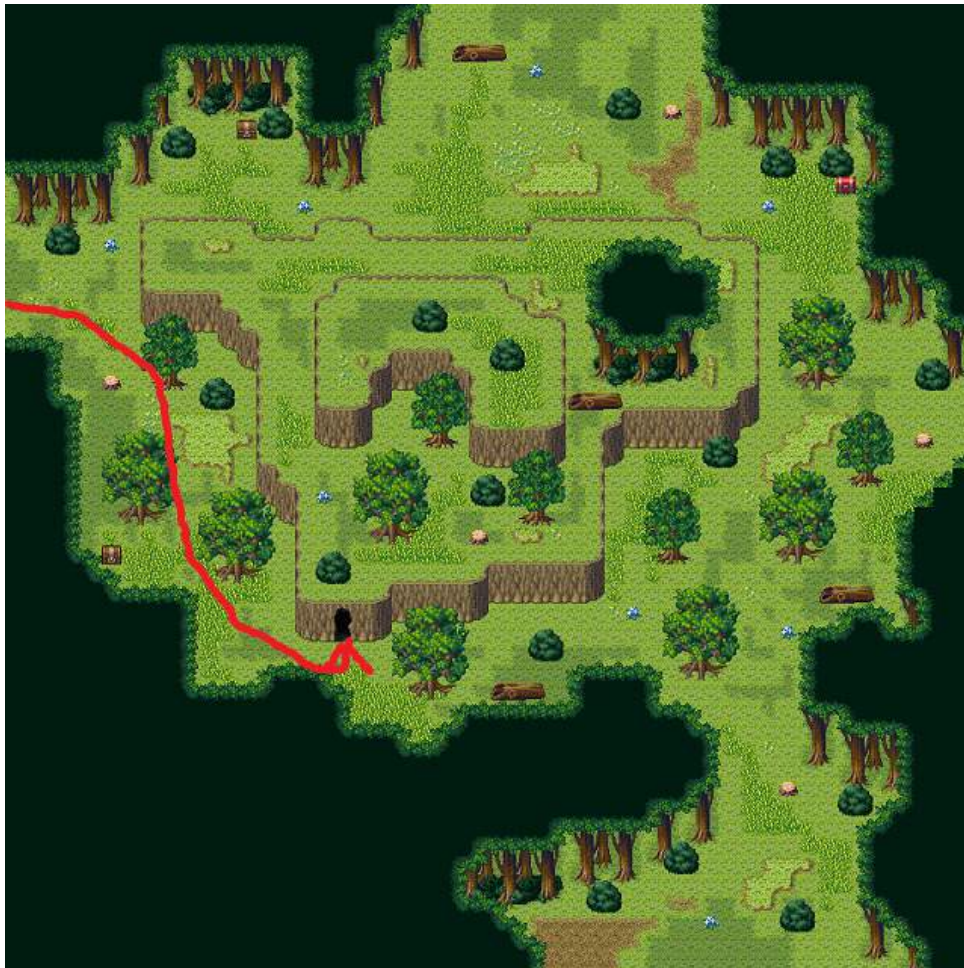


Tötet ihn und geht zurück zur Sekte.

Nun schickt er euch in den Wald östlich von Asdion.



In eine Höhle.



Wo ihr 10 Kristalle einsammeln müsst.



Bringt ihm die 10 Kristalle.

Danach schickt er euch nach Tranak, um das Messgerät aus einer der Dachkammern des Schlosses zu stehlen. Ihr müsst die Wache umwandeln.



Bringt es ihm und ihr bekommt den letzten Auftrag.

Nun schickt er euch den Opferdolch zu holen, welcher in Abraxas Turm zu finden ist in der vierten Ebene, wenn ihr die Säulen vor der Treppe zur fünften Ebene entfernt habt, geht nach den Säulen direkt rechts in den Geheimgang in der Wand, folgt diesem bis zum Ende, dann landet ihr bei einer roten Truhe, öffnet sie und bringt den Dolch zur KdA.



Nun hat der Bluthändler bei der KdA alle Tränke im Shop verfügbar, darunter sogar Vampirstein und ihr bekommt Vampirschild als Belohnung und habt den Status Ehrenhaftes Sekten Mitglied.

Nebenquests Asgars Schloss

Nebenquests Asgars Schloss

• Elras Bücher

In Valnars Zimmer gibt es ein Buch, welches ihr nicht lesen könnt. Geht nach Asran zum alten Mann im Norden.



Sprecht mit ihm und gebt ihm das Geld, um die Sprache zu lernen.



Weiser Mann:
In der alten Sprache der Elras-Magier.
Sie ist eine ziemlich komplexe Sprache,
welche aber durch ihre Grazie besticht.

Danach könnt ihr das Buch lesen.



Valnar:
Hey, die Lehrstunden bei diesem
alten Mann in Asran haben sich
gelohnt ! Ich kann das Buch lesen !

• Silberzauber

Wenn ihr Level 25 erreicht habt, begeht euch zur Gruft und sprecht mit dem Wächter vor eurem Silberlager, er wird euch den Zauber Silberumwandeln beibringen.



Nebenquests Asran

Nebenquests Asran

• Clownase

Sucht im Westen nach einem Haus, wo ein Junge mit seiner Oma lebt, er würde gerne einen Clown sehen.



Sprecht mit dem Jungen.



Kleiner Junge:
Hast du einen Clown gesehen ?

Geht nach Thessa und wandelt den Clown um, dann erhaltet ihr Clowns-nase, welche ihr ausrücken müsst.



Reden
Aussaugen
Umwandeln
Gehen

Und dann mit dem Jungen reden, dann gibt er euch was tolles aus Omas Schmuckkasten.

• Schmetterling

Im ganz westlichen Haus, ist ein Mann mit dem ihr sprechen solltet, er kann nicht raus, weil seine Frau gerade gewischt hat, er würde aber gerne einen blauen Schmetterling haben.



Geht von Asran aus 3 Schritte nach rechts und zwei nach unten, dann befindet ihr euch auf der Schmetterlingswiese, nutzt Zeitverzerrung falls dort ein Geist sein sollte, ihr kommt dort eventuel nur einmal hin bis die Quest erledigt ist.

Fangt dort den blauen Schmetterling und bringt ihm dem Mann.

Mann:
unbedingt einen speziellen Schmetterling
für meine Sammlung !
Die will ich endlich komplett haben !



• Blutrose

Im Norden befinden sich 2 Häuser dicht aneinander.



Geht ins linke und spricht mit dem Mann.



Arroganter Mann:
Ihr sollt für mich einen Gegenstand
besorgen, den ich in Iranis versteckt
habe.

Er möchte das ihr nach Iranis geht und ein Päckchen für ihn holt, welches sich in einem Schneemann befindet, neben dem Haus im Süden.



Valnar:
Hier ist der Gegenstand !



Holt es aber öffnet es nicht sonst geht der Inhalt kaputt. Außer ihr wollt lieber 5 Blutnektar statt dem Geld und einen getöteten Auftraggeber.

Nebenquests Esrik

Nebenquests Esrik

• Barkeeper

Geht in den Pub und spricht mit der Frau, diese vermisst den Barkeeper.





Frau:
Hm, ihr habt nicht zufällig den
Barkeeper gesehen ?

Geht von Esrik nach Norden, dort werdet ihr ihn im Kampf mit Schlangen finden, rettet ihn.



Valnar:
Was für eine große Schlange !

Sprecht mit der Frau erneut und danach mit dem Barkeeper.

Nebenquests Herlis

Nebenquests Herlis

• Krähen

Von dem Bauer in der Mitte der Stadt.



Mach einfach den Kamin im Haus ganz im Nordosten an.



Dann verschwinden die Krähen, der Bauer wird es euch danken.

• Bruder

Gehe in das Haus ganz im Nordosten, spricht mit der Frau und geht zu ihrem Bruder.



Gehe von Herlis ein Schritt nach rechts und dann nach oben, dort findet ihr ihn.

Nebenquests Iranis

Nebenquests Iranis

• Sekte

Sprecht mit dem Pfarrer in der Kirche, welcher euch von den Gräultaten in letzter Zeit berichtet.

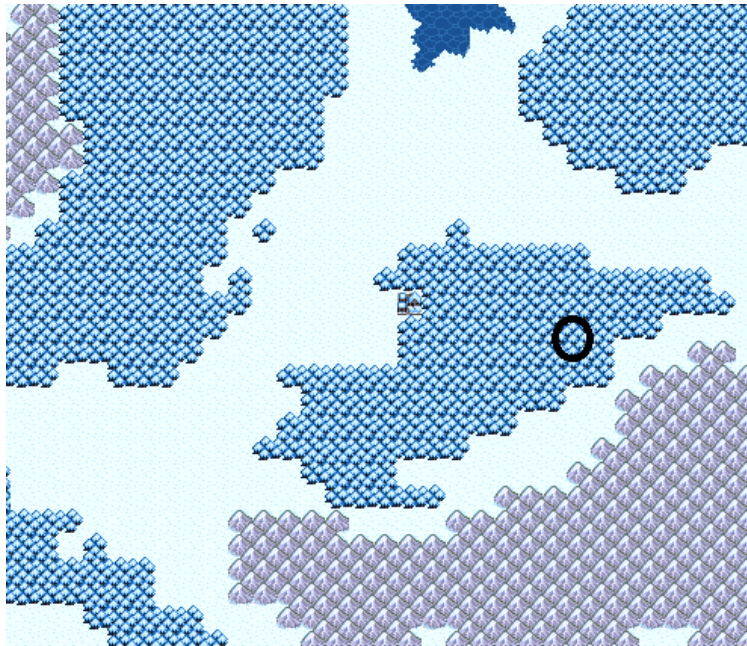


Er wünscht sich das diese Taten ein Ende finden. Um die Sekte finden zu können, müsst ihr erst eine Person finden, die euch ein Anhaltspunkt gibt.

Junger Mann:
Ja, so soll zum Beispiel östlich im Wald etwas
Merkwürdiges beobachtet worden sein.



Geht zu diesem jungen Mann und sprecht mit ihm.



Geht von Iranis aus 7 Schritte nach Osten und 2 nach unten.

Dort findet ihr eine Sekte tötet die Anführerin und ihr bekommt vom Pfarrer eine Vampirüstung.



• Geldbeutel

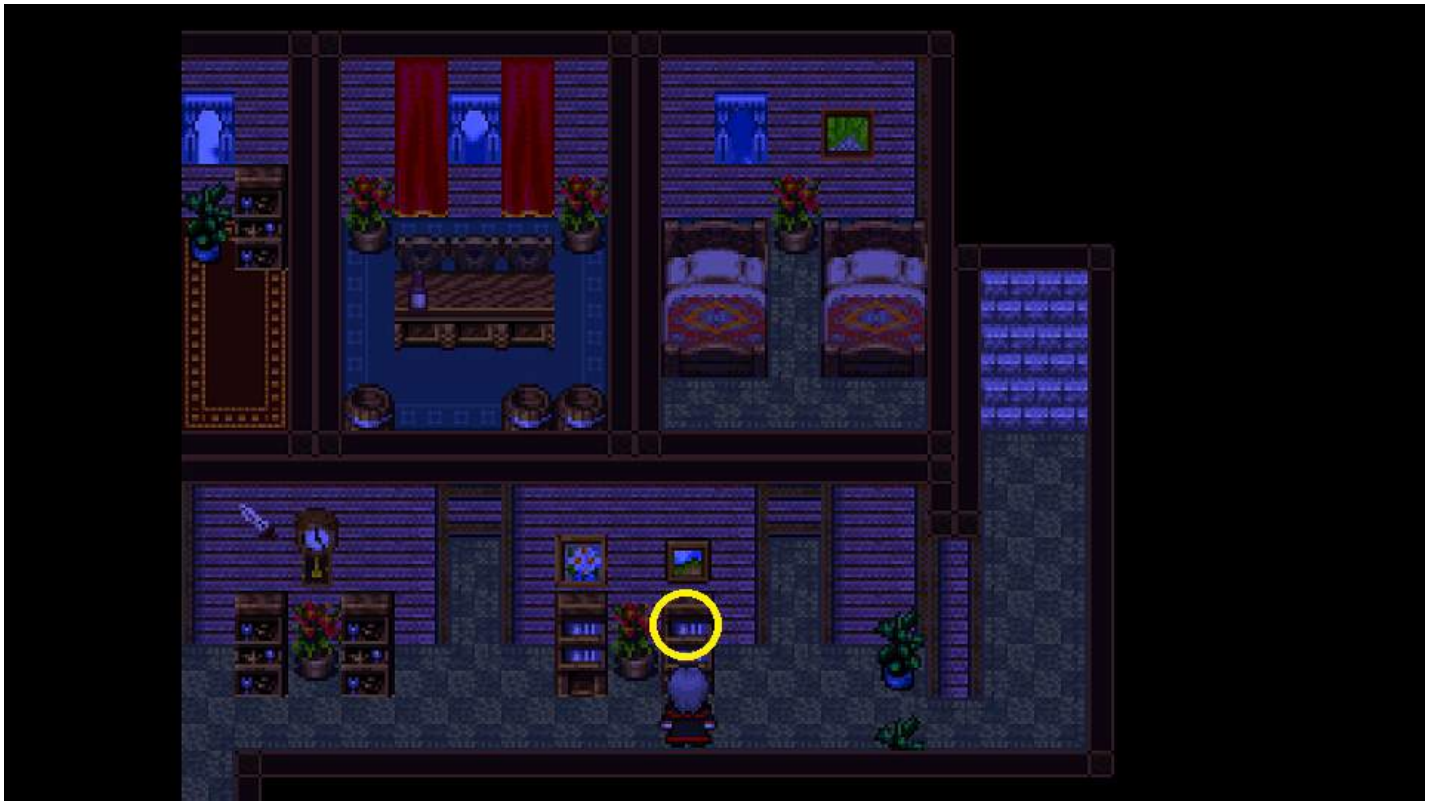
Die Frau im Pub hat ihre Geldbörse zu Hause vergessen und bittet euch diese zu holen.



Geht zu ihrem Haus ganz im Nordosten.



Durchsucht es.

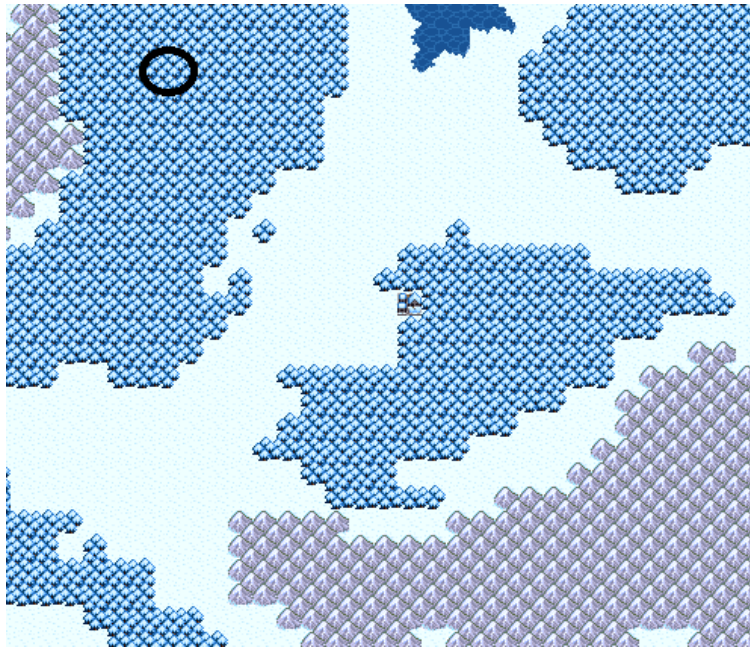


Habt ihr den Beutel, bringt ihn ihr. Lügt ihr nicht, so gibt es +1 Menschlichkeit.

• Gespensterwald

Sprecht mit dieser Frau nördlich, um den Gespensterwald betreten zu können.





Nebenquests Istar

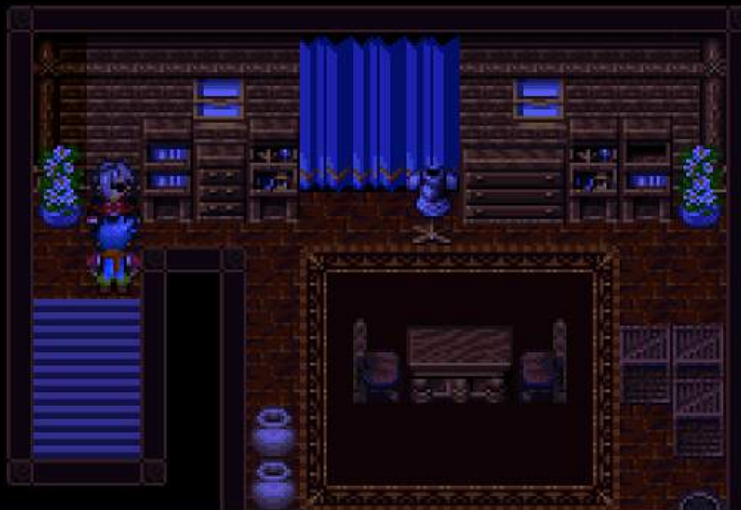
Nebenquests Istar

• Talisman

Sprecht mit dem blauhaarigen Mann, der in einem Haus ist, welches in einer Versenkung steht.



Er hätte gerne einen Talisman, bringt ihm einen.



Mann:
Nun, ich bin schon länger auf der
Suche nach einem Talisman für meine
Tochter.

• Erdschrein

Der Erdschrein kann nur betreten werden, wenn ihr vorher mit dieser Person redet.



Mädchen:
Vielleicht interessiert es euch
ja, dass ich östlich der
Stadt einen wunderschönen Platz

Nebenquests Klennar

Nebenquests Klennar

• Golbar

Sprecht mit dem Mann ganz im südöstlichem Haus.





Mann:
Hey! Du siehst stark genug aus, um Golbar
besiegen zu können !

Geht von Klennar aus zwei Schritte nach rechts und dann immer nach oben!



Valnar:
Ok, ich schätze das hier ist Golbar !

Dort findet ihr Golbar tötet ihn oder nimmt seinen Ersatzkopf und geht zu dem Mann zurück.



• Brief

Sprecht mit Marlene, sie wohnt neben Valnars ehemaligem Haus.



Sie bittet euch einen Brief für sie zu überbringen.



Marlene:
Hallo !
Hey, sind sie eventuell an
etwas Geld interessiert ?

Geht nach Istar und übergebt demjenigen den Brief.





• Kette

Geht zu den reichen Leuten, dort bekommt ihr den Auftrag, eine Kette aus Melsan zu holen.



Sprecht mit Marie.

Marie:
Sie sehen aus wie jemand,
der mir helfen könnte !



Geht zu Elana, welche rechts vom Bürgermeister in Melsan wohnt.



Sprecht mit ihrer Schwester Elana und nehmt die Kette aus dem Schrank und bringt sie Marie.



Elana:
Ich liebe es , für meinen Mann zu kochen !

Nebenquests Limm

Nebenquests Limm

• Alte Limmruine

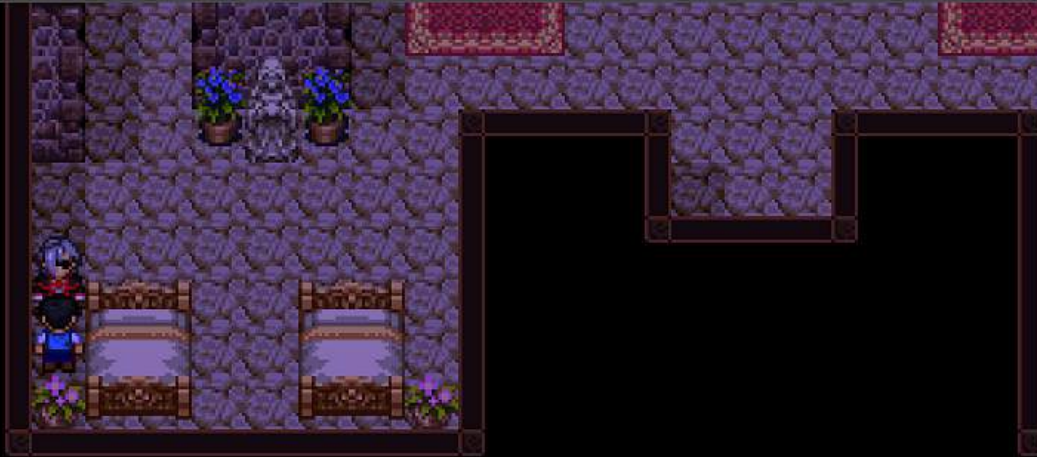
Wenn man die Stadt von rechts betritt, geht ins erste Haus.



Dort drinnen ist ganz unten links ein Mann.



Mann:
Wenn ihr was schönes sehen wollt,
dann schaut euch doch die alte
Ruine westlich von hier an !



Mit dem redet ihr einfach, um die Ruinen auf der Map verfügbar zu machen. Ihr müsst von Limm aus drei Schritte nach links. In den Ruinen könnt ihr euch die Vampirrüstung(180 INT erforderlich zum öffnen), Magiergürtel (+30 INT) und Skelettmagier Beschwören holen.

• Armband

Geht zum Haus ganz im Südwesten.



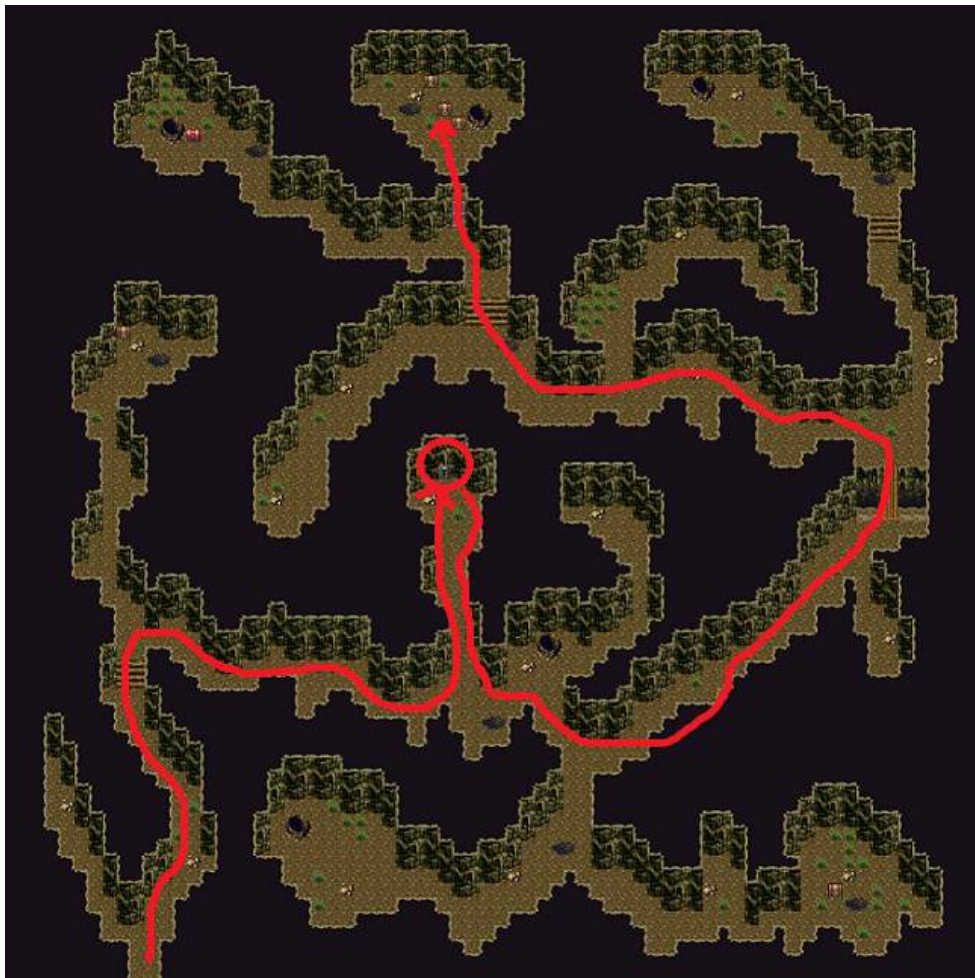
Dort lebt nur eine Person, von der bekommt ihr die Quest.



Im Norden dieser Insel gibt es zwei Gebirge, das ganz linke ist dann die Armbandhöhle.



Dort müsst ihr einen Schalter betätigen, dann öffnet sich im Norden der Höhle ein Geheimgang. Ihr erhaltet von der Auftraggeberin einen Vampirring fürs Armband.



Nebenquests Lombar

Nebenquests Lombar

• Kräuter

Bei dem Haus ganz im Südosten.



Sprecht mit dem Mann, damit die Kräuterwiese auf der World Map verfügbar wird.

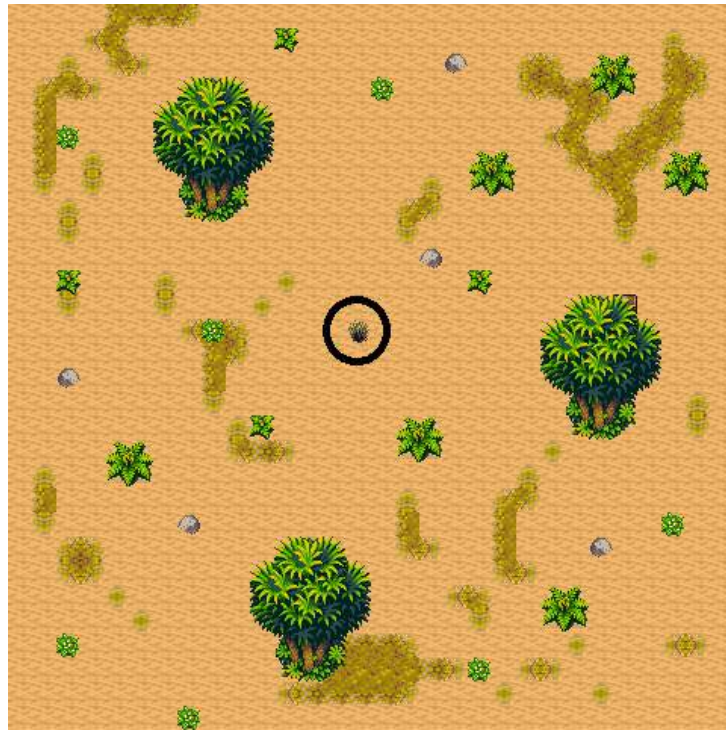


Mann:
Ich bräuchte für ein ganz
spezielles Mittagessen ein paar
seltene Kräuter.

Geht von Lombar aus immer nach Osten, bis ihr zwei Kräuter seht, wenn ihr eins berührt kommt ihr auf die
Kräuterwiese.



Nehmt die Kräuter.



Bringt die Kräuter zur Frau.

• Sandwurm

Bei der Wache im Süden der Stadt.



Sprecht mit ihr und man erzählt euch vom bösen Wurm, nun müsst ihr euch nahe Pyramide einfach kurze Zeit hinstellen und der Kampf öffnet sich von allein, oder nutzt Fledermaus Verwandlung und flattert ein bisschen rum bis ihr euch nicht mehr bewegen könnt, das ist ein Signal das der Wurm euch hat, verwandelt euch zurück und tötet den

Wurm und holt euch eure Belohnung bei der Wache.

• **Lebensschrein**

Geht in dieses Haus.



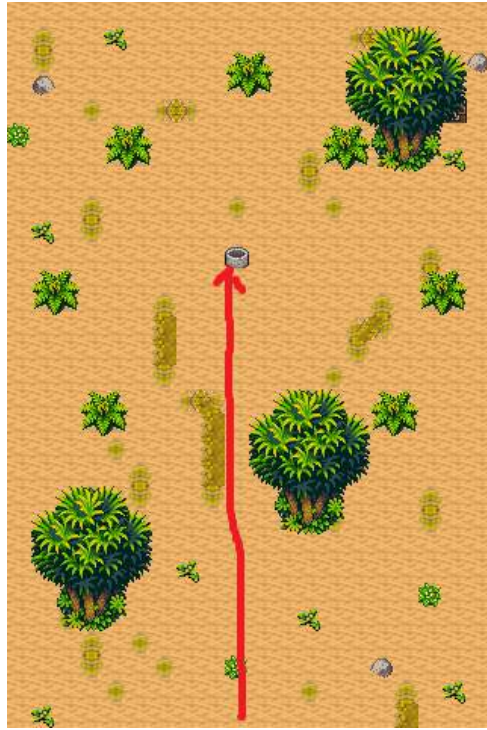
Sprecht mit dem Mann und er wird euch ein paar verschiedene wege zum Schrein erläutern.



Lasst die Nullen weg und ersetzt Meter durch Schritte, das wird euch ans Ziel bringen.



Geht nun hier hin und ihr habt ihn gefunden.



Nebenquests Schneedorf

Nebenquests Schneedorf

• Medusa

Auf der kleinen Eisinsel im Nordosten kann man ein Dorf finden.



Geht in das Haus.



Tötet die Hexe, um alle Personen dort zu entsteinern, von einem Barden draußen rechts, oben vom Haus, könnt ihr dauerhaft Speichersteine kaufen.



Nebenquests Shannar

Nebenquests Shannar

• Künstlerin

Geht nach Herlis und spricht links die Malerin an.



Asgar schickt sie nach Shannar, bei ihr könnt ihr 3 Gemälde für euer Schloss malen lassen. Ihr Haus ist das erste rechte Gebäude.

• Obdachloser

Geht nach Asran ganz rechts hinter einem Haus versteckt sich ein Penner, spricht ihn an.



Asgar schenkt ihm ein Haus in Shannar, damit er nicht mehr Odachlos und arm sein muss. Ihr findet ihm im Haus welches beim Hinrichtungsplatz steht.

• Liebes Paar

Geht nach Asdion in die Kneipe.



Sprecht mit der Frau ganz rechts.



Sie erzählt euch von ihrem Leid nicht die richtige Liebe zu finden, Asgar schickt sie nach Shannar und ihr findet sie im ersten Haus links.

Nun geht ihr nach Isthara, wo ihr einen Mann in diesem Haus findet.



Sprecht ihn an.



Er findet ebenfalls nicht die Liebe seines Lebens, Asgar schickt auch ihn nach Shannar. Und siehe da, wenn ihr jetzt in Shannar ins erste linke Haus geht, findet ihr die beiden als glückliches Paar vor, sprecht beide an, denn sie geben euch beide eine Belohnung.

• **Waffenhändlerin**

Geht nach Lombar, ganz oben rechts, findet ihr eine Frau hinter einem Haus.



In Lombar haben Frauen nichts zu sagen, daher schickt Asgar sie nach Shannar. Sie geht auch prompt hin und eröffnet einen Waffenshop im oberen Abteil des ehemaligen Bürgermeisterhauses.

• Trankhändler

Wenn ihr in Gerald's Burg auf dem Dach, euch ins Gefängnis begeben und die Wache umwandelt erhaltet ihr einen Schlüssel.



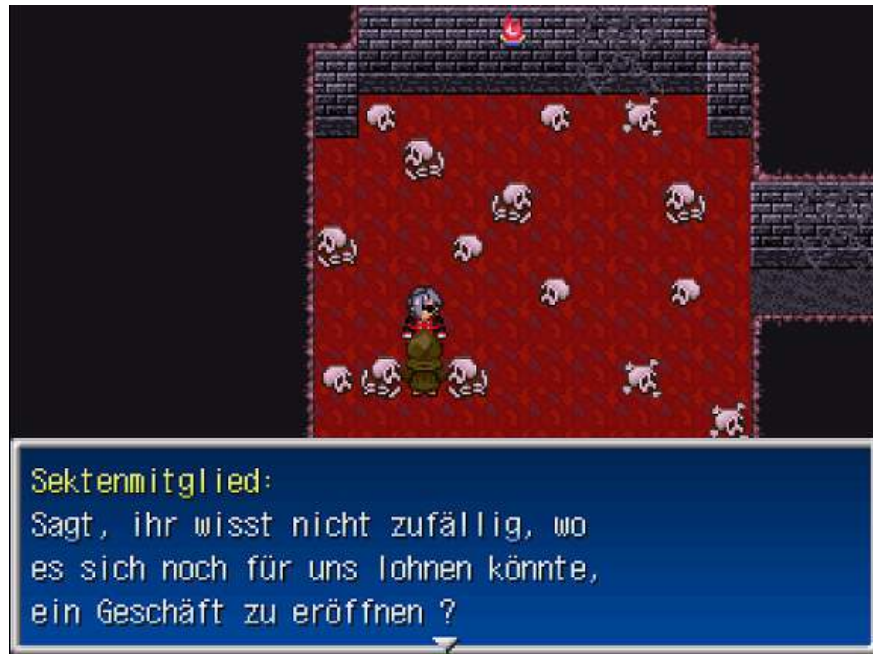
Geht danach in die Zelle zu dem Mann, Asgar schickt auch ihn nach Shannar.



Ihr findet ihn im Haus ganz unten links, dort könnt ihr nicht nur alle Heiltränkesorten kaufen, sondern wenn das Level 40 ist, auch den Mantel des Vampirs, der euch zu 60% vor negative Statuse schützt.

• Bluthändler

Sobald ihr durch die Main Story die Kinder der Apokalypse findet, sprecht mit diesem Mann.



Nach dem er den Tipp bekommen hat, geht nach Shannar hinter dem Baum und drückt nach unten.





Der Bluthändler verkauft euch Blutphiole, Blutflasche, Bluttrank und Blutelixier.

• Rüstungshändlerin

Diese befindet sich im Kerker der KdA, um an diese ran zu kommen, müsst ihr den Anführer der KdA umwandeln, um den Zellschlüssel zu erhalten.



Befreit die Händlerin und bringt sie sicher nach Asdion zurück, von wo aus sie nach Shannar geht, wenn ihr sie noch einmal ansprecht. Ihr findet sie im unterem Stockwerk vom Bürgermeisterhaus.



• Der Dieb

Den Dieb müsst ihr leider über die ganze Welt verfolgen, um ihn zu einem Shannar Bürger zu machen, es lohnt sich aber, da er für euch stehen wird und er auch Teil des richtigen Spielendes ist, ihr müsst ihn also nach Shannar holen, wenn ihr das Ende hinbekommen wollt mit dem es in VD2 losgeht. Als erstes findet ihr den Dieb in Limm.



Dann müsst ihr nach Lombar.



Dann müsst ihr nach Klennar.



Dann müsst ihr nach Istar in den Waffenladen.

Dieb:
Verdammt !!!



Dann müsst ihr nach Thessa.



Dieb:
Das ist ja unfassbar !
Ihr seid ja hartnäckig ...

Dann müsst ihr nach Iranis.



Dieb:
Was zum Henker wollt ihr von mir ???

Dann müsst ihr nach Asran.



Dieb:
VON TYPEN WIE EUCH BEKOMME
ICH RIESIGE KOPFSCHMERZEN !!!

Dann müsst ihr nach Herlis.



Dieb:
.....
Ich glaub ich explodiere gleich !

Dann müsst ihr nach Uruya.



Dieb:
.....
Ok, ich geb auf !
Ihr lasst mir anscheinend keine Ruhe !

Hier ist Asgar langsam sehr generft, wodurch er sich den Dieb vorknöpft und ihn nach Shannar schickt unter dem Vorwand, ist er dort nicht im Irrenhaus, wird er ihn töten.



Und bums da ist er auch schon, spricht ihn an und er legt mit seiner Diebstour los für euch.

Nebenquests Thessa

Nebenquests Thessa

• Junge

Das Ehepaar welches beim Clown steht, hat ihren Sohn verloren.



Sucht ein braunhaarigen Jungen und spricht ihn an.

Nebenquests Tradan

Nebenquests Tradan

• Das Kind im Fass

In diesem Haus findet ihr das Kind.



Geht hinein und spricht mit dem Fass, wo die 2 Augen aufblitzen.



Valnar:
Hey, hier ist ja jemand drin !

Wählt die markierten Dialoge aus um das Kind aus dem Fass zu bekommen.



Valnar:
Angst ?
Brauchst aber keine haben !
Nun komm schon raus !



Valnar:

Weil ...

... wir dich retten wollen !

... wir keine Monster sind !



Valnar:

Essen ?

Ganz recht! Und jetzt komm raus!

Wir sind wirklich keine Monster!



Valnar:

.....

Nein, wirklich nicht !

Nein, sind wir nicht ! Ehrlich !



Valnar:

Du willst meine Hand ?

Kommt nicht in Frage !

Na schön ...



Valnar:

Äh ...

... draußen ist es kalt !

... du doch auch !

Nun kommt es raus, was ihr mit ihr macht ist jetzt eure Entscheidung, entweder ihr spielt den menschlichen Idioten und setzt alles dran das Asgar sie nicht frisst und bringt sie aus der Stadt oder ihr lasst sie draußen sterben und bekommt einen geilen Blauen Stein der euch 5 INT näher ans Vampir Equipment bringt hihi ratet mal was ich genommen hab.....



1 Blauen Stein erhalten !

Nebenquests Uruya

Nebenquests Uruya

• Hexe

Im Nordwesten ist ein Mann der behauptet, er sei von einer Hexe verflucht worden, die sich im Wald weit östlich der Stadt, nahe dem Gebirge in einem Haus lebt.



Hier auf der World Map.



Tötet die Hexe.



Sprecht mit dem Mann erneut und vergesst nicht den Geist außerhalb des Hexenhauses einzusammeln, ihr könnt dort nur einmal hin ebenso die Lebensrunne innerhalb des Hauses.

• Saphimikes Bier

In dem Pub beim Wirt.



Gehe nach Klennar in Valnars Haus, in dem Regal liegt es dann. Gebt es dem Wirt um einen Ring zu bekommen und
EXP.

• Schatzinsel

Sprecht mit dem Mann in der Kneipe. Er wird euch von einer Schatzinsel erzählen, auf der ein böser Wächter einen
Schatz bewacht. Nun könnt ihr die Insel von Piccolo dem Todesclown betreten.(Kein low Level Gebiet)



Die Insel ist linke Worldmap Seite, wenn ihr gerade links von der Armbandhöhle übers Wasser fliegt die erste kleine Insel.



Die Kiste in der Mitte beinhaltet den Schatz, aber auch Piccolo den Todesclown.

26. Tabelle mit Items die der Dieb euch stehlen kann

Tabelle mit Items die der Dieb euch stehlen kann

| <u>Mögliche Beute vom Dieb</u> | | | |
|--------------------------------|---------------------|--------------|--------------------|
| Speicherstein | Heiltrank | Wundverband | gelber Stein |
| Blutnektar | Lebensnektar | Schutzring | Heilflasche |
| Blutflasche | Antikrankheitsserum | Stachelring | Blutelexier |
| Heilelexier | Heilstaub | Vampirstein | Heiliger Sand |
| Juckpulver | Eisstaub | Flammentrank | Trank der Ewigkeit |
| Blutphiole | Heilphiole | Eisring | Feuerring |
| Blutschutzring | Blutring | Herzschutz | Bluttrank |
| Schmerzmittel | Lichtring | Schattenring | Filar |

27.Rote Schatztruhen

Rote Schatztruhen

| Rote Schatztruhen | | | |
|--------------------------|--|--------------------|------------|
| Auf der World Map | Fundort | Gegenstand | Mentalwert |
| Golbars Versteck | Im Süden | Klingenschuhe | 40 |
| Luftschrein | Höhle | Blutrune | 40 |
| Kleine Wüste | Hinter einem Felsen | 5x Flammentrank | 40 |
| Eishöhle | Höhle im großen Gebirge | Mystischer Ring | 50 |
| Tradan Gruft | Hinter einem Geheimgang | Blutrune | 50 |
| Strand | Südlich von Herlis | Klingenschuhe | 60 |
| Schatzwald | Westlich von Asdion | 50.000 Filar | 68 |
| Asdionwald | Draußen | 2x Speicherstein | 70 |
| Feuerschrein | Beim Loch | Giftige Krallen | 70 |
| Dschungelinsel | Beim Eingang | Lebensrune | 70 |
| Schattenwald | Südosten | Lebensrune | 70 |
| Magiegebirge | In der Höhle | Lebensrune | 70 |
| Magiegebirge | In der Höhle | Blutrune | 70 |
| Abraxas Turm | Level 0 | Lebensrune | 75 |
| Schattenwald | Höhle, hinter einem Geheimgang | Vampirring | 80 |
| Insel südlich von Melsan | Oben links hinter einem Baum | Blutrune | 90 |
| Asgars Schloss | Valnars Zimmer | 3x Speicherstein | 90 |
| Schloss Tranak | Kleiner Raum | 2x Speicherstein | 90 |
| Abraxas Turm | Level 6, hinter einem Geheimgang | Antiker Vampirring | 90 |
| Diebesversteck | Bei der Bande | Ring des Geschicks | 100 |
| Schiff | 1. Schiff | Magiering | 100 |
| Wälder | Nördlich von Thessa, hinter einem Baum | Lebensrune | 110 |
| Schneeklippen | Nördliches Gebirge, hinter einem Baum | 10x Lebensnektar | 120 |
| Schmetterlingswiese | Feld | 5x Blutnektar | 120 |
| Armbandhöhle | Nordwesten | Antiker Vampirring | 120 |
| Abraxas Turm | Ebene 4, hinter einem Geheimgang | Opferdolch | 120 |
| Wälder | Westlich von Schloss Tranak | Weißer Stein | 130 |
| Melsan | Hinterm Haus des Bürgermeisters | 2x Speicherstein | 140 |
| Limruine | Hinter einem Geheimgang | Vampirrüstung | 160 |
| Wälder | Inselminenwald | Antiker Vampirring | 160 |
| Eishöhle | Kleine Eisinsel | Vampirschild | 170 |
| Asgars Schloss | Im Turm ganz oben rechts | Vampirschild | 180 |
| Inselmine | Ganz im Norden | Vampirschild | 180 |
| Schloss Tranak | Schatzkammer | Vampirkralen | 180 |
| Kleiner Wald | Südliches Gebirge von Asran im Kreis | Vampirrüstung | 180 |
| Schneeklippen | Einsamer Berg | Vampirschwert | 180 |
| Pyramide | Hinter einem Geheimgang | Vampirsäbel | 180 |
| Asran Dungeon | Dungeon | Vampirsäbel | 190 |
| Magiegebirge | Abraxas Zimmer | Antiker Vampirring | 200 |

28.Fundort aller Geister

Fundort aller Geister

(von Kupo ergänzt)

1. Skelettbeschwörung: Dauer +10 Sekunden

1.1 Asgars Schloss – Südöstlicher Eckturm

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Keine Monster





1.2 Magiegebirge

Bedingungen: Karte nur einmal betretbar

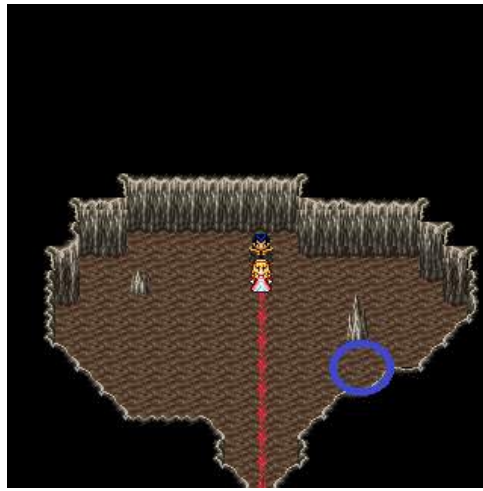
Monster: Level 3



1.3 Gebirge bei Klennar

Bedingungen: Karte nur einmal betretbar

Monster: Keine Monster



1.4 Uruya

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Keine Monster



1.5 Wiese südwestl. von Isthar

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 16



1.6 Armbandhöhle

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Frau in Limm

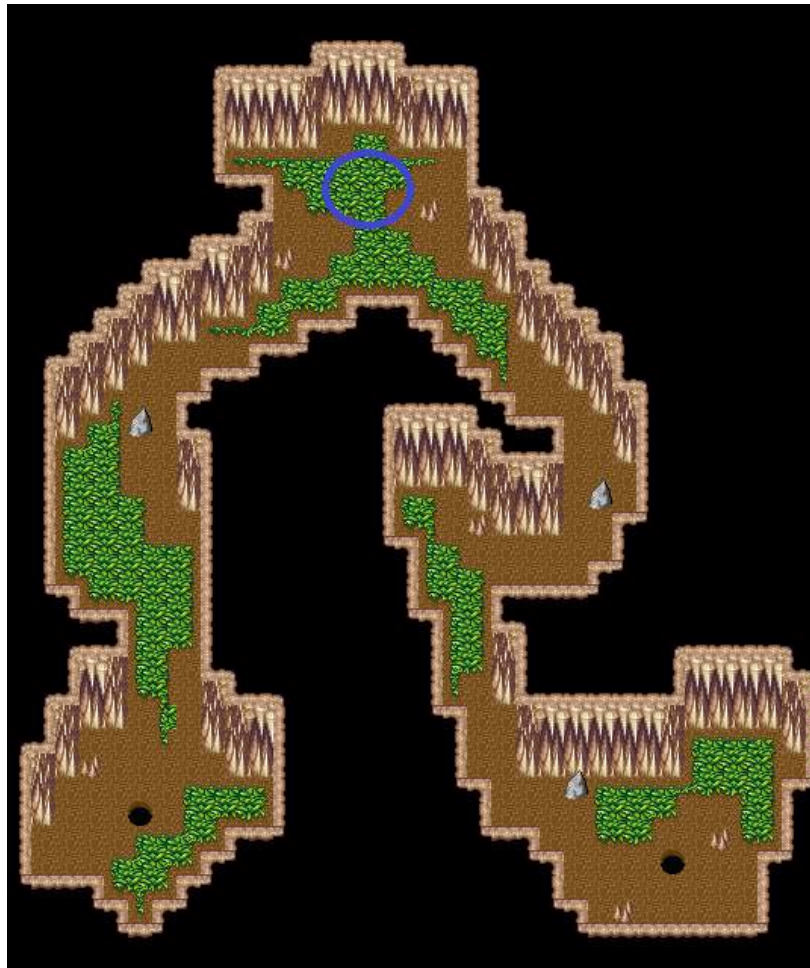
Monster: Level 26



1.7 Magiegebirge – Geheimer Eingang, 3. Ebene

Bedingungen: Betretbar nach Belauschen des alten Pärchens in Limm

Monster: Level 31

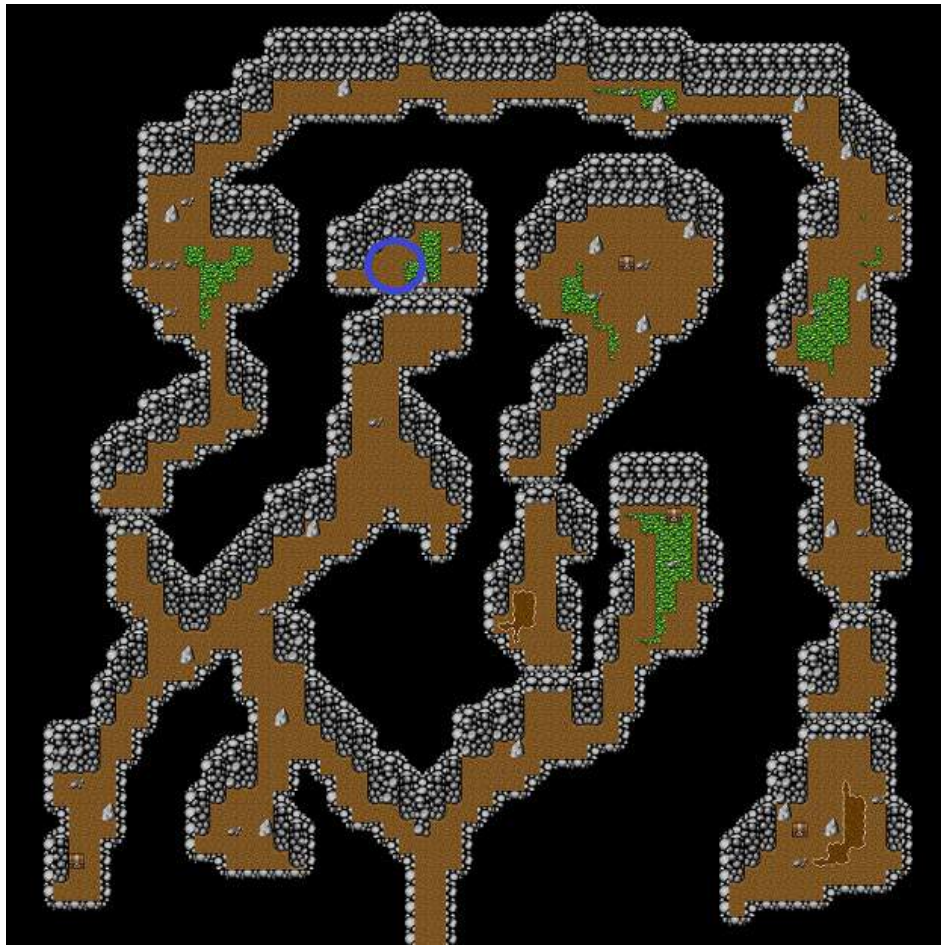


2. Skelettbeschwörung: Stärke +1

2.1 Höhle nördl. von Herlis

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Mann in Herlis

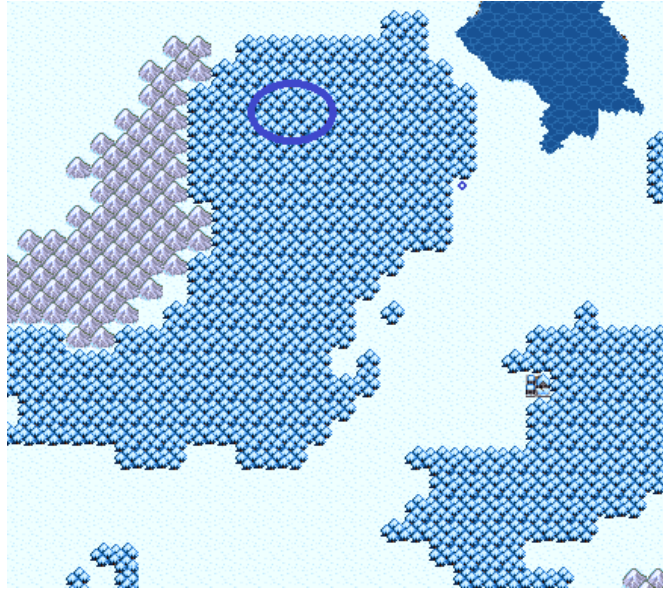
Monster: Level 29



2.2 Eisgespensterwald

Bedingungen: Karte betretbar durch Gespräch mit Frau in Iranis

Monster: Level 31



3. Skelettmagierbeschwörung: Dauer +10 Sekunden

3.1 Asdion – Höhle im Nordosten der Stadt

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Keine Monster



3.2 Strand am nordwestlichsten Punkt
Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 16



3.3 Wüste westl. von Lombar
Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 25



3.4 Wald nördl. von Wasserschrein
Bedingungen: Karte frei betretbar

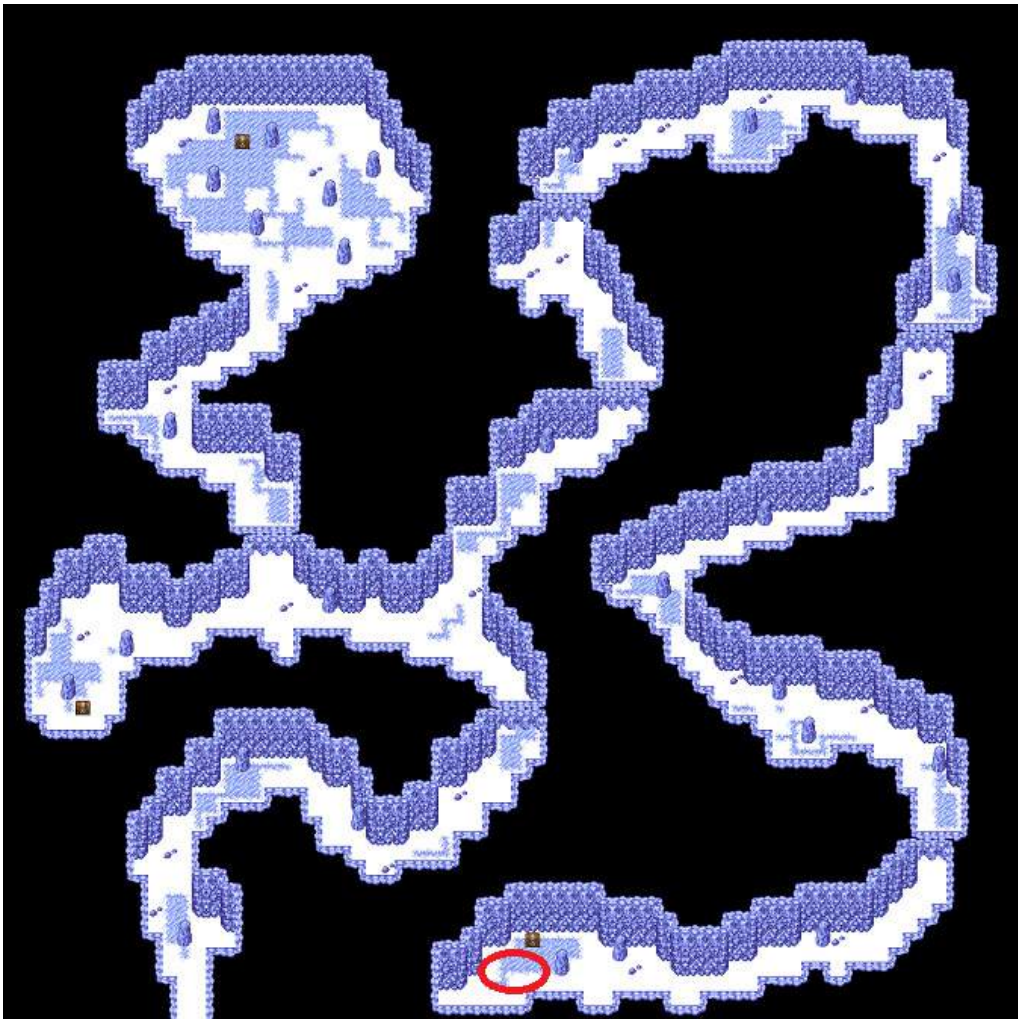
Monster: Level 30



3.5 Eishöhle südl. von Esrik

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Mann in Esrik

Monster: Level 31



3.6 Abraxas Turm – Außen

Bedingungen: Turm ist erst mit magischem Auge sichtbar

Monster: Keine Monster



4. Skelettmagierbeschwörung: Stärke +1

4.1 Wald südl. von Thessa

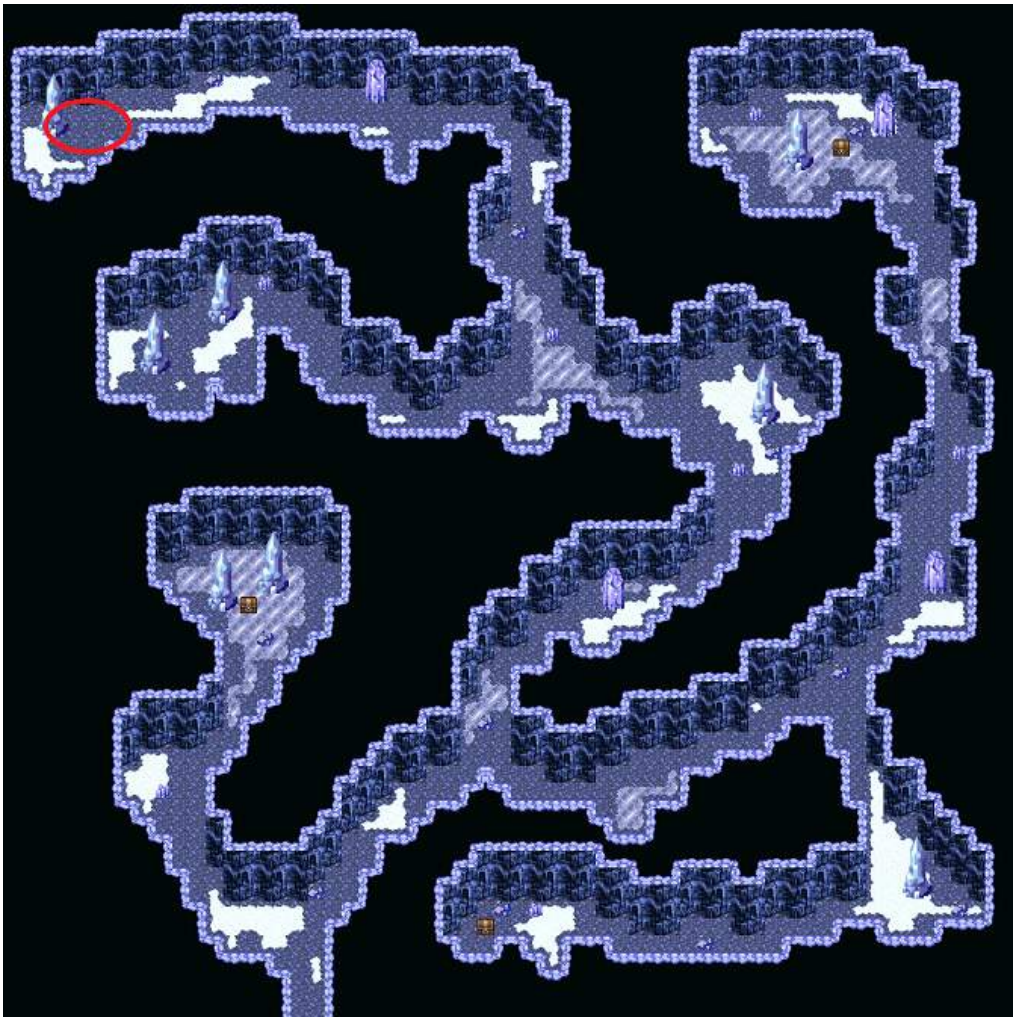
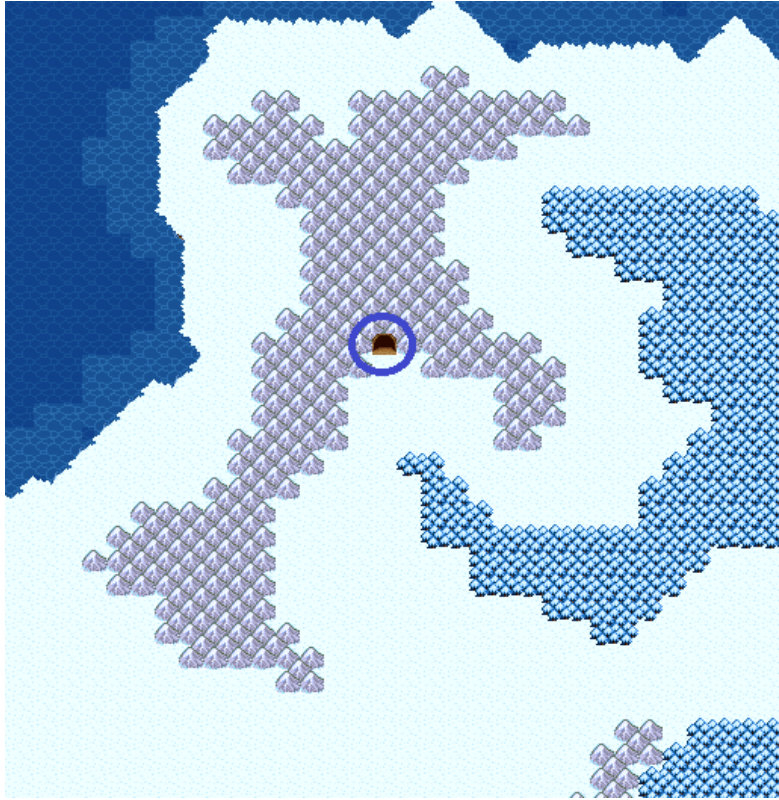
Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 34



4.2 Eishöhle nördl. von Iranis
Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 35



5. Golembeschwörung: Dauer +10 Sekunden

5.1 Hexenhaus

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Mann in Uruya und nur während der Quest

Monster: Keine Monster



5.2 Wald nördl. von Melsan

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 5



5.3 Schattenwald

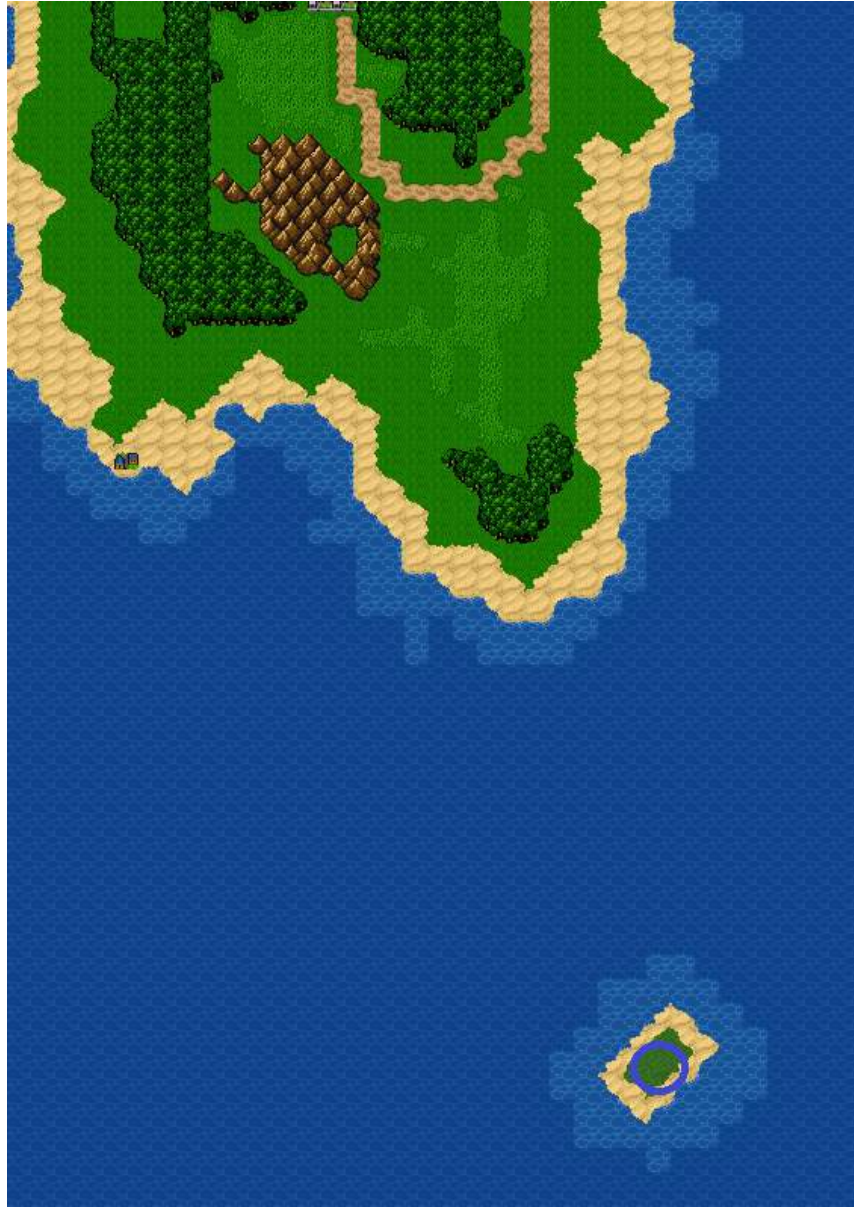
Bedingungen: Betretbar nach Belauschen von Sir Patrick im Freudenhaus, Uruya

Monster: Level 25



5.4 Wiese südl. von Melsan
Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 30





5.5 Wiese nordöstl. von Thessa
Bedingungen: Karte frei betretbar
Monster: Level 30





5.6 Wald am nordöstlichsten Punkt

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 40





6. Dämonenbeschwörung: Dauer +10 Sekunden

6.1 Asran

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Keine Monster

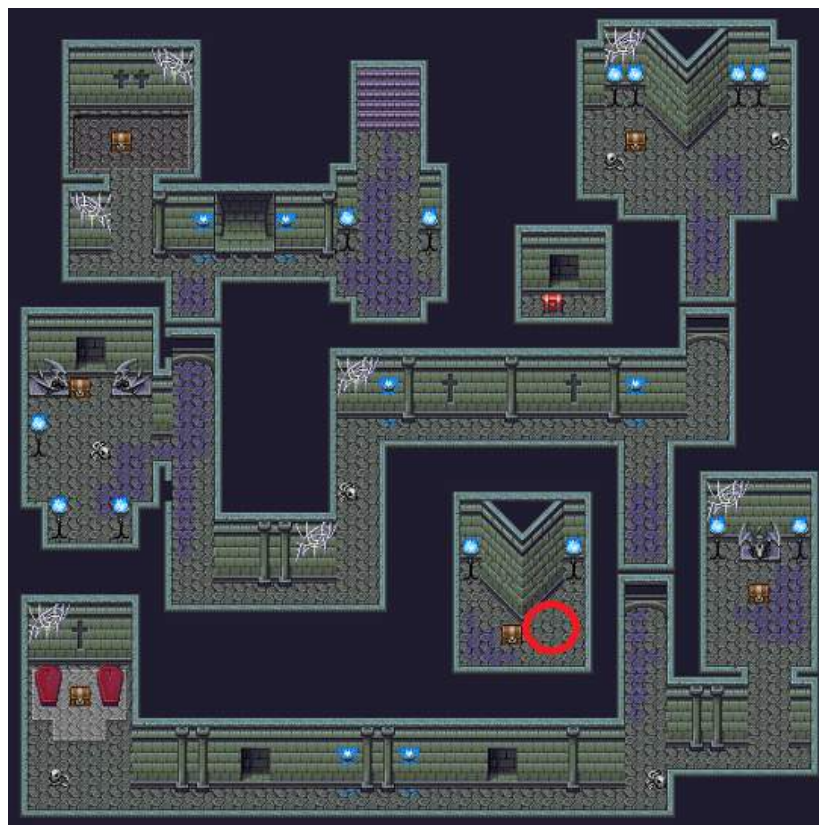




6.2 Limm-Ruinen – Innen

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Mann in Limm

Monster: Level 21



6.3 Höhle westl. von Uruya

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Mann in Uruya

Monster: Level 30



6.4 Pyramide, 5. Ebene
Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 32



6.5 Schneeklippe am nordöstlichsten Punkt

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 42



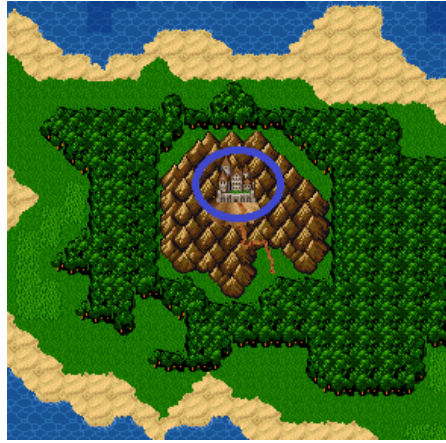


7. Wolfsverwandlung: Dauer +10 Sekunden

7.1 Asgars Schloss – Thronsaal

Bedingungen: Karte frei betretbar, Buch für Geist im Westflügel, obere Etage

Monster: Keine Monster



7.2 Gespenstersee

Bedingungen: Karte betretbar durch Gespräch mit Mann in Asdion

Monster: Level 10



7.3 Limm-Ruinen – Außen

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Mann in Limm

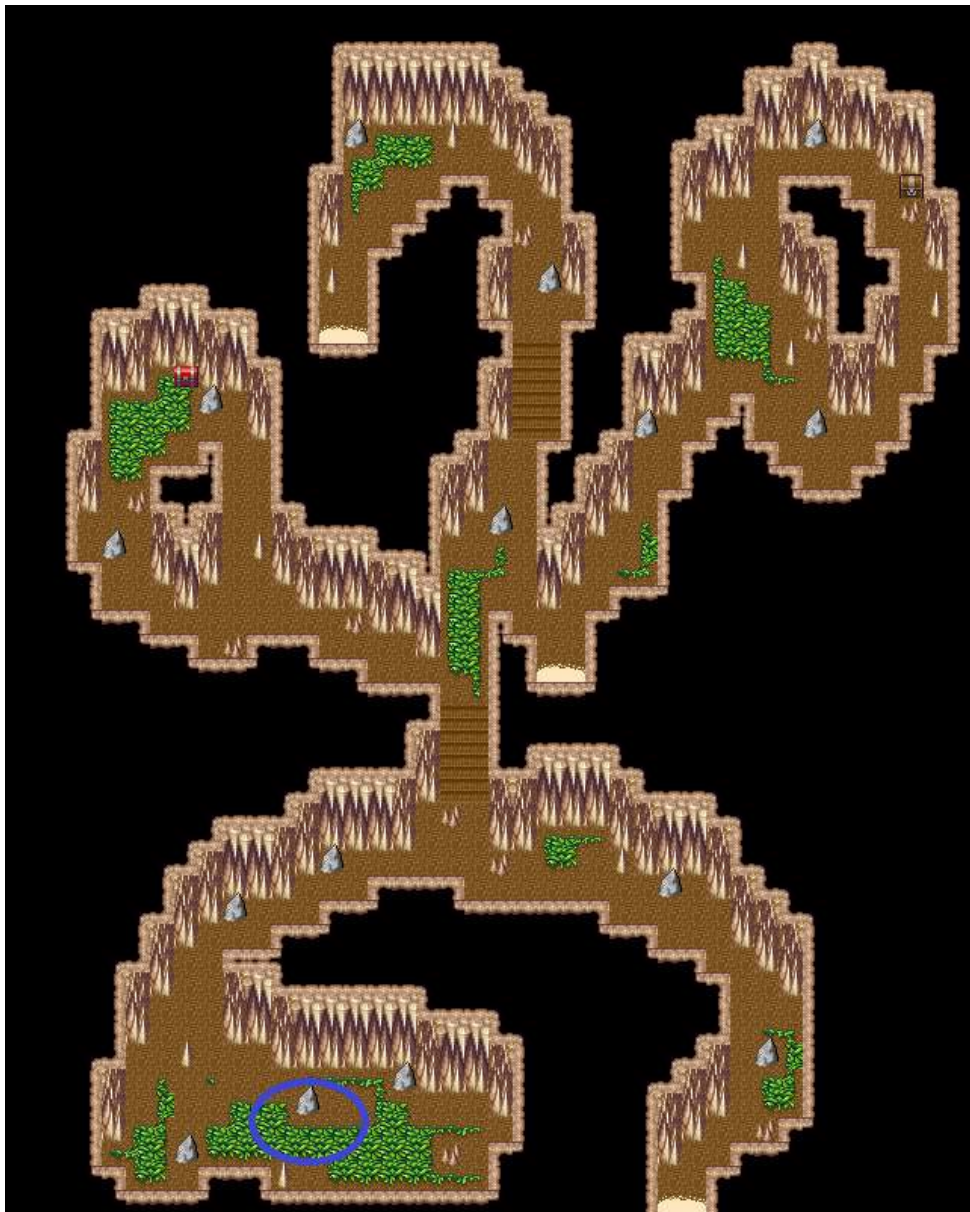
Monster: Level 21



7.4 Luftschrein

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Frau in Istar

Monster: Level 24



7.5 Schattenwald – Kleine Höhle

Bedingungen: Betretbar nach Belauschen von Sir Patrick im Freudenhaus, Uruya

Monster: Level 25



7.6 Kräuterplatz

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Mann in Lombar und nur während der Quest

Monster: Level 25



7.7 Wüsteninsel nordwestl. vom Kontinent
Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 25



7.8 Asdionwald

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Oberaufseher der Kinder der Apokalypse

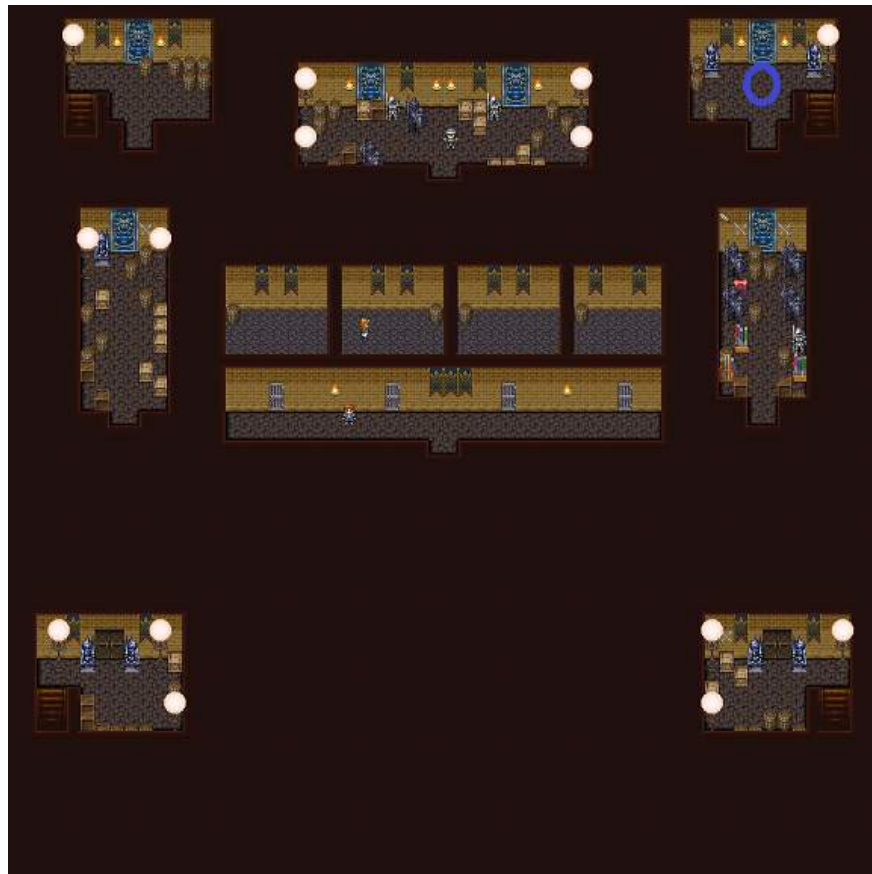
Monster: Level 29



7.9 Schloss Tranak – Obere Etage

Bedingungen: Betretbar mit Wappen oder durch das Töten der Wachen, Pastor töten

Torwachen: Level 25, wenn man sich nicht dämlich anstellt(Heiliger Sturm/Heiliger Sand)

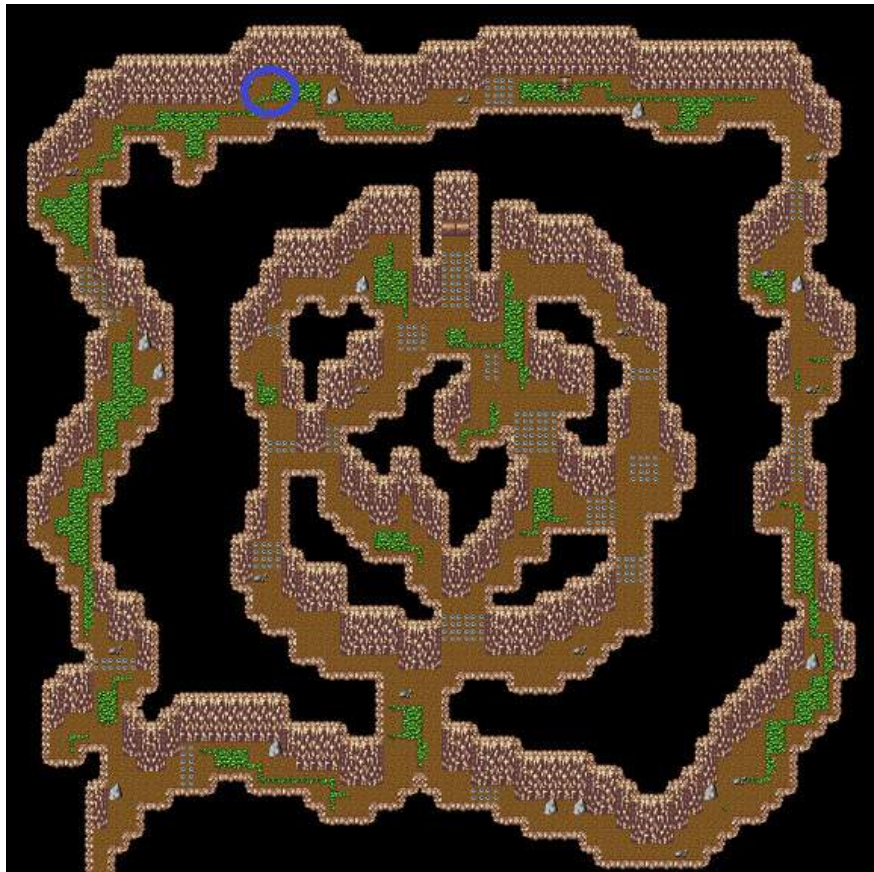


8. Fledermausverwandlung: Dauer +10 Sekunden

8.1 Magiegebirge

Bedingungen: Karte nur einmal betretbar

Monster: Level 5



8.2 Shannar

Bedingungen: Karte frei betretbar

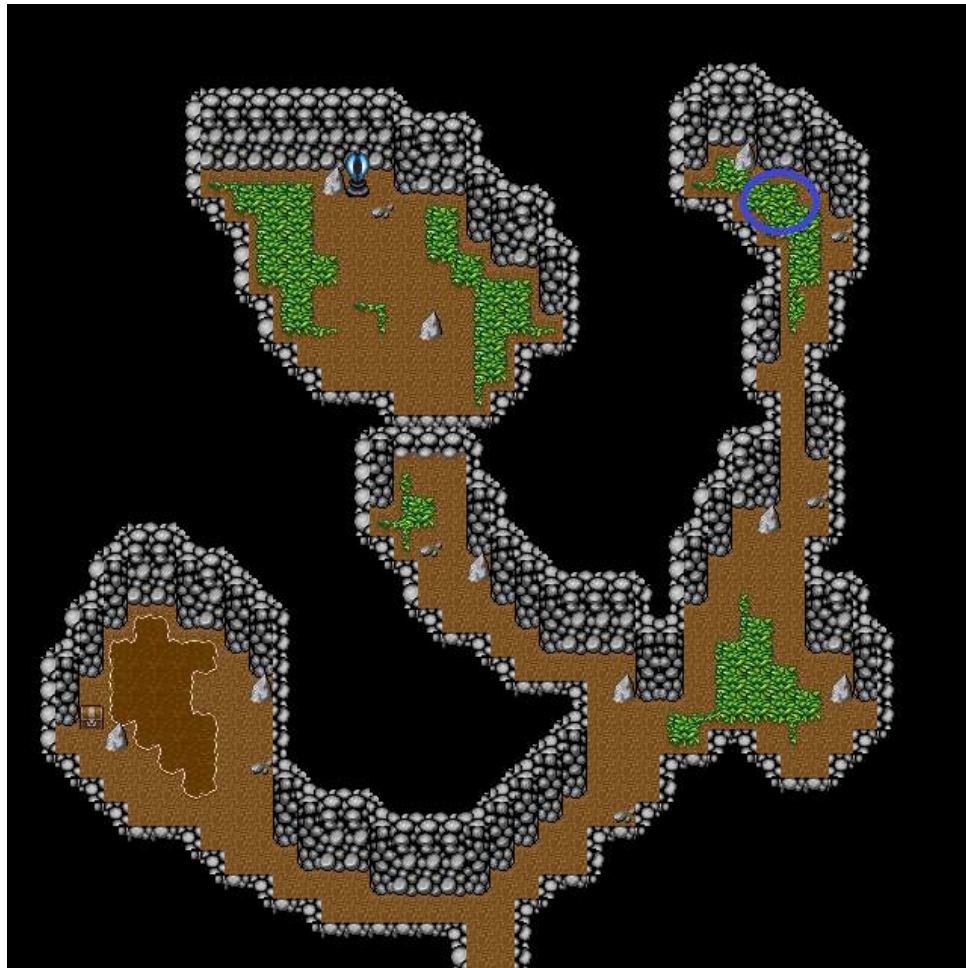
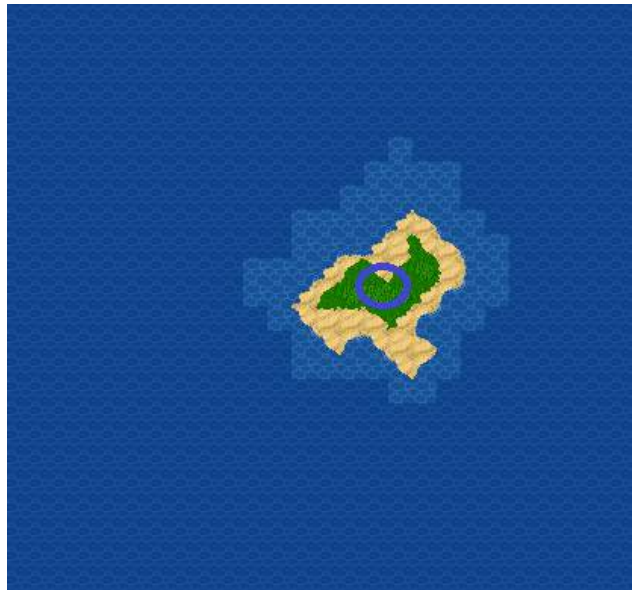
Monster: Keine Monster



8.3 Höhle südl. von Esrik

Bedingungen: Karte frei betretbar

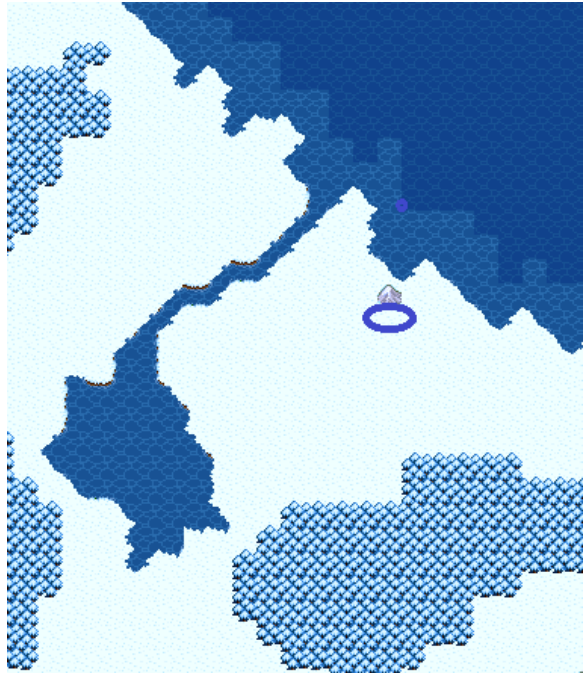
Monster: Level 32



8.4 Schneeklippe nördl. von Iranis

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 31





8.5 Dschungelinsel

Bedingungen: Betretbar nach Finden der Karte in Abraxas Zimmer

Monster: Level 32



9. Heilungsrate +1

9.1 Asgars Schloss – Höhle am Fuß des Schlosswegs

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 1



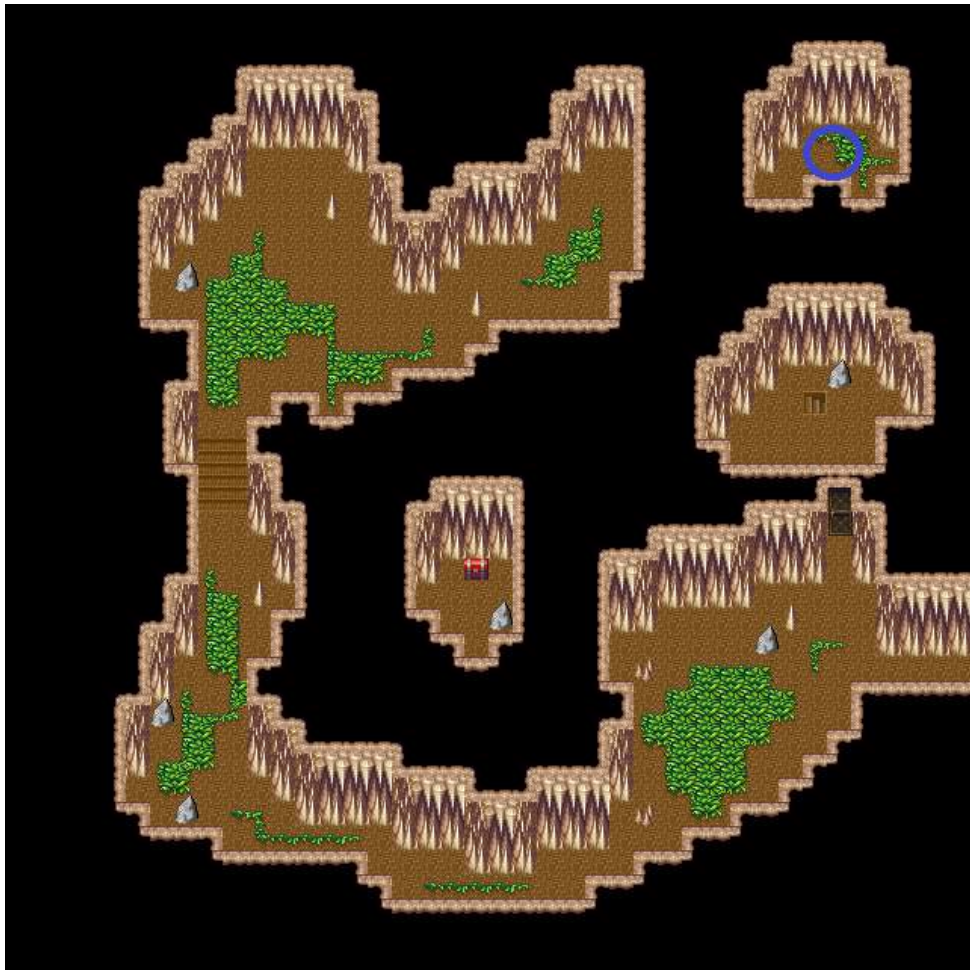


9.2 Magiegebirge – Geheimer Eingang, 5. Ebene

Bedingungen: Betretbar nach Belauschen des alten Pärchens in Limm

Monster: Level 31

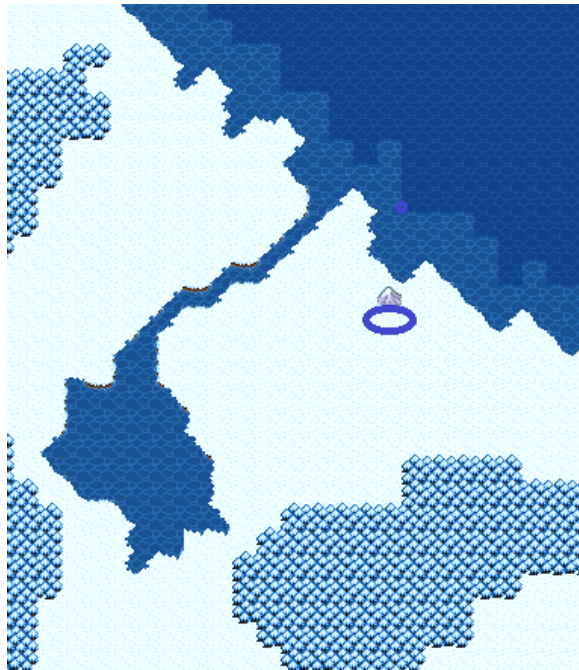




9.3 Schneeklippe nördl. von Iranis

Bedingungen: Karte frei betretbar

Monster: Level 31





9.4 Schatzwald

Bedingungen: Betretbar nach Gespräch mit Barkeeper in Asdion

Monster: Level 33



29. Blutverkäufer

Blutverkäufer

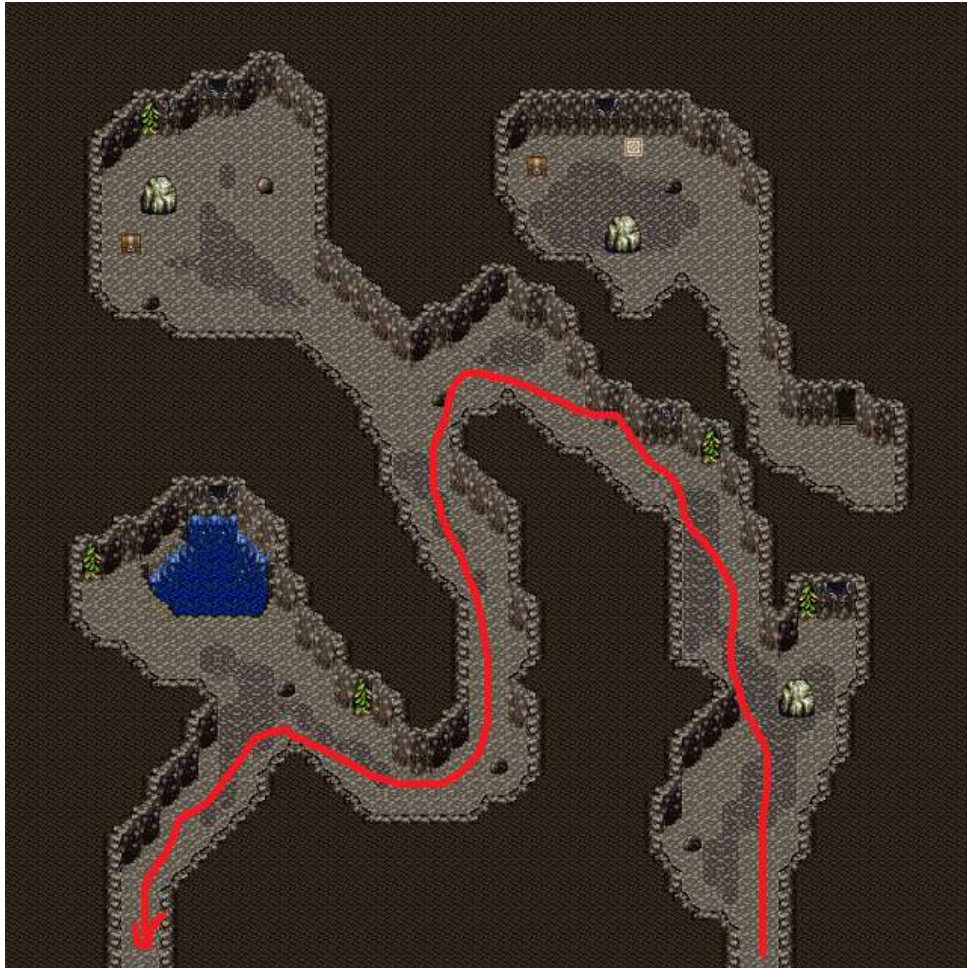
Es gibt im Spiel neben den normalen Tränke Shops auch nicht legale Shops, in denen Blut verkauft wird. Diese Shops gibt es nicht in jeder Stadt und sind sehr schwer zu finden, daher hier mal einige Wegbeschreibungen.

Asdion

Der Blutverkäufer befindet sich hier im Höhlensystem, geht dafür in diese Höhle.



Folgt nun diesem Pfad aus der Höhle raus.



Benutzt jetzt links von euch den Teleporter, um in ein anderes Höhlenabteil zu gelangen.



Dort angekommen geht zu dem Gang und geht hinein.



Jetzt habt ihr den Blutverkäufer gefunden.



Er verkauft euch folgende Dinge:

- Blutelixier 3.000 Filar
- Antikrankheitsserum 80 Filar

Herlis

In Herlis geht ihr zu dem Brunnen beim Bauernhof und sprecht diesen an.



Beim zweiten mal ansprechen, findet ihr eine Leiter und ladet so bei diesem Händler.



Der Händler verkauft euch folgende Dinge:

- Blutelixier 3.000 Filar
- Blutphiole 120 Filar

Iranis

Geht in Iranis hinter dem Waffen Shop.



Nun landet ihr bei diesem Händler.



Er verkauft euch folgende Dinge:

- Trank der Ewigkeit 300 Filar
- Blutphiole 120 Filar

Isthar

In Isthar müsst ihr in die Höhle hinter dem Baum gehen.



Nun seht ihr diesen Händler.



Er verkauft euch folgende Dinge:

- Bluttrank 700 Filar
- Blutelixier 3.000 Filar

Lombar

In Lombar müsst ihr hinter dem Baum am See gehen.



Jetzt seht ihr diesen Händler.



Er verkauft euch folgende Dinge:

- Trank der Ewigkeit 300 Filar
- Bluttrank 700 Filar

Melsan

Geht in Melsan in den Wachturm.



Geht ins letzte Stockwerk und spricht die Tür an, um Asgar zu dem Typen reinlaufen zu lassen, um Infos zu entlocken.



Geht nun rechts zu der Baustelle und spricht den unteren Stein an und geht runter.



Nun seht ihr den Händler.



Er verkauft euch folgende Dinge:

- Blutphiole 120 Filar
- Blutflasche 300 Filar
- Heilphiole 70 Filar
- Heilflasche 300 Filar
- Wundverband 20 Filar

Uruya

In Uruya geht hinter die Kneipe.



Nun seht ihr den Händler.



Er verkauft euch folgende Dinge:

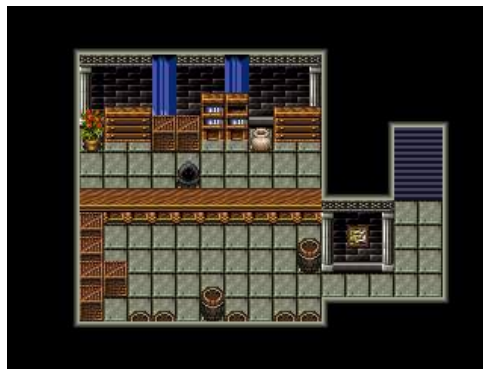
- Trank der Ewigkeit 300 Filar
- Blutphiole 120 Filar

Shannar

Um den Blutverkäufer für Shannar zu bekommen müsst ihr durch die Main Story so weit sein, dass ihr die KdA besuchen sollt, dort gibt es eine Person bei der Sekte, der ihr einen Tipp geben könnt, einen Händler in Shannar zu postieren. Geht in Shannar rechts hinter dem Baum.



Nun steht ihr beim Händler.



Er verkauft euch folgende Dinge:

- Blutphiole 120 Filar
- Blutflasche 300 Filar
- Bluttrank 700 Filar
- Blutelixier 3.000 Filar

Kinder der Apokalypse

Der Blutverkäufer bei der KdA, ist der beste, sobald man alle Aufgaben für die KdA erledigt hat.

Geht nach Asdion.



Folgt dem Pfad.



Folgt dem Pfad weiter.



Kurz vor dem Anführer ist dieser Shop.



Er verkauft euch folgende Dinge:

- Blutphiole 120 Filar
- Blutfalsche 300 Filar (Sobald Aufgabe Dieb in Esrik abgeschlossen.)
- Bluttrank 700 Filar (Sobald Aufgabe Kristalle sammeln abgeschlossen.)

- **Trank der Ewigkeit 300 Filar (Sobald Aufgabe Messgerät abgeschlossen.)**
 - **Blutelixier 3.000 Filar (Sobald Aufgabe Messgerät abgeschlossen.)**
- **Blutschutzring 1.000 Filar (Sobald Aufgabe Opferdolch abgeschlossen)**
 - **Vampirstein 5.000 Filar (Sobald Aufgabe Opferdolch abgeschlossen)**

30.Zauber Tabelle

Zauber Tabellen

Eismagie

| Level | Eismagie | Level | Eismagie |
|-------|---|-------|--|
| 1 | <p>Eisball</p> <p>Grundschaden: 10 Chance auf gelähmt: 30 % Ein Gegner wird getroffen Blutkosten: 5</p> | 25 | <p>Eisiger Meteorit</p> <p>Grundschaden: 70 Chance auf Lähmung: 40 % Ein Gegner wird getroffen Blutkosten: 40</p> |
| 5 | <p>Kältehauch</p> <p>Grundschaden: 11 Chance auf gelähmt: 30 % Alle Gegner werden getroffen Blutkosten: 11</p> | 30 | <p>Verseuchter Eisregen</p> <p>Grundschaden: 80 Chance auf Lähmung: 50 % Chance auf Vergiftung: 50 % Alle Gegner werden getroffen Blutkosten: 50</p> |
| 10 | <p>Eisschild</p> <p>Erhöht Abwehr gegen Feuer Blutkosten: 11</p> | 35 | <p>Eissturm</p> <p>Grundschaden: 110 Chance auf Lähmung: 30 % Alle Gegner werden getroffen Blutkosten: 80</p> |
| 15 | <p>Frostige Klingen</p> <p>Erhöht Angriffskraft Ganze Gruppe wird verzaubert Blutkosten: 29</p> | 40 | <p>Eisige Rüstung</p> <p>Erhöht Verteidigung Erhöht Abwehr gegen Feuer Ganze Gruppe wird verzaubert Blutkosten: 50</p> |
| 20 | <p>Eisregen</p> <p>Grundschaden: 41 Chance auf Lähmung: 30 % Alle Gegner werden getroffen Blutkosten: 31</p> | 45 | <p>Schockfrost</p> <p>Grundschaden: 210 Chance auf Lähmung: 80 % Ein Gegner wird getroffen Blutkosten: 90</p> |

Feuermagie

| Level | Feuermagie | Level | Feuermagie |
|-------|---|-------|---|
| 1 | <p>Feuerball</p> <p>Grundschanden: 12 Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 5</p> | 25 | <p>Großer Feuerball</p> <p>Grundschanden: 80 Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 37</p> |
| 5 | <p>Feuerstrahl</p> <p>Grundschanden: 18 Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 8</p> | 30 | <p>Flammenstrahl</p> <p>Grundschanden: 100 Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 48</p> |
| 10 | <p>Feuerschild</p> <p>Erhöht die Abwehr gegen Eis Ganze Gruppe wird verzaubert</p> <p>Blutkosten: 12</p> | 35 | <p>Flammenmeer</p> <p>Grundschanden: 130 Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 60</p> |
| 15 | <p>Feuerregen</p> <p>Grundschanden: 31 Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 25</p> | 40 | <p>Meteorregen</p> <p>Grundschanden: 160 Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 76</p> |
| 20 | <p>Explosion</p> <p>Grundschanden: 60 Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 30</p> | 45 | <p>Apokalypse</p> <p>Grundschanden: 240 Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 100</p> |

Heilung- und Todmagie

| Level | Heilungs/Todmagie | Level | Heilungs/Todmagie |
|-------|--|-------|--|
| 1 | <p>Blutheilung</p> <p>Grundheilung: 5 Eine Person wird geheilt</p> <p>Blutkosten: 3</p> | 25 | <p>Giftregen</p> <p>Grundscha- den: 50 Chance auf Vergiftung: 90 % Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 40</p> |
| 5 | <p>Giftwolke</p> <p>Grundscha- den: 10 Chance auf Vergiftung: 90 % Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 6</p> | 30 | <p>Schwäche</p> <p>Reduziert die Macht Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 34</p> |
| 10 | <p>Schleichender Tod</p> <p>Grundscha- den: 11 Chance auf Vergiftung: 90 % Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 16</p> | 35 | <p>Heilaura</p> <p>Grundheilung: 100 Ganze Gruppe wird geheilt</p> <p>Blutkosten: 55</p> |
| 15 | <p>Lebensspender</p> <p>Grundheilung: 40 Eine Person wird geheilt</p> <p>Blutkosten: 18</p> | 40 | <p>Starker Tod</p> <p>Chance auf Tod: 50 % Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 63</p> |
| 20 | <p>Schneller Tod</p> <p>Chance auf Tod: 50 % Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 24</p> | 45 | <p>Vampirheilung</p> <p>Ganze Gruppe wird komplett geheilt</p> <p>Blutkosten: 120</p> |

Statismagie

| Level | Statusmagie | Level | Statusmagie |
|-------|--|-------|--|
| 1 | <p>Wecken</p> <p>Weckt alle Schlafenden Ganze Gruppe wird bezaubert</p> <p>Blutkosten: 4</p> | 25 | <p>Freie Bewegung</p> <p>Heilt Lähmungen Ganze Gruppe wird geheilt</p> <p>Blutkosten: 30</p> |
| 5 | <p>Klare Sicht</p> <p>Heilt Blindheit Ganze Gruppe wird geheilt</p> <p>Blutkosten: 8</p> | 30 | <p>Lähmung</p> <p>Chance auf Lähmung: 30 % Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 47</p> |
| 10 | <p>Redegewandheit</p> <p>Heilt Stummheit Ganze Gruppe wird geheilt</p> <p>Blutkosten: 10</p> | 35 | <p>Klares Denken</p> <p>Heilt Verwirrungen Ganze Gruppe wird geheilt</p> <p>Blutkosten: 40</p> |
| 15 | <p>Segnung</p> <p>Heilt Verfluchungen Ganze Gruppe wird geheilt</p> <p>Blutkosten: 15</p> | 40 | <p>Völlige Reinigung</p> <p>Heilt alle negativen Zustände Ganze Gruppe wird geheilt</p> <p>Blutkosten: 70</p> |
| 20 | <p>Erstummen</p> <p>Chance auf Stumm: 90 % Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 30</p> | 45 | <p>Chaos</p> <p>Zaubert negative Zustände Chance: 90 % Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 70</p> |

Lichtmagie

| Level | Lichtmagie | Level | Lichtmagie |
|-------|--|-------|--|
| 1 | <p>Wetter kontrollieren</p> <p>Stoppt Regen und Gewitter</p> <p>Blutkosten: 5</p> | 25 | <p>Heiliger Sturm</p> <p>Grundschaen: 40 Chance auf Verwundt: 40 % Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 40</p> |
| 5 | <p>Lichtstrahl</p> <p>Grundschaen: 15 Ein Gegner wird getroffen Chance auf Blind: 70 %</p> <p>Blutkosten: 7</p> | 30 | <p>Weisse Kraft</p> <p>Erhohet Geschick und Intelligenz Ganze Gruppe wird verzaubert</p> <p>Blutkosten: 36</p> |
| 10 | <p>Lichtblitz</p> <p>Chance auf Blind 70 % Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 14</p> | 35 | <p>Lebensentzug</p> <p>Grundschaen: 70 Ein Gegner wird getroffen Absorbtion</p> <p>Blutkosten: 50</p> |
| 15 | <p>Zeitverzerrung</p> <p>Ruft den Tag oder die Nacht herbei</p> <p>Blutkosten: 15</p> | 40 | <p>Lichtexplosion</p> <p>Grundschaen: 140 Alle Gegner werden getroffen Chance auf Blind: 70 %</p> <p>Blutkosten: 70</p> |
| 20 | <p>Lichtkugel</p> <p>Grundschaen: 45 Chance auf Blind: 70 % Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 26</p> | 45 | <p>Heiliges Licht</p> <p>Grundschaen: 210 Ein Gegner wird getroffen Chance auf Blind: 70 %</p> <p>Blutkosten: 80</p> |

Schattenmagie

| Level | Schattenmagie | Level | Schattenmagie |
|-------|---|-------|---|
| 1 | <p>Düstere Wolke</p> <p>Chance auf Blind 70 % Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 4</p> | 25 | <p>Schwarze Aura</p> <p>Erhöht Licht- und Schattenabwehr Ganze Gruppe wird verzaubert</p> <p>Blutkosten: 27</p> |
| 5 | <p>Schwarze Energie</p> <p>Grundscha-den: 11 Alle Gegner werden getroffen</p> <p>Blutkosten: 7</p> | 30 | <p>Schattenstrahl</p> <p>Grundscha-den: 120 Ein Gegner wird getroffen</p> <p>Blutkosten: 48</p> |
| 10 | <p>Dunkle Kl ingen</p> <p>Erhöht Angriffsstärke Ganze Gruppe wird verzaubert</p> <p>Blutkosten: 14</p> | 35 | <p>Todesstrudel</p> <p>Grundscha-den: 150 Ein Gegner wird getroffen Chance auf Fluch: 30 %</p> <p>Blutkosten: 54</p> |
| 15 | <p>Todeswolke</p> <p>Grundscha-den: 39 Ein Gegner wird getroffen Chance auf Tod: 50 %</p> <p>Blutkosten: 23</p> | 40 | <p>Dunkle Schatten</p> <p>Grundscha-den: 130 Alle Gegner werden getroffen Chance auf Fluch: 30 %</p> <p>Blutkosten: 80</p> |
| 20 | <p>Böses Omen</p> <p>Grundscha-den: 20 Alle Gegner werden getroffen Chance auf Verflucht: 70 %</p> <p>Blutkosten: 32</p> | 45 | <p>Schwarze Macht</p> <p>Erhöht die Macht der Gruppe Ganze Gruppe wird verzaubert</p> <p>Blutkosten: 81</p> |

31.Schicksalsspiel Tabelle

Schicksalsspiel Belohnung Tabelle

| <u>Schicksalsspiel Belohnung</u> | | |
|----------------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| Kleiner Seelenstein | Normaler Seelenstein | Großer Seelenstein |
| Großer Seelenstein | Großer Seelenstein | Großer Seelenstein |
| Silberbarren | Heilbalsam | Vampirring |
| Juckpulver | Blutflasche | Heilstaub |
| Blutphiole | Flammentrank | Bluttrank |
| Heilphiole | Eisstaub | Heiltrank |
| Herzschutz | Lebensnektar | Blutrune |
| Speicherstein | Stachelring | Heiliger Sand |
| Antike Münze | Speicherstein | Speicherstein |
| Antikrankheitsserum | Trank der Ewigkeit | Lebensrune |
| Wundverband | Blutnektar | Vampirhelm |

32.Ausrüstungs Tabelle

Ausrüstungs Tabellen

Schwerter und Säbel

| Schwerter | Besonderheit | Angriff | Filar Kosten |
|----------------------|--|---------|--------------|
| Kyojin-Kurzschwert | Keine | 3 | 25 |
| Breitschwert | Keine | 6 | 100 |
| Langschwert (2h) | Kein Schild tragbar | 9 | 230 |
| Kristallschwert | Keine | 18 | 380 |
| Riesenschwert (2h) | Kein Schild tragbar | 26 | 600 |
| Bastardschwert | Keine | 34 | 1150 |
| Schinderschwert | Kann den Gegner krank machen | 44 | 2000 |
| Teufelsklinge | Verursacht Blutung beim Gegner | 56 | 4000 |
| Schicksalsklinge | Keine | 74 | 6500 |
| Giftiges Schwert | Lähmt Gegner | 97 | 10000 |
| Fleischreißer (2h) | Kein Schild tragbar/Verursacht Blutung | 121 | 15500 |
| Ridaksschwert | Verursacht Blutung beim Gegner | 142 | 21000 |
| Todesklinge | Verursacht beim Gegner Tod | 166 | 34000 |
| Teufelsschwert | Keine | 187 | 50000 |
| Vampirschwert | Verursacht Blutung beim Gegner | 200 | 0 |
| Säbel | Besonderheit | Angriff | Filar Kosten |
| Einfacher Säbel | Keine | 4 | 30 |
| Eisensäbel | Keine | 7 | 110 |
| Stahlsäbel | Keine | 12 | 240 |
| Doppelseitiger Säbel | Keine | 17 | 400 |
| Feuersäbel | Physisches Feuelement | 25 | 700 |
| Roidrasäbel | Keine | 35 | 1300 |
| Rachesäbel | Verursacht Blutung beim Gegner | 43 | 2100 |
| Kristallsäbel | Keine | 52 | 3800 |
| Giftsäbel | Kann den Gegner krank machen | 70 | 5200 |
| Estharsäbel | Keine | 96 | 10200 |
| Todessäbel | Verursacht beim Gegner Tod | 118 | 16600 |
| Mystischer Säbel | Physisches Lichtelement | 135 | 22000 |
| Höllensäbel | Macht den Gegner blind | 168 | 35000 |
| Lordrasäbel | Lähmt den gegner | 201 | 52000 |
| Vampirsäbel | Verursacht Blutung beim Gegner | 220 | 0 |

Krallen und Rüstungen

| Krallen | Besonderheit | Angriff | Filar Kosten |
|----------------------|---|---------------------|---------------------|
| Kurze Krallen | Keine | 2 | 20 |
| Krumme Krallen | Keine | 5 | 90 |
| Stahlkrallen | Keine | 8 | 190 |
| Eklar Krallen | Keine | 15 | 330 |
| Todeskrallen | Verursacht beim Gegner Tod | 23 | 570 |
| Kristallkrallen | Keine | 30 | 1000 |
| Titankrallen | +6 Geschick | 38 | 1900 |
| Giftige Krallen | Kann den Gegner krank machen | 48 | 3500 |
| Tri Krallen | Keine | 66 | 4800 |
| Reißkrallen | Verursacht Blutung beim Gegner | 80 | 9100 |
| Zorneskrallen | Lässt den Gegner rasend werden | 100 | 14000 |
| Ridakkrallen | Keine | 124 | 20000 |
| Blutige Krallen | Verursacht Blutung beim Gegner | 145 | 30000 |
| Teufelskrallen | Keine | 160 | 44000 |
| Vampirkrallen | Verursacht Blutung beim Gegner | 180 | 0 |
| Rüstungen | Besonderheit | Verteidigung | Filar Kosten |
| Lederrüstung | Keine | 3 | 35 |
| Eisentrüstung | - 2 Geschick | 6 | 100 |
| Stahlrüstung | Schützt vor physisch Eiselement | 10 | 230 |
| Goldrüstung | - 8 Geschick | 16 | 350 |
| Titanrüstung | Keine | 25 | 700 |
| Kettenrüstung | Keine | 36 | 1200 |
| Schwere Titanrüstung | - 20 Geschick | 48 | 2600 |
| Plattenrüstung | - 25 Geschick | 59 | 3800 |
| Odosrüstung | Schützt vor physisch Feuerelement | 70 | 5800 |
| Estariorüstung | Schützt vor physisch Eiselement | 85 | 8500 |
| Infinumrüstung | Keine | 106 | 13400 |
| Gargaschs Rüstung | + 20 Geschick | 128 | 18200 |
| Schattenrüstung | Schützt vor physisch Schattenelement | 155 | 30000 |
| Schmerzrüstung | Schützt vor physisch Lichtelement und Blutung | 177 | 47000 |
| Vampirrüstung | Keine | 200 | 0 |

Schilder und Helme

| Schilde | Besonderheit | Verteidigung | Filar Kosten |
|----------------|-----------------------------------|---------------------|---------------------|
| Lederschild | Keine | 2 | 20 |
| Dornenschild | +2 Angriff | 5 | 130 |
| Stahlschild | - 2 Geschick | 8 | 170 |
| Kampfschild | +3 Angriff | 12 | 370 |
| Titanschild | - 5 Geschick | 17 | 650 |
| Rondache | Schützt vor physisch Lichtelement | 24 | 1100 |
| Turmschild | - 10 Geschick | 29 | 1850 |
| Hartes Schild | Schützt vor physisch Feuerelement | 35 | 3400 |
| Ritterschild | - 10 Geschick | 41 | 5100 |
| Klingenschild | +10 Angriff | 55 | 8400 |
| Esperschild | +20 Mentalität | 80 | 13900 |
| Magierschild | Keine | 98 | 17900 |
| Schattenschild | +20 Angriff | 107 | 29000 |
| Schmerzschild | +10 Angriff +10 Geschick | 121 | 46000 |
| Vampirschild | Keine | 140 | 0 |
| Helme | Besonderheit | Verteidigung | Filar Kosten |
| Lederhelm | Keine | 1 | 15 |
| Eisenhelm | Keine | 3 | 70 |
| Stahlhelm | Keine | 6 | 160 |
| Goldhelm | Keine | 10 | 270 |
| Titanhelm | Keine | 16 | 600 |
| Kettenhaube | Keine | 21 | 1000 |
| Frosthelm | Schützt vor physisch Eiselement | 29 | 1900 |
| Kriegshelm | +5 Angriff | 37 | 3100 |
| Odoshelm | Schützt vor physisch Feuerelement | 46 | 5700 |
| Ritterhelm | Keine | 55 | 7800 |
| Infinumhelm | Keine | 64 | 12600 |
| Esperhelm | Schützt vor physisch Lichtelement | 79 | 16500 |
| Schattenhelm | Keine | 95 | 26000 |
| Schmerzhelm | +10 Angriff | 103 | 41000 |
| Vampirhelm | Keine | 120 | 0 |

Zubehör

| Zubehör | Besonderheit | Verteidigung | Statusschutz |
|--------------------|---|--------------|------------------------|
| Eisring | Schützt vor magisch Eiselement | 0 | Keine |
| Lichtring | Schützt vor magisch Lichtelement | 0 | Blind |
| Schattenring | Schützt vor magisch Schattenelement | 0 | Tod |
| Feuerring | Schützt vor magisch Feuerelement | 0 | Keine |
| Mystischer Ring | Reduziert Magieschaden um 50% | 0 | Keine |
| Blutschutzring | Schützt zu 100% vor Blutung | 0 | Blutung |
| Herzschutz | Schützt vor Herzstichen | 0 | Lähmung |
| Schutzring | Schützt vor Blind, Stumm und Starre | 0 | Blind/Stumm/ Starre |
| Vampirring | Selbsteilungsrate +1 | 0 | Keine |
| Antiker Vampirring | Selbsteilungsrate +2 | 0 | Keine |
| Magierring | +10 Mentalität | 0 | Keine |
| Magiergürtel | +30 Mentalität | 0 | Keine |
| Klingenschuhe | +5 Angriff | 0 | Keine |
| Isdarschuhe | +5 Angriff/Mentalität/Geschick | 5 | Keine |
| Kriegermantel | +10 Geschick | 10 | Keine |
| Sonnenschutzmantel | Lässt dich in der Wüste keinen Schaden erleiden von der Sonne | 0 | Keine |
| Mantel des Vampirs | 60% Schutz gegen alle negativen Statuse | 0 | Keine |
| Talisman | Keine | 0 | Fluch |
| Blutring | Schützt zu 70% vor Blutung | 0 | Blutung |
| Clownsnase | Macht Kinder glücklich | 0 | Keine |
| Ring des Geschicks | +5 Geschick | 0 | Keine |
| Stachelring | +5 Angriff | 0 | Keine |

33.Tränke Tabelle

Tränke Tabellen

Tränkewirkung und Preise

| <u>Tränke</u> | | |
|-------------------------------|--|----------------|
| Tränke Menschenhändler | Wirkung | Preis |
| Wundverband | +10 LP /Blutung wird entfernt | 20 |
| Schmerzmittel | +10 LP /Krankheit wird entfernt | 30 |
| Heilbalsam | +25 LP | 40 |
| Heilphiole | +50 LP | 70 |
| Antikrankheitsserum | Entfernt Blind/Stumm/Schläft/Krank | 80 |
| Heilflasche | +100 LP | 300 |
| Heiltrank | +300 LP | 600 |
| Heilelexier | Alle LP werden aufgefüllt | 2000 |
| Heilstaub | Gruppe +50 LP | Nicht käuflich |
| Tränke Bluthändler | Wirkung | Preis |
| Blutphiole | +20 Blut | 120 |
| Blutflasche | +50 Blut | 300 |
| Bluttrank | +100 Blut | 700 |
| Blutelexier | Blut wird komplett aufgefüllt | 3000 |
| Trank der Ewigkeit | Wiederbelebung | 300 |
| Vampirstein | Entfernt bei der ganzen Gruppe alle negativen Statuse und füllt Blut und LP komplett auf | 5000 |

Shop Tabelle (von Kupo)

| Item | Beschreibung |
|-------------------------------|------------------------------|
| Wundverband | +10 LP, kuriert Blutung |
| Schmerzmittel | +10 LP, anti Krankheit |
| Antikrankheitsserum | Kuriert Blind/Stumm/Schläft/ |
| Trank der Ewigkeit | Heilt Starre |
| Heilbalsam | +25 LP |
| Heilphiole | +50 LP |
| Heilstaub | +50 LP für alle |
| Heilflasche | +100 LP |
| Heiltrank | +300 LP |
| Heilelexier | max. LP |
| Vampirstein | Komplette Heilung für alle |
| Blutphiole | +20 Blut |
| Blutflasche | +50 Blut |
| Bluttrank | +100 Blut |
| Blutelexier | max. Blut |
| Juckpulver | Gegner werden rasend und bl |
| Flammenrank | Verbrennt den Gegner |
| Lebensnektar | +1 max. LP |
| Blutnektar | +1 max. Blut |
| Speicherstein | Erlaubt einmaliges Speichern |
| TL = Tränkeladen/Kräuterladen | |
| BL = Blutladen/Verräterladen | |
| Kda = Kinder der Apokalypse | |
| FH = Freier Händler | |

| | Preis | Asdion | Asran | Esrik | Herlis | Iranis | Isthar | Klennar | Limm | Lombar | Melsan | Shannar | Thessa | Uruya | Verst. Dorf |
|-------|-------|--------|-------|-------|--------|--------|--------|---------|------|--------|--------|---------|---------------|-------|-------------|
| | 20 | | TL | TL | TL | TL | TL | TL | | | BL | TL | FH | | |
| | 30 | | TL | TL | TL | TL | TL | | | | | TL | | | |
| Krank | 80 | BL | TL | TL | TL | TL | TL | | | BL | | TL | | | |
| | 300 | KdA | | | | BL | | | | | | | | BL | |
| | 40 | | TL | TL | TL | TL | TL | TL | | | | TL | 2 Punkte | | |
| | 70 | | TL | TL | TL | TL | TL | TL | | | BL | TL | FH | | |
| | 300 | | TL | TL | TL | TL | TL | TL | | | BL | TL | 6 Punkte | | |
| | 600 | | TL | TL | TL | TL | TL | TL | | | | TL | 25 Punkte | | |
| | 2000 | | | | | | | | | | | | 60 Punkte | | |
| | 5000 | KdA | | | | | | | | | | | 90 Punkte | | |
| | 120 | KdA | | | BL | BL | | | | | BL | BL | | BL | |
| | 300 | KdA | | | | | | | | | BL | BL | | | |
| | 700 | KdA | | | | | | | | BL | | BL | | | |
| | 3000 | BL | | | BL | | BL | | | | | BL | | | |
| ind | 100 | | | | | | | | | | | | FH, 10 Punkte | | |
| | | | | | | | | | | | | | 30 Punkte | | |
| | | | | | | | | | | | | | 120 Punkte | | |
| | | | | | | | | | | | | | 120 Punkte | | |
| | | | | | | | | | | | | | 125 Punkte | | |
| | 5000 | | | | | | | | | | | | | | FH |



34.Umwandlungs Tabellen

Umwandlungs Tabellen



Asdion

| Asdion | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 10 Heilstaub | Antikrankheitsserum | Antikrankheitsserum | Bluttrank | Heilbalsam |
|  |  |  |  |  |
| Heilbalsam | Heilelixier | Mystischer Ring | Riesenschwert | Stahlrüstung |
|  |  |  |  | |
| Talisman | Riesenschwert | Weißer Stein | Wundverband | |

Asran

| Asran | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 1 Silberbarren | 10 Silberbarren | 10 Sonnenschutzmantel | Antike Münze | Blutflasche |
|  |  |  |  |  |
| Antike Münze | Blutnektar | Blutnektar | Eisring | Eisstaub |
|  |  |  |  |  |
| Eisstaub | Flammentrank | Krumme Krallen | Juckpulver | Juckpulver |
|  |  |  |  |  |
| Lebensnektar | Lebensrune | Ring des Geschicks | Speicherstein | Speicherstein |
|  |  | | | |
| Speicherstein | Vampirstein und Blutelixier | | | |
























Esrik

| Esrik | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 5 Heilstaub | 10 Flammentränke | Antikrankheitsserum | Blutphiole | Brauner Stein |
|  |  |  |  |  |
| Eisenhelm | Heilelixier | Heilflasche | Juckpulver | Roidrasäbel |
|  |  |  |  | |
| Speicherstein | Trank der Ewigkeit | Vampirstein | Vampirstein | |






Herlis

| Herlis | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 5 Heilstaub | Antike Münze | Titankralen | Blutflasche | Blutnektar |
|  |  |  |  |  |
| Eisstaub | Ring des Geschicks | Schwarzer Stein | Heilbalsam | Schmerzmittel |
|  |  | | | |
| Schmerzmittel | Trank der Ewigkeit | | | |










Iranis

| Iranis | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| 1 Silberbarren | 2 Blutelixier | 5 Blutnektar | Blutflasche | Blutnektar |
|  |  |  |  |  |
| Antike Münze | Antikrankheitsserum | Antikrankheitsserum | Eklar Krallen | Blutnektar |
|  |  |  |  |  |
| Antike Münze | Bastardschwert | Doppelseitiger Säbel | Goldhelm | Heilelixier |
|  |  |  |  |  |
| Heilflasche | Herzschutz | Isdarschuhe | Juckpulver | Schutzring |
|  |  |  |  |  |
| Schmerzmittel | Riesenschwert | Schwarzer Stein | Trank der Ewigkeit | Speicherstein |
|  |  |  | | |
| Speicherstein | Speicherstein und Roter Stein | Trank der Ewigkeit | | |

Isthar

| Isthar | | | | |
|--|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 2 Speichersteine | 5 Lebensnektar | Blutflasche | Blutphiole | Blutrune |
|  |  |  |  |  |
| Eisstaub | Gelber Stein | Roter Stein | Heilbalsam | Heilelixier |
|  |  |  |  |  |
| Lebensnektar | Schinderschwert | Schattenring | Isdarschuhe | Langschwert |
|  | | | | |
| Stahlsäbel | | | | |

Kinder der Apokalypse

| Kinder der Apokalypse | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| Zellenschlüssel (Anführer) | Speicherstein (Aufseher) | 2 Speichersteine (Blut Shop) | Blutflasche (Folter) | Lebensrune (Händler) |
|  |  |  |  | |
| Heilelixier (Roter Teppich mit Schädel) | Antikrankheitsserum (im Gang) | Kammerschlüssel (Schatzkammer) | Trank der Ewigkeit (Skelettkammer) | |

















Klennar

| Klennar | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 2 Flammenränke | 2 Juckpulver | 5 Silberbarren | Blutrune | Doppelseitiger Säbel |
|  |  |  |  |  |
| Eisenhelm | Eisenrüstung | Feerring | Herzschutz | Kurze Krallen |
|  |  |  |  |  |
| Lebensrune | Schutzring | Stahlschild | Trank der ewigkeit | Vampirring |
|  |  | | | |
| Vampirring | Wundverband | | | |

Limm

| Limm | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 2 Silberbarren | Antike Münze | Antike Münze | Blauer Stein | Blutflasche |
|  |  |  |  |  |
| Flammentrank | Goldrüstung | Heilstaub | Heilstaub | Juckpulver |
|  |  |  |  |  |
| Kriegermantel | Lebensrune | Talisman | Trank der Ewigkeit | Wundverband |

Lombar

| Lombar | | | | |
|--|--|--|--|---|
|  |  |  |  |  |
| 2 Flammentränke | 2 Speichersteine | 2 Vampirsteine | Antike Münze | Antikrankheit sserum |
|  |  |  |  |  |
| Blutrune | Brauner Stein | Giftige Krallen | Heilelixier | Heilflasche |
|  |  |  |  |  |
| Lebensnektar | Roter Stein | Schmerzmittel | Sonnenschu tzmantel | Sonnenschutz mantel |
|  |  |  | | |
| Speicherstein und Titankrallen | Titanrüstung | Vampirstein | | |

Melsan

| Melsan | | | | |
|--|--|--|---|--|
|  |  |  |  |  |
| 5 Silberbarren | Blutflasche | Blutflasche | Feuerring | Lederrüstung |
|  |  |  |  |  |
| Lederschild | Lichtring | Speicherstein und Blutelixier | Speicherstein und Blutelixier | Speicherstein |
|  |  |  |  |  |
| Speicherstein | Trank der Ewigkeit | Trank der Ewigkeit | Vampirring | Vampirstein |
|  |  |  |  |  |
| Vampirstein | Vampirstein | Vampirstein | Wundverband | Wundverband |

Schneedorf

| Schneedorf | | | | |
|---|---|---|--|--|
|  |  |  |  | |
| Frosthelm | Vampirstein | Speicherstein | Blutelixier | |

Shannar

| Shannar | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |
| Blauer Stein | Gelber Stein | Goldhelm | Heilstaub | Lebensrune |
|  |  |  |  | |
| Schwarzer Stein | Speicherstein und Blutelixier | Speicherstein | Stahlsäbel | |

Stranddorf

| Stranddorf | | | | |
|---|---|---|--|--|
|  |  |  |  |  |
| Blutschutzring | Antikrankheitsserum | Kristallschwert | Goldrüstung | Heiltrank |
|  | | | | |
| Kampfschild | | | | |

Thessa draußen

| Thessa draußen | | | | |
|--|--|--|---|--|
|  |  |  |  |  |
| Blutflasche | Clownnase | Eisstaub | Goldhelm | Heilphiole |
|  |  |  |  |  |
| Heilphiole | Heilphiole | Heiltrank | Herzschutz | Juckpulver |
|  |  |  |  |  |
| Kettenhaube | Lebensrune | Lichtring | Rondache | Schinderschwert |
|  |  |  |  |  |
| Schutzring | Titanrüstung | Vampirstein | Wundverband | Wundverband |


Thessa Zelte

Thessa Zelte



| | | | |
|--------------------------|--------------------|---|--------------------------------------|
| 1. Lebensrunne | 2. Punktekarte | 3. Frau Eingang „Todeskrallen“/ Mann ganz links „Feuersäbel/Mann in Mitte „Blutrune/Mann rechts „Speicherstein“ (Nur einer kann umgewandelt werden) | 4. 2 Eisstaub |
| 5. 3 Antikrankheitsserum | 6. 2 Flammentränke | 7. Speicherstein | 8. Turmschild |
| 9. Schattenring | 10. Speicherstein | 11. Vampirstein | 12. Rachesäbel und 3 Vampirsteine |

Uruya

| Uruya | | | | |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
| 1 Silberbarren | 1 Silberbarren | 2 Blutelixier | Bastardschwert | Blauer Stein |
|  |  |  |  |  |
| Blutphiole | Frosthelm | Heilflasche | Heiliger Sand | Herzschutz |
|  |  |  |  |  |
| Juckpulver | Kettenrüstung | Kriegermantel | Lebensrune | Lichtring |
|  |  |  |  |  |
| Rondache | Schmerzmittel | Speicherstein und Blutelixier | Speicherstein | Trank der Ewigkeit |

35. Easter Egg

Easter Egg

Es wurde im Spiel auch ein Easter Egg eingebaut, welches Charaktere aus Dunkle Schatten eine kleine Show abziehen lässt. Fliegt zur Insel, wo die Silbermine mit dem Tiger ist und geht hinter der Mine in den Wald.



Dort angekommen, geht nach oben und spricht mit Gargash, danach geht nach unten. Kurz bevor ihr ganz unten sein werdet, springen Alex und Christin aus dem Busch und fragen euch, ob ihr Gargash gesehen habt, natürlich sagt ihr den beiden das er oben im Wald steht, daraufhin gehen die beiden nach oben und ihr hört Geräusche, als ob die Welt untergeht. Kurzerhand tauchen beide wieder auf und verabschieden sich mit Sätzen wie, komm lass uns jetzt Kinder machen. Schaut am besten mal nach Gargash, der oben jetzt kopflos ist und durchsucht ihn dann bekommt ihr noch doller Sachen.



36.Schreine und ihre Steine

Schreine und ihre Steine

Von den Schreinen gibt es 6 Stück. Jeder Schrein kann mit bestimmten Steinen genutzt werden. Hier eine Auflistung welche es gibt und welchen Stein man braucht.

Schrein/Stein/Steigerung

- **Schattenschrein / schwarzer Stein / Maximales Blut der Gruppe steigt**
 - **Lichtschrein / weißer Stein / Maximales Leben der Gruppe steigt**
 - **Wasserschrein / blauer Stein / Mentalität der Gruppe steigt**
 - **Luftschrein / gelber Stein / Geschick der Gruppe steigt**
 - **Erdschrein / brauner Stein / Abwehr der Gruppe steigt**
 - **Feuerschrein / roter Stein / Angriff der Gruppe steigt**

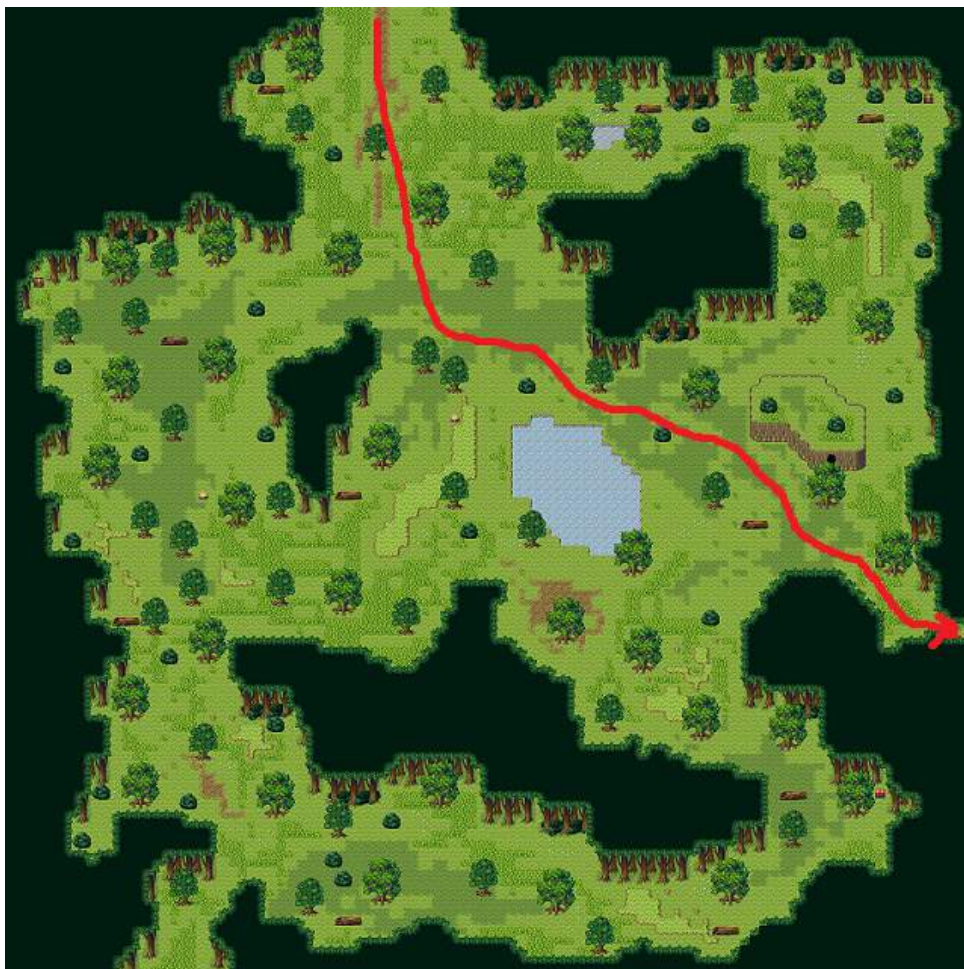
Die Erhöhung eurer Attribute durch die Schreine, halten für immer, genau wie Lebensrune, Blutrune oder das verschmelzen der Seelen, nur mit dem Unterschied, dass jeder aus eurer Gruppe die Erhöhung bekommt. Wenn ihr für den Schrein den richtigen Stein dabei habt, dann platziert euch vorm Loch und geht ins Menü unter Gegenstände und aktiviert den Stein, damit Valnar ihn ins Loch wirft und ihr die Erhöhung eurer Attribute erhaltet. Hier eine genaue Beschreibung aller Schreine, wo sie zu finden sind und wo die Abwurfstelle für die Steine sind.

Schattenschrein

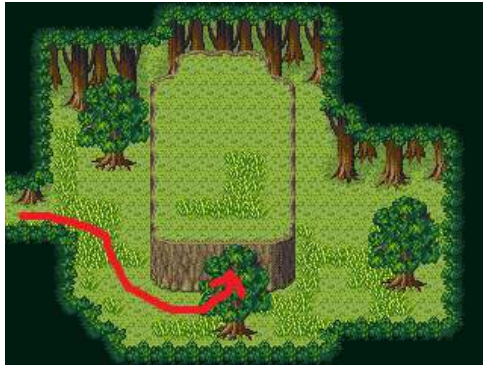
Der Schattenschrein, gehört zu den wenigen die einen trigger benötigen, um betreten werden zu können. Der Schrein liegt nämlich im Schattenwald, den ihr für die Main Story aufsuchen müsst, um Aysha zu finden. Ihr müsst also erst ins Bordell nach Uruya und dort im oberen Stockwerk, an der mittleren Tür, die Königswache belauschen, damit ihr den Schattenwald betreten könnt. Wenn ihr das erledigt habt, geht aus Uruya und geht zum markiertem Bereich, um in den Wald zu gelangen.



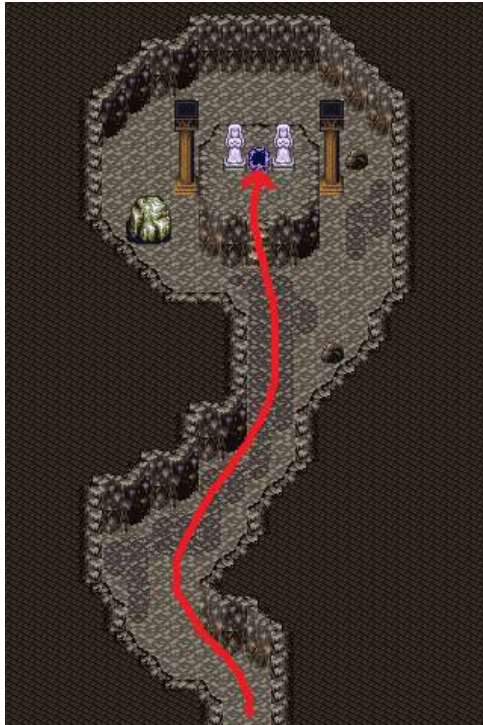
Nun folgt der Makierung, um auf ein anderes Waldstück zu gelangen.



Hier habt ihr eine kleine Lichtung mit einem Berg, hinter dem Baum ist der Eingang zum Schattenschrein.



Geht drinne zu den zwei Statuen, zwischen diesen ist das Loch vor dem ihr euch stellen müsst, um im Menü unter Gegenstände den schwarzen Stein benutzen zu können.

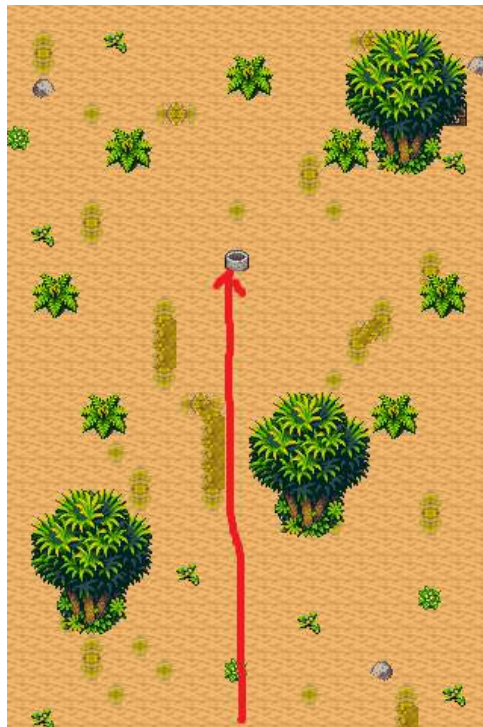


Lichtschrein

Ob für den Lichtschrein wirklich ein Trigger benötigt wird kann ich euch nicht sagen, solltet ihr den markierten Ort nicht betreten können, müsst ihr unter „Nebenquests“, im Bereich Lombar eben kurz gucken beim Unterpunkt „Lebensschrein“ wen ihr ansprechen müsst für den trigger.



Hier angekommen geht zu dem Brunnen und stellt euch davor und geht ins Menü. Geht auf Gegenstände und aktiviert den weißen Stein.

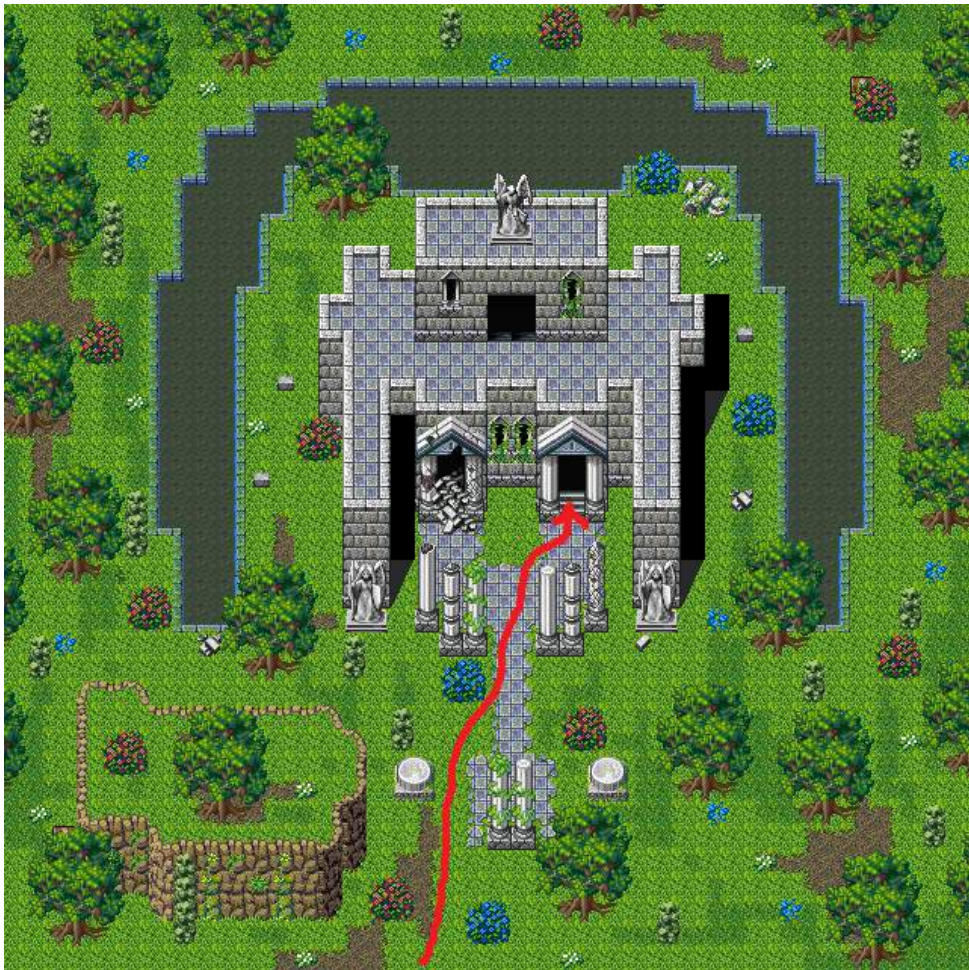


Wasserschrein

Der Wasserschrein befindet sich hier auf der World Map.



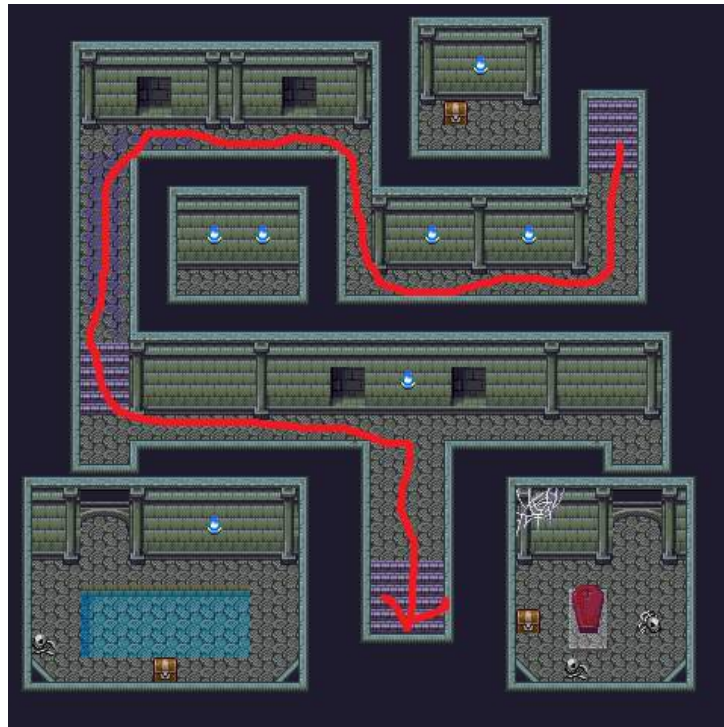
Geht nun durch die Tür.



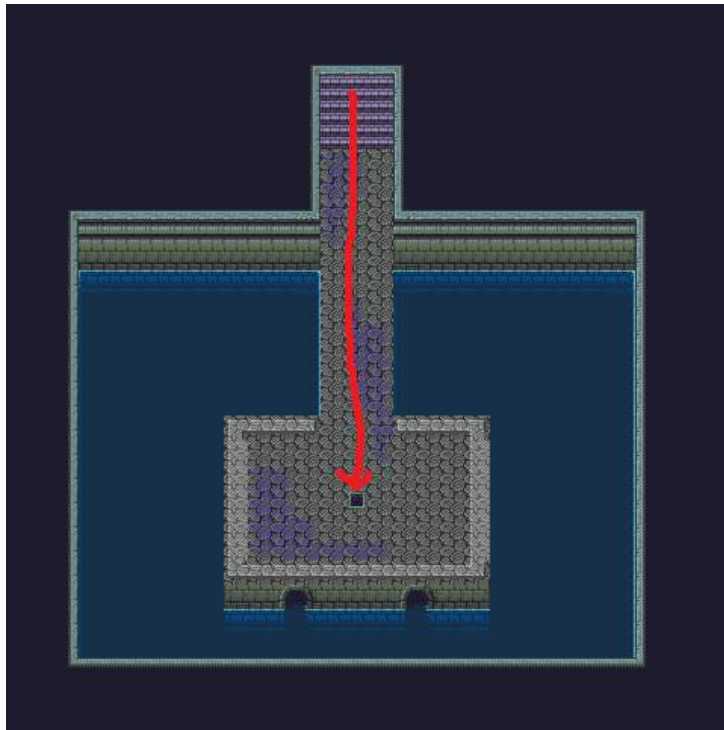
Geht die Treppe runter.



Folgt der Markierung.



Und nun geht ihr zu dem Loch und geht ins Menü und aktiviert, unter Gegenstände blauer Stein.



Luftschrein

Um das Gebirge betreten zu können, müsst ihr mit einer Frau in Istar sprechen, welche Schreine erforscht. Fliegt in dieses Gebirge.



Nun befindet ihr euch in einem Gebirge und müsst der Makierung folgen und stellt euch an die Klippe bzw dahin, wo ich die rote Linie gezogen habe und geht ins Menü unter Gegenstände und aktiviert gelber Stein.



Feuerschrein

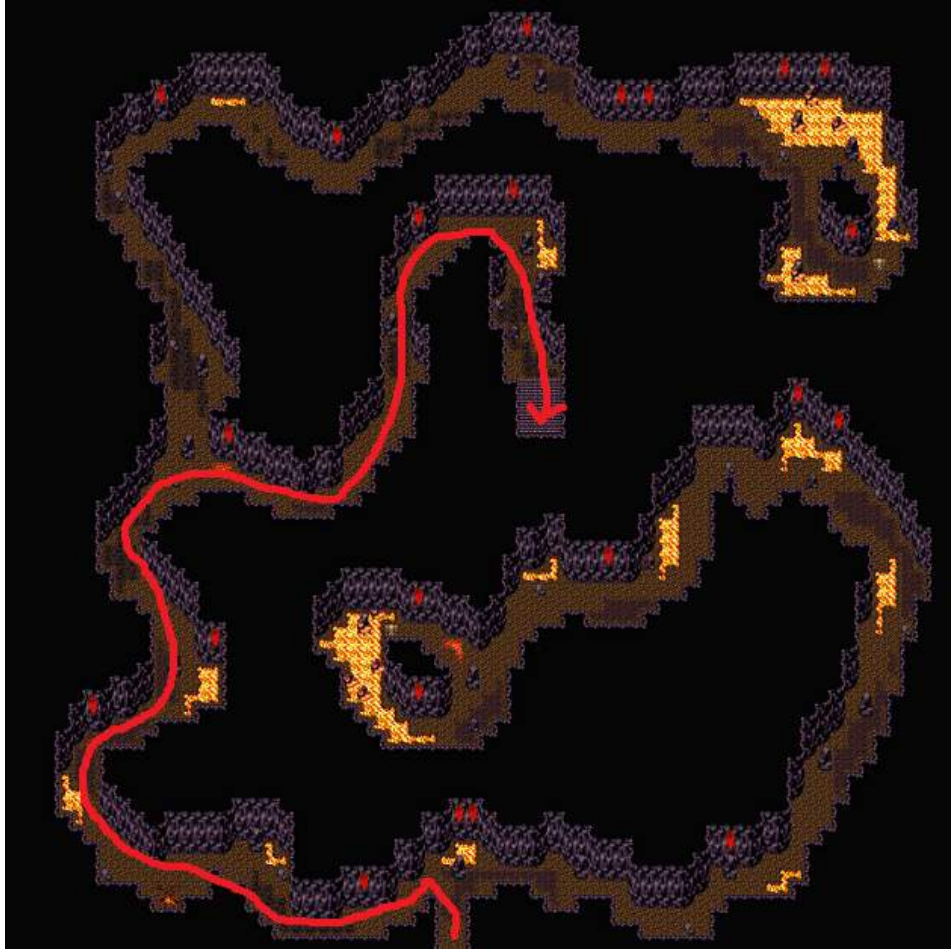
Der Feuerschrein befindet sich in dem offenem Stück im Gebirge unter Melsan, wenn ihr da rein fliegt als Fledermaus, kommt ihr auf die Map.



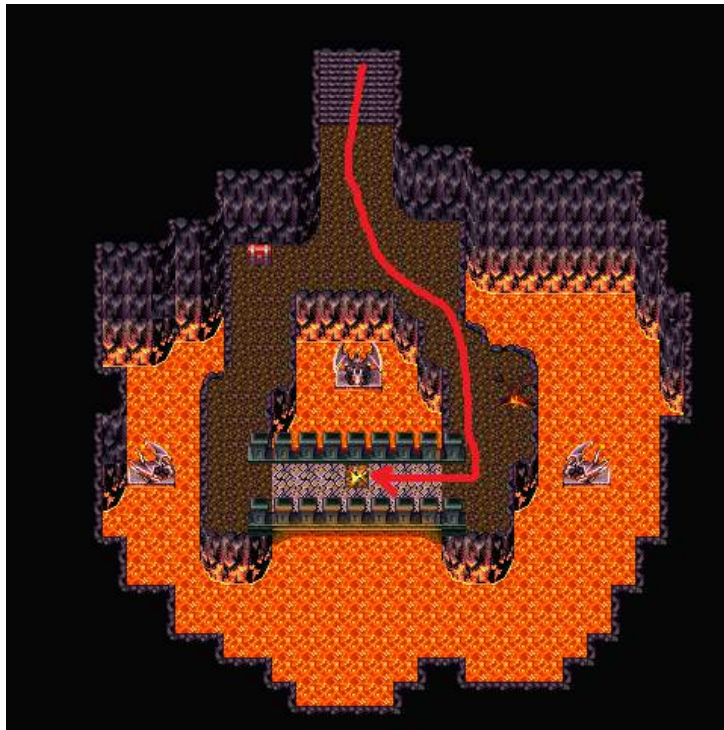
Geht in die Höhle.



Folgt der Markierung.



Geht zum Loch und geht ins Menü unter Gegenstände, aktiviert roter Stein.

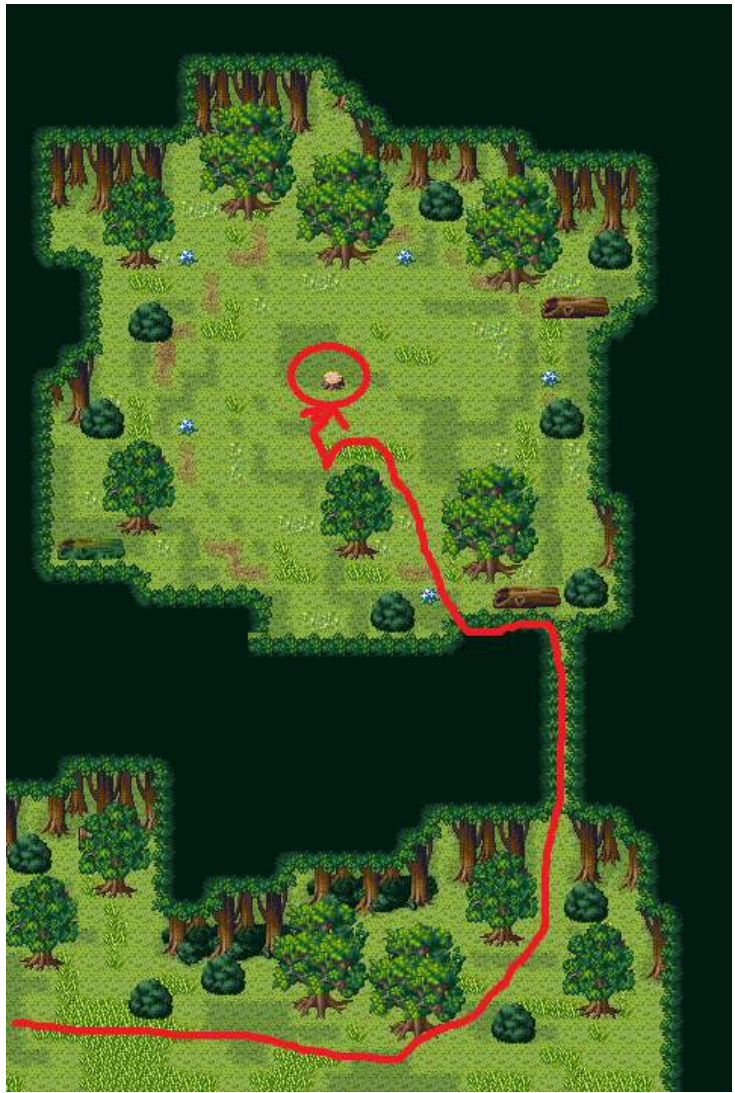


Erdschrein

Für diesen Schrein, ist eventuel auch ein Trigger nötig, gelangt ihr nicht zum Erdschrein auf der Makierung, dann geht unter „Nebenquests“ und schaut bei Isthart unter Erdschrein.



Dort angekommen finden wir zur Abwechslung mal kein Loch, dieses mal ist es der makierte Baumstumpf, vor dem ihr euch positionieren müsst und im Menü unter Gegenstände brauner Stein aktivieren müsst.



37. Beschwörung und Verwandlung

Beschwörung und Verwandlung

Wolfsverwandlung

Ihr könnt euch in einen Wolf verwandeln und trefft so weniger Gegner. Die Wolfsverwandlungsdauer ist normal 60 Sekunden, ihr könnt diese aber steigern, in dem ihr Geister findet und deren Kräfte absorbiert, einige erhöhen eure Verwandlung in einen Wolf, um weitere 10 Sekunden. Bei Laufgeschwindigkeit normal, lauft ihr als Wolf doppelt so schnell, habt ihr aber Laufgeschwindigkeit schnell aktiviert, lauft ihr nicht schneller. Wenn ihr den Zauber vor Ablauf der Zeit beenden wollt, müsst ihr Verwandlung beenden unter Fähigkeiten nutzen. Wolfsverwandlung lernt ihr mit Level vier.

Fledermausverwandlung

Ihr könnt euch später in eine Fledermaus verwandeln, sobald Asgar es euch beibringt, nach den ersten Kapiteln. Als Fledermaus trefft ihr auch weniger Gegner. Ihr könnt damit zu allen Kontinenten fliegen und so alle Städte und Geheimen Orte finden. Ebenso gibt es in einigen Dungeons Fallen wie Falltür, da könnt ihr dann z.B nicht mehr runterfallen oder ihr habt jetzt sowas wie eine Felspalte vor euch, dann könnt ihr sie als Fledermaus auch überqueren. Geheime Orte auf Rasen oder anderen Flächen als Gebirge oder Schiffe könnt ihr nicht finden, dafür müsst ihr als Wolf oder als Vampir zu Fuß unterwegs sein. Fledermausverwandlung hält normal 60 Sekunden, ihr könnt diese aber steigern, in dem ihr Geister findet und deren Kräfte absorbiert, einige erhöhen eure Verwandlung in eine Fledermaus, um weitere 10 Sekunden. Wenn ihr den Zauber vor Ablauf der Zeit beenden wollt, müsst ihr Verwandlung beenden unter Fähigkeiten nutzen.

Beschwörungszauber

Beschwörungszauber gibt es insgesamt 4. Die meisten haben nur den Dämon bisher effektiv benutzt oder sogar überhaupt nicht, was ich bei meinen jetzigen Erfahrungen damit nicht nachvollziehen kann, da sie die mächtigsten Zauber im Spiel sind. Mit dem Guide möchte ich sie euch ein wenig näher bringen, damit ihr mal auf den Geschmack kommt, sie mehr zu nutzen, sei es auch nur beim leveln. Skelett und Skelettmagier werden immer mit Level 1 erschaffen, Ausnahme ihr habt bereits Geister eingesammelt, die nicht die Dauer der Beschwörung erhöhen, sondern die Stärke. Einmal Stärke erhöhen bedeutet, es ist immer Level 25 beim erschaffen und hat auch mehr Fähigkeiten, beim zweiten mal einsammeln wird es als Level 50 erschaffen dauerhaft. Golem und Dämon sind wiederum von Valnars Level abhängig, sie werden immer mit 1 Level mehr als Valnar erschaffen. Skelettmagier gibt es bereits schon 2 bekannte Fundorte für die Stärke Geister, allerdings sind diese Orte mit sehr harten Gegnern versehen, würde man es mit Flüchten aber im Level 15 Bereich schaffen beide Geister zu holen, würde man richtig schnell leveln können, da Skelettmagier mit Level 50 jeweils Feuer Eis und Giftmagie als Singel und Masse Fähigkeit hat, inprinzip ist dieser Skelettmagier mit 600 HP Alaine und Asgar in einer Person + ein bischen Gift oben drauf und das ist schon extrem

stark, selbst wenn ihr nur einen Geist schafft zu holen hat er mit Level 25 bereits Feuer und Eis Elemente, damit kann man super die Gruppe leveln, allein weil das Skelett kein Blut verbraucht, womit sehr hohe Kostenersparnis entsteht. Kleiner Trick wäre z.B ihr levelt auf dem Eiskontinent mit Inferno und nutzt Zuflucht, um eure Seelensteine immer schnell aufzustocken, da der Magier nur 6 normale braucht und kehrt dann mit Zuflucht wieder ins Levelgebiet zurück. Mit Tränken kann man die 4 nicht heilen, aber mit Asgar und Alaines Heilmagie, die Skelette kann man mit der Heilmagie sogar aus der Starre holen, da Trank der Ewigkeit nicht funktioniert bei denen. Seid ihr allein unterwegs mit Valnar oder zu zweit mit Alaine, könnt ihr sogar für jeden freien Platz, ein Beschwörer Wesen nutzen, heißt beim Ende alleine sein, kann man 3 Beschworene mit nehmen in den Kampf. Jetzt gehen wir näher auf die Einzelnen Beschwörungen ein.

Skelett

- Hat kein Blut und Fähigkeit verbrauch = 0.
- Beim speichern des Spielstandes wird er nicht aufgelöst.
- Hat keine Fähigkeiten mit Level 1.
- Hat Fähigkeit „Schwerer Hieb“ mit Level 25.
- Schwerer Hieb hat Grundschaten 40 und bekommt Ad Wert des Skeletts auf den Damage drauf.
- Skelett hat eine Grund AD von 12 mit LV 1 und bekommt 2 AD pro Level dazu.
- Immun gegen Tod, Gift, Krank, Blutung und Fluch.
- Erleidet keinen Schaden durch Schatten- und Giftmagie.
- 5 kleine Seelensteine nötig zum Beschwören.
- Wird immer Level 1 beschworen außer ihr sammelt Stärke Geister.
- Kann nur durch Magie geheilt werden, aber nicht nur Gegenstände!
- Er kann Gegenstände nutzen im Kampf sowohl auf Verbündete (Ausnahme andere Beschwörer Kreaturen) als auch auf Feinde z.B Eisstaub.(Vampirstein nicht benutzbar im Kampf)
- Stirbt er im Kampf, kann er im Kampf nicht wiederbelebt werden und wird aufgelöst nach Kampffende.
- Beim einsammeln eines Stärke Geistes, wird er immer mit Level 25 beschworen.
- Beim einsammeln von zwei Stärke Geistern, wird er immer mit Level 50 beschworen.
- Beschwörung hält 60 Sekunden.
- Ist die Beschwörungszeit abgelaufen wird er aufgelöst.
- Beschwörungsdauer, lässt sich mit den bisher bekannten Geister Fundorten auf 2 Minuten 10 Sekunden erhöhen.
- Beim betreten von magisch geschützten Bereichen z.B kurz vor Pharao Ustra wird die Beschwörung sofort aufgelöst.
- Möchte man ihn vor Ablauf der Zeit entfernen, muss man mit Valnar Beschwörung lösen einsetzen.
- Skelettbeschwören lernt man, wenn man Level sechs erreicht hat.
- Skelett kann nur beschworen werden, wenn ein Platz im Character Menü frei ist, ist kein Platz frei, so kann er nicht beschworen werden.
- Attribute können erhöht werden durch Gruppen Zauber.
- Abwehr kann erhöht werden durch Gruppen Zauber.

Golem

- Hat kein Blut.
- Beim speichern des Spielstandes wird er nicht aufgelöst.

- Hat keine Fähigkeiten!
- Hat mit LV 1 Grund AD von 25.
- Bekommt pro Level 4 AD dazu.
- Ist Immun gegen Physikal Schaden, hat aber keine Magie resistenzen.
- Ist Status Einschränkung Immun, bis auf Vergiftung, Tod, Blind und Fluch.
- Man braucht 15 normale Seelensteine zum Beschwören.
- Man kann ihn nur mit Magie heilen.
- Stirbt er im Kampf, kann er nicht wiederbelebt werden, und wird nach dem Kampf aufgelöst.
- Er wird immer mit 1 Level höher als Valnar beschworen.(Anpassen, er wird immer mit dem aktuellen Level von Valnar beschworen.)
- Er kann Gegenstände nutzen im Kampf sowohl auf Verbündete (Ausnahme andere Beschwörer Kreaturen)als auch auf Feinde z.B Eisstaub.(Vampirstein nicht benutzbar im Kampf)
- Beim betreten von magisch geschützten Bereichen z.B kurz vor Pharao Ustra wird die Beschwörung sofort aufgelöst.
- Beschwörung hält 60 Sekunden.
- Ist die Beschwörungszeit abgelaufen wird er aufgelöst.
- Beschwörungsdauer, lässt sich mit den bisher bekannten Geister Fundorten auf 2 Minuten erhöhen.
- Möchte man ihn vor Ablauf der Zeit entfernen, muss man mit Valnar Beschwörung lösen einsetzen.
- Golembeschwören bekommt man als Belohnung von Asgar, wenn man mit ihm das Zettelspiel spielt und es auch schafft alle zu finden.
- Golem kann nur beschworen werden, wenn ein Platz im Character Menü frei ist, ist kein Platz frei, so kann er nicht beschworen werden.
- Attribute können erhöht werden durch Gruppen Zauber.
- Abwehr kann erhöht werden durch Gruppen Zauber.

Skelettmagier

- Verbraucht kein Blut beim zaubern, da er keines haben sollte, verbrauch 0 aber überprüfen ob sich das mit den anderen Skills nicht verbugged wie Feuerstrahl, da Alaine diesen ja auch hat notfalls Skill Umbenennen genauso auch Giftwolke und Eissturm.
- Beim speichern des Spielstandes wird er nicht aufgelöst.
- Hat mit LV 1 1 AD und 20 Int.
- Bekommt pro LV 1 AD und 2 Int dazu.
- Hat mit Level 1 Feuerstrahl 18 Grundscha den und Inferno 30 Grundscha den als Fähigkeit.
- Hat mit Level 25 Feuerstrahl 18 Grundscha den und Inferno 30 Grundscha den , Eiskristall 60 Grundscha den +70% Chance auf Lähmung, Eissturm 110 Grundscha den +30% Lähmung als Fähigkeit.
- Hat mit Level 50 Feuerstrahl, Inferno , Eiskristall 60 Grundscha den +70% Chance auf Lähmung, Eissturm 110 Grundscha den +30% Lähmung, Giftwolke 10 Grundscha den 90% Chance auf Vergiftung und Giftnebel 90 Grundscha den +50% Chnace auf vergiften als Fähigkeit.
- Auf den Grundscha den der Zauber, wird die Int Anzahl als Damage oben drauf gepackt.
- Er ist Immun gegen Krank,Blutung,Tod,Fluch und Gift.
- Er ist Immun gegen Schatten und Gift Magie.
- Man braucht 6 normale Seelensteine um ihn zu Beschwören.
- Es gibt 2 bekannte Stärke Geister Fundorte, um sein Level zu steigern.

- Er wird immer mit Level 1 beschworen.
- Beim einsammeln eines Stärke Geistes, wird er immer mit Level 25 beschworen.
- Beim einsammeln von zwei Stärke Geistern, wird er immer mit Level 50 beschworen.
- Er kann nur durch Magie geheilt werden.
- Stirbt er im Kampf, kann er nicht wiederbelebt werden, und wird nach dem Kampf aufgelöst.
- Er kann Gegenstände nutzen im Kampf sowohl auf Verbündete (Ausnahme andere Beschwörer Kreaturen) als auch auf Feinde z.B Eisstaub.(Vampirstein nicht benutzbar im Kampf)
- Beim betreten von magisch geschützten Bereichen z.B kurz vor Pharao Ustra wird die Beschwörung sofort aufgelöst.
- Beschwörung hält 60 Sekunden.
- Ist die Beschwörungszeit abgelaufen wird er aufgelöst.
- Beschwörungsdauer, lässt sich mit den bisher bekannten Geister Fundorten auf 2 Minuten erhöhen.
- Möchte man ihn vor Ablauf der Zeit entfernen, muss man mit Valnar Beschwörung lösen einsetzen.
- Man bekommt Skelettmagierbeschwörung in den Limmruinen.
- Skelettmagier kann nur beschworen werden, wenn ein Platz im Character Menü frei ist, ist kein Platz frei, so kann er nicht beschworen werden.
- Attribute können erhöht werden durch Gruppen Zauber.
- Abwehr kann erhöht werden durch Gruppen Zauber.

Hier die Wegbeschreibung, um die Beschwörung zu erhalten. Geht nach Limm.



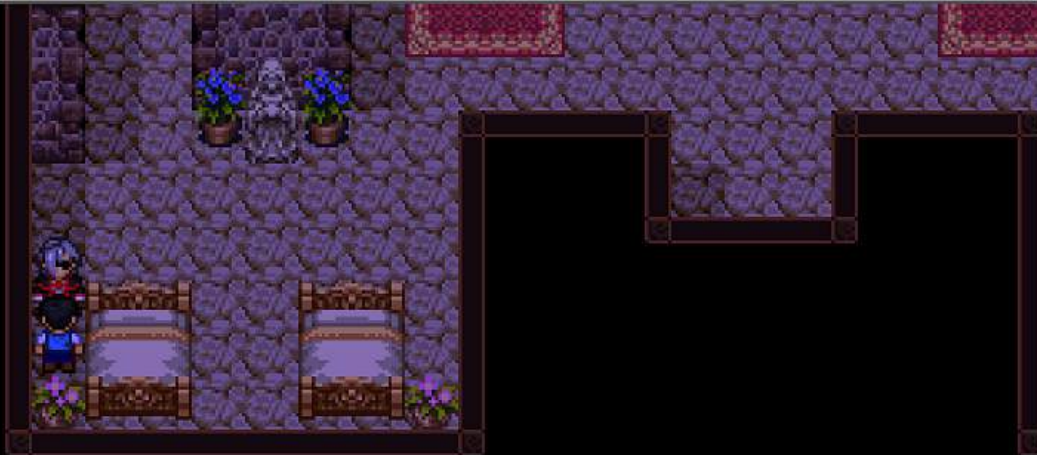
Geht in dieses Haus.



Sprecht mit diesem Mann.



Mann:
Wenn ihr was schönes sehen wollt,
dann schaut euch doch die alte
Ruine westlich von hier an !



Geht nun aus der Stadt und hier hin.



Folgt dem Pfad.



Folgt dem Pfad

- Stirbt er im Kampf, kann er nicht wiederbelebt werden, und wird nach dem Kampf aufgelöst.
- Er wird immer mit 1 Level höher als Valnar beschworen.(Anpassen, er wird immer mit dem aktuellen Level von Valnar beschworen.)
- Er kann Gegenstände nutzen im Kampf sowohl auf Verbündete (Ausnahme andere Beschwörer Kreaturen)als auch auf Feinde z.B Eisstaub.(Vampirstein nicht benutzbar im Kampf)
- Beschwörung hält 60 Sekunden.
- Beschwörungsdauer, lässt sich mit den bisher bekannten Geiser Fundorten auf 1 Minute und 50 Sekunden erhöhen.
- Beim betreten von magisch geschützten Bereichen z.B kurz vor Pharao Ustra wird die Beschwörung sofort aufgelöst.
- Möchte man ihn vor Ablauf der Zeit entfernen, muss man mit Valnar Beschwörung lösen einsetzen.
- Dämonenbeschwörung bekommt ihr bei Pharao Ustra.
- Dämon kann nur beschworen werden, wenn ein Platz im Character Menü frei ist, ist kein Platz frei, so kann er nicht beschworen werden.
- Attribute können erhöht werden durch Gruppen Zauber.
- Abwehr kann erhöht werden durch Gruppen Zauber.

Hier die Wegbeschreibung, um den Zauber zu bekommen. Geht zur Pyramide.



Geht in die Pyramide.



Geht die linke Treppe runter.



Geht wieder die linke Treppe runter.



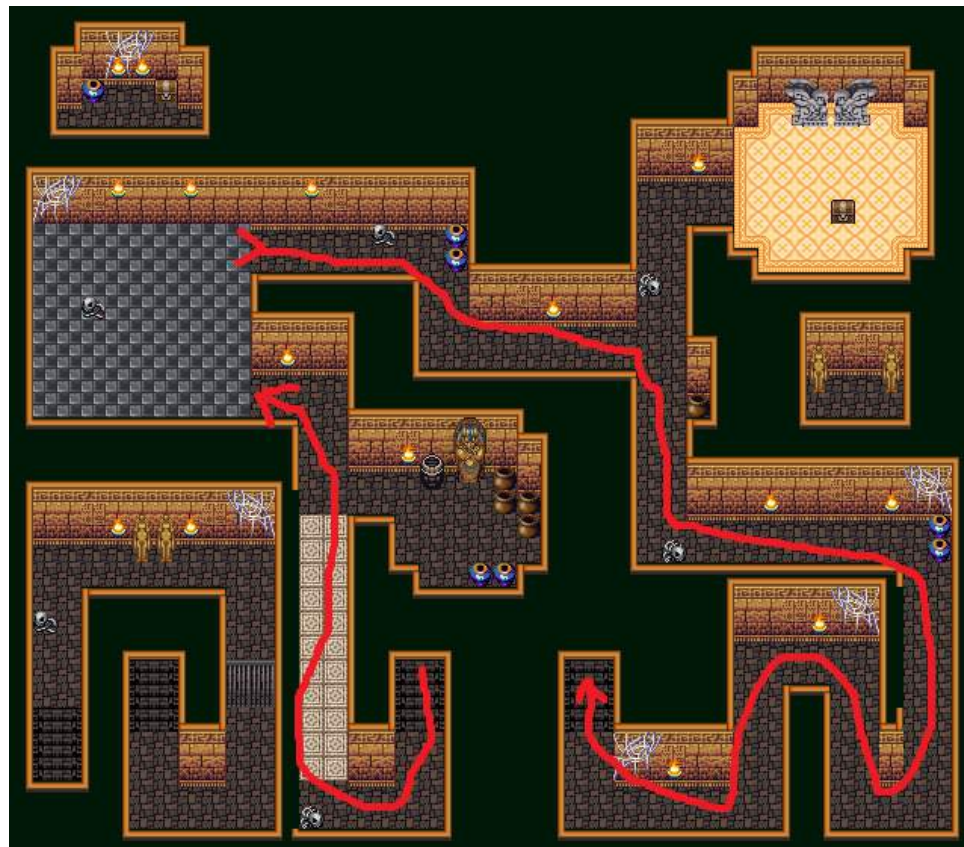
Geht die Treppe oben Mitte runter.



Geht die rechte Treppe runter.



Folgt dem Pfad, quält euch durch das Teleportfeld und folgt dem Pfad weiter und geht die Treppe hoch.



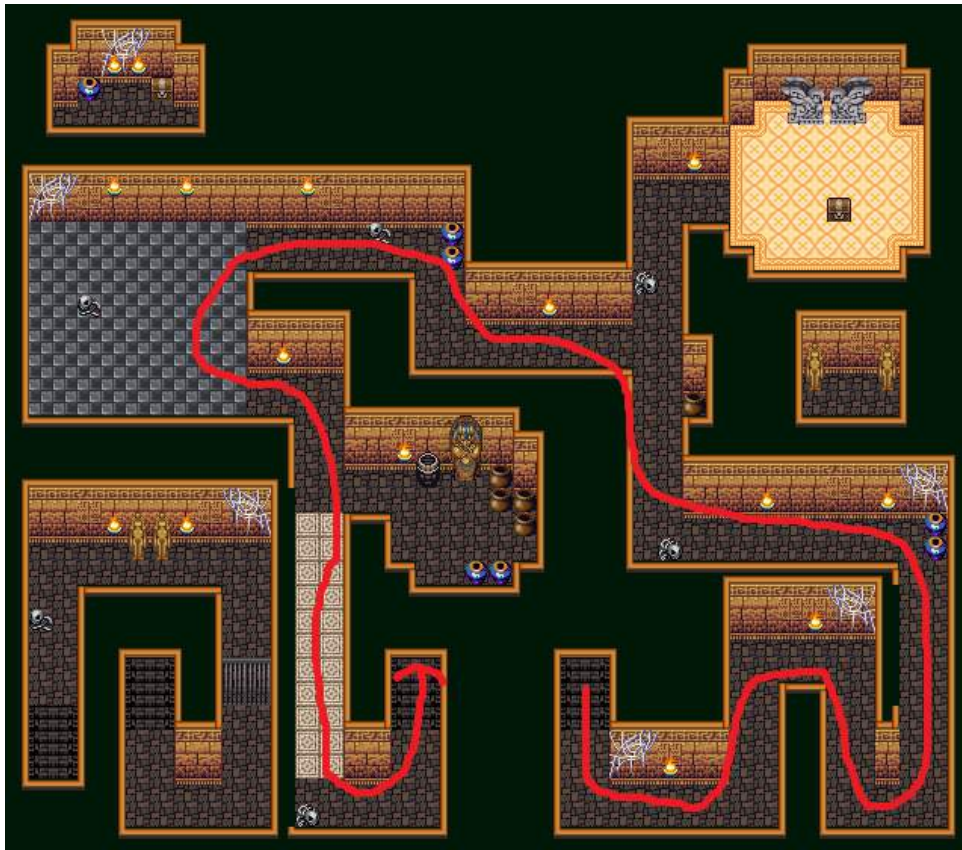
Geht durch die Wand zum Schalter und drückt ihn.



Geht nun wieder die Treppe runter.



Geht den ganzen Pfad zurück.



Geht dieses mal die linke Treppe runter.



Folgt dem Pfad und geht die Treppe runter.



Folgt dem Pfad und geht wieder die Treppe runter.



Folgt wieter dem Pfad und geht die Treppe hoch.



Geht die Treppe daneben runter.



Geht nun hinten die Treppe runter.



Folgt dem Pfad und geht die Treppe runter.



Jetzt befindet ihr euch in der letzten Ebene, folgt dem Pfad aber speichert beim Bücherregal, sobald ihr zwischen den Särgen seit, wird Ustra aus einem rausgekrochen kommen und ihr bekommt einen Boss Fight mit ihm.



Nach dem ihr ihn getötet habt, öffnet beide Schatztruhen, in der Mitte ist die mit der Dämonbeschwörung, dann springt auch der Teleporter an und ihr könnt wieder vor die Pyramide gehen.

38.Silberminen

Silberminen

Die Silberminen sind eure eigentliche Geldquelle im Spielverlauf. Es gibt 5 Stück und eine davon gehört Asgar und somit euch zum Start des Spiels. In den Silberminen könnt ihr Arbeiter erschaffen, wenn sie euch gehört. Desto mehr Arbeiter, um so mehr Silber landet pro Minute bei euch im Schloss. Es gibt aber Grenzen, bestimmte Minen können z.B nur Maximal 15 Arbeiter unterbringen während andere 20 oder 25 können. Wie viele Arbeiter ihr erschaffen könnt, ist von eurem Level abhängig, mit Lv 5 könnt ihr keine 20 Arbeiter erschaffen. Bis ihr Level 25 werdet, müsst ihr das Silber zum verkaufen immer abholen im Schloss und könnt auch nicht mehr wie 99 davon tragen. Ab Level 25 kann euch das Skelett in Asgars Gruft Silber umwandeln beibringen, wodurch ihr auch 50.000 Silber einfach sofort in Filar umwandeln könnt. Achtet darauf das ihr nicht mehr wie 999.999 Filar tragen könnt, also wandelt das Silber immer um und gebt euer Geld aus. Eine Mine allein wirft nicht viel ab, aber wenn man 4 oder 5 hat mit jeweils 15 Arbeiter, dann hat man nach 8h das Spiel einfach laufen lassen gut 500.000 Filar nach dem umwandeln. Jetzt zeige ich euch die Minen die es gibt und was ihr tun müsst, um sie zu bekommen.

Asgars Silbermine

Erhaltet ihr sobald Valnar Vampir ist und zur Mine gehen soll. Die Mine befindet sich hier, rechts vom Schloss.



Feuergeist Silbermine

Diese Mine findet ihr hier.



Wenn ihr sie betretet, findet in ihr einen Feuergeist der noch recht leicht zu besiegen ist, mit Eisstaub und Asgars Eismagie.



Tötet den Feuergeist und ihr erobert dadurch die Mine.

Echsen Silbermine

Diese Mine findet ihr hier.



Wenn ihr sie betretet, seht ihr schon die Echse rum huschen. Sie ist aber nicht so leicht wie der Feurgeist, da sie sehr viel HP hat und sich selber Heilen kann und auch Magie nicht so derbe reinhaut bei ihr.



Tötet sie, um die Mine zu erobern.

Tiger Silbermine

Die Mine findet ihr hier.



Wenn ihr sie betretet seht ihr den Schmusekater schon umher streifen. Vorsicht das Vieh beißt sehr oft und macht böse Aua und lässt euch ständig verbluten, wenn ihr sie mit Magie killen könnt, dann besorgt euch Ringe die verhindern das ihr Blutung bekommt oder nehmt viel Wundverband mit.



Tötet den Säbelzahn tiger, um die Mine zu erobern.

Gerals Silbermine

Die Mine findet ihr hier.



Speichert vorm betreten, den gleich am Eingang greifen euch die starken Ritter vom König an, es wird sogar ein

Doppelkampf ohne Heilungs Möglichkeit, sobald die Ritter down sind, kommen danach gleich die Minenzwerge, mit ihren Schaufeln und brüllen für den König, macht sie platt mit der Plattschaufel.



Ihr müsst sie alle töten, um die Mine zu bekommen, ich sachts mal so, ich habs geschafft mit Seelen verschmelzen mit LV 30 schon das komplette Vampir Equipment zu kriegen, normal wäre LV 30 eigentlich zu low eher LV 35 bis LV 40 rum, aber wie sagt man so schön probieren geht über studieren.

39. Die antiken Münzen

Die antiken Münzen

Mit den Münzen könnt ihr nur drei Dinge tun.

- Verkaufen für abartig wenig an Händler.
- Dem alten Mann in Asran verkaufen für 100 Filar



- Oder sie in den Automaten werfen und 500 EXP bekommen.



